

⚡ GUIA RÁPIDO - Da Validação ao Lançamento

⌚ SEU PLANO EM 3 FRASES:

1. **Hoje + Amanhã:** Testar SNES (Mario/DKC/Zelda) e PS1 → Validar sistema
2. **Dias 3-6:** Polir interface, criar builds, documentar, configurar venda
3. **Dia 7:** LANÇAR no Gumroad + marketing → Primeiras vendas! 💰

🕒 CRONOGRAMA VISUAL

DIA 1 (HOJE)	Mario → DKC 2 → Zelda = SNES	<input checked="" type="checkbox"/>
DIA 2 (AMANHÃ)	PS1 ISO → Testes → Ajustes = PS1	<input checked="" type="checkbox"/>
DIA 3	Interface bonita + UX melhor	
DIA 4	.exe Windows + AppImage Linux	
DIA 5	Docs + Vídeo + Screenshots	
DIA 6	Gumroad setup + Posts preparados	
DIA 7	LANÇAMENTO + Marketing ativo	

💵 PREÇOS RECOMENDADOS

Tier	Preço	Alvo	Vendas Esperadas/Mês
Free	\$0	Todos	500-1000 downloads
Indie	\$19.99	Hobbyistas	20-50 vendas
Pro	\$49.99	Profissionais	5-15 vendas
Enterprise	\$199	Empresas	1-3 vendas

Receita Estimada (Mês 1): \$850 - \$2,350

⌚ PRIORIDADES POR DIA

DIA 1: VALIDAÇÃO É TUDO

CRÍTICO:

- Mario World funciona?
- DKC2 funciona?
- Zelda funciona?

SE NÃO FUNCIONAR:

- Corrigir bugs HOJE
- Não avançar pro Dia 2 até funcionar

SE FUNCIONAR:

- Celebrar! Sistema validado! 🎉
- Partir confiante pro PS1

DIA 2: PS1 É OPCIONAL

CRÍTICO:

- ⚠ Pelo menos 1 ISO PS1 funcionando

SE NÃO FUNCIONAR:

- Não é desastre!
- SNES já é suficiente pra lançar
- PS1 pode vir em v1.1 (pós-launch)

SE FUNCIONAR:

- Diferencial competitivo! 💡
- Pode cobrar mais caro

DIAS 3-4: POLIMENTO

CRÍTICO:

- Builds funcionam em máquina limpa?
- GUI não trava?
- Erros são claros?

OPCIONAL (cortar se falta tempo):

- ✗ Tema dark/light
- ✗ Features extras
- ✗ Perfeição visual

DIAS 5-6: MARKETING

CRÍTICO:

- README com screenshots
- Vídeo demo no YouTube
- Gumroad configurado
- Posts de lançamento prontos

OPCIONAL:

- ✗ Press kit elaborado
- ✗ Email drip campaign
- ✗ Affiliate program

DIA 7: LANÇAMENTO

CRÍTICO:

- Publicar no Gumroad 9h da manhã
- Postar no Reddit (5+ subs)
- Tweet com demo GIF
- Responder TODOS comentários

OPCIONAL:

- Product Hunt
- Paid ads
- Influencer outreach

💡 REGRAS DE OURO

✗ NÃO FAÇA:

1. Perder tempo com perfeccionismo
2. Adicionar features não testadas no último minuto
3. Ignorar feedback de beta testers
4. Lançar sem vídeo demo (conversão cai 80%)
5. Usar ROMs com copyright nas demos (risco legal)

✓ FAÇA:

1. Testar em máquina limpa SEMPRE
2. Screenshots reais, não mockups
3. Preço inicial conservador (pode subir depois)
4. Garantia de reembolso (builds confiança)
5. Responder suporte em < 24h

⌚ CALCULADORA RÁPIDA DE RECEITA

Cenário CONSERVADOR:

- Indie: 20 vendas × \$19.99 = \$400
 - Pro: 5 vendas × \$49.99 = \$250
 - Enterprise: 1 venda × \$199 = \$199
- TOTAL: \$849/mês

Cenário REALISTA:

- Indie: 40 vendas × \$19.99 = \$800
 - Pro: 10 vendas × \$49.99 = \$500
 - Enterprise: 2 vendas × \$199 = \$398
- TOTAL: \$1,698/mês

Cenário OTIMISTA:

- Indie: 75 vendas × \$19.99 = \$1,499
- Pro: 20 vendas × \$49.99 = \$1,000

- Enterprise: 3 vendas × \$199 = \$597
- TOTAL: \$3,096/mês

Com crescimento 20%/mês:

