**ÖLÜMCÜL LABİRENT**

**(ESCAPE ROOM)**

**Gösterim Tarihi:** 31 Ocak 2019

**Dağıtım:** Warner Bros.

**Yönetmen:** Adam Robitel

**Oyuncular:** Taylor Russell, Logan Miller, Deborah Ann Woll, Jay Ellis

**Yapım Bilgileri**

“Escape Room/Ölümcül Labirent” kendilerini kontrollerinin ötesinde bir durumda bulan ve ipuçlarını yakalamak için zekalarını kullanmadıkları takdirde ölecek olan altı yabancının hikayesini konu alan bir psikolojik gerilim. Columbia Pictures bir Original Film yapımı olan “Escape Room/Ölümcül Labirent”i sunar. Başrollerini Taylor Russell, Logan Miller, Deborah Ann Woll, Jay Ellis, Tyler Labine, Nik Dodani ve Yorick van Wageningen’in paylaştığı filmi Adam Robitel yönetti. Filmin yapımcılığını Neal H. Moritz ve Ori Marmur, yönetici yapımcılığını da Rebecca Rivo gerçekleştirdi. “Escape Room/Ölümcül Labirent”in senaryosunu Bragi Schut ve Maria Melnik, hikayesini ise Bragi Schut kaleme aldı. Filmin görüntü yönetimi Marc Spicer’ın, yapım tasarımı Edward Thomas’ın, kurgusu ACE’den Steven Mirkovich’in, müziği de Brian Tyler ve John Carey’nin imzasını taşıyor.

**FİLM HAKKINDA**

Kendinizi bir odada buluyorsunuz; pencere yok, tek bir kapı var ve o da kilitli. Sizi içeriye hapsetmiş olan kaçık kişi, doğru sırayla çözüldüğünde size odanın anahtarını ve kurtuluşunuzu sağlayacak olan bir dizi şeytani, zekice ve zor bulmaca hazırlamış. Ve zorluğu arttırmak için, saati kurmuş: Bulmacaları çözüp kaçmak için bir saatiniz var… yoksa sonuçlarına katlanırsınız.

Kulağa bir korku filmi gibi gelen bu şey, aslında dünyada hızla büyüyen bir eğlence şekli: Odadan kaçış fenomeni. Elinizdeki tek silah zekanız ve odada sizinle birlikte olan insanların güçlü yönlerinin çeşitliliği çünkü oyuncuların olabildiğince hızlı şekilde şifreleri kırması, bulmacaları çözmesi ve gizli nesneleri açığa çıkarması gerekiyor. Her bir odanın gizli bir hikayesi var ve oyuncular beraberce eğlenerek ve takım ruhu deneyimi yaşayarak hikayenin parçalarını bir araya getiriyorlar. Fikrin ortaya çıktığı 2010 yılından bu yana tüm dünyada akıl almaz bir hızla yayılan odadan kaçış eğlence merkezleri insan ruhunun eğlence ve gerçeklerden kaçış açlığını gideriyor.

Yapımcı Ori Marmur ailesiyle birlikte bir odadan kaçış deneyimi yaşarken orada bir film potansiyeli –bu konsept tüm dünyadaki izleyiciler tarafından kucaklandığı ve böyle bir filmin temaları küresel cazibeye sahip olacağı için- gördüğünü söylüyor: “Bunun çok sürükleyici ve inanılmaz eğlenceli olduğunu düşündüm; bir masa oyununu canlı olarak oynamak gibiydi” diyor Murmur. Proje klasik kilitli oda gizemiyle doğal bir uyum içinde göründü ve Murmur, yapımcı Neal H. Moritz’le birlikte proje üzerinde çalışmaya başladı. İkili, kısa sürede, riskleri arttırmanın yolu olarak, nihai bir odadan kaçış oyunu düşündü: Son derece kurnazca hazırlanmış, inanılmaz tehlikeli bu oyunda, sürenin dolması ölüm demek olacaktı.

Aktör Jay Ellis, “Bu odalardayken beyninizi kullanmak zorundasınız çünkü odaları yaratmış kişiler hepimizin teker teker ölmesini istiyorlar. Sürekli olarak neyin yanlış olduğunu, nereye basıp nereye basamayacağınızı ve hangi çıkış yolunun gerçek hangisinin yanıltmaca olduğunu çözmeye çalışıyorsunuz” diyor.

