



**MADDEN**  **16**

본 「소프트웨어 설명서」 및 PlayStation®4의 「사용설명서」에 기재된 주의 사항을 잘 읽어 보신 후, 올바른 방법으로 사용해 주십시오. 「소프트웨어 설명서」 및 「사용설명서」는 잘 보관해 주십시오. 어린이가 사용할 때에는 보호자가 읽어 보신 후 안전하게 사용해 주십시오.

## 건강상의 주의

### ⚠ 경고

#### 빛의 자극으로 인하여 일어나는 발작에 대하여

깜빡이는 화면이나 그 외 빛의 자극에 의해, 아주 드물게 눈이 아프거나 시력 이상, 편두통, 경련 및 의식 장애(실신 등) 등의 증상(광과민성 발작)이 일어나는 경우가 있습니다. 이런 증상이 있는 분은 사전에 반드시 의사와 상담해 주십시오.

### ⚠ 주의

#### 이런 경우에는 즉시 사용을 중지해 주십시오.

위의 증상이 더하여 두통, 현기증, 구역질, 피로감, 멀미와 비슷한 증상 등을 느끼거나 눈, 귀, 손, 팔, 발 등 신체의 일부에 불쾌감이나 통증을 느낄 때에는 즉시 사용을 중단해 주십시오. 사용을 중단해도 나아지지 않는 경우에는 의사의 진찰을 받으십시오.

#### 3D 영상, 3D 입체 게임에 대하여

3D 영상이 보이는 방식에는 개인차가 있습니다. 몸의 이상(예:눈의 긴장 및 피로, 구토 증상)을 느끼거나 입체로 보이지 않는 경우에는 3D 기능의 사용을 피해 주십시오. 최신 정보에 대해서는 아래의 URL을 참조해 주십시오.

<http://www.playstation.co.kr/info/>

또한 어린이(특히 6세 미만)의 시각은 아직 발달 단계에 있으므로 자녀분이 3D 영상을 시청하거나 3D 입체 게임을 플레이하기 전에 소아과나 안과 등의 의사와 상담하시기를 권장합니다.

#### 컨트롤러의 진동 기능에 대응한 소프트웨어에 대하여

진동 장애가 있는 분은 진동 기능을 사용하지 말아 주십시오.

\*진동 기능의 ON/OFF는 컨트롤러의 PS 버튼을 누르면 표시되는 메뉴에서 설정할 수 있습니다.

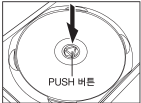
- 플레이할 때는 방을 밝게 하고 가능한 한 화면에서 떨어져 주십시오.
- 피곤할 때나 수면 부족 상태에서는 플레이를 피해 주십시오.
- 플레이할 때는 건강을 위해 한 시간에 15분 정도의 휴식을 취해 주십시오.
- 플레이 중에 몸 상태가 나빠지면 즉시 플레이를 중단해 주십시오.

## 사용상의 주의

- 본 소프트웨어는 PlayStation®4 전용입니다. ● 난방기기의 근처나 자동차 안 등 고온/다습한 곳에는 놓지 마십시오.
- 디스크를 손질할 때는 부드러운 천으로 가볍게 닦아 주십시오. ● 디스크에 손상이 가지 않도록 조심해서 다루어 주십시오. 흠집이 나면 플레이할 수 없게 되는 경우가 있습니다. ● PlayStation®4를 PDPLA 액정(LCD) 방식 이외의 프로젝션 TV에 연결하면 "잔상 현상"이 나타날 수 있습니다. 특히 정지 화면을 TV 화면에 표시한 채로 장시간 방치해두면 화면에서 잔상이 지워지지 않을 수 있습니다. ● 고객님의 취급 부주의로 인해 생긴 흠집이나 파손 등에 대해서는 보상해 드리지 않으므로 사전에 주의해 주십시오.

## Blu-ray Disc™ 꺼내기/넣기

Blu-ray Disc™를 꺼내거나 넣을 때 손가락이 끼이지 않도록 주의해 주십시오.



### Blu-ray Disc™ 꺼내기

PUSH 버튼을 눌러 디스크가 떠있는 상태가 되면 꺼내 주십시오.



### Blu-ray Disc™ 넣기

디스크의 안쪽 원(나선 부분)을 딸깍 소리가 날 때까지 눌러 주십시오.

## PlayStation®4 시스템 소프트웨어 업데이트

이 디스크에는 PlayStation®4 업데이트(갱신) 데이터가 포함되어 있습니다. 게임을 기동하여 업데이트를 원하는 화면이 표시되면, 업데이트가 필요합니다.

## Trademark Information

®, "PlayStation", "PS4" and "DUALSHOCK" are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

"Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation.

"Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association.

# 목차

MADDEN NFL 16의	게임 모드.....	19
새로운 점.....	다른 온라인 기능.....	43
조작 방법.....	도움이 필요하신가요? .....	46
게임 특징.....		
게임 플레이.....		

# MADDEN NFL 16의 새로운 점

Madden NFL 16은 가장 실감나는 미식 축구를 즐길 수 있는 게임입니다. 이번 버전에는 캐치(catching)와 숨겨진 메커니즘에 특히 공을 들였습니다. 공중 높이 하이포인트에서 잡는 공격적 캐치를 시도하든, 아니면 추가 야드를 확보하기 위해 공을 잡은 후에 달리는 RAC 캐치를 시도하든, 더욱 정교한 캐치 시스템을 만끽할 수 있습니다.

프랜차이즈(Franchise)와 Madden Ultimate Team (MUT)과 같은 게임 모드도 더욱 향상되었습니다. 새로운 게임 모드 드래프트 챔피언(Draft Champions)의 추가 등 발전된 Madden NFL 16은 현존하는 최고의 풋볼 게임입니다.

## 플레이메이커가 되어라

공중볼 지배 능력을 강화한 Madden NFL 16의 새로운 컨트롤로 제공권을 장악하여 플레이메이커가 되세요. 새로운 쿼터백(QB) 메커니즘으로 치열한 스로우, 터치 패스와 롤아웃 패스로 압박을 받는 상황에서도 전혀 없는 깊이와 컨트롤을 제공합니다. 위험과 보상이 공존하는 새로운 캐치와 패스 시스템을 조합하여 프랜차이즈 역사상 가장 극적인 순간에 대비하세요.

## 드래프트 챔피언즈

드래프트 챔피언즈(Draft Champions) 모드에서는 현재의 NFL 스타 선수 및 과거의 레전드 선수들로 이루어진 팀을 드래프트할 수 있습니다. 15라운드 동안 진행되는 드래프트에서 먼저 코치를 선택하세요. 코치는 플레이북과 팀 스타일을 제공합니다. 그런 다음에 각 라운드에 제시되는 3명의 선수 중의 한 명을 선택하세요. 이제 팀을 데리고 필드에 나가 솔로 게임 또는 1대1 게임을 진행하게 됩니다. 더 많이 승리할수록 보상도 커집니다.

## 리시버/디펜더 컨트롤

Madden 사상 처음으로, 공이 공중에 떠 있는 동안 각 패스의 향방을 지시할 수 있습니다. 리시버의 경우, 공격적인 캐치로 하이라이트 장면을 노리거나 안정적인 캐치로 공을 안전하게 지키세요. 수비의 경우, 새로운 “플레이 볼”(play ball)과 “리시버 공격”(hit receiver) 메커니즘을 사용하여 각 플레이 결과를 방해할 수 있습니다.

새로운 압박, 구역 방어, 물고 물리는 손 싸움, 캐치 지점의 다양한 2인 상호작용으로 리시버와 디펜더는 가장 실감 나는 동작을 교환합니다. 여기에는 패스 방해 패널리티, 팁 볼, 녀아웃, 동시 공 잡기 등이 포함됩니다.

## 통합된 브로드캐스트 그래픽

플레이메이커 하이라이트 장면이 선수 스포츠라이트, 다이내믹 목표와 성취, 혁신적인 필드 카메라와 함께 제공되어 어느 때보다 더 경기에 몰입하도록 해줍니다. 경기 중 멋진 장면을 만드는 것이 더욱 재미있어졌고 보상도 커졌습니다.

## 프랜차이즈(FRANCHISE)

솔로, 혹은 온라인에서 경기마다 역동적인 목표를 완료하면서 새로운 스카우팅과 드래프트 시스템으로 NFL 제국을 건설해 나가세요. 경기 준비(Game Prep)로 선수를 육성하고 경기 성적과 경영진의 선수 계약을 통해 팀의 자신감을 키우세요. 선수들의 자신감을 끌어올려 경기력을 향상시키고 선수 XP를 높이세요.

## MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT)

과거와 현재의 가장 인기 있는 NFL 선수들로 Madden Ultimate Team(MUT)을 구성하여 1대1 시즌(Head-to-Head Seasons), 솔로 챌린지(Solo Challenges) 등에서 상대를 지배하세요. 코인을 획득하여 온라인 마켓플레이스(Online Marketplace)를 통해 팩을 구매하세요. 온라인 마켓플레이스(Online Marketplace)에서 직접 아이템을 교환하거나 경매하여 Ultimate Team을 만들어 나갈 수 있습니다. Madden에서 가장 빠르게 성장하는 실시간 콘텐츠 및 서비스 업데이트와 함께 1년 내내 NFL을 즐기세요.

## GATORADE™

## 스킬 트레이너(SKILLS TRAINER)

Gatorade 스킬 트레이너(Skills Trainer)에 게임플레이 기술뿐 아니라 전략과 풋볼 지식을 가르치는 개념이 새로 도입되었습니다. 또한, 새로운 수비 커버리지 메커니즘과 더불어 새로운 패스와 캐치 메커니즘을 습득하도록 도와주는 새로운 챌린지도 있습니다.

이제는 건틀릿(Gauntlet)에서 추가 라이브를 획득할 수 있습니다. 그리고 새로운 레더 챌린지(Ladder Challenges)로 주어진 챌린지를 완료하여 레벨을 올릴 수 있습니다. 그러나 챌린지 완료에 실패하면 레벨이 떨어지게 됩니다. 건틀릿(Gauntlet)을 하는 동안 자만은 금물입니다. 이제 보스 배틀이 랜덤으로 진행되니까요!

# 조작 방법

## 플레이 콜(PLAY CALL)

Madden NFL 16에는 플레이 콜 방식이 조금 달라졌습니다. 이 설정은 언제든지 SETTINGS > GAME OPTIONS > PLAY CALL STYLE에서 변경하거나 매 경기 옵션에서 지정할 수 있습니다.

**퀵(Quick)** 코치가 제안하는 한 개의 플레이를 보여주지만, 방향키 ↓ 을 눌러 더 많은 옵션 사이를 이동할 수 있습니다. 방향키 ← 과 → 을 누르면 전략 제안(Strategy Suggestions), 커뮤니티 제안(Community Suggestions), 자주 이용하는 플레이(Frequently Run Plays) 사이를 이동합니다. 또한, 이 옵션에서 나가 전체 플레이북으로 돌아갈 수도 있습니다.

**인헨스드 (Enhanced)** 코치 제안(Coach Suggestions), 포메이션(Formation), 컨셉(Concept), 플레이 유형(Play Type), 인력(Personnel), 최근 플레이(Recent Plays) 등의 다양한 옵션 당 3가지 제안을 제시합니다.

**슬림(Slim)** 인헨스드(Enhanced)와 동일한 선택 옵션이 있습니다. Madden NFL 16이 제공할 수 있는 모든 아름다운 브로드캐스트 프레젠테이션을 볼 수 있습니다.

또한, Madden NFL 16에서 템포(Tempo) 설정을 변경하여 시간이 흐르는 속도를 미세하게 조정할 수 있습니다.

