

Project_NoA

STORY

노치영과 아이들

팀 프로젝트

목차

1. [개요](#)

- 세계관 개요.
- 스토리 개요.

2. [세계관](#)

- 세계관 설명
- 추가설명

3. [메인 스토리](#)

- Chapter 0.
- Chapter 1.
- Chapter 2.
- Chapter 3.
- Chapter 4.
- Chapter 5.

4. [외전 스토리](#)

- 외전 : 디멘션 디펜스
- 외전 : 디멘션 브레이크
- 외전 : 차원의 틈

5. [서브 스토리](#)

6. [시나리오](#)

- Chapter 0.

개요

1. 세계관 개요

- 세계관은 구약성서의 ‘창세기’를 모티브로 작성.
- 차후에 나타날 요소들도 ‘성경’에 모티브를 주어 일관성 유지 예정.
- 신이 세상을 7일간 만들었다는 것에서 영감을 얻어 6번의 밤을 통해 인류가 멸망한 세계관을 작성.
- 차원을 열게된 계기와 그에 따른 결과를 나열, 인류가 멸망하고 마지막 희망이 된 주인공(플레이어) 설정.
- 다중 차원을 이용해 다양한 캐릭터 컨셉이 나오도록 설정.

2. 스토리 개요

- 메인 스토리와 외전 스토리, 그리고 서브 스토리로 구성.
- 메인 스토리는 플레이어인 ‘퍼스트’가 세상을 구해나가는 이야기에 초점.
- 퍼스트가 되는 과정을 통해 플레이어는 세계를 구해나가는 할 ‘영웅의 운명’을 맞이하게된다.
- 이 과정을 튜토리얼로 진행, 게임 플레이와 연관시켜 구성.
- 이후에는 퍼스트로서 악마들을 처치하고 인간들을 구원하는 이야기.
- 그리고 이 과정에서 악마 군주들과 배후에 감춰진 타미엘을 찾아 나서게 됨.
- 외전 스토리는 추가되는 콘텐츠에 대한 스토리로 구성.
- 디멘션 디펜스, 디멘션 브레이크, 차원의 틈과 같은 콘텐츠 스토리를 진행하는 이야기.
- 메인 스토리와는 별개로 진행되며, 메인 스토리에 큰 영향을 미치지 않을 예정.
- 서브 스토리는 플레이어와 NoA와의 관계를 진행시킬 이야기로 구성.
- 캐릭터들인 NoA들과 퍼스트의 사랑을 다루어 NoA들의 매력을 이끌 수 있는 스토리로 구성.
- 메인 스토리의 진행에 따라 전개될 예정.

세계관

세계관 설정

‘신이 그가 하시던 일을 일곱째 날에 마치시니, 그가 하시던 모든 일을 그치고 일곱째 날에
안식하시니라.’

-창세기 **2장 2절**-

영원할 것만 같았던 자원은 바닥을 보이기 시작했고, 부족한 자원을 둘러싼 전쟁은 수많은 이들의 목숨을
앗아갔다. 그렇게 우리의 세상은 ‘우리’라는 원인으로 점점 죽어가고 있었다.

이를 방관할 수 없었던 각 나라의 정부들은 머리를 모아 고민했다.

수많은 프로젝트를 실행하고 좌절해가며 해답을 찾아 나섰다.

허나 실패를 반복할 수록, 포기하고 좌절하는 이들이 늘어났다.

아무런 가능성을 찾지 못한 이들은 결국 마지막 선택을 하게 된다.

지금껏 무시했던 한 두 과학자, ‘아다마리스’ 박사와 ‘에이브’ 박사의 이론을 실체화 하는 것.

모두가 무시했지만, 모든 것이 실패한 지금에선 해볼 수 밖에 없었다.

‘Explore Dimension, Evolving to a New world.’ 일명 **‘EDEN’** 프로젝트.

아다마리스 박사와 에이브 박사가 내놓은 해결책은 단순했다.

‘차원을 열고 그 곳의 자원을 가져오는 것.’

어린 아이도 믿지 않을 엉뚱한 소리였다.

그렇지만 이 두 과학자를 필두로 수많은 과학자들과 물리학자들이 수년간 매달렸다.

엄청난 자금과 실험. 그럼에도 진척은 보이지 않았고 결국 실패하는 듯 했다.

세상을 포기한 어느 월요일.

모두가 바라보는 실험대에서 허공이 갈라지며, 다른 세계로 향하는 ‘문’이 결국 열리게 된다.

기쁨의 여운을 느낄 시간도 없이 세계의 정부는 곧바로 차원 너머에 군대와 과학자들을 파견했다.

PROJECT_NoA Story

설령 ‘문’이 열렸다고 한들 아무런 소득이 없다면, 결국은 아무런 의미가 없는 것이기에 모두가 긴장했다.
그리고 4년의 기다림.

4년의 기다림 끝에 어느 화요일, 파견된 이들은 세상의 새로운 자원이 될 물질을 가지고 돌아오는데 성공했다.
그들이 가져온 물질은 기존의 자원과는 비교가 되지 않을 정도로 높은 에너지 효율을 지니고 있었고,
곧바로 물질을 다루기 위한 연구가 이루어졌다.

그리고 다시 3년이 지난 어느 수요일, 마침내 기적을 만들어낼 물질인 ‘**Flourishing Foundation.**’,
일명 ‘**FF**’가 7년만에 모습을 드러냈다.

세상의 상처는 회복하는 듯 했다.

부족한 자원의 자리를 **FF**가 대체 함으로서 모든 것이 활기를 찾아갔다.

그렇게 ‘**EDEN**’ 프로젝트는 성공으로 마무리 되는 듯 했다.

하지만 인간이란 욕심이 끝이없고, 실수를 반복 하는 동물이었다.

발견된 첫번째 차원의 **FF**는 생각보다 빠르게 고갈되었다.

세상은 온전히 회복하지 못했고, 아직 자원이 필요한 곳은 많이 존재했다.

세계의 각 정부들은 다시 불안감에 휩싸였고,

결국 어느 목요일에 열린 회의에서 두번째 차원을 발견하자는 이야기가 오가게된다.

하지만 ‘**EDEN**’ 프로젝트의 핵심 인물이었던 아다마리스 박사와 에이브 박사는 이에 반대한다.

지금의 기술력으로서는 서로 다른 두개의 차원을 이어가는 것도 불안한 상태,

이 상태로 다른 차원을 여는 것이 어떤 위험을 동반할 지 모른다는 것이 두 박사의 입장이었다.

허나 세상은 기술의 발전을 기다릴 정도로 여유가 있지 않았다.

두 박사를 향한 정부의 첫번째 협상은 불쌍함을 호소하는 것이었다.

전쟁, 질병, 재난으로 고통받는 이들을 빠르게 구하기 위해선 **FF**가 필요하다는 것.

결국 에이브 박사는 정부의 손을 들어주게 되었다.

아다마리스 박사를 설득하기 위한 두번째 협상은 무력이었다.

말이 통하지 않을 것 같은 아다마리스 박사를 억지로라도 프로젝트를 참여시키기 위해,

어느 금요일에 자택을 급습했으나 발이 빨랐던 아다마리스 박사는 편지 하나만을 남긴채 행방불명이 된다.

‘가히 인간따위가 신의 영역에 도달하고자 한다.’

그가 남긴 마지막 편지였다.

홀로남은 에이브 박사는 두번째 ‘**EDEN**’ 프로젝트를 진행하게 되고,

그녀의 옆에는 아다마리스 박사를 대신할 ‘타미엘’박사가 함께한다.

PROJECT_NoA Story

또 다시 수많은 사람들이 ‘EDEN’ 프로젝트에 매달렸다.

수많은 실패와 좌절의 반복, 타미엘 박사는 에이브 박사를 다독이며 프로젝트를 진행해갔다.

그리고 타미엘 박사와 에이브 박사는 마침내 두번째 차원을 찾아내는데 성공한다

하지만 아다마리스 박사와 에이브 박사가 처음 우려했던 대로, 두번째 차원을 여는 것이 무슨 결과를 일으킬 지 몰랐기에

에이브 박사는 직전에 와서야 두번째 차원을 여는 것을 반대하게 된다.

허나 그녀의 반대와는 다르게 타미엘 박사의 독단적인 행동으로 어느 토요일에 두번째 차원을 열게 된다.

그리고 이 두번째 ‘EDEN’ 프로젝트로 세상은 단 몇일만에 파멸에 다가섰다.

차원이 열린 그 찰나의 순간, 1분도 안되는 시간동안 모든 세상은 어둠에 휩싸였다.

자신의 손마저, 눈의 깜빡임마저 느낄 수 없는 깊은 어둠.

‘첫번째 밤’이 찾아왔다.

갑작스레 세상은 어둠에 잠겼고, 갑작스럽게 세상이 밝아졌다.

갑작스러운 현상에 놀란 사람들의 눈앞에 갈라진 하늘, 그리고 ‘빛의 악마’들이 나타났다.

빛이 나는 하얀 몸, 온 몸에 달린 새하얀 날개, 그리고 괴물과도 같은 모습.

‘빛의 악마’들은 순식간에 사람들을 뜯어 먹기 시작했고, 갑작스럽게 나타난 재앙에 사람들은 제대로 된 대응도 하지 못한다.

이런 아수라장이 된 지 얼마 지나지 않아 곧 ‘두번째 밤’이 찾아왔다.

다시 찾아온 찰나의 어둠, 그리고 어둠이 걷히자 사람들의 눈에 보인건 ‘물의 악마’들이었다.

언제 휩쓸려온지도 모르는, 대지를 뒤덮은 엄청난 양의 물은 한순간에 인간의 땅을 바다로 만들었다.

그리고 그 속에서 지금껏 단 한번도 보지 못했던 ‘물의 악마’들이 모습을 보였다.

인간들은 도망쳤다. 본래 자신의 땅이었던 곳에서 더 높은 곳으로, 빛의 악마와 물의 악마의 손아귀가 닿지 않는 곳으로.

하지만 그들에게 희망은 없었다.

‘세번째 밤’이 찾아왔기 때문이었다.

인간들의 눈에 보인건 식물이었다. 거대한 빌딩보다도 더 크게 자란 나무, 탑을 감싸는 넝쿨.

그리고 인간을 먹는 식물.

‘풀의 악마’는 가지를 뻗어 인간들을 먹어치웠다.

PROJECT_NoA Story

그들이 마주한 건 압도적인 생명체에게 죽임을 당한다는, 당연한 악육강식.

미쳐버린 인간들이 나타나기 시작했고, 기도하는 인간들이 나타났다.

그들의 기도가 통하지 않았던 것일까.

‘네번째 밤’이 도래했다.

맑은 하늘에 밤이 찾아오고 다시 빛을 찾았을 무렵, 수많은 운석이 떨어지고 있었다.

수많은 운석을 맞은 인간들의 거처는 가루가 되듯, 하나 둘씩 박살이 났다.

그리고 떨어진 운석에서 ‘불의 악마’들이 나타났다.

불타는 돌, 그들의 모습은 마치 그러했다.

인간을 뺄감삼아 자신의 몸을 불태웠다.

‘다섯번째 밤’.

살려달라 기도하는 인간들의 목소리는 여전히 달지 않았다.

어둠이 걷히고, 모든 인간들은 하늘을 바라보았다.

허나 ‘무언가’로 뒤덮힌 하늘은 낮임에도 밤과 같았다.

그리고 ‘무언가’는 하늘에서 내려와 거대한 발톱으로 인간들을 붙잡고 다시 사라졌다.

‘철의 악마’들이었다.

온 몸이 철로 뒤덮힌, 마치 새와 같은 모습.

하늘을 뒤덮을 정도로 수많은 철의 악마들이 도망친 인간들을 잡아갔다.

‘여섯번째 밤’.

그들이 모습은 짐승이요, 그들의 피부는 어둠이었다.

‘어둠의 악마’. 그들은 집요했다.

그림자로 몸을 피한 인간들을 끝까지 추적했다.

짐승의 예리한 코는 어둠에 몸을 피한 인간들을 학살하기에 충분했다.

이 모든 광경을 바라본 두 남자가 있었다.

한명은 미친듯이 웃고있었고, 한명은 목이 터져라 울고 있었다.

‘아다마리스’는 혼돈의 도나니 속에서 ‘에이브’를 찾아나섰다.

허나 그가 발견한건 이미 죽은 그녀의 시체, 그리고 그녀를 칼로 찌른 ‘타미엘’뿐이었다.

타미엘은 아다마리스를 비웃으며 모습을 감췄고, 아다마리스는 이미 떠난 에이브를 끌어안으며 울었다.

PROJECT_NoA Story

몇년의 시간이 지났을까.

살아남은 인간들은 악마들을 피해 도망치고, 맞서기 시작했다.

악마들에게 보잘것 없는 인간들의 무기였지만, 살아남기위한 최후의 발악을 했다.

허나 발악하면 발악할수록 인류의 멸망은 앞당겨지고 있었다.

어딘지 모를 한 연구소, 피를 토하는 한 남자는 자신의 수명이 얼마 남지 않았음을 깨달았다.

허나 그는 포기하지 않았다.

거대한 캡슐, 그리고 그 속에 보이는 한명의 ‘인형’.

아다마리스는 생을 마감하기 직전, 마지막 일요일에 버튼을 눌렀다.

‘일곱번째 밤’.

