ELECTRONIC ARTS

MEGA DRIVE

ミュータント

LEAGUE

リーグ

フットボール

とりあつかいせつめいしょ

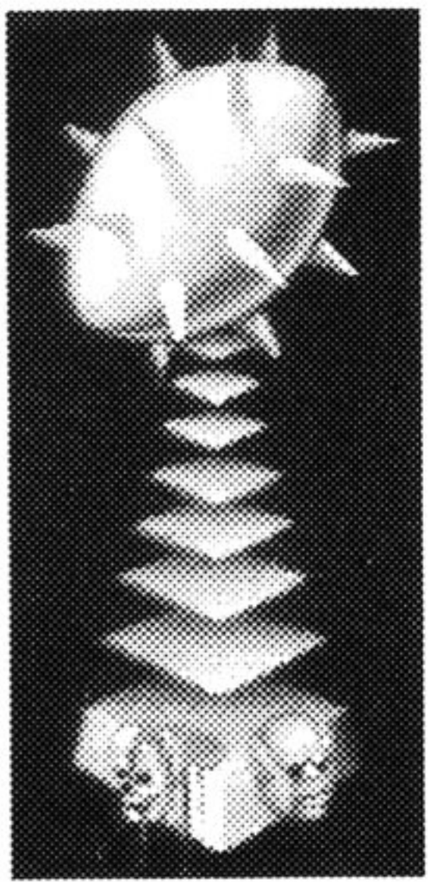
取扱説明書

CONTENTS

ミュータントリーグのおこり ---- 3
ゲーム操作早見表 ---- 4
MLFの楽しみかた ---- 6
ゲームのはじめかた ---- 7
ゲームのセットアップ〜メインメニュー〜 ---- 8
チームの選択　8
チームの決定　8
GAME MODE（ゲームモードの選択）　9
QTR LENGTH（1クオーターの時間）　9
FIELD（フィールドの選択）　9
RESERVES（補欠の投入）　10
DEATH INDEX（ゲームの難易度）　10
GAME SPEED（ゲーム速度）　10
ゲームの選択とプレイ（GAME MODE） ---- 11
SINGLE GAME（シングルゲーム）　11
PLAYOFFS（プレイオフ）　11
CONTINUE PLAYOFFS（プレイオフ継続）　13
PRACTICE（オフェンスの練習）　14
選手の操作方法 ---- 15
ゲームの視点　15
選手たち　15
オフェンス選手の操作　16
ディフェンス選手の操作　18
フォーメーションとプレイの選択 ---- 19
選択方法　19
オフェンスのフォーメーションとプレイ　20
ディフェンスのフォーメーションとプレイ　23
オーディブル　25
ナスティオーディブル　27
ゲームのオプション（オプション画面） ---- 30
時計 ---- 30
ペナルティ ---- 31
休憩／タイムアウト ---- 32
出場権の剥奪 ---- 32
統計画面 ---- 32
補欠選手との交代のしかた ---- 34
プレイを再生する（リプレイ） ---- 35
使用上のご注意 ---- 36

ミュータントリーグのおこり

——銀河系は破滅的な状態に追い込まれていた。
繰り返し起こる大災害によって都市の機能は全て麻痺し、惑星の運営も一部の権力者の手中に落ち腐敗の一路をたどっている。



核戦争が勃発し吹き荒れる伝染病、焼け落ちた廃死者たち——全てが、混沌やがて惑星全域に及ぶエイこの混沌の中から生まれ出の終わりなき戦いこのまま続けば、最悪の事とかこの戦いをコントこの自虐的な戦いを避けファイヤーストーム、蔓延す虚、墓から出てさまよい歩くに飲み込まれていった……。
リアンの侵略が進むと、た獰猛なミュータントたちとが始まった。
態はもはや避けられない。何ロールしなければ……。
ようと結成されたのが、「ミュータントリーグフットボール」だ。

ミュータントリーグフットボール（ＭＬＦ）は、「スポーツ」であり、参加者は「チーム」を組んで参加しなければならない。
しかしその裏では、依然として対立関係がくすぶっている。
ゲームはあくまでも「戦争」であり、選手たちは「戦士」なのだ。
リーグ形式での闘いに勝ち残ったチームは、リーグの頂点を極める最後の闘い「ミュータントボール」に挑むことができる。
この決死の闘いに勝利したチームが、この銀河系最強の勢力としてその名を轟かすことができるのだ。

彼らがぶつかり合うその時——競技場は「戦場」と化す！

★MLFは、「アメリカンフットボール」を基本に、それをより派手に面白くアレンジしたスポーツゲームです。現実のゲームでは味わえないエキサイティングなプレイが満喫できます。

このたびはエレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社のメガドライブ専用カセット「ミュータントリーグフットボール（MLF）」をお買い上げいただきありがとうございます。ゲーム前には、この取扱説明書をよく読んで正しい使用法、保管方法でご愛用ください。なお、この取扱説明書はたいせつに保管してください。

ゲーム操作早見表

図解　コントロールパッド(方向、START、A、B、Cの各ボタン)

オフェンス

★スナップ前

Aボタン：オーディブルをコール
Bボタン：操作する選手の切り替え
Cボタン：ボールをスナップ

★オーディブル

Aボタン：ランニングプレイ
Bボタン：パッシングプレイ
Cボタン：ナスティ・オーディブル

★ランニングプレイ

方向ボタン　：選手の進行方向
Aボタン　　：ダイブして距離をかせぐ
Bボタン　　：ジャンプやスピンをしてかわしたり、パンチをくりだしたりする
Cボタン　　：跳躍してフィールド上の障害をかわす(跳躍してキックしたり、タックルをかわしたいときは、Cボタンを2回押す)

★パッシングプレイ

Cボタンを押してパッシングウインドウを表示させて、
Aボタン：ウインドウAの選手にパスを送る
Bボタン：ウインドウBの選手にパスを送る
Cボタン：ウインドウCの選手にパスを送る

★レシーブ

Aボタン：ダイブしてボールをキャッチ
Bボタン：スピンやパンチ
Cボタン：ジャンプしてボールをキャッチ

STARTボタン

タン　Bボタン　Cボタン

ディフェンス

★スナップ前

Aボタン：オーディブルをコール
Bボタン：操作する選手の切り替え
Cボタン：操作する選手の切り替え（逆順）

★スナップ後

方向ボタン：選手の進行方向

★タックル

Aボタン：敵の選手に飛びかかる
Bボタン：ボールを持っている選手に飛びついて止める
Cボタン：ジャンプしてパスをブロックまたは
インターセプト

★キック

Bボタン：操作する選手の切り替え
Cボタン：キックメーターを表示させ、キックを開始する。再度C
ボタンを押すと、ボールがキックされる。
※キックする方向（左右）は、方向ボタンで指示する。

休憩およびタイムアウトのコール

STARTボタンを押してください。ゲームの進行がポーズされます。

Aボタン：リプレイ（ゲームを再開）
Bボタン：タイムアウトをコール
STARTボタン：ポーズを解除し、ゲームの進行にもどる

MLFの楽しみかた

★ゲームの選択、セットアップを行う。

「ゲームのセットアップ」→P8

★ゲームのプレイ。

「SINGLE GAME（シングルゲーム）」→P11

「PLAYOFFS（プレイオフ）」→P11

「CONTINUE PLAYOFFS（プレイオフ継続）」→P13

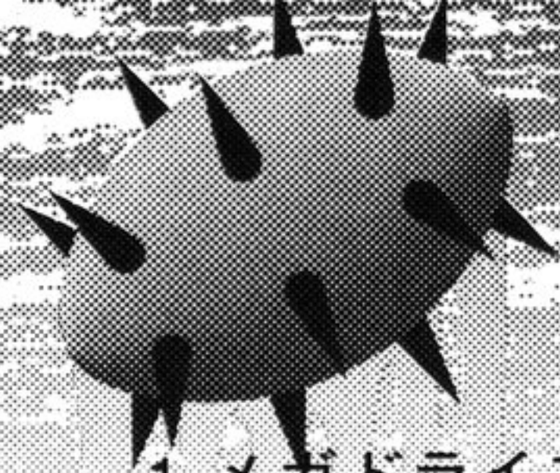
「PRACTICE（オフェンスの練習）」→P14

★オフェンス（攻撃）とディフェンス（守備）の作戦を立て、プレイする。

「選手の操作方法」→P15
「オフェンスのフォーメーションとプレイ」→P20
「ディフェンスの フォーメーション とプレイ」→P23

★直前のプレイを再生する。

「プレイを再生する（REPLAY）」→P35



ゲームのはじめかた

1. メガドライブ本体の電源が切れていることを確認してから、カートリッジを挿入してください。

※電源を入れたまま無理にゲームカートリッジを抜き差ししないでください。

2. メガドライブ本体前面のControl 1と記されたポートにコントローラが接続されていることを確認してください。

2人でプレーするときは、Control 2と記されたポートにもう1台のコントローラを接続してください。

3. ゲームカートリッジがスロットにきちんと差し込まれているか確認して、電源を入れてください。

タイトルが表示され、ゲームが始まります。

★オープニング画面をとばしたい時は、STARTボタンを押してください。

★ポジションの略語

QB1 ファースト・クオーターバック
QB2 セカンド・クオーターバック
RLB ライト・ラインバッカー
MLB ミドル・ラインバッカー
LLB レフト・ラインバッカー
HB1 ファースト・ハーフバック
HB2 セカンド・ハーフバック
FB　フルバック
RCB ライト・コーナーバック
LCB レフト・コーナーバック
FS　フリーセイフティ
WR1 ファースト・ワイドレシーバー
WR2 セカンド・ワイドレシーバー
TE　タイトエンド
K　キッカー
P　パンター
RE　ライトエンド
NT　ノーズエンド
LE　レフトエンド
RSV リザーブ（補欠）