**노멀(Normal)** 기본 옵션입니다.

**노 허들 (No Huddle)** 공격수가 태클을 당했는데 경기 시계가 돌아갈 때에는 자동으로 노 허들(No Huddle) 오픈스에 들어갑니다.

**츄 클락 (Chew Clock)** 플레이 시계를 10초로 줄어뜨리게 합니다. 경기 후반에 경기 시계를 대폭 줄이고 싶을 때 사용하면 좋습니다!

# 게임 컨트롤

## 프리플레이 오펜스(PRE-PLAY OFFENSE)

스냅 볼(라인으로 빨리 이동)	⊗ 버튼
선수 변경	○ 버튼
선수 모션	왼쪽 스틱
햅루트	△ 버튼
패스 보호	L1 버튼
페이크 스냅	R1 버튼
플레이 아트 보기	R2 버튼
선수 잠금	L3 버튼
프리플레이 메뉴 보이기/숨기기	R3 버튼
게임플레이 카메라 줌인	방향키 ↑
게임플레이 카메라 줌아웃	방향키 ↓

## 패스(PASSING)

특정 리시버에게 높은 패스	L1 버튼 + ⊗/○/□/△/ R1 버튼
특정 리시버에게 낮은 패스	L2 버튼 + ⊗/○/□/△/ R1 버튼
리시버에게 던지기 (1)	□ 버튼
리시버에게 로브 (1)	□ 버튼 (누르기)
리시버에게 터치 패스 (1)	□ 버튼 (두 번 누르기)
리시버에게 불릿 패스 (1)	□ 버튼 (누르고 있기)
리시버에게 던지기 (2)	⊗ 버튼
리시버에게 로브 (2)	⊗ 버튼 (누르기)
리시버에게 터치 패스 (2)	⊗ 버튼 (두 번 누르기)
리시버에게 불릿 패스 (2)	⊗ 버튼 (누르고 있기)
리시버에게 던지기 (3)	○ 버튼
리시버에게 로브 (3)	○ 버튼 (누르기)
리시버에게 터치 패스 (3)	○ 버튼 (두 번 누르기)
리시버에게 불릿 패스 (3)	○ 버튼 (누르고 있기)
리시버에게 던지기 (4)	△ 버튼
리시버에게 로브 (4)	△ 버튼 (누르기)
리시버에게 터치 패스 (4)	△ 버튼 (두 번 누르기)
리시버에게 불릿 패스 (4)	△ 버튼 (누르고 있기)
리시버에게 던지기 (5)	R1 버튼
리시버에게 로브 (5)	R1 버튼 (누르기)
리시버에게 터치 패스 (5)	R1 버튼 (두 번 누르기)
리시버에게 불릿 패스 (5)	R1 버튼 (누르고 있기)
펌프 페이크	L3 버튼, 바깥 포켓 오른쪽 스틱 + 방향키
플레이 액션/스크램블 취소	R2 버튼
롤아웃 동작	R2 버튼 (누르기) 후에 왼쪽 스틱 + 방향키
공 멀리 던지기	R3 버튼
QB 회피	오른쪽 스틱 + 방향
토탈 컨트롤 패스	던질 때 왼쪽 스틱 + 방향키

# 볼 캐리어

스티프 압 펀치	⊗ 버튼 (누르기)
스티프 압 홀드 (수비수 근처)	⊗ 버튼 (누르고 있기)
세리머니 (오픈 필드에서)	L2 버튼 + ⊗ 버튼 (누르고 있기)
스핀	⊙ 버튼/오른쪽 스틱 (반원)
다이브	⊖ 버튼 (누르고 있기)
슬라이드/포기	⊖ 버튼 (누르기)
허들	△ 버튼
볼 피치	L1 버튼
볼 핸드 변경	R1 버튼 (누르기)
볼 보호	R1 버튼 (누르고 있기)
정밀 동작 (감속)	L2 버튼
스터터 스텝	L2 버튼 (누르기)
정밀 스핀	L2 버튼 + ⊙ 버튼/ L2 버튼 + 오른쪽 스틱 (반원)
정밀 다이브	L2 버튼 + ⊖ 버튼
정밀 높은 다이브 (블로커 뒤)	L2 버튼 + ⊖ 버튼
정밀 허들	L2 버튼 + △ 버튼
엑셀 버스트	R2 버튼
속도 변경	L2 버튼 + R2 버튼
주크	방향키 ←/방향키 →
정밀 주크	L2 버튼 + 방향키 ←/방향키 →
정밀 점프 컷 (스크리미지 라인 뒤)	L2 버튼 + 방향키 ←/방향키 →
갯 스키니 (블로커 뒤)	R1 버튼 (누르고 있기)
백 주크	오른쪽 스틱 ↓
정밀 백 주크	L2 버튼 + 오른쪽 스틱 ↓
트럭	오른쪽 스틱 ↑
정밀 트럭	L2 버튼 + 오른쪽 스틱 ↑
야드 돌진 (비틀거림 회복 아이콘 활성화 상태)	오른쪽 스틱 ↑
비틀거림 회복 (비틀거림 회복 아이콘 활성화 상태)	오른쪽 스틱 ↓
트럭 스텝 콤보	오른쪽 스틱 ↑, ↗, ←, ↘, ↓
정밀 트럭 스텝 콤보	L2 버튼 + 오른쪽 스틱 ↑, ↗, ←, ↘, ↓



## 볼 캐리어 (계속)

좌 주크, 좌 스핀 콤보	오른쪽 스틱 ←, ↖, ↑, ↗, →
정밀 좌 주크, 좌 스핀 콤보	L2 버튼 + 오른쪽 스틱 ←, ↖, ↑, ↗, →
좌 주크, 우 스핀 콤보	오른쪽 스틱 ←, ↘, ↓, ↙, →
정밀 좌 주크, 우 스핀 콤보	L2 버튼 + 오른쪽 스틱 ←, ↘, ↓, ↙, →
우 주크, 좌 스핀 콤보	오른쪽 스틱 →, ←, ↖, ↑, ↗, →
정밀 우 주크, 좌 스핀 콤보	L2 버튼 + 오른쪽 스틱 →, ←, ↖, ↑, ↗, →
우 주크, 우 스핀 콤보	오른쪽 스틱 →, ←, ↘, ↓, ↙, →
정밀 우 주크, 우 스핀 콤보	L2 버튼 + 오른쪽 스틱 →, ←, ↘, ↓, ↙, →
백 주크, 좌 스핀 콤보	오른쪽 스틱 ↓, ↙, ←, ↖, ↑
정밀 백 주크, 좌 스핀 콤보	L2 버튼 + 오른쪽 스틱 ↓, ↙, ←, ↖, ↑
백 주크, 우 스핀 콤보	오른쪽 스틱 ↓, ↘, →, ↗, ↑
정밀 백 주크, 우 스핀 콤보	L2 버튼 + 오른쪽 스틱 ↓, ↘, →, ↗, ↑
좌 주크, 우 주크 콤보	오른쪽 스틱 ←, →
정밀 좌 주크, 우 주크 콤보	L2 버튼 + 오른쪽 스틱 ←, →
우 주크, 좌 주크 콤보	오른쪽 스틱 →, ←
정밀 우 주크, 좌 주크 콤보	L2 버튼 + 오른쪽 스틱 →, ←

## 공중볼/루스 볼

오토 플레이/디펜시브 어시스트	L1 버튼 (누르고 있기)
선수 변경	⊙ 버튼
안전한 캐치	⊗ 버튼 (누르기 또는 길게 누르기)
플레이 리시버 (수비 시)	⊗ 버튼 (누르고 있기)
RAC 캐치	⊖ 버튼 (누르기 또는 길게 누르기)
다이브(루스 볼)	⊖ 버튼 (길게 누르기)
공격적 캐치	⊕ 버튼 (누르기 또는 길게 누르기)
플레이 볼 (수비 시)	⊕ 버튼 (누르고 있기)
스왑	⊖ 버튼 (누르고 있기)/ R1 버튼 (누르고 있기)
스트레이프	L2 버튼
엑셀 버스트	R2 버튼

# 수비

## 프리플레이 디펜스

개별 조정	⊗ 버튼
선수 변경	⊙ 버튼
선수 선택	⊙ 버튼 (누르고 있기) + 오른쪽 스틱
오디블 메뉴	Ⓜ 버튼
커버리지 오디블	△ 버튼
디펜시브 라인 오디블	L1 버튼
라인배커 오디블	R1 버튼
디펜시브 키	L2 버튼
라인 밖으로	R2 버튼 (누르기)
플레이 아트 보기	R2 버튼 (누르고 있기)
게임플레이 카메라 줌인	방향키 ↑
게임플레이 카메라 줌아웃	방향키 ↓
수비 선수 카메라 고정	L3 버튼
프리플레이 메뉴 보이기/숨기기	R3 버튼
관중 소리 높이기	오른쪽 스틱 ↑

## 디펜시브 (인게이지드)

패스 러시 피네스 무브	⊗ 버튼
풀고 나오기	왼쪽 스틱 + 방향
선수 변경	⊙ 버튼
패스 러시 파워 무브	Ⓜ 버튼
핸즈업/배트 볼	△ 버튼
오토 플레이/디펜시브 어시스트	L1 버튼

## 디펜시브 (추적)

안정적 태클	⊗ 버튼
정밀 브레이크다운 태클	L2 버튼 + ⊗ 버튼
선수 변경	⊙ 버튼
공격적 태클 (근접)/다이브 태클 (멀리서)	Ⓜ 버튼
오토 플레이/디펜시브 어시스트	L1 버튼
볼 스트립	R1 버튼
스트레이프	L2 버튼
엑셀 버스트	R2 버튼
히트 스틱	오른쪽 스틱

# 게임 특징

## 높은 패스

새롭게 추가된 메커니즘으로, 높은 포물선을 그리는 패스를 던지는 동안 **L1** 버튼을 길게 누르세요. 점프 볼을 던지거나, 수비수들 위로 공을 던질 때 좋습니다.

## 낮은 패스

새롭게 추가된 메커니즘으로, 공을 던지는 동안 **L2** 버튼을 길게 눌러 낮은 포물선의 패스를 던질 수 있습니다. 퍼스트 다운에 크게 전진하려고 수비수 사이로 패스할 때 유용합니다.

## 터치 패스

또 다른 신규 메커니즘으로, 공을 던지고 싶은 와이드 리시버의 버튼을 두 번 빨리 눌러 미디엄 터치 패스할 수 있습니다. 라인배커 위로 길게 포물선을 그리는 패스를 하거나, 팔을 쭉 뻗은 코너백 위로 던지려 할 때 가장 유용합니다.

## 롤아웃(ROLL OUT) 동작

패스 플레이에서 쿼터백이 공을 스냅한 후에 언제든지 **R2** 버튼을 눌러 쿼터백이 롤아웃 동작(또는 달리면서 스로우)에 들어가게 할 수 있습니다. (롤아웃 동작에서 나가려면 왼쪽 스틱을 놓으세요. 스크램블하려면 **R2** 버튼을 길게 누릅니다.)

## 공격적 캐치(AGGRESSIVE CATCH)

이제 공이 공중에 떠 있는 동안 **△** 버튼을 길게 누르면 와이드 리시버가 공격적 캐치를 하게 할 수 있습니다. 이 경우 리시버는 하이포인트 캐치와 하이라이트 타입 캐치가 가능합니다.

## RAC 캐치(RAC CATCH)

이제 공이 공중에 떠 있는 동안 **Ⓞ** 버튼을 누르고 있으면 와이드 리시버가 RAC 유형의 캐치를 합니다. 이 경우 리시버는 더 많은 야드를 전진하기 위해 필드를 이동하면서 공을 받으려고 시도합니다.

## 포제션 캐치(POSSESSION CATCH)

공이 공중에 떠 있는 동안 **X** 버튼을 누르면 와이드 리시버는 포제션 유형의 캐치를 시도합니다. 리시버는 폴링 캐치나 더 안전한 캐치로 공을 안전하게 지키려고 할 것입니다.

## 겟 스키니(GET SKINNY)

러닝백이 오펜시브 라인의 좁은 틈으로 통과하려고 할 때 **R1** 버튼을 누르면 하프백이 “겟 스키니” 애니메이션을 시작하여 러닝백이 좁은 런 구멍(run hole)을 비집고 나가도록 도와줍니다.

## 빠른 개별 수비 조정

이제 조정하고 싶은 수비수를 일일이 클릭하지 않고도 필드에서 특정한 수비수의 수비 커버리지를 조정할 수 있습니다. 수비가 스크리미지 라인에 있는 동안 다음 명령을 사용하세요.

**세컨더리 조정** **A** 버튼을 누르면 필드에 있는 세컨더리(후방) 수비수들을 개별적으로 조정할 수 있습니다.

**디펜시브 라인 조정** **L1** 버튼을 눌러 디펜시브 라인에 배치된 선수들을 개별적으로 조정하세요.

**라인배커 조정** **R1** 버튼을 눌러 라인배커와 필드 바깥의 코어 선수들을 조정합니다.

## 스파이 크래시(SPY CRASH)

수비 상황일 때, 볼 스냅 후에 언제든지 **R3** 버튼을 누르면, 시가 맞은 쿼터백 담당 수비수들이 쿼터백을 스파이 추적하게 할 수 있습니다. 이것은 쿼터백이 공을 던진 후에는 작동하지 않습니다.

# 글로벌 커버리지 조정

수비수가 수행할 커버리지 기술의 유형을 지시하세요.

