MUTAGEN KRACKLE

ZIN POŚWIĘCONY ŻÓŁWIOM NINJA I JACKOWI KIRBY'EMU

JBABCZYŃSKI '19

WSTĘP

W życiu kocham najbardziej żonę Asię i córkę Helenę.
W komiksie moje dwie największe miłości to Jack Kirby i Żółwie Ninja.
Jack Kirby jest dla mnie najważniejszym twórcą w historii. Bez niego nie byłoby Wielkiej Dwójki, jaką znamy. Wychowani na komiksach TM-Semic nie byliśmy w stanie tego zauważyć ani docenić, choć wiele postaci występujących w tamtych komiksach to kreacje Kirby'ego, a wielu autorów inspiruje się jego twórczością. Wpływ Kirby'ego na kulturę popularną jest tak ogromny, jak jego dorobek. Mimo tego, na spuchniętym polskim rynku wydawniczym na próżno szukać porządnych wydań komiksów Króla. O tym zresztą traktuje krótki artykuł mojego autorstwa, który znajdziecie na stronie 40.
Teenage Mutant Ninja Turtles. Dzieło stworzone przez dwóch fanów Kirby'ego to przykład na to, że można wydać coś samemu i odnieść sukces. Na polskim rynku *TMNT* dziś nie istnieje, choć to marka znana każdemu, a seria wydawana przez IDW lada chwila dobije do numeru 100. Jedyną próbę publikacji komiksu o Żółwiach (na dodatek tego klasycznego!) podjęli niezrównoważeni ludzie i skończyło się na skandalu.
Nie sądzę, żeby *Mutagen Krackle* zmienił postać rzeczy. Cieszę się jednak, że ten skromny hołd doszedł do skutku. Dziękuję wszystkim, którzy przyczynili się do jego powstania.
Większość ilustracji, które możecie podziwiać w tym zeszycie, to dzieła inspirowane twórczością Króla. **W SPISIE TREŚCI SĄ ZAZNACZONE TAKIM KOLOREM.** Przez kilka tygodni były prezentowane w sopockim Miejscu, w ramach wystawy, która odbyła się z okazji URO.Ku - najmniejszego festiwalu komiksowego w Polsce. Wszystkie zostały sprzedane w ramach aukcji charytatywnej.
Myślę, że Król byłby zadowolony.

1 **OKŁADKA** • Ralph Niese, logo: Łukasz Kowalczuk
2 **BLACK PANTHER** • Jakub Babczyński
4 **Z KOPA LUB Z OGONA** • Przemek Pawełek, Piotr Nowacki
6 **TURTLES FIGHTERS** • Jack Teagle
8 **KULE ŚWIATŁA, PSY DEMONY** • Paweł Mączewski, KRL
12 **NIESPODZIANKA DLA SIEKACZA** • tekst: ŁK, Jan Sidorownin
15 **DEMON** • Jacek Kuziemski
15 **KAMANDI** • Krzysztof Hładki
17 **DESTROYER DUCK** • Tomasz Kaczkowski
18 **BIG BARDA** • Unka Odya
19 **SKĄD SIĘ WZIĄŁ KAPITAN DOKTOR?** • ŁK, A. Shay Hahn, Darryl Young
24 **TA KSIĄŻKA MA WSZYSTKO** • Michael Francis, ŁK
28 **KUSTOSZ** • ŁK, melon
29 **MACHINE MAN** • Slaviiik
30 **OMAC** • Paweł Mączewski
31 **W OBRONIE RISE OF THE TMNT** • Jakub Górecki, ŁK
36 **SILVER SURFER** • Grzegorz Pawlak
38 **LIGHTNING LADY** • Mira Morawska
40 **KRÓL W POLSCE** • ŁK
42 **JACK KIRBY** • KRL
43 **GALACTUS** • Henryk
44 **OPOWIEŚCI APOKRYFICZNE** • Cliff Galbraith

MUTAGEN KRACKLE
nakład 200 egzemplarzy
Redakcja i skład: Łukasz Kowalczuk | lukaszkowalczuk.com
Druk i oprawa: Foto i Druk | fotoidruk.pl

Z KOPA ALBO OGONA

PRZEMEK PAWEŁEK

Devil Dinosaur to krótka seria, którą z jednej strony trudno uznać za wybitną, z drugiej – wyróżnia się kilkoma elementami.
Pierwszy powód jest dość oczywisty. To seria Jacka Kirby'ego. Marvel powierzył mu autorski cykl, w którym Król rysował do własnego scenariusza. Warto jednak nadmienić, że w roku 1978 Kirby cieszył się zasłużonym szacunkiem. Dom Pomysłów, po utraceniu autora na rzecz DC, musiał się z nim liczyć. W efekcie otrzymaliśmy jeden z nie tak wielu marvelowskich komiksów, gdzie Stan Lee ograniczył się do prezentowania cyklu, za który odpowiadał Król (choć we współpracy z tuszerem, kolorystą i literniki em).
Drugi powód wydaje się być jeszcze bardziej oczywisty. To nie historia superbohaterów, superłotrów czy superrodziny. To opowieść o czerwonym dinozaurze (nieco T-Rex, ale o czerwonej karnacji) i jego przyjacielu, małpoludzie Moon-Boyu. Przedstawiciele świata gadów i naczelnych, dość wyobcowani w swoim naturalnym środowisku, stworzyli tandem, który przez dziewięć epizodów przeżywał w prehistorycznym świecie rozmaite przygody.
Z obecnej perspektywy *Devil Dinosaur* pozostaje specyficznym zabytkiem z biblioteczki dzieł Kirby'ego, przy okazji będącym pewnym znakiem czasów. Dzieciarnia już wtedy interesowała się dinozaurami, a sława Godzilli wyszła poza Japonię (rok później monstrum trafiło na strony komiksów Marvela). W grę wchodziła też konkurencja wobec DC, dla którego Kirby wymyślił Kamandi – chłopca żyjącego w postapokaliptycznym, dzikim świecie. Odpowiedzią miał być właśnie Moon-Boy, a powierzenie serii pieczy Kirby'ego, jak można dziś zakładać, prawdopodobnie było jednym z gestów, mających przekonać go do zostania w Domu Pomysłów. Jeśli tak miało być, to nie wyszło. *Devil Dinosaur* był jednym z ostatnich wspólnych projektów, po którym zawiedziony Kirby nie tylko po raz trzeci już opuścił wydawnictwo, ale i na krótki czas dał sobie sposób z komiksami.
Jak wypada dziś saga dinozaura i małpoluda? Tak jak wspomniałem wcześniej – nieco zabytkowo. Czuć w tym komiksie wiek Kirby'ego, który tworzył obrazkowe historyjki już w czasach Złotej Ery, a najmocniej zauważalne jest to w sposobie prowadzenia tej historii. Nie ma tu formalnych zabaw z układem kadrów, to konserwatywny podział plansz na 3 do 6 kadrów. Niedzisiejsza nawet z perspektywy tamtej epoki jest sama słowna narracja – Kirby prowadzi historię tekstami w ramce, narratorskimi komentarzami z offu, które często podkreślają dobitnie to, co i tak już widać. Także dialogi bohaterów, którzy muszą wszystko tłumaczyć, zalatują fantastycznym kinem, czy serialami przygodowymi sprzed dekad. Nie da się też nie zauważyć, że te dość naiwne historyjki są proste. To tchnienie zupełnie innej epoki.
Jednocześnie komiks daje nam co najmniej kilka elementów, za które Kirby'ego kochamy. Po pierwsze – mamy tu życie i pewną dynamikę. Mamy też spektakularne, dwustronicowe splashe, otwierające po stronie tytułowej część zeszytów. Otrzymaliśmy łatwo się wściekającego dinozaura, który sieje demolkę. Kogo się da to traktuje z kopa albo ogona, a na dystans potrafi przyłoić kopniętym kamieniem. Devil tłucze gady i małpoludy, a w trakcie podróży do naszego świata sieje chaos na ulicy miasta. Wizualnie najciekawiej wypada krótki kontakt bohaterów z kosmitami, którzy niczym w *Ekspedycji* na bazie Dänikena odwiedzili naszą planetę. Tak jakby naszą, bo jak sam przyznaje Kirby – humanoidalne ssaki według historycznych źródeł nie miały szans spotkać się z dinozaurami. Z drugiej strony, tak jak w przypadku komiksów rysowanych przez Bogusława Polcha - kto powie, że tak rzeczywiście nie było?

