

1. Informações Básicas da Campanha

Nome da Marca/Estúdio: _____

Nome do Jogo: _____

Plataformas (PC, Console, Mobile, etc.): _____

Data de Lançamento: _____

Orçamento Estimado: _____

2. Definição do Público-Alvo

Gênero do Jogo (Ação, RPG, FPS, etc.): _____

Faixa Etária Principal: _____

Gênero do Público (Masculino/Feminino/Outros): _____

Interesses do Público (Streamers, eSports, Mods, etc.): _____

Regiões Prioritárias (Países/Idiomas): _____

3. Objetivos da Campanha

Aumentar o conhecimento da marca (Brand Awareness)

Gerar pré-vendas (Wishlists/Pré-orders)

Engajar comunidade (Redes Sociais/Discord)

Lançamento bem-sucedido (Vendas no Day One)

Manter retenção pós-lançamento (Updates/DLCs)

4. Plataformas de Divulgação

Redes Sociais (Links):

Twitter/X

Instagram

TikTok

Facebook

LinkedIn

Outras Plataformas:

YouTube

Twitch

Discord

Fóruns

5. Estratégias para Redes Sociais

Conteúdo Planejado:

Gameplay Teasers

Behind-the-Scenes (Devlogs)

Memes/Engagement Posts

Giveaways/Sorteios

Parcerias com Criadores

Frequência de Postagem:

Twitter: _____x/semana

Instagram: _____x/semana

TikTok: _____x/semana

Hashtags e Palavras-Chave: _____

6. Influencers & Streamers

Lista de Influencers Alvo:

Nome: _____ (Plataforma: _____ | Seguidores: _____)

Nome: _____ (Plataforma: _____ | Seguidores: _____)

Tipo de Parceria:

Gameplay Patrocinado

Review/Códigos Early Access

Giveaway em Live

7. Campanhas Pagas (Ads)

Plataformas de Anúncios:

Facebook/Instagram Ads

Google Ads

TikTok Ads

YouTube Ads

Reddit Ads

Público-Alvo dos Anúncios: _____

Orçamento para Ads: _____

8. Pré-Lançamento (Hype Building)

Página na Steam/Epic/App Store (Wishlists)

Trailer de Anúncio (YouTube)

Beta Fechado/Aberto (Registros)

Eventos Online (AMA, Dev Stream)

9. Pós-Lançamento (Retenção)

Atualizações Constantes (Patches, DLCs)

Comunicação com Players (Feedback, Surveys)

Campanhas de Remarketing (Ads para quem abandonou)

10. Métricas de Sucesso (KPIs)

Principais KPIs:

Número de Wishlists (_____)

Views em Trailers (_____)

Engajamento em Redes Sociais (_____)

Vendas no Lançamento (_____)

Retenção de Players (_____)

Observações Adicionais:

Responsável pela Campanha: _____ (Data: //____)