



FCO의 로빙 스루 패스 이대로 괜찮은가?

현 상황 분석 & 개선 방안

Lee Jae Young



| 목차

01

FCO의 패스의 과거 vs 현재

- 1) 분석 계기 및 개요
- 2) 과거와 현재의 패스 수 비교

02

로빙 스루 패스 수의 감소 원인

- 1) 수비수 AI와의 상관관계
- 2) 컬링 로빙 스루 패스의 변화

03

현재 로빙 스루 패스의 문제점

- 1) 특정 애니메이션
- 2) 선수 위치 조건
- 3) 패스 타켓 선정

04

로빙 스루 패스 개선 아이디어

- 1) 애니메이션 발동 조건 명확화
- 2) 패스 게이지의 따른 타겟 거리 및 패스 궤적 개선
- 3) 침투 패스 타켓 선정의 정확도 개선



01

FCO 패스의
과거 VS 현재

1 | 분석 계기 및 개요



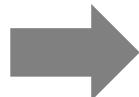
로빙 스루 패스 문제점 발견

현재 라이브 플레이 시, 다른 패스들의 비해 [로빙 스루 패스]의
효과가 이전에 비해 감소 되었다고 인식하였고, 문제점을 분석하게 되었습니다.

2 | 과거와 현재의 패스 수 비교

과거(2023.10) VS 현재(2024.12)

패스 종류	경기 당 평균 횟수
숏 패스	4.2
롱 패스	77
드라이브 땅볼 패스	2
스루 패스	19
로빙 스루 패스	1.2



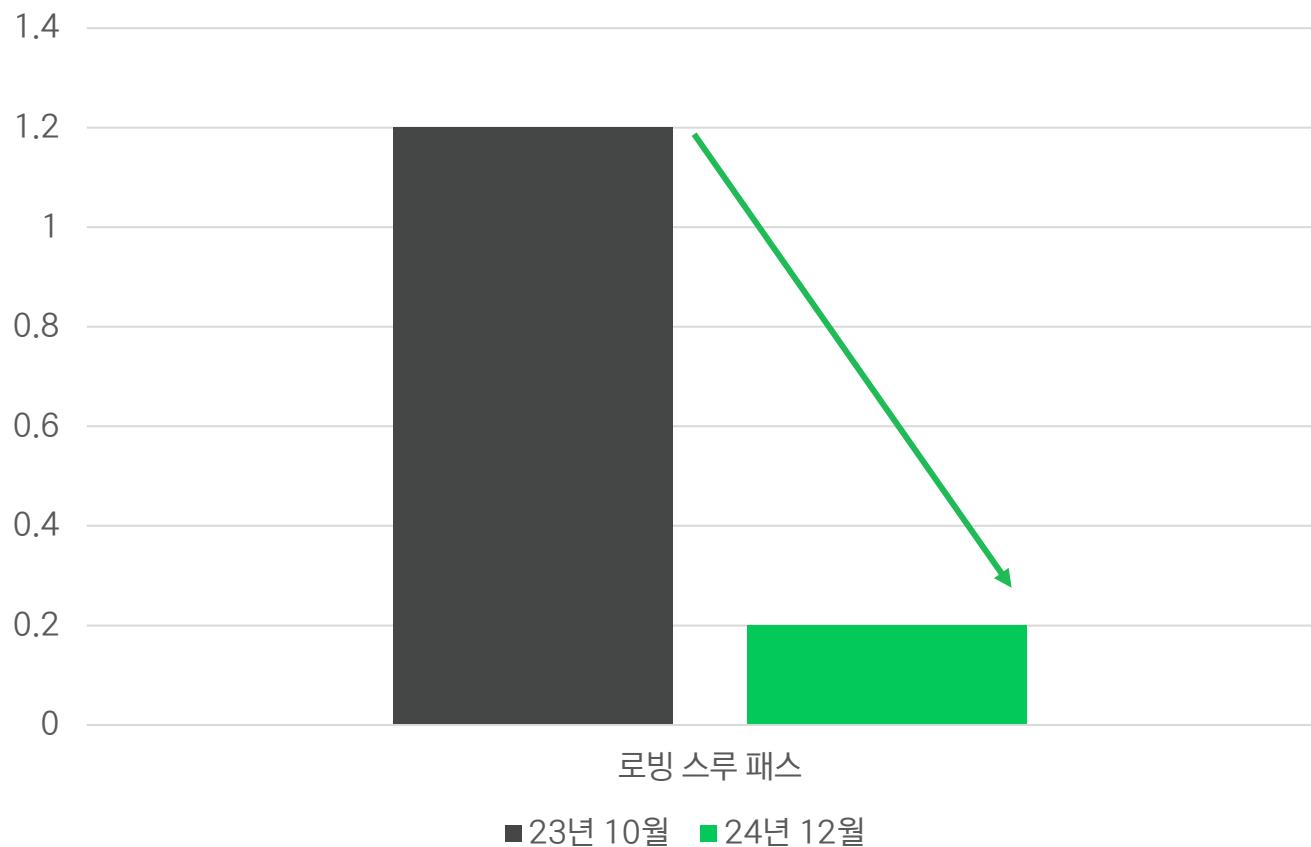
패스 종류	경기 당 평균 횟수
숏 패스	4.8
롱 패스	76.8
드라이브 땅볼 패스	3.8
스루 패스	18.8
로빙 스루 패스	0.26

