

= 랑그릿사1 =

게임계의 지존 세가 - 공략집

장르: S-RPG 용량: 4M 제작사: 메샤이아 발매시기: 1991

공략 작성: Lance98 [lance98@naver.com]

[등록: 2011년 07월 19일 화요일]

LANGRISSER I

ラングリッサー

- PERFECT GUIDE -



❖ 기종 별 각종 비기 모음 ❖

기종	숨겨진 SHOP	시나리오 셀렉트	사운드 테스트 모드
MD	병사,아이템 배속화면에서 ↖,A,B를 계속해서 누른다. 랑그릿사 이외 아이템 갖춰진 상태에서 시작	시작해서 맵을 축소모드로 한다. 커서를 (2,2)에 맞추고 B를 계속 해서 누르고 있는다.	확대 MAP(2,2)에서 B를 계속 누른채로 있는다.
PC-E	샵에 커서를 맞추고 Ⅱ를 100번 누른다. 그리고 '사다' 커맨드로 들어가면 된다.	→ or ← & RUN 을 누르면서 I	<비주얼 셀렉트> 타이틀에서 下와 Ⅱ를 계속해서 누르고 있는다.
PS	1. ↑↔→↓→→ ○ 2. ←↑↓→← Select →↑↔→ Select ○	→↓↑↔←R1 □ Start Select △ ○	↑↓↑↓↔→ Select ○
SS	1. ↑↔→↓→→ C 2. ←↑↓→← X →↑↔→ X C	→↓↑↔← R Y Start X Z C	↑↓↑↓↔→ X C
PC	1. ↑↔→↓→→ ALT키 2. ←↔↓↑↔→↑↔↓→→ ALT키	→↓↑↔→ tab space alt	

❖ PC-E 랑그릿사 기타 비기 일람 ❖

- 아이템 간단히 손에 넣기 : 출격 준비화면에서 아이템에 커서를 맞추고 Ⅱ를 100번 누른다. '랑그릿사'와 '어절트슈츠'제외 모든 아이템을 갖추지만 소지금이 0이 된다
- 비주얼 일시정지 : 비주얼신에서 셀렉트와 Ⅱ를 누른다. 버튼을 누르고 있는 동안 일시정지
- 캐릭터 소개 부록 : 캐릭터소개의 비주얼이 시작되면 ←↑과 셀렉트를 계속해서 누른다.
- 어절트스츠 손에 넣기 : 시나리오18에서 란스를 맵의 우측상단 끝에 이동시킨다. (란스 전용 장비)
- 숨겨진 시나리오 : 엔딩종료후 리셋한 다음 다시 게임시작해서 처음부터에 커서를 맞추고 셀렉트,런,I의 순서대로 계속해서 누른다.
- 시나리오19의 나레이션 : 구 시스템카드로 게임을 기동하면 '나므'가 등장하고, 이때 셀렉트와 Ⅱ를 누른채로 있으면 '나므'가 다 떠든 다음에 19스테이지의 나레이션이 나온다.

❖ PS, SS, PC 用 랑그릿사 숨겨진 아이템 위치 ❖

시나리오	아이템	조건 및 위치	시나리오	아이템	조건 및 위치
3	룬스톤	(14,6)	11	룬스톤	(1,1) → 비병만 가능함
4 (둘 중 택일)	데빌 액스	(30,25)	15	룬스톤	(NPC전원생존)
	체인 메일	(29,26)	16	룬스톤	(6,7) & (20,19)
8	메사이안 소드	(1,18)		크라운	(24,29)

❖ 기본 시스템 ❖

『 MEGA DRIVE LANGRISSE I 』



주의

시나리오 선택이 가능하지만, 여러 가지 버그가 존재한다.

ex) 시나리오4에서 크리스가 2명

▶ NEW GAME
LOAD GAME
CONTINUE

NEW GAME

- 게임을 처음 시작하다.

LOAD GAME

- 저장된 세이브를 불러온다.

CONTINUE

- 중단된 게임을 이어서 한다.

진행하고자 하는 데이터를 불러오자

データをロードします

▶ #1 Scenario 13
#2 Scenario 19
#3 Scenario 17
#4 Scenario 20

[전투 준비 화면]





< 지휘관 배치 화면 >

커서를 좌우로 움직여 캐릭터를 선택한 후, 화살표를 움직여 맵상에 배치될 위치를 지정하자. 전투에 참가할 캐릭터의 위치를 모두 지정하면, 커서를 END로 옮겨 본격적인 게임에 들어가도록 하자.

기본 화면

移動(이동) - 이동한다
 攻撃(공격) - 공격한다
 魔法(마법) - 마법을 사용
 治療(치료) - HP회복
 指令(지령) - 부대에 지령을 내린다



< 지령(指令)에 대해 >



이동: 이동한다
 방어: 방어중심
 공격: 공격중심
 수동: 수동조작

게임설정을 바꾸고 싶거나, 아군의 모든 행동이 종료되면, START버튼을 눌러, 적에게 턴을 넘기도록 하자.



フェイズ終了 - 턴을 넘긴다.

全マップ - 전체 맵을 본다

勝利条件 - 승리조건을 본다

ゲーム設定 - 게임설정을 바꾼다

BGM - 배경음악을 듣는다

中断 - 중단세이프



각 용병간에는 상성이 존재하며, 지휘범위내의 병사는 전투시 가산점을 부여 받는다.



적 UNIT 옆으로 이동해서 칼모양의 아이콘으로 공격을 지시한다. 2와 달리 원거리 공격은 없다.



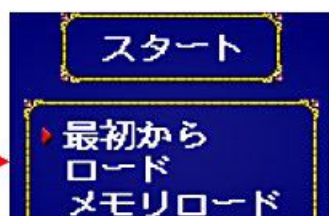
경험치가 쌓여 레벨이 10이 되면 더 강력한 능력을 얻을 수 있는 클래스로 전직 할 수 있다

- 전투시 마법사용으로 소모된 MP는 회복되지 않으며, 힐마법은 경험치를 얻지 못한다.
- 전투에서 한번 패배한 지휘관은 그대로 사망신고 되어 다시는 파티에 참가할 수 없다.
- 레벨업에 따른 능력치 상승이 존재하지 않으며, 고레벨일 수록 전투결과가 긍정적이다.
- 클래스체인지를 하게 되면, 이전에 사용가능하던 마법은 사라지고, 해당 클래스의 마법만 사용
- 보병<기병,비병>궁병<보병, 불사,몬스터>승병 의 상성을 지니며, 원거리 공격은 없다.

『 PC-ENGINE LANGRISSE I 』



<PCE용 화면, RUN버튼을 누르자>



最初 から
- 게임을 처음 시작하다.
로 드
- 저장된 세이브를 불러온다.
메모리로드
- 중단된 게임을 이어서 한다.



진행하고자 하는 데이터를 불러오자



프롤로그에서 병사배속화면까지, 기본적으로 MD판과 거의 동일한 형태를 보인다.



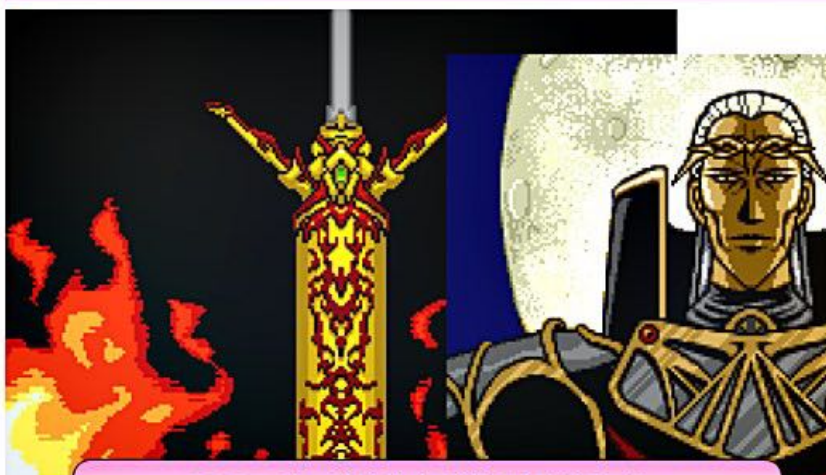
MD와 결정적 차이! 샵의 존재이다.



클래스체인지를 해도 마법은 승계된다.

[MD 판과의 또 다른 차이점]

- 치료커맨드로 회복시, MP도 2 회복하며, 전투중 지휘관이 패배해도 다음 시나리오에 등장
- 중간 중간 많은 CG와 음성을 지원한다.



PCE용 랑그릿사의 수많은 비주얼CG 들~
이것만해도 PCE판의 플레이 가치는 충분하다.





< 지휘관 배치 화면 >

커서를 상하로 움직여 캐릭터를 선택한 후, 화살표를 움직여 맵상에 배치될 위치를 지정하자. 전투에 참가할 캐릭터의 위치를 모두 지정하면, 커서를 END로 옮겨 본격적인 게임에 들어가도록 하자.



フェイズ終了 - 턴을 넘긴다.

全マップ - 전체 맵을 본다

勝利条件 - 승리조건을 본다

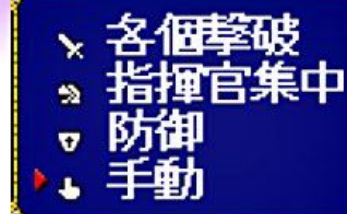
게임설정 - 게임설정을 바꾼다

메모리로드 - 불러오기

메모리세ーブ - 저장하기

게임설정을 바꾸고 싶거나, 아군의 모든 행동이 종료되면, START 버튼을 눌러, 적에게 턴을 넘기도록 하자.

< 지령(指令)에 대해 >



기본적으로 MD판과 동일. 2번째 지휘관집중이라는 지령이 생겼지만, 사실상 수동지령을 대부분 이용하게 될 것이다.

