



تک
جلدی

سونیک

جوجه تیغی



کاور از آرون همراسترام

35th
ANNIVERSARY

SEGA®

سونیک جوچه تیغری

داستان

یاسمین عمر عطا

طراحی

توماس راثلیسبرگر (مدادکشی، صفحات ۱-۲۰)

مت فریس (جوهرزنی، صفحات ۱-۲۰)

ماورو فونسکا (صفحات ۲۱-۳۰)

مین هو کیم (صفحات ۳۱-۴۰)

رنگ آمیزی

یاسمین عمر عطا (صفحات ۱-۲۰)

رجی گراهام (صفحات ۲۱-۴۰)

مترجمین

معین محمد قلی زاده (صفحات ۱-۲۰)

علی ن. شیرچوشت (صفحات ۲۱-۳۰)

سارینا ن. (صفحات ۳۱-۴۰)

ادیت و ادیت کاور

معین محمد قلی زاده

حروف نگاری

اد دوکشایر

ویراستاران

رایلی فارمر و تیا چوک

دستیار ویراستار

بیکسی متیو

طراحی و تولید

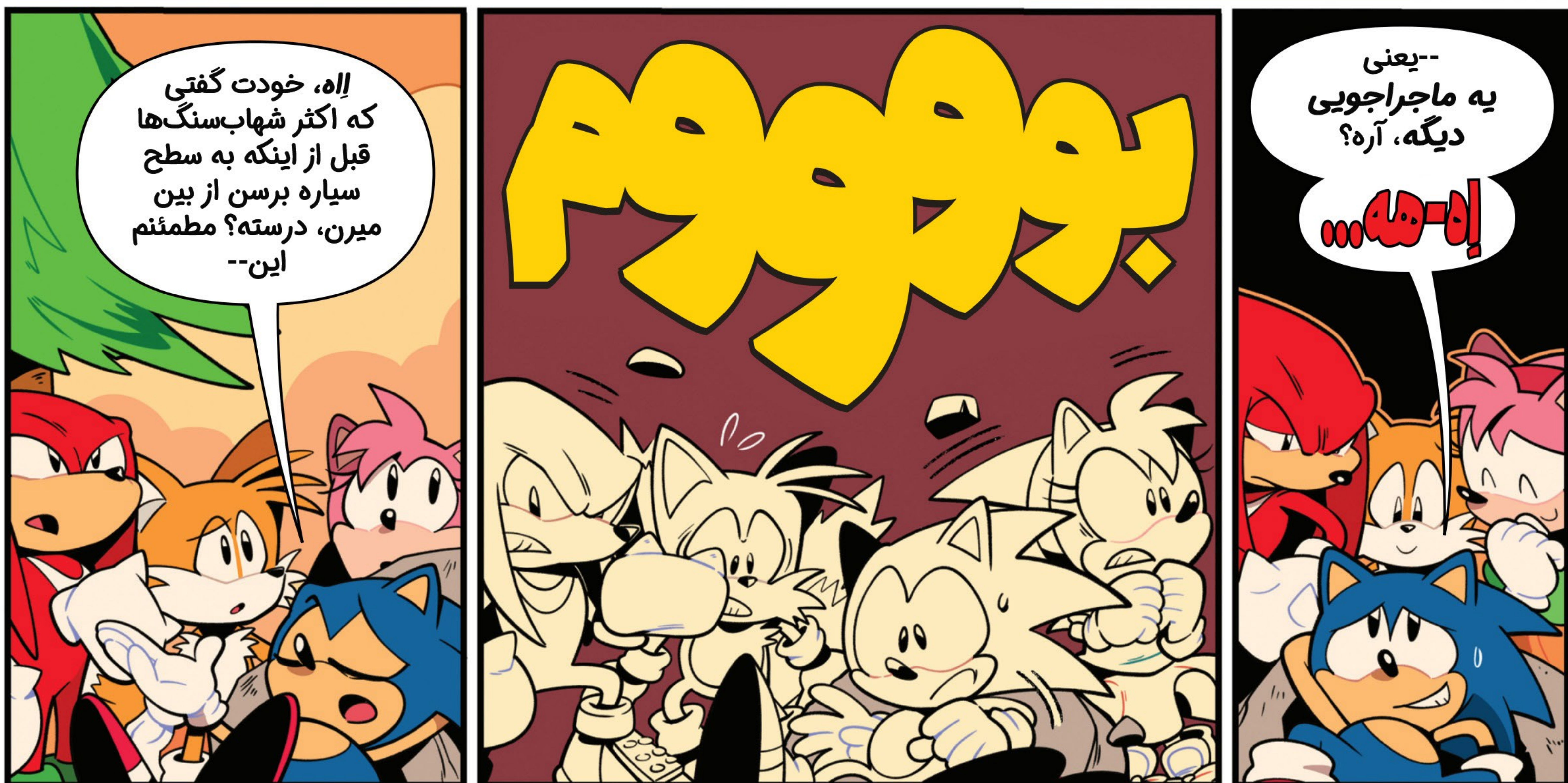
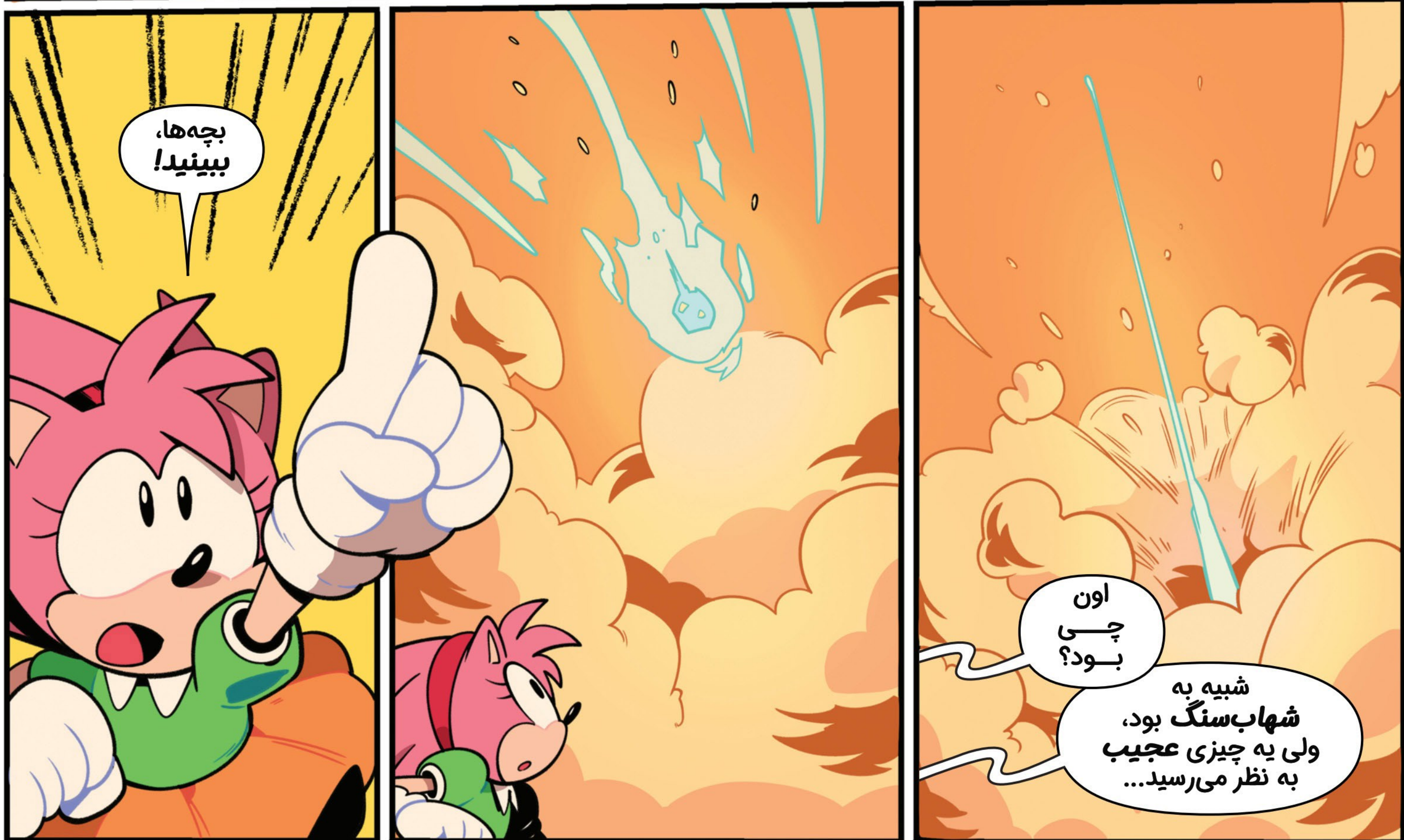
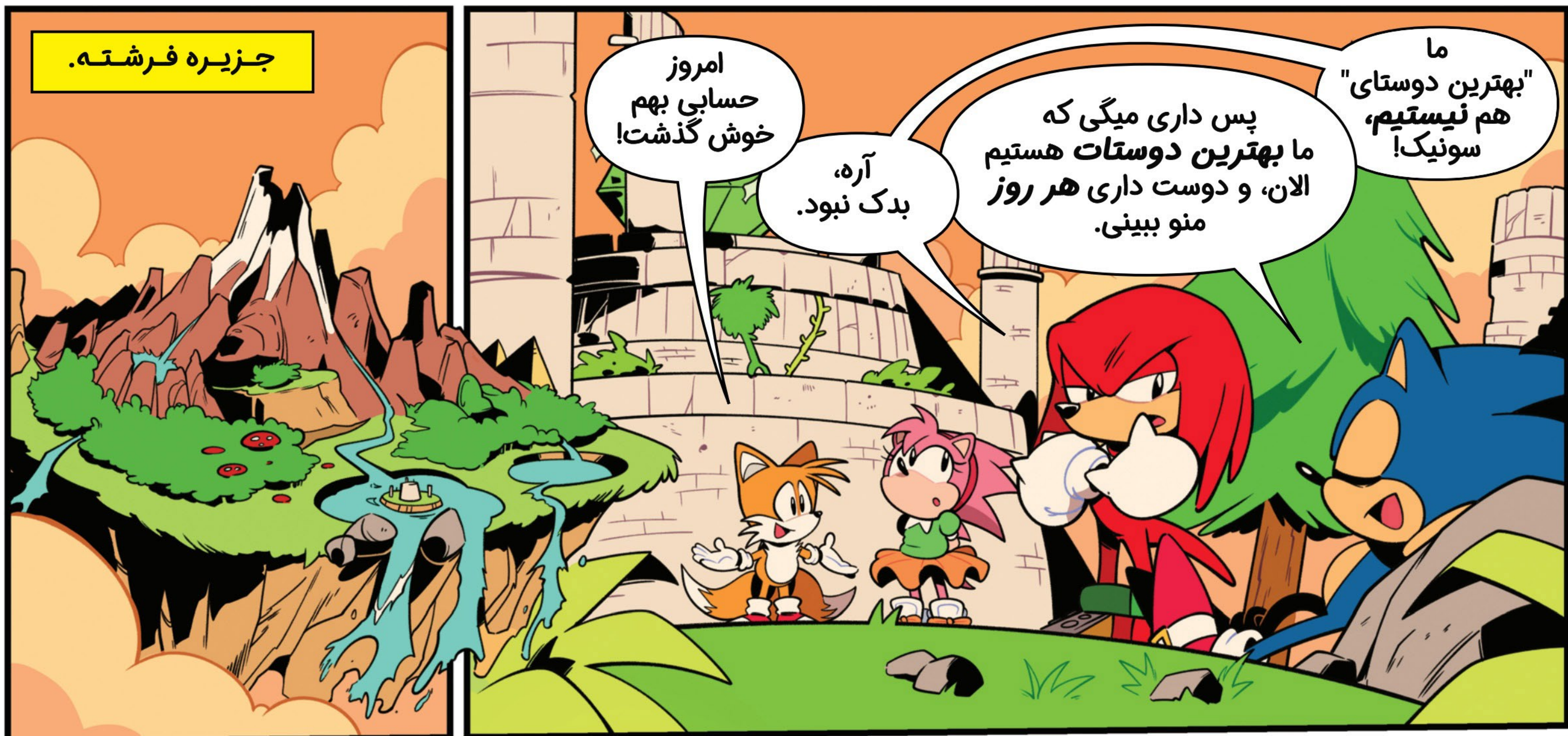
جو هانا ناتالی

