

MACERA GEÇİDİ
ÖLÜMCÜL
TAKİP

TUNCEL ALTINKÖPRÜ

TUNCEL ALTINKÖPRÜ

Yazar, 1946 yılında İstanbul'da doğdu. Beyazıt Beşinci İlkokulu, İtalyan Ortaokulu ve Pertevniyal Lisesi'ni bitirdi. Ardından, girdiği İstanbul Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nden mezun oldu. İstanbul Üniversitesi'nden Umumî Psikoloji (tezli), Tecrübî Psikoloji, Felsefe ve Çapa Tıp Fakültesi'nden de Psikiyatri sertifikalarını aldı.

1971 yılında "Altinköprü Yayınevi"ni kurarak, kendi eserlerini bu yayınevi bünyesinde yayımlamaya başladı. Bugün çeşitli konularda yayımlanmış yetmiş aşkın telif eseri bulunmaktadır. Kimi dergilerde yayınlanan makalelerinin yanı sıra psikoloji, çocuk eğitimi ve çocuk edebiyatı alanında çok sayıda çalışması vardır.

Kurucu ortaklarından olduğu "İlgi Yayıncılık" ve "Güçlü Yayıncılık" bünyesinde de Türk yayın hayatına hizmet eden yazar, yirmi yıl "Ders Kitapları Anonim Şirketi"nin tasarım ve yayım müdürlüğünü sürdürdükten sonra emekli olmuştur. Yaşamını hâlen Yalova'da sürdürmekte olan yazarın psikoloji, eğitim ve çocuk edebiyatı alanlarındaki eserleri Hayat Yayın Grubu tarafından yayımlanmaktadır.

Hayat Yayınları

- Çocuk Psikolojisi
- Genç Kız Psikolojisi
- Genç Erkek Psikolojisi
- Şahsiyet ve Karakter Analizi
- Beden ve Yüz Yapısıyla Karakter Analizi
- El Yazısıyla Karakter Analizi
- Psikolojik Testler ile Karakter Analizi

Genç Hayat

Serüven Peşinde Dizisi

- Batık Kent'e Yolculuk
- Ateş Kent'ten Kaçış
- Bizans'ın Gizli Hazinesi
- Uzayın Tutsakları
- Hayalet Gemi
- Kızıl Ejder
- Yedi Belâ Çetesi
- Korkunç Tuzak
- Efsaneler Gezegeni
- Katil Kim?
- İstanbul'da Tehlike
- Pirî Reis'in Hazinesi
- Kayıp Prens
- Büyük Soygun
- Çin Seddi'nin Ötesinde
- Oyun İçinde Oyun
- Altın Maske
- Korku Sirkisi
- Uzaydaki Düşman
- Deniz Kurdu
- Kâhin
- Tehlikeler Gezegeni
- Kâbus Şatosu
- Günlükteki Sır

Macera Geçidi Dizisi

- Kanıt Peşinde
- Ajan X
- Batıdaki Hazine
- Yeni Dünyalarda
- Sultanın Altınları
- Tehlike Çemberi
- Gol Kralı Kaçırıldı
- Lanetli Miras
- Ölümcül Takip
- Altın Kent'in İzinde
- Uzaylılar Dünya'da
- Yaşamak İçin
- Büyük Yarış
- Tehlikeli Oyun
- Ölümden Kaçış
- Robotlar Cehennemi
- Hazinesinin Peşinde
- Kod Adın Bukalemun
- Çalınan Tablo
- Tanık Tehlikede
- Müze Sokağı Cinayeti
- Kıyamet Yıldızı

Korku Tüneli Dizisi

- Yarasalar Vadisi
- Canavarlar Adası
- Korkunç Palyaçolar
- Tehlikeler Evi
- Yasak Gezegen
- Cesaret Sınavı

Gol Kralı Sensin Dizisi

- Yıldızın Doğuyor
- Yıldızın Parlıyor
- Milli Takımdasın
- Avrupa'nın Yıldızısın
- Bir Dünya Yıldızısın
- Teknik Direktörsün

Çilek Kitaplar

- Hayvanlar Dünyasından Masallar
- Masal Bulutu
- Kral Aslan Kara Korsan'a Karşı
- Kral Aslan Büyük Tufan
- Çevreciler İş Başında (10 Kitap)
- Kral Aslan Masallar Dünyasında

