

به نام خدا



ترانسفورمرها
(تبدیل شوندهگان)



ترانسفورمرها (تبدیل شوندهگان)

برندن تی. اسنایدر

تصویرگر: تِد هَموند

مترجم: محمدرضا افضلی



فصل ۱

روبات‌ها در لباس میدل | ۱۰



فصل ۲

موضوع به این سادگی نیست! | ۲۲



فصل ۳

تبدیل شوندگان: فیلم سینمایی | ۳۱



فصل ۴

نسل دوم | ۴۱



فصل ۵

جنگ‌های جانوری: تبدیل شوندگان | ۴۸



فصل ۶

سه‌گانه تک‌شاخ | ۵۹



فصل ۷

شکوه دوباره | ۶۸



فصل ۸

تولد دوباره تبدیل شوندهگان | ۷۶



فصل ۹

داستان ادامه می‌یابد | ۸۸



فصل ۱۰

جهانی متفاوت | ۹۸



فصل ۱۱

سایبرترون و پس از آن | ۱۰۳



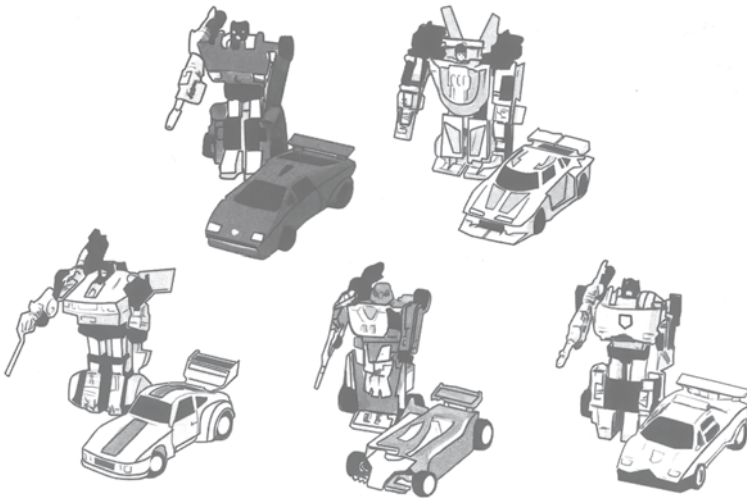
سیر تاریخی ترانسفورمرها | ۱۱۲



در سال ۱۹۸۳، مدیران شرکت تولید اسباب بازی هَربرو، با هدف یافتن اسباب بازی عالی نسل بعد، به ژاپن سفر کردند. آن‌ها در پی پیدا کردن چیزی بودند که قوه تخیل را تحریک کند و شانس موفقیت در ایالات متحده آمریکا و بقیه جهان را داشته باشد. آنچه در نمایشگاه اسباب بازی توکیو پیدا کردند دو نوع متفاوت اسباب بازی بود که شرکتی به نام تاکارا آن‌ها را ساخته بود. نوع اول دیاکلون نام داشت که مجموعه‌ای از خودروها بود که انسان آن‌ها را به کار می‌انداخت و به روبات تبدیل می‌شدند. نوع دوم میکرومَن نام داشت: مجموعه‌ای از اشیای مربوط به جهان واقعی که به روبات‌های کوچک تبدیل می‌شدند. دیاکلون‌ها و میکرومَن‌ها، با جابه‌جا کردن ساده قطعات خود به دو اسباب بازی در یک اسباب بازی تبدیل می‌شدند! روبات‌ها نام‌های عجیب و غریبی

داشتند، مانند اسکورت جنگی و ماشین جنگی کاست خور. این اسباب بازی‌ها بسیار جالب بودند و طرح زیبایی داشتند که مطمئناً بچه‌ها شیفته آن می‌شدند.

این روبات‌ها به اندازه‌ای جدید و متفاوت بودند که مدیران هزبرو فوراً به این فکر افتادند که بر اساس آن‌ها چه امکانات هیجان‌انگیزی می‌توانند ایجاد کنند. اما به نظر می‌رسید چیزی از قلم افتاده است. این روبات‌های پرتحرک و قابل تغییر کی بودند؟ آیا از فضا آمده بودند یا انسان آن‌ها را ساخته بود؟ چه مأموریتی داشتند؟ مهم‌تر از همه، آیا سرگذشتی هم برای نقل کردن داشتند؟



روبات‌های دباکلون

شرکت هَزیرو برای موفق شدن کشف جدید خود باید خیلی روی آن کار می‌کرد. کمتر کسی می‌دانست که روزی در آینده نزدیک، این روبات‌های تغییرشکل‌دهنده بالشکری از اسباب‌بازی‌ها، فیلم‌های کارتونی، کتاب‌های کُمیک و فیلم‌های جذاب، دنیا را تسخیر می‌کنند. اما باید ابتدا داستان مناسبی برای آن‌ها سرهم می‌کردند.

