

Dia D RPG

Para realizar o Dia D RPG, é preciso primeiramente que alguém queira fazê-lo. A isso chamamos de interesse inicial. Se você estiver lendo esse texto, é porque você já teve esse interesse alguma vez na vida.

Pessoas Interessadas

Não basta ter o interesse, é preciso colocá-lo em prática. Tem um dito popular assim: "Uma andorinha só não faz verão". É uma verdade absoluta quando se trata de organizar eventos.

Você vai precisar de ajuda. Chame seu grupo, seus amigos que nunca jogaram ou mesmo seus pais e irmãos, mas peça ajuda. Não queira fazer tudo sozinho, você não vai dar conta. Se você já tem um grupo de pessoas interessadas, ótimo; se não, arrume. Mas lembre-se, o comprometimento dos organizadores é imprescindível, e cabe a você, o dono do interesse inicial, trazer à tona esse comprometimento, o que não é difícil. Calculo que 6 (seis, meia dúzia) de pessoas já conseguem fazer um evento bem legal.

Planejamento

Bom, agora que vocês (veja bem, tudo agora tem que ser feito em equipe, todos tem que saber de tudo) já estão reunidos e com o interesse renovado e ampliado, que tal dar uma forma para o evento? FORMA? Que forma? Tipo... é nesse momento que se deve planejar tudo: quem será responsável por cada uma das funções, até a relação de hotéis, restaurantes, alojamentos e meios de transporte.

Faça reuniões com a equipe (por mais que a idéia seja sua, a informação que eles poderão te arrumar vai valer a pena. Haja como um coordenador geral). Defina o Local (pode ser uma escola, um prédio público, o SESC da sua cidade, um clube, um barracão, enfim, qualquer local relativamente espaçoso). Para conseguir o local, escreva um projeto e apresente à entidade ou proprietário do local, explique o que vai ocorrer, quando, quem está organizando, que benefícios isso trará, etc. NUNCA PAGUE PELO LOCAL. É um desperdício de dinheiro e tempo. Existem muitos locais legais onde podem ser feitos eventos sem ter que pagar por isso. Defina também a média de pessoas que você quer que compareçam ao seu evento (isso facilita a divulgação). Outra coisa; se você vai abrir inscrições para mestre (o que é o mais lógico), ou vai preparar todas as histórias que serão jogadas (é sempre interessante deixar algumas histórias prontas para o caso da necessidade falar mais alto). Depois disso tudo, delegue poderes para o pessoal da equipe (esse vai cuidar do local, aquele da divulgação, o outro ali da parte gráfica, etc.).

Para realizar o Dia D RPG, algo é extremamente necessário: alguém familiarizado com a internet e com tempo para acessá-la praticamente todos os dias. Essa pessoa deve ter certa autonomia no grupo organizador, ser paciente e seguir a "NETiqueta".

Patrocínio

Cara, isso é o mais difícil. Arranjar patrocínio não é moleza. É preciso muita força de vontade. Mas pra que é que eu preciso de patrocínio? Ora bolas, ACORDA CARA. Hoje em dia, até pra tomar injeção na testa você tem que pagar. O patrocínio é importante porque é ele quem vai dar a graninha que você precisa. Nem precisa ser grana, você pode, por exemplo, ir a uma gráfica e pedir para o pessoal fazer uns 200 cartazes sobre o evento, com o nome da gráfica e dos outros patrocinadores nele. Incentivos culturais também ajudam, mas já vou avisando que demora muito para elaborar o projeto e ele ser aprovado. Perceba que os patrocínios que você vai buscar, neste primeiro momento, são patrocínios locais. Ao participar do Dia D RPG você será incluído no nosso programa de captação e as grandes lojas já participam dele.

Venda de Livros

Por que vender livros no evento? Simples, porque sem livros, não tem RPG; e você faz um evento para divulgar o RPG. Mas eu não tenho grana para comprar livros! Quem foi que disse que precisa de grana? Passe na livraria que vende livros de RPG na sua cidade e converse com o gerente. Diga para ele que você está participando do Dia D RPG (ele pode conferir com a DEVIR ou pelo site do evento) e gostaria de montar um estande de venda de livros no local. Peça em troca alguns livros (uns 5, sendo pelo menos 1 muito bom). Esses livros que você vai ganhar, você pode sortear durante o evento. Isso ajuda pacas na divulgação: "Sorteio de Brindes!!!".