移動(이동) - 이동한다

攻撃(공격) - 공격한다

魔法(마법) - 마법을 사용

治療(치료) - HP3, MP2회복

指令(지령) - 부대에 지령을 내린다

移動
攻撃
魔法
治療
指令

기본 화면



지형효과



『 PS, SS, PC 用 LANGRISSE I 』

스크린샷은 2의 것이나, 시스템은 동일함



<화면: 새턴용 드라마틱에디션>

PS, SS용은 기본적으로 I편과 II편의 합본이다. 어느쪽을 플레이 할 것인지 결정하자.



<화면: 새턴용 드라마틱에디션>

스타트 (스타트)
- 게임을 처음 시작하다.
로드 (로드)
- 중단한 게임을 계속 한다.
백업 RAM (새턴만)
- 외부확장메모리를 이용한
- 세이브파일의 관리 및 이용



스타트

<화면: PC용 광그로세이션>

루시리스의 질문에 대한 대답에 따라 초기 스테이터스와 클래스가 결정



로드

<화면: 새턴용 드라마틱에디션>

진행하고자 하는 데이터를 불러오자



용병 시스템에 대해

광그로세이션에서는 용병간 상성이 존재한다. 시작전에 아래표를 참고해서 시스템을 이해하도록 하자. 단, 능력치가 너무 차이가 나면 상성도 소용이 없으므로 주의하길.

	전직	물리	유리	강력
보병	기병	비병	궁병	장병
기병	장병	궁병	비병	보병
장병	보병	기타	궁병	기병
비병	궁병	-	모두	-
궁병	접근	-	-	비병, 기병
승병	기병	-	-	연대드, 마족
수병	-	기병	장병	물속에서

물:50%
강가:30%

소지금

<병사배속>
최대고용수는 6명이며, 클래스체인지할 때 마다. 고용 가능한 용병의 수가 증가한다.



<아이템 장비>

장비, 구입, 판매 3가지 메뉴로 구성되어 있으며, 무기와 방어구 각 1개씩 총2종류의 아이템이 장비 가능하다. 특정캐릭터만 장비 가능한 아이템과 숨겨진 샵이 있다는 것을 참고하자.

클래스체인지할 때 마다 마법의 종류가 늘어난다.

특정 아이템이 있어야 소환 가능한 소환수도 존재한다.

이름

클래스

속성

LV

AT

DF

MP

HP

지휘범위

경험치

장비 중인

아이템

移動(이동) - 이동한다

攻撃(공격) - 공격한다

魔法(마법) - 마법을 사용

召喚(소환) - 소환수를 소환

治療(치료) - HP3, MP2회복

指令(지령) - 부대에 지령을 내린다

<적과의 전투>



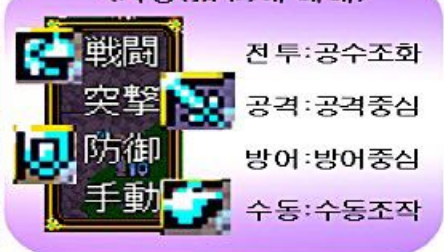
적 UNIT앞으로 이동해서 칼모양의 아이콘으로 공격을 지시한다. 특정 UNIT은 원거리공격도 가능하다

<클래스 체인지>



경험치가 쌓여 레벨이 100이 되면 더 강력한 능력을 얻을 수 있는 클래스로 전직 할 수 있다

<지령(指令)에 대해>



전투:공수조화

공격:공격중심

방어:방어중심

수동:수동조작

❖ 등장인물 ❖

발디아 왕국

나르

발디아 왕국의 장군
중 1인 디고스의 침공당시
레딘을 탈출시키는데
큰 힘(?)을
보태고, 이르작 왕의
죽음을 레딘에게
알리면서, 유품인
그레이트 소드를
전한다.



레딘

랑그릿사의 주인공.
발디아왕국의 왕자로
디고스에게 빼앗긴
랑그릿사를 되찾고 카오스를
무찌르는데다, 집시출신인
크리스와 결혼해서 행복한
해피엔딩을 이룬다나...



볼코프

레딘에게 스승같은 존재로
디고스의 침공 당시 레딘과
함께 발디아성을 탈출하여
모험을 함께하는 인물이다.
고령임에도 상당한 실력을 가지고
있다는 설정인데...하지만...



발디아 왕가의 궁정마법사
로 랑그릿사의 비밀을
알고 있는 극소수의 사람
중 한 사람이다.

실은 모든 랑그릿사 사건
의 원흉으로 빛의 여신
루시리스의 분신.

제시카



이르작

발디아 왕국의 국왕으로
다르시스제국의 침공당시
레딘왕자를 탈출시키고
본인은 운명을 달리한다.



알버트

발디아의 주요거점인
안젤성을 지키는 장군

다르시스제국군의 끈질
긴 공성전에도 성을 지
켜냈고, 레딘이 발디아
성을 탈환하고 안젤성
을 구원하면서 파티에
참가한다.



테일러

발디아 왕국의 수군
장군으로
원래는 해적출신이라고
한다.
디고스의 침공으로 제
시카와 함께 포로 신세
가 되었다가 레딘에 의
해 구출된다.





호 킹

사르라스의 영주.

이르작 왕과는 오랜 친분이 있는 것 같다.

원군준비를 핑계로 가장 늦게 파티에 합류하는...



손

사르라스의 수비대장 비교적 초반에 파티에 합류하지만

숨겨진 클래스도 없고 크게 유용하진 않다.

크리스

왕성탈출 직후 사르라스로 가는 길에 만난 집시. 레딘이 왕자인걸 알고 들이댄 결과 결국 왕비가 되는 신데렐라 아가씨



다르시스 제국



란 스

제국군 천위대를 이끄는 제국의 장군. 레딘의 라이벌로 설정 되어 있지만, 좀... 삽질하다가 결국은 레딘에게 힘을 보탠다.



디 고 스

발디아침공을 지휘한 제국의 장군. 발디아점령후 점령군 총사령관이 되어, 레딘의 손에 쓰러진다.

필 드



소유자에게 무한한 힘을 준다는 랑그릿사의 전설을 알고 발디아를 침공한 황제. 결국 레딘의 손에 쓰러지지만, 그가 랑그릿사를 탈취한 덕에 베르제리아세력이 각성하는데...

베르제리아

보 켈

어둠의 왕자. 별다른 설명이 필요없는 랑그릿사의 영원한 악역.

알고보면 그도 불쌍한 인생이다.



카오 스

빛의 여신 루시리스와 오랜 세월 싸워온 혼돈의 신이다.

❖ MD 랑그릿사 I 클래스 체인지 ❖

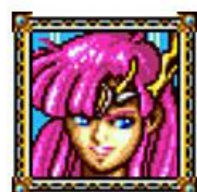


레 딘

파이터 (ファイター)

↗ 로드 (ロード)
↘ 나이트 (ナイト)

↗ 킹 (キング)
↘ 매직 나이트 (マジック ナイト)
↗ 그랜 나이트 (グラン ナイト)
↘ 나이트 마스터 (ナイト マスター)

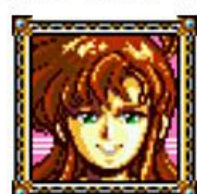


나 므

파이터 (ファイター)

↗ 로드 (ロード)
↘ 나이트 (ナイト)

↗ 드래곤 나이트 (ドラゴン ナイト)
↘ 매직 나이트 (マジック ナイト) ⇒ 레인저 (レンジャー)
↗ 그랜 나이트 (グラン ナイト)
↘ 나이트 마스터 (ナイト マスター)



크 리 스

클레릭 (クレリック)

↗ 워록 (ウォーロック)
↘ 프리스트 (プリースト)

↗ 워저드 (ウィザード) ※ 추가전직으로 레인저가능
↘ 비숍 (ビショップ)
↗ 세인트 (セイント)
↘ 하이 프리스트 (ハイ プリースト)



제 시 카

워록 (ウォーロック)

↗ 워저드 (ウィザード)
↘ 클레릭 (クレリック)

↗ 매직 나이트 (マジック ナイト) ⇒ 레인저 (レンジャー)
↘ 아치 페이지 (アーチ メイジ)
↗ 워저드 (ウィザード)
↘ 비숍 (ビショップ)
↗ 세인트 (セイント)
↘ 하이 프리스트 (ハイプリースト)



테 일 러

크로코 나이트 (クロコナイト)

↗ 나이트 (ナイト) → 나이트 마스터 (ナイト マスター)
↘ 서펜 나이트 (サーペン ナイト)



손



알버트



호킹

파이터 (ファイター)

↗ 로드 (ロード) → 매직 나이트 (マジック ナイト)
↘ 나이트 (ナイト) → 나이트 마스터 (ナイト マスター)



란 스

드래곤 나이트 (ドラゴン ナイト)



블 코 프

소드 마스터 (ソード マスター)

❖ MD 랑그릿사 I 클래스 DATA ❖

Class	AT	DF	MV	MP	RN	A	D	Spells	Troops
클래스 명	공격력	방어력	이동거리	마법	지휘범위	공격수정치	방어수정치	마법	용병

1st Class	AT	DF	MV	MP	RN	A	D	Spells	Troops
Cleric	23	17	5	8	3	0	4	Heal 1	Guardsmen
Fighter	23	20	6	0	3	0	2		Soldier
Croc Knight	28	20	7*	0	3	2	2	수중에서 DF 50% UP	Soldier , Merman
Warlock	27	13	6	10	3	3	2	Magic Arrows	Guardsmen

