

Género Game show con famosos ▶ Formato 6 x 60 minutos ▶ Franja Prime time

STEALING THE SHOW!

*MEDIASET*españa.



UNICORN
CONTENT

Un presentador dispuesto a jugarse su propio programa.
Cuatro famosos con muchas ganas de robárselo.
Esto es *Stealing The Show*.



EL ÚLTIMO GRAN ÉXITO EN ALEMANIA



Un **formato familiar multipremiado** que lleva **siete temporadas** en tan solo tres años de vida.



En su episodio más visto, congrega a **2.66 millones** de personas.



Una opción idónea para el **público joven**, logrando aumentar en un 200% la audiencia de 14 a 39 en su 5ª temporada.

SINOPSIS

Stealing the show es un game show en el que cuatro celebrities se enfrentan en una intensa **batalla** de **preguntas** y **pruebas desafiantes e imprevisibles** con un único objetivo: arrebatarse al conductor su puesto y **quedarse con el programa**.

Solo uno de ellos llegará al **cara a cara final** y tendrá la oportunidad de luchar en una **batalla épica contra el presentador**.

Un prime time está en juego. Si logra la victoria, **el ganador se pondrá al frente del siguiente episodio** y podrá imprimir su **marca personal**. El nuevo maestro de ceremonias elegirá desde el decorado hasta las preguntas y normas del concurso, que tendrán que superar sus compañeros si quieren arrebatarse el puesto.

¿Quién tendrá lo necesario para ponerse al frente de este gran formato?



CLAVES DEL FORMATO



Un concepto único

Con un **giro innovador**: el ganador del programa lo que consigue es **convertirse en el presentador** del mismo.



Escenografía variable y realidad aumentada

Aunque los sets fijos hacen identificable el plató, hay **elementos móviles, tanto físicos como creados por RA**, que hacen de cada show una experiencia única.



Rivalidad entre famosos

Se crea un **ambiente competitivo y emocionante** desde el primer momento. Pero siempre cargado de **buen rollo, diversión** y piques sanos.



Todo es imprevisible

Los elementos y giros inesperados son una de las señas del programa. Decorado, personas, pruebas... ¡Las **sorpresas** inundan el show!



Creación de personajes

La audiencia descubre el **carisma, personalidad y motivaciones** de los famosos. ¿Quién será el favorito?



El presentador destronado

El presentador tiene un papel novedoso: puede perder su programa y pasar a ser un participante más.

LOS PROTAGONISTAS

El presentador



Experto en entretenimiento, rápido, inteligente y con dotes innatas para el show, esta vez se embarca en una **aventura completamente novedosa: ceder su puesto** para convertirse en participante. En cada uno de los episodios pone su programa en juego, permitiendo que uno de los famosos se enfrente a él en un cara a cara para conseguirlo.

Los famosos



Cuatro famosos fijos con carisma, confianza, versatilidad y ganas de darlo todo compiten en cada uno de los episodios por robarle el programa al presentador. Aquel que más puntos acumule durante los programas se hará, además, con un premio económico para donar a una ONG.

MÁS PERSONAJES

Banda en directo

Es un **personaje más** con presencia permanente a lo largo del episodio. Adquiere protagonismo poniendo la banda sonora a las **presentaciones** de cada juego, y toma un papel activo en las **rondas musicales**.

Invitados

Proponemos contar, ocasionalmente, con **famosos invitados en promoción** que puedan ser objeto de las preguntas del quiz, que participen en alguna ronda musical o que formen parte activa de alguna de las rondas del show.