ILUSTRACJA: PIOTR NOWACKI

PIOTR NOWACKI ©2019

JACK TEAGLE • TŁUMACZENIE: ŁUKASZ KOWALCZUK
TURTLES FIGHTERS
JUŻ NIE MOGĘ SIĘ DOCZEKAĆ NA MOJĄ PIZZĘ Z KUCHENKI MIKROFALOWEJ!
O NIE! Z JAKIEGOŚ POWODU PIZZA DZIWNIE REAGUJE NA PROMIENIOWANIE MIKROFALOWE!
RWARRAGH!!
CO? TO NIEMOŻLIWE! MIKROFALA ZAMIENIŁA PIZZĘ W JAKIEGOŚ POTWORA!
JAK SOBIE PORADZĘ Z TYM PROBLEMEM?

WIEM! ZROBIĘ TO JEDYNYM ZNANYM MI SPOSOBEM! UŻYWAJĄC EKSTREMALNEJ PRZEMOCY!
WARRAGH!
CO TU SIĘ DO SKORUPY...
TO JEST DOKŁADNIE TO, NA CO WYGLĄDA.

KULE ŚWIATŁA, PSY DEMONY
I INNE WSPANIAŁOŚCI ZE ŚWIATA THUNDARRA BARBARZYŃCY

PAWEŁ MĄCZEWSKI

Plotka głosi, że jeśli przeczytasz od tyłu nazwę *Thundarr the Barbarian*, wyjdzie ci: „Jedna z najbardziej niedocenionych kreskówek lat 80., a może i wszech czasów". To możliwe, chociaż doczekała się tylko dwóch sezonów. Puszczano ją w soboty w porannym paśmie telewizji ABC od 4 października 1980 do 31 października 1981 roku, kiedy zdecydowano o zdjęciu z anteny. Jedni mówią, że stacja chciała zrobić miejsce dla innego programu, puszczanego w tym samym czasie; inni uważają, że problemem było za dużo przemocy w *Thundarrze*. Cóż, ciężko odeprzeć ten drugi argument – nie często intro kreskówki dla dzieciaków pokazuje koniec świata, jaki znamy.

„Rok 1994. Z kosmosu wyłania się pędząca planeta, która przelatując między Ziemią i księżycem, powoduje galaktyczne zniszczenie. Nasza cywilizacja obraca się w pył. Dwa tysiące lat później Ziemia się odradza. Ze zgliszczy starego świata wyłania się nowy, dziwniejszy. To dzikie miejsce, pełne magii i super-technologii. Jeden człowiek zrywa więzy, by walczyć o sprawiedliwość. Wspólnie ze swoimi kompanami: Mokiem Ooklą i Księżniczką Ariel, wykorzystuje siłę, odwagę i moce swojego wspaniałego Słonecznego Miecza, by walczyć ze złem. To Thundarr Barbarzyńca" – tymi słowami narrator wprowadza nas w świat jasnowłosego wojownika, a my obserwujemy pękający na pół księżyc, trzęsienia ziemi, zalewające miasta tsunami, wybuchające wulkany, a następnie futurystyczną wizję postapokaliptycznej przyszłości.

Było w tym coś z *Flasha Gordona*, *Conana Barbarzyńcy*, *He-Mana* i *Planety Małp* – co jednak ostatecznie prowadziło do dość nietypowego, jak na kreskówki dla dzieci, przesłania: czas naszej cywilizacji jest policzony.

„Pytając o genezę tego, co mogło się stać ze światem – oczywiście pierwsze, co przychodzi do głowy, to zagłada nuklearna, ale nie podobał mi się pomysł użycia bomby atomowej. W końcu robiliśmy program dla dzieci, nawet jeśli dla tych starszych – to coś takiego przeraża dzieci. Inną opcją były katastrofy naturalne, np. przelatujący meteor, ale większy od księżyca" – zdradził w jednym z wywiadów Joe Ruby, prezes założonej w 1977 roku Ruby-Spears Productions, wytwórni, którą prowadził z Keanem Spearsem, dając nam *Thundarra Barbarzyńcę*.

Jak natomiast zdradził Buzz Dixon, jeden ze scenarzystów pracujących nad serią: „Wszystko, co wiązało się z energią nuklearną, było zakazane. Przemysł nuklearny atakowałby wszystko, co uznałby za krytykę swojej działalności, natomiast przeciwnicy tej energii narzekaliby na cokolwiek, co ich zdaniem byłoby pro-nuklearnym przesłaniem". Postawiono więc na kosmiczną zagładę, spowodowaną zrządzeniem losu, za co nie można było kogokolwiek winić, a osadzenie przygód bohaterów w przyszłości gwarantowało praktycznie nieograniczoną swobodę w prowadzeniu narracji. Dixon wspominając pierwsze chwile pracy nad serią, gdy wszyscy zaangażowani w projekt wymieniali się pomysłami – przytoczył jedną, szczególną sytuację: „Od chwili rozpoczęcia spotkania byłem powalony niesamowitą wyobraźnią starszego mężczyzny, który selekcjonował nasze pomysły, przekształcając je w coś znacznie większego i fajniejszego. Nie wiedziałem kto to, ale był genialny i cieszyłem, że będziemy razem pracować". Jak się okazało niedługo

potem, tym człowiekiem był Jack Kirby, jeden z najważniejszych twórców w historii amerykańskiego komiksu, który nie tylko tchnął życie w wielu superbohaterów Marvela, ale w latach 70. stworzył dla DC Comics swoją wizję post-apokalipsy w *KAMANDI*.

Stary świat jest martwy, niech żyje nowy świat

Ziemia w 3994 roku nie jest przyjaznym miejscem dla ludzi. Żyją w małych grupkach, tworząc osady na pozostałościach ruin dawnej cywilizacji. Często padają ofiarą potworów, będących efektem mutacji, eksperymentów lub samej ewolucji. Nie mniejsze zagrożenie stwarzają maszyny, które przetrwały globalną katastrofę sprzed tysięcy lat i przeprogramowane teraz służą bezlitosnym magom, będącym ucieleśnieniem największego zła.

Knujący i podstępni magowie stają się naturalnym przeciwnikiem dla Thundarra – prostego, aczkolwiek szlachetnego barbarzyńcy, przybysza znikąd, symbolizującego porywczość i fizyczną krzepę. Charakterystycznym orężem, jaki bohater wykorzystuje do walki ze złem, jest Słoneczny Miecz – tajemnicza wiązka energii wydobywająca się z rękojeści, zdolna przeciąć praktycznie wszystko.

