

Tak fajn. Na úvod bych chtěl jen napsat, že tohle bude trochu delší, než budoucí případné díly, protože to vezmeme od zelené louky, tedy jak Odyssey samotná vznikla. Píšu to jenom já, Raynor, neboli civilním jménem Ladík Loukota (ať už s tím jménem dělám cokoliv, buď vypadá infantilně nebo moc formálně), z mého pohledu. Taky to neposílám na korekci, takže budete muset skousnout chybějící interpunkci a různé chyby a překlepy. Pokud to tedy budete číst. K tomu jak a co jsme zvolili do Nightfallu se dostaneme později, a přidají se i komentáře od Kalena, jako spoluautora.

A ty mé spolu komentáře budou hozené a vepsané v textu kurzívou. Takto ;-).

Někde jsem už napsal, že vznik Odyssey se datuje v prosinci 2005, kdy jsem skončil na SGWG, webové strategii se čtyřletou tradicí (*chvilka pro reklamu*), a kde jsem mimo jiné psal příběh. Dělalí jsme i příběh nezávislý na hře, ale obecně jsme ho dělali na epizody, psali na pokračování a byť byl často pouhou kopií příběhu z nějakého seriálu (díky bohu za to, že diváci u nás nejsou moc dobře informovaní), tak jsem na něho pyšný. V rámci možností. Když se pak objevil český překlad Horizontu a lidi šleli co že je to za majstrštyk, přišlo mi, že bych měl napsat něco kvalitnějšího. Možná to zní arogantně a domýšlivě, ale tak to bylo. Už od počátku bylo jasné, že by mělo jít o příběh zasazený na loď, protože prostě to je přirozený vývoj děje – další pozemní komando čtyř vojáků, to vypadá prostě divně, všechno se musí vyvíjet. S původním konceptem mi ohromně pomohli Johnny Idler a Dragon Lord, díky kterým na jaře 2006 existoval seznam hlavních členů posádky i přibližné zasazení děje do roku 2011. Johnny Idler napsal Gummyho a DL napsal Piersona.

Původně se taky seriál měl jmenovat Stargate Olympia a evidentně se loď měla jmenovat Olympia, nicméně od toho se upustilo ve snaze použít už existující rekvizitu z SG-1. Také se měl původně centrovat více na řeckou mytologii, namísto ... uh, to je asi spoiler – namísto čerpání z armageddonu a (megaspoiler) příběhu o potopě.

Nicméně, a to klidně přiznám, hlavním kopancem stylu Odyssey byla Battlestar Galactica. Je zajímavé, že podle mě BSG je stylisticky velmi podobná počátkům SG-1, do kterých jsem se já a další vrátaři (gater zní IMO hrozně) zamilovali. Máme tu důraz na mytologii, oba mají vcelku dnešní technologii (žádné střílejší ovladače a barevné pižama), oba vsází na strašlivou hrozbu lidstvu a oba jsou mnohem více military sci-fi, než například Akta X (které mají předchozí přípraty). Možná, že *znalci seriálů* z Lapiduchu by se tomuhle popisu zasmáli, ale co už. Především ale byla SG-1 kdysi, alespoň na naše české poměry s TNG a VOY, poměrně radikální v tom, že chtěli ven posílat bránou atomovky, podobně jako je radikální BSG. Jakkoliv jsou i jiné příklady, podle mě si jsou prostě ranná SG-1 a BSG podobné.

Pak zhruba dalšího půl roku se nic moc nedělo, kromě nekonečného psaní děje 1. řady, na který se pak stejně zapomnělo. Psaní Nightfallu začalo o vánocích 2006 a pokračovalo až do dubna, kdy jsem pomalu začínal přesvědčovat autory z SGA Projectu, aby se připojili k Odyssey.

Mno, a to by mohlo k počátkům stačit...

Poček, počkej Raynore, taky se chci pochlubit tím, jak jsem se k Odyssey dostal.

Když už si se představil ty, tak musím i já. Jméno mé je Petr Jalůvka, bydlištěm malá vesnička Staříč, kterou nikdo z vás nezná, takže upřesním, je to u Frýdku-Místku, a studuji v době psaní tohoto komentáře 3. ročník gymnázia.

