

エンタメの4つの革命



漫画・映画・音楽・ゲームの4分野の歴史を変える

『世界史を変えるコンテンツ』は各分野でも起爆剤になる。
各分野のアーティスト・企業・政府にも本作が大チャンスに。

①漫画：発行部数歴代1位



- ・ミッキー 10 億部超え。3 億は本編、8 億は歴史漫画
- ・193 国で世界 & 自国史を電子出版。娯楽スピンオフも多数

②：映画：興行収入歴代1位



- ・『さよなら金正恩』で達成。東アジア 4 カ国共同制作
- ・中国市場+西側の好感度(日韓+新たな朝鮮)で現実的

③：音楽：21 世紀最高のアルバム



- ・史上初めて 193 カ国の歌手と全言語で制作されたアルバム
- ・独裁国は朝鮮、ムスリムは藤井、その他の国は BTS で交渉

④ゲーム：格闘ゲーム歴代1位



- ・ナルトは 5 位で 1 位のモーションまで約 3 倍(年割で 2 倍)
- ・本作は完全格ゲー向きで資金調達に強い。達成は現実的

① 漫画



30年で累計発行部数歴代1位の11億部を達成

本編30巻で3億。『漫画でわかる世界史・各国史』で8億。193カ国で出し教育史を変える。スピンオフで娯楽面も強調。

30巻で3億部は現実的



- ・鬼滅が23巻&10年で2.2億部
- ・本作なら30巻3億部は現実的
- ・鬼滅と同じ10年で達成できる

193国で歴史漫画を電子出版



- ・電子は制作費だけ。補助金も出る
- ・絵柄も話もその国の好みに応じ
- ・正恩博士のタイムマシンで出かける

最も需要が高いのは学習漫画



- ・『Classics Illustrated』も10億部
- ・41~71年の30年&10カ国&印刷
- ・30年&195カ国&電子で8億は容易

数字は幻だが神話を崩す為必要



- ・数字は幻だが宗教と同じで幻も重要
- ・「ミッキー最高」の幻を数字で超越
- ・ミッキーの数字も絵本等を含むはず

教育史を変えれば題の意味あり



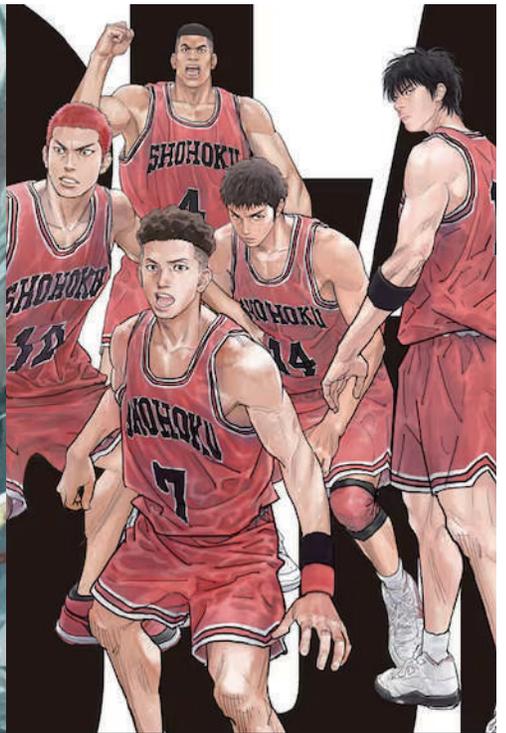
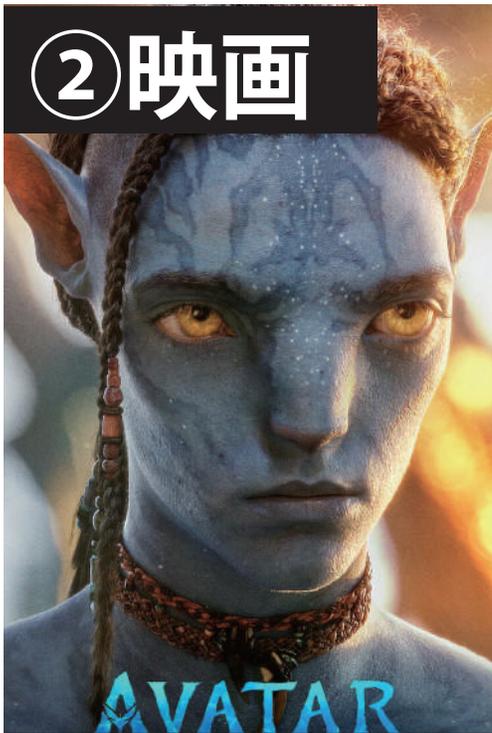
- ・一部の国だけでは題の意味がない
- ・193カ国全てなら教育史が変わる
- ・歴史漫画でもこの題の意味が出る

