

CLÁSICOS UK

TRANSFORMERS FORMERS



CLÁSICOS UK

TRANSFORMERS

VOLUMEN CUATRO

Editor de la serie original - **Simon Furman**
Notas editoriales y asistencia - **James Roberts**
Material proporcionado por **Lloyd Young, James Wilson,**
Adrian Clarke, Steve Cook y Chris Caudery
Portada - **Andrew Wildman**
Colores de portada de **Jason Cardy**
Editores de la recopilación - **Justin Eisinger y Alonzo Simon.**
Diseño del recopilatorio - **Shawn Lee**

A James Roberts y a IDW les gustaría dar las gracias a todos los que han contribuido a realizar este libro, entre los que se incluyen Stephen Baskerville, Geoff Senior, Lee Sullivan, Lew Stringer, Dan Reed, Ian Rimmer, Tim Perkins, John Tomlinson y Andy Schmidt.

Agradecimiento especial para Lloyd Young, que proporcionó la mayor parte de los escaneos de este volumen y a Simon Furman, que fue lo bastante amable para hablar largo y tendido acerca de las historias que aparecieron aquí.

 **Planeta Cómico**

Licensed By:



TRANSFORMERS CLÁSICOS UK 4 de 8

TRANSFORMERS CLASSICS UK, VOL. 4

Published by IDW

© 2020 Hasbro. All Rights Reserved. HASBRO and its logo, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission.

Originally published in Marvel UK with *THE TRANSFORMERS*. #113-120, 125, 130-138, 145; *TRANSFORMERS ANNUAL 1987* and *ACTION FORCE* #24-27.

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona. Reservados todos los derechos.

Traducción: Nacho Bentz

ISBN ePub3 Fijo: 978-84-1341-971-8 (10272195)

ISBN Digital Kf9: 978-84-1341-973-2 (10272197)

ISBN Comixology: 978-84-1341-972-5 (10272196)

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.

Inscríbete a nuestro boletín de novedades en:

www.planetacomic.com

BLOG: <https://blogs.planetadelibros.com/planetageek/>

FACEBOOK/TWITTER/INSTAGRAM/YOUTUBE: PlanetadComic

PREÁMBULO	5
por James Roberts	
LA HISTORIA COMPLETA DE TRANSFORMERS UK, CUARTA PARTE	8
Escrita por James Roberts	
“SE BUSCA: GALVATRON, VIVO O MUERTO”... [WANTED: GALVATRON, DEAD OR ALIVE!]	33
Guion de Simon Furman. Dibujo de Geoff Senior y Will Simpson.	
Entintado de Geoff Senior y Tim Perkins. Colores de Steve White.	
“¡CIELO ARDIENTE!”... [BURNING SKY!]	59
Guion de Simon Furman. Dibujo de Dan Reed y Geoff Senior. Colores de Steve White.	
“¡CAZADORES!”... [HUNTERS!]	81
Guion de Simon Furman. Dibujo de Will Simpson y Jeff Anderson.	
Entintado de Tim Perkins y Stephen Baskerville. Colores de Steve White.	
“FUEGO EN LAS ALTURAS”... [FIRE ON HIGH!]	103
Guion de Simon Furman. Dibujo de Dan Reed y Geoff Senior. Colores de Steve White.	
“¡CÍRCULO VICIOSO!”... [VICIOUS CIRCLE!]	125
Guion de Simon Furman. Dibujo de Jeff Anderson. Entintado por Dave Harwood.	
“RELIQUIAS ANTICUADAS”... [ANCIENT RELICS!]	139
Guion de Simon Furman. Dibujo de Geoff Senior. Entintado por Dave Harwood.	
Colores de Steve White.	
“EN MUNDOS DISTINTOS”... [WORLDS APART!]	173
Guion de Simon Furman. Dibujo de Will Simpson. Entintado de Tim Perkins.	
Colores de Steve White y Abadzis.	
“LA HISTORIA DE KUP”... [KUP’S STORY!]	198
Guion de Simon Furman. Dibujo de Dan Reed. Colores de Steve White.	
“CAZAR CABEZAS”... [HEADHUNT]	209
Guion de Simon Furman. Dibujo de Dan Reed y Geoff Senior. Colores de Steve White.	
“¿QUÉ HAY EN UN NOMBRE?”... [WHAT’S IN A NAME?]	235
Guion de Simon Furman. Dibujo de Will Simpson. Entintado por David Elliot.	
“¡LA GRAN REVANCHA!”... [GRUDGE MATCH!]	243
Guion de Simon Furman. Dibujo de Jeff Anderson. Entintado por Stephen Baskerville.	
Colores de Steve White.	
“NOCHE DE DAMAS”... [LADIES’ NIGHT]	265
Guion de Simon Furman. Dibujo de Dan Reed y Geoff Senior. Colores de Euan Peters y Abadzis.	
“CONTEMPLAR ESTRELLAS”... [STARGAZING]	287
Argumento de Simon Furman. Guion de Ian Rimmer. Dibujo de Jeff Anderson.	
Entintado de Stephen Baskerville. Colores de Euan Peters.	
“TURNO EN EL ARCA”... [ARK DUTY]	300
Guion de Simon Furman. Dibujo de Dan Reed. Colores de Steve White.	
“LA SAGA DE LOS HEADMASTERS”	310
ANUNCIOS Y MENUDENCIAS COLECCIONABLES	334

Dueño -----

Leal a -----

VEL... FZA... INT...



VIEJO AFICIONADO GRUÑÓN

Mientras recopilaba el material para este volumen caí en la cuenta de que mi hijo mayor, que cumplió 11 años el año pasado, tiene la edad que tenía yo cuando mi obsesión con *TFUK* alcanzó su cénit. Recordé mis días de preadolescencia, cuando escrutaba cada palabra de cada número y me sumergía no solo en el mundo de *Transformers*, tal como aparecía retratado en las historietas, sino en el mundo del cómic mismo.

Admitiré aquí sin ningún tipo de problema que, de muchas maneras, mi hijo lo tiene mucho mejor de lo que lo tuve yo a su edad. Tiene *Doctor Who* post-2005, para empezar, M&Ms de cacahuete y Pixar. Y en lo que se refiere a cómics también tiene un buen montón... especialmente debido a que, gracias a las descargas digitales, siempre está a unos pocos clics de, virtualmente, todas las novedades que hay a la venta. (A menos que yo quisiera pedirlo todo por correo, algo que implicaba una espera de 28 días, tenía que confiar en un quiosco situado delante del instituto local que de vez en cuando vendía *Justice League International*, *Action Comics* y, justo lo que anda buscando el cliente ocasional, *Doom Patrol*).

Pero lo que mi hijo no tiene es un cómic semanal de quiosco que se tome a sus lectores tan en serio, y los trate con tanto respeto, como *TFUK* hizo conmigo y con cientos de miles de niños de primaria como yo, en su apogeo de finales de los años 80.

Hablo tanto de contenidos en las historietas como de estilo editorial. Primero el contenido: en estos días, los cómics semanales han sido reemplazados por revistas mensuales, y en el caso de las publicaciones basadas en propiedades licenciadas, tendrás suerte si encuentras cinco o seis páginas de cómics en cada número. Y, con esporádicas excepciones, la historia en cómic será básica y predecible, y terminará con el sonido que se escucha al apretar el botón de reinicio.

Hace unas semanas compré un "cómic", no voy a dar nombres, pero me llamó la atención porque me sentía nostálgico... y al hojearlo descubrí que no contenía historietas alguna en cómic. En cambio estaba repleto de acertijos, concursos, pósters y páginas "especiales" cargadas de dibujos pero muy ligeras de texto. A ver, si estás leyendo esto y tienes menos de 15 años, siéntate, porque voy a decirte algo impactante: hace 25 años a los lectores de *TFUK* se les obsequiaba con 11 páginas de historietas cada semana. Cada. Semana.

¡11 páginas a la semana! ¡44 páginas al mes! Y en el caso de *TFUK*, por lo menos hasta finales de 1986, una media de 22 páginas mensuales estaban pintadas a mano. (Sí, hoy voy fuerte con la cursiva). Y lo que es más, las historias estaban interconectadas: un número seguía en el siguiente y ese en el siguiente y tú ibas en volandas con ellos.

Sin embargo, lo que era también igual de sorprendente en aquellos cómics de los años 80 era la fuerza de la voz editorial. Cada número de *TFUK* se abría con 250 palabras acerca de la historia que estaba a punto de empezar en la Página 3. Y sí, eran para darle bombo a dicha historia, pero también servían para contextualizarla; se mencionaban números anteriores, viejas historias y se reforzaban acontecimientos pasados. Los editores por lo menos parecían involucrados, entusiasmados y comprometidos con el cómic... y era algo infeccioso.

A ver, no soy estúpido. Entiendo que en 2013 los cómics operan en un entorno comercial radicalmente diferente. Lo que en una época se llamaba bastante pintorescamente "mercado de aventuras para niños" ha encogido; y ha encogido porque los cómics han de competir con una miríada de "opciones de entretenimiento" diferentes que no existían en los años 80. Pero que no pueda entender por qué ha cambiado algo no quiere decir que no pueda celebrar Como Eran Antes Las Cosas.

Además, no hay duda de que las vicisitudes del mercado actual no impiden que se realicen esfuerzos para "hablar" con los lectores de una manera más sincera y elocuente a través de las páginas editoriales. O, para expresarlo de una manera más sencilla, ¿por qué no sigue saliendo la página "Transformation"? Desde mi punto de vista, los actuales títulos de los quioscos no se esfuerzan en relacionarse con sus lectores; y al fallar en esto, pierden una oportunidad para educar y sustentar a lectores leales. No olvidemos que *TFUK* duró todo lo que duró no porque atrajera continuamente a nuevos lectores, sino porque los muchos aficionados a *Transformers* que subieron a bordo durante los primeros tiempos crecieron con el cómic y tardaron en abandonarlo, incluso tras haber superado la edad de jugar con los muñecos.

En aquella época, la clave para desarrollar una relación duradera con los lectores era el respeto; y para conseguir el respeto de los lectores tenías que reconocerles sus méritos con un punto de inteligencia. En el contexto de *TFUK*, esto a menudo significaba que podían seguir lo que, en retrospectiva (y especialmente si lo comparamos con los cómics de quiosco de la actualidad), era una insensata cantidad de información en las historietas. No me refiero tanto a "información sobre las historietas" sino a "información dentro de la historia": en otras palabras, lo que ocurría en el Universo *Transformers* semana tras semana.

En lo referente a las historias, a pesar de los esfuerzos de Rimmer y Furman, *TFUK* siempre había sido algo esquizofrénica porque los materiales británicos y norteamericanos eran muy diferentes. Una inteligente estructuración y (en el caso de las primeras historias británicas) una cuidadosa utilización de personajes menos destacados ayudaron a suavizar las grietas entre las historias; pero había una sensación de que tras *The Movie*, el material británico empezaba a tener una dirección y una vida propias. Con la ayuda de la página "Transformation" y la sección "Next Week", los lectores británicos tenían la tarea de construir, semana tras semana, una especie de Gran Narrativa Unificada *Transformer*. Esta tarea se hizo más difícil, y por consiguiente más satisfactoria, en 1987, con la aparición de la línea temporal de *Transformers: the Movie*, la llegada del cruce con *Action Force* y el lanzamiento de los *Headmasters* y los *Targetmasters*.

Nunca había sido más evidente el frenesí y la diversidad de la narrativa dominante de *TFUK* que durante la etapa situada entre los números 120 y 135. A lo largo de cuatro meses, al lector se le presentaron una pléthora de escenarios, personajes y (técnicamente) continuidades:

Número 120: Una historietas británica muestra al reparto del futuro (pero está ambientada en el presente) y termina con un final abierto que no se resolvería hasta la publicación del *Transformers Annual* de aquel año.

Números 121 a 124: Una reedición norteamericana que presenta a cinco nuevos personajes. Goldbug, que había encontrado la muerte de manera incuestionable a manos de Galvatron en el número anterior, aparecía aquí vivo y coleando.

Número 125: La primera parte del cruce entre *Transformers* y *Action Force* recoge hilos argumentales tanto de la continuidad británica como de la norteamericana; la historia no continúa en *TFUK*, sino en la serie "hermana" *Action Force*.

Números 126 a 129: Otra reedición norteamericana, esta vez centrada en Buster Witwicky.

Números 130 y 131: La historia en dos partes "Worlds Apart!" presenta a más de una docena de nuevos *Headmasters* y *Targetmasters*, y está ambientada en Nebulos, un planeta alienígena nunca visto anteriormente. La historietas de complemento *Headmasters*, en la que se explica una historia diferente, empieza en el número 130.

Número 132: Una historia británica ambientada cientos de años en el pasado explica cómo se conocieron Hot Rod, Kup y Blurr.

Números 132 a 134: Una historia británica ambientada completamente en el futuro (en el año 2007) presenta la versión futura de Hot Rod, Rodimus Prime, recordando la muerte de su compañero nebulano, Firebolt. A estas alturas los lectores no conocían aún a Firebolt.

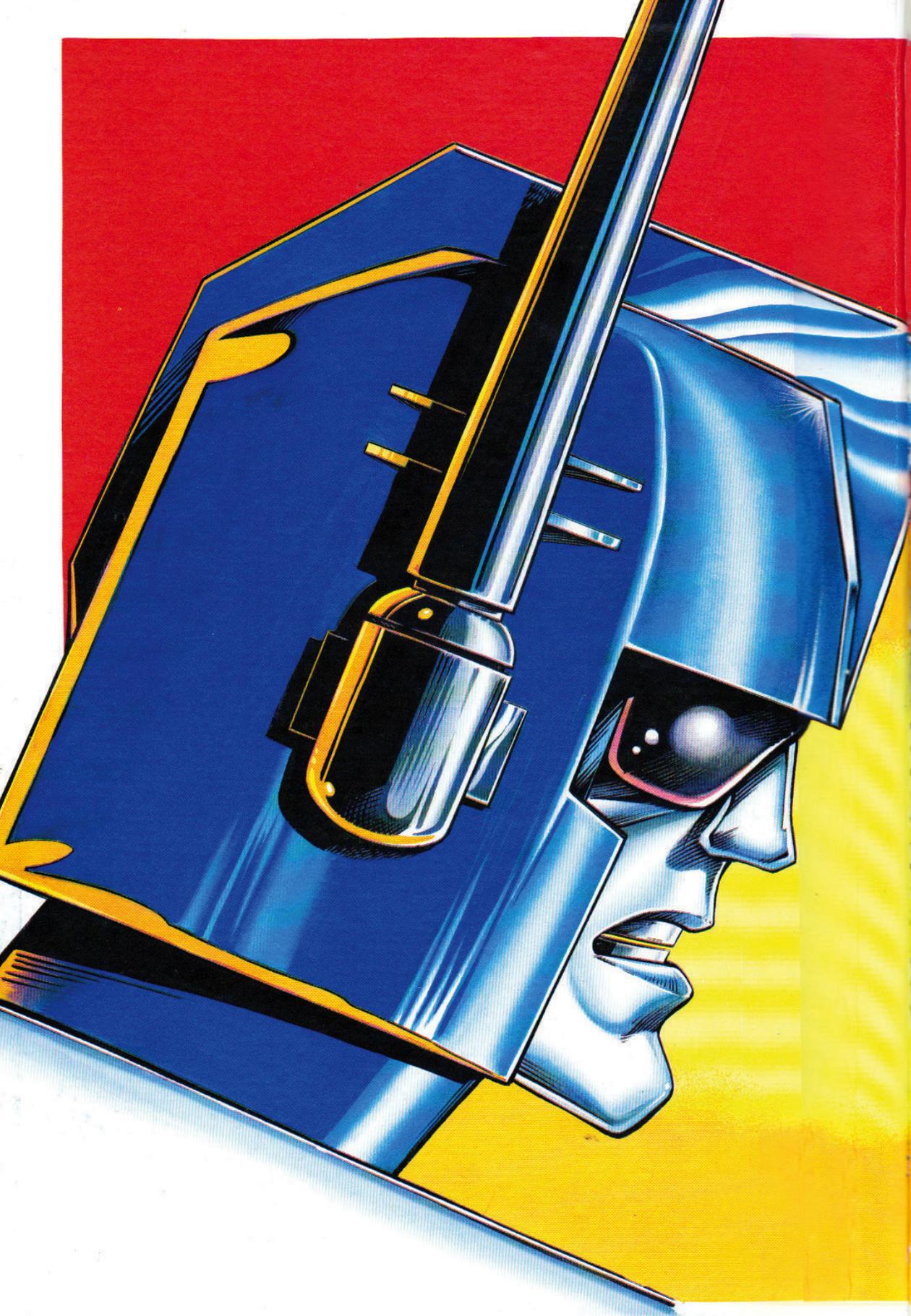
Número 135: La primera parte de una historia británica centrada en los Dinobots ambientada en el presente pero separada del argumento de la edición americana del momento, del argumento con los *Headmasters* y del argumento Galvatron/reparto del futuro.

Ocho historias, dieciséis números, dos historias con final abierto, tres épocas temporales diferentes (pasado, presente y futuro); tres planetas (la Tierra, Cybertron y Nebulos) y más de cien personajes, de los que por lo menos 40 eran completamente nuevos. Y hablando como alguien que estuvo allí en aquella época y que leyó cada número en cuanto salió, aquellos 16 números fueron absolutamente apasionantes.

