

Lee Jae Young

1. 개요	2
2. 주요 변경 사항	2
● 수비 전술 밸런스 조정	2
■ MF가 4명 이상일 때 측면 선수 수비 위치 변경	2
■ FW 포지션의 '항상 수비 지원' 효과 변경	2
■ 수비 깊이 설정 값 조정	3
■ 수비 폭 설정 값 조정	3
■ 중앙 MF의 마킹 강화	3
■ '빠른 빌드업' 스태미너 소모량 조정	3
3. 변경 사항으로 인한 효과와 영향	4
● 텐백 효과 감소로 인한 유저 동향	4
● 평균 골 수 증가	6
4. 변경 이후, 플레이 경험을 통한 문제점 분석	7
● 헤딩 골 비율 감소	7
● 스루 패스 시도 수 감소	7
● 중거리 골 비율 증가	8
● 종합 분석 결과	8
5. 개선 아이디어 및 제안	9
● AI 마킹 개선	9
● 중거리 슛 정확도 감소	9
6. 결론	10

1. 개요

10th Next Field 이전 게임 플레이를 분석해봤을 때, 공격 전술에 비해 수비 전술이 뛰어나게 강하다 보니, 대부분의 유저들이 자연스럽게 수비에 치우친 플레이를 했다. 이로 인해, 전반적인 게임 플레이 방식이 전원수비 이후 역습 (일명 '텐백') 플레이로 단조롭게 흘러가게 되었다. 이는 유저들의 게임 흥미도를 떨어뜨리는 문제를 발생시켰다.

이러한 문제를 해결하기 위해, 10th Next Field에서는 수비 전술과 관련된 다양한 변경 사항이 적용되었다. 그로 인해 다수의 유저가 사용하던 '텐백' 전술의 큰 영향을 미쳤고, 텐백의 사용 빈도가 눈에 띄게 감소되었다. 이는 게임에 대한 흥미도를 올려주었고, 유저들에게도 긍정적인 반응을 많이 얻을 수 있었다.

10th Next Field를 통한 [수비 전술 밸런스 조정] 이후, 유저들의 반응이 어떻게 바뀌었는지 확인해보고, 이로 인한 또 다른 문제점들은 없는지 조사해보았다. 그리고 이를 해결하기 위한 개선 아이디어도 함께 정리해보았다.

2. 주요 변경 사항

FCO 공식 홈페이지의 10th Next Field 안내 사항을 통해, [수비 전술 밸런스 조정] 내용을 확인해본 결과, 크게 '6가지'의 변경 사항을 확인할 수 있었다.

1	MF가 4명 이상 일 때 측면 선수 수비 위치 변경
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>10th Next Field 이전</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>10th Next Field 이후</p>  </div> </div> <p style="text-align: center;">아군이 수비 상황에서 MF라인에 4명 이상의 선수가 위치할 경우, 측면 선수들이 소폭 전진하여 수비 포지션을 잡게 됨.</p>
2	FW 포지션의 '항상 수비 지원' 효과 변경
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>10th Next Field 이전</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>10th Next Field 이후</p>  </div> </div> <p style="text-align: center;">공격수가 개인 전술인 '항상 수비 지원'을 사용해도, 이전과 다르게 박스 바로 밖까지 내려와 수비하는 것을 방지함.</p>

3	수비 깊이 설정 값 조정
	<div data-bbox="336 320 667 376">10th Next Field 이전</div> <div data-bbox="927 320 1257 376">10th Next Field 이후</div> <div data-bbox="220 378 791 665"></div> <div data-bbox="807 378 1385 665"></div> <p data-bbox="424 696 1182 775">깊이 설정 값을 낮추면 최종 수비 라인이 내려가는 속도가 소폭 감소. 이로 인해 최종 수비라인 뒤에 공간이 더 넓어짐.</p>
4	수비 폭 설정 값 조정
	<div data-bbox="336 893 667 949">10th Next Field 이전</div> <div data-bbox="927 893 1257 949">10th Next Field 이후</div> <div data-bbox="220 952 791 1240"></div> <div data-bbox="807 952 1385 1240"></div> <p data-bbox="368 1265 1235 1344">폭 설정 값을 낮추면 공의 위치의 따라 수비수 위치가 양측으로 더 넓어지므로, 이로 인해 중앙 지역에 공간이 넓어짐.</p>
5	중앙 MF의 마킹 강화
	<div data-bbox="309 1440 639 1496">10th Next Field 이후</div> <div data-bbox="244 1498 700 1749"></div> <p data-bbox="756 1541 1342 1632">중앙 MF 선수가 상대 선수를 적극적으로 마킹하도록 개선되며, '두 줄 수비'가 형성되는 상황이 감소함.</p>
6	'빠른 빌드업' 스태미너 소모량 조정
	<p data-bbox="256 1874 1342 1908">빠른 빌드업 플레이 시 스태미너 소모량이 증가하여, 상대적으로 공격 시 체력 관리가 더 어려워짐.</p>