Chociaż wojownik stroni od czarów, toleruje u swego boku czarodziejkę – Księżniczkę Ariel, co fabularnie można tłumaczyć tym, że wyzwoliła go z niewoli jej ojca Sabiana, złego czarnoksiężnika. Jej umiejętności są często jedynym ratunkiem przed zaklęciami mrocznych magów, gdy mięśnie to za mało. Wiernym towarzyszem tytułowego Barbarzyńcy jest też wielki człekopodobny, pokryty sierścią stwór z kłami w pysku – Ookla, przedstawiciel rasy Moków. Podobnie jak Thundarr był on przetrzymywany w niewoli, z której uratowała go Księżniczka Ariel. Tak jak jego jasnowłosy kompan, Ookla jest zwolennikiem bezpośrednich siłowych rozwiązań wszelkich konfliktów (czyt. szarża na przeciwników) – jednak jego zwierzęce zachowania (w tym brak zrozumienia ludzkich obyczajów) mają służyć za element humorystyczny postaci.

Schemat zdaje się powtarzać – ktoś potrzebuje pomocy i z oddali nadjeżdża Thundarr ze swoją drużyną, by uratować dzień. We trójkę przemierzają krainy, w których odwiedzane ruiny nie dają zapomnieć o tym, że te miejsca kiedyś tętniły życiem i były charakterystyczną częścią naszego świata – czego przykładem już w pierwszym odcinku jest osadzona na bagnach Statua Wolności (ze względu na amerykańską widownię przed telewizorami, bohaterowie podróżują głównie po dawnych Stanach Zjednoczonych). Jednak w kolejnych odcinkach nie brakuje też innych tropów z XX wieku – na ścianach opuszczonych budynków można dostrzec plakaty filmów *Szczęki 9* (najwyraźniej już w trakcie tworzenia kreskówki przypuszczano, że amerykańskie kina czeka inwazja rekinów ludojadów – tyle że prawdziwa filmowa seria zatrzymała na czwartej odsłonie, czyli o trzy za późno), a także plakat VI części mydlanej kosmopery *Gwiezdne Wojny: Powrót Jedi* (co pokazuje, że twórcy Thundarra wiedzieli, że Słoneczny Miecz będzie kojarzony z Mieczem Świetlnym, a Ookla z Chewbaccą).

Za garść pomysłów więcej

Ze wszystkich 21 około półgodzinnych odcinków serii, najwspanialszym nawiązaniem do dzieła popkultury (w moim odczuciu), jest historia zatytułowana „Valley of the Man Apes" (odc. 9 pierwszego sezonu). Trójka bohaterów napotyka w wąwozie stado mówiących i poruszających się na tylnych łapach małp, które z pomocą narzędzi do kopania próbują odnaleźć zakopane przed wiekami części swojego wielkiego małpiego boga. Następnie

akcja odcinka przenosi się na teren dawnego studia filmowego w Hollywood, gdzie między makietami miasteczka z Dzikiego Zachodu małpy urządziły swój obóz. Szybko okazuje się [uwaga: mały spoiler], że brakujące fragmenty „małpiego boga" należą do mechanicznego King Konga, który przed tysiącami lat był wykorzystywany do kręcenia filmów i teraz, ponownie uruchomiony, musi zostać powstrzymany przez Thundarra i jego drużynę.

Nawiązanie do *Planety Małp* jest oczywiste, co ma sens: Joe Ruby i Ken Spears byli wcześniej redaktorami fabularnymi na planie telewizyjnego serialu na podstawie kinowego hitu z Charltonem Hestonem, więc zapewne mieli w zanadrzu kilka pomysłów, które wtedy nie doczekały się realizacji.

Wspomniany wcześniej Buzz Dixon, jeden ze scenarzystów serii, zapytany o genezę pomysłów na kolejne odcinki i rozwiązania (w serii możemy uświadczyć takie cuda, jak: wrak lotniskowca przerobiony na tratwę-miasto, walkę z czarownicą w helikopterze, czy gangiem wilkołaków), odpowiedział w jednym z wywiadów, że inspiracji było pod dostatkiem w *Weekly World News*, amerykańskim tabloidzie o satyrycznym charakterze, nęcącym krzykliwymi nagłówkami typu: „Hitler wciąż żyje!", „Dziecko-nietoperz na wolności!", „Odnaleziono biblię kosmitów!".

I stanie się koniec

Chociaż już na samym wstępie kreskówki, dzieciaki dostawały krótki rysunkowy film o zagładzie ludzkości – oficjalnie w historiach o Thundarrze nikt nie ginął. Choć Barbarzyńca dzierżył wszystkotnący oręż, w zwarciu używał go jedynie do wytrącania broni z rąk przeciwników lub przecinania ich na pół (co też się czasem zdarzało), ale tylko wtedy, gdy byli robotami. W końcu kreskówki tworzono na potrzebę emisji w sobotnie poranki.

Jako że Joe Ruby i Ken Spears przed założeniem własnej firmy byli scenarzystami w Hanna-Barbera, potrafili przenieść zdobyte tam doświadczenie do tworzenia przygód Thundarra – jak chociażby w duplikowaniu niektórych ruchów postaci na potrzeby kolejnych odcinków itp. Jednak żadna z tych umiejętności nie miałaby znaczenia, gdyby nie miks przygód bohaterów ze światem na pograniczu fantasy i science fiction – a za tym stała grupa wyjątkowo utalentowanych artystów, wśród których znalazł się ten „starszy mężczyzna", który selekcjonował pomysły, przekształcając je w coś znacznie większego i fajniejszego. Podobno istniały już pierwsze plany na trzeci sezon. Księżniczka Ariel miała urodzić Thundarrowi dwójkę dzieci: córka wdałaby się w ojca, syn w matkę. Ookla zapewne pomagałby w wychowywaniu potomstwa. Chociaż nigdy nie poznaliśmy ich nowych przygód – chyba możemy się zgodzić, że te stare zapewniły im nieśmiertelność.

ILUSTRACJA: KAROL KRL KALINOWSKI

NIESPODZIANKA DLA SIEKACZA

ŁUKASZ KOWALCZUK

To była noc jak co noc w Technodromie. Właściwie noc trwała tu cały czas, bo potężna baza była skąpana w mroku nowojorskich podziemi. Technodrom był jak drapieżnik. Czekał cierpliwie na moment, w którym pojawi się na powierzchni i zgniecie ludzkość. Shredderowi brakowało takiego opanowania, a przecież też był maszyną do zabijania. Wszystko z powodu Kranga, który nie odzywał się od tygodnia. Przywódca Klanu Stopy wiercił się niespokojnie w fotelu. Obserwował zmagania swoich dwóch pomagierów, Bebopa i Rocksteadyego, którzy podłączyli do wielkiego ekranu Nintendo i grali w jakąś głupią grę. Shredder pozwolił im na to z nudów i zastanawiał się, czy samemu nie spróbować, kiedy zauważył, że ludzik sterowany przez gracza skacze po żółwiach. Nie. Jakby to wyglądało? Żółwie muszę być zniszczone w rzeczywistości! Będzie czekał z godnością na sygnał z Wymiaru X...

PING!