ゲームのセットアップ

～メインメニュー～

チームの選択

チームの決定

方向ボタン上／下で項目選択、
左／右で変更してください。

チームの選択

チームの選択をします。ヘルメットのそばに表示される頭蓋骨は、そのチームの強さを表します。頭蓋骨の数が多いほど、強いチームになります。

チームの決定

対コンピュータ戦、対戦（対人）の2通りの遊び方ができます。

1プレーヤーゲーム

対コンピュータ戦です。画面右側がホームチーム、左側がアウェイ（ビジター）チームです。

方向ボタンでプレーヤーオプションボックスを選んでください。

Pad1がプレーヤーチーム、SEGAがコンピュータチームです。

2プレーヤーゲーム

対戦モードです。Pad1がプレーヤー1、Pad2がプレーヤー2となり、これを変えることはできません。

Pad1の方向ボタンでプレーヤーオプションボックスを選び、Pad2の方向ボタンを押してください。

Pad1(LEFT)がプレーヤー1、Pad2(RIGHT)がプレーヤー2です。

GAME MODE（ゲームモードの選択）

ゲームモードを選びます。

ゲームモードは4種類あります。好きなモードを選択してください。

SINGLE GAME（シングルゲーム）：シーズンゲームには含まれず、プレイオフの行方にも影響しないゲームです。

PLAYOFFS（プレイオフ）：MLFチャンピオンシップをかけたリーグ戦です。プレイオフでは1つの試合に勝つたびに、パスコードが与えられます。このパスコードを使って、プレイオフのシリーズ戦をその時点から継続してプレイすることができます。

※プレイオフの詳細にていてはP11「PLAYOFFS（プレイオフ）」を　参照してください。

CONTINUE PLAYOFFS（プレイオフ継続）：プレイオフで与えられたパスコードを使い、プレイオフのシリーズ戦をその時点から継続してプレイすることができます。

※プレイオフ継続の詳細にていてはP13「CONTINUE PLAYOFFS（プレイオフ継続）」を参照してください。

PRACTICE（オフェンスプレイの練習）：オフェンスプレイ（攻撃）の練習を行ないます。

※オフェンスプレイの練習の詳細にていてはP14「PRACTICE（オフェンスの練習）」を参照してください。

QTR LENGTH（1クオーターの時間）

1回の試合は、4つのクオーターから構成されています。ここでは、クオーターの時間の長さを決定します。

1クオーターの試合時間を**3:00**、**5:00**、**8:00**の中から選んでください。

FIELD（フィールドの選択）

プレイしたいフィールドを選んでください。

注意：プレイオフモードでは、必ずホームチームのフィールドが使用されます。この場合、フィールドの変更はできません。

RESERVES（補欠の投入）

選手の交代をできるようにするかを決めます。スターティング選手はいったん殺されるとそれ以降のシングルまたはプレイオフシリーズ戦に参加することはできません。しかし、補欠選手は、殺されても次の試合に参加することができます。

ON：選手の交代ができます。この場合、補欠選手を選んでいる間は時計が止ります。

注意：キッカー、パンター、そしてオフェンス側ラインマンは交代することはできません。

ON/Clock Runs：補欠選手を選んでいる間も時計は進みます。

OFF：選手の交代はできません。そのかわり、あるゲームで倒された選手も次のプレイには参加してゲームを続けることができます。

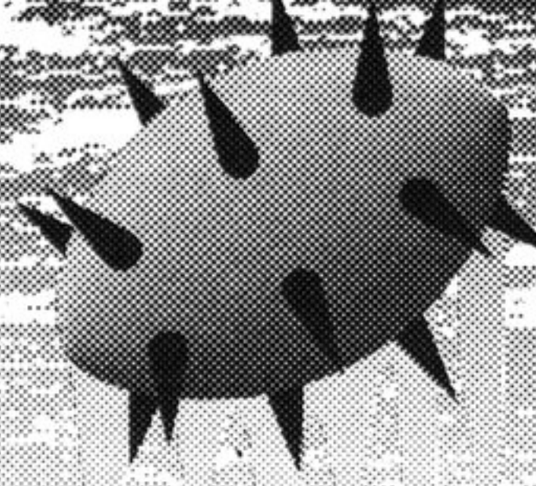
DEATH INDEX（ゲームの難易度）

ゲームの難易度（狂暴度？）を選択します。つぎの5つのレベルがあり、数値が大きいほどゲームが過激なものとなります。

1-ROUGH	**：**場内大荒れ（ラフ）
2-BLOODY	**：**怪我人続出（ブラディ）
3-BONE BREAKING	**：**熱闘死闘（ボーンブレイキング）
4-SLAUGHTER	**：**残虐非道／血染めの乱闘（スローター）
5-ANNIHILATION	**：**地獄へまっしぐら（アナイアレーション）

GAME SPEED（ゲーム速度）

選手の速度を**SLOW**（遅い）、**FAST**（速い）から選びます。



ゲームの選択とプレイ
(GAME MODE)

SINGLE GAME (シングルゲーム)

コンピュータもしくは友人と1試合のみの対戦を行ないます。
プレイオフシリーズの勝敗とは無関係です。

●シングルゲームのプレイ

1. メインメニューのゲームモードでSINGLE GAME (シングルゲーム) を選び、STARTボタンを押す。

スタート画面、コーチアドバイス画面が表示され、ゲームが始まります。

※ スタート画面、コーチアドバイス画面をとばしたいときは、STARTボタンを押してください。

★ プレイとプレイの間には、1プレイでのゲインまたはロスしたヤード数や得点画面、総ゲインヤード画面、コーチアドバイス画面などが表示されます。A、B、Cボタンを押すと、これらの表示をとばすことができます。

★ ゲームの第2クオーターが終了すると、統計画面が表示され、この後ハーフタイムショーが始まります。第3クオーターをすぐに始めたいときは、STARTボタンを押してください。

★ 第4クオーターが終了すると得点画面、統計画面が表示されます。STARTボタンを押すと、メインメニューに戻ります。

PLAYOFFS (プレイオフ)

プレイオフは次の4つの段階 (レベル) に分けられています。

ワイルドスター・プレイオフ: シリーズの開幕戦

ディヴィショナル・プレイオフ: 決勝戦に出場する連盟代表チームの選抜戦

リーグ・プレイオフ: 連盟代表チームによる決勝戦

ミュータントボウル: ミュータントリーグフットボールのチャンピオンシップ争奪戦

●プレイオフゲームのプレイ

1.メインメニューのゲームモードでPLAYOFFS（プレイオフ）を選び、STARTボタンを押す。

プレイオフの対戦表が表示されます。

2.STARTボタンを押す。

スタート画面、コーチアドバイス画面が表示され、ゲームが始まります。

※ スタート画面、コーチアドバイス画面をとばしたいときは、STARTボタンを押してください。

★ 基本的なゲームの流れやゲーム方法はシングルゲームと同じです。

★ 他のゲームも同時に行われており、ハーフタイムにはそれらのゲームのスコアやハイライトシーンを見ることができます。
※スコアやハイライトシーンの表示をとばしたいときは、STARTボタンを押してください。

★ ゲームの第2クオーターが終了すると統計画面の表示後、ほかのゲームのスコアとハイライトシーンが表示され、ハーフタイムショーが始まります。第3クオーターをすぐに始めたいときは、STARTボタンを押してください。

★ 第4クオーターが終了すると得点画面、統計画面が表示されます。STARTボタンを押すと、メインメニューに戻ります。この時、ゲームに勝っていれば、パスコードが与えられます。

※ 与えられたパスコードは、忘れたりしないように書き写しておいてください。

★ゲームが終わると

1プレーヤープレイでは

プレイオフゲームに負けた場合、プレイオフリーグから脱落します。しかし、「CONTINUE PLAYOFFS（プレイオフ継続）」を選んで、パスコードを入力すれば、続けてゲームをすることができます。

2プレーヤープレイでは

ゲームの勝者が次のラウンドに進むことができます。負けたほうのプレーヤーはその相手チームを担当します。「CONTINUE PLAYOFFS（プレイオフ継続）」を選んで、パスコードを入力すれば、続けてゲームをすることができます。

CONTINUE PLAYOFFS（プレイオフ継続）

プレイオフで表示されたパスコードを入力して、そのパスコードが与えられた時点から、ゲームを再開することができます。

●プレイオフ継続のプレイ

1.メインメニューのゲームモードでCONTINUE PLAYOFFS（プレイオフ継続）を選び、STARTボタンを押す

パスコード入力画面が表示されます。

2.方向ボタンの左／右で文字を選び、方向ボタンの上／下で文字を確定する

3.STARTボタンを押す

プレイオフの対戦表が表示されます。

※ 間違ったパスコードを入力してSTARTボタンを押すと、メインメニューに戻ります。この場合は、はじめからやり直してください。

4.STARTボタンを押す

スタート画面、コーチアドバイス画面が表示され、ゲームが始まります。

※ スタート画面、コーチアドバイス画面をとばしたいときは、STARTボタンを押してください。

★ゲームのスタート後はプレイオフでのゲーム進行と同じになります。
★ゲームに勝つたびに、新しいパスコードが表示されます。
★プレイオフを再開させる場合、メインメニューで「補欠」や「試合時間」、「ゲームの難易度」などの設定を変更することができます。