“Escape Room/Ölümcül Labirent”in başına daha önce dünya çapındaki korku filmi “Insidious: The Last Key”yi yönetmiş olan Adam Robitel getirildi. “Başarılı kaçış odaları gerçekten sinematikler: Soğuk savaş döneminden bir sığınağa gidiyor, CIA dosyaları karıştırıyor, sonra bir düğmeye basıyorsunuz ve birden bire gizli bir projektör çalışıyor ve bir harita görüyorsunuz” diyor Robitel ve ekliyor: “Bu odaların sanat yönetimi çok güzel olduğu için görsel açıdan cazip bir film potansiyeli fark ettim”.

Marmur’e göre, yapım ekibi türün gelenekleriyle oynayan bir film yapmak için bir yol gördüler; psikolojik gerilim olduğu kadar korku filmi de olabilecek bir film yapmaları mümkündü. Marmur bu konuda şunları söylüyor: “Eğlenceli bir şey yapma fırsatıydı. Bu genelde her şeyin gece olup bittiği ve görsellerin her zaman çok sürükleyici olmadığı bir sinema türü; hayal gücünüze çok fazla şey bırakıyor. Biz diğer yolu seçtik: Filmimiz dikkat çekici görsellikte müthiş setlere sahip ve hikayenin yarattığı deneyim gerçek hayattaki bir odadan kaçış deneyimine son derece yakın. İzleyiciler filmin içindeymiş gibi hissedebilir, bulmacaları ve bilmeceleri oyuncularla birlikte çözebilirler”.

**KARAKTERLER HAKKINDA**

Filmde bu karakterlerin hepsi odadan kaçış deneyiminin bir parçası olmayı seçmiştirler –ve çok geçmeden fark edeceklerdir ki hepsini birbirleriyle bağlantılı kılan bir gizem söz konusudur. “Orada olmayı kendileri seçmişler; kaçırılmış ya da zorla oraya konmuş değiller” diye belirtiyor Marmur. Fakat yine de, kabul ettiklerinden fazlasıyla karşı karşıya kalırlar. Marmur’a göre, “Hepsi oraya belli bir beklentiyle gidiyor ama sonra durum bambaşka bir hâl alıyor”.

Karakterler bulmacaları ve her bir odanın öyküsünü çözerken, aslında çözülmesi gereken çok daha büyük bir bulmaca –neden oraya gelmeyi seçtikleri– olduğunu görmeye başlarlar. Anlaşılır ki hepsinin ortak bir noktası vardır. “Birbirine yabancı insanları gizemli nedenlerden ötürü bir araya getirip, o ortama atma ve birlikte çalışmalarını sağlama fikri gerçekten cazipti” diyor Robitel.

Her bir karakterin hikayede bağımsız ve diğerleriyle bağlantısız bir alt öyküsü olduğu için, yapım ekibinin oyuncu seçimindeki hedefi derleme bir performans grubu oluşturmaktı. Yönetici yapımcı Rebecca Rivo bu konuda şunu söylüyor: “Farklı görünümlü, farklı geçmişlere ve bakış açılarına sahip, enerjik ve başka başka kişilikleri bir araya getirmek istedik”.

Karakterlerden birincisi, Taylor Russell’ın canlandırdığı **Zoey**’dir. Çekingen ve içine kapanık bir bilim öğrencisi olan Zoey annesinin vefat ettiği uçak kazasından sağ kurtulmuştur. Netflix yapımı “Lost in Space”, televizyon dizileri “Strange Empire” ve “Falling Skies”dan tanıdığımız Russell projeye katılma fırsatından heyecan duyduğunu belirtiyor ve şunları söylüyor: “Zoey aşırı derecede zeki ama çok kaygılı bir kız; hayatında tek başına yol almaya çalışıyor. Adam korku türünü çok seviyor ve bu türde gerçek bir usta. Projeye belli ki bu sevgiden kaynaklanan büyük bir tutku kattı. Bunu izlemek müthişti”.

Robitel ise şunu ekliyor: “Zoey’nin kırılgan bir yanının olması ama aynı zamanda ayağa kalkıp devam edebilmesi önemliydi. Taylor Russell karşımıza geçti ve ayaklarımızı yerden kesti. İstediğim her şeye sahipti: Çaresiz hissetmeyi yansıtabildiği gibi, karakterinin inanılmaz zeki olduğunu da gösteriyordu”.

**Ben** (Logan Miller) korkunç bir trafik kazasından sağ kurtulmuş tek kişi olmanın yarattığı travmayı zihninden uzak tutmak için kendi kendini mahvetme modunda yaşayan, kaybolmuş bir genç adamdır.