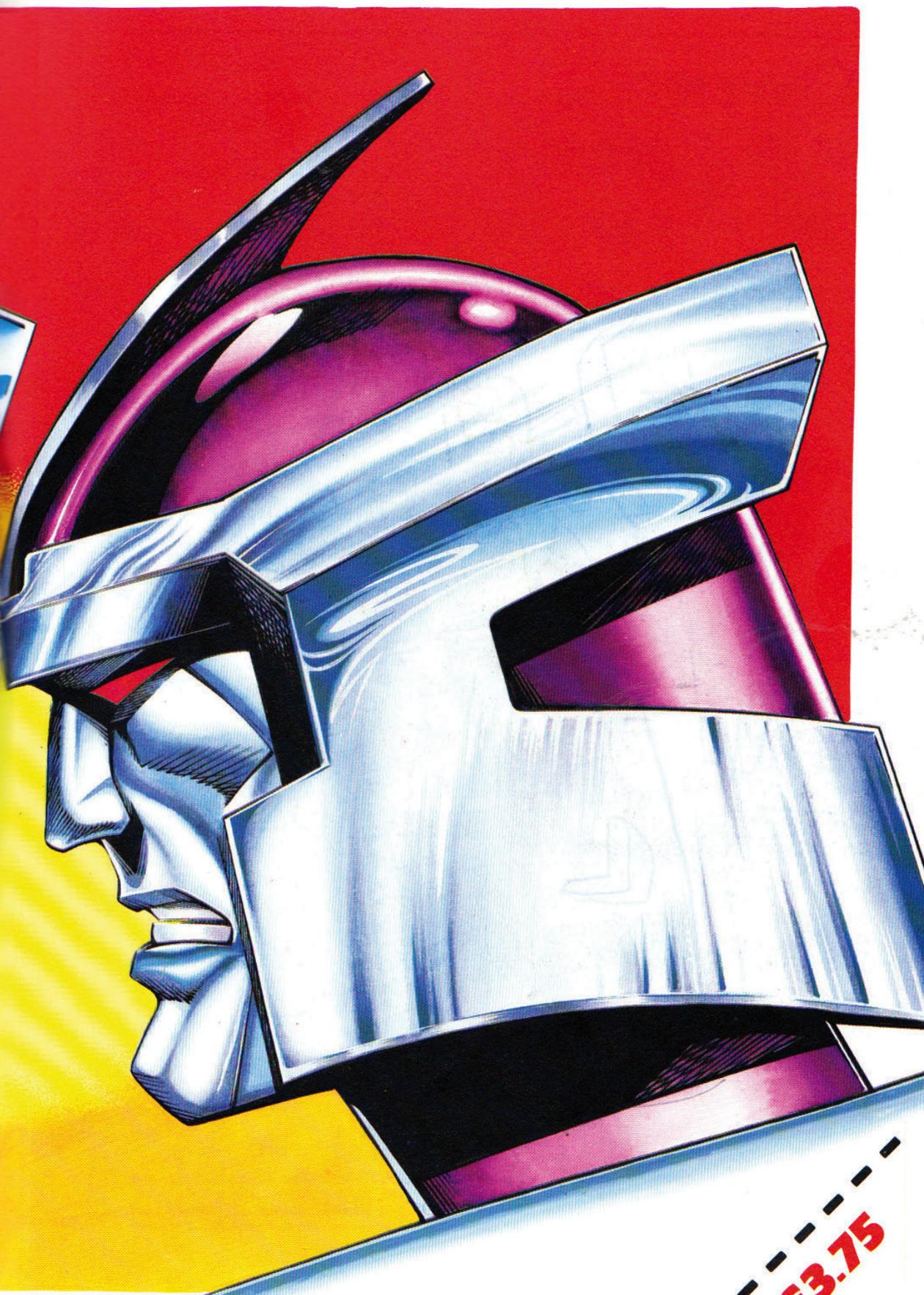
"Quizá era exigir mucho de los lectores que nos siguieran el ritmo", dijo Simon Furman en una de las muchas y extensas entrevistas que concedió para este libro, "pero jamás pensamos que tendrían problema alguno. Nos limitamos a explicar historias ya esperar que los chavales siguieran el ritmo. Y aunque contextualizábamos las cosas en las páginas editoriales, tan solo era para decir 'aquí hemos ido atrás en el tiempo, aquí estamos en el futuro, aquí conectamos con aquella otra cosa'".

Y el deseo de contar buenas historias, y el hecho de que se confiara en que los lectores seguirían el ritmo es lo que ha llevado, 25 años después, a la creación del libro que sostiene entre las manos.

James Roberts
Mayo, 2013



Cubiertas iniciales del *Transformers Annual* de 1987. Dibujo a lápiz de Jeff Anderson.



£3.75

TRANSFORMERS UK - NOCIONES BÁSICAS

Entre septiembre de 1984 y enero de 1992, Marvel UK publicó 332 números de *Transformers*. La revista de gran formato con cómics en color y en blanco y negro salió a la venta de manera quincenal, antes de pasar a ser completamente a color y semanal a partir del número 27. Al llegar el número 309 volvió a ser quincenal.

Todos los números tuvieron 24 páginas, con la excepción de los números 1 a 26 que tuvieron 32 y el ocasional número que se alargó hasta las 28 páginas.

El cómic contenía habitualmente 11 páginas de cómics de *Transformers*, que podían consistir en una reedición del cómic norteamericano o nuevo material realizado en Gran Bretaña. Del número 213 al 289, la revista publicó una historia norteamericana de 6 páginas y otra inglesa de 5, una junto a la otra. Aproximadamente los últimos 40 números presentaron 10 u 11 páginas de material norteamericano.

Para rellenar, en cada número aparecía una historia de complemento de 5 o 6 páginas original de Marvel US y que habitualmente protagonizaba algún personaje robótico como Machine Man o Iron Man, o algún otro personaje relacionado con los juguetes como G. I. Joe (promocionados originalmente en Gran Bretaña como Action Force) o Visionaries. Los primeros cómics también presentaban historietas adicionales o reportajes, estos últimos invariablemente relacionados con los robots. A lo largo de toda la vida de la revista aparecieron tiras de humor, la mayoría de ellas creadas por el guionista y dibujante Lew Stringer.

Aunque el cómic se llamó simplemente *Transformers*, para evitar confusiones con su contrapartida norteamericana, en los artículos que siguen aparece denominado *Transformers UK* o *TFUK*.

LA HISTORIA COMPLETA DE TRANSFORMERS UK

CUARTA PARTE: HEADMASTERS Y CAZADORES DE CABEZAS

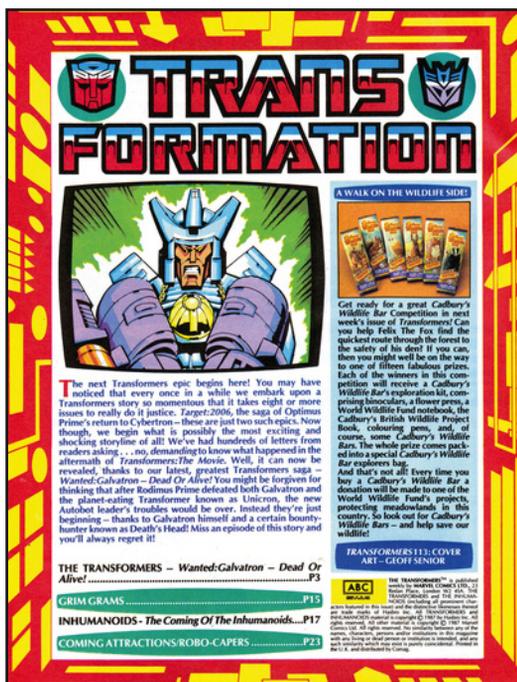
Primavera, 1987. *Transformers: The Movie* ha llegado y se ha marchado, emocionando a los aficionados de *Transformers* pero dejando indiferente al gran público. Hasbro ya mira más allá de la película y se prepara para lanzar un nuevo subgrupo de *Transformers* llamado *Headmasters* y *Targetmasters*. Estos muñecos se caracterizan por el hecho de que vienen con figuras en miniatura que pueden convertirse en las cabezas o las armas de los *Transformers*, pero es igualmente notable el hecho de que todos los vehículos alardean de un diseño futurista. Estos no eran tus Robots De Incógnito habituales, ocultándose a plena vista en la Tierra del presente.

Lejos de las revistas de cómics y de las jugueterías, *Transformers UK* también cambiaba... por lo menos entre bambalinas.

Nadie recuerda con precisión cuándo abandonó *TFUK* y Marvel UK, el longevo editor Ian Rimmer para buscar trabajo como guionista *free-lance*, ni siquiera el propio Rimmer, pero el número 104, publicado en marzo de 1987, contiene la última historia británica (la segunda parte de "Resurrection!") en la que aparece acreditado como editor. La siguiente historieta británica, "Wanted: Galvatron, Dead or Alive", que empezó en el número 113 (publicado en mayo de 1987), fue la primera en la que no se acreditó a editor alguno.



Esta versión de *TFUK* número 113 se entregó gratuitamente en los restaurantes Bernie Inn de todo el Reino Unido.



Página "TransFormation" del número 113.



Ilustración de portada de Lee Sullivan para el número 115.

La razón de Rimmer para abandonar Marvel UK era muy sencilla, dice él: quería escribir. “Mientras estaba en plantilla en Marvel editando *Transformers*, entre otras muchas series, había trabajado en una larga etapa escribiendo los guiones de *Zoids*, otra historieta basada en juguetes que aparecía en la serie semanal de Marvel UK, *Spiderman & Zoids*. Escribir era algo que quería hacer más, así que a principios de 1987 me lancé a la piscina y me convertí en *free-lance*. Escribí regularmente para *Action Force* y *The Real Ghostbusters*, además de para otras publicaciones de Marvel UK que no duraron mucho, como *Crash Test Dummies*, *Galaxy Rangers* y *Captain Planet*. Estaba ansioso por ampliar mi alcance y no seguir siempre en la zona de ‘aventuras para niños’, así que escribí muchos guiones para títulos orientados a lectores de menor edad como *Thomas The Tank Engine*, *The Care Bears*, *Get-Along-Gangy* otros parecidos, y en aquella época también escribí algunas adaptaciones de guiones televisivos del *Zorro* para Marvel US”. Rimmer sigue escribiendo en la actualidad, y ha trabajado en el cómic de *Wallace & Gromit*,

Puede parecer sorprendente, pero Furman no se lanzó de cabeza ante la posibilidad de tomar el control de *TFUK*.

“No quería abandonar *Thundercats*, no. Era mi primer trabajo como editor completo y tenía aquella sensación de ‘Puedo empezar con esto desde cero y ponerlo en marcha’. Y me lo estaba pasando muy bien: estábamos a punto de empezar a encargar material británico original. Por lo que, sí, para mí tenía mucho más sentido quedarme como editor en *Thundercats* y seguir escribiendo *Transformers*. Pero no se me dieron muchas opciones: fue la historia típica de dirección diciendo, ‘queremos que hagas esto, y encontraremos a otra persona para *Thundercats*’. Y supongo que nadie más conocía el cómic tan bien como yo, así que lo de traer a alguien nuevo o ascender a alguien de la empresa no parecía tener demasiado sentido”.

Al margen de su trabajo cotidiano, Furman era el responsable de guionizar casi todo el material no reeditado en *TFUK*. Y así, cuando “Wanted” empezó a salir, él era tanto guionista como editor de la que aún era la serie más vendida de Marvel UK, pero su doble papel tenía el potencial de causar problemas. “La política de Marvel US era que no podías editar y escribir la misma serie. Pero no llegó a convertirse en un problema hasta que vinieron a visitarnos desde Marvel US”.

La solución fue nombrar a Richard Starkings como editor de guiones de Furman... aunque, en la práctica, hizo muy pocos cambios. “Pusimos en marcha ese arreglo para poder decir que lo teníamos en marcha”, dice Furman. “A ver, Richard siempre leía mi material, pero no recuerdo ni una sola vez en la que dijera que deberíamos hacer esto, aquello o lo de más allá. Tampoco me dio demasiadas indicaciones sobre la dirección de la historia... pero bueno, no creo que lan me diera tampoco muchas”. El problema del guionista/ editor fue la razón por la que Furman no apareció acreditado como editor en las páginas del cómic. “No le dimos demasiada importancia al hecho de que me convirtiera en el editor porque, una de dos, o teníamos que utilizar mi seudónimo, Chris Francis [los restantes nombres de Furman], o teníamos que llamar editor a Richard. Era más sencillo hacer desaparecer al editor de los créditos del cómic”.

Editor adjunto durante gran parte de la etapa de Rimmer, Furman había colaborado dando forma al aspecto y a las sensaciones que transmitía el cómic. Siendo ese el caso, y como era de esperar, al convertirse en editor no tuvo la necesidad de trastear demasiado con el aspecto ni con las sensaciones: Grimlock siguió contestado el correo y la página “Transformation” y la sección Next Week siguieron como estaban. “Creo que no cambiamos nada de inicio, no. Gran parte era tal como quería que fuera. Agitamos un poco las cosas cuando salieron los *Headmasters* (en el número 130), pero en su mayor parte teníamos un formato que funcionaba... y soy un gran seguidor de la corriente de pensamiento ‘Si no está roto, no lo arregles’. Por lo que, sí, siguió adelante conmigo y con [el director artístico] John Tomlinson”.

Sin embargo, la sociedad Furman/Tomlinson no duró demasiado: otra reestructuración editorial transformó a Tomlinson en editor de (seguro que lo has adivinado) *Thundercats*.

“Había sido diseñador de *Transformers* más de tres años y era el momento de pasar página”, explica Tomlinson, que dejó la serie después del número 120. “Gil Page, entonces editor sénior en Fleetway, andaba buscando a alguien para que editara un nuevo cómic relacionado con juguetes, *Supernaturals*. Me



Marvel UK en algún momento de 1985: en la parte de atrás Joanne Beagan (*marketing*), Jane Hindmarsh (diseñadora) y John Tomlinson (diseñador); en primer plano - Steve Cook (diseñador). Foto © Steve Cook.

en *Power Rangers*, y en la icónica historieta de fútbol, *Roy of the Rovers*.

Rimmer pasó las riendas editoriales de *TFUK* a Simon Furman, que había trabajado como su ayudante en la serie antes de hacerse responsable, a finales de 1986, del lanzamiento del nuevo cómic de *Thundercats* en Marvel UK.

“Probablemente no estuve mucho en la oficina de *Transformers* después de que terminara ‘Target: 2006’ en noviembre de 1986, porque trabajaba como editor en *Thundercats*”, recuerda Furman. “Lanzamos esa serie en marzo de 1987, y no habían salido muchos números cuando, de repente, me reclamaron [desde la oficina de *TFUK*] para ser el editor”.

La salida de Rimmer provocó una amplia reestructuración dentro de Marvel UK, explica Furman: “Antes de que lan se fuera solo había editores bajo el mando del director ejecutivo Robert Sutherland; no había realmente un editor sénior o un editor en jefe como en Marvel US. Pero lan se había encargado de casi todos los títulos para niños, y cuando se fue, a [el rotulista convertido en editor] Richard Starkings se le dio mucha más responsabilidad en lo referente a los títulos generales para niños. Se convirtió en algo así como el Editor de Grupo y asignó tareas a los editores que tenía por debajo”.

ofrecieron empleo, igual que a Richard Starkings. Ninguno de los dos sintió que fuera el momento adecuado para abandonar Marvel UK, pero utilizamos las ofertas de empleo como moneda de cambio para progresar en la empresa. A Richard lo ascendieron a editor de encargos para *Action Force* y yo pasé a ser el editor de *Thundercats*. Finalmente, *Supernaturals* solo duró un año, así que es probable que tomáramos la decisión adecuada”.

Se ríe cuando le pregunto de qué elementos de su trabajo como diseñador en *TFUK* se sigue sintiendo orgulloso en la actualidad.

“¡Ahora todo me parece bastante flojuchito! A ver, comparas aquellos viejos números no lo que es posible hacer en la actualidad y no hay comparación posible. Sigo estando bastante contento del diseño de la página ‘TransFormation’ y del de la página de correo, pero dentro de lo razonable... El problema del diseño gráfico es que envejece mucho más rápido que cualquier otra cosa. Lo que sigue aguantando

estaban tan cómodos que la diferencia entre 205.000 y 203.000 no importaba demasiado. ¡Era un mundo diferente! Y en realidad las cifras de ventas en *Transformers* no cambiaron excesivamente hasta mucho tiempo después de que me hubiera ido.

“Pero no, la mayor diferencia para mí, en lo referente a ser editor, fue todo lo relacionado con encarar trabajos.

“Considerando que anteriormente lan había tratado directamente con los artistas, todo eso pasó a ser mi responsabilidad. Yo era el que encontraba, o por lo menos el que contrataba y controlaba a los artistas, los entintadores y los rotulistas”.

EL BANDO DE LOS ARTISTAS

Desde que la primera historieta británica, “Man of Iron”, apareciera en el número 9, *TFUK* había publicado más de 600 páginas de nuevo material creado en el Reino Unido. Y aunque se da por sabido que Furman fue el responsable de guionizarlo casi todo, lo que también es llamativo es la mínima cantidad de artistas que estuvieron implicados: después de que se fuera Mike Collins, los artistas Geoff Senior, Barry Kitson, Jeff Anderson y Will Simpson fueron los responsables de dibujar, virtualmente, todas las historias británicas.

