

# 四面展開の戦略『平壤カルテット』（仮）

⇒「本家・マスコット・アパレル・ファンド」の4分野に展開

## ①本家

エンタメの4つの革命（同名の企画書参照）



- ・漫画：発行部数歴代1位（本企画書 P2 参照）
- ・映画：興行収入世界歴代1位
- ・音楽：史上最高のアルバム（193国&全ジャンル）
- ・ゲーム：格ゲー歴代1位（ワーナーと30年で）

## ②マスコット

ポケモンを超え IP ランキング1位



- ・ゼロから任天堂と共同開発。本家を超える可能性
- ・1国1匹で193匹集めたら世界が変わる？
- ・キャラ配分は国ごとに変える？
- ・ポケモンを超える IP ランキング1位目指す

漫画が  
スタート

## ③アパレル

世界のアパレル企業トップ10に



- ・トップ10は5社スポーツで1位 NIKE。中国が3社
- ・④と連携で新技術&素材開発。アスリートが勝つ為に選ぶ
- ・中国と合併し中国市場掴む。デザは完全西のイメージに
- ・アフリカ等の選手を早期に支援し記録更新を促進

## ④ファンド

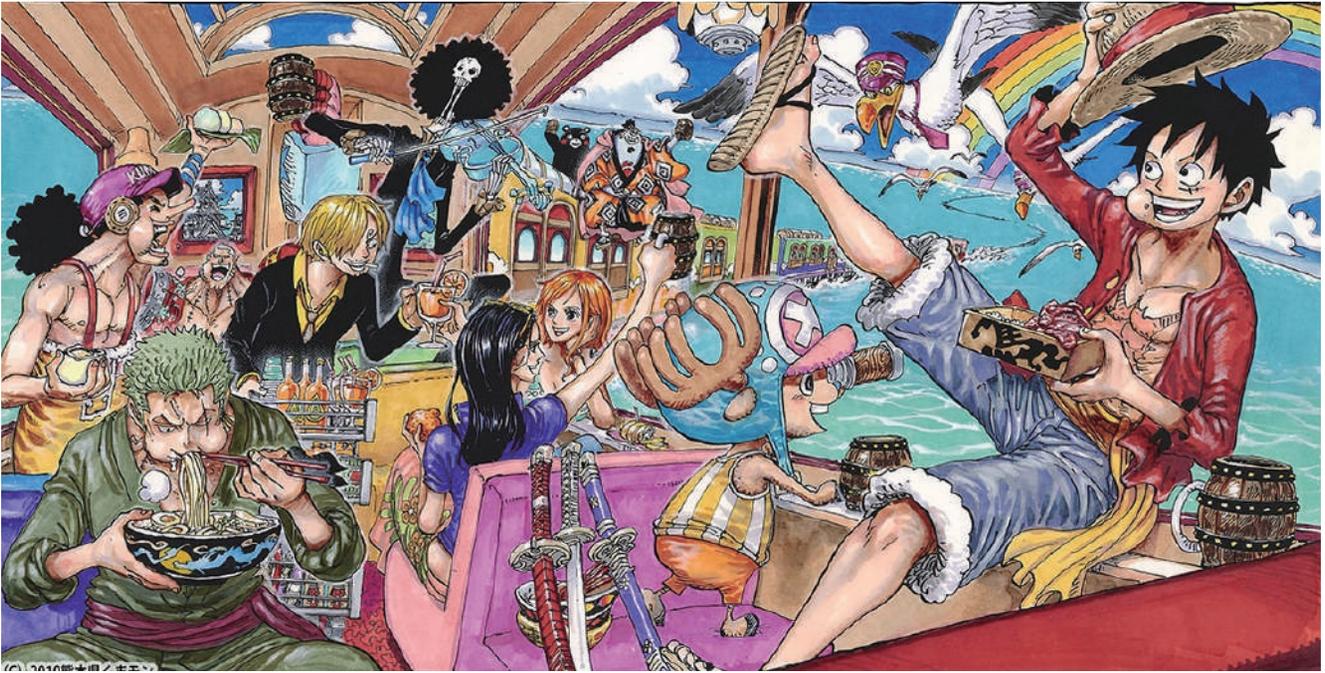
平壤バブルの資金を多分野に投資



- ・朝鮮には今後莫大な資金が集まり、資源も世界有数
- ・SBGの様に多分野に投資。バブルを実体経済に繋げる
- ・利益に加えてCTWのイメージ向上。①～③に好循環
- ・世界を変えるファンド。事業統括社はNASDAQ等上場

『Change the World』という言葉は、  
実際に世界や歴史を変えて初めてインパクトがある。  
金総書記と朝鮮が世界史を変えることでブランド化する。

