



PROPOSTA CONFIDENCIAL

CBF 2026 DENTRO DO GAME.

Do estádio à TV. *Agora, também dentro do game.*

— MERCADO BRASIL

O BRASIL É UMA SUPERPOTÊNCIA DE GAMES.

 MERCADO GLOBAL

5°

Maior mercado de games do mundo.

NEWZOO • 2025

 PENETRAÇÃO BR

82,8%

Brasileiros consomem jogos digitais. Maior taxa já registrada.

PGB • 2025

 • USUÁRIOS POR DIA

48M

Brasil é o 2° maior mercado mundial em audiência. Atrás só dos EUA.

ROBLOX CORP / STATISTA • 2025

 • CONTAS CADASTRADAS

91M

Brasil como Top 5 maior mercado de Fortnite no mundo.

FORTNITE PLAYER DATA • 2026

— QUEM MUDOU

O PRÓXIMO TORCEDOR DA SELEÇÃO TEM 12 ANOS. E CHEGA AO FUTEBOL PELO GAME.

Z e Alpha consomem futebol pela mesma porta: creators, gameplay e esports. É a porta de entrada para virarem o próximo público de estádio e TV.

"Os videogames se tornaram o ponto inicial de contato entre o público jovem e o futebol. Chegam a um perfil que o futebol tradicional nem sempre atinge."

CBF · GAMESCOM LATAM 2026 · ANÚNCIO EA SPORTS FC 26

POR QUE AGORA

A JANELA DA COPA FECHA EM **JUNHO**. DEPOIS DISSO, O MUNDIAL PASSA SEM A CBF DENTRO DO GAME.

Pré-produção, aprovação de marca e veiculação precisam caber dentro do ciclo de atenção do Mundial. Não há segunda janela neste ciclo.

INÍCIO DA PRODUÇÃO

JUN/26

Janela única de execução, aprovação e veiculação no ciclo do Mundial.

LEVEL8

MAIS DE MEIO BILHÃO DE ACESSOS EM JOGOS NO FORTNITE E ROBLOX.

Maior publisher UGC (jogos criados pela comunidade) da LatAm. Recordista global em **branded experiences** (experiências de marca em jogos) — **+40 jogos produzidos** para Coca-Cola, Itaú, Mercado Livre.



Joao Feio "Biggie" · CEO & Co-founder

Joao Sampaio "Flakes Power" · Co-founder & Creator oficial Epic



ACESSOS TOTAIS

+500M

EM TODOS OS JOGOS

JOGOS PUBLICADOS

+100

FERRAMENTAS OFICIAIS EPIC + ROBLOX

EA **PEGA** QUEM JÁ É TORCEDOR.

Parceria oficial anunciada na gamescom latam 2026. Foco: simulação realista de futebol pra fã que já compra console-game anualmente.

PÚBLICO Fã estabelecido · 18+ anos

PRODUTO Console + PC

TICKET R\$ 300+ / ano

FORTNITE + ROBLOX FORMAM O PRÓXIMO TORCEDOR.

Não compete com EA. **Complementa**. Foco: experiência social, gameplay coletiva, creator. Público que ainda não consome futebol tradicional.

PÚBLICO Gen Z + Alpha · 8–22 anos

TICKET Micro · recorrência alta

— • PATRIMÔNIO DIGITAL BRASILEIRO

NEYMAR JR. E FLAKES POWER. OS DOIS ÚNICOS BRASILEIROS OFICIAIS NO FORTNITE E UM DELES ASSINA ESTA PROPOSTA.

01 Neymar Jr.

Skin oficial Epic Games — Cap. 2, Temp. 6 (2021). Primeiro atleta brasileiro a virar avatar no jogo.

02 Joao Sampaio "Flakes Power"

Skin oficial Epic Games — Icon Series. Único creator brasileiro com avatar oficial. Co-founder da Level8. [Assina esta proposta.](#)



— NOSSO PORTFOLIO

MAPAS LEVEL8 PARA A AÇÃO:



2-3 milhões de jogadores recorrentes/mês (últimos 3 meses) — auditável via dashboard Epic / Roblox.

— O AMBIENTE OFICIAL DENTRO DOS JOGOS

ÁREA CBF. ONDE A PAIXÃO PELO FUTEBOL VIRA GAMEPLAY.

Ambiente oficial disponível dentro dos jogos Level8 no **Fortnite** e **Roblox**. Espaço de interação, monetização e narrativa da marca — com identidade visual **da Seleção Brasileira**.



Cards diários

Jogadores resgatam os colecionáveis aqui — 1 card por dia.



Loja de skins & assets

Camisas, pets, mochila taça, chuteira e chapéu — tudo comprável dentro da área.



História da CBF nas paredes

Conquistas, ídolos e elementos brasileiros estampados no ambiente — imersão de marca.