분석 결과

과거와 현재 경기 당 패스 횟수는 차이는 심하지 않습니다.
하지만, 다른 패스들에 비해 [로빙 스루 패스]의 횟수가
현저히 낮아졌다는 것을 발견할 수 있었습니다.

2 | 과거와 현재의 패스 수 비교

1년 전 대비 **83%** 감소



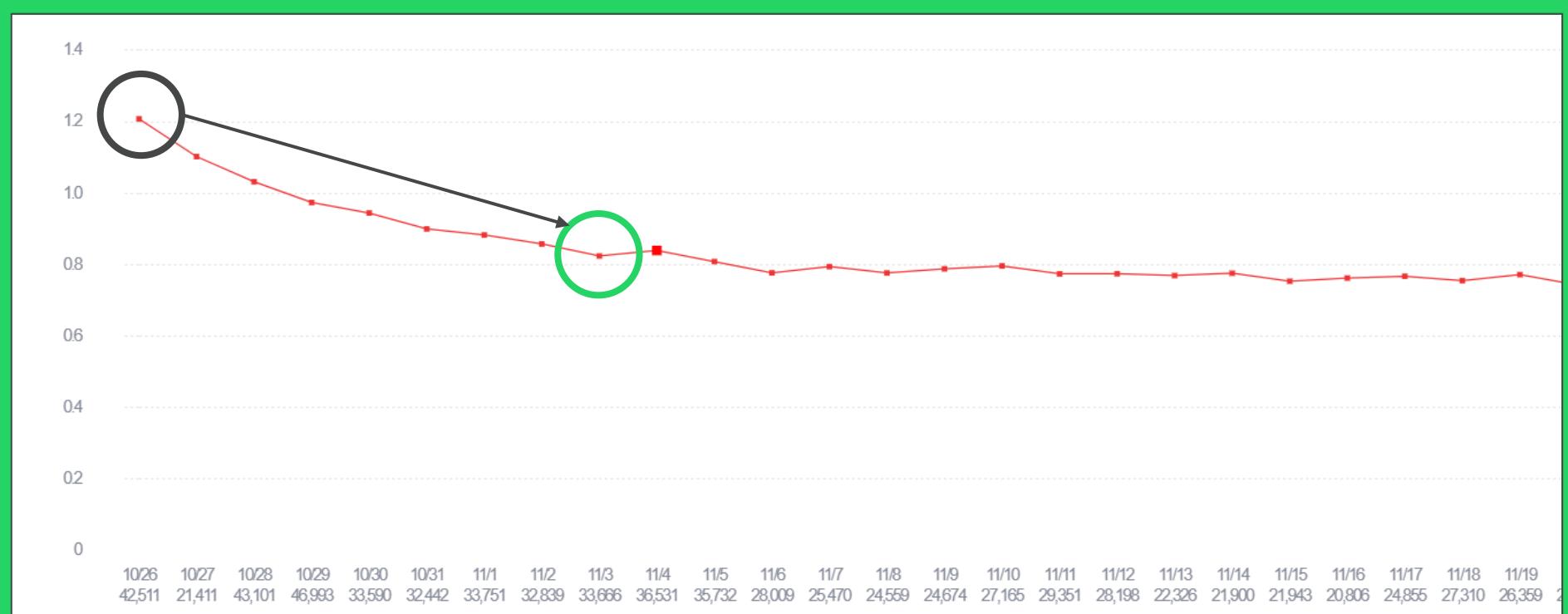
A dynamic photograph of a soccer player in mid-kick. The player is wearing a blue jersey, white shorts, and yellow socks with blue stripes. They are wearing white soccer cleats with yellow accents. The ball is visible on the grass to the right. The background is blurred, suggesting motion. A large green rectangular overlay is positioned in the upper right quadrant of the image.