2nd Class	AT	DF	MV	MP	RN	A	D	Spells	Troops
Knight	31	20	8	0	4	4	2	-	Soldier , Horseman
Lord	27	24	6	8	4	2	4	Heal1	Soldier , Elf
Serpent Knight	32	24	7*	0	4	6	2	수중에서 DF 50% UP	Soldier , Merman
Priest	27	24	6	16	4	2	6	Heal1, Heal2	Monk , Guardsman
Wizard	27	16	6	16	4	6	2	Magic Arrows, Fire Ball	Soldier , Guardsman

3th Class	AT	DF	MV	MP	RN	A	D	Spells	Troops
Arch Mage	31	17	6	32	4	9	2	매직애로,파이어볼,어스퀘이크	Soldier , Guardsman , Elf
Bishop	27	20	6	16	4	4	6	Fire Ball, Heal2, Confusion	Soldier , Monk , Elf
Grand Knight	33	28	6	0	4	8	4	-	Soldier , Horseman , Elf
High Priest	27	32	6	32	4	4	8	Heal2, Heal3, Sleep	Soldier, Monk, Guardsman
King	31	28	6	12	4	6	4	Magic Arrows, Heal1	Soldier , Horseman , Elf
Knight Master	34	24	8	8	4	8	2	Lightning	Soldier , Horseman , Elf
Magic Knight	31	25	8	16	4	6	4	Thunder, Heal1	Soldier , Horseman , Elf
Saint	31	24	6	24	4	9	4	Fire Ball, Tornado, Heal2	Soldier, Monk, Guardsman
Sword Master	25	22	6	0	4	0	9	-	Soldier , Horseman , Elf
Dragon Knight	34	24	9	4	4	4	2	Blizzard	Gryphon

4rd Class	AT	DF	MV	MP	RN	A	D	Spells	Troops
Ranger	41	28	9	16	4	0	0	Earthquake,Confusing,Sleep	Noting

❖ MD 랑그릿사 I ALL SPELL LIST ❖

□ 공격 마법 LIST □

명 칭	사정	범위	MP	효과	명 칭	사정	범위	MP	효과
매직애로	6	1유닛	2	불의 화살을 발사한다.	블리자드	5	3칸	4	냉기 공격
파이어 볼	5	3칸	4	화염탄을 살포	토네이도	5	4칸	8	4마리 용 등장
썬더	5	3칸	4	뇌격탄을 발사	어스퀘이크	4	11칸	16	지진을 일으킨다.
라이트닝	7	일직선	4	일직선상의 낙뢰공격					

□ 보조 마법 LIST □

명 칭	사정	범위	MP	효과	명 칭	사정	범위	MP	효과
힐1	4	2칸	2	체력1-2회복	콘퓨즈	7	1유닛	8	적에게 혼란
힐2	4	2칸	4	체력2-4회복	슬립	4	2칸	4	적을 잠재운다
힐3	4	2칸	8	체력5-8회복					

❖ MD 랑그릿사 I ITEM LIST ❖

무기 (WEAPON)		가격	효과	방어구 (PROTECTOR)		가격	효과
드래곤 슬레이어 (ドラゴンスレイヤ) Dragon Slayer		-	AT+5, DF+3	오브 (オーブ) Orb		-	MP소모 1/2
데빌 액스 (デビルアックス) Devil Axe		-	AT+8, DF-10	실드(ツールド) Shield		-	DF+4
그레이트 소드 (グレートソード) Great Sword		-	AT+2	클로스 (クロス) Cross		-	DF+2, 마법내성+2
완드 (ワンド) Wand		-	마법사정 UP AT+2	네클레스 (ネックレス) Necklace		-	지휘 범위+2, D수정+3
랑그릿사 (ラングリッサー) Langrisser		-	AT+4, DF+4				

❖ MD 랑그릿사 I 용병 DATA ❖

용 병		가격	AT	DF	MV	속성
가드맨 (ガードマン) Guardman		30P	16	10	6	승병
몽크 (モンク) Monks		60P	20	13	6	승병 (궁병)
머맨 (マーマン) Mermen		80P	24	6	7	수병
그리폰 (グリフォン) Gryphon		100P	27	13	9	비병

용 병		가격	AT	DF	MV	속성
엘프 (エルフ) Elf		70P	19	14	7	궁병
솔저 (ソルジャー) Soldier		40P	20	14	6	보병
호스맨 (ホースマン) Horsemen		60P	21	15	8	기병

❖ MD 랑그릿사 I Enemies DATA ❖

이름	Picture	AT	DF	MV	비고
Barbarian		19	14	6	호스맨에 약함
Soldier		20	14	6	
Dark Elf		20	14	7	
Horseman		21	15	8	
Royal Soldier		24	18	6	경험치 2배
Lizard Man		23	6	8	수상에서 D 50% 가산
Golem		19	40	6	

이름	Picture	AT	DF	MV	비고
Leviathan		23	17	8	수상에서 D 50% 가산
Skeleton		24	21	6	몽크에 약함
Slime		19	20	6	가드맨에 약함
Styracosaur (본 디노)		23	24	6	
Werewolf 2		25	17	6	
Gargoyle		27	14	8	
Elemental		23	20	8	
Evil Ant		19	16	6	

○ 본 데이터의 이름은 영문판 기준입니다.

❖ MD 랑그릿사 I 주요 적 지휘관 DATA ❖

이름	Picture	AT	DF	MV	비고	이름	Picture	AT	DF	MV	비고
Arch Mage		31	17	6		Knight		31	20	8	
Basilisk		27	27	6	석화가스 공격	Kraken		29	26	6	
Bishop		27	20	6		Living Armor		32	30	6	
Carrion Crawler		20	24	6		Lord		27	24	6	
Chaos		35	35	7	카오스	Queen Ant		31	20	8	
Conjurer		19	20	6		Royal Guard		35	21	8	란스 전용
Fighter		23	21	6		Serpent Knight		32	24	7	
Fighter 2		23	21	6		Shaman		25	15	5	
Gorgosaur (마스터 디노)		31	28	6		Werewolf		29	21	6	
Grand Knight		31	25	6		Wight (다크 마스터)		31	34	6	보젤 전용
Great Dragon		35	35	3		Wizard		27	15	6	
Great Slime		19	28	6	가드맨에 약함	Wyvern		31	24	7	
Kaiser		32	32	6	디고스 전용						

○ 본 데이터의 이름은 영문판 기준입니다.

[작성자의 한마디]

모든 DATA는 거의 정확하게 반영되어 표기 된 것 같습니다. 모자라는 부분은 개별 시나리오 공략인데, 시나리오의 MAP DATA 또한 이미 모두 확보 했습니다. 아마 MD 랑그릿사1 의 공략집 업데이트를 하게 된다면, 개별 시나리오 공략이 추가 될 것 같습니다.

❖ PC-E 랑그릿사 I 클래스 체인지 ❖



레인

파이터 (ファイター)



- ↗ 로드 (ロード) ↘ 킹 (キング)
- ↘ 하이 로드 (ハイロード) ⇒ 히어로 (ヒーロー)
- ↗ 나이트 (ナイト) ↘ 그랜 나이트 (グラン ナイト)
- ↘ 나이트 마스터 (ナイト マスター)



나름

파이터 (ファイター)



- ↗ 로드 (로드) ↘ 그랜 나이트 (グラン ナイト)
- ↘ 하이 로드 (하이 로드) ⇒ 레인저 (レンジャー)
- ↗ 호크 나이트 (ホークナイト) ↘ 드래곤 나이트 (ドラゴン ナイト)
- ↘ 나이트 마스터 (ナイト マスター)



크리스

클레릭 (クレリック)



- ↗ 비숍 (ビショップ) ↘ 아치 메이지 (アーチ メイジ) ⇒ 프린세스 (プリンセス)
- ↘ 매직 나이트 (マジック ナイト)
- ↗ 프리스트 (プリースト) ↘ 세인트 (セイント)
- ↘ 하이 프리스트 (ハイ プリースト)



제시카

워록 (ウォーロック)



- ↗ 위저드 (ウィザード) ↘ 아치 메이지 (アーチ メイジ)
- ↘ 매직 나이트 (マジック ナイト)
- ↗ 비숍 (ビショップ) ↘ 세인트 (セイント)
- ↘ 하이 프리스트 (하이 프리스트) ⇒ 세이지 (セージ)



테일러

크로코 나이트 (クロコ ナイト)



- ↗ 나이트 (ナイト) → 그랜 나이트 (グラン ナイト)
- ↘ 서펜 나이트 (サーペン ナイト) → 서펜 로드 (サーペン ロード)



손



알버트



호킹

파이터 (ファイター)

- ↗ 로드 (로드) → 하이 로드 (ハイロード)
- ↘ 나이트 (ナイト) → 나이트 마스터 (ナイト マスター)



란스

드래곤 나이트 (ドラゴン ナイト)



볼코프

소드 마스터 (ソード マスター)

❖ PC-E 랭그릿사 I CLASS DATA ❖

Class	AT	DF	MV	MP	RN	A	D	Spells	Troops
클래스 명	공격력	방어력	이동거리	마법	지휘범위	공격수정치	방어수정치	마법	용병

1st Class	AT	DF	MV	MP	RN	A	D	Spells	Troops
Cleric	22	19	5	8	3	0	4	Heal 1 , Shield	Guardsmen
Fighter	22	20	5	0	2	0	2	-	Soldier
Fighter (레딘)	22	21	5	0	2	1	2	-	Soldier
Croc Knight	28	20	6	4	2	3	2	Attack	Soldier , Merman
Warlock	27	14	5	12	2	4	2	Magic Arrows , Fire Ball	Guardsmen