Macera Geçidi

Her kitabını soluk soluğa
okuyacağınız bir dizi

- › Kanıt Peşinde
- › Ajan X
- › Batıktaki Hazine
- › Yeni Dünyalarda
- › Sultanın Altınları
- › Tehlike Çemberi
- › Gol Kralı Kaçırıldı
- › Lanetli Miras
- › Ölümcül Takip
- › Altın Kent'in İzinde
- › Uzaylılar Dünya'da
- › Yaşamak İçin
- › Büyük Yarış
- › Tehlikeli Oyun
- › Ölümden Kaçış
- › Robotlar Cehennemi
- › Hazinenin Peşinde
- › Kod Adın Bukalemun
- › Çalınan Tablo
- › Tanık Tehlikede
- › Müze Sokağı Cinayeti
- › Kıyamet Yıldızı

MACERA GEÇİDİNE GİRİN!
KENDİ MACERANIZI YAŞAYIN!

Macerasever Dostum,

Elindeki kitabı bugüne kadar okuduğın diğer kitaplar gibi okumayacaksın! Sayfa altlarındaki yönlendirmeleri kullanarak ilerleyecek ve zaman zaman çok önemli kararlar vereceksin.

Zaten okuyacakların, senin bu kararlarına göre değişecek ve gelişecek. Yapacağın seçimler sonrasında, kitabın farklı bir sayfasına gidip yaptığın seçime göre farklı bir olay yaşayacaksın. Bu yüzden maceranın sonunu da senin kararların belirleyecek.

Yalnız dikkat et! Yapacağın seçimlerin sonucunda çok parlak başarılar kazanabileceğin gibi, ürkütücü sonuçlarla da karşılaşabilirsin. Kararlarını verirken, seçimlerinin sana yükleyeceği sorumluluğun bilincinde olmalısın.

Umarım hep doğru seçimler yapar ve mutlu sona ulaşırsın. Ancak kötü bir sonla karşılaştığında, sakın yılgınlığa kapılma! Kazandığın deneyimle şansını yeniden dene. Ta ki dilediğin başarıya ulaşana dek! Unutma, yaşam bir maceradır. Başarı için savaşsan, sonunda mutlaka kazanır.

Macera Geçidi, her kitabını soluk soluğa okuyacağın bir dizi... Ancak bu kitaplar, karşı karşıya kalabileceğin güç ve çelişkili koşullarda karar verme yeteneklerini de geliştirecek. Ulaştığın olumlu veya olumsuz sonuçlar karşısında seni doğru tepkilerde bulunmaya yönlendirecek. Böylece kişiliğini geliştirecek. Özellikle öneririm.

Psikolog Tuncel Altınköprü



ÖLÜMCÜL TAKİP

Az önce bir uyuşturucu ihbarı aldınız. Şimdi de elinizde tabanca, yanınızda K-9, belirtilen adreste bulunmaktasınız. Görev arkadaşınızla birlikte, bir süredir kapının ardına sinmiş bekliyorsunuz. Derken kapı açılıyor. Dışarıya çıkan çete üyesini arkadaşınız kelepçeleyip etkisiz hâle getirirken, siz yanınızdaki köpekle birlikte, açık kapıdan içeriye dalıyorsunuz. "Ara Ka!" diye komut veriyorsunuz K-9'a. "Ara oğlum... Ara!"

Burası hangar gibi büyük bir depo... K-9, içeriye girer girmez, kule gibi üst üste yığılmış karton kolilere doğru atılıyor. Onları koklamasının ardından da, bunlardan birini ön ayaklarıyla tırmalayarak çılgınca havlamaya başlıyor. "Aferin oğlum!" diyerek köpeğinizin başını okşuyorsunuz. "İyi iş çıkarttın yine!"

Yırtarak açtığınız koliden aldığınız birkaç naylon torbayı incelerken, aniden üzerinize kurşun yağmaya başlıyor. Açılan ilk ateşte, o anda kapıdan girip yanınıza gelmekte olan arkadaşınız vuruluyor. Onu hemen yanınıza çekip alıyorsunuz. Ancak yarası çok ağır... Bir yandan açılan ateşe karşılık veriyor, bir yandan da telsizle merkezi arayıp yardım istiyorsunuz.