**셰이드 언더 (Shade Underneath)** 수비수를 커버리지의 추적 유형에 할당합니다. 수비수는 마크하는 리시버들의 아래 구역에 머무르려고 할 것입니다.

**셰이드 오버 탑 (Shade Over Top)** 수비수가 상대 선수들의 위 구역에 머무르도록 애쓰는 커버리지 포지션을 할당합니다. 아래에서 진행되는 일은 포기할 수도 있지만 너무 깊이 들어가지는 않습니다.

**셰이드 아웃사이드 (Shade Outside)** 수비수가 중앙 공간을 포기하는 대신에 사이드라인 쪽의 경로를 차단하는 위치를 선호하게 됩니다.

**셰이드 인사이드 (Shade Inside)** 수비수가 사이드라인 쪽의 공간을 포기하는 대신에 필드 중앙 쪽의 경로를 차단하는 위치를 선호하게 됩니다.

**빠른 팁(Quick Tip):** 개별 커버리지 조정과 이 기능을 조합해서 사용하면 내 글로벌 커버리지 조정에 취약한 상대를 격파하기에 아주 좋습니다. 개별 커버리지 조정은 스킬 트레이너(Skills Trainer)에서 학습할 수 있습니다.

## 프로텍트 스틱(Protect the Sticks)

이 조정을 하면 플랫(flat) 후크(hook) 버즈(buzz) 구역 수비수들은 퍼스트 다운 마커 전방의 모든 경로를 레버리지합니다. 또한, 구역 할당에 영향을 받은 모든 수비수는 퍼스트 다운 마커를 자신의 구역 드롭 포인트로 잡습니다. **△** 버튼을 누른 후에 **L1** 버튼을 누르면 이 커버리지 조정이 활성화됩니다.

## 블러프 블리츠(Bluff Blitz)

필드에서 수비수의 위치에 따라 이 디펜시브 핫루트로 여러가지를 할 수 있습니다. 핫루트를 블러프 블리츠로 지정하면, 스크리미지 라인이나 태클 박스의 수비수들은 하프백을 마크하거나(하프백에게 전담 마크가 붙지 않은 경우) 후크 존으로 들어갑니다(하프백에게 전담 마크가 붙은 경우). 한편, 스크리미지 라인이나 태클 박스에 속하지 않은 수비수들은 이전의 할당 임무를 취소하기 전까지 블리처(blitzer) 같은 초기 무브를 수행합니다.

## 빠른 수비 조정 (Defensive Quick Adjustments)

이 기능을 이용해 조정하고 싶은 수비수를 클릭하지 않고도 조정할 수 있습니다. 프리플레이 동안, **△** 버튼을 누른 후에 다시 **△** 버튼을 누르면 세컨더리(디펜시브 팩필드에 위치한 수비수, 대체로 셰이프티와 코너백)를 조정하고, **L1** 버튼을 누른 후에 **L1** 버튼을 누르면 디펜시브 라인을 조정하고, **R1** 버튼을 누른 후에 **R1** 버튼을 누르면 라인백어를 조정할 수 있습니다.

## 대인 정렬(Man Align)

스냅 전에 수비수들이 자신이 맡은 공격 선수를 직접 커버하도록 정렬시키는 조정입니다. 이 조정을 선택하려면 **△** 버튼을 누른 후에 **R1** 버튼을 누릅니다.

# 사용자 수비 메커니즘

## 안정적 태클 메커니즘

공을 든 선수, 즉 볼 캐리어가 비전 콘(Vision cone)에 있는 동안 **X** 버튼을 누르면 볼 캐리어를 상대로 적절한 강도의 태클 애니메이션을 수행합니다. 설정 메뉴에서 비전 콘을 켜거나 끌 수 있습니다.

## 공격적 태클 메커니즘

수비수로 플레이할 때, 공을 잡은 선수가 비전 콘 안에 있는 동안 **O** 버튼을 누르면 볼 캐리어에게 강한 태클을 수행합니다. 하지만 이번에는 비전 콘이 안정적 태클 메커니즘보다 작습니다!

## 지원 스트레이프 메커니즘

이 메커니즘을 이용해 볼 캐리어와 수비수 위치를 나란히 정렬할 수 있습니다. 볼 캐리어와 가까운 전방에 있을 때 **L2** 버튼을 누르면 자동으로 볼 캐리어와 나란히 위치하여 태클할 준비가 됩니다. 지원 스트레이프가 활성화된 동안에는 좌우로만 이동할 수 있으므로 볼 캐리어의 전방에 머무릅니다.

## 패스 러시 메커니즘

더 이상 오른쪽 스틱을 움직여 쿼터백에게 돌진하지 않습니다. 이제는 **O** 버튼을 눌러 파워 무브를 수행하거나, **X** 버튼을 눌러 피네스 무브를 수행합니다.

## 패스 러시 초기 이동 메커니즘

스냅과 동시에 **R2** 버튼을 눌러 패스 러시 초기 이동을 수행하세요. 볼을 스냅하는 순간에 **R2** 버튼을 누르면, 성공적인 빠른 패스 러시 초기 이동을 보게 되며 이에 따라 성공적인 윈(win) 애니메이션을 플레이할 가능성이 커집니다. 잘못된 타이밍에 버튼을 누르면 느린 초기 이동이 나타나며 윈 애니메이션이 나타나지 않습니다.

## 패스(PASSING)

---

### 퍼플 루트(Purple Routes)

러닝백에게 퍼플 루트가 있는 경우, 이 선수가 블리츠를 하면 차단을 위해 자리에 머무르고, 그렇지 않으면 패스 루트로 풀려납니다.

### 블러핑 플레이(BLUFFING PLAY ART)

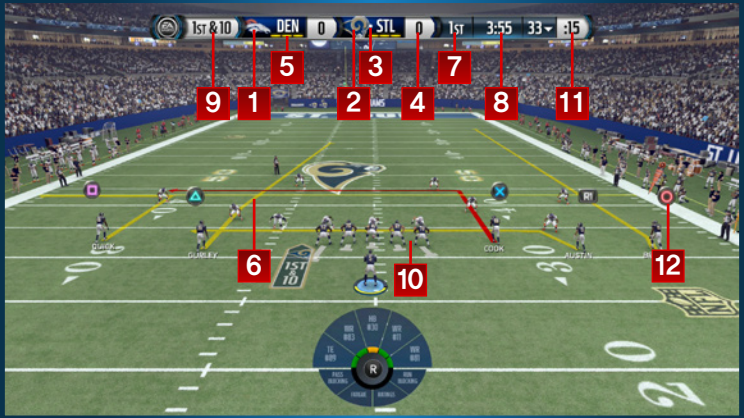
멀티플레이어 게임에서 플레이 콜을 블러핑하려면 선택하고 싶은 플레이에 해당하는 버튼을 누르고 있으세요. 이렇게 하면 원하는 플레이를 몰래 선택할 수 있습니다. 상대에게 블러핑하려면 다른 플레이로 스크롤하는 동안 버튼을 계속해서 누르고 있다가 놓아서 플레이 콜 화면에서 나갑니다.

### 흐린 리시버 아이콘

루트가 시작된 후에 처음에는 리시버의 아이콘이 잠시 흐리게 보이다가 점차 진해질 수 있습니다. 이것은 리시버의 인지(Awareness) 상태를 나타냅니다. 리시버는 길게 이어지는 패턴의 처음 5야드 안에는 공을 잡으려고 하지 않습니다. 아이콘이 완전히 밝아지면 리시버가 패스를 받을 준비가 되었다는 것을 의미합니다. 먼저, 리시버가 상대방의 가드를 받지 않는 오픈 상태인지 확인한 후에 공을 던지세요.

# 게임 플레이

## 게임 화면(GAME SCREEN)



1. 원정 팀(Away team)
2. 홈 팀(Home team)
3. 공격권(Possession)
4. 점수(Score)
5. 남은 타임아웃 횟수  
(Timeouts remaining)
6. 플레이 아트  
(Play Art)
7. 쿼터(Quarter)
8. 남은 시간  
(Time Remaining)
9. 다운 및 거리  
(Down and distance)
10. 스타팅 라인  
(Starting line)
11. 플레이 시계  
(Play clock)
12. 리시버 아이콘  
(Receiver icons)



# 일시 중지 메뉴(PAUSE MENU)

게임 진행 동안 **옵션(OPTIONS)** 버튼을 누르면 일시 중지 메뉴가 나타납니다.

**계속하기 (Resume)**                    마지막으로 게임을 중지한 부분부터 계속 진행합니다.

**타임아웃 호출 (Call Timeout)**            팀에게 휴식을 주고 경기 시계를 멈춥니다.

**즉석 리플레이 (Instant Replay)**    다양한 리플레이 각도에서 이전 플레이를 확인합니다.

**하이라이트 (Highlights)**            동영상 하이라이트를 보며 경기의 진행 내용을 리플레이합니다.

**슈퍼 시뮬레이션 (Super Sim)**            플레이, 드라이브, 또는 심지어 쿼터 전체를 건너뛸 수 있습니다. 플레이 쿨을 할 때만 이용할 수 있습니다.

**게임 나가기 (Exit Game)**            게임을 종료하거나 개시 킥오프부터 다시 시작합니다. 현재 경기의 모든 진행 데이터를 잃습니다.

**게임 통계 (Game Stats)**            지금까지 축적된 모든 통계를 봅니다.

**덱스 차트 (Depth Chart)**            로스터(roster, 엔트리 명단) 전체를 관리하며 어떤 선수든 선발진으로 옮길 수 있습니다.

**챌린지 플레이 (Challenge Play)**        심판에게 도전합니다.

**메디컬 센터 (Medical Center)**        경기 동안 발생한 모든 부상을 확인합니다.

**공격/수비 오디오 (Offensive/Defensive Audibles)**    작전실에서 각 포메이션에 특정한 오디오를 지정합니다.

**설정(Settings)**                    게임 설정, 대전 난이도 조절을 위한 선수와 CPU 스킬 조정, 시각 프레젠테이션 옵션 켜기/끄기, 음량 조정, 컨트롤 보기 등의 메뉴가 있습니다.

**기본 컨트롤 (Basic Controls)**        게임내 매뉴얼의 기본 조작 방법을 확인할 수 있습니다.

**컨트롤러 선택 (Controller Select)**    게임에 다른 플레이어를 데려오거나 조종하는 팀을 변경합니다.

# 메인 메뉴

---

## 홈(Home) 패널

곧바로 경기를 시작하여 새로운 Madden NFL 16을 즐기려면 홈 패널을 선택하세요.

## 플레이(Play) 패널

Madden Ultimate Team (MUT), 프랜차이즈(Franchise), 새로운 드래프트 챔피언(Draft Champions), 스킬 트레이너(Skills Trainer) 등을 이용할 수 있습니다. 또한, 지금 플레이(Play now), 온라인 1대1(Online Head-to-Head), 연습(Practice)을 이용하거나 Opening Experience를 리플레이할 수도 있습니다.

## 커스터마이징(Customize) 패널

### 로스터 관리(Manage Rosters)

로스터 관리(Manage Rosters) 메뉴에는 다양한 옵션이 제공됩니다. 선수 트레이드, FA 선수 계약, 또는 개별 선수들의 외모, 저지 번호, 등급을 수정하여 팀의 선수나 로스터를 편집할 수 있습니다. 엔트리 명단, 즉 로스터를 변경한 후에 커스텀 로스터로 저장합니다. 이렇게 제작한 로스터를 언제든지 Madden NFL 커뮤니티에서 Madden 공유(Share)를 통해 공유하거나 내 프랜차이즈에 가져올 수 있습니다.

### 커스텀 플레이북(Customize Playbooks)

좋아하는 플레이북에 다른 팀에서 보았던 포메이션이나 플레이가 보이는 게 못마땅합니까? 커스텀 플레이북을 직접 만들어 보세요. 먼저, 이미 익숙한 기본 플레이북을 선택한 후에 게임에 이용 가능한 다른 플레이를 추가하세요. 또한, 수비 커스텀 플레이북을 생성할 수 있으며, 커스텀 플레이북을 생성하는 동안 나만의 세트 오디블을 지정하는 것도 가능합니다.

## 설정(Settings)

플레이 콜 스타일, 난이도, 슬라이더 등의 모든 게임 플레이 설정을 조정합니다. 또한, EA 계정 업데이트, 자동 선수 교체 설정(Assign Auto-Subs), 최신 뉴스 확인, FAQ 찾아보기도 가능합니다.

## 파일 공유 및 관리(Share & Manage Files)

내 파일을 저장, 로드, 삭제하거나, 커스텀 플레이북, 로스터, 슬라이더 등을 전체 Madden NFL 커뮤니티와 공유할 수 있습니다.

## Madden 보상(Madden Awards)

그리드 아이언 클럽(Gridiron Club)에서는 이전 EA SPORTS 타이틀을 플레이하여 받은 충성도 보상을 볼 수 있습니다. 이전 타이틀을 플레이하면 충성도를 획득하고, 충성도에 따라 Madden Ultimate Team (MUT) 코인을 받습니다.

