

"레벨업 인 헬(Level-up in Hell)"

1. 작품 개요

- 로그라인 : "게임 천재 고등학생이 가상현실 속 최강 헌터로 성장하며 몬스터와 싸우던 중 충격적 진실을 깨닫는다 - 그가 쌓은 능력치와 몬스터들이 모두 현실이었다는 것을."
- 장르: 현대판타지, 헌터물, 아포칼립스, 가상현실
- 타겟 독자층: 10대 후반-30대 초반 남녀
- 컨셉 요약 : 가상현실 게임과 헌터라는 기본 컨셉에 몬스터와의 전투가 주갈등 요소이며, 게임이 아니라 실제 현실이었다는 것이 반전 요소

2. 세계관

- 배경: 2045년, 전 세계적 재앙 '차원의 균열' 발생 10년 후
- 현실 세계: 몬스터의 침공으로 황폐화된 도시들, 안전지대에 모여 사는 인류
- 가상 세계: '뉴 제네시스', 인류의 생존을 위해 개발된 초현실적 가상현실 게임

3. 핵심 설정

- '차원의 균열'로 인해 지구 곳곳에 던전이 생성되고 몬스터가 출현
- 정부는 '뉴 제네시스'라는 VR 게임을 통해 헌터를 양성하고 실전 훈련을 진행
- 게임 속 레벨업과 스킬 획득이 현실의 신체 능력 향상으로 이어짐
- 현실의 던전 공략이 게임 속 퀘스트와 연동되는 시스템

4. 간략 줄거리

고등학생 강민우(18세)는 '뉴 제네시스'의 베타 테스터로 선발되어 게임에 몰두한다. 그는 뛰어난 게임 센스로 단시간에 최고 레벨에 도달하지만, 어느 날 게임 속에서 죽을 뻔한 위기를 겪으며 충격적인 사실을 깨닫는다: '뉴 제네시스'는 단순한 게임이 아닌 현실 세계와 연동된 훈련 시스템이었던 것.

민우는 자신의 게임 실력이 현실에서도 통한다는 사실에 혼란스러워하면서도, 인류를 위협하는 몬스터들과 맞서 싸우기로 결심한다. 그는 현실 세계의 던전을 공략하며 더 강해지고, 차원의 균열의 비밀을 파헤치게 된다.

그 과정에서 민우는 게임 속에서 만난 미스터리한 소녀 유아라(17세)의 현실 정체를 알게 되고, 함께 세상을 구할 방법을 찾아 나선다. 그러나 그들 앞에는 '차원의 균열'을 조종하는 숨겨진 세력과 인류의 미래를 노리는 초월체 보스 몬스터가 기다리고 있다.

5. 등장 인물

1. 강민우 (18세, 남)

- 직업: 고등학생 / SS급 헌터 '새도우 블레이드'
- 성격: 게임 오타쿠, 책임감 강함, 다소 내향적이지만 친구들에겐 활발함
- 특기: 초월적인 게임 센스, 검술, 재빠른 상황 판단력
- 고유 스킬: '그림자 분신술', '차원 베기'

2. 유아라 (17세, 여)

- 직업: 비밀 정부 기관 소속 / S급 헌터 '프로즌 위치'
- 성격: 쿨하고 미스터리함, 책임감 강함, 내면의 따뜻함을 지님
- 특기: 빙결 마법, 정보 분석, 전략 수립
- 고유 스킬: '절대 영도', '시간 정지'

3. 박준호 (25세, 남)

- 직업: 프로 헌터 / A급 헌터 '버서커'
- 성격: 유쾌하고 활발함, 의리 있음, 다혈질
- 특기: 근접 전투, 방어력, 리더십
- 고유 스킬: '광폭화', '불멸의 육체'

4. 이세라 (23세, 여)

- 직업: AI 연구원 / B급 헌터 '테크노맨서'
- 성격: 천재적, 독특함, 사회성 부족
- 특기: 해킹, 드론 조종, 장비 제작
- 고유 스킬: '기계 친화', '양자 도약'

