

DOCUMENTO DE PLANEJAMENTO · VERSÃO 2

Ferramentas, serviços e assinaturas **necessários**

Tudo o que o DNAPLAY exige para ser desenvolvido, testado e operado comercialmente: ferramentas, serviços em nuvem, contas, assinaturas, licenças e equipamentos. Atualizado com o que já foi contratado, o que mudou e o que a função DNAPLAY Live acrescenta.

Versão 2 · 23 de outubro de 2026 · Preparado por Rotcha para Wellington · substitui a versão de outubro de 2026

Valores não são informados: serão apurados na contratação, com base no consumo real medido.

DNAPLAY não é produto oficial da Electronic Arts. EA SPORTS FC é marca de seus respectivos titulares.

Quatro mudanças e uma função nova

Servidor: Hostinger, em São Paulo

Contratado em 22/10

O servidor de produção do DNAPLAY é um VPS da Hostinger (plano KVM 2, Ubuntu 24.04) em São Paulo, já no ar com o sistema, HTTPS, backup diário e publicação automática. Substitui a Hetzner CCX33 da versão 1. A Hetzner fica só como opção futura de máquina pesada, se o volume de processamento exigir.

Vercel: dispensada

Na versão 1, o plano era Vercel para o site, Hetzner para o sistema e Supabase para o banco. Hoje o servidor da Hostinger faz os três. A Vercel sai da lista de necessários; só voltaria a ser discutida se um dia o site precisasse escalar separado do processamento, o que é incerto. O Cloudflare Pages não a substitui para o site do sistema (serve só página estática), mas isso não importa: o site já está na Hostinger.

Cloudflare: já em uso

Conta existente

A página pública de acompanhamento do projeto roda no Cloudflare Pages (gratuito), na conta já existente. DNS, proteção e Turnstile continuam previstos na mesma conta quando o domínio for registrado.

Supabase e R2: depois, não agora

Banco e vídeos estão no próprio servidor, com backup. Supabase e Cloudflare R2 continuam no plano para quando houver clientes e volume; a troca é só de configuração.

Função nova: DNAPLAY Live (pedido do Wellington em 23/10). Coach por voz durante a partida. Não exige nenhum serviço novo além dos já listados, mas aumenta o uso dos dois mais caros (IA e voz) e pede um servidor maior quando entrar no ar. Detalhes na seção 14.

LEGENDA USADA NAS TABELAS

Já existe

contratado ou criado ·

Agora

próximo passo, destrava a Fase 2 ·

Depois

fases 3

a 6

Todos os itens, com a situação de cada um

ITEM	FERRAMENTA ESCOLHIDA	NATUREZA DO CUSTO	SITUAÇÃO
Análise de vídeo por IA	Google Gemini (Pro e Flash) via Google AI Studio; Vertex AI em produção	Por uso; camada gratuita inicial	Agora
Raciocínio, diagnóstico e coach	Anthropic Claude (Sonnet 5.5) via Anthropic Console	Por uso, crédito pré-pago	Agora
Partidas reais para validação	2 vídeos (um de referência, um do jogador)	Sem custo	Agora
Domínio	dnaplay.com.br (Registro.br) e dnaplay.com	Anual	Agora
Servidor de produção	Hostinger VPS KVM 2, São Paulo, Ubuntu 24.04	Mensal	Já existe
Código e testes automáticos	GitHub + GitHub Actions	Gratuito	Já existe
Página de acompanhamento	Cloudflare Pages	Gratuito	Já existe
Assistente de desenvolvimento	Claude Code (Anthropic)	Mensal	Já existe
Processamento de vídeo	FFmpeg	Gratuito	Já existe
Fila de tarefas	pg-boss	Gratuito	Já existe
Banco, login e uploads (nuvem)	Supabase (Pro em produção)	Mensal + excedente	Depois
Armazenamento de vídeos	Cloudflare R2	Por uso	Depois
Deteção e rastreamento visual	RF-DETR + ByteTrack + OpenCV	Gratuito (código aberto)	Depois
Anotação do dataset	Roboflow Annotate	Gratuito; assinatura ao crescer	Depois
Narração em português	ElevenLabs (Eleven v3)	Mensal	Depois
Montagem do vídeo-aula	Remotion	Gratuito até 3 pessoas	Depois
Campo tático 3D	Three.js + React Three Fiber	Gratuito	Depois
Servidor de processamento pesado	Upgrade do VPS ou Hetzner CCX33 (se o volume exigir)	Mensal	Depois
Servidor com GPU	Hetzner GEX44 ou RunPod	Mensal ou por uso	Depois
Hospedagem do site (separada)	Vercel Pro	Mensal	Dispensada