02

로빙 스루 패스 수의
감소 원인

원인 1

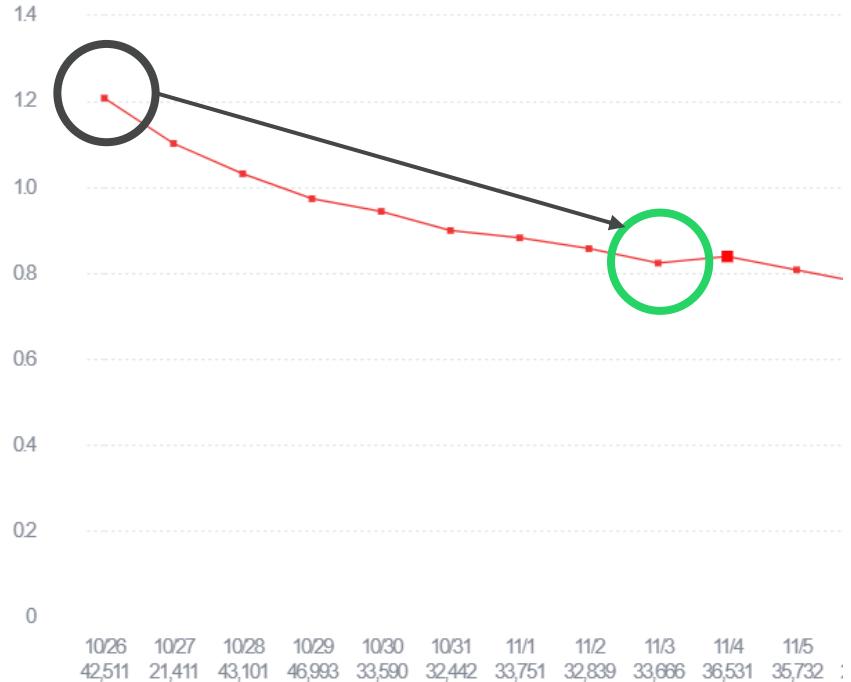
원인 2



23년 10월 로빙 스루 패스
평균 횟수 급감

원인 1

원인 2



10/26
약 1.2회



11/3
약 0.8회

일주일만에 **약 33 %** 급감

급격한 감소 1

23년 10월 26일부터 [로빙 스루 패스]의 평균 횟수가 급격하게 감소됨을 확인하였습니다.

원인 1

원인 2

23.10.26 업데이트 내역

업데이트 콘텐츠	PC	모바일	개선, 추가, 수정내용
게임 플레이 개선	O	X	<p>아래의 게임 플레이 이슈 3가지가 수정됩니다. 아직 수정 중인 게임 플레이 이슈들도 빠르게 수정 작업을 마무리하여 라이브 서버에 반영될 수 있도록 최선을 다하겠습니다.</p> <p>① 수비수가 상대 공격수의 패스를 따라갈 때 멈칫하는 동작으로 인해 상대 공격수를 뒤늦게 따라 갔었던 현상이 수정됩니다.</p> <p>② 페널티킥 진행 시, 간헐적으로 카메라 Zoom-In이 되지 않았던 현상이 수정됩니다.</p> <p>③ [카보드 한정] 선수 자동 전환 옵션을 '수동'으로 설정 시, 공중볼 상황에서 간헐적으로 선수 변경이 진행되지 않았던 현상이 수정됩니다.</p> <p>* (10/24(화) 오후 7시 2분에 추가된 내용입니다)</p> <p>※ 주 저기저거 유통 해스저 인저으로 아래 드리 (이) 플레이 이스 가 츠호 스저 에 저이 저이 되는 게 화이 디어 습니다</p>

“ 수비수가 상대공격수의 패스를 따라갈 때 멈칫하는 동작으로 인해
상대 공격수를 뒤늦게 따라 갔었던 현상이 수정됩니다. ”

간접적인 너프

23년 10월 26일 업데이트가 있었고,
수비 AI 개선 영향으로 인해 로빙 스루 패스 수가 감소하였습니다.