多ジャンルのスピンオフも出す



- ・『世界を変える〜Asia as No.1〜』等
- ・平壤の奇跡が舞台のお仕事恋愛漫画
- ・実写ドラマ&映画でのヒットが主目的

②映画



全ての映画興行収入で世界歴代 1 位を獲得

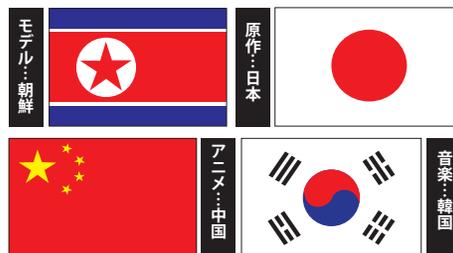
劇場版『さよなら金正恩』をアニメ中国、音楽韓国で制作。
5 位のナタは 1 位アバターまで 1.38 倍なので高確率で可能。

FIRST SLAMDUNK の回想方式



- ・英雄・金正恩の 103 歳での死を描く
- ・まつり視点の回想と現在を交互に
- ・G10 になった未来の朝鮮も描写

東アジア 4 カ国共同制作



- ・4 カ国なら米国人も納得しやすい
- ・モデル朝鮮と原作日本は確実に最強
- ・音楽韓国とアニメ中国も最強に近い

中国市場+西側の好感度で成功



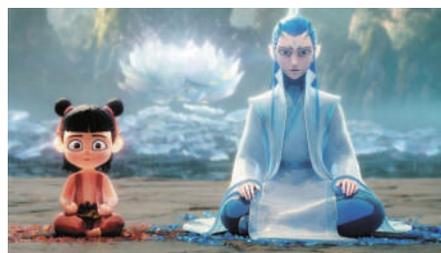
- ・ナタは中国人以外ほぼ観てない
- ・それでも 1 位まで 1.38 倍
- ・原作日本、音楽韓国なら抜ける

アニメ初のアカデミー賞も視野



- ・作品賞はアニメを除外していない
- ・多様性等の条件は満たしている
- ・世界史を変えれば可能性は十分

「中国のアニメ」を強調



- ・中国で「我が国のアニメ」になるよう
- ・欧米では「東アジア 4 カ国」を強調
- ・日朝韓とその他地域では中国を強調

通常アニメも中国制作



- ・映画でない通常版も中国制作
- ・中国アニメが西側で市民権を得る
- ・国益になるので協力を得やすい

③ 音楽



BTS と世界の歌手で 21 世紀最高のアルバム制作

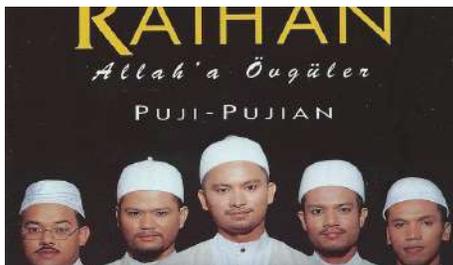
国連 193 カ国全てから集結。朝鮮なので独裁国も呼べる。
 イスラム圏はムスリムの私が交渉。他は全て BTS 主導。

『サージェント』を超える



- 20 世紀最高の BEATLES の名盤は偉大
- だが『英国 4 人 / ロック / 英語』限定
- 『193 国 & 全ジャンル & 全言語』が上

楽器禁止のムスリムはサイド



- 中東では楽器禁止の国が多い
- ナシードというアカペラなら OK
- 楽器の曲と違う盤でプレス

音楽禁止のアフガンはアザーン等



- アフガンは音楽禁止なので独立して参加
- 礼拝呼びかけのアザーンは歌に近い
- 冒頭にアザーンのソロを入れる等の形

全曲コラボにして 3 枚組に



- 1 国 1 曲で 3 分とすると、8 枚必要
- 全曲コラボにして 3 枚組に収める
- 3 枚一組は普通 (例: ボブディラン)

K-POP は絶対に乗ってくれる



- BTS 皆様の進路と一致するかは不明
- K-POP 業界は頂点に立つ大チャンス
- HYBE や JYP 等レーベルは確実に乗る

使用楽器が史上最多の AL に



- 楽器と認定される全楽器を使用
- どの楽器もその道の大家に依頼
- ギャラの資金は各方面から調達

④ゲーム



30年で格闘ゲームの累計販売本数 1位に

ナルトは歴代5位でトップまで3倍。1年当たりなら2倍。本作は格ゲー向きで資金調達に強い。歴代1位は射程圏内。

全ゲームで最高額の賞金



- ・ナルトは3300万でモーコンは1億
- ・1年当りだとナルトは1位まで2倍
- ・漫画がナルトの数倍で1位が射程圏

本作はナルトより格ゲー向き



- ・1国1人(格ゲーの鉄則に近い基本)
- ・職業が多彩(ナルトはほぼ全員忍者)
- ・全員が投げ・対空・突進等の技を持つ

モーコンのメーカーと制作



- ・1位のモーコンのワーナーと制作
- ・本作がワーナーの脅威にならない
- ・格ゲーとしての革新性を共同追求

全ゲームで最高額の賞金



- ・総額はDota2の43億円が最高(21年)
- ・個人額はフォートナイトの3.3億円
- ・毎年上記2つで歴代最高額を提供

世界のeスポーツ校と連携



- ・CTWのゲーマーを格ゲー最強に
- ・現場からの意見をまとめて改善
- ・有望な学生を早めにスカウト

本作専門プロを多数サポート



- ・「最も生活できるゲーム」にする
- ・本作は各国や企業との連携が強い
- ・セカンドキャリアも支えやすい