Comercialização, empresa e equipamentos

ITEM	FERRAMENTA ESCOLHIDA	NATUREZA DO CUSTO	SITUAÇÃO
DNS, CDN e proteção	Cloudflare (gratuito) + Turnstile	Gratuito	Conta existe
E-mail transacional	Resend	Gratuito; assinatura ao crescer	Depois
E-mail corporativo	Google Workspace Business Starter	Por usuário	Depois
Pagamentos e assinaturas	Stripe (Billing + Customer Portal); Asaas/Mercado Pago como plano B	Taxa por transação	Depois
Nota fiscal de serviço	eNotas	Mensal	Depois
Certificado digital	e-CNPJ A1	Anual	Depois
Conta bancária da empresa	Conta PJ com cartão internacional	Tarifas	Depois
Monitoramento de erros	Sentry	Gratuito; assinatura ao crescer	Depois
Disponibilidade e logs	Better Stack	Gratuito; assinatura ao crescer	Depois
Análise de uso do produto	PostHog	Gratuito; assinatura ao crescer	Depois
Cofre de senhas e chaves	1Password Teams	Mensal	Depois
Atendimento ao cliente	Crisp + WhatsApp Business (mudar para DKW)	Gratuito; assinatura ao crescer	Depois
Redes sociais	Instagram, YouTube, TikTok, X	Gratuito	Depois
Anúncios	Meta Ads e Google Ads	Verba de mídia	Depois
Empresa	CNPJ (ME ou LTDA) com contador	Mensalidade	Depois
Contrato social	Advogado (e acordo entre sócios, se a empresa tiver mais de um)	Pagamento único	Depois
Termos de uso e privacidade (LGPD)	Advogado	Pagamento único	Depois
Registro da marca	INPI, classes 9 e 42	Taxa única por classe	Depois
Jogo e plataforma	EA SPORTS FC 27 em PS5, Xbox Series ou PC	Compra única	Agora
Jogo online	PlayStation Plus ou Xbox Game Pass Core	Mensal	Agora
Captura de gameplay	Elgato 4K X + SSD externo (console); OBS Studio (PC, gratuito)	Compra única	Agora
Validação especializada	Treinador ou jogador competitivo de EA FC	Por hora ou projeto	Depois

O que exige conta, o que paga, o que é livre

A - Exigem conta e geram pagamento

Google Cloud / Vertex AI (Gemini em produção): por uso · Anthropic Console: por uso · ElevenLabs: mensal · Supabase Pro: mensal · Cloudflare R2: por uso · Hostinger (servidor de produção, **já contratado**): mensal · Registro.br e Cloudflare Registrar: anual · Google Workspace: por usuário · Stripe: taxa por transação · eNotas: mensal · e-CNPJ A1: anual · 1Password Teams: mensal · Claude Code (**já contratado**): mensal · PlayStation Plus / Game Pass Core: mensal · Meta Ads e Google Ads: verba por uso · Remotion: licença só acima de 3 pessoas · Roboflow, Resend, Sentry, Better Stack, PostHog, Crisp e GitHub: gratuitos até o limite, depois assinatura.

B - Exigem conta, mas são gratuitos no início

Google AI Studio (chave do Gemini) · Anthropic Console (crédito pequeno) · Roboflow Annotate · Resend · Sentry · Better Stack · PostHog · Cloudflare (DNS, CDN, Turnstile, Pages; **conta já existe**) · GitHub (**já existe**) · Crisp e WhatsApp Business · Instagram, YouTube, TikTok e X · Meta Business Suite e Google Ads · Supabase (camada gratuita antes da contratação).

C - Não exigem conta nem pagamento (código aberto)

FFmpeg, OpenCV, PyTorch, RF-DETR, ByteTrack (supervision), Three.js, React Three Fiber, Remotion (até 3 pessoas), pg-boss, Next.js, React, TypeScript, Tailwind CSS, Python, Node.js, PostgreSQL, Docker (no servidor), Caddy.

