

## 1. Informações Básicas

Nome da Marca/Estúdio: (Exemplo: "Pixel Studios")

Nome do Jogo: (Exemplo: "Cyber Quest")

Plataformas:

PC (Steam/Epic)

Console (PlayStation/Xbox/Nintendo)

Mobile (Android/iOS)

Data de Lançamento: \*(Exemplo: 15/12/2024)\*

Orçamento Estimado: (Exemplo: R\$ 10.000 ou USD 2.000)

## 2. Público-Alvo (Quem vai jogar?)

Gênero do Jogo: (Ação, RPG, Puzzle, etc.)

Idade Principal: \*(Exemplo: 16-25 anos)\*

Interesses do Público: (Exemplo: eSports, mods, histórias imersivas, etc.)

Onde esse público está?

Twitter/X

TikTok

Discord

Fóruns (Reddit, etc.)

## 3. Objetivos da Campanha

Dar visibilidade (mais pessoas conhecerem o jogo)

Gerar pré-vendas (Wishlists na Steam, por exemplo)

Engajar fãs (criar uma comunidade ativa)

Vender bem no lançamento

## 4. Onde Divulgar?

Redes Sociais:

Twitter (bom para notícias rápidas)

Instagram (fotos e vídeos curtos)

TikTok (vídeos engraçados ou gameplays)

Outros Canais:

YouTube (trailers e gameplays longos)

Twitch (parceria com streamers)

Discord (comunidade direta)

## 5. Conteúdo para Postar

Ideias de posts:

Gameplay curto (15-30 segundos)

Arte conceitual (mostrar personagens/cenários)

Memes relacionados ao jogo

Sorteios (#Retweet para ganhar uma chave beta)

Frequência:

(Exemplo: 3 posts por semana no Twitter, 1 vídeo por semana no TikTok)

## **6. Parceria com Influencers**

Quem pode ajudar a divulgar? \*(Exemplo: Streamers médios (5k-50k seguidores) que jogam jogos do mesmo estilo.)\*

Como fazer a parceria?

Enviar chave do jogo para testarem

Pagar por um vídeo patrocinado

Fazer live juntos

## **7. Anúncios Pagos**

Onde investir?

Facebook/Instagram Ads

YouTube Ads (antes de vídeos de gameplay)

TikTok Ads (para jogadores mais jovens)

Público dos anúncios:

(Exemplo: Pessoas que curtem "RPG indie" e seguem páginas de games.)

## **8. Pré-Lançamento (Criar Hype)**

O que fazer antes do lançamento?

Criar página na Steam/App Store e pedir Wishlists

Lançar um trailer épico no YouTube

Fazer um beta teste para influencers e fãs

## **9. Pós-Lançamento (Manter o Jogo Vivo)**

Como manter os jogadores?

Atualizações (corrigir bugs, adicionar conteúdo)

Ouvir feedback (pesquisas com os jogadores)

Promoções pós-lançamento (descontos)

## **10. Como Medir o Sucesso?**

Quais números importam?

Número de Wishlists (Steam/Epic)

Visualizações do trailer

Vendas na primeira semana

Engajamento (likes, comentários, shares)