Nareszcie! Oroku Saki zerwał się ze stanowiska.
- Szefie, jeszcze chwilę... - zawyły wspólnie człekokształtne zbiry. Jak oni dawali radę obsługiwać kontrolery swoimi wielkimi łapskami? Nieważne.
- Precz mi z oczu! - krzyknął Shredder, chwycił pilot i przełączył z AV na kanał X.
Wielki ekran wypełniła paskudna, galaretowata gęba.
- Wysyłam do ciebie kogoś. Będziesz zadowolony! - Mózgowiec był uśmiechnięty od żyły do żyły.

PING!

Co tak krótko? To było podejrzane. Rozmowa z Krangiem trwała z reguły kilka minut, w czasie których kłócili się z każdego powodu. Shredderowi, po kilku dniach spędzonych w towarzystwie dwóch debili i legionu robotów, brakowało tych słownych potyczek.
- JESTEM GROOT. - Na środku centrum dowodzenia stał potężny drzewiec. Czyżby Krang wreszcie wysłał mu wojownika, z którego pomocą pokonają gryzonia i jego żółwie?
- Pa, jaki drewniak! - zarechotał Rocksteady.
- Zajebiaszczy dizajn, koleżko! - Bebop dotknął przybysza czubkiem palca wskazującego.

PRASK!

Zamaszysty lewy klonowy wysłał duet dryblasów na drugi koniec sali.
- Szatkowniku! On się zaczyna! - zakwiczał guziec i wysiorbał z nosa zwisającego gila.
- Shredder! W ostateczności Siekacz! Głupcy! Widzę, że wszystko muszę robić sam! - Shredder stanął w pozie „Uwaga! Będę przemawiał". Obcy przyglądał mu się bez większego zainteresowania.
- Jesteś tutaj bo świat na zewnątrz cię odrzucił. To jest teraz twoja rodzina, a ja jestem twoim ojcem! - Shredder stał z rękami rozłożonymi w geście zaproszenia. Kiedy chciał je skrzyżować...

TRZASK!

Sękata pięść wgniotła hełm Shreddera. Jeśli to faktycznie było drewno, to było najtwardszym drewnem z jakim Oroku Saki miał nieprzyjemność się zetknąć.

- JESTEM GROOT.

Shredder nie miał zamiaru się poddać. Radził sobie z gorszymi bestiami. Przeturlał się do interkomu i wydał komendę.
- Żołnierze Klanu Stopy! Do mnie!
Do centrum dowodzenia wbiegła horda mechanicznych ninja. Groot, mimo swoich rozmiarów i postury, był szybki. Żołnierze padali pod jego ciosami niemal bez walki. Shredder obserwował tę masakrę z bezpiecznego miejsca, ukryty za wielkim panelem sterowania. Prawdziwy ninja wiedział, kiedy zejść z pola walki.
Drzewcowi zabrakło przeciwników po kwadransie. Rozejrzał się po sali i wyszedł. Jeszcze przez kilka minut z oddali było słychać odgłosy destrukcji.
- Posprzątajcie to pobojowisko i łączcie mnie z Krangiem! Natychmiast! - rozkazał Shredder Bebopowi i Rocksteady'emu, którzy wygramolili się spod sterty robotów.

PING!

- Jak się sprawił Glut? - Spytał rozpromieniony Krang.
- Groot! Miał na imię Groot! - Ryknął Shredder. Mylenie imion i złośliwy uśmiech tej galaretowatej kreatury doprowadzały go do szału.
- A tak, faktycznie, przedstawił się kilka razy zanim wysłałem go do was.
- Byliśmy zmuszeni do uciecz... taktycznego odwrotu!
- No cóż, trudno. Zdarza się. W ramach przeprosin przyślę wam kogoś, z kim sobie poradzicie.

PING!

Krang i przeprosiny? Znowu coś było nie tak.
W międzywymiarowym przejściu materializowała się sylwetka małego stworzenia z dużym ogonem. Coś jakby... szop?
- Idioci, nie stójcie tak! Przywitajcie gościa, oprowadźcie go! Mam ważniejsze sprawy na głowie. - Shredder miał dość upokorzeń na dziś.

Postanowił, że tym razem nie będzie się wtrącał. Gorący prysznic i kubek herbaty sencha dobrze mu zrobią. Ktokolwiek pojawił się w Technodromie, z takim karyplem nie powinno być problemów. Szop, dobre sobie. Nawet Bebop i Rocksteady to ogarną.

ILUSTRACJA NA STRONIE 13: JAN SIDOROWNIN

JACEK KUZIEMSKI
BRZOZO

KRZYSZTOF HŁADKI

TOMASZ KACZKOWSKI

BARDA
Unka Odya

PUSTYNIA MOJAVE, LISTOPAD 1961. DWÓCH AGENTÓW H.E.A.D.* ZOSTAŁO WYSŁANYCH DO ZBADANIA *TAJEMNICZEGO ZJAWISKA*--
TAM! SZYBCIEJ, NA LITOŚĆ BOSKĄ!
*HIGHLY EXTRAORDINARY ARMY DIVISION
NIEZIDENTYFIKOWANY OBIEKT SPADAJĄCY.
JOHN SMITH.
NIE WIERZĘ WŁASNYM OCZOM! *CO TO ZA DZIWACTWO?* SOWIECI PRZESZLI SAMYCH SIEBIE!
TO NIE WYGLĄDA NA DZIEŁO RUSKICH--
HANS HELFER.
WYGLĄDA, JAKBY PŁONĘŁO, ALE NIE CZUJĘ CIEPŁA! SPRAWDZĘ--
JOHN, TYLKO BĄDŹ OSTROŻNY!
TAK, GŁUPCZE! JEŚLI KTOŚ MA DZIŚ ZGINĄĆ--TO LEPIEJ, ŻEBYŚ TO BYŁ TY!
WTEM!
ZIIMF!

ZNALEZISKO ZOSTAŁO PRZEWIEZIONE DO LABORATORIUM. ZE SKRZYDLATEGO OKA EMANOWAŁA ***NIEZNANA ENERGIA!***
SPÓJRZ NA TE ***KRAKLE!*** POTENCJOMETRY OSZALAŁY--
MUSIMY POWIADOMIĆ CENTRALĘ!
HANS, NIE MAMY ŁĄCZNOŚCI. CO--
MAM ***ZŁĄ WIADOMOŚĆ***, "KOLEGO"--
NAPRAWDĘ NAZYWAM SIĘ ADOLF KLOSEHEIMER I REKWIRUJĘ TO ZNALEZISKO W IMIENIU ***CZWARTEJ RZESZY!***
WIESZ, ŻE NIE MOGĘ NA TO POZWOLIĆ! PODDAJ SIĘ, A MOŻE TWOJA KARA BĘDZIE MNIEJ SUROWA.
BĘDZIESZ MUSIAŁ MNIE ZABIĆ, ŻEBY ZDOBYĆ ***OBIEKT!***
LICZYŁEM NA TO. ***CAŁA PRZYJEMNOŚĆ PO MOJEJ STRONIE, AMERYKAŃSKI PSIE!***

ROZGORZAŁA WALKA, KTÓREJ WYNIKU NIKT NIE BYŁ W STANIE PRZEWIDZIEĆ--
BLIP!
FAAAZOOOM!

ADOLF KLOSEHEIMER ZGINĄŁ POD RUINAMI. JOHN SMITH PRZEŻYŁ EKSPLOZJĘ KRAKLI.

NAJWIĘKSZY BOHATER, JAKIEGO WIDZIAŁA NASZA PLANETA.

OKO PRZEKAZAŁO MU NIESPOTYKANĄ MOC. TAK POWSTAŁ ***KAPITAN DOKTOR***.

