



طرح برنامه رئالیٹی شو
TOTO توتو

اردی بهشت ۱۴۰۵

مهدی اسکندری، علی مؤدن

Totoshow.ir

معرفی طرح



توتو یک مسابقه و بازی تماماً فوتبالی است که اطلاعات و هوش شرکت‌کنندگان خود را در مراحل مختلف به چالش می‌کشد.

خلاصه طرح



نام برنامه: توتو

ژانر: مسابقه | سرگرمی | رئالیتی شو

تعداد فصل: نامحدود

تعداد قسمت:

۱۵ قسمت مسابقه + ۲ قسمت آدیشن
+ ۱ قسمت ویژه با حضور سلبریتی‌ها

مدت هر قسمت: ۶۰ دقیقه

جایزه هر فصل: ۱ میلیارد تومان

ساختار رقابت





فرآیند انتخاب شرکت‌کنندگان در رئالیتی‌شوی «توتو» با هدف شناسایی افراد مستعد، پرنرژی و علاقه‌مندان واقعی فوتبال طراحی شده است. تمرکز اصلی این برنامه بر حضور «خوره‌های فوتبال» و افرادی است که علاوه بر علاقه جدی به این ورزش، از دانش فوتبالی، قدرت تحلیل، هیجان رقابت و توانایی تعامل در فضای بازی برخوردار باشند.

در مرحله نخست، ثبت‌نام و ارزیابی اولیه به صورت آنلاین انجام می‌شود. متقاضیان از طریق یک آزمون اینترنتی مورد سنجش قرار می‌گیرند تا میزان اطلاعات فوتبالی، سرعت عمل، قدرت تصمیم‌گیری و آمادگی ذهنی آن‌ها بررسی شود. این مرحله به تیم تولید کمک می‌کند تا از میان متقاضیان، افراد مناسب‌تر را شناسایی کند.



پس از پایان ارزیابی اولیه، حدود ۱۵۰ نفر از شرکت‌کنندگان برتر به مرحله آدیشن یا تست حضوری دعوت می‌شوند. در این بخش، علاوه بر توانایی‌های فوتبالی، ویژگی‌هایی مانند شخصیت، میزان انرژی، قدرت تعامل، حضور مقابل دوربین و توانایی ایجاد جذابیت نمایشی نیز بررسی خواهد شد؛ چرا که موفقیت یک رئالیتی‌شو علاوه بر رقابت، به کیفیت حضور و ارتباط شرکت‌کنندگان با مخاطب نیز وابسته است.

در نهایت، از میان شرکت‌کنندگان حاضر در آدیشن، ۳۲ نفر به‌عنوان شرکت‌کنندگان اصلی فصل انتخاب می‌شوند تا وارد رقابت نهایی «توتو» شوند.

مراحل بازی



هر قسمت از برنامه توتو، شامل دو مرحله است.

مرحله اول

مسابقه اطلاعات فوتبالی
در آیتم‌های متنوع
هر فرد به تعدادی سوال
پاسخ داده و امتیاز جمع می‌کند.

مرحله دوم

بازی توتو
بازیکنان با امتیازات کسب شده
در مرحله قبل، با یکدیگر در
خرید بازیکن و تشکیل اسکواد
برنده رقابت می‌کنند.

مراحل بازی



مرحله اول: مسابقه فوتبالی

مرحله ابتدایی برنامه جایی است که شرکت‌کنندگان اطلاعات فوتبالی خود را محک می‌زنند. آن‌ها با پاسخ دادن به سوالات تخصصی فوتبالی، امتیاز جمع‌آوری می‌کنند. سوالات در آیتم‌های متنوع و جذابی طراحی خواهد شد که شامل سوالات تصویری، متنی و فرمی است. لازم به ذکر است که سوالات هر مرحله از رقابت‌ها با سوالات مرحله بعدی متفاوت است.