Tak, to vlastní psaní Odyssey začalo dost nevinně. Ono první koncept psaní zněl, že SG Odyssey jako seriál bude vznikat jako přepis a úprava z přidružené hry ve stylu SGTG nebo SG Galaxy. A právě během hraní SG Galaxy jsem měl tu čest se poprvé setkat s Raynorem na jedné scéně (legrační, ono to vlastně bylo na palubě Odyssey). No a mně bylo nabídnuto hrát jednu postavu, konkrétně majora Griffitha. Od tohoto pojetí psaní bylo nakonec bohužel kvůli termínům a neúprosným nárokům na koordinaci a čas opuštěno. (jedna mise na SGTG se hraje klidně půl roku = byla by jedna epizoda za půl roku) Ve spolupráci s herci se ale dále pokračuje (byť jen několikrát za řadu), protože hned na začátku bylo řečeno: beru vás jako co-writery, ne jen herce. A potom se to tak nějak rozjelo – konzultace a hodnocení nápadů a scén se stávalo čím dál častější. Pomohl jsem předělat část pilotu (i když popravdě jsem si spíš často připadal, že Raynor píše a dává všechny nápady a já jen kývám) a když byla synopse hotova, přišlo něco, čeho jsem se dost zpočátku obával, že fakt přijde – psaní celého segmentu (a potom to byla i ta celá epizoda – 1-04). Nakonec mě to i ale začalo bavit. Relativně.

Problém s Odyssey totiž je, že žere dost času, a jak často říkám Raynorovi (až se mu to i musí zajídat), Odyssey nestojí v žebříčku mých priorit vysoko. Tam je především škola a mé další volno časové aktivity (třeba akademické debatování), které je stejně jako Odyssey velmi náročné na přípravu. Rád bych se i nyní tímto omluvil už dopředu (a to budeme dělat i v průběhu) za všechna zpoždění, která přijdou a která budou, dovoluji si říct, s každou epizodou a věcí, kterou slíbíme (třeba jako tento psaný podcast, který je už dva týdny za termínem). Bohužel, ale je to tak, ačkoliv bych si přál, aby to bylo jinak.

A také bych zpřesnil to relativně. To když vás totiž během psaní tlačí čas, vy se někde zaseknete (mě se to stává často) a v pokoji prochodíte důlek a zároveň v afektu prskáte, co jste si to udělali, že jste se k tomuhle připojili.

Dobře, ať neusnete u toho, jak si tu stěžuji jako doktor Kavanagh, tak vracím slovo Raynorovi.

Ok, tak teď pojďme na Nightfall. Takže úvodní scéna z presidentského prohlášení. Na tenhle nápad mě přivedla diskuze o SG-1 na Lapiduchu, kde si jeden člověk (myslím, že Deus) posteskl, že takhle by si představoval konec SG-1 - projev amerického presidenta k lidem v němž by odhalil bránu. A mě napadlo, že by to mohl být naopak kvalitní start do nového seriálu.

Trochu jako problém se ukázalo, že jde vlastně o flashback. Hodně lidí nepochopilo, že projev se odehrál dva roky před skutečným dějem Odyssey. Taky Dragon Lord chce projev v možné budoucí verzi Nightfallu odstranit. (hmm, EDIT, DL od dabingu odstoupil, dabing zařídí synth hlas). Zajímavostí je, že ten čas, 2:12 PM, je odvozený od času Churchillova oznámení vítězství nad nacisty.

Kapitán Dill... Dill a jeho loď Leonidas budou mít v budoucím ději hodně velkou roli. Přátelství Dilla a Piersona jde hodně do minulosti. Protože jsem hnusný plagiátor, vykradl jsem přátelství Dilla a Piersona z přátelství Nixona a Winterse v Bratrstvu neohrožených, ale ono to není tak šílené, po nedávném kouknutí na Dr. House mají stejný vztah nepořádný rebel – vzorný šprt i House a Wilson, zkrátka půjde spíše o zajímavé klišé, než o moje plagiátorství. S čímž souvisí i Piersonovo chování. On nebyl vždy takový skoro záporák, nejde o prototyp neschopného velitele. Pierson především nikdy nechtěl být voják. Je z vojenské rodiny a tak musel pokračovat v tradici, ale nikdy nebyl s tímhle spokojený, nikdy nebyl ani příliš úspěšný, byť má nějaké znalosti a z pouček dovede úspěšně zvládnout bitvu. Naproti tomu Dill je klasický voják, má za sebou zkušenosti, chce tuhle práci dělat. Jak se tihle dva dali