WALCZY ZE ZŁOCZYŃCAMI OD 58 LAT. CZY LUDZKOŚĆ ZASŁUGUJE NA TAKIEGO OBROŃCĘ?

W TEJ KSIĄŻCE JEST WSZYSTKO

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES & OTHER STRANGENESS

MICHAEL FRANCIS
TŁUMACZENIE: ŁUKASZ KOWALCZUK

Jest słoczene czwartkowe popołudnie.

Promienie słońca przebijają się przez zasłony i wiosenne ciepło opanowuje zamkniętą od zewnątrz salę konferencyjną.

Trójka dzieciaków, dwie dziewczyny oraz chłopak, myje, czyści, skrobie i pucuje pomieszczenie. W powietrzu unosi się woń środka dezynfekcyjnego i produktów czyszczących.

Tak wygląda szkolna kara w latach osiemdziesiątych - odosobnienie na czas lunchu i sprzątanie pokoju nauczycielskiego. Mogło być gorzej.

Niższa dziewczyna świergoli jak nakręcona. Znalazła wierną publiczność. Towarzysze jej niedoli słuchają każdego słowa w skupieniu.

Ma na imię Rachel. Opowiada o grze, w którą gra jej starszy brat Matt. Coś o wielkim zmutowanym niedźwiedziu polarnym uzbrojonym w karabin maszynowy i tropiącym piekielne Terror Bears. Sytuacja się komplikuje, kiedy niedźwiedź trafia na lotnisko i odmawia oddania broni ochronie.

Mija kilka tygodni. Wysyłam mojego młodszego brata i ojca do Comic Centre w Adelaidzie na poszukiwanie tej gry. Dzwonię wcześniej do Tony'ego, właściciela, żeby upewnić się, że sklep ma produkt na stanie.

Siedzę na kanapie w „jaskini" i nerwowo wyczekuję powrotu brata. W końcu! Jego blond szopa pojawia się w okienku drzwi wejściowych. Chłopak wesoło podskakuje, trzyma pod pachą opakowanie z brązowego papieru.

Patrzymy na siebie przez okno, widzę w jego oczach błysk podniecenia i radości. Sięga do papierowej torby i wyjmuje z niej książkę w formacie magazynu. Przykłada ją do szyby.

Udało się!

Jest rok 1989. Książka nosi tytuł *Teenage Mutant Ninja Turtles and Other Strangeness.* Oficjalnie licencjonowana gra fabularna, w której przenosimy się do świata z komiksu Kevina Eastmana i Petera Lairda. Pierwszy numer *Teenage Mutant Ninja Turtles* ukazał się w 1984 roku. Czarno-biały niezależny tytuł odniósł sukces. Niczym w wyniku mutacji, zmienił się w markę o globalnym zasięgu.

Jednak kiedy cieszyliśmy się z naszego zakupu, Żółwie jeszcze nie opanowały srebrnego ekranu. Kreskówka dopiero miała stać się największą atrakcją telewizyjnego programu dla tysięcy australijskich dzieciaków.

Australia była małym krajem pod względem zaludnienia. Około 17 milionów mieszkańców. W erze przed internetem Australijczycy byli w pewnym stopniu odizolowani od reszty anglo-amerykańskiego świata. Mieliśmy 4 kanały telewizyjne i nie było kablówki.

Jeśli ktoś wiedział o Żółwiach Ninja, to znaczyło że czytał komiks lub o nim słyszał. Tylko najwięksi szczęściarze mogli się pochwalić egzemplarzem wydanym przez Mirage Comics!

Gry role playing były równie tajemniczym zjawiskiem, na dodatek owianym złą sławą. Rozpętana w Stanach „satanistyczna panika" była skierowana przeciwko *Dungeons & Dragons*, ale napiętnowano cały przemysł RPG.

Dla prawie-nastoletniego mnie ta *TMNT and other Strangeness* było wypadkową wszystkich rzeczy, które lubiłem. A było tego sporo.

Zanim zajrzymy do środka i zanurzymy się w zwariowaną zawartość podręcznika, poświęćmy chwilę okładce. Oto Żółwie Ninja w całej swojej chwale. Kolory są nasycone i wyraźne. Płonący pomarańczowy i słoneczne złoto za głową Leonardo. Intensywna zieleń żółwiej skóry. Czerwony i purpurowy smog majaczący na horyzoncie metropolii. Dla mnie i zapewne wielu innych fanów, Żółwie Eastmana i Lairda są ikoniczne. To klasyk, dzieło skończone.

Są tu niemal wszystkie kluczowe postaci. Czterech braci (jeszcze z czerwonymi opaskami!) oraz ich mentor Splinter. Złowieszczy Shredder i pozbawiony emocji Casey Jones.

Na ostatniej stronie okładki Leonardo, Donatello, Michelangelo i Raphael są zwróceni do siebie skorupami. Z mroku wyłania się horda żołnierzy Klanu Stopy. Żółwie są przygotowane do walki, a gracze mają nadzieję, że takich pojedynków nie zabraknie w trakcie sesji.

Przewracamy kolejne kartki i z niemal każdej strony podręcznika wyskakują wspaniałe potwory i mutanty. Narysowane w czerni i bieli przez Eastmana i Lairda. To zapewne o te „Inne Dziwadła" chodzi w tytule!

Kung Fu Nosorożce!

Oposy z karabinami automatycznymi!

Wilkołaki!

Szaleni naukowcy!

W tej książce jest wszystko.

Zachwyceni przechodzimy do początku, zagłębiamy się w zasady. Reguły okazują się bardziej bezlitosne od zwierzoludzi...

Tak wiele zasad!

Tak wiele tabel!

Tak wiele losowych rzutów kością K10!

Gra *The Teenage Mutant Ninja Turtles and Other Strangeness* ukazała się w 1985 roku nakładem Palladium Games. Palladium wypłynęło na pierwszej fali popularności *Dungeons and Dragons* we wczesnych latach 80. Firma z Detroit przedstawiła w 1983 roku własną grę high fantasy zatytułowaną po prostu *Palladium Role Playing Game*. Wkrótce potem ukazał się inspirowany superherosami podręcznik *Heroes Unlimited*.

Wszystkie te produkcje mają wspólne reguły i mechanikę gry, które nazwano później systemem the Palladium Megaversal. Chociaż system był słusznie chwalony za swoją elastyczność, to miał też mnóstwo wad. Całe rozdziały napisane w kiepskim stylu, brak logicznego porządku oraz nacisk na rzuty kością i odwoływanie się do tabel (tak wielu tabel!).

Chcesz wiedzieć ile punktów możesz wydać na jedną z ośmiu zdolności?
Żeby poznać swoje IQ, Psychiczne Pokrewieństwo, Odporność Psychiczną, Odporność Fizyczną, Waleczność, Siłę, Prezencję oraz Szybkość, musisz wykonać wiele rzutów kośćmi i sprawdzić Tabele.

Może chcesz popracować nad pochodzeniem oraz wyposażeniem swojej postaci?
Świetnie, czekają na ciebie odpowiednie tabele. Po tym jak wykonasz kilka(naście) kolejnych rzutów kośćmi.

Zaraz, zaraz, ale czy w tej grze nie wcielasz się w role kozackich mutantów?
Jasne, że tak! Zgadnij co trzeba zrobić, żeby określić stopień znajomości sztuk walki? Rzut kością. Tabela na stronie X. Rzut kością. Tabela na stronie Y.