1

مراحل بازی



آیتم‌های مرحله اول شامل:

سوالات متنی | سوالات تصویری | سوالات فرمی

حدس نام
بازیکن از کریبر
پس

تشخیص باشگاه
مشترک دو
بازیکن

حدس باشگاه از
اسکواد ناقص

تلفیق سه چهره
معروف فوتبالی

باشگاه اول و
باشگاه فعلی یک
بازیکن

کاپیتان‌های
برنده جام
جهانی

بازیکنان هلندی
پریمیئرلیگ

کدام دیتا
درمورد یک
بازیکن غلطه؟

و ...

برندگان توپ
طلا در ادوار
مختلف

این صحنه چی
میشه؟

حدس نام
بازیکن از
شناسنامه

مراحل بازی



مرحله دوم: میز بازی توتو

هدف بازی: ساختن یک تیم فوتبال ۱۱ نفره بر اساس یک سیستم فوتبالی در این مرحله امتیاز شرکت‌کنندگان از مرحله اول تبدیل به دارایی آنها شده و علاوه بر آن به هر بازیکن ۴۰۰ میلیون نیز داده می‌شود تا با آن ترکیب دلخواه خود را از مارکت خریده و اسکوادشان را تشکیل دهند. رقابت در این مرحله به شکل مزایده برای هر بازیکن (کارت) شکل گرفته و بازی تا تکمیل شدن اسکوادها پیش خواهد رفت. برنده نهایی بازی کسی است که توانسته باشد با ارزش‌ترین اسکواد را بسازد.

2

ساختار بازی



+400\$

اضافه شدن ۴۰۰ میلیون



برداشتن
کارت سیستم



خرید چند بازیکن
اولیه با دارایی



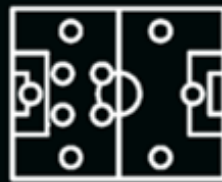
تبدیل امتیازات
به دارایی اولیه



فلوی هر بازیکن
در مرحله دوم



شرکت در مزایده و رقابت
برای خرید کارت بازیکن



تکمیل تیم بر اساس
کارت سیستم



محاسبه ارزش اسکواد

ساختار بازی توتو



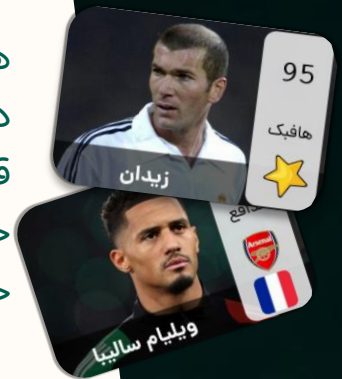
کارت سیستم

سیستم بازی به شکل تصادفی توسط مجری (گرداننده) بازی اعلام می‌گردد و شرکت‌کنندگان موظف به تکمیل اسکواد خود بر اساس آن سیستم خواهند بود.



کارت بازیکن

هر بازیکن فوتبال یک کارت در بازی توتو دارد که شامل اطلاعات ملیت، پست، تیم و قیمت بازیکن است. شرکت‌کنندگان با خرید بازیکنان در مزایده مارکت، تیم فوتبال خود را تکمیل می‌کنند.



فرآیند وام

اگر در طول بازی یک شرکت‌کننده با کمبود بودجه برای خرید بازیکن مواجه شود، می‌تواند از مجری (گرداننده بازی) تقاضای وام کند. وام در ازای پرسشی سخت فوتبالی به فرد تعلق می‌گیرد.

کارت شانس

بعد از هر دور مزایده شرکت‌کننده‌ای که بازیکن را خریداری کرده، یک کارت شانس برمی‌دارد. کارت شانس شامل پاداش یا جریمه مالی و یا اکشن‌های مؤثر است.



ایده‌های اجرایی



تیم سازنده توتو ایده‌های اجرایی بسیار متنوعی برای ساخت این رئالیتی‌شو دارد که علاوه بر بالا بردن جذابیت برنامه برای جامعه مخاطب فوتبال دوست، می‌تواند هیجان مسابقه را بیش از پیش بالا ببرد.

این خلاقیت‌های اجرایی در طراحی صحنه، المان‌های بازی، آیتم‌های فرمی مسابقه، جایزه و یادبود شرکت در مسابقه، اسپانسرشیپ و پروداکت جانبی برنامه بروز خواهد داشت.