dohromady budeme v budoucnu více rozvíjet ve flashbacích, byť Dill je pouze příležitostnou postavou. I když, v Odyssey se rozdíl mezi hlavními postavami a vedlejšími postavami poněkud stírá, jak se budete moci přesvědčit v dalších episodách.

Jen bych ještě dodal, že v původním konceptu Odyssey byl Pierson spíše na pozici generála Hammonda, tedy jako velitele, který udílí mise Gummymu a dalším.

Hodně lidem se zdálo divné Piersonovo kouření na můstku. No, možná je to trochu protirečení tomu pokusu o realističtější boje a všechno, ale nepřijde mi to jako tragédie. Vlastně, co se týče humoru, pokoušíme se zčásti o trochu situační humor a zčásti o černý humor – a Piersonovo kouření na palubě kosmické lodi má od každého trochu, podle mě.

Start Odyssey a celá ta scéna až do zajetí výsadku na Tollaně... Cílem bylo vytvořit atmosféru, že jde o další průzkumný seriál ala Star Trek nebo Atlantis (nebo plánovaný Universe... nebo fanovský Horizon). Takže fascinující velkolepý start, prohlášení o důležitosti mise Roddenberry One, zářivá budoucnost sjednocené Země, start k místu, které je zajímavé prozkoumávat – aby to celé potom bylo přerušeno šokujícím výsledkem bitvy na počátku partu 2, kdy se ukáže, že ten seriál je ve skutečnosti o něčem jiném. Jistě, posádka Odyssey je na míle odlišná od expedice v Atlantis nebo posádky Enterprise, ale stejně, tohle bylo cílem. Jeden čas jsme uvažovali, že dějem 1. řady by nebyla obrana obléhané Země & snaha sehnat spojence na její osvobození, ale že by jsme teprve na palubě lodi NID poodhalovali hrozbu Zemi a události v Nightfall by přišly až na konec řady, i přes snahu postav by byla Země drtivě napadena. Tenhle nápad se mi hodně líbil, nicméně přišel až ve chvíli, kdy byl Nightfall skoro dopsaný, navíc bylo otázkou, zda by pilotní díl měl takový dopad, kdyby v něm nebyla napadena Země. Na druhé straně, některé věci z tohoto nápadu se objeví v budoucnu v seriálu tak jako tak.

Důvod, proč se Liu vyspala (i když my nevíme, jestli se s ním vyspala) s Murrayem byl prostý. Chtěl jsem v té epizodě někde sex, a díky dalším událostem by jaksi nebyl čas. Nemyslím si, že ta scéna je nějak zábavná, nezdá se mi ani dobře napsaná, ale každý, kdo mi posílal k pilotu komentáře si té krátké scény všiml a většina ten komentář doprovodila smajly. Člověk si občas říká, jestli se nemá na psaní zadara vykašlat a raději nejít točit porno.

Jo, porno nás provází i v 1-04, ale to až u „Za oponou Domino Effectu“, pokud tedy vznikne, záleží, jestli budete číst tento „Za oponou... Každopádně bych v tomto odstavci už prozradil, co přesně jsem na pilotu psal já a část toho popsal.

Celkově mi patří v pilotu dva segmenty. Nejprve to je Tollána segment, od setkání výsadkářů a Ariccova komanda v prostoru brány podzemního bunkru až po spojení majora Griffitha s plukovníkem Mitchellem a jejich naplánování příchodu do bývalého SGC s pomocí Tollánů. Zkrátka jsem dostal takovéto podobné instrukce: „Proveď je Irtinem, vysvětli jak Tollánci přežili, ustanov začátek spolenectví a nakonec je dostaň do SGC“.