Bulduğunuz deponun asma katından, Kalaşnikovuyla üzerinize kurşun yağdıran bu beyaz saçlı, beyaz tenli haydudu görür görmez tanıyorsunuz. Geçen hafta cezaevinden mahkemeye götürülürken çete üyeleri tarafından kaçırılan Albino bu... Daha birkaç ay önce tutuklayıp içeriye attığınız, Beyaz Yılan adıyla da tanınan o acımasız uyuşturucu baronu... Sizi fena köşeye sıkıştırdılar doğrusu.

Hemen her koli yığınının ardına gizlenmiş biri tarafından ateş altında tutulduğunuz için, yerinizden bile kıpırdamıyorsunuz. Aldığınız o ihbarın bir tuzak olduğunu, ancak şimdi anlayabiliyorsunuz. Yardım gelene kadar dayanabilmek için, kurşunlarınızı son derece dikkatli kullanıyorsunuz. Ancak yine de önce tabancanızdakileri; ardından da yedek şarjörünüzdeki kurşunları tüketmek zorunda kalıyorsunuz.

Sonra sıra, yanınızda kanlar içinde yatan arkadaşınızın tabancasına geliyor. Üzerinize ateş eden haydutlara son kurşunlarınızı sıktığınız sırada, bulduğunuz depoya doğru giderek yaklaşan polis arabalarının sirenleri duyuluyor. Bu sirenlerin duyulmasıyla birlikte, depodaki tüm haydutlar çil yavruları gibi kaçışmaya başlıyor. O arada Beyaz Yılan da, ateşi kesip gözden kayboluveriyor.

Hemen yanınızda kanlar içinde yatmakta olan arkadaşınızın yanına çöküp, "Dayan dostum! Biraz daha dayan." diyorsunuz. "Bak, yardıma çağırdığımız polis arkadaşlar depoya erişti bile. Cankurtaranın buraya varması da çok uzun sürmez herhâlde! Görüyorsun işte! Bu Albino'yu yeniden tutuklayıp içeriye tıkmadan rahat yok bize! O yüzden, dayan!"

Arkadaşınız acı acı gülümseyerek, "Önümde bunu yapabileceğim bir zaman kalmadığının sen de farkındasın elbette!" diyor. "Ama benim için bir şey yapmak istiyorsan ille de... Şu Beyaz Yılan'ı bir daha dışarıya çıkamayacağı şekilde tık içeriye." Bu sözlerinin hemen ardından, aldığı soluğu son kez dışarıya bırakıyor. Sizden söz istercesine gözlerinize diktığı mavi gözleri, birer buz parçası gibi gözbebeklerinizde donup kalıyor.

O anda yanınıza gelip, "Sizin için yapabileceğim bir şey var mı komiserim?" diyen genç polis memuruna boş şarjörünüzü uzatırken, "Bana dolu bir şarjör ver!" diye yanıt veriyorsunuz. "K-9, sana emanet bir de..."

Aldığınız şarjörü tabancanıza sürüyor ve Beyaz Yılan'ı son gördüğünüz yere; asma kata çıkan merdivene doğru atılıyorsunuz. Basamakları ikişer üçer tırmanıp üst kata ulaşıyorsunuz. Ancak ortalıkta kimseyi göremiyorsunuz. Parmağınız tabancanızın tetiğinde, tüm odaları tek tek dolaşmaya başlıyorsunuz. Arkadaşınızı vuran adamın, sizi sağ bırakıp gitmeyeceğini düşünüyorsunuz. O, buralarda bir yerde... Sizi bekliyor. Bunu biliyorsunuz.

İşte... Şu anda, son odanın önündesiniz. Albino burada da yoksa, altıncı duyunuzun sizi yanılttığını düşüneceksiniz. Kapıyı siper alıp içerisini dikkatle gözlütürsünüz. Boşmuş gibi görünüyor. Ancak burada, ikinci bir odaya açılan aralık kapı dikkatinizi çekiyor. Beyaz Yılan belki de o odada... Elinizde silah, içeriye girdiğiniz anda, bu aralık kapıdan dışarıya bir Kalaşnikov namlusu uzanıyor. Uzanmasıyla da, üzerinize doğru bir kurşun yağmurudur başlıyor.