3년간 보지못했던, 세상을 멸망시킨 ‘밤’의 출현에 인간들은 그들의 기억속에 각인된 공포를 다시 떠올렸다.

인류가 맞이했던 ‘첫번째 밤’처럼 다시 세상은 어둠에 삼켜지고, 밝아졌다.

인간들은 어떤 공포를 마주할지, 어떤 죽음을 맞이해야할지, 두려움에 떨며 공포에 잠긴 눈을 살며시 떴다.

허나 그들은 아무것도 찾을 수 없었다.

그 어떤 악마도 나타나지 않았다.

아다마리스는 마지막으로 웃음을 지으며 천천히 눈을 감았다.

‘Negation of Adversity’

그렇게 아무도 남지 않은 한 연구소에서, ‘NoA’가 눈을 떴다.

세계관 설명

- 게임의 배경은 악마들이 쳐들어오고 7년, 첫 NoA가 눈을 뜨고난 이후 3년 뒤. 즉 처음 밤으로부터 10년 뒤의 이야기로 설정한다.
- 게임의 시작은 연구소를 발견한 소년의 이야기로 시작.
- 처리해야할 몬스터를 ‘악마’로 설정. 차후 변경 가능.
- 상성관계를 위해 악마들에게 각 속성 부여. ‘화수목금’과 ‘명암’으로 설정.
- 게임 내에서 쓰일 일종의 재료로 ‘FF’설정. ‘FF’는 선악과를 의미하는 ‘Forbidden Fruit’에서 따옴.
- 아다마리스와 에이브는 각각 ‘Adam’과 ‘Eve’에서 따옴.
- 타미엘은 유대교의 전승중 카발라의 문양인 ‘클리포트의 나무’에서 가장 위에 존재하는 절대악을 의미하는 단어로 ‘사탄’을 의미한다고 해서 따옴.
- ‘사탄’을 모티브로 하는 만큼 최종적인 빌런같은 느낌으로 설정.
- 타미엘은 첫번째 EDEN프로젝트 때 다른 차원에서 넘어온 ‘악마’.
- 매 ‘밤’마다 차원 너머의 ‘악마’들이 찾아오며, ‘일곱번째 밤’은 차원너머에서 NoA가 찾아왔음을 의미.
- 차원은 각 밤마다 한번 열리고 모습을 감추었음.
- ‘NoA’는 아다마리스의 마지막 프로젝트로 ‘역경의 부정’이라는 뜻. ‘희망’을 의미하고자 설정. 차후 변경 가능.
- 캡슐 속 인형은 껍데기, 차원 너머에 ‘글로리아’를 인형에 주입해 NoA가 완성된다는 개념.
- 다른 차원에서 NoA의 ‘글로리아’를 불러 오기 때문에 여러가지 설정이 가능하다.
- 직접적으로 ‘지구’ 및 특정 국가의 명은 사용하지 않음. 우리의 행성일 수도, 아닐수도 있다는 여지.
- 도시는 온갖 악마들의 공격으로 완전히 파괴되었지만, 일부 인간들이 살아있는 설정.
- 6마리의 지능을 가진 악마 군주들을 중심으로 악마들이 분포되어있다.
- 악마 군주들은 타미엘과 싸운 적이 있으며 패배, 그의 심복이 되었다.

기타 설정

NoA

- NoA는 처음 본 인간의 명령에 복종한다. 단, 감정마저 복종하지는 않는다.
- 그들은 처음 본 자를 'First'로 인식한다.
- 그들은 악마와의 전투를 위한 전투병기로 'First'의 명령에 따라 전투를 실행한다.
- 몸의 베이스는 일반적으로 같지만 주입되는 '글로리아'에 따라 모습이 바뀌게 된다.
- 몸의 베이스는 각종 영양분으로 만들어져, 인공배양되는 인간에 가깝다.
- 글로리아를 주입받게되면 여성 개체가 등장하게 되며 원인은 아다마리스도 알아내지 못했다.
- NoA의 일반적인 생활은 자유롭게 행동할 수 있지만, 전투 개시를 위한 준비와 전투에 대한 직접적인 통제는 안전을 위해 '메시아'를 통해서만 가능하다.
- '메시아'는 최대 3명까지 전투 권한을 부여할 수 있으며 그 이상 부여시 과부화가 걸리게 된다.
- 메시아를 통해 직접적인 전투 명령을 내릴 수 있는 개체는 1개체이다. 이는 코어 플레이 시스템의 핵심이지만, 차후 콘텐츠 추가를 통해 임시 메시아인 '임마누엘'을 추가해 자동 전투 등을 보낼 수 있게 한다.

메인 스토리 Season 1

Chapter 0. 7번째 밤.

플레이어가 NoA를 처음 만나게 되고 구세주로서 인정받게 되는 이야기.

세계관에 대한 간단한 설명.

플레이어가 처한 상황에 대한 설명.

코어 플레이인 전투와 픽업에 대한 설명.

태그에 대한 개연성.

STAGE 1

- 어느 무너진 폐허에서 악마들을 피해 도망치는 소년.
- 행상인, ‘아비게일’로부터 폐허에서 ‘인간’을 발견했다는 소식을 듣고 구출하기 위해 그를 구하러 온 것이었다.
- 지상에서 악마들을 피해다니던 소년은 아비게일이 인간을 봤다는 어느 건물의 폐허에 들어가게 된다.
- 이미 건물의 폐허에도 악마들이 널린 상태로 소년은 조심히 인간을 찾아다닌다.
- 그러나 갑작스럽게 악마를 마주하게 되고, 악마의 공격으로 바닥이 무너져 소년은 떨어지게 된다.
- 다친 몸 때문에 벽을 짚고 도망치던 소년은 결국 악마 무리에게 포위된다.
- 위기를 느낀 소년은 벽에 몸을 기대고 공포에 눈을 감지만, 소년의 손바닥에 반응한 비밀문이 열리고 소년만이 문의 안쪽으로 들어가게 된다.
- 갑작스러운 상황에 소년은 놀라게 되고, 자리에서 일어나 자신이 들어온 곳의 주위를 둘러본다.
- 그리고 그곳에서 태초의 NoA, ‘이브’를 마주하게 된다.
- NoA를 아비게일이 봤다는 인간으로 착각한 소년은 다행이라는 말을 하지만 곧 문 밖에서 악마들이 괴성을 지르며 문을 공격하는 소리가 들린다.
- 소년은 이브를 안심시키며 자신이 이곳을 지킬 테니 먼저 빠져나가라는 말을 한다.
- 본인이 상처투성이임에도 전투 병기인 NoA를 감싸는 소년을 신기해하며 이브는 그에게 아마다리스의 연구를 전하기로 한다.
- 긴박한 상황에서 이브는 소년을 First(퍼스트)라 부르며 NoA에 대한 설명과 함께 이 상황을 극복하기 위해 자신이 불러온 NoA의 소환에 대한 최종 승인을 부탁한다.

PROJECT_NoA Story

- 동력, 'FF'가 부족해 3명의 NoA밖에 소환할 수 없다는, 알 수 없는 말을 하는 이브를 이해하지 못하지만 이르지 않으면 죽게 될 것이라는 이브의 말을 따르기로 하고 결국 최종 승인을 하게된다.
- 플레이어는 스타팅 노아 6마리 중 3마리를 선택해 소환하는, 픽업 튜토리얼을 진행한다.
- 소환된 노아들은 겨우 일어났다는 느낌의 대사를 한마디씩하고 퍼스트를 바라본다.
- 이브는 퍼스트에게 팔찌 '메시아'를 착용시키며 전투 명령을 내려달라 한다.
- 어떨결에 퍼스트가 된 상황에서 결국 위기를 극복하기 위해 퍼스트는 악마들과 싸워달라는 명령을 내린다.
- 플레이어는 부여된 NoA로 편성하는 전투 준비 튜토리얼을 진행한다.
- 이브를 통해 '메시아'로 전투 권한을 부여할 수 있는 NoA는 최대 3마리인 것을 알려준다.
- 그리고 메시아를 통한 NoA의 직접적인 전투 권한을 통제 할 수 있는 개체는 1명으로 제한되는 것을 알려준다.
- 태그의 순서 편성을 한 후 전투 시작을 눌러 전투를 하게되고, 전투가 시작되면 화면이 정지되고 이브가 설명을 덧붙이며 튜토리얼을 진행한다.
- 이후 간단한 키 조작을 알려준다.
- '캐릭터 태그'에 관해선 코어 플레이가 나오면 설정.
- 플레이어는 제공된 튜토리얼을 따라 튜토리얼 1 / 4 스테이지를 클리어한다.
- 클리어에 따라 'FF'을 획득하였다는 알림과 함께 잠금된 스타팅 NoA 중 1마리를 제공한다.

STAGE 2

- 연구소 주변을 정리한 NoA들이 귀환을 하게되고 NoA들이 복귀하자, 갑작스러운 상황에 놀란 퍼스트는 이브에게 자세한 설명을 부탁한다.
- 이브는 NoA가 아다마리스에 의해 태어난 존재라 설명하며 차원 너머에서 넘어온 '악마'들을 처치하기 위한 또다른 차원의 존재임을 알려준다.
- 그리고 메시아를 착용하게된 퍼스트로서 악마들을 처치하기 위한 리더가 되기를 부탁한다.
- 세계를 구할 중대한 임무를 자신에게 맡기는 것에 부담감을 표현하자 소환된 다른 NoA들도 그런 퍼스트를 못미더워한다.
- 하지만 이브는 상처투성이임에도 스스로를 희생하려는 퍼스트를 믿고자한다.
- 어떻게 할 것인지 고민하는 사이에 경고음이 울리고, 악마를 처치한 여파로 악마들이 또다시 몰려온다는 소식을 접한다.
- 이대로 죽을 것인지 물어보는 NoA들에게 결국 잠시만 퍼스트가 되기로 하며 NoA들에게 다시 전투 명령을 내린다.
- 플레이어에게 UI 튜토리얼과 스테이지를 고르는 튜토리얼을 진행, 튜토리얼 2 / 4 스테이지를 진행하게 한다.
- 클리어에 따라 'FF'을 획득하였다는 알림과 함께 잠금된 스타팅 NoA 중 1마리를 제공한다.

STAGE 3

- 튜토리얼 3 / 4
- 튜토리얼 스토리는 무기와 코어에 관해서.
- 스토리는 강한 악마가 근처 베이스 캠프를 습격했다는 소식을 듣고, 퍼스트가 구하자 하지만 현재 힘으로 부족하다 설명. 이기기 위해선 무기와 코어가 필요하다고 설명.
- 전투를 마친 **NoA**들이 연구소에 도착하고, 퍼스트는 이브에게 원래 퍼스트가 머물렀었던 베이스 캠프에 악마들이 몰려들었다는 소식을 듣게된다.
- 화면을 통해 베이스 캠프를 지키는 사람들이 악마들에게 학살되는 모습을 본 퍼스트는 이에 분노하여 **NoA**들에게 베이스 캠프를 지켜줄 것을 부탁한다.
- 이브는 퍼스트의 말을 따르는 것이 **NoA**의 의무라 말하면서도 현재 베이스 캠프를 공격한 악마 중, 강력한 악마, 프로켈이 있음을 말해준다.
- 그렇기에 퍼스트에게 **NoA**들을 더 강하게 만들 필요가 있음을 말해준다. 비록 시간은 부족하지만 이대로라면 이길 수 없다고 퍼스트를 설득하게 된다.
- 그렇게 퍼스트는 이브의 말을 들어 **NoA**를 더욱 강하게 만들어 줄 수 있는, 그녀들만의 무기를 만들 재료를 모으기로 한다.
- 퍼스트는 이브의 안내에 따라 그 재료가 핵심적으로 모여있는 연구소 창고로 **NoA**들을 파견한다.
- **NoA**들이 작전을 수행해내고 퍼스트는 이브에게서 **NoA**들이 있었던 캡슐, 방주를 통해 무기를 제작 할 수 있다는 것을 배우게 된다.
- **NoA**들이 있던 방주를 통해 그녀들의 본래 차원에서, 그녀들의 힘을 이끌어 낼 수 있는 ‘글로리아’를 무기에 담아낸다는 개념.
- 던전을 클리어 하고 재료를 모아 방주에서 제작 및 강화가 된다.
- 일정 확률로 완제 무기가 드랍된다.
- 드랍되는 무기는 스테이지마다 다르다.
- 기타 콘텐츠 중 메인이 될만한 콘텐츠 튜토리얼 진행 후 전투 진행.

STAGE 4

- 준비를 마친 퍼스트는 자신과 함께 살아가던 사람들을 구하기 위해 **NoA**들을 베이스 캠프에 파견시키게 된다.
- 수많은 악마들을 처치하며 베이스 캠프를 지키던 **NoA**들은 그곳에서 처음으로 말을 하는 악마, 프로켈을 만나게 된다.
- 퍼스트는 프로켈에게 어째서 인간을 공격하냐는 질문을 하게되고, 프로켈은 나악한 인간들이 죽는 것은 당연하다는 이야기를 하게된다.
- 퍼스트는 잔인한 악마들에게 분노하고 결국 프로켈을 처치하게 된다.
- 패배한 프로켈은 모든 인간은 ‘그 분’에게 패배할 것이라는 말을 남기며 죽음을 맞이한다.
- 전투가 끝나고 퍼스트는 베이스 캠프로 찾아간다.
- 그곳에서 사람들과 아비게일에게 감사인사를 받게되고, 악마들로부터 세상을 구해줄 영웅이 탄생했음에 기뻐한다.
- 자신이 퍼스트가 되기를 망설이던 플레이어는 이로 인해 진정으로 스스로 퍼스트가 되기를 결심한다.
- 베이스 캠프의 정비 중 아비게일이 퍼스트에게 찾아온다.