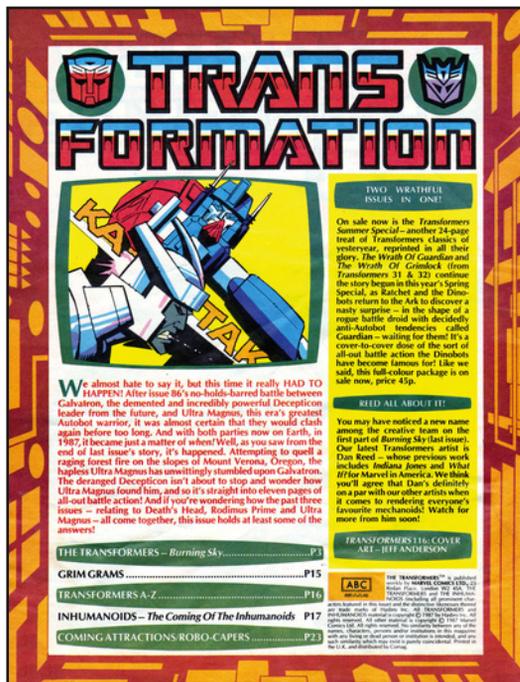
“Sí, estábamos muy cómodos con aquellos tipos”, confirma Furman. “Les enviábamos los guiones y recibíamos el material, y muy raras veces hubo problema alguno durante el proceso”.

Cuando Furman ocupó el puesto de editor, Anderson y, el favorito de los lectores, Senior, seguían fuertes, pero Simpson estaba a punto de pasar página y Kitson (que seguía contribuyendo con alguna portada esporádica) ya se había marchado. Lee Sullivan, un portadista regular desde que debutara en el número 92... no daría el paso hacia el dibujo de interiores hasta el número 160 y, mientras tanto, se necesitaba sangre fresca. Aquí aparece un artista norteamericano que vivía en París: Dan Reed.

“No estoy muy seguro de cómo encontramos a Dan”, dice Rimmer en la actualidad. “Tengo la vaga noción de que tal vez alguien de Marvel US nos pusiera sobre su pista y nos sugiriera que lo contratáramos”.

El propio Reed puede añadir algunas cosas a la historia. “Trabajé para Marvel Comics [en Estados Unidos] durante un año o así a mediados de los años 80 y me desilusionó mucho lo corporativos que se habían vuelto. Al haber crecido en Miami tenía la impresión de que Marvel era un lugar de trabajo bastante despreocupado donde editores en jefe como Stan [Lee] o Roy [Thomas] te entregaban un esquema bastante básico de la historia y que en su mayor parte el artista hacía lo que le parecía bien. Descubrí que era imposible encajar mi fantasía con la realidad y me fui. Era muy joven y arrogante en aquella época. Acababan de entrevistarme en la televisión local y había realizado una exposición propia con mi arte para los cómics y pintura abstracta. Había empezado a ir a la universidad para estudiar arte y en mi mente yo era un “auténtico artista” al que le gustaba hacer cómics... y así sigo sintiéndome.

“La universidad me había puesto en contacto con muchas escuelas de arte que estaban dispuestas a concederme becas completas para asistir a sus clases. El Miami Dade College me da la oportunidad de pasar dos semanas en París y seis semanas en el sur de Francia. Tengo 25 años. Pensé, “¿Quiero ser un estudiante de arte genérico, un Zombi Institucionalizado del Arte, o irme a vivir a París y llegar a ser un Autén-



Página “TransFormation” del número 116.

sorprendentemente bien de aquellos viejos números son las propias historias, especialmente aquel asombroso dibujo. Dibujar *The Transformers* debió de ser todo un infierno, pero no recuerdo quejas de los artistas, y las historietas siempre tuvieron un aspecto maravilloso”.

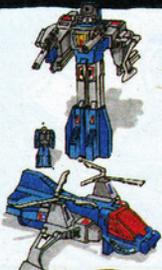
Mientras tanto, el hombre responsable de aquellas historias estaba acostumbrándose a su nuevo trabajo como editor de *TFUK*.

“Evidentemente, como editor, tuve que hacer algunas cosas extra que no había hecho anteriormente como editor adjunto”, dice Furman. “Tuve que preocuparme de qué pasaba en la portada en lo que se refiere a dibujos y a regalos gratuitos; y también del presupuesto en lo referente a qué nos costaba cada número. Lidiar con Hasbro fue algo nuevo; no había tenido que hacer aquello antes realmente. Y tratar con dirección... lan había sido un amortiguador entre ellos y yo”. ¿Y las cifras de ventas? “Ni siquiera teníamos que pensar en las cifras de ventas... llegados a aquel mo-

**HEADMASTER
AUTOBOTS.**

HEAD MASTERS

**HEADMASTER
DECEPTICONS.**



**HIGHBROW
AND PILOT 'GORT'**



**HARDHEAD
AND TANK
COMMANDER 'DUROS'**



**CHROMEDOME
AND DRIVER 'STYLOR'**



**BRAINSTORM
AND PILOT 'ARCANA'**



**WEIRDWOLF
WITH TRAINER 'MONZO'**



**SKULLCRUNCHER
WITH TRAINER 'GRAY'**



**MINDWIPE
WITH TRAINER 'VORATH'**



MODE 1
COMMANDER
ON FULL
BATTLE ALERT



MODE 2
COMMANDER
TRANSFORMS INTO
ROBOT HEAD



MODE 3
THE SECRET
POWER PANEL
IS ACTIVATED

The amazing new Headmasters have arrived from the planet Nebulos. Each features a transforming mini commander. Under attack, the Headmaster transforms into the body of the robot. And the commander also transforms to form the robot's head.

Finally, when the head is fitted, it activates a secret power read-out in the robot's chest.

This is the secret of the new Headmasters!

**TRANS
FORMERS**
MORE THAN MEETS THE EYE!



WOKINGHAM,
BERKSHIRE.

Este anuncio de Headmasters apareció por primera vez en el número 128.

tico Artista?'. Tienes que entender que crecí en un campamento de caravanas y jamás tuve dinero, ni hablaba francés. Pero oye, ¿y qué? Así que, de repente, vendí las pocas cosas que tenía porque había decidido quedarme en París. ¡Cuidado con lo que piensan los jóvenes...!

"Tras recorrer toda Europa Occidental haciendo *auto-stop*, visitar museos, pelear estiércol de caballo en una granja y casi morir de hambre, decidí visitar una tienda de cómics parisina y comprar un par de los cómics de *Indiana Jones* que había hecho para Marvel US. El siguiente paso que di, hacer dedo hasta encaramarme a un camión de 18 ruedas que iba a subirse al ferry que cruza el Canal hacia la Adorable Inglaterra.

"Sin nada en los bolsillos me presenté en las oficinas de Marvel UK y conocí a Simon Furman. Le mostré mis cómics de Marvel US y le pregunté si tenía algún trabajo para mí. Le gustó lo que vio y me dijo que tenía una historia de *Transformers* de 11 páginas que podía utilizar como prueba. ¡Estaba eufórico! Evidentemente jamás había oído hablar siquiera de los *Transformers* en aquella época, pero oye, trabajo es trabajo.

"Entonces empecé a pensar en cómo habían masacrado mis dibujos algunos de los entintadores de Estados Unidos y le pregunté a Simon si le parecía bien que entintara mi propio trabajo. Me miró con cara de incredulidad durante un segundo. Aunque no tengo manera de saberlo con seguridad, la sensación que tuve es que se preguntaba cómo tenía el descaro de presentarme allí pidiendo trabajo y luego casi exigirle entintar mi material. Tras una breve pausa, dijo, 'Claro, si crees poder hacerlo, ¿por qué no? ¿Alguna otra petición?'. Yo le dije, 'Bueno, ya que lo mencionas, hay otra cosa... ¿te importaría mucho que trabajara desde París?'. Si Galvatron hubiera entrado en la oficina exigiendo la rendición de los Autobots no habrías visto una expresión de mayor asombro en la cara de Simon. Le aseguré con rapidez que cuando trabajé con Marvel en Nueva York, yo vivía en Miami y enviaba el material a través de Fed Ex, y que no veía razón alguna para que no funcionara un arreglo parecido con ellos. Tras otra larga pausa, dijo. 'Vale, ¿más exigencias, esto, peticiones?'. Y yo respondí amablemente, 'No, creo que eso será todo'. Nos estrechamos la mano y mientras me iba, me giré y dije, 'Doy por supuesto que me devolveréis los originales, ¿no?'. Y él masculló, 'Por supuesto'".

Reed había sido un aficionado a los cómics desde 1967. "Mi primer cómic fue *Fantastic Four* núm. 63, con Blastaar y el Hombre de Arena. Leí aquel cómic hasta que, literalmente, se cayó a pedazos y entonces guardé las páginas. Tenía 7 años. He dibujado desde que pude agarrar un lápiz de colores, sin embargo no tengo recuerdo alguno de lo que dibujaba... pero tras experimentar el asombroso poder dramático de [Jack] Kirby en su plenitud, no hubo nada más que cómics después de aquello. Leí cada cómic de Marvel y de DC que pude encontrar y empecé a dibujar, a copiar y a crear dibujos y mis propios cómics. Lo único que quería hacer cuando creciera era dibujar cómics. Estaba absolutamente convencido de que iba a ser una superestrella en el mundillo de los cómics... vale, ahora ya sabéis que no soy vidente.

"En lo referente a cómo entré en el mundo de los cómics... trabajé como ayudante para [el dibujante de tiras y cómics norteamericano] C C Beck durante un par de años cuando tenía 13 años. Con 15 gané el 1^{er} concurso artístico de la Miami Con que tenía como juez a Jack Kirby. Luego, con 19 años, trabajé para una empresa sudamericana que tenía un pequeño estudio en Miami, haciendo un alocado personaje llama-

do Zooman, El Hombre Mosca. 5 dólares por página dibujada... ¡Para que hablen de los talleres ilegales! Pero eran cómics y me encantó la experiencia.

"Bueno, seguí enviando muestras a Marvel y a DC y seguí recibiendo amables respuestas diciéndome que aún no estaba preparado pero que siguiera adelante. Un día estaba mirando un cómic de Charlton y pensé en lo triste que era que en aquella época solo publicaran reediciones, porque siempre se les había considerado como un lugar de prácticas para nuevos artistas. Entonces caí en la cuenta: ¿por qué no pedirles que publicaran parte de mi material en lugar de las reediciones? Imaginé que no tendrían presupuesto, lo que significaba que trabajaría gratis, pero pensé que si hacía un buen trabajo podría enviar un cómic editado profesionalmente a Marvel y a DC, y que ese sería el punto de inflexión que finalmente me conseguiría trabajos pagados y diera inicio a mi camino hacia una carrera profesional vitalicia.

"Fui a Connecticut y estuve en casa de [el dibujante de cómics] Mike Zeck. Era un nativo de Florida como yo que siempre estaba dispuesto a ayudar a artistas emergentes a tratar de abrirse paso. Siendo un tipo genial, incluso me llevó con él a las oficinas de Charlton, y el resto es historia. Mi idea funcionó, me publicaron, envié copias a Marvel y a DC, y conseguí trabajos remunerados con las dos editoriales".

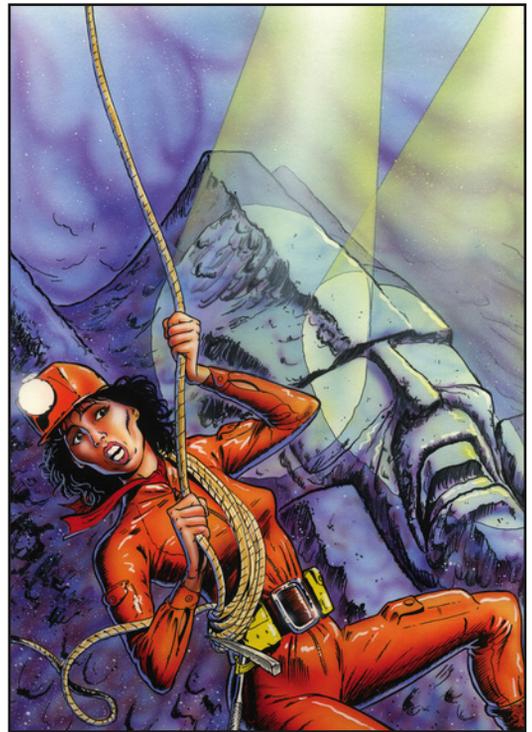


Ilustración de portada de Lee Sullivan para el número 137.

Tras abandonar Marvel US, trasladarse a París e impresionar a Furman con su audición artística, a Reed le dieron el número 115 de *TFUK* para dibujarlo. Rápidamente se convirtió en uno de los artistas regulares, realizando páginas interiores y esporádicas portadas hasta el número 220.

"La primera historia de Dan, 'Burning Sky!', estaba un poco recargada", recuerda Furman. "Le pedí que diera un paso atrás y que dejara su dibujo a lápiz más despejado. Puso bastantes cosas experimentales en los fondos durante el cambio de modo y cuando Kup,

Hot Rod y Blurr viajaban al pasado... todo estaba entintado de manera muy intensa. Si miras [su siguiente historia] la Parte 1 de 'Fire On High!', tiene mucho, mucho menos de todo eso".

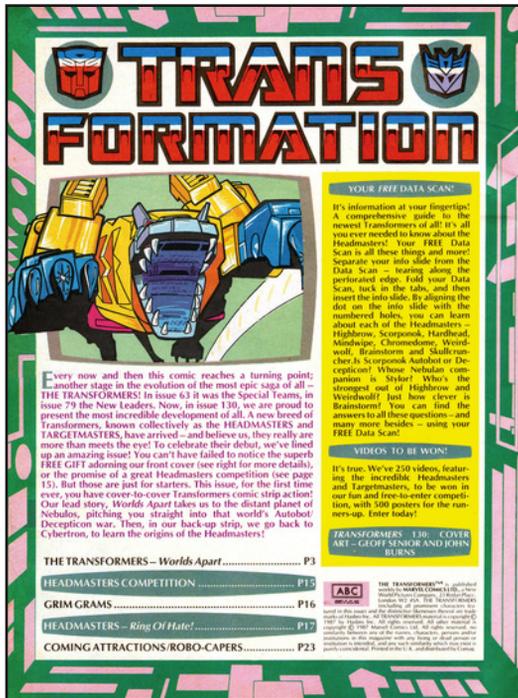
"Recibí bastantes críticas por la etapa transitoria de mis Transformers, y por cómo hacía que doblaran las extremidades", admite Reed. "Tal como yo lo veía, era casi como si hubiera una alteración molecular cuando cambiaban de modo, así que añadí 'Kirby dots' para mostrar el poder del momento de la alteración. En lo que se refiere a los movimientos de las extremidades, tenía la sensación de que si realmente provenían de un planeta en el que hubiera evolucionado el metal en lugar del carbono, tendrían un tacto casi orgánico. Y además, a mí me parecía que así quedaba más bonito.

"Años después, cuando estaba en una convención de cómics en Nueva York, conocí a [el artista de Transformers US] José Delbo. Cuando le enseñé mi trabajo alucinó y me dijo lo mucho que le gustaba, y entonces me preguntó cómo, en el nombre del cielo,

con el tiempo al irme familiarizando con los personajes y con cómo funcionaban. Hubo un número en el que lamento no haber hecho un mejor trabajo: 'Ladies' Night!' [número 137]. Pero me dediqué en cuerpo y alma a todos aquellos cómics. Trabajé una cantidad de horas ridículamente alta en ellos tratando de hacer cada cómic lo mejor que pudiera. Me encantaba cuando Simon me permitía diseñar nuevos Transformers, y me encantaba casi tanto hacer los fondos. Solía recoger poliestireno por la calle y construir esculturas que luego dibujaba y se convertían en los edificios futuristas que veías en los cómics y que le daban una imagen única".

45 años después de leer el número 63 de *Fantastic Four*, Reed sigue, "pintando, escribiendo y dibujando cómics. Se pueden ver mis últimos trabajos en mi página-web, www.artblazer.com".

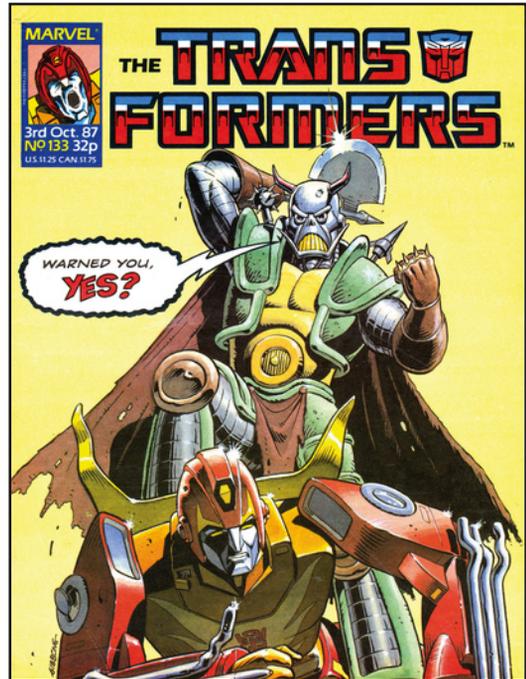
Otro artista... alguien que, tristemente, solo realizó una única y excepcional contribución al Universo



Página "Transformation" del número 130.

había logrado salirme con la mía. Pobre Simon, debí hacer que le salieran unas cuantas canas. Sentí mucha libertad trabajando con él, aunque quizá fuera porque yo vivía en París y siempre entregaba mi trabajo en el último instante posible, así que nunca hubo tiempo material para solicitar cambios...

