DİJİTAL KÜTÜPHANE KANALI

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

https://rantey.org

Yedek ve Duyuru Kanallarımız
Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

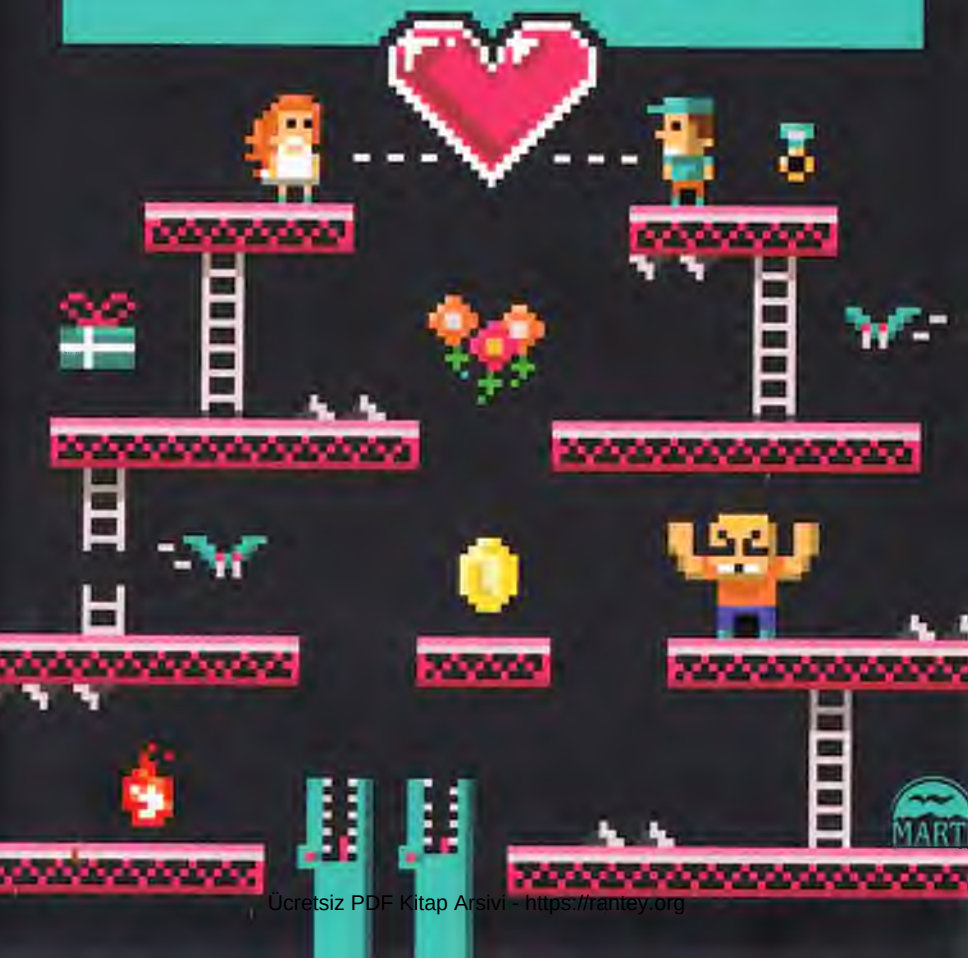
• Telegram: https://t.me/birkitapbir

• WhatsApp Kanalımız : https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4IvMoc0Y

Geek'in Flört Deneyimi

Online Âlemin Flört Rehberi

Eric Smith



Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

"Mizahi yönü kuvvetli, karşı cinse dair pek çok tüyonun fenomen haline gelen film ya da bilgisayar oyunlarının referans gösterilerek verildiği, eğlenceli ve okuması keyifli bir kitap."

Den of Geek

"İlk buluşmada nasıl davranman gerekir Birinci Oyuncu? İlişkiye adım atmadan önce ne gibi taktikler seni amacına ulaştırır? Cevapları ararken bu sıra dışı ve esprili kitaptan faydalansan iyi edersin."

Retailing Insight

"*Online Âlemin Flört Rehberi,* sadece geek'ler ya da karşı cinsle iletişim kurmakta zorlanan bilgisayar kurtları için değil, tüm yaştan okurların keyif alarak okuyacağı bir nevi elkitabı niteliğinde."

Official Xbox Magazine

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Ücretsiz PDF Kitap Arşivi - https://rantev.org



GEEK'İN FLÖRT DENEYİMİ

ONLINE ÂLEMİN FLÖRT REHBERİ

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

ONLINE ÂLEMİN FLÖRT REHBERİ (GEEK'İN FLÖRT DENEYİMİ)
Özgün Adı: The Geek's Guide to Dating
Eric Smith

Editör	: Gamze Büyükkaya
Çeviren	: Özlem Özarpacı
Düzelti	: Hazal Çök
Sayfa Tasarım	: Elif Aydın Yavuz
Kapak Uygulama	: Filiz Odabaş

1. Baskı: Ocak 2018
ISBN: 978-605-186-530-0
Yayınevi Sertifika No: 12330

© Eric Smith
Bu kitabın Türkçe yayın hakları Anatolialit Ajans aracılığıyla Martı Yayın Dağ. San. Tic. AŞ'ye aittir. Yayınevinden izin alınmadan kısmen ya da tamamen alıntı yapılamaz, hiçbir şekilde kopya edilemez, çoğaltılamaz, yayımlanamaz.

Martı Yayıncılık
Martı Yayın Dağıtım San. Tic. AŞ
Maltepe Mh. Davutpaşa Cd. Yılanlı Ayazma Sk. No: 8 Zeytinburnu/İstanbul
Tel: 0 212 483 27 37 - 483 43 13 Faks: 0 212 483 27 38
www.martiyayinlari.com info@martiyayinlari.com

Baskı: Vizyon Basımevi Kağıtçılık Matbaacılık
ve Yayıncılık San. Tic. Ltd. Şti.
Beylikdüzü Organize Sanayi Bölgesi
Orkide Cad. No: 1/Z Beylikdüzü / İstanbul
Tel: 0212 671 61 51 Fax: 0212 671 61 50

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

GEEK'İN FLÖRT DENEYİMİ

ONLINE ÂLEMİN FLÖRT REHBERİ

Eric Smith



Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Miguel Bolivar, Patrick Cassidy, Dario Plazas, Tim Quirino ve Michaelangelo Ilagan için...

- StarCraft
- Diablo
- Halo
- Goldeneye
- Magic: The Gathering
- Pokemon
- Yüzüklerin Efendisi
- Call of Duty
- Futurama
- Final Fantasy XI
- Reading GamePro
- Gears of War
- Yıldız Savaşları ve Uzay Yolu
- World of Warcraft

... ile dolu ve kızlardan bahsederek geçirdiğimiz onca gün ve gece için teşekkürler. Bu kitap sizin için dostlarım.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

İÇİNDEKİLER

9 **Giriş**
Hoş geldin Birinci Oyuncu

17 **Bölüm 1**
Karakterini Seç:
Maceran Başlıyor

61 **Bölüm 2**
Harekete Geç! Flört Âleminde
Rotanı Belirleme

113 **Bölüm 3**
Ya Hep Ya Hiç:
Buluşma Teklif Etmek

149 **Bölüm 4**
Hazır mısın Birinci Oyuncu?
Randevuya Hazırlanma

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

181 Bölüm 5
İlk Temas: Randevu!

215 Bölüm 6
"Thunderdome'un Ötesi:"
Ertesi Gün ve Sonrası

261 Bölüm 7
Ustalık Seviyesi: İleri Seviye
Geek Randevusu

301 Teşekkürler



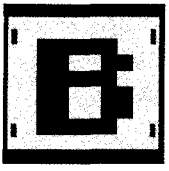
Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

GİRİŞ

Hoş geldin,
Birinci Oyuncu

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



irinci Oyuncu, sana yalan söylemek istemiyorum. Ne kitabın en başında, ne ortasında, ne de sonunda. Bu kitap bir portal değil ve seni pembe vaatlerle kandıracak değilim. Eğlenceli illüstrasyonlara sahip, referanslarla süslü bu kitap gerçek bir mücadele içeriyor. Seni tehlikeli, zaman zaman da felaketlerle dolu modern randevu dünyasına götürecek epik bir macera. Ceti Alpha V kadar tehlikeli, *Infinite Earths*'teki Crisis kadar kafa karıştırıcı, Süper Mario'daki özel bölge seviyeleri kadar mücadele gerektiren bir dünya.

Randevu dünyası değişti. Uzun, kalpten gelen "Senden gerçekten hoşlanıyorum" mektupları yerini seks mesajlarına bıraktı. Google ve Facebook sayesinde tanımadığın biriyle randevulaşma diye bir

ONLINE ÂLEMİN ÜCRETSİZ PDF KİTAP ARŞİVİ
Ücretsiz PDF Kitap Arşivi - https://rantey.org

şey artık kalmadı. İnsanlar bir sohbet penceresinde birbirlerine üç nokta işareti gönderirken daha rahat hissettikleri için arzulu, flörtöz bakışmalar artık tarih oldu. *Online* randevular yeni standart halini alırken kur yapmanın ve kibarlığın modası bir şekilde geçmiş gibi görünüyor.

Benim gibi ekranı solmuş orijinal Game Boy'undan vazgeçemeyen yaşlı bir *gamer* için, daha basit zamanları özlediğim günler oluyor. America Online'da bir sohbet odasına dalıp A/S/L?* yazarak anında ruh eşini bulduğum o zamanları özlüyorum. Facebook dürtmelerinden, Twitter mesajlarından önceki, hoşlandığın kişinin dikkatini çekebilmek için onunla yüz yüze konuşman gerektiği ya da en azından benden hoşlanıyor musun? Evet veya Hayır'ı işaretle yazan notlar gönderdiğim o zamanları da.

Tam bir aşk çocuğu olan ben, işleri renklendirmek için araya mutlaka bir de "Belki" sıkıştırırdım.

Peki, artık insanların bir anlamda randevulaşmadığı, yemeğe çıkıp yüz yüze değil de mesajlaşarak sanal olarak yakınlaştığı, akşam olduğunda onu gördüğüne ne kadar mutlu olduğunu söylemek için açtığı bir telefonun ya da yukarı gelmek isteyip isteme-

* (İng.) Age, Sex, Location: Yaş, Cinsiyet, Konum. (ç.n.)

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

yeceğini sormadan önce bir süre beklediği anların yerini "n'aber ;)" mesajının aldığı bir dünyada nasıl randevuya çıkacaksın?

Geleneksel kuralları benimseyerek ve modern dünyada eski moda kalarak. Ya da en iyisi, bu gelenekleri modern zamanlara uyarlayarak.

Bize bahşedilen teknoloji ve küçük cihazların yaşamı kolaylaştırdığı ve Gene Roddenberry'nin en acayip hayallerini gerçekleştirdiği kesin. Modern teknoloji ve internet dünyanın küçülmesini sağladı ancak aynı zamanda bizi birbirimizden uzaklaştırdı. Kanıt için pek uzağa bakmanıza gerek yok.

Yani yüz yüze görüşmek için FaceTime denen bir uygulama var.

Çocukken (www.BygoneBureau.com'daki *online* edebi dergide bir zamanlar detaylı bir şekilde tarif ettiğim gibi) bilgisayar oyunlarında kendi yaşantımı yansıtırdım. Rol yapma oyunları oynarken bu seçeneğim olduğunda karakter isimlerini mutlaka değiştirirdim. Chrono Trigger'da her zaman Crono'ydum. Onun en iyi arkadaşı Lucca'nın adını, sekiz yaşından beri en yakın arkadaşım olan Darlene olarak değiştirirdim. Robo, Frog, Ayla ve Magus'a yıllar içinde her zaman bana en yakın olan kişilerin isimlerini verdim.

ONLINE ÂLEMİNDE AŞK BENİMDİR
Ücretsiz PDF Kitap Arşivi - https://rantey.org

Peki ya Crono'nun duygusal ilgi duyduğu Marle? Ona hoşlandığım bir sürü kızın adını, daha sonra da farklı kız arkadaşlarımın isimlerini verdim. iPhone'umda oyunu oynadığım ve Marle'a o sıradaki sevgilimin adını verdiğim bir sırada, zaman yolculuğu hakkındaki bu yirmi yıllık oyunun tüm romantik ilişkilerim boyunca benim yanımda olduğu kafama dank etti. Bana cesur olmak (Crono kızın peşinden gidip onu kurtarır), kendini kabul etmek (Robo, hasarlı ve beceriksiz olmakla suçlanır), aşktan umudu kesmemek (Robo, zamanın ötesine geçene dek ruh eşini bulamaz) ve geçmişi geride bırakmakla (Frog, Kraliçe Leene'i hayal kırıklığına uğratmanın verdiği utançtan kurtulur) ilgili kıymetli dersler verdi.

Teknoloji, oyunlar, fantezi dünyaları, süper kahramanlar... Hepsini de seviyorum. Master Chief kıyafetine sahip, iPhone'unda Chrono Trigger oynayan, hâlâ zaman zaman tuhaf görünen, otuz yaşında bir adamım ve bundan memnunum çünkü ben teknolojiyi bir koltuk değneği olarak değil, bir araç olarak kullanıyorum.

İşte, biz *geek*'lerin filmi görmeden önce mutlaka kitabı, grafik romanı ya da çizgi roman serisini okumamızın bir sebebi var. Yeniden basımı kontrol et-

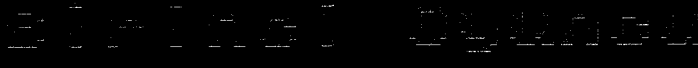
Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

meden önce orijinal seriye hakkını teslim etmemizin, çeşitli bilgisayar oyunu adaptasyonlarını denemeye başlamadan önce Magic'le (Gathering kartları ve kırk bin Warhammer oyuncağıyla) oynamaya zaman ayırmamızın da bir sebebi var. Geleneği onurlandırmak, işlerin orijinalinde nasıl ve neden olduğunu anlamak modern fikirleri kucaklamayı çok daha keyifli bir hale getirir. İster "Battlestar Galactica" ve "Doctor Who"-nun yeniden yapımlarından, ister o özel kişiyle tanışmaktan bahsediyor olalım, aynı prensip geçerlidir. Bu kitapta, kutsal *geek* koleksiyonlarının piksellerine, kodlarına, denklemlerine ve veri akışlarına işlenmiş dersleri keşfedeceğiz. Aşk ve ilişkiler, onur ve cazibe, gönül yaraları ve kayıplarla ilgili o eski moda dersleri. Zamanın ve zaman yolculuğunun sınavlarından geçmiş dersleri.

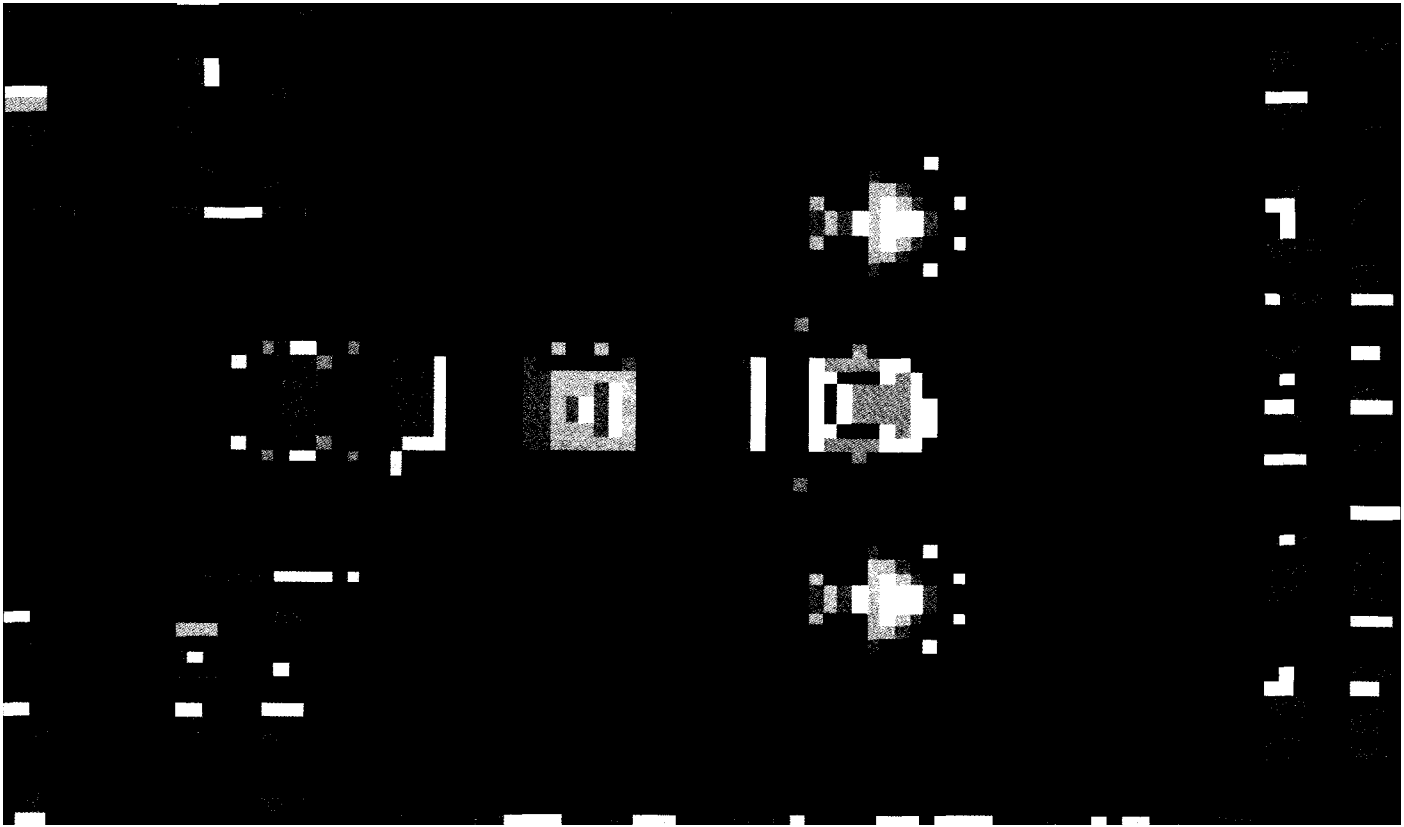
Bu kitap sana, geleneksel randevu kurallarını, modern randevu dünyasının işletim sistemine yüklemek gibi zorlu bir görev verecek Birinci Oyuncu. Bu macera seni zorlayacak. Canını sıkacak, öfkelendirecek ve kızdıracak ama her güzel macerada olduğu gibi, eğer doğru sebeplerle buna atılırsan, deneyimin kendisi bir ödül olacak. Yolculuğun başlamak üzere Birinci Oyuncu ve bu yolculukta sana şans diliyorum.

Başla butonuna basma zamanı.

ONLINE ÂLEMİN TEKİ TARİHİ Ücretsiz PDF Kitap Arşivi - https://rantey.org

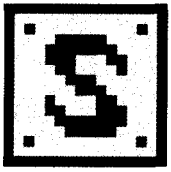


BAŞLA
BUTONUNA
BAS



BÖLÜM 1

Karakterini Seç: Maceran Başlıyor

 eni gördüğüme sevindim Birinci Oyuncu. Kanepeye yerleş, cipsini ve kolanı al. Daha sonra birkaç bira patlatacağız ama şimdilik zihninin açık olması gerek.

İkimiz de neden burada olduğunu biliyoruz. Hayatı Tek Oyuncu modunda yaşamaktan sıkıldın ve İkinci Oyuncu'nu bulmak için bu maceraya çıktın. Belki de semtindeki bardan bir eş bulmayı çoktan denedin ama yine de eve yalnız döndün. Belki de üç boyutlu bir satranca benzeyen bu randevu oyununda henüz ilk adımı atmadın. Öncelikle, rahat ol. Elbette ki Smizmar'ını* bulma arayışına başlamak için can atıyorsun. Ama Roma bir günde inşa edilmedi. Buna, Kirk, Spock ve McCoy'un gladyatör arenasında dövüştüğü "Uzay Roması" da dahil. Atına eyerini takıp elinde haritan ve sırtında kılıcınla maceraya atılmadan –hatta meşaleler, hançerler ve (tavandaki kapaklı kapıları

* "Futurama" adlı animasyon dizisindeki, amfibi kültüründe "sevgili, ruh eşi" anlamına gelmektedir. (ç.n.)

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

kontrol etmek için) üç metrelik sırıklar için kıymetli gümüş paralarını harcamadan– önce istatistiklerini değerlendirmek ve becerilerini incelemek için biraz zaman harcaman gerek.

Mesele şu ki Birinci Oyuncu, kendini tanımak ve randevulaşmaya başlamadan önce ne istediğini anlamak son derece önemlidir. Aksi takdirde, sadece zaman kaybedersin. Örnek: Final Fantasy serisindeki karakterler kendilerini tamsalar ve ne aradıklarını bilseler yaşadığı onca dramdan kurtulmuş olurlardı. Dramın oyunu ilginç kıldığı doğru ama gerçek hayatta kimin öfkelenmeye ihtiyacı vardır ki? Bir *gamer* olarak bile, –içerik hakkında bilgi uyarısı– Final Fantasy X'deki Tidus'un bir rüya olduğunu bilsen, onca zindanda sürünmekten ve aynı seviyeyi tekrar etmekten kurtulmuş olurdun. Kutsal *geek* koleksiyonundaki klasik kahramanları düşün; James T. Kirk. Han Solo. Batman. Tüm bu adamlar kafalarına koydukları şeyi başaran adamlar. Bu keşfedilmemiş gezegenleri bulmak, imparatorluğa kaçak girenleri dışarı kaçırmak ya da Gotham'daki gerilla hakları için savaşmak olabilir çünkü nihayetinde onun arayışı, kimliğinin derinliklerine kök salmış şahsi bir inançtan kaynaklanmaktadır. Onları bu kadar harika, bu kadar kendine güvenli kılan şey budur ve biz de bu yüzden

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

onlardan hoşlanırız. Her ne kadar flört dünyasındaki karakterler (umarız ki) Jabba the Hutt kadar pespaye, Joker kadar Arkham kaçığı olmasa da yine de ilerlemek için kendini ciddi bir şekilde tanıman gerekir. Tıpkı "Matrix"teki Kâhin'in Neo'ya söylediği gibi: Kendini tanı. (Bunu önce Socrates söylemiş olabilir ama anlatılmak istenen şey baki.)

Bu yüzden, flörtten bahsetmeye başlamadan önce senden bahsedelim. Güçlü ve zayıf yanlarını değerlendirelim, randevu dünyasında nereye bayrak dikmen gerektiğini bulalım ve bu özellikleri, seni muhteşem ve durdurulamaz bir flört makinesine dönüştürmek için kullanalım çünkü bu bölüm tamamen senin kendine güvenini John Constantine seviyesine yükseltmek için tasarlandı.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Geek Kıza Not

Bunu demeye gerek bile olmamasına rağmen *geek*'lerin XX kromozomlara da sahip olduğunu söylemek istiyorum. Yani bu kitabı okuyan bir kızsan ve bunun sana uygun olup olmadığını merak ediyorsan bunun yanıtı çeşitli kısıtlamalara rağmen kitabın uygun olduğudur. Bu sayfalardaki ıvır zıvır bilgilerin çoğu, *geek* bir erkeği düşünerek yazıldı ama çoğu, kadınlara da benzer derecede uygundur. Buna, özel *geek* alt türünü belirlemek, sohbet etmek, bir randevu planlamak veya iyi ya da kötü olsun, randevunun sonrasıyla başa çıkmak da dahildir. Ne de olsa bir kızın bir erkeğe çıkma teklif edemediği günleri çoktan geçtik. Bazı cinsiyete özgü değişiklikler –yüzdeki kıllar konusunu atlamak gibi– yapman gerekebilir ama bunu becerebileceğinden hiç şüphem yok. Erkeklere özel konulardan da fayda sağlayabilirsin. Bunlar, *geek* erkeğin zihnine açılan bir pencere gibi; sana ulaşmak için üzerinden çift sıçramak zorunda kaldığı engelleri görebilirsin. Belki de böylece zorluk seviyesini biraz azaltırsın, olmaz mı? (çok da değil... Ne de olsa o yüksek skoru hak etmeli.)

Acaba Ne Tür Bir *Geek*'sin?

Bir *geek* olmak birçok anlama gelir Birinci Oyuncu. Bu tanım sürekli gelişmektedir. Bir zamanlar sosyal açıdan yetersiz olan biri için aşağılayıcı bir ifadeyken artık bir topluluk bu ifadeyi gururla taşımakta. Bizler eksantrik, coşkulu, zeki ve zaman zaman da biraz tuhafız.

Ama aynı zamanda özellikle flörte çok hazırız. Evet, doğru duydun. Sebebine gelince: Etiketleri bir kenara bıraktığında bir *geek* her şeyden önce belirli bir şey konusunda son derece tutkulu biridir. İster çizgi romanlar, bilgisayar oyunları, filmler, ister son çıkan cihazlar olsun, gerçek bir *geek*'in, uğruna yanıp tutuştuğu bir tutkusu vardır; öyle ki bu, onun yaşamının ciddi bir parçası haline gelir. *Geek* kızlar, lütfen kitap boyunca erkeklerden bahsetmemi mazur görün. *Geek*'ler hakkındaki genellemelerimin büyük kısmının size de uygun olduğundan emin olabilirsiniz. Ayrıca "*Geek* Kıza Not" kısmına göz atın.

Biz *geek*'ler için iyi haber: Böyle bir tutku kapasitesi, konu flört deneyimine gelince kesinlikle bir artıdır. Bu, bizim sadık, nazik, yaratıcı ve en önemsiz gibi görünen detayları hatırlamada harika olduğumuz anlamına gelir; bunların hepsi de bir ilişkide *çok iyi*

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

şeylerdir. Ayrıca *geek* kimliğinin *geek*'lerin ellerine yeniden teslim edilmesi sayesinde, "geek" kelimesi artık bizi otomatik olarak çekingen ve tuhaf biri olarak damgalamıyor (öyle olanlar da panik olmayın, sizin de arkanızdayım).

O özel tutkun, yeni bir aşk peşinde koşarken aklında tutman gereken bir şey. Elbette ki seninkiyle aynı, M sınıfı bir gezegenden gelen birini bulursan ilişkinizi inşa etmek için pek çok ortak zemininiz olacak. Ama tutkunun, kaderine baskın çıkmasına izin verme. Evet, tabii ki de çizgi romanlara bayılıyorsan onlardan tiksinen biriyle çıkman pek iyi bir fikir olmayabilir. Öte yandan açık olursan, ikinizin ortak başka yanları olduğunu görebilirsin; ilk üç "Yıldız Savaşları" filmini ikinizin de aşağılaması gibi ya da gösterişsiz, bağımsız rock müziğe duyduğunuz hayranlık veya hızlı zombilerin aslında zombi olmadıklarına dair inancınız. İstisnalar olabilir, bu yüzden uzay kapsülünün kapılarını hemen kapatma. Tıpkı doğa gibi aşk da –lütfen bunu Jeff Goldblum'un "Jurassic Park"taki sesiyle oku– yolunu bulacaktır.

Geek türünü öğrenmek de flört için güçlü yanlarını (ve zayıfları) keşfetmene yardımcı olacaktır. Hadi farklı *geek* türlerine bakıp hangisi olduğunu anlayalım ve güçlü yanlarını, zayıf yanlarını ve senin karakter türünün özel yeteneklerini belirleyelim. Türlerin üç ka-

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantev.org

tegoriye ayrıldıklarını göreceksin: Pop Kültür *Geek*'leri, Tekno-*Geek*'ler ve Akademik *Geek*'ler. Her bir fenotipin de kendine has güçlü yanları, zayıf yanları ve özel yetenekleri mevcuttur. Özel yetenekler, genel insan nüfusundaki bulunma sıklığına göre derecelendirilmiştir: +1, ortalamanın üstü; +2, üstün; +3 çok üstün.

GEEK ÖZEL YETENEKLER LİSTESİ

Bir *geek* olarak çoğu normal insanda fena halde eksik olan pek çok hayranlık verici yeteneğe sahipsin. Özel yeteneklerini belirlemene yardımcı olmak adına (böylece bunları Hal Jordan gibi kötü değil, yine Hal Jordan gibi iyiye kullanabileceksin. Onun Parallax olduğu zamanı hatırlıyor musun? İşte sakın öyle biri olma. Güneşi yeniden tutuşturarak kendini affettirme şansın olmaz) burada, *geek*'lerin gen havuzunda sıklıkla bulunan beceriler ve yeteneklerin bir listesini bulacaksın. Ardından, ilerleyen sayfalarda yer alan farklı *geek* türlerini okuyup bu becerilerden hangilerinin senin alet çantanda olduğuna karar ver.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

İletişim memurluğu: Eskiden –belki de ilkçağda– *geek*'lerin ilimlerini şahsen, mektuplarla ya da sabit hatlar aracılığıyla aktardığı bir dönem vardı ama artık günümüzde elektronik iletişim sayesinde artık resmen her istediğimiz an, Vulkan zihin birleşimi tekniğini kullanır olduk. Bu yeteneğe sahip *geek*'ler, pek çok kanal – metin mesajı, Skype, anlık mesajlaşma, bloglar, sosyal medya, *online* topluluklar ve (yakın bir zaman sonra) alt uzay taşıyıcı dalga– aracılığıyla fikirler paylaşmayı ve sosyal iletişimi sürdürmeyi biliyorlar.

- **Bu beceriyi şunun için kullan:** *Online* romantizm kıvılcımı (bölüm 2'ye bak). Randevular arasında ilişkiyi sürdürmek; pek çok farklı kişiden randevu tavsiyesi almak.
- **Bu beceriyi şunun için kullanma:** İlgi ihtiyacıyla onu bunaltmak; onun özel alanını istila etmek, ilgilenmediğini açıkça belirten birine musallat olmak. LeChuck Monkey Island oyunlarında bununla kötü nam salmıştır. Gerçi yaşayan ölü bir korsan olarak onun herhangi bir modern iletişim aracını kullanmak gibi bir niyeti olduğundan şüpheliyim.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Müze müdürlüğü: Tüm *geek*'ler bir şeyler biriktirir ama müze müdürü neyi nasıl seçeceğini bilir. Böyle bir yeteneğin varsa değersiz ıvır zıvırların arasında gezinip en iyisini bulma becerisine sahipsin demektir. İster çarşamba günleri çıkan yeni kitap yığınları arasında, ister yeni BoingBoing olduğunu iddia eden pek çok internet sitesi arasında olsun, kaliteli olanları ayırt etme becerisine sahipsin ve sıfır çeken ıvır zıvırlarla (Mega Man Zero, Monster Zero, ZeroZone, Hero Zero ve Dimension Zero hariç) vakit kaybetmiyorsun.

- **Bu beceriyi şunun için kullan:** Onun ilgilendiği ve beğendiği şeylere uyan bir hediye bulmak, kendi ilgi duyduğun şeylerin en iyi örneklerini ona tanıtmak, onun pop kültür seçimlerini öncelik sıralamasına koymasına yardımcı olmak.
- **Bu beceriyi şunun için kullanma:** Onun sevdiği kitaplan, filmleri, televizyon programlannı eleştirmek; onun Netflix listesini yeniden düzenlemek, önerdiği yeni şeyleri denemekten kaçınmak. Sakın Comic Book Guy* gibi davranma ona.

* "Simpsonlar" dizisindeki karakter. (e.n.)

ONLINE ÂLEMİN FLÖRT REHBERİ Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Derin düşünmek: Ağır bilimsel kavramlara ve çılgınlık derecesinde spekülatif kurgulara uzun süre maruz kalmaktan dolayı gerçeklerin, sayıların ve denklemlerin (bunlar ne kadar kıymetli olsa da) ötesine geçebilme becerisi geliştirdin ve bunların dünya, evren ve gerçekliğin kendisiyle ilgili çıkarımlarını görebiliyorsun. Başkaları ağaçları görürken bu özelliğe sahip bir *geek* Endor'un tüm Orman Ayı'nı görür.

- **Bu beceriyi şunun için kullan:** Onu düşündürücü, felsefi sohbetlere katmak, gündelik yaşamla kozmos arasındaki şaşırtıcı bağlantıları göstermek, onu hayallerini ve ilham aldığı şeyleri paylaşması için cesaretlendirmek.
- **Bu beceriyi şunun için kullanma:** Her şeyi bilen biri gibi görünmek; gündelik konuşmalardan kaçınmak, başkalarının bilimsel kültürünü karalamak. Bazı insanlar gerçek bilimden hoşlanır. Bazıları da Michael Crichton'dan. İkisi de eğlencelidir.

Empati sahibi sansörlük: Çok farklı karakterlerin zihinlerine girmelerini sağlayan engin tecrübeleri sayesinde bazı *geek*'ler başkalarının motivasyonlarını anlamada uzmanlaşır. Bir gün entrikacı bir vampiri oynayan, ertesi gün Kratos'un ailesinden intikam almasına yar-

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://kantey.org

dım eden, sonra da korumaya yemin ettikleri kişiler tarafından korkulan ve nefret edilen mutasyona uğramış süper kahramanların motivasyonları üzerine ateşli tartışmalara giren birinden ne beklenir ki?

- **Bu beceriyi şunun için kullan:** Onun bakış açısını anlamak, onun başarılarından ve becerilerinden samimi olarak keyif almak, hayatındaki insanlar hakkında hikâyeler anlatmak.
- **Bu beceriyi şunun için kullanma:** Ona kendi kafasından ne geçtiğini söylemek; başkalarının davranışları hakkındaki tahminlerinin her zaman doğru olduğunu varsaymak; onun duygularını irdeleyip hafife almak. Abe Sapien ve Profesör X gibi iyi huylu telepatik karakterleri örnek alıp Loki veya Aquaman gibi olma arzusuna diren. (İkinci örnek kötü biri değil ama yunuslardan bahsederek boşuna zaman da kaybetmemelisin.)

Bilgiyi Toplamak ve Depolamak: İstatistikler, gerçekler, kurallar, gizli kimlikler, bilimsel ilkeler. Her *geek* kafasında bunlardan bir çeşitleme barındırır. Onlara ihtiyacın olduğunda bulup çıkarmak ise tüm *geek*'lerin sahip olduğu bir beceri değildir.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

- **Bu beceriyi şunun için kullan:** İlginç bir sohbetin kıvılcımını çakmak için şaşırtıcı bir istatistiği örneklemek; onun doğum gününü, en sevdiği rengi ve diğer ilişki sürdürmeye yarayan detayları hatırlamak; her ikinizin de ilgi duyduğu konularda onunla bağlantı kurmak.
- **Bu beceriyi şunun için kullanma:** Melez bir Vulkan robotu gibi rakamları ve ufak tefek bilgileri sayıp dökmek; onun ilgi duymadığı bilinmedik bir konu hakkındaki bilgini göstermek; her zaman haklı olduğunu kanıtlamak.

Bazı *geek*'ler becerilerini sınırsız para kazanmaya yönlendirmeyi başarır. Bill Gates... Ama çoğumuz için takıntılı olduğumuz şeyler bütçemizin çok üstündedir. Eh, o çizgi romanlar her hafta çıkıyor ne de olsa. Bu yeteneğe sahip bir *geek*, her bir kuruşun suyunu sıkarcasına ondan faydalanmada ustalaşmıştır; üstelik oyun rafı dopdoludur ve ışıklar hâlâ yanıyordur.

- **Bu beceriyi şunun için kullan:** Sınırlı bir bütçeyle muhteşem bir gezinti planlamak; mali sorumluluklarını sergilemek, fiyat etiketinden çok daha değerli, düşünceli hediyeler bulmak.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

- **Bu beceriyi şunun için kullanma:** Onun parasını harcayış biçimini eleştirmek; sana uygun gelen dışındaki tüm harcamalarını veto etmek; birkaç kuruş biriktirebilmek için onun canını sıkmak.

Macera düşkünlüğü: Aklına gelen herhangi bir konuyu araştırmak için saatler harcıyorsun. Altyazıları olsa bile konularının anlaşılmadığı filmler buluyorsun. Bunları yeterince uzun süre yaparsan yeni ve farklı deneyimler keşfetme arzusu gerçek hayatına kaçınılmaz biçimde sızacaktır. Telaffuz edilmeyen menüsüyle o tuhaf restoran, kimsenin duymadığı bir grubun çıktığı yeni kulüp, defterine sürekli bir şeyler karalayan o kendi halindeki kız. Senin için tüm bunlar çözülmesi gereken gizemlerdir.

- **Bu beceriyi şunun için kullan:** En tekdüze durumlarda bile büyülü bir şeyler bulabildiğini ona göstermek; şaşırtıcı ve unutulmaz randevular planlamak, beklenmedik bir engeli (yanlış yola dönme, kapalı bir restoran, ork saldırısı) ilginç bir deneyime dönüştürmek.
- **Bu beceriyi şunun için kullanma:** Normal bir şey yapmak istediği için onu eleştirmek; sorumlu (zamanında buluşmaya gelmek veya ileriyi planlamak gibi) davranmaktan kaçınmak; her ikinizi de mantıksız bir tehlikeye atmak.

ONLINE ÂLEMİN FLÖRT REHBERİ Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Çözüm üreticiliği: Gündelik yaşamdaki çok az sorun, örneğin demir bir ızgaranın etrafına koca kayalar sürmekle çözülebilir. Ancak sanal ve teorik sorunlara çözüm düşünmekle epey zaman harcayan *geek*'ler, gerçek dünyadaki sorunlardan çıkış yolunu bulmak için MacGyver'a özgü bir beceri geliştirebilir. Bazen bu beceri teknik veya bilimsel bir ustalık bilgisi sağlarken bazen de yaratıcı bir çözüm bulana kadar azimli olmakla kendini gösterir.

- **Bu beceriyi şunun için kullan:** Ayak işlerinin tamamını tek seferde halledebilmesine yardımcı olmak, sehpada duran şeylerden kedisi için doğaçlama bir oyuncak yapmak, su ve deterjan akışını engellemeden tüm bulaşıkları makineye yerleştirmek.
- **Bu beceriyi şunun için kullanma:** Ona ait olan ve aslında tamir edemeyeceğin bir şeyi tamire kalkışmak, buluşmanızın her bir anını kontrol etmeye çalışmak, ona veya başkalarına yaptıklan şeyin yanlış olduğunu söylemek.

Teknoloji kurtluğu: Teknoloji konusunda kendinden emin olmak *geek*'liğin alametifarikasıdır. Artık yirmi birinci yüzyılda bir şeyler halletmek isteyen herhangi biri için bunun zorunlu olduğunu kabul edelim. Ancak bu beceri sayesinde "The IT Crowd" dizisindeki Roy'un tipik "Kapatıp açmayı denedin mi?"sorusunun

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://kantey.org

ötesine geçip pek çok elektronik arızanın kökenine ya da kök dizinine inebilirsin.

- **Bu beceriyi şunun için kullan:** Eğer o isterse bilgisayarını, telefonunu, elektronik kitap okuyucusunu ve iPod'unu tamir etmek, elektronik alet ve cihaz satın alırken ona tavsiyeler vermek, eğer halihazırda bilmiyorsa teknik sorunları nasıl düzelteceğini onaöğretmek.
- **Bu beceriyi şunun için kullanma:** Ondan izin almadan elektronik aletlerinde değişiklik yapmak; teknoloji bilgisindeki eksikliği yüzünden ukalalık etmek, senden daha fazla şey biliyorsa ondan bir şey öğrenmemek için direnmek. (Shaq Fu biliyorsa doğruca sayfa 123'deki Ustalık Seviyesine geç)

Açık fikirlilik: Yabancı, farklı ve bilinmeyen şeylerden uzak durmak insani bir içgüdüdür ama bunları sıradan, benzer ve tahmin edilebilir şeylere tercih etmek de bir *geek* özelliğidir. Bu beceriye sahip bir *geek* asla bir kitabı kapağına göre yargılamaz. Bu kitap, buruşuk kılıflı, kapağında koca gözlü, kedicik kafalı bir Ninja bulunan anime DVD'si de olabilir, tuhaf

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

bir aksana ve garip bir saç modeline sahip çekici bir komşu da.

- **Bu beceriyi şunun için kullan:** Açık fikirliliğini göstermek, yaşadığın tuhaf ve benzersiz deneyimleri paylaşmak, onu yeni kavramlar ve fikirlerle tanıştırmak.
- **Bu beceriyi şunun için kullanma:** Ne kadar kozmopolit ve sıra dışı olduğunu kanıtlamak, onun anekdotlarını kendi hikâyelerinle gölgelemek, seni iyice tanımadan önce tuhaf ilgi alanlarınla onu korkutmak.

POP KÜLTÜRÜ GEEK'İ

Pop kültürünün güzel yanı, herkesin *geek* yanını ortaya çıkarmalarıdır. Hem neden olmasın ki? Çizgi romanlar, filmler ve televizyon dünyasında bir sürü aşk, ilişki ve erkek hayran var. Bu kategoriye, hepsi de kendilerine has tutkularıyla pek çok *geek* dahil olmaktadır. Sen hangisisin?

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



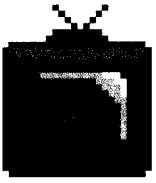
Çizgi Roman Hayranı

Güçlü yanlar: Koleksiyonunu ister grafik roman, ister manga, istersen de klasik çizgi romanlar olarak adlandır, pek çok kayda değer karaktere sahip olma ihtimalin çok yüksek. Güçlü bir hayal gücün var. (Favori karakterin ölüp geri gelebildiği, alternatif boyutlarda seyahat edebildiği ve zombi olabildiği için bunun olması zaten bir nevi zorunluluk) Sabırlısın (bir sonraki sayıyı beklemek kolay iş değildir) ve aşırı derecede sadıksın; çizgi romanların üç dolardan az olduğu zamanlardan beri takip ettiğin seriler ve karakterlerin şampiyonusun.

Güçsüz yanlar: Aşırı korumacı olabiliyorsun. Elbette ki *Action Comics #1*, cam bir kutuda saklanmalıdır ama pek çok kişi onların yepyeni olmamasını pek umursamaz. Bazen çok savunmacısın. Bu da arkadaşlarının nefret ettiği ama senin bayıldığın o kıyıda köşede kalmış karakteri savunmak zorunda kalışından geliyor. Ayrıca itiraf etmek gerekirse aşırı eleştirel olmaya meyillisin. Çizgi romanlarda yazarlar ve çizerler, bir çırpıda proje değiştirebiliyorlar, bu yüzden her zaman *daha iyisini yapan* biri mutlaka çıkacaktır.

Özel beceriler: Müze müdürlüğü +3, Küçük detayları hatırlama +2, Para uzmanlığı +3

ONLINE ÂLEMİN FLÖRÜ KİTAPLAR Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



Televizyon ve Film Hayranı

Güçlü yanlar: Böyle bir *geek*'sen muhtemelen romantik birisin. Özel efektler ve lens parlamaları elbette ki harika ama nihayetinde, seni içine çeken şey karakterlerin ilişkilerindeki kıvılcımlar. (Mal ve Inara'yı hâlâ birbirlerine yakıştırıyorsun, itiraf et). Ayrıca harika bir hafızan var. Önemli şeyleri hatırlıyorsun: "Futurama"nın bir bölümünde gerçekleşen ilk buluşma, ilk öpücük ve Fry'ın holofoneri çalması. Eh, dediğim gibi önemli şeyleri hatırlıyorsun! Bunu yıldönümünüze, kız arkadaşının doğum gününe ve onun bütün arkadaşlarının isimlerine uyarlarsan sırtın yere gelmez.

Güçsüz yanlar: Tüm görsel efektlere rağmen film ve video hâlâ tüm diğer medya türlerinden daha gerçek görünümlüdür. Bu yüzden kendine, gerçek yaşamın hikâye kurgularından, kendi başlarına bir motivasyonları olmayan yardımcı karakterlerden ve doksan dakikada her şeyin güzelce çözüme bağlanmasından oluşmadığını hatırlat. Televizyon kanalı tarafından reddedilen programların yeni sezonlarının çekilmesi için mektup yazan tipler için ek bir uyarı: İlişkiler "Jericho" veya "Family Guy" gibi değildir. Bi-

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

tince biterler ve internette ne kadar şikâyet edersen et, onları geri getiremezsin.

Özel beceriler: Macera düşkünlüğü +2, Empati sahibi sensörlük +3, Küçük detayları hatırlama +2



Güçlü yanlar: Çizgi roman hayranları gibi siz *gamer*'lar da kendinizi oyununuza adayan sadık tiplersiniz ama aynı zamanda yenilik arayışındasınız. Ne de olsa World of Warcraft gibi çok oyunculu *online* oyunlar bile eklentiler ve genişleme paketleri olmadan sıkıcı hale gelir. Bir *gamer*'san, sürekli bir arayıştasın ve seviyeni yükseltiyorsun demektir. Bu da flört dünyasındaki kovalamacanın heyecanına uygun düşer.

Güçsüz yanlar: Bir *gamer* olarak olumsuz yanın, gerçek hayattaki kızları, sanal âlemdeki yardıma muhtaç genç kızlarla karıştırmandır. Kızları daha ziyade oyuncu olmayan karakterler gibi düşün; onlar sana görev verirler, ödül değildirler. Hatta en iyisi onları ortak oyuncu gibi düşün; aynı takımda olmanın bir yolunu bulabilirsen, dünyaya karşı ikiniz mücadele edersiniz.

Özel beceriler: Empati sahibi sensörlük +1, Macera düşkünlüğü +3, Çözüm üreticiliği +2

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Geek'ler ve teknoloji el ele yürürler. Daha ziyade *geek*'in eli bir farenin üzerindedir. Ancak *geek* topluluğu içinde bile teknolojiyle ilişkileri sayesinde resmen büyücü gibi olan tipler vardır. Sonuçta hepimiz Arthur C. Clarke'ın teknoloji ve sihir hakkında söylediği lafı biliyoruz.



Güçlü yanlar: İnternet fenomenleri. YouTube videoları. Animasyonlu gifler. Sosyal medya. Bloglar. İnterneti yeni ve havalı şeyleri bulmak için nasıl kullanman gerektiğini biliyorsun; bu da sana, konu ilk buluşmayı planlamaya ya da bir ilişkiyi canlı tutmaya gelince bir üstünlük kazandırıyor. Dünyada neler olup bittiğini öğrenmek senin için önemli olduğundan o özel kişiyle de muhtemelen konuşacak pek çok şeyin olacak. Ayrıca özel olsunlar ya da olmasınlar (Williamsburg göğünün kontrastı yüksek, kötü ışıkta çekilmiş bir fotoğrafı) tüm o küçük anları biriktirmekten hoşlanıyorsun. "Şövalye" filminde İngiliz, ortaçağ şairi rolündeki Paul Bettany gibi gelişen tarihin kaydını aktif olarak tutuyorsun ve umarım ki onun kadar da yakışıklısındır.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Güçsüz yanlar: Gelecekteki randevuların, Yelp'teki* en iyi restoranı arayıp Groupon'da iyi bir fırsat yakalamadan ve sonra da yemeğinin hoş bir fotoğrafını çekip Instagram'da paylaşmadan önce romantik bir yemeğin tadını çıkarmayı beklememeliler. Aslında bunda pek bir sorun yok ancak yaşamını dijital ortama aktarmak zaman zaman yaşamını deneyimlemene engel olabilir Birinci Oyuncu. Bu yüzden gerçek hayatın tadını gerçek zamanlı olarak ve gerçek biriyle çıkarabilmek için blog yazmaya, bir şeyler indirmeye ve paylaşım okumaya biraz ara vermeye istekli olmanda fayda var.

Özel beceriler: Küçük detayları hatırlama +3, Teknoloji kurtluğu +2, Açık fikirlilik +1



Apple Hayranı

Güçlü yanlar: Tipik bir Apple hayranı, halihazırda sahip olduğu, elde taşınır bir ıvır zıvırın en yeni, en harika kopyasına bir sürü para harcamaktan çekinmez. Flört dünyasındaki tercümesi: Gerçekten en harikası olduğuna inandığın bir şeye (ya da birine) bir sürü zaman/para harcamaktan çe-

* Türkiye'de de kullanılan bir rezervasyon uygulaması. (e.n.)

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

kinmiyorsun. +1 Sadakat puanı! Bu seçkin topluluk içindeysen anlaşılması ve kullanımı kolay ara yüzlerin ve çekici, göz alıcı tasarımların kıymetini biliyorsun demektir. İşleri basit tutmaktan hoşlanıyor, dram ve karmaşadan uzak durmayı tercih ediyorsun. Oldukça stil sahibisin ve –en azından konu elektronik aletler ve belki tasarım olduğunda– kaliteli şeylerden anlıyorsun. En yeni iPhone kadar şık ve derli toplu olmaya çalış. Şunu hiç unutma: Wozniak bir istisnaydı. Jobs ise işin sahibi.

Güçsüz yanlar: Bazen v11.0'a sahip olmak için acele etmek sana v10.7.5'i ne kadar sevdiğini unutturabiliyor. Çitin öte yanındaki çimler her zaman daha yeşil değildir; bu yüzden her şeyi kenara atıp daha iyi olanın peşinden koşturmadan önce elindekinin kıymetini bil. Bu daha güzel bir telefon da olabilir, yeni bir kız arkadaş da. Ayrıca hiç kimse ukala birinden hoşlanmaz. Senin kadar zevkli olmayanları yermen kız arkadaşının hiç hoşuna gitmeyecektir Birinci Oyuncu. (O da ukalanın tekiyse durum değişir; böyle bir durumda lütfen çocuk yapmayın.)

Özel beceriler: Teknoloji kurtluğu +1, Para uzmanlığı +1, Müze müdürlüğü +2

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



Güçlü yanlar: Apple hayranları en yeni, en gıcır ürüne yığınla para harcasa da bir PC kurdu onu parça parça kendisi yapmaktan hoşlanır. Bir PC kurdu olarak sabırlı birisin. İşlerin nasıl yürüdüğünü bilmekten hoşlanırsın ve detaylara dikkat edersin. Konu buluşmalar olunca bu harika bir özelliktir; herkes ilgi görmekten hoşlanır ve ayrıca bir şeyleri düzenlemeye duyduğun o delice arzu, aşk hayatına ince ayar çekmene yardımcı olacaktır (tabii RAM'i nereye yerleştireceğini bilmek de).

