**ÖLÜMCÜL LABİRENT: ŞAMPİYONLAR TURNUVASI**

**(ESCAPE ROOM: TOURNAMENT OF CHAMPIONS)**

**YAPIM BİLGİLERİ**

*“Ölümcül Labirent: Şampiyonlar Turnuvası”* dünyanın dört bir yanındaki sinemaseverleri korkuya sürüklemiş aynı adlı hit psikolojik gerilim yapımının devam filmi. Bu bölümde, altı kişi farkında olmadan kendilerini bir başka kaçış odaları serisine hapsolmuş bulur, hayatta kalmaları için gerekenleri yavaş yavaş ortaya çıkarırlar… ve daha önce hepsinin oynadığı oyunu keşfederler.

Columbia Pictures bir Original Film yapımı olan *“Ölümcül Labirent: Şampiyonlar Turnuvası”*nı sunar. Filmin başrollerini Taylor Russell ve Logan Miller paylaşıyor. Adam Robitel’in yönettiği filmin yapımcılığını Neal H. Moritz; ortak yapımcılığını Oren Uziel; yönetici yapımcılığını ise Adam Robitel, Karina Rahardja, ve Philip Waley üstlendi. *“Ölümcül Labirent: Şampiyonlar Turnuvası”*nın senaryosu Will Honley, Maria Melnik, Daniel Tuch ve Oren Uziel’in hikayesi de Christine Lavaf ve Fritz Bohm’un imzasını taşıyor. Filmin görüntü yönetimini ACS’ten Marc Spicer, yapım tasarımını Edward Thomas, kurgusunu ACE’den Steven Mirkovich ile Peter Pav, müziğini ise Brian Tyler ve John Carey gerçekleştirdi.

**YAPIM HAKKINDA**

2019'da sinema izleyicileri, kendilerini terk edemeyecekleri bir odaya kilitlemek için sıraya girdiklerinde bir tehlike belirmişti… bu tehlike odanın içinden geliyordu. Saatin tik-takları ve kilitli bir kapıyla karşı karşıya olan oyuncuların problem ve bulmaca çözmedeki becerileri ve yaratıcılıklarını sınayan kaçış odalarının dünya çapındaki popülaritesi Columbia Pictures'ın küresel bir hit haline gelen “Ölümcül Labirent”inin ardındaki motivasyon kaynağıydı.

Bu kez, “Ölümcül Labirent: Şampiyonlar Turnuvası”nda, Minos Corporation'ın çarpık oyununda hayatta kalan iki kişi olan Zoey (Taylor Russell) ve Ben (Logan Miller) şirketin cinayetlerini ve kötülüklerini ifşa etmenin peşine düşmüşken, kendilerini daha ölümcül bir eğlence için aynı yere geri döndürülmüş olarak bulacaklar… ve diğer hayatta kalanlarla bir araya gelecekler.

Minos, daha önce de zorlukları aşmış bir grup oyuncuyu bir araya getirirken, filmin yapımcılarına da karakterler için heyecan verici ve zorlu yeni problemler yaratmak düşüyordu. Yapımcı Neal H. Moritz, “Şampiyonlar Turnuvası” fikri ismine uygun şekilde riskleri yükseltiyor” diyor ve ekliyor: “Tüm karakterlerimiz bu oyunu daha önce oynamakla kalmadı, kazandı. Dolayısıyla, bulmaca çözme ve ipuçlarını bulma konusunda uzmanlar. Onları inandırıcı bir şekilde şaşırtacak ve onlara meydan okuyacak odalar yaratmamız gerekiyordu, fakat bence sunduğumuz en heyecan verici şey, oyunun geleneksel odalarla sınırlı olmadığı, her yerde oynanabileceği fikri”.

Elbette, yapımcıların önündeki zorluk kendilerini aşmaktı. Devam filminde yönetmen koltuğuna dönen Adam Robitel bu konuda şunları söylüyor: “İlk filmde büyük tüm faktörlerle insanları öldürdük: Ateş, soğuk, yerçekimi, zehirli gaz kullandık. Filmin sonunda da şirketin bir uçağı kaçıracağını ima ettik. Bu kez Minos oyunu yükselttiği için set unsurlarının da bir adım daha ileri gitmesi gerekiyordu".