Miller canlandırdığı karakter için, “Ben ayakları oldukça yere basan bir karakter. Hayatında bir trajedi yaşamış ve şimdi bu olayla başa çıkmakta çok zorlanıyor. Arkadaşları ölmüş; geriye hiçbir şeyi kalmamış. Sanırım bu yüzden, ‘Dünyanın canı cehenneme!” tavrı içinde. Bu da onu travmayla başa çıkmaya çalışırken sıradışı bir kahraman olmaya yöneltiyor” diyor.

Miller rolün fiziksel gereklerine hazırlanmak için altı ay antrenman yaptığını ama aslında bu kadar uğraşmasına gerek olmadığını sonradan öğrendiğini aktarıyor: “Antrenörümle çatılardan atlıyor, etrafta koşturuyor, arabaları kovalıyor, tankların arasından geçiyor, birbirimize vuruyor, kung fu yapıyorduk... Muazzam bir form tutmuştum ki yapımcılar şöyle dedi: ‘Hey Logan, fiziğini biraz yumuşatmamız gerekecek çünkü tükenmiş bir adamı canlandıracaksın’. Bunun üzerine, antrenmanları bıraktım ve Cape Town’da takılmaya karar verdim”.

**Amanda** (Deborah Ann Woll) görev sırasında el yapımı bir patlayıcıyla yaralanmış bir piyadedir ve şimdi süregiden bir travmayla yaşamaktadır.

Woll’un bir savaş gazisini canlandırmak için yaptığı araştırmalar forumları ziyaret etmeyi ve gerek TSSB gerek hayatta kalma suçluluğu hakkında sohbetler yapmayı içerdi. “Bunlar benim için gerçekten yararlı bir kaynak oldular” diyor aktris.

Robitel, Amanda’nın yaşadığı şeyin süregiden etkisinin tüm karakterler için geçerli bir durum olduğunu belirtiyor: “Araştırmama göre, TSSB mağdurları çoğu kez o olayı arkalarında bırakamıyorlar. Kafalarında tekrar tekrar yaşıyorlar ve bu da hayatlarını etkiliyor. Bizim karakterlerimiz için, onları resmen ateşe attığınızda geçirdiğinizde, diğer taraftan daha güçlü çıkıyorlar”.

Bulmacalara, yap-bozlara çok meraklı, ayrıca sadık bir Dungeons & Dragons oyuncusu olan Woll, İsimsiz Alkolikler grubunda iki kadın arasındaki ilişkiyi de ilgi çekici bulduğunu şu sözlerle ifade ediyor: “Bence tür filmlerinin birçoğu kadınları birbirine düşürüyor; o filmlerdeki kadınlar saldırgan ve rekabetçi davranıyorlar, özellikle erkekler konusunda. Bizim filmimizin birbirlerinden güç alan, farklı, özgün kişiler olarak ittifak kurmuş kadınlar hakkında bir hikaye olmasını çok sevdim”.

**Jason** (Jay Ellis) karizmatik, rekabetçi ve benmerkezci bir finans yöneticisidir. Hayatın incelikli zevklerini geçmişine set çekmek için kullanmaktadır.

Ellis canlandırdığı karakterin aynı anda hem lüks bir hayat süren, çekici bir finans uzmanı hem de soğukkanlı bir katil olduğunu söylüyor: “Bu adamı; ‘American Psycho’daki Christian Bale, ‘Glengarry Glen Ross’taki Pacino ya da Boiler Room’daki Ben Affleck olarak düşünebilirsiniz”.

**Mike** (Tyler Labine) West Virginia’lı, sıradan, mavi yakalı bir kamyon şoförüdür ve grubun en yaşlısıdır. Eski bir maden işçisi olan Mike’ın kapalı alanlara alışık olduğunu düşünebilirsiniz –ama pek de öyle değilmiş meğer.

Labine, Mike rolüne ve karakterinin odaların her birinde yaşayacağı farklı travmalara hazırlanmak için interneti taradığını ve kendilerinin filmde deneyimliyormuş gibi yaptıkları şeyi gerçek hayatta yapanların hikayelerini araştırdığını söylüyor: “Hipotermi yaşadığınızda ne olur; vücudunuza elektrik verildiğinde ne olur; ve aşırı sıcağa maruz kaldığınızda ne olur?”