Güçsüz yanlar: Problem çözücü olmak harika bir şey ama bu konuda fazla indirgeyici olmamaya özen göster. Teknik olarak insanların makine olmadıklarını unutma. İnsanlarla etkileşime geçmek cıvık cıvık bir iş olabilir; bunu ayrıca mecazi olarak da söylüyorum. İnsanların söylediği ve yaptığı her şey mantıklı değildir ve her insana özgü problemin de mantıklı bir çözümü yoktur. Aklında tutman gereken bir şey daha: Zihninde sana ne kadar makul görünürse görünsün yaptığın her şey, tanımaya çalıştığın kadına mantıklı görünmeyecektir.

Özel beceriler: Teknoloji kurtluğu +3, Çözüm üreticiliği +2, Para uzmanlığı +1

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Güçlü yanlar: Sosyal medya düşkünü gerçek internete o kadar takıntılı olmayabilir. Sen de onlardan biriysen seni internete bağlayan kanalları tercih ediyorsun demektir. Facebook, Twitter, Tumblr ve diğer insanlarla iletişim kurmanı sağlayan sanal paylaşım ağlarından herhangi birini kullanıyorsundur. Adından da anlaşılacağı üzere sosyal medya kurtları, diğer insanlarla iletişim içinde olmaya can atarlar ve geniş bir insan grubuyla bağlantıda olmaya önem verirler, bu da iki ucu keskin bir vorpal kılıcıdır. Olumlu tarafıyla bu sayede düşüncelerini, fikirlerini ve görüşlerini başkalarıyla paylaşmada daha rahat ve becerikli olursun. Gereksiz sohbetlerden uzak durur, kendini karşındakine rahatça aktarırsın ama öte yandan...

Güçsüz yanlar: ...dikkatli olmazsan seninle zaman geçirmek isteyen kişilerden de kendini uzaklaştırırsın. İşin sırrı, birilerini dürtme ve sanal ortamda yanıt verme eğilimini, insanlar âlemindeki gerçek sohbetlere dönüştürmektedir. Genel bir internet kurdu gibi sen de insanlarla, bölünmeden yüz yüze (FaceTime'la değil) vakit geçirmek için internetten uzak durmakta zorluk yaşıyor olabilirsin. Maksimum sonuçlara ulaş-

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

mak için hem *online* hem de *offline* olarak arkadaşça sohbetlerde ustalaşmalısın. Flört ve sosyal medya hakkında daha fazla bilgi için Bölüm 3'ü kontrol et.

Özel beceriler: İletişim memurluğu +3, Teknoloji kurtluğu +1, Açık fikirlilik +2

AKADEMİK *GEEK*'LER

Akademik bir *geek*'sen muhtemelen Çizgi Roman Hayranı, Apple Hayranı veya Pop Kültür *Geek*'lerinden herhangi biri gibi bir şeyler biriktirmiyorsundur ama senin de kitaplığındaki pek çok raf ilgi alanın olan konulardan oluşan düzgünce dizilmiş kitaplarla doludur. Laboratuvar önlükleriyle dolu bir gardıroptan hiç bahsetmiyorum bile... Ya da belki de bu sadece bana özeldir. Senin koleksiyonunun merkezi zihindir ve muhtemelen sağlam sohbet edebileceğin ya da ışıltılı bir zekaya sahip birine daha çok ilgi duyarsın.



Kitap Kurdu

Güçlü yanlar: Eh, kitap okumayı sevdiğin aşikâr ama aynı zamanda pek çok harika özelliğe de sahipsin. Çok kültürlü olmanın yanı sıra bir kitap kurdu olarak genellikle harika sohbet edersin, yaratıcısın ve

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

kelimelerle aran iyidir. Bir kadını, her zaman alışkın olduğu boş muhabbetlerden uzaklaştırıp derin bir sohbete katarak bu becerini flört dünyasına aktarabilirsin. Onun ilgi duyduğu bir şeyi bul ve fikir (umarım telefon numarasını almışsındır) alışverişi için bilgini kullan. Daha da iyisi, onun ilgi duyduğu konulardaki bilgini derinleştirmek için kütüphaneye uğra ve bu konuda ne kadar uzman olduğunu göstererek onu büyüle.

Güçsüz yanlar: Bir kitapseversen birisinin evine ilk gittiğinde gözün derhal onun kitap rafına kayacaktır. Bir kitabı kapağına göre yargılamaman gerektiğini biliyorsun ama elinde değil. Ters ters baktığın "Twilight" serisinin kahramanlarının aksine sen de bir insansın. Okuma konusunda birinin zevkini (ya da zevksizliğini) bir olumsuzluk işareti olarak değerlendirmek yerine bunu o kişiyi her zamankinden daha derin bir şekilde tanımak için başlangıç noktası olarak kullanabilirsin. Belki de dikkate almadığın "Twilight" serisinde de iyi bir şeyler vardır. İçerik hakkında bilgi uyarısı: Yok.

Özel beceriler: Müze müdürlüğü +1, Empati sahibi sensörlük +2, Açık fikirlilik +3

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



Güçlü yanlar: Politikadan hoşlanan *geek*'ler, kültürlü ve sabit fikirli tiplerdir. Gerçeklere ve araştırmaya düşkünlüğün, insanları daha derinden tanımana yardımcı olur. Dostane, güzel bir tartışmaya girmekten de çekinmezsin ve en hayranlık verici özelliğin de hangi partiyi destekliyor olursan ol ülkende ve dünyada olanlarla ilgilisin ve çözüm araştırmasında bulunmaktan da çekinmiyorsun.

Güçsüz yanlar: Akademisyenler, günün meselelerini ateşli bir şekilde çekiştirmek yerine siyaset teorisiyle ilgili entelektüel tartışmaları tercih ederler, –ki bu harikadır– ama önemsiz sohbetler sırasında gündemdeki konulardan kaçınacak kadar zeki olsan da fazla muğlak tarafa da kaymamaya çalış. Adam Smith'in siyasi ekonomi teorileri, Glenn Beck'inkinden çok daha güvenli olsa da aynı zamanda çok daha sıkıcıdır.

Özel beceriler: İletişim memurluğu +1, Derin düşünme +1, Küçük detayları hatırlama +2

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org



Güçlü yanlar: Denklemlere ve karışımlara düşkünsen etrafındaki dünyayı gerçekten anlıyorsun demektir. Meraklı, şüpheci, iyi odaklanmış ve bilimsel metotlara kendini adamış birisin. İyi haber: Deneyleme, sosyal dünyada da işe yarar! Deneyler yap. (Hipotez: Bu kız bir periyodik tablo esprisine gülerse harika biridir. Sonuçlar: olumlu!)

Güçsüz yanlar: Kalbin, kardiyak döngüde kan dolaşımını sağlayan bir organdan daha fazlası olduğunu unutma. Hiçbir denklem aşkı hesaplayamaz (bu lafı Sevgililer Günü kartında kullanmaktan çekinme), bu yüzden laboratuvardan çıkıp dışarı açılman gerek. Bazı soruların gerçek anlamlarına göre (hatta hiç) cevaplanmaması gerektiğini hatırla. Örnekler: "Ne düşünüyorsun?, Sence o kız benden güzel mi?","Bu beni şişman gösteriyor mu?"

Özel beceriler: Derin düşünme +3, Çözüm üreticiliği +1, Açık fikirlilik +2

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

Bilmek, İşin Yarısını Halletmektir

Sana G.I. Joe'luk taslamak istemiyorum Birinci Oyuncu ama sonuçta bilgi konusunda söylenen şu lafı bilirsin: Bilmek, başarmanın en azından yarısıdır.

Neyse ki bir *geek* olduğuna ve yukarıdaki yararlı bilgilerin hepsini okuyup özümsediğine göre şimdiden pek çok şey biliyorsun demektir. Tek yapman gereken, tüm bu ineklere özgü etkileyici, engin bilgileri bir kızı elde etmek için nasıl kullanacağını öğrenmektir. Ben de birkaç ana bilgi daha vermek için senin yanındayım. Sonraki bölüme, başarmanın diğer yarısı olarak bakabilirsin.

BU BİR TUZAK! OYUNU BİTİRECEK ÜÇ EFSANE

Pek kimseyle ya da hiç kimseyle çıkmamış olsan bile ne aradığına dair kafanda bir fikir vardır. Belki de bir adım atmadan önce hayallerindeki kızla karşılaşmayı bekliyorsun ya da belki de birileriyle buluşuyorsun; arkadaşların sana birilerini ayarlıyor, *online* randevu sitelerinde dolanıyorsun ve semtindeki barda birileriyle tanışıyorsun. Ama hayallerindeki kadın bu ortamlarda yok gibi görünüyor. Neden onu bulamıyorsun?

Ücretsiz PDF Kitap Arşivi - https://rantey.org

Birinci Oyuncu, içgüdülerin sana doğru söylüyor: Aradığın türde bir kadın yok. Jedi'lik dışı bir zihin oyununun kurbanısın: Bu, yıllar boyunca o kadının var ve erişilebilir olduğunu sana söyleyen filmler, bilgisayar oyunları, çizgi romanlar ve televizyonun bir sonucu. Bir illüzyonlar Matrix'inde esir kaldın ama sana kırmızı hapı vermek üzereyim. Arayışında sana sıkıntı yaratması muhtemel en temel üç yanlış algıyı sana açıklarken tavşan deliğinin içine doğru beni takip et:

Prenses Sorunsalı

Link'le birlikte maceralara açıldın, Mario'yla ateş topları attın, Crono'yla zamanda geriye yolculuk ettin ve bunların hepsini tek bir sebep için yaptın:

Prensesi kurtarmak.

Kutsal 8-bit oyun döneminden beri kadınların kurtarılmaya ihtiyacı olduğu senaryosuna maruz kaldık. Yani başı belada bir kadın gördüğünde bir hamle yapmalı ve kahraman olmalısın. Bu durumun iki ana problemi var:

- **O, gerçek bir prenses değil.** Kraliyet aileleriyle aynı ortamlarda bulunmuyorsan gerçek bir

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - https://rantey.org

prenses bulman pek mümkün değil. Bulsan bile muhtemelen onun gerçekten kurtarılması gerekmiyordur. Kadınla buluşman gerekiyor, onu kurtarman değil.

İyi adam her zaman o kadar da iyi değildir. Zorlu zamanlarda kızın ayaklarını yerden kesmek istediğinde çoğunlukla kahramandan ziyade ürkütücü ve zavallı biri olursun. Her yerdeki kadınlar için gerçek bir kahraman ol ve öyle bir adam olma. Ayrıca sana sürekli başka bir kulede olduğuna dair mesajlar bırakıyorsa seninle o kadar da ilgilenmiyor demektir. Yoluna devam et.

Düşlerdeki Çılgın Peri Kızı Açıması

Film eleştirmeni Nathan Rabin, Cameron Crowe'un "Elizabethtown" filmini izledikten sonra, Kirsten Dunst'ın karakterini tanımlamak için Düşlerdeki Çılgın Peri Kızı (DÇPK) ifadesini kullandı. DÇPK'yi şöyle açıkladı: "İç karartıcı seviyede duygusal olan genç adamlara, yaşamı ve içindeki sonsuz gizemleri kucaklamasını öğreten şen şakrak ve sığ sinemasal varlık."

Bu arketip sadece filmlerle sınırlı olmasa da ana akım sinemadaki neredeyse sonsuz örneklerini düşünmek de son derece kolaydır: "Şöhrete Bir Adım"-daki Penny Lane veya "Eve Dönüş"teki Sam. Ayrıca

Bryan Lee O'Malley'nin muhteşem Scott Pilgrim serisinden Ramona Flowers ve Nick Hornby'nin "Sensiz Olmaz" filmindeki Charlie'yi de (her derde deva) unutmamak gerek.

Mesele şu ki Birinci Oyuncu, bu konsept her ne kadar romantikleştirilse de kadınlar kendi sorunları da olan varlıklardır; sadece senin için var olmazlar. Kendine bir DÇPK bulmaya çalışıyorsan vazgeç. Tam bir insan ol. Seni düzeltmesi için birini aradığından dolayı asla bir ilişki istememelisin. İlişkiler kadını kurtarmakla alakalı olmadığı gibi kadının seni kurtarmasıyla da alakalı değildir.

Charlie Kaufman'ın "Sil Baştan" filmindeki Clementine karakteri bunu çok güzel ifade eder: "Bir sürü adam benim bir kavram olduğumu ya da onları tamamladığımı veya onları hayatta hissettireceğimi düşünür ama ben sadece kendi huzurunu arayan sıçmış bir kızım. Bana böyle bir görev yükleme."

İmkânsız Standart Sapma

Seni anlıyorum Birinci Oyuncu. "Battlestar Galactica"daki kusursuz kadınları izleyerek (ben de Sekiz Numara'ya kesinlikle abayı yakmıştım) ve çizgi romanlardaki vücut ölçüleri aşırı düzgün kadınlara bakarak çok fazla zaman geçirdin. Bu görüntüler çok güzel ve canlı

olabilir ama gerçek insanlar öyle değildir. Öyle olurlarsa da büyük ihtimalle yapısal olarak sağlıksızdırlar ve derhal bir doktora görünmeleri gerekmektedir.

Eğlence dünyasının *geek*'ler topluluğuna pazarlanması sonucunda hepimiz, bir kadının nasıl görünmesi gerektiğine dair ciddi biçimde imkânsız standartlar edindik. Ama gerçek dünyadaki kadınların, aktrisler tarafından oynanan ve bilgisayar üretimli imgeleme, görsel efekt, mükemmel ışık, Photoshop ve vücut dublörü şansına sahip kurgusal karakterler gibi görünmelerini bekleyemezsin. Örneğin sağlıklı çok az kadının beli, normal bir insanın boynu kadar ince olabilir. Eğer sen de He-Man ve James Bond'a benzemiyorsan, normal kadınların She-Ra ve Pussy Galore'la karşılaştırıldığında da ne hissedeceğini bir düşün. "The Big Bang Theory" dizisinin "The Vengeance Formulation" adlı bölümünde Howard Wolowitz, o sıra çıktığı Bernadette yerine, "Transformers"daki Megan Fox ya da "Battlestar Galactica"daki Katee "Starbuck" Sackhoff gibi biriyle birlikte olacağını sandığını itiraf eder. Daha sonra Sackhoff'un hayali bir versiyonu gerçek erkek arkadaşının uzun boylu, yakışıklı ve zengin olduğunu, Howard'ın hayal kurmak yerine, Bernadette gibi kendisiyle ilgilenen harika bir kız bulduğu için kendini şanslı hissetmesi gerektiğini söyler.

Howard, hepimizin yararlanabileceği önemli bir ders çıkarır: İlişki potansiyeli taşıyan kişileri imkânsız hayali standartlarla kıyaslarsan burnunun ucunda duran, harika bir şeyi gözden kaçırabilirsin.

PARALEL GERÇEKLİKLER: HER ZAMAN AYNI TİPLE Mİ ÇIKIYORSUN?

Erkek arkadaşların kaç kez duygusal ilişki aramayan birine âşık oldu? Ya da kız arkadaşların kaç kez yanıp tutuştukları kişinin bağlanmak istemediğinden şikâyet etti? Bunu aynı kişiden defalarca duymuş olma ihtimalin yüksek çünkü kaçamadıkları bir şablonun içine düşüp duruyorlar. Flört dünyanı tekrar moduna almak tehlikeli bir şeydir Birinci Oyuncu. İster kariyer, ister eğitim, ister aşk olsun, yaşamın herhangi bir alanını sınırlamak kötü bir şeydir.

Ayrıca elbette ki aynı hatayı tekrar tekrar yapma riski de mevcuttur.

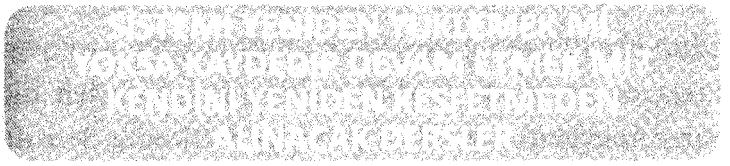
Bu yüzden randevu dünyasına girerken ya da yeniden girerken, aynı hatayı sürekli tekrar eden şu adamlardan olmamaya özen göster. Gerçekten "Bugün Aslında Dündü" filmindeki Bill Murray olmak ister misin?

Pekâlâ bu kötü bir örnek olabilir çünkü Bill Murray

harika biri ve sonunda Andie MacDowell'la birlikte oluyor ve sen de bu soruya muhtemelen "evet" diye yanıt verdin ama ne demek istediğimi anladın. Bill Murray gibi yakışıklı da olsa hiç kimse aynı hataları tekrarlayıp her şeye sıfırdan başlamak istemez. Unutma ki hava durumu sunucusu Phil Connors başta her günün tam olarak ne getireceğini bilmekten hoşlansa da durumu sonunda gerçek bir kâbusa dönüşmüştü. Ancak sığ ve sulu tarzını değiştirdikten sonra bitmeksizin tekrar eden o döngüyü kırmayı başarmış ve Rita'yla gerçek bir bağlantı kurmuştu.

Ya da "Pokémon"daki Ash'i (Evil Deaddeki Ash' ten başka bir zaman bahsedeceğiz) düşünebilirsin. Onun Pikachu'sunun, Pokémon evrenindeki tüm diğer Pokémonlardan çok daha fazla kişiliği vardı; bu yüzden de bu minik sarı adamın onun en gözde cep canavarı olması da şaşırtıcı değil. Ara sıra Ash'in favorisi dışında bir Pokémon kullanması gerekiyor ancak bunu genellikle zavallı Pikachu'nun canı çıkmadan yapmıyor. Bazen sadece bunu daha rahat, kolay ve tanıdık bulduğumuz için tekrar tekrar aynı türde insanlarla çıkmayı seçeriz. İşler iyi gitmediğinde de bunun sebebini merak ederiz. Yani o şimşek kuyruk ne kadar sevimli gelse de her defasında Pikachu'yu

seçme Birinci Oyuncu. Ara sıra bir Squirtle veya bir Charizard deneyip neler olduğunu gör.



Kimse mükemmel değildir Birinci Oyuncu. *Geek*'lerin genel düzeni içinde normun dışında olan olağandışı becerilere ve şüpheli hallere sahip karakterler en büyük iç çalkantıları yaşayanlardır. Sadece toplum tarafından değil, hoşlandıkları kişiler tarafından da kabul edilmek için çırpınırlar. Hatta bazen çizgi romanlarda, ölüm ve yeniden dirilmelerden daha fazla kırık kalp olduğunu düşünüyorum.

Değişim iyi olabilir; ne de olsa evrim sadece Pokémonlara özgü bir şey değil. Ancak kostümünü değiştirmekle köken hikâyenin tamamını yeniden yazmak arasında bir fark var. Çizgi roman okuyucuları, tanıdık bir karakterin "yeni bir yola girmesinin" ardından o karakterin onca zamandır yaptığı tüm havalı ve ilginç şeyleri tamamen silmesine kaç kez şahit olmuştur? Karakterin yeniden yüklenmesinin ardından hayranlar seriden soğuduğu için yazarlar klasik versiyonu geri getirmek için kaç kez uğraşmışlardır?

Uzun süredir çizgi roman okuyanlar, sorunlarını çözmekle uğraşan ve sonunda kendilerini kabul eden birçok karakterin adını rahatlıkla sayabilirler. Aynı olay örgüsü popüler kültürün diğer mecralarında da yaygındır. Ciddi edebiyat eserlerinden hiç bahsetmeyelim bile, ama o başka bir konu. Sen de aynısını yapabilirsin. İşte hepimizin ders alabileceği, hem başarılı hem de başarısız örneklerden birkaçı:

Dr. Horrible: Zavallı Billy. Kendini yeniden keşfetmesi, bir süper kötü kahraman olmayı, Kötülerin Evil League'ine katılmayı, son olarak da Kaptan Hammer'ı yenmesini kapsıyor. Kendini değiştirmek istediği kadar insanlığı da değiştirmek istiyor. Maalesef bu durum, gözleri ışıl ışıl parlayan, zamanını daha talihsiz kişilere yardım etmeye adamış tatlı kadın Penny'yi elde etme amacıyla arasına giriyor. Sonunda da –içerik hakkında bilgi uyarısı– Dr. H istediğini elde ediyor ama kızı olabilecek en kötü şekilde kaybediyor: Ou yanlışlıkla öldürüyor.

Alınacak ders: Bu sana bir uyarı olsun Birinci Oyuncu; ölüm ışını yapmayı profesyonellere bırak yoksa potansiyel kız arkadaşın ölebilir. Daha gerçekçi konuşmak gerekirse, kim olduğunu saklarsan bunu eline yüzüne bulaştırabilir ve bir ilişkiyi başlamadan bitirebilirsin.

The Thing: "Fantastik Dörtlü"deki en az fantastik görünen kişi kesinlikle Ben Grimm'dir. Reed Richards, Susan Storm ve Johnny Storm insanlara benzemek zorunda olduklarından seksi, üstlerine oturan kıyafetler giymelerine rağmen bir yandan da süper güçlere sahiptirler. Peki ya Ben? O herif, mavi şort giymiş devasa, turuncu renkli bir kaya parçası gibi.

Ben seri boyunca görünümüyle uğraşır; öfkesi, insanlığa kısa dönüşleriyle daha da artar ama sonunda sadece görünümden ibaret olmadığını fark eder. Yıllar içinde Ben, o canavarımsı görünümüne rağmen aralarında Alicia Masters, Debbie Greenve Sharon Ventura, ya da daha bilinen adıyla Bayan Marvel'in de olduğu birçok kadınla ilişki yaşar.

Alınacak ders: Yamuk yumuk bir dış görünüş, her şeyi mahvetmez. Denemeye devam edersen onun altındaki kahramanı görebilen birini bulacaksın.

Steve Urkel: Doksanların klasik komedi dizisi "Family Matters"da, hayal edebileceğin tüm *geek* klişelerini temsil eden tuhaf genç Steve Urkel'la tanıştık. Komşusu Laura Winslow'un ilgisini çekmek için yıllarca uğraşıp başarısız olduktan sonra kendisini aşırı hoş ikinci kişiliği Stefan Urquelle'e dönüştüren "Havalı İçecek"i icat eder.

Bir süre için bu işe yarar. Stefan ve Laura hatta nişanlanırlar ama dönüşüm başarısızlığa mahkûmdur. Stefan bencil, gösterişçi ve kibirlidir. Sonunda Laura ondan Steve'e dönüşmesini ister.

Alınacak ders: Değişimde kısa yollar yoktur. Kusurlarını sahte bir kişilikle örtmeye çalışmak seni sığ biri gibi gösterir. Kusurların hakkında dürüst olup onları düzeltmeye çalışmak ve seni siğillerinle falan kabul eden birini bulman en iyisidir.

Beast Marvel evrenindeki Hank McCoy büyürken zor zamanlar geçirdi. Kocaman el ve ayaklara sahip olan bu mutanta sınıf arkadaşları Magilla Gorilla diyordu. Sonunda, Beast adıyla bilinen tüylü, mavi bir kurt adam/kedi benzeri görünümlü bir yaratığa dönüştüğünde kendine duyduğu saygı daha da büyük bir hasar aldı.

Ama tüm bunların onu alt etmesine izin veriyor mu ya da o aptal insanlara saldırmaya kalkışıyor mu? Hayır. Siyasi bir aktivist oluyor ve dehasını, değişimi desteklemek ve canavar gibi tanrısal süper varlıkları alt etmek için kullanıyor. Ha bu arada üçüncü "X-Men" filminde onu Kelsey Grammer oynuyor. Bu içerik hakkında bilgiden ziyade ufak bir uyarı.

Alınacak ders: Elindekini kullan! Annenden aldıklarını ortaya çıkar. İnsanlar yüzeysellikleri sebebiyle

yanlış sonuçlara vardıklarında onlara yanıldıklarını kanıtlamaktan daha tatlı bir şey yoktur.

Barnell Bohusk Blackwing olarak da bilinen Bohusk da tıpkı Beast gibi zor bir çocukluk geçirdi. Kendisine sürekli sataşmalarına sebep olan tüysüz tavukları andıran görünümü –yüzü korkunç, kolları da kanat gibidir– sebebiyle Beak (Gaga) lakabını alan Bohusk, sonunda Xavier Enstitüsü'ne kayıt olur, Beast'in kanatları altına girer ve X-Men'e katılır.

Bohusk kendinden daha emin oldukça bir başka mutant olan (ve daha sonra Tempest olarak bilinen) Angel Salvadore'ye âşık olup onunla bir ilişkiye başlar. Bu ilişki bir iddiayla başlamasına (romantik komediler de böyle başlamaz mı?) rağmen sonunda hakiki bir şeye dönüşür. Çiftin çocukları olur, bir dairede birlikte yaşarlar ve açıkçası, epik bir felaketle sonuçlanmayan nadir çizgi roman ilişkilerinden biridir bu.

Alınacak ders: Mükemmel olmasan bile ortaya çık. Bohusk, hiçbir şekilde kendine güvenli, karizmatik ya da insana benzeyen bir mutant değildi ama kendini güvenlik alanından çıkmaya zorlayınca bu onun Angel'la bir ilişki yaşaması için fırsat doğurdu; sonunda da her zaman istediği hayatı yaşadı.

KORKSAN DA KONUŞ ONUNLA

Biriyle görüşmeye başlamanın, World of Warcraft'ta, Upper Blackrock Spire'da bir akın yönetmeye çok benzediğini söylemeye gerek bile yok.

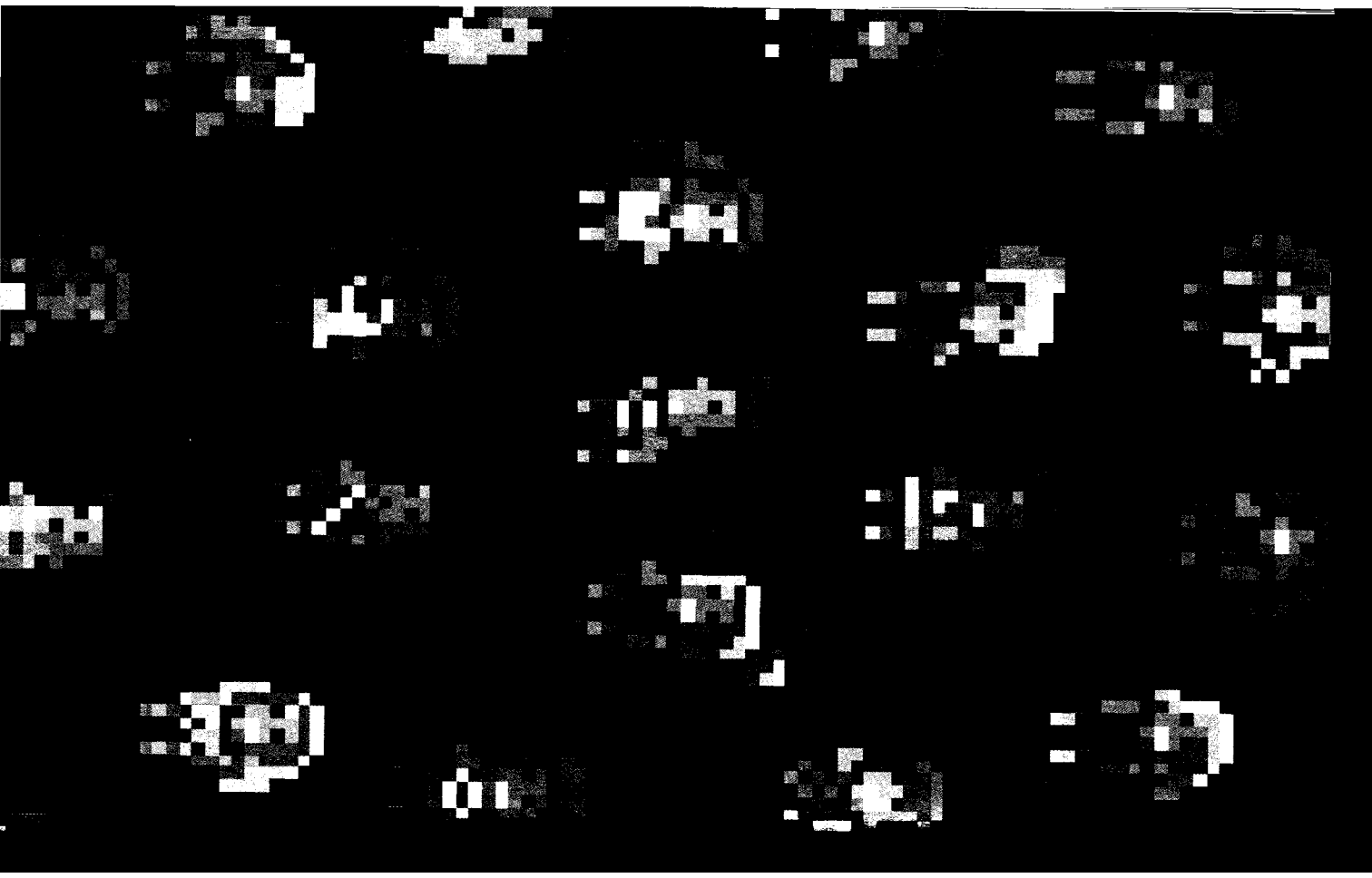
Pekâlâ, bir WOW düşkünü değilsen sanırım söylemeye gerek var. Bunu ilk kez yaptığında bu akın son derece göz korkutucudur. Hatta bunu zilyon kez yapmış olsan bile yine de öyledir. Her şeyin doğru ilerlemesinden sorumlu olduğunu ve minicik bir hareketin çok fazla şiddet uyandırabileceğini bilmek seni paralize etmeye ya da Leeroy Jenkins'e dönüşüp herkesi ortadan kaldırmaya itmeye yeter de artar bile.

Lonca arkadaşlarının önünde rezil olma riski çok fazlaysa neden deneyesin ki?

Kimsenin seni ejderha avlamaya zorlamayacağı aşikâr ama kimse seni bir kızla konuşma cesaretini toplaman için de zorlamayacak. Mesele tam da bu: Elinde kumanda olan kişi sensin. Kendini güvenlik alanından dışarı itebilecek tek kişi de sensin.

İyi haber şu ki, tıpkı WOW'da olduğu gibi, kötü bir buluşmayı her zaman sadece ufak tefek görünür zırh hasarıyla atlatabileceksin ve bu yüzden de dene-

memen için hiçbir sebep yok. Birkaç dakika bekle, en iyi silahını yeniden kuşan ve tekrar canlanacağın anı bekle. Şunu unutma: Ne kadar kötü olduğunu düşünürsen düşün, en azından bir sevgilin var.



BÖLÜM 2

Harekete Geç! Flört Âleminde Rotanı Belirleme



lan Moore'un, mükemmel bir mini seri (yine mükemmel Top 10 çizgi romanının yan ürünü) olan *SMAX*'de belirttiği gibi gerçek yaşamda bir maceraya açılmak, hikâyelerdekilerden çok daha zordur. Bir kitaptaki arama ekibi, bir-iki paragraf dolanır ve sayfayı çevirdiğinde ejderhalı mağara, altın veya başı beladaki genç kız tam karşılarındadır. Dillere destan olacak bir mücadele başlar. Gerçek yaşamdaysa İkinci Oyuncu arayışın zaman zaman biraz zahmetli gelebilir.

Sabır, bir erdemdir (bazı oyun sistemlerinde kurallar kitabı ve zar seti kadar kritiktir) Birinci Oyuncu; bu yüzden arayıştan vazgeçme. Elimde olsa sana – ormanlar, mezarlıklar ve alışılmadık boyutlardaki kemirgenlerle istila edilmiş ateş bataklıklarını es geçen, açıkça belirlenmiş– bir harita verirdim ama senin rotanı ben seçemem. Bu bölümde sana verebileceğim

tek şey, hoşlandığın kızın üzerindeki büyüsüne benzer bazı sihirli numaralar ve ikinizin sohbet etmesini sağlayacak bazı başlangıç hamleleri sunmaktır. Daha sonra, Bölüm 3'te de 'Kraken'ı' salman için seni hazırlayacağım. Ona buluşma teklif etmenden bahsediyorum. Kafan hemen yaramazlığa çalışmasın Birinci Oyuncu.

Ve işte iyi haber: Bir *geek* olarak, yakında sevgiliye sahip olacağın bir değil iki dünyaya erişimin var. Kendi Yalnızlık Kale'nin güvenli alanından *online* ortamı araştırabileceğin için dijital olandan başlıyoruz.

Selamlaşmalar, Programlar: *Online* Flört ve Sen

Gerçek dünyada potansiyel eşlerle tanışmak herkes için kolay bir şey değildir ama biz *geek*'ler, benzer ilgi alanlarına sahip kişilerle tanışmamız için sayısız *online* kanala sahip olduğumuz için şanslıyız. Çok oyunculu *online* rol yapma oyunları, sosyal medya kanalları ve en popüler, en yaygın olarak da *online* flört siteleri.

Belirli istekleri hedefleyen özel sitelerden genel

* İskandinav deniz canavarı. (ç.n.)

bir topluluğa hitap eden ana akım sitelere kadar sınırsız çeşitlilikte seçenekler mevcut gibi görünmekte. Elbette ki o kanallardan hepsi de çok kaliteli siteler değiller. "Indiana Jones: Son Macera"daki şövalyeden bir alıntı yapacak olursak: "Bir seçim yapmalısın ama bunu bilgece yapmalısın."

eHarmony ve Match gibi bilindik siteler gösterişli, ünlü ve de pek çok vaatte bulunuyor. Ayrıca ücretli ve de daha kararlı (yani, evliliği kafasına koymuş) bir kitleyi çekme amacında; aradığın şey buysa bu siteler gayet harika. Ancak pek çok ucuz ve ücretsiz site de genç ve teknoloji düşkünü (yani bu sen oluyorsun Birinci Oyuncu) bir kitleyi hedef alıyor: OkCupid, Plenty of Fish, How About We, The Onion Personals ve Reddit4Reddit gibi sitelerin hepsi de bir göz atmaya değer nitelikte. (Craigslist de var elbette ancak o basit site tasarımı adeta dikkat levhası niteliğinde.)

Tıpkı atom altı parçacıkları gibi randevu ve eş bulma siteleri de sürekli bir açılıp bir kapanıyorlar. Bu yüzden her bir siteyi sana teker teker anlatmak yerine, hangi randevu sitesini kullanırsan kullan işine yarayabilecek bazı genel prensipleri aktaracağım. Not: Her ne kadar bu tarz siteler, doğaları gereği insanları buluşturmak için tasarlanmış olsalar da sosyal ağ platformundan da –Twitter, Facebook veya bir şekilde zaman atlaması yaşadıysan Friendster– olası bir

İkinci Oyuncuyla iletişime geçebilirsin. Neticede bu yerler, insanların birbirleriyle sürekli olarak iletişime girdikleri ve kendileri hakkında bilgileri paylaştıkları yerler. Hatta hoşlandığın kişiyle ortak bağlantılarınız bile olabilir. Elbette ki sosyal medyadan birine buluşma davetinde bulunmanın da kendine has zorlukları mevcuttur; bunları Bölüm 3'te anlatacağız.

ONLINE PROFİLİNİ HALLETMEK

Bir randevu sitesi için profil oluşturmak, World of Warcraft'ta avatarını oluşturmaya ya da zekice bir Twitter biyografisi yazmaya pek benzemez Birinci Oyuncu. İlk olarak doğru olması için uzun olması gerekmez. İkincisi de doğrusunu yaparsan alacağın sonuç gayet tatmin edici olacaktır ama bunu saplantı haline getirme. Verimli olmak üzere tasarlanmış her sistemde olduğu gibi *online* randevu da tamamen halledilebilirdir.

Birinci Adım: Kullanıcı adını bul. *Online* lakabın (profil resmini ikinci adımda konuşacağız) sitenin diğer kullanıcılarının sana dair ilk izlenimini oluşturur; yani, birinin ilgisini çekmek için bu ilk fırsatındır. Xbox Live kullanıcı adını ya da Twitter kısaltmanı bulmak

için ne kadar çok zaman harcadığını hatırlıyor musun? Bu takma ad için de en az o kadar düşünmelisin. Gerçekten de bir başka LongDong69* veya CuteBoi32** olmak mı istiyorsun? Elbette ki hayır. Sen bir *geek*'sin ve bir *geek* olarak da yaratıcı birisin.

Sana ve karakterine dair bir şeyler anlatan bir kullanıcı adı belirle: Bu, çizgi romanlardan bir karakter (Gambit42), sevdiğin bir kitabın adı (RdyPlyerOne) ya da kendi bulduğun (utanç verici olmayan) bir kelime oyunu olabilir.



Dikkat

Seni gerçek yaşamla bağlayacak bir isim seçerken dikkatli düşün. Twitter kısaltmanı, Facebook kullanıcı adını ya da gerçek adını kullanmaktan kaçın: Potansiyel bir işveren senin adını internette arattığında flört profilinin belirmesini istemezsin. Benzer şekilde, bir flört adayı adını internette arattığındada tüm özel hayatının ortaya dökülmesi hoşuna gitmez. Bu yüzden gözlerden uzak kal ve dünyaya ilan etmek yerine kimliğini gizli tut.

---

* (İng.) Argoda "uzunpenis" anlamına gelmektedir. (ç.n.)
** (İng.) "Tatlıoğlan" anlamına gelmektedir. (ç.n.)

İkinci Adım: Fotoğrafını seç. Öncelikle içinde sadece senin olduğun, başka birinin olmadığı resimler seç; böylece küçük resimde net bir şekilde görülebilirsin. İkincisi de, eğe site bunu destekliyorsa birkaç tane resim ekle; iyi göründüğün tek bir fotoğrafın olduğu sanılmasın. Son olarak da yakın zamanlarda çekilmiş bir fotoğrafını eklemelisin. Buluşmaya gittiğin kişiyi tüm saçlarının döküldüğü gerçeğiyle şaşırtmak... Eh, hiç de hoş değil. Bir ilişkiye asla yalanla başlamamalısın.

En iyi yöntem, profilin için birkaç tane yeni fotoğraf çekmektir. OkCupid kullanıcı verileri araştırmaları, başarılı fotoğrafların (yani en çok mesaj alan profillerin fotoğraflarının) uygulanması mümkün birkaç ortak noktaya sahip olduklarını gösterir:

- **Kaliteli fotoğraf makinesi, kaliteli fotoğraf:** DSLR fotoğraf makinesiyle çekilmiş fotoğraflara sahip kullanıcılar, kompakt makinelerle çekilmiş fotoğraflara sahip olanlardan daha başarılıydı; onlar da, telefonun kamerasıyla şipşak çekilen fotoğraflara sahip olanlardan daha başarılıydı. Eğer mümkünse birinden iyi bir fotoğraf makinesi ödünç al (telefonla çekmek zorundaysan da bir iPhone kullanmaya çalış: Araştırmaya göre iPhone kullanıcıları daha çok seks yapıyor.)

- **Flaşa hayır, doğal ışığa evet:** O flaşı patlatmak, yüzüne neredeyse fazladan yedi yıl ekleyebilir. Flaşını kapa ve dışarıya çık ya da pencerenin kenarında (akşamüstü ışığı en iyisidir) dur.
- **Sığ ol:** En azından alan derinliği söz konusuyken. Mümkünse fotoğraf makinende düşük diyafram kullan, ya da bu işi bilmeyenler için söylemek gerekirse: Yüzün net, geride kalan her yer hafif bulanık olsun ya da fotoğraf makinende varsa portre ayarını kullan.
- **Kameraya bakma, gülümseme bile:** Bu mantığa aykırı gibi gelse ısrarcı bir kararlılıkla objektif dışında bir yerlere bakanlar, gözlerini patlatarak fotoğraf makinesine bakıp sırıtanlardan yaklaşık iki kat fazla kadınla iletişime geçiyor. Ama ürkünç ve gıcık bir tip gibi değil, gizemli ve düşünceli biri gibi görünmeye çalışmalısın.

Bir fotoğraf çekimi ayarlamaktansa fotoğraf arşivinden bir şeyler bulmak istersen aşağıda işine yarayacak tavsiyeler bulabilirsin.

EVET	HAYIR
Şık giyimli ve hoş görünen bir halin.	Wolverine ya da Tony Stark gibi, bir partide kutu kutu birayı ya da viski kadehlerini kafana dikerken.
Elinde bir şarap kadehiyle bir restoranda otururken.	Evinde, banyo aynasında üstsüz, *boxer*ınla vs.
Evinde, kanepede otururken, mutfakta yemek pişirirken, evcil hayvanınla poz verirken vs.	Bir restoranda, ağzın etle dolu, etrafa kemikler saçılmış, masa kimsenin kurtulamadığı bir savaş alanı gibi görünürken. "Shaun of the Dead" filmindeki figüran bir zombi gibi görünüyorsan bu muhtemelen kötü bir fotoğraf seçimidir. (Gerçekten figüran bir zombi olarak bir filmde yer aldıysan o zaman bu havalı görünebilir. Ama bunu fotoğrafın altında açıklamayı unutma.)

Lütfen ama lütfen Napoleon Dynamite'ın kız arkadaşı ya da başka biri tarafından çekilmiş artistçe fotoğraflardan uzak dur ve hiçbir şekilde, her ne kadar ironi için de olsa fotoğrafın arka planında lazerler olmasın.

Üçüncü Adım: "Hakkımda" bölümünü hallet. Dürüst olmalısın. Dünyanın en güçlü milyoneri olduğuna dair caka satmak "Futurama"daki Bender'da işe yarayabilir ama uzun dönemli ve kalıcı bir şey arıyorsan en iyisi yalan söylememek. (Gerçekten de dünyanın en güçlü milyoneriysen kesinlikle bu kitaba ihtiyacın yok ama yine de aldığın için teşekkürler!) Gerçeği en acısız şekilde iletmek için aşağıda bazı hile kodları bulacaksın.

- **Standart oyun:** "Savaş üssümde görevlendirmek için bir Droid/Dr. Horibble'ım için bir Penny/Mario'm için bir Prenses Peach arıyorum."
- **Hile kodu:** "Birlikte maceralar yaşayabileceğim harika bir kız arayan, rahat biriyim."

Savaş üssü havaya uçtu. Dr. Horrible yanlışlıkla Penny'yi öldürür. Peach de sürekli başkalarının şatoları etrafında gezinip durur. Yani: Klişelerden ve kurgusal karakterlerin ardına saklanmaktan kaçın. Oriji-

nal ve samimi ol. Tabii gerçekten de piña coladaları ve yağmura yakalanmayı seviyorsan o başka. Durum buysa, zatürre ve alkolizmle baş etmede bol şanslar.

- **Standart oyun:** "Hakkımda bilmen gereken ilk şey şu ki, aslında California'da doğdum ama tüm hayatımı Seattle'da geçirdim. Yani Emerald City Comicon'a* üç kez katıldım. (2008'de, 2009'da 2011'de.) Hatta 2012'dekine de gidecektim ama PAX** biletlerinden bulmaya çalıştım, sonra onlar da satılınca son dakikada bir kostüm ayarlamak zorunda kaldım..."
- **Hile kodu:** "Seattle'da yaşıyorum. Yani harika Comiconlara katılma şansım oldu."

Hayat hikâyeni birkaç cümleye sıkıştırmak kolay bir iş değil ama kendin hakkında "Yüzüklerin Efendisi" uzunluğunda bir destan kaleme alma isteğiyle savaşmalısın. Çoğu randevu sitesi sana gevezelik etmen için alan tanır ama Web 2.0 ve mobil tarama çağında potansiyel kişilerin çoğu profilini akıllı telefonlarından kontrol ederler. Kim olduğuna dair iyi bir fikir

* Comicon: Çizgi Roman Severler Buluşması. (ç.n.)
** Penny Arcade Expo, Seattle, Boston, Melbourne, Philadelphia ve San Antonio'da düzenlenen bir oyun festivali serisi. (ç.n.)

verecek, yeterli miktarda ilgi çekici bilgi sunmakla yetin. Geri kalanı ilk buluşmada anlatırsın.

- **Standart oyun:** "Gerçek hayatta biriyle buluşmada şansım sıfırdı ve bunu da son şans olarak deniyorum, ama buradaki kızların da gerçek hayattakiler kadar acımasız ve kibirli olduklarına bahse girerim."
- **Hile kodu:** "*Online* randevulaşmada yeniyim. Bu sitenin ne kadar harika bir yer olduğunu bana kim gösterecek?"

Evet, ilişkiler alengirlidir ve işler yolunda gitmediğinde isteksiz ve alaycı bir hale gelebilirsin ama açılış cümlen bu olursa, kim devamını duymak ister ki? "Watchmen"deki, tüm hüzünlü ve acı verici düşüncelerini yazan Rorschach gibi olma. Profilinden negatifliği uzak tut.

- **Standart oyun:** "Filmlerden, müzikten, bilgisayar oyunlarından vs. çok hoşlanırım."
- **Hile kodu:** "'Yüzüklerin Efendisi'ne bayılırım ve filmlerin uzatılmış versiyonlarını arka arkaya izledim. Hem de iki kez."

Bu muhtemelen profilindeki içerikle ilgili en önemli ipucu: Gerçek kimliğini gizleme. İdeal hafta sonu planının Zindan ve Ejderha oynamayı içerdiğini ya da zombi/robot kıyameti olasılığına her gün kafa yorduğunu itiraf etmekten korkuyorsan boşuna zahmet etme. Bunları duyan biri kaçıp gidecekse o zaten büyük ihtimalle senin için doğru biri değildir. Bırak *geek*lik bayrağın havalansın çünkü ona selam veren biri mutlaka çıkacaktır.

- **Standart oyun:** "Yirmi bir yaşından küçük, yirmi beş yaşından büyük, benden uzun ya da Klingon dili konuşmayan biriyle ilgilenmiyorum. Kızıllar, sorun yaratanlar, şişkolar yazmasın."
- **Hile kodu:** "Komik, zeki ve esprilerime gülmeye istekli misin? O beni kazandın."

Ne istediğini bilmekle ne istemediğine dair korkunç derecede uzun bir liste hazırlamak arasında fark vardır. İstenmeyen kusurlarla dolu bir listeyle insanları daha baştan reddederek, ufacık bir aksaklık yüzünden gerçekten harika olan birini kaçırabilirsin. Ayrıca kesinlikle imkânsız derecede yüksek standartlara sahip –diğer adıyla mankafa– biri olarak görüneceksin.

- **Standart oyun:** "Dogru kızı bulmya çlşyorm"
- **Hile kodu:** Yazım denetimi yap. Hem de her zaman.

Yazım hataları ve gramer yanlışlarının seni rahat ve tasasız biri gibi gösterdiğini sanabilirsin ya da belki de sadece yazım konusunda kötüsün ama randevu siteleri, düzgün yazılmamış profillerin daha düşük yanıt oranına sahip olduklarını tespit etmiştir. Takıntılı bir şekilde yazım denetimi yap ve güvendiğin birinden profilini kontrol etmesini iste.



Kaydolduğun internet sitesini kullanan bir arkadaşın varsa, profiline bir göz atmasını ve sana fikir vermesini rica et.



İlham almak için başkalarının profillerine bakıyorsan, bunu yapma. Sen diğerlerinden ayrışmalısın. Tıpkı kendin gibi, profilin de eşsiz ve ilginç olsun.

AÇILIŞ FREKANSLARI

Bilimkurgunun da zaman zaman gösterdiği gibi ilk temas her zaman zorludur. Bazen işler yolunda gider ve fikir (ya da DNA) alışverişinde bulunduğun bir ilişki kurarsın. Bazen de gemin alevlere kapılır ve sen de esir düşüp inceleme altına alınırsın.

Yani daha iyi tanımak istediğin bir yaşam formu tespit ettiğinde, ilk temasın "Kurtuluş Günü" filmindeki gibi korkunç değil, "Batteries Not Included"daki gibi hoş olmasını nasıl sağlarsın? Pioneer uzay gemisindeki levhayı düşün: Üzerinde bir harita, hidrojenin aşırı ince geçiş diyagramı ve dostane bir resim (pekâlâ, tamam, çıplak bir resim olduğu doğru ama bilim söz konusu olduğu için bu kabul edilebilir bir durum) Yani kısa ve öz ki bu, karışık sinyaller yollamaktan kaçınmanın en iyi yoludur. Açılış mesajını iletmende sana rehber olabilecek birkaç fikri aşağıda bulabilirsin.

Kim o? Heyo: Sadece "Selam" deme. Biraz daha sıra dışı bir şey seç. Bir araştırmaya göre rahat bir şekilde "Nasıl gidiyor?" cümlesiyle başlayan mesajların cılız bir "Selam" ile yetinenlerden iki buçuk kat daha fazla yanıt aldığını göstermiştir.

Ürkütücü değil, samimi ol: OKCupid'de "çok hoş" ve "süper" gibi iltifat sözlerinin "seksi" ve "güzel" gibi, fiziksel odağa sahip kelimelerden yaklaşık iki kat fazla yanıt almaktadır. Bir başka deyişle, kızın görünüşüne değil, kişiliğine odaklan. Profilini oku ve iltifatını, orada okuduklarına göre şekillendir: kişiliğiyle ilgili bir şeye, filmler, kitaplar veya bilgisayar oyunlarındaki mükemmel zevkine ya da dostane tekliflerde bulunmaya çalış. Bir yiyeceği sevdiğinden mi bahsediyor? Yakınlardaki gözde bir mekândan bahset. İlginç bir müzik grubunun tişörtünü mü giyiyor? Ona biraz müzik tavsiyesinde bulun.

Yazım hatalarını denetle: Yukarıda bahsettiğim gibi, internet jargonuyla konuşmaktan kaçın; bunun sana hiçbir yanıt getirmeyeceği garanti. Bir mesajı iki kez kontrol etmeden gönderme ve gerçek kelimeler kullan: "Naber", "pişt" veya "hey" gibi ifadeler mesaj yazarken hiç düşünmediğini ya da hiç çaba harcamadığını gösterir.

Kısa ve öz yaz: İsmin Robert Jordan değil ve "Wheel of Time" serisini yazmıyorsun. Az ve öz, dostum.