Türünün dışına çıkan bu seriden hayranların beklediği şey fazladan bir yaratıcı enerji. Robitel, “*Ölümcül Labirent* filmleri korkudan çok psikolojik gerilim. Gerçek hayattaki kaçış odalarının baskısı, saatin tik-taklarıdır; tüm bulmacaları çözüp çıkmak için sadece bir saatiniz vardır. Filmi daha sofistike hale getirmek için süreye bir engel olarak yöneldik –şok ve kanın aksine daha fazla gerilim istedik” diyor.

Filmi benzerlerinden ayrıştıran bir diğer unsur da görüntüydü. Robitel bunu şöyle açıklıyor: “İlk filmden, özellikle uluslararası bölgelerden aldığımız geri bildirimlerin çoğu, geleneksel türde bir filme benzemediği yönündeydi. Renkler parlaktı –fırına, buz odasına dönüşen bir lobi gibi– harika bir estetiği vardı. Devam filmini bunun üzerine inşa ettik".

Yönetici yapımcı Karina Rahardja ise, “Adam ilk yapımda da –ve bu kez de yine– filmin ne olabileceğine dair tam bir vizyonla geldi. İnsanları korkutuyor bile olsak, yönetmenimiz diğer filmlerin karanlık ve sınırlı olduğu yerlerde, bu serinin kapsamlı, sinematik ve güzel olması gerektiğini erkenden saptadı” diyor.

Robitel ise, "Amacımız daima her odaya farklı bir hava vermek" diyor ve beklentileri alt üst edebiliyorlarsa bunun da bir artı olduğunu ekliyor: “Güneşli bir kumsal gibi muhteşem bir alanı alıp güzel ve nostaljik bir hâle getireceğiz ve sonra onu bir ölüm makinesi olması için tersine çevireceğiz. İşin eğlencesi bu: Bakmaktan neredeyse memnun olacağınız şeyleri alıp onları ölümcül şeylere dönüştürmek”.

“Ölümcül Labirent: Şampiyonlar Turnuvası” dünyanın en hızlı gelişen eğlencelerinden birine, kaçış odasına, bir kez daha ölüm-kalım meselesini ekliyor. Kaçış odasında, siz ve odadaki diğer insanlar, akıl birliği yaparak çeşitli bulmacaları, kodları ve kilitleri, odanın gizli planını parça parça çözmeye çalışırsınız ve bunların hepsini tamamlamak için bir saatiniz vardır. Aksi takdirde, oyun ustasının size kaçırdığınız her şeyi adım adım göstermesinin utancıyla yüzleşmek durumunda kalırsınız.

Robitel, *Ölümcül Labirent* film setinde tüm cevaplara sahip adam olmasına rağmen, bunun gerçek hayatta pek bir karşılığı olmadığını belirtiyor şakayla: "Genelde bir köşeye çekilip kollarımı kavuşturur ve 'Dışarı çıktığımızda haber verin' derim".

Nasıl ki kaçılacak odalar sınırsız sayıda olasılık sunuyorsa, *Ölümcül Labirent* filmleri de mekan anlamında eşit derecede geniş bir seçenek yelpazesine sahip. Bu, Robitel'e göre, hem bir nimet hem de bir meydan okuma.

Robitel ve departman sorumlularından oluşan ekibi yeni film için bir dizi şeytani düzenek hazırladı: Normalde hareket etmesini sağlayan elektrikle sarsılan bir metro treni; gizli hazinelerini ölümcül lazerlerle koruyan güzel bir art-deko bankası; kartpostal kadar güzel, göz alıcı parlaklıkta, kum bataklıklı bir plaj; ve asit yağmuruna tutulmuş bir New York caddesi. Robitel, "Her şey en uygun noktayı bulmakla ilgili; bunlar tehdidi net bir şekilde tanımlayabileceğiniz, ama pratik anlamda bir kaçış odası gibi hissettiren, yüksek konseptli yerler olmalı" diyor.

Rahardja ise, “Muhteşem oyuncu kadromuza ek olarak, odalar da filmin yıldızları” diyor ve ekliyor: “Şaşırtıcı derecede güzel ve ölümcüller. Bu, insanların daha önce görmediği bir şey".