Divulgação

A divulgação é tudo em um evento. É o que define o sucesso ou o fracasso do mesmo. O responsável pela divulgação tem que se desdobrar em oito (ou mais). É necessário imprimir cartazes, distribuí-los, mandar e-mails para listas de RPG, ligar para conhecidos de outras cidades, fazer propaganda boca a boca para os amigos, avisar as escolas de 1º e 2º graus, colocar cartazes nas faculdades, ligar para todos os rpgistas conhecidos, avisar jornais, revistas e canais de televisão locais sobre o evento (isso chama atenção) mandar mais e-mails para listas (quase ninguém lê esses e-mails, então é preciso vencer pelo cansaço), colocar mais cartazes, pedir endereços e telefones do pessoal da sua cidade e região para o pessoal da DEVIR (eles vão querer em troca uma relação dos participantes com nome, endereço, e-mail, telefone, etc) e, depois que tiver feito tudo isso, o responsável deve voltar ao início da lista e recomeçar tudo de novo. **MAS LEMBRE-SE:** fazer divulgação não é fácil, nem rápido. Por isso, a divulgação desse evento deve ser feita com bastante cuidado e antecedência. O Dia D RPG irá prover bastante divulgação online, mas é a divulgação local quem garantirá o sucesso do seu evento.

Campeonato de Magic

O campeonato de Magic é uma boa estratégia para a divulgação do evento. Ele não é difícil de se organizar (um cara que sabe jogar razoavelmente já pode montar o esquema) e a aceitação é muito boa. Vale a pena executá-lo como atração ou evento) paralelo.

Inscrições

As inscrições serão feitas antes, durante e depois do evento. COMO? Assim; durante a divulgação, o site do Dia D RPG já conterà um formulário de inscrição. Disponibilizaremos, também, fichas de inscrição para mestres e jogadores, que deverão ser deixadas na loja de RPG e nos demais parceiros. Lembre-se de recolher todas as fichas com bastante antecedência, para que dê tempo de passar todas elas para o sistema. Avalie, uns 3 dias antes do evento, quantos mestres você tem inscritos e faça um contato com eles por telefone. Diga a eles que eles devem trazer seus dados, fichas e personagens semi-prontos.

Preparativos

O local já está acertado, a divulgação está feita, as inscrições não param de chegar, que beleza né? BELEZA O CATSO!!! Agora é que a correria começa. RPG se joga em mesas, correto? E onde iremos arrumar essas mesas? Se você conseguiu um lugar no SESC, ou na prefeitura da sua cidade, isso não é problema, é só questão de conversar sobre as mesas com os responsáveis no dia em que for acertado o local. Agora, se você está fazendo o evento no galpão do seu tio, ou no cunhado da sobrinha da enteada da amiga da sua namorada, a coisa fica um pouco mais complicada. Tente conversar com as Distribuidoras de Refrigerante e Cerveja (Coca-Cola, Brahma, Antártica, etc.) e faça o mesmo esquema da venda de livros (não é possível que ninguém vai beber nada durante o evento), ou então, alugue as mesas (SINTO MUITO, MAS, SE VOCÊ NÃO CONSEGUIR AS MESAS DE OUTRO JEITO, ESSE É UM GASTO ABSOLUTAMENTE NECESSÁRIO). Outra coisa; Dados. Se você for um cara esperto, vai pedir para cada mestre vir preparado para guerra. Agora, como sempre tem alguns bizonhos que esquecem, é sempre bom levar alguns dados (lógico que você está correndo risco de perdê-los, mas é tudo por uma boa causa – o EVENTO que VOCÊ ESTÁ REALIZANDO). Visite o local antes do dia do evento, isso resolve 75% dos problemas que você vai ter no Dia D. Arrume placas de localização para banheiros, deixe separado o local dos estandes (você acha que o cara da livraria vai expor os livros no chão? E o cara da Coca? Ele vai deixar o freezer pra todo mundo fuçar?). Feito isso, arrume o local por onde as pessoas vão entrar (A primeira impressão é a que fica). Se o local for de difícil acesso, espalhe cartazes no caminho indicando onde é o evento. Peça também para alguém trazer um celular para o caso de ser necessário chamar ajuda (algo como ambulância, resgate, polícia, etc). Tudo arrumado, divulgado, mesado, livrado, preparado... EPA!!! Preparado ainda NÃO!!! E o pessoal da Organização? Como é que fica? Entregue as camisetas do evento escrito ORGANIZAÇÃO bem grande nas costas. Mas eu não tenho dinheiro para fazer camisetas. Então, use a imaginação. Quando for pedir patrocínio, peça para as camisetas também. se você tiver 10 patrocinadores médios, e cada um patrocinar o evento com material que vale em média R\$100,00, você estará economizando R\$1.000,00 do seu lindo bolsinho. AS CAMISETAS SÃO INDISPENSÁVEIS. Elas ajudam os participantes a se localizar. Pode-se considerar essa como a parte mais importante de todo o processo. O Dia D RPG também vai te ajudar com isso: Aproveitando a enorme quantidade de cidades e participantes, conseguimos preços excelentes para as camisas, o que lhe salvará de gastar mais alguns trocados. Agora sim, tudo ajustado né? Falta limpar o local do evento. Veja o próximo item.

