

1. 제작 동기

- 참신한 소재를 생각하다가 단지 과제에 치여 며칠 밤을 샌 제 모습이 좀비 같아서 좀비물을 생각하게 되었음. 뻔한 레파토리를 최대한 가져와 내용과 함께 플레이도 2번 꼬면 어떨까 생각했음. 그래서 2회차 플레이면 처음부터 달라지는 느낌을 가지고 가고 싶었음. 하지만, 혼자라는 한계와 부족한 시간과 능력으로 인해 이야기 맥락이 다소 많이 잘리는 바람에 아쉬움이 있음.

2. 시놉시스 및 작품 설명

- 시놉시스 : 갑작스런 좀비사태에서 루프를 통해 가족들을 구해내는 착각을 하고 있는 죽어가는 주인공의 망상이야기.
- 작품 설명 : 이야기의 주인공은 본인은 아니라 하지만 가족을 우선시하려는 이타적인 경향이 강함. 이는 주인공이 죽음으로 루프되는 상황에서 주인공의 가족들이 죽어도 루프하는 모습으로 스스로 목숨을 끊으면서까지 가족을 구하려는 모습에 기반을 둠. 사실 이 루프 이야기는 주인공의 죽어가는 머리속에서 일어난 이야기라는 설정과 엔딩을 본 후 다시 시작하면 행해지는 주인공의 행동의 변화로 더더욱 주인공의 성향을 강조함.

3. 제작 후기

- 사실 스토리를 정리하고 구체적으로 짤 여유가 있었으면 더 좋은 작품, 퀄리티로 보여줄 수 있었을 텐데, 본래 생각했던 스토리를 3번 갈아엎어 시간적 여유를 두지 못해서 너무 아쉬웠음. 원래 구상했던 이야기들은 나중에 정리해서 그래픽 요소를 늘려 비주얼 노벨 형식을 취한 게임으로 개발하고 싶음.

4. 사용한 리소스

- 인터넷에서 참고하여 일부 수정하였음.