To dohadování u tollánské brány nemohlo být moc dlouhé, ale zároveň napsané tak, aby stále nedůvěřivý Griffith nezačal střílet a musel s Tollánci jít a začít s nimi pro ně zatím výhodou spolupráci. Samozřejmě ta tíseň způsobená odletem Odyssey stačila - majorovi nic jiného, než svěřit své životy do rukou emzáka s podivnou helmou na hlavě nezbývalo. Přesto jsem ale nějakou krizi, kdy už k té střelbě málem došlo, potřeboval, aby to tak nebylo snadné. A také se měla trochu projevit Liu jako typický nevoják a vědec.

Prostřih do zasedání tollánské rady byl trochu komplikovaný, ale bylo ho potřeba pro ukázání toho, co jsme asi mohli tušit už od hádky u brány na zničené Tolláně. Bylo potřeba ukázat, že Tollánci teď budou jiní a především, jak se změnili. Konzervativní křídlo v jistém smyslu

prežilo v podobě radního Ikry, ale jak vidíme jednání kancléře a především změnu postoje Travell, Tollánci teď budou hrát především pro sebe. Vůbec přežití Travell a to že stále sedí v kurii má dlouhou a komplikovanou historii. Jako v každé vyspělé civilizaci se po zničení Tollány konal soud, Triad, který měl najít viníky a mimo jiné zabránit občanským nepokojům. Podle všeho Travell vyšla nevinně, ale musela se vzdát kancléřství. Dostala se však do kurie. Hlavní ale je, že příchod Griffitha a Zelenky a spol. způsobil mezi Tollánci definitivní změnu.

Ohledně prostříhu na zasedání bych ještě dodal, že se snažím, aby v Odyssey měli problém s komunikací s mimozemskými rasami – většinou Jaffům dalším rozumí, protože každý zná goa'uldštinu, tedy univerzální jazyk v galaxii. Ale Tollánům by přece rozumět neměli, je to staronová rasa – a Tolláni s Griffithovým výsadkem mluvili goa'uldsky a až pak si nahráli do hlavy nějak angličtinu.

No, tohle asi není moc důležité, ale jen jsem chtěl dodat, že jsem hodně dlouho přemýšlel, jestli nemají v té scéně všichni mluvit emzácky, aniž by jim divák rozuměl 😊

Scéna se snídání v altánku představila něco, co je nyní tollánskou prioritou – létající město po vzoru Atlantis. Tohle a také schopnost Tollánců si hrát se systémem hvězdných bran jasně naznačuje, že Tollánci jsou nám a především Antikám bližší, než se mohlo na první pohled zdát. Jedno toto město už mají Tollánci postavené, jeho jméno – Adree Hatapa (v překladu Hvězdný domov) – jsme slyšeli při zasedání kurie. Ukazuje to, že Tollánci nyní budou hodně zaměřeni na přežití. Stavba měst, obranných i útočných technologií...

Už zmíněná definitivní změna je vidět ve scéně při rozhovoru s Betou a Mitchellem. Výprava Aricca a jeho komanda ovšem není vůbec dobročinná akce pro pozemšťany, ale pragmatismus Rarrolema, který okamžitě využívá situace s vidinou možného zisku z pomáhání Zemi v nouzi.

V původní verzi Nightfall byl velký problém v tom, že Odyssey, potažmo všichni hlavní hrdinové stojí mimo to nejdůležitější dění u Země. Let Odyssey k Zemi je celkem logický krok, i přestože Pierson v podstatě nechal ty lidi na Tolláně napospas osudu. Odyssey tedy byla zpět v centru dění, ale problém vyvstal, jak dostat výsadkáře a vědce (tedy Radka a Liu). A k tomu právě posloužil celý Irťin segment s Tollánci, který rovněž měl za úkol vrátit do hry tuto pro budoucí děj důležitou rasu.

Udělalí jsme několik změn oproti původnímu konceptu, který byl snad až příliš podobný Galactice, a hodně lidem se to stále zdá podobné Galactice, což je pochopitelné. Nicméně snažíme se být jiné, i když původní koncept je podobný.