AŞKTA VE ÇOK OYUNCULU ROL YAPMA OYUNLARINDA HER ŞEY MÜBAH DEĞİL

Çok oyunculu *online* rol yapma oyunlarının sanal âlemlerinde herhangi biri (ya da herhangi bir şey) olabilirsin. Ama zaman zaman seksen dokuzuncu Seviye Ork Fena Ölüm Şövalyesi kimliğine bürünmek kendin olmayı gerçekten de kolaylaştırabilir. Bazen de maceralara atılırken ve büyüler yaparken kendini –gerçek kendini– ekrandaki birine âşık olmuş halde bulursun. Oyun dışı karakterlerden (NPC) bahsetmiyorum Birinci Oyuncu (Jaina Proudmoore'a olan aşkınla tek başına baş etmek zorundasın); bir oyun arkadaşından, lonca arkadaşından veya rol yapma partnerinden bahsediyorum.

Everquest, Guild Wars veya World of Warcraft gibi uzun soluklu ve önde gelen çok oyunculu *online* rol yapma oyunlarındaki topluluklar, birlikte hareket etmeyi ve gerçek yaşamdaki arkadaşlarınla olduğu gibi bir grup kurmanı destekliyor. Yani o tatlı oyun arkadaşınla ortak bir noktanız olduğu kesin: İkiniz de oyunu seviyorsunuz ama aynı zamanda sizi birbirinizden ayıracak da çok şey var: Koca bir sanal evren aranızda oturuyor. Senin gibi bir Ork ne yapar?

Merak etme. Tanışma ve buluşmaya dair prensiplerin çoğu hem Dünya'ya hem de Azeroth'a uyarlanabilir.

Birlikte biraz yalnız zaman geçirin: Sonuçta her zaman "çok oyunculu" olmak zorunda değilsiniz. Potansiyel sevgili adayınla, diğer insansılar yüzünden dikkatiniz dağılmadan loncanız ya da grubunuz dışında iletişime geçmenin pek çok yolu var. Birlikte bir maceraya çıkmayı teklif et, özel mesajlar gönder ve bu kişiyi oynadığı karakterin ötesine geçerek tanımaya çalış. Oyununuzun sesli sohbet özelliği varsa bu avantajı kullanıp sohbet etme fırsatını değerlendir. Ciddi konulara gerek yok, sadece birlikte arka arkaya gri kurtları öldürürken zaman geçirmek için dostane bir muhabbet yeterli olur. O da seni tanımakla ilgilenmişe benziyorsa bir sonraki adımın için bunu bir işaret olarak alabilirsin ama tüm zamanını yağma yapmaya veya görevleri tamamlamakla geçiriyorsa büyük ihtimalle sadece seviye atlamayla ve savaş ganimetlerinle ilgileniyordur. Buna saygı duy; ne de olsa bu bir oyun.

Pozitif işaretlere dikkat et: Onunla bağlantın internet üzerindeyken senden hoşlandığına dair işaretler çevrimdışı olanlardan farklı olur. Örnekler arasında sanal

hediyeler göndermesini (seninle promosyon eşyalarını paylaşması), oyun içi mektup yollamasını (hatırını sormak için birkaç satır yazması veya sen oyuna girer girmez özel mesaj göndermesi), sesli sohbet etmesini (seninle konuşması –gerçekten konuşmasından bahsediyorum, "iksir lazım!"ve "etki alanı büyülerini hemen yolla!" diye birbirinize seslenmenizden değil– ilgilendiğinin bir göstergesi olabilir) ve senin için ateş açmasını (sana yardım ediyorsa seni düşünüyordur) sayabiliriz.

Güven geliştir: Rahat, ciddi, uzun mesafeli ya da sanal olsun tüm ilişkilerde güvene ihtiyaç vardır ama güven öylece oluşan bir şey değildir. Gruplardaki veya akıncı ekiplerindeki müttefiklerinle birlikte savaştığın zaman olduğu gibi kazanılan bir şeydir. Takım arkadaşlarının seni iyileştirmesi, koruyucu büyüler yapması ve sen çetelere karşı savunmadayken onların da hücumda kalmaları gerekir; tabii aynısı senin için de geçerlidir.

Hoşlandığın kız bu senaryolarda nasıl davranıyor? Bir şef tüm ekibi alt etmekle tehdit ettiğinde buna direniyor mu yoksa kaçıyor mu? Ya da daha da kötüsü savaş bittiğinde yağma için geri mi dönüyor? Eğer seni ve silah arkadaşlarını savaşta heba olanlar olarak

değerlendiriyorsa dikkatli ol. Onun da senin davranışlarına dikkat etme ihtimali yüksek; bu yüzden bir asalak gibi davranma ama güvenilir birine benziyorsa o zaman belki de zamanı gelmiş olabilir...

İşleri sanal olarak ciddileştir: Bir sonraki adımı atıp işleri gerçek hayatta ciddileştirmeden önce sanal dünyanda biraz ilerlemeyi dene. Birlikte oyun oynayarak daha çok vakit geçirin, bir sevgilide ne aradığına dair gerçek sohbetlere girin, hatta ilişkinizi oyun içinde resmileştirebilirsiniz. Bir araştırmacı, erkek oyuncuların yüzde onunun, kadın oyuncuların da yüzde otuz üçünün çok oyunculu *online* rol yapma oyunları sayesinde evlendiğini bulmuştur ama loncanın sohbet kanalını sulu saçmalıklarla dolduran şu iğrenç çiftlerden de olmayın. Zaman geçtikçe ve birlikte maceralara çıktıkça hem deneyim puanınız artacak hem de birbirinize güven geliştireceksiniz. Bu olduktan sonra da belki de artık hazırsınızdır.

Çevrimdışı görüş: Ne kadar iyi anlaşırsanız anlaşın, oyun dışında da ortak bir şeylere ihtiyacınız var. Eğer anlaştığınız tek konu buysa ilişkiniz çok geçmeden sıkıcı bir hal alacaktır. Artık internetin diğer bölümle-

rine (sosyal medya, Skype) geçme veya hatta eskiden olduğu gibi telefonla görüşme ve çevrimdışı yaşamın hakkında konuşma zamanı gelmiştir. Eğer mümkünse birbirinizi ziyaret etmek için plan yapın ama işler iyi gitmezse diye yedek bir planın olsun çünkü tanışır ve durum umduğun gibi çıkmazsa Hearthstone oyunundaki gibi oradan kaçman pek mümkün olmayacak.

Tuzaklara dikkat et. Çok oyunculu oyunlardan biriyle buluşmak eğlenceli olduğu gibi hoşlandığın kişiyle ilgili bazı riskler de mevcuttur:

- **Troller:** Trolleme sadece lakap takma ve gıcık etmeyle sınırlı değildir. Aynı zamanda birinin seni ayartması, loncada arkandan kötü konuşması, yağma ya da dalga geçmek için seni kullanması anlamına da gelebilir. Bu çok zalimce ve alışılmadık bir durum olsa da gerçek hayatta olduğu gibi yaralayıcıdır. Kız senin güvenini kazanana (tabii sen de ona güvenilir olduğunu kanıtlayacaksın) kadar kontrolü elden bırakma.
- **Kandırıkçılar:** Sohbet ettiğin ve âşık olduğun kişinin, sandığın kişi olmaması gibi bir risk her zaman vardır.

Bu kişiyi tanımaya özen göster. Herhangi birinin bu oyunlardaki herhangi biri olabileceğini unutma, bu yüzden de yabancılara karşı tedbiri elden bırakma.

Yıkım ve felaket: Oyundaki karakterlerinizin ne kadar birbirine bağlı ve iç içe geçmiş olmasına bağlı olarak sanal âlemdeki bir ayrılık da en az –hatta bazen daha fazla– gerçek hayattaki kadar karmaşık olabilir. Ortaklığınız bittiğinde ortak kazançlarınızı kim alacak? Sonuçta evlilik sözleşmesi imzalayacak haliniz yok. Bu durum lonca arkadaşlarınıza yansıyacak mı? İnsanların taraf seçmesini istemeyin; kimse "The Sundering"* oyununa yeni bir anlam katan bir çiftin etrafında olmak istemez. İşler yürümezse tamamen yeni bir karakter yaratabilecek, farklı bir rol yapma oyununa geçebilecek veya hatta sanal yaşamından tamamıyla kopabilecek misin? Çok oyunculu *online* rol yapma oyunları romantizmine kapılmadan önce bu konuları bir düşün Birinci Oyuncu.

* (İng.) Ayrılış anlamına gelir. Aynı zamanda Zindan ve Ejderha rol yapma oyunundaki Forgotten Realms sahnesinde, kurgusal bir olayın adı. (ç.n.)

POPÜLER KÜLTÜRDE ÇOK OYUNCULU ONLINE ROL YAPMA OYUNLARI İLİŞKİLERİ

Geek âlemindeki karakterler için çok oyunculu *online* rol yapma oyunları aracılığıyla aşkı bulmak oldukça yaygındır. Ve şansa, oralardaki pek çok örnekten öğrenecek çok şey vardır.

Parzival ve Art3mis: Ernest Cline'ın (son derece zekice yazılmış) romanı Ready Player One'da, çok oyunculu online bir simülasyon oyunu (Second Life'ı düşün) olan OASIS'teki nihai sürpriz yumurtayı açmak için göreve çıkan, genç ve akıllı *gamer* Wade Owen Watts'la tanışırız. Wade (namı diğer Parzival) oyun sırasında sanal olarak fena halde abayı yaktığı, dünyaca ünlü blogger Art3mis'le tanışır. Art3mis, oyundaki karakteri ve dışarıdaki kimliği arasında fark olduğunu açıkça belirtir ama Parzival bunu umursamaz.

İyi bir ders: Birine sanal âlemde âşık olmak, onların karakterine âşık olmaktır, görünüşüne değil.

Willow ve Malcolm: "Buffy the Vampire Slayer"ın başlardaki bir bölümünde normalde sorumlu biri olan Willow ilgisiz biri olur. Dersleri kaçırır, Buffy ve Xander'ı son anda eker ve sonunda da biraz delirir. Tüm bu zamanlarda internette Malcolm adında bir çocukla buluşur. Sürpriz! Ve Malcolm aslında Willow'un, kütüphanedeki online bir kitaptan salıverdiği bir iblistir ve Buffy'yi öldürmeye çalışmaktadır.

Bundan ne ders çıkarabiliriz?

Bir: Aşk hayatının yakın arkadaşlarınla arana girmesine izin verme.

İki: Âşık olduğun kişinin kadim bir iblis olmadığından emin ol.

Howard Wolowitz ve Trol Glissinda: "The Big Bang Theory"nin 4. sezonunda, zeki ve *geek* mühendis Howard, Glissinda adında bir World of Warcraft karakteriyle *online* bir kaçamak yaşadığı için kız arkadaşı Bernadette tarafından terk edilir; sonunda Glissinda'nın üniversitede çalışan (erkek) ürkütücü bir temizlik işçisi olduğu ortaya çıkar.

Dersler? Birincisi, aldatma. Sanal âlemde iş karıştırmak da aldatmaya girer. Gerçek hayatta biriyle zaten bir ilişkin varsa *online* olarak hiçbir romantik arayış peşinde koşmamalısın. İkincisi de, daha önce konuştuğumuz gibi, kiminle konuştuğunu bilmek son derece önemlidir. Bu yüzden bunu öğrenmek için yeterince zaman ayır.

Codex ve Zaboo: Felicia Day'in son derece komik internet serisi "The Guild"in ilk sezonunda, Day'in *online* karakteri Codex'e abayı yakmış olan, Warlock oyuncusu Zaboo'yla tanışırız. Zaboo öylesine takıntılı bir hale gelir ki davet edilmeden kızın evine gitmeye ve sanki çiftlermiş gibi davranmaya başlar.

Eh, bunun sonucu pek iyi olmaz.

Alınacak ders? Hoşlandığın kişinin sana karşılık verip vermediğini iyice ölçüp biç. Codex'in Zaboo'yla ilgilenmediği açıktı ama oğlan bunu umursamadı. Bu durum ilk sezonda bir sürü çatışmaya sebep oldu. Çocuğun son derece tuhaf biri gibi görünmesinden bahsetmiyorum bile.

Bu yüzden kız seninle ilgilenmiyorsa geri çekil; sonuçta yine de harika bir grup arkadaşına sahip olacaksın. Bunu berbat etmeye gerek yok.

Erf'e Hoş Geldin: Gerçek Dünyadaki Kadınlarla Tanışmak

"Zeki olmak iyi bir şey ama bazen bir erkeğin evden dışarı çıkıp birkaç kızla tanışması gerekir." Güreşçi/süper kahraman/meta-kurgusal çizgi roman karakteri Flex Mentallo işte böyle bilgece bir tavsiyede bulunuyor. Flex bunu, sadece kendi yaratıcısı olmakla kalmayıp aynı zamanda gerçekliği yok etmenin ve bir grup kurgusal süper kahramanın gerçek olmasını engellemenin eşiğinde bulunan kaygılı genç için de söylüyor. Pekâlâ, bu bir Grant Morrison hikâyesi, bu yüzden metafizik konular fazla yoğunlaşmadan burada keselim. Mesele şu ki: Flex haklı. Çoğu kadının doğal habitatı gerçek dünya. "Seinfeld"in başlardaki bir bölümünde Jerry bunu Georga'a söyler: "Her yerde kızlar var. Bak, işte bir tane şurada. Bak bir tane de burada. Dışarı çıkar çıkmaz kızlarla karşılaşacağım."

Romantik bir partner bulmak için internet sayfalarında gezindiğin için benden eleştiri almayacağın kesin; bir önceki bölüm bunu açıklamaya gayet yeterli olmuştur diye düşünüyorum. Ama bir anlığına Spock kulaklarını dört açacak olursan bunun daha mantıklı olduğunu anlarsın. Fiziki, dijital olmayan dünyada da fırsatlar aramıyorsan seçeneklerini sınır-

lıyorsun demektir. Kadınların, işlerini halletmek için takıldıkları yer gerçek dünyadır; eh her balıkçının (ve Aquaman'in) bildiği üzere, balık avlamak için balık olan yere gitmek zorundasın.

Dünya gezegeni, bir gaz devi ya da bir Dyson küresi olmasa da elbette ki büyük bir yer. Dolayısıyla arama parametrelerimizi birkaç ana koordinatla sınırlayacağız ama öncelikle altının kalbine doğru kazıya başlamadan evvel, aklında tutman gereken iki önemli prensibi seninle paylaşmak istiyorum.

Bir: Seçeneklerini en fazlaya çıkarmak istiyorsan harita dışındaki yerlere de gitmen çok önemli. Birkaç yıl önce yürütülen bir çalışmada, araştırmacılar altı ay boyunca yüz bin kişinin (takip edilen kişilerin kimliklerinin gizli tutulduğu söyleniyor) hareketlerini izlemek için ceptelefonu sinyallerini kullandılar. Araştırmacılar insanların, zamanlarının çoğunu aynı yerleri tekrar tekrar ziyaret ederek geçirdiklerini buldu. Bu belki de pek şaşırtıcı sayılmaz ama bunun ne demek olduğunu bir düşün Birinci Oyuncu: Aradığın kişi her öğleden sonra kahvesini Gloria Jean's'den alıyor olabilir ama sen sadece tam caddenin karşısındaki Starbucks'a gidersen onunla hiç tanışamayacaksın. Görevin: Rutinini değiştir. Cesaret gösterip daha önce

hiç gitmediğin bir yere gittiğinde başka türlü hiç karşılaşmayacağın (çünkü onlar da kendi rutinlerinden hiç çıkmıyorlar) insanlarla tanışma ihtimalin vardır.

İkinci olarak da gerçekten sosyal ağını genişletmeye –Zuckerberg gibi değil, çevrimdışı olarak ilişki kurduğun insanlar anlamında– çalışmalısın. En iyi yöntem, tüm vaktini yakın dostlarından oluşan küçük bir grupla geçirmek yerine, gündelik arkadaşlarının sayısını artırmandır. Sebep: Seni iyi tanıyan insanlar muhtemelen seninle aynı kişileri tanıyordur. Peki ya abinle ara sıra bira içmeye giden çocuk? Ya da haftanın birkaç günü kafeteryada senden birkaç masa ileride yemek yiyen adam? Onları biraz daha iyi tanırsan yeni sosyal ağlara –kadınlar da dahil olmak üzere– açılan potansiyel bağlantılar olduklarını göreceksin.

ARAMA OPTİMİZASYONU, BÖLÜM 1: GEEK'LERLE NEREDE TANIŞILIR?

Flört edecek birini bulmaya çalışmak çok oyunculu *online* rol yapma oyunlarında bir ekip kurmak,etrafta koşuşturmak, grup arayışıyla sohbet odalarını sürekli doldurmak ve gergin bir şekilde rastgele biriyle tanışmayı beklemek gibi olmamalı. Rastgele tanışmalar Craigslist'in işi. Bu o tür bir kitap değil. Hayır, İkinci

Oyuncu'yu aramak, daha ziyade eski moda bir rol yapma oyunu gibidir: Doğru gidişata sahip kademeli bir ilerleme çok, çok daha kolay olur.

Bu yüzden *geek*'lere özgü ilgi alanlarından bazılarını paylaşabileceğin kızları bulmanın neredeyse garanti olduğu yerleri, tanıdık bölgeleri incelemen için bazı önerilerle başlayalım. Elbette ki, *geek*'ler sadece buralarda takılmıyorlar, sadece belirli yerlere gitmeyiz. Yukarıda belirtildiği gibi, rutinini değiştirmen senin yararına olur; ara sıra şehrin diğer tarafındaki çizgi roman dükkânı veya bilgisayar oyunu mağazasına da gitmeye çalış ama evinin yakınında olsun olmasın, bu yerlerden biri büyük ihtimalle hayallerindeki dişi *geek*'i barındırıyor ve bir dahaki karşılaşmanızda bu tesadüfü nasıl bir sohbete çevireceğini biliyor olacaksın.

Çizgi roman dükkânı: *Geek* topluluğundaki her erkek, çizgi roman dükkânına gelen sevimli kıza çıkma teklif etmek ister ama sakinliğini koru Birinci Oyuncu. Bir kız TARDIS oyuncağına veya imzalı, sınırlı sayıda çizgi roman varyasyonuna seninle birlikte çıldırıyor diye bu seninle kahve içmek isteyeceği anlamına gelmiyor. Sonuçta *X-Men* konusunda anlaştığın her erkek

de en yakın arkadaşın olmuyor. Ayrıca mevzubahis kız, dükkânda çalışıyorsa, flört sandığın şey aslında kızın sadece işini yapması da olabilir.

Bu yüzden derin bir nefes al ve şehirdeki, Phantom Zone ile Negative Zone arasındaki farklı bilen tek kızı kapmaya çalışan, salyaları akan *geek*'lerden biri olma. İşte bu tarz dükkânlara gelen, hoşlandığın kıza yaklaşma yöntemleri:

Söz konusu kızı gözlemle: Semtindeki *geek* topluluğu için yerel çizgi roman dükkânı bir kale gibidir. Biri oradan alışveriş yapıyorsa, cüzdanında bir *geek* kartviziti taşıyor demektir. Yeni çıkanlara mı bakıyor? Sınırlı sayıda üretilen, koleksiyonluk oyuncakları mı inceliyor? Bir sonraki imza gününü mü soruyor? Daha sonra sohbet sırasında kullanmak üzere kızın ilgi alanlarını çabucak gözlemle. Uzun süre, dik dik bakma; Jack Bauer ya da Ethan Hunt olmadığına göre kız eninde sonunda onu gözetlediğini fark edecektir.

Ona yaklaş: Yanından geçerken başını kaldırırsa onunla göz göze gelip gülümse. Hiç tereddüt etme; güven eksikliği sana derhal ürkütücü damgası yapıştıracaktır.

Bir soruyla olaya gir: Onun ilgilendiği şeylerle ilgili yaptığın gözleme dayanarak onun fikrini, tavsiyesini

veya bilgisini almak için alakalı bir soru yönelt. Şimdilik kendi fikirlerini paylaşma. Yorum yapmak hoş bir şeymiş gibi gelse de küçük gören bir tavır gibi algılanabilir.

EVET	HAYIR
"Shoujo türü mangayı bu kadar seviyor olman çok süper. Sence hangi seriden başlamak en iyisi?"	"Kalpli çiçekli saçmalıkların gerçek grafik romanlarla aynı şey olduğunu düşünmüyorsun değil mi?"

Sohbet başlat, tartışma değil: Ne derse desin olumlu ya da en azından tarafsız bir yanıt ver. Birinin zevkini kötülemek, randevu koparmanın en kesin yolu sayılmaz. Farklı bir fikre sahipsen, ortak noktada buluşmaya çalış.

EVET	HAYIR
"Evet, sanırım 'Yıldız Savaşları' Bölüm I'deki özel efektler, Lucas'ın baştaki işlerindekinden çok daha iyiydi."	"Ne? İlk bölümleri mi daha çok beğeniyorsun? Kör müsün yoksa sadece aptal mısın?"

Çizgi roman dükkânları, sadece *X-Men*'in son sayısını bulduğun ya da koleksiyonluk heykelciklerden topladığın, dört duvardan oluşan bir yapı değildir. Aynı zamanda, özellikle de belirli günlerde bir sosyal buluşma alanı olarak hizmet görür. Yeni Ki-

tap Günü (yeni yayınların çıktığı her çarşamba günü) ve Ücretsiz Çizgi Roman Günü (ABD'de mayıs ayının ilk cumartesi günü) *geek*'lerin semtlerindeki dükkânlara savunmasız bir gezegendeki gözü dönmüş bir Galactus gibi çöktükleri zamanlardır. Yani bir başka deyişle, çizgi roman konusunda tutkulu *geek* kızlarla tanışmak için harika günlerdir. Ayrıca, Ücretsiz Çizgi Roman Günü sık sık, büyük bir (*geek*'lere özgü) sinema filminin de vizyona girişiyle aynı hafta sonuna denk gelir. Anında randevu fikri!



Kız orada çalışıyorsa temkinli olmanda fayda var. Bir hamlede bulunursan ve o da seni geri çevirirse takılmayı en sevdiğin mekânın son derece tuhaf bir yer haline gelebilir. Anlaşamazsanız ve işler yürümezse kasada eski sevgilinin olduğu bir dükkândan gerçekten alışveriş etmek ister misin? Belki evet, belki hayır. Sdece artılarla eksileri iyice tarttığından emin ol.

Bilgisayar oyunu mağazası. O ikinci kumandanın tozunu al Birinci Oyuncu ve evinin yakınındaki bilgisayar oyunu dükkânını incelemeye al. Çizgi roman dükkânlarında olduğu gibi *gamer*'lar da yeni stoklar geldiğinde (yeni konsol oyunlarının çoğu salı günleri

çıkar) bilgisayar oyunu mağazalarında bulunabilirler. Yine tıpkı çizgi roman dükkânlarında olduğu gibi buralarda da konuşacak pek çok şey vardır. İzlenecek yol basittir:

Gözlemle: Satın mı alıyor, değiş tokuş mu yapıyor? Konsol tercihi nedir?

Yaklaş: Göz teması, gülümseme, başınla kısaca bir selamlama. İlgisiz görünürse peşine takılmış gibi görünmemek için görevden vazgeç.

Konuş: Yine, kızın uzmanlığından faydalanmaya çalış. Fikrinin sorulmasından hoşlanmayan hiçbir *geek* kız yoktur.

EVET	HAYIR
"Takas için on doların olsaydı hangi oyunu alırdın?"	"Lütfen en sevdiğin oyunun Sims olduğunu söyleme sakın."



Bilgisayar oyunu konusundaki en tutkulu *geek*'leri mi bulmak istiyorsun? O halde piyasaya gece yarısı sürülen oyunların partilerine yönel. Bu *geek*'lerin, satış rekorları kıran en yeni oyunun bir kopyasını edinen ilk kişiler arasında olmak için sı-

rada bekledikleri büyülü bir zamandır. Şansın yaver giderse, öylece bekleyip seninle sohbet etmek dışında yapacak başka hiçbir işi olmayan birinin yanına düşersin.



Dükkânda demo oyun sistemi kurulumu varsa buradaki herhangi bir oyunda bir el oynamak için ona meydan oku. Hatta kazananın buluşma yerini seçme hakkına sahip olduğunu ekleyerek işleri tatlandır.



Bir *gamer*'ı *kötü* bir oyun bile alıyor olsa seçimlerinden dolayı yargılama. Suçluluk duysan da sevdiğin o tek bir şarkı ya da film sebebiyle değerlendirilmemen gerektiği gibi bir *gamer*'ı da en son çıkan küreme aletini aldı ya da büyük bir başarısızlık yaşadı diye kestirip atamazsın. Açık fikirli ol.

Atari salonları: Atari salonları, ilgi alanları konusunda gerçekten tutkulu *geek*'lerle tanışmak için harika yerlerdir. Burada daha çok olgun, yetişkin *geek*'lere rastlarsın. Nostalji anlayışına sahip, geçmişe saygı duyan ama geçmişte yaşamayan (tabii 1982 dolaylarında, Frogger dünyasında yaşıyorsa o başka. Hatta ezilmek-

ten kurtulabilirsen bu çok süper olurdu) tiplere. Buralar genellikle "Ne Zamandı Hatırlıyor Musun?" diye konuşup duran kimselerin buluşma yerleri de olsa yeni oyunların da çıktığını unutma. İşte başlangıç yolu:

Gecikme: Atari salonlarının avantajı, bir kızın ne yaptığını tahmin etmenin zor olmamasıdır (eh, oyun oynuyor işte). Bu yüzden kızın neyle ilgilendiğini anlamak için fazla zaman harcama. Konsolun yan tarafı boşsa yerini hemen al.

Ona dostane bir müsabaka teklif et: Mortal Kombat gibi iki oyunculu oyunlarda bunu yapmak basittir ama tek oyunculu oyunlarda da işe yarayabilir. Bayan Pac Man idaresinde butonları parçalarcasına oynuyorsa, sırayla oynamayı teklif et ve en ama en lezzetli noktaları kimin yiyeceği konusunda tatlı bir bahse tutuş. Ne oynadığınıza da bağlı olarak kendini acayip bir oyunun içinde bulabilirsin. Her zamanki gibi eğer kız ilgilenmiyorsa kibar olup yoluna devam et.

İletişimi sürdür: Kazansan da kaybetsen de birinci raundun sonu, başka bir oyuna davet etmek için harika bir zamandır. Konsollar arasındaki dostane, hızlı sohbet birbirinizi çabucak tanımanız için harika bir fırsat olur. Ama oyun konusunda büyüklük taslama.

EVET	HAYIR
"Soul Calibur'dan ziyade Street Fighter bir tipin var. İkinci raunda var mısın?"	"Beni yenmek için ikinci bir şansa ne dersin? Söz veriyorum, bu defa o kadar yüklenmeyeceğim."



Atari salonu/bar kombinasyonları trendi giderek büyüyor. Yakınlarda böyle bir mekân olup olmadığını kontrol et. Böyle bir yerde, sadece oyun oynamaktan hoşlanmakla kalmayıp sosyalleşmeyi de bilen bir *geek* bulma ihtimalin gayet yüksek. Tabii sadece Joust oynarken biranı yudumlamak istiyorsa o başka.



Atari salonları erkek odaklı ortamlar olabilir, bu yüzden kazara cinsiyet ayrımcı bir tutuma girmemeye özen göster. Örneğin; en sevdiğin salonda Galaga oynuyorsan sırf kız diye rakibine yumuşak davranma. Onun zamanını harcamış olursun. Sonuçta o da oyun oynamak için gelmiş. Ayrıca senin canına da okuyabilir.

Kitap dükkânı. İster kullanılmış kitapların olduğu bir sahafa, ister sıra dışı bağımsız kitapların olduğu bir dükkâna, istersen de bir zincir kitapçıya gitmiş ol, buralar, hayalindeki *geek*'i aramak için harika yerlerdir. Kitapseveri tavlama oyunu şöyle oynanır:

Koridoru incele: Neyle ilgileniyor? Yeni çıkan kitaplara da bakıyor olabilir, bilimkurgu/fantastik bölümündeki kitapları karıştırıyor da. Belki de bir paranormal, genç yetişkin romanı seçmiştir ya da klasikleri inceliyordur. Buna dikkat et!

Sözcüklerini kullan: Az evvel bahsettiğimiz diğer mekânlara nazaran bir kitapçı, çok çeşitli ilgilere sahip insanların buluştuğu bir yerdir. *Geek*'ler her türden kitapları alıp okur; bu yüzden de kızın, senin pek bilmediğin bir şeyi inceliyor olması gibi bir ihtimal mevcuttur. Ona kitap hakkında sorular sor; ama bir İngiliz profesör gibi davranmamaya çalış.

EVET	HAYIR
"*Silmarillion*'u okumayı istiyordum. Kitabı anlamak için orijinal trilojiyi bilmen mi gerek?	"Ah, evet, *The Joy Luck Club*. Sonunda anneler ve kızları arasındaki ilişkinin edebi incelemesini, Amerika'daki göçmen deneyiminin çok yönlü, karmaşık hikâyesiyle harmanlayan bir roman çıktı."



Yargılama. Hepimiz hayatımızda bir kez Tom Clancy veya Nicholas Sparks romanı almışızdır (ama umarım ki bu yanlışlıkla olmuştur). Hem belki de o en son çıkmış Danielle Steele romanını annesi için almıştır.



Bu hamleyi terse çevirip kendi önerilerini sunmak da işe yarayabilir. En son çıkmış George R. R. Martin romanını alıyorsa ona hiç Robert Jordan okuyup okumadığını sor. Ama yazarı –ya da seni– reddederse düşmanlık gösterme.

Buluşmalara Comic Con, bilgisayar oyunu fuarları, anime buluşmaları... bunlar araştırması biraz zor yerlerdir. Belki de o güzel, kostümlü kız sadece arkadaşlarıyla takılmak ve rahat bırakılmak istiyordur. Peki ya bir dolarlık çizgi romanları karıştırıp duran o kız? Belki de *Astro City*'nin eski sayılarını nerede bulabileceğine dair ona yardımcı olabilirsin ama eğer bir görevdeyse sen de sinir bozucu oyun dışı karakterlerden biri olursun. Rotanı dikkatlice belirle ve aşağıdaki planı uygula:

Bir hamle planı yap: İyi haber şu ki *geek*'liğin merkez üssü olan bir buluşmada biriyle tanışmak istiyorsan burada, tam da bunun için düzenlenmiş çeşitli etkinlikler bulabilirsin. Pek çok buluşma, hayran kız-

larla hayran oğlanların birbirleriyle sosyalleşmeleri için, *geek* hızı randevudan *network* etkinliklerine dek sürüyle seçenek sunar.

Biraz baş başa zaman geçir: Hangi çöpçatanlık kapsamında olursan ol, başka birinin fikirlerini paylaşmayacağı (ya da ikinizin de dikkatini dağıtmayacağı) bir şekilde kızla konuşmaya çalış. Hızlı randevu sistemleri bunu kolaylaştırır. Daha düzensiz bir durumda araya girebilecek potansiyel kişilere sırtını dönerek dur; böylece onların görüş alanlarını kapat. (ama kızın alanını istila edecek ya da kendisini kapana kısılmış hissetmesine sebep olacak bir şey yapma. Unutma, sen Avcı Kraven değilsin)



Gizli gizli peşine takılma: Elbette ki el yapımı Card Captor Sakura kıyafeti giymiş bir kızla fotoğraf çektirmek istemek sohbet başlatmanın kolay bir yoludur ama büyük ihtimalle bütün gün boyunca erkekler ona asılmışlardır. Bu yüzden başka kimseyle konuşmak istemezse ısrarcı olma. Kostümle gelenler kıyafet giymek, fotoğraf çekmek ve benzer ilgilere sahip arkadaşlarıyla takılmak için oraya gelirler; kendilerine musallat olan silik hayranları eğlendirmek için değil. Öyle bir adam olma (kesinlikle fotoğraf çektirirken elin kızın belinde olsun, havada asılı kalmasın!)

Güçlü bir hamle yap: Sen de buluşmaya gelmişsin, o da. Yani başka bir deyişle her ikiniz de *geek*'siniz. Yani ona nelerden hoşlandığını sormaktan çekinme ve uzun bir konuşmaya –hatta atışmaya– hazır ol ama her şey arkadaşça ilerlesin. Sohbet sona yaklaştığında daha sonra seni bulmak isterse diye ona nerede olacağın hakkında bir imada bulun.



Asla ama asla bir kızı küçümseyerek konuşma ya da erkeklerden ilgi toplamak için *geek* taklidi yapmakla suçlama. Buluşma bileti (ve kostüm) için para vermişse rol falan yapmıyordur. Gerçek *geek*'lik nitelikleri peşinde koşarak şansını mahvetme. Pek çok kız, seninle benzer şeylerden hoşlanıyor olabilir ama bu konuda taciz edilmekten hoşlanmazlar.

ARAMA OPTİMİZASYONU, BÖLÜM 2: GEEK OLMAYANLARLA NEREDE TANIŞILIR?

Daha önce söylediğim gibi aşk arayışını sadece *online* dünyayla sınırlamak, potansiyel ilişki bulma şansını azaltır. Sadece *geek* birini araman da öyledir. Elbette ki seninle aynı ilgi alanlarını paylaşan birini bulmak istemen çok doğal. Ama inan bana, kaşığın olmadığı-

nı* veya "All your base are belong to us"** fenomenini bilmeyen bir sürü zeki, eğlenceli ve son derece tatlı kadın var. Bu yüzden onu kendinden mahrum mu bırakacaksın Birinci Oyuncu? Mümkünatı yok!***

Dünyadaki *geek* olmayan tiplere de biraz insaf etmeye gönüllüysen, tesadüfi bir tanışmayı yakın bir ilişkiye dönüştürmeye dair bazı yardımcı stratejileri aşağıda bulabilirsin:

Gizli Olmayanların Sosyal Buluşmaları: Sana sosyal ağını genişletmenin, özellikle de gündelik arkadaşlıklarını artırmanın akıllıca bir hareket olduğunu söylemiştim, hatırlıyor musun? İşte sana acayip işe yarayabilecek bir senaryo. Yeni biriyle tanışmanın en kolay yolu, sosyal buluşmalarda sevgili potansiyeli taşıyan kimselerle bir araya gelmektir. Çoğu durumda insanların arasında olursun; bunlardan bazıları zaten yanında rahat ettiğin, bazıları da daha önce tanışmadığın kişiler olabilir. Gözüne yeni biri takılırsa selam verip sohbet etmek için her türlü mazerete sahip olursun. En iyisi de kıza bir hamlede bulunmadan önce onu biraz tanımaya çalışabilirsin. İşte yapman gerekenler:

* "Matrix"te, Kâhin'in bekleme salonunda kaşığı büken çocuğun Neo'ya söylediği cümle. (ç.n.)

** Bu cümle, popüler bir internet fenomenidir. 1989 bilgisayar oyunu Zero Wing'in açılışındaki cümlenin Japon versiyonundaki kötü tercümesidir. (ç.n.)

*** Orijinalinde yazar "I say thee nay!" demiştir. Bu da Marvel çizgi romanlarındaki bir karakter olan Thor'un klasik itiraz ifadesidir. (ç.n.)

İnsanlara sor: Tanışmak istediğin birini gördüğünde partiyi düzenleyen kişiye onu tanıyıp tanımadığını sor. Başka arkadaşlarına da danış. Bunu rahat bir şekilde sor ki sapık gibi görünme; ayrıca kesinlikle "Şöyle saçı olan bir kız" çizimi de yapmaya kalkma Scott Pilgrim.



Merak ettiğin kızı tanımadığın gerçeği üzerinde çaktırmadan durursan belki ortak bir arkadaşınız sizi tanıştırabilir.

EVET	HAYIR
"Şu yeşil elbiseli kız senin arkadaşın mı? Onu daha önce görmemiştim."	"Dostum, şu yeşil elbiseli kız çok seksi. Erkek arkadaşı var mı?"

Kaleye mum dik: Sosyal buluşmalar biraz çetrefillidir, çünkü oradaki kimse kitap ya da oyun almaya gelmemiştir ve bu sebeple onların karakterlerine dair bir fikre hızlıca sahip olamazsın. İşin olumlu tarafıysa buzları eritecek türden geyik muhabbetler beklendiğinden, ürkütücü bir şeyler söylemediğin sürece aslında nasıl konuya girdiğinin pek bir önemi yoktur. Ev sahibi seni kızla tanıştırmazsa ona kendin yaklaş ve kısa bir gözlemde bulun. İltifat et ya da küçük bir espri yap.

EVET	HAYIR
"Müzik harika; dubsteple Daft Punk'ın karışımı gibi." "Bilekliğin çok hoş."	"Vay canına gözlerinin rengi inanılmaz! Ela mı? Hayır, bir çeşit kahverengi değil mi? Çok güzeller."

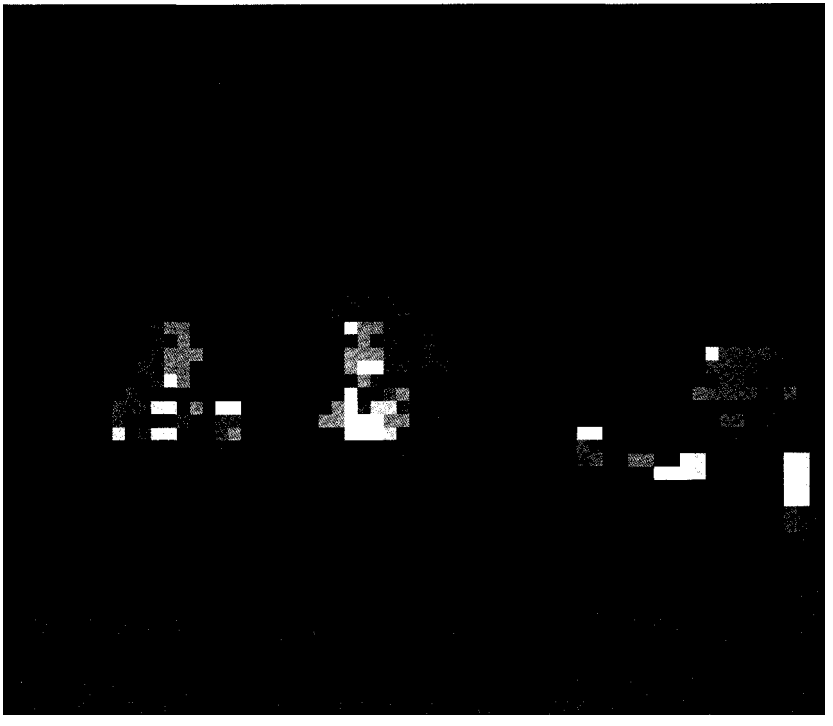
Yoluna devam et: Yorumunu yaptıktan sonra onu biraz düşünmesi için yalnız bırak; tıpkı Terminatör gibi sen de geri dönecek ve döndüğünde de bu sayede derhal bir sohbet başlatacaksın. Arkadaşlarınla sohbet et, yeni bir içki al, sonra da geri dön. Önceki yorumunu hatırlat (ya da bırak bunu o yapsın!) ve bir sohbetin filizlenişini izle. Bonus: Dubstep dediğinde yüzünü ekşitti, Daft Punk dediğinde yüzü aydınlandıysa kızın iyi bir müzik zevki olduğunu da anlamış olursun.

Güçleri birleştir: Şanslıysan (ve parti boktan değilse) onu davet edebileceğin eğlenceli bir aktivite (karaoke yapmak isteyen?) olacaktır ama atıştırmalıkları bulmak ya da içkileri tazelemek kadar basit bir şey bile sohbeti devam ettirmenin bir yolu olabilir. Hareketi sürdürerek kızın, aynı yerde çok fazla vakit harcayarak partiyi kaçırdığı hissine kapılmasını önlemiş olursun.



Evli erkek arkadaşlarınla takıl; böylece yeni kadınlarla tanışabileceğin buluşmalara da davet edilirsin. Bir erkek evlenince ya da ciddi bir ilişkiye başlayınca eşinin/sevgilisinin kadın arkadaşlarını da kapsayacak şekilde sosyal ağı genişler.

Bar: İnsanlarla barlarda tanışmanın dayanaksız bir kötü namı vardır, bu da senin bu fikir konusunda temkinli olmana sebep olabilir ama pek çok sebepten dolayı bir bara gidebilirsin: Doğum günü partileri, şirketin indirimli içki saatleri, sosyalleşme etkinlikleri ve canlı performanslar benzer kafa yapısına sahip ve de potansiyel olarak ilgi çekici bireyleri buralarda buluşturur. Sadece erkek arkadaşlarınla bir gece içki içmek için dışarı çıktıysan bile senin tipin gibi görünen bir kıza yaklaşmaman için hiçbir sebep yoktur. Dürüst olmakta yarar var. Barlar zaten bunun içindir. Taktikler şöyle:



İşaretlere dikkat et: Kadınlar genellikle barlara gruplar halinde giderler (erkekler de böyle yapar). Arkadaşlarıyla birlikte olan bir kadına yaklaşıp yaklaşmamayı düşünüyorsan grup dinamiğini gözlemle. Bir araya toplanmış kahkaha atıyorlarsa muhtemelen oraya sadece eğlenmeye gelmişlerdir ve kimseyle tanışma peşinde değillerdir ama kadın, grubuyla takılırken bir yandan da etrafa göz gezdiriyorsa kırmızı alarm durumundan çık ve hamleni yap.

Doğrul ve ilerle: Senin hakkındaki ilk izlenimini söyleyeceğin şeyden ziyade duruşun ve beden dilin oluşturacak. Bu yüzden kambur durma. Dik dur ve kendine güvenli bir şekilde yürü. Onunla konuşurken göz temasını koru.

Basit başla: Şu ana kadar bahsettiğimiz diğer mekânların aksine barların, insanlarla tanışmak için bilinen ve kendini kanıtlamış bir yöntem olması gibi eşsiz bir avantajı vardır. Yani kadın seninle ilgilenmese bile, sırf denediğin için çizgiyi aşmış olmazsın. Kalabalık barlarda insanlar hızlıca girip çıkabilirler; bu yüzden kendini hazırlamak için fazla vakit kaybetme. Hoş bir kız gördüğünde bir şey söyle ("merhaba" diyerek başla) ve oradan devam et.

Beden diline dikkat et: Eğer gülümsüyor ve göz temasını koruyorsa bu iyiye işarettir. Diğer olumlu göstergeler şunlardır: Saçına veya kıyafetlerine dokunarak kendine hızlıca bir çekidüzen verip sana yaklaşır ve senin beden dilinin ya da hareketlerinin bazılarını taklit eder. Başka tarafa bakıyorsa, yüz ifadesi değişmiyorsa, düz bir sesle tek kelimelik yanıtlar veriyorsa ya da silahını kabzasından çıkarmaya yöneliyorsa bir kez daha şansını dene ama daha fazla ısrar etme.

Sorular sor: Ona kendisiyle, işiyle, gününün nasıl geçtiğiyle, arka plandaki müzikle ilgili ne düşündüğünü sor. Rahat bir sohbete koyul ve beden dilini de kullan. Ona tepeden bakmamak için yaslanmayı veya ona doğru bir açı bulmayı göz önünde bulundur. Üzerinde bir nişan göstergesi varmış gibi hissetmesi hoş olmaz.



Onunla ilgilenmediğini sanıp gardını düşürmesi için ona hafiften aşağılayıcı iltifatlarda bulunma isteğine diren. *Online* kız tavlama ustaları sana bu hilenin çok işe yaradığını söylemiş olabilirler ama aslında kızlar da internette geziniyorlar ve bu hileden hem haberdarlar hem de ondan nefret ediyorlar. Boş ver gitsin.



İçki ısmarlamak hoş, hatta çok ince bir hareket ama sana yarardan çok zarar getirebilir. Gayet hoş bir kız, onu yatağa atmak için bunu yaptığını düşünürse senden uzaklaşabilir. Ya da daha da kötüsü içkiyi alıp adını bile sormadan çekip gidebilir.

Kahve dükkânı: Seni tüm gece ayakta tutacak bir sürü içecek seçeneği? Ücretsiz *wi-fi*? Kulağa hoş gelen adlarına rağmen sağlıksız yiyecekler? Elbette ki kahve dükkânlarında takılmak bağımlılık yaratır. Hem kadınlar da latteden anlayan erkeklere bayılır. İşte demliği tatlandıracak birkaç ipucu:

Hamle yapmak için acele etme: Bir kitap ya da bilgisayarını getir, yerleş ve etrafa bakın. Kahve dükkânları sessiz yerler olabilir, bu sebeple hoşlandığın biri olunca acele etme. Umut vaat eden bir aday görürsen bilgisayar ekranının üzerinden şöyle bir göz atıp ne içtiğine veya okuduğuna bak. Ama çok uzun süre gözlerini dikme, yoksa tuhaf görünebilirsin.

Gözlerle konuş: Kahve dükkânı, sözsüz iletişim için mükemmel bir yerdir. Biraz göz teması kurup, gülümsedikten sonra bakışlarını çevirirsen hem onunla

ilgilendiğini gösterirsin hem de bakışına yanıt vermek için zaman tanırsın.

Devamını getir: Birkaç dakika sonra tekrar bak. O da gülümsüyor veya dostane bir tavırla sana bakıyorsa hamleye hazırsın demektir. Durum bu değilse, şansını başka bir kız için denersin.

İlerle: Masadan (çöp atmak, oradan ayrılmak veya espressonu tazelemek için) kalktığında onun yanında dur ve yaptığı, okuduğu ya da içtiği şey hakkında yorumda bulun. İltifat etmeye çalış ama aşırı övgü dolu sözlerden de kaçın. Yaptığın bir gözlem işe yarayacaktır.

EVET	HAYIR
"*Buz ve Ateşin Şarkısı*'nı mı okuyorsun? Dizisini de izliyor musun?"	"O ne öyle? Tuzlu karamelli macchiato mu yoksa? Amma da harika bir damak tadın varmış (sinir bozucu bir göz kırpış)."
"*Advanced Classical Mechanics* mi okuyorsun? Fizik bölümünde mi öğrencisin?"	

Üniversite: Elbette ki eğitim almak için üniversiteye gidiyorsun ama sosyalleşmenin eğitim olmadığını kim söyledi ki? Dikkatin, profesörünün Powerpoint sunumu yerine ön sıradaki kıza kayıyorsa sakın korkma. Üniversite, biriyle tanışmak için harika bir yerdir, çünkü ikinizin de otomatik olarak ortak bir yanı vardır.

Yakınlaş: Altı kişilik bir seminerde de tıklım tıklım dolu bir derste de olsan, ondan çok uzakta kaldığın zaman konuşma şansını asla bulamazsın. Ona yakın bir yer seç ama arada biraz alan da bırak.

Yardım iste: Dersin anlamadığın bir yeri varsa sohbeti başlatabileceğin bir konun var demektir ama tabii aptalı oynamanın da gereği yok; kaçırdığın bir dersin notlarını ondan iste ya da okuma ödevini doğru yapıp yapmadığını kontrol et. Bunlar, sohbete başlamanın bunaltıcı olmayan yollarıdır.

Ya da onun fikrini sor: Okumayla ilgili ne düşündüğünü ya da profesörün tüm sınavları Comic Sans fontunu kullanmakta ısrar etmesine onun da senin kadar sinir olup olmadığını sor. Ders materyalleri konusunda dostane bir tartışmaya bile girebilirsin; ama diplomatik ol. Neticede her ikiniz de üniversitedesiniz!



Sohbetleri ders dışında tut: Sınıftayken konuşma. Yoksa hoşlandığın kızı (ya da daha da kötüsü profesörünü) kızdırabilirsin.



Sınavlar yaklaşıyorsa, çalışmak için buluşmak isteyip istemediğini öğren. Hatta baş başa bile olmak zorunda değilsiniz: Grup halinde buluşsanız da onunla biraz daha fazla vakit geçirmiş olursun.



Kendini çok cesur hissediyorsan, hafta sonu için ne planı olduğunu sor. Bir hobi ya da kampüs kulübünden bahsederse bu konuda bir şeyler sor. Bir partiye gideceğini söylerse bu imayı değerlendir ve partiye sen de git.

GERÇEK HAYATTA ONUNLA TANIŞMANIN BAŞKA YÖNTEMLERİ

Kızlarla tanışmak için diğer umut veren seçeneklerden bazılarını da buraya ekliyorum. Aşağıdakilerden herhangi birini uygularken temel hamleleri takip etmeyi unutma. Kızın ilgi alanlarını değerlendirmek için kısaca gözlemle. Dostane ve ürkütücü olmayan göz temasını koruyarak selam ver, yaptığı şeyle alakalı bir soru sor, olumlu beden dili işaretlerine dikkat et, işler iyi giderse sohbete devam et gitmezse de kibarca geri çekil.

Gönüllü işler yap: Pek çok kadın, erkeklerin özveride bulunmalarına çok değer veriyor. Ama insanlarla tanışmak için olduğu kadar gerçekten yardımcı olabileceğin işler yapmak için de oraya gitmelisin.

Bilgisayar dükkânlarında gezin: Teknolojik alet seven bir *geek* kız bulmak için bundan daha iyi bir yer olabilir mi?

Yeni bir sergiye git: Bazı araştırmalara göre kadınlar görünümden çok zekâ ve eğitimden etkilenmekte.

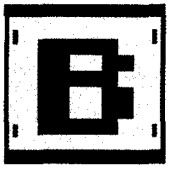
Bitpazarlarını ve antika dükkânlarını ziyaret et: Buralarda, konuşulacak bir sürü sıra dışı ıvır zıvır ve incik boncuk bulunur. Kim bilir belki *Action Comics #1*'e bile rastlarsın. (Her insanın hayal kurmaya hakkı vardır ama öyle değil mi?)

Cesurca, her yere gidebilirsin: Manav alışverişine gitmen, parkta takılman, çamaşırhanede çorap yıkaman ya da bir seramik kursunda olman fark etmez; kanepene yerleşip tekrar dizileri izlemenden daha çok insanla tanışacağın kesindir.