"Fire On High!", en el número 119 casi no llega a realizarse", recuerda Furman. "No teníamos los dibujos... Dan y sus páginas estaban retenidos en París... y llegué a pensar que nos quedaríamos sin un número entero del cómic. Una página en particular nunca apareció y Dan tuvo que redibujarla. Fue una absoluta pesadilla. Nos arriesgábamos a tener que publicar un número de relleno, una reedición, y no habría tenido buen aspecto. Y esto era tan solo unas semanas después, si llegaba, de que hubiera ocupado el puesto de editor... tenía que hacerme responsable, ¿sabes?". El trabajo de Reed era diferente al de todos los demás artistas de la plantilla de *TFUK*. "La manera que yo tenía de representar a los Transformers evolucionó



El único trabajo de Dave Gibbons en *TFUK*.

Transformers, fue Dave Gibbons. Muy conocido por su trabajo en *Watchmen*, *Doctor Who Magazine* y *Green Lantern*, ¿cómo logró Furman convencer al solicitador Gibbons para que dibujara la famosa portada del número 133?

"Conocíamos a Dave, y un día dejó caer en plena conversación que su hijo era fan de Transformers, así que, evidentemente, nos aprovechamos de aquello despiadadamente, '¿No le encantaría a tu hijo que hicieras una portada de Transformers?'. Dave es un tipo estupendo y dijo que por supuesto, que sin problema, y logramos que hiciera aquella portada, que además resultó ser una con Death's Head. Fue muy divertido y, como era de esperar, hizo un trabajo realmente magnífico. No le incitamos a hacer más, estábamos más que contentos con tener aquella excepcional".

JUGADA A LARGO PLAZO

Como guionista, Furman había disfrutado de un enorme grado de libertad creativa gracias a Rimmer (y a Hasbro), pero, de hecho, convertirse en editor le permi-



Ilustración de portada de Lee Sullivan para el número 131.

tió ser más ambicioso en lo referente a la escala y duración de sus arcos argumentales. Hay cierta sensación, en la primera parte de "Wanted", de que Furman se arregangó y pensó, "Vale, a ver hasta dónde puedo llegar con esto". "Puede que te hayas dado cuenta de que, de vez en cuando, nos embarcamos en una historia tan trascendental de *Transformers* que necesita de ocho o más números para hacerle realmente justicia", decía la página "TransFormation" del número 113. "*Target: 2006*, la saga del regreso de Optimus Prime a Cybertron... estas son solo dos de tales epopeyas. Pero ahora empezamos la que, posiblemente, sea la trama más emocionante e impactante de todas. Hemos recibido cientos de cartas de los lectores pidiendo... no, exigiendo saber qué ocurría después del final de *Transformers: The Movie*. Bueno, ahora puede revelarse...".

"Al aceptar el puesto estaba decidido a hacer más cosas con *The Movie*", dice Furman. "Eso era lo primero que tenía en mente. Quería regresar al material de la película y contar más historias [utilizando esa ambientación y esos personajes] porque era liberador. Había visto la serie de televisión y estaba bien para ser lo que era, pero la película me dejó clavado en el asiento diciendo, 'Hala, creo que quiero jugar a ese mundo'".

Por primera vez, Furman no estaba restringido por la continuidad establecida por Bob Budiansky y *Transformers US*. En Rodimus, Galvatron, Ultra Magnus y los demás, tenía su propio reparto; y al ambientar ciertas historias con posterioridad a la película, tenía realmente su propia línea temporal.

"Es probable que sintiera tener más libertad en la medida de que podía llevar la historia exactamente hasta dónde yo quería y hacer tantas historias de múltiples capítulos como me pareciera que estaba justificado. Y debido a que como editor era el responsable de la porción de historieta británica en relación a las historietas norteamericanas disponibles, pude controlar el ritmo de la historieta británica. Dicho eso, siempre na-

vegábamos bastante al límite con la historieta americana en lo que se refiere a lo cerca que estábamos de su producción. A menudo no teníamos suficiente material norteamericano para publicar, digamos, una etapa de ocho números consecutivos, así que teníamos que seguir adelante con el material creado en Inglaterra".

Quizá fuera el nuevo editor, quizá fuera el hecho de que presentaban una historia principal ambientada parcialmente en el lejano futuro (en el año 2007, para ser precisos), quizá fueran las portadas pintadas con brillantes colores de Lee Sullivan (repletas de cromo pulido y fondos fosforito), pero los números 113 a 120 dieron la sensación de ser *diferentes*. Pero bueno, también podría tener que ver más con los personajes que dominaron aquellos ocho números. A pesar de su duración, y a pesar de la escala de la amenaza, "Wanted" se centra en un reparto relativamente escaso y relativamente nuevo. Sí, aparecen habituales de la serie como Soundwave, Laserbeak y Bumblebee (que es reconstruido como Goldbug antes del final de la historia), pero en su mayor parte seguimos las aventuras de Rodimus Prime, Wreck-Gar, Galvatron, Ultra Magnus... oh, y de cierto cazarrecompensas.

DEATH'S HEAD, ¿SÍ?

"El guion de Simon [para 'Wanted'] solo requería un cazarrecompensas", recuerda Geoff Senior cuando se le pregunta sobre la génesis de uno de los personajes más populares de Marvel UK y el que se podría llegar a denominar el mayor legado de *TFUK*.

"Death's Head iba a ser inicialmente mucho más funcional", señala Furman. "Estaba allí para servir a la historia. Pero cuando vi los dibujos de Geoff para el personaje volví atrás... y es algo que no hice demasiadas veces... volví atrás y rehice parte de sus diálogos y aquella personalidad empezó a surgir en aquel momento. Ya tenía algunos de los tics, tenía el tic vocal y eso del cazarrecompensas/agente independiente

En el número 120 apareció este avance estilo "Next Week" del Anual de 1987.



The final chapter of our time and space spanning saga – featuring Galvatron, Rodimus Prime and a host of other great new characters – can be found within the pages of this year's incredible *Transformers Annual*! Has Galvatron finally succeeded? Can no one stop his plan to transform himself into a god – a plan that will destroy much of our Earth in the process? Looks like the only opponent Galvatron's got left is the diminutive Autobot, Goldbug! When you consider that Galvatron's already taken on and beaten Ultra Magnus, Rodimus Prime and Death's Head, you'll realise that things look pretty desperate! For the honest-to-gosh fiery conclusion to this epic saga, don't miss *Vicious Circle* in this year's *Transformers Annual* – on sale in August! We'll be bringing you a full run-down on the Annual in a few weeks' time – look out for it!







NEXT WEEK

WHO WILL STOP GALVATRON?

Ultra Magnus has fallen – Galvatron’s first victim! The Autobot’s greatest warrior (from this era, at least) has been hurled to his almost certain doom in seething molten lava, and now the question must be asked – who will stop Galvatron? Rodimus Prime defeated Galvatron once before, but since that time Galvatron has boosted his strength to levels far beyond those of the future Autobot leader. Death’s Head – the bounty hunter from the year 2007 – has proven his deadly skills on many occasions, but will even he be able to bring Galvatron down? Perhaps the Autobots’ and Earth’s only hope lies in the hands of the distinctly unstable hero called Wreck-Gar. But can even he produce a miracle, with time slowly but surely slipping away? Miss next issue and you’ll regret it for a long, long time!

TRANSFORMERS 120 –
UNSTOPPABLE!

NEXT WEEK

Sección "Next Week" del número 119.

por el mantenimiento de la paz ya estaba ahí... pero lo que se hizo patente fue que no era el típico cazarrecompensas. Bueno, de hecho sí lo era, era la esencia más pura del cazarrecompensas: no hacía nada a menos que le pagaran. Pero la venganza no es un componente de eso, y ese tipo de emociones... Eso se añadió, eso era nuevo".

"Definitivamente no pensé en hacerlo tan irresistible que pudiera seguir adelante", se ríe Senior. "Cuando lo dibujé, pensé: dale cejas, dale expresión. En aquel momento solo iba a ser un personaje de usar y tirar. Estaba muy contento con el diseño, pero solo fue cuando lo vi junto a los diálogos de Simon, con el 'sí' y todo lo demás... Pensé que aquello estaba muy bien, pensé que aquello le daba vida".

Aunque Death's Head solo apareció en 14 números de *TFUK*, es casi una verdad universal que los fans británicos de Transformers son fans de Death's Head. Tras aparecer como invitado en *Doctor Who Magazine* y *Dragon's Claws*, se graduó hasta conseguir su propia cabecera que duró 10 números en 1988-1989. Acto seguido protagonizó su propia novela gráfica, *The Body In Question*, y tuvo apariciones estelares en títulos de Marvel US como *Fantastic Four* y los números de *She-Hulk* con guiones de Furman. Death's Head II ocupó su lugar en 1992, pero en los últimos años la encarnación original ha surgido en títulos como *S.W.O.R.D.*, *Avenging Spiderman* e *Iron Man*. Pero no existiría si no hubiera sido por *TFUK*...

FINALIZARÁ... EN OTRA PARTE

"Wanted" terminó en el número 120... más o menos. En un experimento que no volvió a repetirse, la historia terminó con un final abierto que se resolvió en el siguiente *Transformers Annual*. Pasaría casi un mes hasta que los fans pudieran leer "Vicious Circle!"... la historia de 11 páginas que ponía punto final a la saga de Galvatron.

"'Vicious Circle!' fue una decisión bastante cínica por mi parte", admite Furman 25 años después. "Fue idea mía terminar aquella historia en el Anual y empu-

jar a la gente hacia el Anual. Era el estilo Marvel US de, de vez en cuando, terminar las cosas en otra parte. No tengo ni idea de si fue, o no, un éxito de ventas, pero no lo repetimos. Los lectores no lo recibieron demasiado bien, y fue algo de lo que luego me arrepentí".

La página "TransFormation" del número 120 presentó una columna que daba a los lectores un avance de futuras historias. Se avanzó el regreso del Mecánico, así como "el principio de un increíble cruce de dos cómics con *Action Force*" y "las emociones y los sobresaltos de 'Buster Witwicky y el túnel de lavado de la muerte'". Pero el detalle más interesante llegaba

TRANSFORMATION

AND ONE SHALL FALL

Study these three faces well. One of them's taking the hard fall in this week's ultra-shocking issue of *Action Force*. Will it be Flint, the tough no-nonsense leader of Europe's counter-terrorist outfit, *Action Force*? Or will it be his friend and comrade, Lady Jane? Perhaps it's the turn of one of the bad guys in box out. Is Destro - the ruthless arena dueler - for the bad? The only way to find out is by reading part one of *Splinter Eyes*, in *Action Force* 32 (on sale now). Be warned... you'll need every steely nerve tensed for this one!

WHAT HAVE THESE THREE WOMEN GOT IN COMMON? Susan Hoffman (archaeologist), Joy Meadows (TV news reporter) and Cindy Newell (student). Long time Transformers fans will instantly know the answer is that all three have had run-ins with our warring robots in the past. Joy Meadows in *Dinofront* and *In The National Interest* (issues 48 and 74 respectively), Cindy Newell in *Burning Sky* (issues 115 - 119) and Susan Hoffman in our recent *Transformers/Action Force* crossover. Well, they're all about to get another dose of all-out robot war... this time as active participants! Nothing can have prepared them for the shocks in store, as Susan Hoffman stumbles across the greatest find of her career - fossilised Transformers! Those of you who've been wondering what happened to Ultra Magnus and Galvatron after this year's *Transformers Annual* - wonder no longer. And you can be sure that even under thousands of tons of lava, those two spell big, big trouble! Quite simply - unmissable!

TRANSFORMERS 127: COVART - ALEJANDRO

THE TRANSFORMERS - Ladies' Night P3

GRIM GRAMS P15

HEADMASTERS - Broken Glass! P17

COMING ATTRACTIONS ROBO-CAPERS P23

THE TRANSFORMERS' official website is www.transformers.com. For more information on the *Transformers* franchise, visit our website. *Transformers* is a registered trademark of Hasbro. *Action Force* is a registered trademark of Hasbro. *Transformers* and *Action Force* are registered trademarks of Hasbro. © 2007 Hasbro. All rights reserved.

Página "TransFormation" del número 137.



En el número 119, el lector Philip Crowther-Green anunció los resultados de los **Premios Transformers 1986**, tras haber invitado a los aficionados a votar en el número 109. Especial atención requiere el cariño mostrado hacia Centurion: los lectores votaron por la fuerza de la aparición del personaje no-Transformer en una única historia, "**In the National Interest**" (reeditada en *Transformers Clásicos UK: Volumen 2*).

Mejor historia:
"Target: 2006"

Mejor guionista:
Simon Furman

Mejor dibujante:
Geoff Senior

Mejor colorista:
Gina Hart

Mejor rotulista:
Annie Halfacree

Mejor portada:

Números 74 y 82 (empate)

Mejor Nuevo Personaje:

Galvatron y Centurion (empate)

Mejor Autobot:
Grimlock

Mejor Decepticon:
Galvatron

Mejor historia complemento:

Spitfire & The Trouble-Shooters

Mejor Fact-File:
Omega Supreme

"Tras 'Wanted' estuve muy implicado en las portadas para la edición británica, de hecho. Además de enviar a los artistas una descripción escrita, solía hacer un boceto de las portadas... Monigotes de palotes, principalmente. Con 'Headhunt' y 'Ladies' Night' seguro que hice un boceto para Lee [Sullivan]. Creo que llegué a hacer uno incluso para Dave Gibbons, algo que le hizo extremada gracia. Recuerdo claramente el boceto de la portada "You're next" con Cyclonus y Scourge que hice para el número 134. Era un lujo, uno que me lo robaba tiempo, y ojalá tuviera aún alguno de aquellos bocetos".

LLEGA... ¡ACTION FORCE!

En 1986, Marvel publicó una miniserie de cuatro números, *G. I. JOE and the Transformers*, con guiones de Michael Higgins, recién llegado al Universo Transformer, y con dibujos de Herb Trimpe y Vince Colletta. Es la única historia de la Generación 1 editada en los Estados Unidos que no fue reeditada (de inmediato) en *TFUK*.

"Teníamos que reutilizar cada página de material norteamericano, pero en este caso se nos dijo que hiciéramos una excepción", recuerda Furman. "Principalmente porque en Reino Unido, G. I. JOE se vendía como *Action Force* y acabábamos de lanzar el cómic de *Action Force*. Lo último que Robert Sutherland quería era promocionar G. I. JOE en lugar de promo-

cionar el nuevo cómic, así que nos dijeron 'olvidaos de esos números'. Tuvimos que explicar el origen de Goldbug, cosa que hicimos en 'Wanted'. Aparte de eso no hubo demasiadas repercusiones".

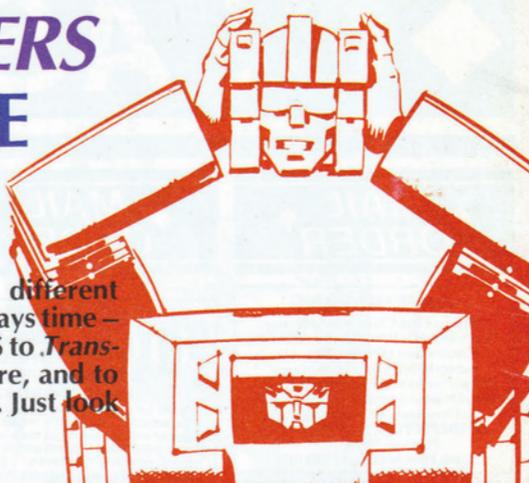
Pero la serie norteamericana inspiró el primer *crossover* de Marvel UK: en la portada del número 122 del *Action Force Mini Comic* aparecía Blades saliendo de una alcantarilla londinense para enfrentarse a Flint, Scarlet, Airtight y a otros miembros de *Action Force*. La historia continuó en los números 24 a 27 de *Action Force*.

"Era una oportunidad para conseguir algo de publicidad para *Action Force*... para hacer que algunos lectores de *Transformers* le dieran una oportunidad", dice Furman. "Fue algo razonablemente cínico en ese aspecto". Aunque se consiguió un aumento de las ventas en *Action Force*, no sirvió de mucho a largo plazo, el cómic cerró tras solo 50 números.

"Ancient Relics" no fue la única vez en la que *TFUK* se utilizó, directa o indirectamente, para promocionar el cómic de *Action Force*: en los números 99 a 102 había aparecido una historieta de complemento de *Action Force* (reedición del número 44 de *G. I. JOE*), mientras que el número 122 contenía un mini-cómic extra de seis páginas (reedición de "Dummy Run!" del número 18 de *Action Force*, publicado tres semanas antes). De vez en cuando, *TFUK* alcanzaba un auto-proclamado hito histórico. O iba a cambiar el formato del cómic o se iban a presentar una gran cantidad de

THE HEADMASTERS ARE HERE . . . AND TRANSFORMERS WILL NEVER BE THE SAME AGAIN!

