

좀비사이드 FAQ 1.0

본 FAQ는 좀비사이드의 제작사인 CMON이 제공한 공식 FAQ 1.0 버전의 번역본이며, 한글판 설명서의 내용을 좀 더 명확히 하기 위해 보드팩토리에서 추가한 항목이 일부 있습니다. 출시된 한글판에는 FAQ 내용이 이미 설명서를 통해 설명된 부분이 일부 있습니다만, 확실함을 위해 영문 1.0 버전의 내용을 모두 담습니다. 본 FAQ에 대한 수정 제안 등은 settler@boardm.co.kr로 문의 부탁드립니다.

정정 : 설명서 10페이지 '탐색'

'어떠한 경우에도 한 차례에 탐색을 2번 이상 할 수 없습니다'를
'어떠한 경우에도 한 차례에 탐색은 1번만 할 수 있습니다'로 정정합니다.
혼란을 드려 죄송합니다.

좀비 이동시 생존자가 있는
길이 없을 경우 어떡하나요?

만약 생존자를 향한 활로가 모두 막혀있을 경우 (예를 들어 생존자가 '문을 잠가라' 기술로 닫은 건물 안에서 좀비가 생겨났을 경우 등) 좀비는 마치 모든 문이 열려 있는 경우를 상정해서 가장 소음이 많은 방향으로 이동합니다. 이렇게 이동하다가 문을 만나면 멈춥니다. 만약 소음이 적은 구역에서 생존자에게 향할 수 있다면, 좀비는 생존자에게로 향합니다.

방금 문을 열어서 좀비들이
생겼는데, 뽑은 카드가 추가
활성화 (37-40) 혹은 맨홀
카드 (41,42)이면 어떻게
되나요.

뽑은 시기와는 상관 없이, 언제나 카드에서 요구하는 진행 그대로 합니다. 추가 활성화 카드를 뽑으면, 해당 좀비들은 추가로 행동합니다. 맨홀 카드를 뽑을 경우 맨홀이 있는 구역에서 좀비들이 추가로 발생합니다. 이때 이 카드들을 뽑은 건물의 방에서는 아무 효력이 없습니다.

플레이어 시작 지점이 건물안에
있을 때 그 건물의 문을 열어도
좀비가 발생하나요?

아닙니다.

설명서 12페이지 "좀비들의
식사는 전쟁을 방불케 합니다."
설명에서.. 만약 두 명 이상의
생존자가 좀비 여럿이 있는
구역에서 공격 당할 경우 그
모든 공격을 한 사람한테만
하나요?

아닙니다. 남은 공격이 있어도 이를 모두 피해를 입은 생존자에게 쏟아 붓는 원칙은, 같은 구역에 남은 생존자가 없을 경우에만 발동합니다. (역자 : 쉽게 말해 이 원칙은 생존자가 사망한 구역에서 아직 활성화되지 않은 좀비들이 활성화를 통해 다른 곳으로 이동을 하지 못하도록 하는 원칙입니다. 결국 좀비들의 총공격으로 모든 생존자들이 죽은 후에도 남은 좀비의 행동 수치를 이동등에 쓰는게 아니라, 모두 소진되는 방식으로 처리하시면 됩니다.)

패티가 발생해야 하는데,
남은 워커 피규어가 없으면
어떡하나요?

패티가 하나가 발생할 때 워커가 필요한데 해당 피규어가 없다는 뜻이므로, 이 때 모든 워커가 한 번 활성화 됩니다.

만약 좀비가 분기점에서 분열
해야하는데 해당 피규어가
없으면 어떡하나요?

특정 좀비 피규어가 필요한데 없는 상황과 마찬가지로, 해당 타입의 좀비가 모두 한 번씩 활성화 됩니다.

좀비사이드 FAQ 1.0

장비 텍이 다 떨어지면
어떡하나요?

버려진 카드들을 모두 섞습니다. 이때 '부상', '프라이팬', '화염병', 슈퍼카 아이템('엄마표 산탄총', '사악한 쌍둥이')는 제외하고 섞습니다.

