

乙女烈拳

# ブンガルー

MAIDEN'S EXTREME FIST  
"BUN-GA-RUA"

ユーザーズマニュアル  
MSX Dev 24  
エディション

RETROMIXIS  
GAMES

パナアムユースメントカートリッジ

*Pana Amusement Cartridge*

1 2 3 4 5 6 7 8

S·C·C·



MSX2

## 動作環境、ゲームを始める前に

対応機種：MSX2 (VRAM128KB)  
ジョイスティックに対応しています、  
遊びやすい方を使用してください。

ゲーム本体はSCC-ROM 512KBです

ゲームカートリッジはスロット1に、  
もしPana Amusement Cartridge (PAC)が  
あればスロット2に挿してご利用ください。

マウスがポート1に接続されていると、  
正常に動作しないので、外してください。

# THE GAME

このゲームは2種類用意されています



MAIDEN'S EXTREME FIST  
"BUN-GA-RUA"

← ENGLISH      日本語版 →



RETROMIXIS  
GAMES

© 2024

古のカンフーゲームライクな【シンプル版】と  
それに探索、成長要素、物語を加えた【ストーリー版】  
ゲームルールはそれぞれ異なります。

～始め方～

タイトル表示後、左右キーで”ストーリー版を始める”  
または”シンプル版を始める”を表示して  
スペースキーかトリガ1を押すと、  
ニューゲーム/コンティニュー画面に移行します。  
コンティニューを選択した場合は  
パスワード入力モードへ移行します。

パスワード入力または  
セーブデータによる再開は後述します。

# 1 共通事項

シンプル版・ストーリー版共通操作  
(カッコ内はジョイパッド)



しゃがむ



水平移動



パンチ、または  
ジャンプキック



ハイキック



ローキック

# 1 共通事項

シンプル版・ストーリー版共通操作  
(カッコ内はジョイパッド)



垂直ジャンプ

GRAPH + SPACE

(② + ①)



向いている  
方向へ斜めに  
ジャンプ

同時押し、またはトリガ2を  
押したままトリガ1を押す

GRAPH

( ② )

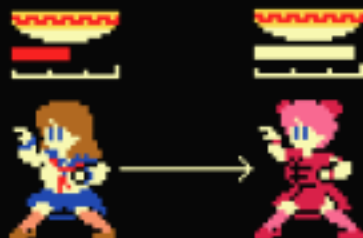
GRAPH 1



ラーメンの  
種類を切り替え

GRAPH

( ② )



長押し、ゲージが  
満たされると  
ラーメンを使用

# 1 共通事項

ラーメン(4種)

所持している場合、GRAPHキー(トリガ2)で選択できます  
一定時間長押し後に発動！一時的にステータスが向上。  
種類によって効果が異なります。ボス戦で活用しよう！



- ① 醤油ラーメン
- ② あんかけ焼きそば
- ③ 辛い麺
- ④ 冷麺

攻撃力と防御力の向上  
防御力を向上させる  
①より長い持続効果  
動きが軽やかに

(※最大所有可能数は7個まで)



# 1 共通事項

## ライフゲージと烏龍茶ゲージ



右側がプレイヤーのライフゲージです  
その下段にライフが0になると自動的に  
使用されるウーロン茶の個数をゲージで  
表示しています。

烏龍茶があれば1つ消費され自動的に  
回復します。

ライフと烏龍茶0でゲームオーバーです。

左側はボスの場合ライフゲージとして、  
子分の場合はその残数として機能します。  
ゲージの下に出現するキャラクタの  
名称が表示されます。

ストーリー版のばあい、子分を残して  
ルームから抜け出すと全数復活します。

# 1 共通事項

PAC(またはメモリ)セーブデータによる再開  
パスワード入力画面から再開します。



PAC(またはメモリ)セーブデータが存在していれば、  
あらかじめ"USE SAV DAT"のパスワードが  
入力されています。

この場合、リターンキーを押せば、  
右端のトラジションアイコンが点滅するので、  
スペースキーまたはトリガ1を押してください。  
第2パスワード入力モードには移行せずに、  
ゲームは再開されます。

この文字列を活かせずに他のパスワードを  
入力して再開することも可能です。



# 1 共通事項

パナアミューズメントカートリッジ

*Pana Amusement Cartridge*

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

当ゲームはPACの  
ブロック2(シンプル版用セーブデータ)と  
ブロック3(ストーリー版用セーブデータ)を  
使用しています。

他ゲームで同領域を使用している場合は  
事前にセーブデータの管理をお願いします。

PACがない場合(メモリセーブ)  
電源を切るまではセーブデータは  
保持されます。

## 2 ストーリー版

### プロローグ

清朝時代のあるギャング団のリーダーが所有していたとされる暗黒拳法奥義書の一つ「真・ブンガルア手稿」の冒頭にはこう記されている。



真ブンガルア手稿

”麺は飲み物として崇めよ、さすれば聖杯を与えられん。”