PROJECT_NoA Story

- 이후 자신이 파는 물건들 중 필요한 물건이 있다면 저렴하게 매매해준다는 거래 계약을 맺게된다.
- 플레이어 전투 파트
- 튜토리얼 **4 / 4** 이후 스타팅 **NoA**들에게 인정을 받으며 튜토리얼 완료.
- 플레이어는 베이스 캠프를 구함으로서 영웅의 이야기를 시작하게 됨.
- 아비게일이 감사인사를 하며, 상점 콘텐츠 튜토리얼 진행.
- 남은 튜토리얼이 있다면 진행.

Chapter 1. 홍수의 징조

퍼스트가 되길 결심한 플레이어는 퍼스트로서 지상의 악마들을 제거할 목표를 가지게 된다.

허나 프로켈을 처치함으로서 악마들의 움직임이 변화하기 시작하고, 퍼스트는 악마들의 배후에 무언가 있음을 알게된다.

STAGE 1 ~ 2

- 프로켈이 베이스 캠프를 공격한지 한달이 지난 시점, 퍼스트는 주변 악마들을 처리하기 시작했다.
- 'FF'를 확보함에 따라 더 많은 NoA들이 나타나 퍼스트를 돕고 있다.
- 그렇게 주변을 순조롭게 정리하던 퍼스트에게 NoA 7 이 다가와 보고했다.
- 보고 내용은 일부 지역에서 악마들의 움직임이 조직적으로 변했다는 것이었다.
- 말을 했던 프로켈과 조직적인 악마들의 움직임에 대해 퍼스트는 변화한 악마들에 대해 조사가 필요하다 느끼게되고, NoA들을 통해 파견하게 된다.
- 플레이어 전투 파트
- NoA들이 퍼스트에게 애정을 표시하는 부분 필요.
- 어떤 NoA들을 등장 시킬지 고민.

STAGE 3 ~ 4

- 퍼스트는 도시 곳곳에서 특정 지역에 악마들이 밀집하는 현상이 나타나는 것을 알게된다.
- 가장 가깝게 현상이 나타난 곳은 다른 생존자들이 머물고 있는 어느 '방송국'의 근처.
- 퍼스트는 악마들의 움직임에 대비하기로 하고 그 곳에 NoA들을 파견한다.
- 한편 '이브'는 늘어가는 NoA들에 대한 또다른 관리가 필요하다고 느끼게된다.
- 플레이어 전투 파트
- 방송국 근처의 악마들을 처리하는 중, 방송국 관계자들은 NoA들의 존재에 대해 방송을 시작한다.
- 악마를 처치할 희망이 나타났다는 소식을 도시 곳곳의 생존자들이 듣기 시작한다.
- 허나 아직 퍼스트는 이 소식에 대해 알 지 못한다.

STAGE 5

- 방송국의 사람들을 구한 퍼스트는 일단 안심을 하지만, 방송국 사람으로부터 보급이 부족하다는 이야기를 듣게된다.
- 원래 보급을 약속받았지만, 악마들이 강을 가로지르는 다리를 지키고 있어 보급품의 지급이 늦어지고 있다는 것.
- 퍼스트는 보급로를 확보하기 위해 다리의 악마들을 처치 해주기로한다.
- 플레이어 전투 파트
- 다리의 악마들을 처치해 나가던 퍼스트는 다리의 중간에서 '인간' 마주하게된다.
- 자신을 '포르네우스'라 소개한 자는 자신이 악마임을 순순히 밝힌다.
- 처음으로 인간과 같은 형상의 악마를 본 퍼스트는 놀라게된다.
- 곧장 포르네우스를 처리하려 하지만 포르네우스는 물을 다루는 강력한 힘을 보여준다.
- 퍼스트는 우선 NoA들에게 후퇴를 지시한다.

STAGE 6

- 말을 하는 프로켈, 더 나아가 인간과 같은 악마의 모습의 포르네우스에 대해 퍼스트는 당황을 하게된다.
- 그러던 중 포르네우스가 악마를 이끌며 다리를 건너기 시작했다는 보고를 받게된다.
- 또한 베이스 캠프를 향해 동시에 악마들이 움직이기 시작했다는 이야기를 듣게된다.
- 메시아로 전투 권한을 부여할 수 있는 **NoA**는 한정되기 때문에 두 곳을 모두 지킬 수 없는 상황에 퍼스트는 갈등하게 된다.
- 그러던 중 이브는 메시아 만큼 직접적인 전투 명령을 내릴 수는 없지만, **NoA**의 방어형 자율 전투 실행을 승인시켜줄 또다른 메시아, '임마누엘'을 만들고 있었다는 것을 알려준다.
- 새로운 콘텐츠 '임마누엘' 추가. 전투에 편성되지 않은 **NoA**들을 파견할 수 있는 콘텐츠.
- 플레이어는 '임마누엘'에 대한 튜토리얼을 진행한다. 베이스 캠프에 '임마누엘' 파견.
- 베이스 캠프를 지킬 수 있게된 퍼스트는 곧장 다리를 건너는 포르네우스를 막기위해 **NoA**들을 파견한다.
- 플레이어 전투 파트
- 포르네우스를 쓰러뜨린 퍼스트는 프로켈을 처치했을 때처럼 포르네우스에게서 '그 분'에 대한 이야기를 듣게된다.
- 또한 포르네우스는 자신을 레비아탄의 최측근이라 밝히며 6마리의 악마 군주에 대해 이야기 한다.
- 포르네우스는 마지막으로 곧 도시에 거대한 홍수가 들어 닥칠 것이라 경고하며 사망한다.
- 퍼스트는 포르네우스가 말한 레비아탄과 홍수에 대해 걱정한다.

Chapter 2. 건조(建造)의 시작

방송국의 영향으로 더 많은 피난민들이 플레이어 주변에 모이기 시작한다.

구해야 할 사람이 많아진 플레이어는 보급을 확충할 방법을 찾는 중, 우연치 않게 레비아탄을 마주하게 된다.

STAGE 1

- 포르네우스를 처치하고 한달이 지난 시점.
- 방송국을 통해 퍼스트의 명성을 듣게된 생존자들은 퍼스트가 있는 곳 주변으로 몰려들기 시작한다.
- 퍼스트는 피난민들을 수용하기 시작하지만, 피난민들에게 보급할 물자가 부족하다는 보고를 받는다.
- 그렇게 퍼스트는 NoA들을 파견해 물자를 모색하려 할 때, 한 피난민으로부터 도시의 북쪽 외곽에 몇년전 악마들에게 점령당한 보급 창고가 있다는 소식을 접하게된다.
- 퍼스트는 이를 확인하기 위해 NoA들을 도시 동쪽 외곽으로 파견시킨다.
- 플레이어 전투 파트
- 조금 멀리 도시를 벗어나, 보급 창고와 일부 생존자들의 캠프를 발견하게 된다.
- 퍼스트는 직접 외곽으로 가보기로 한다.

STAGE 2

- 퍼스트는 생존자들의 마을에서 보급 창고와 관련된 정보들을 얻게된다.
- 가장 먼저 보급창고를 탈환하기로 한다.
- 플레이어 전투 파트
- 보급창고를 탈환한 퍼스트는 막대한 보급을 얻게 되지만, 이를 운송할 수단에 대해 고민한다.
- 그러던 중 생존자들로부터 인근에 있는 도시를 가로지르는 강을 이용한다면 사람들과 보급을 운송하기 편할 것이라는 정보를 받게된다.

STAGE 3

- 퍼스트는 곧장 물을 다룰 수 있는 NoA들을 이용해 강을 이용하기로 한다.
- 그렇게 퍼스트는 우선은 강까지 가는 길까지의 길을 확보하기로 한다.
- 플레이어 전투 파트
- 강에 도달한 NoA들은 강에 물이 없다는 보고를 하게된다.
- 퍼스트는 주변 피난민들에게 언제부터 이런 현상이 있었는지 물었지만 적당한 정보를 얻지 못한다.
- 그러던 중, 식량을 찾기위해 무모하게 마을 밖을 벗어났었던 한 소년에게서 강의 상류지역에서 거대한 무언가를 보았다는 정보를 얻게된다.

STAGE 4

- 우선 퍼스트는 강의 상류로 직접적인 조사를 위해 **NoA**를 파견한다.
- 도시의 외곽과 보급 창고를 많이 벗어난 시점이었지만, 다수의 악마들이 있음을 감지한다.
- 플레이어 전투 파트
- 강의 상류에 존재하는 악마들을 처치한 **NoA**들은 그곳에서 다른 조짐은 발견하지 못한다.
- 주변에 댐을 제외한 다른 것이 없지만 꽤나 많은 악마들이 있는 것에 퍼스트는 의심을 하게된다.
- 퍼스트는 최근 악마들의 동향이 조직적으로 변한것과 댐 주변의 악마들이 몰린 것, 마지막으로 포르네우스가 말한 '홍수'와 관련하여 강의 상류 지역에 무언가 있는 것을 의심하고 계속해서 조사를 명령한다.

STAGE 5

- 아무런 이상함도 찾지 못하는 도중, **NoA**들로부터 댐 주변에서 이상하게 익숙한 기운을 느끼고 있다는 보고를 받게된다.
- 이후 베이스 캠프에 있는 이브로부터 댐 주변에 'FF'의 기운이 느껴지는 4곳이 있다는 보고를 받는다.
- 이브는 댐 주변에 차원을 다룰 수 있는 무언가가 있을 수 있다는 조언을 해주고, 퍼스트는 임마누엘을 이용해 'FF'의 기운이 느껴지는 4곳을 동시에 조사하는 작전을 실행한다.
- 가장 강력한 기운이 맴도는 곳을 퍼스트가 직접 명령을 내리고, 나머지 3곳은 임마누엘을 이용해 **NoA**들을 댐 주변으로 파견한다.
- 플레이어 전투 파트
- **NoA**들이 도달한 곳에는 수많은 물의 악마들과 알 수 없는 기계장치와 결합된 악마가 존재하고 있었다.
- 이를 본 이브와 일부 **NoA**들은 기계장치가 '차원 왜곡장'을 만들어 댐을 본모습을 감추고 있었다는 것을 알게된다.
- 악마들을 처리하자, 댐은 본 모습을 보이기 시작하고 저 멀리 거대한 수룡형 악마 '레비아탄'을 보게된다.

STAGE 6

- 거대한 댐의 벽을 파고 몸을 휘감은 거대한 수룡, 그리고 그 수룡 위로 보이는 차원의 틈과 거대한 물덩이를 보게된다.
- 거대한 물덩어리는 떨어지는 순간 강을 타고 흘러 도시를 박살낼 수 있어 보였다.
- 퍼스트는 곧 홍수가 찾아온다고 했던 포르네우스의 의도를 알아차린다. 그리고 어쩌서 악마가 기계장치를 다룰 수 있는지 의문을 가진다.
- 퍼스트는 우선 눈에 보이는 위기를 제거하기위해 이브에게 '레비아탄'에 대한 정보를 듣게된다.
- 이브는 레비아탄이 10년전 있었던 6개의 밤 중 '2번째 밤'에 넘어온 '물의 악마들'의 수장이라 말해준다.
- 눈앞에 보이는 압도적인 공포에 퍼스트는 고민하지만 결국 레비아탄을 처치하기로 하고 레비아탄을 향하는 길을 뚫기로 한다.
- 플레이어 전투 파트
- 마침내 댐의 정상에 도달한 **NoA**들은 압도적인 크기의 수룡, '제 2의 밤 - 레비아탄'을 만나게 된다.

STAGE 7

- 마침내 NoA들과 퍼스트는 ‘제 2의 밤 - 레비아탄’을 마주한다.
- 레비아탄은 이곳에 온 NoA와 퍼스트를 칭찬한다.
- 하지만, 레비아탄은 이미 늦었으며 자신의 계획을 막지 못할 것이라며 퍼스트를 무시한다.
- 퍼스트가 계획을 묻게되고, 레비아탄은 곧 죽을 목숨이기에 계획을 말한다.
- 레비아탄은 ‘두번째의 밤’처럼 다시한번 홍수를 일으켜 도시를 물에 잠기게 하고, 도시를 물의 악마들이 지배할 것이라는 계획을 알려준다.
- 퍼스트는 이미 악마들에게 파괴된 도시에 그럴 필요가 있냐고 묻게되고, 레비아탄은 다른 악마 군주들보다도 ‘그 분’의 마음에 신임을 얻어야 된다는 이야기를 한다.
- 퍼스트는 악마들이 지속적으로 말하는 ‘그 분’에 대해 물어보려 하지만, 레비아탄은 더는 알 필요 없다며 공격을 시작한다.
- NoA들은 레비아탄에 대항을 시작한다.
- 플레이어 전투 파트
- 레비아탄이 패배하고, 레비아탄은 죽기 직전 자신이 모아 둔 물 덩어리를 떨어뜨리려 한다.
- 그 순간 이브에게서 연락이 오게된다.
- 레비아탄 생명 반응과 레비아탄의 머리 위에 있는 차원이 연결되어있다는 것.
- 퍼스트는 물을 다루는 NoA들의 능력을 이용해 차원의 틈으로 물덩어리를 옮기고, 물이 차원에 들어간 순간 레비아탄의 목숨을 확실하게 끊는다.
- 결국 차원이 닫히게 되고, 퍼스트는 도시가 물에 잠길 위기를 극복한다.
- 죽어가는 레비아탄은 퍼스트에게 아직 진정한 홍수는 오지 않았다고 경고하며 완전히 죽게된다.
- 레비아탄의 죽음으로 차원이 닫히게되고, 강은 정상적인 물의 흐름을 되찾는다.
- 퍼스트는 현재 상황에 대해 다시한번 생각하게된다.
- 악마와 융합되었던 ‘차원 왜곡장’, 레비아탄이 말한 ‘진정한 홍수’, 악마 군주와 연결된 차원, 마지막으로 이 모든 것을 조종하는 ‘의문의 악마’.
- 퍼스트는 앞으로 찾아올 위기에 대해 고민에 빠지게 된다.