## 크리에이션 센터(Creation Center)

새로운 선수를 생성하고 유니폼 옵션을 맞춤 조정하세요. 원하는대로 저지(상의), 팬츠(하의), 양말 등을 변경할 수 있습니다.

## 기타(Extras)

예약 구매 보너스나 Madden NFL 16과 관련이 있는 프로모션 코드를 등록하거나 제작진을 확인합니다.

# 게임 모드

## 프랜차이즈(FRANCHISE)

### 프랜차이즈(FRANCHISE)란?

프랜차이즈(FRANCHISE)는 그리드아이언의 전설이 만들어지는 곳입니다. 실제 NFL 선수, 코치, 구단주를 조종하거나 자신의 캐릭터를 직접 생성하여 명예의 전당을 목표로 전진하면서 찬란한 영광 또는 쓰디쓴 눈물을 맛보게 됩니다. 프랜차이즈(FRANCHISE)에서는 NFL의 모든 흥분과 드라마를 고스란히 체험할 수 있습니다.

### 프랜차이즈(FRANCHISE)에서 새로워진 점은?

올해의 프랜차이즈(FRANCHISE)에서는 시작 절차가 짧아졌습니다. 먼저 클라우드와 오프라인 중에서 선택하세요. 클라우드는 주간 진행이 더 빠르고 리그 온라인에 접속할 수 있으며, 친구를 자유롭게 초대할 수 있습니다. 오프라인에서는 여전히 다수의 오프라인 캐릭터를 생성하며 리그를 로컬로 저장할 수 있습니다.

일단 팀을 선택하면 더 정밀하게 조정하거나 즉시 플레이를 시작할 수 있습니다. 커스터마이징에서는 정규 시즌에 기본 지정된 리그를 어디서부터 시작할 것인지도 정할 수 있습니다.

### 목표

게임에 들어가면 내 캐릭터와 팀의 다른 선수들에게 부과된 목표가 보입니다. 게임을 플레이하는 동안 이 목표를 완료하면 추가 XP 또는 자신감 (Confidence)을 얻게 되어 선수들이 필드에서 더욱 뛰어난 경기력을 발휘할 수 있습니다.

새로운 드라이브를 시작할 때마다 드라이브 목표(Drive Goal)를 부여받으며 이 목표를 완료하면 보너스 XP 또는 자신감을 얻습니다. 현재 게임의 이벤트에 기초하여 특정 목표가 설정되므로 매번 플레이할 때마다 특별한 도전을 할 수 있습니다.

플레이가 끝나면, 내 선수 옆에 XP와 자신감 업데이트뿐 아니라, 완료된 목표에 대한 업데이트 정보도 텍스트로 표시됩니다. 화면 하단의 자막 표시줄은 목표 진행 상황을 추적합니다. 주간 목표(Weekly Goals)는 이전의 주간 목표 완료 상황에 따라 할당되며 보상은 지금까지 달성한 전체 주간 목표를 기준으로 하므로 훨씬 큼니다.

## 허브(Hub)

프랜차이즈 허브는 원하는 메뉴를 더 빨리 찾을 수 있도록 더 단순하게 업데이트되었습니다. 이제 로스터는 새로운 팀(Team) 패널에 위치하며 해야 할 일(Things To Do) 바로 옆에 있습니다. 이제 팀에서 아무 선수나 선택해 전체적인 속성, 목표와 통계 등을 살펴보거나 XP로 선수를 위한 업그레이드를 구입할 수도 있습니다.

클라우드 프랜차이즈를 플레이한다면, 새로운 멤버(Members) 패널에서 리그 멤버들과 재빨리 교류하는 것도 가능합니다. 그들의 게임 상태 또는 온라인 접속 여부를 알 수 있습니다. 또한, 커미셔너(Commissioner)라면 오토 파일럿을 온/오프하거나 연봉 상한선 패널티를 삭제 또는 리그에서 제거할 수도 있습니다.

## 스카우팅(Scouting)

*Madden NFL 16*에서는 스카우팅 시스템이 전면 개편되었습니다. Week 3에 코치나 구단주로 시작하면 스카우팅 방법을 가르쳐주는 해야 할 일(Things To Do) 항목이 나타납니다. 간단히 설명하면, 스카우팅 포인트를 선수에게 사용해 상대의 능력에 대해 자세한 정보를 얻고, 다가오는 NFL 드래프트에서 실제로 드래프트 지명을 결정한다는 것입니다. 스카우팅 포인트를 사용해 선수의 최우선 속성 3가지를 해제하는데, 세 번째 속성이 해제되면 선수의 진정한 드래프트 가치가 드러납니다. 뿐만 아니라, NFL 드래프트 전에 스카우팅 포인트를 선수에게 사용하여 드래프트 클래스에서 “다이아몬드”와 “과대평가” 선수들을 찾아낼 수 있습니다.

이처럼 새로운 기능과 유용한 정보는 스카우팅 결정에 도움을 주는 동시에, 새로운 선수 피드백 화면에서 그들이 어떤 유형의 선수인지 잘 보여줍니다.

## 심 어 윈(Sim-a-Win)

커미셔너는 리그 일정표를 이용해 승패에 영향을 줄 수 있습니다. 아직 시작하지 않은 경기면 어떤 경기든 승리팀을 정할 수 있습니다. 심 어 윈(Sim-a-Win)으로 꿈의 시즌을 만들어보세요.

## 경기 준비(Game Prep)

경기 준비(Game Prep)에서는 다양한 활동을 통해 미래의 적수에 대비해 팀의 모든 면을 관리할 수 있습니다. 경기 준비(Game Prep)에서는 일정 시간 동안 팀을 성장시킬 수 있습니다. 각 주에 어떤 활동에 집중할지 플레이어의 선택에 달려 있습니다. 선택할 수 있는 활동과 훈련의 주된 유형은 크게 3가지입니다.

### XP 획득

구단주나 코치로서는 특정한 포지션 그룹이나 선수와 관련된 활동을 선택하여 경험치를 획득하세요. 경험치를 얻으면 선수들의 속성을 발전시키는 데 사용할 수 있습니다. 선수로서는 자신의 캐릭터를 위한 경험치를 획득하세요.

### 자신감 훈련

구단주나 코치는 선수들의 자신감 등급을 향상시킬 기회를 얻게 됩니다. 각 선수에게 작은 부스터를 위한 작전을 할당하거나, 특정한 그룹이나 선수에게 더 집중하여 더욱 큰 자신감 부스터를 얻으세요. 선수들은 자신의 자신감 등급을 올리는 일만 신경쓰면 됩니다.

### 게임내 훈련

선수들과 1대1 시간을 가질 기회라는 점에서 *Madden NFL*의 스킬 트레이너(Skills Trainer)와 유사합니다. 필드에서 자신의 능력을 보여주고 특정한 테크닉에 필요한 복잡한 기술과 컨트롤을 배우게 될 것입니다. 예를 들어, 코치나 구단주로서는 쿼터백이 Cover 3 디펜스를 인식하는 방법을 배우도록 레슨을 받게 할 수 있으며, 훈련을 통과하면 XP가 보상으로 주어집니다. 선수들은 자신의 포지션에 맞는 훈련을 발견할 수 있습니다. 예를 들어, 코너백이라면 공중볼을 낚아채는 뛰어난 수비수가 되는 법을 배울 수 있을 겁니다.

### 자유 연습

코치나 구단주로서 자유 연습(Free Practice) 메뉴를 이용해 팀을 필드에 데리고 나가 마음껏 여러 가지 전술을 시험하세요. 경기 준비(Game Prep)은 주 중에 이용할 수 있지만 자유 연습(Free Practice)는 추가 비용 없이도 이용 가능합니다. 리그에서 앞서 나가고 싶다면 팀의 플레이를 미리 알아볼 수 있는 훌륭한 방법입니다.

## 자신감 지수(C Confidence Rating)

경기 준비(Game Prep)의 자신감 훈련(C Confidence Drills)에서는 각 선수에게 자신감 지수를 부여하는데, 자신감 지수는 팀 성적, 정상급 FA 선수 영입, 또는 홈 경기 승리에 기초하여 올라가거나 내려갑니다. 또한, 자신감은 홈 경기에서 패하거나 좋은 선수를 트레이드로 내보내면 감소할 수 있습니다. 자신감 지수가 높은 팀은 우수한 경기력을 발휘할 가능성이 크고 자신감이 낮은 팀은 그 반대입니다. 선수로서는, 필드에서 주어지는 기회를 최대한 활용할 수 있도록 캐릭터의 자신감 지수를 올리는 일에 집중하세요.

## 랜덤 드래프트 클래스와 브랜칭 스토리라인

선수 속성, 이름, 키, 체중 등 모든 요소가 처음부터 랜덤하게 생성됩니다. 이 로스터에서는 자신이 세상에서 하나뿐인 선수라는 자부심을 가져도 좋습니다!

이 드래프트 클래스의 가장 멋진 점은 이전 몇 년 동안의 몰입성 높은 주요 기능인 브랜칭 스토리라인(B Branching Storylines)을 유지한다는 것입니다! 매년, 드래프트 클래스는 현실의 NFL 드래프트 유망주들이 대학 졸업연도에 경험하게 되는 온갖 우여곡절을 고스란히 보여줄 것입니다. 심지어 스카우팅 대상인 하급생이 대학에 남아 상급 학년에 진급하기로 하는 바람에 다른 유망주를 찾아야 할 수도 있습니다! *Madden NFL 16*에서는 무엇을 예측하든 그 이상을 경험하게 될 것입니다.

## 다중 진행 포인트(M Multiple Advance Points)

단장(General Manager)이 되어 안락의자에 편히 앉아 오프시즌에 자유 계약 선수나 NFL 드래프트에 대해서만 신경 쓰고 싶습니까? 컨퍼런스에서 톱 시드를 배정받은 후에 플레이오프에 곧장 진출하고 싶은가요? 이제 다중 진행 포인트 덕분에 가능합니다. 또한 *Madden NFL 16*에서는 변함없이 표준적인 주간 진행 방식 역시 제공합니다.

## 커미셔너 도구(Commissioner Tools)

*Madden NFL 16*은 리그를 총괄하는 커미셔너에게 리그 운영 권한을 강화시키는 커미셔너 도구를 제공합니다.

### 기간 지정 오토 파일럿

장기간 여행을 떠나거나 시간을 낼 수 없는 사정이 생길 경우 이제 여러 주 동안 자신이나 다른 유저를 오토 파일럿으로 설정할 수 있습니다. 또한, 이 기능은 리그의 다른 멤버도 이용할 수 있으며 커미셔너에게만 엄격히 제한되지 않습니다.

### 복수의 커미셔너

다중 사용자 온라인 프랜차이즈를 운영하려면 대단히 많은 시간이 소요됩니다. 그러나 인생에는 언제나 중요한 일이 생길 수 있습니다. 이제, 다른 유저를 제2 커미셔너로 지정하는 옵션을 사용하여 자리를 비울 때에도 주간 리그를 문제없이 진행할 수 있습니다. 이 기능은 원조 커미셔너가 추가하거나 제거할 수 있습니다.

## 단기 부상 후보선수군(Short-Term Injured Reserve)

부상 선수가 단기 부상 후보선수군(IR)에 들어가면 8주 후에 경기에 복귀할 수 있습니다. 어떤 선수가 시즌 전체를 놓치는 것을 원하지 않는 코치나 구단주에게 좋은 기능입니다.

## 32인 컨트롤 (오프라인) (32-Player Control)

오프라인 프랜차이즈 모드에서는 각기 다른 32개 프랜차이즈의 캐릭터 한 명을 조종할 수 있습니다. 예를 들어, 한 유저가 Jacksonville Jaguars의 구단주이면서 San Diego Chargers의 수석 코치, St. Louis Rams의 선발 쿼터백이 될 수 있다는 뜻입니다.

## 매체 관리(Media Statements)

구단주는 시즌 내내 언론 매체의 질문에 대답하게 되는데, 대답의 내용에 따라 전체 팬들의 태도가 결정됩니다. 슈퍼볼을 장담했는데 플레이오프를 놓친다면 팬들은 가만있지 않을 것입니다. 액션(Actions) 탭을 누르면 언제 언론의 질문에 답해야 하는지 알 수 있습니다.

## 구단주 모드(Owner Mode)

새로운 구단주에게 어울리는 배경을 선택하세요. 배경은 캐릭터에 개성을 부여할 뿐 아니라 게임내에서 효력을 발휘합니다. 구단주에게는 3가지 배경이 있습니다.