Onları ölümcül yapan kişi, ilk filmin tasarımıyla beğeni toplayan ve devam filmi için geri dönen BAFTA ödüllü yapım tasarımcısı Edward Thomas. Tasarımcı şunları söylüyor: “Geceleri kesinlikle bu karakterlerden kurtulmanın yollarını düşünerek uyanık kalıyorum. Sadece ben de değil: Set tasarımcıları, konsept sanatçıları, herkes bunu çözmek için masanın etrafında bir araya geliyor. Bu filmi tasarlamak oldukça zor bir iş; çok fazla hareketli parça var ve oyuncular ya da kameralar doğru noktada durmazlarsa, bu parçaların her biri oldukça tehlikeli olabilir. Pek çok şey olup bitiyor; bu anlamda, gerçekten iyi yağlanmış ve iyi prova edilmiş bir makine gibiler –ve öyle de olmalılar. Bu odalar birer katil”.

“Ölümcül Labirent: Şampiyonlar Turnuvası” büyük resmi daha da genişletmek üzere ilk filmin üzerine inşa ediliyor. Minos Şirketi'nin ölümcül odalarından sağ kurtulan Zoey ve Ben, diğerlerini kimin öldürdüğünü bulmaya ve bunu bir daha asla yapamayacaklarından emin olmaya kararlıdır. Rahardja, “Minos'un peşinden gittiklerinde onları takip ediyoruz ve bu garip, karanlık örgütün gerçekte ne yaptığını biraz daha iyi anlıyoruz” diyor.

Robitel de şunu ekliyor: “Minos çok esrarengiz ve güçlü. Zoey kaçtıktan sonra, Zoey'nin fitilini ateşlemek, onu deli gibi göstermek ve itibarını zedelemek kendileri için çok kolay oldu. Bir bakıma, Zoey'nin yeni odalara dahil olması kaçınılmaz. Minos’u arıyor çünkü onları yıkmak istiyor. Onların kurallarına göre oynamayı reddediyor.”

**KURBANLAR**

İlk filmdeki olaylardan sağ kurtulan Zoey (Taylor Russell) ve Ben (Logan Miller), kötücül Minos’un arkasında ne olduğunu ortaya çıkarmaya kararlı bir şekilde geri dönerler. Robitel, "Zoey New York'a gittiğinde kendini aslanların inine sokuyor" diyor ve ekliyor: "Bu bulmacayı çözmeye ve Minos'un kimler olduğunu anlamayı saplantı hâline getirmiş durumda".

Russell için yeni film ilk filmin olaylarının ardından karakterdeki değişiklikleri yansıtıyordu. İlk filmin başlangıcında, Zoey’nin zeki olduğu açıktı ama yumuşak başlı ve güvensizdi. Minos'un cinayet odalarından kurtulmak hiç şüphesiz insanı değiştiriyordu; aktris bu değişiklikleri Şampiyonlar Turnuvası’nın senaryosunda gördü. Russell, “Benim için sayfadan fırlayan şey, risklerin çok daha yüksek olduğu hissiydi” dedikten sonra, şöyle devam ediyor: “İlk filmde neyin içine girdiğimizi bilmiyorduk ama bu sefer Zoey oraya isteyerek, bir amaçla giriyor. Yüreğinde çok daha fazla yoğunluk, hırs ve kavga varmış gibi geliyor. Kabuğundan çıktı ve gerçekten bazı değişiklikler yapmak istiyor".

Moritz ise şunları söylüyor: “Önceki film hem Zoey hem Ben'i geçmiş travmalarıyla yüzleşmeye zorladı. Özellikle Zoey'nin hikaye çizgisi tamamen rahatlık alanından çıkmak üzerineydi; bu yüzden ikinci filmin başlangıcında, kötü adamları alt etmek ve korkularını yenmek istemek konusunda çok daha etkin bir durumda".

Ancak değişiklikler gelecekse bile, bu kolay olmayacaktır. Russell, "Minos'un kesinlikle daha göstermediği bazı numaraları var. Zoey’nin onlar için geldiğini mutlaka biliyorlar ki inanılmaz derecede şeytani odalar hazırlamışlar. Bütün odalar çok yoğun ama Zoey bulmacaları farklı bir şekilde çözmeye çalışırken en yüksek riskler duygusal boyutta diyebilirim. Zoey’nin asla aklından çıkarmadığı şey, Minos'un oyununu oynarsan kazanamayacağın. Hayatta kalmanın tek yolu onların kurallarına göre oynamamak” diyor.