2nd Class	AT	DF	MV	MP	RN	A	D	Spells	Troops
Knight (알버트)	30	22	10	4	3	6	3	Attack	Soldier , Horseman
Knight (호킹)	30	22	10	4	3	7	2	Attack	Soldier , Horseman
Knight (레딘)								Attack	Soldier , Horseman , Elf
Knight (손)	31	22	10	4	3	6	3	Attack	Soldier , Horseman
Lord	26	24	5	4	3	2	4	Heal 1 , Shield	Soldier , Elf
Lord (레딘)	26	25	5	4	3	3	4	Heal 1 , Shield	Soldier , Elf
Serpent Knight	32	24	7	8	3	7	4	Blizzard	Merman , Horseman
Hawk Knight								Tornado	Horseman, Soldier, Gryphon
Priest								Healing 1 , Silence	Guardsmen , Monk
Bishop (크리스)	26	18	5	14	3	6	8	Silence , Zone	Guardsmen, Monk,
Bishop (제시카)	27	17	5	14	3	6	8	Silence , Zone , Attack	Guardsmen, Monk, Horseman
Wizard	29	16	5	18	3	8	4	Attack	Soldier , Guardsmen

3th Class	AT	DF	MV	MP	RN	A	D	Spells	Troops
Arch Mage	32	19	5	48	5	12	6	Meteors	Soldier , Guardsmen , Elf
Grand Knight								Zone , Earthquake	Soldier, Gryphon, Horseman
High Priest	27	30	5	24	4	4	12	Heal 2 , Sleep	Guardsmen, Monk, Elf
King								Magic Arrows, Attack	Soldier , Horseman , Elf
Knight Master	36	26	10	8	4	12	4	Thunder	Soldier, Gryphon, Horseman
" (나르)								Thunder , Attack	Soldier, Gryphon, Elf
Magic Knight								Thunder	Soldier , Horseman , Elf
High Load	30	28	5	12	4	6	8	Zone , Thunder	Soldier , Horseman , Elf
High Load(레딘)	30	29	5	12	4	7	8	Zone , Thunder	Soldier , Horseman , Elf
Saint (크리스)								Fire Ball	Guardsmen, Monk, Elf
Saint (제시카)								Healing 1	Guardsmen, Monk, Elf
Serpent Load	34	26	8	12	4	11	6	Zone	Soldier , Merman, Gryphon
Dragon Knight	35	24	10	8	4	7	6	Thunder , Attack	Soldier , Merman, Gryphon
Sword Master	25	22	6	4	4	0	10	Shield	Soldier , Horseman , Elf

4th Class	AT	DF	MV	MP	RN	A	D	Spells	Troops
Hero	34	30	5	18	4	14	9	Blizzard , Blast	Soldier , Gryphon , Elf
Ranger	42	30	7	16	4	0	0	Earthquake, Blast, Tornado	Noting
Prinseess	28	33	5	32	5	8	14	Healing 2 , Sleep	Soldier, Monk, Horseman
Sage	32	26	5	32	4	10	10	Earthquake, Shield, Thunder	Guardsmen, Elf, Monk

❖ PC-E 랑그릿사 I ITEM LIST ❖

무기 (WEAPON)		가격	효과	방어구 (PROTECTOR)		가격	효과
드래곤 슬레이어 (ドラゴンスレイヤ) Dragon Slayer		100000	AT+12	오브 (オーブ) Orb		500	MP최대치 2배 마법사정+3
데빌 액스 (デビルアックス) Devil Axe		15000	AT+8, DF-2	스몰 실드 (S ツールド) S Shield		250	DF+1
ウォーハンマー War Hammer		300	AT+2	미들 실드 (M ツールド) M Shield		350	DF+2
그레이트 소드 (グレートソード) Great Sword		500	AT+3	라지 실드 (L ツールド) L Shield		800	DF+4
롱 소드 (ロングソード) Long Sword		200	AT+1	클로스 (クロス) Cross		300	D+2, 마법내성+2
완드 (ワンド) Wand		200	마법데미지+1 마법내성+1	네클레스 (ネックレス) Necklace		400	지휘 범위+2, D수정+3
랑그릿사 (ラングリッサー) Langrisser		240000	AT+10, DF+2	플레이트 아머 (プレートアーマ) Plate Armor		500	DF+3
				어설트 스킷 (アサルトスーツ) Assault Suit		350000	AT+15, DF+15 란스 전용

❖ PC-E 랑그릿사 I ALL SPELL LIST ❖

□ 공격 마법 LIST □

명 칭	범위	MP	효과	명 칭	범위	MP	효과
매직애로	1유닛	1	불의 화살을 발사한다.	블리자드	범위내	4	냉기 공격
파이어 볼	범위내	2	화염탄을 살포	토네이도	범위내	2	바람속성 공격
썬더	1부대	3	뇌격탄을 발사	어스퀘이크	범위내	8	지진을 일으킨다.
라이트닝	일직선	4	일직선상의 낙뢰공격	메테오	범위내	6	운석 낙하
블라스트	1유닛	10	강한 에너지탄 발사				

□ 보조 마법 LIST □

명 칭	범위	MP	효과	명 칭	범위	MP	효과
힐1	범위내	1	HP 3 회복	콘퓨즈	1유닛	8	적에게 혼란
힐2	범위내	2	HP 완전 회복	슬립	범위내	1	적을 잠재운다
힐링1	1부대	2	HP 3 회복	사일런스	1유닛	3	적의 마법을 봉인
힐링2	1부대	4	HP 완전 회복	존	1부대	6	적의 지휘수정을 0으로
실드	1부대	2	부대전체 DF+5	어택	1부대	2	부대전체 AT+5

[작성자의 한마디]

클래스데이터에 빈칸이 다소 있습니다. 오래전 한번 클리어한 게임을 공략 때문에 다시 해보기에는 예전의 인터페이스도 불편하고, 여건도 마땅치가 않네요. 지존세가의 후작분들께서 플레이 해보시고, 빈 클래스데이터에 대한 스크린샷을 임시자료실 등에 올려주시면 제가 다음번 업데이트에 반영하겠습니다.

❖ PC-E 랑그릿사 I 용병 DATA ❖

용 병		가격	AT	DF	MV	속성
가드맨 (ガードマン) Guardsmen		30P	16	12	5	승병
몽크 (モンク) Monks		70P	18	16	5	승병
머맨 (マーマン) Mermen		80P	24	6	7	수병
그리폰 (グリフォン) Gryphon		90P	26	12	10	비병

용 병		가격	AT	DF	MV	속성
라이트 엘프 (ライトエルフ) Light Elf		60P	22	14	6	궁병
솔저 (ソルジャー) Soldier		40P	20	14	5	보병
호스맨 (ホースマン) Horsemen		60P	24	15	10	기병

❖ PC-E 랑그릿사 I Enemies DATA ❖

이름	Picture	AT	DF	MV	비고
솔저		20	14	5	
다크 엘프		20	14		
호스맨		22	14		
아머 솔저		24	18		
아마조네스		21	13		
바바리안		19	14		
골렘		22	36		
리자드맨		24	6		
울프맨		26	18		

이름	Picture	AT	DF	MV	비고
가고일		26	13		
리바이어산		28	14		
본디노		26	24		
스켈톤		24	22		
슬라임		20	20		
엘레멘탈		24	20		
자이언트 앤티		20	16		
크로우라		22	28		

❖ SS, PS, PC 用 랑그릿사 I 클래스 체인지 ❖



레 단

파이터 (ファイター)

↗ 로드 (ロード)
↘ 실버 나이트 (シルバ ナイト)

↗ 소드 마스터 (ソード マスター) ⇒ **킹 (キング)**
↘ 제네럴 (ジェネラル) ⇒ **히어로 (ヒーロー)**
↗ 그랜 나이트 (グラン ナイト)
↘ 나이트 마스터 (ナイト マスター)



나 므

파이터 (ファイター)

↗ 로드 (ロード)
↘ 호크 로드 (ホーク ロード)

↗ 그랜 나이트 (グラン ナイト)
↘ 제네럴 (ジェネラル) ⇒ **레인저 (レンジャー)**
↗ 드래곤 로드 (ドラゴン ロード)
↘ 나이트 마스터 (ナイト マスター)



크 리 스

시 스테 (シスター)

↗ 클레릭 (クレリック)
↘ 팔라딘 (パラディン)

↗ 하이 프리스트 (ハイ プリースト)
↘ 세 이 지 (セージ)
↗ 아크 메이지 (アーク メイジ) ⇒ **프린세스 (プリンセス)**
↘ 그랜 나이트 (グラン ナイト)



제 시 카

워록 (ウォーロック)

↗ 소서러 (ソーサラー)
↘ 팔라딘 (パラディン)

↗ 아크 메이지 (アーク メイジ)
↘ 그랜 나이트 (グラン ナイト)
↗ 하이 프리스트 (ハイ プリースト) ⇒ **에이전트 (エージェント)**
↘ 세 이 지 (セージ)



테 일 러

파이레츠 (パイレーツ)

↗ 캡틴 (キャプテン) → 서펜 로드 (サーペン ロード)
↘ 실버 나이트 (シルバ ナイト) → 그랜 나이트 (グラン ナイト)



손



알버트



호킹

파이터 (ファイター)

↗ 로드 (ロード) → 제네럴 (ジェネラル)
↘ 실버 나이트 (シルバ ナイト) → 나이트 마스터 (ナイト マスター)



란 스

파이터 (ファイター)

↗ 실버 나이트 (シルバ ナイト)
↘ 호크 로드 (ホーク ロード)

↗ 소드 마스터 (ソード マスター)
↘ 나이트 마스터 (ナイト マスター) ⇒ **로열 가드 (ロイヤル ガード)**
↗ 드래곤 로드 (ドラゴン ロード)
↘ 그랜 나이트 (グラン ナイト)

❖ SS, PS, PC 用 랑그릿사 I CLASS DATA ❖

LEVEL1	AT	DF	M P	A +	D +	MV	지 휘 범 위	용병	마법
시스터						5	2	몽크	힐1, 턴언데드
파이터						5	2	솔저	
파이레트						6	2	머맨	
워록						5	2	솔저	매직애로,파이어볼,어택1

