

Tady opět Raynor, který by měl teď vlastně psát něco úplně jiného, ale nemám na to moc náladu. Nic neuklidní více, jako vyzvracet na veřejnosti myšlenky, které vedly k sepsání nejnovější epizody.

Takže, Downfall, part 2, poslední díl řady S1,0 a vlastně svým způsobem poslední pilotní díl našeho seriálu :-). Teoreticky by mi tu měla pomáhat Arana, která skvěle napsala většinu off-world děje na P-cosi, ale odmítla za oponou psát, protože prostě prý neví, co by sem psala. Jen to tu zmiňuju, aby bylo jasné, že jsem ji moc vděčný za napsání děje Zelenky, Griffitha a spol., myslím, že se ukázala jako velmi schopná autorka a budu se těšit na epizodu 11, která bude plně v její režii. Tedy, myslím text, děj samozřejmě autoritářsky určím já s tichou podporou ostatních!

Úvodní scéna v Sarcelles je trochu krátká, nicméně vystihuje snad ten paranoidní nádech epizody. Původně měla, jak jsem zmínil minule, Odyssey v Sarcelles přistát a pak odtud utíkat, je dokonce sepsána scéna, ve které Odyssey pomůže v pozemní bitvě v nikdy nerealizovaném ději tohoto mezipřistání, nicméně, už tak byl děj docela zápas s místem, navíc by mezipřistání asi opravdu neposloužilo ničemu kromě ukázání, že zcela nečekaně prohráváme i v Evropě. Z původního děje v Sarcelles tedy zůstal pouze nás generál Darnand a scény, kdy kapituluje.

Mimochodem, Sarcelles se objevuje už v teaseru Breaking Point v radiovém šumu...

Přistání na letišti v Mexiku bylo trochu prvoplánové. Chtěl jsem udělat něco jako je scéna ve filmu Bitva o Midway, kde na konci ten pilot, poté, co přežije celou bitvu, havaruje na palubě letadlové lodi a (myslím) umírá. Přišlo mi to mrazivě tragikomické, prostě jako ze života. Původně tedy v epizodě 09 měla takto havarovat Ann, nicméně nakonec nebylo příliš logické nechávat ji přistát na lodi, která sotva letí. Přešlo to tedy do epizody 10, ale ani tady to nedávalo dvakrát smysl, dokud mě nenapadlo to vysvětlit tím, že i v Mexiku se paranoidně obávají infiltrace kolaborantskou organizací, jejíž jméno zazní na konci aktu 4.

Obávám se rovněž, že Carterová v této epizodě není napsána úplně přesvědčivě, což by mohl být problém - bude se pravidelně objevovat po boku plukovníka Piersona ponechaného na Zemi v zbytku 1. řady. Uvidíme, jak se se Sam vypořádáme.

A propos, asi se předbímám, ale rozhodnutí zanechat Piersona na Zemi... Už při psaní pilotu jsem tušil, že Pierson bude oblíbená postava kvůli tomu svému chování, tolik odlišnému od hrdinů z SG-1 a přitom ve své rebelskosti dost podobné Jackovi. Problémem epizody 10 podle mě bylo, že všichni vědí, že Odyssey unikne ze Země, a potřebovali jsme naznačit, že nejsme v SG-1 nebo Atlantis, že neuniknou tak snadno, že za únik zaplatí nějakou cenu. Proto je Downfall dvoudílný, i když by jsme mohli Odyssey přece nechat uniknout už minule. Prostě pro ukázání, že není snadné řešení, alespoň ne v našem ději. Pierson tedy zůstane nedobrovolně na Zemi po boku Sam a ostatních přeživších, postupně se zformují do odbojové skupiny a budou dále odhalovat nějaké to tajemství.

Zvažovalo se, že se o něm několik epizod vůbec nezmíníme, nicméně nakonec - je to přece jenom jedna z hlavních postav, a navíc dost oblíbená. Osobně se vcelku těším na jeho remcání, až se bude probouzet posté v mokřem lese žadoníce po svojí dávce kávy.

A jednou se samozřejmě na Odyssey vrátí.

Z podobného důvodu jsem doslova až do poslední chvíle uvažoval, že Odyssey na konci epizody bude zničena. Ušetřilo by to možná poněkud nudnější epizodu 11 (všichni asi opět tuší, jak se to z naznačení epizody a spoilerů semele), a nemyslím si, že by Stargate Odyssey

nemohla fungovat bez lodi jménem Odyssey; ve skutečnosti už máme plán, co se bude s postavami dít po zničení Odyssey a víme i, kdy k němu dojde, byť vše se může ještě změnit... Hlavně z důvodů toho, jak a kde jednotlivé postavy, plukovník Pierson především, skončily na konci epizody jsem se rozhodl neničit Odyssey. Prozatím... Musím tady zase zmínit Kalena, který mi nejen v tohle případě připomenul, že by to znamenalo spoustu hodin při přepisování skoro hotové epizody.