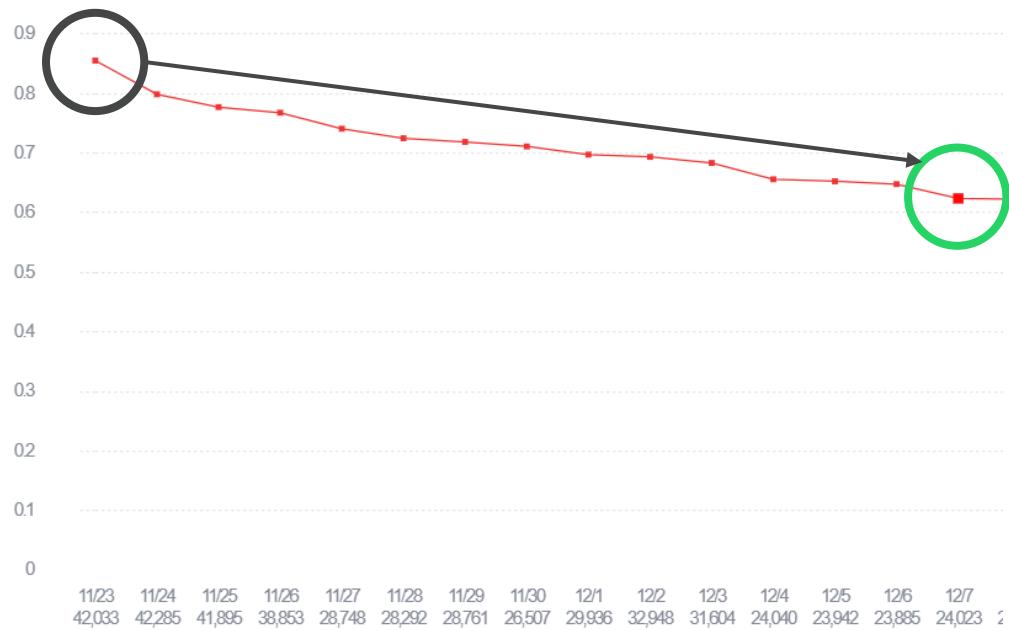
원인 1

원인 2

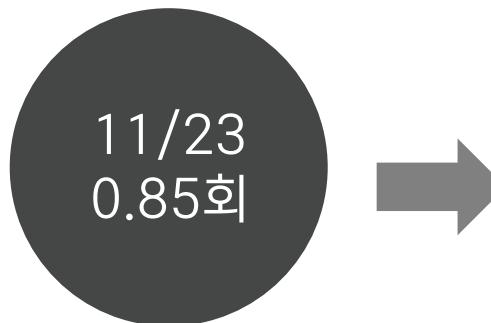


23년 11월 로방 스루 패스
평균 횟수 급감

원인 1



원인 2



이주만에 **약 29 %** 급감

급격한 감소 2

한 달 뒤인, 23년 11월 23일 또한
[로빙 스루 패스]의 평균 횟수가 급격하게 감소됨을 확인하였습니다.

원인 1

원인 2

23.11.23 업데이트 내역

업데이트 콘텐츠	PC	모바일	개선, 추가, 수정 내용
게임 플레이 개선	O	X	<p>아래의 게임 플레이 이슈 8가지가 수정됩니다. 빠른 시일 내에 본 수정건들에 대한 상세 내용을 별도 안내 드릴 예정입니다.(본 공지사항을 통해 추가 안내 드릴 예정입니다) 내용이 정리되는대로 추가 안내 드리겠습니다. [11/24(금) 오전 11시에 내용을 수정했습니다.]</p> <p>① 패스 시 상대 선수 위치에 대한 영향을 조정하고, 입력한 방향이 우선 고려되도록 개선됩니다. ② 간헐적으로 퍼스트 타치 후 바로 이동 특성이 키 입력 방향과 다른 방향으로 진행되었던 현상이 수정됩니다. ③ 기하적으로 퍼스트 타치/노오드리브의 시 퍼스트 타치 후 바로 이동 트레이너 반도미지의 앤더 헤시아이 소거됩니다.</p> <p>④ 특정 상황에서 컬링 로빙 스루 패스의 궤적과 속도가 비정상적으로 진행되었던 현상이 수정됩니다.</p> <p>⑤ 풀기피기 두스풀에 만족하지 못했던 현상이 수정됩니다.</p> <p>⑥ 크로스 상황에서 좀 더 유효한 선수에게 커서가 변경되도록 개선됩니다.</p> <p>⑦ 아군 선수에게 패스를 시도했을 때, 패스를 받는 선수가 아닌 다른 선수로 커서가 변경되었던 현상이 수정됩니다.</p> <p>⑧ (키보드 한정) 선수 자동 전환 옵션을 '수동'으로 설정 시, 공중볼 상황에서 간헐적으로 선수가 변경되지 않았던 현상이 수정됩니다.</p>