BÖLÜM 3

Ya Hep Ya Hiç: Buluşma Teklif Etmek



uluşma sürecine şimdiye dek Metal Gear Solid tarzı bir casusluk görevinde, adım adım ilerleyen Solid Snake'mişsin gibi yaklaştık; gözlem, analiz ve inceleme yaparken gizlenip ani bir hamlede bulunmadan keşif yaptın.

Biraz gizlilikte yanlış bir şey yoktur Birinci Oyuncu. Bu hem ünlü bilgisayar oyunlarında işe yarar hem de gerçek hayatta hasar almadan randevu dünyasını incelemene olanak tanır.

Ama tüm *gamer*'ların sana söyleyeceği üzere, sonraki aşamaya geçmek istiyorsan saklandığın o rahat yerden eninde sonunda çıkman gerekecek. O duvara yaslanmaya, kamuflaj kıyafetinle uzun kamışların arasına karışmaya ya da o karton kutunun içinde

sonsuza dek saklanmaya devam edemezsin. Yaralanma ihtimalini bilerek, tıpkı Snake gibi sen de ilerlemelisin. Yaşam, oyundaki ara sahnelerden oluşmuyor ve sen de korktuğun şeyden saklanarak puan kazanamazsın. Sen lanet olasıca Solid Snake'sin. İşler zorlaştığında ayağa kalkar, üstünü başını silkeler ve yoluna devam edersin.

Şimdi de saklandığın yerden çıkma, karton kutuyu atma, B noktasına doğru hareket etme ve ara sahneyi atlama zamanı. Cesaretini toplama ve sahneye çıkma zamanı. Bir randevu koparma zamanı.

Uçuş Öncesi Listesi

Her iyi gizlilik oyununda olduğu gibi harekete geçmeden önce düşünmen gereken birkaç önemli şey var. Aksi takdirde bir anda kendini ateşin ortasında bulabilir ve daha hiçbir hamlede bulunmadan yok olup gidebilirsin. Bu yüzden göreve şöyle hazırlanacaksın:

1. Arşivlenmiş Diyalogları Oku: Bu durumu oyun dışı karakterlere, örneğin arkadaşlarına ve hatta varsa kızla ortak arkadaşlarınıza sordun mu? Kızın seninle ilgilenip ilgilenmediğini ya da ortak bir şeyiniz olup olmadığını öğrenmek her zaman işe yarar. Bunu henüz yapmadıysan birkaç basit soru sor: Biriyle görüşüyor mu? Onun tipi misin? Bunları zaten sorduysan da bir uyarı işareti (yakın zamanda gerçekleşmiş bir ayrılık, psikopat eski sevgililer, içine şeytan kaçması vs.) olup olmadığını anlamak için sohbetleri kafandan geçir.

2. Envanterini Gözden Geçir: Bir randevu için doğru düzgün hazırlığın var mı? Cüzdanında yeterince altın sikke mevcut mu ya da eli kulağındaki buluşma için uygun zırha sahip misin? Bu adım vakitsiz gelebilir ama ya kız seni zor durumda bırakırsa? İlginç biriyse ve hemen buluşmak isterse hazır olman gerekir; bu yüzden ödevine önceden çalış.

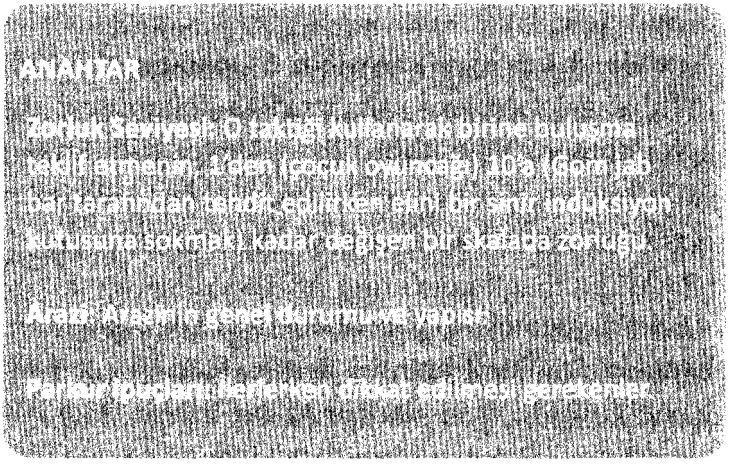
3. Beceri Seviyeni Kontrol Et: Bu, sonuncu ama en az diğerleri kadar önemli bir buluşma öncesi hazırlık adımıdır. Teklif etmeyi beceremediğin takdirde paranın olmasının ya da kıyafetinin hazır olmasının bir yardımı dokunmaz. Başta birkaç deneme yapmanın hiçbir zararı yoktur. Ne söylemek istediğine karar ver, sonra da bunu bir arkadaşınla

canlandır; hatta zamanı geldiğinde rahatça söyleyebilmek için ayna karşısında da tekrarlayabilirsin. Tuhaf gelebilir ama sana yardımı dokunur ve gayet de normaldir. Tabii "Taksi Driver"daki Robert De Niro'ysan o başka. O zaman derhal halletmen gereken ciddi bir hasarın var demektir.

Pekâlâ, demek eski sohbetleri gözden geçirdin, envanterini kontrol ettin ve ilerlemek için beceri seviyene güveniyorsun. Bu harika bir haber! Hadi bakalım Birinci Oyuncu. Artık bataklıktan yüksel (ama lütfen yılan falan yeme) ve o ilk büyük adımı nasıl atacağını öğren.

Sahne Seçimi

Birine çıkma teklif edeceğin zaman mekân seçeneklerin gözlerinin önünde Mario Kart'ın seviyeleri gibi yayılır. Pekâlâ, bu harika bir metafor olmayabilir ama ne demek istediğimi anladın: Performansın için farklı mekanların farklı avantajları ve dezavantajları vardır. Doğru yeri seçtiğinden emin ol: Nasıl ki Rainbow Road'da gazı sonuna dek köklemezsin, daha hazır olmadan yüzyüze buluşma talebinde de bulunmamalısın.



PARÇA TELEFONA KONUŞMA

Emrah Seviyesi 3

Arazi: O kişiyi birkaç dakika ya da birkaç yıldır tanıyor olsan da telefonla buluşma teklif etmek harika bir başlangıç yaklaşımıdır. Hayalindeki *geek*'le tanışıp telefon numarasını almış olsan da (BRAVO!), bir süredir tanıdığın bir arkadaşınla işler hafiften arkadaşlığı geçmeye başlamış olsa da onu rahatlıkla arayabilirsin. Numarası sende varsa muhtemelen seninle konuşmaktan çekinmeyecektir; bu yüzden de işin çok kolay olacaktır.

Parkur ipuçları:

- **Acele etme:** Arar aramaz sohbete başla ama işleri hızlandırmak için gazı köklemek zorundaymışsın gibi hissetme. Tuhaf sessizliklerden daha kötü bir şey varsa o da alakasız gevezeliktir. Derin nefes al Birinci Oyuncu. Rahat, samimi ve doğal ol.
- **Hazırlıklı ol:** Hani az önce bahsettiğimiz tuhaf sessizlik var ya, işte ondan ne pahasına olursa olsun uzak dur. Bitiş çizgisini geçmeden önce potansiyel konuları istifle. Gerekirse yanında kopya kâğıdı bulundur; ne de olsa telefon, seni görsel gizlilik moduna sokar.
- **Telefon mesajı atmamaya çalış:** Birçok arkadaşının sana, birine mesajla buluşma teklif etmenin sorun olmadığını söylediğine eminim. Ama metin mesajlarındaki karakter sınırlaması seni yarış oyunu hızına çıkarır: Kısıtlı bir alanda birçok şeyi söyleyiverme mecburiyetiyle o kadar hızlı ilerleyebilirsin ki, bu da kontrolden çıkmana sebep olabilir. Kızın açısından bak: Mesaj okumak öyle mi? Kısa ama her zaman o kadar da sevimli değil. Peki ya birinin sesini duymak? Çok daha samimi.

PARKUR: SOSYAL MEDYA GEYİKLERİ

Zorluk Seviyesi: 3-4

Arazi: Yanıltıcı derecede tanıdık ama girdisi, çıktısı ve zaman zaman da tümsekleri yok değil. Eski teletext kanallarında pusu kuranları unut: Sosyal medya çağındayız ve artık herkes *online*. Bir kıza Twitter kısaltmasını sormak ya da Facebook'ta ona bakmak günümüzde son derece normal şeyler ama bu, her zaman doğrudan bir yaklaşım olacağı anlamına gelmez. Uygun bir rota seç, gözlerini açık tut ve kriz halinde yüz seksen derece dönmeye hazırlıklı ol.

Kızın adını hatırlıyorsan ve ortak arkadaşlarınız varsa Facebook'ta, izleyebileceğin doğrudan bir yolun var. Öte yandan Twitter, potansiyel sevgilinle tanışmak için çok da harika bir yer değil. Güvenlik bariyerlerinin olmadığı, çok daha meydanda olduğun bu açık platform, kendi alanından insanlarla sosyalleşmek, özel içkiler keşfetmek ve hikâyeler bulmak için daha uygundur.

Facebook için pariur ipuçları:

- **Profilini oku:** Facebook sayfaları şahsi haritalar gibidir. Biriyle görüşüyor mu? Ne kadar sıklıkla profilini güncelliyor? Peki ya sen onun gibi biriyle görüşmek ister misin? Tuzaklara dikkat et. "İlişkisi var" bariz bir uyarı işaretidir ama beğendiği şeyler de sana pek çok şey anlatabilir.
- **Arkadaş olmadan önce bir düşün:** Herkesin, sosyal medya profilleri konusunda kendi protokolleri vardır, bu yüzden bu sanal zeminde dikkatle ilerlemek önemlidir. Herkes, her yabancıyı hatta sıradan bir tanıdığı bile Facebook arkadaşı olarak eklemez. Bir ton arkadaşı mı var? Bu yeşil ışıktır; muhtemelen Facebook hesabıyla ilgili oldukça açık biri, bu yüzden de o şaşırtıcı arkadaşlık teklifini göndermeye çekinmemelisin. Birkaç yüz gibi ortalama arkadaş sayısı? Sarı ışık: Temkinli yaklaş. Elliden daha mı az? Frene bas.
- **Çok az sohbet et:** O minik yeşil ışık yandı ama sen yine de motoru çalıştırmadan önce bir kez daha düşün. Arkadaşlarının neler yaptıklarına bakmakla, tatil fotoğraflarını karıştırmakla ya da meslek geçmişini güncellemekle meşgulse rahatsız edilmek istemeyebilir (*online* olan herkes

görünmez olmayı hatırlamayabilir). Ayrıca Facebook'ta sürekli mesajlaşıp durursanız seninle yüz yüze tanışmak için sebebi kalmaz. Cesur ol, gaza asıl ve mümkün olduğunca çabuk onu buluşmaya davet et.

Twitter için parkur ipuçları:

- **Seraplara dikkat et:** İnsanlarla Twitter'da iletişime geçmenin ne kadar kolay olduğunu unut. Bu bir yanılsama. Aslında o hesabın ardındaki kişi hakkında hiçbir şey öğrenmiyorsun. Bu *online* kimlik dışında acaba o kim? Nelerle ilgileniyor? Gerçekte nasıl görünüyor? Herhangi bir hamle yapmadan önce bu bilgileri güvenilir bir kaynaktan öğrenmeye çalış.
- **Açık alanda rahat ol:** Birine @ işaretiyle bir şey yazdığında bunu herkesin önünde söylemiş olursun. Kalabalık bir odanın ortasında durup odanın diğer ucundaki, çok iyi tanımadığın birine bağırarak buluşma teklif ettiğini hayal et. Kızın da kelimenin tam anlamıyla herkesin önünde hayır dediğini düşün. DM kullanarak orada da özel sohbet edebilirsin ama o da seni takip etmiyorsa Twitter'da kimseye doğrudan mesaj göndere-

mezsin. Ediyorsa da seni zaten gerçek hayatta da tanıyor demektir.

Gerçek hayattaki bir arkadaşına buluşma teklif etme: Gerçekten arkadaşsanız ya da birbirinizi tanıyorsanız ona kesinlikle @ ile buluşma teklif etmemelisin. Bu hem kaba hem de tuhaf bir davranış. Bu, aranızdaki bir tür tatlı şaka değilse bundan kesinlikle uzak dur.

DÜZ VE DOĞRUDAN GİTMEK

Zorluk Seviyesi: 8-10 (Ustalık seviyesi)

Artısı: Düz ve doğrudan olan yüz yüze yaklaşım hıza dayanır. En zoru olsa da aynı zamanda birine buluşma teklif etmenin en etkili yoludur. Bu ona net biri olduğunu, kontrolü elinde tuttuğunu ve kendine güvendiğini gösterir. Ayrıca bu telefon mesajları ve Twitter çağında ona yüz yüze buluşma teklif etme cesaretine ve özgüvenine sahip olduğun için de senden etkilenebilir. Ancak hataya daha az yer olduğundan hazırlık aşamanı iki kez kontrol etmelisin: Sadece onun ilgi alanlarını ve ortak zevklerinizi öğrenmekle yetinme, bu ipuçlarıyla önündeki yolu da incelemeye çalış. Eh, ne de olsa ustalık seviyesindesin ve de biz bu işi böyle yaparız dostum.

Parkur ipuçları:

- **Takvimini kontrol et:** Birine buluşma teklif etmek üzeresin. Hem de bizzat. Bu yüzden onun karşısına çıkmadan önce hazırlıklı olduğundan emin ol. Kız evet dediği takdirde orada dikilip tuhaf tuhaf telefonundaki takvimini karıştırman ve iki hafta boyunca dolu olduğunu keşfetmen hoş olmaz. İlk buluşmadan önce güvenilmez ve yoğun biri izlenimi uyandırma; ağzını açmadan önce kafanda bir planın olsun.
- **Görünümünü cilala:** Artık gerçek hayattasın ve hamleni yaptığında en iyi halinle görünmelisin (giyinip kuşanmakla ilgili daha fazla ipucu için Bölüm 4'e bir göz at).
- **Beden dilini kullan:** Açık ve rahat ol; kavuşmuş kollar, kımıldanıp duran eller, etrafta dolanan bakışlara yer yok. Birinin duruşunu taklit etmek onların rahatlamasına ve daha çok açılmasına yardımcı olabilir.
- **Niyetin hakkında net ol:** "Takılmak" veya "bir ara bir şeyler yapmak" derken ne kastettiğini düşünmesine fırsat verme. İşini doğru yaparsan onu dışarı çıkarıp iyi vakit geçirmek istediğin konusunda hiçbir şüphesi olmaz.

- **Yoldan ayrılma:** Belirli konuların dışına çıkma. Odaklan. Dikkatinin dağılmasına izin verme ve randevu meselesinden uzaklaşma.
- **Gazı kökleme:** Tıpkı telefonda olduğu gibi o malum öneriyi yaptığında rahat ol, acele etme. Gergin olacak bir şey yok gerçekten! Hem "ıı" ve "eee"lerle kekeleyip durman, sen daha bitiş çizgisini görmeden ateşin sönmesine sebep olur.

HIZLI RANDEVUDA BAŞTIR!

Bekârların, hızlı bir şekilde birbirleriyle tanışmaları için düzenlenen randevular, aslında bildiğin türden bir buluşma değildir. Genellikle bu etkinliğe kayıt olup bir katılım ücreti ödemen gerekir, sonra da her kadın katılımcıyla üç veya beş dakika sohbet etme şansın olur. Etkinlik sonunda kiminle devam etmek istediğine karar verirsin... ancak o da seninle buluşmak istiyorsa onun iletişim bilgilerini alabilirsin.

Kısacası hızlı randevu, birkaç dakika içinde seninle buluşmak isteyip istemeyeceğine karar veren kişilerle tanışma fırsatıdır. Bu hızlı ateş yaklaşımı denemeye değer mi? Karar vermek için onu Speed Racer'la karşılaştıralım. Çünkü hızlı buluşmaya gitmemiş olsan da o Japon animasyon dizisinin en az bir bölümünü izlemişsindir (buradaki amacımıza uygun olarak Wachowski film versiyonu asla gerçekleşmedi).

Hızlı randevu ve Speed Racer'ın ortak, çok önemli bir yanları var: hız. Speed Racer'daki niteliksiz animasyon teknikleri (tekrarlayan arka planlar, aksiyon sahnelerinin yeniden kullanımı, Speed veya Trixie'yi konuştururken sadece ağızların çizilmesi) çok kıymetli çalışma saatlerini azaltmıştı. Hızlı randevuda da pek çok kısa yol vardır; on veya daha fazla tanışmayı bir geceye sıkıştırır,

Speed, Pops ve Spritle'ı seslendiren sanatçılar gibi hızlıca konuşmak zorunda kalırsın. Bir sürü yeni insanla tanışacağın için muhtemelen bazı diyalogları tekrarlayıp duracaksın.

Sen: Çok süper bir işe başladım. Maaşı çok değil ama gerçekten keyif alıyorum.

Speed: Ohhhhhhhhh!

Randevularda hız iyi midir? Araştırmalara göre üç saniye gibi kısa bir süre içerisinde bile insanlar hakkındaki kararımızı verebiliyoruz. Ama aynı zamanda hızlı randevuyla ilgili bir araştırmaya göre de kadınlar zekâ gibi daha derin niteliklerdense görünüş gibi yüzeysel özelliklere odaklanıyorlar. Gazı kökleyip birkaç tanışmayı birden aradan çıkarmak istiyorsan, çok pahalı olmayan ve düzgün bir mekânda (restoran, bar ve öğrenci birlikleri olur ancak birinin garajı değil) düzenlenen bir hızlı randevu etkinliğini *online* olarak bulabilirsin. Özensiz bir görünüm ve zekâdansa şıklık ve beden dili kadınların gönlünü fethedeceğinden kendine çekidüzen vermeyi ihmal etme. Macera seni bekliyor. Samimi ve olumlu ol ve lütfen ama lütfen küçük erkek kardeşini ve onun evcil şempanzesini oraya götürme.

Cesurca... Nereye Gitmeli?

Dediğim gibi Birinci Oyuncu, ona buluşma teklif etmeden önce kafanda bir yer belirlemen iyi olur. Sen ve yeni yol arkadaşının derhal TARDIS'e atlayıp yok olmadan önceki Gallifrey'e gidemeyeceğiniz kesin ama "Ne yapmak istersin?" sorusu karşısında öylece bocalaman da pek hoş olmaz. Şu güvenilir ve rahatlıkla gidilebilecek ilk buluşma yerlerinden bazılarını düşünebilirsin:

- **Müzeler:** Ona kültürlü ve zeki olduğunu göster. Sanat müzeleri gibi büyük ve açık alanlar, birbirinizi tanırken hoş bir yerde dolanma şansı sunar. Ayrıca bunlardan bazıları (aşağıya bak) gayet sakin ve samimi alanlar olabilir.



Sanattan anlamayan biriysen bir bilim müzesi ya da tren müzesi falan gibi bir yere gidebilirsin. Büyük ihtimalle yaşadığınız şehirde birlikte keşfedebileceğiniz küçük, niş, kültürel bir faaliyet vardır.

Restoranlar: İlk buluşmada beş yıldızlı, inanılmaz bir restorana gitmek zorundaymışsın gibi hissetme. Semtinde severek gittiğin bir şarap barı da gayet uygundur. Favori bir mekânın yoksa tavsiye almak için interneti araştır. Nispeten biraz rahat bir mekân seç birbirinizi duymanız iyi olur ve mümkünse önceden gidip gör.



Rezervasyon yapmadan önce randevuya çıkacağın kişiyi restoran seçimin konusunda bilgilendir. Kızı buram buram et kokan bir biftek restoranına götürüp sonra da vejetaryen olduğunu öğrenmen pek sevimli olmaz.

Uzun yürüyüşler: Birbirinizi tanımak için şehirde ya da semtindeki parkta hoş, rahat bir gezinti planla. Güzel havanın ve günün keyfini birlikte çıkarın. Acıkacağınızı düşünüyorsan bir piknik ayarla. Başlangıçta işleri resmiyetten uzak tutmak için bu harika bir seçenektir ama kışın uzun yürüyüşlere çıkayım deme. "Game of Thrones" dizisinde değilsiniz.



Gezintiyi şenlendir ve bunu daha randevu havasına sokmak için onu bir açık hava festivaline, bitpazarına ya da bir organik pazara götür.

- **Kullanılmış kitap ve müzik dükkânı:** Böyle yerler birini tanımak için bir sürü fırsat sunar. Eski kayıtlar, kullanılmış kitaplar, indirimli filmler ve ucuz çizgi romanlar sayesinde ortak müzik zevkleri, sevdiğiniz ya da sevmediğiniz yazarlar hakkında falan hemen sohbet etme imkânı bulursunuz. Yakınlarda bir kahve dükkânı ya da restoran olan bir yer seçersen işleri devam ettirme şansın olur.
- **Bilgisayar oyunları:** Bir bilgisayar oyunu randevusu kesinlikle kabul edilebilir bir şeydir; tabii ilgilendiğin kız da bilgisayar oyunlarından hoşlanıyorsa. Onu bir atari salonuna götür ya da evde sohbet ederek oynayabileceğiniz eğlenceli bir oyun bul. Bunun ortak bir aktivite olması gerektiğini unutma. Kız senin *joystick*le oynamanı izlerken yeni çıkan tek oyunculu rol yapma oyununu oynayayım deme.

Açık hava aktiviteleri: Her ikiniz de doğayı seven tiplerseniz, doğada bir yürüyüş, bisiklet gezisi ya da göle atlamak için yapacağınız bir yolculuk mükemmel bir randevu olabilir. Daha soğuk aylarda da kros kayağı gibi macera dolu bir aktivite deneyebilir ya da sadece kartopu savaşı yapmakla da yetinebilirsiniz.



Tehlike ve romantizme ilgi sadece "Indiana Jones" filmlerine özgü bir şey değildir. Araştırmalara göre kana adrenalin pompalanması buluştuğun kişiyle aranda bir kıvılcım çakması olasılığını artırıyor.

En sevdiğin aktivitelerden birçoğu buluşma için mükemmel görünse de bunların çoğunun birini tanımak için ne kadar tehlikeli alanlar olduğunu öğrensen şaşardın. Şu yerlere gitmeden önce bir kez daha düşün:

Sinema: Bu dediğime kulak ver. Evet, sinema klasik ve hatta bariz bir buluşma mekânıdır. Bir *geek* olarak beyazperdede mutlaka tutkunu olduğun bir film vardır. Ama ilk buluşmanın tüm

amacı birini tanımaktır ve iki saatlik Jackie Chan filminde sessizce otururken bunu yapmak epey zordur. İstisna: Pek çok şehirde yazın açık hava film gösterimleri oluyor, bundan faydalanıp buluştuğun kişiyi böyle bir yere götürebilirsin. Hem sohbet etme şansınız olur hem de o ucuz yağa bulanmış bayat mısırlardan çok daha iyi atıştırmalıklar alırsın.

Konserler: Bu da ilk buluşma için bir başka riskli seçimdir. Bangır bangır bağıran müzik ve yapış yapış yerler pek de romantik sayılmaz. Temkini elden bırakma ve bu etkinliği gelecekteki bir randevuya sakla.

Kulüpler: Müziğin sesi çok yüksek ve etrafı kolaçan eden insanlarla dolu bir yerdesiniz, birbirinize bağırarak konuşmak zorundasınız ve içki tazelemek imkânsız. Hiç de iyi bir fikir sayılmaz.

Arkadaşlarla veya aileyle bir etkinlik: Hem bu kadar erkenden birini arkadaşlarınla veya ailenle tanıştırmak biraz gariptir, hem de onu tanıma şansını kaybedersin. Onu akrabalarınla tanıştırmakla vakit kaybedersin ve kendin onunla baş başa kalmak yerine başkalarının ona sordukları soruları dinlersin. Ayrıca itiraf etmen gerekirse erkek kardeşin de biraz tuhaf biri dostum.

Red Beş Hazır Olda: Eküriyi Mevzileme

Görevini tamamlamak için grup desteğine mi ihtiyacın var? Kendini kötü hissetme. *Geek* hikâyeleri, ortaklarının seviye atlamasına yardım eden efsanevi ekürilerle dolu; üstelik bu şöhretleri de haksız sayılmaz. Jetlerle hava savaşı ya da *X-wing*inle dalış da yapsan hatta çekici bir kızıla kontrollü bir şekilde yanaşıyor da olsan ekürin çok işe yarar. Bu yüzden potansiyel eküri konusunda arkadaş listeni gözden geçir Birinci Oyuncu çünkü saldırı zamanın geldiğinde Wedge Antilles'e ihtiyacın olacak, Biggs Darklighter'a değil. Aşağıdaki istatistiklere göz at ve elin değmişken kendinde de bu özellikleri iyileştir; harika bir eküri edinmenin en iyi yolu bunun karşılığını verebilmekte gizlidir.



İlişkiler



Ciddi bir ilişki yaşayan bir eküri, güvenilir ve bağlılığa açık erkeklerle takıldığını gösterir. Ayrıca adamın senin alanına girmesi konusunda da endişelenmene gerek olmaz. Son bölümde bahsedildiği gibi,

karısının bekâr arkadaşlarıyla da bağlantı noktandır. ekürilik yapamayacağın tek erkek türü budur; bu yüzden bu iyiliğin karşılığını vermenin başka bir yolunu bulmalısın. Bebek bakıcılığına ne dersin?

Senden Daha Dışa Dönük

Bonus İstatistikler: Konuşma +30

İdeal bir eküri dışa dönük, konuşkan ve anlaşması çok kolay biridir. Sohbetteki sessizlikleri doldurmak için yardımcı olur ve gerekirse senin de sohbet etmeni kolaylaştırır.

Ortak Zemin

Bonus İstatistikler: Tüm Karakter Özellikleri +25

Ekürinin seninle sağlam bir ortak zemini paylaştığından emin ol. İkinizin ortak bir geçmişe, benzer bir espri anlayışına ve birbirinizin şakalarını, hikâyelerini ve esprilerini tamamlama becerisine sahip olmanız gerekir. Tüm bu özelliklerle senin kendini rahat hissetmeni sağlar. Öldürücü bir hamle için bunları yukarıdaki niteliklerle birleştir.

Senin Arkanda

Bonus istatistikleri: Savunma +1D0

Hayallerindeki *geek*'le konuşmaktasın. Bir çizgi roman buluşması ya da partideysen bir sürü oyun dışı karakter de onu fark etmiş demektir ve bir dolarlık çizgi roman kutularının altını üstüne getirdikten ve Mario Party oyununu bitirdikten sonra akbabalar gibi başınıza üşüşeceklerdir. Harika bir eküri kalkanını yanında taşır ve şu otlakçıların hanımefendiyle konuşmanı bölmelerine engel olur.



Epik Garnitür/Mal Kesesi

Bonus İstatistikleri: Altın +500, Savunma +25

Bir barda ya da restorandaysan ve mana iksirin kuruduğunda ekürin senin arkanı kollar. Sohbete dalmışken sana ve müstakbel sevgiline bir içki kapmaya hazır ve isteklidir; böylece kızla iletişimi ve sohbeti sürdürebilirsin. İyi bir eküri aynı zamanda senin unutabileceğin faydalı eşyaları da taşır: bir akıllı telefon, kalem ve kâğıt (böylece numaranı yazabilirsin), parkmetre için bozukluk, nefesi tazeleyen sakız veya nane şekeri.

Sıfır Garnitür

Bonus İstatistikleri: Altın +25

Başarılı bir ekürinin görevi buluşmayla birlikte ya da sen sahneye çıktığında başlamaz. Daha öncesinde, sen alışverişe çıktığında ya da olaya girişmeye hazırlanırken başlar. Temel çekidüzen kurallarını ve mevcut erkek modasını bilmesi gerekir; böylece sana görünümün hakkında dürüst bir yorumda bulunur. Böylece "The Thing" filmindeki yaratığa değil Tony Stark'a benzeme şansın olur.

OLUMSUZ KOZMETİKÇİLER

Senden Daha Yakışıklı

Bonus İstatistikler: Senin Fiziksel Görünümün -2'sı

Bu senin ya da onun suçu olmasa da senden çok daha yakışıklı bir eküri ilgiyi senin üzerinden kaydırabilir ve hatta kıyaslayınca seni olduğundan çok daha kötü gösterebilir. Erkeklerin çekiciliğini değerlendirmeye pek bayılmadığını biliyorum Birinci Oyuncu ama seninle benzer görünüme sahip bir eküri seçmeye çalış.

Ekibin Olduğundan Habersiz

Bonus İstatistikler: Tüm karakter özellikleri -1'i

İşi şansa bırakma: Ekürinin, rolünü oynadığından emin ol Birinci Oyuncu. Eküriler tarihindeki en dışa dönük, ganimetleri saçan eküri olabilir ama sana yardım etmek için orada olduğunu bilmezse onun da kendi görevine çıkma ihtimali çok yüksektir. Başlamadan önce onu kendi ekibine düzgünce kattığından emin ol ve isterse de sen de ona ekürilik yap.

Karşı Cins

Bonus istatistikler: %50 ihtimalle Şüphe +100, %50 ihtimalle Güven +100

Bu biraz zorlu bir seçim. Karşı cinsten bir eküri hem muhteşem hem de korkunç olabilir. Bazı durumlarda, senin kaçırabileceğin sinyalleri yakalama konusunda kesinlikle faydalı olabilir. Ama onun varlığı diğer kadınları şüphelendirebilir ve buna da her türlü hakları vardır. Kim bu kadın? Neden ikiniz o kadar yakınsınız? Nasıl bir geçmişiniz var? Eğer kız gücü rotasından ilerleyeceksen uçuşa geçmeden önce hanımefendi ekürinle dostane bir konuşma yap; böylece o da ne zaman gazı kesip sana manevra şansı bırakacağını bilir.

Kraken'ı Sal! Nasıl Buluşma Teklif Edeceksin?

Bazılarımız buluşma teklif ederken boğulur gibi olur. Şaşıracaksın ama bu, *geek* olmayanların da başına gelir. Klavye parçalamanın sözel olarak eşdeğerini yaparız. Aklımıza ne gelirse söyler, düşünceden konuşmaya hiçbir gerçek stratejimiz olmaksızın atlarız.

Bu önemli daveti başlıca anahtar hamlelere indirgemene ve bunları etkili bir şekilde kullanmana yardım edeceğim çünkü bir kızı buluşmaya da davet etsen, Super Smash Brothers da oynasan, doğru kombinasyonlar doğru sonuçlar getirir.

KONTROL TUŞLARI

Bu anahtar hareketleri iyice tanı. Pratik yap. Bunlara dilediğin zaman erişebilinceye dek kendi kelimelerinle tekrarla.

X = Isınma Sorusu

"Nasılsın?"
"N'aber?"
"Nasıl gidiyor?"

Y = Programını sor

"Bu akşam ne yapıyorsun?"
"[Herhangi bir gün] bir planın var mı?"

O = Bir Aktiviteden Bahset

"Yakında süper bir [buluşma fikri] olacak."
"[buluşma fikri] Varmış, onu görmeyi çok istiyordum."

Δ = Tehliği Çek

"Birlikte bir şeyler yapmak ister misin?"

☆ = Birbir Et

"Seninle takılmak çok keyifli."
"Çok tatlısın."

→ = İleriye

"Çok eğlenceli olacak."
"Hava harika olacak."
"Duyduğuma göre [buluşma fikri] çok süpermiş."

← = Geri Çekil

"Bir sorayım istedim."
"Yani senin de hoşuna giderse."
"Israr yok."
"İlgini çekebilir diye düşündüm."

Temel hareketleri öğrendikten sonra duruma uygun olarak bunları birleştirebilir, zafere ulaşana ya da oyun bitene dek sıçrayıp eğilebilir, engelleyip ateş edebilirsin. Aşağıda önerilen kombinasyonlarla işe başla ama sana özel manevraları yaratmaktan da çekinme.

Acelesiz: X + → + O + Δ

Büyük sorudan önce ortamı yumuşatmak için iyi bir hamle.

Doğrudan Yaklaşım: ★ + Δ

Minimum çabayla maksimum etki.

Atlama Noktası: → + O + Δ

Sıçramadan önce temkinli olmak istiyorsan iyi bir hamle.

Önce Sor, Sonra Düşün: Δ + O

Çabuk sonuç almak için hemen sor.

Gizlice Hareket: O + → + ★ + Δ

Niyetinin anlaşılmasına engel olmak için iyi bir hareket.

İki Adımlı: X + Δ ardından ← + ★

Çabucak kurtulmak için ileri ve geri bir adım.

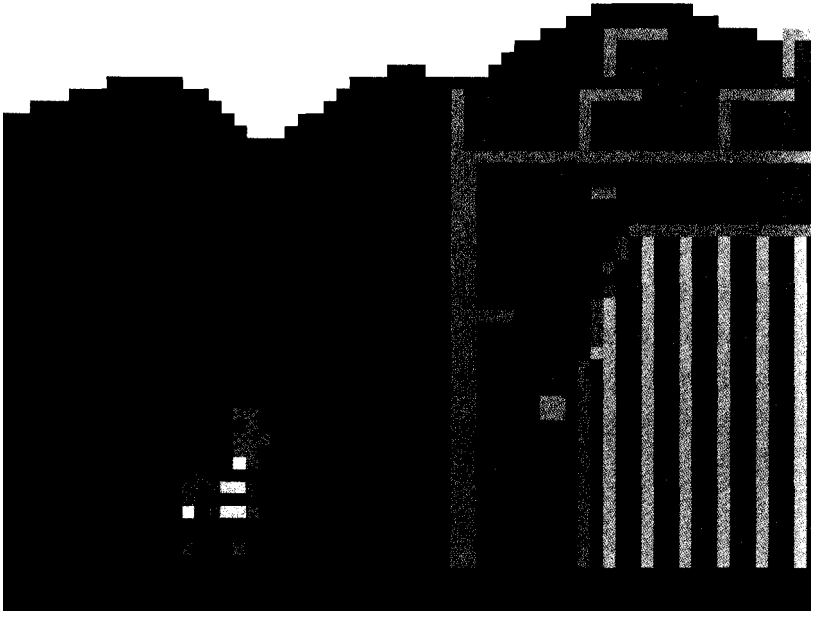
Zorlayıcı: O + → + Δ

Muhteşem bir aktiviteyle savunma kalkanını yok et.

BİTİRİCİ DARBE

Sonunda başardın. Bu raunt bitti. Umarım ki evet demiştir. Demedi mi? Sorduğun için yine de iyi yaptın. "Hayır Derse," bölümüne bir göz at.

Hangi kombinasyonu seçersen seç sorunun bitişi oyununun başlangıcı demek oluyor. Ama bu durumda lojistik planlar yapmalısın. Muhtemelen zaferin ışıltısıyla parıldıyor olacaksın ama duygularına fazla kapılıp detayları öğrenmeden hemen kaçıp gitme. Ne zaman buluşacaksınız, kim kimi arayacak, gideceğiniz yere nasıl ulaşacaksınız? Bunlar halledildikten sonra, havalı bir şekilde geri çekil. Yapman gereken hazırlıklar var.



HIZLI RANDEVUDA BAŞTIR! HAYIR DERSE: EPİK BAŞARISIZLIKLAR SENİ NASIL DAHA İYİ BİR OYUNCU YAPAR?

Minesweeper, Megaman ya da çok oyunculu *online* bir oyun oynuyor olsan da başarısızlık yüzünde patlayabilir (özellikle de Minesweeper söz konusu olduğunda). Randevu dünyası da bundan farklı değil. En iyi stratejini uygulamana rağmen vurulduğun zamanlar olabilir. Her iki durumda da şey... Ezik biri gibi hissetmemek zordur.

Moralini yüksek tut Birinci Oyuncu. Uzun vadede reddedilişler kesinlikle kazanca hizmet eder. Calvin ve Hobbes'daki baba gibi konuşmak istemem ama bir kız seni kestirip attığında, başından savdığında ya da nazikçe reddettiğinde karakter geliştirirsin. Her darbe ve kurşun, puan barına birkaç puan ekler ve seviye atlamaya seni biraz daha yaklaştırır. Şu şekilde düşün:

Neyin işe yaramadığını öğreniyorsun. Belki de hamleni yapmadan önce kıza biraz fazla bakmışsındır. Ya da ağzında lafı gevelemiş olabilirsin ve ne dediğin anlaşılmamıştır. O tatlı, Vulkan kostümlü kızla işe Yıldız Savaşları, Uzay Yolu didişmesiyle başlamamış olman daha iyi sonuç verebilirdi. Hiç sorun değil. Artık ne yapmaman gerektiğini biliyorsun.

Randevu becerilerini keskinleştiriyorsun. Tıpkı bir rol yapma oyununda sonsuz saatler boyunca belirli bir disiplindeki becerini geliştirmek için bir şeyler derleyip toplaman gerektiği gibi randevu dünyası da vakit yatırımını gerektirir. Efsanevi bir palayı dövebilmek için önce bir sürü dandik yüzük ve miğfer yapman gerekecek. Eh, hepsi de harika olamaz ki!

Zırhından iyi şekilde faydalanıyorsun. Rol yapma oyunundaki karakterine, sırf etrafta kasılarak dolaşsın ve harika görünsün diye en iyi kalitede zırhı giydirmiyorsun. Belki biraz bunu da yapıyor olabilirsin. O zırhı giyiyorsun çünkü onun biraz hırpalanması gerek; eğer savaşa girmeyeceksen onu giymenin de bir anlamı olmaz. Zincirli zırhının aksine, reddedilip hasar alınca duygusal gizlenişin daha da yoğunlaşır; bu yüzden de kendine toparlanmak için biraz vakit tanıdıktan sonra arbedeye yeniden katılabilirsin. Ayrıca seninle ilgilenmediğini söyleyen bir kızdan daha kötü bir şey varsa o da sana hiçbir şey demeyen bir kızdır; çünkü senin var olduğunu bile bilmiyordur.

Arkadaşlık Bölgesinden Kaçış

Hedefin süresince şu ifadelerden birini (ya da hepsini) duyduğun oldu mu?

> "Arkadaşlığımızı bozmak istemiyorum."
> "Sen, benim için bir kardeş gibisin."
> "Seninle çok eğleniyorum!"
> "[Buraya başka bir erkekle ilgili sorunlardan bahsettiği uzun bir konuşmayı ekle]" Ve bunun ardından "Peki sence ne yapmalıyım?"
> "Seninle her konuda konuşabiliyorum."
> "Harika biriyle tanıştım!"
> "Bu akşam çıkmayı tabii ki isterim! Diğer bütün arkadaşlarımı da çağırayım."

Durum buysa, muhtemelen alternatif bir gerçeklikte sıkışmış gibi hissediyorsundur. Senin yakın, kıymetli ve değerli bir arkadaş olduğun ama erkek arkadaş olmaya değer bulunmadığın bir alacakaranlık kuşağında gibisindir. Arkadaşlık bölgesinde kapana kısılmış durumdasın Birinci Oyuncu.

Phantom Zone'un hayalete benzer sakinleri gibi sende Arkadaşlık bölgesinde, zamanda mahsur kalmış ve hoşlandığın kişiye romantik niyetini duyuramıyor ya da gösteremiyor olabilirsin ama Phantom Zone'un aksine Arkadaşlık bölgesinde zaman gayet

değerli bir şey olabilir ve cehennemi, boyutlar arası bir araftan biraz daha rahat bir yerdir. İşte sana buradan bazı çıkış stratejileri:

Arkadaşlık rotası: Karşı cinsten biriyle çok fazla zaman harcıyorsan onun takılmaktan hoşlandığı, harika biri olduğun belli. Ama bilgisayar oyunları ve çizgi romanlardan engin koleksiyonlarından, dizilere ve filmlere dair zekice referanslarından çok etkileniyor gibi görünse de yolunda gitmeyen bir şeyler var. Ne mi? Hâlâ arkadaşsınız. Sende, başkalarının aksine onun değer verdiği bir şeyler var ve bu çok kıymetli bir şey. Arkadaşlık bölgesinin hapsindeymişsin gibi hissetmekten vazgeç ve onun gerçek arkadaşları tapınağındaki yerini kabullen ve unutma ki gerçek bir arkadaş romantik olarak reddedildiği için asla kin tutmaz.

Hızlı anlım rotası: "Geleceğe Dönüş"teki zaman yolculuğu yapan DeLorean bile olsan zamanlama her şeydir. Erkeklerin bir kadınla işleri ikinci aşamaya taşıyamamalarının bir numaralı sebebi, hamle yapmak için çok uzun süre beklemeleridir. Arkadaşlık bölgesinde sıkışıp kalıyormuşsun gibi hissettiğin anda bir fırtına sırasında manyetik akım kapasitörünü kökleyen Marty McFly gibi hızlı hareket etmelisin. Hâlâ bir yıldırımın düşme ihtimali varken gaz pedalını kökleyip saatte seksen sekiz mil hıza ulaş.

Kung-fu bilirim rotası: Yakın bir kadın arkadaşının olması sayesinde kendini yaralama korkusu ol-

maksızın randevu stratejilerini test etme şansın olur. Neo'nun Matrix'te aldığı dövüş sanatları eğitimine benzer bir şey. Kadın arkadaşın, sende olmayan (kadınlara özgü) bir perspektife sahiptir. Repliklerin konusunda ondan yardım iste ve değerli fikirler edin. Hem kim bilir, belki de romantik yanını görünce senin arzu edilir biri olduğunu anlayabilir.

Philip J. Fry rotası: "Futurama"nın ilk birkaç sezonunda Fry, Arkadaşlık bölgesinin kitabını yazmış bir üyesidir. Âşık olduğu, tek gözlü, mor saçlı mutant iş arkadaşı Leela (gönül ferman dinlemiyor) ona hiç ilgi duymamaktadır. Buna rağmen zaman içinde Fry'ın, Leela'nın kalbini çaldığını görürüz. Peki bunu nasıl yapar? Öncelikle, meseleyi (genellikle) zorlamaması gerektiğini bilir. Leela onun hislerini biliyordur ve birkaç bölümde bir onu karate hareketleriyle gerçek dünyaya yollaması gerekir. Ancak sonunda onun gönlünü çelen şey Fry'ın onu kazanmak için sık sık çevirdiği, beceriksiz oyunlar değildir. Fry'ın samimiyetidir. Fry ne zaman, Leela'yı kapmasını sağlayacak inanılmaz, hatta adaletsiz bir avantaj (uzay parazitleri sebebiyle artan bir zekâ ve güç; onu galaksinin en iyi müzisyeni yapan robotik eller) elde etse, samimi bir ilişki kurmak uğruna bundan vazgeçer. Sonunda da o öpücüğü alır.

Sen de böyle yap Birinci Oyuncu. Özverili ve asil davranmak, izlemesi zor bir yol olabilir ama seni Arkadaşlık bölgesinden çıkarırsa o öpücük daha da tatlı olacaktır.

BÖLÜM 4

Hazır mısın Birinci Oyuncu? Randevuya Hazırlanma



iriyle buluşmanın eğlenceli olması gerekir ama bu her zaman kolay olacağı anlamına gelmez. Sonuçta savunmasız bir şekilde gerçekleşir ve bir reddediliş ya da nihai bir ayrılık durumuna (ama kızın seni kabul edeceğini ve birlikte keyifli vakit geçireceğinizi umalım) kendini hazırlarsın. Tıpkı bir süper kahraman gibi sen de dünyayı (en azından kendi dünyanı) daha iyi bir yer haline getirmek için güç ve becerilerini kullanmaya çalışırsın ama çizgi roman kahramanlarının aksine seni koruyacak gizli bir kimliğin olmaksızın ortaya çıkarsın.

Gözünün korkması şaşırtıcı değildir Birinci Oyuncu ve daha önce göklerden kovulduysan pelerinini üzerine geçirip savaşa atlamak daha da zor olabilir.

Ama bir noktada yenilgiye uğramış hatta ölmüş* her kahraman gibi sen de ölümcül bir darbeden sonra yeniden hayata dönebilirsin.

Bu bölümde, maskeye ihtiyaç duymaksızın fiziksel ve duygusal olarak buluşmaya hazır hissetmenin yollarını keşfedeceğiz.

* Superman, Professor X, Elektra, Hawkeye, The Thing, Jean Grey, Deadpool, Spawn, Green Lantern, Green Arrow, The Flash, Flaming Carrot... Liste böyle uzayıp gider. (ç.n.)

Kolinahr Ritüeli: Duygusal Yüklerinden Arın

Eğer biriyle buluşmayalı çok olduysa ya da son zamanlardaki buluşmaların pek de iyi geçmediyse bir sonrakinden önce çabucak bir duygusal envanter çıkarmanın zararı olmaz. Bir Vulkan olsan bu çalışma, tüm hislerini temizlemek ve saf bir mantığa ulaşmak için yıllar süren dini izinlerle sonuca varabilirdi ama biz insanlar için Kolinahr'ın bu versiyonu o kadar olağandışı değil; sadece randevulara dair sahip olabileceğin tüm korkuların, alaycılıkların ya da bıkkınlıkların farkına varmak istiyorsun. Masaüstü rol yapma oyunlarındaki karakterlerin güçleriyle sınırlı taşıma kapasiteleri olurdu ve bu, zindandaki son bakır paraya dek toplamaya kararlı oyuncular tarafından görmezden gelinirdi. Senin de buna benzer bir duygusal taşıma kapasiten mevcut ve bunu görmezden gelirsen ruhun duygusal yüklerle öyle ağırlaşabilir ki flört dünyasında ilerleyemez hale gelebilirsin. İşte envanterinden boşaltabileceğin (ya da en azından şimdilik depoya kaldırabileceğin) bazı maddeler şöyle:

Ocak taşı: Kronik bir ev kuşuysan, buluşmak için tanımadığın bir ortama gireceğinden bu sana ekstra endişe verebilir. Evden normalden daha sık çıkarsan, seni ışınlaması için sihirli taşın olmadan da buluşmaya gittiğinde daha rahat hissedersin. Ayrıca nasıl bir yer olduğunu anlamak için buluşma yerini önceden ziyaret etmek de işe yarayabilir.

Zırh: Hepimizin savunma kalkanları vardır; ancak cüce savaşçı ya da Kaptan Amerika değilsen her gittiğin yere zırhını taşımanın bir anlamı yok. Ayrıca yüzün, ortaçağdan kalmış bir miğferin içindeyken karşındakinin seni tanıması da oldukça zordur. Savunmacılığın, başlıca karakter özelliklerinden biri olmasına izin verme. Zincirli zırhını evde bırak ve buluşman sırasında gelecek hamlelerin keyfini çıkarmaya çalış.

Yüksek çözünürlüklü görüş: Kriptonlunun mikroskobik görüşü de olsa, *Metal Gear* serisindeki termal su altı gözlükleri de olsa süper insan görüşü büyük bir avantaj olabilir ama biriyle buluştuğunda onun her hareketini elektron mikroskobu altında incelemen gerekmez Birinci Oyuncu. Gizli bir sinyal ya da daha derin bir anlam arayıp dururken tam gözünün önündekini kaçırırsın.

Muhimmat: Kadınlarla konuşurken sende neyin işe yaradığını muhtemelen az çok biliyorsundur ve umarım ki bu kitaptan da bir sürü yeni fikir edinmişsindir. Ama istiflediğin onca iltifat ve sohbet konularıyla, hedefi vurana dek yaylım ateşi açmaya kalkma. Sen bir erkeksin, tuhaf bir bildiri püskürtme robotu değilsin. Onunla iki yönlü, doğal bir etkileşime girmelisin, bunun için de onun dediklerini dinleyip buna uygun yanıt vermen gerekir. Fikirler sun, hikâyeler anlat, sorular sor. Gerçeklerden oluşan madde işaretli listeleri sayar gibi konuşma.



Kendi duygusal yükünü yerinde tutarken başka birinin meselelerini çözebileceğin düşüncesine bağlı bir ilişki kurma fikri aklını çelmesin. Hiçbir kadın, kendini bir proje gibi hissetmekten hoşlanmaz ve böyle yaparsan onunla samimi bir bağ kuramazsın.

Pon Farr: Fiziki Hazırlık

Harika bir kişiliğin, herkesin bayıldığı bir gülüşün olabilir. Hatta kozmosun ötesindeki korkunç süper yaratıklardan evreni onlarca kez kurtarmış da olabilirsin. Hatta belki ahlak kurallarına bağlı, onurlu ve adil birisin ama ilk buluşmana berbat bir sakalla, üzerinde yırtık pırtık bir yağmurlukla gelirsen, üzgünüm ama bu iş olmaz.

Her ne kadar bazı durumlarda hiç adil olmasa da ilk izlenim önemlidir. The Thing, kör heykeltıraş Alicia Masters'la flört etmeye başladığında milyonların idolü de olsa düzgünce giyiniyordu; üstelik kadın onun aslında turuncu bir kaya olduğunu da göremiyordu. Ne giyeceğini seçmek ve kendine çekidüzen vermek gerçekten de acayip önemli. Bunun sebebi, olmadığın biri gibi görünmek değil, ona bu çabaya değdiğini göstermektir. Bir Vulkan'san, Pon Farr çiftleşme ritüeli sana sadece yedi yılda bir flört edebileceğini söylediğinden hazırlanmak için pek çok zamanın var. Geri kalanlar devamını okusun.



Rol yapma oyunlarında olduğu gibi kıyafetlerin de sadece çıplaklığını gizlemenin ötesinde bir anlam taşıyor; dünyaya, senin kim olduğunu anlatıyor. Biz *geek*'ler bunu zaten biliyoruz: (bu geceki oyun için Targaryen tişörtümü mü, yoksa C:\DOS\RUN tişörtümü mü giysem?) Ama bir buluşma için gardırop hazırlamak bir *geek* karizması kazanmaktan ziyade onun toplum içinde takılabileceği biri olduğunu kanıtlamakla ilgilidir. Sana o sahte imparatorluk subayı şapkandan kurtulmanı söylemiyorum Birinci Oyuncu. Sadece kaliteli yetişkin kıyafetlerine de yatırım yapmanı öneriyorum.