Chapter 3. 뿌리 박힌 고페르

첫 악마 군주, ‘제 2의 밤 - 레비아탄’을 처치한 퍼스트는 레비아탄이 말한 이야기에 깊은 고민에 빠진다.

고민하던 퍼스트에게 그의 소문을 듣고 온 ‘정부의 사람’이 찾아온다.

한편, 레비아탄의 죽음 이후 ‘제 3의 밤 - 벨페고르’가 움직이기 시작하는데...

STAGE 1

- 레비아탄 사후 한달, 퍼스트는 늘어난 난민을 관리하고 있었다.
- 보급 창고는 확보했지만, 계속해서 저장된 보급을 사용할 수 없는 노릇이었고, 지속적인 식량 확보를 고민하고 있었다.
- 결국 퍼스트는 강 주변에 식량확보에 대한 농사 및 목축 설비를 마련하기로 한다.
- 그렇게 강 주변의 악마들을 처치하기위해 NoA들을 파견한다.
- 플레이어 전투 파트
- 퍼스트는 설비 공간 확보는 완료되었지만, 인근 물 내에서 파악이 불가능한 성분이 검출된다는 보고를 받게된다.
- 우선은 알수없는 성분에 대한 조사를 부탁하고, 이후 레비아탄 이후 악마들의 조사에 착수한다.
- 그러던 중 이브가 손님이 찾아왔다는 소식을 알려주고 퍼스트는 손님을 맞이하게 된다.

STAGE 2

- 찾아온 손님은 ‘라헬’, 자신을 정부의 사람이라 소개했다.
- 이브는 라헬에게 솔직히 말해줄 것을 요청하고 라헬은 솔직하게 답하기로 한다.
- 방송국 사태와 레비아탄 사태로 인해 정부는 퍼스트를 만나 이야기하기로 했다는 것.
- 악마들의 침공에 정부의 기능은 무너졌지만, 존재는 하고 있었던 정부는 정부의 힘을 되찾고자 NoA들을 다룰 수 있는 권한을 정부에 양도하기를 요청한다.
- 그리고 퍼스트에게 힘든 일을 관두고 편안하게 대해 줄 것을 약속한다.
- 고민하던 퍼스트는 선택을 NoA들에게 부탁한다.
- NoA들은 정부의 요청을 거부, 라헬은 정부에 힘이 없다며 NoA들에게 대적할 수 없다고 포기한다.
- 결국 협상이 결렬된 라헬은 퍼스트에게 부탁을 하게된다.
- 정부 고위직이 다수 있는 구역을 탈환해 달라는 것.
- 퍼스트는 사람을 살리기 위한 일이기에 이를 수락하고 NoA들을 파견한다.
- 플레이어 전투 파트
- 퍼스트는 도심을 가로지르는 대로를 확보하는 데 성공하고, 건물 주변을 정리하기로 한다.
- 라헬은 그런 퍼스트를 유심히 지켜보고 있었다.

STAGE 3

- 퍼스트는 본격적으로 안전 구역 주변에 배치된 풀의 악마들을 처리하기로 한다.
- 퍼스트는 유독 풀의 악마들이 많은 것을 의심하며 NoA들을 전투에 파견한다.
- 플레이어 전투 파트
- 퍼스트는 악마들을 모두 처치하고, 이후 라헬과 함께 안전 구역의 내부로 진입한다.
- 그곳에서 정부의 고위직 의원들을 만나게 되는데.
- 라헬과 주변에 있던 요원들이 갑작스럽게 의원들을 총으로 쏘게된다.
- 놀란 퍼스트는 NoA의 호위를 받으나, 라헬은 안심시키며 퍼스트를 해칠 의향은 없다고 밝힌다.
- 퍼스트는 라헬과 요원을 막으려 하지만, 라헬은 이 정치인들로 인해 수많은 사람이 죽었다며 퍼스트를 말린다.
- 퍼스트는 라헬이 정부의 사람이 맞는지 다시 물어보고, 라헬은 자신이 ‘새로운’ 정부의 요원임을 말해준다.

STAGE 4

- 라헬과 그의 요원들의 갑작스런 행동에 놀란 퍼스트는 라헬을 견제한다.
- 라헬은 자신이 이 시대의 새로운 정부, ‘롱기누스’의 요원임을 밝힌다.
- 거기에 새로운 세상에는 새로운 정부가 필요하다는 것을 강조하며 퍼스트에게 새로운 시대의 ‘신’이 되어달라는 의미심장한 말을 한다.
- 퍼스트가 NoA에게 라헬과 요원들을 막을 것을 명령하려하자, 라헬은 퍼스트에게 정부가 숨기고 있는 비밀에 대해 이야기 해주기로 한다.
- 라헬은 과거 정부의 비밀 실험으로 인해 악마들이 차원을 넘어왔다는 사실을 알려주고, 퍼스트는 이에 충격을 먹는다.
- 이브를 통해 안전 구역 주변에 악마들이 몰려왔다는 소식을 전해듣고, 하는 수 없이 퍼스트는 악마들을 처리하기로 한다.
- 플레이어 전투 파트
- 악마들을 처리하고 난 뒤, 퍼스트는 라헬과 요원들이 사라진 것을 깨닫는다.
- 라헬이 남긴 편지에서 언젠가 다시 만나자는 약속을 전해들은 퍼스트는 우선 안전 구역 내의 생존자들을 먼저 챙기기로한다.
- 인근에 풀의 악마들이 많은 것에 의문을 품던 퍼스트는 주변에 차원 왜곡장치를 단 악마가 있는지 조사하기로 한다.
- 추가적으로 이브와 돌이서 이야기를 하게된다.

STAGE 5

- 퍼스트는 이브에게 악마들이 넘어온 것이 인간의 실험에 의해서라는 라헬의 말이 사실인지 묻는다.
- NoA가 연구실을 통해 넘어왔다는 사실은 알고 있었지만, 악마도 그러하단 사실은 몰랐기 때문에 이브에게 사실여부를 물었고 이브는 그렇다고 이야기한다.
- 이브는 자신들을 불러온 아마다리스 박사가 태초의 EDEN 프로젝트를 실행한 장본인이며, 두번째 EDEN프로젝트의 부작용으로 악마들이 세상에 넘어왔다는 이야기를 해준다.
- 단순히 악마들이 차원을 넘어온 것을 '재앙'이라 생각해왔던 퍼스트는 인간이 자초한 일이라는 것에 충격을 먹는다.
- 자신이 모르던 사실에 분노한 퍼스트는 화를 가라앉히고 우선은 벌어진 일에 관해, 눈앞의 위기를 극복하기로 하고 한다.
- 지하의 수도시설에서 차원 왜곡장을 발생시키는 악마를 보았다는 정보를 받게된 퍼스트는 지하로 NoA들을 파견한다.
- 플레이어 전투 파트
- 퍼스트는 차원 왜곡장을 불러일으키는 악마들을 찾지는 못했다.
- 하지만 지하 수도시설에 비정상적으로 풀의 악마들이 밀집해있다는 것을 알게되고 추가적인 조사를 요청하게된다.
- 허나 미로와 같은 지하 수도시설에서 NoA들의 보고가 엇갈리게 되어 조사에 난항을 겪게된다.

STAGE 6

- 퍼스트는 지하 수도시설에 파견한 NoA로부터 지속적으로 다른 정보가 오간다는 점에 의문을 품게된다.
- 그러던 중, 베이스 캠프의 NoA로 부터 식량 확보를 위한 설비 시설 구축 과정에서 검출되었던 원인 불명의 성분에 대해 보고를 받게된다.
- 물에 녹아있던 성분은 증발되며 공기중에 노출되었고 인근에서 숨을 쉰 사람들에게 환각 증세가 나타난다는 것이었다.
- 퍼스트는 NoA들의 보고가 엇갈리는 원인이 이 정체모를 성분 때문이라 예상하고, 성분의 발생지를 찾기로 한다.
- 플레이어 전투 파트
- 퍼스트는 지하 수로 곳곳에서 성분을 퍼뜨리는 식물형 악마들을 도시의 공원에서 찾아내게되고, 이들을 제거하는데 성공한다.
- 퍼스트는 본격적으로 지하 수로 조사에 착수하도록 한다.
- 한편, '제 3의 밤 - 벨페고르'가 퍼스트가 자신을 향한다는 소식을 듣게된다.

Chapter 4. 평화를 향한 개간

‘제 3의 밤 - 벨페고르’를 만나게 된 퍼스트.

퍼스트는 그로부터 레비아탄의 죽음 이후 위기감을 느낀 악마 군주들의 움직임이 분주해졌다는 것을 알게된다. 거기에 악마 군주들조차 머리를 조아리는 ‘그 분’이라는 자의 계획을 듣게된다.

STAGE 1

- 퍼스트는 본격적으로 지하 수로에 **NoA**들을 파견하게된다.
- 차원 왜곡장을 일으키는 악마들을 찾을 것을 1순위로 명령하고 지하 수로 탐색을 시작한다.
- 플레이어 전투 파트
- 지하 수로를 탐색하던 퍼스트는 차원 왜곡장을 일으키는 악마들의 위치를 알게되고 곧바로 **NoA**들을 파견 시키기로 한다.

STAGE 2

- 차원 왜곡장을 일으키는 악마들을 향해 **NoA**를 파견하기로 한 퍼스트는 이브로부터 이상한 보고를 받게된다.
- 불의 악마들이 베이스 캠프 주위로 몰려들기는 하지만 직접적인 공격은 하지 않는다는 것.
- 마치 무언가를 기다리듯, 주위에 진을 칠 뿐 공격은 하지 않는 다는 것이었다.
- 퍼스트는 이상함을 느껴지지만 혹시모르니 방어를 준비하라 명령하고, **NoA**들을 지하수로로 파견한다.
- 플레이어 전투 파트
- 차원 왜곡장을 없애는데 성공한 퍼스트는 지하수로에서 거대한 구멍을 발견하는데 성공한다.
- 지하 수로보다 더 깊숙한 곳으로 이어지는 길, 퍼스트는 위험하지만 그 길을 탐색하기로 한다.

STAGE 3

- 깊숙한 지하로 향하는 길에는 무수한 풀의 악마들이 있다는 것을 알게된 퍼스트는 길의 끝에 ‘제 3의 밤 - 벨페고르’가 있을 것이라 확신한다.
- 곧장 길을 뚫을 **NoA**들을 파견시켜 진위를 확인하고자 한다.
- 플레이어 전투 파트
- 길의 끝에서 **NoA**와 퍼스트를 기다리고 있던 것은 거대한 씨앗, 그리고 그 씨앗에 기생하듯 붙어있는 ‘제 3의 밤 - 벨페고르’였다.
- 벨페고르는 식물에게 있어 필수적인 물을 막던 레비아탄을 처리해준 퍼스트에게 감사한다.
- 그리고 마침내 자신의 계획을 실행할 수 있게 되었다며 웃기 시작한다.

STAGE 4

- ‘제 3의 밤 - 벨페고르’는 다른 악마 군주들에 대한 불만을 토해내듯 이야기한다.
- 퍼스트는 벨페고르에게 레비아탄과 같이 ‘그 분’의 신임을 얻기 위해 인간들을 공격하는지 묻게된다.
- 벨페고르는 레비아탄이 쓸데없는 말을 했다고 화를 내고, 퍼스트에게 그렇다고 답한다.
- 퍼스트는 ‘그 분’에 대해 묻지만, 벨페고르는 잠시 고민하더니 자신과의 싸움에서 이긴다면 답해주겠다 한다.
- 그렇게 퍼스트는 ‘씨앗과 융합한 벨페고르’와 싸우게 된다.
- 플레이어 전투 파트
- 싸움에서 패배한 벨페고르는 괜히 레비아탄이 당한 것이 아니라며 퍼스트를 칭찬한다.
- 퍼스트는 자신이 이겼으니 ‘그 분’에 대한 정보를 요구한다.
- 허나 벨페고르는 아직 싸움이 끝나지 않았다 말하고.
- 벨페고르의 씨앗이 폭발하듯 발아하기 시작한다.
- 발아한 식물이 지면까지 뚫고 나가게되고, NoA들은 우선 후퇴를 하게된다.
- 곧, 지상에 엄청난 크기의 나무가 자라나게 된다.
- 그리고 그 나무위에 레비아탄 때와 같은 차원의 틈이 발견된다.