“
특정 상황에서 컬링 로빙 스루 패스의 궤적과 속도가
비정상적으로 진행되었던 현상이 수정됩니다.
”

직접적인 너프

23년 11월 23일 업데이트가 있었고,
컬링 로빙 스루 패스의 **궤적과 속도를 수정**하는 직접적인 너프를 주었습니다.
그로 인해 영향을 받은 로밍 스루 패스 수도 자연스럽게 줄어들었습니다.

현재



현재

23년 11월 23일 업데이트 이후, 서서히 로밍 스루 패스 시도 수는 줄어들었고,
경기당 0.26회까지 감소하였습니다.

A dynamic photograph of a soccer player in mid-kick. The player is wearing a blue jersey, white shorts, and yellow socks with blue stripes. They are wearing white soccer cleats with yellow accents. The ball is visible on the grass to the right. The background is blurred, suggesting motion. A large green rectangular overlay covers the top half of the image, containing the number 03.

03

현재 로빙 스루 패스의 문제점

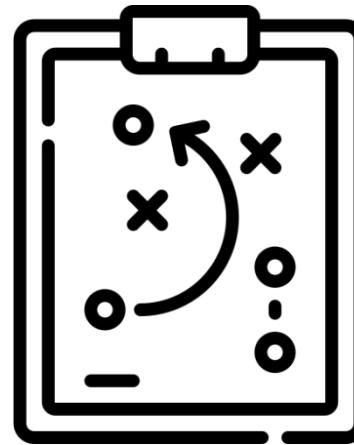
현재, 로빙 스루 패스의 문제점

01



특정 애니메이션

02



선수 위치 조건

03



패스 타겟 선정

01



특정 애니메이션

공 아래를 찍어 차는
애니메이션 선정



1번 영상

2번 영상

3번 영상

공 아래를 찍어 차는 애니메이션이 선정 되면 패스 게이지를 강하게 하여도

타켓 지점이 가깝게 잡힙니다. 그로 인해 ① 공의 속도가 줄어들고 ② 공이 높이 뜨게 됩니다.

01



특정 애니메이션

공 아래를 찍어 차는
애니메이션 선정



1번 영상

2번 영상

3번 영상

공 아래를 찍어 차는 애니메이션이 선정 되면 패스 게이지를 강하게 하여도

타켓 지점이 가깝게 잡힙니다. 그로 인해 ① 공의 속도가 줄어들고 ② 공이 높이 뜨게 됩니다.

01



특정 애니메이션

공 아래를 찍어 차는
애니메이션 선정



1번 영상

2번 영상

3번 영상

공 아래를 찍어 차는 애니메이션이 선정 되면 패스 게이지를 강하게 하여도

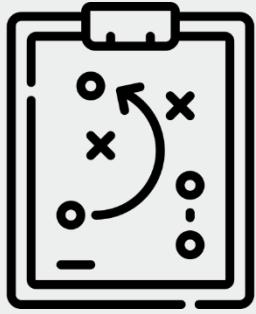
타켓 지점이 가깝게 잡힙니다. 그로 인해 ① 공의 속도가 줄어들고 ② 공이 높이 뜨게 됩니다.

→ 결과적으로

공격의 템포가 늦춰진다

는 문제점이 발생합니다.

02



선수 위치 조건

패스를 주고 받는
선수의 위치

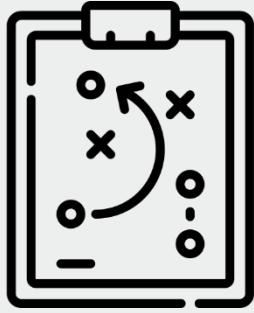


1번 영상

2번 영상

패스를 주는 선수와 받는 선수가 **일직선상에 위치**하면
패스 타겟이 공간이 아니라 받는 선수 주변에 잡힙니다.

02



선수 위치 조건

패스를 주고 받는 선수의 위치



1번 영상

2번 영상

패스를 주는 선수와 받는 선수가 **일직선상에 위치**하면
패스 타겟이 공간이 아니라 받는 선수 주변에 잡힙니다.