ایده‌های اجرایی



جایزه نهایی



مجموع ارزش کارتهای نفر اول فینال رقابت توتو، به تومان تبدیل شده و به عنوان جایزه به آن فرد اهدا می‌گردد.

به عنوان مثال اگر مجموع ارزش کارتهای یک بازیکن ۹۵۰ میلیون باشد، جایزه وی ۹۵۰ میلیون تومان خواهد بود. این روش باعث می‌شود تا افراد در بازی نهایی به دنبال خرید بازیکنهای با ارزش‌تری باشند. لازم به ذکر است در صورت دریافت وام باید ارزش وام اخذ شده از مجموع کارتهای وی کسر گردد.

همچنین سایر شرکت‌کنندگان در رقابت نیز به فراخور مرحله‌ی حذف شده، یادبود و هدیه جداگانه‌ای از طرف برنامه و اسپانسر دریافت خواهد کرد.

ماکت برنامه



برای معرفی بهتر ساختار برنامه و بازی، ماکت بازی با حضور چهار شرکت‌کننده واقعی در فضای تست (پلاتو) تهیه و آماده شده است. برای تماشای ماکت کافی است کد رو به رو را اسکن کنید.

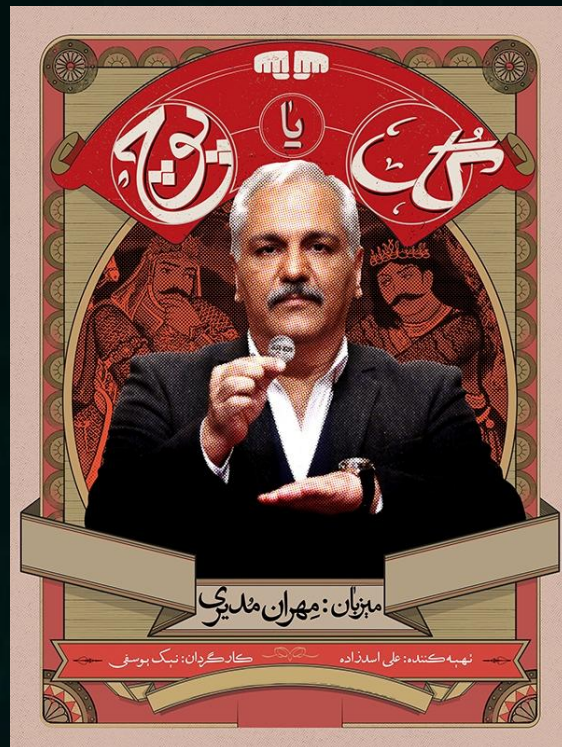
نکته: دانلود یا تماشای ویدئو نیاز به دسترسی به نت بین‌الملل دارد.



محصول جانبی و مرچندایزینگ

رئالیتی شوی «توتو» علاوه بر ظرفیت رسانه‌ای و سرگرمی، دارای پتانسیل توسعه محصولات جانبی تجاری نیز می‌باشد. این محصول، بردگیم (بازی رومیزی) «توتو» است که بر پایه ساختار و هیجان بازی اصلی طراحی شده و قابلیت عرضه گسترده به بازار را دارد. با توجه به محبوبیت بازی‌های رومیزی و بازار روبه‌رشد سرگرمی‌های خانوادگی و گروهی، بردگیم «توتو» می‌تواند به‌عنوان یک محصول مستقل و پرفروش وارد چرخه تولید انبوه شود. این محصول قابلیت چاپ و توزیع در تیراژ چندین هزار نسخه‌ای را داشته و می‌تواند علاوه بر ایجاد درآمد مستقیم، به توسعه برند «توتو» و افزایش تعامل مخاطبان با این مجموعه کمک قابل‌توجهی کند.