STAGE 5

- 갑자기 도심 한가운데 자라난 나무로 도시는 혼란의 상태가 된다.
- 나무의 뿌리가 가지가 마치 촉수처럼 움직이기 시작하며 주변을 공격하기 시작했다.
- 퍼스트는 생존자들을 대피시키고, ‘제 3의 밤 - 벨페고르’와의 싸움을 준비한다.
- 우선은 벨페고르에게 근접하기 위해 나무 주변의 빌딩을 공략하기로 한다.
- 플레이어 전투 파트
- 악마들을 처치하고 빌딩을 올라간 NoA들은 그곳에서 ‘제 3의 밤 - 벨페고르’와 마주한다.
- 퍼스트는 벨페고르를 처치하고 차원을 닫기위해 벨페고르와의 전투를 실행한다.

STAGE 6

- 싸우기에 앞서 벨페고르는 퍼스트에게 악마들에 대항해 싸우는 이유를 물어본다.
- 퍼스트는 사람들을 지키고 평화를 위해서라 답한다.
- 벨페고르는 퍼스트를 비웃으며 싸움의 이유는 ‘악육강식’에 있다 답해준다.
- 강자가 악자를 대하는 태도는 어디까지나 생존을 위한 악육강식이라 답해주며, 강자가 된 퍼스트가 악마들을 처리하는 것도 별반 다르지 않다는 것을 이야기한다.
- 퍼스트는 자신을 악마와 다르다며 반박하지만, 벨페고르는 인간이나 악마나 차이가 없다 이야기해준다.
- 그렇게 퍼스트는 ‘제 3의 밤 - 벨페고르’와 전투를 시작한다.
- 플레이어 전투 파트
- 벨페고르를 제압하는 순간, 벨페고르는 아직 멀었다며 공격을 멈추지 않는다.
- 그러면서 벨페고르는 인간이 정한 선과 악이 아닌 자연으로 정해지는 당연한 악육강식의 세계가 ‘그 분’이 원하는 이상향이라 밝힌다.
- 벨페고르의 공격에 NoA들은 위기에 빠지게 되고, 그 순간 제트기가 날아와 벨페고르에게 미사일을 퍼붓는다.
- 갑작스러운 제트기에 퍼스트와 벨페고르가 당황하게 되고, 퍼스트에게 ‘라헬’의 무전이 오게된다.
- ‘라헬’은 도와주겠다 말하며 지속적으로 벨페고르를 공격하고, 퍼스트는 제트기의 공격을 받는 벨페고르에게서 빈틈을 찾아내 결국 벨페고르를 완전히 무력화 시킨다.
- 결국 벨페고르는 패배하게 되고, 퍼스트는 ‘그 분’에 대한 정보를 알려주겠다는 약속을 지키라 한다.
- 벨페고르가 입을 열려는 순간, 어디선가 강력한 빛이 날아와 벨페고르를 완전히 삭제시킨다.
- 빛이 날아온 곳에는 ‘제 1의 밤 - 루시퍼’가 하늘에 서있었고, 라헬은 퍼스트에게 그와는 상대가 안된다고 후퇴하라 한다.
- 벨페고르의 죽음에 달하는 차원의 앞에서 퍼스트는 루시퍼를 바라본다.
- 에버를 통해 자신을 바라보는 듯한 루시퍼, 퍼스트는 그녀에게서 알 수 없는 불편한 감정들을 느낀다.

Chapter 5. 단조(鍛造)

‘제 3의 밤 - 벨페고르’를 처치한 퍼스트는 롱기누스 조직에 대해 조사를 하게 된다.

그러던 중 베이스 캠프에서 갈등이 일어나기 시작하고, 혼란의 상황 속 ‘제 4의 밤 - 아스모데우스’가 퍼스트를 찾아오는데...

STAGE 1

- ‘제 1의 밤 - 루시퍼’는 별다른 공격은 하지 않았고, NoA들은 무사히 탈출에 성공했다.
- 벨페고르를 처치한 퍼스트는 ‘라헬’에게 감사인사를 한다.
- ‘라헬’은 퍼스트에게 다시 한번 ‘롱기누스’에 들어올 것을 권유하지만, 퍼스트는 이를 거절한다.
- ‘라헬’은 웃지만 퍼스트에게 앞으로 다가올 위기는 악마가 아니라는 경고를 해준다.
- 퍼스트는 의미를 물어보지만, 라헬은 대답하지 않고 무전을 끊어버린다.
- 이후 퍼스트는 이브에게 연락해 무사한지 물어본다.
- 이브는 불의 악마들이 움직이지 않았고, 단 베이스 캠프에 ‘제 4의 밤 - 아스모데우스’가 와있다는 소식을 알려준다.
- 퍼스트는 그곳으로 향하겠다고 말하며 베이스 캠프로 향하도록 한다.
- 플레이어 전투 파트
- 마침내 베이스 캠프에 도달한 퍼스트는 그곳에서 자신을 기다리는 ‘제 4의 밤 - 아스모데우스’를 마주한다.

STAGE 2

- 피난민들과 NoA들, 그리고 퍼스트가 긴장한 상황, 아스모데우스는 퍼스트와 1대1로 면담을 할 것을 요청한다.
- 이브를 포함한 NoA들이 모두 반대하지만 퍼스트는 이를 수락하게 되고, 둘은 자리를 옮긴다.
- 둘만 있게된 아스모데우스는 갑작스럽게 퍼스트에게 동맹을 제안한다.
- 퍼스트는 악마의 동맹에 의문을 품고 동맹의 이유에 대해 묻는다.
- 아스모데우스는 루시퍼와 마몬이 너무나 강력하기에 우선은 이 둘을 제거해야 자신이 ‘그 분’에게 신임을 얻을 수 있을 것이라 말한다.
- 그렇기에 자신과의 싸움은 최후로 밀어두고 공통의 적인 루시퍼와 마몬을 동맹을 통해 제거하자는 것이었다.
- 퍼스트는 이 제안을 거절하게 된다.
- 아스모데우스는 처음부터 악마의 제안을 받을 거라 생각하지 않았으며, 자신과 동맹을 맺을 시 ‘살려줄 것’을 약속한다.
- 퍼스트는 인간을 무시하지 말라며, 언젠가 모든 악마들을 처단 할 것을 경고한다.
- 아스모데우스는 퍼스트를 비웃으며 자리를 떠난다. 그리고 언젠가 동맹을 맺어줄 터이니 찾아오라 말한다.
- 아스모데우스가 떠나고 갑작스럽게 ‘철의 악마’들이 몰려온다는 소식을 듣게된다.
- 퍼스트는 공장 전투를 준비한다
- 플레이어 전투 파트
- 전투가 끝나고, 이브는 퍼스트가 자리를 비운동안 있었던 일을 말한다.

STAGE 3

- 이브는 퍼스트가 없는 동안 베이스 캠프 내에서 피난민들의 갈등이 있었다는 소식을 전해준다.
- 불의 악마가 베이스 캠프를 둘러싸고, 퍼스트가 없는 상황에서 피난민들의 불안감이 극대화되었고, 그로 인해 불편함에 쌓여있던 분노를 표출하는 피난민들이 많아졌다는 것이었다.
- 퍼스트는 직접 피난민들과 만나기로 한다.
- 피난민들과 만난 퍼스트들은 그들의 대표들과 이야기를 나눈다.
- 이야기를 나누던 중, 일부 피난민들은 ‘롱기누스’에 관해 알게되었다며 그들과 함께하자고 권한다.
- 퍼스트는 어떻게 피난민들이 롱기누스에 대해 알게되었는지 물었고, 그 과정에서 롱기누스가 일부 피난민들에게 롱기누스로 넘어올 것을 제안했다는 사실을 알게된다.
- 결국 피난민들은 롱기누스에게 붙는 쪽과 퍼스트에게 붙는 쪽으로 나뉘게 되었고, 롱기누스파는 베이스 캠프를 떠나겠다고 말한다.
- 퍼스트는 밖으로 나가면 죽을 것이라 말하지만 롱기누스파는 어차피 여기있어도 죽을 것이라며 캠프 밖으로 나선다고 한다.
- 퍼스트는 하는 수 없이 그들을 위해 길만 열어주기로 한다.
- 플레이어 전투 파트
- 퍼스트는 떠나는 이들의 뒷모습을 보며 이브에게 롱기누스에 대한 조사를 부탁한다.
- 그리고 자신이 놓인 갈등들에 대해 어떤 것을 선택해야 옳은 것인지 질문을 한다.
- 이브는 본인이 인간은 아니기에 잘 모르지만, 퍼스트의 생각에 ‘옳은 것’을 생각하는 것이 가장 중요하다고 말한다.
- 퍼스트는 세상의 영웅이 된 지금, 자신의 선택에 수많은 목숨이 걸려있음에 다시금 고민에 빠진다.

STAGE 4

- 롱기누스와 피난민들이 떠나고, 몇달이 지난 시점.
- 캠프 내의 인원이 감축된 만큼 자원의 순환이 안정화되기 시작했다.
- 두마리의 악마 군주가 죽었기에 악마들의 수가 일부 줄어들어 캠프의 범위도 확장이 되었다.
- 이브는 퍼스트에게 주변이 안정화 되었으나 일부 지역에서 수상한 움직임이 발견되었다는 이야기를 전해듣는다.
- 정확한 원인을 알지 못했기에 퍼스트는 우선 **NoA**들을 파견하기로 한다.
- 플레이어 전투 파트
- 퍼스트는 악마들의 움직임이 마치 무언가를 피해 도망치고 있다는 사실을 알게된다.
- 퍼스트는 악마들을 떨게할 수 있는 존재에 대해 의문을 품고 이에 대해 조사하기로 한다.

STAGE 5

- 조사를 하는 퍼스트에게 보고가 들어온다.
- ‘롱기누스’ 조직의 은신처를 알아냈으나 내부로 진입은 못했다는 것.
- 한번 내부로 진입한 사람들이 다시 밖으로 나오지 않는 다는 것이었다.
- 그러나 어제 롱기누스 밖으로 3명의 사람이 밖으로 나온 것이 포착 됐다는 것이었다.
- 보고를 받은 퍼스트가 롱기누스의 조사를 계속하라고 말하는 순간, 악마들을 조사하던 **NoA**들의 주변 건물들이 무너지는 것을 보게된다.
- 퍼스트는 즉시 **NoA**들에게 무너진 방향으로 갈 것을 명령한다.
- 플레이어 전투 파트
- 현장에 도착한 **NoA**들은 그곳에서 **NoA**들을 발견하게된다.
- 퍼스트와 이브는 자신들이 모르는 **NoA**가 있다는 사실에 당황하게 된다.
- 퍼스트는 우선 자신들이 모르는 **NoA**들을 안티 **NoA**라 명명한다.
- 그리고 갑작스럽게 안티**NoA**들이 **NoA**들을 향한 공격을 준비한다.

STAGE 6

- 퍼스트는 안티 NoA들의 등장에 당황하지만 우선은 안티 NoA의 공격에 대항하기로 한다.
- 플레이어 전투 파트.
- 퍼스트는 안티 NoA들을 제압하는데 성공하고 안티 NoA들에게 항복할 것을 외친다.
- 허나 기존의 NoA들과는 다르게 안티 NoA들은 메시아의 명령을 듣지 않는다.
- 오히려 퍼스트와 NoA가 보는 앞에서 자결을 하여 증거를 남기지 않는다.
- 안티 NoA들의 자결에 퍼스트와 NoA들 모두 당황하게 되고, 퍼스트는 누군가 안티 NoA들을 조종하고 있을 것이라 생각하며 분노한다.
- 퍼스트가 안티NoA들의 시체를 분석하기 위해 회수하려는 순간, 군대와 함께 ‘라헬’이 나타난다.
- 퍼스트가 당황한 사이, 라헬은 안티 NoA들을 회수하기 시작한다.
- 퍼스트가 라헬에게 상황 설명을 요구하자, 라헬의 뒤에서 한 남자가 등장한다.
- 퍼스트의 앞에 등장한 남성은 자신을 ‘타미엘’이라 소개한다.
- 타미엘 박사는 퍼스트에게 인사를 건네며 대화를 제안한다.

메인 스토리 **Season 1** 종료

메인 스토리 Season 2

- 메인스토리 **Season 2**는 개인 포트폴리오로 추가 진행 할 시 작성한다.
- 퍼스트와 타미엘 박사의 심화되는 과정으로 스토리를 진행한다.
- 퍼스트는 타미엘 박사를 조사하게 되고, 그가 첫번째 **EDEN**프로젝트에서 넘어왔다는 것을 알게된다.

- 고민중인 내용.
 1. 퍼스트는 **NoA**이다.
 2. 제 7의 밤에서 퍼스트가 첫 **NoA**가 되었으며 아다마리스 박사가 퍼스트를 밖으로 탈출시켰다.
 3. 안티 **NoA**들 중 일부가 퍼스트의 편에 서게된다.
 4. '제 1의 밤 - 루시퍼'가 퍼스트에게 빠지게 된다.
 5. 모든 악마 군주를 처치하고, 타미엘은 '십계명'을 차원에서 불러와 새로운 재앙이 시작된다.
 6. '십계명'의 최종 보스는 성경에서 예수를 배신한 '유다'로 설정한다.

외전 스토리

Chapter 외전. 디멘션 디펜스

솔로 디펜스 콘텐츠 '디멘션 디펜스'를 진행하기 위한 외전 스토리.