Czy wiesz, że twoja postać ma szanse na ukryte moce psychiczne, jeśli wyrzucisz 95 lub więcej na Tabeli Z?

I lepiej się upewnij, że sprawdziłeś Tabelę Fobii! Twoja postać mogła być „świadkiem lub doświadczyć szokująco groteskowych przeprosin". To przykład zasad, które autorzy określili mianem „bardzo odpowiednich, realistycznych i zabawnych".

JAAACIEEE. Myślę, że wiecie o co mi chodzi. Mechanika tej gry zabija przyjemność bardziej niż zasady niejednej skomplikowanej planszówki.

TMNT and other Strangeness - idealny produkt na licencji czegoś, co lada chwila zostanie jedną z najgorętszych marek w przemyśle zabawkowym i rozrywkowym. W sam raz dla dzieciaków w wieku szkolnym.

ILUSTRACJA: ŁUKASZ KOWALCZUK

kustosz

melon dla uro.k festiwal scen. T. kowalczuk fb.com/tenmelon

BANG!
SLAVIIK

PAWEŁ MĄCZEWSKI

W OBRONIE RISE OF THE TMNT

JAKUB GÓRECKI
ILUSTRACJA: ŁUKASZ KOWALCZUK

Rise of the Mutant Ninja Turtles to najnowsza (już czwarta!) animowana seria skupiona wokół tworów Kevina Eastmana i Petera Lairda. Kontrowersyjna z powodu wyborów estetycznych, jakich dokonali producenci, ale jednocześnie ambitna jak jeszcze żadna żółwia animacja dotąd.

Nie będę ukrywał, sam za pierwszym razem usiadłem do *ROTMNT* tak trochę reakcyjnie. Powód? Niemalże od samego początku gdy Andy Suriano i Ant Ward zaprezentowali pierwsze projekty nowych Żółwi, w internecie rozległ się przemożny płacz ludzi, którzy niespecjalnie wiedzą co dzieje się na ekranie gdy Żółwie nie wyglądają jak te pucołowate głupkowate gamonie w wersji ze studia Jimmi'ego Murakami i Freda Wolfa.

Mimo mojego psychofaństwa regularne oglądanie animowanych Żółwi porzuciłem w połowie serii z 2012. Powód był banalnie prosty – ciężko było wytłumaczyć sobie lecenia przez te fabuły gdy nie ogląda się ich z dzieciakami na kolanach.

Animacja Ciro Nieli radziła sobie całkiem dobrze jak na budżetowe 3D, natomiast fabularnie poszła bardziej w furystyczną wersję X-Men dla dzieci (przez co udało jej się być klimatycznie dość blisko tego co w nieco doroślejszych komiksach IDW pisał Eastman z Tomem Waltzem).

Nieli miał serce po właściwej stronie, kochał Żółwie miłością fana jednocześnie potrafiąc tworzyć produkt, który odpowiadał krawatom u sterów Nickeleodon. Robił to przynajmniej do czwartego/piątego sezonu, kiedy nastąpił klasyczny kazus żółwich animacji. Nieli postanowił mieszać, dodać odrobinę mroku, zaplątać fabułę (wypisz wymaluj ta sama sytuacja co w końcówce serii z lat 2003-2009) i… oddać projekt w ręce innych osób.

Wspomniani wcześniej Ward (pracował przy poprzednich Żółwiach ale także przy *Pingwinach z Madagaskaru*) i Suriano (tytan pracy z doświadczeniem przy *Star Wars: Clone Wars* czy *Samurai Jack*) najpierw wywalczyli powrót do animacji 2D. Co zabawne, wydawać by się mogło, że samo to powinno zapewnić wieczną miłość w sercach fanów starych Żółwi. Jednak wraz z powrotem do 2D nastąpił też dość poważny i gruntowny redesign postaci.

Redesign, który wykracza dużo dalej niż podmianka broni, kolorów, czy inne pierdoły, które pozwalają animatorom (czy też producentom zabawek) powielać modele przy możliwie jak najmniejszych kosztach.

SLURP

PAK

Nowe, ostre, mocno zindywidualizowane modele postaci okazały się niemożliwe do zaakceptowania dla geriatrycznej części fandomu przeświadczonej o tym, że wszystko co posiada logo *TMNT* musi być uszyte pod nich i ich sentymenty.

Szkoda tylko, że przy protestach typu „to nie są ich Żółwie" przegapiono dwa zajebiście istotne aspekty. Tak, to są Żółwie dla dzieciaków. Dla Twojej młodszej siostry lub młodszego brata, może Twojej córeczki. Ty je oglądasz siedząc z boku. Albo z przyjemnością, albo z obowiązku.

Drugi aspekt wynika trochę z pierwszego. Bo gdy już przestanie się płakać, że Żółwie na ekranie nie wyglądają jak zabawki, o które prosiło się starych dwie dekady temu, spojrzy się dłużej na ekran, można znaleźć sporo „swoich" Żółwi. Tych Żółwi jeszcze z komiksów, tych Żółwi gdzie Lair z Eastmanem ustawicznie składali hołd swoim idolom – Millerowi i Kirby'emu.

ROTMNT odcięło się od wcześniejszych animacji nie tylko estetycznie ale i fabularnie. Jak sam tytuł wskazuje - akcja nowych Żółwi dzieje się, zanim zaczęły być one faktyczną drużyną. To banda dzieciaków, która chce zostać ninja i patrolować ulice miasta, w którym żyje, ale jest na to jeszcze za wcześnie. Muszą się jeszcze wiele nauczyć (te proste mechanizmy pozwalają znów uwierzyć, że słowo „Teenage" w logo serialu jest „po coś").

Za nowym status quo idą nowi przeciwnicy.

Z jednej strony czuć ducha starych opowieści gdy widzimy postaci jak Meat Sweats – popularny szef kuchni, który zmutował w szaloną świnię (głos podkłada Johnny Rotten), z drugiej nowa ekipa bierze się za świeże koncepty – jak główny antagonista serii, Baron Draxun (głosu użycza mu John Cena).

Baron Draxun łączy w sobie bardziej współczesne próby coraz mocniejszego przeciągania Żółwi w historie superbohaterskie spod znaku X-Men, z estetyką bawiącą się późnym Jackiem Kirbym. Między Fourth World, *Lord of Light* (znane później jako… *Argo*), a *Machine Man*. To już nie jest Eastman, który wciska tu horrory o wielkich potworach spod ołówków Kirby'ego, a Żółwie w wersji incognito nie bez powodu wyglądają jak The Thing w prochowcu.

Draxun w serialu funkcjonuje jako postać łącza cechy Magneto z Mister Sinsiterem. To pozwala mu funkcjonować w roli prawdziwego złoczyńcy, a nie kolejnego obligatoryjnego przeciwnika do pokonania na końcu odcinka czy sezonu. Cała dynamika znana z wcześniejszych animowanych Żółwi została tym samym wywrócona do góry nogami. Draxun jest jak postać stworzona przez Kirby'ego bliżej końca jego kariery. Jeszcze bardziej epicki, jeszcze bardziej majestatyczny i… cholera. Rozumiecie o co mi chodzi.