برنامه‌های مشابه



بررسی نمونه‌های موفق در پلتفرم‌های داخلی نشان می‌دهد که رئالیتی‌شوهای مبتنی بر بازی و رقابت، در صورت طراحی درست، ظرفیت بالایی برای جذب مخاطب و توسعه تجاری دارند. یکی از نمونه‌های قابل توجه، برنامه «گل یا پوچ» است؛ بازی‌ای سنتی و بسیار ساده که با وجود ساختار نه چندان پیچیده‌اش، توانست در قالب رئالیتی‌شو مورد استقبال گسترده مخاطبان و حتی دو پلتفرم مهم داخلی قرار گیرد. موفقیت این برنامه نشان داد که اگر یک بازی به درستی وارد فضای نمایشی و رقابتی شود، می‌تواند به یک برند سرگرمی موفق تبدیل گردد.

برنامه‌های مشابه



حتی پس از موفقیت برنامه، نسخه بردگیم آن نیز وارد بازار شد و به‌عنوان یک محصول جانبی مورد توجه قرار گرفت. در همین راستا، «توتو» با توجه به ساختار فوتبالی، هیجان بیشتر، طراحی پیچیده‌تر، فضای رقابتی عمیق‌تر و قابلیت‌های نمایشی گسترده‌تر، پتانسیل بالایی برای طی کردن مسیری حتی موفق‌تر از نمونه‌های مشابه دارد. این بازی صرفاً بر پایه شانس شکل نگرفته و ترکیبی از استراتژی، هیجان، تعامل و دانش فوتبالی را در خود جای داده است؛ موضوعی که می‌تواند جذابیت برنامه را برای طیف گسترده‌تری از مخاطبان افزایش دهد.



برنامه‌های مشابه



از سوی دیگر، برنامه فوتبالی «کیمدی» که با محوریت نوجوانان تولید شده، نشان داد که فضای فوتبال همچنان یکی از جذاب‌ترین بسترها برای تولید محتوای سرگرمی در پلتفرم‌های داخلی است. با این حال، تعداد رئالیتی‌شوهای فوتبالی در شبکه نمایش خانگی همچنان محدود است و همین موضوع فرصتی مهم برای «توتو» ایجاد می‌کند تا به‌عنوان یک رقیب جدی و متفاوت وارد این فضا شود. بهره‌گیری از ساختار بازی‌محور، تعامل مستقیم شرکت‌کنندگان، فضای رقابتی و قابلیت توسعه برند، می‌تواند «توتو» را به یکی از پروژه‌های شاخص و متمایز این حوزه تبدیل کند.



اسپانسرشیپ



رئالیتی‌شوی «توتو» به دلیل ماهیت فوتبالی، فضای رقابتی و ظرفیت بالای جذب مخاطب، بستر بسیار مناسبی برای همکاری با اسپانسرها و برندهای تجاری مختلف فراهم می‌کند. حضور طیف گسترده مخاطبان، این پروژه را به گزینه‌ای جذاب برای شرکت‌ها، برندها و کسب‌وکارهایی تبدیل می‌کند که به دنبال تبلیغات هدفمند و تعامل مؤثر با مخاطبان هستند. از برندهای ورزشی و پوشاک گرفته تا صنایع غذایی، فناوری، خدمات آنلاین و سایر کسب‌وکارها، همگی می‌توانند از ظرفیت تبلیغاتی این رئالیتی‌شو بهره‌مند شوند. همچنین طراحی صحنه پیشنهادی در پروپوزال، که شامل یک وال سرتاسری با الهام از تبلیغات محیطی زمین‌های فوتبال است، امکان نمایش گسترده و کاملا آشنا برای مخاطب فوتبالی را برای برندها را فراهم می‌سازد.

**فضای تبلیغاتی
توتوشو با الهام از
فضاهای تبلیغاتی
کنار زمین‌های فوتبال
طراحی شده است.**

زمان بندی تولید



کل فصل اول شامل
۱۸ قسمت می‌تواند در مدت
یک هفته تصویربرداری شود.