Tady bych rád dodal, že podobnost s Battlestar Galactica během tvorby synopse pilotu dost strašila a často, když byl hozen nějaký nápad pro díl, byl jednoduše odmítnut: „Ne, protože BSG.“ Věřím ale, že dějová podobnost s BSG byla z 99,9% odstraněna. Ovšem zbývá podobnost v tom, že Odyssey je točena (tedy psána) na podobném (ne-li stejném) stylu jako Galactica. My se to ale nebojíme přiznat. Galactica se díky formátu, jakým je točena zařadí mezi legendy sci-fi žánru a jak se říká: „Když už chceš krást, tak jen od těch nejlepších“.

Galactica ale letí pryč od Kolonií, je to příběh civilizace na útěku a v pozadí je mytologie zabývající se (snad asi) posmrtným životem. Odyssey neutíká, děj Odyssey se točí okolo záchraně obléhané Země a událostí navazujících na děje SG-1 a Atlantis. Některé děje si budou nějak podobné, například v budoucnu je plánován velmi důležitý soud jedné z hlavních postav, ale to je dané prostě tím, že máme podobné zasazení. Vždy se budeme snažit dělat trochu jiný příběh než Galactica, byť zasazení bude podobné.

Jednou ze změn. O Odyssey se mluvilo jako o starém vraku, po úpravě se o ní mluví ale jako o málo financované výpravě/lodi. Dále, vztah Gummy – Mole byl původně dost násilnický, protože Gummy je introvertní veterán a Mole extrovertní ambiciózní zelenáč. Mole měl porušit během letu v aktu 1 formaci a Gummy mu měl nějak vyhrožovat, ale nakonec to bylo příliš podobné vztahu Apollo – Starbuck, takže jsme to změnili na to, že Gummy a Mole spolu soutěží. O další změně se zmíním na konci partu 3.

Jednou věcí, která nám udělala čáru přes rozpočet, byl Unending. Původně měl jedním členem posádky být Asgard jménem Eagirr. Zajímavé na tom je, že podle původního děje se Asgardí několik měsíců před Nightfallem odmlčeli a Eagirr spolu s pár dalšími Asgardy byli tak jediní, o kterých se vědělo, že existují – a i pro ně bylo zmizení Asgardů tajemné. Bohužel, Unending zmizel Asgardy tak, jak to dělají scénáristi v SG-1. Rychle, tvrdě a bez otázek. Teď to znělo trochu divně... Každopádně, s tím zmizel i Eagirr, jeho plánovaný vztah se Zelenkou, blábolení a jeho nechápání pozemské kultury atd. atd. a budoucí jeden celý doprovodný děj, který se měl Asgardy zabývat. I když nakonec lze události Unendingu správně vyblábolit, stejně je divné ho úplně popřít. S Kalenem jsme se ale dohodli, že asgardský děj tak úplně nevyhodíme a za nějaký čas ho v Odyssey nějak použijeme, byť upraveně.

Ó, ano, Unending. Myslím, že tohle bude z hlediska hodnocení ta nejkontroverznější epizoda ze všech 10. řad SG-1. Třetinou z nás zatracována, třetinou z nás oslavována a třetina neví, co si mám myslet. Tak, či tak, nám z SGO zatopila. Eagirra, který měl v našem vážném seriálu představovat komickou vložku, bylo totiž potřeba nahradit, a to hodně rychle, vzhledem k tomu, že aspoň náčrt celé první řady by měl být připravený před vydáním pilotu. Tedy došlo k tomu, že Asgardovo místo dostane Zelenka (stejně jako některé jeho komické prvky) a náhradou za něj bude postava polovičního Jaffy Bryna.

Dále pak jsme museli kvůli Unending přidat do pilotu i vysvětlení, proč nemá Odyssey ty modré phasery a proč nemá to jádro. Nemám rád moc technoblábolení a líbilo se mi, že coilguny jsou hlavní pozemské zbraně, namísto laserů. Navíc by Odyssey těžko mohla letět na špatně financovanou misi, kdyby měla na palubě to jádro. Takže jednoduše – NID to jádro z lodi vyndala a ukryla a luští ho. Phasery byly rozdány na důležitější místa na Zemi a ve flotile, popřípadě rozepřány ve snaze postavit nové.