Zoey gibi Ben de ilk filmdeki olaylardan bu yana kayda değer gelişmeler göstermiştir. “Ben ilk filme gerçekten de aşağı yönlü bir sarmal içinde başlamıştı ama sonunda içinde yeniden savaşacak bir kıvılcım görünmüştü; artık uğruna yaşayacak bir şeyi var” diyen Robitel, şöyle devam ediyor. “İlk filmden bu yana Ben'in gelişimini görmek harika. Kendine biraz çeki düzen vermiş, hayatını toparlamaya çalışıyor ve Zoey ile bir dostluğu var. Ben'in Zoey ile bu serüvendeki görev bilincinin kayda değer olduğunu düşünüyorum. Zoey için meşaleyi taşıdığı çok belli, fakat Zoey'nin onunla aynı çizgide mi olduğu yoksa sadece arkadaş mı oldukları net değil".

Ben rolünü bir kez daha Logan Miller üstlendi. Robitel, "Logan her şeye sahip" diyor ve ekliyor: "Güçlü bir başrol oyuncusu olmanın yanında, mizahta, aksiyonda ve doğaçlama anlarında da harika".

Miller ise, “Bu filmin fiziksel zorlukları çok ağırdı. Enerji düzeyinizin neredeyse sürekli olarak zirvede olması gerekiyordu. Zor olan, bu kaosu gerçekleştirirken aynı zamanda sakinliğinizi korumaktı. Bu durum bazen zihinde oldukça büyük bir gerilim yaratıyordu” diyor.

Aktör sözlerini şöyle sürdürüyor: “Tüm yeni karakterler seriye yeni dinamikler getiriyorlar. Bu karakterler de, tıpkı Zoey ve Ben gibi, daha önce kaçış odalarından kurtulmuşlar. Dolayısıyla, kendi deneyimlerimizi ve onların deneyimlerini alıp birlikte mücadele etmeye çalışıyoruz. Bulmacayla uğraşırken biz de bir bulmacayız”.

Yapımcılar, Şampiyonlar Turnuvası'na uygun olarak karakterleri Zoey ve Ben'in seviyesinde olacak şekilde tasarladılar. Rahardja, “Onları bir grup aceminin arasına koyamazdık” diyor.

Robitel ise şunu ekliyor: “Bütüne benzersiz bir şeyler katacak farklı kişilikler istedik: Havalı, eğlenceli ve çok yönlü yarışmacılar”.

Yeni karakterler arasında yer alan rahip Nathan hayatta kalma suçluluğu yaşamaktadır. Minos, inancın din adamı yarışmacıların hayatta kalmasına yardım edip etmeyeceğini sınadığında, kaçmayı başaran tek kişi Nathan olmuştur. Robitel, “Ama inancının sarsılmış olması onu çaresiz kılıyor” diyor ve ekliyor: "Bu durum, film boyunca onun ve diğerlerinin başını belaya sokacak".

Nathan rolünü üstlenen Thomas Cocquerel şunları söylüyor: “İlk kaçış odasından beri pişmanlıkla boğuşuyor. Bu filmde mücadele ettiği büyük bir içsel diyalog var. Karmaşık bir yolculuğu var; Tanrı ile doğrudan iletişiminde dışsal olarak ifade ettiği güçlü bir iç diyaloğu var. Bu, oynaması alışılmadık bir şey ama zevkliydi”.

Cocquerel, izleyicilerin “rahip” dendiğinde genelde akıllarına gelecek türde biri olmayabilir (tek kelimeyle, seksi). Ama tasarım bu yöndeydi. "Çok fazla asık suratlı yaşlı rahip gördük; bir esas erkek tipiyle bu tiplemeye karşı durmanın daha uygun olduğunu düşündük. Thomas bu kalıbı eziyor" diyor Robitel.

İlk filmin bir hayranı olarak Cocquerel projeye ilgi duydu. “Korku filmleri izlemede iyi değilim ama ilkini sevdim” dedikten sonra, bunu şöyle açıklıyor: “Bu seriyi diğerlerinden ayıran şey, entelektüel bir açısının olması; izlerken karakterlerle aynı anda bu bulmacaları çözmeye çalışıyorsunuz. Dedektif filmi gibi; işin eğlencesi, karakterlerden önce bilmeceleri çözmeye çalışmaktır”.