しかし、以降の文章は秘密文字で構成され解読不能であった。

—現代、  
その末裔リャンガーは  
さらなる解読に成功しつつあった！

その戦慄の内容とは……

”焼け跡から、かの古の壺が来るだろう。  
ブンガルアの大王を蘇らせるために、  
汝が日々、太陽の末裔たちの  
学び舎を火で支配する時”



リャンガーの手下、  
暗黒拳法・火炎使いの”炎釣”は釈迦の壺を  
求めて放火を繰り返していた。  
ラーメン屋の看板娘、麺野友李もその災厄に  
巻き込まれてしまう…。



その最中、友李は校内に現れた幽霊功夫師匠に  
出会い、秘めたる力が開花するッ！

# 2ストーリー版



## 概要

各ステージのどこかにいるボスをすべて倒せば次のステージに進みます。

しかし行く手を阻む子分たちが襲ってきます。全滅させるとコインなど様々なアイテムが手に入ります。

ステージのどこかに設置された販売機で備えをしてボス戦に挑もう！

最終ステージのボス、“リャンガー”を倒せばエンディングを迎え終了します。

# 2ストーリー版

## ステータスアイコン



状況に応じて、ライフゲージの下にアイコンが表示されます。

- |                 |                     |
|-----------------|---------------------|
| <b>ROGUE</b>    | 敵出現                 |
| <b>SAFE</b>     | 敵全滅or不在             |
| <b>TRAINING</b> | 修行ステージ              |
| <b>SHOP</b>     | 自販機モード              |
| <b>BOSS</b>     | ボス戦                 |
| <b>SAVED</b>    | PACまたは<br>メモリセーブの完了 |

# 2ストーリー版

## TRAINING



STAGE1開始時点では  
プレイヤー(友李ちゃん)は  
しゃがむことしかできない！！

修行でステータスが向上します。

### ① ～幽霊師匠との修行～

シンプル版と異なりステージ1の開始時  
アクションが制限されています。  
技を覚えよう。

### ② ～麵人たちとの修行～

麵人たちからダメージを受けても  
ライフは減りませんが、上座の老師たちは  
一人ずつ中座していきます。  
全員いなくなってしまう前に勝利しよう！

# 2ストーリー版

## TRAINING



### ③ ～五大老師との修行～

上座から一人の師匠が戦いを挑んできます。麵人たちの修行同様、ダメージを受けると老師たちは一人ずつ中座してしまいます。全員いなくなってしまう前に勝利しよう！

### ④ ～ドラゴンとの修行～

龍(ウーロンドラゴン)の頭上の急須をパンチやキックで当てよう！  
師匠たちがいなくなる前に成功させよう。

## 2ストーリー版

### 小マップ



各ステージの全体マップ一部が表示  
されていて、プレイヤーの位置●が  
点滅します。

●はステージボス、!はイベント  
!は自販機を意味します。

左端、右端の矢印は、それぞれ隣の  
領域(ルームと呼ぶ)へ移動可能で  
➡は行き止まりを意味します。

ルーム間が連結していれば往来が  
可能です。  
ルーム間に方向を示す三角形がある  
場合は一方通行を意味します。

# 2ストーリー版

## ゲートとキー



各ステージにあるルームの間をつなぐゲートはその色に対応した鍵があれば通ることができます。

※電車の乗り降り場ゲートは鍵不要です  
(STAGE3のみ、乗り降りについては次頁で解説)

鍵を所有している場合、ゲートに近づくと開きます。プレイヤーをゲートの入り口に重ねてゲート上部のカーソルアイコンが赤色で示した方向キーを押すと移動します。





# 2ストーリー版

電車の運行について(ステージ3のみ)



ステージ3では2種類の電車が運行していて乗車してルーム間を移動します。

電車はルーム間を移動している間に、そのどちらかが到着します。

乗車にコインは不要です。

# 2ストーリー版

## 全体マップ



ENTIRE MAP

NO MAP

アイテム”マップ”を所持していて、ステータスアイコンが **SAFE** 状態であればF1キーで表示します。





全体マップを所持していて表示可能状態



全体マップは表示できません

# 2 ストーリー版

ゲームオーバーとコンティニュー

 GAME OVER   
CONTINUE F5

ライフが0、ライフ回復アイテム(烏龍茶)が0で  
ゲームオーバーです。  
BGM演奏終了前にF5キーを押せば同再開します。  
なにもしなければ、タイトルロゴ表示に  
戻ります。