Arrumação do Local

Um dia antes do evento, é sempre bom pegar a equipe da organização (aquela meia dúzia de doidos que se meteram nessa com você) e dar uma geral no local. Se precisar lavar, lave. Se você acha que o lugar já está

arrumado, desmonte tudo e limpe assim mesmo. Higiene e preguiça não combinam. As pessoas gostam de se sentir em um lugar limpo. Não queime o filme do evento por não querer varrer o galpão do seu tio, ou no cunhado da sobrinha da enteada da amiga da sua namorada.

Recepção dos Participantes

Bom, no dia do evento, é sempre bom chegar umas duas horas antes do combinado (no caso do Dia D RPG, recomendamos que o evento comece às 9h, fazendo com que seja uma boa ideia você estar no evento às 7h). Com esse tempo, ajude o pessoal dos estandes no que eles precisarem. Organize a equipe da organização na recepção (deixe uns 2 caras na entrada pra efetivar novas inscrições e arrecadar doações. Aqui é necessário que exista um computador, já que a inscrição é digital), especifique uma pessoa para tirar fotos e filmar o evento (lembre-se de tirar fotos das pessoas se divertindo, das atividades e das premiações sendo entregues). Uma pessoa tem que ajudar os mestres na hora dos jogos (é a chamada "equipe de apoio de jogo"), e outra tem que supervisionar tudão e ajudar onde for preciso (esse normalmente é você). Lembre-se de que todos os organizadores devem estar uniformizados para facilitar a vida dos participantes.

Atrações

As atrações do evento são muito importantes. Elas não precisam ser necessariamente divulgadas, mas, no decorrer do evento, é bom anunciá-las. Elas podem ser uma mostra de desenhos, uma exposição de colecionadores de quadrinhos, uma palestra para mestres, um concurso de fantasias (ninguém te avisou? vão aparecer vários fantasiados) ou mesmo o sorteio dos livros que você ganhou da livraria que está expondo no estande do evento. As atrações tornam o evento mais dinâmico e divertido.

O Dia D RPG conta com atrações nacionais, que ocorrem simultaneamente em todas as cidades realizadoras. Essas atividades geralmente são compostas de palestras e atividades online, portanto, lembre-se de assegurar que sua conexão com a internet durante o evento será de qualidade!

Para os sorteios, nós também providenciaremos um mecanismo bastante simples para controlar quem concorre à quê: Os brindes são divididos por grupos de atividades e por cenários de jogo, o que garante que um aficionado por MdT saia do evento com um livro de D&D, por exemplo. Preciso avisar que tudo isso DEVE ser filmado e registrado exhaustivamente em fotos? Que bom.