3. 변경 사항으로 인한 효과와 영향

10th Next Field에서 [수비 전술 밸런스 조정]으로 인해 '텐백'의 효과가 감소했으며, 그로 인해 공격 난이도가 이전에 비해 쉬워졌고, 이는 평균 골 수를 증가시키는 영향을 주었다.

1 텐백 효과 감소로 인한 유저 동향

10th Next Field 이전

FC온라인 아직도 최다 4222 텐백이네 2	레바민	2023.10.30	513	1
FC온라인 텐백 많죠? 4	ZionT	2023.10.30	230	1
FC온라인 요즘에 텐백들 때문인가 진짜 경매기 싫어짐 2	애플와아치	2023.10.30	215	
FC온라인 공격텐백은 이해라도 하지 4	프렌키더중	2023.10.29	94	1
FC온라인 텐백 진짜 조글네 0	도피아	2023.10.29	212	

텐백 5. 형식 +1

< 이전 1 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 다음 >

10th Next Field 이후

FC온라인 부꾸 방송에서 텐백 실험해보는데 2	그라벤베르흐	2024.06.27	1018	2
FC온라인 무버지같은 전술가 = 무전술 텐백역습인데 사브 ㅋㅋ 2	형서	2024.06.27	503	-4
FC온라인 그나저나 텐백 너프되면 좋겠다 9	Eisenhow	2024.06.27	200	2
FC온라인 텐백 너프나 좀 체감되면 좋겠다 5	서면독감자	2024.06.27	206	
FC온라인 막판 자독한 텐백러 룩아먹어서 마무리가 좋다	dc엘런브라운	2024.06.27	106	

텐백 9. 아스날 +1

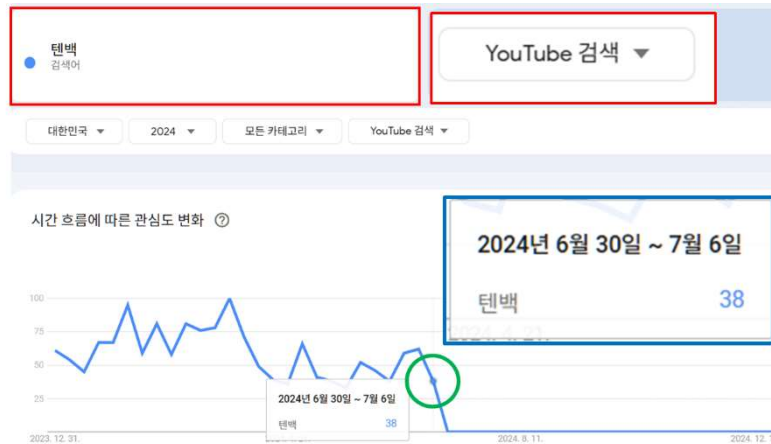
< 이전 1 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 다음 >

‘에펨코리아’ 사이트를 통해 실제 유저 동향을 보면, 10th Next Field 전 6개월 동안 텐백 전술 관련 부정적인 게시글이 약 2000건 올라왔던 반면, 10th Next Field 후 6개월 동안 관련 게시글은 약 100건으로 감소함.

