

OSTRAVA PLUS

Ostravský provozovatel nového fenoménu **Aleš Salomon** ze sítě The Chamber v rozhovoru pro Deník říká:

„Únikové hry budou stále lepší a autentičtější. Přežijí jen ty kvalitní“

Rozhovor

PETR JIŘÍČEK

Když si šel Aleš Salomon před lety, jako mnozí lidé dnes u něj, zahrát únikovou hru, nesmírně se při tom bavil. To ještě netušil, že dnes bude patrně nejpracovanější „únikovky“ v Ostravě sám provozovat. V The Chamber za Divadlem Antonína Dvořáka se tak lidé mohou na jednu hodinu vrátit v čase do Středověkého žaláře, vyzkoušet důmyslnost Tajemné pracovny nebo se pokusit překonat nástrahy v Hackerově doupěti. „A do dvou let do Ostravy dostaneme i Dům duchů,“ slibuje Aleš Salomon.

Jak jste se k únikovým hrám dostal?

Poprvé jsem je objevil tady v Ostravě. S přáteli jsem si šel zahrát první únikovou hru a strašně nás to bavilo. Postupně jsem začal vyhledávat další místnosti. V Ostravě mi ale chybělo něco většího...

V čem podle vás spočívá jejich kouzlo?

Zaujalo mě, že můžu řešit logické úlohy, při kterých člověk soutěží s časem a zároveň proti dalším skupinám, kdo se z uzamčených místností dostane rychleji. Láká mě tato soutěživost a adrenalin, který hráči zažívají.

Kdy jste se z role hráče rozhodl přejít do pozice provozovatele? Šel jste v podstatě do neznáma, neměl jste obavy?

Viděl jsem v tom potenciál pro podnikání v něčem, co mě baví. Paradoxně po první hře jsem půl roku žádnou další nehrál. Potom jsem ale potkal člověka, který únikovou hru provozuje a přiblížil mi detaily. Po půl roce vypracování byznys plánu a sledování trhu jsme s mým partnerem Lukášem Chlebovským měli jasno. A to i v tom, že hry nebudeme vymýšlet sami, ale rozhodli jsme se koupit hry od něko-

ho, kdo se na to specializuje a umí to dělat dobře.

Co si představit pod slovy „koupit hru“? Co to obnáší?

Je to stylem franšizy jako u restaurací nebo benzinek. Najdete si dodavatele značky a domluvíte se, za jakých podmínek svůj podnik pod jeho názvem otevřete. My jsme zvolili tuzemskou jedničku – společnost The Chamber.

Proč právě The Chamber? Má nejlepší hry?

Majitelé The Chamber odehráli po světě skoro dvě stovky her a začalo je to tak bavit, že si je sami vymýšlejí a nespokojí se s obyčejnou hrou. Aktuálně má The Chamber pět různých her, které nabízí na českém trhu. Jako poslední byl otevřen právě zmíněný Dům duchů, která je špička mezi evropskými hrami. Coby hlavní místnost jsme zvolili Středověký žalář, který měl patřit do jakési nové úrovně her – vysokorozpočtových a maximálně autentických –, avšak teprve vznikal, takže jej bylo třeba postupně vyladit. K žaláři jsme vybrali dvě vyzkoušené klasiky: Tajemnou pracovnu a Hackerovo doupě, které už byly zaběhnuté. V Praze fungují asi dva roky, a stále jsou hojně navštěvované.

Takže kdo si zahráje Hackerovo doupě v Ostravě, už by na něj neměl jít v Praze? Je to přesná kopie originálu, nebo základem je jen počítačové prostředí a jednotlivé úlohy se různí?

Hra je přizpůsobena našemu prostoru, ale princip hry je stejný jako v Praze. Stejně tak i u Tajemné pracovny a Útěku ze žaláře.

Jak náročné je zajistit pro hladký průběh a maximální autentičnost her jejich technické zázemí?

Ač některé hry vypadají poměrně jednoduše, jsou velice sofistikované a pracované. Nesmí dojít k chybě. V podstatě ke každému dveřím, ke každému úkolu vede datový kabel, kterých je v budově asi šest kilometrů,



ÚNIKOVÉ HRY od The Chamber v Ostravě otevřel Aleš Salomon v říjnu loňského roku. Tato značka je provozuje v Praze, Liberci a Ostravě. Další plánované pobočky jsou v Mexiku a Spojených státech. Snímky: Deník/Lukáš Kabaň

přičemž každý krok hry dokážeme ovládat z velína. To je místnost, kde sedí room master (průvodce hrou), který dohlíží na její průběh. V každé hře jsou kamery, odposlech a reproduktory pro případnou nápovědu.