IMAGEM ILUSTRATIVA • CRIADA COM IA



FLUXO DE MONETIZAÇÃO

COMO FUNCIONA?

A **Level8** produz todos os assets, skins, cenários e elementos visuais da marca CBF e os insere nos **8 ou mais** mapas que já operam no Fortnite e Roblox.

01 • PORTA DE ENTRADA



Jogador entra no jogo Level8

2-3M jogadores/mês em 8+ mapas Fortnite e Roblox.



02 • DESTINO



Vai até a Área CBF dentro do mapa

Ambiente oficial com identidade da Seleção e [história nas paredes](#).



03 • COMPRA



Compra skin, pet, asset ou card

Pago com **V-Bucks** ou **Robux** — moedas oficiais.



04 • RECEITA



Receita compartilhada CBF + Level8

Modelo de divisão de receita detalhado nos próximos slides.

— FORTNITE • FORMATO FORTNITE

VAMOS CRIAR: PETS INTERATIVOS E ASSETS EXCLUSIVOS.

PETS INTERATIVOS



PET

Canarinho
companheiro masculino



PET

Canarinha
companheira feminina

ASSETS COMPRÁVEIS



Mochila Taça



Chuteira



Chapéu

ONDE COMPRAR

Área CBF nos mapas Level8.

PERMANÊNCIA

Asset do jogo X só vale no jogo X.

Canarinho e Canarinha viram **pets interativos** — companheiros que acompanham o jogador em **cada partida**. Presença visível da marca em toda sessão de jogo, com assets exclusivos compráveis na Área CBF.

— **ROBLOX** • FORMATO ROBLOX | **VAMOS CRIAR: SKINS JOGÁVEIS E ACESSÓRIOS.**



+ ASSETS COMPRÁVEIS



ONDE COMPRAR
Loja oficial Roblox + Área CBF.

PERMANÊNCIA
Cross-game: vale em qualquer jogo Roblox.

No Roblox, o jogador **incorpora e veste** a camisa da CBF. Camisas e skins usáveis em **qualquer jogo Roblox** (cross-game) — marketing perpétuo da marca CBF.

— SISTEMA DE COLECIONÁVEIS

SISTEMA DE CARDS — O 3º PILAR DE RECEITA.

01 • PRODUÇÃO

60 cards

Arte exclusiva criada pela Level8, com narrativa própria da CBF. **100% digital** — circula apenas dentro dos jogos. Sem conflito com licenças físicas (Panini/FIFA).

02 • DINÂMICA

1 por dia

Cada dia concede 1 card aleatório (drop) na Área CBF. Inventário pessoal acumula colecionáveis.

03 • MONETIZAÇÃO

Troca entre jogadores

Jogadores trocam cards repetidos via **V-Bucks** (moeda Fortnite) e **Robux** (moeda Roblox). Economia secundária dentro dos mapas.



— CRONOGRAMA

DA ASSINATURA AO PRIMEIRO JOGADOR EM **30 DIAS**. 60 DIAS DE CBF NO AR.

FASE 01 · PREPARAÇÃO

15–30 dias antes do lançamento

- Aprovação do escopo final + manual de marca CBF
- Produção dos ativos nos dois jogos
- Contratos com creators principais
- Validação de marca junto à Epic e Roblox

FASE 02 · OPERAÇÃO

60 dias de CBF no ar

- Lançamento + 2 trailers cinematográficos
- Ativação dos creators e divulgação oficial
- Operação ao vivo com dashboard exclusivo CBF
- Relatório semanal de receita e audiência

BÔNUS INCLUSO NA PROPOSTA

TALENTOS & MÍDIA.

TALENTOS • CREATORS TIER-1

2



Hero Base
Fortnite · 3 Stories + 1 Reels (Instagram)

CONFIRMADO



Flakes Power
Fortnite · 3 Stories + 1 menção em VOD (vídeo YouTube)

CONFIRMADO

EM NEGOCIAÇÃO • ROBLOX

CLASH WAR

CLASH ON

GELEIA

PRODUÇÃO 01

FORTNITE

Trailer Fortnite
Publicação @ebrasil + collab solicitada @brasil. Direito de veto criativo CBF.

PRODUÇÃO 02

ROBLOX

Trailer Roblox
Narrativa adaptada ao público da plataforma. Mesmo fluxo de aprovação.

CUSTO

R\$ 1,4M DE INVESTIMENTO. ZERO PARA A CBF.

CUSTO PRA CBF

R\$ 0

Operação, desenvolvimento, creators e produção.
Absorvidos pela Level8.

CONTRAPARTIDA CBF

Licença da marca CBF + escudo + Canarinho/Canarinha. Co-divulgação nos canais oficiais.