PRACTICE（オフェンスの練習）

オフェンスの練習ができます。ここで、オフェンスフォーメーションとプレイの練習をしてください。

●オフェンスの練習をする

1.メインメニューのゲームモードでPRACTICE（オフェンスの練習）を選び、STARTボタンを押す

チーム紹介画面が表示されます。

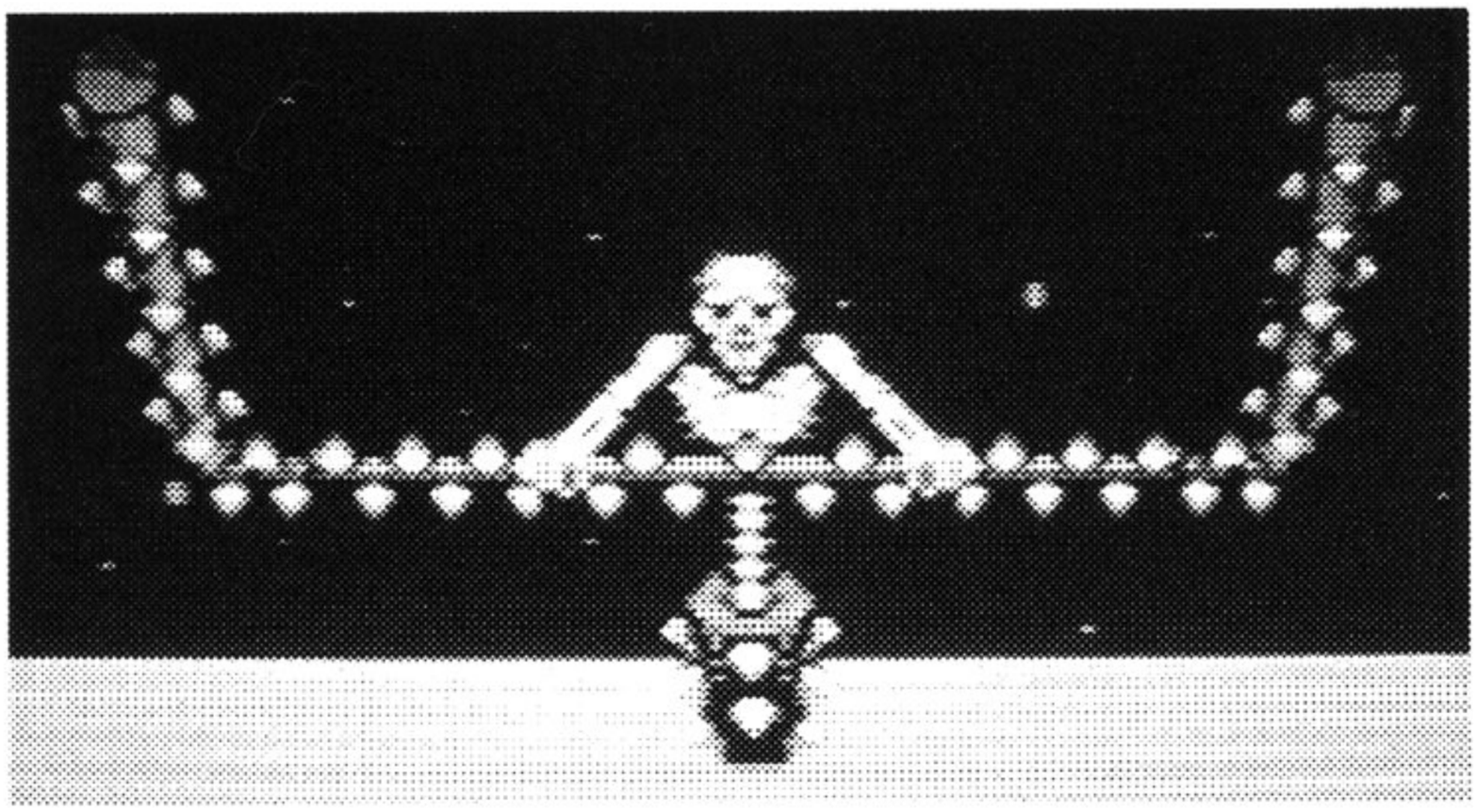
★ 方向ボタン左／右でチームの変更ができます。

2.STARTボタンを押す

練習が始まります。

★ 練習中にメインメニューに戻るときはSTARTボタンを押してから、Cボタン（メインメニュー）を押してください。

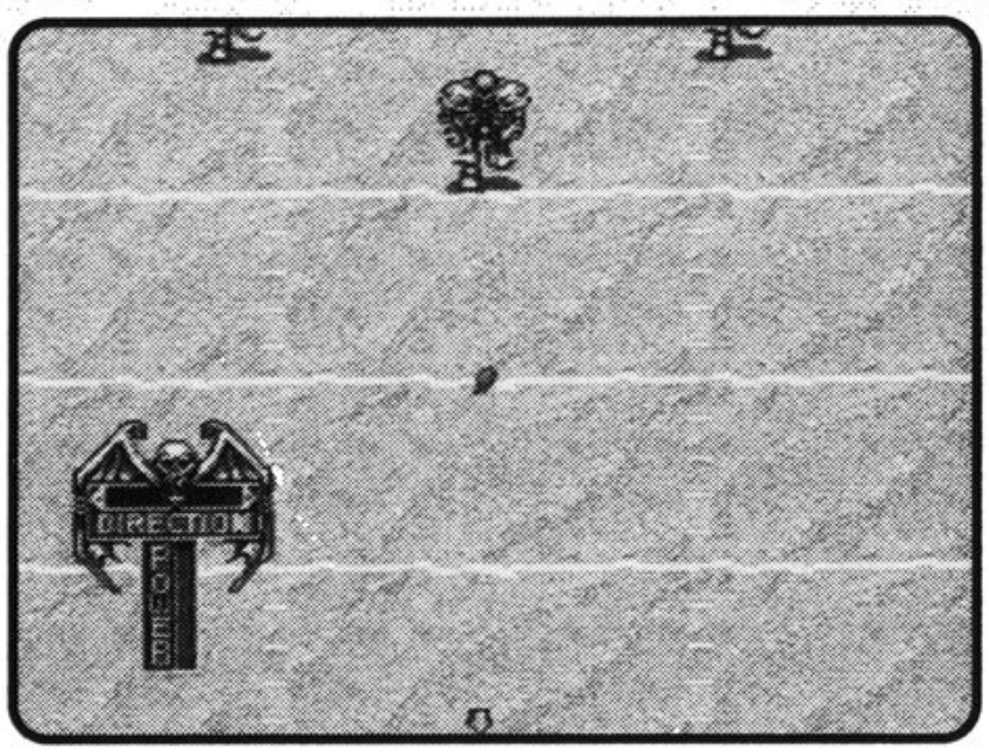
★ 練習プレイは、あなたがコントロールの操作を行うまで、自動的に進行します。Aボタンを押すと、練習プレイは止まり新たなフォーメーション選択画面になります。



選手の操作方法

■ゲームの視点

視点は、常にボールに追従するとともに、常に画面中央にくるようになっています。

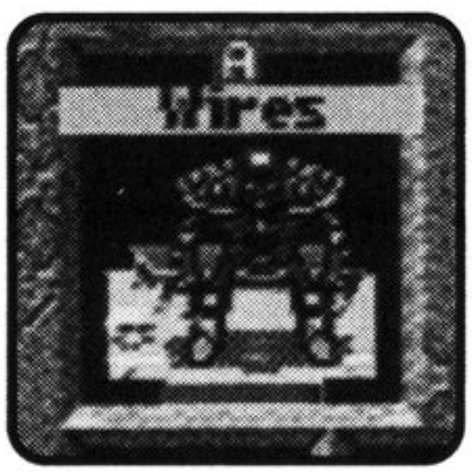


■選手たち

選手たちは、銀河系のより優れた（狂暴残虐？）ミュータントたちです。種族の存続をかけた戦いであり、自分の死さえ恐れずプレイをしてくれることでしょう。

選手の種類はあらかじめ、各チームごとに決められています。

トロール：大型で力はあるが、鈍い。



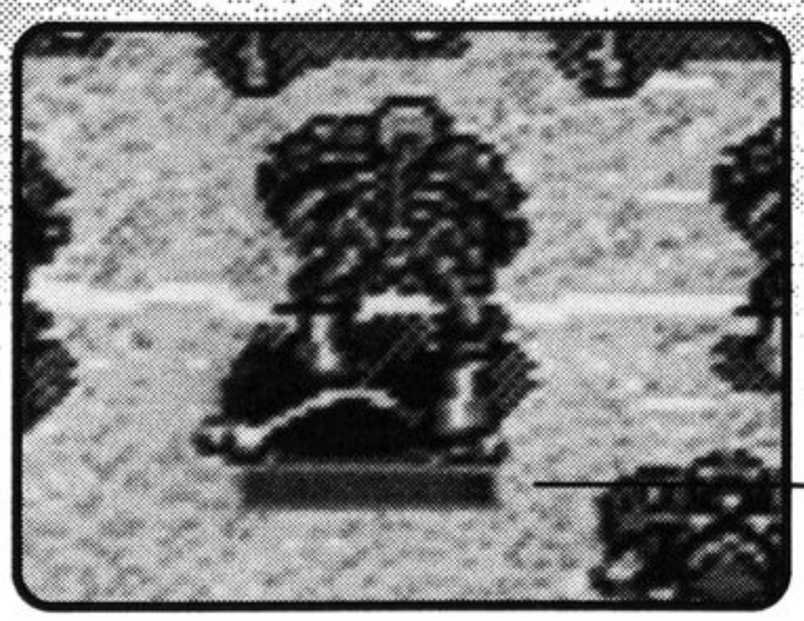
ロボット：素早いが壊れやすい。

エイリアン：機敏だが落ち着きがない。

骸骨：ロボットに次ぐ速さと一番の意地悪さを持つ。

超人：突然変異した人類の子孫で、柔軟な強さと速さを持つ。

○ヘルスバー



補欠をONにすると、ヘルスバーをみてその選手の状態がわかります。ヘルスバーの赤い部分が長いほど、選手の状態は良好です。

■オフェンス選手の操作

君が操作するのは、クロスボーン（交差した骨の図柄）と赤のサークルで示されたフィールドにいる選手です。オフェンスプレイでは常に、ボールをもっている選手を操作することになります。

ランニングプレイ

方向ボタン　：選手の走る向きを指示します
Aボタン　　：ランナーをダイブさせます
Bボタン　　：ランナーをスピンさせてディフェンスにパンチを与えます
Cボタン　　：ランナーに障害物を飛び越えさせます
★Cボタンを2回押すと、ジャンプするとともに敵をキックします。

パッシングプレイ

1. スナップ後にCボタンを押し、パッシング画面を表示させる。
パッシング画面のA、BおよびCとして表示されている3人のなかからレシーバーを選ぶことができます。
2. パスを受けるべきレシーバーに応じてA、BまたはCのいずれかのボタンを押す。
ボールは選んだレシーバー近くのXで示された点に向けて投げられます。
★ 普通（弧を描く）のパスを投げる場合：ボタンを軽く押してください。
★ 低く、速いパスを投げる場合：ボタンを押し続けてください。
★ パスする選手がボールを投げると、君が操作する選手はボールを取った選手にかわります。

キック

キック（キックオフ、パントそしてフィールドゴール）はすべて同じ操作で行います。

1.Cボタンを押し、キックを始める。

キックメーターの縦の赤い線が長いほど、強いキックになり、水平線上の十字マークでキックの向き表示します。方向ボタンの左／右でこの十字マークを左右に動かして、キックの狙いを定めてください。

※この操作は、スナップしてからキックするまで（ボールがキックティーまたはボールを持っている選手の手を離れるまで）の間に行ってください。

2.キックの強さと方向を定めた後再度Cボタンを押すと、ボールがキックされます。

注意：キックプレイを選ぶと、オーディブルをコールすることはできません。

レシーブ

○キックオフレシーブ

キックオフをレシーブするときは、君のチームのリターンマンが自動的に走ってそのボールをキャッチします。

★ エンドゾーン内でレシーブしリターンしなかった場合、あるいは、ボールがエンドゾーンの内側にはずんでいった場合は、審判によってタッチバックが宣告されます。君（オフェンス側）陣地の20ヤードラインにボールが置かれ、ファーストダウンが開始されます。

★ リターンマンがレシーブすると、彼は自動的にフィールド内を移動します。リターンマンの動きをコントロールしたいときは、方向ボタンで彼の走る向きを指示してください。