Dosáhl už podle vás fenomén únikových her vrcholu, nebo k němu teprve míří?

Podle mého názoru mají únikové hry vrchol stále před sebou. Teprve je začínají objevovat jednotlivci a firmy jako teambuilding nebo firemní večírek. Hry, které jsou udeřeny podomácku s nízkým rozpočtem, teď začínou mít menší problém. Prorazí jen ten, kdo do toho půjde naplno. Je to stejně jako se slevovými portály, kdysi jich byla spousta, dnes se udrží jen ty nejlepší. O Praze, kde je her přes 140, to platí dvojnásob.

V čem podle vás spočívá velká obliba těchto her?

Lidé jsou soutěživí a hrají. Nechtějí pořad hrát bowling nebo chodit do kina. V únikových hrách lidé zažívají nové pocity, dostávají se do situace, ve které nikdy nebyli. Téměř všichni odcházejí nadšení.

Jelikož u nás začínají tyto hry zažívat největší boom nyní,

nespojíte to také s návratem Pevnosti Boyard na televizní obrazovky? Ze lidí v nich spíše než počítačové hry vidíte toto?

Úplně bych to nespojoval, ale na podobném principu jsou některé úkoly a občas pro vysvětlení toto přirovnání používáme. Návštěvníci se nemusí bát, žádné pavouky ani hady nemáme.

Jsou tyto hry globálně univerzální, nebo si například lidé v Japonsku hrají na samuraje a v Americe zase na kovboje?

V podstatě všechny hry fungují na stejném nebo velice podobném principu. Na navazujícím systému úkolů, které vedou k tomu, aby se lidé odněkud dostali, nebo něco splnili. Každá země nebo město si pak přizpůsobuje témata. V Česku se často zaměřujeme na témata atomových krytů, vězení a podobně, tedy věci, které lidem určitým způsobem fascinují. Nám šlo hlavně o to, mít zajímavé a pracované únikové hry, které budou lidem bavit.

Věříte, že provozovatelé budou do her investovat ještě více financí, aby byly hry stále autentičtější?

Náklady na hru neustále rostou a dělají se pořád

dražší. Dříve za desetitisíce, teď i za statisíce, a třeba zmíněný Dům duchů v Praze už přesáhl hranici jednotek milionů. Takové hry jsou pochopitelně atraktivnější, lze je přirovnávat až k filmovým scénám, a v Moskvě dokonce už vznikla hra, která stála v přepočtu více než deset milionů korun. Tam už neřeší rozpočet, ale předhánějí se, kdo bude mít zkrátka lepší hru. A v určité míře to přijde i k nám. Investice do her stále porostou a hry budou lepší a lepší, a právě proto jsme vybrali franšizu od společnosti, která toto splňuje.

Které dnes existující hry jsou nejlepší?

Druhou her je nepřeborně množství. Hodně populární jsou hry podle filmových či knižních předloh. Třeba právě v Moskvě je hra Šifra mistra Leonarda, hodně také táhne téma strachu, které lidé mají rádi. V Česku je proto fenoménem Dům duchů a velice oblíbený je i náš Útěk ze žaláře a Hackerovo doupě.

Pokud jde o ostravskou The Chamber, plánujete otevřít i další hry?

Chceme u této značky zůstat, takže budeme závislí na tom, jaké další hry The Chamber připraví. Spolupracujeme na nových nápadech, ale určitě bychom chtěli do Ostravy dostat zmíněný Dům duchů. Prozatím budujeme základnu fanoušků a hráčů, protože řada potenciálních zájemců o nás ještě vůbec neví. Bude to velká investice, ale počítáme, že za rok až dva by se tady Dům duchů měl objevit. Tedy přibližně v době, kdy by se nám měla vrátit většina investic, které jsme dali do těchto tří stávajících her.

A Dům duchů některou z nich

Co jsou únikové hry?