فصل ۱

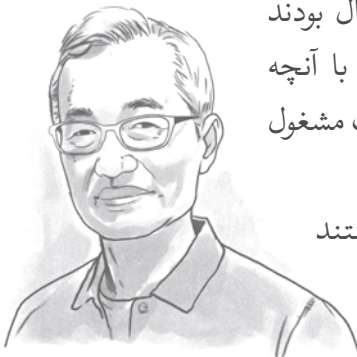
روبات‌ها در لباس مبدل

مدیران شرکت هزبرو آنچه را دنبالش می‌گشتند یافته بودند و بی‌صبرانه می‌خواستند کشف خود را به آمریکا ببرند. روبات‌های تبدیل‌شونده تاکارا - تامی برای بازار اسباب‌بازی آمریکا بسیار مناسب بودند. هریک از روبات‌ها را گروهی از طراحان علاقه‌مند و پرشور، زیر نظر مردی به نام هیدئاکی یوکه طراحی کرده بودند. گروه تاکارا - تامی از این‌که شرکتی با این شهرت و اعتبار کارشان

را پسندیده بود بسیار خوشحال بودند و منتظر بودند ببینند هزبرو با آنچه ساخته‌اند چه خواهد کرد. وقت مشغول شدن به کار فرارسیده بود.

همه کارکنان هزبرو می‌دانستند

که بدون ساختن داستانی هیجان‌انگیز و جذاب برای روبات‌های تبدیل‌شونده،



هیدئاکی یوکه

ممکن است کشف آن‌ها اصلاً نتواند به اندازه‌ای که امید داشتند موفق شود. مدیران شرکت با مارول گُمیکز، که ناشر کتاب‌های کمیک در آمریکا بود، تماس گرفتند. با همکاری این ناشر معروف کار برای ساختن و پرداختن داستانی اصیل و محشر شروع شد تا بچه‌ها را به دنیای موجوداتی بکشاند که اکنون روبات‌های تبدیل‌شونده نامیده می‌شدند. جیم شوتر، ویراستار ارشد مارول گُمیکز کار بزرگی در پیش داشت و می‌دانست که به تنهایی نمی‌تواند آن را انجام دهد؛ به همین دلیل از دو پدیدآورنده به نام‌های دنی اُنیل و باب بودیانسکی کمک گرفت تا شخصیت‌های کاملاً جدید این دنیای خیالی را خلق کنند. حاصل کار آن‌ها داستانی با ابعاد حماسی بود!