Gardırobun bomboşsa umutsuzluğa kapılma; düzgün bir dolap hazırlamak göründüğünden daha kolaydır. Bir erkek olarak savaşı nerede gerçekleştireceğine bağlı olarak seçeceğin zırhının sadece iki modu var. Hadi bunları inceleyelim:

Gündelik Mod: Buluşma gündeliğiyle, "Bütün gün evde arkadaşlarla bilgisayar oyunu ya da Zindan ve Ejderha oynama" gündeliği arasında çok büyük fark

vardır. Yırtık eşofman şortlar asla buluşma gündeliği olamaz.

- **EVET:** Koyu renk kot pantolon ya da haki kumaş pantolon. Bunların beline oturduğundan, çok uzun ya da çok kısa olmadığından emin ol. Paçaları, ayak bileğinden hafifçe (ya da katla) ayakkabılarına değmeli. Birden fazla kat, pantolonun çok uzun olduğu, çoraplarının görünmesi de çok kısa olduğu anlamına gelir. Bot kesimden ziyade düz ya da dar kesim pantolon al. Mağazalarda sana tam oturan bir şey bulamazsan sorun etme; pek çok terzi kot pantolonları sana uyacak şekilde düzeltebilir.
- **HAYIR:** Eşofman ve şort; gerçi dışarıda bir aktivite yapacaksanız şort kabul edilebilir ama emin değilsen boş ver gitsin.
- **EVET:** Basit, tek renkli, logosuz bir tişört ya da kısa kollu bir gömlek. (namıdiğer polo yaka ya da düğmeli gömlek) Üzerine oturduğundan emin ol; büyük bedenler rahat olabilir ama kumaş içinde yüzmezsen daha iyi görünürsün. Gömlek omuzlarına tam oturmalı; ne sarkmalı, ne de dar gelmeli.



Araştırmalara göre hanımefendiler kırmızı giyen erkekleri seviyor; bu renk güç, sıcaklık ve (öhöm) cinsel güç gibi arzulanır özellikleri çağrıştırıyor.

HAYIR: Saçma laflar, pop kültür referansları ya da gizli şakalar yazılı tişörtler. *Geek*'lik bayrağını dalgalandırmana tamamen izin versem de *geek*'lere özgü bir tişört bu konuda sana fayda sağlamıyor. Seni etiketliyor ve tek boyutlu biri gibi görünmene sebep oluyor, ki öyle olmadığını hepimiz biliyoruz. Shrek'i hatırlıyor musun? Karakterinin katmanları var dostum. Tasarımı yeterince sanatsalsa ya da grup yeterince harikaysa grup tişörtlerine bir istisna yapılabilir. Sadece bir reklam panosu gibi görünme yeter.

EVET: Yakalı, uzun kollu gömlekler ve gündelik kazaklar. Düğmeli gömlekler daha gündelik bir görünüme sahipken bir kazak, şık bir gömleği daha sade gösterebilir. Pamuklu gömlekler de (seni gidi hipster seni) iyi bir durumda olduğu takdirde gündelik kıyafet olarak kabul edilebilir. Kazak için V yaka veya

- klasik bisiklet yakayı tercih et ve unutma: Kıyafetlerin üzerine oturması her şeyi değiştirir.
- **HAYIR:** Rüzgarlıklar, süslü kemerler veya kapüşonlular. Özellikle de hepsi bir arada.

Şık mod: Şık giyinmek o kadar da büyük bir mesele değil ve cephaneliğinde doğru şeylere sahip oldun mu bu işi halledersin.

- **EVET:** İnce bir blazer ya da spor ceket. Gömleklerde olduğu gibi burada da ceketin üzerine oturması son derece önemli. Kollar el bileğine kadar gelmeli, daha uzun olmamalı. Omuz dikişleri omzunun üzerinde durmalı ve tuhaf büzüşmeler ya da kırışıklıklar oluşmamalı. Görevlilerin ölçü ve renk konusunda tavsiye verebildikleri yerlerden alışveriş etmeye çalış. Söylenene bakılırsa çok az ceket askıdan alındığı gibi mükemmel oturabiliyor. Bu yüzden semtindeki terziyle kaynaşmaya hazır ol. Bond için Q neyse, terzi de senin için odur. Bana güven: Bu ekstra çabaya ve masrafa değecek.
- **HAYIR:** Daha şık görünecek herhangi bir şey. Örneğin bir smokin. Hayatında bir kez görebileceğin yeniden sahnelenmiş "Maria ve Draco" operasına gitmiyorsan aşırı şık giyinmekten kaçın.

EVET: Koyu renk kot pantolon (daha sade) veya kumaş pantolon (daha şık). Kot pantolonlar şıklığın sınırında kabul edilebilir ancak üzerine oturduğundan (yukarıya göz at) ve rengi tuhaf biçimde solmamış ya da artistik yırtıkları bulunmayan, koyu renk (ya da siyah) bir kot giydiğinden emin ol. Ve tabii ki lekeli veya yırtık olmamalı. Kumaş pantolonlar, hiçbir dalgalanma ya da katlanma olmaksızın tam bacağa oturmalı. Ayak bileğinde sadece tek bir kat olsun.

HAYIR: Kravat ile kısa kollu gömlek. Bu kombin ancak bir süpermarket yönetiyorsan işe yarar.

HAYIR: Gözle görünür tuhaflıkta herhangi bir şey. Robdöşambr mı? Ciddi misin? Holden Caulfield tarzı geyik avcısı şapkası mı? Gardırobunda kalsın Holmes. Fötr şapka mı? Bunu sana söylemekten nefret ediyorum ama Frank Sinatra'dan beri kimse o şapkalarla iyi gözükmedi. Nevi şahsına münhasır kıyafet ve aksesuvarlarını daha sonraki buluşmalara, kendini ifade etme girişimlerinde onun da daha rahat hissedeceği zamanlara bırak.

- **EVET:** Şık aksesuvarlar. Tek renk bir kemer her zaman iyi bir dekordur. Ama eğer pantolonunu yukarıda tutmak için kullanıyorsan üzerine çok büyük demektir; doğruca terziye! Para klipsi ya da abartısız bir cüzdan, nakit taşımak için şık yöntemlerdir. Kravat takmak istiyorsan rahatına bak. Tam beline kadar uzanmalı ve yakanın altında rahatça oturmalı (ama gergin olmamalı). Yine, tuhaf ve süslü kravatları şimdilik dolabında sakla.
- **HAYIR:** Erkek takıları. Yağmalarının ne kadar efsane olduğu umurumda değil; en son isteyeceğin şey buluştuğun kızdan daha fazla mücevherinin olmasıdır. Aksesuarları kol saati ve belki de tek bir tane, göze çarpmayan sadelikte bir yüzükle sınırla.

Ayakkabılar: Sen de benim gibiysen ayakkabı seçmekte zorlanıyorsun ve lüks bir ayakkabıcıya gitmektense ekonomik ayakkabı mağazalarını gezmeyi tercih ediyorsun demektir. Bu işi boş verip Frodo gibi takılayım deme. Kimse senin hobbit ayaklarını görmek istemiyor dostum. Kaliteli bir ayakkabı için bir sürü altın savurman gerekmiyor. Sadece şu ipuçlarını aklında tut yeter:

- **Spor ayakkabılar:** Klasik ve basit olsunlar; koyu renk ve bağcıklıları tercih et. Koşu ayakkabılarını ise gerçekten koştuğun zamanlarda kullan.
- **Gündelik ayakkabılar:** Klasik bir deri makosen, Oxford ya da yelken ayakkabılarıyla (namı diğer Top-Siders) yanılma riskin yoktur. Yürüyüşe çıkmıyorsan, terlik-spor ayakkabı karışımlarından (Clarks ve Merrells gibi) uzak dur.
- **Botlar:** Koyu kahverengi ya da kiremit rengi çöl botları neredeyse evrensel olarak herkesin beğendiği ayakkabılardır ama deri bir tabanlı bir deri ayakkabı en iyisidir ama fazla süslü püslü olanlardan uzak dur; büyükbabanın genliğinde giyemeyeceği kadar tuhaf bir şeyse muhtemelen klasik bir görünüme sahip değildir.
- **Takım elbise ayakkabıları:** Bulabildiğin en kaliteli malzemeleri (tabanı yapıştırma değil dikili, gerçek deri) seçersen paranın karşılığını alırsın. Siyah sadece siyah ve griyle gider, bu yüzden çeşitlilik peşindeysen kahverengiyi tercih et. Genellikle renk açıldıkça görünüm daha gündelik bir hal alır. Kare burunlardan kaçın ve yuvarlak ya da damla şeklindeki burunları tercih et.

- Ayağına iyi uyması için ayak parmakların ayakkabının önüne hafifçe temas etsin ve topuğunun arkasına bir parmağını rahatlıkla sokamıyor olmalısın ve rahat olmalılar; onları evcilleştirebileceğini düşünme.

GÖRÜNÜMÜ HAKLA: *GEEK* ALEMİNDEKİ EN İYİ GİYİNEN ERKEKLERLE NASIL KAPIŞIRSIN?

Aynaya bakıyorsun ve o özel akşam için giydiğin parçalara hayranlık duyuyorsun. Programladığın komik şarkılardan bir seçkiyi çalan, bir hoparlöre sahip bir tişört, incelikli popüler kültür referanslarından bazılarının üzerinden geçtiği LED bir tokaya sahip kemerle tutturulmuş bir kot pantolon, tek gözünün üzerine devrilmiş, çapkınlara özgü bir fötr şapka...

Birinci Oyuncu, lütfen bunu yapma. Eğer sana sunduğum temel moda kurallarının ötesine geçip daha şık bir şeyler tercih etmek istiyorsan *geek*'lerin kahramanlarından başkasına bakmana gerek yok.

Görünüm: Doktor ("Doctor Who")

Şunları giymek hakkı: Koyu renk giysiler, dar ve kollar çizgili yelekler, bilezikler, sade (uygunsuz olmasın) pasyonlar, gözlükler.

Doktorun yoldaşlarının ona sık sık âşık olmaları-

nın bir sebebi var. Üstelik bunun sebebi, doktorun iki bölümde bir onların hayatlarını kurtarmadaki tuhaf becerisi değil.

Bunun sebebi papyonlar.

Christopher Eccleston'ın 2005 yılında Doktor olarak karşımıza çıkmasıyla BBC'nin yakışıklı, iki kalpli zaman yolcusu oldukça tarz sahibi bir uzaylı oldu. Dizinin yeniden yayına dönmesiyle birlikte doktorun modern reenkarnasyonları boyunca her ne kadar özenle planlanmış da olsa, hiç çabasızmış gibi görünen, *geek* şıklığa sahip olduğunu gördük. Bu tarz pek çok öğeyi barındırdığından bir defada yalnız birini seç ve aile ya da arkadaşlarından fikir al. Papyon takacaksan, klipslilerden değil gerçeklerden kullanmalısın. Bunun nasıl bağlayacağını gösteren YouTube videolarına bakabilirsin.

Çok uzaklardaki bir galakside giyinmesine rağmen herkesin sevdiği uzay kaçakçısının, Dünya buluşmaları için oldukça hoş bir tarzı var. Bu kombinasyon hem serseri hem de klasik bir görünüme sahip, barlarda istenmeyen ilgilere maruz kalmaz ve imparatorluğun uzay gemilerinden (bunlar dökme mal taşı-

yan gemilere benzemez) kaçmak istediğinde, hızlıca giyebileceğin basitliktedir. Fazla düğmeli görünmeyi dert etme ama dağınık görünmekten endişe ediyorsan pantolonun bel kısmını yeleğin altına sakla. (duygusal dinler bir yana, herhangi bir patlamaya ihtiyacın olmayacağı kesin)

Görünüm: Neo ("Matrix")

Şunları giyerek nakla: Siyah paraşüt, siyah ışıklı, siyah pantolon, siyah güneş gözlüğü.

Kimse Neo'nun çok ağır bir görünümü olduğunu inkâr edemez ve doğru kıyafetlerle sen de Bay Anderson'dan Seçilmiş Kişi'ye dönüşebilirsin ama herkes Neo görünümünü beceremeyeceğinden araya griler veya koyu renk parçalar katarak işleri yumuşatmayı düşünebilirsin.

Görünüm: Kaptan Mal Reynolds ("Firefly")

Şunları giyerek nakla: Hafif pantolon, düğmeli ve de pamuklu gömlek, siyah botlar, kahverengi şapka, pantolon askısı.

Mal'in uzay kovboyu şıklığını toprak renklerine uyumlu, gündelik, hoş kıyafetlerle sağla. Pantolon askısı isteğe bağlı; bu yüzden sadece onları taşıyabileceğine inanıyorsan tak. Ayrıca kemer takmamayı da unutma. Gerçek anlamda Whedonvari bir kombin için kahve-

rengi pardösüden iyisini bulamazsın. Üzerine düzgünce oturan pantolonlar için notlarıma bir göz at; böylece Kaptan Sıkı Pantolon olmaktan kurtul.

Görünüm: James T. Kirk ("Uzay Yolu")
Şunları giyerek hakla: Siyah deri yaka kazak, kovu renk pantolon, siyah çizmeler

Kaptan Kirk'ün inter-galaktik bebekler arasında favori olmasının bir sebebi vardı: Herif nasıl giyineceğini biliyordu. Pekâlâ, tamam, teknik olarak adam üniforma giyiyordu. Sen de göğsünde Starfleet armasıyla gezmek istemezsin. Ama bu, ondan yine de faydalanamayacağın anlamına gelmez. Üzerine uyan (omuzları sarkmayan ya da dar gelmeyen) tek renk bir kazak seç.

Görünüm: Tony Stark ("Iron Man")
Şunları giyerek hakla: Özel dikim [illegible]

Bu görünüm, parası olan *geek*'ler için kendine güvenli ve eğlenceli bir tarza sahiptir. Elbette ki bu tarz, daha resmi bir buluşma ortamına uygundur; tabii Tony Stark gibi sen de insanların ne düşündüğünü hiç umursamıyorsan o başka.

Geek'ler Sivilcelere Karşı: Sert Müdahale Zamanı

Burada klişelerden bahsetmiyorum Birinci Oyuncu. Amerikan Dermatoloji Akademisi'ne göre yirmili, otuzlu, kırklı ve daha büyük yaşlardaki akne mağdurlarının sayısı artmakta. Yani cildin Ben Grimm'den ziyade The Thing gibiyse merak etme, yalnız değilsin. Şunu da eklemeliyim ki çaresiz de değilsin.

Yüzünü yıkamak elbette ki sağlıklı bir cildin başlıca anahtarı. Düzenli olarak günde iki kez ve terledikten sonra tekrar yıka. Sertçe ovalama isteğine diren, bu yüzünü ancak daha da tahriş eder. Parmak uçlarınla (lifle değil) hassas, soyucu olmayan bir temizleyici uygula. Alkol içeren ürünlerden, toniklerden, sıkıştırıcı ve soyucu ürünlerden uzak dur. İşin bitince yüzünü durula ve temizledikten sonra ellerini yüzünden uzak tut; parmaklarındaki yağları gözeneklerine taşımak istemezsin. Sivilceleri sıkıp patlatma; bunu yaparsan işleri daha kötüleştirirsin.

Birkaç haftalık düzenli bir cilt bakımından sonra da cildin düzelmiyorsa bilime başvurmanın zamanı gelmiş demektir. Bir dermatolog, Gümüş Sörfçü'nünki kadar tuhaf yumuşaklıkta bir cilde sahip olman için daha güçlü ürünler ya da hatta ilaç yazabilir.

İlk buluşmadayken İkinci Oyuncu yüzüne fazlasıyla uzun süreler bakacak. Aslında, giyinmeyle ilgili tavsiyelerimize kulak verdiysen, yüzünü oldukça hoş, gayet düzgün bir çerçeveye yerleştirdin demektir. İşte seni mümkün olduğunca yakışıklı gösterecek ipuçları:

Saçlarını önceden hallet: Saçlarının randevunda düzgün ve derli toplu görünmesini istiyorsan en az bir hafta önceden kestir. Berber, Edward Makaseller'e* bağlayıp fazla kısa keser ve yeniden şekil veremediğin yeni saçlarla seni baş başa bırakırsa aynı gün yaptırdığın kesim bir felaketle sonuçlanabilir. Saçlarını düzenli bir şekilde kestir (her altı haftada bir iyi bir süredir). Scott Pilgrim'den daha tüylü görünüyorsan ve kesinlikle son anda kesim yaptırman gerekiyorsa berbere, kesim yaptırmamış gibi bir görünüm istediğini iyice anlat.



Buluşma gecesi, sivilce sıkmanın ya da yüzünü kurcalamanın zamanı değildir. Yüzünde hiçbir şekilde iğrenç, iltihap akıtan, kırmızı lekeler istemezsin. Birkaç gün önce-

* Orijinal adı "Edward Scissorhands" olan ve Türkçeye "Makas Eller" olarak çevrilen Tim Burton filminin baş karakteri. (e.n.)

den eczaneden, bunları yok etmene yardımcı olacak temizleyicilerden al ve daha fazla ipucu için *Geek*'ler Sivilcelere Karşı bölümüne göz at.

Heybetli yelelerine göz kulak ol: Saç şeklinle ilgili bir not daha: Tuhaf saçlar, kadınlar için kesinlikle çok iticidir ve bunda haksız sayılmazlar. İçeride Marty McFly'ken, dışarıdan Doc Brown gibi görünmemelisin. Saçlarını düzgünce tara; nasıl şekil vereceğinden emin değilsen onları kısaltan berberinden tavsiye al. Biraz şekillendirme ürünüyle elektriklenen saçları kontrol altına alabilir ve şu meşhur *yataktan yeni kalkmış* görünümüne kavuşabilirsin. Fazla ürün kullanma bezelye tanesi kadar genellikle yeterli gelir. Dilersen sonradan ekleyebilirsin ama bir kez çok fazla kullandın mı ondan geri dönüşün olmaz.

Temiz ol: Duş her zaman ilk adımdır ama detayları unutma. "X2"deki Lady Deathstrike değilsen, tırnaklarının aşırı derecede uzun olmasının bir sebebi yok. Onları kes ve temizle; çünkü sen Dig Dug değilsin ve tüm günü toprağı kazarak geçirmiyorsun. Kirli tırnaklar kabul edilemez.

Yüz kıllarını düzelt: Temiz tıraşlı biriysen, sıcak su cildini yumuşatacağından duştan sonra tıraş ol. Ya da tıraştan önce otuz saniye kadar cildine sıcak, ıslak bir lif tutabilirsin. Tıraşı bitirince soğuk suyla durula ve herhangi bir kesik varsa bunların üzerine kanamayı durdurucu bir ürün uygula. Sakalın varsa günlük sakal bakımından kurtulacağını sanma. Vahşi bıyıklarını ve sakallarını evcilleştirmek için bir kırpma makası kullan ve çok uzamış boyun sakalı için jilet kullan. Yüzün ne kadar uzunsa sakalını o kadar kısa kesmen gerektiğini unutma. Alan Moore'un sakalı ne kadar efsanevi olsa da romantikten ziyade Rasputinvari bir görünüme sahip.

Zaferin tatlı kokusu: Konu parfüm olduğunda satın almadan önce mutlaka dene. Beden kimyana uyumlu bir koku seç ve sonra bedeninin ısı üreten noktalarına sür. El bilekleri, boyun ve göğüs iyi seçeneklerdir ama sadece tek bir noktaya uygula. Kadınların erkeklerden daha hassas bir koku alma duyuları vardır ve fazla parfüm, az parfümden çook daha kötüdür. Sana iyice yaklaşana (ki tüm amaç da bu zaten) kadar hissetmeyeceği kadar sürmen en idealidir.



Araştırmalara göre kadınlar, özellikle misk ve meyankökü kokularını çekici bulmaktadır.



Reklamlarda söylenenin aksine eczanelerde satılan vücut spreyleri seni yarı çıplak bebekler için bir mıknatıs haline getirmez; satış görevlisinin sana tavsiyelerde bulunabileceği büyük mağazalardaki kaliteli parfümleri tercih et. Ya da hiçbir şey sürme.

Son kontrol: Annen gibi konuşmaktan nefret ediyorum ama dik dur Birinci Oyuncu; bir araştırmaya göre dik ya da kambur durman buluştuğun kişinin ilk izlenimini %80'den fazla etkiliyor. Bu yüzden omuzlarını geriye al ve başını kaldır, aynaya son bir kez bak ve kendinle gurur duy. Çok iyi görünüyorsun.

Kobayashi Maru*: Sosyal Hazırlık

Starfleet, adaylarını kazanılmaz durumlara sokarak onların canına okumayı doğru buluyor olabilir. Ama ben sana asla böyle Kobayashi Maru yapmam Birinci Oyuncu. Benim versiyonumda, umutsuz görünen bir

* Uzay Yolu evreninde, Starfleet Akademisi adaylarına uygulanan bir eğitim testi. (ç.n.)

senaryoyu gözden geçirip bundan neler öğrenebileceğimize bakacağız. Ancak bunun için Federasyon Uzayı'ndan ayrılmamız gerekecek.

Michael Crichton'ın *Eaters of the Dead* romanının adaptasyonu olan "13. Savaşçı" filminde Ahmed ibn Fadlan adlı Arap bir şair kuzeye sürgün edildi ve barbar Norslarla yaşamaya mahkûm olur.

Filmin eksik yanlarına rağmen "13. Savaşçı", en sevdiğimiz aksiyon dolu, basit filmlerden biridir. Vikingler sayesinde. Ve tabii Beowulf referansları. Bizim konumuzla en alakalı olan şeyse, konunun temeli (Beowulf gerçek Ahmed ibn Fadlan'ın notları) sana sosyal becerilerini geliştirmede bir sürü şey öğretebilir.

Bir düşün: Bir adam, kimseyi tanımadığı, dilini bilmediği bir yere atılır ve başının çaresine bakmak zorundadır. Pek çok açıdan ilk buluşma da böyle bir şeydir. Birlikte olduğun insanı pek tanımazsın, her ne kadar onunla aynı dili konuşsan da nelerden hoşlandığı veya ne konuşmak istediğine dair pek fikrin yoktur. Ve çoğunlukla da tek başınasındır..

Bilinmeze doğru heyecanlı bir sefere hazırlanırken şu dersleri özümse ve sosyal becerilerini çok havalı bir tarzda, yani "13. Savaşçı" tarzında geliştir.

Kulak ver

Zavallı Ahmed. Başlangıçta Vikinglerle iletişim kurmakta zorluklar yaşadı. Ama sonra önemli bir an geldi: Vikinglerden biri şairin annesine hakaret etti ve şair bu hakarete benzer acımasızlıkta bir lafla karşılık verince şok oldu. Bunun üzerine Ahmed, sadece konuşmaları dinleyerek Vikinglerin tüm dilinde ustalaştığını açıkladı. Bu inanılmaz, hatta belki de imkânsız dikkat ve odaklanma becerisi gerektirir. Dinleme becerilerine çekidüzen ver ve İkinci Oyuncu'nun ne dediğine kulak kesil. Kimse iyi bir dinleyiciye hayır diyemez.

Çekingen Olma

Bu yolculuk boyunca Ahmed sessizdi. İçine kapalıydı ama sonunda sessizliğini bozdu, çekingenliğini bıraktı ve söylemeye değecek bir şeyi olduğunda sohbete katıldı. Bu kıymetli bir derstir Birinci Oyuncu. Yeni biriyle sohbet ederken gerilmek doğaldır. Ama kendini zorlaman gerekir. Basit sorular sorarak başlamaya hazırlan, böylece konuşmanın çoğunu yapmak üzere onu teşvik ederken yine de sohbete dahil olduğunu göstermiş olursun.

Göz Teması Kur

"13. Savaşçı" filminde Ahmed konuşurken vahşi Norsların gözlerinin içine bakar; özellikle de onları anlayabildiğini açık ettiği o önemli anda. Göz teması kurmak karşındaki kişiye onun söyledikleriyle ilgilendiğini ve sohbetin bir parçası olduğunu gösterir. Elbette ki buluştuğun kişiyi bakışlarınla alt etmeye çalışmamalısın, doğal ve rahat bir göz teması sağlamalısın.

Yeni Şeyler Denemeye Hazır Ol

Ahmed'in filmde karşılaştığı en büyük zorluklardan birisi, kendisine ait olmayan bir kültürü benimsemeye çalışmaktı.

Norsların kâhini Ahmed'in, Vikinglerin yolculuklarında onlara eşlik etmesi hükmünde bulunduğunda şairin bununla ilgili ciddi şüpheleri olur. Sonunda gerçekten de ona güvenirler ve şair ekiplerinin önemli bir parçası haline gelir. İlk büyük savaşta yaralandığında bir kadın onun yarasını, şairin steril bulmadığı bir şekilde tedavi eder. Kadın onunla dalga geçerek bunu kullanmazsa şairin hastalanacağını söyler. Elbette ki tedavi işe yarar.

Sonuç?

Yeni biriyle tanıştığında yeni şeyler deneyimlemeye hazır olmak önemlidir. Ahmed'in de çabucak öğrendiği üzere dünya büyük bir yer ve gittiğin her

yerdeki insanlar birbirinden farklı. Eğer aslında istediği gibi onları sert bir şekilde yargılayıp oradan ayrılsaydı, daha sonra itiraf ettiği üzere yaşamını zenginleştiren bir yolculuktan yoksun kalacaktı. Bu sebeple buluştuğun kişiye açık bir şekilde yaklaş Birinci Oyuncu. Viking-lerle iletişim kurmayı öğrenemeyebilirsin ama onunla ilgili yeni bir şeyler öğreneceğine hiç şüphe yok.

Beni Baştan Yarat: Arabanı Randevuya Hazırlama

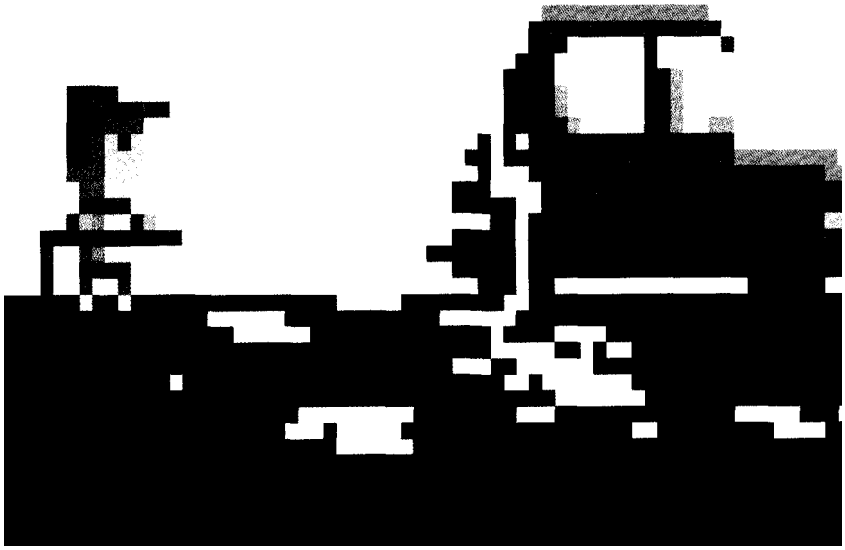
Varış yeri kadar yolculuk da önemli olabilir Birinci Oyuncu, ancak *geek* âleminden öğrendiğimiz bir şey varsa o da muhteşem bir ulaşım aracının dünyalara bedel olduğudur ama tüm önemli özellikleriyle birlikte sana özel bir Batmobile'e sahip olmak için Bruce Wayne kadar zengin olman gerekmez. Han Solo ve Millenium Falcon'ı düşün. Pek fiyakalı görünmeyebilir ama gerektiği yerde iş görmeyi de bilir. Arabanı, KITT kadar havalı (o sinir bozucu ses hariç) tutman için birkaç ipucu:

Çöpü at: Buluştuğun kişi, arabaya servis edilen yemek artıkları yüzünden kendine yer bulmaya uğraşmamalı. Arabayla gezerken ıvır zıvırları atmak için el altında bir poşet bulundur ve yardımcı pilot moduna geçmeden önce bu poşeti at.

Kırıntıları yok et: Arabada atıştırma konusunda en titiz kişi bile olsan, kırıntı, serpinti ve diğer türlü türlü

iğrenç kalıntıların, "Uzay Yolu" evrenindeki bir tür olan Tribble'larınkine benzer iki katına çıkma gibi bir eğilimleri vardır. Bir şarjlı el süpürgesi kullan ya da araba yıkamaya bir jeton atarak kırıntılardan kurtul.

Cilala parlat: İster çalıntı araban zorlu bir kıştan dolayı tuz lekeleriyle kaplı olsun ister köy yollarında gitmekten biraz tozlu olsun parlak bir dış yüzeyle kesinlikle daha iyi görünecektir. Zorlu lekeleri çıkarmak için bölgeye önce biraz tartar kremi uygula, bunun ardından biraz sabun ve suyla sil, yumuşak bir havluyla parlata-

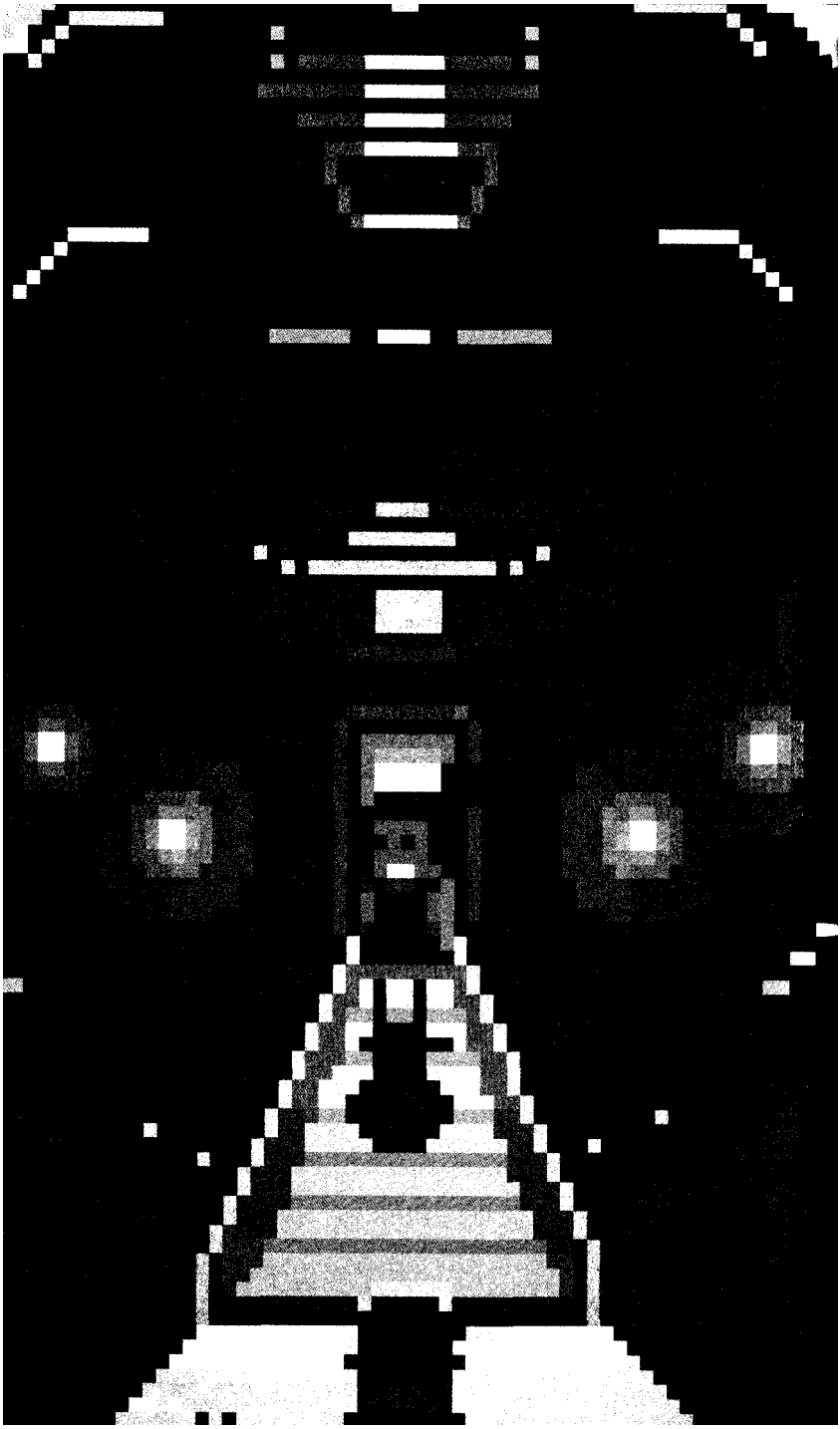


rak da aracını lekelerden arındır. Vaktin mi yok? Benzin istasyonunda hortumla çabucak su tutup ön camı silsen bile hanene birkaç puan yazılır.

Temizle: Araban, ıslak bir Ewok'tan daha mı kötü kokuyor? Kartondan çam ağacını çıkar. Kötü bir kokuyu bir başkasıyla bastırmak astım krizine davetiye çıkarır. Dökülen şeylere ait kokular varsa, lekelerin üzerine karbonat dök ve birkaç saat sonra elektrik süpürgesiyle bunları çek. Genel bir kötü koku mu hâkim? Bir avuç kömürü (evet, mangalda kullandıklarından) arabaya koy ve birkaç gün boyunca kokuyu emmesi için içeride bırak, sonra da çöpe at.

Kontrol panelini düzenle: Elbette ki buluştuğun kişiyi örneğin direksiyon simidi ya da ikinci bir emniyet kemeri gibi hayati önem taşıyan şeylerin olmadığı bir arabayla almamalısın. Peki çarpık silecek lastiği ya da bozuk CD çalar (ya da daha kötüsü, kasetçalar) gibi önem listesindeki ikinci sıradaki şeylere ne demeli? Özellikle de büyük bir tamirat için paran yetmiyorsa boşuna ecel terleri dökme. Tabii "How I Met Your

Mother"daki Marshall gibi radyon sürekli "500 Miles (I'm Gonna Be)" çalıyorsa o başka. Bu meseleyi çözmen gerekebilir.



BÖLÜM 5.

İlk Temas: Randevu!



ebrikler Birinci Oyuncu. Hayallerindeki kızı başarıyla buluşmaya davet ettin. Ama bu hamle oyunun sadece başıydı ve şimdi bir üst seviyeye çıkman gerek.

Bu anı bir yükleme ekranı gibi düşün: Heyecanlısın, gerginsin ve az sonra neler olacağını bilmiyorsun. Ya yanlış bir şey söylersen? Ya senden sıkılırsa? Ya bunca hazırlık ve çabadan sonra her şeyi berbat edersen? Oyun bitti mi?

Bu ön gösterim stresi son derece normal. Birinci Oyuncu ister uzun zamandır tanıdığın biri, ister yepyeni biri olsun, ilk buluşmadan önceki gerginlik herkesi etkiler. Hatta bu gergin heyecan ve istekle dolu hislerin keyfini çıkarmalısın çünkü onlar da oyunun önemli bir parçası. Örneğin Bioshock'un başlangıcı gibi: "Büyük şeyler başarmak için doğdun evladım..."

Bu sözleri duyup (çarpışmadan kurtulduktan sonra) az sonra olacaklar için heyecanlanmaman ve bunu nasıl başaracağını merak etmemen mümkün değildir.

Emrinizle: Bekâr Saylon'un Buluşma Rehberi

İlk buluşma –yani, "Battlestar Galactica" filmindeki mültecilerin Dünya'yı aramaları gibi umutla ve azimle peşinden koştuğun hedefin– çok yakında. Amiral Adama'nın deyişiyle "risk alıp" öylece olaya dalmak istesen de bir Saylon olsaydın buluşma süreci çok daha rahat olurdu. Aynen öyle; Adama'nın ezeli düşmanları olan bu hesapçı, insana benzer makinelerden gayet güzel randevu modelleri olur.

Neden mi? Çünkü Saylonlar önceden plan yapar. Saylonlar her bir sonucu düşünmeden bir olaya dalmazlar. Sense bir makine olmadığına göre (Saylonlar gerçekten de Dünya'yı ele geçirdilerse o başka; o zaman yeni robot lordlarımıza hoş geldiniz demek isterim) hâlâ adımlarını planlaman gerekiyor. Sadece hazırlıklı olduğunu bilmek bile sana sibernetik yaşam formlarına özgü bir soğukkanlılık getirecek.

Verilerini derle.

Saylonlar uzun menzilli tarayıcılarında belirdiklerinde çoktan planlarının ne olduğunu ve bunun nasıl gerçekleşeceğini biliyor olurlar. Onları örnek al Birinci Oyuncu ve geceni önceden planla. Nereye gideceğini ve oraya nasıl ulaşacağını öğren. Tüm detayları düşün: Arabayı kim sürecek? Nereye park edeceksin? Toplu taşımayla gideceksen randevuya otobüs veya tren istasyonundan nasıl ulaşacağını biliyor musun? Gideceğiniz yer için rezervasyona ihtiyacın var mı? Her ne kadar Saylonlar planlarını kendilerine saklasalar da aynı fikirde olduğunuzdan emin olmak için buluşacağın kişiyle bunları konuş. "Neredesin?", "Nerede bekleyeyim?", "Hayır, diğer sol taraf." Mesajlarından daha çabuk ortamı öldüren başka bir şey yoktur.

Saylonlar konuşmalarında nettir ve önceden plan yaparlar. Sohbet etmek istediğin konular hakkında strateji yap. Birkaç ilginç sohbet konusu hazırla ve buluştuğun kişinin zaten bildiği hikâyelerle veya önceden yaptığınız konuşmalarla vakit kaybetmemeye çalış.



Araştırmalara göre sohbetlerde kişisel bilgileri hatırlamak ve bunlardan bahsetmek bağ kurmanın en etkili yollarından biri; bu yüzden onunla ilgili bildiklerin üzerine odaklan.

Beklenmedik durumlar için plan yap.

Ya buluştuğun kişi, seçtiğin restorandan nefret ederse ya da ısmarladığı yemeği beğenmezse? Ya hazırladığın konularda konuşmak istemezse? Yedek planların olsun ve mecbur kalırsan nasıl doğaçlama yapacağını düşün.



Midendeki kelebekler pterodactyluslara* dönüştüyse bir elini karnının üzerine koy, derin nefesler alarak beşe kadar say; bu, endişeyi yenmenin kanıtlanmış bir metodudur.

Bir kaçış rotası ayarla.

Kazansa da kaybetse de her savaşçının bir çıkış stratejisine ihtiyacı vardır. Battlestar Galactica'daki en kolay kaçış, FTL sürücüsünü ateşleyip başka bir lokasyona sıçramaktı. Maalesef gerçek hayatta henüz

* Nesli tükenmiş bir uçan sürüngen. (ç.n.)

bu teknolojiye sahip değiliz. Randevundaki farklı senaryoları düşünmen gerek. Eve nasıl döneceksiniz? Ya buluştuğun kişi seninle gelmek isterse (aferin!) ya da senin onunla gitmeni isterse? Tüm olasılıkları (en inanılmaz mükemmelliktekileri ve felaket olabilecekleri) düşün ve her bir duruma nasıl yaklaşacağını planla.

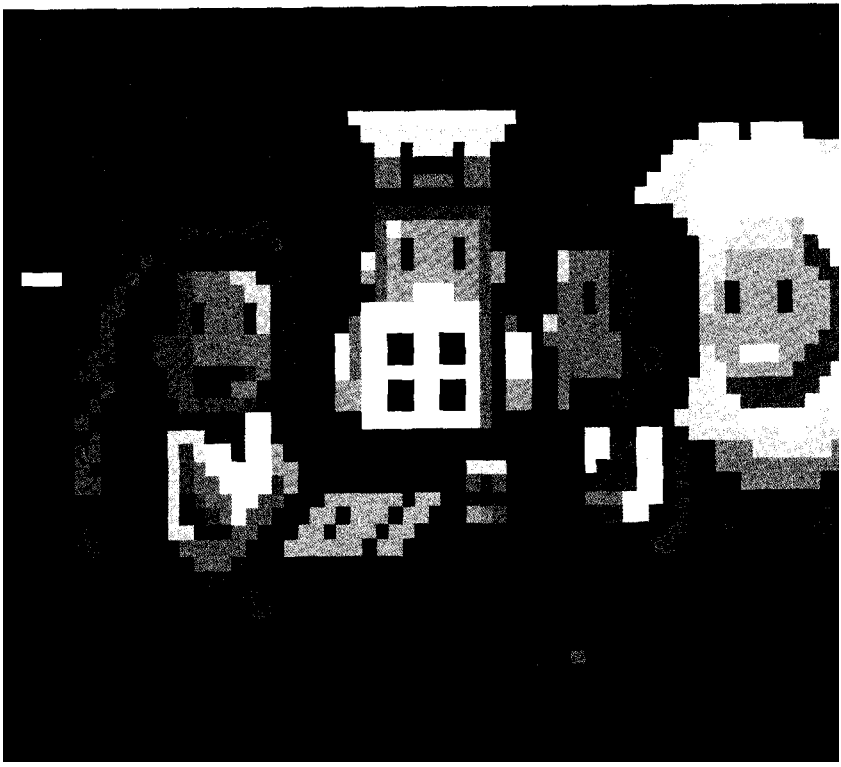
Önceki randevuları gözden geçir.

"Tüm bunlar daha önce oldu ve tüm bunlar tekrar olacak," diyor zaman döngüsü parşömeni. Eski yaraları açacak bile olsa geçmişteki buluşmalarda ne yaptığını düşünmen önemli. Sende ne işe yaradı? Ne yanlış gitti? Neyi farklı yapabilirdin? Bu defa nasıl farklı olacak?

İnsanı yeninle bağ kur.

Buluşmanı planlamada Saylon yaklaşımını uygulamak ne kadar hayranlık verici olsa da bir planın olmasıyla buluşmanı bir senaryo gibi uygulamak farklı şeylerdir. Elbette ki nereye gideceğinize ve ne konuşacağınıza dair belirli bir fikre sahip olmak için düşünüp taşınmalısın ama olayların, birebir senin he-

saplamalarına göre ilerlemesi için ısrarcı olma. Sonuçta buluştuğun kişinin senin bir robot olduğunu düşünmesini istemezsin değil mi?



GEEK'LERE ÖZEL HAVAYA GİRME METODU: KARIŞIK KASET

Birbirimize karışık kaset vermek için daha ilişkimizin başında olduğumuzu biliyorum ama... Ah, bilemiyorum, sanki birbirimizi yıllardır tanıyormuşuz gibi hissediyorum. Beni anlıyorsun değil mi?

Pekâlâ, ciddi oluyorum. Randevuya hazırlanıyorsun. Yollara düşmene bir ya da iki saat kaldı. Aynada kendine çekidüzen vermekle ya da en sevdiğin kıyafeti giymekle meşgulken seni coşturacak şu şarkıları dinle:

1. "The Final Countdown" Europe: Bu şarkıyı, "Arrested Development"ta Will Arnett'ın karakterinin yüzünün önünde bıçakları sallayarak ve kuşlar yerine çakmak gazını yanlışlıkla vurarak dans edişini hayal etmeden dinlemek neredeyse imkânsızdır. G.O.B. Bluth inanılmaz derecede bencil bir salak olabilir ama adam özgüven patlaması yaşamaktadır; bu şarkıyı dinlerken bir kısmı sana da bulaşabilir.

2. "Bohemian Rhapsody" Queen: Geçiş kısmında kafa sallamaya başlamıyorsan ya bu işi yanlış yapıyorsun ya da "Wayne's World" filmini hiç izlemedin, ki orada da yanlış yapılıyor.

3. "Halo Theme Mjolnir Mix" Halo 2 Orijinal Müziği: Halo'daki müzikler bazı oyun müziklerinin neden tonlarca sattığının mükemmel bir örneği. Halo'daki tüm orkestra müzikleri efsanevi ve sürükleyiciyken, güçlü tema şarkısı coşturucu bir marş olarak harika iş çıkarıyor. Steve Vai'nin inanılmaz gitar nakaratları sayesinde bu sadece harika bir tema şarkısı değil, aynı zamanda gelmiş geçmiş en efsanevi tema şarkılarından biri.

4. "Duel of the Fates" "Yıldız Savaşları" Bölüm I: Pekâlâ, pekâlâ. "Yıldız Savaşları" başlangıçları çoğunlukla oldukça korkunç. Ama Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi ve Darth Maul arasındaki ışın kılıcı savaşının muhteşem olduğu da inkâr edilemez. Buna eşlik eden müzik daha da iyi. Bu, MTV'nin "Total Request Live" programında video klibe sahip tek klasik şarkı çünkü çok muhteşem.

5."Battle without Honor or Humanity" Tomoyasu Hotei: Bu *adı tanımadın mı? Bu, "Kill Bill"in tema şarkısı.* Şimdi trompetleri duymadan edebiliyor musun? Ba-ba-BA! Yapamazsın. Ama tıpkı Gelin'in intikam yolculuğunda pek çok düşmanını hezimete uğratması gibi sen de bu randevuya sahip çıkabilirsin. (Ama Hattori Hanzo kılıcı bile olsa ilk buluşmaya katana götürmek yok. Tabii Bill'le buluşuyorsan o başka.)

6. "Eye of the Tiger" Survivor: Çünkü Rocky.

7. "Dragonborn" Skyrim: Doksan kişiden oluşan barbar koronun, oyundaki gerçek olmayan runik alfabeye sahip Draconic dilinde çıkardıkları tatlı sesler *gamer*'ları ejderhalarla savaşmaya hazır hale getirir. Sana da o kapıdan çıkacak gücü vereceğine hiç şüphe yok.

8. "Wake Up" Rage Against the Machine: Bu şarkıyı, parladığı "Matrix" filmi dışında duymamış olabilirsin ama bu biraz köşede kalmış şarkı yine de ortalığı kasıp kavuruyor.

9."Glory of Love" New Found Glory cover: Peter Cetera'nın orijinal versiyonunun kötü olduğunu söylemiyorum. Çünkü iyi. Ama hızlı ve güçlü notaları, akılda kalıcı pop-funk kokulu armonileriyle NFG'nin *cover*'ı bu "Karate Kid II"deki çağdaş yetişkin şarkısını enerjik bir parçaya dönüştürüyor.

10."The Legend of Zelda Theme" Koji Kondo: Genç bir delikanlının bir kızı kurtarma macerasında, tüm olaylarda ona eşlik eden heyecan verici ve efsanevi bir şarkı var. Tüm zamanların en iyi bilgisayar oyunu bestecilerinden birinin düzenlediği bu tema müziğini dinlerken kendini elinde minik, 8 bitlik turuncu bir kılıçla maceraya başlarken hayal etmemek imkânsızdır.

11."Through the Fire and the Flames" Dragonforce: Tarihte kaç tane grubun, efsanevi şarkılara sahip olduğu için bir bilgisayar oyununun ustalık seviyesinde yer aldığını biliyor musun? Sadece bir tanesi. Dragonforce'un gitar notaları ve imkânsız mükemmellikte soloları seni kesinlikle coşturacak. (*Guitar Hero* II'deki kumanda fırlatma anlarını tekrar yaşayabilirsin. O yüzden dikkatli ol.)

12. "Still Alive" Jonathan Coulton: JoCo'nun orijinal portaldaki şarkısı ne bir rock marşı ne de efsanevi bir savaş sahnesinin girişi olsa da seni randevundan önce rahatlatıp gülümsemeni sağlayacak türden bir parça olduğu kesin.

13. Daft Punk'tan tüm Tron film müziği: Rica ederim.

14."Sorairo Days" Shoko Nakagawa: "Gurren Lagann" anime serisi tema şarkısı kendini gaza getirmenin en kesin yollarındandır. Müzikten ziyade, dizinin konusunu hatırlayınca heyecanlanırsın: kahramanlık gücüne sahip dev robotlar. Dizi, insanoğlunun yeraltında mahsur kalmasıyla başlar ve galaksi boyutunda robotların birbirlerine nebula fırlatmalarıyla son bulur. Sen düşün artık.

Kendi Maceranı Seç: İlk Buluşma Simülasyonu

Üç kişi fazla olacağından o büyük gecende senin yanında olmayacağım Birinci Oyuncu. Yine de tek başına gitmen tehlike arz ediyor. Bu yüzden seni hazırlamak için beynin olan Holodeck'i kullanarak sana biraz ısınma turu attıracağız.

Bir randevuyu, gerçek hayattaki *Kendi Maceranı Seç* kitabı gibi düşünebilirsin. Doğru seçimler seni daha fazla buluşmaya ve hatta belki de hoşlandığın kişiyle bir geleceğe doğru götürecek. Yanlış yoldan gidersen bir kayanın altında ezilip dümdüz olacak, bir uçurumdan aşağı fırlatılacak, dipsiz bir çukura düşecek ya da daha da kötüsü ikinci buluşmadan olacaksın. Yanlış karar verdiğini fark ettiğinde randevunun başına da geri dönme şansın olmayacak ama aşağıdaki simülasyon üzerinde çalışarak bazı genel güçlüklerden kurtulabilirsin.

Hikâyenin yıldızı sensin. Hadi başlayalım!



Buluştuğun kişinin adını söylemek, onunla bağını sıkılaştırmanın en kolay yollarındandır. Yeter ki abartma.

BİRİNCİ SEVİYE

Sonunda buluştunuz ve seçtiğin muhteşem aktiviteye başladınız: Bu, animatronik dinozorlara bakmak, *laser-tag* yeleklerini bağlamak, ilk kez moleküler gastronomiyi denemeden önce kokteyllerinizi almak olabilir.

Kız beklenti içinde sana doğru döndüğünde artık konuşma vaktinin geldiğini anlıyorsun. Ağzını açıyorsun ve...

1. Hemen kendin hakkında konuşmaya başlıyorsun.
2. Hava durumu gibi rahat bir konudan bahsediyorsun.
3. Onun nerelere seyahat ettiğini, arkadaşlarıyla neler yaptığını, hangi bölümde okuduğunu ya da ne iş yaptığını soruyorsun.

Sonuçlar:

2. Seni kibarca gülümseyerek dinliyor ancak gözleri biraz bulanıklaşıyor. Sen sonunda konuşmayı bitirince uzunca bir ara verdikten sonra sohbete devam ediyor. Konuşma sırasının ona geçtiğinden bile haberdar değilmiş gibi görünüyor.