LEVEL2	AT	DF	M P	A +	D +	MV	지 휘 범 위	용병	마법
캡틴	6	3	2	5	3	6	3	머맨,엘프	
클레릭	3	3	7	1	4	5	2	몽크	턴언데드,포스힐1<발키리>
호크로드	7	2	3	2	4	8	3	페어리, 트루퍼	
로드	3	6	3	2	4	5	3	파이크,솔저	힐1
파라딘	3	4	7	4	3	6	3	몽크	턴언데드,포스힐1,힐1,레지스트
실버나이트	6	2	6	4	2	8	3	솔저,트루퍼	
소서러	4	2	9	3	1	5	2	엘프	파이어볼,뮤트, 어택1,디크리즈

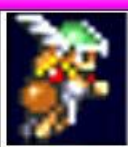
LEVEL3	AT	DF	M P	A +	D +	MV	지 휘 범 위	용병	마법
아크메이지	5	3	15	6	2	5	3	하이엘프,바리스터	어스퀘이크,메테오 어택2,디크리즈
드래곤로드	7	5	3	6	3	10	4	엔젤,드러군	파이어볼
제너럴	5	6	3	4	5	5	4	파랑크스,그레너디어	힐1
하이프리스트	5	3	13	4	4	5	3	하이엘프,크루세이더	힐2,포스힐2,프로텍션2 <화이트드래곤>
나이트마스터	7	5	2	6	3	10	4	드러군,하이엘프	어택1
그랜 나이트	6	6	3	11	5	11	4	본디노, 위치	어택1
세이지	6	3	10	4	4	5	3	크루세이더,바리스터	어스퀘이크,존, 레지스트,어게인
서펜로드	5	8	5	6	4	8	4	닉시,파랑크스	어택1
소드마스터	8	3	2	5	3	6	3	그레너디어,바리스터, 파랑크스	

LEVEL4	AT	DF	M P	A +	D +	MV	지 휘 범 위	용병	마법
에이전트	1	2	10	8	7	5	4	엔젤	텔레포트
히어로	2	2	4	9	8	6	4	파랑크스	
킹	4	1	6	9	8	5	4	그레너디어	
프린세스	3	1	8	9	8	5	4	그레너디어	텔레포트
로얄 가드	4	0	2	11	7	11	4	엔젤	
레인저	6	2	12	8	5	7	0		토네이도,블라스트,참

❖ SS, PS, PC 用 랑그릿사 I SPELL DATA ❖

SPELL	MP	Learn by	SPELL	MP	Learn by
매직애로	1	워록	슬립	4	1에서는 얻지 못함
블라스트	10	레인저	뮤트	3	소서러
썬더	4	레딘 전용(메이킹시 얻는 경우)	존	6	세이지
파이어볼	2	워록, 소서러, 드래곤로드	데크라인	5	소서러, 아크메이지
메테오	8	아크메이지	참	6	레인저
블리저드	3	화이트드래곤으로 사용가능			
토네이도	2	레인저	프로텍션1	2	파라딘
턴언데드	5	파라딘,시스터,클레릭	프로텍션2	4	하이프리스트
어스퀘이크	12	아크메이지, 세이지	어택1	2	워록,서펜로드,나이트마스터, 소서러,그랜나이트
			어택2	4	아크메이지
힐1	2	로드, 제너럴, 시스터, 클레릭, 팔라딘	텔레포트	5	프린세스,에이전트,
힐2	4	하이프리스트	레지스트	2	파라딘, 세이지
포스힐1	3	파라딘, 클레릭	퀵	5	
포스힐2	6	하이프리스트	어게인	10	세이지

❖ SS, PS, PC 用 랑그릿사 I 소환수 DATA ❖

소환수		속성	마법방어	AT	DF	MP	MV	소모 MP
		마 법						
발키리 ヴァルキリー		비병	95	36	24	15	7	10
L.b. 클레릭				퀵,파이어볼				
화이트드래곤 ホワイトドラゴン		용족	85	40	30	8	5	20
L.b. 하이프리스트				브리저드,파이어볼				
아이언 골렘 アイアンゴーレム		마족	90	32	32	0	4	18
획득 불가								
슬레이프 닐 スレイブニル		기마	80	38	25	0	10	8
L.b. 오딘의 방패								
아니키 あにき		보병	75	40	30	16	5	25
L.b. 철아령				블라스트,힐1,데스라인				

소환수		속성	마법방어	AT	DF	MP	MV	소모 MP
		마 법						
프레이야 フレイヤ		비병	FF	34	29	15	7	15
획득 불가				포스힐2,참,어택2,슬립				
사라맨더 サラマンダ		용족	75	28	26	10	6	5
L.b. 하이프리스트				파이어볼				
데몬 로드 デーモンロード		마족	95	38	28	25	5	30
획득 불가				메테오,어택2,포스힐2,존				
웬릴 フェンリル		특마	85	48	28	10	8	20
L.b. 그레이프닐								

License By Lance98

License By Lance98

❖ SS, PS, PC 用 랑그릿사 I ALL SPELL LIST ❖

□ 공격 마법 LIST □

명 칭	범위	MP	효과
매직애로	1유닛	1	불의 화살을 발사한다.
파이어 볼	범위내	2	화염탄을 살포
썬더	1부대	4	뇌격탄을 발사
블라스트	1유닛	10	강한 에너지탄 발사
턴 언데드	범위내	5	지휘관外 불사 유닛소멸

명 칭	범위	MP	효과
블리자드	범위내	3	고드름 낙하
토네이도	범위내	2	바람속성 공격
어스퀘이크	범위내	12	지진을 일으킨다.
메테오	범위내	8	운석 낙하

□ 보조 마법 LIST □

명 칭	범위	MP	효과
힐1	범위내	2	HP 3 회복
힐2	범위내	4	HP 완전 회복
포스힐 1	1부대	3	HP 3 회복
포스힐 2	1부대	6	HP 완전 회복
프로텍션1	1부대	2	1턴간 부대전체 DF+ 3
프로텍션2	1부대	4	1턴간 부대전체 DF+ 5
어택1	1부대	2	1턴간 부대전체 AT+ 3
어택2	1부대	4	1턴간 부대전체 AT+ 5
텔레포트	1부대	5	부대를 순간이동 시킨다

명 칭	범위	MP	효과
슬립	범위내	4	적을 잠재운다
뮤트	1유닛	3	지휘관 마법봉인
사일런스	1유닛	3	적의 마법을 봉인
존	1부대	6	적의 지휘수정을 0으로
참	1부대	6	적을 일시적아군으로 만듦
데크라인	1부대	5	1턴간 적마법매성-15
레지스트	1부대	2	1턴간 부대 마법내성+ 15
어게인	1부대	10	1턴에 2번 행동하게 한다.
퀵	1부대	5	1턴간 부대전체 MV+ 3

❖ SS, PS, PC 用 랑그릿사 I ITEM LIST ❖

ICON	ITEM	일문, 영문	가격	효과	ICON	ITEM	일문, 영문	가격	효과
	나이프	ナイフ, Knife	50	AT+1		오딘의 방패	オーディンのたて Odin's Buckler	4600	DF+3, D+1, 슬레이프닐소환
	워 해머	ウォーハンマー War Hammer	120	AT+2		스몰 실드	スモールシールド Small Shield	60	DF+1
	그레이트 소드	グレートソード Great Sword	300	AT+4		라지 실드	ラージシールド Large Shield	200	DF+2
	완드	ワンド, Wand	150	사정거리+2, 마법데미지+1		체인 메일	チェインメイル Chain Mail	400	DF+3
	프레임 랜스	フレイムランス Flame Lance	8500	AT+6		플레이트 아머	プレートアーマ Plate Armor	600	DF+4
	데빌 엑스	デビルアックス Devil Axe	2500	AT+8, DF-3		어설트 스츠	アサルトスーツ Assault Suit	30000	AT+10, DF+10
	드래곤 슬레이어	ドラゴンスレイ ヤ Dragon Slayer	10000	AT+7		로브	ローブ, Robe	80	DF+1, 마법내성+10
	랑그릿사	ラングリッサー Langrisser	0	AT+3, DF+1		드래곤 스케일	ドラゴンスケイル Dragon Scale	2000	DF+4
	眞 랑그릿사	ラングリッサー Langrisser (이에서 사용불가)	0	AT+9, DF+2, A+3, D+1		미라쥬 로브	ミラージュローブ Mirage Robe	1000	DF+2, 마법내성+20
	철 아령	てつアレイ Iron Dumbbell	10	AT+1, MV-1, “(Aniki)” 소환		아물렛	アミュレット Amulet	1000	마법내성+15 (용병포함)
	메사이얀 소드	メサイヤンソード Masayan Sword	600	AT-4, DF-3, A-2, EXP x 2		크로스	クロス, Cross	300	D+2, 마법내성+20
	오브	オーブ, Orb	1000	MP x 2, 사정거리+3		넥클리스	ネックレス Necklace	900	지휘범위+2, D+3
	홀리 로드	ホーリーロッド Holy Rod	0	사정거리+2, 데미지+1, 마법내성+30		스피드 부츠	スピードブーツ Speedboots	600	MV+2 (용병포함)
	다크 로드	ダークロッド Dark Rod	0	사정거리+2, 데미지+2, 마법내성+10		크라운	クラウン, Crown	5000	지휘범위+2, A+3, D+2
	롱 보우	ロングボウ Long Bow	1000	AT-2, MV-2, 공격범위1~3		그레이프 닐	グレイプニール Gleipnir	3000	DF+1, “(펜럴)” 소환
	아바 레스트	アーバレスト Arbarest	5000	AT-4, MV-3, 공격범위1~6		룬 스톤	ルーンストーン Rune Stone	15000	LV10도달시 초기전직상태로
	알하azard	アルハザード Alhazard (이에서 사용불가)	0	AT+12, DF+1, A+3, D+1					