**Danny** (Nik Dodani) genç bir siber teknoloji kurdu ve odadan kaçış meraklısıdır. Ekiptekiler hayatta kalabilmek için onun tüm becerilerine ve uzmanlığına ihtiyaç duyacaktırlar.

Dodani bu karakterin kendisine yakın olduğunu söylüyor: “Kullanabileceğim pek çok kişisel deneyimim vardı: Sayısız arkadaşımı odadan kaçış merkezlerine götürmüşümdür. Hatta bir önceki projemde takım ruhu oluşturma alıştırması olması için oyuncu kadrosunun tamamını odadan kaçış oynamaya götürdüm. Senaryoyu okuduğum andan itibaren karakterin kim olduğunu tam olarak biliyordum; o kişi bendim. Kaç kaçış odasına girdiğimi sayamam bile. Ne yazık ki, henüz hiçbirini yenemedim ama bir gün başaracağım”.

Emektar oyuncu Yorick van Wageningen filme, sinsi şirket Maze Corporation için çalışan, “Oyunların Efendisi” **WooTan Yu** olarak katılıyor. “WooTan her şeyi kontrol eden oyun sorumlusu” diyor Yorick van Wageningen ve ekliyor: “Tüm odalarda olup biten her şey onun kontrolünde; o, bunu izleyen kişiler arasındaki aracı; ve her şey raydan çıkınca o da oyuna dahil oluyor”.

“Bu karakterin bıyıklarını buran, çok tipik bir kötü adam olmasını istemedim” diyor Robitel ve ekliyor: “Yorick repliklerini söylerken bir zarafet ve zahmetsizlik içinde. Ürkütücü ama abartılı değil”.

**ODALAR HAKKINDA**

Robitel, Oyunların Efendisi’nin icatlarını yaratmak için, yapım tasarımcısı Edward Thomas ve diğer departman sorumlularıyla birlikte çalıştı. Görsel efektler amiri Max Poolman senaryoyu okurken ortak tek bir tepkilerinin olduğunu –“Ya, bu işi nasıl yapacağız?”– söylese de, her zorlukta olduğu gibi, çözümler yavaş yavaş kendilerini göstermeye başladılar.

Yönetici yapımcı Rebecca Rivo, “Bu odaların her birinin daha en başından herkesin desteğine ihtiyacı vardı ve biz bu filme hazırlanırken benzersiz bir şey yaptık” diyor ve bunu şöyle açıklıyor: “Setler tasarlanmadan önce yaptığımız bir dizi zirve toplantısında; yönetmeni, görüntü yönetmenini, yapım tasarımcısını, görsel ve özel efektler amirlerini senaryoyu parçalarına ayırıp yapımı grup olarak tasarlamaları için bir araya getirdik”.

Poolman ise şunu ekliyor: “Her bir departmanın hikayeye kendi bulmacalarını katmaları gerekiyordu ki her bir bulmaca pürüzsüz şekilde yürüsün. Dolayısıyla, fiziksel olarak yapım aşamasına geçmeden önce üç boyutlu modellememizi Adam’a, yapım tasarımından Ed’e, görüntü yönetmeni Marc Spicer’a ve dublör koordinatörü Grant Hulley’ye sunmamız gerekiyordu”.

“Setlerin kendileri filmde başlı başına birer karakter hâline geldiler” diyen Thomas ise sözlerini şöyle sürdürüyor: “Odaların hepsi karakterlerden doğdu –her bir karakterin kendi alt hikayesi var– ve her bir oda kendi ölüm unsuruyla birlikte var oluyor. Örneğin; Bilardo Odası Amanda’nın odası, Danny’ninki Buz Odası, Mike’ınki ise Fayanslı Oda. Beni projeye çeken şey buydu; yani, her bir setin kendine ait bir kişiliğinin olacağı ve adeta filmdeki ezeli rakip hâline geleceği bir yapımın tasarımını yapma fırsatı”.

Taylor Russell ise şunu ifade ediyor: “Setler öylesine müthiş bir ustalıkla yaratıldı ki, odalara girdiğimizde, çekim ekibi de dahil olmak üzere her birimiz huşu duyduk. Oyuncular olarak bu odalarda uzun süre geçiriyoruz; dolayısıyla, oralardaki alan ve öğelerle çok yakınlaşıyoruz. Bunlar gerçekten de adeta kendi başlarına hayat buluyorlar”.

Robitel de, “Setleri bu kadar hayati öneme sahip bir başka film düşünemiyorum. Anafikrimiz her odanın başlı başına yeni bir film hâline gelmesiydi” diyor.