Elbette ki kendinden bahsedeceksin ama çok fazla değil. Buluştuğu kişinin tek kelime etmesine fırsat bırakmayan o yorucu lafebelerinden olma.

OYUN BİTTİ

2. Kız bir an sana bakıyor ve, "Evet, sanırım güneşi ben de seviyorum," gibi bir şeyler mırıldanıyor.

Havadan sudan bahsetmek sohbeti öldürmek demektir. Asansörde mi sandın kendini? Boş muhabbet yapma. Ya büyük oyna ya da hiç oynama. "Yarından Sonra" filmindeki gibi bir durumda değilseniz meteorolojiden bahsetme.

OYUN BİTTİ

3. Kız hemen neşelenip arkadaşlarıyla Japonya'da nasıl kaybolduğuna dair komik bir anısını anlatıyor. Bir dakika, bir dakika! Bu kız harika biri.

İnsanlar kendilerinden bahsetmeyi severler ve pek çok kişinin harika seyahat hikâyeleri veya okul zamanlarından kalma anıları vardır. En sevdiğiniz yerler, dersler, kitaplar ve hobilerden konuşun. Kadınlar, erkeklerden daha fazla benzerlikler üzerinden

sosyal bağlar kurarlar; bu yüzden buluştuğun kişiyle ortak tüm özelliklerinizden bahsetmekten çekinme.

İKİNCİ SEVİYEYE İLERLE

İKİNCİ SEVİYE

Temel bazı konuları hallettiğine göre artık gerçekten birbirinizi tanıma vakti geldi. Bu yüzden sohbette kısa bir sessizlik olduğunda şuna karar veriyorsun:

1. Güçlü biri olduğunu kanıtlamak için daha derin konulara dalmak: politika, dini inançlar, kızın ebeveynleri, kızın eski sevgilileri.
2. Bir konuda tutkulu olduğunu göstermek için onu başlıca *geek* hobin konusunda eğitmeye başlamak.
3. Rastgele bir soru sormak: "Bir anda her şeyi bırakıp... bir yelkenliyle dünyayı gezmek heyecanlı olmaz mıydı?"

Sonuçlar:

1. Kız biraz rahatsız görünüyor, birkaç şeyden bahsedip konuyu değiştirmeye çalışıyor.

Bu kız aradığın kişiyse (ruh eşinden bahsediyorum,

Morpheus'un aradığı *hacker*'dan değil) eninde sonunda bu meseleleri derinlemesine tartışacaksınız. Ama özellikle de ilk buluşmada bu konulara girmenin bir manası yok.

OYUN BİTTİ

2. Rogue and Gambit'in cinsel politikaları hakkında epik bir tirat çekerken kızın yüzündeki gülümsemenin soluşunu izliyorsun.

Bu kızla çizgi romanlar hakkında bir panelde tanışmadıysan ya da "I Heart Judge Dredd" yazılı bir tişört giymiyorsa diğer her şeyi bırakıp başlıca hobinden bahsetme. Evet, bu senin karakterinin büyük bir parçası olabilir ama şunu unutma ki sen sadece ondan ibaret değilsin.

OYUN BİTTİ

3. Kız gülüyor, soruyu düşünüyor ve dürüstçe bir yanıt veriyor. Çok geçmeden birlikte bir deniz seyahatinin iyi yanları hakkında koyu bir sohbete dalıyorsunuz. Bu daha önce hiç aklına gelmemişti ama şimdi her ikiniz de gülmekten kırılmaktasınız.

Yaygın inancın aksine, buluştuğun kişinin inançlarını öğrenmenin en iyi yolu ona inançlarıyla alakalı olmayan şeyler sormaktan geçer. Her ikiniz de benzer yanıtlar verirseniz bu, uzun süreli bir uyumluluğun işareti olur. Şu örnekleri deneyebilirsin:

- "Birini seç: Uçma kabiliyeti mi, görünmezlik gücü mü?"
- "Kefalet parasına ihtiyaç duysan kimi arardın?"
- "Bilim insanları kesin ölüm tarihi belirleyebilse bunu bilmek ister miydin?"
- "Sadece bir kez zaman yolculuğu yapacak olsan nereye ve ne zaman giderdin?"
- "Bugüne dek yediğin en iyi yemek hangisi?"

Bastır Birinci Oyuncu.

ÜÇÜNCÜ SEVİYEYE İLERLE

ÜÇÜNCÜ SEVİYE

Buluşma harika geçti: Sohbet yakıyordu, yemekler mükemmeldi, dinozorlar Jurassic'i aratmıyordu, lazer silahları ateşlendi. Şimdi de hesabı ödeme zamanı geldi. Kız, hesabı bölüşmeyi teklif ediyor, sen de şöyle yapıyorsun:

1. Hepsini ödemekte ısrar ediyorsun. Ne de olsa sen bir beyefendisin, kızın Alman usulü yapmak istemesinin ne önemi var ki?
2. Kabul ediyorsun ama bir sonrakinin senden olduğunu belirtiyorsun. Sonra da onun yarısını ödemesine izin veriyorsun.
3. Kabul ediyorsun ama bir sonrakinin senden olduğunu belirtiyorsun. Sonra da onun ödemesine izin veriyorsun. Hem de hepsini.

Sonuçlar:

3. Kız kendi payına düşeni birkaç kez daha ödemek istediğini belirtiyor ama sen onu duymazdan geliyorsun. Erkeklik ölmedi ya. Ayrıca bedava yemeği kim sevmez? Minnettar olmalı, öyle değil mi?

Şüphede kaldıysan hepsini öde ama dikkatli ol Birinci Oyuncu. Birinci buluşmanın tüm hesabını ödemeye hazırlık bir şekilde gitmen gerekse de herkes bu konuya farklı yaklaşır. Bazı kızlar bunu tatlı ve düşünceli bulurken bazıları bunun karşılığında bir şey (evet, öyle bir şey) beklediğinden endişelenebilir. Bunlara *dikkat et ve karşındaki kişinin hislerine saygı göster.*

DÖRDÜNCÜ SEVİYEYE İLERLE

2. Her ikiniz de hesabı ödemek için gereken parayı bırakıyorsunuz. Sen nazik bir şekilde bahşiş bırakmayı teklif ediyorsun, kız da itiraz etmeden kabul ediyor.

Yeni bir devirdeyiz Birinci Oyuncu. İnternet yıldırım hızında, Higgs Bozonu avucumuzun içinde, kadınlar erkeklerden daha fazla para kazanıyor. Yani eğer buluştuğun kişi bunu teklif ediyorsa hesabı bölüşmekte yanlış bir şey yok. Biraz centilmenliğin de zararı olmaz, bu yüzden az da olsa bahşişi ödemek de gayet anlamlıdır.

DÖRDÜNCÜ SEVİYEYE İLERLE

3. Kız duraksıyor, kaşlarını çatıyor ve şaka yapıp yapmadığını soruyor. Yapmıyorsun. Bir şeyler geveliyorsun ama o bunu dinlemek için fazlasıyla sinirli. Birkaç yirmiliği masaya çarpıyor ve sen daha "Bunu tekrarlayalım!" diyemeden çekip gidiyor.

Dostum gerçekten de bir kıza yemek biletiymiş gibi hissettirmemelisin. Tüm hesabı olmasa bile en azından kendi payını ödemelisin.

OYUN BİTTİ

DÖRDÜNCÜ SEVİYE

Buluşmadan sonra kaldırımda duraksadınız, sohbet artık dinmekte ve o an geldi. Bu geceyi "Olağan Şüpheliler" ya da "Dövüş Kulübü"ndeki kadar unutulmaz bir şekilde (patlamalar ya da sosyopat bir suçlu olduğunun ortaya çıkması gibi durumlar olmadan) sonlandırmak istediğinden doğal olarak...

1. Hızlıca kızın elini tutmak ya da gözleri parlayarak ona doğru eğilmek gibi fiziksel bir hamlede bulunuyorsun. Bunun ardından içgüdüler devreye girecek.
2. Vay canına, Pan-Galactic Gargle Blaster kokteylinden biraz fazla içtiğini fark ediyorsun. Odaklanmaya çalışıyorsun ama her şey biraz dengesiz. Buluştuğun kişinin ne zamandan beri bulanık iki kafası var ki?
3. Eylemi Clark Kent seviyesinde tutuyorsun. Rahat bir tavırla ona o hafta ne planladığını, bahsettiği filmi,müzeyi ya da keşfetmeyi düşündüğü yeni butik hakkında sorular soruyorsun.

Sonuçlar:

1. Kız irkilmiş görünerek geri çekiliyor. Seni arayacağını söyleyip aksi istikamete yöneliyor ve sen

kendini şunu merak ederken buluyorsun: Kız acaba bunu inanarak mı söyledi, yoksa bu onunla geçirdiğin ilk ve tek buluşma mıydı?

Gecenin başında buluşmanız muhteşem gitmediyse el tutma ya da ilk öpücük gibi fiziksel bir temasa kalkışmamalısın. İlk temas konusunda zorlayıcı olmaktan daha kötüsü yoktur. "Tabii Uzay Yolu"ndan bahsediyorsak o başka: kız o filmi izlemek istemezse onun kaybı olur çünkü film yıkılıyor. Zorlama.

OYUN BİTTİ

2. Ne eve nasıl gideceğini ne de kızla ne yapacağını biliyorsun. Her ne kadar buna bayılmış gibi görünmese de seni bir yere bırakmayı teklif ediyor, sonra da arkasına bile bakmadan uzaklaşıyor.

İlk randevunda çok fazla içki içersen hem berbat bir ilk izlenim yaratırsın hem de eve arabayla dönemeyecek duruma gelirsin. Bu sadece alkol için de geçerli değil; ne kadar şeker ve kafeini kaldırabileceğini de bilmen gerekir.

OYUN BİTTİ

3. Kız, bahsettiği şeyleri hatırlamış olduğun için çok seviniyor ve bir anda onun gönlünü kazanıyorsun. Gelecek hafta takılmayı teklif ettiğinde de bunu kabul ediyor. İki numaralı randevu yolda.

Randevu iyi geçtiğinde tekrar buluşmayı teklif etmekten korkma. Beden dili ve sinyaller uygunsa hiç çekinmeden sor. Kesin ol, açık ol ve "Seni ararım" diyorsan gerçekten de ara. Bunun ardından eğer her şey hâlâ iyi görünüyorsa, kız da hâlâ iyi görünüyorsa belki ilk öpücüğün zamanı gelmiştir.

TEBRİKLER! KAZANDIN! DEVAM EDECEK...

Ekstra Krediler: Buluşma Sonrası Sürprizleri

Bazen bir buluşmanın, hesap ödendiğinde bitmediğini söylememe gerek yok değil mi Birinci Oyuncu? Bazen işler daha iyiye –ya da daha kötüye– gidebilir. İşte bonus maddeleri (aferin!) idare etmeye ya da enkazı atlatmaya (bir dahaki sefere) dair bazı ipuçları:

ÖPÜŞMEYE GİRİŞ 101

Sana bunları söyleme konusunda bile tereddütlüyüm Birinci Oyuncu; çünkü dudaklarınız birleşmişken önceden düşündüğün hamleleri hatırlamaya çalışmaktan daha korkunç bir şey yoktur ve bu, bir öpüşmeyi anında mahveder. Sonuçta bu bir Konami kodu değil ve o yönlere göre (Yukarı Yukarı Aşağı Aşağı Sol Sağ Sol Sağ) öpüşmeye çalışmak işleri yalnızca daha da tuhaflaştırır. Hem zaten ilk öpücük mükemmel teknikten ziyade gelecekteki şeylerin bir vaadi gibidir. Bu sebeple tek yapman gereken kritik bir başarısızlıktan kaçınmaktır ve şu basit taktikler her zaman yardımcı olur.

1. Gözlerinin içine bak. (öpüşürken refleks olarak gözlerini kapayacaksın ve bunda bir sorun yok) Duruma bağlı olarak bir elini nazikçe kızın yanağına koyabilir ya da ona sarılmak için biraz kendine yaklaştırabilirsin.
2. Başını yana eğ.
3. Yavaş ama kararlı bir şekilde yakınlaş. Tereddüt edersen anı kaçırabilirsin. Kız öpüşmeyi istemezse bunu zaten belli eder.

4. Dudaklarını sıkıca kapa ve nazikçe kızınkilere dokun. Başta yumuşak bir şekilde öp ve karşılık verirse dudaklarını arala. Dilinle hafifçe dudaklarına dokun. O da sana istekle karşılık verirse tutkuyu artır. Geri çekilirse duraklama tuşuna bas ve bir sonraki hamleyi onun yapmasına izin ver.

SIRA DIŞI CENTİLMENLER LİGİ

Şövalyeler, maceralar ve mızrak dövüşleri son dönemlerde fantezi âlemlerine transfer edilmiş olabilir ama bu, centilmenliğin öldüğü anlamına gelmez. Bir beyefendi gibi davranmak her zaman önemlidir Birinci Oyuncu. Ayrıca sıra dışı bir centilmen olman daha da iyidir. Hayır Jackie Treehorn bu, kadınlara korunmaları gereken kırılgan objelermiş gibi davranacağın anlamına gelmez. Kendini, kız seninle birlikte değilse, dünyasını kaplayan ucubelerden, Neandertallerden ve morlocklardan* ayrıştırman anlamına gelir. Sen bir *geek*'sin Birinci Oyuncu; yani daha gelişmiş bir insan türü gibi davranman gerek. Nasıl yapacağına gelince:

Dakik ol: *Geek* âleminde, baş kahraman zamanında gelse önlenebilecek olan tüm o felaketleri düşün. "Örümcek Adam II"de Peter Parker zamanını iyi ayarlayabilse belki de okulda, işte ve Mary Jane'le işler o kadar kötü gitmeyebilirdi. Luke, Ben Kenobi'nin yanından dönmekte o kadar gecikmese belki teyzesi ve dayısı barbekü olmayacaktı. Peki ya Spock, Romulan memleketini kurtarmak için o fırsatı zamanında değerlendirebilseydi? Elbette ki konudaki cilveler hikâyeyi seyirci için heyecanlı ve macera dolu kılar ancak geç kalınca kahraman duygusal ve fiziksel olarak strese girer. Kulağına küpe olsun: Dakik ol. Hatta daha da iyisi biraz erken git.

* H. G. Wells'in *Zaman Makinesi* romanındaki kurgusal bir canlı türü. (ç.n.)

Küçük şeylere önem ver: Cameron Crowe'un "Bir Şey Söyle" filmindeki en romantik sahne neydi? Lloyd Dobler'in Diane Court'un evinin önünde bir teyple Peter Gabriel'in "In Your Eyes" şarkısını çaldığı o sembolik görüntüyü unut. "Ben ona kalbimi verdim o bana bir kalem verdi" lafının üstünü çiz gitsin. Hayır, bunlar değil. Çekingen Lloyd, güzel Diane'in kalbini küçücük bir hareketle kazanır: Sokakta kırık cam yığını üzerinden geçmesine yardım eder. Bunun küçücük bir şey olduğu ortada ama kadın bunu hatırlar ve babasına Lloyd'dan bahsederken o anı mutlulukla anlatır. Kırık cam yığını olmasa da kapıyı onun için açarak, sandalyesini çekerek ve kaldırımın cadde tarafında yürüyerek de centilmenlik edebilirsin. Güven bana, bunları fark edecektir.

Saygılı davran: "Con-Air" her ne kadar Oscar'a değecek bir film olmasa da acayip eğlenceli, aksiyon dolu ve zaman zaman istemeden de olsa komik bir film. Nicolas Cage'in karakteri hükümlü Cameron Poe aslında, sevgilisinin onurunu savunduğu için hapse atılan, eski moda bir centilmendir. Hükümlüler bir uçak kaçırdıkları sırada Poe, oldukça pis bir hapis arkadaşı tarafından taciz edilen gardiyan Sally'yi korumaya büyük özen gösterir. Büyük özen derken "KADINLARA. BÖYLE. DAVRANAMAZSIN." diyerek pislik herifi yumruklamasını kastediyorum. Ama centilmen olduğunu kanıtlamak için birinin posasını çıkarmana gerek olmamasını umuyorum. Ancak zaman zaman içindeki Nicolas Cage'le bağlantı kurup onun, buluştuğun kişiye davranışlarını onayladığından emin ol.

KISA TANITIM: ZORLU KONU İÇİN REHBER

Seks genellikle ilk buluşmanın konusu olmaz; çoğunlukla da olmaması gerekir (birazdan bundan daha çok bahsedeceğim). Yine de her ikimiz de bunun aklından geçtiğini biliyoruz bu yüzden bunu düşünmeye başlamak için hiçbir zaman erken değildir (fantezi kurmandan bahsetmiyorum; bunu zaten çoktandır yaptığına eminim). İlişki ciddileştikçe (bölüm 6 ve 7'ye bak) seks ve onun evinde kalmak gibi bununla ilgili konular daha da büyük bir mesele haline gelir, bu yüzden hazır olman gerekir. Bunu kişisel algılama ama ikinizle birlikte yatak odanızda olmak istemiyorum Birinci Oyuncu. Bu yüzden haberdar olman ya da hatırlaman gereken bazı bilgileri aşağıda sıralıyorum. Artık kapıyı kapayabilirsin, ben kendim çıkarım.

1. İlk buluşma seksini unut: Evet, televizyonda sürekli görüyorsun ama o komedi dizilerinin bir hikâye anlatmak için sadece 22 dakikaları var. Buluşmanın iyi geçmesi gece yarısı kendini yorganın altında bulacağın anlamına gelmez. DNA değiş tokuşu yapmak için birbirinizi yeterince iyi tanımıyorsunuz. Bu, senin daha önceden tanıdığın biriyse ve ortak güvene dayalı

bir geçmişiniz varsa bu bir ihtimal olabilir. Ama ilişkinizi romantik olarak yeniden şekillendirmek zaten yeterince çetrefilliyken bir de hemen yatağa atlamaya gerek yok.

2. Buna hazır değilse, ona saygı göster: Sen de hazır değilsen bunu söyle. Sırf erkeksin diye buna can atıyor olman gerekmez.

3. Konuş onunla: Üzgünüm ama yirmi birinci yüzyıldasın. Cinsel yolla bulaşan hastalık geçmişin veya HIV durumun konusunda açık olmalısın. Bunun birinci buluşma için tuhaf bir konu olduğunu düşünüyorsan haklısın. Mevzuya girmeden önce birbirinizin yanında daha rahat hissedebileceğiniz zamana kadar beklemek için bir sebep daha. Ayrıca işler alevlenmeden önce korunma meselesinde de açık ol; kıyafetler çıkmaya başladığında doğum kontrolü konusunda akıllıca kararlar almak kolay değil.

4. Onun misafiri ol: Gece birbirinizde kalmak sadece elverişli olmakla ilgili değildir; aynı zamanda bağınızı güçlendirir ve sizi duygusal olarak yakınlaştırır. Sen onun evindeysen kuralların a saygı göster ve eşyalarını karıştırma. O senin evinde kalıyorsa kendisini rahat ve evinde hissetmesini sağla.

NİHAİ SORUN GİDERME: 12 ÖNEMLİ BULUŞMA HATASINI DÜZELTME YA DA ÖNLEME YOLLARI

Belki de –umarım– bu berbat buluşma açmazlarıyla hiç karşılaşmayacaksın ama karşılaşsan bile çözümü biliyor olmak sana güven verecektir.

Buluştuğum kişinin erkek olduğundan şüphelenıyorum ve bu hoşuma gitmedi.

Erkeksiliğin gizli işaretleri parmak eklemlerinde, ellerde ve ön kollardaki tüylerdir. Âdemelmasının çıkıntısına bak (bir fular ya da boğazlı kazakla gizlenmiş olabilir). Buluştuğun kişinin omuzlarının, kalçalarından daha geniş olup olmadığını kontrol et.

Buluştuğum kişi bir dolandırıcı olabilir.

Kısa vadeli borç ya da yatırım sermayesi isteyip istemediğini kontrol et, soyadını ve anlattıklarını sık sık değiştirmediğinden emin ol.

Çalıştığım biriyle buluşuyorum.

Şirketin, çalışma arkadaşlarıyla buluşma konusundaki politikasını öğren. Meslektaşlarına bunu söylemekten ve iş yerinde her türlü fiziksel temastan kaçın. İş dışı iletişimler için ofis e-posta adresini kullanma. İşe asla birlikte gidip işten birlikte çıkma.

Bir vampirle buluştum.

Ayrı uyku alanları olmasında ısrar et. Gün batımı ve gün doğumlarında vakit geçir. Sarımsaklı ekmeklerden yeme.

Fermuarım sıkıştı.

Sıkışan kumaşı gergin tut ve fermuarı vücudundan uzaklaştır. Boştaki elinle fermuarı sabit bir güç uygulayarak indir. "Ah Mary Vah Mary" filmindeki gibi bir duruma düşmemek için yavaşça çek ama sakın çekiştirme.

Vücut kokum normalin dışında seyrediyor.

İzin alıp bir eczaneye gidemeyecek ve bir deodorant satın alamayacaksan tuvalete git ve koltukaltları-

nı kâğıt havlu, sıcak su ve biraz sabunla yıka. Tekrar giyinmeden önce iyice kurulan. Aşırı terleme devamlı bir problemse şimdilik yedek tişörtle gez ve çok geçmeden de bir doktora görün; doktor sana daha güçlü bir ilaç yazabilir.

Nefesim leş gibi kokuyor.

Akıllılık edip yanında getirdiğin sakızı çiğne ya da nane şekerini ye. (iki dakikalık sakız çiğneme yeterlidir) Yoksa bir garsondan ya da barmenden sakız, biraz maydanoz veya tarçın çubuğu isteyebilirsin. Bunları bulamazsan ağzını tıpkı bir dişçide olduğu gibi birkaç kez suyla çalkalayarak tükür.

Kızın üzerine şarap ya da yemek döktüm.

Lekeyi silmeye kalkışma; suyu emmesi için ona nemli bir peçete ver. Özür dile ve kuru temizlemeyi ödemeyi teklif et. Ona başka bir bardak şarap ısmarla.

Maniyak bir köpeği var.

Köpekle önce yakınlardaki bir parkta buluş. Hayvana sakin yaklaş, göz temasından kaçın ve rahat-

layıp dostane bir tavır takınana kadar onu okşama. Köpeğe biraz ödül maması ver. Sık sık ziyaret etmeyi düşünüyorsan köpeğin senin kokuna alışması için evde şapkanı veya bir tişörtünü bırak.

Kredi kartım reddedildi.

İzin isteyerek masadan ayrıl ve müdürle konuşmak istediğini söyle. Ona bir randevuda olduğunu ve meseleyi sessizce halletmek istediğini açıkla. Ehliyetini ya da benzeri bir kimlik belgeni bırakmayı ve daha sonra ödemeyi getirmeyi teklif et. Kredi kartı şirketini arayıp yemeğin ücretini karşılamaya yetecek kadar, geçici kredi artırımı iste. Sana borç verebilecek bir arkadaşı ya da aile üyesini ara.

Sutyenini çıkaramıyorum.

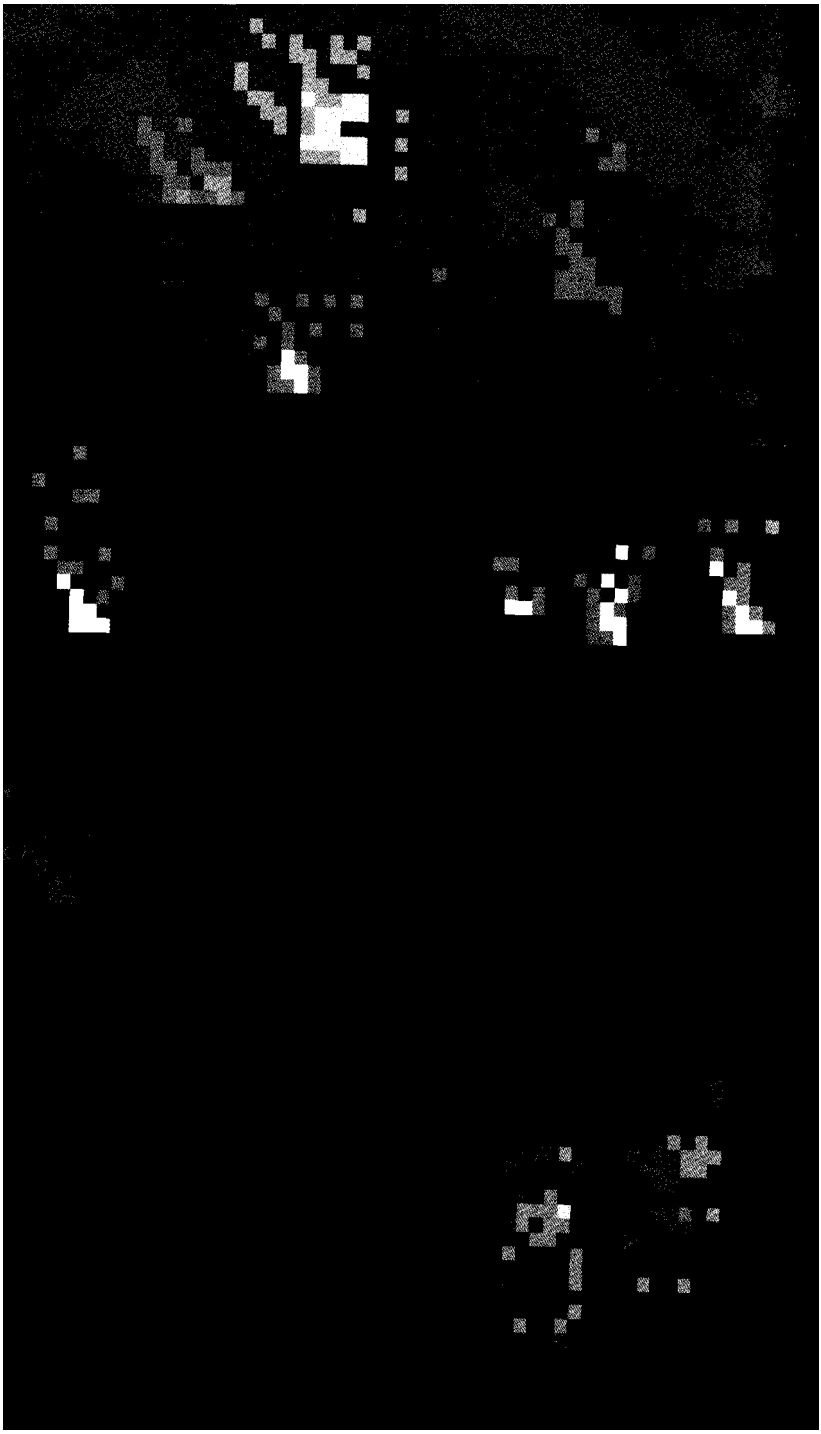
Çoğu sutyenin arka kısmında bir kopça ve kanca bulunur; kancalar sağ tarafta olur. Sağ elinle kızın arkasına uzan, işaretparmağını kancanın altına geçirerek kumaşla kızın teni arasına yerleştir. Başparmağını kopçanın üzerinde tut ve kancayı işaret ya da ortaparmağınla başparmağına doğru it. Ya da başpar-

mağınla diğer parmaklarını sıkarak kanca ve kopçayı birbirine yaklaştırabilirsin. Bu noktada kopça pıt diye açılabilir ya da parmağınla kopçaları kancalardan çıkarman gerekebilir. Bu iş hallolduğunda sutyeni sıyırarak kollarından çıkar. Not: İki elini kullanırsan pek zarif olmasa da çok daha rahat edersin; kızın karşısında dur, arkaya uzan, sutyenin iki yanından tut, kancayı ve kopçayı birbirine doğru iterek sutyeni aç.

Kızın sıkıntıdan patladığını düşünüyorum.

Söylediklerinle ilgilendiğine dair işaretler arasında göz temasını koruması, gülümsemesi, senin mimik ve hareketlerinin bazılarını yapması sayılabilir. Sana doğru eğiliyorsa, saçına dokunuyorsa, dudaklarını yalıyorsa ya da sen konuşurken kısaca sana dokunup koluna vuruyorsa bunlar gayet iyi işaretlerdir. Birbirinizi o kadar iyi tanımıyorsanız başta kız ve sen daha mesafeli bir vücut diline sahip olabilirsiniz.. Bu gayet normal. Görmek istediğin şey; daha canlı, enerjik ve rahat bir tavra doğru değişimdir. İşaretler senden yana değilse ikinizin benzer yanlarından bahsetmeye çalış. Sana kendisiyle ilgili anlattığı bir şeye referans

ver; bu anlattıklarına dikkat ettiğini gösterir. Sohbet sırasında ona adıyla hitap edersen bu da bağ kurmanızı sağlar. Hiçbir şey işe yaramıyorsa bir süre konuşabileceği konular hakkında sorular sor.



BÖLÜM 6.

Thunderdome'un Ötesi Ertesi Gün ve Sonrası



larmın çalıyor. Biraz güneş ışığı pencerenden içeri süzülerek Triforce'un ışınları gibi parıldıyor. Her saygıdeğer *geek*'in geleneksel davranışı olduğu üzere daha gözünü bile açmadan, uykulu bir şekilde telefonuna uzanıyorsun. Onu açıyorsun ve günün resmi olarak başlamış oluyor.

İlk buluşmanın ertesi sabahına hoş geldin Birinci Oyuncu.

Bunda sonra olacaklar bir önceki gece olanlara bağlı. Panik olma ya da belki biraz panik olabilirsin. Sadece makul ölçülerde. İşte sana "Etkileyici... çok etkileyici" ile "İnanç eksikliğini... rahatsız edici buluyorum" arasında değişen bazı olası senaryolar.

Kod Yeşil: Buluştuğun kişiden birkaç tane mesaj gel-

miş ve bunlarda ne kadar eğlendiği ve seni tekrar görmek için sabırsızlandığı yazıyor.
Yanıt: Gülümse, uykundan ayıl ve benzer şeyler söyleyerek zeki ve etkileyici bir mesaj yaz. Duygu ikonlarından da ekleyebilirsin. "Başlangıç" filmindekine benzer bir rüyanın içinde olmadığını anlamak için totemini kontrol et.

Kod Mavi: Facebook ve Twitter'ı açınca kızın belirsiz ama pozitif bir şeyler paylaştığını görüyorsun: mutlu bir şarkının sözleri, sevimli bir kedi resmi, ASCII ile yapılmış küçük bir kalp.
Yanıt: Mutlu bir melodiyi ıslıkla çalarak ve gözünü gelen kutundan ayırmadan gününe başla. Önce ondan haber almazsan birkaç saat içinde onu ara ya da mesaj gönder.

Kod Sarı: Buluşma iyi gitti ama sabahleyin hiçbir şey yok. Ne mesaj, ne Facebook mesajı, ne *tweet*.
Yanıt: Peki, belki de durumu yanlış anladın. Ya da belki de o da senin neden hâlâ bir sinyal göndermediğini merak ediyordur. Köşeye çekilmeye gerek yok Birinci Oyuncu. Sadece ne kadar harika vakit geçirdiğini söylemek için ona kısa ve tatlı bir mesaj

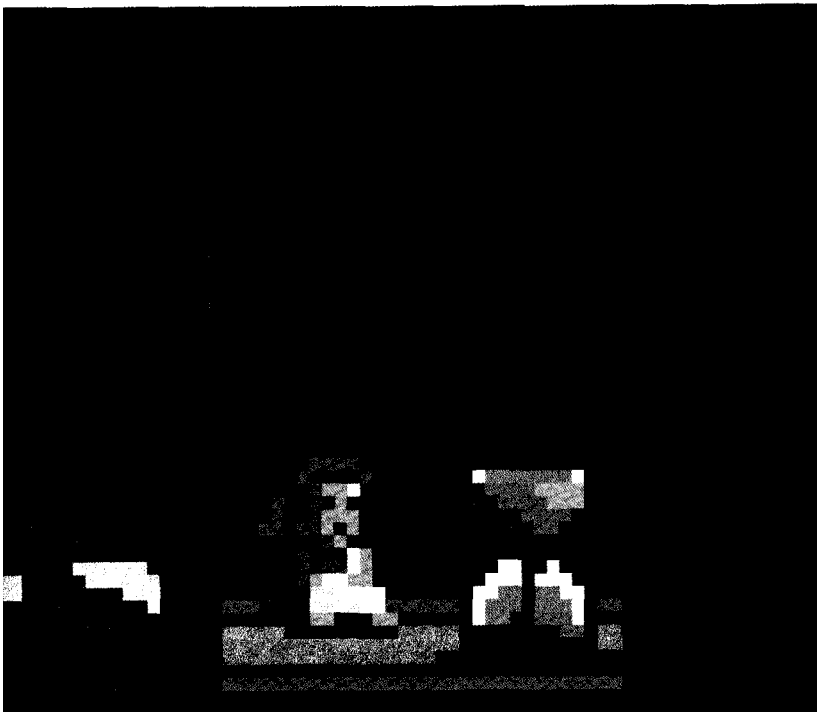
at. Sonraki sekiz saat boyunca yanıt beklememek için de kendine oyalanacak bir şeyler bul. Üç aydır biriken çizgi romanları alfabe sırasına göre dizip uzun kutulara yerleştirmek için iyi bir gün olabilir.

Kod Turuncu: Sıfır mesaj. Facebook durum bildiriminde kızgın bir duygu ikonu ya da bir "Dashboard Confessional" şarkısı gibi kasvetli bir şeyler var.
Yanıt: Dün geceden bir şeyler hatırlıyorsun:
Kırk yedi dakika gecikmiştin, adın Thundarr olmasına rağmen sana Steve deyip durmuştu... Pekâlâ, hadi o telefonu elinden bırak ve kafanı yastığa göm. Sonra da kendine kahvaltı için yumurta pişir ve ruhunu arındıracak bir Xbox mücadelesi için bir arkadaşına git.

Kod Kırmızı: Bir mesaj var ama sevimli bir mesaj değil. Sana fena halde fırça atıyor ve randevular tarihindeki en kötü randevu olduğunu söylüyor. Facebook, Twitter, Foursquare ve hatta MySpaceade senin ne kadar ürkünç bir tip olduğunu yazıyor.
Yanıt: Sen de ona saldırabilir, bir sosyal medya felaketine sebep olabilir hatta tüm interneti patlatabilirsin. Ama sen zor yolu seç Birinci Oyuncu. Sana vakit ayırdığı için ona teşekkür et ve tüm iletişimini kestikten sonra bir Blu-ray film maratonu için sana

destek olacak arkadaşlarını çağır. (sosyal medyadaki saldırıları dinmezse de hizmet kullanım anlaşmasını ihlal ettiği için yetkililere şikayette bulun.)

Bundan sonra ne mi olacak? Korkma Birinci Oyuncu. Bu durumların her birinde yol almak için uygun yollar mevcut. Üstelik tıpkı çizgi romanlardaki çoklu boyutlar gibi sayısız olasılık var. Bu yüzden hazır ol. Ahit Sandığı'nı hemencecik bulamadıysan bile depoda başka bir sürü sandık var. Tek başına oynadığın günler sona ermek üzere.



Oyun Bitti mi? Bombayla Parçalandıktan Sonra Dirilme Yolları

Şansını denedin, ona buluşma teklif ettin, tüm yolları denedin, elinden geleni yaptın. Şimdiyse bir Revaer saldırısından güç bela kurtulmuş gibi hissediyorsun. Belki de ana gezegenlere odaklanıp randevu âlemini kahverengi paltolulara, bağımsızlara* ve diğer dayanıklı tiplere bırakman gerektiğini düşünüyorsun.

Kötü bir randevunun huzurunu** nasıl kaçırabileceğini tahmin edebiliyorum Birinci Oyuncu (ah, kötü espriydi). Farklı bir uzay hikâyesi için Firefly referanslarını artık bir kenara bırakalım. 1999 yapımı "Galaxy Quest" filminde, (gerçek yaşam aktörlüğü ekolünden gelen Tim Allen tarafından canlandırılan) Jason Nesmith'in oynadığı Komutan Peter Quincy Taggart'ın her an hazır ve nazır bulunan süper bir lafı vardı: "Asla pes etme. Asla teslim olma."

İlham verici değil mi? Eh, bir bakıma. "Galaxy Quest" filminde Nesmith, Taggart portresiyle meşhur oldu. Maalesef bu kült dizi bittikten sonra yeni rol almakta epey zorlanıyor. Gelir elde etmek için konferanslara

* Kahverengi paltolular ve bağımsızlar, "Firefly" dizisindeki karakterlere bir gönderme yapılıyor. (ç.n.)

** "Firefly" dizisinin devam filmi "Serenity"ye (huzur, sükûnet) gönderme yapılıyor. (ç.n.)

ve diğer halka açık buluşmalara bel bağlıyor; ekibinin geri kalanı da onun tüm ilgiyi toplamasına ve bundan hoşlanıyor görünmesine içerliyor. Bir başka deyişle onun bu lafı söyleyip durmasından bıkmış durumdalar. Kısacası artık ilham verici olmaktan çok uzakta. Arkadaşların ya da ailen, bir buluşma felaketinden sonra seni şu klişelerle teselli etmeye çalıştıklarında sen de benzer şeyler hissedebilirsin:

- "Denizde daha bir sürü balık var."
- "Senin de zamanın gelecek."
- "Zaman tüm yaraların ilacıdır."
- "Olması gerekseydi olurdu."
- "O seni hak etmiyor."

Bu cümleler rahatlatıcı olmayı amaçlasa da aslında yarardan çok zarar getirebilir ya da daha çok soru ve şüpheye sebep olabilir. Zamanım ne zaman gelecek? Bunu atlatmam ne kadar sürecek? Bu insan beni hak etmiyorsa kimi hak ediyor? Beni neden bir balıkla kıyaslıyorsun?

Sana bunları söyleyenlere kibarca teşekkür et (sonuçta aslında senin iyi hissetmeni sağlamaya çalışıyorlar) ve buluşma sonrası depresyon sendromuyla başa çıkmanın birinci kuralını hatırla: Oyunda kalmaya devam et.

"King of the Hill"deki Jeffrey Dexter Boomhauer III, yani namı diğer Boomhauer'ı düşün. Karakterin kadınlarla ilişkilerindeki müthiş başarısının sırrını ancak altıncı sezonda öğreniyoruz: Denemekten asla vazgeçmiyor. Genç Bobby Hill kafası karışmış ve biraz dehşet içindeki onu izlerken Boomhauer, bir dakika içinde defalarca vurulmasına rağmen gözünü bile kırpmadan bir düzine kadını ayartma girişiminde bulunuyor. Sen onun gibi iğrenç ve sığ biri değilsin Birinci Oyuncu ama başarının, tekrarlanan başarısız girişimlerden sonra geldiğini de bir gerçek. Thomas Edison bunu şu şekilde ifade etmiştir: "Yaşamdaki başarısızların çoğu, pes ettiklerinde başarıya ne kadar yakın olduklarını fark etmemiş insanlardır."

Neyse ki rol yapma oyunlarındaki gibi, kötü bir buluşmayı atlatmanın da her zaman bir yolu vardır. Diriliş süresi değişebilir ama önemli olan tüm meseleye dair olgun bir yaklaşım sergilemek, gereksiz yere öfkelenmekten kaçınmak ve tabii ki yeni biriyle tanışmana yardımcı olması için bu kitabın önceki bölümlerine bir göz atmaktır. Yaralarının kabuk bağlaması ve tekrardan savaşa katılman için gereken sürelere dair birkaç ipucu:

BİR YABANCIYDI

Diriliş süresi: 1-2 gün

Seninle romantik bir ilişki yaşamak istemedi mi? O kadar da önemli değil. Zaten o kadar yakın değildiniz. Arkadaş kalmak isterse ne âlâ. Bunu istediğini ve becerebileceğini düşünüyorsan arkadaş kal. OkCupid gibi internet sitelerinde tanışan pek çok kişi romantik bir ilişkiden ziyade arkadaş olarak daha iyi olduklarını fark ediyor.

BİR TANIDIKTI

Diriliş süresi: 4-10 gün

İşler burada biraz zorlaşıyor. Arkadaş çevrenden, zaman zaman karşılaştığın biriyle buluştuğunda randevu cehennem gibi geçmiş olsa bile sakin tavrını koruman önemlidir. Sonuçta onu yine görebilirsin ve hatta senin tanıdığın biriyle bile çıkabilir. Olgun davran. Onu Facebook'tan silip Twitter'da takibi bırakma ya da arkadaşlarına veryansın etme. Tüm bunlar seni kötü yansıtır ve negatif gösterir, buluşmak isteyebileceğin diğer kadınları etkileyebilir.

BİR ARKADAŞIMDI

Diriliş süresi: Bir haftadan başlayarak uzunca bir zaman alabilir

Başarısız buluşmaların en zorlusu: arkadaş. Bir süredir yakın olduğun biriydi ve ikiniz sonunda "Neden olmasın ki?" diyerek bunu denediniz. İkinci buluşma söz konusu değilse bir tanıdığınmış gibi davranmaya çalış. Dirilme bu durumda biraz daha uzun sürebilir ama sağlam bir kapanışla bunu hızlandırabilirsin. Onunla arkadaşsın ve onu sık sık göreceksin; bu yüzden de neden yürümediğine dair bir konuşma yap. Sebebini öğren, bunu kabullen ve devam et. İşler garip bir hal alsa bile bu normal. Araya biraz mesafe girmesi gerekebileceğini kabullen ve buna sen ihtiyaç duyuyorsan açıkça belirt. Arkadaşlığı korumak önemlidir.

Oyun Başladı! İyi (Ya da Harika) Bir Buluşmadan Sonraki İlk Hamleler

Bayrağı Yakala ya da masaüstü bir Zindan ve Ejderha oyununda zar atmak; bunlar iyi oyunlar Birinci Oyuncu ve onları hepimiz seviyoruz (çok şaşırdın değil mi?). Ama duygusal oyunlar, ilişki oyunları... İşte bunlar hiç de eğlenceli değil. Bu sebeple İkinci Oyuncu'yla zihinsel bir satranç maçındaymışsın gibi düşünmekten vazgeçerek kendi stratejilerini gizleyip onun hamlesini tahmin etmeye çalışma. Birlikte oynama moduna geçmelisin, ona karşı oynama moduna değil. İşte oyunu sürdürmenin yolları:

DEVAM TUŞUNA BAS

Ekranda sayıların azalmasını izleyerek öylece durma (Devam mı? 5... 4... 3... 2...). Hızlıca sonraki tura geç. Bildiğini sandığın tüm kuralları unut: Buluşmadan üç gün sonra ara, randevudan beş gün sonra mesaj at, Facebook'tan mesaj yazmadan önce güneşin tutulmasını bekle, hasat dolunayı sırasında Cthulhu'yu çağır ve onu ankesörlü telefondan ara... Bunların hepsi saçmalık. Birinden hoşlandıysan pe-

şinden git. Bu kadar. Onu ertesi gün ara (ya da işler gerçekten iyi gittiyse cesur olup aynı gece bunu ona söylemek için mesaj at) ve tekrar buluşma teklif et. Harika vakit geçirdiğini ve onu tekrar görmek istediğini söyle. Bu arada, onu aramadan önce bir sonraki randevuyu belirlemene gerek yok; bunu daha sonra da yapabilirsiniz. Böylece onu aramak için bir sebebin daha olur. Daha sonra yine bu bölümde ikinci buluşmaya dair bazı önerilerde bulunacağım.

ARA SAHNELERİ İZLE

Sosyal ağlarda bir iletişiminiz varsa profillerinden birinde senden bahsedip bahsetmediğini kontrol etmekte yanlış bir şey yok. Ama nasıl ki oyun dışı karakterlerle ara sahnelerde iletişim kuramıyorsun, sosyal ağlardan haberleşme isteğine de direnmelisin. Buluşmanızla ilgili ona Twitter'dan mesaj atma ya da Facebook duvarına yorum yazma. Öncelikle, onun bildirimlerini görebildiğini unutmuş olabilir. Ayrıca onu arkadaşları ve takipçileri önünde zor durumda bırakabilirsin; bazıları iş arkadaşları ve sosyal ağlardan tanıdığı kimseler olabilir. Daha da kötüsü bu hareket seni ısrarcı ve müdahaleci biri gibi gösterir. Onunla doğrudan iletişim kur ve sosyal medya haberleşmelerini birbirinizi daha yakından tanıdığınız bir zaman ertele.

YENİDEN DEĞERLENDİRMEYİ UNUTMA

Yükleme ekranlarının, sonraki sahneyi diskten sistem hafızasına yüklediğinde gereken süre gibi buluşmalar arasındaki zaman da bir sonraki randevuya hazırlanman için bir fırsattır. Randevuda iyi ya da kötü giden şeyleri takıntı haline getirip tekrarlamamaya çalış. Facebook'taki eski kız arkadaşınla olan fotoğraflarını kaldır, en iyi zırhını kuru temizlemeciye gönder ve ne istediğini yeniden değerlendir. Bu kitabın baştaki bazı bölümlerini yeniden incelemenin yararı olabilir. Artık onu daha iyi tanıdığına göre İkinci Seviye Buluşma bir olasılık gibi görünüyor mu? O, oyunlarda tanıdığın bir şifacı mı yoksa bir asi mi? Tahmin ettiğinden daha mı *geek* yoksa Kolossal Komix gezisini üçüncü buluşmaya mı saklamalısın? Sonraki buluşma demişken...

Kötü Devam Filmi Hezimetinden Kaçınmak: İkinci Buluşmayı Daha Müthiş Kılma Yolları

İşte ikinci buluşma hakkını bağladın; buna *İlk Buluşma II: Daha Süper Buluş* gibi harika bir başlık öneriyorum. Orijinalin devamı niteliğindeki bu buluşma, tüm taraflar için bunun çıkar sağlayacak bir yapıma dönüşüp dönüşmeyeceğini belirleyecek ve umarım ki eleştirmenlerden (ya da sadece birinden, yani ondan) olumlu yorumlar alacak.

Maalesef filmlerde olduğu gibi randevularda da berbat ikinci gösterimler riski vardır. Reklamlar artar, hayranlar aşırı heyecanlanır, insanlar prömiyere çok havalı, özel kostümlerle gelir ama film tamamen hayal kırıklığıdır.

Kimse "Matrix Reloaded" gibi bir buluşma yaşamak istemez.

İkinci buluşmayı planlama, tamamen birincinin nasıl gittiğiyle alakalı olarak değişir. İlki iyi gittiyse zaten o zamandan beri düzenli olarak konuşup yazışıyorsunuzdur ve muhtemelen ikinci buluşmanın eli kulağındadır. Belki de ilk buluşmanın sonunda bunu teklif etmişsindir. Ama buna kesin gözüyle bakmayalım. İkinci filmin orijinali solda sıfır bırakması için işte birkaç ipucu:

DAHA AZ TEKNOLOJİ KULLAN

Online mı tanıştınız? Bir randevulaşma sitesi ya da sosyal ağlar aracılığıyla mı? Harika, belli ki modern bir tipsin. Ama Facebook icat edildiğinden beri yayınlanan her devam filminden hatırlayabileceğin üzere, yeni gelişen bir yapımın reklamı için sürdürülen agresif bir *online* çalışmadan daha yorucu bir şey yoktur.

"Ama buna sosyal medya deniyor!" diye çığlık atmadan önce şöyle düşün: Facebook, Twitter veya Reddit'te haftalarca süren reklamlara maruz kaldıktan sonra yeni çıkan bir filmi görme isteğin oldu mu hiç? İkinci buluşmaya doğru ilerlerken biraz gizem oldukça iş görür. Mesajlaşmayı, sürekli beğenileri ve flörtöz *retweet*leri azalt; hikâyeleri gerçek hayata sakla. Özenle ayarlanmış bir gerilla pazarlama kampanyasındaki gibi, heyecanın hem senin hem de onun için gitgide artmasına izin ver.

İLGİYİ CANLI TUT

Devam filminin iyi olmasının pek bir önemi yoktur: orijinalin üzerinden ne kadar çok zaman geçerse ilgi o ölçüde azalacaktır ve açılış haftasında, sinema solunda o kadar az koltuk dolu olacaktır. Benzer şekilde, fazla iletişime girmekten kaçınsan da belirli ölçüde bağlantıda kalmak önemlidir. Kız, onu unuttuğunu düşünmemelidir. Acayip çılgınca bir şey yapmayı dene ve telefonunu gerçek bir telefon gibi kullan. Buluşmayı ayarlamak için onu ara. Buluşmalar arasında kısa sohbetlerle bağlantıda kal. Ama uzun ve yoğun sohbetleri yüz yüze ikinci görüşmenize sakla. Mesajlaşmak ara sıra iyidir ama yukarıda belirttiğim gibi abartıya kaçmamalısın.

SIRA DIŞI BİR ŞEYLER PLANLA

Bir yapımı anında çökertecek bir şey varsa o da devam filminin aslında bir devam filmi olmamasıdır.Üç "Hobbit" filmi öyle mi? Sana bakıyoruz Peter Jackson. Kızı ikinci görüşmede etkileyebilmek için akıl dışı bir şeyler yapman gerekmiyor ama sadece sarımsaklı ekmek yapmakla da yetinmemelisin Scott Pilgrim. Bir ortasını bul ve aşırı romantikle son derece basit arasında bir denge kur. İkinci buluşma önerilerine mi ihtiyacın var? O halde okumaya devam et.

Zen ve Randevu Bakım Sanatı

Final Fantasy VII'deki* Materia Sistemini Düşünelim. Bu klasik rol yapma oyununda Materia, dünyanın ruhani enerjisi olan ve her şeye güç veren Lifestream'in bir formudur. Karakterler, Materia'yı kullanarak bir dizi şey yapabilir. Kendi becerilerini geliştirebilir, ilave güç ve sihir ekleyebilir ya da silahlarını geliştirerek her çeşit (savaşlara yaratık çağırmak, büyü yapmak vs.) sihirli beceriler kazanır. Yani, silahlarınla ve zırhınla farklı kristalleri birleştirmek orijinalinden daha iyi bir şey yaratmanı sağlar. Aynı şey ikinci buluşma için de geçerlidir. Basit bir şeyi (Basit Materia) alıp harika bir ikinci buluşma için onu biraz daha romantik (Romantik Materia) bir şeyle birleştir.