再開地点について

セーブしていた場合  
自販機またはスタート地点から再開します。

セーブしていない場合  
ステージの開始地点から再開します。

# 2ストーリー版

## SHOP



各ルームで子分を全滅させると、  
コインが手に入ることがあります。  
極力ダメージを受けずに全滅させると  
出現数も多くなります。

コインは自販機で使用できます。

自販機に近づくと  
「SPACE」フキダシアイコンが出現します。  
スペースキーまたは  
トリガ1を押してください。

# 2 ストーリー版

## SHOP



### ラーメン自動販売機

購入可能な場合はランプが点灯しています。  
スペースキーまたはトリガ1キーを押して  
購入します。

### ゲームセーブ

セーブをして自販機モードを抜けた場合、  
ステータスアイコンが **SAVED** に  
変化してします。  
また、セーブ用アイテムは他とは異なり、  
次回利用時には在庫が復活しています。

# 2ストーリー版

SHOP



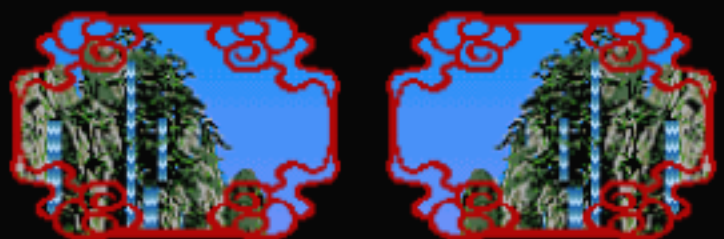
PanaAmusementCartridge(PAC)に対応しています。PACを挿入済みであれば自販機となりに看板が立っています。

自販機モードから抜け出す場合は、GRAPHキーまたはトリガ2を押してください。

PACがない場合でも  
メモリセーブは可能です。  
電源を切らない限り保存され  
コンティニュー選択時に使用できます。

この場合、  
再開はセーブした自販機のある地点からです。

### 3 シンプル版



#### 概要

99ステージで構成され、現れた敵を倒せばクリアします。(ボーナスステージを除く)

スコアとプレイヤー残数があり、プレイヤーを強化するアイテムは敵からのダメージを受けずに連続で攻撃に成功するかボーナスステージで手に入ります。

16ステージごとにパスワードが表示され、表示後PAC(またはRAM)セーブできます。

# 3 シンプル版

## ボーナスステージその1



STAGE 13



BONUS CHALLENGE!  
ROCKS SCORE 0 HI-SCORE 57300 STAGE-13 REST-02

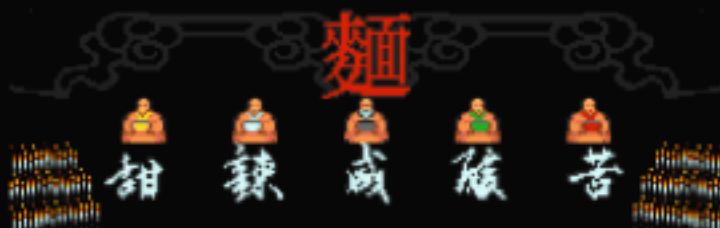
開始時に示された数の敵を一度もダメージを受けずに全滅させると残数が1増え、ボーナススコアが得られます

一度でもダメージを受けるとその時点で即終了します。



# 3 シンプル版

ボーナスステージその2



STAGE 09



BONUS CHALLENGE!  
PICK ONE!  
SCORE 0 HI-SCORE 0 STAGE-09  
REST-02

宝箱をパンチやキックで叩くと、ラーメンやボーナス点を得られます。

…しかし！



お化けが出現した場合は即終了となります。  
4回成功させた場合、このお化けは退散して最後の宝箱も当たりなってパーフェクト！

## 3 シンプル版

ゲームオーバーとコンティニュー



プレイヤー残数0でゲームオーバーです。ゲームオーバーBGM演奏終了までにF5キーを押せば、再チャレンジできます。

スコアと所持していたアイテムはリセットされます。

ポーズ機能

F1キーでゲームを一時停止する機能は”STAGE XX”表示期間中のみ動作します。

# 4 パスワード

## パスワードの入力



以下の2つで構成されています。

- ① 第1パスワード  
英数字9文字(3文字区切り)
- ② 第2パスワード  
4種のアイコンを使用した、4x4マトリクス

### ■ストーリー版

各ステージの最後のボスを倒すと表示され、その内容はアイテムなどの残数とライフゲージの最大値が記録されています。(開始地点は次のステージで、ライフは回復)