6. 등장 인물 상세 프로필

1. 강민우 (18세, 남)

외형

- 키 180cm, 마른 체형이지만 운동신경 좋음
- 검은 머리, 날카로운 눈매, 창백한 피부
- 평소엔 후드티와 청바지 선호, 게임 속에선 검은 망토와 은색 갑옷 착용

성격 특징

- 내향적이지만 친구들과 있을 때는 활발해짐
- 책임감 강하고 정의로움
- 완벽주의 성향, 게임에 몰두하면 주변을 잊음
- 위기 상황에서 빠른 판단력과 침착함을 보임

가족 관계

- 부모님은 어릴 때 차원의 균열 사고로 실종
- 할머니와 단둘이 살고 있음
- 할머니에 대한 애정이 깊으며, 그녀를 지키려는 의지가 강함

욕망

- 실종된 부모님을 찾고 싶음
- 게임에서 최고가 되어 인정받고 싶어 함
- 세상을 구하고 영웅이 되고 싶은 숨겨진 욕망

트라우마

- 부모님의 실종으로 인한 상실감과 불안감
- 어릴 때 몬스터 습격으로 친구를 잃은 경험
- 자신의 능력으로 인해 주변 사람들이 다칠까 봐 두려워함

2. 유아라 (17세, 여)

외형

- 키 165cm, 날씬하고 유연한 체형

- 긴 은발, 차가운 파란 눈동자
- 주로 모노톤의 심플한 옷을 입음, 게임 속에선 하얀 로브와 수정 스타프 사용

성격 특징

- 표면적으로는 차갑고 무표정해 보이지만, 내면은 따뜻함
- 분석적이고 전략적인 사고방식
- 타인을 쉽게 믿지 않지만, 한번 신뢰하면 강한 유대감을 형성
- 완벽주의자로 자신에게 엄격함

가족 관계

- 비밀 정부 기관에서 자랐으며, 부모에 대한 기억이 없음
- 기관의 다른 아이들과 유사 가족 관계를 형성
- 진짜 가족을 그리워하지만 표현하지 않음

욕망

- 자신의 출생과 능력의 비밀을 알고 싶어 함
- 인류를 구하고 싶지만, 동시에 평범한 삶을 살고 싶어하는 모순된 욕망
- 진정한 의미의 가족과 소속감을 갖고 싶어 함

트라우마

- 어릴 때 받은 혹독한 훈련으로 인한 정서적 불안정
- 자신의 능력으로 인해 동료가 다친 경험
- 신뢰했던 상관의 배신으로 인한 신뢰 이슈

3. 박준호 (25세, 남)

외형

- 키 188cm, 근육질의 건장한 체형
- 짧은 갈색 머리, 굵은 눈썹, 선한 인상
- 편한 트레이닝복 선호, 게임 속에선 무거운 갑옷과 대검 사용

성격 특징

- 외향적이고 사교적, 유머 감각이 뛰어남
- 의리가 강하고 팀원들을 보호하려는 성향이 강함
- 다혈질이지만 금방 풀어지는 성격
- 단순하고 직설적인 화법, 솔직함

가족 관계

- 부모님과 여동생이 있으나, 독립해서 살고 있음
- 가족들과 우애가 좋으며 정기적으로 연락
- 여동생을 매우 아끼고 보호하려 함

욕망

- 최고의 헌터가 되어 가족을 편하게 해주고 싶음
- 팀원들과 함께 큰 업적을 이루고 싶어 함
- 인정받고 싶은 욕구가 강함

트라우마

- 첫 임무에서 팀원을 잃은 경험으로 인한 죄책감
- 어릴 때 아버지의 과도한 기대로 인한 스트레스
- 한때 실수로 민간인을 다치게 한 일로 인한 자책감

4. 이세라 (23세, 여)