Holland Roden'ın canlandırdığı Rachel karakteri, Minos'un düzeneklerinden sağ çıkma olasılığını genetik olarak artıran benzersiz bir yeteneğe sahiptir: Fiziksel acı hissetmesini engelleyen tıbbi bir durumu vardır. Robitel, “Holland bunu gerçekten ilginç kıldı. Odalar en çok fiziksel acıya neden olduklarında etkili görünüyorlar. Ama Holland’la yaptığımız değerlendirmelerde fiziksel acı ile zihinsel acıyı karşılaştırdık. Rachel’ın gördüğü şeyleri ve yaşadığı deneyimleri görmemiş ya da yaşamamış gibi yapması imkansız. Bu, onun karakteri için ilginç bir engel” diyor.

Rahardja ise şunları ekliyor: “Zoey, kaçış odası oyununda herkesin olmak istediği kişidir; standart eğrisinin dışında, gerçekten zeki ve birçok bulmacayı çözüyor. Rachel ise buna gerçekten ilginç bir tezat; çok gerçekçi ve oyunu bozup oradan çıkmak için bir yol aramak yerine, sadece oyunun içinde bir yol arıyor. Bence bu, karakter olarak gelişim çizgisi fiziksel şeyleri hissedemediği için duyguları nasıl hissedeceğini öğrenmek olan Rachel için büyüleyici bir duygusal yolculuk oldu”.

Roden da, "Acı hissedemiyor ve bunu kanıtlayacak tüm o piercinglere sahip" diyor ve ekliyor: "Ayrıca bazı şeyleri alaya almayı tercih ediyor. Görünüş, konuşma ve hareketler olarak kaba saba biri".

Roden, ilk filmin üzerine bir şeyler inşa etme fırsatının kendisini filme çektiğini söylüyor: “Çok korkutucuydu, ama aynı zamanda gerçekçiydi. İçinde dolaşabileceğiniz bir kaçış odası hissi veriyordu; orada gerçekten erişilebilir bir şey vardı. Bu film, Minos'un düşündüğümüzden çok daha büyük olduğunu ortaya koyuyor; üstelik bunu bir şampiyonlar turnuvası aracılığıyla yapıyor. Sevdim."

Indya Moore, bir sosyal medya fenomeni olan Brianna'yı canlandırıyor –ancak bu, Brianna'nın bir klişe olduğu anlamına gelmiyor. Rahardja, "Bir seyahat blogcusu olduğu için dünya maceralarını da keşfetmeye çıkmış biri, sadece güzel bir yüzden ibaret değil. Indya role büyük bir karizma ve tavır katıyor; Brianna onun elinde eğlenceli ve ilham verici bir karakter oldu” diyor.

Moore ise şunları söylüyor: “Brianna bir gezgin. Dünyayı keşfetmeyi seviyor ve çok iddialı. Ne istediğini biliyor, kim olduğunu biliyor ve kimse tarafından memnun edilme ya da yatıştırılma ihtiyacı hissetmiyor. Ona gönderileri için ödeme yapılmasını sağlayarak gezginliğini bir kariyere dönüştürmeyi başarmış. Bu yolculuklara çıkarak hayatta kalma becerilerini geliştirmiş. Fakat sırf hayatta kalma değil, yaşama konusunda da gerçekten tutkulu”.

Robitel, “Brianne arkasında bırakamadığı şeyler olan bir dünya gezgini fikrini cisimleştiriyor” diyen Robitel, şöyle devam ediyor: "Zoey ve Ben, Minos'a doğru koşarken –ve onu alaşağı etmeye çalışırken– Brianna ondan kaçıyor. Sadece bir günlüğüne New York'a geri dönmüş ve oyuna geri çekiliyor. Indya New Yorklu; role çok karizma ve eğlence kattı”.

Moore ise, Robitel ile çalışma deneyiminden keyif aldığını şu sözlerle ifade diyor: “Adam set ortamına bulaşıcı bir yoğunluk getirdi. Bu odaların seni öldürebileceğine inanmalısın. Adam bu yoğunluğu bizler, yani oyuncular aracılığıyla aktarıyor. Her gün bunu sağladığımızdan emin olma konusunda inanılmaz bir iş çıkardı”.

Carlito Olivero’nun canlandırdığı, Porto Riko asıllı New Yorklu genç Theo ile oyuncu grubu tamamlanıyor. Aktör gerçek hayatta bir kaçış odası bağımlısı olduğunu söylüyor: “Geçen yıl muhtemelen on üç tane falan odaya girdim. Ama gerçek hayatta bu odalarda çok başarısızım” diyor.