- Mês 3: \$2,000-\$3,700
 - Mês 6: \$4,000-\$9,100
 - Ano 1: \$25,000-\$70,000
-

⌚ CHECKLIST DE LANÇAMENTO

Antes de Publicar:

- [] Software funciona em Windows 10/11
- [] Software funciona em Linux (pelo menos Ubuntu)
- [] Licença ativa/desativa corretamente
- [] Todos os links funcionam (site, social, docs)
- [] Vídeo demo < 5 minutos, claro e direto
- [] Screenshots profissionais (sem desktop bagunçado)
- [] Descrição de venda revisada (sem typos)
- [] Preços definidos e testados
- [] Email de suporte configurado
- [] Política de reembolso clara
- [] Termos de serviço + privacidade (GDPR)

No Dia do Lançamento:

MANHÃ (9h):

- [] Publicar no Gumroad
- [] Post em Reddit (5+ subreddits)
- [] Tweet announcement
- [] Atualizar GitHub README

TARDE (14h):

- [] Responder todos os comentários
- [] Cross-post em mais lugares
- [] Agradecer primeiros compradores
- [] Fix bugs urgentes se houver

NOITE (19h):

- [] Analisar primeiras métricas
- [] Ajustar descrição se conversão baixa
- [] Comemorar! 🎉

⌚ METAS SEMANAIS (Pós-Launch)

SEMANA 1: Suporte & Feedback

- Responder 100% dos emails em < 24h
- Criar FAQ com perguntas comuns
- Fix bugs reportados
- Coletar testimonials

Meta vendas: 15-30 unidades

SEMANA 2: Conteúdo & Visibilidade

- Publicar 2-3 tutoriais (blog/YouTube)
- Postar case study de sucesso
- Lançar em Product Hunt
- Enviar para review (YouTubers)

Meta vendas: 20-40 unidades

SEMANA 3: Otimização & Expansion

- A/B test preços (se conversão baixa)
- Adicionar feature mais pedida
- Release v1.1 update
- Iniciar programa de afiliados

Meta vendas: 25-50 unidades

SEMANA 4: Escalar

- Investir em ads (\$100-200)
- Parceria com comunidades
- Planejar próxima feature grande (N64?)
- Avaliar adicionar Patreon/Subscriptions

Meta vendas: 30-60 unidades

SINAIS DE SUCESSO vs FRACASSO

SINAIS POSITIVOS:

- Primeiras 24h: > 5 vendas
- Taxa de conversão: > 2%
- Reviews: maioria positivas
- Suporte: perguntas técnicas (não bugs)
- Community: pessoas compartilhando

⚠️ SINAIS DE ALERTA:

- Primeiras 24h: 0-1 vendas
- Taxa de conversão: < 0.5%
- Reviews: negativas ou sem reviews
- Suporte: só reclamações de bugs
- Community: silêncio total

Se alertas aparecerem: → Reduzir preço 50% (teste 7 dias) → Fazer giveaway (10 licenças) → Pedir feedback honesto → Considerar freemium model

🤝 MENTALIDADE CERTA

✗ Pensamento Errado:

"Precisa estar perfeito antes de lançar" "Ninguém vai comprar se tiver bugs" "Vou esperar ter todas as features"

✓ Pensamento Certo:

"MVP funcional > produto perfeito atrasado" "Bugs podem ser corrigidos em v1.1" "Feedback real > minha imaginação"

Lembre-se:

- Google lançou Gmail em beta por 5 anos
- Twitter tinha whale fail diário
- Minecraft foi lançado incompleto
- Facebook era só para Harvard

Você também pode lançar imperfeito! 🚀

📞 LINKS RÁPIDOS

- **Estratégia Completa:** LAUNCH_STRATEGY.md
 - **Plano 7 Dias:** 7_DAY_ROADMAP.md
 - **Análise Técnica:** PROJECT_ANALYSIS_REPORT.md
 - **Bugs Corrigidos:** BUG_FIX_DELIVERY.md
-

⌚ TL;DR (RESUMÃO FINAL)

1. **HOJE:** Teste Mario/DKC/Zelda (3h)
2. **AMANHÃ:** Teste PS1 (4h)
3. **DIAS 3-4:** Polir + Build (8h cada)
4. **DIAS 5-6:** Docs + Setup (8h cada)
5. **DIA 7:** LANÇAR! 🚀

Preço: \$19.99 (Indie) / \$49.99 (Pro) **Meta Mês 1:** \$850-\$2,350 **Meta Ano 1:** \$25,000-\$70,000

VOCÊ CONSEGUE! 💡🎮💰

Criado por Claude - Senior Engineer & Reverse Engineering Specialist