# 漫画の発行部数歴代 No.1 (7 億部) の内訳



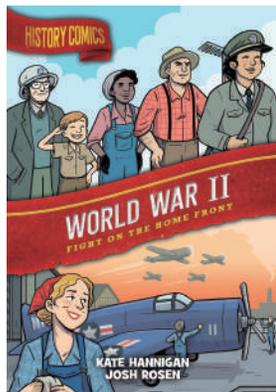
⇒本編 3 億・スピンオフ 1 億・歴史&伝記漫画 3 億

- ・漫画の歴代最多は ONE PIECE で 6 億見込み ( 現在 5.8 億 )。7 億なら確実に歴代 1 位
- ・フロッピーコミックを別計算の必要はない。単行本の方が高価で米でも主流に。フロッピーはオワコン化
- ・ミッキーとクラシックス・イラストレイテッドの 10 億は雑誌なので対象外 ( 海外でもそのように評価 )  
※フロッピー：アメコミで従来主流だった形式。20~40P の冊子。割高で紙質が悪い。今のアメリカの漫画市場では単行本の 5 分の 1 の売上。



## ●7 億部の内訳

- ・本編は 30 巻 10 年で 3 億。鬼滅と同じペース。20 年で 4 億も現実的
- ・スピンオフ (SO) は少女漫画で花男超えの 7000 万部 (本編開始から 20 年で)
- ・その他の SO が合計 3000 万部で SO は計 1 億 (本編開始から 20 年で)
- ・歴史&伝記漫画は 10 年で 2.5 億、20 年で 5 億可能。20 年で 3 億は確実
- ・歴史&伝記は伸び続ける。最終的に 50 年 11 億程度でミッキー等も超える



## ●歴史&伝記漫画

- ・世界の小学校に通う児童⇒7.3 億人
- ・10 冊の自国史を買う⇒500 人に 1 人
- ・30 冊の伝記を買う⇒2000 人に 1 人
- ・上記の計算で、10 年で 2.5 億になる
- ・10 冊の世界史も入れればさらに増加