Thomas ise şunları söylüyor: “Adam’ın önceki bazı filmleri çok korkutucu ve kendisi odalarda o tehditkar, klostrofobik havayı yaratmakta çok başarılı. Bu film çok katmanlıydı çünkü yaptığımız araştırmalar setlerin kendilerini keşfetmemiz üzerine oldu: Bilardo Odası 1950’lerin bir bilardo salonuna dayandı; ve Oyunların Efendisi’nin odası da bir Viktorya dönemi kütüphanesine. Odalardan biri sizi ezmeye çalışıyor; biri yakmaya çalışıyor; biri suda boğmaya çalışıyor; odaların kendileri zorlu bir yolculuğa çıkıyorlar. Setleri yarışmacıları öldürebilecek şekillerde tasarladık; ayrıca bu odaların hakikaten canlanabileceği fikrini de da gerçekten vurguladık”.

Karakterlerin serüveni Bekleme Odası’nda başlar. İlk başta, masum bir oyuna katılacaklarına inanan, ortak bir noktaya sahip bir grup yabancı o odada olmakla oyuna çoktan başlamış olduklarından habersizdirler.

Robitel daha en başından itibaren izleyicilerin heyecanını arttırmak için hem yapım tasarımcısı Edward Thomas hem de görüntü yönetmeni Marc Spicer’la yakın bir çalışma içine girdi. “Film önce loş bir ışıkta başlıyor; o noktadan sonra her şey gelişiyor: Tavan panelleri açılıyor, sütunlar çıkıyor, ön ızgaralar açılıyor, pencereler kapanıyor, vantilatörler çalışmaya başlıyor; kısacası, set yedi dakika içinde izleyicilerin gözü önünde dönüşüm geçiriyor. Hiç vakit kaybetmeden hem karakterleri, hem izleyicileri adeta daralan bir çemberin içine sokuyor” diyor Robitel.

Bekleme Odası alevlere teslim olduğunda, grup havalandırma boşluğunda sürünerek bir şömine bacasından aşağı inerler. Böylece, kendilerini samimi ve sıcak atmosferli Şirin Kulübe’de bulurlar. “Bu, Oyunların Efendisi’nin onları kandırıp sahte bir güvenlik duygusunun içine çekme yöntemi. Hemen sonrasında, elbette katil bir oda olan Buz Odası’na geçecekler” diyor Thomas.

Bir soğuk hava deposu görüntüsü ve hissi verecek şekilde tasarlanmış olan Buz Odası, oyuncu kadrosundan çekim ekibine ve yapımcılara kadar herkes için büyük bir meydan okuma olduğunu kanıtladı.

“Sıcak kulübeden çıkan grup adeta Kuzey Kutbu’na adım atıyorlar çünkü her yer buz. Tehlikeli ve sisli bir ortamdalar; dört metre ilerisini bile göremiyorlar. Sonra en kötüsü oluyor; buzda çatlaklar oluşmaya başlıyor” diyor Thomas.

Sahne Thomas’ın yaklaşık 10 metre yükseklikte, tamamen soğutma panellerinden yapılmış devasa bir set yaratmasını gerektiriyordu. “Burasının Maze Corporation tarafından odayı soğuk tutması için yapılmış bir buzdolabı gibi görünmesini istedim” diyor Thomas ve ekliyor: “Sonra, Marc Spicer seti yukarıdan ışıklandırmak için müthiş bir fikir buldu –oda bir buzdolabı gibi aydınlatılacaktı. Sisin bu şekilde ışıklandırılması ve yoğunlaştırılması gerçekten çok zekiceydi”.

Elbette oyuncular çekimler sırasında hipotermi tehlikesi içinde değillerdi ama öyleymiş gibi görünmeleri gerekiyordu. Çekimler başlamadan önce, Robitel vücudun donma derecesine tepkilerini birinci elden öğrenmek için buzlu denizde büyük beyaz köpekbalıklarıyla dalışa gitti. “Hipotermi yaşadığınızda bedeniniz önce ısı yaymaya başlıyor, sonra kıvranıyor ve gerilmeye başlıyor. Oyuncularımızın tepkilerinde çok fiziksel olması gerekiyordu” diyor yönetmen.

Bu konuda biraz yardım aldılar. Ellis şunu aktarıyor: “En az iki saat boyunca dev bir buzdolabının içindeydik –sıcaklık hızla düşüyor ve soğuk hava bizi adeta ısırıyordu”.