❖ SS, PS, PC 用 랑그릿사 I 용병 LIST ❖

승 령	이 름	가격	AT	DF	MV	마 족	이 름	가격	AT	DF	MV
	Monk	30	20	13	6		Demon	적 전용			
	Crusader	120	24	20	6		Arch Demon	420	30	24	7
								마법내성 높음			

보 병	이 름	가 격	AT	DF	MV
	Barbarian	10	19	12	7
	Soldier	40	20	14	5
	Berserker	40	21	13	5
	Bandit	130	28	16	7
	Grenadier	140	26	23	5
	Dark Guard	140	26	23	5
	Ogre	170	28	20	4

기 병	이 름	가 격	AT	DF	MV
	Trooper	60	24	15	10
	울프맨	40	19	14	7
	Lancer	60	24	15	10
	Hell Hound	60	24	15	10
	Dragoon	200	28	20	10
	Bone Dino	200	29	20	9
	Royal Lancer	250	30	21	9

언데드	이 름	가 격	AT	DF	MV
	Zombie	20	20	13	4
	Skeleton	40	23	22	4
	Raise	90	21	16	6
		벽 무시			
	Specter	160	25	21	6
		벽 무시			

수 병	이 름	가 격	AT	DF	MV
	Merman	70	24	13	8
	Lizard Man	80	25	13	8
	Leviathan	180	28	21	7
	Nixie	200	27	8	8

궁 병	이 름	가 격	AT	DF	MV	사 정
	Elf	100	19	8	6	3
	Dark Elf	110	19	8	6	3
	Witch	210	24	10	5	3
	High Elf	220	23	10	6	3
	Ballista	300	22	10	3	6
		비병에 대한 추가데미지 효과가 발생하지 않음				

비 병	이 름	가 격	AT	DF	MV
	Bat	60	25	13	9
	Fairy	70	23	15	9
	Harpy	70	25	13	8
	Gargoyle	180	27	20	9
	Angel	200	24	23	12
		마법내성 높음			
	Griffon	200	19	19	10

창 병	이 름	가 격	AT	DF	MV
	Pike	50	18	18	5
	Phalanx	110	23	26	5
	Golem	180	22	26	4

❖ 캐릭터 메이킹 ❖

주인공의 기본 능력치

AT	DF	MP	A수정	D수정	용병 수	용병종류	마법	아이템
23	18	1	1	1	4	솔저	-	-

- 1.物資の ほきゆう中 敵に奇襲を受けました.あなたなら どうしますか?
물자의 보급 중 적에게 기습을 받았습니다.당신이라면 어떻게 하겠습니까?
後退する(후퇴한다).....2로 D수정+1
防禦する(방어한다).....6으로 변화없음.
反?する(반격한다).....15로 A수정+1
- 2.神は どこにいますか? 신은 어디에 있다고 생각하십니까?
存在しない(존재하지 않는다).....3으로 직업(워록),マジック アロ-(매직애로),용병수 -1, A=1, D=1
天上の 世界(천상의 세계).....3으로 비숍,용병수-1,용병 몽크 , A=0 , D=4
形あるすべての物の中(형태가 있는 사물의 안).....15로 변화없음
- 3.世界が 破滅の 危機に おちいった時 我我を救うものは? 세계가 파멸의 위기에 몰렸을 때,우리들을 구하는 것은?
偉大なる神(위대한 신).....4로 フォス ヒール1(포스힐1)
豊かな知識(풍부한 지식).....8로 サンター-(썬더)
己の力(자신의 힘).....9로 AT+1
- 4.闇の 者に對して あなたの得っイメージは? 어둠의 일족에 대한 당신의 이미지는?
邪惡な敵(사악한 적).....5로 ターン アンデット(턴 언데드),MP +4 → 독립루트로 진행
すうはいの對象(송배할 대상).....14로 アイテム:デビルアックス(데빌엑스) → 어둠의 군세루트로 진행
取るに足りない存在(받아들이기에 부족한 존재)....10으로 ミラジュロ-ブ(미러쥬 로브),MP +2
- 5.あなたにとって 愛とは どのようなものですか? 당신에게 있어서 사랑이란 어떤 것입니까?
與え合 うもの(서로에게 주는 것).....A로 チャーム(참),MP +1
受けるもの(받는 것).....A로 ウォ-ハンマー-(워 해머)
無限の力のみなもと(무한의 힘의 원천)....A로 AT+1
- 6.無敵の 部隊をつくるため あなたが最も 重要だと思ものは 何ですか?
무적의 부대를 만들기 위해 가장 중요하다고 생각되는 것은?
破壊力(파괴력).....7로 직업(그라디에이터),용병:바바리안, A=1, D=2
統率力(통솔력).....7로 직업(파이터),용병수+1, A=1, D=3
機動力(기동력).....15로 변화 없음.
- 7.あなたの指揮する 部隊に 求めるものは? 당신이 지휘하는 부대에 필요한 것은?
十分な兵力(충분한 병력).....8로 용병수+1, 용병:트루퍼
完全なる統制(완전한 통제).....9로 A수정+1
高い 士氣(높은 사기).....11로 D수정+1
- 8.あなたは この世界で 何のために生きていくつもりですか? 당신은 이 세계에서 무엇을 위해 살아갈 것 입니까?
愛する人を守るため(사랑하는 사람을 지키기 위해).....5로 プロデクション1(프로텍션1),MP +4
己を高めるため(자신을 성장시키기 위해).....14로 AT+2, DF+1
夢をかなえるため(꿈을 이루기 위해).....10으로 アタック(어택),MP +4
- 9.今,味方の 偵察部隊が包囲されています.しかし,あなたの部隊もまた 危険は状態にあります.あなたは部隊な?してどの
ように指示しますか? 지금,아군의 정찰부대가 포위되어 있습니다.그러나 당신의 부대도 위험한 상태에 있습니다.당
신은 부대에게 어떤 지시를 내리겠습니까?
退却を命じる(퇴각을 지시).....14로 아이템:스피드부츠, 경험치 포인트 +7
援軍を呼び防禦戦する(원군을 부르고 방어전에).....10으로 ラージシールド(라지실드),프로텍션1
偵察部隊を助けに行く(정찰부대를 구하러 간다).....12로 クロス-(크로스),힐1(힐1)

- 10.國を治める者に 必要と思われる能力は? 나라를 다스리는 자에게 필요하다고 생각되는 능력은?
カリスマ(카리스마).....A로 참,MP+1
決斷力(결단력).....A로 クイック(퀵),MP+1
實行力(실행력).....A로 A수정+1
- 11.あなたが生涯をかけて 求めるものとは何ですか? 당신이 생애를 걸고 구하려고 하는 것은 무엇입니까?
知識(지식).....10으로 썬더,MP+4
富(부).....12로 소지금+800,라지실드
權力(권력).....13으로 ワンド-(원드)
- 12.英雄になるために 必要と思うものは 何ですか? 영웅에게 필요하다고 생각되는 것은 무엇입니까?
不屈の精神(불굴의 정신).....A로 마법저항력+10
統率力(통솔력).....A로 D수정+1
勇氣(용기).....A로 A수정+1
- 13.男とは! 남자란!
全てをつつみこむ愛(모든 것을 포용할 수 있는 사랑).....A로 힐1
熱を魂(뜨거운 혼).....A로 AT+1
はがねのごとき肉体(강철과 같은 육체).....A로 DF+1
- 14.あなたがこの世界に 望むものは何ですか? 당신이 이 세계에 바라는 것은 무엇입니까?
愛と希望と勇氣(사랑과 희망과 용기).....A로 AT+1
意のままに生きる自由(의지대로 살 수 있는 자유).....A로 MP+2
秩序ある統一(질서있는 통일).....A로 DF+1
- 15.次のうちであなたの好きなものは? 다음중 당신이 좋아하는 것은?
海の香のする潮風(바다냄새가 나는 바람).....16으로 파이레츠,용병수+1,용병:머맨,A=0,D=2
やわらかな春の息吹(부드러운 봄바람).....16으로 나이트,용병수+1,용병:틀퍼,A=2,D=0
さわやかなそよ風(상쾌한바람).....16으로 호크나이트,용병수+1,용병:하피,A=1,D=1
- 16.どのような能力に 優れた軍隊を理想としなすか? 우수한 군대보다 어떤 능력을 이상으로 생각합니까?
軍隊よに己の力が重要(군대보다 자신의 힘이 중요).....9로 AT+1,MV+1
鎧壁の守り(철벽수비).....11로 DF+1
敵を粉碎する破壊力(적을 분쇄하는 파괴력).....17로 AT+1
- 17.強大な力を手にした時,あなたは何のための その力を使いますか?
강대한 힘을 손에 넣었을때,당신은 무엇에 그힘을 사용할것입니까?
人を守まもるため(사람들을 보호하기 위해).....10으로 아뮤렛(아뮤렛)
全てを支配するため(모든 것을 지배하기 위해).....12로 AT+1,DF+2
正義を守くため(정의를 지키기 위해).....13으로 AT+1,용병:몽크
- A.戦いが始まった時,あなたが自分に対して求める能力は何ですか?
전투가 시작됐을 때 자신에게 필요하다고 생각되는 능력은?
豊富な戦術知識(풍부한 전투지식).....B로 힐1,MP+3,A수정+1
冷静な判断力(냉정한 판단력).....B로 DF+1,MP+2,D수정+1
強大な力(강대한 힘).....B로 AT+1,DF+1,A수정+1,D수정+1
- B.あなたか理想とする部隊は どのようなものですか? 당신이 이상이라고 생각되는 부대는 어떤 것입니까?
少数精鋭(소수정예).....C로 A수정+1,D수정+1,용병수 -1
個人の力は弱いが 大部隊(개인의 힘은 약하지만 대부대).....C로 어택1, MP+2, 용병수 +1
自分一人で十分(자신 혼자면 충분).....C로 AT+2,DF+1
- C.最後に あなたは何のために?うのですか? 마지막으로 당신은 무엇을 위해 싸웁니까?
名誉を得るため(명예를 얻기 위해).....게임으로 AT+2
祖国を守るため(조국을 지키기위해).....게임으로 어택1,MP+1
愛する人を守るため(연인을 지키기위해).....게임으로 프로텍션1,DF+1

테어 랑그릿사 기준의 질문이므로 순서 등이 다소 상이합니다.