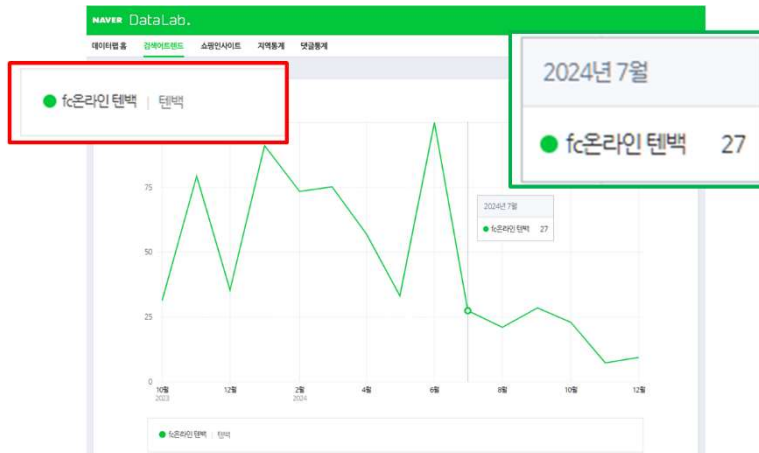
FC온라인 확실히 텐백 바보 만들어놓으니 게임이 재밌음	손글든부즈	2024.06.29	194	
FC온라인 후반가니까 진짜 텐백쓰는 애들 스테미너 다 박살나서	코나테맘	2024.06.29	215	
FC온라인 텐백없어지고 게임은 진짜 재밌는데 8	돌아온어랑이	2024.06.29	300	3
El Tornado 텐백 없으니까 이런 플레이도 되네	매뉴맨	2024.06.28	117	4
FC온라인 텐백에 기준이 뭔가요? 3	동굴메아리소년	2024.06.27	426	1
FC온라인 텐백 없어서 그런가 뭔가 재밌네	fmwndks	2024.06.27	21	1
El Tornado 텐백 없으니까 짧게 전개하기는 편하네 8	화이트초코라떼	2024.06.27	501	3

또한, 업데이트 이후 게시글은 주로 수정 사항에 대한 긍정적인 의견이었음.

구글 트렌드



네이버 데이터랩

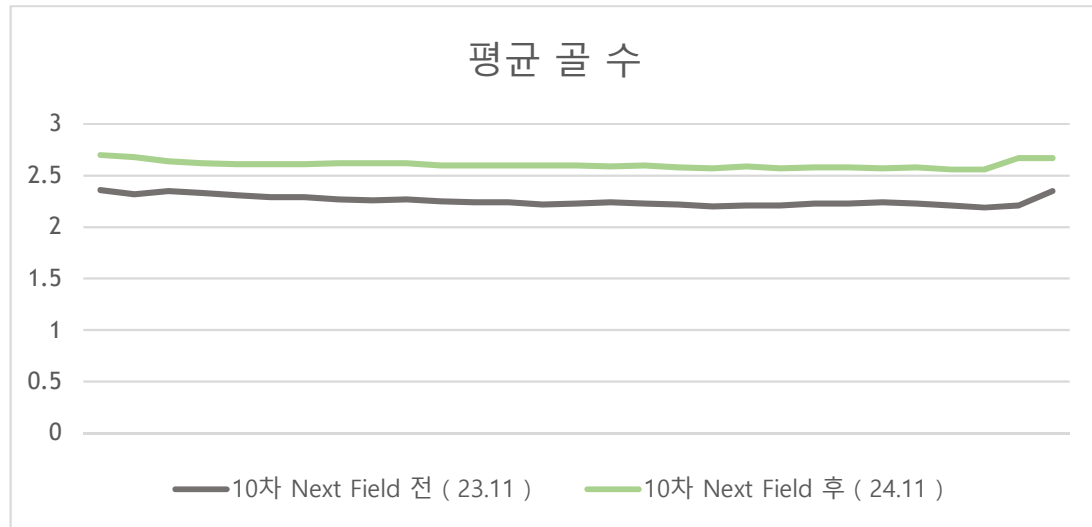


대부분의 유저들이 유튜브를 통해 FC온라인에 대한 정보를 얻고 있음. 따라서 유튜브 키워드 검색량을 확인해보기 위해 '구글트렌드'와 '네이버 데이터랩'을 활용하였음. 10th Next Field 이후인 2024년 6-7월부터 현재까지 '텐백' 검색량이 확연하게 감소됨을 확인할 수 있음.

위 데이터의 변화들을 통해, '텐백' 전술이 이전과 같은 효과를 주지 않아 유저들의 관심이 줄어들었음을 확인할 수 있음.