Buzlu zemin konusunda da yapımcılar yine sinema sihrine bel bağladılar. “Çekim ekibinin tüm üyeleri o sette yürüyecekti, dolayısıyla yer kaygan olamazdı; sadece kaygan görünmeliydi. Bu yüzden oyuncularımızın buzda yürüyormuş gibi hareket etmek üzere eğitilmeleri gerekiyordu” diyor dublör koordinatörü Grant Hulley.

Dodani ise şunu ekliyor: “Zemini ahşaptan inşa ettik, yani üzerinde yürümesi aslında çok kolaydı. Buzda yürümenin fizikselliğini yakalamak için, ayakkabılarımızın tabanlarını yağlanmış kadifeyle kapladılar. Kesif bir siste kayarak yürümeye çalışmak sahiden bir meydan okumaydı ama gerçekçiydi de. Kendimi Alpler’e ışınlanmış gibi hissettim çünkü dev çam ağaçları gerçekti; çamın kokusunu alabiliyordunuz”. Thomas ve ekibi bu sahiciliği yakalamak için Cape Town’a yakın bir bağ evinden canlı çam ağaçları getirtmişti.

Buz zeminin en sonunda kırılması ve parçalanması gerekiyordu; bu, görsel efektler amiri Max Poolman’a düşen bir görevdi. “Ekibimde Jonathon Barrass’in olması işleri kolaylaştırdı. Kendisi yıllarca ‘Harry Potter’ ve ‘Game of Thrones’da çalıştığı için buz konusunda uzmandı” diyen Poolman, ekibiyle birlikte, sanat departmanı tarafından karla süslenmiş, 2.129 santimetrekarelik bir reçine zemin inşa etti.

Karakterler Buz Odası’ndan sonra kendilerini Bilardo Odası’nda bulurlar; burası 50’lerin Palm Springs mekanlarını andırmaktadır. Oyunların Efendisi odayı baş aşağı çevirmiş, tavanı masalar, sandalyeler, bar ve bilardo masalarıyla donatmıştır. Zemin panelleri birer birer yerinden koparak 15 kat yükseklikten düşme tehlikesi yaratan bir asansör boşluğunu açığa çıkarır. Gruptakilerin tek çıkış yolu farklı çıkıntılara tutunarak yukarılara tırmanmaktır.

En fazla çekim günü gerektiren oda burasıydı. “İnşaat ekibimizin ve sanat departmanımızın bu odanın yapımında kullandıkları ayrıntılar kesinlikle akıl almaz boyuttaydı” diyor Ellis ve ekliyor: “Bardaklardan, müzik dolabına, gitarlardan duvardaki süslere, her şey baş aşağıydı”.

Robitel ise şunu ekliyor: “Lojistik anlamda zorlayıcı olmasının yanı sıra, oyuncuların yerden 1 metre yukarıda olmaları için kullanılan düzenekler, kabloların gizlenmesi gibi unsurlar çok zahmetliydi”.

Fayanslı Oda’daki hayal ortamı için Poolman amacın “dar alanda dönebilen bir set tasarlamak” olduğunu söylüyor ve şunları aktarıyor: “Ames odası –içinde yürürken ölçeğin değiştiği biçimsiz oda– yaklaşımını benimsedik ve setin altına hız kontrollü elektrikli motorlar döşedik. Daha en başından tuhaf bir yer; mobilyalarından duvarlarına ve zeminine kadar odanın bütün dekorasyonu siyah-beyaz parmak izlerinden oluşuyor. Işıklandırmayı tavanda fırdönen bir ampul sağlıyor ve zemin de saat yönünün tersine dönüyor”.

Yönetmen Adam Robitel sözlerini Hastane Odası için açıklamalarıyla noktalıyor: “Maze Corporation’ın karakterlerimiz hakkında ne kadar çok araştırma yaptığını burada açığa çıkarıyoruz. Bu oda daha psikolojik bir havaya sahip; karakterlerimizden her birinin hastane servisindeki yerleri kendilerine özel olarak tasarlanmış. Elimizde Amanda’nın yanmış ve parçalanmış üniforması; Jason’ın teknesinin tuhaf ve soyut tablosu; Danny’nin karbon monoksit raporu; ve Zoey’nin Vietnam’a has eşyaları var… Her bir oda onların alt hikayelerine uyarlandı. Hepsinin oraya bir sebepten ötürü getirildiklerini burada anlıyorlar”.