D - Compras e contratações fora da internet

EA SPORTS FC 27 e console ou PC: compra única · Placa de captura Elgato 4K X e SSD externo: compra única · Abertura de CNPJ, contrato social e contador: taxas e mensalidade · Conta PJ com cartão internacional: tarifas · Advogado (contrato, termos, privacidade): pagamento único · INPI: taxa por classe · Consultoria de treinador ou jogador competitivo: por hora ou projeto.

O núcleo do produto

Dois provedores de IA, cada um no que faz melhor, e modelos de visão de código aberto ajustados para imagens do EA FC.

2.1 Análise de vídeo: Google Gemini Agora

- **Função:** assistir aos dois vídeos, identificar situações, eventos e decisões com marcação de tempo. No DNAPLAY Live, assistir à partida em janelas curtas enquanto ela acontece.
- **Modelos:** Gemini Pro para a análise aprofundada; Gemini Flash para triagem, segmentação e para o Live (mais rápido e barato); API Live do Gemini a validar para o Live.
- **Acesso:** Google AI Studio para desenvolvimento e testes; Vertex AI em produção (contrato empresarial, dados não usados para treino, região escolhida).
- **Por quê:** único provedor de primeira linha com entrada nativa de vídeo (imagem e áudio), contexto para partidas inteiras, controle da taxa de quadros e aceitação de links públicos do YouTube sem download.
- **Custo:** por uso, proporcional à duração e resolução. Camada gratuita para os testes iniciais.

2.2 Raciocínio, diagnóstico, verificação e coach: Anthropic Claude Agora

- **Função:** a partir dos eventos do Gemini, comparar situações, diagnosticar, verificar afirmações contra evidências, redigir recomendações e roteiro da aula, responder no chat do coach e, no Live, decidir o que vale falar.
- **Modelo:** Claude Sonnet 5.5; Opus 5.5 reservado à verificação se os testes comprovarem ganho.
- **Por quê:** confiabilidade em raciocínio estruturado, em seguir regras rígidas (não inventar, distinguir fato de hipótese) e em português natural. Separar visão de raciocínio reduz erro e custo.
- **Custo:** por uso. Conta na Anthropic Console, separada da assinatura do Claude Code, com crédito pré-pago.

2.3 Detecção e rastreamento: RF-DETR, ByteTrack e OpenCV Depois

- **Função:** localizar jogadores e bola, acompanhá-los no tempo, reconhecer as linhas do campo e projetar posições num mapa tático.
- **Por quê:** precisão de ponta com licença livre para uso comercial (Apache 2.0 e MIT). A alternativa popular, Ultralytics YOLO, tem licença AGPL, que exigiria licença paga.
- **Custo:** gratuito. Roda no servidor de processamento.

2.4 Anotação do conjunto de validação: Roboflow Annotate Depois

- **Função:** marcar manualmente jogadores, bola e eventos em quadros de partidas reais para treinar e medir a precisão. Gratuito até o limite do plano.

Do diagnóstico à aula em vídeo

3.1 Narração: ElevenLabs

Depois

Converte o roteiro em voz natural em português do Brasil (Eleven v3; Multilingual v2 para volume). Devolve marcações de tempo por palavra, que geram as legendas sem serviço extra. No Live, a mesma conta faz a voz do treinador em tempo real. Mensal com cota de caracteres; excedente por uso.

3.2 Legendas

Geradas do próprio roteiro e das marcações da narração. Sem serviço pago.

3.3 Montagem do vídeo: Remotion

Depois

Compõe o vídeo final (trechos, campo 3D, setas, textos, narração, legendas) e gera o MP4, com a mesma tecnologia do site. Cada cena corresponde exatamente aos dados. Gratuito até 3 pessoas na empresa.

3.4 Campo tático 3D: Three.js e React Three Fiber

Desenha campo, jogadores e movimentações em 3D, no vídeo e na tela do relatório. Gratuito.

3.5 Processamento de vídeo: FFmpeg

Já existe

Valida arquivos, extrai quadros, corta trechos, normaliza formatos e confere o MP4 final. Gratuito; já em uso no servidor.

3.6 Renderização em escala: Remotion Lambda

Depois

Renderiza muitos vídeos em paralelo na nuvem quando a demanda superar o servidor. Por uso.

Onde os dados moram

Hoje: banco e vídeos no próprio servidor

Já existe

PostgreSQL e arquivos no VPS da Hostinger, com backup diário e cópia externa. Cadastro, login, sessões e upload retomável já funcionam. Suficiente enquanto o público é pequeno.