SCENARIO 1 - 왕성 탈출 -



승리조건 - 적의전멸, 레딘이 나므와 합류

패배조건 - 레딘의 사망, 나므의 사망

MAP아이템 - 없음

◆ 중반에 디고스가 나타나므로, 사실상 전멸시키는 것은 불가능하다. 단, 캐릭터메이킹에서 데빌엑스를 손에 넣었다면 디고스 격파가 불가능한 것만은 아니지만, 메이킹에서 손해볼 만큼 그만한 가치는 없다고 판단된다.

디고스이외의 적들은 볼코프의 활용에 따라 충분히 공략 가능하니, 최대한 많은 적을 격파할 수 있도록 하자. 나므 에겐 적의 어떠한 공격도 없으니 안심하길....

SCENARIO 2 - 살라스 로 -



승리조건 - 적의전멸, 크리스가 맵 좌측상단으로 탈출

패배조건 - 레딘의 사망, 크리스의 사망

MAP아이템 - 없음

◆ 볼코프로 적에게 타격을 가하고, 레딘으로 마무리를 하는 전투를 반복해서 레딘의 레벨을 최대한 올리자. 시나리오1에서 실패하지 않았다면, 이번 시나리오에서 전적이 가능할 것이다.

NPC인 호킹과 손 도 어차피 나중에 동료가 되므로, 그들이 취하는 경험치에 대해 너무 아까워 하진 말도록. 레딘의 HP가 소진되었다면 무턱대고 치료를 하지 말고 크리스 옆으로 이동하자. 가끔 크리스가 힐1을 사용해주기 때문에 턱절약은 물론, 크리스의 경험치도 얻을 수 있다.

레벨노가다용 시나리오 이므로 별 다른 공략이 필요하진 않을 듯 하다.

SCENARIO 3 - 습격 -



승리조건 - 적의전멸

패배조건 - 레딘의 사망, NPC 전멸

MAP아이템 - 룬스톤 (14,6)

◆ 볼코프를 이용해서 손이 적을 원활히 해치울 수 있도록 도와주자. 그 사이 레딘은 맵상단의 적들을 해치우고, 손과 합류하면 된다. 그러면 볼코프는 좌측 교회쪽으로 이동해서 적의 복병과 맞서는 호킹을 돕도록 하자. 익히 아시겠지만 볼코프는 중간에 파티에서 이탈하는 캐릭터이므로, 그에게 경험치를 주는 일이 없도록 신경 써야 한다.

적의 보스인 카이로우는 다른 시카족장 보다는 아주 조금 더 강하지만 별 문제는 아닐 것이다. 여기도 너무 쉽다는...

클리어하면, 나므가 왕성함락, 왕의 붕어 소식을 전해오면서 유품인 그레이트소드를 전한다. NPC들은 고맙다며 넥클리스를 준다.

SCENARIO 4 - 사령의 숲 -



승리조건 - 적의전멸, 16턴간 레딘 생존
패배조건 - 레딘의 사망

MAP아이템 - 데빌엑스 (30,25) , 체인메일 (29,26)
☞ 둘 중 택일이므로 데빌엑스를 선택하자.

◆ 솔직히 이쯤 되면, 레딘은 상당히 강할 것이다. 이번 시나리오에선 나므의 레벨을 올리는데 주력하도록 하자. 부대를 천천히 좌측하단으로 (길따라 이동) 이동하면서 볼코프,레딘으로 데미지를 주고, 나므로 결정타를 먹이도록 하자.

시간이 지나면 크리스와 손이 몽크부대를 이끌고 나와 적을 섬멸하는데, 적들을 최대한 좌측하단으로 유인하라는 것은 이런 이유에서다. 이번 시나리오에서 나므를 전직시키는 것이 향후 진행에 편하므로 최선을 다해 나므의 레벨업에 신경을 쓰도록 하자.

SCENARIO 5 - 제국군 친위대 -



승리조건 - 란스의 격파
패배조건 - 레딘의 사망

MAP아이템 - 없음

◆ 별다른 공략은 없다. 적의 주력은 기병이므로 파이크부대를 중심으로 기병을 전멸시키고, 적의 보병은 아군의 보병이나 지휘관, 기병이 있다면 기병으로 상대하면 된다.

란스의 경우는 조금 애매한데, 레딘의 파이크부대 정도가 아니면 큰 데미지를 줄 수 없다. 레딘의 부대로 란스의 발을 묶어놓고 다른 부대를 해치우는 편이 수월할 것이다.

익히 아시다시피, 볼코프경계서는 이번 시나리오 클리어 직후 독화살을 맞고, 운명을 달리하므로 더 이상 함께 할 수 없다. 1초간 묵념..... (PC엔진판에서는 이 장면이 좀 더 비장하게 CF처리 되어 그의 존재감을 높여준다.)

SCENARIO 6 - 발디아성 공방 -



승리조건 - 젤드의 격파
패배조건 - 레딘의 사망

MAP아이템 - 없음

◆ 시나리오5에 비하면 완전 거저다. 양쪽에서 2부대씩 상성에 맞게 압박해서 진행하면 된다.

다만 젤드의 경우 왕좌에 앉아 지형효과40%를 누리고 있어서 조금 신경은 써줘야 할거다. 그래도 쉽다.....

클리어하면, 성에 잡혀있던 테일러와 제시카가 파티에 합류한다. 레벨은 시나리오1 클리어 당시의 레벨 그대로이므로 향후 아이템이나 레벨업에 신경 써 줘야 한다.

SCENARIO 7 - 요새의 용사 -



승리조건 - 베르누이의 격퇴

패배조건 - 레딘의 사망, 알버트의 사망

MAP아이템 - 없음

◆ 이번 시나리오도 큰 어려움은 없을 것이다. 알버트는 쉽게 당하지 않으므로 천천히 적을 섬멸하면서 안젤 성채에 다가가면 된다.

원군으로 란스가 라이어스와 함께 나오는데, 미리 준비해둔 파이크 or 팔랑크스 부대로 가볍게 격퇴해주자. 이번 시나리오는 테일러와 제시카의 레벨업에 주안점을 두도록!!

여담이지만, PS, SS, PC판 랑그릿사1이 욕먹는 이유가 난이도가 너무 낮아서가 아닐까 싶다.

SCENARIO 8 - 추격 -



승리조건 - 로드 자르다프의 격퇴

패배조건 - 엘원의 사망, 로드 자르다프의 도주

MAP아이템 - 메사이안 소드 (1,18)

◆ 역시 쉽다. 하지만 자르다프가 계속 북서쪽으로 도망가므로 절대로 놓쳐서는 안된다. 자르다프는 무려 그레나디어를 용병으로 데리고 있으므로 기병이나 지휘관급 보병이 아니면 상대가 안된다. 적의 빠른 격퇴보다는 자르다프의 도주로를 막고 천천히 적을 섬멸하는 것을 권한다.

다만, 방금전 합류한 알버트의 레벨이 다소 낮은 터라 상당히 신경을 써주면서 전투에 임해야 한다. 시간이 지나면 좌측하단에서 란스가 또 원군으로 나온다. 미리 준비한 창병으로 받아주자.

SCENARIO 9 - 월의 격류 -



승리조건 - 적의전멸, 레딘이 맹상단의 마을입구에 도달

패배조건 - 레딘의 사망

MAP아이템 - 없음

◆ 시나리오6에서 도망친 젤드의 부하 세리아가 젤드의 복수를 다짐하면서 도전해 오는 시나리오다.

장담컨대 랑그1에서 가장 까다로운 맵중에 하나다. 큰 강을 건너야 하기 때문에 이동력의 저하도 상당한데다, 중간에 크라켄이 좌우에서 등장한다. 수상에서 크라켄을 상대하기란 여간 곤혹스럽지 않다. 우측으로 진격하는 부대는 육지로 크라켄을 유인해서 격퇴하고, 좌측으로 진격하는 부대는 강中间的 섬에서 크라켄을 격퇴하도록 하자. 적의 서펜나이트가 크라켄의 먹이(?)가 되지 않도록 유의하면서 경험치를 모두 얻을 수 있도록!!

또 한가지, 여기에 또 란스가 원군으로 나온다. 미리 창병을 준비하지 않았다면 꽤 곤란할 것이다.

SCENARIO 10 - 물위의 성 -



승리조건 - 킬히나의 격퇴
패배조건 - 레딘의 사망

MAP아이템 - 없음

◆ 시나리오9에서 조금 애를 먹었지만, 이번은 그에 비하면 아주 쉽다. 지금까지 강력하게 성장한 아군의 지휘관과 그 휘하 부대를 이용해서 그냥 돌격해서 박살내면 된다. 다만, 마법사가 데리고 있는 궁병은 가급적 빨리 해치워주면 좋다. 적의 수상부대는 마법데미지⇒육탄돌격⇒힐 을 이용하면 어렵지 않게 해치울 수 있을 것이다.