'휘발유' 카드가 있는데
인벤토리가 가득 찼습니다.
이때 동료 생존자에게 '유리병'
을 받아서 '화염병'을 만들려고
합니다. '화염병'을 만들기
전에 '유리병'을 받기 위해
인벤토리에 다른 공간을 반드시
마련해야 하나요?

네, 무기 강화(아이템 합치기)를 하기 전에 해당 아이템들을 모두 인벤토리에 가지고 있어야 합니다. 이는 '소총'과 '망원 조준경'도 마찬가지입니다.

아이템 중 '예비 탄환' 사용시,
생존자는 빗맞힌 주사위만 다시
굴리나요?

아닙니다. 재굴림을 선택했다면 모든 주사위를 다시 다 굴리고, 새로운 결과가 이전 결과를 대신합니다.

만약에 해당하는 총기류에
맞는 '예비 탄환' 카드가 2장
있다면, 재굴림을 두 번 시도할
수 있나요?

네, 인벤토리에 있는 아이템은 차례 중 한 번은 활성화 시킬 수 있습니다.

'소드 오프 건' 2정을 세트로
갖고 있습니다. 한 번의
행동으로 모두를 재장전 할 수
있나요?

네, 세트 무기는 사용할 때나 장전할 때나 모두 한 번의 행동으로 작동합니다.

만약 주사위+1:전투, '주사위
+1:근접, 주사위+1:원거리
같은 기술들이 있을 경우, 세트
무기는 어떻게 처리하나요?

주사위+1 효과는 각각의 무기에 적용됩니다. 따라서 공격시 총 2개를 더 굴립니다.

터프함 기술은 다른
생존자로부터 받는 공격도
무시하게 해주나요?

아닙니다. 터프함은 좀비 단계때만 적용되는 기술입니다. 생존자가 생존자를 공격하는 경우는 플레이어 단계때이기 때문에 의미가 없습니다.

다른 생존자로부터 무기를
건네 받았을 때에도 짹 맞추기!
기술이 발동 되나요?

아닙니다. 짹 맞추기!는 오직 탐색 행동만으로 발동됩니다.

좀비사이드 FAQ 1.0

네드가 탐색 행동 +1을 쓰면 차레에 탐색을 두 번 할 수도 있나요?

아닙니다. 능력을 통한 추가 행동이라 해도 탐색 행동은 생존자 차레당 한 번만 할 수 있습니다.

완다의 이동 행동 당 2구역 기술로 좀비가 있는 구역을 한 행동으로 통과할 수 있나요?

아닙니다. 민첩함 기술이 없는 한, 좀비가 있는 구역은 이동에 영향을 줍니다. 완다는 이동시 좀비가 있는 구역에서 멈춥니다. 다음에 이동으로 2구역을 더 간다해도, 출발구역에 있는 좀비 하나 당 행동 한개를 추가로 사용해야 합니다.

원거리 공격을 가하려는 구역에 좀비와 생존자가 같이 있을 경우, 첫 피해를 생존자에게 한 다음 이후로는 좀비들에게로 이어지나요?

아닙니다. 기본 원칙에 따라 후위에 있는 타격 대상은 앞선 대상 종류들이 완전히 제거된 이후에 선택됩니다. 차량 공격도 같은 원칙임을 잊지 마세요.

이동 거리+1과 이동 행동 당 2구역은 사실상 같은 기술 아닌가요?

이동 거리+1은 어떤 형태로든 이동을 할 경우 추가로 1구역을 더 이동할 수 있다는 뜻입니다. 하지만 이동 행동 당 2구역은 한 번의 이동 행동으로 2구역을 이동한다는 뜻입니다. 초기에는 두 기능이 동일하지만, 이동 거리+1의 경우 효과가 중첩되므로, 후에는 좀 더 나은 기술입니다.

원거리 무기인데 현재 나의 생존자가 있는 타일에서 공격을 하려합니다. 이때는 대상을 선택할 수 있나요?

아닙니다. 원거리 무기는 언제나 원거리 무기입니다. 사거리 0으로 공격을 한 다 해도 피해 순서는 정해진 대로 따라야 합니다.