→ 결과적으로 해당 조건에서 패스 시 **공간으로 타겟이 잡히지 않는** 문제점이 발생합니다.

03



패스 타겟 선정

의도치 않은 곳으로
패스 타겟이 선정



침투 방향 설정 이후 로밍 스루 패스 시에는, 공격수의 침투 방향으로
패스 타겟이 선정 되어야 하지만, 의도치 않은 곳으로 패스 타겟이 잡히게 됩니다.

→ 결과적으로 공의 소유권이 상대에게 넘어가는 문제점이 발생합니다.



04

로빙 스루 패스
개선 아이디어

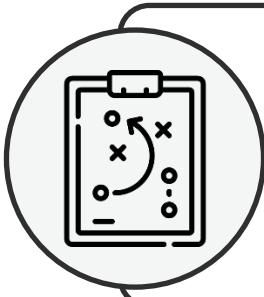
개선 아이디어



특정 애니메이션

공 아래를 찍어 차는 애니메이션 발동 조건 명확화

패스 게이지에 따라 애니메이션 발동 조건 구체화 및 수정



선수의 위치 조건

패스 게이지에 따른 타겟 설정 개선

패스 게이지에 따른 타겟 거리와 궤적 변화 구체화 및 수정



패스 타겟 설정

침투 방향의 따른 타겟 설정 개선

침투 방향의 정확도 및 수동 침투 시 타겟 설정의 정확도 향상

01

특정 애니메이션에서의 오류 발생



문제점 확인

공 아래를 찍어 차는 애니메이션이
선정 되면 패스 게이지를 강하게 하여도
타겟 지점이 가깝게 잡혀
공격의 템포가 늦춰지는 문제 발생

애니메이션 발동 조건 명확화

- 공 아래를 찍어 차는 애니메이션 발동 조건을 명확하게 수정해야 합니다.
 - 일정 패스 게이지 이상 채웠을 때는 애니메이션이 선정되면 안되고,
 - 패스 게이지가 적게 채워졌을 때만 발동 되어야 합니다.

선수의 위치 조건에 따른 오류 발생



문제점 확인

패스를 주고 받는 선수가 일직선상에 위치하면 패스 타겟이 공간에 잡히지 않고 선수 주변에 잡히는 문제 발생

패스 게이지에 따른 타겟 거리 및 패스 궤적 개선

- 패스를 주고 받은 선수의 위치와 상관 없이, 패스 게이지의 따라 패스 타겟이 선정되도록 개선이 필요해 보입니다.
 - 패스 게이지를 적게 채우면 패스 타겟이 가까운 곳으로 잡히며, 패스 궤적 또한 낮고 느려야 하고,
 - 패스 게이지를 많이 채운다면 패스 타겟이 먼 공간으로 잡히며, 패스 궤적 또한 높고 빠르게 가야 합니다.

03

패스 타겟 선정에서의 오류 발생



문제점 확인

침투 방향 설정 이후 로밍 스루 패스 시에는,
공격수의 침투 방향이 아닌 **의도치 않은**
곳으로 패스 타겟이 잡혀 소유권이
상대에게 넘어가는 문제 발생

침투 패스 타겟 선정의 정확도 개선

- 침투하는 선수에게 패스할 시에는 침투 방향과 엉뚱한 곳으로 타겟이 잡히면 안됩니다.
 - 수동 침투를 하였으면 입력한 방향으로 더 정밀하게 타겟이 선정되고,
 - 수동 침투 설정을 따로 하지 않았더라도 공격수의 몸 진행 방향 공간으로 타겟이 선정되어야 합니다.



패스 게이지 적을 때

공을 찍어 차는 애니메이션
발동하도록 설정

패스 게이지 많을 때

공을 찍어 차는 애니메이션
발동하지 않도록 제한



패스 게이지 적을 때

- ① 가깝게 패스 타겟 선정.
- ② 공의 궤적이 낮고 느린 패스 궤적 적용

패스 게이지 많을 때

- ① 먼 공간 패스 타겟 선정.
- ② 공의 궤적이 높고 빠른 패스 궤적 적용



수동 침투 입력 시

입력한 방향에 더욱 정밀한 타겟 선정

수동 침투 미 입력 시

공격수의 몸 진행 공간에
패스 타겟 선정

위와 같은 수정을 거친다면, **로빙 스루 패스의 정확도 향상**이 기대됩니다.



※ 출처

FCO 공식 홈페이지, 벡터 아이콘, 픽사베이

※ 영상

직접 녹화