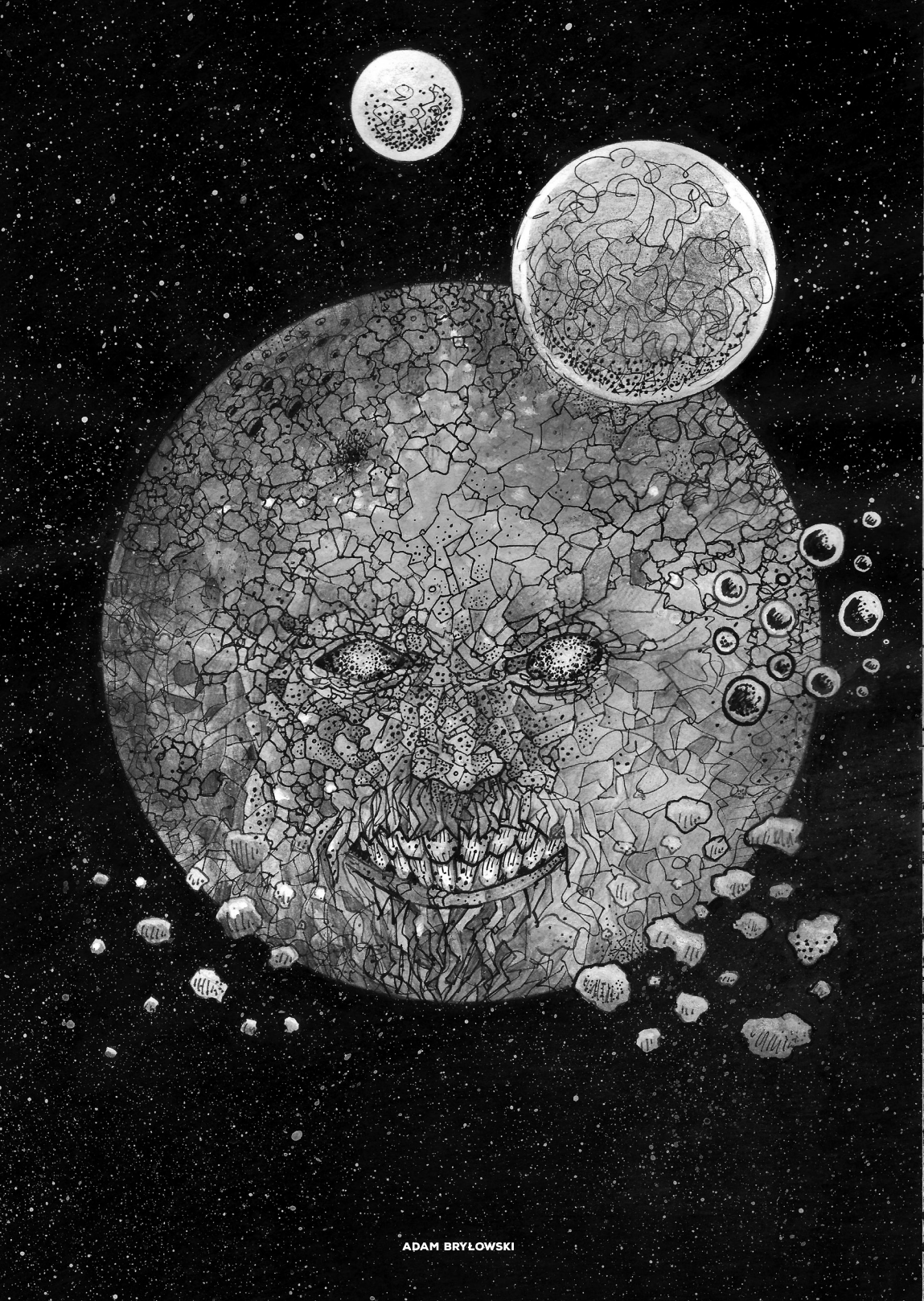
Autorzy *ROTMNT* wzięli sobie do serca materiał źródłowy, ale nie podeszli do niego z pozycji kolan czy durnego odtwarzania wciąż tych samych estetycznych rozwiązań. Biorą inspiracje z tych samych miejsc, ale z innych okresów. Nie ukrywają, że nadszedł czas aby Żółwie przestały wyglądać jak dzieciaki, bo dziś serial nie ma za zadanie sprzedawać zabawek. W momencie, gdy segment zabawek dla dzieci w wieku 3-12 lat leci na łeb na szyję, byłby to skończony idiotyzm. Ważniejszy jest tu asortyment gadżetów. Koszulki, kubki czy plecaki - w przypadku takich produktów zindywidualizowanie wyglądu poszczególnych Żółwi jest wręcz wymagane.

Wielokrotnie to powtarzałem na Pulp Punk, więc powtórzę to i tu, teraz. Mamy szczęście gdy dostajemy nowe produkty z logiem *TMNT*, które mogą nas cieszyć tak samo jak kiedyś. Co roku jest tego więcej i nie powinniśmy oczekiwać, że 100% z tego będzie stworzone pod nas. Zabawki za 40 zł z supermarketu nie są dla nas, są dla naszych dzieci. Chcesz Żółwie takie jakie pamiętasz? Jest Neca, Figuarts, Super7. Ilość figurek z „naszymi Żółwiami" jest niedorzecznie wielka. Chcesz Żółwie gdzie trup się ścieli gęsto, a nie coś dla 5-latków? Proszę bardzo, IDW uparcie wydaje swoją wersję Żółwi, która z sagi na sagę jest coraz lepsza. Nie chcesz animowanych Żółwi, które wyglądają jak „kanciaste popłuczyny po Johnnym Bravo"? Luz, po prostu zamów sobie DVD animacji z 1987 i dalej udawaj, że cokolwiek poza sezonami 8-10 da się oglądać współcześnie.

„Out of our shells!"

GRZEGORZ PAWLAK

MIRA MORAWSKA



ADAM BRYŁOWSKI

KRÓL W POLSCE

ŁUKASZ KOWALCZUK

Komiksy czytam od kiedy pamiętam, ale przyznaję, że twórczość Kirby'ego zainteresowała mnie późno. Wielu moich rówieśników (często również twórców komiksowych) powie to samo. Moje pokolenie „zjadło zęby" na TM-Semic, a tam na próżno szukać dzieł Króla. Spytałem Marcina Rusteckiego czy Kirby kiedykolwiek był w planach wydawnictwa.

„Do czasu kiedy nie dostawaliśmy regularnie oryginalnych amerykańskich komiksów z DC i nie było możliwości sprowadzenia czegokolwiek. Miałem na przykład potworne kłopoty z *Dark Phoenix Saga*, bo ten run już wtedy był kolekcjonerską perełką. Zeszytówki Kirby'ego z lat 60. i 70. były nie do sprowadzenia. Potem, w regularnych przesyłkach, dostałem *Fourth Worlds* i mnie zatkało, genialnie narysowane, wcale nie archaicznie! Choć w porównaniu z nową falą (Liefeld, Lee, Silvestri), to Kirby wydawał się trochę „naiwny". Wiesz o co chodzi - tak komiksów już się nie rysowało.
Marvel w latach 90. zaczął wydawać fantastyczną serię *Marvel Masteworks* i tam jest sporo Kirby'ego, ale wyrwanie go z jakiegoś albumu i pacnięcie w *Mega Marvelu* czy *Wydaniu Specjalnym* byłoby raczej głupie, wyrwane z kontekstu. Reasumując. W głowie na pewno Kirby siedział, ale planów jako takich nie było."