스토리 모드와는 별개로 진행되며 첫 플레이는 디멘션 디펜스 콘텐츠의 튜토리얼로 진행한다.

- '제 2의 밤 - 레비아탄'을 처치하고 얼마 지난 시점.
- 퍼스트는 NoA들에게 악마 군주들과 그들과 연관된 차원에 대해 조사를 부탁했다.
- 그리고 NoA들에게서 일부 소규모의 차원들이 지속적으로 열고 닫히는 현상이 발생한다는 것을 알게된다.
- 이를 통해 악마들의 개체가 계속해서 증가하는 원인을 알게된 퍼스트는 NoA들에게 소규모 차원이 발생하는 지점들에 대한 전조현상을 예측할 수 있는 장치와 시스템 구축을 부탁한다.
- NoA들의 연구로 소규모 차원 예측 지점을 파악한 퍼스트는 차원이 열리는 즉시, 악마들을 막을 수 있는 '알파' 프로그램을 구축한다.
- 그렇게 퍼스트는 소규모 차원이 발생하는 즉시 넘어오는 악마들을 막을 수 있는 '디멘션 디펜스' 작전을 실행한다.

Chapter 외전. 디멘션 브레이크

파티 레이드 콘텐츠 ‘디멘션 브레이크’를 진행하기 위한 외전 스토리.

스토리 모드와는 별개로 진행되며 첫 플레이는 디멘션 브레이크 콘텐츠의 튜토리얼로 진행한다.

- ‘디멘션 디펜스’ 작전이 원활하게 진행되고, 악마들의 개체수를 줄이는데 성공한 퍼스트는 비교적 안정적으로 평화를 구축하는데 성공했다.
- 허나 디멘션 디펜스에 사용되던 ‘알파’ 프로그램이 최고 경고단계인 ‘오메가’ 단계를 경고한다.
- 이를 확인한 퍼스트는 소규모로 열리던 차원이 아닌 ‘7개의 밤’ 사태와 동급 규모의 차원이 열리고 있다는 것을 알게된다.
- **NoA**들은 차원을 조사하게되고, 차원 내부에서 분명 처리했을 터인 ‘제 2의 밤 - 레비아탄’이 발견되었다는 보고를 한다.
- 심지어 관측된 레비아탄은 지난 레비아탄보다 훨씬더 강력한 힘을 지니고 있다고 파악된다.
- 위기의 순간이 다가오고 있음을 직감한 퍼스트는, 이를 막기위해 **NoA**들을 파견하기로 한다.
- 차원을 닫는 방법은 지난번과 같이 차원과 연동된 레비아탄을 처리하는 것.
- 퍼스트는 차원이 열려 레비아탄이 나오기 전 레비아탄을 처리하기로 하여, **NoA**들은 차원 속으로 들어가게 된다.
- 그리고 그곳에서 다른 차원의 **NoA**들을 발견하게 된다.
- 놀란 퍼스트에게 다른 차원의 퍼스트가 연락을 건내게 되고, 다른 차원의 퍼스트는 지금 나타난 레비아탄은 다른 차원의 세계를 지배한, 평행세계의 레비아탄이라 설명해준다.
- 그리고 강해진 레비아탄은 차원을 여러개 열어 충돌시키는 ‘디멘션 브레이크’를 실행할 계획이 있음을 알려준다.
- 결국 퍼스트들은 힘을 합쳐 레비아탄을 저지하기로 한다.

Chapter 외전. 차원의 틈

PVP 콘텐츠 ‘차원의 틈’을 진행하기 위한 외전 스토리.

플레이어가 가진 캐릭터 중 3마리의 레벨이 30에 도달 했을 경우 이벤트가 진행된다.

스토리 모드와는 별개로 진행되며 첫 플레이는 차원의 틈 콘텐츠의 튜토리얼로 진행한다.

-
- 바쁜 일상을 보내던 퍼스트에게 NoA로부터 보고가 들어온다.
 - ‘알파’ 프로그램에서 알수없는 차원이 발견되었다는 것이었다.
 - 다른점이라면 기존 악마들이 관측되었던 차원들과는 다르게 악마는 전혀 감지되지 않는다는 것.
 - 퍼스트는 혹시 모를 상황에 대비해 일단 NoA들을 파견한다.
 - 차원의 내부로 진입한 NoA들은 다른 생명체는 감지하지 못한다.
 - 그리고 조사를 이어가던 중 NoA들을 발견하게된다.
 - 갑작스러운 NoA들의 등장에 의문을 품던 NoA들은 발견한 NoA들에게서 다른 차원에서 왔다는 것을 알게된다.
 - 그리고 다른 세계의 퍼스트와 연락이 닿게된다.
 - 차원간의 연결이 된 것을 알게된 퍼스트들은 대화를 나누게 된다.
 - 그러던 중 NoA들은 퍼스트에게 자신들의 실력을 실험해 보고 싶다는 제안을 하게된다.
 - 퍼스트들은 이를 받아들이고, NoA들은 대련을 하기 시작한다.

서브 스토리

- 서브 스토리는 캐릭터별 인연도에 따른 추가 스토리이다.
- 플레이어가 캐릭터의 호감도를 열리면 해금되며 캐릭터 별로 작성한다.
- 이후 팀원 개인 별 프로젝트 퀄리티 업을 바랄 시 개인적으로 작성한다.
- 스토리에 영향을 끼치지는 않지만, 스토리에 영향을 받도록 한다.

시나리오

- 시나리오는 스토리를 기반으로 작성한다.
- 스케줄에 맞춰 작성토록 한다.
- 스토리에서 간략하게 써 놓은 정보를 디테일하게 표현하도록 한다.
- 본 문서는 예시로 **CHAPTER 0** - 튜토리얼 파트를 작성해두었다.
- 본편에 등장하는 **NoA**들은 작업 시간을 고려하여 캐릭터 문서가 완료된 후 설정하도록 한다.

Chapter 0.

#오프닝

‘신은 **7**번의 아침으로 세상을 만드셨고, 악마는 **6**번의 밤으로 세상을 멸망시켰다.

익숙한 천장이다.

제발 아니길 빌었지만, 이 빌어먹을 세상은 언제나 같은 모습이었다.

세상의 자원은 바닥을 보였고, 인간들은 자신들의 욕심을 다른 차원에서 채우고자 하였다.

자신들의 업보는 청산하지도 않은 채, 또 다른 업보를 쌓았다.

차원을 열고 욕심을 채웠지만, 신은 그들을 한번 봐주는 듯 했다.

하지만 신의 관용에도 인간들은 욕심을 버리지 못했다.

또 다시 다른 차원에 손을 댄 인간, 이번에 신은 봐주지 않았다.

해가 멀쩡히 떠있는 광명의 시간이었음에도 밤은 갑작스럽게 찾아왔다.

어둠은 한순간에 모두의 시야를 빼앗았고, 한순간에 광명을 돌려주었다.

허나 어둠이 돌려준 건 빛뿐만이 아니었다.

인간들의 업보, 그 대리인 ‘악마’가 세상에 나타났다.

악마는 갑작스럽게 세상을 멸망시켰다.

‘여섯번의 밤’, 여섯 차례나 찾아온 밤은 여섯번에 걸쳐 악마를 이 세상에 불러왔고,

인간들은 속수무책으로 유린당했다.

그날의 일들은 잊을 수 없었다.

세상이 무너지는 모습을 눈앞에서 지켜보았다.

‘일곱번째 밤’, 여섯번째 밤 이후에 몇년만에 찾아온 마지막 밤.

또다시 인간들은 세상이 무너지는 듯 했지만, 아무 일도 없었다.

그리고 인간들은 아무것도 몰랐다.

#어느 폐허

마지막 악마가 나타난지 7년의 세월이 지났다.

살아남은 인간들은 악마의 손아귀에서 벗어나 자신들만의 무리를 형성했다.

‘나’ 역시도 살아남은 인간들 중 한명이었다.

물론 지금은 베이스 캠프를 나와 폐허에 있지만.

플레이어 : (숨차는 목소리로) “이 쯤 있었던 것 같은데...”

#베이스 캠프

몇일 전, 오랜만에 베이스 캠프를 찾아온 떠돌이 행상인 ‘아비게일’에게서 참치캔을 사며 들었던 말이 있었다.

아비게일 : (긋속말 하며) “얼마전에 저기 서쪽 폐허에 갔는데...귀신을 본거같아...”

그 말에 잠을 못이뤘던 것 같다.

귀신이 무서워서?

아니다 난 오히려 그게 사람일까봐 잠을 이루지 못했다.

당연히 사람이 무서운건 아니고, 걱정이 되었다.

소방관이었던 우리 아버지는 옛부터 타인을 위해 목숨을 던지는 사람이었다.

경찰이었던 어머니도 마찬가지, 늘 자신의 목숨보다 남의 목숨을 소중히 여기셨다.

악마가 나타났던 날에도 부모님은 망설이지 않고 기꺼이 타인을 위해 희생하셨다.

그런 부모님 밑에서 자라서일까, 나 역시 다른 사람을 구하는게 몸에 밴 듯 했다.

위험한건 알고 있었지만, 도저히 신경이 쓰여서 결국 베이스 캠프를 나왔다.

아비게일이 대충 그려준 지도, 그리고 권총 한자루.

이렇게 나 홀로 악마들의 소굴에 발을 들였다.

#어느 폐허의 건물

플레이어 : (숨차는 목소리로) “여...여기다!”

입구도 제대로 보이지 않는 건물의 잔해를 헤집고 나가니, 어느덧 어둠으로 가득한 건물 내부에 들어올 수 있었다.

PROJECT_NoA Story

공포로 다가오는 정적을 밟고 나아갔다.

언제 나타날지 모르는 악마를 두려워하며 천천히 나아갔다.

허나 꼭 긴장이 풀릴때 즈음이면 안좋은 일이 들이닥친다.

코너를 꺾자마자 어둠의 악마와 마주쳤다.

알 수 없는, 그러나 마치 공과같은 짐승처럼 생긴, 어둠의 악마와 눈이 마주쳤다.

온 몸의 소름이 끼치고, 손끝마저 움직일 수 없는 공포감이 들이닥쳤다.

그런 나와는 반대로 어둠의 악마는 고민의 순간도 없이 거대한 손을 들어올렸다.

그리고 나를 부숴버릴 것처럼 그 거대한 손으로 내리쳤다.

플레이어 : (놀라는 목소리로) “으...으악!”

다행히 내 몸은 지금껏 악마의 세계에서 버텨온 본능이 잘 작동해주어 악마의 공격은 피할 수 있었다.

하지만 잘 피한 내 몸과 달리, 악마의 손이 닿은 지면은 악마의 공격을 버티지 못했다.

플레이어 : (놀라는 목소리로) “이건 아니잖아!”

얼마나 시간이 지났을까.

정신을 차린건 온몸의 뼈가 부러진 것 같은 아픔이 찾아왔을 때였다.

고개를 올려보니 생각보다 깊은 곳에 떨어진 듯 했다.

온전히 정신이 깨었을 때, 함께 떨어진 악마가 생각이 났다.

고개를 돌리니 파편에 깔린 어둠의 악마는 미동도 보이지 않았다.

플레이어 : (겁먹은 목소리로) “죽은...거겠지...”

다리를 절뚝거리며 악마에게 다가가 조심스레 건드려보니, 확실히 죽은 듯 했다.

안심하고 주위를 둘러보았다.

벽에 붙은 길을 알리는 희미한 빛, 그 외에는 마치 깊은 밤처럼 잘 보이지 않았다.

하는 수 없이 벽에 손을 짚어가며 부숴진 듯한 몸을 지탱해 앞으로 나아갔다.

또다시 찾아온 고요함, 비정상적으로 고요한 이 순간은 오히려 공포로 다가왔다.

플레이어 : (힘들어하는 목소리로) “제발...어디있는거야...”

한참을 벽을 짚고 걸어갔지만, 인기척은 느껴지지 않았다.

아비게일이 거짓말을 할 사람은 아니다. 그렇지만 너무 고요하다.

이상하게도 이런상황에서 ‘나’는 안심을 하고 있었다.

차라리 이런 위험한 곳에 사람이 없다는 것은 누군가 위기에 빠지지 않았다는 것이기도 하니까.

마침내 방향을 알리던 벽의 빛이 끝나고, ‘나’는 밤속에 홀로 서있는 나그네가 되었다.

플레이어 : (한탄하는 목소리로) “아무도...없는건가...”

그 순간 어둠의 저편에서 ‘나’를 바라보는 잔인한 시선이 느껴졌다.

숨을 죽이고 천천히 허리춤의 권총을 잡아들었다.

그리고 시선이 느껴지는 곳으로 총구를 겨누었다.

그곳에서 보았다. 나를 노리는 수많은 눈. 그리고 이빨.

군대 한 소대가 와도 잡을까 말까한 수많은 악마들이 내 고기를 원하는 것이 느껴졌다.

플레이어 : (한탄하는 목소리로) “하하...이건...안되겠는데...”

그들의 발자국 소리가 들린다. 나를 향해 천천히 걸어오고 있다.

몇일을 굶은 악마의 소리가, 나를 덮쳐왔다.

나는 천천히 뒷걸음질 쳤지만 곧 내가 짊어온 차가운 벽에 등이 맞닿았고,

그 차가운 온도가 내 온 몸을 타고 흘렀다.