★ オープニングキックオフは常に、ビジターチームからホームチームへのキックとして行われます。

○パントレシーブ

君のチームのリターンマンは、君が方向ボタンを操作して彼の位置を変更しないかぎり、自動的にパントのキャッチを行います。パントレシーバーは、飛んでくるボールの真下に位置するか、ボールが着地した後それをひろうかしてパントをリターンしなければなりません。

■ディフェンス選手の操作

ディフェンスプレイでは、Bボタンを押してボールに最も近い選手をコントロールします。その選手の動きは、方向ボタンで指示します。

タックル

ボールを持っているレシーバーへのタックルは自動的に行なわれますが、さらに強いタックルをしたい場合はタックルする直前にCボタンを押してください。

ダイブ

Bボタンを押してボールに最も近い位置にいるディフェンス側の選手を選び、Aボタンを押すとともに方向ボタンを操作してダイブする方向を指示してください。

パスブロッキングとインターセプト

ディフェンス側の選手がパスをキャッチする前にCボタンを押してください。パスがすでにキャッチされていた場合、ディフェンス側の選手はレシーバーのところで跳び上がります。ディフェンス側の選手に跳躍とともにスピンをさせたいときは、Cボタンを2回押してください。

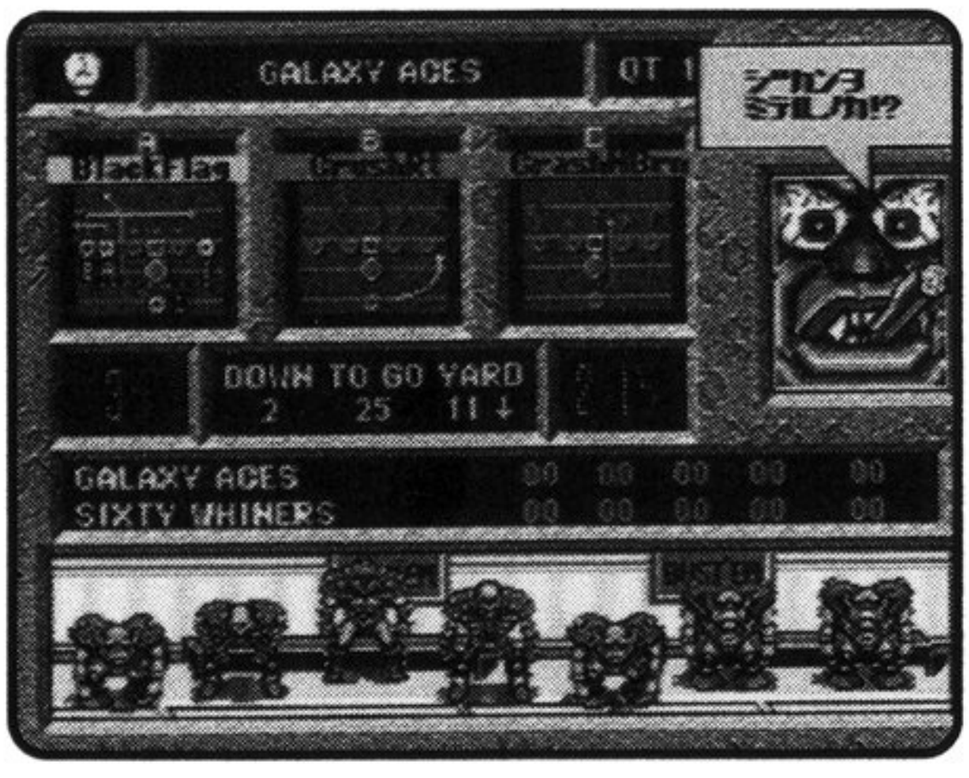
ブレークダウン

ブレークダウンは、ディフェンス側のチームが2ポイントコンバージョンをインターセプトするか、2ポイントコンバージョン遂行中のハンブルをリカバーし、オフェンス側チームのエンドゾーン内に走り込むかした場合に成立します。ブレークダウンには11ポイントが与えられます。

フォーメーションとプレイの選択

MLFには攻撃と守備を行うためのさまざまなフォーメーション、プレイがあります。
MLFのプレイには、通常のフットボールの試合で見られるようなプレイもあれば、MLFでなければ見られないようなプレイもあります。

選択方法



1.方向ボタンの左／右で、フォーメーション選択バーに表示されるフォーメーションをスクロールさせる
2.希望するフォーメーションが表示されたら、それに対応するボタン（A、BまたはC）を押す
3.方向ボタンの左／右で、プレイ選択バーに表示されるプレイをスクロールさせる

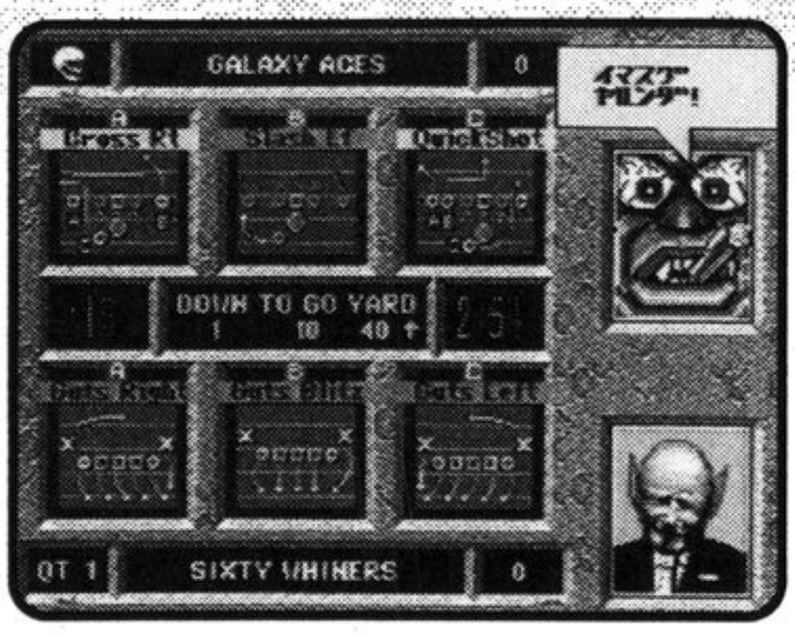
フォーメーションタイプに応じたプレイが表示されます。

4.希望するプレイが表示されたら、それに対応するボタン（A、BまたはC）を押す

これでプレイが選択されました。

★ フォーメーションの変更は、プレイを選択する前に方向ボタンの上を押してください。再度フォーメーション選択バーが表示され、他のフォーメーションが選べます。プレイを選択してしまったら、オーディブルをコールする（P25「オーディブル」）か、タイムアウトをコールする（P32「休憩／タイムアウト」）ことによって、プレイの変更をすることができます。

★2プレーヤーゲームの場合は、相手プレーヤーがプレイを選ぶ前ならば、プレイを選択した後でも、フォーメーション選択バーに戻ることもできます。方向ボタンの上でプレイ選択バーを表示させてください。



オフェンスのフォーメーションとプレイ

オフェンスのプレイは、**ブルー（ランニングプレイ）**、**イエロー（パスプレイ）**または**グリーン（オプションプレイ）**のカラーでプレイ選択バーに表示されます。

★オフェンスプレイの説明で使用する略語

QB = クオーターバック　　WR = ワイドレシーバー
RB = ランニングバック　　TE = タイトエンド
TD = タッチダウン

■Shot Gun（ショットガンフォーメーション）

ロングヤードを素早く奪取するためのフォーメーションです。

○プレイ

DeepGo（ディープゴー）：モーションレフト型のロングヤードプレイ
ShuttleL（シャトルレフト）：ロングパスでくるだろうと予測しているディフェンスを出し抜くためのプレイ
ShuttleR（シャトルライト）：シャトルレフトの動きを右側からに変更したプレイ
DnNShoot（ダウン＆ショット）：ロングヤードを奪取するためのプレイ
SideLine（サイドライン）：モーションプレイ
Option（オプション）：ディフェンスを出し抜くためのプレイ

■Run Kill（ラン&キルフォーメーション）

ミディアムからミディアムロングヤードを奪取するためのフォーメーションです。

○プレイ

Slash Lf（スラッシュレフト）：ショートヤードを奪取するためのプレイ
Slash Rt（スラッシュライト）：ショートヤードを奪取するためのプレイ
BruisBlast（ブルースブラスト）：ショートヤードを奪取するためのプレイ
QuickShot（クイックショット）：モーションプレイ
Cross Rt（クロスライト）：素早くヤードを稼ぐためのプレイ
Kill Opt（キルオプション）：ディフェンスを出し抜くためのオプションプレイ

■Mud N Guts（マッド&ガッツフォーメーション）

ミディアムヤードを奪取するためフォーメーションです。

○プレイ

DrawBlood（ドロゥブラッド）：ディフェンスを出し抜くためのトリックランニングプレイ
SlayActn（スレイアクション）：ランと思わせておいて行うパスプレイ
Bruisem（ブルースエム）：ワイドゾーンの真ん中からディフェンス陣の左方に突破するプレイ
BladeScrm（ブレードスクリーム）：ロングパス、スクリーンパスを成功させるためのモーションプレイ
SliceLf（スライスレフト）：3ないし5ヤードを奪取するためのプレイ
SliceRt（スライスライト）：スライスレフトのバリエーション

■Impact（インパクトフォーメーション）

ショートヤードを奪取するためフォーメーションです。

○プレイ

BlackFlag（ブラックフラグ）：パスプレイ
CrushRt（クラッシュライト）：スイープライトプレイ
CrushLf（クラッシュレフト）：スイープレフトプレイ
CrashNBrn（クラッシュ&バーン）：ショートランプレイ
BruisBlast（ブルースブラスト）：ランプレイ
MeatHook（ミートフック）：ゾーンディフェンスの下を通すパスプレイ

