**"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 '섀도우 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. 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

**7. 시리즈 구성 (예상)**

* 시즌 1: 게임과 현실의 경계 (50화)
* 시즌 2: 숨겨진 음모와 초월체의 등장 (50화)
* 시즌 3: 차원의 균열과 세계의 운명 (50화)

**8. 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

**9. 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

**10. 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 다이나믹스

- 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