Ancak siz bunu zaten bekliyordunuz. Daha o nam-lu kapı aralığında görüldüğü anda, Kalaşnikova doğ-ru ateş ederek kendinizi çalışma masasının ardına atı-yorsunuz. Sıktığınız kurşunlardan kimi kapıya, kimi kapı pervazına saplanıp kalıyor. Ancak bunlardan birinin Kalaşnikovun namlusundan içeriye girmesiyle, silahın parçalanması bir oluyor.

Albino, "Lanet olsun!" diye haykırarak silahını elin-den atınca, bundan daha da emin oluyorsunuz. Elinizde tabanca, sindiğiniz yerden fırladığınız gibi, ateş ede ede kapıya doğru koşuyorsunuz. Tam kapının ağzına vardı-ğınız anda kendinizi yüzükoyun yere atıyor ve kayarak odadan içeriye dalıyorsunuz.

Elinizde tabanca, ateş etmeye hazır; çevrenizi ta-riyorsunuz. Ancak ne yazık ki odada hiç kimse yok... Hemen ayağa dikiliyor ve doğru balkona koşuyorsunuz. Balkon korkuluğundan eğilip aşağıya bakar bakmaz da onu görüyorsunuz. Aşağıya atlarken ayağını incitmiş belli ki... Deponun arkasına park etmiş hâldeki araba-lara doğru seke seke kaçmaya çalışıyor.

Şansınıza, deponun bu kısmında tek bir polis memuru bile yok... Tabancanızı doğrultuyor ve arabasına var-mak üzere olan Albino'nun bacaklarına nişan alıyorsa-nuz. Tetiğe ardı ardına dokunuyorsunuz, ama ne yazık ki tabancanızda tek bir mermi bile yok... Hemen bir ka-rar vermeniz gerekiyor.

En az üç metre yüksekliğindeki balkondan aşağıya atlayıp Albino'nun peşine düşerseniz, yandaki sayfadan devam ediniz.

Geri dönüp polis ekipleriyle birlikte hareket ederseniz, lütfen 25. sayfaya gidiniz.

“Bu adamın izini bir yitirsem, bir daha kolay kolay ona ulaşamam.” diye düşünüyorsunuz. Bu düşünceyle de, balkon parmaklıklarına tutunarak kendinizi aşağıya sarkıttıktan sonra ellerinizi bırakıveriyorsunuz. Altınızdaki betona parmak uçlarınızda düşüyor ve dizlerinizi kırıp yaylanarak düşüşünüzü biraz olsun yumuşatıyorsunuz. Ancak daha doğrulmaya bile fırsat bulamadan, üzerinize doğru olanca hızıyla gelen son model bir Mercedes AMG ile karşılaşıyorsunuz.

Sürücü koltuğunda oturan Albino’yu tanımakta zorluk çekmiyorsunuz. Katil, siz balkondan atlayana kadar arabasına binmiş bile... Şimdi de, depoda Kalaşnikovuyla gerçekleştiremediğini burada, arabasıyla yapmaya çalışıyor. Kendinizi hızla yere atıyor ve yuvarlanarak arabadan uzaklaşıyorsunuz. Bu ölümcül saldırıdan ancak böyle, kıl farkıyla kurtulabiliyorsunuz.

Suluk soluğa yerden doğrulduğunuzda, Mercedes’i ana yola çıkarken buluyorsunuz. Daha fazla uzaklaşmadan ona yetişmelisiniz. Altmış - yetmiş metre kadar ötenizde art arda park etmiş birkaç araba daha var... Büyük olasılıkla depodan kaçmaya fırsat bulamadan yakalanan çete üyelerinin arabaları bunlar...

Hemen o yöne doğru koşuyorsunuz. Neyse ki arabalardan birinin anahtarını üzerinde buluyorsunuz. Bu, beyaz bir Volkswagen CC... Kapısını açıp sürücü koltuğuna oturduğunuz gibi motoru çalıştırıyor ve bir şimşek hızıyla ana yola doğru atılıyor. Trafik oldukça açık ve siz Mercedes AMG’nin gittiği yönde, tüm hız sınırlarını zorlayarak yol alıyorsunuz. Böyle olunca da, çok geçmeden onu yakalıyorsunuz.

Lütfen 14. sayfadan devam ediniz.