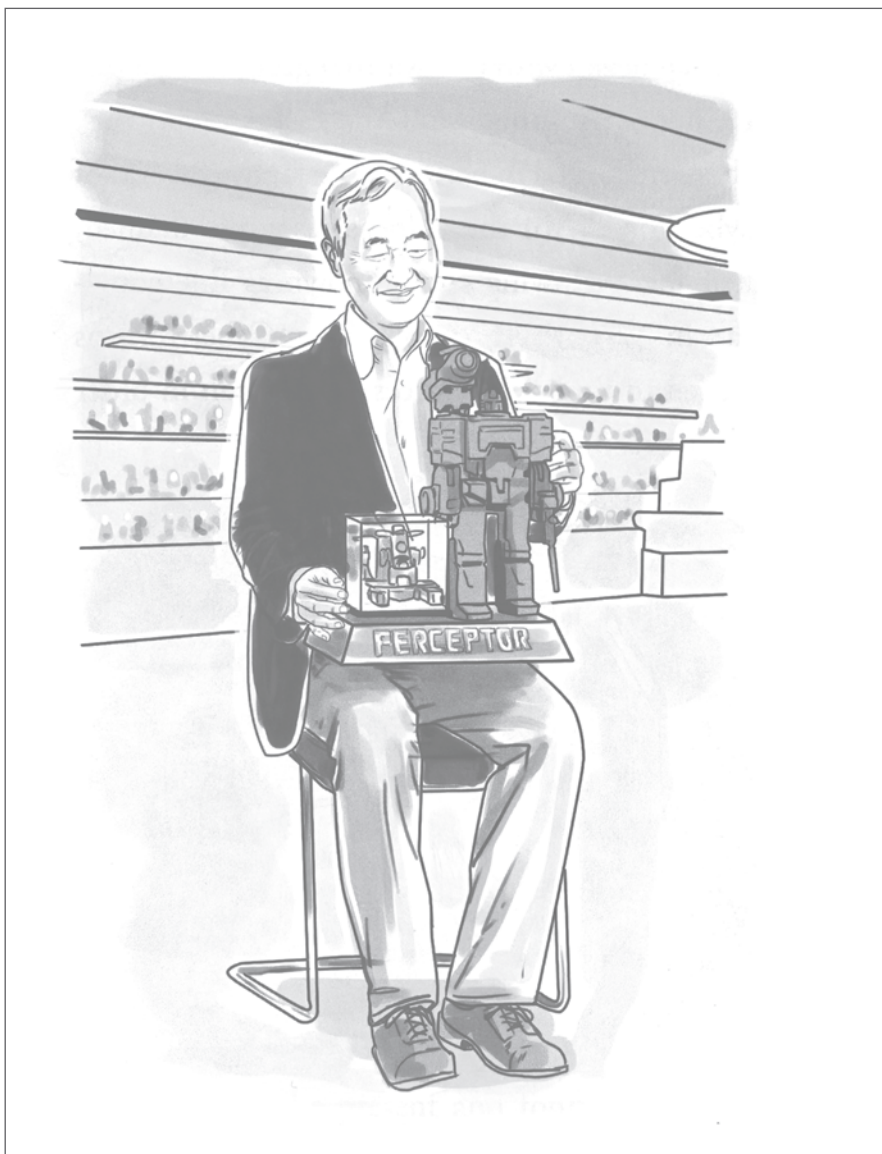


جیم شوتر در کنار دنی اُنیل و باب بودیانسکی

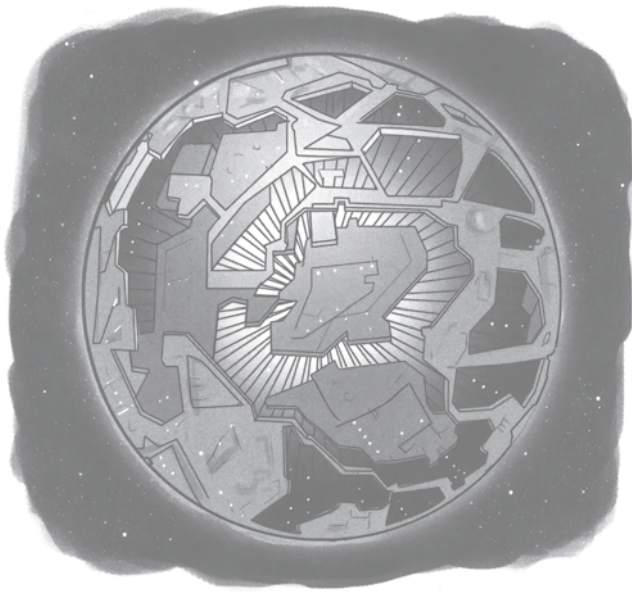
هیدئائکی یوکه

هیدئائکی یوکه در سال ۱۹۷۷ به شرکت تاکارا - تامی پیوست و به آفرینش اسباب‌بازی‌های دیاکلون و میکرومن کمک کرد. او اسکورت جنگی دیاکلون را طراحی کرد که مبنای چیزی شد که بعدها «اپتیموس پرایم» نام گرفت و برای مطرح کردن روبات‌های تبدیل‌شونده در آمریکا، به کمک شرکت هزبرو شتافت. یوکه چشم‌تیزبینی برای طراحی نحوهٔ تبدیل روبات به خودرو داشت. هریک از این تبدیل‌ها معمایی بود که باید حل می‌شد. یکی از شخصیت‌های محبوب او اتوبات (روبات خودرویی) دانشمندی به نام پرسپتور بود که به میکروسکوپ تبدیل می‌شد.