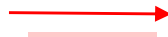
2

평균 골 수 증가



10th Next Field 이전

2.25골



0.35골 증가
(약 15.5%)

10th Next Field 이전

2.6골

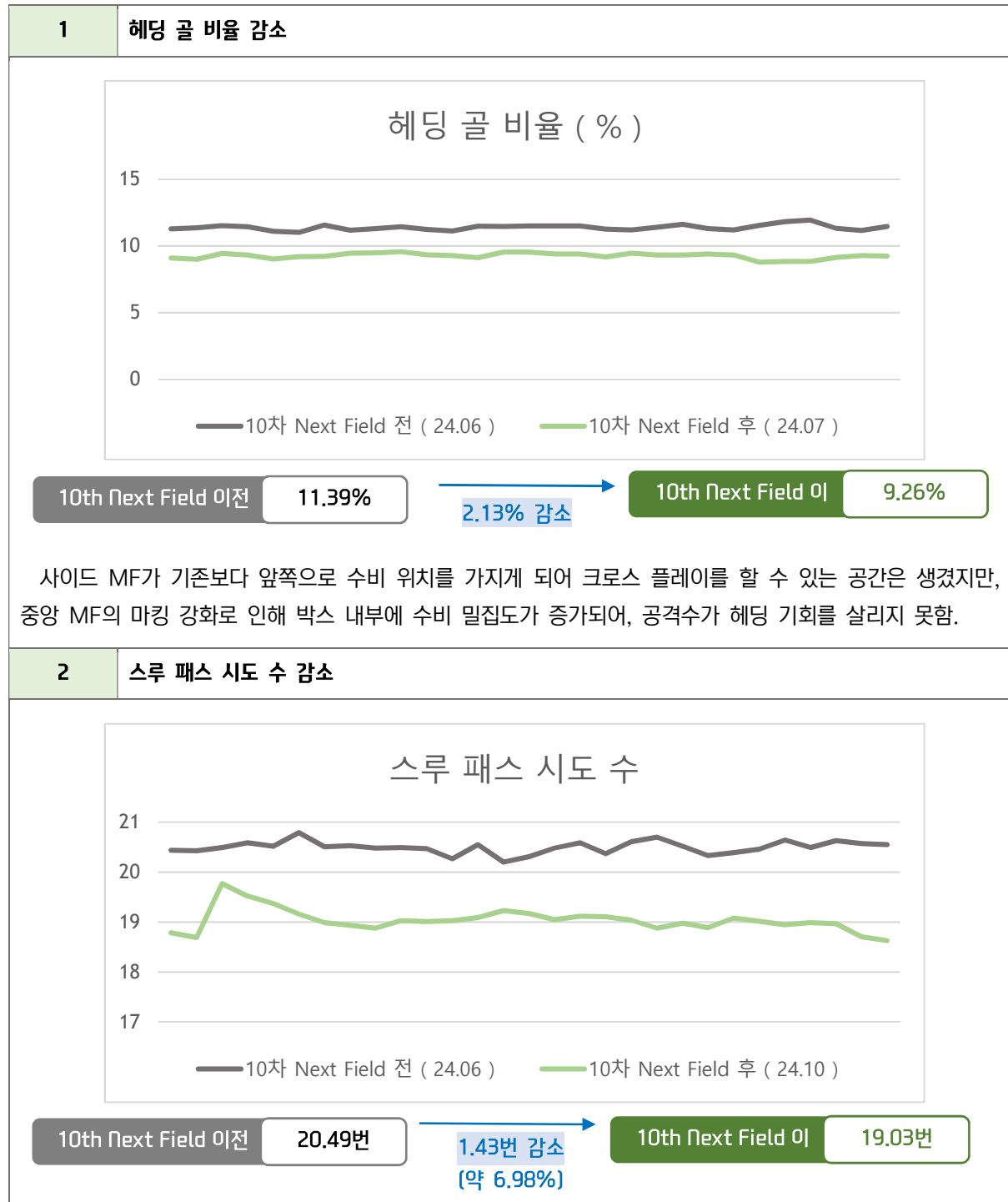
텐백 전술이 가장 유행했던 [2023년 11월]과 1년 후인 [2024년 11월]의 데이터를 비교한 결과, 게임당 평균 골 수가 2.25골에서 2.6골로 0.35골(약 15.5%) 증가함.

이러한 자료를 통해, 유저들이 보다 공격적인 플레이를 할 수 있게 되었다는 점을 확인할 수 있었고, 게임에 대한 흥미 역시 이에 비례하여 크게 향상됨.