4.1 Supabase

Depois

Banco PostgreSQL gerenciado, autenticação e armazenamento com isolamento por usuário (RLS). Gratuito no desenvolvimento; Pro em produção quando houver clientes. A troca é de configuração, não de código.

4.2 Fila de tarefas: pg-boss

Já existe

Organiza as etapas de processamento em segundo plano, com novas tentativas, limites e cancelamento. Usa o próprio PostgreSQL. Gratuito.

4.3 Vídeos: Cloudflare R2

Depois

Guarda vídeos enviados e aulas geradas, com links temporários. Compatível com S3 e sem cobrança por download, decisivo num produto de vídeo. Por uso, com faixa gratuita.

Onde o DNAPLAY roda

5.1 Servidor de produção: Hostinger VPS, São Paulo

Contratado em 22/10/2026

Função: hospeda tudo hoje: o site (Next.js), o serviço de análise (Python e FFmpeg), o banco e os vídeos, com HTTPS automático, publicação automática a cada atualização aprovada nos testes, backup diário e cópia externa. **Especificação:** plano KVM 2, 2 vCPU, 8 GB de RAM, 100 GB de disco, Ubuntu 24.04 LTS. **Por quê:** servidor no Brasil deixa o upload de vídeo rápido para o jogador brasileiro, o painel já é conhecido, e um servidor só é suficiente e mais barato enquanto o público é pequeno. **Custo:** mensal, já em vigor.

5.2 Processamento pesado

Depois

Quando visão computacional e renderização de aulas entrarem (Fase 3) ou o Live ganhar volume, o servidor precisa crescer. Primeiro caminho: aumentar o plano na própria Hostinger. Alternativa, se faltar CPU dedicada: Hetzner CCX33 (8 vCPU dedicadas, 32 GB) só para processamento. Decisão pelo custo medido, não antes.

5.3 Servidor com GPU

Depois

Acelera rastreamento visual e treino dos modelos quando o volume justificar. Hetzner GEX44 (mensal) para uso contínuo; RunPod (por hora) para treinos pontuais. Não é necessário na fase inicial.

5.4 Domínio: dnaplay.com.br e dnaplay.com

Agora

Endereço oficial do site e dos e-mails. Registro.br para o .br; Cloudflare Registrar para o .com. Anual. Até lá, o sistema usa um endereço provisório.

5.5 DNS, CDN e proteção: Cloudflare

Conta existe

Gerencia o domínio, acelera o site, protege contra ataques e robôs (Turnstile no lugar do CAPTCHA). A página de acompanhamento do projeto já roda no Cloudflare Pages. Gratuito.

5.6 Vercel Pro

Dispensada

Prevista na versão 1 para o site. Não é necessária: o site roda no mesmo servidor do sistema. Só seria rediscutida se o site precisasse escalar separado, com custo medido na mão.

Já dispensados

Docker Desktop local, Redis, servidor de banco separado, lojas de aplicativos e licença da EA. O DNAPLAY é aplicação web, acessível pelo navegador em computador e celular.

Cobrar e falar com o cliente

6.1 Stripe (Billing e Customer Portal)

Depois

Cobra os planos por cartão, Pix e boleto; renova assinaturas; permite trocar de plano ou cancelar; avisa o sistema de cada pagamento com segurança. Exige CNPJ e conta da empresa. Asaas e Mercado Pago como plano B. Sem mensalidade; taxa por transação.

6.2 Nota fiscal: eNotas

Depois

Emite automaticamente a NFS-e de cada assinatura paga, obrigação legal. Integra com Stripe. Mensal por faixa de notas.

6.3 E-mail transacional: Resend

Depois

Confirmação de cadastro, recuperação de senha, análise concluída, cobrança. Gratuito até a cota. Hoje, sem ele, a recuperação de senha fica desligada.

6.4 E-mail corporativo: Google Workspace

Depois

Caixas contato@ e suporte@, agenda e identidade para criar as demais contas no nome da empresa. Por usuário.

7 · QUALIDADE, MONITORAMENTO E SEGURANÇA

7.1 Sentry

Depois

Registra cada falha do site e do servidor com contexto para corrigir rápido. Gratuito até a cota.

7.2 Better Stack

Depois

Avisa por e-mail e celular se o site cair; centraliza registros; página pública de status. Gratuito até a cota.