**전직 선수 (Former Player)** 팀의 인기에 유리하고 착수 자금 3백만달러로 시작합니다.

**평생의 팬 (Lifelong Fan)** 팬 호감도에서 유리하고 착수 자금 3백만달러로 시작합니다.

**재계의 거물 (Financial Mogul)** 재정 면에서 유리해 착수 자금 7백만달러로 시작하지만 레거시 점수 0점, 선수 행복도는 낮은 수준에서 출발합니다.

## 수입(Revenue)

구단주라면 당연히 리그에서 가장 돈을 많이 벌고 싶지 않을까요? 경기일에 좋은 성적을 올리는 한편, 언제나 올바른 사업상의 결정을 내리는 성공적인 팀을 운영한다면 금세 수입 순위표의 상위권에 진입하게 될 것입니다.



## 자문(Advisors)

구단주는 늘 바쁩니다. 따라서 구단주 모드의 모든 분야에서 자문의 도움을 받아 어려운 결정을 내리는 데 필요한 모든 정보를 업데이트할 수 있습니다.

## 가격 지정(Price Setting)

구단주는 티켓, 매점, 굿즈 가격을 정할 권한을 가집니다. 홈 경기의 티켓 판매 실적이 저조할까요? 티켓 가격을 낮추어 관객을 스타디움으로 유도해야 할 지 모릅니다. 어쩌면 스타디움의 수용 인원이 한계치에 도달했을 수도 있고, 매점을 업그레이드해야 할지도 모릅니다.

옵션은 무한하지만 팬들의 반응을 보고 피드백을 얻을 수 있을 것입니다. 가격을 변경하려면 구단주(Owner) 탭으로 가서 재정 자문 패널로 이동하세요.

## 팀 가치(Team Value)

팀 가치는 8가지 하위 카테고리의 등수로 결정됩니다. 팀 가치 1위는 NFL의 구단주라면 누구나 부러워할 만한 위치입니다. 전체 팀 가치에 영향을 주는 8가지 카테고리는 팬 만족도(Fan Happiness), 팀 성적(Team Success), 인기(Popularity), 스태프(Staff), 스타디움(Stadium), 매점(Concession), 굿즈(Merchandise), 티켓(Tickets)입니다.

팀 가치 1위에 오르려면 전체적으로 두루 균형 잡힌 선택이 필요합니다. 또한 가지 중요한 점은, FA 선수나 소속 팀 선수와 재계약을 할 때 지급하는 계약금은 팀 가치를 높이는 데 도움이 되는 기금에서 지불한다는 것을 알아야 합니다.

## 팀 인기(Team Popularity)

팀 인기는 수입 상승의 핵심적인 요소입니다. 인기에는 전국(National), 지구(Regional), 지역(Local)의 3가지 레벨이 있습니다. 팀의 인기를 결정하는 데 가장 큰 영향을 끼치는 4가지 요소는 팀 성적(Team Success), 팬 만족도(Fan Happiness), 황금시간대 승리(Primetime Wins), 시장 규모(Market Size)입니다.

월요일 또는 일요일 밤의 승리와 플레이오프 경기의 승리는 전국적인 인기 상승에 큰 도움이 됩니다. 전국적인 인기가 높으면 저지(상의) 판매량이 증가하고, 정상급 FA 선수를 영입하거나 스타디움을 개조하는 데 필요한 추가 자금을 확보할 수 있습니다.

## 스태프 고용(Staff Hiring)

유능한 스태프를 확보하면 팀의 성적에 도움이 될 뿐 아니라 팬 만족도에도 긍정적인 영향을 미칩니다. 훌륭한 스태프진의 첫걸음은 수석 코치에서 시작됩니다. 새로운 수석 코치가 필요할 때, 높은 코칭 레벨을 보유한 코치와 계약하도록 노력하세요. 코칭 레벨이 높으면 주간 스카우팅 포인트를 더 많이 받고, 따라서 리그의 다른 팀보다 스카우팅에 성공할 가능성이 커집니다. 다음으로 필요한 스태프는 스카우트입니다. 와이드 리시버의 속도에 관심이 많은 구단주라면, WR 스피드가 전문인 스카우트를 찾으세요. 그러면 그 속성을 가진 선수를 할인가에 데려올 수 있을 겁니다. 훌륭한 스태프진을 구성하는 마지막 요소는, 선수의 실력 저하 속도를 늦추고 부상에서 복귀한 선수를 다시 원상회복시키는 트레이너입니다.

## 팬 만족도(Fan Happiness)

팬의 목소리에 귀를 기울이는 것은 구단주로서 성공하기 위해 아주 중요합니다. 팬들은 상황이 잘 굴러갈 때도 목소리를 내지만 무언가가 기준에 맞지 않을 때는 더욱 큰 소리를 냅니다. 팬의 목소리를 들으려면 구단주(Owner) 탭으로 가서 팬 만족도 자문의 의견을 알아보세요.

## 마케팅(Marketing)

팀과 선수들이 인기가 높으면 더 많은 수입을 올릴 수 있습니다. 마케팅 자문은 리그에서 팀의 인기도를 알려줄 뿐 아니라 어느 팀의 저지가 가장 잘 팔리는지도 알려줍니다. 저지 판매는 선수의 개성 등급, 나이, 속성 종합(overall), 포지션에 의해 결정됩니다.

## 스타디움 업그레이드(Stadium Upgrades)

스타디움을 최신 상태로 유지하면 팬들의 발길을 계속 끌어들이며 돈을 지불하게 만듭니다. 스타디움의 다양한 부분을 개조하거나 업그레이드할 수 있습니다. 상황이 정말로 안 좋으면 스타디움을 아예 새로 지을 수도 있습니다.

## 연고지 이전(Relocate)

일이 잘 풀리지 않아 새로운 배경에서 새 출발하고 싶다면 전체 프랜차이즈를 다른 도시로 이전할 수도 있습니다. 선택할 수 있는 도시는 다양하며 어떤 도시는 이전 비용을 지원해 주려고 할 것입니다.

### 도시 선택(Choose City)

프랜차이즈 연고지 이전에는 4단계 절차가 필요합니다. 어디로 옮길 것인지를 선택하는 것이 첫 번째 중요한 결정입니다. 선택할 수 있는 도시는 17개입니다.

- ▶ 잉글랜드, 런던
- ▶ 캘리포니아, 로스앤젤레스
- ▶ 멕시코, 멕시코시티
- ▶ 캐나다, 토론토
- ▶ 텍사스, 샌안토니오
- ▶ 플로리다, 올랜도
- ▶ 유타, 솔트레이크시티
- ▶ 뉴욕, 브루클린
- ▶ 테네시, 멤피스
- ▶ 일리노이, 시카고
- ▶ 캘리포니아, 새크라멘토
- ▶ 오하이오, 콜럼버스
- ▶ 오리건, 포틀랜드
- ▶ 텍사스, 오스틴
- ▶ 아일랜드, 더블린
- ▶ 텍사스, 휴스턴
- ▶ 오클라호마, 오클라호마시티

### 이름 선택(Choose Name)

다음으로 팀 이름과 로고를 결정해야 합니다. 프랜차이즈의 현재 팀 이름을 고수할 수도 있고 이전하는 도시에 맞는 3가지 새로운 이름 중에 고를 수도 있습니다. 각 이름에 대한 팬 호감도(Fan Interest)를 고려하는 것을 잊지 마세요.

### 유니폼 선택(Choose Uniform)

다음으로, 클래식(Classic), 모던(Modern), 전통(Traditional) 스타일 중에서 어떤 유니폼을 입을지 정하세요. 여기서도 팬들의 호감도가 중요합니다. 새로운 팬들의 기대감에 영향을 미치기 때문입니다.

## 스타디움 선택(Choose Stadium)

마지막으로, 홈 구장이 될 스타디움을 선택할 때입니다. 스타일과 비용면에서 다양한 옵션을 지닌 16가지 스타디움이 있습니다. 기본 캐노피 스타디움(Basic Canopy Stadium)이라면 비용이 적게 들겠지만, 고급스러운 옵션을 무시한다면 많은 팬을 놓칠 위험이 있습니다.

## 로스터 구축(Roster Building)

- 개성 등급 (Personality Rating)** 선수의 시장성을 결정합니다. 시장성이 높은 선수일수록 NFL에서 저지 판매량이 가장 높은 상위 10위 안에 들어갈 가능성이 높습니다. 그렇게 되면 구단주는 돈을 많이 벌게 됩니다.
- 신체 등급 (Physical Rating)** 선수의 신체 등급, 체형, 포지션으로 계산됩니다. 예를 들어, 와이드 리시버의 신체 등급은 스피드, 민첩성, 점프력, 캐치 능력에 가중치를 두는 반면, 오픈시브 라인맨은 달리기, 패스, 강력한 블로킹에 가중치를 둡니다.
- 기술 등급 (Intangible Rating)** 선수가 지닌 무형의 기술 자산을 계산한 등급입니다. 선수 유형과 포지션도 함께 고려됩니다. 예를 들어, 쿼터백의 기술 등급은 단거리, 중거리, 딥 패스 정확성에 가중치가 있는 반면, 디펜시브 엔드는 블록 세팅, 파워, 피네시 무브에 가중치가 있습니다.
- 체구 등급 (Size Rating)** 선수의 키와 체중으로 계산하며 여기에 포지션과 선수 유형 요소도 고려합니다. 예를 들어, 키 6'0" 에 체중 247 lbs의 파워 러닝백은 체구 등급 99에 해당합니다. 만일 이 선수가 스피드 하프백이라면 체구 등급은 현저히 낮아질 것입니다.
- 생산 등급 (Production Rating)** 선수의 시즌 및 커리어 통계, 포지션, 나이로 계산합니다. 신인 선수는 생산 등급 0으로 시작하지만 필드에서 경기 스탯을 쌓아가기 시작하면서 점점 등급이 올라갑니다.
- 내구력 등급 (Durability Rating)** 부상, 체력, 강인함 등의 요소를 모두 반영하여 내구력 등급을 결정합니다. 선수의 나이와 포지션도 고려 요소입니다.

## 선수 유형 및 전략 (Player Types & Schemes)

팀이 운영하는 전략(scheme)을 이해하고, 특정 포지션에 어떤 유형의 선수가 필요한지 이해하는 것이 중요합니다.

NFL 팀마다 선수 평가 방식이 다르므로 무엇이 팀의 흥미를 자극하고 가격을 올리는지 알아야 합니다. 예를 들어, Arizona Cardinals의 주전 라인업에 들어가려는 리시빙 하프백이라면 덤스 차트의 수많은 선수 사이에 가려진 자신을 발견할 수도 있습니다. Cardinals는 파워 런 공격이 강점이라 파워 하프백을 찾는 팀이기 때문입니다. 그 시스템에서 받는 종합 등급은 리시빙 하프백을 찾는 Philadelphia에서 받을 수 있는 등급보다 낮을 수 있습니다.

## 오프시즌(Offseason)

### 선수 재계약(Re-Signing Players)

정규 시즌 동안, 교섭 중인 FA 선수들이 새로운 계약 협상을 시작하고 싶어 할 것입니다. 시즌 중간에는 협상하지 않기로 했다면 오프시즌의 이 단계가 원하는 FA 선수와 재계약을 할 마지막 기회가 됩니다. 선수와 재계약하기 전에, 오프시즌 동안에 팀의 재정 상태를 파악해야 합니다. 왜냐하면, 선수와 재계약을 하는 것이 최선인지, 프랜차이즈 택을 사용할 것인지, 아니면 FA 시장이나 드래프트에서 로스터를 보충하는 것이 최선인지 선택해야 하기 때문입니다.

이 단계에서 선수와 협상에 돌입하기로 하면 자신과 선수 양쪽 모두에게 적합한 제안이 되도록 노력하세요. 선수가 계약에 사인을 거부하면 개방된 FA 시장으로 나가 다른 가능성을 타진하게 되므로 의미 있는 첫 번째 오퍼가 중요합니다!

### 자유계약 선수 입찰(Free Agency Bidding)

기존 FA 선수와 재계약할 기회를 가진 후에는 FA 시장에서 남은 선수들을 데려올 기회가 생깁니다. 이 FA 기간은 팀이 서둘러 로스터를 강화할 수 있는 시간입니다. 물론, 팀의 연봉 상한액, 즉 샬러리 캡(salary cap)에 여유가 많고 적당한 FA 선수가 시장에 나왔다고 가정할 경우입니다.

먼저 각 선수의 현재 시장 가치를 통해 이 선수의 서비스에 대해 얼마나 지불해야 할 것인지를 예측할 수 있습니다. 또한, NFL의 다른 팀의 로고가 보인다면 이 선수에게 관심이 있는 다른 팀일 수 있습니다.

## 계약 조건 제안(Contract Offers)

대상 FA 선수에게 일차 계약 조건을 제시한 후에 이 선수에게서 업데이트를 받으려면 주간 진행(week advance)이 필요합니다. FA 화면으로 돌아가 내 현상(My Negotiations)으로 정렬하면 계약을 타진 중인 모든 선수의 현황을 빠르게 확인할 수 있습니다.