4. 변경 이후, 플레이 경험을 통한 문제점 분석

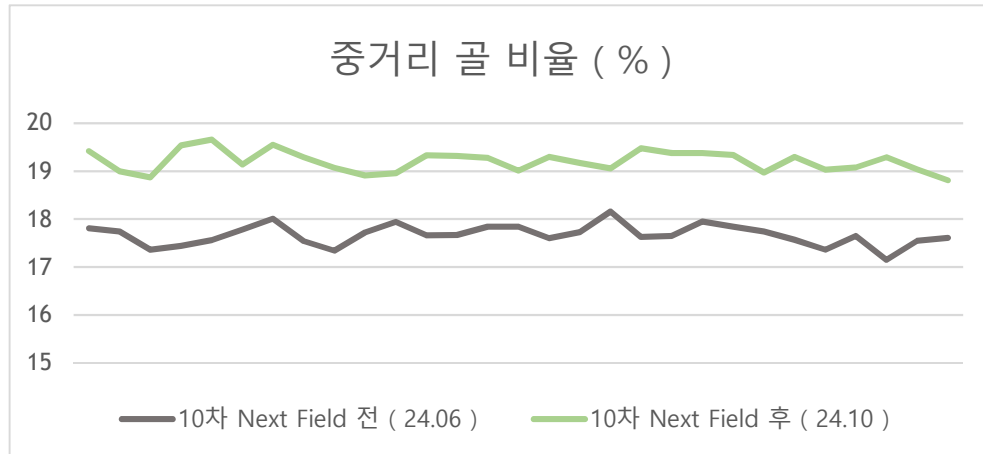
10th Next Field 이후 라이브 서버에서 플레이 했을 때, 이전에 비해 확실히 골이 많이 들어간다고 느낄 수 있었다. 하지만 평소에 즐겨하던 공격 전술인 ‘사이드 플레이(침투 후 컷백, 크로스 상황)’는 이전보다 성공률이 더 낮아졌다고 생각되었다.

수비 전술이 너프 되었다면, 기존에 하던 ‘사이드 플레이’의 성공률이 더 높아져야 하지만, 낮아졌다고 체감되어 그 이유에 대해 분석해보게 되었다. FCO 공식 사이트 ‘데이터센터’를 통해 이전과 달라진 데이터들을 분석해본 결과, 그 원인을 찾을 수 있었다.



최종 수비 라인이 이전보다 앞쪽에 형성되었고, 수비 위치로 복귀하는 속도가 감소하였음. 하지만 마킹 능력이 강화되어 수비 시 커서를 잡고 있지 않아도 자동으로 공격수에게 마킹이 됨. 그로 인해 스루 패스 시 공격수가 공을 소유하지 못하는 경우가 증가함.

3 중거리 골 비율 증가



10th Next Field 이전 17.67%

1.15% 증가

10th Next Field 이 19.2%

중앙 MF가 침투하는 상대 공격수를 따라 박스 안으로 진입하면서 박스 밖 공간이 넓어짐. 수비 폭 설정 값 조정으로 수비 간격이 넓어져 공간이 생김. 그로 인해 중거리 슛 조건이 쉽게 형성되었고, 자연스럽게 중거리 슛 빈도 및 성공률이 증가함.

종합 분석 결과

- ① 수비 밸런스 조정으로 인해 텐백 전술의 너프는 효과가 있었고, 경기당 득점이 늘어나며 게임의 재미를 증가시킴.
- ② 수비 시 사이드MF가 전진하여 사이드 공간이 이전에 비해 넓어졌음. 이로 인해 사이드 플레이가 위협적이라고 생각했지만, 마킹 능력 강화로 박스 안에 수비수가 많기 때문에 헤딩 득점율이 감소했으며, 컷백 시에도 수비수에게 차단당함.
- ③ 최종 수비 라인이 내려가는 속도가 감소하여 수비 뒷 공간이 더 넓어졌기 때문에, 침투 플레이가 이전보다 더 증가하였을 거라고 예상되었음. 하지만 마킹 능력 강화로 인해, 스루 패스 시 수비가 소유권을 가져가는 빈도 수가 증가하였고, 스루 패스 빈도 수 역시 줄어들음.

위와 같은 이유로 인하여 ‘사이드 플레이’와 ‘침투 플레이’는 10th Next Field 이전보다 골로 연결하기 어려워졌다. 유저들이 상대적으로 쉬워진 ‘중거리 슛 플레이’를 선호하게 되며, 결과적으로 공격루트가 단조로워지는 문제점이 발생했다.