플레이어 : (겁먹은 목소리로) “어머니...아버지...”

달려든다. ‘나’에게.

눈을 질끈 감고 벽을 짚었다.

허나 무슨 일인지 내 등에 느껴지든 ‘벽’이 한순간에 사라졌다.

플레이어 : (놀라는 목소리로) “또 뭐야!”

갑작스럽게 지탱하던 벽이 사라지고 무게중심이 뒤로 몰린 ‘나’는 그대로 쓰러졌다.

그리고 내 눈앞에 보이는 건 ‘문’, 들리는건 문 너머의 악마들의 비명과 벽을 치는 굉음이었다.

플레이어 : (놀라는 목소리로) “여기로...들어온건가...?”

천천히 몸을 돌려 주변을 확인했다.

그리고 나는 만났다.

내 삶을 송두리째 바꿔버릴 첫 ‘천사’를.

#아다마리스의 연구소

플레이어 : (놀라는 목소리로) “당...신은?”

아름답다.

첫 인상은 그 생각밖에 들지 않았다.

희미한 빛 속에서 한 여성이 길가다 고양이를 본듯한, 약간 놀란 표정으로 나를 바라보며 서있었다.

악마가 문을 두드리고 있는 건 신경쓰이지 않을 정도로 내 앞에 있는 ‘천사’는 너무나도 아름다웠다.

나를 바라보는 눈빛에 이성을 잃을 정도였지만, 다행히 내 이성은 잘 견뎌냈다.

플레이어 : (다급한 목소리로) “이럴때가 아니지!”

PROJECT_NoA Story

‘나’는 여성에게 다가갔다.

가까히 갈 수록 눈부신 외모가 더욱 돋보였지만, 지금은 이 사람을 먼저 탈출시키는게 먼저였다.

플레이어 : (다급한 목소리로) “여기 오래 있었어요? 미안해요! 지금 악마들이 밖에 있어요!”

이브 : (차분한 목소리로) “당신이...”

플레이어 : (다급한 목소리로) “여기 길은 잘 아시죠? 먼저 밖으로 도망쳐요. 제가 이곳에 잠시 머물러 있을게요!”

아름다운 여성은 ‘나’를 신기해하는 듯 바라보았다.

그리고 잠시 고민하는 듯 하더니, 입을 열었다.

이브 : (차분한 목소리로) “악마들을 막으실건가요? 인간인 당신이 어떻게...?”

플레이어 : (당황한 목소리로) “그거야...”

여성은 내 손에 들려있는 권총 한자루를 지긋히 바라보더니 다시 ‘나’를 바라보았다.

플레이어 : (진정하는 목소리로) “걱정마세요. 곧 뒤쫓아 갈게요.”

‘나’는 최대한 지금 느껴지는 공포를 숨기고 가벼운 미소를 지었다.

손 끝의 떨림은 참을 수 없었지만, 내 앞의 여성을 진정시킬 방법은 그것밖에 생각나지 않았다.

물론 ‘나’야 죽겠지만 후회는 없다.

누군가를 위해 희생했던 부모님처럼, 나 역시 멋있게 갈 수 있다면 그걸로 충분했다.

이브 : (조용한 목소리로) “당신이라면...”

플레이어 : (당황한 목소리로) “워해요! 빨리 먼저 나가세요!”

여성은 천천히 방안의 어둠속으로 걸어들어갔다.

플레이어 : (안심한 목소리로) “이제...갔나...”

‘나’는 뒤를 돌아 문을 향해 권총을 겨누었다.

빌어먹을 손끝의 떨림이 진정되지 않았다.

이제 곧 멋있게 희생한다는 생각과 이제 곧 죽을 것이라는 공포가 뒤섞여 수많은 생각과 감정이 오고갔다.

그 순간 나의 등 뒤에서 엄청난 빛이 터지듯 흘러나왔다.

그리고 나는 마치 이끌리듯 뒤를 돌아왔다.

알수없는 과학 기구들과 사람 하나는 거뜰히 들어갈 수많은 캡슐들.

그리고 그 앞에 서있는 아까의 여성이었다.

플레이어 : (놀란 목소리로) “어...아...?”

이브 : (차분한 목소리로) “퍼스트시여...저희를 구원해주시겠어요?”

플레이어 : (놀란 목소리로) “무슨...소리에요?”

이브 : (차분한 목소리로) “저는 이브. 당신을 기다리고 있었답니다. 저희를 구원해주시겠어요?”

알 수 없는 말을 하는 이브라는 여성의 말을 납득하기엔, 눈앞에 펼쳐진 광경이 너무 방대해서 머리가 잘 돌아가지 않았다.

PROJECT_NoA Story

플레이어 : (놀란 목소리로) “무슨 말을 하시는 거예요!”

이브 : (차분한 목소리로) “저희는 NoA. 퍼스트인 당신이 구원해주신다면, 당신의 길을 막는 악을 정화하겠습니다.”

점점 등뒤의 문이 박살나는 소리가 들렸다.

이브의 말을 들을 것인지, 이대로 이브의 말을 알지 못한채로 죽을 것인지.

생각할 것이 너무 많았지만 일단 내 생각은 하나였다.

플레이어 : (놀란 목소리로) “알겠으니까! 모르겠지만 일단 알겠어!”

이브는 웃으며 ‘나’에게 다가왔다.

그리고 나의 팔에 손목 시계와 같은 무언가를 걸어주었다.

이브 : (차분한 목소리로) “감사합니다. 퍼스트시여. 부디 우리의 방주를 열어주세요.”

플레이어 : (소리치며) “으으! 열려라 방주!”

뿔뿔하게도 아무 일도 일어나지 않았다.

정말 아무 일도.

플레이어 : (소리치며) “아무 일도 안일어나잖아!”

이브 : (차분한 목소리로) “아...동력이 부족했던 것 같습니다. 다시한번 해주시겠어요? 간절함을 담아주세요. 저희를 구원시켜줄, 당신의 의지를 담아주세요.”

이브에 말에 나는 눈을 감았다.

분명 ‘나’의 길을 막는 ‘악’을 정화시켜준다고 했다.

플레이어 : (간절하게) ‘제발. 악마들을 처리해줘. 나와 이브를 구해줘. 부탁할게!’

플레이어 : (소리치며) “내 부름에 답해줘!”

그 순간, ‘나’와 이브 앞에있던 캡슐 중 3개가 밝은 빛을 바래며 가동하는 소리를 내며 열리기 시작했다.

그리고 그 빛 속에서 잠들어있는 듯 한 세명의 소녀가 눈을 뜨고 천천히 일어나왔다.

NoA 1 : (기지개를 피며) “하음~. 겨우 일어난건가~?”

NoA 2 : (기대했다가 실망하는 듯 하며) “우호! 공기가....탁하네? 냄새도 좀 나는 것 같고?”

NoA 3 : (천천히 일어나오며) “아아...어떤 왕자님이 저를...”

동시에 일어나온, 이브가 설명한, NoA가 천천히 나를 바라보았다.

NoA 1 : (비웃는 듯 하면서) “오빠야? 나를 부른게?”

NoA 2 : (밝게 웃으며) “흐음...악해보이지만...일단은 합격점 줄게!”

NoA 3 : (얼굴을 붉히며 미소짓는다.) “아아...왕자님...”

눈앞의 상황이 하나도, 정말 1도 이해가 가지 않았고 그런 나에게 이브가 다가왔다.

PROJECT_NoA Story

이브 : (차분한 목소리로) “현재는 동력이 부족해 3명의 NoA가 한계이지만, 지금은 이정도면 충분할 것 같습니다. 부디 전투 명령을 내려주세요.”

뒤를 돌아다.

문의 틈이 벌어져 악마들의 눈이 보인다.

이제 정말 이브가 시키는 대로만 해야할 것 같았다.

이브 : (차분한 목소리로) “퍼스트여. 침착하세요. 당신의 팔에 있는 ‘메시아’로 현재 세명의 NoA에게 모두 전투 권한을 부여했습니다.

직접적인 전투 명령은 한명씩에게만 가능해요. 저희는 당신의 명령만 기다리고 있습니다.”

플레이어 : (당황해하며) “그치만...재네들이 싸울 수 있다고?”

눈앞에 있는 소녀들에게 도저히 싸워달라는 엄두가 나지 않았다.

‘나’의 눈에는 그저 평범한 소녀로 밖에 보이지 않으니까.

이브는 나의 고민을 눈치챈 듯 했다. 그리고 천천히 ‘나’의 두 손을 잡아주었다.

이브 : (차분한 목소리로) “저희를 믿어주세요”

결국 결심이 섰다.

내 앞에 있는 소녀들, NoA들을 믿어보기로 했다.

드디어 문이 부숴지고 악마들이 하나 둘씩 연구실로 들어오기 시작했다.

수많은 눈과 이빨들이 우리를 향해 있었고, 마침내 나는 명령을 내렸다.

플레이어 : (소리치며) “NoA 2! 재네들을 박살내줘!”

NoA 2 : (밝게 웃으며) “알겠어 퍼스트!”

말이 끝남과 동시에 순식간에 NoA 2가 악마들에게 다가갔고, 일격에 악마들을 박살냈다.

순식간에 벌어진 일에 입을 다물지 못했지만, NoA 2는 망설임 없이 악마들을 계속해서 박살냈다.

그러던 중 NoA 2의 등 뒤로 악마가 다가가는 것을 보았고, 놀란 마음에 ‘나’는 소리쳤다.

플레이어 : (소리치며) “조심해! 도와줘 NoA1!!”

NoA 1 : (귀찮아 하는 듯 하며) “알겠다구”

그 순간, NoA 2가 사라지고 그 자리에 NoA1이 나타났다. 신비한 광경에 놀랄 틈도 없이 NoA1 이 악마의 공격을 받아냈다.

플레이어 : (놀라며) “저건...?”

이브 : (차분한 목소리로) “저희는 안전상의 이유로 1명의 NoA만 전투하게 되어있습니다. 그렇기에 그녀들은 교대로 전투를 진행하게 되죠. 이 점 유의해주시길 바라겠습니다.”

NoA 1 이 연구소 입구의 악마들을 처리하고, 이브는 컴퓨터로 보이는 곳에 가 무언가를 검색하기 시작했다.

이브 : (차분한 목소리로) “문 앞의 악마들은 모두 처리했습니다. 허나 주변에는 아직 악마들이 많이 있군요. 전부 처리할까요?

이대로 두면 언젠가 퍼스트에게 방해가 될 것으로 예측됩니다.”

PROJECT_NoA Story

이브의 말대로, 악마는 없는 편이 좋다.

처음으로 눈앞의 악마들이 속수무책으로 당하는 것이 신기하기도 했지만, 그녀들에게 어렴풋이 ‘희망’을 느끼고 있었다.

‘나’는 ‘나’를 바라보는 NoA들에게 고개를 숙였다.

플레이어 : (소리치며) “부탁할게! 부디 악마들을 없애줄래?!”

이브는 미소를 지었고 다른 NoA들도 같은 반응을 보였다.

NoA 1 : (미소를 지으며) “후훗. 그렇게 말해주면 못해줄 것도 없고!”

NoA 2 : (밝게 웃으며) “히히! 걱정말라구!!”

NoA 3 : (얼굴을 붉히며 “아아...왕자님...당신의 명령대로라면”

곧 나에게 공 모양의 물체가 다가와 내 주변을 맴돌며 날아다녔다.

플레이어 : (놀라며) “우왁! 이...이건 뭐야?!”

이브 : (차분한 목소리로) “이 아이는 ‘에버’...퍼스트의 안전을 위해 밖에서 퍼스트의 명령을 NoA들에게 전달해줄 아이입니다.”

에버 : (밝은 기계음) “위웅!!”

NoA들과 에버가 연구소를 나섰고 나는 이브의 안내에 따라 이브가 바라보던 컴퓨터 앞으로 이동했다.

이브 : (차분한 목소리로) “NoA에 대한 전투 명령은 퍼스트님을 통해서만 가능하세요. 에버를 통해 이곳에서 원격으로 지휘해 주시면 됩니다.”

플레이어 : (숨을 고르며) “알겠어...요”

주변의 악마들이 정리되니, 마음이 진정되고 이성이 찾아왔다.

이브 : (차분한 목소리로 미소지으며) “저희는 당신의 명령에 따릅니다. 부디 말씀은 편히 해주시면 됩니다.”

플레이어 : (진정하며) “알겠어. 그럼...아아...내목소리 들려?”

NoA 1 : (귀찮은 목소리) “으응~ 잘 들려~”

NoA 2 : (밝게 목소리) “이야! 잘들려!”

NoA 3 : (녹아내린듯한 목소리) “아아...왕자님...당신은 목소리마저...”

플레이어 : (진지한 목소리로) “그럼 지금부터 명령을 내릴게. 이런건 처음이지만. 잘부탁해!”

NoA 1 : (귀찮은 목소리) “알겠어~”

NoA 2 : (밝게 목소리) “오우!”

NoA 3 : (녹아내린듯한 목소리) “알겠습니다...왕자님...”

그렇게 ‘나’는 노아들에게 명령을 내리며 연구소 주변의 악마들을 정리해갔다.

PROJECT_NoA Story

처음 내리는 전투 명령에 어설픈 명령밖에 할 수 없었지만, 그녀들의 몸놀림과 능력은 사람의 범주를 벗어나 있었기에 문제없이 악마들을 처리할 수 있었다. 주변 정리가 끝날때까지 그녀들의 강함은 터무니 없을 정도였다.