یکی از مهم‌ترین مزیت‌های اجرایی رئالیتی‌شوی «توتو»، تولیدمحور بودن ساختار برنامه و امکان ضبط فشرده و سریع آن است. طراحی برنامه به‌گونه‌ای انجام شده که در صورت آماده بودن دکور یا فراهم شدن امکان تولید در یک دکور آماده و استاندارد، کل فصل اول شامل ۱۸ قسمت می‌تواند ظرف مدت حدود یک هفته تصویربرداری شود. این ویژگی، علاوه بر کاهش هزینه‌های تولید، مدیریت زمانی پروژه را نیز بسیار بهینه و حرفه‌ای می‌کند. سرعت بالای تولید این امکان را فراهم می‌سازد که پروژه در بازه‌های زمانی مهم و پرمخاطب نیز به مرحله پخش برسد. به‌طور مشخص، «توتو» ظرفیت آن را دارد که هم‌زمان با رویدادهای مهم فوتبالی از جمله ایام جام جهانی منتشر شود؛ موضوعی که می‌تواند ضریب جذب مخاطب، هیجان عمومی و ارزش تبلیغاتی برنامه را به شکل چشمگیری افزایش دهد.

برآورد هزینه‌ها



تخمین هزینه تولید فصل اول:

۲۵/۰۰۰/۰۰۰/۰۰۰ تومان

هر قسمت: ۱/۳۹۰/۰۰۰/۰۰۰ تومان
هر دقیقه: ۲۳ میلیون تومان

نکته ۱: برآورد صورت گرفته بر اساس قیمت‌های اردی‌بهشت ۱۴۰۵ است
نکته ۲: هزینه طراحی و ساخت دکور در فصل‌های آتی محاسبه نخواهد شد.

حدود قیمت	عنوان هزینه
۵/۰۰۰/۰۰۰/۰۰۰ تومان	دکور برنامه
۵/۵۰۰/۰۰۰/۰۰۰ تومان	دستمزد عوامل
۲/۰۰۰/۰۰۰/۰۰۰ تومان	تجهیزات (۱۰ روز آفیش)
۴/۰۰۰/۰۰۰/۰۰۰ تومان	دستمزد سلبریتی‌ها (برای یک قسمت ویژه)
۱/۰۰۰/۰۰۰/۰۰۰ تومان	پیش‌تولید (۲ ماه)
۲/۵۰۰/۰۰۰/۰۰۰ تومان	تولید
۳/۵۰۰/۰۰۰/۰۰۰ تومان	پست‌پروداکت
۱/۵۰۰/۰۰۰/۰۰۰ تومان	جایزه نفر اول و مجموع جوایز

معرفی تیم سازنده



Ali Moazen
Co-Creator



علی مؤذن

سناریست و کارگردان

۰۹۱۰۱۰۴۲۱۵۴

ali.moazzen93@gmail.com

فوق لیسانس ادبیات نمایشی
(دانشگاه سوره)
دانش‌آموخته‌ی کارگردانی سینما
(موسسه کارنامه)
تهیه‌کننده و مجری طرح ده‌ها فیلم کوتاه
نویسنده و کارگردان ۶ فیلم کوتاه
داستانی
طراح و نویسنده دو رئالیتی‌شو
پادکستر تخصصی حوزه فوتبال
(تحلیل فوتبال)
طراح و نویسنده مسابقه فوتبالی
تک‌به‌تک (شبکه ورزش)



Mehdi Eskandari
Co-Creator



مهدی اسکندری

نویسنده و برنامه‌ساز

۰۹۱۲۷۷۸۶۰۱۰

mim.eskandari@gmail.com

لیسانس ادبیات نمایشی
(دانشگاه سوره)
طراح و سازنده بیش از ۱۳۰۰ ساعت
محتوا در ژانرها گوناگون
(آموزشی | تاک‌شو | طنز | خبری و ...)
طراح و کارگردان ۳۵۰ ساعت محتوای
تخصصی فوتبال برای مجموعه ورزش ۳
(سایت آنتن)
طراح و نویسنده مسابقه فوتبالی
تک‌به‌تک (شبکه ورزش)
سردبیر برنامه ورزشی روی جلد
(شبکه ورزش)

با تشکر از توجه شما

Totoshow.ir