Při únikových hrách jsou lidé uzavřeni v místnosti a jejich úkolem je dobře se zorientovat v daném prostoru, hledat stopy a indicie, vyřešit sérii hádanek a uniknout z místnosti ve stanoveném čase, kterým je zpravidla jedna hodina. Únikové hry se poprvé objevily v Asii a jejich předlohami byly počítačové hry. Dnes si je lidé často spojují s televizní soutěží Pevnost Boyard.

nahradí, nebo uvažujete o jeho zřízení na novém místě a zachování stávajících her i nadále?

Nejraději bychom otevřeli další hru, ale prostor tady moc není, takže spíše bychom museli nejvíce vyhranou, nebo naopak nejméně úspěšnou hru předejít a nahradit ji novou.

Neobáváte se, že s přibývajícím počtem her v Ostravě se roztrhne zájem hráčů, nikdo na tom pořádně nevydělá a bublina časem splaskne?

Naopak, jsme rádi, že vznikají další hry. A důležité je právě to, aby to i ostatní dělali kvalitně, protože když člověk půjde někde jinde, zahráje si hru prvně tam a bude spokojený, tak bude hledat i další hry a pravděpodobně si zahráje i v The Chamber. Konkurence nevadí, důležité je, aby byla kvalitní. Čím lepší konkurence, tím větší bude obecný zájem i naše vyhlídky. V Ostravě je prostor přibližně pro patnáct her.

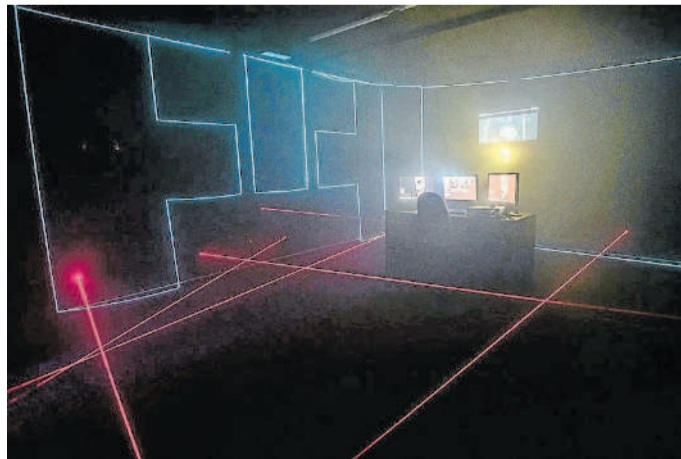
Už dnes je v Ostravě více než pět provozovatelů únikových her. Podle čeho by si je lidé měli vybírat a na co si dávat pozor, aby se nespálili a – jak říkáte – neodradilo je to od dalšího hraní?

Kromě případných doporučení přátel jsou nejdůležitější recenze na internetu. Sledujte také obrázky a dbejte na to, jestli jsou použity přímo z uvedené hry, nebo jsou pouze ilustrační. Často hry hrané ve tmě bývají horší, protože majitelé nechtějí ukázat interiér. Dobrá hra by se toho neměla bát, měla by být originální a nekopírovat úkoly z jiných. Kdo už hrál více her, tak to pozná, ale zrovna toto lidé dopředu asi nepoznají. Určitě bych se neorientoval jen na cenu, kdy ty levnější hry můžou být zajícem v pytli.

Herní místnosti v The Chamber



STŘEDOVĚKÝ ŽALÁŘ. Od začátku do konce na vás bude dýchat tíživé prostředí autentického, stovky let starého vězení plného děsivých mučičích nástrojů a stop po mnoha nešťastnících před vámi. Dojde nejen na váš mozek, ale i na šikovnost a zručnost.



HACKEROVO DOUPĚ. Hackerovo doupě je jako vystřižené z akčního filmu. V této hře nejsou potřeba žádné technické znalosti, hlavní roli má týmová spolupráce, důslednost a všímavost. Zjistíte do 60 minut kódy k odpalovacímu zařízení a zneškodníte bombu?



TAJEMNÁ PRACOVNA. Klasika na poli únikových her v prvorepublikovém prostředí je kombinací detektivky a Šifry mistra Leonarda. Postupně budete nacházet šifry, získávat předměty, odemykat dveře a objevovat nové prostory. Na první pohled nic nedává smysl, leč... Více na ostrava.thechamber.cz