5. 개선 아이디어 및 제안

앞선 분석을 통해 파악한 단조로워진 공격루트(중거리 플레이)를 해결하기 위해서 **[AI 마킹 개선]**과 **[중거리 슛 정확도 감소]**라는 2가지 개선 아이디어를 생각해볼 수 있다.

1	AI 마킹 개선
	<p>[1] 마킹 범위 제한</p> <p>각 수비 포지션별로 마킹 범위를 설정하여, 해당 범위를 벗어난 경우 마킹 능력이 감소되도록 조정.</p> <p>[2] 박스 내 밀집 방지</p> <p>공격수가 페널티 박스 내부로 침투 완료 시, 수비수가 공격수를 마킹. 이 때 중앙MF를 커서로 잡고 있지 않다면, 공격수에게 걸려있던 마킹이 자동으로 풀리며, 본인 수비 포지션 위치로 복귀하므로 박스 내 선수 과밀화를 방지.</p> <p>[3] 수비 AI 너프</p> <p>다양한 공격 전개가 가능하도록 커서를 잡지 않은 수비 AI를 낮춤으로, 패스 성공률을 높임.</p>
2	중거리 슛 정확도 감소
	<p>[1] 스태미너의 따른 중거리 슛 정확도 감소</p> <p>스태미너가 감소하는 경기 후반에 갈수록 중거리 슛의 정확도 감소.</p> <p>[2] 수비수 위치에 따른 중거리 슛 정확도 감소.</p> <p>슛을 시도할 때 수비수가 공격수의 앞 또는 슛한 공의 궤적에 위치한다면, 중거리 슛의 정확도 감소.</p> <p>[3] 슈팅 자세에 따른 중거리 슛 정확도 감소.</p> <p>밸런스를 잡고 있지 않는 불안정한 상태 또는 몸 방향이 골대 쪽이 아닌 경우에는 중거리 슛 정확도 감소</p>

6. 결론

수비에 치우친 플레이를 개선하기 위해, 10th NextField을 통해 '중앙 MF의 마킹 강화', '수비 깊이 및 폭 설정 값 조정' 등 총 6가지의 [수비 전술 밸런스 조정]이 되었다.

이후 '에펨코리아'와 같은 커뮤니티 사이트를 통해, 유저들에게도 긍정적인 반응을 많이 얻었다는 사실을 확인할 수 있었다. 또한 '구글 트렌드'와 '네이버 데이터랩'의 데이터를 통해, '텐백' 전술의 관심도가 눈에 띄게 감소됨을 확인하였다.

하지만 10th Next Field 이후 라이브 서버에서 플레이 했을 때, 공격 전술인 '사이드 플레이(침투 후 컷백, 크로스 상황)'는 이전보다 성공률이 낮아졌음 느낄 수 있었다. 수비 밸런스 조정으로 인해 수비 전술이 너프 되었다면, 기존 공격 전술의 성공률이 더 높아져야 하지만, 낮아졌다고 체감되어 그 이유에 대해 분석해보게 되었다.

FCO 공식 사이트 '데이터센터'를 통해 이전과 달라진 데이터들을 분석해본 결과, 그 원인을 찾을 수 있었다. 마킹 능력 강화로 박스 안에 수비수가 많아져 헤딩 득점율이 감소하였으며, 컷백 시에도 수비수에게 차단되었다. 최종 수비 라인이 내려가는 속도가 감소하여 수비 뒷 공간이 더 넓어졌지만, 마킹 능력 강화로 인해 스루 패스 빈도 수가 감소하였다. 중앙 MF 마킹 개선은 박스 밖 공간이 넓어지게 하였고, 이에 따라 중거리 슛 조건이 쉽게 형성되었다. 결과적으로 사이드 플레이가 이전에 비해 어려워졌고, 공격루트가 단조로워지는 문제점이 발생했다.

단조로워진 공격루트(중거리 플레이)를 해결하기 위해, 마킹 범위와 마킹 방식을 개선하고 중거리 슛 정확도를 감소시키는 조건을 추가하여야 한다. 이러한 개선사항들을 통해, 수비와 공격 간의 균형을 맞춰 다양한 공격 전술을 활성화할 수 있고, 보다 전략적인 플레이로 유저들의 긍정적인 반응이 예상된다.

※ 출처

FC온라인 공식 홈페이지, 에펨코리아, 구글트렌드, 네이버 데이터랩