Ancak o anda, tabancanızda hiç kurşun kalmadığı geliyor aklınıza. Bir yandan hızınızı olabildiğince artırarak Albino'ya yaklaşmayı sürdürüyor, bir yandan da dolu bir silah bulabilmek umuduyla torpido gözüne uzanıyorsunuz. Neyse ki bu umudunuz boşa çıkmıyor. Burada dolu bir Parabellum ve iki yedek şarjör sizi bekliyor. Buna pek şaşırıyorsunuz. Sonuçta bir gangsterin arabasını kullanıyorsunuz.

Şu anda şehirler arası otoyoldasınız. Gecenin bu saatinde yol, bomboş denilebilecek kadar ıssız... Tabancayı alıyor ve izlediğiniz arabaya atış mesafesine ulaşıncaya dek bekliyorsunuz. Tam sol camınızı açıp ateş etmeye başlayacağınız anda, Albino izlendiğinin farkına varıyor. Tabii camdan dışarıya çıkarıp arabasına doğrulttuğunuz elinizdeki tabancayı da...

Bunu fark eder etmez; bir yandan gaz pedalına yüklenip hızını artırırken, bir yandan da zikzaklar çizerek kurşunlarınızdan kurtulmaya çalışıyor. Üstelik bunda başarılı da oluyor. Arabanın lastiklerini hedef alıp sıkıştığınız tüm kurşunlar, birbiri ardı sıra asfalta gömülüp kalıyor. Tek bir kurşununuz olsun hedefini bulmuyor. Üstelik Mercedes AMG ile aranız giderek açılmaya başlıyor.

Siz de onu yeniden yakalayabilmek amacıyla gaz pedalına sonuna dek yükleniyorsunuz, ancak pek başarılı olamıyorsunuz. Hız göstergesinde ibre, sürekli yükseliyor. 200... 220... 240... 245... 250... Ancak işte bu kadar... Arabanız bundan hızlı gidemiyor. Oysa Albino, altındaki Mercedes AMG ile birlikte sizden uzaklaşmaya devam ediyor. Bir süre sonra da, karanlığın içinde yitip gözden tamamen kayboluyor.

Çaresizlik içinde yolunuza devam ederken, "Bu haydudun hızı, saatte en az 300 km. olmalı..." diyorsunuz. "Keşke şu anda altımda bir Ferrari ya da bir Bugatti Veyron olsaydı. O zaman ona, beyaz zehir ticareti yapmanın da, polislere tuzak kurmanın da ne demek olduğunu gösterirdim. Ancak şimdilik onu elimden kaçırdığım anlaşılıyor. Artık hız sınırlarını zorlamanın hiçbir anlamı yok..."

Bu yüzden, bir yandan ayağınızın gaz pedalının üzerindeki baskısını azaltarak yolunuza normal bir hızla devam ediyorsunuz. Bir yandan da kendi kendinize, "Eğer Albino'nun yerinde ben olsaydım, şu anda nereye giderdim?" diye soruyorsunuz. Bu sorunun yanıtını verebilerseniz, ona yeniden ulaşabilirsiniz. Bu soru aklınıza o ünlü varsayımı getiriyor. Size hep saçma gelen, "Suçlu, suç işlediği yere geri döner." kuramını...

Bir süre daha otoyolu izleyerek yol alıyorsunuz. Ardından önünüze gelen ilk sapağa girip, "Ona yetişemeyeceğimi bile bile böyle gidip durmaktansa..." diyorsunuz. "Depoya gidip Albino'nun gelmesini beklemek daha akıllıca... Hem hiç olmazsa, bu kuramın doğru olup olmadığını da öğrenmiş olurum."

"Ya da..." diyorsunuz. "Şimdi gider, arkadaşımın canına mal olan o ihbarı yapan muhbiri bulurum. Ondan, hem Albino'yu bulabileceğim yerleri öğrenir, hem de bize kurdukları tuzağın hesabını sorarım."

Albino'ya ulaşmak için baskın yaptığınız depoya geri dönecekseniz, 16. sayfadan devam ediniz.

Albino'yu bulabileceğiniz yerleri öğrenmek için muhbirin peşine düşecekseniz, 35. sayfaya gidiniz.