"Theo çok sakin olabiliyor ama bir şey onu tetiklediğinde kendini kaybediyor. Filmdeki herkesin Minos’la bir geçmişi olsa da, Theo bu örgütten gerçekten nefret ediyor ve ellerini kirletmekten ya da bir şeyleri kırmaktan korkmuyor. Bu fazlasıyla alfa erkek tepkisi” diye ekliyor Olivero.

Robitel ise Olivero'nun gösterişli kişiliğinin bulaşıcı olduğunu söylüyor: “O, trendeki en gürültücü adam ve seyirciler ona aşık oluyor. Çoğumuzun tepki vereceğini düşündüğüm şekilde tepki veriyor: Camları yumruklamak, koltukları tekmelemek, tamamen çaresizlik. Mesele şu ki, Carlito çok güçlü: Kırılmaz bir camı paramparça etti”.

**ODALAR HAKKINDA**

Filmin diğer yıldızları ise, elbette, kahramanların çözmesi ve kaçması gereken bulmaca odalarıydı. Moritz, "Odaların ölçeğini büyütmek ve onları beklenmedik hale getirmek istedik; ama bir yandan da her bir odanın o alana özgü organik bir tehdit içerdiğine dair temel fikri de korumayı hedefledik" dedikten sonra, şöyle devam ediyor: “Önümüzdeki zorluk, odaları aşırı şiddet içerikli ve kanlı hâle getirmeden ölümcül kılmanın yeni yollarını bulmaktı. Odaların bir şekilde birbirlerine bağlanmaları da bizim için önemliydi. İlk filmde her bir oda bir karakterin geçmişiyle ilintiliydi. Bu filmde ise, odalar –olay örgümüzün merkezindeki gizeme hizmet eden– kendi hikayelerini anlatıyorlar.”

Robitel ise şunu söylüyor: "Her oda başlı başına küçük bir filmmiş hissi vermeliydi " diyor. “İlk filmde odalar, bu bireylerin nasıl ve neden bir araya getirildiğini ve ortak yönlerini açığa çıkarmak için kademeli olarak ifşa ettiğimiz hikayelerinin arka planıydı. Bu filmde vites değiştirmek istedik”.

İlk filmin de görüntü tasarımını gerçekleştiren Edward Thomas’ın önündeki zorluk, öncekinin uzantısı hissi yaratmayan, tamamen yeni, özgün odalar yaratmaktı. “Senaryo yazımı ile set tasarımını birlikte yürüttük. İşte bu sayede tasarım çalışmalarımızı senaryoya aktarabildik. Yönetmenin vizyonunu gerçekleştirmenin en iyi yolları hakkında sohbet edebildik, böylece bu filmi gerçekten sıfırdan inşa ettik” diyor Thomas.

Tasarımcı sözlerine şöyle devam ediyor: "Bence ilk seferinde hedefi tam ortasından vurduk. Dolayısıyla, bunu ikincide de başaracağımızdan emin olmak istedik. Çıtayı gerçekten yükseltip, daha karmaşık ve çok ayrıntılı setler hedefledik. Karakterlerin bu yolculuğunda her oda başka bir odaya, daha da ivedi bir tehlikeye açılıyor. Geçiş yerlerinde oyalanmalarını istemedik; aksiyonu devam ettiriyor ve korkuyu üst düzeyde tutuyoruz".

Holland Roden ise, “Setler performanslarımıza son derece yardımcı oldu. Kendinizi oradaymış gibi hissediyordunuz –inandırmaya çalışmak yoktu" diyor.

Elbette film yapımcıları da biraz eğlenebilir. Altı şampiyon bir Minos odasında tekrar kapana kısılmadan önce, Ben kendini gerçek bir kabusun içinde bulur: İçinde bulunduğu motel odasının tavanı hızla inerek onu ezilme tehdidiyle karşı karşıya bırakır. Thomas ve görüntü yönetmeni Marc Spicer'ın olağan zorluklarına, Robitel bir tane daha ekledi ve tek seferde çekerek sahnenin gerilimini artırmak istedi.