이 시점에서 선수가 나와 계약을 결정했는지 다른 팀의 제안을 수락했는지 아니면 여전히 저울질하고 있는지 알 수 있습니다. 선수가 결정을 내리지 않은 경우, 제시 액수를 올리거나, 제안을 철회하거나, 현상 유지가 가능합니다. FA 기간은 4주간 지속되므로 모든 상황을 면밀히 검토하세요.

## 드래프트(Draft)

FA 기간이 끝나면 NFL 드래프트가 시작됩니다!

이 허브에서 드래프트 순위와 취할 수 있는 액션의 목록을 볼 수 있습니다. 다른 팀이 소극적으로 기다리는 동안 그 팀에 트레이드를 제안하여 드래프트 순위를 올리거나, 전체 드래프트 보드를 살펴보거나, 드래프트를 진행할 수 있습니다. *Madden NFL 16*에서는 가만히 앉아 상황이 진행되는 모습을 지켜보기만 해도 손에 땀을 쥐게 합니다.

스포츠 스타들이 가장 최근의 선택에 반응하면서 메시지를 보내기 시작할 것입니다. 또한, 앞서 언급했듯이 어떤 선수는 분기하는 스토리라인을 가지고 있기 때문에 일단 지명되면 Trey Wingo와 Adam Scheffer의 목소리로 그들이 드래프트에 오기까지의 행로가 전달됩니다. 그러나 절차를 빨리 진행하고 싶다면 시의 모든 드래프트 선택을 우회하여 다음 유저 지명으로 진행할 수 있습니다.

## 신인 선수와 계약하기(Signing Rookies)

이 작업은 NFL의 새로운 선수 계약 방식과 같은 방식으로 자동 완료됩니다.

## 코치로서 플레이하기

### 코치 성장(Coach Progression)

*Madden NFL 16*에서 모든 코치는 코치 레벨을 가집니다. 레벨 1부터 시작해 레벨 30까지 도달할 수 있습니다. 새로 코치를 생성하면 레벨 1로 리그에 들어갑니다. 더 쉬운 팀 목표를 부여받지만 패키지 가격은 전액 지불해야 합니다. 성공을 거두기 시작하면 레벨이 상승합니다. 레벨 30의 코치는 성공에 따라 엄청나게 높은 팀 목표를 부여받지만, 할인 가격에 패키지를 구입할 수 있습니다.

## XP 사용하기

코치로서 XP를 사용하는 것은 선수로서 XP를 사용할 때와 상당히 다릅니다. 코치는 선수의 은퇴 확률을 낮추고, 선수와 재계약을 쉽게 하고, 특정한 포지션이 획득하는 XP 양을 높이거나, 심지어 매주 획득하는 스카우팅 포인트를 증가시키는 패키지에 XP를 사용할 수 있습니다.

## 선수 성장시키기(Progressing Players)

코치는 자신이 사용할 XP와 스카우팅 포인트를 축적할 수 있을 뿐 아니라 선수들에게도 게임내 경기력과 개인 목표 세트에 기초하여 XP를 부여합니다. 자신이 직접 XP를 적용할 수도 있고 AI에게 대신 맡길 수도 있습니다.

직접 XP를 적용하면 좋은 점은 원하는 팀 시스템에 맞는 방식으로 선수들을 키워나갈 수 있다는 것입니다. 리그에서 가장 영리한 팀을 원하면 모든 XP를 인지(Awareness)와 플레이 인식(Play Recognition)에 사용하세요. 하지만 소속 선수들의 약점을 보강하여 각 선수들이 균형 있게 팀에 기여하도록 하고 싶으면 그 방향으로 XP를 사용할 수 있습니다. 선택은 유저의 몫입니다.

물론, 로스터의 모든 선수에게 일일이 XP를 적용하려면 많은 시간이 소비될 수 있습니다. 그런 경우, 핵심 선수들에게는 XP를 직접 적용하고 나머지 선수들은 AI에게 XP 적용을 맡길 수 있습니다. 이렇게 하면 시간도 절약되고 모든 선수가 빠짐 없이 획득한 XP를 이용할 수 있습니다.

## 선수로서 플레이하기

### 선수 생성

실제 NFL 선수로 플레이하거나 직접 캐릭터를 생성하세요. 새로운 Madden NFL 16에서는 팀 프랜차이즈를 선택하면 각 팀의 덤스 차트(depth chart)에서 어디에 배치되는지 볼 수 있습니다.

### 배경

선수의 배경으로는, 선순위 드래프트 지명(Early Draft Pick), 후순위 드래프트 지명(Late Round Pick), 드래프트 지명 탈락(Undrafted)의 세 가지가 있습니다. 선순위 드래프트 지명으로 플레이하면 신인 선수로서 가질 수 있는 가장 높은 등급으로 시작하지만 드래프트 지명을 받지 못한 루키보다 훨씬 높은 기대를 짊어져야 합니다.

## 목표

선수로서 가지는 목표에는 시즌(Season), 주간(Weekly), 마일스톤(Milestone)의 세 가지 유형이 있습니다. 목표를 달성하면 XP를 획득하고, XP를 사용해 선수 속성을 향상시킬 수 있습니다.

## XP 사용하기

필드에서의 성적에 따라 시즌 내내 XP를 축적합니다. XP가 충분히 많이 쌓이면 선수의 등급을 높이는 패키지를 구입할 수 있습니다.

## 은퇴

언제든 선수 생활에서 은퇴하는 것이 가능합니다. 그러면 새로운 선수, 코치, 또는 구단주로서 은퇴한 시점의 시즌이나 해에서 정확히 똑같은 시점에서 다시 시작할 수 있습니다.

## 레거시 점수

MVP에서 슈퍼볼 우승에 이르는 모든 상은 레거시 점수로 환산됩니다. 레거시 점수를 기준으로 역사상 가장 위대한 NFL 선수들과 비교되며, 명예의 전당에 입성하려면 아주 높은 레거시 점수가 필요합니다!



# 드래프트 챔피언(DRAFT CHAMPIONS)

## 드래프트 챔피언(Draft Champions) 이벤트 시작하기

메인 메뉴에서 드래프트 챔피언(Draft Champions)을 선택하여 시작합니다. Draft Champions에 대한 기본 설명이 제시되며 솔로 드래프트(Solo Draft) 또는 1대1 드래프트(Head-to-Head Draft) 등 어떤 유형의 드래프트에 참여할 것인지 선택할 수 있습니다. 솔로 드래프트 CPU와 경쟁합니다. 1대1 드래프트(Head-to-Head Draft)에서는 다른 유저와 경쟁하여 훨씬 더 큰 보상을 획득할 수 있습니다.

## 드래프트의 기본(Draft Functionality)

드래프트는 15 라운드로 이루어지며 제일 먼저 코치부터 선택합니다. 이것은 어떤 풋볼 경기 방식을 좋아하는가에 따라 나머지 드래프트 지명을 정의하는 데 도움을 줄 수 있습니다. 팀 스타일과 플레이북은 코치를 선택하면 자동으로 함께 선택됩니다.

코치를 선택한 후에는 선수들의 드래프트를 시작합니다. 첫 번째 페이지에는 한 선수의 종합 등급과 팀 스타일이 표시됩니다. **R1** 또는 **L1** 버튼을 누르면 페이지가 넘어가고 그 포지션을 위한 선수의 중요 속성(Key Attributes)과 팀 스타일(Team Style) 보너스를 볼 수 있습니다. 그 포지션의 다른 선수와 하이라이트로 선택된 선수를 비교하려면 **⊕** 버튼을 누르세요. 그리고 선수 선택을 확인하려면 **⊗** 버튼을 누르세요.

선택된 선수들은 라인업의 기본 팀(base team)에 추가되며 팀 스타일과 OVR을 조정합니다. 요약(Summary) 화면에서 완성된 팀의 면면을 살펴볼 수 있습니다.

## 팀 스타일(Team Styles)

코치는 공격과 수비에서 각기 4개의 팀 스타일을 가지며, 이는 선수들의 중요 속성(Key Attributes)을 향상시킵니다. 코치의 팀 스타일에 대해 자세한 내용은 **R1** 또는 **L1** 버튼을 눌러 페이지를 넘기면서 각 스타일이 지닌 효력에 대해 알아보세요.

## 기본 팀(Base Team)

드래프트 챔피언(Draft Champions)은 드래프트에서 선택한 선수들을 주축으로 한 기본 팀으로 시작합니다. 각 포지션마다 낮은 등급의 선수를 한 명씩 둘 수 있습니다.

## 허브(Hub)

드래프트를 완료한 후에는 드래프트 챔피언십(Draft Championship) 허브에 들어가게 됩니다. 여기에서는 라인업 조정(Adjust Lineup)에서 선발진을 추가로 더 조정하거나, 코칭 및 장비(Coaching & Equipment) 관련 정보를 확인하거나, 진행(Progress) 화면에서 현재의 상태를 알아볼 수 있습니다.

# MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT)

## Madden Ultimate Team (MUT)은 무엇인가?

Madden Ultimate Team (MUT)을 생성할 수 있는 환상의 풋볼 모드에 오신 것을 환영합니다. 선발 선수진을 받게 되며 초기에 주시할 8개의 팀 스타일 중에 하나를 선택할 수 있습니다.

### 모으기

옥션(Auctions), 스토어에서 구입할 수 있는 팩, 또는 특정한 게임 모드에서 획득할 수 있는 선수와 다른 아이템을 모으세요. 코인(게임 통화)을 획득하려면 경기를 플레이하세요. 현금을 사용해 포인트를 구입하면 팩과 번들로 교환할 수 있습니다.

### 업그레이드

획득한 새로운 아이템으로 팀을 업그레이드하세요. 트레이드 블록(Trade Block)을 이용해 남아돌거나 원하지 않은 아이템을 다른 유저가 가진 실제 필요한 아이템과 교환하는 것을 잊지 마세요.

### 지배하기

플레이오프, 많은 레벨, 슈퍼볼까지 있는 솔로 챌린지(Solo Challenges)와 10경기 1대1 시즌(Head-to-Head Seasons) 토너먼트에서 경기장을 지배하세요.

## 솔로 챌린지에 새로 등장한 얼티밋 모먼트(Ultimate moments)

얼티밋 모먼트(Ultimate moments)는 진행 중인 경기에서 시작되는 솔로 챌린지입니다. 역사를 다시 쓸 수 있는 능력을 지닌 채로 이번 시즌 가장 흥미진진한 경기에 곧장 투입됩니다. NFL에서 가장 짜릿한 순간을 체험하세요!

## Madden Ultimate Team (MUT)의 특징

시작하려면 플레이(Play) 패널에서 ULTIMATE TEAM을 선택하고, 필드를 지배하는 방식에 따라 팀 유니폼과 무료 스타일 팩을 선택하세요. 시원한 패스를 선보이고 싶으면 Long Pass 스타일 팩을 선택하세요. 정교하고 착실하게 전진해 나가고 싶다면 Ground and Pound를 선택하세요. 첫 선택에 너무 부담 갖지 마세요. 팀 스타일은 나중에 변경할 수 있습니다.

## 스타일은 무엇일까요?

선수 개개인과 코치들은 팀에 각기 고유한 스타일 보너스를 가져옵니다. 그 보너스들이 조합되어 종합적인 팀 스타일 등급이 되며 이것이 선수들의 중요 속성(Key Attributes)을 향상시킵니다. 공격과 수비별로 각기 4개의 팀 스타일이 있습니다.

### 공격 스타일

- ▶ Short Pass
- ▶ Long Pass
- ▶ Ground and Pound
- ▶ Speed Run

### 수비 스타일

- ▶ Pass Rush
- ▶ Run Stuff
- ▶ Man Coverage
- ▶ Zone Coverage

각 스타일은 특정한 플레이 전략에서 팀의 전력을 향상시킵니다. 예를 들어, Pass Rush는 수비수들이 블록을 돌파하고 볼 캐리어를 추적하는 것을 돕습니다. 팀의 종합 등급(OVR)이 최소 85에 도달할 때까지 한 가지 스타일만 적용할 수 있습니다. OVR이 85가 되면 두 번째 팀 스타일이 해제되어 팀 조정 자유도가 높아집니다.

## 팀을 업그레이드하려면 어떻게 하나요?

CPU를 상대로 솔로 챌린지를 플레이하면 스토어에서 아이템과 팩을 구입할 수 있는 코인을 획득합니다. 또는 옥션 하우스(Auction House)에서 아이템을 판매하여 코인을 얻거나, 아이템 바인더(Item Binder)에 있는 어떤 아이템이든 퀵셀(Quicksell) 가치를 이용하여 코인을 얻을 수도 있습니다.