중간에 파이크로 이뤄진 적의 원군이 오지만 역시 별 볼일이 없으므로 가볍게 박살내주자. 킬히나도 크레나디어를 용병으로 데리고 있는데, 자르다프 때와는 다르게 지휘관들의 레벨이 상당할 테니 별 어려움이 없을 것이다. 클리어하면 호킹이 합류하면서 완드를 주워왔다고 건네준다. 영주가 아니라 거지인것 같다는.....

SCENARIO 11 - 다르시스 성 -



승리조건 - 적의전멸, 레딘이 최상층 입구에 도달
패배조건 - 레딘의 사망

MAP아이템 - 없음

◆ 이곳도 비교적 까다로운 곳이다. 통로가 좁은데다, 중간에 와이반이 나타나 최상층의 사가리우스를 공격하면서 경험치를 뺏아 가려고 한다. 어느쪽이건 경험치를 놓치면 아까우므로 최대한 빨리 최상층으로 진격하도록 하자.

잊을만 하면 고맙게도 란스가 원군으로 나타나 아군의 먹잇감이 되어 준다. 이번에도 고맙게 경험치를 받도록 하자.

그동안 란스의 경험치 헌납에 감사를 느낀 레딘은 패배한 란스를 놓아주는데.....

SCENARIO 12 - 트윈 캐슬 -



승리조건 - 디고스의 격파
패배조건 - 레딘의 사망

MAP아이템 - 없음

◆ 지휘관의 위치가 강제배치이므로 용병을 잘 고르는게 중요하다. 또한 좌우의 마법사들은 최대한 빨리 해치우자.

특히나 우측 디고스쪽의 마법사는 1턴에 전멸은 시키지 못하더라도 HP를 7이하로 떨어뜨려 마법을 시전하지 못하게 하는게 중요하다. 또한 아군이 디고스의 지휘범위에 걸려들지 않도록 이동과 지령에 특히 신경을 써주자. 디고스는 레딘이 합류하기 전까지는 가급적 손대지 말도록.

레딘이 배치된 좌측의 경우 별다른 어려움은 없다. 중간에 사가리우스가 바리스타를 이끌고 나타나므로 유의하자. 가운데 버티고 있는 리스람을 격파하고 디고스의 목을 따러가도록 하자. 디고스의 그레나디어는 꽤 강력하므로 주의.

SCENARIO 13 - 석상의 마을 -



승리조건 - 적의전멸
패배조건 - 엘원의 사망, 아군전체의 석화

MAP아이템 - 없음

◆ 바질리스크의 석화가스만 각별히 주의한다면 큰 어려움은 없을 것이다. 켈베로사 팔랑크스로 잡으면 되고, 강 건너 크라켄은 아군쪽으로 접근하는데, 수상전만 피한다면 큰 어려움은 없지 싶다. 기병이나 비병으로 준비할 것을 권한다. 결 부대는 전혀 걱정할 필요가 없는 적이므로 안심.

좀 힘들다 싶으면, 란스가 있는 곳의 바로 아래쪽 보물상자로 캐릭터를 옮겨 란스의 석화를 풀어주면, 란스가 NPC로 합류하므로 도움을 받을 수도 있다. 클리어하면 란스가 아군에 합류한다. 단, 지금까지의 비교적 강했던 란스와는 다르게 허접한 드래곤로드가 되어 있다. 방어력 안습.....

SCENARIO 14 - 울프팩 -



승리조건 - 적의전멸
패배조건 - 레딘의 사망, NPC전멸

MAP아이템 - 없음

◆ 가장 쉬운 시나리오라고 생각된다. 나가의 스켈톤은 턴 언데드 한방이면 전멸이고, 나가도 메테오를 날리지만 마법사인 만큼 별 볼일 없는 능력치를 보인다. 웨어울프는 공격력도 그다지 높지 않은데다, 방어력은 낮고 마법내성도 낮아 공략하기 정말 쉽다. 또 고맙게도 우측하단에서 웨어울프 2부대가 원군으로 나타나는데 모조리 섬멸해서 경험치로 포함시키자. 클리어하면 마을사람들은 고맙다고 크라운을 선물로 준다.

SCENARIO 15 - 사룡의 불부짓음 -



승리조건 - 드래곤의 격파
패배조건 - 레딘의 사망, NPC의 전멸

MAP아이템 - 없음, NPC전원 생존시 룬스톤

◆ 생각보다 강력한 적들이다. 마스터디노는 엄청난 공격력으로 들이대고, 와이번부대는 이동력이 뛰어나다. 하지만 지금껏 해온 것처럼 차근차근 상성에 맞춰서 용병을 배치하면 된다. 아마 적들에게 둘러 쌓인 서펜나이트는 살리기가 좀 힘들 것이다. 란스로 돌진하면 되지만, 텔레포트 마법이 있다면 텔레포트시켜서 구석에 쫓박아 버리자.

맵의 좌측에는 웨어울프부대와 나가가 있는데 나가를 해치우면 불의정령 이프리트가 나타나 드래곤과 맞짱 뜨려고 한다. 이프리트에게 경험치를 뺏기지 않도록 그전에 모든 적을 해치우자. 5명밖에 출격할 수 없어 결코 쉽다고는 할 수 없지만 해 온대로만 한다면 클리어는 문제 없다.

SCENARIO 16 - 어둠속에서 -



승리조건 - 드래곤의 격파
패배조건 - 레딘의 사망

MAP아이템 - 룬스톤(6,7)& (20,19) , 크라운(24,29)

◆ 지형조건이 아주 곤란한 맵이다. 곳곳에 마그마까지 있어 이동의 제약이 심하다. 이럴 때 강력한 힘을 발휘하는 게 바로 마법.....적들이 대체로 마법에 약하므로 잘 활용하자. 우측하단의 뱀파이어로드는 메테오를 쓰므로 주의!!

이번 맵은 숨겨진 아이템이 3개나 존재하므로 하나도 놓치지 말고 얻도록 하자. 맵 가운데 보물상자를 레딘이 열면 레딘이 드래곤슬레이어를 장비하게 되는데, 이쯤되면 이런 거 없어도 드래곤정도는 쉽게 요리할 수 있지만...뭐 스토리상 얻어서 용사의 의지를 계승하여 드래곤을 해치우자. 드래곤을 해치우면 드래곤슬레이어는 사라진다.

SCENARIO 17 - 베르제리아 -



승리조건 - 보절을 제외한 적의 전멸
패배조건 - 레딘의 사망

MAP아이템 - 없음

◆ 이번에도 꽤 난이도가 있다. 왜냐하면 니콜리스가 크리스나 나므에게 주술을 걸어 아군을 공격하기 때문이다. 또한 보절,니콜리스,나가의 3연속 메테오는 압도적인 위력을 자랑한다. 미라쥬로브가 있다면 꼭 장비하도록 하자.

우선 니콜리스의 주술을 최대한 빨리 풀어야 하므로 니콜리스를 제1공격 목표로 하자. 턴 언데드로 좀비를 해치운 후 하이엘프같은 원거리 유닛을 이용하면 쉽게 보낼 수 있을 것이다. 그전에, 마스터디노 부대에 대비한 팔랑크스 부대의 보호막은 필수. 보절의 아크데몬은 마법데미지를 입지 않는 최강의 용병이다. 마지막 적을 없애기전에 보절까지 경험치로 흡수하는걸 포기하지 마라.

SCENARIO 18 - 마의 굴 속에서 -



승리조건 - 나가의 격파
패배조건 - 레딘의 사망

MAP아이템 - 없음

◆ 성의 입구 좌우를 지키는 뱀파이어로드의 메테오를 우선 주의해야 하고, 또한 수상의 크라켄 부대도 주의 대상이다. 마법과 용병술을 조합해서 천천히, 그리고 확실히 회복을 하면서 진격하자. 중반 치고는 의외로 심거운 맵이다.

클리어하면 랑스가 적의 대군을 막겠다고 나서면서 파티를 이탈한다.

SCENARIO 19 - 지하신전 -



승리조건 - 니콜리스의 격파
패배조건 - 레딘의 사망

MAP아이템 - 없음

◆ 우선 메테오를 이용해 아래쪽 아크메이지가 있는 벽을 부수어 이놈부터 잡자. 다음은 좌우의 아크메이지, 이번 맵은 온통 메테오를 사방에서 날리므로 까딱 잘못하다간 제대로 작살 날 수 있다. 어물렛, 로브나 미라쥬로브를 장비해서 메테오공격에 대비를 잘 한다면 어렵지 않게 모든 경험치를 얻으면서 클리어 할 수 있을 것이다.

물론 1턴에 클리어 할 수도 있다. 니콜리스와 가장 가까운 위치에 바리스타 부대를 전진배치해서 1턴에 니콜리스를 날려버리는 것이다. 하지만 이러면....경험치가.....그냥 친절하게 모두 해치워 버리자.

SCENARIO 20 - 어둠의 봉인 -



승리조건 - 보젤의 격파 → 카오스의 격파
패배조건 - 레딘의 사망

MAP아이템 - 없음.

◆ 여기도 메테오 주의보이다. 아군의 메테오로 '짱박혀 있는 뱀파이어로드가 있는 방'에 새로운 입구를 만들어주자. 그런 다음 천천히 요리하면 되고, 아래쪽의 아크메이지-바리스타 부대도 강력한 마법으로 바리스타를 그로기로 만들어서 아크메이지를 해치우면 간단하다. 좌우의 뱀파이어로드부대는 턴언데드로 스켈톤을 날리고 뱀파이어로드에겐 직접공격~

남은건 보젤뿐. 보젤의 용병수정능력은 좋은 편이라서 휘하의 본디노 부대가 꽤 강력하다. 하지만 팔랑크스로 가볍게 요리해주고, 보젤을 골로 보내면 카오스 등장~

⇒지금껏 레벨올리기를 성실히 해왔다면 카오스도 어렵지 않게 해치울 수 있을 것이다. 그럼 대망의 엔딩~