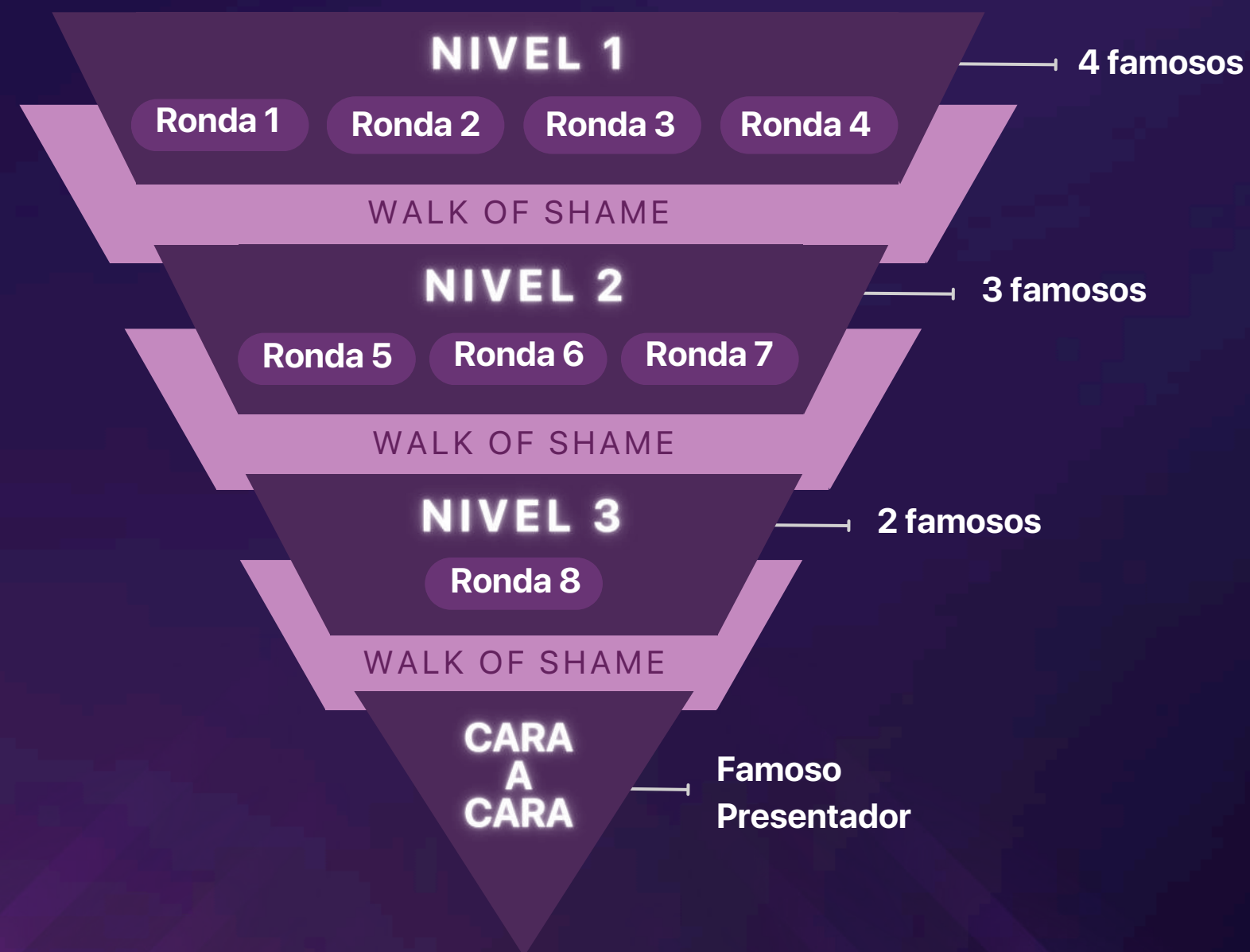
Presentador de la final

Cuando el maestro de ceremonias deja su puesto para enfrentarse al famoso finalista, el presentador de la final entra en acción para **mantener la imparcialidad** en el cara a cara.

Es siempre el mismo y se puede utilizar tanto un nombre de cadena como darle la oportunidad a un colaborador con menos peso para que tenga su propia sección en un prime time.



LA MECÁNICA



Cada programa se compone de **ocho rondas** de pruebas divididas en **tres niveles eliminatorios**.

Después de cada nivel, el famoso de los cuatro que menos puntos haya acumulado es **eliminado** y abandona el plató a través del **Walk of shame**, un paseo de la vergüenza dramatizado que es seña de identidad del show. A la par, el que ha obtenido mayor puntuación consigue un **comodín**, que será clave en caso de llegar a la final.

El **famoso que supere los tres niveles** se enfrentará al **presentador** en un emocionante **cara a cara**. Si vence, ganará **el premio más inesperado** de la historia de la televisión: el propio programa.

En el siguiente episodio, **el concursante será el maestro de ceremonias** y lo decidirá todo, desde el tema y el tono hasta las reglas del juego. A su vez, **el presentador se convertirá en un concursante** más, ansioso por recuperar su puesto cuanto antes... ¿Lo logrará?



El famoso que supere las tres rondas llegará al **cara a cara final** contra el presentador: una competición de **preguntas a 5 puntos** en la que el primero en conseguirlos gana el programa y el derecho a presentar el siguiente.

Pero... ¡Cuidado! Porque la intuición y la estrategia pueden marcar la diferencia entre la victoria y la derrota. Y es que el uso inteligente de los **comodines** que el famoso ha acumulado durante el programa es clave.