Not: Bildiğim kadarıyla Final Fantasy VII'de "Romantik Materia" diye bir şey yok. Olsaydı, o uzun aşk hikâyeleri biraz daha kolay ilerleyebilirdi!

* Bilgisayar oyunu. (e.n.)

OYUN PİKNİĞİ

Romantik Materia: Piknik, uzun sohbetler
Basit Materia: Oyunlar, çizgi romanlar

Piknik fikri akla hemen kırmızı-beyaz kareli örtüleri ve hasır sepetleri getirse de o kadar geleneksel olmak zorunda değilsin. Sonuçta sen bir *geek*'sin. Yanında bir oyun kartı destesi (Magic: The Gathering destesi) getir. İki tane Play Station Vita konsolu getir. Yeni Kitap Günü favori kitapçına uğra ve çok sevdiğin birkaç sayı çizgi roman al. Ondan da kendininkileri getirmesini iste. Okuyun, sohbet edin, oyun oynayın, bir şeyler atıştırın; birbirinizi tanırken yapacak bir sürü şeyiniz olacak.

EVDE MİNİ FİLM FESTİVALİ

Romantik Materia: Ev yapımı yemek, uzun sohbetler, minternel sarılmalar
Basit Materia: DVD, Blu-ray, internet kanalları, patlamış mısır

Büyük ihtimalle ilk buluşmanızda filmlerden, televizyondan ve buna benzer pop kültür temalarından bahsettiniz. Neden o konuştuklarınızdan bazılarını iz-

lemiyorsunuz? Belki onu izlemediği filmlerle tanıştırırsın ve ufak bir film maratonunun keyfini çıkarırsınız. Onun zevkini iyi anladıysan beğeneceği türden bir seçki hazırlayacak bir sürpriz yapabilirsin ya da ondan sana katılmasını isteyebilirsin ve böylece mükemmel dörtlüyü birlikte hazırlarsınız. İkinizin de izlediği favori filmlerden de eklerseniz, onu izlerken sohbet edip birbirinizi daha çok tanıma şansınız da olur.

BARCADE'DE TAKILMA

Romantik Materia: Kokteyller, uzun sohbetler

Basit Materia: Atari oyunları

İçinde atari makinelerinin de olduğu bu sihirli barlar birinci, ikinci ya da üç yüzüncü buluşma için bile mükemmel mekânlardır. Hem süslü içkilerden seçip barda sohbet edebilirsiniz hem de birlikte atari oyunlarını keşfedersiniz. Ceplerine bozuklukları doldur ve Time Crisis III aksiyonu için yüklemeye hazır ol.

Cesur ve Gözü Pek: Rahat Takılma

1. Bölüm'de bir ilişkide senin için neyin önemli olduğundan bahsettiğimizi hatırlıyor musun? O konuştuklarımızın hepsinin gerçek bir anlama kavuştuğu nokta işte burası Birinci Oyuncu çünkü şu anda bir şeyleri tanımlama, bu yeni ilişkinin nasıl olduğuna ve onun nereye gitmesini istediğine karar verme noktasındasın.

"Rahat takılma" ifadesinin genellikle kötü bir namı vardır; özellikle de www.OnlineBootyCall.com gibi randevu siteleri yüzünden. Bu konuyu hemen açıklığa kavuşturalım: Rahat takılma, en azından bizim tanımımızla *rastgele takılma* demek değil. Tanımadığın tiplerle ilişkiye girmeyi, benzin istasyonu tuvaletlerindeki gizli buluşmaları, çözünürlüğü düşük kameralarla yapılan sohbetleri ya da Houston'a yapılan, uydurma iş seyahatlerini içermiyor. Bu daha ziyade, uzun dönemli bir ilişkiye dair hiçbir vaat ve garanti olmaksızın biriyle vakit geçirmekle alakalı. Korkunç bir flört âlemi klişesi kullanacak olursam: Kafana göre takılıp kimin sana en uygun olduğuna karar vermeye çalışıyorsun.

Yani bu daha ciddi bir şey olmayacağı anlamına da gelmiyor elbette. Sıklıkla, gelişmekte olan bir ilişkideki doğal bir basamak, ikinizin de daha ciddi bir şeyin ufukta olup olmadığına karar verdiğiniz bir geçiş sü-

recidir. *Online* bir forumda rol yapma oyunu oynamaya çok benzer; karakterinin farklı kısımlarını deneyimler ve uzun dönemli bir şeyi sürdürme endişesi olmaksızın diğer insanlarla nelerinizin uyduğuna bakarsın.



Rahat takılmak sığ olmak anlamına gelmez. Araştırmalara göre rahat takılan kişiler için bile uyumluluk adına kişilik ve zekâ gibi içsel özellikler, fiziksel görünüm veya sosyal statü gibi dış faktörlerden daha önemli.

Rahat takılmanın senin için neden uygun olabileceğine dair bir dizi geçerli sebep mevcut:

Henüz Tam Olarak Hazır Değilsin

Pek çok *geek*, daha uzun soluklu bir projeye (hayran kurgusu* yazanınız var mı?) girişmeden önce yazma pratiği yapmak ve niteleme becerilerini geliştirmek için rol yapma oyunu forumlarını kullanır. Rahat takılmak da benzer sebeplerden dolayı harikadır; bir ilişkiden yeni çıkmış olabilir ve yeni bir şeye başlamaya hazır olmayabilirsin ya da Ted Mosby'ye bağlayıp gelecekteki çocuklarının annesini aramaya başlamadan önce flört konusunda kendi tarzını bulmaya

* *Fan Fiction*: Hayranların kendilerine ait olmayan orijinal eserlerle ilgili olarak kâr amacı gütmeden yazdıkları kurgu eserler. (ç.n.)

çalışıyor olabilirsin veya belki de romantik yaşamının gelecek on yılını planlamak için endişelenmeyerek sadece eğlenmek istiyorsundur.

Senin için de durum buysa ve buna bir etiket yapıştırmaya hazır değilsen rahat takılma senin için en iyisi olabilir. Hâlâ kendi başına biraz zamana ihtiyacın varsa ve henüz hazır değilsen bir ilişkiye girmek isteyen biriyle birlikte olmak haksızlık olur.

Deneyimliyorsun

Rol yapma oyunlarında farklı partnerlerle oynamanın, hangisinin işe yaradığını görmek için yeni eşleşmeler denemek için olması gibi rahat takılmak da romantik olarak sana uygun kişiyi bulmaya çalışmakla ilgilidir. Flört hayatını oldukça *geek* tiplerle geçirmiş ve şimdi *geek* olmayan biriyle birlikte olursan bunun nasıl olacağını görmek istiyor olabilirsin. Önceki ilişkilerinin hepsinde kanepede oturup bilgisayar oyunu oynamış olabilirsin ve şimdi hiç oyun oynamayan birisini istiyor olabilirsin ya da belki de bu genel olarak flört dünyasına yapacağın ilk atılım olacak. Rahat takılmak, yeni insanlarla tanışmak ve ufkunu genişletmek için uygundur.

Çok çeşitli sohbetlere ilgi duyuyorsun

Online forumlarda aynı anda kaç başlık açabileceğine (hepsine katılabildiğin sürece) dair bir sınırlama yoktur. Flört dünyasında da, özellikle de buluştuğun kişileri *online* buluyorsan farklı kişilerle birkaç randevuya çıkmak gayet normaldir. Sonuçta arkadaşlarının sana birini ayarlamalarının aksine, *online* profiller söz konusuyken birden fazla kişiyle iletişime geçmek çok daha kolaydır.

RAHAT TAKILMA KURALLARI REHBERİ

Rahat takılma senin için uygun görünüyorsa kurallar rehberine bir göz atmaya başlayalım. Eh tabii bu biraz abartı oldu; aslında öyle katı kuralların falan yok. Rahat takılma, masaüstü oyunundan ziyade canlı rol yapma oyunu gibidir; bu deneyimi herkes için başarılı ve eğlenceli kılmak adına izlemen gereken bazı basit yaklaşımlar, koruman gereken sınırlar vardır o kadar.

Kural #1: Karakterinin dışına çıkma. Hem karakterin hem de rahat bir ilişki aradığın konusunda dürüst olmak önemlidir. Dürüstlük bu tür (aslında her tür) ilişkide ana unsurdur. Karşındaki kişiyi incitmemek

için ne istediğine dair son derece dürüst olmalısın. Sen bunun rahat bir takılma olduğunu düşünüyorsan ve onun bundan haberi yoksa, oyunun kötü bitmesi kaçınılmazdır. Birinden diğerine zıplarken keyifli vakit geçiriyorken diğer oyuncunun da aynı şeyi yaptığını öğrenince bundan şikâyet etmeye de hakkın olmaz.

Kural #2: Sınırlar konusunda anlaşın. Oyunun başında birbirinizi görmeye devam etmeye karar verdiğinizde, işleri açıkça konuşmalı ve ortak evreninizin nasıl işleyeceğini tanımlamalısınız. Kim büyü yapabiliyor? Başkasının karakterini kontrol etmeye izin var mı? Birbirinize nasıl sesleneceksiniz? Arkadaş mı? Faydalı arkadaş mı? Suç ortağı mı?

Kural #3: İhtiyatlı ol. Pekâlâ, başkalarıyla da görüşüyorsun, bunu açıkça söyledin, kıza da bunu kabul etti. Yine de bu, görüştüğün diğer insanlardan sürekli bahsedeceğin anlamına gelmez. Sonuçta bir rol yapma oyununda oyun dışı aktiviteler hakkında dırdır edip durmazsın, bu yüzden gerçek hayatta da kiminle yattığın konusunda da konuşup durmamalısın.

Kural #4: Sınırlarını bil. Bu hem fiziksel hem de duygusal sınırlar için geçerli. Onunla sürekli iletişimde olma-

yı, sık sık sohbet etmeyi, daha derin bir şekilde bağlantı kurmayı mı bekliyorsun? Yoksa istediğin şey pek iletişim kurmamak mı? Peki ya seks konusu ne olacak? Sadece öylesine görüştüğün biriyle yakınlaşmakta rahat olacak mısın? Bazıları seksi duygusal bağından koparabilirken bazıları da bunu yapamaz. Hem kendi sınırlarını hem de onunkileri bildiğinden emin ol.

Tek Bir Kişi Olabilir: Ciddi Takılma

Ciddi bir ilişkiye geçiş yapmak, uzaya bir sıçrama gerçekleştirmek gibidir: Kesin hesaplamalar olmaksızın kendini eve doğru süzülürken buluverirsin. Birçok erkek böyle hisseder ve hepsi de kaçakçılara pek ilgi duymaz.

Önemli olan rahat takılmadan da ciddi bir şeye geçebilmek. Öklidyen olmayan bir evrene bir sıçramadan ziyade genellikle doğal bir geçiş gibi görünür. İşler iyi gittiğinde ilişkide ikinizin de başkalarıyla görüşmediği ancak birbirinize "sevgilim" diye hitap etmediğiniz bir noktaya ulaşırsınız. Bölüm 1'de bahsedilen "kısa süreli ilişki" döneminden geçiyor olabi-

lirsiniz; bu, rahat ilişkiden daha ciddidir ama aranızda özel bir şey de olmayabilir. Ya da şifreleri paylaşmak veya ortak bir Xbox Live hesabı açmak gibi daha ciddi manevralarda bulunarak işleri hızlandırabilirsin. Biriyle ciddi bir ilişki yaşamak insanın kendisini daha güvende, emniyette ve sosyal açıdan kabul edilebilir hissetmesini sağlar. Ayrıca birlikte olduğun kişiyi birine tanıştırırken o tuhaf duraksamalardan da ("bu... şey... benim... arkadaşım...") kurtulmuş olursun.

Bazı çiftler ilişkiyi ciddileştirip sonra tekrar rahat takılmaya geçerler, bazıları da daha bir ay bile görüşmeden doğrudan olaya dalar ve ciddi bir ilişkiye başlarlar. Gerçekten de her şey ilişkideki kişilerin istek ve ihtiyaçlarına bağlıdır. Her zamanki gibi iletişim şarttır. Eğer ara sıra görüşmeden daha düzenli bir ortaklığa geçiş yapmayı düşünmeye başladıysan bu fikir karşındaki kişinin de aklına gelmiş olabilir. Yani ses frekansını kullanıp diyaloğa geçme zamanı gelmiş demektir.

Ama "Kız arkadaşım olur musun?" mesajını iletmek her zaman kolay olmayabilir. Elf ürünleri veya tlhIngan Hol* aracılığıyla iletişim kurmaya çalışmayasın diye işte sana birkaç seçenek:

* Uzay Yolu evreninde Klingonlular tarafından konuşulan yapay dil. (e.n.)

Başka kimseyle görüşmüyorsunuz:
"Görünüşe bakılırsa yalnız kaldık. Hadi bunu resmileştirelim.""

Vaktinizin çoğunu birlikte geçiriyorsunuz. Birlikte oyun oynuyor, birlikte alışveriş yapıyor, birlikte yemeğe çıkıyorsunuz:
"Seninle bu kadar çok vakit geçirmek beni mutlu ediyor. Acaba bunu yapmaya erkek arkadaşın olarak mı devam etsem?"

Randevuya çıkmak dışında evde öylece boş boş takılmak da olsa bir şeyler yapmaktan da gayet memnunsunuz:
"Hayatımın sıkıcı kısımlarını bile güzelleştiriyorsun. Hep yanımda kal olur mu?"

Uzunca bir süredir birliktesiniz:
"X aydır görüştüğümüze inanamıyorum. İşleri resmileştirme zamanı geldi mi dersin?"

Başka insanları nadiren fark ediyorsunuz:
"Son günlerde sadece seni düşünüyorum. Kötü anlamda değil, yemin ederim! Kız arkadaşım gibi mesela... sen ne dersin?"

FARKLILIKLARINIZLA BAŞA ÇIKMA

Bir çift ne kadar mükemmel görünürse görünsün ikisinin ortak paydada buluşmayacağı konular mutlaka olacaktır.

Meselenin özüne gelince: Farklılıklar ufak tefek olduğu ve Liz Lemon'ın "ilişki bozucular"olarak tanımladığı şeyler olmadığı müddetçe işleri heyecanlı kılar. Bir ilişkiyi güçlendirir; biriyle ciddi takılmaya geçiyorsan da ilişkinin güçlendirmeye değer olduğunu düşünüyorsun demektir. Bu yüzden aranızdaki farklılıkları, Magic: The Gathering'deki renkler, ilişkinizi de deste olarak düşün. Wizards of the Coast'a göre Magic'deki renkler farklı değerleri yansıtır:

- Beyaz: Düzen. Koruma. Işık.
- Mavi: Bilgi. Manipülasyon. İllüzyon.
- Siyah: Karanlık. Hırs. Ölüm.
- Kırmızı: Özgürlük. Duygular. Dürtüler.
- Yeşil: Büyüme. İçgüdü. Doğa.

Renklerin niteliklerindeki farklılıklar son derece barizdir. Beyaz düzene değer verirken kırmızı özgürlüğe değer verir. Siyah ölüme odaklanırken yeşil

büyümeyle ilgilidir. Mavi bilgi arayışındayken kırmızı dürtülerle alakalıdır. Bu farklılıklardan bazıları oldukça aşırıyken bunlar aynı zamanda birbirlerini de tamamlar. Eğer desten sadece iyileşme ve koruma sağlasaydı hasar ve saldırıyı nasıl hallederdin? Tüm kartların illüzyon ve manipülasyona odaklansaydı seni fiziksel güçlerden ne korurdu? Kesinlikle tek renkli bir desteyle de oynayabilirsin ama genellikle iki renkli bir deste tercih edilir. (üç renkli desteler de vardır ama baş etmesi zor olabilir. Üç kişilik ilişkilerden bahsedecek değilim Birinci Oyuncu? Sen bunu ne çeşit bir kitap sandın?)

Romantik ilişkini kurarken doğabilecek kaçınılmaz farklılıklarla baş etmeye dair birkaç ipucu şöyle:

Tamamlayıcı renklerini bil: *Geek*'lerin hobilerinin çoğu genellikle birbirini tamamlar. Filmler ve çizgi romanlar (sonuçta kaç tane çizgi roman sinemaya uyarlandı?), bilgisayar oyunları ve dış mekân aktiviteleri (Wii Sports oynamaya ne dersin?), bilimsel gerçekler ve bilimkurgu. Sizi farklılaştıran şeyler genellikle sizi bir araya getiren şeylerdir.

Peki ya farklılıklarınız bundan daha derinse? Yine Magic: The Gathering destesindeki zıt renkleri düşün:

Karşıt özelikler bir araya getirildiklerinde kazanan bir kombinasyon oluşturabilir. Yapı gereği içine kapanık ve çekingen biriysen, o da sosyalleşmeden duramıyorsa ara sıra onun karizması sayesinde kabuğundan çıkma fırsatı yakalayabilir, bunun karşılığında ona ara sıra içine kapanarak yenilenmenin önemini gösterebilirsin. Sen spontane yaşıyorsan, o plan yapmayı seviyorsa bu özelliklerinizi birleştirip haftanın belirli bir zamanını belirleyin ve son anda seçtiğiniz bir şey yapın. O katı bir pragmatist, sen de hayalcinin tekiysen tebrikler. Yolunuza çıkabilecek tüm sorunlarla baş etmenizi sağlayacak, çok yönlü bir ilişki yaşıyorsunuz.

Gereksiz şeyleri uzaklaştır. Belki de önemsiz ve uzun vadede bir anlam ifade etmeyecek farklılıklar yüzünden çatışıyorsunuz. Odanda asılı duran o saçma poster, nefret ettiğin ama onun giyip durduğu bir kıyafet, kolaylıkla kurtulabileceğin küçük alışkanlıklar; bunları değiştirmek kolaydır.

Magic: The Gathering desteni düşün: Altmıştan fazla kart, birikerek diyelim ki seksen karta ulaşıyorsun. Maksimum oynanabilirlik için onu en az sayıya indirmek istiyorsun, bu yüzden neyi çıkarırsın? Havalı göründüğü için tuttuğun ama on renksiz mana değe-

rindeki o sanat eseri yaratığı ya da sadece iki tanesi ihtiyacın olmasına rağmen elinde tuttuğun o dört büyüyü. Bu minik, gereksiz şeyleri çıkarmak hem hayatta hem de Magic'te bazen acı verici bir adım olabilir ama yaptıktan sonra büyük ihtimalle yokluklarını bile fark etmeyeceksin.

Uzlaşmayı öğren: Bu epey zor olabilir ama gerçekten de uzlaşma sanatı ister seninle sevgilin arasında olsun, isterse de Birleşmiş Gezegenler Federasyonu'nda olsun, ilişkilerin kurulduğu zemindir. Magic'de uzlaşma, "Bu kartı çıkarırsam, bunu tutabilirim," ya da "Bu iki yaratığı çıkarırsam bu büyüyü saklarım," diye fark ettiğin, önemli bir deste kurma anıdır. İlişkideki her iki kişinin de desteden bazı kartları çıkarmanın masaya yeni şeyler getireceğini fark etmesi gerekir. Sen salı akşamları World of Warcraft seanslarını özleyebilirsin, o da sürekli çalışmasına birkaç saat ara verebilir ama bunun sonucunda birlikte daha çok zamanın keyfini çıkarırsınız; eh bir ilişkinin tüm amacı da budur zaten.

Birliktelik Etkisi

Artık İkinci Oyuncu'yla birlikte olduğunuza göre gerçekten bir noktaya ulaşmış olabilirsiniz: Birlikte yiyor, uyuyor, oyun oynuyor, nefes alıyor ve aradaki şeyleri (tabii arada herhangi bir şey kaldıysa) yapıyor olabilirsiniz. Mesele şu ki, uyanık geçirilen tüm zamanları birlikte geçirmek bir ilişkiyi mahvetmese de seni kesinlikle çıldırtacaktır; sosyal yaşamını karmaşık bir hale sokmasından bahsetmiyorum bile. Bu yüzden birbirinizden ayrı zaman geçireceğiniz bazı sınırlar belirlemek önemlidir.

MANA KITLIĞI

Birlikte zaman geçirmenin şu dezavantajları konusunda dikkatli ol:

Arkadaşlarını İhmal Etme (Sosyal Statü -25): Bunu herkes deneyimlemiştir. Arkadaşlarından biri özel bir kızla tanıştıktan sonra adeta buhar olur. Tıpkı "South Park"ın bir bölümünde Chef'in Veronica (daha sonra şeytan olduğu ortaya çıkan bir kadın) tarafından ele geçirilmesi gibi arkadaşın da ortadan kaybolur ve bu yeni ilişki içinde yitip gider. Dostların, sevgilinle yal-

nız zaman geçirmek istediğini –özellikle de tomurcuklanan romantizmin ilk zamanlarında– anlayacak da olsa olgun bir ilişki sana arkadaşlarınla takılmak için zaman bırakmalıdır.

Konuşacak Şeylerin Tükenmesi (Sohbet -50): Dünyadaki en ilginç adam değilsen, sohbet konularını tüketmeden önce anlatabileceğin sınırlı sayıda harika hikâye vardır. Eğer tüm boş vaktini onunla geçirirsen, geçmiş maceralarını bildiğine göre ona artık ne anlatacaksın? Arkadaşlarınla, ailenle, iş arkadaşlarınla, herhangi biriyle ayrı zaman geçir. Tek başına bir şeyler yapman onunla paylaşacağın yeni hikâyeler üretmene yardımcı olacak.

Boğuluyormuş Gibi Hissetmek (Şahsi Alan -50): Birbirinize ne kadar bayılıyor olmanızın bir önemi yok. Birlikte zaman geçirmeye çok dayanıklı bir çift de olsanız, birbirinizin kuantum alanında o kadar vakit harcadıktan sonra biriniz ya da ikiniz birden boğuluyor gibi hissedebilir. Üstelik Pocky'nin çikolata ve saf mutluluğa boğulması gibi enfes bir şeyden bahsetmiyorum;"Pekâlâ derhal beni yalnız bırakman gerek"türünden bir boğulma bu. Bu tarz bir öfke ve kızgınlığı ilişkide istemezsin Birinci Oyuncu.

Birbirine Bağımlı Olma Riski (Bireysel Kimlik -100): Her ilişkide partnerine sırtını dayayabiliyor olmalısın. Hatta tam da bu konsept çevresinde dönen tonlarca hikâye vardır. Süper kahramanlar, saçları kırlaşmış dedektifler, aksiyon filmi kahramanları, hatta kötü adamlar; bunların çoğunun güvendikleri bir nevi yardımcısı vardır. Yine de tek başına da hayatını sürdürebiliyor olman gerekir. Tipik bir yardımcı olan Robin, ara sıra tek başına görevlere çıktı ve sonunda da kendi başına bir suç savaşçısı, Nightwing oldu. Batgirl'ünle partner kalmaya devam edeceğinizi umuyorum Birinci Oyuncu ama yalnız başına devam edecek olursan da tüm becerilerinin hâlâ işliyor olması gerekir.

Ayrı zaman geçirmenin olumlu taraflarını gözden geçir.

ARTILAR

Sevgilini Özleme (Yakınlık +50): Evet, "Ayrılık, sevgiyi artırır," lafı tam bir klişe ama altlarında bir gerçeklik payı olmasa klişeler var olmazdı öyle değil mi? Burada da durum aynı. Sevgilinden ayrı vakit geçirmek sana onu özleme şansı verir. O senin için kanıksadığın bir şey olmaktan çıkar.

İçine Dönme Vakti (Değerini Bilme +25): "Dövüş Kulübü"ndeki, kutuplardaki bir mağarada bir penguenle birlikte merkezini bulmaktan, içsel bir yolculuktan falan bahsetmiyorum. Tek başına kalmak, mevcut durumunu, nelerin iyi gittiğini, nelerin eksik olduğunu düşünmek için sana bir fırsat verir. Gerçekten ne istediğini anlamak için harika bir yoldur.

Daha Fazla Şehvet (Libido +150): Sevgilinden ayrıyken onu sadece duygusal olarak özlemekle kalmazsın. Onu fiziksel olarak da özlersin. Arzu duyarsın, özlem duyarsın; tüm o romantik romanlardaki durumlardan işte; bu yüzden de bir süre ayrı kaldığınızda seksin daha iyiye gitmesi şaşırtıcı değildir. Bir günden daha uzun süre ayrı kalmaktan korkma. Birkaç gün aile ziyareti, erkek arkadaşlarınla hafta sonu tekne gezisi, bir haftalık bir iş gezisi; tüm bunlar epik bir kavuşma için fırsatlardır.

YÖRÜNGEDEN ÇIKMA

İlişkine sağlıklı bir ayrı alan eklemenin üç yolu:

Farklı hobiler edinin: Birlikte keyif aldığınız hobilerden vazgeçmenize gerek yok ama onun pek hoşlanmadığı bir, iki meşgalenin daha olması gerekir (tam tersi onun için de geçerli). Eğer tüm hobileriniz örtüşüyorsa her ikinizin de yeni bir şeylerle ilgilenmesi gerekir.

Arkadaşlarla plan yap: Haftalık öğle yemekleri veya on beş günde bir sinema gecesi gibi düzenli buluşmalar ayarlamaya çalış. Takvimleriniz düzenli buluşmalara el vermiyorsa her görüşmenin sonunda bir sonraki görüşmeyi organize edin.

Her gün mutlaka yalnız zaman geçir: Bu, sabah erkenden koşuya çıkmak, işten eve dönerken bir kahvecide durmak ya da en sevdiğin podcast için öğlen üçte ara vermek olabilir. Yalnız oyun oynamak, internete gezinmek ya da iç çamaşırınla pizza yemek için önceden belirlemediğin bir vakit bile olabilir. Günlük rutinine biraz da yalnız zaman ekle.

Dış Dünyadakilerle Baş Etme: Sevgilini Arkadaşlarınla Tanıştırma

Artık o özel kişiyi dostlarınla tanıştırmaya hazırsın ve biraz da gerginsin. Bu kesinlikle anlaşılabilir bir şey. Arkadaş grubunun rahatsız olmasını istemiyorsun ve aynı zamanda kız arkadaşının da onlarla rahat etmesini istiyorsun.

Ama rahat ol. Sosyal çevrene yeni bir üye eklemek iyi bir rol yapma oyunundaki grubuna bir karakter eklemeye çok benzer ve bunun da ne anlama geldiğini biliyorsun değil mi?

ONUN HAZIR OLDUĞUNDAN EMİN OL

Aksiyon/macera türündeki bazı oyunlarda her zaman yeni bir grup üyesi ekleme şansına sahip olursun. Onlarla küçük bir kasabada ya da vahşi doğanın ortasında karşılaşırsın ve onlar da istediğin zaman sana katılmaya hazır olurlar.

Ama diğer durumlarda zamanlama pek doğru olmayabilir. Belki gelecek görev çok tehlikelidir ya da

oyunun o noktasında başka birini almaya hazır değilsindir. Benzer şekilde, sevgilini arkadaşlarınla tanıştırmadan önce onunla konuşup buna hazır olup olmadığını öğren. Durum pek uygun görünmüyorsa (örneğin sadece gruptakilere özel bir parti) bunu yeniden düşün. Onu daha sonra başka bir etkinliğe götürmeyi dene.

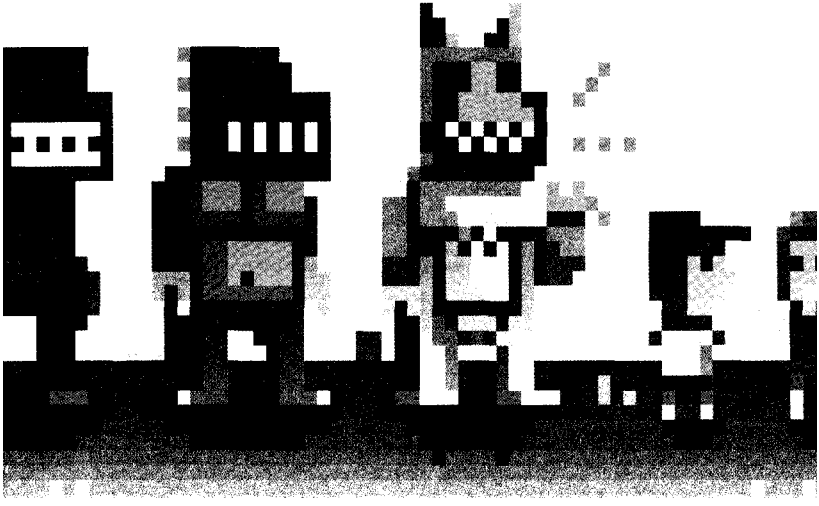
SAVAŞA HAZIR OLDUĞUNDAN EMİN OL

Final Fantasy gibi bir rol yapma oyunundaki bir gruba yeni bir karakter ekleyeceğin zaman yapacağın ilk iş onun zırhını, silahlarını ve onları güçlendirecek ve yenilmez kılacak çeşitli aksesuarları kontrol etmek olur.

Sevgilini de oyundaki bir karakteri hazırlar gibi hazırla. Elbette gerçek silahlar ve zırhla değil (tabii canlı bir rol yapma oyunundaysanız o başka); ama benzer şeyleri düşünmen gerekir. Onu savunmaya almak için konuşmaktan uzak durması gereken konulardan bahset. Silah olarak da dostlarınla samimiyet kurmak için ona birkaç fikir verebilirsin.

YENİ KARAKTERİNİ TANITMA

Modern oyunların çoğunda karakterini grubun kalanıyla sosyalleştirme, onların hikâyelerini geliştirme ve onlar hakkında daha çok şey öğrenme için faydalı bir araçtır. (harika bir örnek olarak Mass Effect'i düşünebilirsin.) Oyunu daha heyecanlı kılan kıymetli diyalog ağaçlarının kilidini açar. Bu yüzden sevgilini arkadaşlarına tanıtmayı ve sohbetlere yardımcı olmak üzere oralarda takılmayı unutma. Sen "Game of Thrones" izleme partisinde tanıştığın herifin tekiyle gevezelik ederken kız arkadaşın kendini tuhaf ve yalnız hissedebilir.



Dönüş ve Halka Açıl: *Geek* Hayatınla Aşk Hayatını Birleştirme

İlişkilerde iki kişi bir araya gelerek yeni bir şey, parçalarının toplamından daha fazlası olan bir şey oluşturur. Bu muhtemelen çok iyi bildiğin bir olgudur Birinci Oyuncu. Neticede *geek* âlem, robotlarla makinelerin birleşerek daha büyük ve daha güçlü yapılar oluşturduğu sürüsüne bereket örnekle dolu (şekilden şekle giren hassas rubik küpü konseptinden bahsetmeye gerek bile yok; "Transformers"ı bilmeyen, kendine saygılı tek bir *geek* bile yoktur.)

Kız arkadaşınla ilgi alanlarını birleştirince ilişkinizin Voltran-"Transformers" ve "Power Rangers" karışımı, yenilmez bir şeye dönüştüğünü hayal etmek her ne kadar eğlenceli olsa da güçleri birleştirmek her zaman o kadar sorunsuz gerçekleşmez. *Geek* yaşamınla aşk yaşamını birleştirip tek bir süper varlığa dönüştürmek birkaç parçanın üzerine tıklayarak onları bir yere yerleştirmek kadar kolay değildir.

Geek yaşamınla aşk yaşamını birleştirmeye çalışırken birlikte olduğun kişiyi senin istediğin ilgi alanlarını sevmeye zorlayamayacağını hatırlamak önemlidir. Sen bir Autobotsan ve o da bir Aerialbotsa onu bir anda zemin tabanlı bir araca dönüşmeye zorlayamazsın. Yine de Decepticonları pataklama görevine duyduğunuz ortak

aşk üzerinden bir bağ kurabilirsiniz. Saygılı, sabırlı ve onun uğraşlarını öğrenmeye açık ol. Ayrıca gerçekçi de olmalısın: Yeni aşkın senin *geek* tutkularına yüzde yüz ilgi duymazsa bu da dünyanın sonu olmaz. Unutma ki sen hobilerinden ibaret değilsin.

Bunu aklında tutman suretiyle işte sana çiftlere uygun hale getirebileceğiniz *geek*'lere özgü üç aktivite; kız arkadaşının denemeye açık bir çaylak ya da ufkunu genişletmek isteyen bir *geek* olması fark etmez.

BİRLİKTE PARÇALAMA VE BİRLEŞTİRME

Romantizm ve elektronik aletleri parçalayıp birleştirme Hackers, Tron (orijinali) ve War Games günlerinden beri yan yana gitmektedir. Birlikte bir alet üzerinde çalışmak, ikinizin başkalarıyla da *geek* faaliyetlerde bulunmanıza fırsat yaratır ve baş başa ıvır zıvırlarla vakit geçirmenizi sağlar. Aşağıda bazı öneriler bulabilirsin.

Teknoloji alanlarını ziyaret edin: Standart bir teknoloji alanı, teknoloji, bilim ve dijital sanatları seven insanların birlikte eğlenceli ve yaratıcı projeler ürettikleri, herkese açık alanlardır. Bu mekânların çoğunda halka açık harika etkinlikler olur; bu alanlar insanları bir ders almaya, konuşma dinlemeye ve kendi projelerini özgürce inşa etmeye davet eder. Gözün

korkmasın; "Kod Adı Kılıçbalığı" ya da "Matrix"e aitmiş gibi görünen bir yere girmeyeceksin. Bazı teknoloji alanları, teknolojik aletler dükkânlarında ya da teknoloji laboratuvarlarında yer alabilirken, bazıları da kütüphanelerde, üniversitelerde ve hatta barlarda rastlanabilen küçük alanlar da olabilir.

İlgi alanlarınızı göstermenize, birlikte bir deneyim yaşamanıza olanak tanıyan basit ve genellikle pahalı olmayan (tabii ki seçtiğin derslere bağlı) bir buluşma seçeneğidir ve yakınlaşmak için fırsatınız olur. Sonuçta o minik Arduino robotu kurmak için kaynaşmanız gerekir. Yaşadığın yerde böyle bir yer bulmakta zorlanıyorsan Hackerspace.org sayfasını ziyaret et. Yaşadığın bölgede böyle bir yer varsa büyük ihtimalle o listede yer alır.



Üretim alanları ya da "fab lab'ler" de teknoloji alaları gibi, bir toplulukla birlikte bir şeyler üretilen alanlardır; ancak fab lab'ler dijital üretime odaklanır.

Ortak çalışma alanları araştır: Teknoloji alanlarına benzeyen ortak çalışma mekânları, serbest çalışanların ve sanatçıların sosyal bir ortamda çalıştıkları yerlerdir. Buluşup çalışmak kulağa pek çekici gelmese de (değil zaten) bu mekânlardan birinde bir etkinliğe katılmak harika bir fikirdir. Bu tarz yerlerdeki insanlar genellikle yeni teknolojiler kurmakla ve girişimler

başlatmakla meşguldürler ama aynı zamanda pek çok toplumsal yardım projesinde de bulunurlar. Büyük ihtimalle bunlardan biriyle bağlantılı, insanların üzerinde çalıştıkları yaratıcı ve dikkat çekici projeleri paylaştıkları harika bir etkinlik bulursun. Bu tür buluşmalar, sohbet konusu yaratmakta harikadır ve buluştuğun kişinin senin neyle ilgilendiğini anlamasına olanak tanır.

Bir *MAKE* buluşmasına katılın: Sadece bir teknoloji ya da ortak çalışma alanı seçmekle sınırlanmak istemiyorsan çeşit çeşit insanın, arka bahçelerinde, bodrumlarında ya da garajlarında eğlenceli projeler üzerinde çalışmak üzere buluştukları –ve kendi başına yaptığın projeleri teşvik eden efsanevi dergi *MAKE*'den ilham alan– bir *MAKE* buluşması araştırabilirsin. Bunlar, benzer ilgi alanlarına sahip *geek*'lerle tanışmak, görüştüğün kişiye *geek* dünyanı tanıtmak ve birlikte yapabileceğiniz bir proje fikri bulmak için harika etkinliklerdir.

BİRLİKTE OYUN OYNAMAK

Biz *geek*'ler tutkularımızı diğer insanlarla paylaşmayı severiz. Kostümlü oyunların ve birlikte harika robotlar yaratmanın ne kadar eğlenceli olduğundan bahsettik. Peki ya sevgilinle bilgisayar oyunu oynamak? Elbette ki birçok bilgisayar oyunu sadece tek bir

kişi tarafından oynanmak üzere tasarlanmıştır. Elder Scrolls, tek oyunculu sefer deneyimini paylaşman pek mümkün olmaz (aslında mümkün ama bundan daha sonra bahsedeceğiz) ama oyun oynamak isteyen çiftler için pek çok farklı seçenek de mevcuttur. Birlikte bir takım olarak çalışmayı ve birbirinizin arkasını kollamayı öğrenmek için daha iyi bir yol düşünülebilir mi? İşte bunu mümkün kılmak için birkaç ipucu:

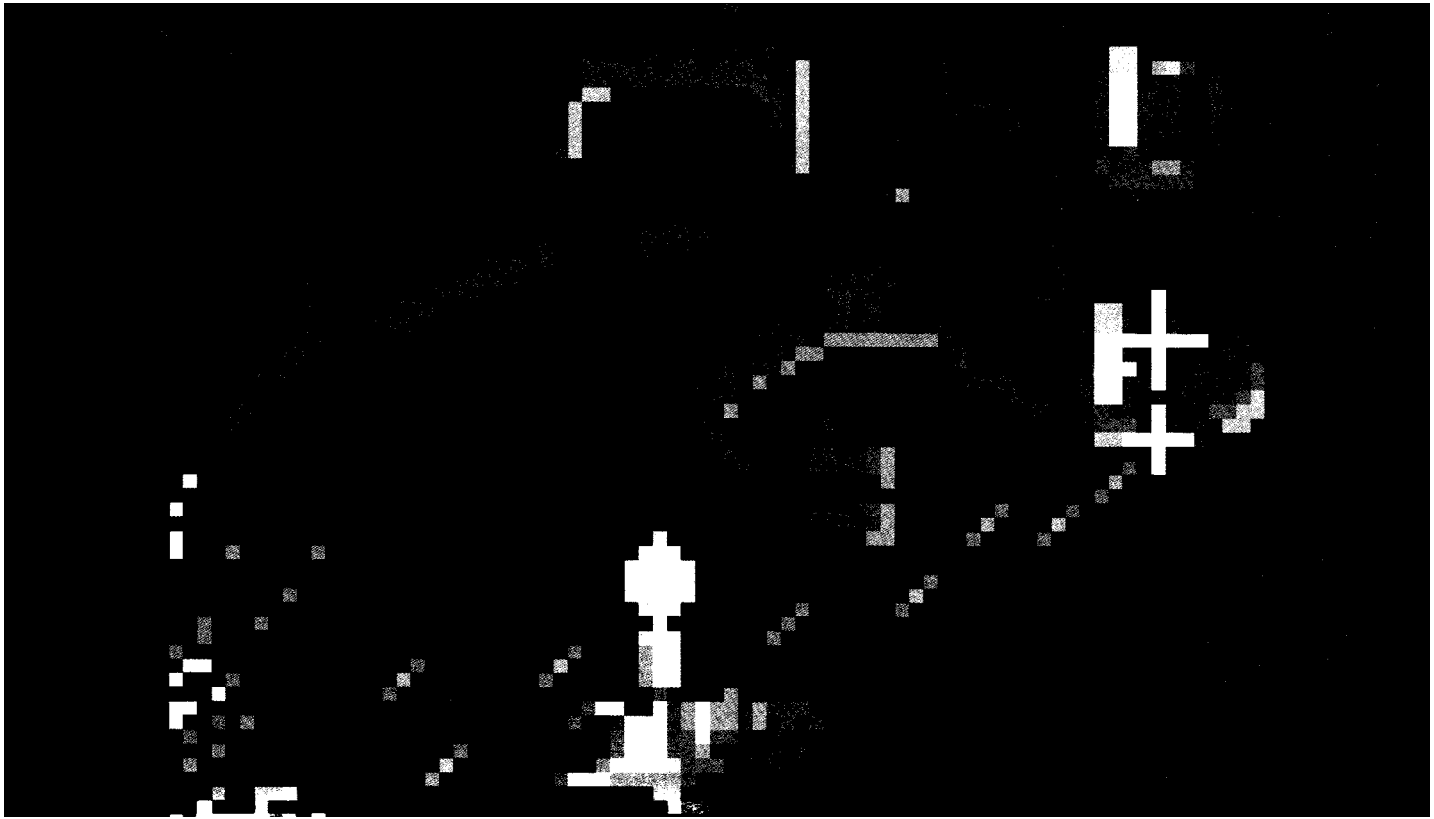
Kendine sor: Çoklu oyuncu mu, tek oyuncu mu? Sevgilinle oyun oynamak istiyorsan ikinizin birlikte oynayabileceği ve keyif alabileceği bir şey seçmek önemlidir. Tek oyunculu olduğu takdirde, en epik rol yapma oyunu bile izleyiciysen o kadar acayip eğlenceli değildir. Çocukken, arkadaşlarından birinin tek kişilik bir oyunu oynamasını izlerken kendi sıranı beklediğin o günleri düşün. Pek de eğlenceli sayılmaz değil mi? Yine de bazı çiftler tek oyunculu oyunları birlikte oynamaktan hoşlanır, yani bu kural, oyunu konsola takmadan önce ortak karar alındığı müddetçe bozulabilir. Bazıları biriktirdiklerini paylaşmayı sevmez ve bunda da kötü bir şey yoktur.

Onun seviyesine uygun oyun seç: Kız arkadaşın oyun dünyasından bihaberse onu çaylak dostu bir oyunla tanıştır: Wii spor oyunları, Harvest Moon veya Animal Crossing gibi sandbox oyunları ya da Super Smash

Bros'da butonlara vura vura oynanan bir el, başlangıç için gayet iyi seçeneklerdir. Öte yandan her ikiniz de ciddi *gamer*'lardansanız sizi zorlayacak bir oyun seç; belki de böylelikle o asla kazanamadığın oyunu sonunda çözebileceksin. Oyun çok basit olmadığı müddetçe bitirdiğinizde birlikte bir şey başarmış gibi hissedeceksiniz. Bir çift olarak bu harika bir histir.

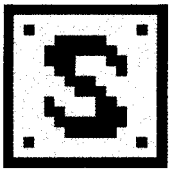
Aşırı oyun oynama: Sevgilinle birlikte iyi bir çok oyunculu *online* rol yapma oyununda kaybolmak, World of Warcraft oyununda saatler geçirmek çok kolaydır. Ama gerçek insani etkileşimlerin önemini unutma. Bazı *online* oyunlarda, "X saattir oyun oynuyorsun, lütfen ara ver,"mesajının olmasının bir sebebi var. Sanal dünyada çok fazla zaman geçirdiğin için diğer insanlarla iletişiminin aksamasına izin vermeyin. Dışarı çıkın! Biraz hava alın!

Not: Tüm bu kurallar diğer oyun türleri için de geçerlidir: Zindan ve Ejderha, masa oyunları, Magic: The Gathering gibi kart biriktirme oyunları, Warhammer 40,000 gibi masaüstü oyunları. Özetle: Çok oyunculu oyunlar seç, her ikinizin de seviyesine uygun bir oyun bul ve aşırıya kaçma.



BÖLÜM 7

Istalık Seviyesi: İleri Seviye Geek Randevusu



en var büyük yol kat etmek Birinci Oyuncu. Affedersin, yani büyük yol kat ettin demek istedim. Neden böyle yazdığımı anlayamadım. Tebrikler, aferin, vesaire vesaire.

Ancak kendini bir ilişkinin içinde bulduğun zaman eninde sonunda gidebileceğin iki yol vardır. İşler ciddileşebilir ve bu durumda ortak yaşam hedeflerine (aile, çocuklar, pahalı Örümcek Adam heykelciğini satın almak için ortak bir fon oluşturma) doğru ilerlersin. Ya da ayrılığa doğru ilerlersin. Final maçı. Oyun bitti dostum!

Bu yüzden Final Fantasy VII müziklerini tak ve "One Winged Angel" parçasını çal. Nihai usta savaşı zamanı. İlişkilerin Sephiroth'u. Bu son bölümde, önünde uzanan her iki yolu ve bunlarda nasıl yol alman gerektiğini inceleyeceğiz.

HER ŞEY GAYET AÇIK: İŞLERİN CİDDİLEŞTİĞİNE DAİR İŞARETLER

Demek sadece birbirinizle görüşüyorsunuz. Peki ama işler ciddi mi? Sana yakın olan biri (bir aile üyesi, arkadaş ya da iş arkadaşı) kız arkadaşınla ilgili verdiğin habere "Vay canına, işler ciddiye benziyor," gibi bir karşılık veriyorsa tebrikler; işler muhtemelen gayet ciddidir.

Ancak böyle işe yarar bir yorum gelmediyse ve ilişki durumundan *Y: The Last Man*'deki Yorick kadar habersizsen, durumun ciddileştiğine dair birkaç tane çok açık işaret mevcuttur:

- **Bir rutininiz var:** Tekrarlayan ritüeller bir ilişkiyi sıkıcı hale getirebilirken bir çiftin keyif aldığı rutinlere sahip olmasında yanlış bir şey yoktur. Yeni Kitap Günü'nde birlikte çizgi roman almaya gidebilir ya da gece yarısı bilgisayar oyunu satışı için sırada beklemeyi seviyor olabilirsiniz. Perşembe akşamları pizza akşamı olabilir. Hatta her akşam pizza akşamı olabilir ve birbirinizin en sevdiği pizzaları artık ezberlemişsinizdir. Bu türden eğlenceli ve hatta gündelik alışkanlıklar

çift olmanın kaçınılmaz bir parçasıdır. Bunlar, uzay-zaman ortamında ne olursa olsun güvenebileceğiniz minik hoşluklar haline gelir ve kesinlikle işlerin ciddiye bindiğinin işaretidir.

Birlikte zaman geçirmek için plan yapmıyorsunuz: Biriyle görüşmeye ilk başladığında genellikle önceden plan yaparsınız. Geceleri birbirinizin evinde kalmaya, kahvaltı yapmaya başladığınızda ve güne birlikte devam ettiğinizdeişler ciddileşmiştir. Birlikte takılmak için artık aktif bir girişimde bulunmazsın. Sadece yapıyor olursun. Bu otomatik olarak gerçekleşir; Wolfwood'un, Vash the Stampede'in girdiği tüm kuş uçmaz kervan geçmez kasabada belirmesi gibi.

İlk gerçek kavganızı ettiniz: Ne kadar mükemmel görünürlerse görünsünler tüm çiftler kavga eder. Bunun sebebi de, en azından kısmen, sahip oldukları bağa büyük değer veriyor olmaları ve ondan kavga etmeden vazgeçmek istememeleridir. Eğer siz de, kombo hamleler ve özel saldırılarla dolu, kıran kırana geçen sözel bir boks maçı yaptıysanız ama ilişkiyi bitirecek o nihai darbeyi almadıysanız her ikiniz de tutunmaya değecek bir şeye sahip gibi hissediyorsunuzdur.

- **Sürekli iletişim halindesiniz:** Gün içinde mesajlaşıyor ya da öylesine birbirinizi arıyor musunuz? Sevgilinizin, onu düşündüğünü bilmesini sağlayan bu gündelik, minik hareketler uzun vadeli bir ilişki içinde olduğunuzun klasik sinyalidir.
- **Bombayı patlattınız:** Wallace, şu kıymetli iki kelimelik bombayı patlatma konusunu açıklamaya çalışırken her şeyden bihaber olan Scott Pilgrim gibi olmadığını umut ediyorum. Ağzından "Seni Seviyorum" lafı çıktı mı ve karşılık buldu mu? O halde işler ciddi demektir.

İLERİ SEVİYE UYUMLULUK: ORTAK DEĞERLERİ KEŞFETME

Bir ilişkide ciddileşme konusunda rahat olmak harika olsa da ileriye bakmak da önemlidir. Bir çift olarak uyumunuz harika, kimyanız patlayıcı mükemmellikte ve ilgi alanlarınız (kötü filmler, iyi bilgisayar oyunları, gecenin birinde White Castle'dan bir şeyler yemek ya da bunların üçünün bir karışımı olabilir) ne kadar sıra dışı olsalar da ortak olabilir ama uzun

soluklu bir ilişki, birlikte oynayacağınız en mükemmel, çok oyunculu *online* rol yapma oyununu bulmaktan fazlasıdır. Bunun tek sebebi çok oyunculu *online* rol yapma oyunlarının kapanması değildir. City of Heroes, Shadowbane veya Yıldız Savaşları Galaxies oyunlarında tanışan çiftlere üzülüyorum.

Game Boy'u düşün: Game Boy Color çıktığında bile hâlâ onunla oynanabiliyordu, çünkü yeni GBG oyunlarını oynamak mümkündü. Aynı şey ilişkiler için de geçerlidir. İşler değişir, geçişler olur ve mevcut iskeletin gelecekteki şeylerle baş edebileceğini bilmelisin. Gelecekteki olayların kesin doğasını bilemiyor olsan da ufukta neler olabileceğini hissedersin; eninde sonunda o büyük, "hadi birlikte bir hayat kuralım mı?" sorularına yanıt vermen gerekecek.

Yazılım uyumluluğu için bazı potansiyel ortamlar şöyledir:

- **Duygusal onay:** Mars'ı ve Venüs'ü unut; ikiniz de Dünyalısınız. Ama aynı gezegeni paylaşıyor olmanız benzer bir sevgi diline sahip olacağınız anlamına gelmez. Hislerinizi birbirinizle paylaşmakta ne kadar rahatsınız? Birbirinizin değerini biliyor musunuz? Her gün bizzat "Seni

Seviyorum" demen mi gerekiyor yoksa kız arkadaşın ara sıra onu öpmenle yetiniyor mu?