Další důležitá záležitost na palubě Odyssey je odhalení tajemství Radhy a Murraye. Doufám, že jejich skrytý zápas byl alespoň trochu přesvědčivý a neprůhledný, osobně se mi velmi líbí scéna, kdy Radha míří na Gummyho a ten skrze dialog zjistí, že věci se mají asi trochu jinak. Murray je vůbec hodně zajímavá postava z pohledu tvorby a BYL NESČETNĚKRÁT opravován a měněn. Trochu to teď po odhalení posledního dílu můžu rozvést. Zpočátku byl Murray zamýšlen jednoduše jako postava, který zemře během pilotu, aby se Gummy mohl stát velitelem letek Odyssey (protože BSG nechci ho nazývat CAGem, byť jím odted' bude). Jenže smrt Murraye během bitvy v pilotu zněla prostě předvídatelně, takže jsme ji posunuli do epizody 05. To bylo ještě v době, kdy Odyssey měla na konci pilotu ze Země uniknout, ne na ní havarovat. V epizodě 05 se tehdy mělo ukázat, že Murray je ovládán nějakým (geneticky upraveným) Goa'uldem a měl v paranoidně laděném dílu zemřít, zároveň se tím mělo říct, jak byla obsazena Antarktická zbraň. Po nějaké době jsme přišli s myšlenkou kolaborantů a z Murraye agenta Hegemonie se stal Murray agent kolaborantů (čili ). Epizoda 05 byla smetena ze stolu ihned poté, co jsme změnili konec pilotu a Murray se tedy dále držel v seriálu. Znovu měl umřít na konci epizody 08, Breaking Point, kdy mělo vyjít najevo, že to byl on, kdo odeslal signál. Tedy, měl tehdy nějak uniknout kruhy nebo tak nějak. Při psaní epizody jsem ale přišel s nápadem, že si zahrajeme na vzpouru na lodi. Myslím, že tak očividné argumenty tu už delší dobu mít nebudeme (no, i když SPOILER - ), a Murray tedy vydržel až do Downfallu. Tušil jsem nějak, že tou dobou už bude hodně zažitý a jeho likvidace bude snad i dost šokující, ale to už nechám na vašem posouzení. V Downfallu existovaly dvě možnosti. Původně ho měla odhalit Radha, vyvést ven, a přede všemi popravit. Stále si myslím, že by to byla mrazivá scéna a určitě by na Gummym nechala nějakou odezvu, nicméně úplně nakonec jsem ho raději nechal uniknout, aby se s ním Gummy mohl v budoucnu někdy setkat. Rozhodně Murray a jeho chování za našim pilotovi zanechá hluboký dopad, který vykulminuje někdy během 2. řady.

Jsme Odyssey, takže ani naši kolaboranti, ani Hegemonie nejsou zlí, jen využívají drastické prostředky pro svoje cíle. Prozatím ale nevíme jaké cíle, což bude právě cílem v řadě S1,5, pomůže nám k tomu nově nalezená Kronika i Piersonův děj na Zemi. Ke Kronice. Víím, že jsem kdysi kdysi psal, že nechci v SGO artefakty, jak byly v SG-1. Jako zářivé věci, které někdo nesmyslně někam schoval, i když by s nimi mohl dobýt galaxii, a které teď naši gerojové najdou a na poslední chvíli s nimi změní prohranou válku. To je pravda. Ale nechci se artefaktů vzdát úplně. Nakonec, i brána je artefakt. Budeme s nimi pouze psát děj jinak, než v SG-1. Kronika není zničující bomba, její síla je v informacích v ní obsažených. A na konci S1,5 zřejmě objevíme celou baterii podobných věcí, jejichž síla tkví v to, co odhalují, ne v tom, kolik tun TNT umí nasimulovat. Psaní na profilu Kroniky samozřejmě mají svůj význam. To tedy souvisí právě s off-world dějem, ke kterému ale mám málo co říct. Podle původního námětu měly naše postavy objevit nějaké neutrální město, kde se scházela Hegemonie a tím najít část důvodu, proč zaútočili na Zemi. Problémem tohoto nápadu bylo, že obsahoval příliš mnoho logických chyb, nebudu teď rozvádět jakých, nicméně... vypadal prostě divně. Takže se to postupně přetransformovalo v děj, kde naši objeví tajný tábor nepřítele, ve kterém

jsou lidi, společně dolující cosi odkudsi. I když to tak možná nevypadá, velmi úzce to souvisí s tím proč Hegemonie napadla Zemi a proč kolaboranti nejsou až tak vlastně kolaboranti, z jejich úhlu pohledu.

Jak se nám mystérium zamotává, začínám se obávat, jestli není příliš nepřehledné. Často píšete na fora „wow, musím si znovu přečíst všechny díly, abych to pochopil“, což asi není úplně košer a v dalších řadách to možná bude ještě fatálnější chybou. Nejen z tohoto důvodu bude asi nutné dopsat nějaké další bonusové "instruktážní filmy NID", nebo něco na ten způsob, aby bylo jasné, co se v SGO vlastně zatím stalo. Nezbývá než doufat, že to v episodách budeme většinou prezentovat přehledně, připomínat to stále dokola a postupně záhady i vysvětlovat, než nadhodíme nějaké úplně nové.

Takže, první polovina první řady skončila a my jsme na konci druhého roku vývoje Odyssey. Jen čas bilancování. A přitom jsme teprve na začátku celého děje. Těžko říct, kde budeme za pět let, protože SGO má plánováno pět řad celkově, a jestli budeme vždy držet krok, jestli nám nedojde dech a jestli se nerozdělí cesty scénáristů. Proto, jako už mnohokrát jindy, musím apelovat na čtenáře, aby nám svojí iniciativou na webu nebo i v normální životě pomohli rozšířit řady čtenářů, psali nám kritiku, ať už bude jakýkoliv, pomohli tenhle projekt udržet při životě. Web SGO se stává postupně dokonce i realitou, ale i my jsme pouze lidé a máme svoje problémy s kde čím, takže jen počty autorů můžeme vydávat tenhle neziskový seriál. Už teď máme pro vás kromě S1,5 a NID filmu nějaké další překvapení. Jako ve scénáři a na foru tedy ještě jednou děkuji všem, kteří nám pomáhají pokračovat, naschle v novém roce. ☺