Get ready to meet the newest, most daringly different Transformers of all! Issue 130 – on sale in seven days time – introduces the HEADMASTERS and TARGETMASTERS to *Transformers*. The next generation of Transformers are here, and to herald them in we've prepared an extra special issue. Just look what's in store for you . . .



WORLDS APART!

Part one of an incredible two-part saga. *Worlds Apart* will introduce all the new Headmasters and Targetmasters in blazing style. It's non-stop action, as the Autobot Headmasters – Highbrow, Hardhead, Chromedome and Brainstorm – bid to rescue their Targetmaster comrades from the clutches of the most evil Decepticon of all – Scorponok!

COVER-TO-COVER TRANSFORMERS STRIP!

Our new back-up strip will chart the origins of the Headmasters and Targetmasters, showing how a group of Autobots unwittingly spread the war against the Decepticons to the peaceful world of Nebulos. That means you'll be getting the much requested *two* doses of Transformers action every issue!

A FANTASTIC FREE GIFT!

Learn all about the Autobot and Decepticon Headmasters, courtesy of your fantastic FREE Data Scan. Move the Data Slide and watch as the information on each character appears, as if by magic! It's something no Transformers fan should be without!

250 HEADMASTERS VIDEOS TO BE WON – FREE!

No, we didn't accidentally add a nought onto that figure. We really have got an incredible 250 videos on offer in next issue's competition. Too generous? We didn't think so. That's why we've added 500 Headmasters posters as runner-up prizes.

SO GO ON, USE YOUR HEAD –
ORDER TRANSFORMERS 130 TODAY!



¿QUÉ TAL POR AHÍ? ¡SOMOS LOS
HEADMASTERS!



nuevos personajes... tomando prestada una famosa frase de *TFUK*... del tirón. El lanzamiento de nuevas figuras articuladas, especialmente aquellas con una nueva característica de juego, se anunciaba con un bombardeo de publicidad en el cómic y alcanzaba el clímax en un número especial con un regalo colocado en portada. En el número 63 se había presentado a los Equipos Especiales. En el 79 a los Nuevos Líderes. Y en el número 130, en el que sería el último de estos "ligeros relanzamientos", a los lectores se les presentó a los Headmasters y los Targetmasters.

A los lectores se les había prometido durante varias semanas que el número 130, publicado en septiembre de 1987, estaría cargado de "¡Acción Transformers de principio a fin!". Técnicamente, esto se refería al hecho de que la miniserie norteamericana *Headmasters* iba a utilizarse como material de partida para la historieta de complemento; y al llegar el número 130, por primera y última vez, literalmente cada página... desde la portada de Geoff Senior a los anuncios para el video de *Transformers: The Movie* y para los recién lanzados Targetmasters... se entregó a los Transformers.

"Los números de los Headmasters [130 y 131] estaban conectados con la gran ofensiva publicitaria de Hasbro para los nuevos muñecos", explica Furman, "y habríamos querido subirnos al carro de aquella oleada de promoción aunque no hubiéramos estado

obligados a presentar nuevos personajes. Y Hasbro pagó para anunciar en televisión los números 130 y 136, lo que era genial, porque la publicidad televisiva siempre añadía miles a las cifras de ventas. Todo aquello era nuestro pan de cada día y nos ayudó a seguir adelante tanto como logramos hacerlo".

Furman recuerda que en Hasbro le presentaron el concepto de los Headmasters y los Targetmasters. "Fue mientras estábamos haciendo 'Wanted'. Teníamos que conocer el lanzamiento del producto con bastante antelación por las oportunidades de promociones cruzadas. Ellos nos daban información acerca de los muñecos y nosotros empezábamos a planear historias y regalos".

El regalo del número 130 fue un "escáner de datos": un trozo de cartón doblado que contenía otra pieza de cartón que, cuando se alinea con agujeros preexistentes, revelaría los niveles de fuerza, velocidad e inteligencia de cada uno de los Headmasters. "Aquel escáner de datos lo diseñé yo", revela Furman, que recuerda sentarse ante su escritorio dándole vueltas a la mecánica de cómo encajarlo todo. "Dios, fue un quebradero de cabeza".

El concepto de los Headmasters planteaba diferentes tipos de problemas a Furman. "He de admitir que el concepto de los Headmasters no me cautivó. Los Targetmasters se podría decir que me gustaron, pero esta idea de los personajes quitándose la cabeza... parecía un extraño principio imposible para ser la excusa de los juguetes. Y desde luego no quiero criticar nada de lo que hizo Bob Budiansky [el guionista de la miniserie norteamericana de cuatro números de *Headmasters*], pero encontré que el concepto inicial de que se rindan y se quiten las cabezas era un poco, 'Perdona, no termino de creerme esto... Entregar las armas, vale, ¿pero las cabezas?'. Parecía lo que era, Bob inventándose algo que encajara en la línea de juguetes".

Es sorprendente lo poco que la página editorial menciona la historia de complemento de los *Headmasters* después de iniciar su etapa de 16 semanas.

El escáner de datos desplegado que se entregó gratuitamente con el número 130 (diseño: S. Furman).

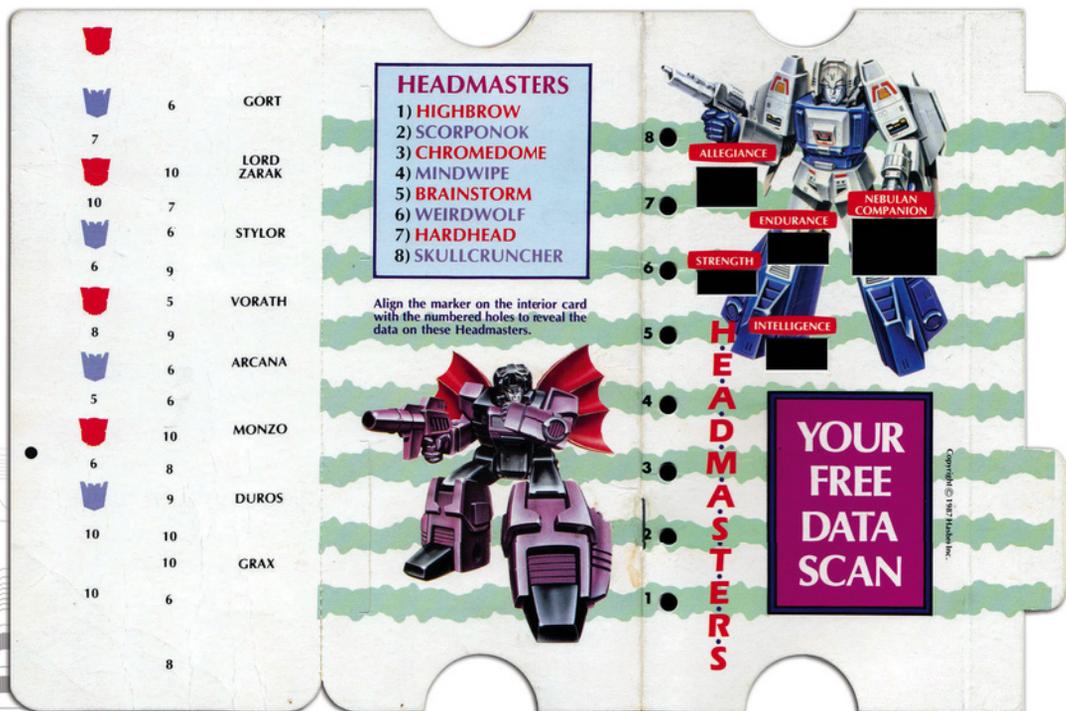




Ilustración de portada de Lee Sullivan para el número 134.



Página "TransFormation" del número 131.

Una barra lateral en la primera página de la misma historia de complemento pone a los lectores al corriente de la historia, permitiendo que la página "TransFormation" y la sección Next Week se utilicen para promover acontecimientos que se desarrollan en la historia principal. De hecho, la sección Next Week del número 144 utiliza 150 palabras para contextualizar una próxima historia de Starscream, y entonces, casi como una acotación adicional, añade, "Oh, sí, y no os perdáis la estremecedora e incisiva conclusión de nuestra impactante saga Headmaster". Es tentador pensar que el equipo editorial no estaba demasiado impresionado con la historia.

"Convertimos *Headmasters* en una historia de complemento porque se convertía en 16 semanas de material de complemento", dice Furman, "pero sí, nosotros también tuvimos ligeras dudas acerca de la historia. Pensamos que quizá no era todo lo potente que podría ser, y que podría no mantener el interés como ocho números de historia principal. Tenía potencial para ser una distracción. Además, Hasbro UK quería promocionar a unos personajes concretos... Hardhead y Highbrow y otros eran bastante importantes en el lanzamiento en Reino Unido... y esos personajes apenas aparecían en una o dos viñetas en el cómic norteamericano. Por eso en los números 130 y 131 hicimos una historieta británica basada en los personajes principales. Fue un poco como 'Second Generation' [la historieta británica en la que se presentó a los Equipos Especiales en los números 63 a 65]".

Siendo *TFUK*, en el fondo, un "cómic de juguetes", su éxito estaba condicionado en gran medida por la popularidad de la variedad de Transformers, es sorprendente que no se utilizaran más páginas para promocionar las figuras articuladas propiamente dichas. La columna "Hello From Hasbro", que ponía a los lectores sobre aviso acerca de los inminentes lanzamientos, había aparecido tres o cuatro veces en 1984 y a principios de 1985, pero desde entonces, la única información que recibían los lectores del cómic sobre los juguetes, a diferencia de los personajes basados en los juguetes, era a través de anuncios y del muy es-

AD SPACE!

You can't have failed to notice the very eye-catching advertisements for *Hasbro's* Headmaster and Targetmaster toys that have been appearing in these pages over the past few weeks. We thought to ourselves that these ads were so good, they'd make great posters, if they were just a bit bigger. Well, across the centre pages of this issue you'll find the Hasbro Targetmaster advertisement, but now at poster-size! If you like the idea of that poster-sized advertisement adorning your wall (and what Transformers fan wouldn't), then simply open the staples at the centre of the issue, carefully sliding the centre spread out. For the best results, mount your poster on a sheet of stiff card before giving it pride of place on your wall!

ADVANCE NOTICE!

Issue 146 begins 1988 with possibly the most shocking Transformers story ever! Set in 2008, it will forever alter the course of future Transformers history. We can't tell you the title without giving away the most amazing 'return' of all! Just make a date for issue 146!

TRANSFORMERS 140: COVER ART – LEE SULLIVAN

Barra lateral de la página "TransFormation" del número 140.

porádico concurso (que lo más probable era que ofreciera videos o libros como premio).

Furman dice que nunca llegó a planearse siquiera el introducir páginas "publicitarias" promocionando los muñecos por venir, ni siquiera si muchos lectores hubieran estado entusiasmados por recibir los últimos cotilleos sobre los nuevos lanzamientos. "Los muñecos aparecían representados con publicidad directa. Solíamos hacer el 'A to Z' pero no secciones especiales sobre los productos".

"Jamás solíamos apartarnos demasiado de la historia", nos cuenta. "Teníamos una forma de mantenernos muy 'dentro del universo' y de una extraña



Robin Smith proporcionó nuevas ilustraciones de "enmarcado" para la historieta de complemento de *Headmasters*.

manera no recordar a los chavales que aquellos personajes estaban basados en juguetes, así que fue una decisión bastante consciente por nuestra parte el no alejarnos [de la historia] y hacer cosas explicando lo que había entre bastidores. Aunque *Transformers* era una serie de juguetes, lo alejamos de ese concepto tanto como nos fue posible".

SIN NOVEDAD EN EL FRENTE

Tras quitarse de encima la presión Headmaster, *TFUK* se abrió paso a través de su siguiente tanda de historias británicas originales, con Kup, Cyclonus, Scourge, Death's Head, los Dinobots y los Throttlebots turnándose en el foco de atención. El número 132 apareció con un cómic extra de cuatro páginas de *Spiderman* que advertía a los lectores para que no aceptaran subirse al coche de un extraño, mientras que el número 138 tiene 28 páginas, lo que dejó espacio para un concurso, un 'A to Z', una página de 'Classifieds' y no menos de cuatro anuncios a página completa (incluyendo uno de los Nuevos Líderes, algo más de 60 números después de la primera aparición de Galvatron y Ultra Magnus). De hecho, puede sospecharse que el coste extra por la producción de las cuatro páginas de más lo asumió Hasbro a cambio del espacio publicitario adicional...

Los números 139 a 144 (noviembre-diciembre de 1987) fueron normalitos según los estándares *TFUK*, ya que reeditaron tres números de la serie norteamericana y presentaron más bien poco en lo referente a secciones especiales o promociones. Dicho eso, el número 140 contenía un póster creado agrandando el anuncio de los Headmasters de manera que formara la parte central del cómic, y el número 144 dio a los lectores la posibilidad de ganar "Decepticon Hideout" (uno de los últimos en una larga serie de libros y casetes Tell-A-Tale que se habían anunciado en las páginas de *TFUK* desde 1984).

TFUK terminó el año con la tradicional historia navideña; y, como también era tradicional, la escribió



Esta ilustración de Galvatron por Will Simpson fue una de las últimas que hizo para *TFUK*.

alguien que no era Simon Furman. Ian Rimmer regresó a la colección que había editado para escribir una única historia sobre Starscream, en la primera aparición del Decepticon en el cómic desde "Target: 2006".

LA CALMA QUE PRECEDE A LA TORMENTA

Era una época tranquila, pero, como siempre, los grandes cambios estaban a la vuelta de la esquina. 1988 empezaría con la que podría denominarse la historia más importante de *Transformers*, "The Legacy of Unicron", en la que Furman ganaría de mano al cómic norteamericano al describir el origen de la raza cybertroniana. No mucho después de ese punto de inflexión en seis partes, la propia *TFUK* cambiaría al fusionarse (más o menos) con *Action Force*. Todo esto, y mucho más, se explicará en el Volumen 5.

Sin embargo, antes de dar carpetazo a este capítulo, merece la pena echar un último vistazo a la serie *TFUK* de 1987, cuando Furman tomó el control de la serie insignia de Marvel UK.

"Echo la vista atrás y pienso, 'Dios mío, aquello debió de ser algo estresante y horrible', pero jamás tuvimos esa sensación en aquel momento. Tenía veintitantos años y sacábamos un cómic semanal, y tenía que escribir todas mis historias por las noches y los fines de semana... Había muchas cosas en marcha".

Resumiendo la historia, 1987 fue el año del debut de Death's Head, Bumblebee se convirtió en Goldbug, Marvel UK realizó su primer *crossover* y los lectores conocieron a los Headmasters y a los Targetmasters. Sin embargo, para Furman, todo cambió con el número 113 y la primera parte de "Wanted".

"Supongo que considero que Death's Head fue mi mayor éxito, si hablamos del cómic, de aquella era. La génesis del personaje es muy significativa para mí como guionista, y en aquella tanda de historias de Transformers él realmente añadió un elemento extra: no era un Transformer, pero estaba hasta cierto punto a la altura en los niveles de fuerza, mezclado con todo aquello, y creo que fue bastante significati-



GRIM GRAMS Award Comics
23 Robinson Place
Barnet, Middlesex HA5 2AA
LONDON, UK

Dear Grimlock,
WHAT IS WRONG WITH THIS COMIC? Since I started collecting Transformers you people seem to have had it in for Optimus Prime. Everything seems to go wrong for him! First, he gets defeated by Shockwave—and then his head is removed and the power of the creation matrix tapped. Second, when his head is back on his shoulders, he has a crisis of command and almost loses respect of his fellow Autobots. Then Prime is almost defeated rescuing Bumblebee. Third, his gun blows up at the end of Decepticon Hunt injuring him. Fourth, he, Primal and Ratchet are thought to be dead when they are whisked off to battle in an alien dimension. Fifth, Prime is hunted by the Predacons on Earth and his fellow Autobots on Cybertron. And finally, Prime is destroyed by the human, Ethan Zachary after battling Megatron in Microworld. Pathetic! How can you be so cruel to the best Autobot of all!

R. Ratcliffe,
Warrington.

Dear Grimlock,
In issue 107, page 8, picture 3, Megatron asks Shockwave if he wants to challenge for leadership again. But if Megatron has forgotten the past events—where Shockwave tried to usurp his command—how does he remember them again suddenly? Apart from this mistake, your comic is great.

Jon Hardy,
Hinckley.

As I've already told you, the chances of Ultra Magnus becoming Autobot leader are less than zero. I find it amusing that you'd even consider him when you have such a superb replacement for Optimus Prime in me! It's always possible that Galvatron will make his bid for the Decepticon leadership, but I wouldn't hold your breath if I were you. I can reveal that the Ultra Magnus Galvatron saga comes to the conclusion of an explosive final, by the look of things! Conclusion in this year's Transformers Annual. More on this later.

Dear Grimlock,
Since you already know how great both you and the comic are, I won't bother telling you again. Could you please answer me these questions— with Optimus Prime gone, and Megatron on the way out, will Ultra Magnus and Galvatron become the leaders of the Autobots and Decepticons, respectively? By the way, did Megatron kill Brawl in issue 107?
Brian Stuart,
Dublin.

Brawl, though nursing an extremely sore head, will recover — in time. Typical of those dirtwad Decepticons—stupid, but resilient!

Dear Grimlock,
In issue 107, page 8, picture 3, Megatron asks Shockwave if he wants to challenge for leadership again. But if Megatron has forgotten the past events—where Shockwave tried to usurp his command—how does he remember them again suddenly? Apart from this mistake, your comic is great.