■Kicks（キックフォーメーション）

パント、フィールドゴール、エクストラポイントと、そのどれかを行うふりをして敵を出し抜くトリックフォーメーションです。

○プレイ

Punt（パント）：敵陣深いところまでボールを遠ざけるために行うフォースダウンプレイ

Fake Punt（フェークパント）：パントするかのようにみせて敵を出し抜くパスプレイ

FieldGoal（フィールドゴール）：素早く3ポイントを奪取できるキックプレイ

Fake FG（フェークフィールドゴール）：フィールドゴールとみせかけ、パスのセットアップを試みるトリックプレイ

XtraPoint（エクストラポイント）：TD後のポイント

2pt Run（2ポイントラン）：エクストラポイントの陣形で、2ポイントコンバージョンをきめるためのランプレイ

2pt Pass（2ポイントパス）：2ポイントランと同様ですが、2ポイントコンバージョンをきめるためのパスプレイ

■Wild（ワイルド）

多彩なフォーメーションで行うトリックプレイです。

○プレイ

DeathBone（デスボーン）：QBが、背後に続くRBとともに左にロールアウトし、パス／ランにつなげるプレイ

Rad Revrs（ラッドリバース）：RBとWRでディフェンスを左右に揺さぶるプレイ

Blud Rt（ブルッドライト）：ディフェンスを分断するパスプレイ

Raz Daz（ラズルダズル）：トリックランニング／パス／モーションプレイ

Terr Scrn（テロスクリーン）：ディフェンスのフォーメーションに応じたモーションプレイ

HailScary（ハイルスカリー）：ミラクルモーションプレイ

QB Sneak（QBスニーク）：QBのダイブプレイ

Bribe Ref（ブレイブレフ）：レフリーをわいろで抱き込む

ディフェンスのフォーメーションとプレイ

ディフェンスのプレイは、**ブルー（アンチランプレイ）**、**イエロー（アンチパスプレイ）**または**グリーン（リードプレイ）**でプレイ選択バーに表示されます。

★ディフェンスプレイの説明で使用する略語

CB＝コーナーバック	RCB＝ライトコーナーバック
LCB＝レフトコーナーバック	QB＝クオーターバック
RB＝ランニングバック	LLB＝レフトラインバッカー
RLB＝ライトラインバッカー	MLB＝ミドルラインバッカー
FS＝フリーセイフティ	RE＝ライトエンド
TD=タッチダウン	

■Deep Zn（ディープゾーン）

ロングゲインを阻止するためのディフェンスです。

○プレイ

Blitzkrieg（ブリッツクリグ）：QBがレシーバーをみつけるまえに、QBを潰す

CrashTite（クラッシュタイト）：マンツーマンのアンチパス、アンチランディフェンス

Wide Zone（ワイドゾーン）：広域のアンチパスおよびアンチランディフェンス

Deep Zn 1（ディープゾーン1）：ロングパスを阻止する

Deep Zn 2（ディープゾーン2）：ロングパスを阻止する

■Medium Zn（ミディアムゾーン）

ミディアムゲインを阻止するためのディフェンスです。

○プレイ

Mash Blitz（マッシュブリッツ）：激しいラッシュでランを阻止する

TightMan（タイトマン）：QBに激しいラッシュをしかけ、レシーバーをマンツーマンでカバーする

BumpNStun（バンプ&スタン）：ショートゾーン左右をカバーする

KillWide（キルワイド）：ショートからミディアムのパスを阻止する

KillDeep（キルディープ）：ロングパスを阻止する

■Short Zn（ショートゾーン）

10ヤードまたはそれ以下のショートからミディアムパスをカバーするためのディフェンスです。

○プレイ

Man Left（マンレフト）：オフェンスプレイを左側に予測したディフェンス

Man Right（マンライト）：マンレフトの逆

Blud Blitz（ブルドブリッツ）：QBに激しいラッシュをしかける

Full Zone（フルゾーン）：ミディアムからロングパスをカバーする

ShortZone（ショートゾーン）：ショートからミディアムのパスおよびミドルへのランを阻止する

■Goal line（ゴールライン）

ランもしくはショートパスを阻止するためのディフェンスです。

○プレイ

Guts Right（ガッツライト）：右へのランを阻止する

Guts Left（ガッツレフト）：ガッツライトの逆

Guts Blitz（ガッツブリッツ）：RBまたはQBを確実にカバーする

Blud Man（ブルドマン）：QBに激しいラッシュをしかけ、レシーバーをマンツーマンでカバーする

Blud Zone（ブルドゾーン）：ショートからミディアムのパスとランの阻止する

■Special（スペシャル）

パントやフィールドゴールを阻止するためのディフェンスです。

○プレイ

Pant Ret（パントリターン）：パントをキャッチしリターンする

Punt Block（パントブロック）：敵のパントを阻止する

FG Block（フィールドゴールブロック）：フィールドゴールまたはエクストラポイントを阻止する

Bribe Ref（ブレイブレフ）：レフェリーを金品で買収し、敵にフェークペナルティを宣告させる（1ゲーム3回まで）

Prevent（プリベント）：エクストラポイントフェークやパントフェークを阻止する

DpPrevent（ディーププリベント）：ロングゲインを阻止する

オーディブル

オーディブルとは、フォーメーションを組んだ後で、作戦を変更することです。
ディフェンス、オフェンスともに、ボールがスナップされる（蹴られる）前であればプレイを変更することができます。

■オフェンスのオーディブル

オーディブルをコールするときは、ボールがスナップされる前にAボタンを押してください。
オーディブルボックスが表示されたら、Aボタンを押してランニングプレイオーディブルをコールするか、Bボタンを押してパッシングプレイオーディブルをコールするか、あるいはCボタンを押してナスティオーディブルをコールするかしてください。

○オフェンスのオーディブル内容

Aボタン：ラン　Bボタン：パス　Cボタン：ナスティ

ランニングプレイ（オーディブルボックスでAボタンを選択）

Aボタン：コールしたものとは逆のランまたはパスプレイ
Bボタン：シャトルレフト（ショットガンプレイと同じ）
Cボタン：クラッシュ＆バーン（インパクトプレイと同じ）

パッシングプレイ（オーディブルボックスでBボタンを選択）

Aボタン：スレイアクション（マッド＆ガッツプレイと同じ）
Bボタン：ハイルスカリー（ワイルドプレイと同じ）
Cボタン：デスボーン（ワイルドプレイと同じ）

ナスティプレイ（オーディブルボックスでCボタンを選択）

Aボタン：ナスティオーディブル1
Bボタン：ナスティオーディブル2
Cボタン：ナスティオーディブル3（キルレフ）
※ナスティーオーディブル1、2はチームによって違います。P28「★各チームのナスティーオーディブル」を参照してください。

■ディフェンスのオーディブル

オーディブルをコールするときは、ボールがスナップされる前にAボタンを押してください。
オーディブルボックスが表示されたら、Aボタンを押してランプレイディフェンスオーディブルをコールするか、Bボタンを押してパスプレイディフェンスオーディブルをコールするか、あるいはCボタンを押してナスティオーディブルをコールするかしてください。

○ディフェンスのオーディブル内容

Aボタン：ランディフェンス　　Bボタン：パスディフェンス
Cボタン：ナスティ

ランディフェンス（オーディブルボックスでAボタンを選択）

Aボタン：ガッツブリッツ（ゴールラインプレイと同じ）
Bボタン：マンレフト（ショートゾーンプレイと同じ）
Cボタン：マンライト（ショートゾーンプレイと同じ）

パスディフェンス（オーディブルボックスでBボタンを選択）

Aボタン：フルゾーン（ショートゾーンプレイと同じ）
Bボタン：バンプ＆スタン（ミディアムゾーンプレイと同じ）
Cボタン：キルディープ（ミディアムゾーンプレイと同じ）

ナスティ

Aボタン：ナスティオーディブル1
Bボタン：ナスティオーディブル2
Cボタン：ナスティオーディブル3（キルレフ）

※ナスティーオーディブル1、2はチームによって違います。P28「★各チームのナスティーオーディブル」を参照してください。

ナスティオーディブル

ナスティオーディブルは、卑怯かつ卑劣な作戦であり、敵を混乱させ殺害も辞さない闘い方です。ナスティオーディブルの内容は、チームによってさまざまです。

※ ナスティオーディブルは1ハーフにつき1回しか利用することができません。

■オフェンスのナスティオーディブル

パスブラスト：クォーターバックは、5つのダイナマイト爆弾を持っており、Bボタンを押すと相手に投げる

ボム：QBはボールのかわりに爆発物を投げつけ、これをキャッチした選手は死にます

ランブラスト：ラインバックは、5つのダイナマイト爆弾を持っており、Bボタンを押すと相手に投げる

ランブルファンブル：クォーターバックは爆発するボールをディフェンス側のラインマンに向けて転がし、このボールは接触すると爆発する。

ロケットパック：選手は各自ロケットパックを持ち、ロケットに点火して、ロングヤードを稼ぐ

スーパースピード：ボールを持つ選手がものすごい速度で走り出す

スーパーストレングス：ボールを持つ選手の力が強くなり、タックルを容易にブレークできる（Bボタンを押すと強力なパンチが打てる）

キルレフ：チームの選手は全員レフェリーに殺到し、彼をかたづける

※相手チームがキルレフをコールしたとき、プレーヤーはレフェリーをコントロールしてください。レフェリーを境界の外に逃がすことに成功すれば、キルレフプレイは失敗となり、レフェリーを襲ったチームにはレフェリーパッシングのペナルティが科せられます。

