1. **Informações Básicas da Campanha**

Nome da Marca/Estúdio: Dourado Studio

Nome do Jogo: Fight off the mobs

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

Data de Lançamento: 20/12/26

Orçamento Estimado:

**2. Definição do Público-Alvo**

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

Faixa Etária Principal: 14

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

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

Regiões Prioritárias (Países/Idiomas): Portugues, ingles

**3. Objetivos da Campanha**

[] Aumentar o conhecimento da marca

Escutar o Público

Ajudar os Streamers

**4. Plataformas de Divulgação**

Redes Sociais (Links):

Youtube

Instagram

Twitter

Discord

**5. Estratégias para Redes Sociais**

Conteúdo Planejado: muitas fases,com vários inimigos e boses

Gameplay Teasers:

Behind-the-Scenes (Devlogs):

Memes/Engagement Posts:

Giveaways/Sorteios:

Parcerias com Criadores:

Frequência de Postagem:

Twitter: \_\_4\_\_\_/semana

Instagram: 3 /semana

TikTok: 2 /semana

Youtube: 2 /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

[ ] Tik Tok Ads

[ ] YouTube Ads

Comentários:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Público-Alvo dos Anúncios

Orçamento para Ads:[30,00

**8. Pré-Lançamento (Hype)**

[] Página na Steam/Epic/App Store (Wishlists)

[ ] Trailer de Anúncio (YouTube)

[ ] Beta Fechado/Aberto (Registros)

[ ] Eventos Online (AMA, Dev Stream)

**9. Pós-Lançamento**

[ ] Atualizações Constantes (Patches, DLCs)

[ ] Comunicação com Players (Feedback, Surveys)

[x] 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: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Comentários:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Responsáveis pela Campanha: (Data://)