Likvidace Hammondovi flotily. Snažil jsem se ji psát co možná nejmrazivěji, protože umírá jedna z nejnámějších postav SG-1 a protože jde evidentně nějaký druh zrady na Zemi. Umocněné tím, že ty drony měl řídit Jack O'Neill(!). Můžu jen říct, že tenhle děj budeme mít samozřejmě pokračování a dozvíme se jak a proč se tohle stalo. Popravdě, v budoucnu se děj motající se kolem vysvětlení téhle zrady stane hlavním dějem.

V úvodu je při pilotáži kluzáku vidět (tedy, jen ve vaší fantasii) i nová kasta nebo jak to nazvat, Fénixovi strážci. Dá-li bůh, budeme mít někdy i jeho obrázek. V ději by měl být postavám Fénixům strážce stejně silným soupeřem, jako byli Raovi strážci ve filmu, nicméně co tak přemýšlím, tak se Fénixův strážce minimálně do epizody 10 už neobjeví.

Líbí se mi, že velitelem 2. flotily (a evidentně velitelem exilových sil) je Ruska. Opět jde o lehkou narážku na SG-1, kde raději zničili Koroleva než Odyssey. Myslím, že to může dodat vztahům potřebnou dynamiku, když hlavní velitel exilových jednotek je ze (všemi postavami nedůvěryhodného) Ruska.

Přátelství Gummy a Murray je vlastně podobné Dill – Pierson. Curtis Wrigley a Hank Murray se znají, znali se už před válkou mají společnou minulost. V čem je to rozdílné? Počkejte si postupně na děj vrcholící v epizodě 10... ☺

Nebyl by to katastrofický film, kdybychom nezničili New York! Na druhé straně, organizace, která představuje sjednocené armády Země (jakýsi pokračovatel IOA), je UNATSEC. Čili má základ se Spojených národech, takže bombardování města dává smysl – snaží se ochromit velení. Na rozdíl od Hammonda Woolseyho osud není jasný, ještě uvidíme, jestli ho vrátíme. S čímž souvisí i to, že jsme ve Stargate – máme sarkofágy, nebo jejich verze u jiných ras. I kdyby Woolsey zemřel pod troskami budovy UN a neměl příliš poškozené tělo a mozek, může být oživen, ať už Goa'uldy nebo vojsky UNATSECu. Koho zajímá, že bude trochu agresivnější? Sarkofág a jiné oživovatory budou zcela jistě součástí Odyssey. Pokud někoho nestřelíte do hlavy, nevíte, že je mrtvý...

SGC. V SG-1 nějak zapomněli, nebo na to asi neměli rozpočet, že v patrech nad SGC je i NORAD. Ten se tedy vrací, jako EASAD, což je nějaká zkratka, na kterou jsem už zapomněl, ale v zásadě je to velení protivzdušné obrany pro celou Zemi, nejen Severní Ameriku. Vlastně v původní verzi děje vůbec linie ve starém SGC nebyla. Na druhou stranu, stále se to jmenuje Stargate a podle mě je možné dělat příběhy s bránou i když je seriál zasazen na palubu lodi... (a jednou ta brána bude asi i na palubě Odyssey). A myslím, že návrat do starého SGC je takovým laskavým polibkem tomu, jak to všechno začalo. Likvidace SGC a všechny ty boje a přistání Ha'taku nad horu, hodně toho je vzpomínka na skvělý díl 1. řady, There But For The Grace of God.