インビジビリティ：ボールをレシーブした選手は、その姿が見えなくなる

スカンク：ランナーはBボタンを押すことで、相手選手に向けて5回までおならができる

コンフュージョン：ディフェンス側の選手を逆に動かす

■ディフェンスサイドのナスティオーディブル

QBスマッシュ：スナップの前にQBを殺す

エレクトロキュート：選手は強烈な静電気を帯びて相手選手をチャージする

ブラックアウト：QBのパッシングウインドウを消す

コンフュージョン：オフェンス側の選手を逆に動かす

ゴースト：ボールがスナップされると同時に、ディフェンスの姿が全員見えなくなる

スーパースピード：ボールに最も近い選手が、猛スピードで走り出す

スーパーストレングス：ディフェンス側選手の力が強くなる

※ボールに最も近い選手にスーパーストレングスを与えたいときは、Bボタンを押してください。

キルレフ：オフェンス側のナスティオーディブルにあるキルレフと同じ。

★各チームのナスティオーディブル

※O：オフェンスのオーディブル、D：ディフェンスのオーディブル

ダークスタードラゴンズ

O:ボム、スーパースピード、キルレフ
D:ブラックアウト、スーパーストレングス、キルレフ

デススキンレザース

O:ボム、スーパースピード、キルレフ
D:コンフュージョン、スーパーストレングス、キルレフ

ギャラクシーエスィズ

O:パスブラスト、スーパーストレングス、キルレフ
D:エレクトロキュート、スーパースピード、キルレフ

アイスベイバッシャーズ

O:ランブルファンブル、ロケットパック、キルレフ
D:ブラックアウト、ゴースト、キルレフ

キラーコンヴィクツ

O:ランブルファンブル、ロケットパック、キルレフ
D:QBスマッシュ、スーパースピード、キルレフ

マニアックオールスターズ

O:パスブラスト、スーパーストレングス、キルレフ
D:QBスマッシュ、スーパースピード、キルレフ

ミッドウェイモンスターズ
O:コンフュージョン、スーパーストレングス、キルレフ
D:コンフュージョン、スーパースピード、キルレフ

ミスフィットデーモンズ
O:ランブラスト、スーパーストレングス、キルレフ
D:コンフュージョン、ゴースト、キルレフ

サイコスラッシャーズ
O:ボム、スーパースピード、キルレフ
D:QBスマッシュ、スーパーストレングス、キルレフ

ラドロッカーズ
O:コンフュージョン、ロケットパック、キルレフ
D:ブラックアウト、スーパースピード、キルレフ

ロードウォリアーズ
O:ランブルファンブル、スーパースピード、キルレフ
D:QBスマッシュ、スーパースピード、キルレフ

スクリーミングエヴィルズ
O:パスブラスト、スーパースピード、キルレフ
D:エレクトロキュート、スーパーストレングス、キルレフ

シクスティウィナーズ
O:コンフュージョン、インビジビリティ、キルレフ
D:ブラックアウト、スーパーストレングス、キルレフ

スレイシティスレイヤーズ
O:コンフュージョン、ロケットパック、キルレフ
D:エレクトロキュート、ゴースト、キルレフ

ターミネータトロルズ
O:スカンク、スーパーストレングス、キルレフ
D:QBスマッシュ、スーパースピード、キルレフ

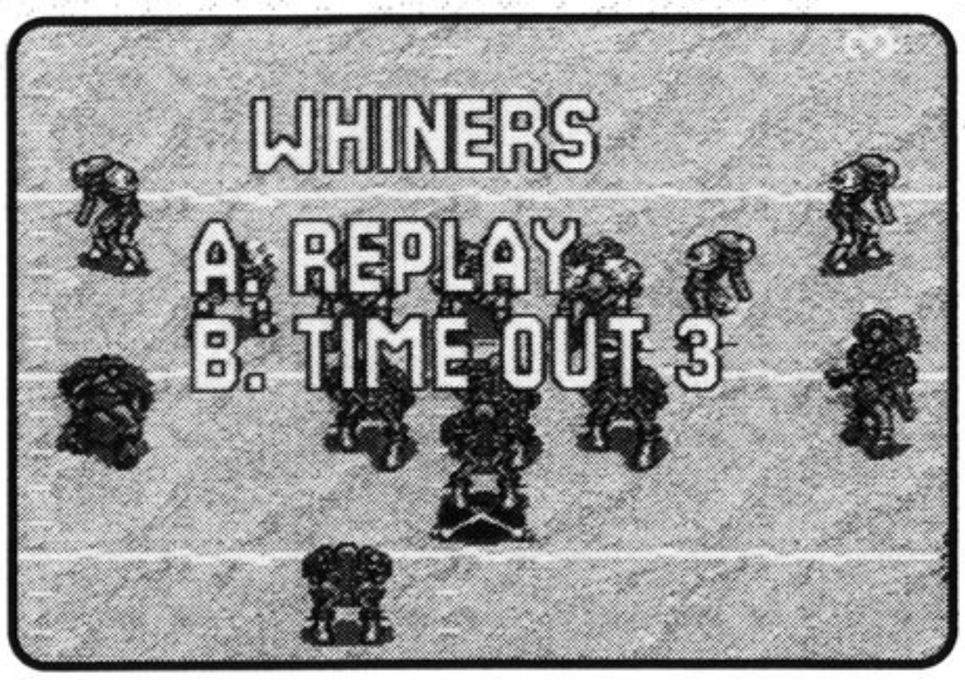
ターボテッキーズ
O:ランブルファンブル、ロケットパック、キルレフ
D:エレクトロキュート、スーパースピード、キルレフ

ヴァイルヴァルガーズ
O:パスブラスト、スーパーストレングス、キルレフ
D:QBスマッシュ、スーパーストレングス、キルレフ

ウォースレマーズ
O:ランブラスト、スーパーストレングス、キルレフ
D:エレクトロキュート、ゴースト、キルレフ

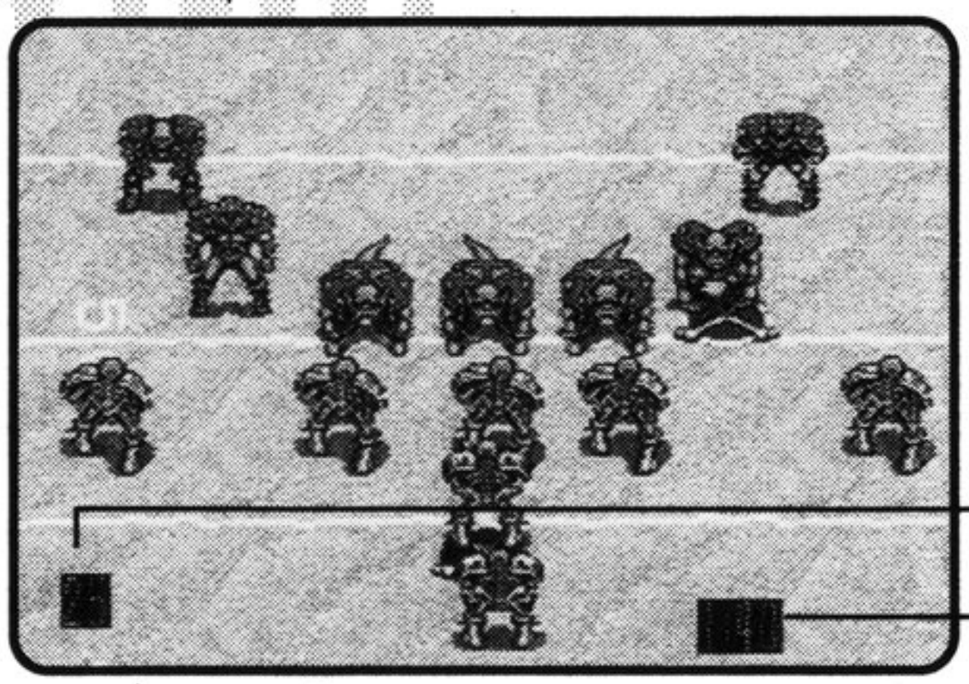
ゲームのオプション（オプション画面）

ゲーム中にSTARTボタンを押すとゲームがポーズされ、オプション画面が表示されます。

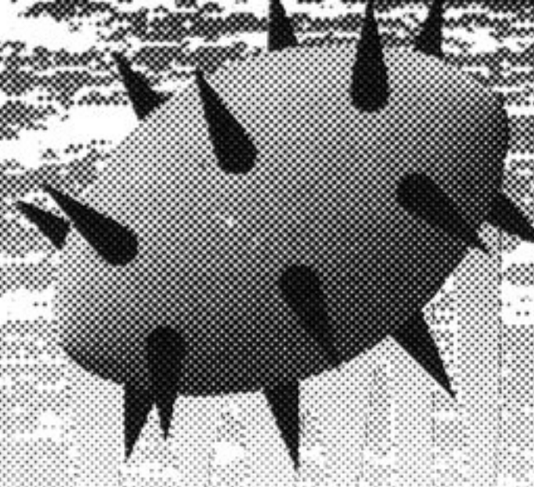


Aボタン：リプレイを見ることができます。詳細については、P35「プレイを再生する（REPLAY）」を参照してください。
Bボタン：タイムアウトがコールされます。ただし、プラクティスやプレイの最中、あるいはポイントアフタータッチダウン（タッチダウン後のプレイ）時にコールすることはできません。
Cボタン：メインメニューに戻ります。（プラクティスモードのとき）

時計



スナップする前で、そのクオーターの試合時間が残り2分以上ある場合、残り時間を示すゲームクロックが画面右下隅に表示されます。画面左下隅に表示されるプレイクロックには、あとどれくらいの時間の内にプレイを開始しなければならないのかが示されます。



ペナルティ

パス妨害：ディフェンス、オフェンスともに犯す可能性があるペナルティです。10ヤードのペナルティに加え、ディフェンス側にワンダウンが自動的にコールされます。

オフサイド：ボールがスナップされる前に、オフェンス側の選手がぶつかっていったり、スクリメッジラインを越えてしまった場合。5ヤードのペナルティ。

ゲーム遅延：所定の時間(35秒) 以内にプレイをコールまたは開始しなかった場合。5ヤードのペナルティ。このペナルティはオフェンス側にのみ科せられる。

フェイクペナルティ：レフェリーがBribe Refによって買収されていた場合、ペナルティが多く科せられる結果になりやすい。そんなペナルティの中には、まったくの事実無根のものやいいがかりとしか思えないような違反行為を問われるといったものも含まれる。しかし、このような不正行為は数プレイの間に敵チームに察知されてしまうことが多い。5ヤードのペナルティ。

QBバッシング：QBスマッシュ・ナスティオーディブルのように、QBを倒そうという意図をもって彼を攻撃した場合。5ヤードのペナルティ。

レフェリーバッシング：買収されているレフェリーを倒そうとした場合。5ヤードのペナルティ。選手がレフェリーに殺到してもレフェリーが無事であれば、このペナルティが宣告されます。

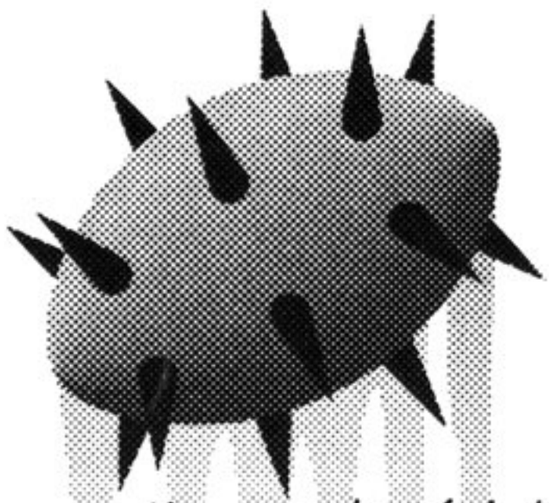
イリガルキック：キックオフは少なくても10ヤードの飛距離をださなければなりません。10ヤードに満たなかった場合、キックしたチームに5ヤードのペナルティが科せられます。キックオフを境界の外に出してしまったときも、このペナルティが宣告されます。

休憩／タイムアウト

STARTボタンを押すと、ゲームオプション画面が表示され、ゲームの進行は一時停止（ポーズ）となります。タイムアウトでゲームクロックの進行を止めたいときは、Bボタンを押してください。もちろん、各チームは、ハーフタイムにつき3回までタイムアウトをとることができます。再度STARTボタンを押せばゲームが再開されます。