BREAKDOWN

Desenvolvimento total dos assets e mecânicas dentro do Fortnite e Roblox (10-15 jogos) R\$ 1M

Cachês dos creators (Flakes entra como cortesia) R\$ 300k

2 trailers + peças de comunicação R\$ 100k

TOTAL ABSORVIDO

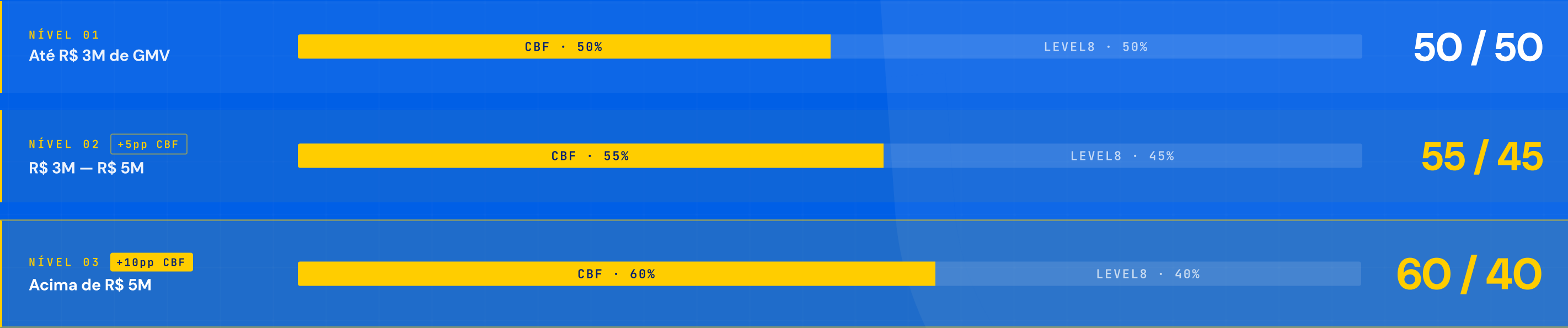
R\$ 1,4M

+ BÔNUS DE AUDIÊNCIA

2-3M jogadores recorrentes/mês nos mapas Level8 — mídia equivalente estimada em R\$ 250k, entregue como bônus.

— MODELO DE NEGÓCIO

REVSHARE EM 3 NÍVEIS: ESCALANDO A FAVOR DA CBF.



— FASE 2 • PRÓXIMO HORIZONTE

ESTA PROPOSTA IRÁ PREPARAR A CBF PARA O SEU PRÓPRIO JOGO NO FORTNITE E ROBLOX.

Cada asset, card e jogador constrói a base. Na **Fase 2**, a CBF lança seu jogo autoral — sem partir do zero.

01 • IP DIGITAL

Marca testada

Camisas, mascotes e ícones validados em milhões de jogadores.

02 • OPERAÇÃO

Fluxo pronto

Aprovação, moderação e monetização já rodando — replicável no jogo próprio.

03 • AUDIÊNCIA

Público quente

Milhões de Gen Z + Alpha já engajados no universo CBF.

— REFERÊNCIA RÁPIDA · 16 TERMOS

● TERMO · CATEGORIA

GLOSSÁRIO — TERMOS USADOS NESTA PROPOSTA.

UGC PLATAFORMA Conteúdo criado pela comunidade dentro do Fortnite e Roblox.	UEFN PLATAFORMA Editor oficial da Epic Games para criar jogos dentro do Fortnite.	Cross-game PLATAFORMA Item ou skin que funciona em qualquer jogo da mesma plataforma.	Skin ITENS Visual do personagem dentro do jogo (roupa, aparência).
Asset ITENS Qualquer item digital comprável (skin, mochila, pet, cenário).	Pet ITENS Companheiro digital que segue o jogador. No Fortnite, não é o personagem principal.	Drop MECÂNICA Recompensa ganha durante uma partida ou em momento específico.	Pity timer MECÂNICA Garantia de prêmio raro após X partidas, sem depender só de sorte.
DAU MÉTRICA Daily Active Users — jogadores únicos que entraram em um dia.	MAU MÉTRICA Monthly Active Users — jogadores únicos que entraram em um mês.	V-Bucks MOEDA Moeda oficial do Fortnite. Comprada com dinheiro real.	Robux MOEDA Moeda oficial do Roblox. Comprada com dinheiro real.
GMV NEGÓCIO Receita bruta gerada dentro do jogo, antes da divisão de taxas.	RevShare NEGÓCIO Revenue Share — divisão de receita entre parceiros (ex: 50/50).	P2P NEGÓCIO Player-to-Player — troca direta entre dois jogadores.	VOD / Reels / Story MÍDIA Vídeo no YouTube / vídeo curto / publicação temporária 24h em redes.

OBRIGADO.

Do estádio à TV. Agora, também dentro do game.

CONTATO LEVEL8

Joao Feio "Biggie" · CEO & Co-founder
biggie@hb.company

LEVEL8

PROPOSTA V6 • MAI 2026