Snahou všech těch bitev v podzemí Cheyenne Mountain bylo ukázat, jak se boj vyvinul od dob SG-1. Že jsme na úrovni nepřítelů. Pořád sice naši používají pušky, ale mají specializované pulsní zbraně. Jinak nejde o nic jiného než zoufalý boj proti přesile, takže hromady raněných a mrtvých. Bitva v kruhové místnosti je monumentální a asi jako jediná překonává limity toho, co by si mohli dovolit v seriálu. Protože myslím, že s tím, jak se počítačové efekty zlepšují, nejsou efekty v Odyssey přehnané. Galactica má fotorealistické efekty, ale vezměte si Half-Life 2: Episode Two. Ten engine je schopný předvést takřka totéž, co před lety ukazovala Final Fantasy film, ale tentokrát v reálném čase a na normálních počítačích. S trochu silnějším železem by zvládla i detailnější záležitosti, jako vlasy. A nakonec, jelikož nikdo z autorů Odyssey není dokonalý spisovatel s vytříbeným stylem, psaní má jedinou výhodu, oproti natáčení na kameru – můžeme si efekty vymyslet, jaké chceme ☺ Nemáme dokonalý úsměv hlavního představitele, nemáme dech vyrážející herecké výkony ani srdcervoucí hudbu. A s naším rozpočtem ani nikdy mít nebudeme... proto, proč neukázat více efektů, než by v reálu seriál měl? Ne o moc, aby to bylo stále uvěřitelné, ale o trochu více, než v reálu.

No, posledních cca. 20 stránek Nighthfallu patří zase mě. Jen bych na závěr vystihl pár okamžiků těchto scén. Hysterická Liu a zraněný voják je i přes zdánlivou bezvýznamnost jedna z nejdůležitějších scén Nighthfallu a epizoda, která se během této scény odehraje, hned navazuje v 1-04. Záhadné vyléčení vojáka způsobila samozřejmě Liu. Jak je tohle možné se odkryje až postupem času, ale i tyto střípky ve velké mozaice budete moci najít skoro v každé epizodě Odyssey, asi už nebudou takto patrné a ani na ně už příliš nebudeme upozorňovat, ale budou tam. Scéna Liu, voják a vystrašený Anguiano přechází do scény v řídicí místnosti. Sebeobětování generála Landryho má být dost silně působící téma a věřím, že by se pokusila většina z přítomných generála zachránit. Ale to, že to nakonec neudělali, ukazuje, jak je situace pro ně vážná a jak si všichni zřejmě podvědomě uvědomovali, že to tak má být.

Původně měl Nightfall mít jen dvě části a měl končit tím, že Odyssey pomůže krýt ústup flotily Ivanovové na Garo – tra dá, konec. Jenže jak Kalen nastínil, argumentem proti bylo „BSG“... A taky mi vadilo, že to je velmi předvídatelné. Takže nakonec přibyl part 3 a s ním (snad) nečekaný závěr tím, že Odyssey havarovala na Zemi. To byl taky nejvýraznější zásah do původní synopse pilotu – protože po pilotním dílu už měla Odyssey začít létat k planetám známým z SG-1, jako Orbaně nebo na planetu s tou kříšťálovou lebkou, a zjišťovat, co se změnilo, přemlouvat tyto planety k pomoci obléhané Zemi. Jenže když teď Odyssey havarovala, z původních synopsí (zvláště, když se dvě epizody napsané před Unendingem hned po pilotu zabývaly zmizelými Asgardy) toho moc nezbylo, nebo to bylo přesunuto do pozdějších epizod, nebo mocně upraveno pro misi skrze bránu.

Původně se počítalo s tím, že Landry tam sám nezůstane a bude tu místnost bránit s celou jednotkou a tím zajistí zničení SGC, ale nakonec to dopadlo tak, jak to dopadlo. Co se týče souboje Aricca a Anubisova vojáka, tento souboj vznikl v podstatě v duchu celé SG Odyssey. My se snažíme vracet se do starších dílu SG, brát z nich to nejlepší a v tady to oživit. Tento souboj je reminiscencí boje Jack a Raova Jaffy z filmu Stargate. Přiznám se, že se psaním tohoto mi musel pomoci (a výrazně pomohl) můj nejlepší kamarád, který dělá Aikido.

Osobně jsem si k závěru Nightfallu představoval hudbu ze Stargate filmu, konkrétně track „Battle at pyramid“, nebo tak nějak, kde je právě souboj venku prostřiháván s Russelovým soubojem s tím Jaffou, čili když hudba seděla tam, měla by sedět i ke skoro tomutéž tady ☺ Akt 4 měl být původně taky nějaké tklivé téma, ale nakonec jsem tam připsal, věrný Falloutu a onomu černému humoru, klasiku od Armstronga.

*To by snad bylo pro Nightfall a jeho „Za oponou“ vše.
Yep.*