### ■シンプル版

ステージを16回クリアするごとに表示されます。保存内容は次のステージとクリア時点でのスコアです。

## 4 パスワード

### 第1パスワードの入力



スクリーンキーボードが表示されるのでカーソルで移動して文字を決定してください。

すべての文字列を入力すれば、自動的に右端のトラジションアイコンが点滅します。またはスクリーンキーボードの右方向を選択しつづけければ、トラジションアイコンが点滅するでしょう。

キーボードのリターンキーを押せば即トラジションアイコンが点滅します。

そのあとにスペースキーまたはトリガ1を押して照合します。

# 4 パスワード

## 第2パスワードの入力



オレンジ色の枠を移動させ、入力するアイコンを選択してスペースキーまたはトリガ1を押せばマトリクス欄に入力用の枠が出現します。

マトリクス内を移動することが出来ます。スペースキーまたはトリガ1を押せば、選択したアイコンをはめることが出来ます。

GRAPHキーまたはトリガ2でマトリクス欄から抜け出して、アイコン選択欄に戻ります。

アイコン選択欄で右方向を移動し続ければ、トラジションアイコンが点滅するのでその状態で照合してください。

# 5 登場人物や団体など

## 麵野 友李(めんの ゆり)



実家がラーメン屋の女子高生。  
襲撃されている学校内に現れた幽霊功夫師匠の  
導きにより、その技とラーメンを食することによって  
変身する能力“ブンガルア拳”が覚醒する。

## ソリッド ニードル



某大国の特殊機関、  
“ラーメン ハウンド”のメンバー。  
究極の暗黒拳法の鍵を握る“釈迦の壺”と  
リャンガーを確保する使命を受け日本に潜伏している。

## ラーメンハウンド



某国大統領直属の秘密機関内で  
結成された特別チーム。  
そのミッションは暗黒拳法の情報収集、および、  
リャンガー園とその構成員の壊滅である。

ラーメンハウンドのワッペン

## 5 登場人物や団体など

### リャンガー”皇帝”



清朝末期にある拳法の達人に滅ぼされたギャング団の末裔。暗黒拳法の使い手達”リャンガー軍団”を従え、”リャンガー園”と呼ばれる詐欺地帯を世界各地に生み出す。日本国内にもその勢力は拡大しつつある。

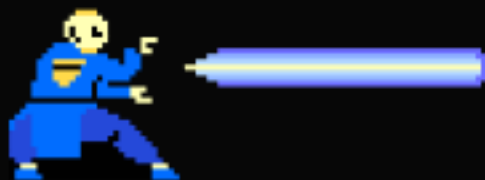
究極奥義”真・ブンガルア拳”を完全習得するためには手段を選ばない。ラーメンは飲み物だと考えている。

### ラーメンゾンビ”狂爪”



ブンガルア拳の習得に失敗、というかリャンガーのための実験台としてラーメン中毒者になり果てた存在。統制が効かない者は”リャンガー園”に封印されている。

### ”気功”



一部のラーメンゾンビを従え、ラーメンをビーム化するブンガルア拳を使う。

# 5 登場人物や団体など

## 幽霊師匠と五大老師



友李に拳法を伝授する古の拳法使い達で、  
五大老師は幽霊師匠のさらに上の師匠達である。  
”塩”をリーダーとして、甘、辛、酸、苦の5人。  
修行を通じて友李の成長に協力する。別世界の存在。

## 達人”アデプト”



壺コレクター。  
リャンガーやソリッドヌードルの師であり、100年以上前に  
滅ぼされたギャング団のリーダーの師でもあった。  
このため見かけ老人だが、その実年齢は300歳以上とも。

## 釈迦の壺



太古より、ある者には特別な力を発揮する秘奥義を授け、  
またある者には災いをもたらしてきた聖杯とも呼べる壺。  
釈迦を意味する梵字が刻まれている。  
かつて高名な中国の拳法使いが所有していたが、  
第2次世界大戦の混乱期に国外に流出し所在不明であった。



# 5 登場人物や団体など

## リャンガー軍団

地震、火炎、毒などを伴った暗黒拳法の使い手やAI搭載ロボなど様々である。



## ブンガルアメイツのみなさん



陰ながら友李(プレイヤー)を応援している。

勝利すると、どこからともなくドンブリに乗ってやってきては祝福し、勝利の舞に華を添えるチアガール達。

## SPECIAL THANKS

### ありがたいツールたち

ZMA(HRA!), SZMFE(鈴見咲氏)  
DD倶楽部(T&E SOFT), EDGE2(TAKABO SOFT)  
wav\_scc.EXE(MSX研鑽推進委員会)  
SEE(FUZSY LOGIC), S-Cube(Wiz.)

### ゲームでの日本語フォント

美咲フォント(門真 なむ)

**RETROMIXIS**  
GAMES

制作

むらかた とうじ