## 팩은 무엇인가요?

팩에는 팀을 업그레이드하기 위해 수집할 수 있는 여러 가지 아이템이 랜덤하게 들어 있습니다. 대부분 팩에는 여러 명의 선수 아이템과 플레이북, 유니폼, 코치, 수집물, 스타디움 같은 비선수 아이템이 포함되어 있습니다. 충성도 보상이나 세트, 시즌, 솔로 챌린지에 대한 보상으로 팩을 얻기도 합니다. 또한, 스토어에서 개별 팩이나 번들을 구입할 수도 있습니다.

## 티어는 무엇인가요?

티어는 아이템의 품질 등급입니다. 일반적으로 티어가 높은 아이템이 낮은 티어의 아이템보다 더 강력하거나 쓸모가 많습니다. 티어별로 아이템의 색상이 다르므로 품질을 쉽게 판별할 수 있습니다.

엘리트 아이템은 모든 팩에 다 들어있지 않습니다. 하지만 때로는 좋은 아이템 대신에 엘리트 아이템이 들어있기도 합니다. 엘리트 티어 아이템이 반드시 포함되어 있다고 보증하는 팩이나 번들도 있으며 이런 경우 스토어의 상세 설명에 표시됩니다.

## 프로그램이란 무엇인가요?

어떤 아이템은 프로그램의 일부입니다. 드래프트(Draft)나 플레이오프(Playoff) 등 일 년 내내 다양한 프로그램이 제공됩니다. 각 프로그램에는 중심 테마가 있는 특별한 아이템 그룹이 포함되며, 솔로 챌린지나 세트 같은 특별 이벤트는 프로그램에 기반한 경우가 많습니다. 아이템 바인더(Item Binder), 옥션(Auctions), 트레이드(Trades)에서 프로그램별로 아이템 검색을 필터링할 수 있습니다.

이제 모드에서 각 탭을 눌러 어떤 것을 이용해 팀을 업그레이드할 수 있는지 알아봅시다!

### 라이브(Live)

MUT 메뉴에서 라이브(Live) 탭을 선택하면 MUT 모드를 위한 콘텐츠 업데이트 소식을 볼 수 있습니다. 수집할 새로운 솔로 챌린지와 세트가 일주일에 여러 번 나타납니다. 팀을 업그레이드할 최고의 선수를 찾으려면 새로운 이벤트를 정기적으로 확인하는 것을 잊지 마세요.

### 목표(Objectives)

라이브(Live) 탭에서는 Ultimate Team 목표에 관해 가르치는 유용한 과제를 제시합니다. 모든 과제를 완료하면 보상을 받습니다. 따라서 모두 완료하도록 하고 시즌 내내 새로운 목록이 나오는지 잘 지켜보세요. 목표 과제에는 특정한 스탯을 획득하거나 심지어 솔로 챌린지나 세트를 완성하는 것도 포함됩니다.

### 플레이(Play)

플레이(Play) 탭에서는 MUT를 플레이할 수 있습니다. 솔로 챌린지(Solo Challenges)는 CPU가 조종하는 팀을 상대로 대결하는 싱글 플레이어 게임입니다. 1대1 시즌(Head-to-Head Seasons)은 다른 MUT 플레이어와 랜덤하게 플레이할 수 있는 진행형 토너먼트입니다. 또한, 플레이(Play) 탭에서 친구와 맞대결할 수도 있습니다.

## 솔로 챌린지(Solo Challenges)

솔로 챌린지(Solo Challenges)에는 많은 카테고리가 있으며 4가지 난이도 레벨과 다양한 쿼터 길이를 선택할 수 있습니다. 솔로 챌린지(Solo Challenges) 하나를 선택하여 자세히 알아보세요. 어떤 솔로 챌린지(Solo Challenges)에 입장하려면 특정한 수집물이나 팀 스타일 등급이 필요합니다. 프리시즌 게임부터 시작하여 정규 시즌으로 진입하여 코인과 아이템 보상을 받으세요. 새로운 솔로 챌린지(Solo Challenges)가 항상 추가되고 있으므로 Live 허브를 자주 확인하세요. 또한, MUT 허브의 솔로 챌린지 계속(Continue Solo Challenges) 타일에서 게임을 중지한 지점부터 곧장 이어서 계속할 수 있습니다.

## 1대1 시즌(Head-to-Head Seasons)

1대1 시즌(Head-to-Head Seasons)에서는 다른 랜덤한 MUT 유저를 상대로 10경기 시즌 시리즈로 구성되는 토너먼트를 진행합니다. 한 시즌에서 충분히 많은 경기에 승리하면 플레이오프에 진출하여 다음 레벨로 올라갑니다.

총 8개 레벨이 있으며, 레벨마다 플레이오프와 슈퍼볼이 있습니다. 레벨을 진행하는 과정에서 코인과 아이템 보상을 받게 될 것입니다.

지금 바로 시즌 토너먼트를 시작하여 내가 원하는 속도로 경기를 완료하세요. 시간제한은 없습니다! 플레이를 적게 하든 많이 하든 상관없습니다. 언제나 비슷한 스킬과 OVR을 가진 다른 유저와 대결하게 될 테니까요.

## 마켓플레이스(Marketplace)

마켓플레이스(Marketplace) 탭에서는 스토어(Store), 옥션 하우스(Auction House), 트레이드 블록(Trade Block) 같은 기능을 제공합니다.

### 스토어(Store)

솔로 챌린지와 옥션에서 얻은 코인이나 구입한 포인트로 아이템을 구입하세요. 다양한 가격과 종류의 팩이 있습니다. 각 팩에는 랜덤한 아이템이 다수 포함되어 있으며 그중에는 높은 품질의 엘리트 선수가 포함되어 있을 수도 있습니다.

또한, 다량 구입에 따른 할인 혜택이 포함된 팩 번들도 제공합니다. 일부 대형 팩 번들에는 특별 보너스로 엘리트 선수가 반드시 한 명 포함되기도 합니다. 스토어를 자주 방문하여 특별 한정 프로모션과 할인 행사를 놓치지 마세요.

### 포인트는 무엇인가요?

현금으로 포인트를 구입하면 번들이나 다른 특별한 아이템으로 교환할 수 있습니다.

## 옥션 하우스(Auction House)

마켓플레이스(Marketplace) 탭에서 옥션 & 트레이드(AUCTIONS & TRADES)에 들어가 다른 플레이어를 상대로 아이템을 사고팔 수 있습니다. 필요한 아이템을 얻거나 사용하지 않는 아이템을 코인으로 교환할 수 있는 좋은 방법입니다. 유형, 티어, 포지션, 팀, 스타일, 종합 선수 등급을 기준으로 옥션을 검색할 수 있습니다. 옥션에서 남은 시간은 아이템별로 표시되므로 거기에 맞게 전략을 세우세요. 누군가가 20초 미만의 시간이 남았을 때 입찰하면 옥션 타이머가 20초로 재설정됩니다.

옥션 하우스에 아이템을 내놓으려면 아이템 뷰어(Item Viewer)를 불러와서 옥션(ACUTION)을 선택하세요. 아이템 옥션의 남은 기간, 시작 가격, 즉시 판매 가격을 설정할 수 있습니다. 어떤 아이템에는 옥션 수수료가 붙습니다.

또한, 옥션 & 트레이드(AUCTIONS & TRADES) 허브에서 내 옥션 아이템(My Auctions)과 입찰한 아이템(MY Bids)을 확인할 수 있습니다.

## 트레이드 블록(Trade Block)

트레이드 블록에서는 다른 유저와 아이템을 교환할 수 있습니다. 내게 필요하지 않지만 다른 유저에게 유용할 수 있는 아이템을 나에게 꼭 필요한 아이템과 맞바꿀 수 있는 좋은 방법입니다. 옥션 하우스에서와 동일한 방법으로 트레이드 블록을 검색할 수 있습니다. 아이템을 올리려면 아이템 뷰어(Item Viewer)에서 트레이드(TRADE)를 선택하세요. 원하는 기간, 유형, 티어, 포지션, 팀, 스타일 또는 등급을 지정하세요. 교환 오퍼를 받으면 승낙하여 거래를 완료하거나 거절하세요.

내가 올린 트레이드 아이템(My Trade Block)과 내가 제시한 오퍼(My Offers)는 옥션 & 트레이드(AUCTIONS & TRADES) 허브에서 관리할 수 있습니다.

## 팀(Team)

팀(Team) 탭에서는 팀의 모든 요소를 관리할 수 있습니다. 내 라인업을 확인하고(Adjust Lineup), 코치진과 장비를 조정하며(Coaching & Equipment), 팀 관리에서 계약과 스타일을 관리할 수 있습니다(Team Management).

## 라인업(Lineup)



라인업을 살펴보려면 라인업 조정(ADJUST LINEUP)을 선택하세요. 선수를 선택하여 특정한 차트 포지션 사이에서 위/아래로 이동시키세요. 또는, 선수를 선택하여 선택 가능한 교체 선수를 알아볼 수 있습니다. 팀 스타일을 편집하려면 팀 옵션(Team Options)을 선택하세요. 또는 베스트 라인업(BEST LINEUP)을 사용하면 CPU가 종합 등급이나 스타일에 기초하여 팀을 자동으로 생성합니다. 페이지를 좌우로 이동하며 오펜스, 디펜스, 스페셜리스트 같은 팀의 다른 스탯을 볼 수 있습니다.

## 계약(Contracts)

선수와 코치가 경기를 하려면 계약이 필요합니다. 경기를 플레이할 때마다 선수 또는 코치의 계약 1개가 사용됩니다. 중요 속성(Key Attributes) 페이지의 아이템 뷰어(Item Viewer)에서 각 선수와 코치의 남은 계약을 확인하세요. 거기에서 계약을 연장하거나, 팀(Team) 탭 아래의 팀 관리(Team Management) 화면에서 라인업의 모든 선수와 수석 코치의 계약을 연장할 수 있습니다.

## 아이템(Items)

아이템(Items) 탭에서는 소유한 모든 아이템을 확인하고 관리할 수 있습니다. 아이템 바인더(Item Binder)의 필터를 이용하여 아이템을 찾고 옵션을 정렬할 수 있습니다. 아이템(Items) 탭에서 미개봉 팩을 확인하거나 이용할 수 있는 모든 세트(Sets)를 확인하세요.

## 아이템 바인더(Item Binder)

필터를 이용해 원하는 아이템을 편리하게 찾고, 상단 우측 코너에 드롭다운 목록으로 정렬하세요. 아이템을 선택하여 아이템 뷰어(Item Viewer)로 내용을 살펴보세요. 아이템 뷰어(Item Viewer)에서 비교(Compare), 선발로 승진(Promote to Starter), 계약 연장(Extend Contracts), 세트에 추가(Add to Set), 옥션(Auction), 트레이드(Trade), 퀵셀(QuickSell) 등의 다양한 액션을 선택할 수 있습니다. 중요 속성(Key Attributes), 스타일 보너스, 설명 등 각 아이템에 대한 상세 정보 페이지를 넘기며 살펴보세요.

## 세트(Sets)

아이템(Items) 탭 아래의 세트(구 “컬렉션”)는 수집한 아이템으로 코인을 획득하고 아이템 보상을 받는 훌륭한 방법입니다. 다양한 세트를 살펴보고 요구 조건과 보상을 확인하세요. 아이템 뷰어(Item Viewer)에 세트에 추가(Add to Set) 옵션이 있습니다. 또는 세트를 살펴보고 어떤 아이템을 추가할 수 있는지 알아볼 수도 있습니다. 또한, 세트를 완성하기 위해 옥션 하우스를 검색할 수 있으며, 마지막 필요 아이템이 추가되면 자동으로 보상을 받게 됩니다. 새로운 세트가 매주 추가되므로 자주 들어가서 확인하세요!

## MUT 공략법

코인은 MUT에서 게임내 통화로서 경기에 승리하거나 세트를 완성하면 받습니다. 코인을 사용해 스토어에서 팩을 구입하거나 옥션 하우스에서 입찰할 수 있습니다.

솔로 챌린지를 완료하거나, 세트를 완성하거나, 옥션 하우스에서 아이템을 판매하여 코인을 획득하세요. 현재 사용하지 않는 많은 아이템을 퀵셀(quick sell)로 판매하여 약간의 코인을 얻을 수도 있습니다. MUT 모드에는 날마다 새로운 이벤트가 추가됩니다. MUT에 입장하면 라이브(Live) 허브에서 최신 소식을 모두 확인할 수 있습니다.

MUT 모드에 대해 조금 익숙해졌으니 이제 아이템에 대해 배워봅시다. 팀을 키우려면 아이템을 수집해야 합니다. 다음은 아이템의 기본 카테고리입니다.