## ●少女&ビジネス漫画『Asia as No.1』

- ・ビジネス要素で男性を取り込む
- ・本編から少年も呼び込める

※表紙は全てイメージ

# 少女漫画『世界を変える〜Asia as No.1〜』



⇒『花より団子』 超え 7000 万部とドラマ・映画の大ヒットを目指す

## 日朝の恋愛。どちらも外交官



- 日本人女性と朝鮮人男性の恋愛
- 男性は質実剛健、真面目で頑固
- 日朝の価値観の違いでよく衝突

## 舞台は高度成長に湧く朝鮮



- 平壤の奇跡が始まった朝鮮が舞台
- 世界からの移民、観光客で連日賑わう
- 『三丁目の夕日』的な郷愁も描写

## 中日韓ASEANがGDP1位



- 中国は総合、日韓は一人当り
- ASEANは地域連合でEU抜く
- 朝鮮は好きな国の世界No.1

## プロジェクトX的な事業描写



- 男性も楽しめるビジネス漫画に
- 実際の朝鮮の事業をアレンジ
- 目玉の1つは柳京ホテルの再生

## 朝中韓タイのイケメン4人



- 花男のF4の様にタイプの違う4人
- 朝鮮は素朴系、韓国はオシャレ系
- 中国はクール系、タイはワイルド系

## 正恩も本編のまま登場



- 最終戦の傷で、もう戦えない
- よくサボって執務室から脱走
- 主人公が正恩を見張る役目

# 毎回別の主題歌で掴む（第1クールの例）



⇒ 二大楽団・テイラー・マンソン・BTS・TOTO 等オールスターで

1話OP『コンギョ』



- 21世紀を象徴する新しい反戦歌
- 外国語で2曲目のグラミーに(別紙)
- 国務委員会演奏団&ベルリンフィル

1話ED・テイラー『Anti-Hero』



- 20年代洋楽を代表するメガヒット
- 従来の英雄像と異なる「反英雄」の意味
- テイラーが入ると一気に西の印象に

12話OP・マンソン『New Shit』



- 2番目に売れた『This is the new shit』
- アニメ史上最もグロテスクな映像に
- 「ネットで観ろ」とホラーな予告だけ出す

12話EDは『親近なる父』



- 功勳国家合唱団&ウィーンフィル
- フィナーレ的サウンドで完全ED向き
- 『さよなら金正恩』を先取りする映像

11話OP・BTS『Dynamite』



- BTS最大の曲。メンバーもアニメ化する
- サビ最後で髪をセットする振り付け
- ロン毛の正恩と全員が覇気カットに

11話ED・TOTO『アフリカ』



- 世界でアフリカの歌といえばこれ
- アフリカ人にも愛されている
- 史上最大のコーラスで録音@サハラ

# 『コンギョ』でグラミー最優秀楽曲賞を受賞



⇒外国語曲で2曲目。21世紀を象徴する曲&22世紀の投票でも1位に。

## 21世紀を象徴する曲になる



- 金総書記と朝鮮が21世紀を象徴する
- 22世紀の投票でも『21世紀の曲1位』に
- 外国語曲では58年のイタリア曲以来

## 新しい反戦歌になる



- 「独裁国家」の軍歌でしかも攻撃を歌う
  - それが平和の象徴になるのが新しい
  - 20世紀のイマジン、21世紀のコンギョ
- ※労働の歌だが外国人にとっては軍歌

## 平和は細かい音楽性より重要



- 細かい音楽性は曖昧で道楽とも言える
- 大戦リスクを下げた曲の方が価値が上
- 「何の為の音楽か」が問われる選考

## 受賞アーティスト参加で確率UP



- 受賞アーティストにも参加して頂く
  - 別アレンジや別言語の歌唱など
  - 参加により「グラミーらしさ」が出る
- ※R&B・ラップ・インスト等各分野の受賞者に参加して頂く