Presentador y famoso tendrán que **responder a las preguntas** formuladas en sus pizarras **sin que el otro vea su respuesta**. El conductor del día tiene una ventaja: siempre obtiene un punto

por cada pregunta, incluso si **responde incorrectamente**. Pero el famoso puede usar sus comodines para evitar que el presentador sume puntos. Cuando lo utiliza...

Si el presentador tiene una respuesta incorrecta, el punto no sube a su marcador y el famoso recupera su comodín.

Si el presentador ha acertado, suma su punto y el famoso pierde el comodín.

En definitiva, el famoso necesita **usar estratégicamente sus comodines** para evitar que el conductor acumule puntos, vencer y quedarse con el programa.



LOS JUEGOS

Siempre **divertidos** y **dinámicos**, dan pie a risas, chascarrillos y anécdotas entre concursantes y presentador, generando un ambiente distendido y cargado de humor.

La mayoría de juegos **van cambiando según la temática y necesidades del show**, creando siempre en el espectador una sensación de **novedad, sorpresa e innovación**.

Pero hay **dos pruebas características e invariables** del programa: la primera y la última.



Ronda 1

Preguntas fáciles y respuestas evidentes

El presentador les plantea una **pregunta abierta** que han de contestar en la pizarra. Son cuestiones curiosas, que todos deberíamos saber, pero que no siempre es así...

Raíz cuadrada 81

¿Qué significa VAR?

Colores del logo de Google

¿Qué significa la G de 5G?



Ronda 8

El prompter

La ronda definitiva para poder optar al cara a cara final. Se crea una situación con **distracciones**, con 3D y Realidad Aumentada y con la molestia del presentador actual. La juegan los dos últimos famosos, que se enfrentan a la **lectura de un prompter** al que le **faltan 10 palabras**. Gana el que más consiga acertar.

LOS JUEGOS

El resto de juegos cambian cada día. Se enmarcan dentro de tres grandes paraguas, pero siempre son pruebas diferentes con mecánicas originales y elementos de entretenimiento. Además, una vez por programa, el presentador puede activar el **Joker**. Un hándicap sorprendente que complicará mucho más el juego para los famosos...

QUIZ

Basados en preguntas y respuestas, pero siempre con algún elemento añadido que las hace especiales y dinámicas. Pueden tener que contestar en sus pizarras o con pulsador, pueden ser de respuesta abierta o múltiple, pueden necesitar de algún ayudante, pueden optar a puntos extra si se arriesgan, pueden apostar sus propios puntos, pueden implicar algún elemento físico, tener palabras en orden invertido...

MUSICALES

Pueden incluir a la banda o no, pueden basarse en las melodías, en las letras, pueden tener letras adaptadas que incluyan preguntas, incluir tarareos, la banda puede tocar la canción con objetos que no sean los instrumentos, pueden cantar sólo las voces de fondo de la canción...

VISUALES

Los elementos visuales que se incluyen en las rondas pueden ser imágenes o vídeos. Se usan de formas muy diferentes y las mecánicas para adivinar pueden ser desde acertar a lo que las imágenes se refieren a preguntas de quiz apoyadas en imágenes o vídeos.

LA TEMATIZACIÓN DE LOS PROGRAMAS



Stealing the show es varios programas en uno. El maestro de ceremonias, tras conseguir arrebatarse el puesto al presentador, podrá reinventar a su elección la **cabecera**, la decoración del **plató**, la **banda** de música, los **juegos** y **reglas** del concurso, la apariencia de los **comodines**...

Como novedad, contará por primera vez en un game show nacional con el uso de la **Realidad Aumentada** para potenciar la espectacularidad de la personalización.

USO DE REALIDAD AUMENTADA Y 3D

La utilizamos para **integrar de forma inmersiva al espectador** en el ambiente elegido, potenciando la tematización del programa y haciéndolo más realista y completo de lo que se podría lograr sólo con componentes físicos. Jugará en favor de los temas y las posibilidades del propio plató, como **clave que marca el show** y se integra de diferentes formas a lo largo de los episodios:

Fondos inmersivos

Para sumergir a los protagonistas en nuevos entornos. Lo utilizaremos, por ejemplo, en la **prueba de los finalistas**, en la que los dos famosos aspirantes se enfrentan al prompter a la vez que vuelan por una cordillera nevada, se tiran por una montaña rusa o navegan por un Atlántico creado por ordenador.

