

고객지원

02-445-7088

고객 지원 담당자들은 월요일~금요일(주말/공휴일 제외), 오전 10시 ~ 오후 5시까지 근무하며 연락을 하신 후 고객 지원 담당자의 안내를 따라주시기 바랍니다.

Produced by
NAMCO BANDAI Games Inc.

The typefaces included herein are solely developed by DynaComWare.

- 본 제품의 수출 및 사용영역을 금지합니다.
- 당사는 본 소프트웨어의 무단복제, 대여를 절대 허가하지 않습니다.
- 고객 지원은 국내 고객에게만 해당됩니다.



닌텐도 3DS 소프트웨어 프로젝트 크로스 존, 조작 설명

© CAPCOM © CAPCOM U.S.A. © SEGA © SEGA © RED
© NAMCO BANDAI Games Inc. © SRWOG PROJECT © .hack Conglomerate © Kousuke Fujishima
© 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

발매권 : 주식회사 만타이 남코 게임즈

Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo BDS is a trademark of Nintendo.



본체 구성의 명칭과 조작 방법



R 버튼+A 버튼 메시지 빨리 읽기

L 버튼+R 버튼+START 버튼 소프트웨어 리셋

※소프트웨어를 리셋할 때, START 버튼을 계속 누르고 있으면 중간 세이브 데이터부터 플레이를 재개할 수 있습니다.

조작 방법	기본 조작	스테이지 맵 상의 조작	전투 조작
슬라이드 패드	항목 선택	플레이어 유닛의 이동/커서 이동	통상기
십자 버튼	항목 선택	(상하)맵의 확대 축소/(좌우)맵의 각도 변경	통상기
A 버튼	결정/메시지 보내기	결정/프리 커서 모드 시에 선택 중인 유닛의 스테이타스 표시	통상기
B 버튼	취소/승패조건/유닛 설정 화면에서 나가기	취소/대기 원도우 열기/프리 커서 모드에서 유닛 조작 상태로 돌아가기/(이동중)대쉬 이동	기술 연출 스킵
X 버튼	-	커맨드 메뉴 열기/커맨드 메뉴 변경	-
Y 버튼	-	「열기」 「부수기」 「구원」 결정/서포트 유닛 변경	필살기
L 버튼	-	공격 대상의 변경/프리 커서 모드 시의 유닛 변경/커맨드 메뉴의 스테이타스 화면에서 유닛 변경	슬로 어택 기술
R 버튼	-	공격 대상의 변경/프리 커서 모드 시의 유닛 변경/커맨드 메뉴의 스테이타스 화면에서 유닛 변경 적 유닛의 페이즈 개시 보이스를 스킵	서포트 어택 기술
START 버튼	텍스트 표시 이벤트 스킵(회화 이벤트는 스킵할 수 없습니다.)	공격 종류 변경	전투 종료
터치 스크린	-	프리 커서 모드로 변경/ 프리 커서 모드 시의 커서 이동	-

전투 통상기 커맨드

A 버튼	슬라이드 패드/십자 버튼 왼쪽+A 버튼
슬라이드 패드/십자 버튼 오른쪽+A 버튼	슬라이드 패드/십자 버튼 아래+A 버튼
슬라이드 패드/십자 버튼 위+A 버튼	

※유닛의 초기 등장 시에는 사용할 수 없는 커맨드도 있습니다. 레벨이 오르면 최종적으로는 5종의 통상기를 습득합니다.

커맨드 메뉴 일람

스킬(Skill)

XP를 소비하여 유닛 특유의 특수한 능력 「스킬」을 사용합니다.

아이템(Items)

입수한 소비 아이템을 사용합니다.
아이템은 전 아군 유닛 공통으로 소지하고 있습니다.

스테이터스(Status)

유닛의 상세 스테이터스 등을 확인할 수 있습니다.

중간 세이브(Quicksave)

스테이지 도중의 플레이 상황을 저장합니다.

유닛 일람(Units)

그 시점에서의 아군/적 유닛의 상황을 일람 리스트
에서 확인할 수 있습니다.

승패 조건(Requirements)

그 시점에서의 승리 조건/패배 조건, 남은 적의 숫자를 확인할 수 있습니다.

데이터 베이스(Database)

「튜토리얼」과 「크로스 존 사전」을 열람할 수 있습니다.

시스템 설정(Options)

게임 내의 각종 설정을 할 수 있습니다.

세이브에 대해

세이브는 스테이지 맵 중의 「커맨드 메뉴」의 「중간 세이브」와 인터미션의 「데이터 세이브」로 가능합니다. 중간 세이브는 한 번만 작성할 수 있으며, 이전에 중간 세이브를 한 데이터가 있는 경우에는 덮어쓰게 됩니다. 저장된 데이터는 「CONTINUE」에서 재개할 수 있습니다. 데이터 세이브에서 저장한 데이터는 「LOAD GAME」에서 재개할 수 있습니다.