## 多彩なバージョンを出す



- 本家1曲だとグラミーにはやや単純
- 多彩なアレンジで音楽性を広げる
- 各ジャンルの世界一に依頼

## 全米チャート1位は現実的



- 漫画が狙い通りヒットすれば現実的
- 主題歌として流すのは1回だけ(別紙)
- シングルを出す時期と方法が鍵

## 韓国アニメ主題歌も全米1位



- 『K-POP Girls Demon Hunter』主題歌
- 同作は偉大だが本作の方が断然上
- 同作の1位を考えれば1位は現実的

## 米のファンを増やすことが重要



- 1週間の米の販売と視聴で決まる
- 作品の米ファンを増やすことが重要
- その上で集中的なプロモを仕掛ける

## アジア初は韓国が先かも



- 今年のノミネートは8曲中2曲が韓国
- 近いうちに受賞する可能性がある
- 韓国とは音楽で協働するので良い事

# 多ジャンルのゲームとコラボ



⇒作品への入口拡大。 シムシティは現実の朝鮮への理解が深まる。

## 『マリオカート×世界を変える』



- 詳細は別紙参照
- コロコロで漫画も出しコース紹介
- 『ツアー』未登場の国に特に焦点

※マリオカートツアーはG7やギリシャ・豪など主要国のみ

## シムシティ系『平壤の奇跡』



- 朝鮮の都市計画をシムシティ系に
- 元山リゾートや20x10等も盛り込む
- 当初の資材&電力不足も入れる？

## 無双シリーズ『世界無双』



- ワンピや北斗の拳もコラボ
- 回転系など広範囲攻撃が重要
- 本編で積極的にそういう技出す

## パチンコ



- 北斗は全ての機種で一番人気
- 連打技の多さや豪快さが重要
- 北斗超えの特徴をメーカーと追求

## パワフルプロ野球



- 呪術・鬼滅などジャンプ系多数
- コンギョは野球の応援歌に最適
- 定着のためにも積極コラボしたい

## フォートナイト or Call of Duty



- フォートはBLEACH等ジャンプ系多数
- CoDのコラボは少ないがガンダム等
- 射撃要素が強いCoDの方が合うかも

# 『マリオカート × 世界を変える』

## ① 『ツアー』 とほぼ同じように作れる



『ツアー』のステージ・マドリッドグランデの画面

- 『マリオカートツアー』と同様に作る
- 同作は世界13都市のコースと通常コース(計53)
- 世界を変えるのキャラ数(国数)とほぼ同じ
- 1都市あたり約25の名所&名物を入れている

## ② マリオカートの歴代コラボ一覧



メルセデス・ベンツ



ゼルダの伝説



カービィ



どうぶつの森

- 上記コラボは『マリオカート8』の「追加ダウンロードコンテンツ」の扱い
- 『マリオカート×ゼルダ』のような個別タイトルではない
- 本作は『マリオカート×世界を変える』のような個別タイトルを目指す



## ③ アフリカ等の国々は観光PRで出たい。一定の協賛や協力を頂けるはず。

- 『ツアー』で出たのは、G7・スペイン・オランダ・ギリシャ・オーストラリア・タイ・シンガポールのみ
- 本作はBRICS・アフリカ・中東・中南米・東欧・CISなどの国々が均等に合計50カ国出る
- 各国政府だけでなく、プレイヤーも自分の国が出ると嬉しいので、マリオカートの人気もさらに上がる

## 平壤のコース『ピョンヤン・モーニングサンシャイン』の名所・名物の例

### 金総書記の代で完工 or リノベーションされた建築物



元山葛麻リゾート



柳京ホテル



未来科学者通り



軍事境界線



板門店



マスゲーム



馬息嶺スキー場



平壤総合病院



和盛ニュータウン



軍事パレード



メーデースタジアム



交通整理員

### 首領様・将軍様に関わる名勝



日成首領像・正日将軍像



錦繡山太陽宮殿



白頭山カルデラ湖



1号列車(金総書記用)