Jon Hardy,
Hinckley.

MISTAKE! Methinks you presume too much on my widely recognised good humour. I'd a mistake is only a mistake, when I say it is a mistake. In this case, it is you who are somewhat in error. Though Megatron's ammonia blotted out Shockwave's first Predacon-assisted attack, there were other attempts by Shockwave to secure the Decepticon leadership that he did remember. Megatron and Shockwave battled in issues 25 and 63.

15



GRIM GRAMS Award Comics
23 Robinson Place
Barnet, Middlesex HA5 2AA
LONDON, UK

Dear Grimlock,
WHAT IS WRONG WITH THIS COMIC? Since I started collecting Transformers you people seem to have had it in for Optimus Prime. Everything seems to go wrong for him! First, he gets defeated by Shockwave—and then his head is removed and the power of the creation matrix tapped. Second, when his head is back on his shoulders, he has a crisis of command and almost loses respect of his fellow Autobots. Then Prime is almost defeated rescuing Bumblebee. Third, his gun blows up at the end of Decepticon Hunt injuring him. Fourth, he, Primal and Ratchet are thought to be dead when they are whisked off to battle in an alien dimension. Fifth, Prime is hunted by the Predacons on Earth and his fellow Autobots on Cybertron. And finally, Prime is destroyed by the human, Ethan Zachary after battling Megatron in Microworld. Pathetic! How can you be so cruel to the best Autobot of all!

R. Ratcliffe,
Warrington.

Dear Grimlock,
In issue 107, page 8, picture 3, Megatron asks Shockwave if he wants to challenge for leadership again. But if Megatron has forgotten the past events—where Shockwave tried to usurp his command—how does he remember them again suddenly? Apart from this mistake, your comic is great.

Jon Hardy,
Hinckley.

As I've already told you, the chances of Ultra Magnus becoming Autobot leader are less than zero. I find it amusing that you'd even consider him when you have such a superb replacement for Optimus Prime in me! It's always possible that Galvatron will make his bid for the Decepticon leadership, but I wouldn't hold your breath if I were you. I can reveal that the Ultra Magnus Galvatron saga comes to the conclusion of an explosive final, by the look of things! Conclusion in this year's Transformers Annual. More on this later.

Dear Grimlock,
Since you already know how great both you and the comic are, I won't bother telling you again. Could you please answer me these questions— with Optimus Prime gone, and Megatron on the way out, will Ultra Magnus and Galvatron become the leaders of the Autobots and Decepticons, respectively? By the way, did Megatron kill Brawl in issue 107?
Brian Stuart,
Dublin.

Brawl, though nursing an extremely sore head, will recover — in time. Typical of those dirtwad Decepticons—stupid, but resilient!

Dear Grimlock,
In issue 107, page 8, picture 3, Megatron asks Shockwave if he wants to challenge for leadership again. But if Megatron has forgotten the past events—where Shockwave tried to usurp his command—how does he remember them again suddenly? Apart from this mistake, your comic is great.

Jon Hardy,
Hinckley.

MISTAKE! Methinks you presume too much on my widely recognised good humour. I'd a mistake is only a mistake, when I say it is a mistake. In this case, it is you who are somewhat in error. Though Megatron's ammonia blotted out Shockwave's first Predacon-assisted attack, there were other attempts by Shockwave to secure the Decepticon leadership that he did remember. Megatron and Shockwave battled in issues 25 and 63.

15



GRIM GRAMS Award Comics
23 Robinson Place
Barnet, Middlesex HA5 2AA
LONDON, UK

Dear Grimlock,
WHAT IS WRONG WITH THIS COMIC? Since I started collecting Transformers you people seem to have had it in for Optimus Prime. Everything seems to go wrong for him! First, he gets defeated by Shockwave—and then his head is removed and the power of the creation matrix tapped. Second, when his head is back on his shoulders, he has a crisis of command and almost loses respect of his fellow Autobots. Then Prime is almost defeated rescuing Bumblebee. Third, his gun blows up at the end of Decepticon Hunt injuring him. Fourth, he, Primal and Ratchet are thought to be dead when they are whisked off to battle in an alien dimension. Fifth, Prime is hunted by the Predacons on Earth and his fellow Autobots on Cybertron. And finally, Prime is destroyed by the human, Ethan Zachary after battling Megatron in Microworld. Pathetic! How can you be so cruel to the best Autobot of all!

R. Ratcliffe,
Warrington.

Dear Grimlock,
In issue 107, page 8, picture 3, Megatron asks Shockwave if he wants to challenge for leadership again. But if Megatron has forgotten the past events—where Shockwave tried to usurp his command—how does he remember them again suddenly? Apart from this mistake, your comic is great.

Jon Hardy,
Hinckley.

As I've already told you, the chances of Ultra Magnus becoming Autobot leader are less than zero. I find it amusing that you'd even consider him when you have such a superb replacement for Optimus Prime in me! It's always possible that Galvatron will make his bid for the Decepticon leadership, but I wouldn't hold your breath if I were you. I can reveal that the Ultra Magnus Galvatron saga comes to the conclusion of an explosive final, by the look of things! Conclusion in this year's Transformers Annual. More on this later.

Dear Grimlock,
Since you already know how great both you and the comic are, I won't bother telling you again. Could you please answer me these questions— with Optimus Prime gone, and Megatron on the way out, will Ultra Magnus and Galvatron become the leaders of the Autobots and Decepticons, respectively? By the way, did Megatron kill Brawl in issue 107?
Brian Stuart,
Dublin.

Brawl, though nursing an extremely sore head, will recover — in time. Typical of those dirtwad Decepticons—stupid, but resilient!

Dear Grimlock,
In issue 107, page 8, picture 3, Megatron asks Shockwave if he wants to challenge for leadership again. But if Megatron has forgotten the past events—where Shockwave tried to usurp his command—how does he remember them again suddenly? Apart from this mistake, your comic is great.

Jon Hardy,
Hinckley.

MISTAKE! Methinks you presume too much on my widely recognised good humour. I'd a mistake is only a mistake, when I say it is a mistake. In this case, it is you who are somewhat in error. Though Megatron's ammonia blotted out Shockwave's first Predacon-assisted attack, there were other attempts by Shockwave to secure the Decepticon leadership that he did remember. Megatron and Shockwave battled in issues 25 and 63.

15



GRIM GRAMS Award Comics
23 Robinson Place
Barnet, Middlesex HA5 2AA
LONDON, UK

Dear Grimlock,
WHAT IS WRONG WITH THIS COMIC? Since I started collecting Transformers you people seem to have had it in for Optimus Prime. Everything seems to go wrong for him! First, he gets defeated by Shockwave—and then his head is removed and the power of the creation matrix tapped. Second, when his head is back on his shoulders, he has a crisis of command and almost loses respect of his fellow Autobots. Then Prime is almost defeated rescuing Bumblebee. Third, his gun blows up at the end of Decepticon Hunt injuring him. Fourth, he, Primal and Ratchet are thought to be dead when they are whisked off to battle in an alien dimension. Fifth, Prime is hunted by the Predacons on Earth and his fellow Autobots on Cybertron. And finally, Prime is destroyed by the human, Ethan Zachary after battling Megatron in Microworld. Pathetic! How can you be so cruel to the best Autobot of all!

R. Ratcliffe,
Warrington.

Dear Grimlock,
In issue 107, page 8, picture 3, Megatron asks Shockwave if he wants to challenge for leadership again. But if Megatron has forgotten the past events—where Shockwave tried to usurp his command—how does he remember them again suddenly? Apart from this mistake, your comic is great.

Jon Hardy,
Hinckley.

As I've already told you, the chances of Ultra Magnus becoming Autobot leader are less than zero. I find it amusing that you'd even consider him when you have such a superb replacement for Optimus Prime in me! It's always possible that Galvatron will make his bid for the Decepticon leadership, but I wouldn't hold your breath if I were you. I can reveal that the Ultra Magnus Galvatron saga comes to the conclusion of an explosive final, by the look of things! Conclusion in this year's Transformers Annual. More on this later.

Dear Grimlock,
Since you already know how great both you and the comic are, I won't bother telling you again. Could you please answer me these questions— with Optimus Prime gone, and Megatron on the way out, will Ultra Magnus and Galvatron become the leaders of the Autobots and Decepticons, respectively? By the way, did Megatron kill Brawl in issue 107?
Brian Stuart,
Dublin.

Brawl, though nursing an extremely sore head, will recover — in time. Typical of those dirtwad Decepticons—stupid, but resilient!

Dear Grimlock,
In issue 107, page 8, picture 3, Megatron asks Shockwave if he wants to challenge for leadership again. But if Megatron has forgotten the past events—where Shockwave tried to usurp his command—how does he remember them again suddenly? Apart from this mistake, your comic is great.

Jon Hardy,
Hinckley.

MISTAKE! Methinks you presume too much on my widely recognised good humour. I'd a mistake is only a mistake, when I say it is a mistake. In this case, it is you who are somewhat in error. Though Megatron's ammonia blotted out Shockwave's first Predacon-assisted attack, there were other attempts by Shockwave to secure the Decepticon leadership that he did remember. Megatron and Shockwave battled in issues 25 and 63.

15

Una selección de "Grim Grams". En el sentido de las agujas del reloj, desde arriba a la izquierda: números 115, 119, 132 y 122.

TRANSFORMERS

TARGETMASTER DECEPTICONS.

TARGET MASTERS

SCOURGE
WITH MINI-WEAPON 'FRACAS'

MISFIRE
WITH MINI-WEAPON 'AIMLESS'

SLUGSLINGER
WITH MINI-WEAPON 'CALIBURST'

TRIGGERHAPPY
WITH MINI-WEAPON 'BLOWPIPE'

CYCLONUS
WITH MINI-WEAPON 'NIGHT STICK'

MODE 1

MINI ROBOT
COMPANION ON FULL
BATTLE ALERT.

MODE 2

MINI ROBOT
TRANSFORMS INTO
WEAPON.

MODE 3

TRANSFORMED WEAPON
IS ARMED AND
READY FOR BATTLE.

This is a battle alert!

The new Targetmaster Autobots and Decepticons have arrived from the distant planet Nebulos.

Each comes with a mini robot companion which transforms into a deadly weapon (for use when the Targetmasters are in either robot or vehicle mode).

The new Targetmasters are armed and ready for battle.

Ignore them at your peril!

TRANSFORMERS
MORE THAN MEETS THE EYE!

KUP AND MINI-WEAPON 'RECOIL'

BLARR
AND MINI-WEAPON 'HAWWIRE'

POINTBLANK
AND MINI-WEAPON 'PEACEMAKER'

SURE SHOT
AND MINI-WEAPON 'SPOIL SPORT'

HOT ROD
AND MINI-WEAPON 'FIRE BOLT'

CROSSHAIRS
AND MINI-WEAPON 'PINPOINTER'

TARGETMASTER AUTOBOTS.



WORKINGHAM
BERKSHIRE

TRANSFORMERS

Esta versión tamaño póster del anuncio de los Targetmasters se entregó gratuitamente con el número 140.

TRANSFORMERS™

IS IN YOUR
NEWSAGENTS
NOW!

Make sure of your copy of *Transformers* every week by completing the order coupon with your name and address, checking with your parents that it's okay for you to order *Transformers* (and asking them to sign the coupon), and then handing the coupon to your newsagent – specifying whether you want your copy back for collection or delivered to your held door. He'll then know that you want *Transformers* every week, and you'll know there's a copy waiting for you!



To my newsagent:
Please reserve me a copy of Marvel's
The Transformers comic every week.
Hold it back for collection*/Deliver it
with our regular paper order*
*Delete as applicable.

NAME _____

ADDRESS _____

Signature of parent or guardian _____

DO IT – YOU KNOW IT MAKES SENSE!

Este cupón de suscripción, que apareció por primera vez en el número 144, utilizaba parte del dibujo de la portada, no publicada aún, del *Transformers Annual* de 1988.

vo en lo que se refiere a hacia dónde fueron esas historias. Y se le echó de menos cuando lo sacamos de *Transformers*.

“Puso el Universo Transformers en otra esfera: de repente vimos que había un universo enorme ahí fuera... que había otros planetas y personajes que explorar, que ocurrían otras cosas, y aquello fue realmente emocionante.

“Con su primera aparición entiendes que en otros mundos se habla de lo que ocurre en Cybertron, y se podría decir que eso nos hizo notar que amplia-

bamos la mitología, con la guerra propagándose a otros planetas y otras razas. Y creo que ahí está la fuerza de esas historias: empezaron a hacerlo todo más grande y más cósmico, que en realidad es algo con lo que seguí adelante a partir de aquel momento. El principio de *Transformers* como una gran ópera espacial. Se puede trazar una línea entre Death's Head y [en 'Legacy of Unicron'] la explicación de la historia del origen de Cybertron, así que, de cierta manera, Death's Head fue donde todo empezó a mirar al exterior”.

Sección “Next Week” del número 145.



NEXT WEEK

AN EPIC NEW YEAR!

In seven days' time we blast into the New Year with the first episode of the biggest, most shocking Transformers story we've ever presented! It may be January 1st, 1988 for the rest of you, but here on Transformers it'll be New Year's Day – 2008! Yep, it's back to the future next issue, as we pick up the strands of storyline left dangling after issue 133/134's *Head-Hunt!* The bounty-hunter, Death's Head, has an unfinished contract to complete – namely, bringing Rodimus Prime the heads of the Decepticons, Cyclonus and Scourge. The hunt draws to a close on the planet of Junk (home of Wreck-Gar and the Junkions), and it is there that our all-new epic story begins! What Death's Head discovers there will forever alter the course of future Transformers history! We can't say any more without giving the whole game away, so make sure you're here in one week's time – you won't regret it!

**TRANSFORMERS 146 – BEGINNING
OUR GREATEST YEAR SO FAR!**

NEXT WEEK



MAGIA NEGRA

Muy a menudo, los aficionados al cómic utilizan indistintamente los conceptos “artista” y “dibujante a lápiz”. Al hacer eso te arriesgas a pasar por alto el papel del entintador, que puede dar vida a las ilustraciones de un dibujante y definir el aspecto de la historieta. Aunque muchos artistas entintan su propio trabajo (con gente como Geoff Senior haciendo de los blo-



Las tintas de Baskerville aparecieron por primera vez en el número 118 (dibujo a lápiz de Jeff Anderson).

ques negros una característica visual), otros se alegran al confiar ese paso del proceso creativo a otra persona.

Dos de los entintadores más dotados y prolíficos de *TFUK* fueron Stephen “Baskers” Baskerville, que debutó en el número 118 (con la Parte 2 de “Hunters”), y que habitualmente formaba pareja artística con Jeff Ander-

son; y Tim Perkins, que durante muchos años fue el compinche de juega habitual de Will Simpson, y que trabajó en “Target: 2006” y en muchas otras historias.

“Cuando comencé a trabajar en *Transformers* ya había tenido muchos trabajos de entintado en Marvel UK”, recuerda Baskerville. “Había trabajado en *Spiderman & Zoids* y en *Thundercats*, y había disfrutado de ambos sin tener la más remota idea sobre de qué iban. Y *Transformers* fue más de lo mismo, me temo... me divertía haciendo que todas las cosas metálicas parecieran chulas y brillantes, esperando pasar a la siguiente serie licenciada que Marvel UK publicara sin echar un solo vistazo atrás a *Transformers*. No terminó resultando así, ¿verdad?”

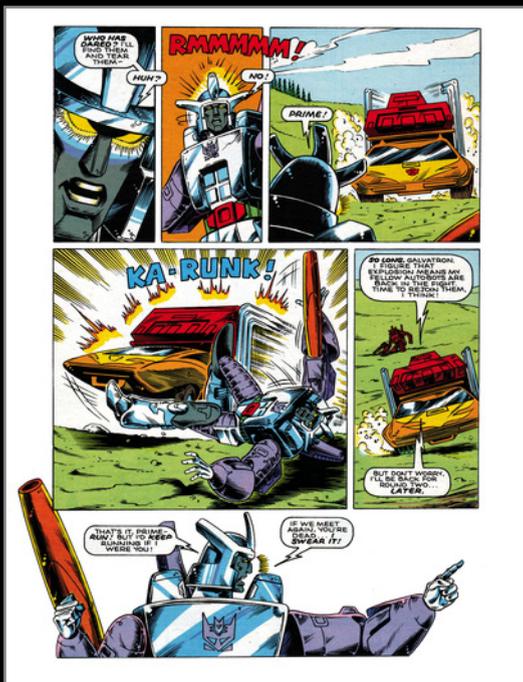
El amor de Baskerville por los cómics puede rastrear hasta su infancia, cuando a su hermano y a él se les permitía escoger de vez en cuando un cómic norteamericano. “Mi hermano siempre elegía *Superman*, pero yo prefería *Wonder Woman*... ni siquiera me planteo pensar en las implicaciones psicológicas de aquello. Entonces, algunos años después, mi hermano empezó a traer *Fantastic*, un cómic británico que reeditaba cómics Marvel en blanco y negro, y que yo hojeaba sin mucho interés. Una semana [en el número 47, aparecido en enero de 1968], publicaron *Iron Man* de Gene Colan y Jack Abel, una historia en la que daban por muerto a Tony Stark en el castillo del Caballero Negro, y su secretaria, Pepper Potts, lo salva al enchufarlo a la toma eléctrica principal. Y a partir de aquello quedé completamente enganchado: tenía que encontrar todos los cómics americanos que pudiera encontrar”.