A Abertura

Quando todos estiverem sentados, faça a abertura do evento. Pegue no microfone (você ou algum dos caras de pau que estão organizando. Se não tiver um microfone, se vira e começa a gritar mesmo) e fale sobre o evento, diga que está oficialmente aberto e faça um relato das atrações. Fale sobre os sorteios, o campeonato de Magic, explique onde são os banheiros, peça respeito com os mestres (isso é muito importante), diga onde eles podem beber água, onde podem comprar comida e, principalmente, **AGRADEÇA AOS PATROCINADORES** (desde aquele que liberou os livros até aquele que deu as camisetas). **NÃO SE ESQUEÇA DE NENHUM DELES!!!** Agradeça e, antes de descer, faça um pequeno sinal para um dos outros organizadores começar a bater palmas (esse vai ser o momento mais glorioso para quem teve a Idéia Inicial). Preciso dizer que tudo isso DEVE ser filmado e registrado exhaustivamente em fotos? Ok.

O Encerramento

Depois que acabar o evento, pegue novamente o microfone e agradeça a presença de todos, diga que estão muito contentes, agradeça as pessoas que participaram das atrações paralelas, ao pessoal da organização, aos mestres e, principalmente, **AGRADEÇA AOS PATROCINADORES. NÃO SE ESQUEÇA DE NENHUM DELES!!!**). Preciso lembrar que tudo isso DEVE ser filmado e registrado exhaustivamente em fotos? Certo, certo..

Os contatos

Fazer contatos é o principal atrativo de uma organização de eventos. A partir do evento, você conhece muitos grupos de fora, gente que você nem imagina de onde, pessoas interessadas, jogadores, mestres, jogadores de cards, pessoal das editoras, colecionadores de quadrinhos, psicopatas assassinos que adoram planejar seus crimes durante uma sessão de jogo, enfim, todo tipo de pessoa. Anote todos esses telefones, emails, perfis do orkut e do twitter. Mantenha contato com esse pessoal e aguarde, porque você vai receber convites para outros eventos (não para realizá-los, mas para ser participante). Esse pessoal vai estar muito animado para um próximo evento que você e sua equipe realizarem.

Limpeza do Local

Bom, tudo foi muito legal, todos se divertiram, estamos satisfeitos com o resultado final... MAS... O local com certeza está um NOJO!!! Sujeira para todos os lados; papel de bala, copo de refrigerante, fichas de personagens, cheiro de cueca suada, cartazes e durex para todos os lados. Quem vai limpar isso? VOCÊS! A equipe da organização. Se você deixar o lugar mais limpo do que encontrou, quando tiver que fazer outro evento, possivelmente o lugar poderá ser o mesmo. Agora, se vocês deixarem o local todo emporcalhado, podem começar a procurar outro lugar para fazer o próximo evento.

Termine o serviço

Após todos irem embora, preste contas aos patrocinadores locais, acerte o que tem que acertar com eles (tipo... os livros que não forem sorteados são seus ou vão ser devolvidos? Normalmente o grupo ganha pelo menos um livro - aquele muito bom) e não deixe nada para depois. Deixe sua ficha limpa. Não queime seu filme por bobearias, pois você talvez vá encontrar esse pessoal para o próximo evento que for realizar. As fotos tiradas, mande revelar e distribua algumas cópias para os patrocinadores locais e para o pessoal que cobriu seu evento (jornais, revistas, televisão). Isso deixa essas pessoas muito contentes. **NÃO DEIXE NADA PENDENTE!!!** O software que o Dia D RPG lhe disponibilizará já será de grande ajuda no reporte aos organizadores nacionais, mas não esqueça de que é necessário enviar as fotos e vídeos, para que seja elaborado o relatório geral do evento.

Preparativos para o próximo

Depois de tudo terminado, faça um balanço do evento com a equipe; se eles gostaram, se os participantes gostaram, se os patrocinadores gostaram, se foi divertido e, principalmente, se valeu a pena tanto trabalho. Se não valeu, tudo bem; vocês fizeram uma coisa muito legal e conseguiram fazer muito bem, mesmo que achem que o trabalho que deu foi maior do que a compensação que sentiram durante o evento. Mas se valeu a pena, comece a preparar o próximo (para o ano que vem, deixando um gostinho de quero mais na boca dos participantes). Para preparar o próximo evento, é só avaliar o que você fez certo e o que você poderia ter feito melhor (com certeza você não fez nada de errado, só escorregou as vezes) e botar a mão na massa. Conte conosco para ajudar.

Boa sorte.
Equipe Dia D RPG