Fiziksel ilgi: Uzun soluklu bir şeye ve hatta belki de resmi bir bağlılığa doğru ilerleyen ciddi bir ilişkide seks önemlidir. Her ikinizin de seks hayatınızdan memnun olması gerekir. Fiziksel yakınlığın eksikliği ya da çiftlerden birini memnun etmeyen bir yakınlık ilişkiyi bozacak türden bir kırgınlığa ve tatminsizliğe yol açabilir. İyi bir Zindan ve Ejderha oyununda olduğu gibi aksiyonu sağlayan şey diyalogdur. Hoşuna gitmeyen bir şey varsa bundan bahsetmeli ve bu konuda açık olmalısın! "Sihirli füze fırlatmayı istiyor olabileceğimi düşünüyorum," dersen Zindan Efendisi bunu anlamaz. Daha kötüsü "Tenser'ın uçan diski," dediğini sanabilir, ki bu kesinlikle aynı şey değildir.

Entelektüel bağ: Onunla saatlerce Matrix'in felsefi temellerini tartışıyor olman gerekmiyor. Ama ilişkinin uzun ömürlü olması için kız arkadaşında ara sıra uzun ve kaliteli tartışmalarda bulunabiliyor olmalısın; hatta konu devam filmlerinin ne kadar kötü olması bile olabilir.

Güven ve sadakat: Bu, güvenebileceğiniz bir kişi mi? Ortak karar verdiğiniz sözleri tutuyor ve karşı çıktığınızda fikrinize saygı duyuyor mu? Karbonitin içinde donacak olsan ve o sırada sana "Seni seviyorum" demiş olsa, sense sadece sırıtıp "Biliyorum" desen, bu şeytani umursamazlığına rağmen seni kurtarmanın bir yolunu arar mı? Bunların hepsi de önemli sorular.

Finansı paylaşmak: Xbox Live'in parasını kim ödeyecek? Peki ya haftalık pizza sırası kimde? Sevgilisiyle finansını paylaşmayı sorun etmeyecek tipte biri misin yoksa ayrı bir banka hesabı, kredi kartı mı tercih edersin? Bunların ikisi de uygun seçenekler ama her ikisi için de onunla konuşman gerekir.

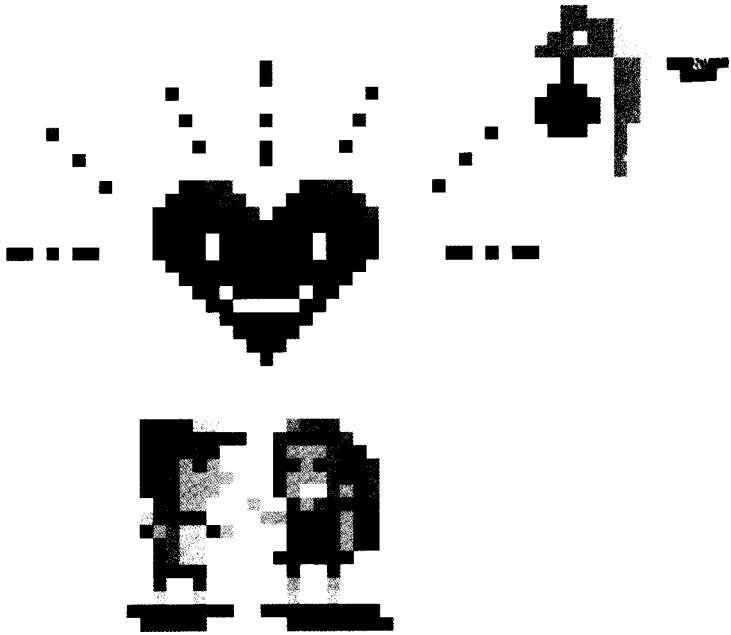
Din: Tutkulu bir aşkın başlangıcında inanç temelli farklılıkları görmezden gelmek bazen daha kolaydır. Ama birlikte bir yaşam kurmayı düşündüğünde ufukta bu konuya dair kesinlikle ciddi bir konuşma yapılır. Ortak yaşamınızda inanç ne kadar önemli bir rol oynar? Sen kiliseye gitmezken kız arkadaşın gitse sorun olur mu? Birlikte Uçan Spagetti Canavarına mı dua edeceksiniz yoksa ahlaki pusulanızı Ron Swanson'ın Mükemmellik Piramidi mi belirleyecek?

Yerleşik düzene geçmek: Hayatının geri kalanını olduğun noktada geçirmek istiyorsan ve sevgilin ilk sivil uzay kolonisi için gönüllü olmayı ya da sadece başka bir şehre taşınmayı planlıyorsa bazı ciddi problemlerle karşılaşabilirsiniz. Böyle bir durum varsa, ayrı olmayı nasıl karşılayacağını (ya da karşılamayacağını) düşün; tabii Ray Bradbury'nin "The Veldt" hikâyesindeki fütürist, sanal gerçeklik *holo-deck*lerinden biriyle ikiniz birden gidebiliyorsanız o başka. Hatta bu acayip süper olur, sorununuzu da çözerdi.

Evlenmek: Hayatını geçireceği bir eş bulan gerek gerçek, gerek kurgusal bir sürü yaratık var: kuğular, kel kartallar, penguenler, griffinler, akbabalar, albatroslar, termitler ve hatta bazı solucan türleri. Çoğu insan da onlardan farklı değildir.

Yine de sen bir solucan değilsin Birinci Oyuncu. Tüm o yaratıklar içgüdüleriyle hareket ederken biz insanlar duygularımız ve kişisel arzularımız tarafından yönlendiririliriz. Evlilik herkese göre değildir, bu yüzden ilişki ciddileşmeye başladığında bu konuşmayı yapmanız önemlidir. Biriniz gerçekten evlenmek isterken ötekinin yüzük kardeşliğine dair en ufak bir ilgisi yoksa bir şeyler değişmek zorunda demektir.

- **Çocuk sahibi olmak:** Genlerini, geleneksel Homo Sapiens üreme süreciyle ölümsüzleştirmek mi istiyorsun? Kaza yapmış bir rokette bulunan bir çocuğu evlat edinmek ya da yeraltındaki bir şehirden çıkan birkaç mutanta koruyucu ebeveynlik mi yapmak istiyorsun? Yoksa birkaç kobay ve o pek kıymetli özgürlüğün seni tatmin eder mi? Çocuk yetiştirmek ya da yetiştirmemek, aynı fikirde olmadığınızda büyük bir sorun olabilir.



YALNIZLIK KALENİ PAYLAŞMAK: BİRLİKTE YAŞAMAK

Bir *geek*'in evi onun kalesidir ve prenses ona taşınmaya karar verdiğinde kesinlikle bazı değişiklikler yapacaktır (ve bunlar aylardır yıkamadığın çarşaflarla sınırlı olmayacaktır)

Kendi alanını ve eşyalarını paylaşmak üzere birini kabul etmek büyük bir meseledir, bu yüzden birlikte yaşamaya başlamadan önce akılda tutulması gereken birkaç şey var. İşte sığınağını bir yabancıya açıp açmayacağına (veya onun gezegeninde bir koloni kurup kurmayacağına) karar vermene yardımcı olacak birkaç madde şöyle:

- **Her ikiniz de eminsiniz:** Birlikte yaşam romantik bir ilişki içinde olmadığında bile karmaşık olabilir (lütfen bir kurt adam, bir hayalet ve bir vampirin aynı daireyi paylaştığı "Being Human" dizisine göz at), bu yüzden ikinizin de buna kararlı olması önemlidir. Bir ev paylaşmak büyük bir yatırımdır: hem para, hem zaman, hem de eşyalar açısından. Bunu sırf "Bir sonraki adım bu görünüyor," ya da "Tüm arkadaşlarımız çoktan yaptı," düşünceleriyle yapmayın. Her ikinizin de şüpheleri varsa, ilişkiniz daha uzun süre beklemeyi kaldırabilmeli.

- **Birbirinizle vakit geçirmekten hoşlanıyorsunuz:** Birlikte yaşamayı planlıyorsanız, birlikte keyifli vakit geçirmeyi bilmeniz hayati önem taşır; üstelik sadece Halo oyunundaki şarkı listesini çaldığınız zamandan bahsetmiyorum. Birlikte yaşamak, market alışverişi, faturaları ödeme ve ev sahibiyle tartışma gibi sıkıcı işlere birlikte katlanmak demektir. Buna hazır mısın?
- **Hayat tarzlarınız örtüşüyor:** Kız arkadaşın erkenden yatmayagidiyorken sen çok geç saatlere kadar oturup bilgisayar oyunu mu oynuyorsun? Ya da sen sabahın köründe kalkarken o geç saatlere kadar mı uyuyor? Peki ya suçlarla savaşmak üzere maskeni takarak geceleri sokaklara düştüğün gizli çifte yaşamın ne olacak? Birbirinizin takvimleriyle ilgili orta yolu bulmak için önceden bir strateji belirleyin; bunun bir soruna dönüşmesini beklemeyin.
- **Zamanınızın çoğunu birlikte geçiriyorsunuz:** Sevgiline doyamıyorsan, artık sürekli sende kalıyorsa ve kendi evine nadiren gidiyorsa (ya da tam tersi) o zaman kaleleri birleştirmek daha mantıklı. Gidip gelerek daha az zaman harcaması, birlikte daha çok vakit geçirmek demek.

- **Aynı şeyleri istiyorsunuz:** İlişkiden aynı şeyleri istediğiniz (yukarıya tekrar bir göz at) müddetçe birlikte yaşamak iyi olabilir. Ancak biriniz bunun, ilişkiyi ileri taşıyacak bir şey olduğunu düşünmüyorsa bir sorununuz var demektir.
- **İlk kavganızı ettiniz bile:** Sevgilinle yaşarken bir tartışmadan sonra kapıyı çarpıp gidemeyeceksin çünkü birlikte yaşıyorsunuz. Sürtüşme kaçınılmazdır, bu yüzden ortak yaşama geçmeden önce büyük, gürültülü ve kızgın tartışmaları bile iletişim ve uzlaşma yoluyla çözdüğünüzden emin olun.
- **Birlikte tatile çıktınız:** Birlikte keyiflice seyahat edebiliyor musunuz? Saatler süre seyahat planlama, bilet ayırtma, bavul toplama ve gerçekten sıkıcı otoban yolculuğu, potansiyel birlikte yaşama anlaşmasını değerlendirmek için iyi bir denemedir.

ANA GEMİYE HOŞ GELDİN: KIZ ARKADAŞININ AİLESİYLE BAŞA ÇIKMA

Köken hikâyelerinin *geek* dünyasında bu kadar önem teşkil etmesinin bir sebebi var: Nereden geldiğin, kim olduğunla çok alakalıdır. Sevgilinin aile-

siyle tanışmak büyük bir meseledir; onun geçmişine ve ortak geleceğinize (sonuçta hepimiz yaşlandıkça ebeveynlerimize benzeriz) açılan bir penceredir. O da tüm bunları bildiğinden ilk teması kesinlikle hafife almayacaktır. Bir anlamda, ilk kez bir uzaylı ırkıyla tanışmaya benzer. Yanlış bir diplomatik adım evrenin sonsuza dek değişmesine sebep olabilir.

Pekâlâ, bu biraz dramatik kaçmış olabilir: sevgilin El hanesine ait değilse en azından ebeveynleriyle türünüz ortaktır. Ama yine de risk payı yüksektir ve iletişim kuralları oldukça benzerdir. Ebeveynlerle ilk temas söz konusu olduğunda Predator'daki Dutch'dan ziyade, E.T.'deki Elliot gibi olmalısın.

- **Ne hakkında konuşup konuşmaman gerektiğini öğren:** Kaçınman gereken konuları kız arkadaşından öğren. Birbirinizi uzun zamandır tanıyor olsanız da kızın aile tarihinde senin bilmediğin birkaç şey mutlaka vardır. Ya teyzesi ırkçıysa veya kuzeni "Yıldız Savaşları" I ve III'ün iyi olduğunu düşünüyorsa? Veya annesi, "İşaretler" filmindeki, suyla temas edince yok olan uzaylılardan biriyse? Herkesin ailesinde böyle tuhaf biri vardır. Hazırlıklı ol.

- **İnsanlığının altını çiz:** Kız arkadaşının ailesi seni *To Serve Man** bölümündeki adam olarak görmeseler de, kızlarının hayatındaki erkek olarak görecekler. Bu yüzden onlara kendinle ilgili sağlam, güvenilir bazı bilgileri ver; sohbetin arasına düzenli işini, kızlarına ne kadar saygı duyduğunu ya da ilk yardıma dair bilgini sıkıştırabilirsin. Bu filmdeki uzaylı yaşam formu olmadığını bilmelerini sağla. Daha da iyisi düşünceli bir hediye alarak ya da yardım teklif ederek bunu onlara göster.
- **Uzaylı dilini biliyormuş gibi davranma:** Amcası, Meclis'e girmek üzere olan en yeni çok kapsamlı falan filan beyannamesinin artı ve eksilerini biliyor ama sen son seçimde Amiral William Adama'ya oy verdin. Bizim Babil balığından yoksun gezegenimizde bazı sözcükler gerçekten de bir kulaktan girip diğerinden çıkar. Her ne kadar istekli olsan da bilmediğin konularda biliyormuş gibi davranarak sohbete katılma isteğine diren. Hava geçirmez sohbet odasından kasksız bir şekilde atılarak sevgilinin ailesinin karşısında aptal durumuna düşmek istemezsin.

* Ki bu iyi bir şey çünkü *To Serve Man*... Yok, en iyisi berbat etmeyeyim. (ç.n.)

- Soru sorarak, düşünceli bir şekilde başını sallayarak ve sohbeti bildiğin konulara yönlendirerek katılmaya çalış.
- **Kibar ol:** ne kadar tuhaf bir duruma girersen gir samimi bir tebessüm ve cana yakın bir tavır her zaman kazanacaktır. Rahatsız edici bir sohbet açıldığında "Dünyalar Savaşı"na bağlama ve panik olma arzusuna direnmeye çalış. Trollerin gazına gelme, alev savaşına karışma ve en sinir bozucu yorumlarda bile yanıtın kibarca karşı çıkmak olsun. Ne olursa olsun kız arkadaşın senin uzlaşmacı tavrından dolayı şükran duyacaktır.

İçimde Kötü Bir His Var: Ayrılık

Bu bölümde bir ilişkinin en kötü (ya da kiminle çıktığına bağlı olarak en iyi) kısmından bahsedeceğiz. Hoş bir konu değil ama şansına, bu konuya dair pop kültürden alacağımız sayısız ders var Birinci Oyuncu. Çünkü herkes Zoidberg donuyla oturup dondurma yiyerek iyi bir ayrılık filmi izlemeyi sever ya da belki de bunu sadece ben yapıyorum.

Lafı gelmişken, Bender'ın, ve ekibinin paket dağıtımı yaptığı uzay gemisiyle çıktığı *Aşk ve Roket* adlı "Futurama" bölümünü düşünelim. Bu ilişki daha en başından felakete mahkûmdu; sebeplerine gelince:

- Bender çalıştığı biriyle birlikte oluyor.
- Planet Express gemisi, arkadaşlarının (Fry, Leela) tavsiyelerini dinlemiyor.
- Bender rahat takılmakdan yanayken Planet Express gemisi daha ciddi bir şeyler istiyor.
- Planet Express gemisi bir uzay gemisi.

Bender sonunda gemiden ayrılmaya karar verdiğinde bunu, ekip Omicronian denen bir uzaylı filosu tarafından saldırı altındayken yapıyor. Gemi, kırılgan ruh hali sebebiyle uzayda öylece duruveriyor ve füzelerle vuruluyor. Fry, Bender'ın gemiden ayrılmak için daha iyi bir zamanı tercih edebileceğinde ısrar edince o buna şöyle cevap veriyor:

"Ah, o an doğru geldi. Bana eski kafalı diyebilirsin ama bir ayrılığın hem unutulmaz hem de yıkıcı olması hoşuma gidiyor."

Anlayacağın üzere bu kesinlikle bir ilişkiyi, özellikle de karmaşıklıklarla dolu bir ilişkiyi bitirmenin

yanlış yolu Birinci Oyuncu. Ayrılık zordur. Sadece ayrıldığın kişi için değil, ayrılan kişi için de öyledir; ne demek istediğimi anlatabildim mi? Terk eden ve terk edilen desem daha net olur mu? Her neyse, bunun gücünü hafife alma.

İLİŞKİYİ BİTİR, DENEYİM PUANLARINI TOPLA

Karakterinin Fallout: New Vegas veya The Elder Scrolls V: Skyrim'de* (sonrakiler ve eskiler de dahil olmak üzere) öğrendiği üzere deneyim büyümeye yol açar. Ne kadar çok sıçrayıp koşarsan o kadar çevik olursun. Ne kadar çok ateş edip savaşırsan daha güçlü ve hatasız olursun. İnsanlarla konuştukça da sohbet oranın yükselir.

Peki bunun bir ilişkinin bitmesiyle ne alakası var? Çok alakası var.

Kendini o talihsiz ayrılık noktasında bulduğunda arkadaşların ve ailenden o bıktırıcı klişeleri duyma ihtimalin yüksek. Denizde daha çok balık var, pes etme gibi. Onları duymazdan gelmeye çalış ve tek bir şeye odaklan:

Deneyim Puanı.

* Bilgisayar Oyunları. (e.n.)

Bir ilişki, etrafında hoş vakit geçireceğin birinin olmasından fazlasıdır. Yaşamındaki her önemli insan, gelişmene yardımcı olmalıdır ve o özel kişi de buna dahildir. Kabul etmek zor olsa da devam etmeyen her ilişki bir öğrenme deneyimine dönüşebilir. Geriye baktığında muhtemelen kendinle ilgili ne kadar çok şey öğrendiğini fark edeceksin. Bir başkasının tuhaf alışkanlıklarıyla başa çıkma becerini öğrendin. Gecenin bir yarısında tuvalet oturağını yukarıda bırakırsan neler olacağını öğrendin. En önemlisi de bir ilişkide ne isteyip ne istemediğini öğrendin.

Bir ayrılık ne kadar acı verici olsa da bir Ragnarök* değildir. Hatta bir ayrılık bile olmayabilir. Öteki tarafa geçmeden önce şu üç soruya yanıt ver:

- **Ayrılmak istediğine emin misin?** Bu kulağa aptalca gelebilir ama bunun gerçekten bitmesini istediğinden emin olmalısın. Büyük bir kavga mı ettiniz ya da ya da fikir ayrılığına mı düştünüz? Durum buysa uzlaşma, özür dileme ya da sorunu aşmaya dair hiçbir umut kalmadığından emin ol. Ayrıca bir tartışmayı kazanmak için ayrılığı tehdit olarak kullanan tiplerden olma.

* İskandinav mitolojisinde kıyamet, dünyanın sonu. (ç.n.)

Duygulara dayanmayan bir karar mı alıyorsun? Evet, böyle bir karar verirken hislerine kulak vermelisin (bunun doğru olduğunu biliyorsun). Ancak üzgünken veya kızgınken mantıklı düşünmeye bir şans tanımak yerine hislere dayalı bir karar vermek daha kolaydır. Bruce Banner'ı düşün: Kızıyor, yeşile dönüşüyor, bir şeyleri parçalıyor ve en yakınındakileri incitiyor. Hulk bir kahraman ama karar vermedeki hünerinden dolayı kendisine hayranlık duyulmuyor (özellikle de konu pantolon seçimi olduğunda). Hulklaşmak üzereysen biraz sakinleş ve Bruce konumuna geri dön.

Peki ya ikinci bir şans? Sevgiline ikinci bir şans vermeye istekli olur musun? Yanıtın evetse, mevcut ilişkiyi düzeltmek için ne yapılabileceğini düşün. Bir ayrılıktan bahsetmeden önce ona bu konulardan bahset. Bu sorunların gerçekten düzeltilemeyeceği ortaya çıkarsa o zaman en azından denemiş olursun.

Hâlâ bu ilişkiyi bitirmeye kararlı mısın? Duygulara dayanmayan bir karar aldın ve ayrılığın senin için en iyisi olduğuna mı karar verdin? Hatta belki de ikiniz için. Pekâlâ o zaman, hadi devam edelim.

Kalbin şarapnelle hasar aldığında atmaya devam etmesi için bir ark reaktörü mü takman gerekiyor? Eh, belki biraz rahatsız edici bir durum. Ama kalbin duygusal anlamda mı kırıldı? Kahredici. Bu kötü Birinci Oyuncu. Üstelik çok kötü olduğu için iyi kategorisine geçen "Yıldız Gemisi Askerleri" filmi gibi de değil. Gerçekten kötü olan "Battlefield Earth" gibi.

Ama hasarın bir kısmını azaltma yolları mevcut. Başlangıç olarak bu deneyimi karşıdaki kişi için (Bender B. Rodriguez ne derse desin) yıkıcı bir hale dönüştürmemeye çalış. Evet öfkeli, incinmiş, depresif olabilirsin, hatta ekranın diğer tarafındaki hanımefendiden hiç hak etmediğin halde kötü muamele görmüş de olabilirsin ama tüm çocukça, kinci, duyarsız davranıştan kaçın Birinci Oyuncu. Birincisi, sen kaliteli birisin. İkincisi de, zaten yeterince acı çekeceksin ve buna bir de bir pislik gibi davrandığını bilmenin acısını eklemeye gerek yok.

Bunu aradan çıkardıktan sonra bu asteroid alanından, gövdemize mümkün olduğunca az hasar alarak geçmenin başlıca stratejilerine dalalım.

Eylemler

Kısa kes. Gereğinden uzun sürecek şekilde bu süreci uzatmanın lüzumu yok. Ayrılığının, bir Peter Jackson trilojisi gibi sürüklenmesine gerek yok. Karar verdin mi en iyisi karşındakine bunu açıkça söylemendir. Ne kadar çok beklersen o kadar mutsuz olursun ve maalesef bunun acısını partnerinden çıkarırsın.



Unutma ki ayrılığın doğru hamle olup olmadığını dikkatlice düşündükten sonra yap bunu. Karar verme kısmı biraz sürebilir ama gerçek ayrılık sürmemeli.

Uygun uzay-zaman koordinatları seç. Maalesef ayrılığı daha acısız kılacak sihirli bir zaman ve mekân yok. Ama en azından rahat bir ortam seçmeye çalışabilirsin. Gözlerden uzak bir yer seç. Bunun zıddını söyleyen klişe öğüdün aksine halka açık bir yerde buluşmak kız arkadaşının üzülmesine, ağlamasına ya da sana bağırmasına otomatik olarak engel olmayacak; onca fırtına birliği askeri izlemesine rağmen Leia yine de Alderaan havaya uçtuğunda çıldırmıştı. Ağızları beş karış açık sizi izleyen insanlarla çevrili bir yerdense gözlerden uzak bir yerde bu işi yapmak en iyisi.



Yüz yüze olmayan iletişim kanallarını kullanırken dikkatli ol. Kısa süreli ya da rahat takıldığın ilişkilerde, özellikle de kızın delireceğini düşünüyorsan telefonla ayrılmak sorun olmaz. Daha uzun ilişkilerde cesur olup bunu yüz yüze yapmalısın. Ve sakın bu işi *online* olarak halletmeye kalkma.

Zaman olaraksa, günün herhangi bir saatinden bahsetmiyoruz. Kızın haftasını mahvetmeyecek uygunlukta bir zamandan bahsediyoruz. Yakında eski sevgilin olacak kişinin o gün önemli bir toplantısı mı var? Yoksa büyük bir sınavı mı? Piyano resitali? İş seyahati? Onu, hayatındaki başka bir şeyi mahvedebilecek duygusal strese sokmamak için biraz beklemekte bir sakınca yok.



Birinci Oyuncu, lütfen "Konuşmamız gerek," dedikten sonra uzunca bir süre bekleme. Siz konuşana dek kız neler olduğunu düşünüp durur ve kimse bütün gün boyunca endişeyle uğraşmaktan hoşlanmaz.

Sabit bir rotada ilerle. Ne yaparsan yap büyük ihtimalle eski kız arkadaşın sana kızacaktır. İlişkiniz o

noktaya dek kavgalarla doluysa, şimdi de ciddi bir tartışmaya girmeniz olasıdır. Kıza Hulk gibi davranma. Hatta Ang Lee'nin Hulk'ı gibi bile olma. Sakin ol ve yoluna devam et benim laf dinlemeyen evladım.



Her ne kadar çekici bir çözüm gibi görünse de endişeni alkolle bastırmaya kalkışma. Sarhoş bir tirat, istediğin hızlı ve temiz ayrılık konuşmasının tam aksidir; bu yüzden o mana iksirinden çek ellerini.

Nötr bir alanda kal. Bazı çiftler ayrılık sırasında arkadaş, bazıları da ara sıra sevişen arkadaşlar olarak kalma kararını çabuk alırlar. Bu noktada, ayrılık sonrası yaşam tarzını belirlemeden önce sınırlarını bilmen inanılmaz derecede önemlidir. Aksi takdirde seni zavallı bir hale sokan o aynı döngüye tekrar giriverme riski vardır. Bazı eski sevgililer derhal arkadaş olabilirler. Bazı içinse dostane bir ilişki kurmak yıllar alabilir. Ara sıra sevişen arkadaşlar olmak teoride kulağa eğlenceli gelebilir ama bu onun sana tutunma yolu olabilir (ya da tam tersi). Kafan karışabilir ya da duygusal olarak yorulabilirsin. En azından yeni bir bağlantı kurmadan önce biraz ayrı zaman geçirin.

Yaşam destek ünitesine güç sağla. Kızdan ayrılıyor olman ona şefkat gösteremeyeceğin anlamına gelmiyor. Ağlarsa onu uzaklaştırma. Kızarsa sakinleştirmeye çalış. Affedilmez bir hareket yapmadığı müddetçe – telefon sesini "Uzay Yolu: Enterprise"ın tema müziği yapması sayılmaz– geçirdiğiniz iyi zamanlar için ona bunu borçlusun. Kalkıp kaçma zamanı değil. Ayrılık, Megaman'in sonunda, tüm patronları yeniden bozguna uğratmak gibidir: Acı verici, yorucudur ve gayet de çirkinleşebilir. Ama yine de buna katlanman gerekir.

Klingon dilinde konuşma: Ya da cücece veya Bocce dilince. Başka türlü ifade etmek gerekirse: Açık ol. Nasıl anlatırsan anlat, ana mesajı karşıya iletmen gerekiyor: Ayrılıyoruz. Eski moda, metin tabanlı macera oyunlarını düşün; yönergeler, anlaşılması için kısa ve doğrudandı. Bu yüzden sen de darbenin etkisini yumuşatmak için belirsiz konuşma ya da çekingen olma. (ayrılık konuşmana toz ol diyerek de başlama)

Verini paylaş: Kendini açıklaman gerekiyor Birinci Oyuncu. Birinden ayrılıyorsan geçerli bir sebebin olmalı. Dürüst ol,kısaca sebeplerini açıkla ve bu konuda duyarlı ol; kimse neden istenmediğini duymaktan

hoşlanmaz. Sebepler seninle ilgili olsun ama "Sorun sende değil bende" demeye kalkma. Gerekirse neden yürümediğine dair sebeplerden oluşan bir liste hazırla, böylece daha sonra ne söyleyeceğini bilirsin.



Hiçbir surette eski kız arkadaşınla konuşurken o listeyi kullanmamalısın. Durumu çok daha acı verici bir hale sokar ve seni de hesapçı bir pislik gibi gösterir.

Gizlenme sistemini devreden çıkar: Az önce dürüst olmaktan bahsettiğimizi hatırlıyor musun? *Niyetini*, boş laflarla gizleme zamanı değil. Bu sözlerin ne olduğunu biliyorsun:

"Sorun sende değil, bende." "Seni seviyorum ama âşık değilim." "Şimdi gitmem gerek. Gezegenimin bana ihtiyacı var."

Bunun gibi şeyler işte. Olgun davran ve açıkça konuş.



Başka insanlarla ilişkiler hep gelişimle alakalı, hatırladın mı? İlişkinde ciddi olarak eksik bir şeyler varsa işte bu, ondan bahsetme şansın. Tıpkı senin gibi partnerine de bu deneyimle gelişme şansı ver.

EN KÖTÜ AYRILIK: HER ŞEKİLDE KAÇINILMASI GEREKEN TEHLİKELER

İçindeki çizgi roman severe bağlan ve bir saniye şunu düşün: Filmler veya çizgi romanlarda en çok neyi hatırlıyorsun? Sonlarını değil mi? Yani eski sevgilini, iyi niyetli ve onurlu bir kimse gibi ele aldığın bir ayrılığın anılarıyla mı bırakmak istersin yoksa onu atlattığın ve giderek daha da pislik bir herif gibi davrandığın bir ayrılığın anılarıyla mı? Orijinal "Maymunlar Cehennemi" filmindeki, Charlton Heston'ın Özgürlük Heykeli sahnesi gibi, kendinden önceki her şeye ışık tutan, inanılmaz bir son mu tercih edersin? Yoksa Tim Burton'ın "Maymunlar Cehennemi"nin son derece sıkıcı, insana gözlerini devirten, tahmin edilebilir sonunu mu? Sen "Kralın Dönüşü" gibi olmasını beklerken asla bitmeyen bir şeye de dönüşebilir.

Yine "Futurama"daki Bender'dan o önemli dersi tekrar hatırlayalım. Ne yapılmaması gerektiğine dair mükemmel bir örnek. Bender onu aldattı, kendinden uzaklaştırdı. Sonunda da son derece uygunsuz bir zamanda ondan ayrıldı, geminin hislerini incitip arkadaşlarının ve meslektaşlarının hayatını tehlike-

ye soktu. Biriyle ayrılmaman gereken ilk yer: soğuk uzay boşluğu.

İşin aslı, bir ayrılıkla baş etmek için tamamen uygunsuz kaçan birkaç durum var. Çoğu da "Yıldız Savaşları" destanında yaşıyormuşsun gibi davranmaktan kaynaklanıyor. Yoda'nın bir zamanlar ne dediğini biliyorsun: "Yapsan da yapmasan da denemek diye bir şey yoktur." BUNLARI SAKIN YAPMA:

- **Durumun eski Cumhuriyet gibi çökmesini beklemek:** Görüştüğün kişiden uzaklaşmaya başlamak daha kolay görünse de gerçekte ilişkinin parçalanmasını beklemek zayıf bir taktiktir. Yakınlıktan kaçınmak, iletişim kurmamak ve birlikte daha az zaman geçirmek işleri bitirmek için iyi bir yol değildir. Hem sevgilin neler olduğunu sorgulayacak hem de birlikte olduğunuz zamana dair iyi anılara değil kötü anılara sahip olacak. Dahası mı? Bu senin için de hiç eğlenceli olmayacak. İlişkinin canının çıkması hiçbir işine yaramaz.
- **Satranç oynayan bir Wookiee gibi aldatmak:** İlişkinde mutsuzsan aldatmak, ayrılığı tetiklemesi için korkunç bir yoldur; tıpkı çocukluğumuz-

da öğrendiğimiz "İki yanlış bir doğru etmez" denklemi gibidir. İlişkinizin anılarını mahveder, sosyal çevrende işleri karıştırır (insanlar bu tarz kötü ayrılıklarda taraf tutar) ve itibarını zedeler. Kim aldatır biliyor musun? Aldatanlar. Ya ayrıl ya da bağlılığınıza saygı göster Birinci Oyuncu.

İnterneti ona saldırmak için Ölüm Yıldızı gibi kullanmak: Ayrılığın öncesinde, sırasında veya sonrasında gaza gelip sosyal ağlarda paylaşımda bulunma isteğine karşı koy. Bu yorumları herkes görür, herkes bir yargıda bulunur –üstelik bunların hepsi senin lehinde olmaz– ve herkes senin, kirli çamaşırlarını ortaya döken bir çenesi düşük olduğunu öğrenir. Sadece ilişki durumunu bekâra çevir (ya da daha da iyisi hiçbir durum mesajı belirtme) ve hayatına devam et.

Filmin sonunu, "Yıldız Savaşları: İmparator" filminden çıkıp giden Homer Simpson gibi mahvetmek: Birinin, "Harry Potter"ın sonunu ağzından kaçırdığında –içerik hakkında bilgi uyarısı: Voldemort'un oğlu– yaşanan o büyük öfkeyi düşün. Şimdi de tüm bu öfkenin sana yöneldiğini hayal et. Sevgilinle ayrılma niyetin,

daha sen onunla konuşamadan onun mesaj kutusuna düşerse işler kısa sürede çok çirkin bir hal alabilir. Daha ayrılık gerçekleşmeden hayatındaki herkesi buna hazırlama isteğine diren; bundan yakın bir arkadaşa bahsetmekte bir sakınca yok ama mesaj ya da Facebook aracılığıyla herkese bunu haber vermekte var. Bu hem uygunsuz bir davranış, hem de bilgiyi kimin sızdırdığını asla öğrenme şansın olmaz.

Arkadaşlarını İmparator ve Asi Birliği arasında bir seçim yapmaya zorlamak: Bir süredir beraberseniz büyük ihtimalle ortak arkadaşlarınız da vardır. Kötü yolu seçip herkese mesaj veya e-posta göndererek insanların onu hayatlarından çıkarmasını talep etme. Bazıları senin, bazıları onun tarafını tutabilir, bazılarıysa nötr kalabilir ama bu onlara kalmış bir şeydir, sana değil. Arkadaşlarının artık onunla konuşmaması konusunda ısrarcı olmak hem onların sana öfkelenmelerine sebep olur, hem de seni küçük gösterir.

Ayrılık mesajını droid yansımalı bir hologramla göndermek: Bundan daha önce bahsettik ama yine de tekrarlamaya değer: Ceptelefonu me-

sajları, e-postalar, *tweet*ler, Facebook mesajları ve benzerleri bir ilişkiyi sonlandırmak için kabul edilebilir formatlar değildir. Şık ve eski moda görünseler bile elyazısı mektuplar da uygun değildir. Bart'ın Bayan Krabappel'a yazdığı mektubu hatırlıyor musun? "Canım Bebeğim. Terk-i Diyar'a hoş geldin. Nüfus: Sen. Not: Ben geyim." E-postanın ne kadar nazik olduğunu düşünsen de karşındaki kişi onu her zaman Bart'ın mektubu gibi okuyacak.

Daha zarif bir silah yerine püskürtücü kullanmak: Ne kadar üzgün olursan ol, cephaneliğindeki tüm şikâyeti, rahatsızlığı, eleştiriyi ve hakareti püskürteyim deme. Daha ziyade bir ışın kılıcı gibi ol. Sakar değil, kesin; rastgele değil amaca yönelik. Sadece gerekenleri bildir, sonra da her türlü karşılık ateşine kendini hazırla.

YAŞAM METRENİ YENİDEN ŞARJ ETME: TERK EDİLMEYİ ATLATMA YOLLARI

Kötü bir ayrılığın terk edilen tarafında olunca birkaç şey daha zor olabilir. Üzülürsün, kafan karışır ve 8 bitlik kalbinin mini minnacık piksellere ayrıldıklarını sanırsın. Yaşam metrenin pili bitmiştir ve onu tekrar nasıl dolduracağını bilemezsin.

Sorun yok Birinci Oyuncu. Bu, pes etme zamanı değil. Asla pes etmeyecek, asla teslim olmayacaktın unuttun mu? Hayatına devam etmen, yeniden şarj olman ve ayrılığı düzgün biçimde karşılaman için birkaç ipucu:

- **Geçmişi yeniden yaratmaya çalışma:** DC Comics, çizgi roman başyapıtı Watchmen için ön bölümler çıkaracağını duyurduğunda yaratıcı Alan Moore anlaşılır biçimde öfkeden kudurmuştu, çünkü bu bölümleri yazan kişi kendisi değildi. Bu bölümlerin, yaratmak için onca uğraştığı janr belirleyen başyapıtın mirasından taviz vereceğini biliyordu. Eğer gergin bir şekilde oturup bitmiş bir ilişkinin yeniden başlaması için beklersen sen de kendini benzer bir durumda

bulabilirsin. Bir şeyin yeni versiyonu, onun orijinali kadar iyi olabilir mi sence? Başarısızlıkla sonuçlanırsa ya da sadece ilkinin cılız bir taklidi olursa bu, asıl deneyimin anılarını da lekelemez mi?

Unutma, ilişkiler öğrenme deneyimleridir: Bittiklerinde de ondan yeni bir şeye doğru ilerlemek en iyisidir. Gereksiz bir devam bölümü için tutturmak genellikle hayal kırıklığıyla sonuçlanır. Acı verici bir örnek için bkz. "Indiana Jones ve Kristal Kafatası Krallığı." Onun için ne kadar beklemiştik?) Eninde sonunda, içine saklanacağın bir buzdolabı bile olsa dışı değişmiş bir lastik yine de daha çok acı verecektir. Orijinalin büyüsünü yakalamakta başarısız olmakla kalmayıp bugüne dek fanlarının kızgın kalmalarına sebep olan bir başka film serisi daha var ama adı şu an aklıma gelmiyor.

O hisleri hisset, insan: *Geek*'ler olarak mantığa çok değer veririz. Erkekler olarak da herhangi bir hissimiz olduğunu inkâr ederiz. Ama tam duygu kontrolü Vulkanlara özgüdür, gerçek insanoğullarına değil. (Spock bile zaman zaman kendini kaybediyordu; üstelik sadece Vulkan

azgınlık dönemlerinde değil.) Üzgün olmana izin ver. Öfkelen! Erkekler bir ayrılık yaşadıktan sonra oldukça sık bir şekilde sert olmaya çalışır ve aslında çok acı çektikleri gerçeğini gizlemeye çalışırlar. Tüm bu negatif enerjiyi içeride tutmak hiçbir işe yaramaz ve muhtemelen etrafındaki insanlara zarar veren negatif bir yolla bunu dışa vurursun (Punisher işte böyle başlamıştı). O kızgınlığını fiziksel bir şeye aktar, belki de o dağ bisikletini bodrumdan çıkarıp gerçek dağlara doğru yola koyulma zamanı gelmiştir, ne dersin?

Kendini arındır: Hayır, Preacher'daki Allfather tarzı bir şeyden bahsetmiyorum. Daha ziyade, veri silmenin gerçek hayattaki karşılığından bahsediyorum: Sana eski sevgilini hatırlatan her şeyi kaldır. Tüm o resimleri ve hatıraları etrafta tutmanın bir anlamı yok. Bu sana sadece acı verici anıları hatırlatacak. Tüm bunları bir kutuya koy ve henüz atamayacak durumdaysan bir yere kaldır. Dijital fotoğrafları siliyorsan da onları gerçekten sildiğinden emin ol; "Aşkzede" filmindeki gibi sadece iPhoto'dan kaldırma.

Sessizlik konisini aktive et: Eski sevgilini arama ya da ona e-posta, SMS, Facebook mesajı gönder-

me isteğinin ne kadar baştan çıkarıcı olduğunu biliyorum Birinci Oyuncu. Ama bunu kendine yapma. Bu hem seni strese sokacak hem de üzecek; üstelik Hulk gibi her şeyi dışarıya vurmuş da olmayacaksın. İletişimsizliği koru.

Kafanı dağıtacak şeyler bul: Gerekirse seni eski sevgilinle iletişime geçmekten veya karalar bağlamaktan alıkoyacak yeni hobiler edin. Bir şeyi sonlandırdın, bu yüzden de yeni bir şeye başlamak için tam zamanı. Rafta duran, yarım kalmış oyunlara devam edebilir ya da yeni bir çizgi roman serisine başlayabilirsin. Düşünüp durduğun o senaryoyu yaz; her zaman istediğin o capoeira kursuna kayıt ol; hayalini kurduğun *break* dans yapan o robotu inşa et. Olumlu ve yapıcı bir şeylere odaklanmanı sağlayacak her şey işe yarar.

Dostlarınla vakit geçir: Unutma ki sadece onunla iletişimi kestin, hayatındaki diğer herkesle değil. Ayrılık sonrası acısında "Dostlar ne günler içindir?" sorusunun yanıtını bulabilirsin. Sadece unutma ki insanlar, bir arkadaşları acı çekiyorken olaya nasıl yaklaşmaları gerektiğini bilmeyebilirler; sosyal çevrendekiler biraz alana

ihtiyacın olduğunu düşünebilir. İletişimi senin başlatman gerekir, bu yüzden kendini izole etme.

- **Kendini hırpalama:** "Dövüş Kulübü"nde Ed Norton'ın, patronunun ofisinde kendini eşek sudan gelinceye dek dövdüğü sahnede değilsin. Verdiğin kararlar yüzünden kendine sert davranma isteği baştan çıkarıcıdır. Önemli olansa buna saplanıp kalmamaktır; ayrılık sırasında ona saygılı davranmak için elinden geleni yaptığın gibi (böyle yaptın değil mi?) kendine de daha ılımlı davranmalısın.

Yeni Bir Umut: Ne Zaman Tekrar Flörte Başlamalı?

Ölen bir ilişkinin ardından dirilmek, kötü bir randevudan sonra yeniden canlanmaya çok benzer ama daha ciddi ekipman yaraları mevcuttur. Oyuna geri dönmenin başlıca kuralları, acele etmemek, envanterini kontrol etmek ve tekrar savaşa atılmadan önce cephaneliğindeki her şeyin çalışır durumda olduğunu kontrol etmektir. İşte çalışması gerekenlerin kısa bir listesi:

Yaşam metre: Bir daha biriyle buluşmayı daha düşünmeye bile başlamadan önce eski alevin söndüğünden ve iyi hissettiğinden emin ol (önceki bölüme göz at). Hâlâ canın biraz yanıyor olabilir ama ona takılı kalmamış ol. Kafan hâlâ eski sevgilindeyken biriyle görüşmeye başlamak tanışacağın herkese haksızlık olur. Ayrıca yaralarını tedavi etmek için de yeni bir ilişkiye atlamamalısın; bu süreç içinde hem kendini hem de birçok insanı üzmen gayet olasıdır.

İşlemci: Ruhunun derinliklerine bak ve ne yapmak üzere olduğunu düşün. Yine birileriyle görüşme konusunda net bir şekilde düşünebiliyor musun? Bir ilişki içinde olmaya ihtiyaç duyduğundan mı bunu yapıyorsun yoksa gerçekten de yeni bir şey mi arıyorsun? Kimse yeni ilişkiden çıkmış biriyle görüşmek istemez. Tabii o da aynı durumdaysa o başka; o zaman da "Başlangıç" filmindeki gibi katman katman bir gerçeklik oluşur.

Kalkanlar: Bir ilişkiden çıktığında acayip hassas olacaksın. Dünyadaki en duygusal tip, Get Up Kids, Dashboard Confessional ve sulu göz Something Corporate'la dolu karışık kaset gibi

olacaksın. James Van Der Beek'in "Dawson's Creek"teki ağlayan halinin *gif*'i gibi olacaksın. Anladın mı? Aferin. Reddedilme olasılığıyla başa çıkmaya hazır olmadan yeniden biriyle görüşmeye kalkarsan bu acı daha da kötüleşecek.

Sırt roketi: Bu yaramaz oğlanı etkisiz hale getir. Derhal yeni bir şeye başlamamalısın. Bir ilişkiden yeni çıktın ve işleri ağırdan alman gerekir. Turbo sıçramalar, hiper sürücüler, ışınlanma borusu falan yok. Rölantide giderek ileride seni neyin beklediğini gör.

Harita: Sırf nereye gittiğine bakmak için değil, nerede olduğuna da bakmak için. Biriyle tekrar buluşmak, her şeye sıfırdan başlamak gibi gelebilir ama aslında randevu zindanında çoktan bir sürü odanın kilidini açtın bile. Hem grubun için yeni karakter türleriyle tanışmanın öneminden bahsettiğimizi hatırlasana. Tekrar biriyle buluşmaya başladığında bunu hatırla ve akıllıca davran.

Son: Final Notu

Geek kültüründe final konseptiyle uğraşırken kişi bol miktarda esneklik payı olduğunu görür. Çizgi romandaki bir süper kötü kahramanın sonsuza dek yok olduğunu düşünürken birkaç bölüm sonra yeniden dirilir. Dünya yerle bir mi oldu? Merak etme, o başka bir boyuttu. Prensesi mi kurtardın? Oyunu mu kazandın? Harika! Devam serisinde başka bir kalede tutsak olacak.

Yeniden yapımlar. Yeniden başlamalar. Yeniden dirilmeler. İyi ya da kötü olsun, *geek* âlemi yeni baştan yapmayı oldukça destekler. Christopher Nolan'ın "Batman"i yeniden canlandırması, SyFy televizyon ağının "Battlestar Galactica"yı geri getirmesi ya da Crystal Dynamics'in bize, "Tomb Raider"ın kumlu, yoğun hisler barındıran yeniden yapımını sunması gibi.

Ama bazı durumlarda o kadar şanslı olmayız. "Punisher" filmini çekmeye yönelik üç girişimi bekleyip durur, harika bir yeniden yapımın ortasındayken bunun iptal edildiğini öğreniriz. Üzgünüm V. Sen televizyon için fazla iyiydin.

Yani mesele yeniden başlatma, yeniden yükleme veya yoluna devam etme olduğunda sabırlı olmayı, ağırdan almayı ve karşına çıkan her küçük anın tadı-

nı çıkarmayı unutma. Sonuçta, nasıl biterse bitsin bir şeyin yeniden başlamasını izlemekte belirli bir heyecan vardır. Oyunlar ve bazı filmlerin aksine yeni bir ilişkide aynı deneyimi en baştan yaşaman çok nadir gerçekleşir.

Elbette ki hikâyenin bitmesi gerekmez. Belki de dikkatli bir okuma ve ciddi bir randevulaşma deneyiminden sonra, *geek* âleminin her şeyi yeniden başlatma takıntısını boş vermeni sağlayacak kızla tanışmışsındır. *Crisis on Infinite Earths* durumunda ya da "Flashpoint" arkında değilsen neden tarihi yeniden yazmaya çalışasın ki?

O özel kişiyi bulma şansına eriştiysen onun senin için Ron'un Herminone'si, Gambit'in Rogue'u, Tony Stark'ın Pepper Potts'u gibi olmasını dilerim. Scott Pilgrim'in Ramona Flowers'ı gibi seni elinden tutmasını ve bir kapıdan geçirmesini umarım.

Ve hâlâ arayışta olanlar... Eh, "Galaxy Quest"ten alıntı yapacak olursak: "Asla pes etme, asla teslim olma."

TEŞEKKÜRLER

Online Âlemin Flört Rehberi bir rol yapma oyunu olsaydı Final Fantasy Tactics: War of the Lions'a çok benzerdi.

Bu kitapta gizli bir savaş sistemi olduğundan değil (yoksa var mı acaba?), sadece içindeki karakterlerin sayısından dolayı. Yazar olarak ben bu oyundaki ana karaktersem o zaman tüm bu insanlar da benim takımımda olurlardı:

Toprak Ağaları ve Kimyagerler: En başından beri yanımda olan, savaşa hazır takım üyelerim, kitabı önceden okuduğunuz ve değerli geri bildirimlerde bulunduğunuz için teşekkür ederim. Özellikle de Christopher Wink, Linzy Leon, Chris Illuminati, David Goodman, Jessica Anne Leon, Chris Urie, Steve Rauscher, Peter Marinari, Liz Crutchley, Tara Bennett, Kristin Hackett ve Cassandra Rose'a.

Büyücüler, Keşişler ve Mistikler: Editörlük, tasarım, satış ve üretim alanlarında mistik güçlere

sahip olan Quirk Books'un tüm ekibi.

Konuşmacılar: Savaşa o güçlü sesleriyle giren Nicole De Jackmo ve Mari Kraske. Bu kitabın insanlar tarafından duyulmasını sağladığınız için teşekkür ederim. Aşk ve bilgisayar oyunları hakkındaki denemelerimi dünyayla paylaştıkları için Kevin Nguyen ve Bygone Bureau'ya da teşekkür ederim.

Ozanlar: Çizgi roman şarkıları söyleyen, bunun üzerine beni takıntılı biri yapan ve olabilecek en iyi şekilde beni bozan Robert LeFevre, Brian Johnson ve Adam Teterus'a. Çok değerli notlarınız ve görüşleriniz için teşekkür ederim.

Ağır Süvariler: Büyük sıçrayışlar yapmam adına beni sürekli yüreklendirdiği için edebiyat temsilcim Dawn Frederick'e teşekkür ediyorum. Ve elbette ki oyunumu başlattıkları ve maksimum seviyeme ulaşmama yardımcı oldukları için anneme ve babama teşekkürler.



Eric Smith, Philadelphia'da oldukça popüler olan Geekadelphia adlı blog sitesinin kurucularındandır. Smith, 2011'de Tim Quirino'yla birlikte Philadelphia Geek Ödülleri'ni düzenledi ve Doğal Bilimler Akademisi'ni kurdu. Makaleleri Philadelphia Weekly'de yayımlandı. Halen Philadelphia'da yaşayan yazarı www.geekadelphia.com adlı siteden takip edebilirsiniz.

Geek'in Flört Deneyimi

Online Âlemin Flört Rehberi

İkimiz de neden burada olduğunu biliyoruz. Hayatı Tek Oyuncu modunda yaşamaktan sıkıldın ve İkinci Oyuncu'nu bulmak için bu maceraya çıktın.

Aksiyon figürlerini orijinal paketlerinde saklıyorsun. Dolabın, resmi lisanslı "Yıldız Savaşları" eşyalarıyla dolu. Elder Scrolls ve Metal Gear oyunlarının bağımlısısın ama şimdi daha da büyük bir takıntın var: Karşı daireye yeni taşınan hoş kız.

Peki bir *geek* bu durumda ne yapar? Elbette ki *Online Âlemin Flört Rehberi* ndeki tavsiyelere kulak verir. Bu eğlenceli kitap, aşk hayatının tehlikeli tuzaklarında rahatlıkla yol alabilmen için sana pek çok hile kodu, güzergâh ve güçlendirme objesi sunuyor.

Her yaştan *geek*'in yaşam, evren ve romantizme dair önemli sorulara yanıt bulacağı, First Contact'ten Yüzük Kardeşliği'ne dek her şey bu kitapta mevcut. Eğlenceli illüstrasyonlarla dolu *Online Âlemin Flört Rehberi* dünyanın dört bir yanındaki çizgi roman, bilgisayar oyunu ve bilimkurguya dair her detayın hayranı olanlara, aşkın tadını çıkarmanın yollarını gösteriyor.

MARTI
/martiyayinlari
/martiyayinevi

ISBN 978-605-186-530-0
9 786051 865300
internetten sipariş: okuoku.com