

### 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: //\_\_\_\_)