Elementos 3D tematizados

Animaciones que enriquezcan el uso del atrezzo físico que utilizamos para dar más entidad a la temática del episodio y llevar la puesta en escena al siguiente nivel.



ELEMENTOS A TEMATIZAR

El plató

Además de los generados por RA, en cada episodio hay elementos de **atrezzo que varían según presentador y temática**. Se utilizan como contenido y ambientación de las pruebas, del set y del público.

La cabecera

Utilizamos una cabecera tipo en la que **el presentador es el protagonista**. En los episodios conducidos por los famosos pegamos su cara sobre la original, utilizando el mismo modelo para cada uno de los cinco posibles conductores. A partir de ahí, se van añadiendo **elementos relacionados con la temática del episodio**.

Al contar con la misma base, potenciamos la identidad del programa haciendo de la cabecera algo **reconocible**, aun con los cambios temáticos y de protagonista que se requieran.



La banda de música

Cada día, el presentador del episodio anuncia cuál es el **nombre** que le ha dado a su banda, que puede vincular a la temática escogida. Además, también puede jugar con su **vestuario** o con **elementos de atrezzo**.

Su presencia es permanente a lo largo del episodio y, cuando el programa es robado, el nuevo presentador puede tematizar su vestuario o ponerles un nombre acorde al tema que haya elegido para su programa.

Las reglas del programa

El maestro de ceremonias decide cuáles son las **rondas** del show, según su **gusto** y **temática**. Incluso puede poner su nombre a alguno de los juegos.

Los comodines

Es el objeto físico que se entrega a aquel que encabeza el ranking al terminar cada nivel. Suelen ser unos trofeos con forma de moneda, pero en algunos casos se pueden cambiar adaptándolos a la temática.



PROPUESTA DE **PRESENTADOR**



ARTURO VALLS



EVA SORIANO



DANI ROVIRA



CHENOA



ION ARAMENDI

PROPUESTA DE FAMOSOS



Yolanda Ramos
Cómica



Pepe Reina
Ex futbolista



Josie
Diseñador



Esperanza Aguirre
Ex política



Esty Quesada
Influencer



Antonio Orozco
Cantante



Jesulín de Ubrique
Ex torero



Loles León
Actriz



El Cordobés
Ex torero



Joaquín Reyes
Cómico



Eduardo Casanova
Director y actor



Antonia Dell'Atte
Modelo



Carmina Barrios
Actriz



Eduardo Navarrete
Diseñador



Laura Escanes
Influencer



David Fernández
Cómico

LOS FAMO- SOS



Jorge Sanz
Actor



Marina Rivers
Influencer



María del Monte
Cantante



Lalachus
Cómica



Amaia
Cantante



Raúl Pérez
Cómico



Candela Peña
Actriz



Bustamante
Cantante



Brays Efe
Actor



Silvia Abril
Cómica



Paco León
Actor



Carmen Lomana
Socialité



Ana Mena
Cantante



Raúl Cimas
Cómico



Melody
Cantante



Nathy Peluso
Cantante



El contenido de esta presentación es estrictamente confidencial. A los efectos, el término “Información Confidencial” significa toda la información financiera, comercial, técnica, operativa, laboral, de gestión, de precios, de servicios y productos, de contenidos, guiones, tratamientos, biblias y proyectos y cualquier otra información, dato y know-how divulgado por MBC Servicios Audiovisuales y Unicorn Content en relación con los proyectos de programas o similares presentados por ésta, ya sea oralmente o por escrito o de cualquier otra forma, que por su naturaleza sea confidencial o sobre la que se exprese su confidencialidad por parte de MBC Servicios Audiovisuales y Unicorn Content.

Queda expresamente prohibido cualquier tipo de comunicación, cesión, transferencia, almacenamiento, envío o entrega no autorizados expresamente, de cualquier Información Confidencial, ya sea a otras personas vinculadas a la cadena/productora no autorizadas para acceder a dicha información; ya sea a terceros ajenos a la estructura del mismo, ni grabar Información Confidencial en soportes portátiles, ni enviarlos por correo electrónico, ni imprimirlos o extraerlos fuera de las dependencias físicas donde desarrolle las funciones profesionales y/o de colaboración, salvo que el propio desarrollo de dichas funciones así lo exija o haya sido expresamente autorizado para ello por MBC Servicios Audiovisuales y Unicorn Content.



Red Arrow Studios
INTERNATIONAL

Género Game show con famosos ▶ Formato 6 x 60 minutos ▶ Franja Prime time

STEALING THE SHOW!