Küçük odanın içindeki aksiyonu yakalamak, çok sayıda departmanın karmaşık koordinasyonunu gerektirdi. Özel efektler ekibi, tüm tavanı sırayla düz bir platformda hava yataklarının üzerine indirmek için dört motor kullandı ve sekansı çekmek için dublör koordinatörü Annali Muller ile yakın işbirliği yaptı. Sahne Logan Miller'ın kendi dublörlüğünü yapmasını gerektiriyordu. Muller, “Hem ilk filmde hem de devam filminde Logan konusunda oldukça şanslıydık” diyor ve ekliyor: "Fiziksel olarak çok yetenekli ve katılmaya çok hevesli, bu yüzden ondan çok şey aldık".

Ama Miller işin içinde yalnız değildi. Filmin özel efekt süpervizörlerinden Brandon van der Merwe, "Ben de yerde uzanmış tavanın inişini izliyordum, böylece gerekirse 'kes' diyebilirdim!" diyor.

Ben, motel odasından sağ olarak çıktıktan sonra, Zoey ve dört yeni şampiyonla birlikte kendini Minos Corporation'ın bulmaca ve tuzaklarında bulur. Bunlardan ilki, Robitel'in projenin geliştirilme aşamasında aklına gelen odaydı: Vagonun içindeki her metal nesnenin ölümcül bir elektrik akımı verdiği bir metro treni.

Rahardja bu konuda şunları söylüyor: "Adam'ın aklında filmi bir trende başlatma fikri vardı; bununla biraz oynadık ve ilk kaçış odası böylece oluştu. Dehşet bir New York Metrosu’nda bir vagonun raydan çıkıp terk edilmiş bir istasyona çarpmasıyla başlıyor. Bence bu, oyuna başlamak için gerçekten eğlenceli bir yol çünkü gerçek dünyayla bir yakınlık içeriyor; karakterlerin günlük yaşamlarına bağlanıyor ve onları en beklenmedik şekilde oyuna sokuyor".

Edward Thomas seti oluşturmak için gerçek bir New York şehri metro vagonunun çizimlerini elde etti. “Seti tasarımdan inşaata, aksesuarlardan set giydirmelerine kadar sıfırdan inşa etmek tüm departmanlar için büyük bir zorluktu” diyor. İnşa aşamasından sonra ise devreye özel efektler departmanı girdi. Max Poolman ve Brandon van der Merwe amirliğindeki ekibin tasarladığı ve uyguladığı efektler sekansta çok önemli rol oynadı. Van der Merwe, “Set, sağa ve sola sallanmasını sağlamak için bir yalpa çemberi üzerine inşa edildi” dedikten sonra, sözlerini şöyle sürdürüyor: “Trenin acil durum frenleri çalışmıyor ve vagon bir bariyere çarpıyor. Fiş noktaları ortaya çıkıyor ve tüm vagon elektrikleniyor. Her yerde kıvılcım yığınları vardı. Devasa bir motorla yirmi tona yakın ağırlıktaki vagonu çekiyorduk. Bu da durdurulması gereken muazzam bir ağırlıktı”.

Robitel kameranın metro vagonunun dışında olduğu anlar konusunda çok seçici olmak istedi. Yönetmen, “Ne boyutta bir şeyle karşı karşıya olduklarının anlaşılması için trenin dışına atladığımız anlar var ama bunlar sadece birer an” diyor ve ekliyor: "Oyuncular bir yere hapsolduğunda, seyircilerin de onlarla hapsolmasını istedim”.

Moore, "New Yorkluyum, bu yüzden metro setinde olmak ilginçti. Bir yandan metro en çok kendim olabildiğim bir yer; ama diğer yandan da, metro vagonunda mahsur kalmak çocukluğumdan beri hep korktuğum bir şey olmuştur. Yani bu durum New York'taki en kötü kabusumun hayata geçmesi gibiydi" diyor.

Robitel bir savaş filminin atmosferine ve hızına sahip bir sekans yaratmak için görüntü yönetmeni Marc Spicer ve kurgu ustaları Steven Mirkovich ve Peter Pav ile omuz omuza çalıştı. “Bir şeyler patlıyor, tavan parçaları aşağı iniyor, insanları elektrik çarpıyor. Çok organikti" diyor yönetmen.

Ve sonra –bam– hayatta kalanlar yoluna devam ederlerken, kendilerini tamamen farklı türde bir gerilimin içine düşmüş bulurlar. Yönetmen, “Çok gürültülü, vurdulu kırdılı bir sahneden bankanın sessiz salonuna geçiyoruz. Bir sahne aksiyon merkezli değilse, gerilim merkezlidir; 'el bombasını bırakmayın!'” diyor.