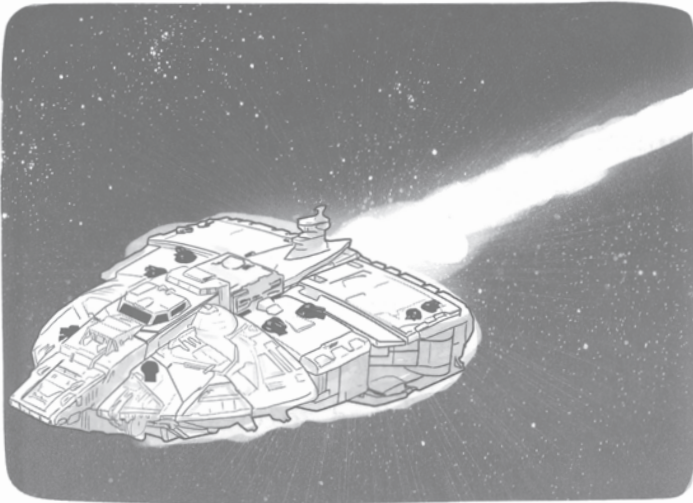
در سال ۲۰۰۹، سازندگان انیمیشن به افتخار فعالیت‌های یوکه، یک اتوبات پیر و خردمند به نام یوکه‌ترون ساختند. در سال ۲۰۱۰ یوکه، به همراه کوچین اونو که یکی دیگر از طراحان این پروژه بود، به تالار مشاهیر تبدیل‌شوندگان اضافه شد. یوکه در سال ۲۰۱۷ بازنشسته شد.



ماجرا با دو گروه از روبات‌ها شروع می‌شد که با هم در جنگ بودند: روبات‌های قهرمان اتوبات و روبات‌های دیسپتیکان که شخصیت‌های منفی و شرور داشتند و در جهان دوردست سایبرترون از مدت‌ها قبل درگیر نبرد بودند. منابع سیاره آن‌ها در حال تمام شدن بود و مقدار بسیار کمی سوخت داشتند؛ سوخت آن‌ها مکعب‌های درخشانی به نام انرگون بود. ساکنان سایبرترون برای بقای خود به یافتن منابع جدید انرگون نیاز داشتند.



سایبرترون



فضاپیمای آرک

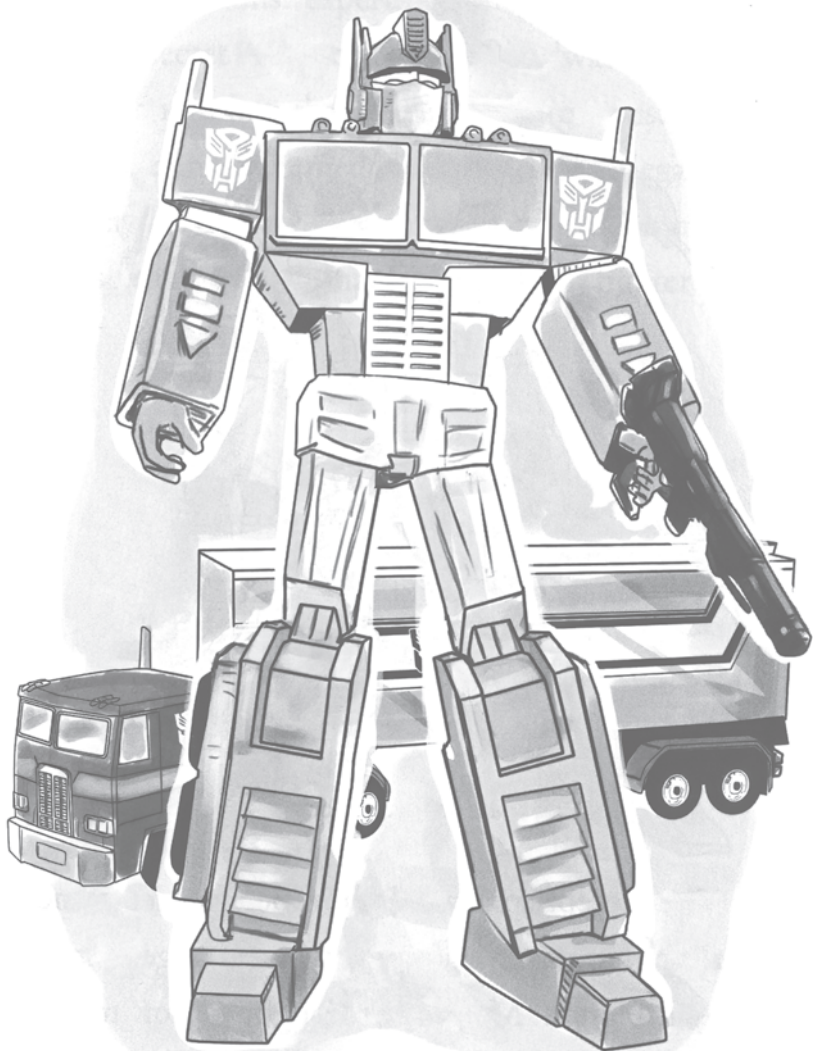
اتوبات‌ها سوار فضاپیمای خود به نام آرک (کشتی نوح) شدند و به دنبال یافتن کمک در کیهان به سفر پرداختند. متأسفانه متحدی نیافتند و حدود چهار میلیون سال قبل روی سیاره زمین فرود اضطراری کردند. سیستم‌های فضاپیمای آن‌ها از کار افتاده بود و فضاپیما به ته یک گودال آتش‌فشانی چسبیده بود. به نظر می‌رسید پایان کار اتوبات‌ها و دیسپتیکان‌ها فرا رسیده باشد. اما داستان هنوز ادامه داشت. اهالی سایبرترون در زمان حال از خواب بیدار شدند و خود را در جهانی جدید و عجیب یافتند.