O anda aklınıza, olay yerinde bıraktığınız K-9 geliyor. Siz de kararınızı, Albino'yu elinizden kaçırdığınız binaya gitmek yönünde veriyorsunuz. Bir başka bakış açısıyla, görev arkadaşınızı yitirdiğiniz ve kendi canınızı güçlkle kurtarabildiğiniz o uyuşturucu deposuna... İşte ilk kez o zaman, bunun çift taraflı bir kovalamaca olduğunu fark ediyorsunuz. Nedenleriniz farklı belki; ama siz Albino'yu istiyorsunuz, o da sizi...

Siz onu, uyuşturucu ticareti yaparak insanları zehirlediği ve azılı bir polis katili olduğu için adalete teslim etmek istiyorsunuz. O da sizi, kendisini yakalayıp adalete teslim ettiğiniz için öldürmek amacıyla... "Bu ölümcül takip..." diyorsunuz kendi kendinize. "Ya benim Albino'yu yeniden yakalayıp cezaevine tıkmamla son bulacak; ya da onun beni, diğer polis arkadaşlarımı öldürdüğü gibi öldürmesiyle..."

Bu düşünceler içinde depoya döndüğünüzde, savcının ve polislerinin işlerini bitirip olay yerinden ayrılmış olduğunu görüyorsunuz. Bir tek K-9'u bıraktığınız polis memurunu, binanın önünde köpeğinizle oynarken buluyorsunuz. Baş sağlığı dileyip yapabileceği bir şey olup olmadığını soran genç memura teşekkür ediyorsunuz. O da, K-9'u size teslim edip oradan ayrılınca, durup düşünüyorsunuz.

Binanın iki kapısı var. İki de mühürlenmiş durumda... Alt katta hiç pencere yok... Kapıların dışında içeriye girilebilecek tek yer, aşağıya atladığınız o balkon yalnızca... O da en az üç metre yukarıda... Çevrenizde dolanan K-9'un başını okşadıktan sonra, "Gel, gidip bir bakalım!" diyorsunuz. "Kapılardaki mühürleri bozmadan içeriye girebilir miyiz acaba?"

Mühürlü kapıların her iki yanında, kırmızı boyalı birer yangın dolabı durmakta... Bunlardan birini açtığınızda, döndürüle döndürüle sarılmış uzun bir yangın hortumu çıkıyor karşınıza... Bunu kucakladığınız gibi, varıyorsunuz aşağıya atladığınız o balkonun altına. Hortumu açtıktan sonra, bunun marpuçlu ucunu balkon demirine doğru fırlatmaya başlıyorsunuz.

Birinci ve ikinci denemelerinizde başarısız oluyorsunuz. Ancak üçüncü denemenizde, tunç marpucu balkon parmaklığından geçirip aşağıya indirmeyi başarıyorsunuz. Önce K-9'u, bir ucunu kuşak hâline getirdiğiniz yangın hortumuyla balkona çıkartıyorsunuz. Onun ardından da kendiniz, aynı hortumdan yararlanarak yukarıya tırmanıyorsunuz.

Balkona çıkar çıkmaz hortumu yukarıya çekiyor ve onu yeniden sarıp bir dolaba gizliyorsunuz. Kendinizi odadaki koltuklardan birine atıp gözlerinizi yumarken, "Neredeyse kırk sekiz saattir uykusuzum." diyorsunuz. "Nasıl K-9 yanımda... Bir gelen olursa, o bana haber verir nasılsa... Ben de fırsat bu fırsat, biraz dinleneyim hiç olmazsa..." Böyle diyor ve gözlerinizi yumar yumamaz, derin bir uykuya dalıyorsunuz.

K-9'un ön ayaklarıyla göğsünüze dokunmasıyla uyanıp ayağa fırlıyorsunuz. Sonra da oda kapısının ardına sinip depoyu gözlemeye koyuluyorsunuz. Önce arka kapıya ardı ardına yanaşan o üç arabanın sesini duyuyorsunuz. Bunun peşinden de, mührün sökülüp atılışına ve demir kapının gürültüyle açılışına tanıklık ediyorsunuz. Birisi elektrik şalterlerini kaldıınca da, lâmbaların göz kamaştırıcı ışığı altında içeriye girmekte olan Albino'yla o dört adamını seçiyorsunuz.

Lütfen 18. sayfadan devam ediniz.