그런 그녀들의 모습에 담긴 의문을 이브에게 물어보기로 하였다.

플레이어 : (조심스러운 목소리로) “저기...이브? 너희들은 어떻게 이렇게 강할 수 있는거야?”

이브 : (차분한 목소리로) “저희는 인간분들이 부르는 ‘악마’라는 존재와 크게 다르지는 않습니다.”

플레이어 : (놀라는 목소리로) “그럼?! 너희도...?”

이브 : (차분한 목소리로) “단, 차이점이 있다면 저희는 차원 너머의 힘을 불러온다고 생각하시는게 좋을 것 같네요.”

플레이어 : (놀라는 목소리로) “그게 무슨 말이야?!”

이브 : (차분한 목소리로) “차원 너머의 존재하는 혹은 존재했었던 강자들의 힘, ‘글로리아’만을 가져와 저희의 베이스에 담아내는 것이지요. 쉽게 말해 강인한 힘을 가진 자들의 클론이라 생각해주시면 될 것 같습니다.”

플레이어 : (조심스러운 목소리로) “그럼 NoA들의 성격이나 기억들도...?”

이브 : (차분한 목소리로) “어느정도 가져오는 것은 맞습니다만, 본질적으로 저희는 저희가 NoA라는 자각을 하고있습니다. 악마를 처리해야한다는 저희의 임무도 말이죠. 그러니 저희를 전투 병기 정도로만 생각해...”

플레이어 : (소리치며) “그건 아닌거같아! 너희도 인간이랑 다르게 없는데?!”

이브 : (차분한 목소리로 미소지으며) “신경써주셔서 감사합니다. 물론 NoA들도 감정이란 것은 있기 때문에 퍼스트께서 신경써주신다면 저희도 더할나위 없을 것 같습니다.”

NoA 1 : (귀찮은 목소리) “우우~ 귀찮아~”

NoA 2 : (밝게 목소리) “이야! 재밌었어!”

NoA 3 : (녹아내린듯한 목소리) “아아...왕자님...제가 돌아왔답니다...”

플레이어 : (반기는 목소리) “응! 고마워! 고생많았어!”

‘나’는 NoA들에게 그녀들의 상태를 살폈다.

‘나’의 실수로 몇번의 상처를 받은 듯 했지만, NoA들은 가벼운 상처인양 별로 신경쓰지 않는 듯 했다.

NoA들의 안위를 살피던 나에게 이브가 다가왔다.

이브 : (차분한 목소리로) “퍼스트님. 두가지 보고가 있습니다.”

고개를 돌리자 심각한 표정을 짓고 있는 이브가 보였다.

무언가 나에게 말하기 힘들어 하는 기색이 확실히 느껴지는 표정이었다.

한숨을 내쉬 이브는 천천히 입을 열었다.

PROJECT_NoA Story

이브 : (차분한 목소리로) 하나는 주변부를 정리하는 과정에서 NoA 한명이 가동을 완료했습니다.

이브의 등 뒤로 새로운 NoA가 조심스럽게 고개를 내밀었다.

NoA 4 : (떨리는 목소리로)“아...안녕하세요...”

‘나’는 경계하는 듯한 NoA에게 우선은 미소를 보였다. 다행히 NoA4도 나를 좋게보았는지 새끼 고양이 같은 손짓으로 나에게 인사를 했다.

이브 : (떨리는 목소리로) “다음은...퍼스트님께서 오신 곳으로 초청되는 베이스 캠프에 악마들이 몰려들고 있습니다.”

플레이어 : (당황한 목소리로) “갑자기?!”

이브 : (차분한 목소리로) “상당히 조직적으로 움직이고 있습니다. 우두머리가 있을 것으로 예측됩니다.”

플레이어 : (놀란 목소리로) “우두머리?”

이브 : (차분한 목소리로) “네. 관측해본 바, 이동하는 악마들 중 한 악마에게서 큰 에너지가 관측되었습니다.”

이브의 말에 흥미백산 했지만, 베이스 캠프의 사람들이 떠올랐다.

내가 홀로 있을 때 도움의 손길을 건네준 착한 사람들이지만 전투의 ‘전’자도 모르는 사람들이다.

그런 사람들이 악마의 공격을 받는다면 분명 학살당할 것이다.

나는 곧장 NoA들에게 고개를 숙였다.

플레이어 : (간절한 목소리로) “베이스 캠프를 구해줘! 제발! 부탁할게!”

이브,NOA들 : (당황한 목소리로) “퍼스트님...”

플레이어 : (간절한 목소리로) “너희랑은 상관 없는 사람들이겠지만, 날 도와준 사람들이야. 내가 해줄 수...”

고개를 숙이고 무슨 말을 내뱉는지 모르겠다.

그냥 머리에 떠오르는 말이란 말은 전부 꺼내고 있었다.

그런 ‘나’에게 NoA4가 다가와 나의 옷깃을 잡았다.

고개를 들고 눈이 마주쳐서야 정신이 들었다.

이브 : (차분한 목소리로) “퍼스트님. 저희는 당신을 위해 모든 것을 바치기로 했습니다. 걱정하지 마세요.”

이브의 말에 눈물이 흘렀다.

감사함, 안심, 불안 등등 수많은 생각이 오고간 덕에 눈물샘이 멈추지 않았다.

이브 : (차분한 목소리로) “단, 현재의 상태로는 저희도 악마 군대를 상대하기는 쉽지 않습니다. 그렇기에 저희의 무기를 먼저 강화하는 것을 제안드립니다.”

플레이어 : (궁금해하는 목소리로) “무기?”

이브 : (차분한 목소리로) “현재의 무기는 임시적인 무기에 불과합니다. 새로운 무기와 그것을 강화하기 위한 수단이 있는 하지만... 현재 악마들이 점령중인 창고에 있습니다.”

플레이어 : (결심한 목소리로) “알겠어. 바로 가보자!”

PROJECT_NoA Story

‘나’는 곧장 이브의 안내로 창고가 있는 곳에 NoA들을 파견했다.

이제는 익숙해진 명령들로 이전보다는 비교적 안정감있는 전투명령을 내릴 수 있었다.

그런 덕분인지 창고를 점령하는 데에는 오랜 시간이 걸리지는 않았다.

창고에서 갖가지 재료들을 가지고 온 NoA들은 퍼스트의 눈으로도 따라갈 수 없을 정도로 빠르게 작업을 하기 시작했다.

재료중에는 악마의 파편으로 보이는 것들도 존재했다.

플레이어 : (당황한 목소리로) “어...엄청 빠르네...?”

이브 : (차분한 목소리로) “전투를 위해 태어난 저희들에게는 당연한 일입니다.”

NoA들은 마지막으로 자신들이 잠들어있던 캡슐, ‘방주’에 무기와 재료들을 넣었다.

곧 방주가 요란한 소리를 내더니 엄청난 연기와 함께 열렸다.

그리고 그 속에는 NoA들의 새로운 무기들이 담겨있었다.

이브 : (차분한 목소리로) “퍼스트님. 준비는 끝났습니다. 바로 전투가 가능합니다.”

플레이어 : (결심에 찬 목소리로) “그럼 부탁할게! 출발하자!”

#베이스 캠프

시민 1 : (공포에 찬 목소리로) “아...악마들이....몰려온다!!!”

시민 2 : (공포에 찬 목소리로) “가...갑자기?!”

베이스 캠프는 곧 혼돈의 도가니가 되었다.

도망치려는 사람들과 패닉에 빠진 사람들이 뒤섞였고, 질서라고는 찾아볼 수 없었다.

임시로 설치한 벽은 악마들의 공격에 금방이라도 부숴질 것 같았다.

그리고 이런 모습을 보며 흡족한 듯 미소짓는 악마가 있었다.

프로켈 : (비열하게 웃으며) “크흐흐흐. 멍청한 인간들이여! ‘그 분’의 뜻에 따라 모두 죽거라!”

얼마 지나지 않아 베이스 캠프의 벽은 부숴졌고, 악마들은 베이스 캠프로 침입해 인간들을 죽이기 시작했다.

프로켈 : (비열하게 웃으며) “크흐흐흐. 그래! 한놈도 살리지 말아라!”

악마들의 거침없는 공격에 사람들은 속수무책으로 당해갔다.

일부 시민들이 무기를 들어 대항해보았지만, 인간의 무기는 악마에게 생체기 하나 내지 못했다.

차마 엄마를 놓친 아이는 가만히 자리에 서서 울기만 하였다.

그리고 그런 아이에게 거인형 악마가 접근하고 있었다.

아이 : (울먹이며) “엄마! 으아앙”

PROJECT_NoA Story

거인형 악마 : (분노에 찬듯) “그르르르”

결국 악마는 아이의 앞까지 도달했고, 아이는 겁에 질려 발걸음을 떼지 못했다.

악마의 손이 높이 들어지고, 아이를 죽일듯 내려쳤다.

그리고 그 순간, 순식간에 일어난 공격과 함께 악마의 팔이 지면으로 떨어졌다.

악마는 고통에 울부짖었고, NoA는 신속히 아이를 보호했다.

NoA 2 : (불쾌한 목소리로) “야잇! 어딜 더러운 손을 애기한테 뺏어?!”

등 뒤에서 짐승형 악마가 돌진하자, NoA2는 아이를 끌어안고 날아올랐다.

지면에 내려오자 가벼운 몸놀림으로 악마들 사이를 빠져나갔다.

그리고 도망치는 시민들 사이에서 아이를 찾는 여성에게 다가갔다.

NoA와 아이를 본 여성은 눈물을 보이며 감사인사를 건넸다.

여성 시민 : (울먹이며) “우리 아가! 감사합니다.... 감사합니다....”

NoA 2 : (밝게 웃으며) “뭔가....썩스럽네...빨리 가! 아직 손님들이 남은거 같으니까.”

NoA는 뒤를 돌았다. 악마들은 NoA를 경계하는 듯 했고, NoA2는 몸을 풀었다.

그 모습을 본 프로켈은 당황해하며 악마들에게 명령을 내렸다.

프로켈 : (당황한 목소리로) “저건 또 뭐야?! 빨리 잡아!”

그런 프로켈의 모습을 ‘에버’를 통해 본 ‘나’는 당황할 수 밖에 없었다.

말을 하는 악마는 단 한번도 본적이 없었다.

그런 악마의 모습에 분노를 참지 못했던 나는 에버를 통해 말을 할 수 있는 악마, ‘프로켈’에게 소리쳤다.

플레이어 : (분노에 찬 목소리로) “너희....도대체 너희들은 왜 인간을 공격하는거지?!!!”

프로켈 : (비웃는 목소리로) “크흐흐. 좋아. 친히 내가 너에게 말해주마. 넌 벌레를 죽이는데 열을 내냐?”

플레이어 : (당황한 목소리로) “뭐라고...?”

프로켈 : (실증난 목소리로) “이해를 못했나 보군. 너희들이 악마라 부르는 우리들에게 인간이란 그런거다. 벌레. 딱 그정도이지.”

플레이어 : (분노한 목소리로) “이 자식이!!!”

분노로 이성이 날아가는 듯 했다.

이유가 없다니.

수많은 사람들이 죽어나간 이유가 아무것도 없었다니.

부모님이 저런 아무것도 아닌 것뻘에 돌아가셨다니.

PROJECT_NoA Story

플레이어 : (분노한 목소리로) “부탁할게!!! 저 놈을! 제발! 없애줘!”

NoA 1 : (얼굴을 붉히며) “아...알겠다구!”

NoA 2 : (밝게 웃으며) “오오! 물론이지!”

NoA 3 : (분노한 표정으로) “감히...왕자님의 마음에 상처를 입히다니...”

나의 분노를 느껴준 것일까, **NoA**들은 눈앞에 보이는 악마들을 괴멸시키기 시작했다.

수많은 악마 무리를 거침없이 해치워나가면서 서서히 프로켈에게 가까워지고 있었다.

프로켈 : (분노한 목소리로) “이 자식들이! 겨우 계집이다! 그것도 못해치워?!”

분노한 프로켈에 악마들은 **NoA**들을 공격하려 했지만 그녀들의 화려한 공격에 속수무책이었다.

프로켈 : (분노한 목소리로) “크르르...비켜라! 내가 직접 상대하겠다.”

그리고 마침내 프로켈이 직접 **NoA**들을 상대하기위해 선두로 나왔다.

다른 악마들 보다도 거대한 몸집, 그리고 그 기운은 가히 악마들의 리더를 맡기엔 충분해 보였다.

NoA들도 프로켈의 공격에 쉽사리 대응하지 못하는 듯 했다.

거대한 몸집임에도 불구하고, 재빠른 공격으로 **NoA**들을 공격했고 다른 악마들보다도 단단한 피부는 쉽게 공격이 먹히지 않는 듯 했다.

허나 그런 프로켈도 지속적으로 받아내는 **NoA**들의 공격에 점차 틈을 보이기 시작했다.

NoA 1 : (상대를 깔보듯) “흥! 이정도쯤이야”

NoA 2 : (밝게 웃으며) “카핫! 좀 느려진거 같은데!”

NoA 3 : (분노한 표정으로) “왕자님을위해서왕자님을위해서왕자님을위해서”

프로켈 : (당황한 목소리로) “크흑...이년들이!!!”

마침내 프로켈의 피부에 금이 가기 시작했고,