اتوبات‌ها که راهی برای بازگشت به سیارهٔ خود نداشتند با انسان‌ها متحد شدند، انرگون جمع‌آوری کردند و برای بازگشت به سایبرترون آماده شدند؛ همهٔ این کارها را، ضمن جنگیدن برای دفع حملهٔ دیسپتیکان‌ها انجام می‌دادند.

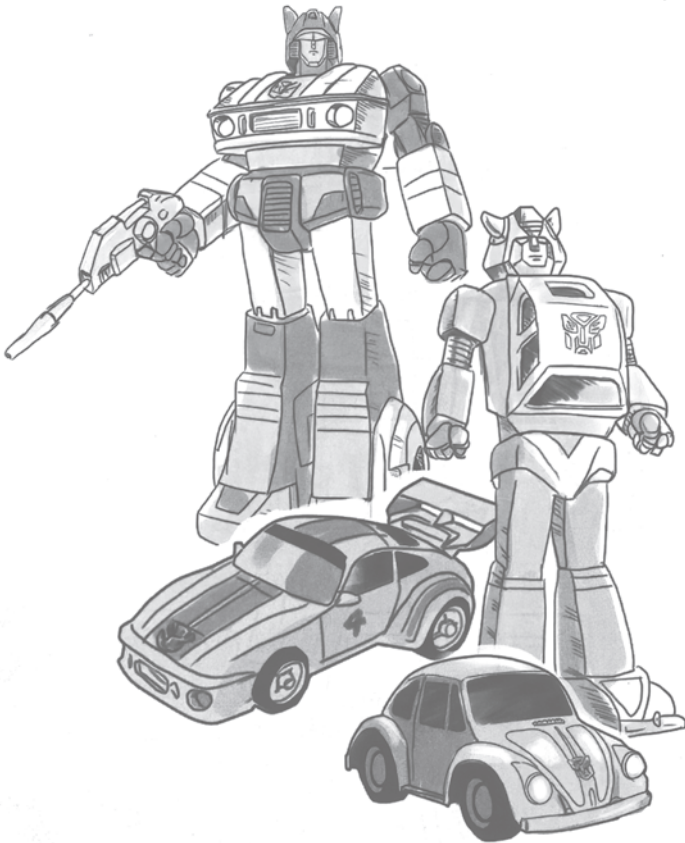
هنگامی که داستان اصلی کامل شد، مأموریت بسیار مهمی به باب بودیانسکی دادند. او و گروه انتشارات مارول باید برای هریک از بیست و شش نفر اهالی سایبرترون اسم و شرح حال تهیه می‌کردند و خیلی سریع هم باید این کار را انجام می‌دادند! هزبرو قصد داشت تبدیل شونندگان را هرچه زودتر معرفی کند. بودیانسکی کار را شروع کرد و به زودی شخصیت‌ها در ذهن او شکل گرفتند.

اتوبات‌ها را سرباز وظیفه‌شناسی به نام اُپتیموس پرایم فرماندهی می‌کرد که به یک تریلی تبدیل می‌شد. اُپتیموس پرایم قهرمانی شجاع بود که دوستان قابل اعتمادی را دور خود جمع کرده بود، مانند جاز، متخصص عملیات ویژه که به ماشین مسابقه‌ای تبدیل می‌شد، و پیشاهنگ جوانی به نام بامبل‌بی (زنبر عسل مودار) که به فولکس قورباغه‌ای تبدیل می‌شد.