Mamy 2019 rok, w Polsce ukazuje się rocznie ponad tysiąc komiksów. Współczuję przyjaciołom, którzy muszą mieć absolutnie każdą rzecz wydaną po polsku. Ze względu na ograniczone fundusze i miejsce, kupuję coraz rzadziej komiksy drukowane. Najczęściej są to stare amerykańskie zeszytówki, tytuły typu „musiszmieć" oraz komiksy Kirby'ego. Skompletowanie tych ostatnich to mozolny i kosztowny proces. Na pewnym etapie doszedłem do wniosku, że poratuję się polskimi wydaniami. Na litość szatańską, przecież coś się musiało u nas ukazać. Z pomocą przyszły kolekcje wydawane przez Hachette i Eaglemoss.

Wielką Kolekcję Komiksów Marvela przestałem kupować po kilkunastu tomach...
Był to pierwszy przypadek, kiedy za jednym zamachem sprzedałem taką ilość komiksów na Allegro. Zrobiłem to bez żalu, bo historie wydawane w ramach serii były często ciężkostrawne. Z kolei solidne ramotki, które mi się podobały, należały do rzadkości. Na co bestii piękny grzbiet, jeśli ma chore bebechy? Pierwszy komiks współtworzony przez Kirby'ego ukazał się dopiero jako tom 68, co też świadczy o sposobie doboru publikowanych tytułów.

Największą zaletą tomów wydawanych w ramach kolekcji jest cena. Za pośrednictwem grupy Kup Pan Komiks udało mi się kupić większość interesujących mnie komiksów, płacąc za egzemplarz w bardzo dobrym stanie nie więcej niż 30 złotych. Na tym plusy się kończą.

Klasyki są pokancerowane przez taśmowo produkowane liternictwo, layout tych wydań jest brzydki, a w wielu przypadkach historyjki Kirby'ego to jedynie dodatek do komiksów, które są w porywach średnie. Jest kilka wyjątków. *Batman: Zagłada Gotham*, gdzie w ramach bonusu znalazł się pierwszy zeszyt *Demona*. *Machine Man*, w którym obok oryginalnej kreacji Kirby'ego można znaleźć fajną mini-serię zespołu Tom DeFalco, Herb Trimpe i Barry Windsor -Smith. Oba tomy *Nick Fury, Agent SHIELD* to pokaz możliwości Jima Steranko, który na początku rysował na bazie layoutów Króla, aby potem wypracować swój własny styl.

Dla większości czytelników takie kwestie jak liternictwo i layout to kwestie kosmetyczne (lata systemowej „edukacji" plastycznej i wszędobylski paździerz zrobiły swoje). Jeśli masz podobne zdanie i chcesz mieć na półce komiks Jacka Kirby'ego w wersji nisko-budżetowej, to tomy z WKKM są dobrą opcją.Na pełnoprawne edycje dzieł Kirby'ego w Polsce raczej bym nie liczył. Nie chodzi o to, że czytelnicy nie lubią starych komiksów. Owszem, lubią, ale takie, które znają. *Kapitan Żbik* to najlepszy przykład - reedycje wydawane przez Ongrys od lat okupują czołówki list sprzedaży. Bolesny przykład nostalgii, ale przynajmniej są warianty z pustymi okładkami. Kto by pomyślał, że zarobię kilka złotych dzięki przedrukom milicyjnej propagandy.

Ani Eaglemoss, ani Hatchette nie są polskimi wydawcami, więc argument o wspieraniu polskiego rynku jest nietrafiony. Pozostaje Kirby w oryginale, a z zakupem wydań amerykańskich nie ma dziś absolutnie problemu. Jeśli nie chcesz polować na używane egzemplarze i szukać najniższej ceny, polecam Atom Comics. BookDepository ma darmową przesyłkę i zdarzają się promocje. Na Allegro też można coś trafić. Zdarzają się nawet wydania zeszytowe, ale to często edycje brytyjskie z zawyżonymi cenami. Bądźcie czujni i do dzieła!

WIELKA KOLEKCJA KOMIKSÓW MARVELA

- [ ] 68 • POCZĄTKI MARVELA: LATA SZEŚĆDZIESIĄTE
- [ ] 73 • FANTASTYCZNA CZWÓRKA: NADEJŚCIE GALAKTUSA
- [ ] 80 • NICK FURY, AGENT SHIELD, CZ.1
- [ ] 83 • THOR: OPOWIEŚCI Z ASGARDU
- [ ] 89 • THOR: RAGNAROK
- [ ] 97 • FANTASTYCZNA CZWÓRKA: SĄDNY DZIEŃ
- [ ] 109 • INHUMANS
- [ ] 118 • KAPITAN AMERYKA I FALCON: BOMBA OBŁĘDU

SUPERBOHATEROWIE MARVELA

- [ ] 6 • HAWKEYE
- [ ] 7 • AVENGERS
- [ ] 20 • FURY
- [ ] 21 • CZARNA PANTERA
- [ ] 26 • SCARLET WITCH
- [ ] 27 • MACHINE MAN
- [ ] 29 • INHUMANS
- [ ] 31 • THOR
- [ ] 34 • HANK PYM
- [ ] 35 • HERKULES

WIELKA KOLEKCJA KOMIKSÓW DC

- [ ] 14 • BATMAN: ZAGŁADA GOTHAM
- [ ] 78 • JLI: MIĘDZYNARODOWA LIGA SPRAWIEDLIWOŚCI CZ.2

LISTA SPORZĄDZONA NA PODSTAWIE KOLEKCJI AUTORA ORAZ DANYCH Z SERWISÓW ALEJA KOMIKSU (ALEJAKOMIKSU.COM) ORAZ WIELKIE ARCHIWUM KOMIKSU (WAK.NET.PL)

KAROL KRL KALINOWSKI

Stan Lee: OPOWIEŚCI APOKRYFICZNE
KOMIKSOWY KONWENT GDZIEŚ W STANACH ZJEDNOCZONYCH. JAK ZASZE UŚMIECHNIĘTY STAN LEE PRZEDSTAWIA FANTASTYCZNĄ WERSJĘ HISTORII...
...WŁAŚNIE TAK STWORZYŁEM ORYGINALNE UNIWERSUM MARVELA!
TERAZ PORA NA KRÓCIUTKĄ PRZERWĘ...
CLAP
CLAP
CLAP
PO POŁUDNIU OPOWIEM WAM O TYM, JAK WYNALAZŁEM ELEKTRYCZNOŚĆ! ORAZ SOS BOLOŃSKI. TO TEŻ MOJA ZASŁUGA!
PANIE LEE, A JACK KIRBY? OPOWIE PAN COŚ O NIM?
JEJCIU. KOCHANI... CHYBA NIE CZUJĘ SIĘ NA SIŁACH.
MAM PYTANIE NA TEMAT POSTACI, KTÓRE TAK NAPRAWDĘ STWORZYŁ JACK KIRBY...
ZA KAŻDYM RAZEM, KIEDY KTOŚ PYTA MNIE O KIRBY'EGO, WIDZĘ TE KROPKI! TE CHOLERNE KÓŁKA! WYDAJĄ MI SIĘ ZNAJOME. WIEM, SKĄDŚ JE KOJARZĘ... TYLKO SKĄD? JAK? MUSZĘ WYJŚĆ! PROSZĘ MNIE WYPUŚCIĆ!
PANIE LEE, MOŻE PAN USIĄDZIE?
A CO Z KIRBYM?
WŁAŚNIE... CO ZE MNĄ?
CO Z KIRBYM?
BŁAGAM... ZOSTAWCIE MNIE W SPOKOJU!
KIRBY!
KIRBY!
FOR THE LOVE OF KIRBY! 2011 CLIFF GALBRAITH