7.3 1Password Teams

Depois

Guarda todas as senhas e chaves das contas deste documento. Nenhuma chave circula por mensagem. Mensal. Até lá, as chaves ficam em arquivo protegido fora do código.

7.4 Cloudflare Turnstile

Depois

Impede cadastro e upload automatizados sem CAPTCHA. Gratuito.

8 · DESENVOLVIMENTO E COLABORAÇÃO

GitHub (código privado e testes automáticos a cada alteração; **já existe**) · Claude Code (assistente de desenvolvimento; **já contratado**) · Visual Studio Code (gratuito) · Figma (refino das telas a partir do kit de marca; gratuito salvo designer dedicado).

O que a lei e os serviços exigem

- **CNPJ (ME ou LTDA) com contador:** obrigatório para contratar Stripe, emitir notas e assinar serviços no nome da empresa. MEI não atende (não permite software como serviço). Mensalidade do contador e taxas de abertura.
- **Termos de uso e política de privacidade (LGPD):** redigidos ou revisados por advogado, com regras de retenção e exclusão dos vídeos dos usuários. Pagamento único.
- **Registro da marca DNAPLAY no INPI:** classes 9 (software) e 42 (serviços de tecnologia). Taxa única por classe. Recomendado antes do lançamento.
- **Contrato social** e, se a empresa tiver mais de um sócio, acordo entre eles: participação, propriedade do software e da marca, regras de saída. Advogado. Pagamento único.
- **Propriedade intelectual de terceiros:** o DNAPLAY não é produto oficial da Electronic Arts e não usa logotipos, artes ou marcas do jogo. Não há licença a contratar, mas há regras a cumprir nos textos e na identidade visual.

A IA só é validada com partidas reais

- **EA SPORTS FC 27** em PS5, Xbox Series X|S ou PC, com assinatura online quando exigida para o Ultimate Team. Agora
- **Captura de gameplay:** no console, placa Elgato 4K X (grava em 4K a 60 quadros, sem perda) + SSD externo de 2 TB; no PC, OBS Studio (gratuito). A mesma placa serve para testar o DNAPLAY Live com console. Agora
- **Vídeos de referência de profissionais:** links públicos do YouTube processados pelo Gemini sem download, ou arquivos com autorização expressa dos criadores. Sem custo direto.
- **Dois vídeos para a primeira prova técnica:** uma partida do jogador e uma de referência. Destravam a Fase 2. Agora
- **Conjunto de validação:** no mínimo 10 partidas variadas (formações, câmeras, plataformas, níveis), anotadas por quem conhece o jogo.
- **Consultoria especializada:** treinador ou jogador competitivo para anotar situações, validar diagnósticos e avaliar a utilidade das aulas e do Live. Por hora ou projeto.

Colocar a marca em operação

- **Perfis oficiais** Instagram, YouTube, TikTok e X com o nome DNAPLAY, criados antes do lançamento para garantir o nome. Gratuitos. O canal do YouTube também serve ao Live: o jogador de console pode transmitir a partida como "não listado" para o DNAPLAY acompanhar.
- **Meta Business Suite e Meta Ads:** páginas e campanhas no Instagram e Facebook, com Pixel e API de Conversões no site. Conta gratuita; verba por uso.
- **Google Ads:** campanhas de busca para quem procura análise de gameplay de EA FC. Conta gratuita; verba por uso.
- **PostHog:** análise de uso (funil de cadastro, primeira análise, retenção) com gravação de sessões. Gratuito até a cota.
- **Crisp** (chat de atendimento e central de ajuda) e **WhatsApp Business** (suporte e vendas) (mudar para DKW). Gratuitos no início.

12 · ITENS ADMINISTRATIVOS E FINANCEIROS

- **Conta bancária PJ** com cartão de crédito internacional: recebe os repasses do Stripe e paga os serviços, a maioria cobrada em dólar (Google, Anthropic, ElevenLabs, 1Password). Tarifas e IOF.
- **Cartão da empresa** cadastrado em cada serviço pago; evita cartão pessoal.
- **Certificado digital e-CNPJ A1:** exigido para emitir notas pelo eNotas. Anual.
- **Conta de faturamento no Google Cloud:** necessária para o Gemini em produção (Vertex AI) e para sair da camada gratuita do AI Studio.
- **Conta na Anthropic Console:** separada da assinatura do Claude Code; acesso à API com crédito pré-pago. Agora
- **Contador:** abertura do CNPJ, obrigações mensais, guias. Mensalidade.
- **Jogadores de teste (beta):** 10 a 20 jogadores de níveis variados usando o produto antes do lançamento, em troca de acesso gratuito. Sem custo direto. Também testam o Live.