Gene Colan se convertiría en una de las mayores inspiraciones de Baskerville, junto a Neal Adams y Jim Steranko. “Incluso entonces, los entintadores eran importantes... Tom Palmer y Dick Giordano en particular. Más recientemente, como equipo artístico, Jim Lee y Scott Williams eran difíciles de superar.

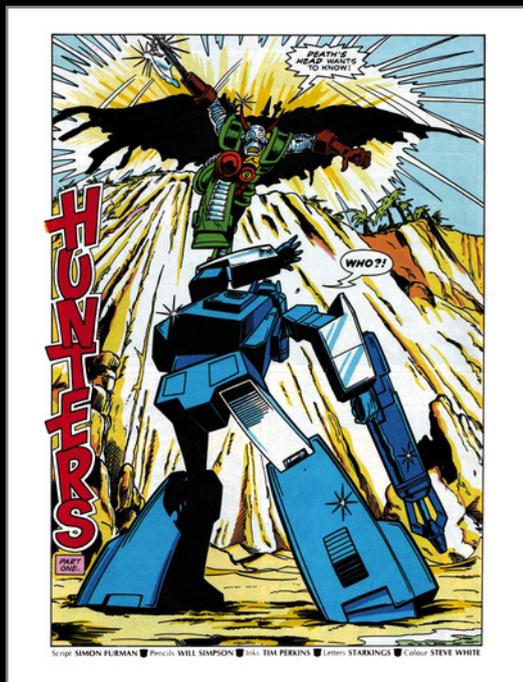
“En lo que se refiere a mi entrada en la industria del cómic, creo que todo se remonta a aquella historia de *Iron Man* de Gene Colan. Cuando había leído aquel número por lo menos 27 veces necesitaba una razón para seguir mirando aquellos dibujos, así que decidí copiarlos. Entonces el resto de los críos del colegio lo vieron y empecé a ser conocido por mis compañeros como ‘bueno en arte’. Creo que a partir de aquel momento esperé ganarme la vida dibujando algo... y aunque siempre había esperado que ese ‘algo’ fueran los cómics, en aquel entonces parecía bastante improbable, pues la clase de cómics que me gustaban eran todos norteamericanos. Por suerte, en el periodo de tiempo que pasó entre aquellas páginas de *Iron Man* y que me graduara en la escuela de arte, apareció *2000AD* y Marvel UK empezó a publicar cómics de producción local.

“Mi primer trabajo profesional en los cómics fue para *10-4 Action*, una revista que aprovechó la moda de la CB Radio [Citizens Band Radio (Radio de Banda Ciudadana) afición a las comunicaciones de onda corta] de principios de los años 80... un trabajo que conseguí gracias a un amigo que vio un anuncio en un periódico local. Entonces, Alan Moore seleccionó una historieta que yo había creado y dibujado, ‘Dandy In The Underworld’, para *Swiftsure*, un título publicado por la editorial Harrier Comics de Martin Lock. *Swiftsure* también lanzó las carreras de Mike Collins y Jeff Anderson [colaboradores de *TFUK*].

“Cuando John Tomlinson era editor en Marvel UK, vio mi material de ‘Underworld’ y elogió el hábil acabado de los dibujos... lo que probablemente podría reformularse como ‘tus dibujos apestan pero no eres



Del número 118.



Una de las páginas favoritas de Perkins en TF, del número 117 (dibujo a lápiz de Will Simpson).

malo ocultando el hecho con tu entintado'. Me preguntó si me interesaría trabajar como entintador. Naturalmente mi respuesta fue, 'Y tanto que sí'".

"Muchos entintadores empiezan como aspirantes a dibujante, creo que en mi caso, al haber aprendido a dibujar mirando cómics entintados, quizá fue siempre el 'acabado' lo que me interesó. Sin duda, entintar es lo que me siento más cómodo haciendo, especialmente sobre lápices que son los suficientemente imprecisos para dejarme añadir algo de creatividad sin saturar el dibujo con mi estilo. Por eso es tan divertido trabajar sobre el dibujo a lápiz de Andrew Wildman. También disfruté entintando el dibujo a lápiz en un estilo 'Marvel clásico' de Alex Saviuk para *Web Of Spider-Man*".

A pesar de su preferencia por el entintado, no pasó mucho tiempo antes de que Baskerville tuviera una oportunidad para dibujar también Transformers. "Sí, los editores en Marvel UK se alegraron bastante al darme libertad con las portadas. Richard Starkings empezó todo aquello al darme portadas para *Thundercats*, y [con el número 178] empecé a recibir también portadas para *Transformers*". Baskerville llegaría a dibujar otras 21 portadas, siendo la última la del número 312 en abril de 1991.

Baskerville recuerda con cariño trabajar para Marvel UK durante su apogeo entre mediados y finales de los años 80. "Solía ir a las oficinas en Londres por lo menos un par de veces por semana, así que parecía ser un hogar lejos del hogar. Siempre hubo una atmósfera muy alegre, y sabías que si te quedabas por allí el tiempo suficiente alguien te daría algo de trabajo extra. Siempre estuvo muy bien trabajar con Simon, muy entusiasta, especialmente con todo lo relacionado con *Transformers*."

"La otra cosa genial era lo relajados que estaban en lo referente a utilizar nuestros propios estilos en los dibujos, aunque aquellos fueran personajes licenciados. Pero permitir aquella individualidad, por ejemplo, fue lo que permitió que Andrew Wildman pudiera prestar aquella humanidad y profundidad

emocional a personajes de *Transformers*. Y el resto de artistas también eran muy buenos: Jeff Anderson y Robin Smith tenían ambos un estilo ilustrativo realista y muy clásico, Geoff Senior tenía el dinamismo de Jack Kirby y Dan Reed tenía el estilo Marvel US años 70. ¡Menuda colección!".

En la actualidad, Baskerville vuelve a trabajar con Simon Furman y Andy Wildman en *Transformers: Regeneration One*, la continuación de la serie de Marvel US. Como artista y guionista ha creado "Treasure" (para la revista *CLINT* de Mark Millar), y "Arthur King's Half-World War" (para *Strip*). "Y me acaban de decir que mi historietita más reciente, 'Just Force: Kid Friendly Is Dead', va a publicarse en *Aces Weekly*, la revista digital de David 'V de Vendetta' Lloyd. Lejos de los cómics, hago mucha ilustración *free-lance*, algo de cursos de aprendizaje por Internet, y de vez en cuando paso una temporada como artista conceptual en un estudio de videojuegos".

Le preocupa que los entintadores profesionales sean pronto algo del pasado. "Veo el papel del entintador disminuyendo en los próximos años, puesto que los artistas crean el dibujo de líneas con lápices y los coloristas toman ese dibujo a lápiz y crean arte completamente terminado a partir de él. A mí me gustan mis cómics adecuadamente entintados... pero puede que pronto esté en minoría".

Tim Perkins fue otro de los estandartes de Marvel UK que llegó a profesional del cómic a mediados de los años 80. Para su primer trabajo en *TFUK* lo unieron a Barry Kitson, pero es más conocido por los aficionados a *Transformers* por colaborar con Will Simpson.

"Mi primer trabajo para los cómics se publicó en *The Mighty World of Marvel* in 1984", relata Perkins. "Respondiendo a una solicitud de presentaciones de nuevos talentos, escribí y dibujé una historia corta, 'Metempsychosis', que se publicó en el número 14.

"Me invitaron a visitar Marvel UK para mostrar mi portafolio a los editores, y recuerdo que esperaba ver una enorme torre con la palabra 'Marvel' estampada

en lo alto en un enorme letrero y figuras a tamaño real de Spider-Man. Pero me encontré en el exterior de una entrada lateral parcialmente bloqueada por contenedores metálicos con ruedas. Entré, subí las escaleras y vi a Spider-Man y a Hulk junto al logotipo de Marvel.

"Mientras estaba en la visita conocí a Barry Kitson que, en aquel momento, trabajaba en el cómic británico de *Spiderman*. Me preguntó si me gustaría entintar sus dibujos a lápiz como una forma de conseguir trabajo en Marvel. Así que entinté algunos de sus trabajos de muestra y se los envié a Marvel, que siempre decían, 'Un material magnífico, Tim', pero no conseguía trabajo alguno. Entonces, una tarde recibí una llamada de Barry preguntando si podría ayudarle a entintar un número de *Transformers* para el que se estaba retrasando en la fecha de entrega. Llegué a su casa el día siguiente y realicé mi primer trabajo regular publicado entintando a Barry en el número 50 del cómic británico [la Parte 4 de 'Dinobot Hunt']".

A diferencia de muchos de sus contemporáneos, Perkins ya era un fan de los Robots De Incógnito cuando le ofrecieron trabajar en *TFUK*. "Yo ya había empezado a coleccionar las versiones US y UK del cómic, y algunos de los primeros muñecos, así que, sí, ya había oído hablar de los Transformers antes de empezar a trabajar con Barry".

A Perkins se le acreditó "asistencia artística" a Kitson. "Ayudé a Barry a entintar tanto de aquel número como pude", explica. "Tenía que emular su estilo de entintado y adaptar mi trabajo con pincel a su trabajo con la pluma. Quería engañar al lector para que viera las líneas de un único entintador. Recuerdo que Barry dibujaba en una habitación de la casa y yo entintaba sus páginas en otra, escuchando *The Wall* de Pink Floyd todo el fin de semana en el pequeño sistema de música portátil de Barry".

"Poco después recibí una llamada de Ian Rimmer. En Marvel tenían algunos problemas para decidir si yo había trabajado en alguna de aquellas páginas, pues eran incapaces de ver dónde terminaba el trabajo a pluma de Barry y dónde empezaba mi trabajo con pincel. Le dije a Ian que era fácil de ver: lo único que tenía que hacer era pasar la mano por encima de las páginas terminadas. Si estaba áspero, aquello era el trabajo de Barry con la pluma; si estaba suave, era mi trabajo con el pincel. Ian quedó asombrado al percatarse de que había emulado el estilo de Barry línea por línea. Me ofreció entintar a Kev Hopgood en *Zoids* en aquel mismo instante".

Perkins entintó el dibujo de Will Simpson en la Parte 3 de "In The National Interest" y colaboró de nuevo con Simpson en tres partes de "Target: 2006". Para cuando los dos trabajaron juntos en las 19 páginas de "Distant Thunder" en el número 100, ya eran un equipo con todas las de la ley.

"Sí, llegado aquel momento ya era el entintador elegido por Ian Rimmer para Will. Me encantaba trabajar en sus páginas. Su dibujo estaba abarrotado de líneas por todas partes, pero eso me daba cierto margen para aportar algo al resultado final. Me daba posibilidades en lo referente a qué líneas entintar o elegir una línea en un punto medio, mientras que habitualmente, con otros dibujantes, todo estaba en la página, listo para ser entintado. Nunca fue cuestión de calcar, pero con el dibujo de Will podía tomar más decisiones sobre qué aspecto terminaría teniendo. Las ilustraciones a página completa de 'Target: 2006' y 'Hunters!' son algunas de las mejores imágenes que hemos creado.

"Cuando comencé a estar cómodo entintando su trabajo, cambios editoriales hicieron que muchos de nosotros nos viéramos obligados a buscar trabajo en otras empresas. Will ya trabajaba con otras editoriales en aquella época, y le pedían que aumentara su producción en todas ellas, incluida Marvel, así que a mí me pedían más y más que entintara su trabajo. Los dos episodios de 'Worlds Apart!' fueron los últimos en los que trabajamos juntos, y serían mi último trabajo para *Transformers*.

"El personal editorial de Marvel UK había cambiado y entraba sangre nueva constantemente, así que muchos nos encontramos excluidos durante una época. Cuando Simon Furman dijo que quería que volviera a *Transformers*, en aquel momento yo estaba ocupado trabajando para otras editoriales como London Editions y Fleetway, editores de *2000AD*".

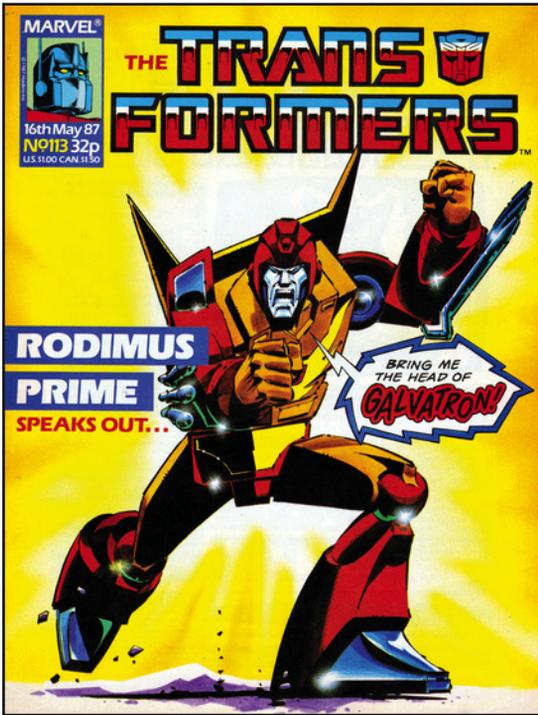
Como Baskerville y otros creadores que se abrieron paso a los cómics gracias a *Transformers*, Perkins tiene recuerdos felices de su etapa trabajando para Marvel UK.

"Me siento asombrosamente afortunado de poder decir que trabajé para Marvel UK en uno de sus momentos más brillantes. Las amistades que ayudó a forjar se han mantenido a lo largo de los años. James Hill, Mike Collins y John Ridgway, mi mentor y un tipo increíblemente creativo, contactan conmigo casi todas las semanas. Y la empresa de Richard Starkings, Comicraft, se encargó del rotulado para mi serie de novelas gráficas de 'ciencia fusión', *Worlds End*".



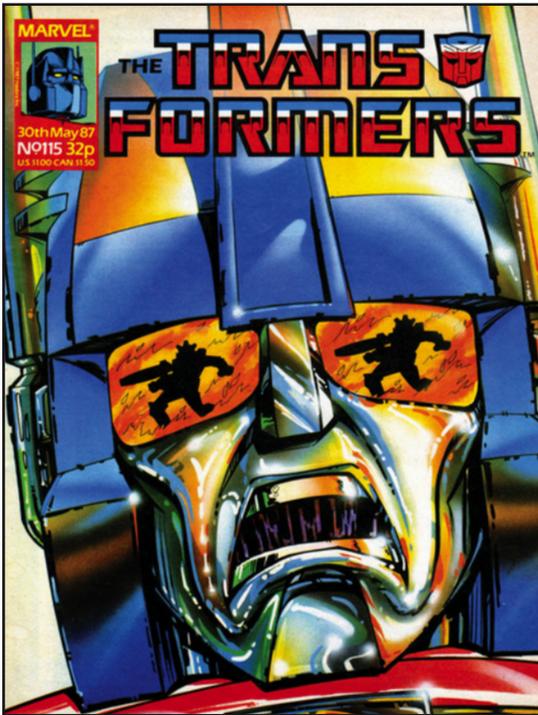
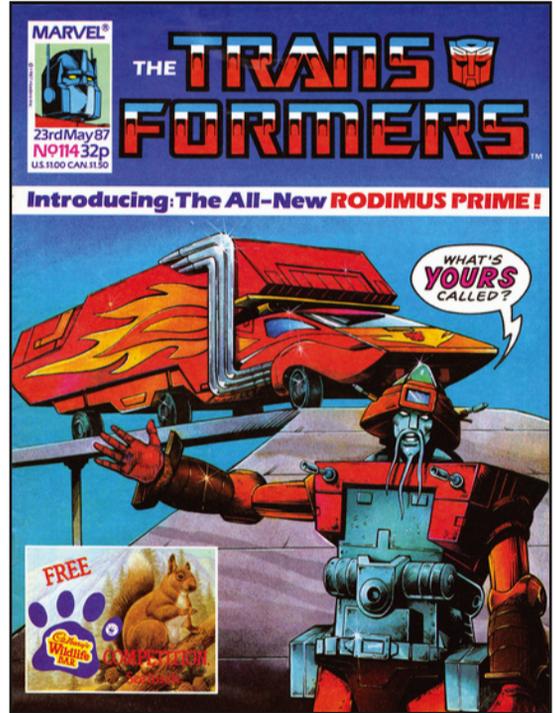
Perkins trabajó con Will Simpson en la Parte 1 de "Prey", reeditada en *Transformers Clásicos UK Volumen 3*.





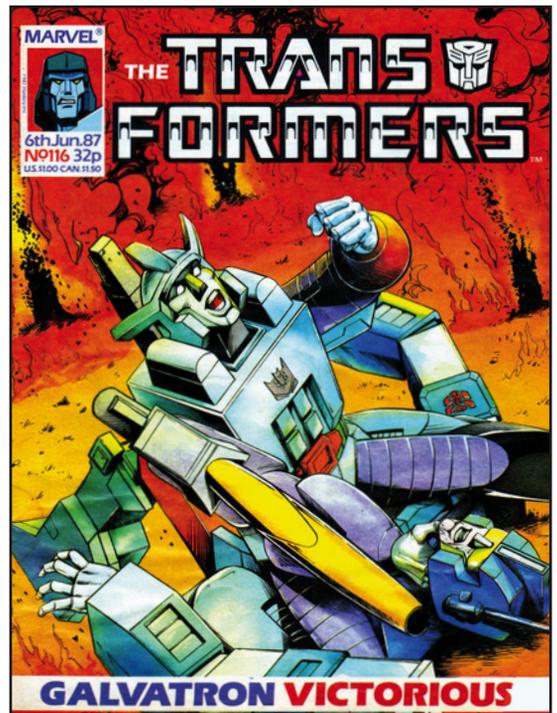
Izquierda:
Número 113 (16 de mayo de 1987) · Portada de Geoff Senior ·
 "Wanted: Galvatron, Dead or Alive" - Primera Parte · Primera aparición de Death's Head en *TFUK* · La historia de complemento "Inhumanoids" continúa · Queda establecido que Shockwave lidera a los Decepticons en el año 2007.