외형

- 키 158cm, 마른 체형
- 짧은 보라색 머리, 큰 안경, 항상 피곤해 보이는 인상
- 오버사이즈 후드티와 작업복 바지 선호, 게임 속에선 첨단 기술 슈트 착용

성격 특징

- 내향적이고 사회성이 부족하지만, 관심사에 대해선 열정적으로 대화

- 호기심이 많고 새로운 기술에 대한 탐구욕이 강함
- 논리적이고 분석적인 사고, 감정 표현이 서툰
- 집중하면 주변 상황을 인식하지 못할 정도로 몰입

가족 관계

- 부모님은 모두 과학자였으나, 연구 사고로 사망
- 외삼촌 밑에서 자랐지만 소원한 관계
- 가족보다는 연구실 동료들을 더 가깝게 여김

욕망

- 차원의 균열의 비밀을 과학적으로 규명하고 싶음
- 자신의 연구로 세상을 변화시키고 싶어 함
- 부모님의 미완성 연구를 완성하고 싶은 숨겨진 욕망

트라우마

- 부모님의 갑작스러운 사망으로 인한 상실감
- 어릴 때 또래들의 따돌림으로 인한 대인 기피증
- 자신이 개발한 AI가 오작동을 일으켜 사고를 낸 경험

7. 게임 시스템

- 레벨: 1-100 레벨, 이후 초월자 등급 (1-10성)
- 직업군: 전사, 마법사, 궁수, 암살자, 성직자, 기술자 등
- 스킬 트리: 각 직업별 고유 스킬과 공용 스킬 존재
- 장비 시스템: 현실과 게임의 장비 연동, 특수 재료로 제작된 장비는 현실에서도 사용 가능
- 퀘스트: 일일 퀘스트, 주간 퀘스트, 메인 스토리 퀘스트, 던전 공략 퀘스트 등

8. 시리즈 구성 (예상)

- 시즌 1: 게임과 현실의 경계 (50화)
- 시즌 2: 숨겨진 음모와 초월체의 등장 (50화)

- 시즌 3: 차원의 균열과 세계의 운명 (50화)

9. 차별화 포인트

- 현실과 가상을 넘나드는 독특한 세계관
- 게임 요소를 활용한 흥미진진한 성장 스토리
- 현실 세계의 위협과 게임 속 모험이 결합된 긴장감 넘치는 전개
- 다양한 캐릭터들의 협력과 갈등을 통한 인간 드라마
- 10대부터 30대까지 폭넓은 독자층을 아우르는 스토리

10. 150화 플롯 설계

- 프롤로그 (1~5화)
 - 1화. 차원의 균열 발생과 세계의 변화 소개
 - 2화. 강민우의 일상과 게임 중독 묘사
 - 3화. '뉴 제네시스' 베타 테스터 선발
 - 4화. 가상현실 속 첫 로그인과 튜토리얼
 - 5화. 게임 속 첫 퀘스트 클리어와 흥분
- 제1장: 게임 속 영웅의 탄생 (6-30화)
 - 6-10화. 초보 마을에서의 적응과 기본 스킬 습득
 - 11-15화. 첫 던전 공략과 팀 플레이 경험
 - 16-20화. 유아라와의 첫 만남과 라이벌 관계 형성
 - 21-25화. 중급 지역 진출과 난관 극복
 - 26-30화. 첫 보스 몬스터 격파와 영웅으로 주목받기 시작
- 제2장: 현실과 가상의 경계 (31-55화)
 - 31-35화. 게임 속 최고 레벨 달성과 특별 퀘스트 발생
 - 36-40화. 퀘스트 중 죽을 뻔한 위기와 현실감 체감
 - 41-45화. 현실에서의 신체 능력 향상 발견