13 · OBSERVAÇÕES

- Todas as bibliotecas marcadas como gratuitas são de código aberto com licença compatível com uso comercial; a única exceção condicional é o Remotion (gratuito até 3 pessoas).
- Os maiores custos variáveis são a IA (Gemini e Claude) e a narração, e o Live multiplica os dois. O sistema registra o custo real de cada análise e de cada minuto de Live desde o primeiro teste; os preços dos planos saem desses números, não de estimativas.
- Todas as contas no nome da empresa, com verificação em duas etapas, credenciais no 1Password quando contratado.

O que a função nova acrescenta a esta lista

O coach por voz durante a partida (pedido do Wellington em 23/10/2026) **não exige nenhum serviço novo**. Usa os mesmos provedores, mas muda a intensidade de uso e pede dois cuidados: servidor maior quando entrar no ar e cobrança por minuto.

NECESSIDADE DO LIVE	COMO É ATENDIDA	CONTA NOVA?	EFEITO NO CUSTO
Assistir à partida enquanto acontece	Gemini Flash em janelas de 15 a 30 s; API Live do Gemini a validar	Não (mesma conta Google)	Sobe: análise contínua por minuto
Decidir o que vale falar	Claude Sonnet 5.5 + regras por modo (discreto, equilibrado, intensivo, silencioso)	Não (mesma Anthropic Console)	Sobe pouco: textos curtos
Falar com o jogador	ElevenLabs em streaming; voz do navegador como provisória	Não (mesma assinatura, plano com mais caracteres)	Sobe: voz por minuto falado
Receber a imagem do jogo	Compartilhamento de tela no navegador (PC); console via placa de captura ou transmissão não listada no YouTube	Não (canal do YouTube já previsto)	Nenhum
Conexão em tempo real	WebSocket no próprio servidor; nenhum serviço externo	Não	Servidor maior quando o Live entrar no ar (seção 5.2)
Testar com console	Placa Elgato 4K X já listada + PC + fone	Não	Compra única já prevista
Validar com jogadores	Grupo beta e consultoria especializada já previstos	Não	Já previsto

Quando contratar

Nada agora. O Live depende da mesma chave do Gemini da Fase 2. A ampliação do servidor e o plano maior da ElevenLabs só quando o Live for para o ar, com o custo por minuto já medido nos testes.

Verdade dita antes

O Live é "quase em tempo real": a orientação chega 10 a 30 segundos depois do lance. É o que a tecnologia entrega hoje com custo viável, e é assim que será comunicado ao cliente.

O que fazer, e quando

- ✓ **Feito**
Servidor Hostinger em São Paulo (produção, no ar). GitHub com testes automáticos. Cloudflare Pages com a página de acompanhamento. Claude Code. FFmpeg, fila e banco no servidor, com backup diário.
- 1 **Agora: prova técnica da IA (Fase 2)**
Chave do Gemini no Google AI Studio (gratuita). Conta na Anthropic Console com crédito pequeno. Dois vídeos reais de partida. Jogo, console ou PC e captura, se ainda não disponíveis. Domínio dnaplay.com.br.
- 2 **Aula em vídeo (Fase 3)**
ElevenLabs. Consultoria de treinador ou jogador competitivo. Ampliação do servidor se o processamento pedir. Supabase e Cloudflare R2 quando o volume de vídeos justificar sair do servidor.
- 3 **Lançamento comercial (Fase 5)**
CNPJ, conta PJ, cartão internacional, certificado digital, Google Workspace, Stripe, eNotas, Resend, Sentry, Better Stack, PostHog, Crisp, 1Password, perfis sociais, registro da marca, termos e privacidade.
- 4 **DNAPLAY Live (Fase 6, ou antes, se o Wellington antecipar)**
Nenhuma conta nova. Servidor maior, plano maior da ElevenLabs e créditos de Live nos planos, tudo com base no custo por minuto medido nos testes.

Regra que não muda: nenhum preço de plano é definido antes de medir o custo real por análise e por minuto de Live com partidas reais.