한 번의 타격으로 2피해를 줄 때, 생존자도 2피해를 한 번에 받을 수 있나요?

네.

'화염병'을 사용하려면 손에 들고 있어야 하나요?

네, '화염병'은 무기이기 때문에 사용을 위해 손에 들고 있어야 합니다. 사용 후 화염병 카드는 제거하되 인벤토리의 빈 자리는 그대로 비워둡니다.

'손전등'을 사용하려면 손에 들고 있어야 하나요?

아니요, 사용시 손에 들고 있어야 하는 것은 오직 무기류들 뿐입니다. '손전등'이나 '예비 탄환' 같은 아이템들은 인벤토리 어느 곳에든 있거나 하면 발동합니다.

'손전등'을 사용할 때, 첫 번째 카드에 '오약!'이 나오면 어떡하나요?

'손전등' 사용시 탐색 행동을 하면 카드 2장을 한 번에 뽑도록 합니다. 그리고 뽑힌 카드에 '오약!'이 있으면, 이를 처리합니다.

좀비사이드 FAQ 1.0

자동차를 탐색하려면 그 차 안에 있어야 하나요?

아닙니다. 차량과 같은 구역에 있고, 그 구역에 좀비가 없기만 하면 됩니다. 심지어 다른 차에 타고 있어도 탐색이 가능합니다.

건물 안에서 문을 열때도, 문을 열 수 있는 무기가 필요한가요?

네, 문은 같은 방식으로 엽니다. 건물 안에서 임무를 시작할 때도 마찬가지입니다.

차량 안에서 건물의 문을 열 수 있나요?

네, 차량이 건물과 같은 구역에 있고 문을 열 수 있는 무기가 있으면 됩니다.

운전중에는 이동 행동을 단 한 번만 할 수 있나요?

아닙니다. 원하는 만큼 할 수 있고 각 행동 당 최대 2구역까지 이동할 수 있습니다.

만약에 운전을 해서 다른 생존자들이 탄 차가 있는 구역으로 가면 어떻게 되나요?

차량 탑승의 유무는 피해의 순서에 영향을 끼치지 않습니다. 원래 있던 구역의 불쌍한 생존자들 역시 안타깝게도 공격 대상이 됩니다.

만약에 피규어들이 많은 구역에 차량으로 들어갈 때, 절대로 피해를 입힐 수 없는 종류의 좀비들까지도 센만큼 주사위를 굴리나요?

네, 해당 구역에 있던 모든 피규어(워커,러너,패티,어보미네이션,차밖에 있는 생존자) 수만큼 주사위를 굴립니다. 피해는 원거리 공격과 같은 순서로 처리합니다. 하지만 주사위 당 1 피해이기 때문에 차량으로 패티나 어보미네이션은 죽일 수 없습니다. (따라서 순서로 후위인 러너 역시 무사합니다.) 그리고 운전자는 경험치를 얻습니다.

같은 차에 탑승 중인 두 생존자가 1행동으로 위치를 바꿀 수 있나요?

안됩니다. 위치 바꾸기는 안되고, 한 생존자가 먼저 1행동으로 다른 빈 자리로 옮기고, 그 다음에 다른 생존자가 1행동으로 비어진 자리로 이동하는 방식으로 움직여야 합니다.

민첩함 기술을 가진 생존자가 좀비가 있는 구역에서 차로 곧장 탈 수 있나요?

아닙니다. 차량에 탈 수 있는 경우는 해당 구역에 좀비가 없을 때만입니다. 내릴 때는 상관이 없습니다.

좀비사이드 FAQ 1.0

예를 들어 2번 미션인 'Y-구역'에서 3C 타일에 있는 문은 어떤 거리 구역으로 연결되나요?

안에서 열자마자 보이는 맨홀이 있는 거리 구역으로 연결됩니다.



좀비사이드 FAQ 1.0

예를 들어 8번 미션인 '좀비 경찰'에서 3C 타일에 있는 문은 어떤 거리 구역으로 연결되나요?

경찰차가 있는 구역으로 연결됩니다.