- 46-50화. 게임과 현실의 연관성에 대한 의문 제기
- 51-55화. 비밀 정부 기관의 접촉과 충격적 진실 폭로
- 제3장: 현실 세계의 헌터 (56-80화)
 - 56-60화. 현실 세계 던전 첫 탐사와 혼란
 - 61-65화. 박준호, 이세라와의 만남과 팀 결성
 - 66-70화. 도시 외곽 던전 공략과 실전 경험 축적
 - 71-75화. 유아라의 정체 발각과 갈등
 - 76-80화. 대규모 몬스터 습격 사건과 첫 전투
- 제4장: 음모의 그림자 (81-105화)
 - 81-85화. 정부 내 부패 세력 발견과 내부 갈등
 - 86-90화. 차원의 균열을 조종하는 비밀 조직의 존재 감지
 - 91-95화. 강민우 부모님의 실종 사건과 연관성 발견
 - 96-100화. 유아라의 과거와 비밀 정부 기관의 실체
 - 101-105화. 팀 내부의 갈등과 해결 과정
- 제5장: 세계의 위기 (106-130화)
 - 106-110화. 초대형 던전의 출현과 세계 각지의 혼란
 - 111-115화. 차원의 균열 확대와 현실 세계 위협 증가
 - 116-120화. 비밀 조직의 true 계획 발각
 - 121-125화. 팀원들의 능력치 극한 돌파와 초월자로의 성장
 - 126-130화. 최종 보스 몬스터의 등장과 대격전 시작
- 제6장: 운명의 결전 (131-145화)
 - 131-135화. 세계 각지에서 벌어지는 헌터들의 필사의 방어전
 - 136-140화. 강민우와 팀원들의 결전지 잠입
 - 141-145화. 최종 보스와의 사투와 극적인 승리
- 에필로그 (146-150화)

- 146화. 세계의 안정과 축제 분위기
- 147화. 팀원들의 미래 계획과 새로운 도전
- 148화. 강민우 부모님 구출과 재회
- 149화. 차원의 균열의 안정화와 새로운 위협의 암시
- 150화. 강민우의 회상과 미래를 향한 결의

11. 세부 플롯 포인트

1) 강민우의 성장 곡선

- 초보 헌터에서 최고 레벨 달성까지의 과정
- 현실에서의 능력 개화와 적응 과정
- 리더십 스킬 개발과 팀 운영 능력 향상
- 게임과 현실을 넘나드는 전략 수립 능력 발전

2) 유아라와의 관계 발전

- 라이벌에서 동료로, 그리고 연인으로의 발전
- 유아라의 비밀 밝혀지는 과정과 갈등, 화해
- 서로의 트라우마 극복을 돕는 과정

3) 팀 다이내믹스

- 박준호의 실수와 책임감 성장 과정
- 이세라의 사회성 향상과 팀 내 역할 확대
- 팀원 간 갈등과 화해를 통한 유대감 강화

4) 게임 시스템의 진화

- 새로운 직업군과 스킬의 지속적 추가
- 레벨 캡 상향과 초월자 시스템 도입
- 현실 세계 던전과 게임 던전의 연동 시스템 발전

5) 세계관 확장

- 차원의 균열의 기원과 본질에 대한 점진적 밝힘
- 다른 나라의 상황과 국제적 협력 체계 구축 과정
- 몬스터의 생태계와 지능 발달에 대한 탐구

6) 적대 세력의 단계적 등장

- 저레벨 몬스터부터 시작해 최종 보스까지의 단계적 등장
- 인간 적대 세력의 암약과 정체 밝혀지는 과정
- 최종 보스의 목적과 차원의 균열과의 관계 규명

7) 강민우 가족사의 미스터리

- 실종된 부모님에 대한 단서 발견과 추적 과정
- 부모님의 과거와 차원의 균열 사이의 연관성
- 가족 재회를 위한 노력과 최종 결실

8) 사회적 변화와 인류의 적응

- 몬스터와 던전의 일상화에 따른 사회 시스템 변화
- 헌터의 사회적 지위 변화와 새로운 직업군 등장
- 과학기술의 발전과 마법의 공존으로 인한 새로운 문화 형성