Debajo:
Número 114 (23 de mayo de 1987) · Portada de Jeff Anderson ·
 "Wanted: Galvatron, Dead or Alive" - Segunda Parte · Primera aparición de Wreck-Gar y Nautilus · (Aparente) Muerte de Bumblebee.



Encima:
Número 115 (30 de mayo de 1987) · Portada de Lee Sullivan ·
 "Burning Sky!" - Primera Parte · Primeros interiores dibujados por Dan Reed · Primera aparición de Cindy Newell.

Derecha:
Número 116 (6 de junio de 1987) · Portada de Jeff Anderson ·
 "Burning Sky!" - Segunda Parte · En "Transformers A to Z" aparecen Bombshell y Bonecrusher · Fijaos en el logo en color blanco, una variación excepcional.

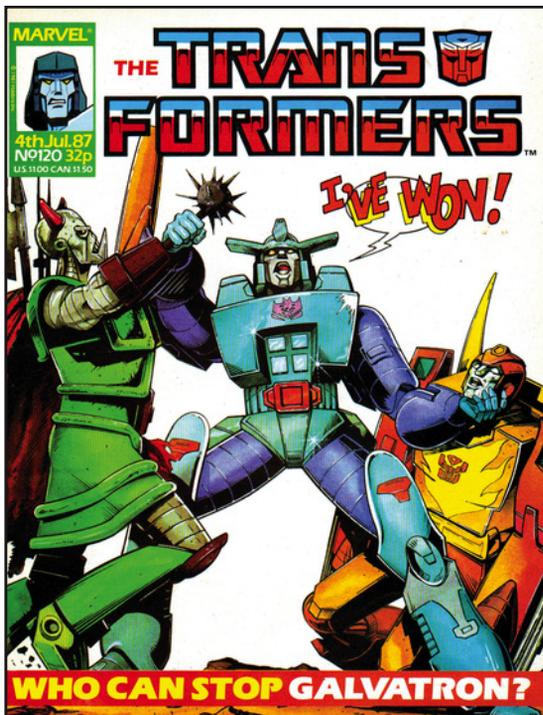
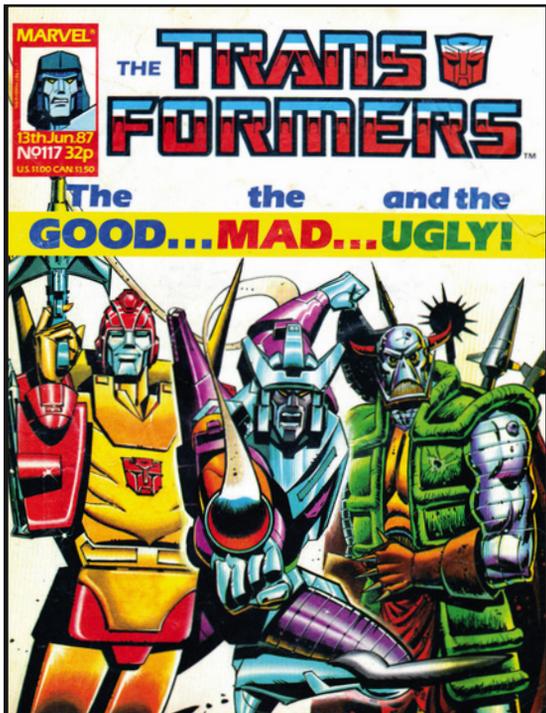


Debajo:

Número 117 (13 de junio de 1987) · Portada de Geoff Senior y John Burns · "Hunters" · Primera Parte · En "Transformers A to Z" aparecen Brawl y Brawn.

Derecha:

Número 118 (20 de junio de 1987) · Portada de Lee Sullivan · Primeros interiores entintados por Stephen Baskerville · "Hunters" · Segunda Parte · La primera aparición de Goldbug señala la primera gran divergencia con la continuidad norteamericana · Termina la historia de complemento *Inhumanoids*.

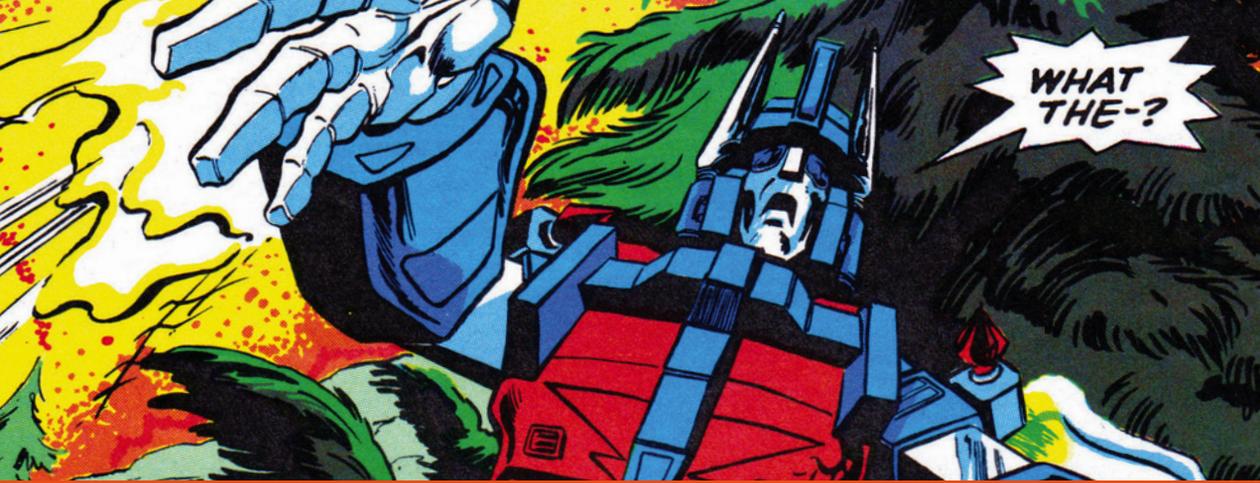


Izquierda:

Número 119 (27 de junio de 1987) · Portada de Will Simpson · "Fire on High!" · Primera parte · Última aparición de Optimus Prime en el recuadro superior de portada · Empieza una nueva historia de complemento, *Iron Man 2020* · En "Transformers A to Z" aparecen Breakdown y Bruticus.

Encima:

Número 120 (4 de julio de 1987) · Portada de Jeff Anderson · Última aparición de Megatron en el recuadro superior de portada · "Fire on High!" · Segunda parte · La historia terminó en el *Transformers Annual* de 1987.



SE BUSCA: GALVATRON, VIVO O MUERTO (WANTED: GALVATRON, DEAD OR ALIVE)

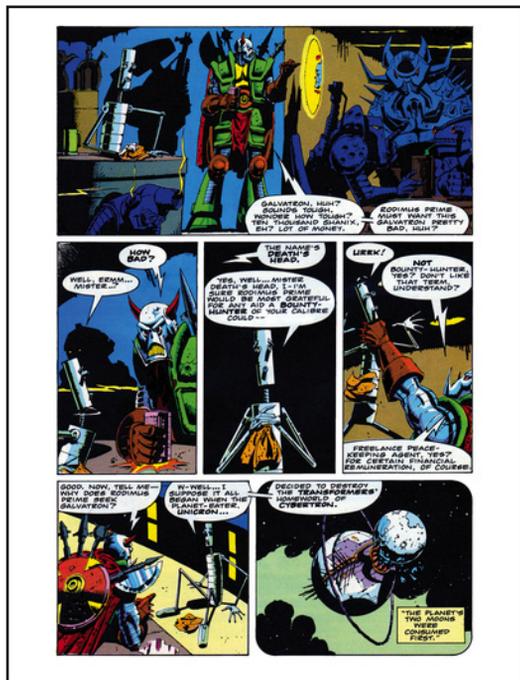
Editada originalmente en los números 113 a 120 y en el *Transformers Annual* de 1987.
Publicada entre el 16 de mayo y el 4 de julio de 1987 (números de la serie regular) y agosto de 1987 (el *Annual*).
Las primeras dos partes reeditadas en los números 221 a 224 (10 de junio a 1 de julio de 1989).
Historia completa reeditada en el recopilatorio *Fallen Angel* de Titan Books (publicado en noviembre de 2002).

“¿Y DE QUÉ VA TODO ESTO, ENTONCES?”

Aunque nunca se promocionó como tal, “Wanted: Galvatron, Dead or Alive” (técnicamente el título de las primeras dos partes de un arco argumental de nueve) era sin duda la secuela tanto de “Target: 2006” como de *Transformers: The Movie*. Aunque Galvatron había regresado a las páginas de *TFUK* en “Fallen Angel” (números 101 y 102), aquellas 22 páginas no fueron más que un interludio en la dominante trama de Galvatron. Y al igual que “Target: 2006” había acontecido, por necesidad, temporalmente dentro de la propia película, técnicamente también lo había hecho “Fallen Angel”. Al estrellarse contra la Tierra en 1987, Galvatron recuerda activar su artefacto de viaje temporal tras ser expulsado de Unicron por Rodimus Prime... una escena que tiene lugar pocos minutos antes del final de la película.

“Wanted” fue pues la primera historia en *TFUK*... y la primera historieta en general... que se desarrollaba en un Universo Transformers alterado por los acontecimientos de la película. En la Parte 1, el primer texto de apoyo (“El mundo robótico de Elpasos, fecha terrestre: 2007”) es apasionante. Determina tiempo y lugar, pero tanto el tiempo como el lugar son significativos: por primera vez leemos una historia ambientada en el futuro y visitamos un planeta alienígena que no es Cybertron. Y descubrimos que hay otras razas mecánicas que no son la cybertroniana. No está mal para un simple texto de apoyo.

En los Estados Unidos, la película se utilizó para relanzar la serie animada: la Temporada 3 está ambientada en el futuro, tras la destrucción de Unicron, y sigue las aventuras del reparto de la película. Simon Furman era ajeno a la dirección que tomaba la serie de televisión (“Aunque jamás nos preocupó demasiado lo que hacían, o no, en la serie”), pero por separado había decidido seguir un camino similar: para él la película también era una oportunidad para ampliar el Universo Transformers. Y lo que era más importante, para alguien que estaba acostumbrado a escribir historias diseñadas para encajar eficientemente en la narrativa de otra persona, era una oportunidad para



Death's Head realiza su primera aparición en el Universo Transformers.

crear su propia microcontinuidad; una continuidad que aún pretendía ensamblarse con las historias actuales impulsadas por *TFUK*, evidentemente, pero una continuidad que le permitiría libertad para explicar historias épicas con mucho en juego sin tener que preocuparse por cómo encajarían con el siguiente guion de Bob Budiansky para la serie norteamericana.

“Tuvimos la suerte de que en el cómic norteamericano no querían ambientar historias después de la película. Hablamos al respecto y dijimos, ‘¿tenéis planes para el reparto del futuro?’, y de manera casi inequívoca dijeron que no. Creo que juzgaron la película como un gran fracaso, o no les interesó seguir

por ahí. Y es probable que estuvieran en su ciclo de tener que hacer aparecer en el cómic a la nueva oleada de juguetes/personajes.

“Por lo que, sí, creo que el final de la película me dio ese, ‘adelante’, en lo que se refiere a la historia en marcha en Reino Unido. Cuando Rodimus lanza a Galvatron al espacio, pensé, ‘Este es un cabo suelto realmente enorme. Acabas de lanzarlo al espacio... ¿que ocurre después?’. En ‘Fallen Angel’ mostramos lo que le había ocurrido a Galvatron, y entonces con ‘Wanted’ pensé, ‘Si vamos a presentar a Rodimus Prime, hagamos que esté preocupado por las consecuencias de sus actos en la película’. Me iban muchas cosas: gente responsable de cosas y que tenían que arreglar sus propios desaguisados”.

Al llegar “Wanted”, Furman había construido, con “Target: 2006”, un reparto central con Galvatron, Cyclonus, Scourge, Ultra Magnus, Hot Rod, Kup y Blurr. La película le dio un nuevo personaje, Wreck-Gar y un nuevo líder Autobot, Rodimus Prime.

Rodimus solo tenía unos minutos de aparición en pantalla al final de la película, y los utilizaba para derrotar a Galvatron, salvar a sus amigos y soltar un discurso optimista. Por lo tanto, Furman tenía la oportunidad, al escribir “Wanted”, de inventar el personaje de Rodimus Prime.

“No quería que fuera Optimus Prime 2”, dice Furman. “En la película, no vemos qué clase de personaje es... solo parece más grande y más duro, así que quise darle ese punto de querer compensar en exceso, como si se esforzara demasiado por seguir las huellas de Optimus”.

El lado más inflexible de Rodimus queda demostrado pocas páginas después de empezar la Parte 2 de “Wanted” cuando ejecuta a un Decepticon a sangre fría... material muy atrevido para un cómic dirigido a chavales de nueve o diez años.

“No sé si en aquel momento pensé que sería atrevido”, confiesa Furman, “pero sí quería ir un pasito más allá con aquello. No sé si Ian me hubiera dejado

pasar aquella escena, pero ahora que era yo el que estaba al mando [como editor] podía ser un poco más contundente y hacer la historia un poco más adulta... y meterme un poco más en los personajes. Así que para mostrar que Rodimus no era otro Optimus Prime, le hice ejecutar a aquel tipo en una página. Evidentemente, luego se atormentaba por ello durante viñetas y más viñetas de la siguiente página. Digamos que eso tenía que aparecer porque éramos un cómic Marvel. No podía limitarse a seguir adelante sin más”.

Aunque presentó a los lectores de *TFUK* la versión en cómic de Rodimus Prime, “Wanted” es más conocida por otra primera aparición: la del cazarrecompensas Death’s Head. Utilizar un personaje que no era un Transformer para vertebrar la Parte 1 fue algo nuevo y emocionante, y ayudó a transmitir el tamaño expandido del Universo Transformers. Como es bien sabido, Death’s Head iba a ser asesinado originalmente por Galvatron al final de la historia. Tras ver el diseño de Geoff Senior, Furman cambió de planes. Me pregunto cuándo empezó a planear la salida de Death’s Head de *TFUK*.

“En aquel momento no sabíamos que queríamos sacarlo del Universo Transformers. Pasaron otros seis meses antes de que decidiéramos sacarlo de *TFUK* y darle su propia serie”.

Dice mucho sobre la confianza de Furman en sus propias habilidades como narrador... y en sus lectores... el lanzar la segunda mayor historia de *TFUK* con 11 páginas centradas en un cazarrecompensas alienígena, un barman y dos Decepticons. En lo que debía de ser la primera vez, los Autobots solo aparecen en unas pocas viñetas en *flashback*, y ni siquiera tienen diálogos. Death’s Head se adueña de todas las viñetas en las que aparece, y su batalla con Cyclonus y Scourge es una de las más brutales y agitadas de la historia de la serie.

Los lectores que habían leído “Target: 2006” se sorprendieron al abrir el número 115 y encontrar la Parte 1 de “Burning Sky!” en lugar de la Parte 3 de “Wanted”. No solo eso, sino que “Burning Sky!” parece una historia completamente diferente: el reparto del futuro no aparece por ninguna parte, y el centro de atención cambia al presente en la Tierra, a Ultra Magnus y a tres humanos. En muchos aspectos, las primeras cuatro entregas de “Wanted”, las seis primeras podría llegar a decirse, sirven para armar la historia y para reunir al reparto. La decisión de separar el arco argumental en historias de dos partes refuerza esa percepción.

“No nos apetecía mucho calificar la historia como otra enorme aventura con múltiples partes porque eso puede disuadir a nuevos lectores que han empezado a leer la historia a la mitad”, explica Furman. “Si empiezas a leer el cómic por primera vez y pone ‘Wanted, Parte 7’, eso podría echarte para atrás. Así que separar las cosas en historias de dos partes fue una decisión consciente... Aunque entonces contradijimos aquello completamente con [las seis partes de] ‘Legacy of Unicron’”.

La Parte 2 de “Burning Sky!”, en el número 116, es una secuela directa de la infame pelea Magnus/Galvatron del número 86. Como era de esperar, Geoff Senior fue otra vez el responsable del dibujo. “En igualdad de condiciones habría hecho que Geoff hiciera tantas historias de Transformers como hubiera podido manejar”, dice Furman, “pero es probable que en aquel momento ya lo estuviéramos preparando para [la serie de Marvel UK] *Dragon’s Claws*. Tras el *crossover* con *Action Force*... para la que realmente solo realizó el abocetado... Geoff estuvo alejado

A Furman le había pasado inadvertida la insignia Decepticon de Rodimus Prime hasta que se recopiló este cómic.





Ilustración pintada de Lee Sullivan para la portada del número 118.