出場権の剥奪

MLFのゲームは、剥奪によって終わることもあります。チームに所属するQBがすべて死亡するか、プレイを続行するのに充分な数の選手をフィールドに展開できなくなった場合に、出場権が剥奪されます。デスインデックスの設定が高いほど剥奪にあう確率が高くなります。



統計画面

ハーフタイムになるかゲームが終了すると自動的に表示される画面です。君のチームや相手チームの試合での状況がわかります。

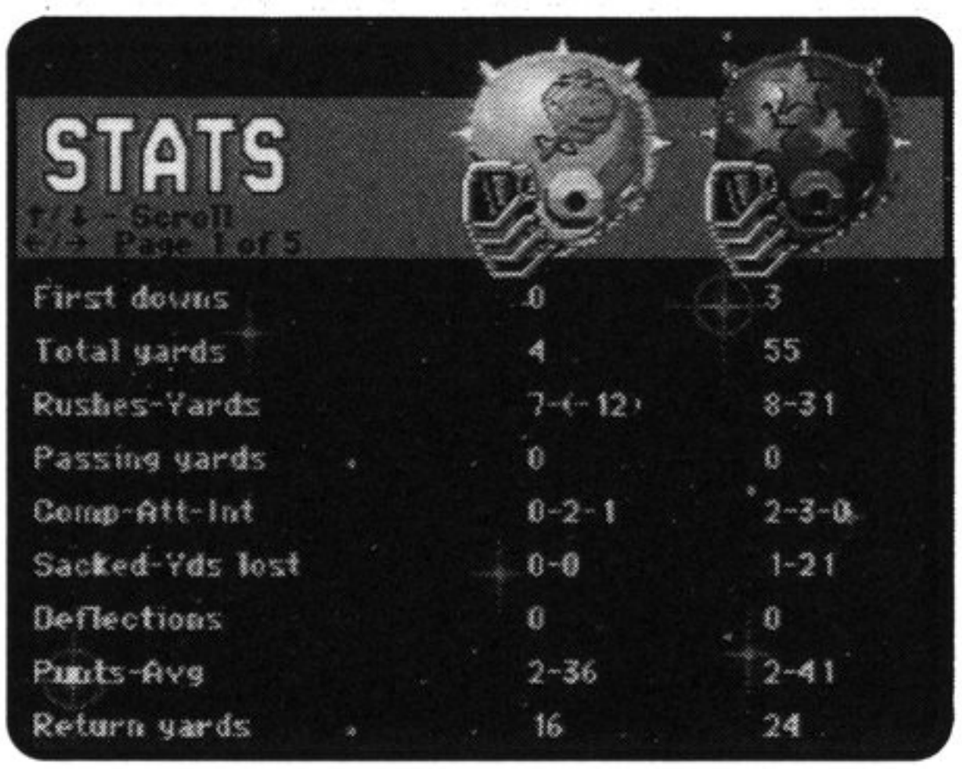
方向ボタンの左／右：ゲーム統計とパーソナル統計のオフェンスとディフェンスを表示を切り替える

STARTボタン：統計画面の表示を終わらせる

方向ボタンの下：表示をスクロールさせる

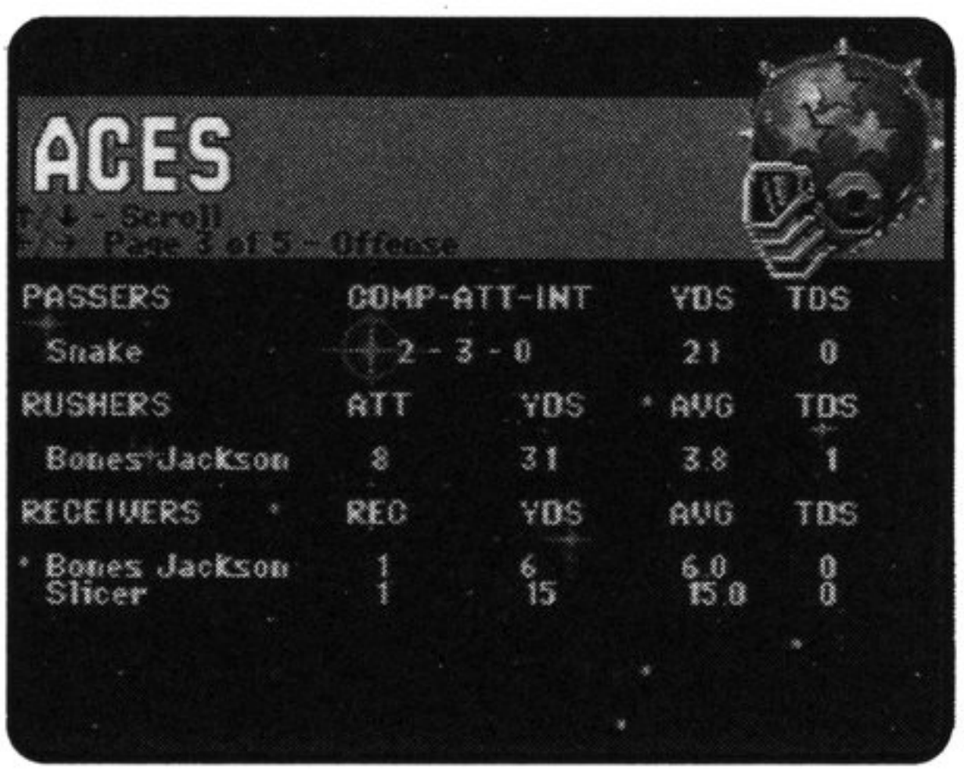
■ゲーム統計

First downs：ファーストダウンを奪った回数
Total yards：ゲインヤードの合計
Rushes-Yards：ランによるゲインヤードの合計
Passing yards：パスによるゲインヤードの合計
Comp-Att-Int：パス、フィールドゴールの成功回数-パス、フィールドゴールを試みた回数-パスを相手に奪われた回数
Sacked-Yds lost：クオーターバックをスクリメッジラインの後方でタックルした回数とロスヤード
Deflections：相手がパスしたボールの方向を変えた回数
Punts-Avg：パント回数とキックヤードの平均
Return yardsリターンヤードの合計
Turnovers：ターンオーバー回数
Penalties-Yards：ペナルティー回数とロスヤードの合計
Deaths：死亡者の数
Weenie hits：タックルにならなかった接触回数



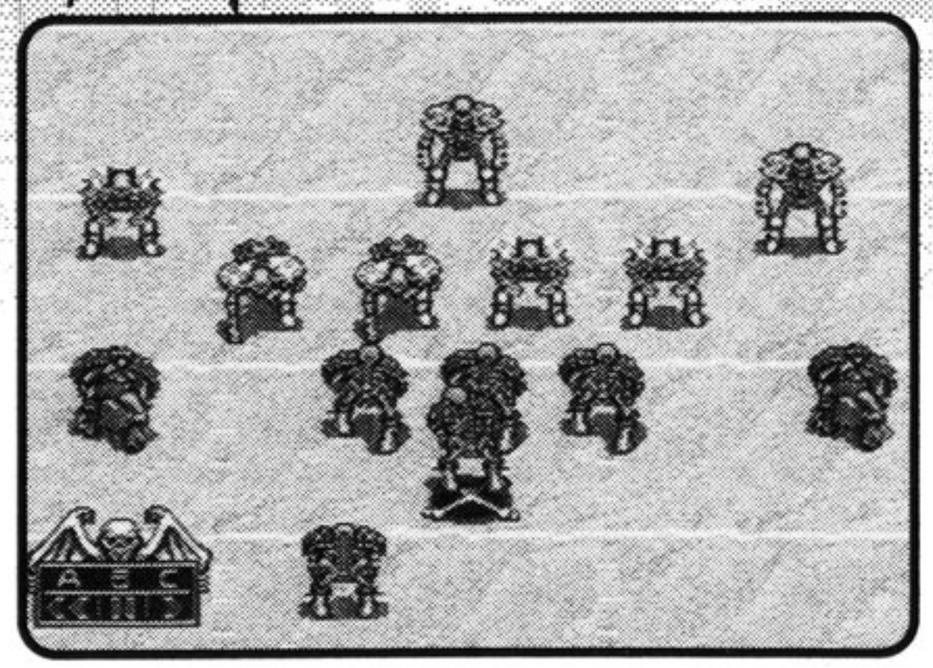
■パーソナル統計

Offense（オフェンス）
PASSERS（パッサー名）
　COMP-ATT-INT：パス、フィールドゴールの成功回数-パス、フィールドゴールを試みた回数-パスを相手に奪われた回数
　YDS：ゲインヤードの合計
　TDS：タッチダウンの回数
RUSHERS（ラッシャー名）
　ATT：ランの回数
　YDS：ゲインヤードの合計
　AVG：ゲインヤードの平均
　TDS：タッチダウンの回数
RECEIVERS（レシーバー名）
　REC：レシーブの回数
　YDS：ゲインヤードの合計
　AVG：ゲインヤードの平均
　TDS：タッチダウンの回数



Defense（ディフェンス）
DEFENDERS（ディフェンダー名）
　TACKLES：タックルの回数
　SACKS：サックの回数
　KILLS：殺害の人数
DEFENDERS
　INT：インターセプトの回数
　YDS：ゲインヤードの合計
　TDS：タッチダウンの回数

補欠選手との交代のしかた



メインメニューのRESERVES（補欠）がONまたはON/ClockRunsになっていれば、補欠選手をゲームに参加させることができます。

1. プレイ選択画面で補欠オプションを選ぶ

補欠選択画面が表示されます。

注意：ON/ClockRunsを選択時は、補欠選択画面になっているときもゲームは止まっていないことに注意してください。補欠選択画面でSTARTボタンを押すと、プレイ選択画面に戻ります。