党創立記念塔



万寿台議事堂



主体思想塔



白頭山密営



正日峰



恭愍王陵



平壤地下鉄



凱旋門

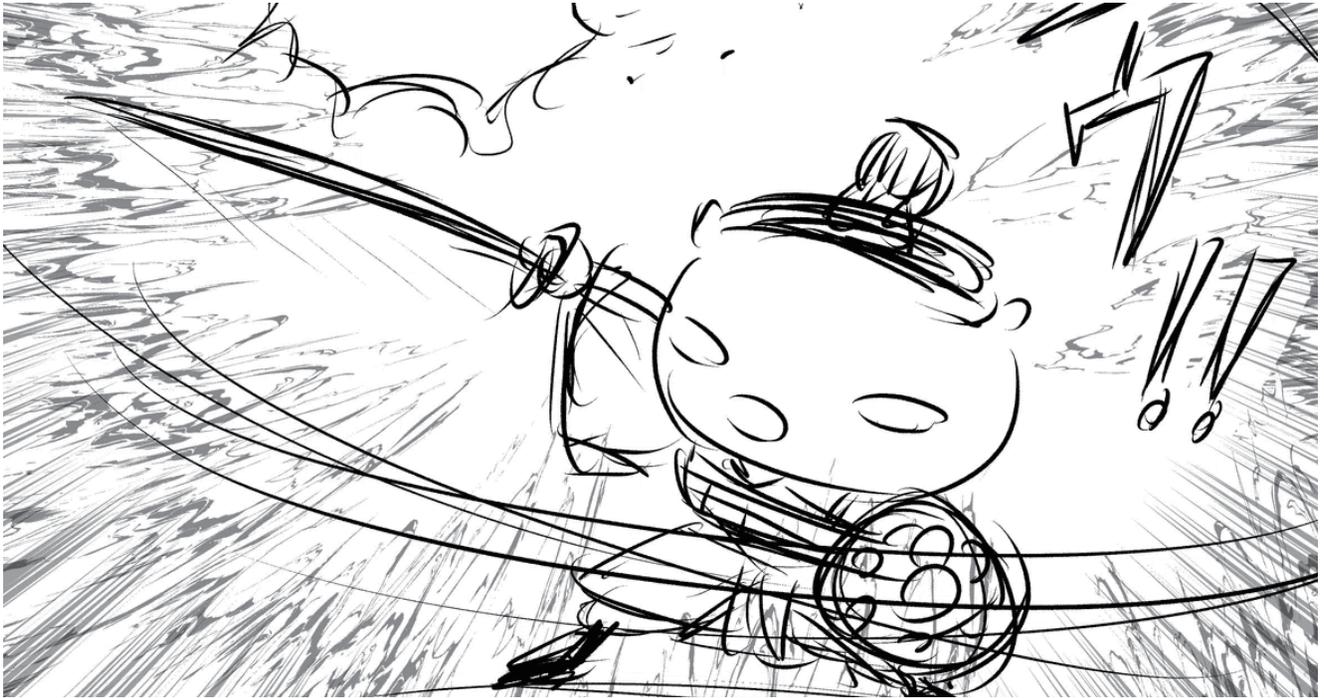


秘密の地下道



千里馬像

# 正恩の最終奥義『前進する社会主義』



## ⇒新たな形で米国でも主流となりつつある**社会主義の比喻**

### ゲバラから伝授される



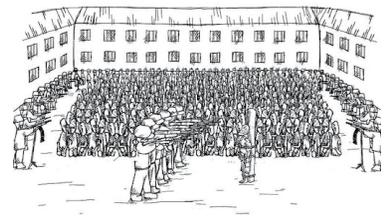
- 蘇ったゲバラが正恩に伝授
- 「革命の意志を最も受け継ぐ」と評価
- 毛沢東やザップなどの登場も考え中

### 社会主義者たちの念を込める



- 社会主義を信じて死んでいった人々
- その念を集めて放つ一撃
- 技自体はシンプルな突進系の斬撃

### 無慈悲に殺された人々も含む



- 社会主義を信じた人だけではない
- 信じていなかったが殺された人々も
- 金家に殺された人々の怨念も含む

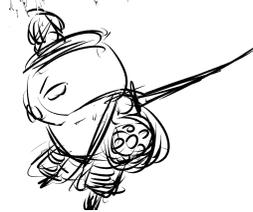
### 初期の正恩は使いこなせない



その証拠に、  
社会主義の  
オーラはそれほど  
集まっていない

- 人々からの強い信頼が必要
- 初期の正恩は全く使いこなせない
- 徐々に信頼されて使えるように

### 究極最終奥義もある



- ワンネス・ワールド(一つの世界)
- 人類全ての念を込める一撃
- 意志のバラバラさが力になる

※正恩も地球人も当初は「意志の統一が必要」と勘違いしていた

### 有名な朝鮮ポップが由来



- 2016年の曲で日本でも有名
- 「鯨州に住んで生きよう」の空耳
- 朝鮮曲で統一するクールでEDに