### 선수

선수들은 Ultimate Team의 라인업을 구성합니다. 전체 32개 NFL 팀 출신의 1,400명이 넘는 선수 중에서 선택할 수 있습니다. 그중에는 과거의 전설적인 선수들도 있습니다. 선수들은 종합 등급(OVR), 선호 포지션, 계약, 스타일 보너스, 그 외 많은 속성을 가지며 이 속성들은 필드 플레이에 직접적인 영향을 미칩니다.

하나의 아이템을 살펴보는 동안 여러 페이지를 이동하며 중요 속성(Key Attributes), 아이템의 스타일 보너스, 기타 중요한 정보를 확인할 수 있습니다.

### 팀 아이템

또한, 대부분 팩에는 수석 코치, 유니폼, 스타디움, 플레이북 아이템이 포함되어 있어서 이를 이용해 다양한 방법으로 나만의 팀을 구성할 수 있습니다. (단, 수석 코치와 플레이북만이 게임플레이에 영향을 줍니다.) 홈 유니폼을 변경하면, 좋아하는 팀도 Ultimate Team 모드 전체에서 거기에 맞도록 변경됩니다.



## 수집물

수집물은 핵심 플레이, 중요한 승리, 각종 풋볼 관련 아이템과 이벤트를 나타내는 팩에서 포함된 특별 아이템입니다. 라인업에는 추가할 수 없지만 아이템 바인더(Item Binder)에서는 볼 수 있습니다. 수집물은 코인과 아이템 보상을 얻기 위해 세트를 완성하는 용도로 사용되는 경우가 많습니다. 때로는 500 코인 정도에 퀵셀로 판매할 수 있는 수집물을 찾기도 합니다.

## 수석 코치

팀이 필드에 나가려면 수석 코치가 필요합니다. 코치의 종합 등급 외에도, 수석 코치의 주요 기능은 전체 팀 스타일에 스타일 보너스를 추가하는 것입니다. 그리고 경기가 진행되는 동안 사이드라인에서 수석 코치의 모습을 볼 수 있습니다. 팀 스타일을 변경하는 경우에는 수석 코치의 팀 스타일과 일치하게 하세요.

## 온라인 1대1 (ONLINE HEAD-TO-HEAD)

다른 유저와 경쟁하는 스킬을 좋아한다면 온라인 1대1(Online Head-to-Head)가 딱 맞는 무대입니다. 퀵 매치와 새로운 매치 메이킹 시스템이 조합되어서 비슷한 레벨의 유저와 계속해서 대결할 수 있습니다.

## 새로운 매치 메이킹 화면

매치 메이킹 화면이 업그레이드되어, 매치 메이킹 절차가 시작되기 전에 팀을 선택하게 될 것입니다. 또한, 자신감 미터가 새로 추가되어 상대와의 매칭에서 자신감이 얼마나 되는지를 표시합니다. 경기를 많이 치를수록 자신감도 높아집니다.

## 퀵 매치(Quick Match)

퀵 매치에서는 순위 경기에서 맞붙을 대상을 찾습니다. 순위 경기에서 승리하면 랭킹 포인트를 획득하고 순위표에 이름이 올라갑니다.

보다 가볍게 즐기고 싶다면 *Madden NFL 16* 친구 중에 온라인 상태인 친구가 없으면 온라인 1대1(Online Head-to-Head) 패널에서 **Q** 버튼을 누르고 게임 유형(Game Type)을 “Unranked” 게임으로 변경하세요.

## 친구와 플레이

친구가 접속했다면 *Madden NFL 16*의 친선 게임에 초대하세요. 이 모드에서는 게임 설정을 마음에 맞게 조정할 수 있습니다.

## 순위표(Leaderboards)

전체 온라인 *Madden* 커뮤니티에서 쌓은 전적을 보고 싶습니까? 누가 온라인 그리드아이언을 지배하는지 순위표에서 확인할 수 있습니다. 4가지 순위표 중에서 선택하세요.

### Top 100

온라인 1대1(Online Head-to-Head)의 상위 100위권 플레이어를 보여줍니다.

### 내 순위표 (My Leaderboard)

랭킹이 있다면(상위 100,000명까지만 표시), 여기에서 내 순위 아래위로 50명씩을 함께 확인할 수 있습니다.

### 친구(Friends)

친구 순위표는 획득한 랭킹 포인트를 기준으로 친구들 간의 랭킹을 표시합니다.

### 스탯 리더 (Stats Leaders)

다양한 공격 및 수비 카테고리에서 다른 *Madden* 선수와 랭킹을 비교합니다.

## 로비(Lobbies)

경기 시작 전에 친구와 만나 온라인 채팅을 할 장소를 찾거나, 다른 *Madden* 유저들이 모일 수 있는 방을 만들고 싶다면 로비 구역을 확인하세요.

## 스탯 비교(Compare Stats)

스탯 비교(Compare Stats) 화면에서는 다른 유저와 다양한 스탯을 비교하고, 플레이 경향을 정찰하며, 최근 20경기의 결과를 확인할 수 있습니다.

## 덱스 차트(Depth Chart)

선발진이 만족스럽지 않아서 라인업을 바꾸고 싶다면 경기 시작 전에 전체 선수 구성표인 덱스 차트(Depth Chart) 화면으로 가세요. 이 화면에서 이루어지는 덱스 차트 변경 사항은 “공식” 로스터 파일에 자동 저장되므로 매번 온라인 게임을 할 때마다 덱스 차트를 업데이트할 필요가 없습니다. 매번 로스터 업데이트 후에는 다시 점검하는 것을 잊지 마세요!

## 커스터마이즈(Customize)

커스터마이즈(Customize)하위 메뉴는 로스터 업데이트, 온라인 설정 변경, 로비에서 채팅하는 동안 사용하는 킥 메시지 편집을 위한 옵션을 제공합니다.

# GATORADE SKILLS TRAINER

Gatorade 스킬 트레이너(Skills Trainer)에서는 Madden 스킬을 향상시킬 수 있습니다. 핵심적인 게임플레이 메커니즘, 현실 세계의 풋볼 개념, 경기에서 어떤 것을 기대할 수 있는지 배워보세요. 드릴을 훌륭하게 수행하고 모든 카테고리를 최소한 브론즈 메달 수준으로 완료하면 MUT 보상 팩이 해제됩니다.

모든 분야를 마스터한 후에는 건틀릿(Gauntlet)에서 시험하는 것을 잊지 마세요! 건틀릿(Gauntlet)에서는 Gatorade 스킬 트레이너(Skills Trainer)의 모든 영역에서 스킬을 시험할 뿐 아니라 긴장을 늦추지 않도록 독려하는 특별한 보스 레벨이 제공됩니다.

## 지금 플레이(PLAY NOW)

지금 플레이(Play now)로 친구 또는 CUP를 상대로 1대1 경기를 시작할 수 있습니다. 이것은 Madden NFL 16을 플레이하는 전통적인 방식입니다. 한 쿼터의 시간, 난이도, 플레이 콜 스타일 같은 설정을 변경할 수 있습니다.

## 연습(PRACTICE)

연습(Practice)은 풋볼의 3가지 측면인 공격팀, 수비팀, 스페셜팀을 마스터할 수 있는 오픈 필드를 제공합니다. 연습(Practice)은 실전에 사용하기 전에 새로운 플레이와 테크닉을 연습하기에 좋습니다.

## SUPERBOWL 50

Levi's 스타디움에서 펼쳐지는 Superbowl 50의 흥분을 생생하게 체험하세요! 최상의 실력을 갖춘 두 팀 중에 한 팀으로 경기를 진행하여 과연 어떤 결과가 나올 것인지 알아보세요.

# 다른 온라인 기능

## MADDEN 메신저

### 메신저 보관함

보관함 아이콘은 Madden 메신저로 들어가는 입구입니다. Madden 메인 메뉴뿐 아니라 프랜차이즈(Franchise), 1대1 온라인(Online Head-to-Head), 드래프트 챔피언(Draft Champions), MUT 모드와 메인 메뉴에서도 보관함 아이콘을 볼 수 있습니다.

q-d80184c0-US-en



메신저 안에 확인을 기다리는 새로운 메시지가 있으면 보관함 아이콘 옆에 새로 도착한 메시지 숫자가 표시됩니다. **R3** 버튼을 눌러 메신저를 열고 새로운 알림과 소셜 피드 목록을 확인하세요.

### 메신저 미리보기(Messenger Previews)



You have 2 new notifications.



새로운 알림이나 소셜 피드 메시지를 받을 때마다, 해당 메시지의 미리보기가 화면에 나타나서 알려줍니다. 미리보기는 게임 속에서 어디든 나타낼 수 있습니다. 심지어 경기 플레이 화면에도 나타납니다. 따라서 언제나 필요할 때 최신 정보를 얻을 수 있습니다.

### 알림(Notifications)



You've completed an objective!

40 Minutes Ago

Nice job! You've completed the **Use Best Lineup** objective. Select this to go see your progress!

알림 메시지는 Madden 게임 이용에 중요한 이벤트 정보를 알려주며, 메신저 안의 알림 목록에서 확인할 수 있습니다. 각 알림 항목은 해당되는 이벤트의 유형과 관련된 아이콘과 제목, 그리고 항목을 하이라이트할 시에는 이벤트에 대한 설명이 표시됩니다.

알림을 선택하면 메신저에서 이벤트 화면으로 곧장 이동합니다.


## 소셜 피드(Social Feed)

소셜 피드 목록에서는 친구들이 *Madden NFL 16*에서 무엇을 하고 있는지 모두 확인할 수 있습니다. 소셜 피드의 항목에는 그 피드에 해당되는 친구의 아바타가 표시되며, 링크를 통해 친구와 공유하는 체험으로 곧장 이동할 수 있습니다.

## 설정(Settings)

특정한 모드에서 알림이나 소셜 피드의 방해를 받고 싶지 않으면 메신저의 설정 목록에 들어가세요. 여기에서 어떤 모드에서 업데이트를 받을 것인지 설정하고 원하는 대로 특정한 설정을 켜거나 끌 수 있습니다.

## 음악 리스트

배경 음악을 새로운 곡으로 바꾸고 싶습니까? Madden 메신저에서 음악 리스트를 이동하며 원하는 곡은 상자를 체크하고 원하지 않는 곡은 체크 상자를 해제하세요. 곡을 하이라이트한 후에  버튼을 눌러 재생하세요.

## 소셜 공유

---

### Madden 친구들

Madden 친구들에게 공유를 활성화하면 내가 Madden에서 무엇을 하고 있는지에 대한 업데이트가 친구들의 Madden 메신저 소셜 피드에 뜹니다. 친구들은 내가 새로운 Madden Ultimate Team (MUT) 옥션에 아이템을 올리거나, 1대1 온라인(Online Head-to-Head) 랭킹이 전체 유저 중에서 상위 50% 안에 들거나, 방금 새로운 온라인 프랜차이즈 리그를 생성했다는 것 등을 알 수 있습니다.

### 코치글래스(COACHGLASS)

코치글래스(COACHGLASS)는 자신과 상대의 공격 및 수비 경향을 추적하여 아주 유용한 정보를 제공하는 제2의 스크린입니다. 이를 통해 더 나은 플레이를 선택할 수 있고 상대의 플레이에 효과적으로 대응할 수 있습니다.

플레이 콜 상태에서 공격을 준비하는 동안, 상대가 대인 방어, 지역 방어, 블리츠를 얼마나 자주 구사하는지 알아볼 수 있습니다. 상대의 대응을 예측하려면 이 데이터를 얻는 것은 중요합니다!

한 플레이를 선택한 후에는, 상황 데이터를 포함하여 훨씬 더 많은 정보를 볼 수 있습니다. 이 데이터는 상대가 지금까지 플레이한 모든 경기에서 축적한 통계에 기초하고 있습니다.

또한, 플레이 내역(Play History)이나 제안(Suggestions) 같은 기능도 있습니다. 이 도구들은 상대에 대해 더 깊이 이해하도록 해주며 심지어 내가 선택할 수 있는 플레이 콜도 제안하고, 이러한 제안은 내 시스템에 곧장 표시됩니다.

# 도움이 필요하신가요?

## Madden NFL 16 문의처

온라인: [easports.com/madden](http://easports.com/madden)

트위터: [twitter.com/EAMaddenNFL](https://twitter.com/EAMaddenNFL)

Facebook: [facebook.com/EASportsMaddenNFL](https://facebook.com/EASportsMaddenNFL)

EA 고객 지원은 언제 어디서나 여러분의 게임을 소중히 지키기 위해 노력하고 있습니다.

## 온라인 지원 및 연락 정보

FAQ, 도움말 및 저희 연락처를 원하시면 [help.ea.com](http://help.ea.com) 을 방문하세요.

## Twitter & Facebook 지원

빠른 힌트를 원하시나요? **Twitter**에서 **@askeasupport**를 찾거나 **facebook.com/askeasupport**에 글을 올리세요.