دیسپتیکان‌ها تابع جنگجوی ترسناکی به نام مگاترون بودند که به اسلحهٔ لیزری تبدیل می‌شد. مگاترون در دل همهٔ مخالفان خود وحشت می‌انداخت و غالباً به متخصص مخابرات خود متکی بود که ساندویو (موج صوتی) نام داشت و او را از نقشه‌های



اُپْتِيْموس پْرَايْم



جاز و بامبل‌بی

مخفیانه اتوبات‌ها خبردار می‌کرد. ساندویو به یک پخش صوت قوی تبدیل می‌شد که نوار کاست پخش می‌کرد. دیسپتیکان‌های

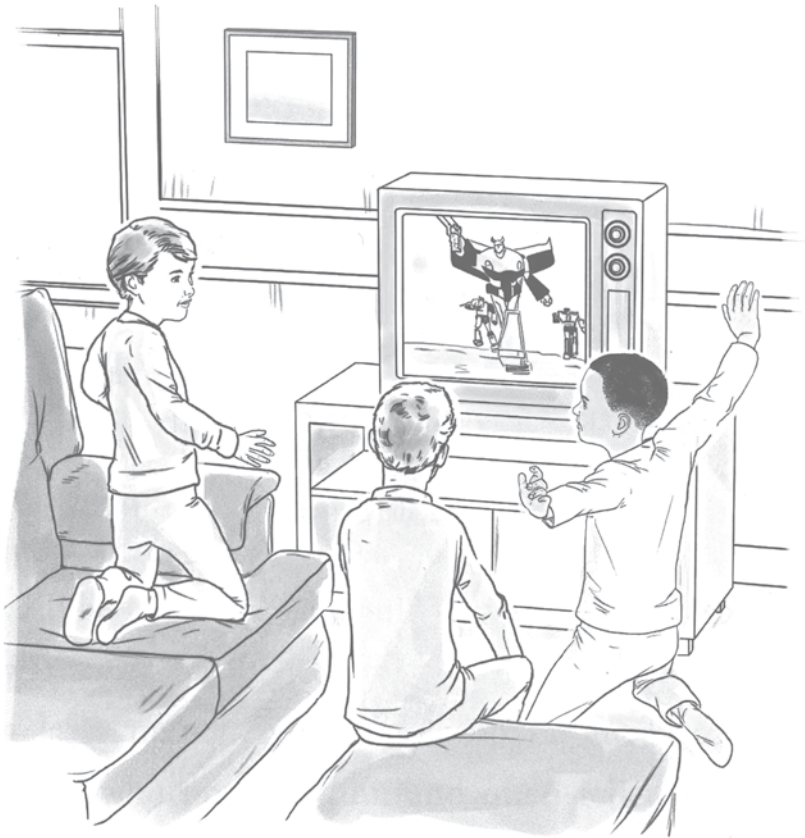
دیگر، مانند معاون او به نام استاراسکریم (جیغ ستاره)، که خوره انرژی بود و به هواپیمای جنگنده جت تبدیل می‌شد، در نظر داشتند با او دریفتند.

بودیانسکی و گروه او، در چند روز، برای همه اتوبات‌ها و دیسپتیکان‌ها شخصیت فردی تعریف کردند.



مگاترون و استاراسکریم

اکنون که شخصیت‌های تبدیل‌شوندگان کاملاً تعریف شده بود، شرکتی به نام گریفین - باکال یک آگهی تبلیغاتی کارتونی برای معرفی آن‌ها ساخت. این آگهی تبلیغاتی سراسر زد و خورد، توجه مردم را جلب کرد.



این آگهی حتی شعار بی نظیری هم داشت که به مردم اطلاع می‌داد این‌ها خودروهای معمولی نیستند؛ از اسرارآمیز هم اسرارآمیزترند: «تبدیل‌شوندگان: موضوع به این سادگی نیست! روبات‌هایی در لباس مبدل!» این شعار گیرا حس کنجکاوی بچه‌ها را بیدار کرد و هنگامی که در بهار سال ۱۹۸۴، سرانجام سروکلۀ اسباب‌بازی‌های تبدیل‌شونده در فروشگاه‌های آمریکای شمالی پیدا شد، با استقبال فوری و بی‌سابقه روبه‌رو شدند.

هر روبات با شرح حال خاص، یا سرگذشت زندگی شخصی خود ارائه شد؛ این سرگذشت را روی بسته‌بندی آن چاپ کرده بودند. همهٔ اجزا در کنار هم قرار گرفته بودند و سرگذشت ساکنان سایبرترون، داستان تلاش برای بقا، اراده، و همکاری، تازه داشت آشکار می‌شد.