2. A、BまたはCのいずれかのボタンを押して、選手を選ぶ

補欠選手の一覧が表示されます。

オフェンスの補欠：クオーターバック、ランニングバック、レシーバー

ディフェンスの補欠：ラインマン、ラインバッカー、ディフェンスバック

3. 方向ボタンの左／右で補欠選手の一覧をスクロールさせる

選手の名前の上に表示されている文字に対応するボタン（A、BまたはC）を押すと、その選手が起立する。

※再度選手に対応するボタンを押すと選手は座る。

4. 選手の名前の上に表示されている文字に対応するボタン（A、BまたはC）を押し、方向ボタンの上を押して補欠画面に戻す

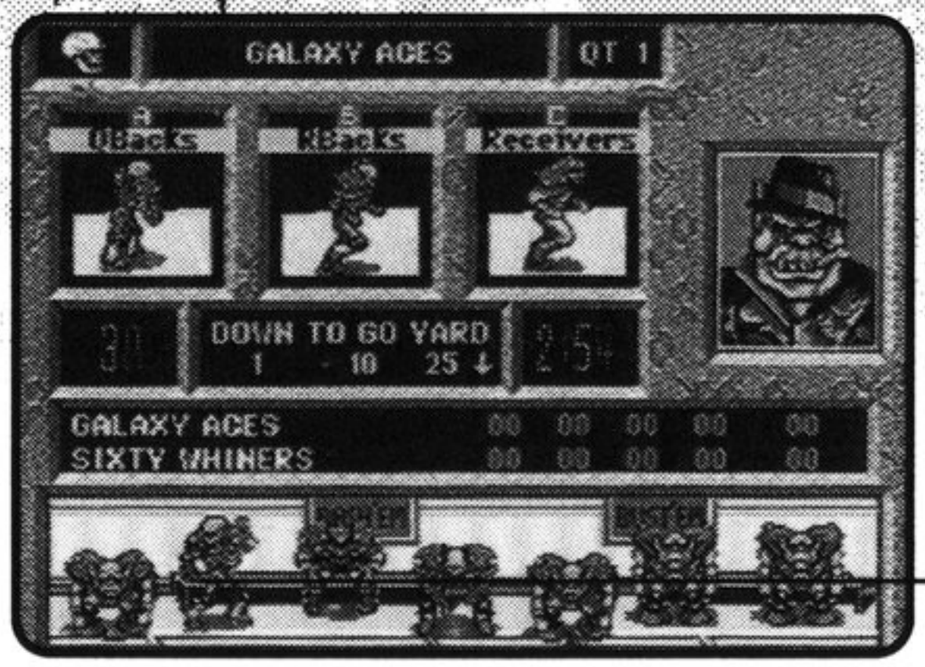
起立していた補欠選手が試合に投入されます。

★ さらに他の補欠選手を投入したいときは、1.から4.の手順を繰り返します。

5. 補欠オプションを終了は、STARTボタンを押す

★ 出場している選手のヘルスバーの値が極めて低くなってしまったような場合、君のプレイ選択画面にすると補欠選択画面が自動的に表示されます。

プレイを再生する(REPLAY)



直前のプレイを再生して見ることができます。

リプレイバー

1. STARTボタンを押してゲームオプション画面を表示させ、Aボタンを押す

リプレイ画面が表示されます。(リプレイバーが現われる)

Aボタン:巻き戻される

Bボタン:押し続けると、スローモーションで再生される

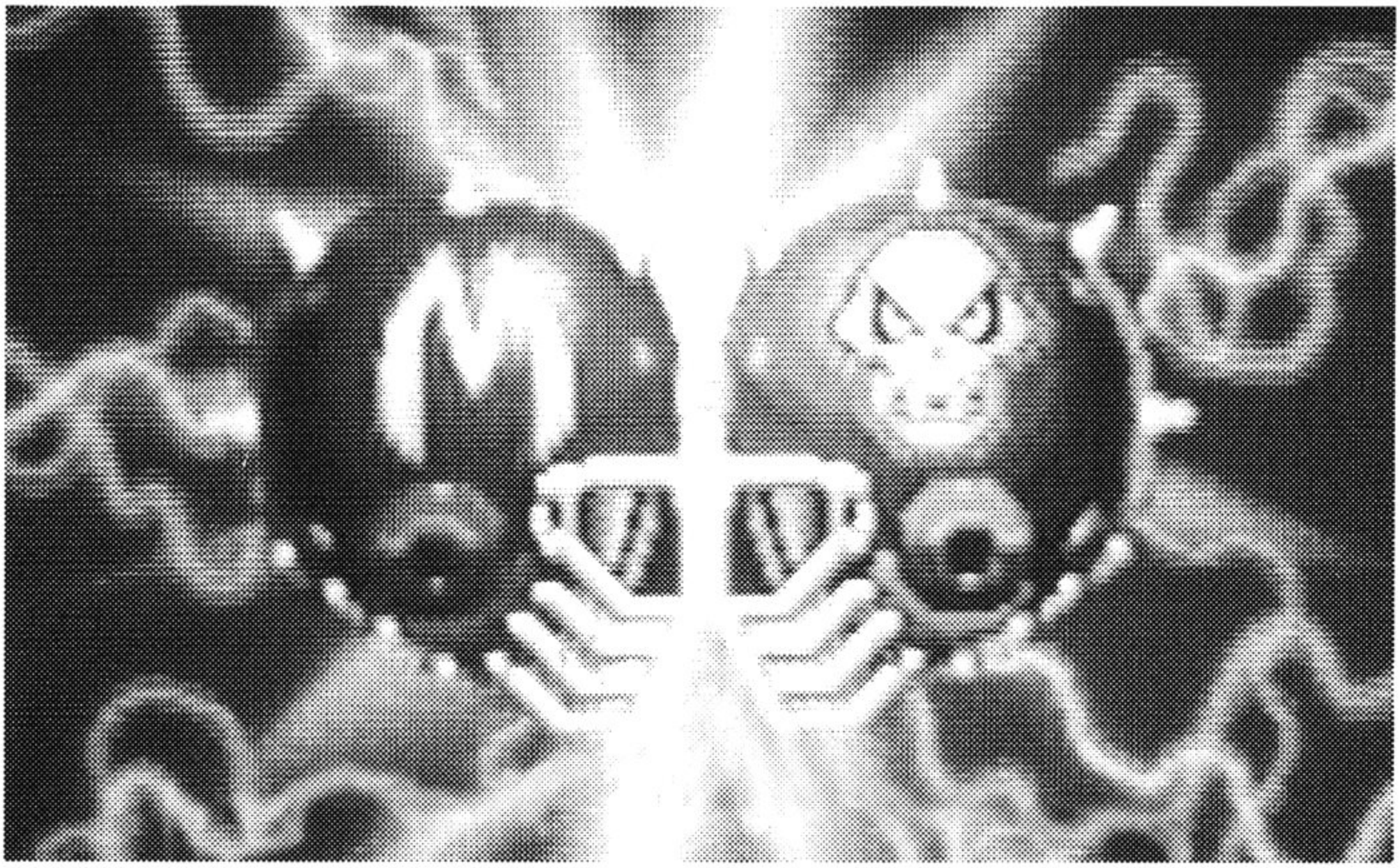
※押したり放したりすると、動作が1ステップずつ再生される

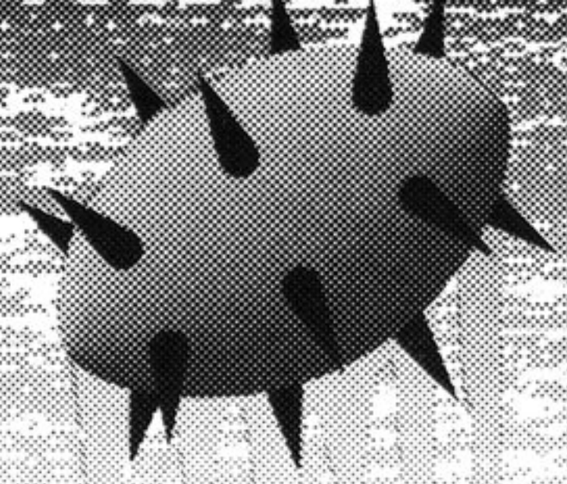
Cボタン:通常の速度で再生される

方向ボタン:視点の変更を行う

2. STARTボタンを押す

ゲーム画面に戻ります





使用上のご注意

- ゲームをする時は、健康のため、1時間ごとに、適当な休憩を必ずとってください。また、極度に疲労している時や、睡眠不足の時は、ゆっくり休み、完全に回復してからプレイしてください。
- ゲームをする時は、部屋を明るくし、テレビ（モニター）からできるだけ離れて、プレイしてください。
- 過去に強い光の刺激やテレビ画面などを見ていた時、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失を経験したことのある人は、ゲームする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしている最中に、このような症状が起きた場合は、すぐにプレイを中断し、医師に相談してください。
- カートリッジを抜き差しする時は、必ず本体のパワースイッチをOFFにしてください。パワースイッチをONにしたまま無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因しなります。
- カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。
- カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。
- カートリッジを保管する時は、極端に熱いところや寒いところは避けてください。直射日光のあたるところやストーブの近く、湿気の多いところも禁物です。
- カートリッジの汚れを拭く時は、シンナーやベンジン、アルコールなどの揮発性薬品は使わないでください。
- 長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶ時は健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。
- プロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

STAFF

"Mutant League Football" STAFF CREDIT

<ORIGINAL STAFF>

STARRING: Bones Jackson, Mo and Spew Puke, Coach Bricka
CREATED by: Michael Mendheim
DESIGNERS: Michael Mendheim, Alan Martin
PROGRAMMERS: Gil Colgate, Ian Clarke
LEAD PROGRAMMER: Gil Colgate
LEAD ARTIST: Art Koch
ANIMATORS: Jeff Fennel, Michael Mendheim, Peggy Brennan
ARTISTS: Jeff Fennel, Roseann Mitchell, Armand Cabrera
CROWD and BLOOD: Steve Suhy, Peter Traugot
AUDIO: Brian Schmidt
LEAD WRITER: Michael Humes
ASSISTANT PRODUCER: Tony Iuppa
ASSOCIATE PRODUCER: Keith Orr
PRODUCER: Sam Nelson
SPECIAL THANKS to: Richard Robbins
WARDROBE for Coach Bricka by: Lou Breakyurfazi
HAIRSTYLES by: The Razor Kid

<JAPANESE STAFF>

PROGRAMMER: Yuich Yamaguchi
PRODUCER: Kenichi Igarashi
ASSISTANT PRODUCERS: Leland Madren, Mayako Maekawa, Ryutaro Hayase
QUALITY ASSURANCE: Yasuhiro Suzuki
PACKAGE DESIGN: Seiichi Mitani
MANUAL: Toshimasa Irie (ABE)
EXECUTIVE PRODUCER: Masato Mizushima

カスタマー・サポート係

電話番号：03-5410-3100
受付時間：13:00～16:00（月～金）

ゲームの記録

※ あなたのプレイしたゲームの結果やPLAYOFFS（プレイオフ）で与えられたパスコードなどを記録してください。

日付	ゲーム内容、パスコードなど
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	

日付	ゲーム内容、パスコードなど
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	
月　日	

©1993 Electronic Arts

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12フルークス外苑

EM20018