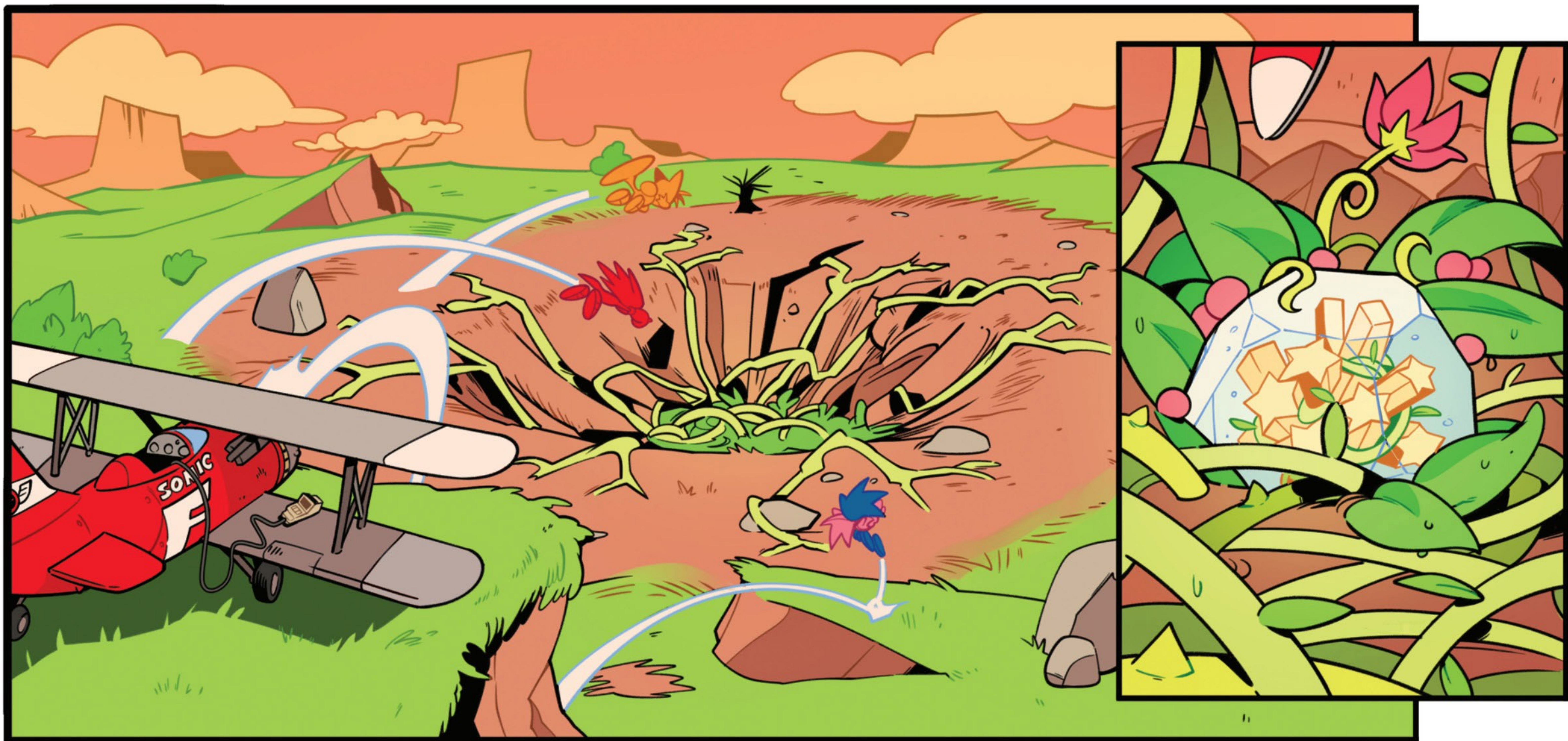


@IDWPUBLISHING
IDWPUBLISHING.COM

بنابر ماده ۲۴ قانون حمایت از حقوق مؤلفین و مصنفین هرکس بدون اجازه ترجمه، دیگری را به نام خود یا دیگری چاپ و پخش و نشر کند به حبس تأدیبی از سه ماه تا یک سال محکوم خواهند شد.

SONIC THE HEDGEHOG: 35TH ANNIVERSARY SPECIAL. JULY 2026. ©SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and SONIC THE HEDGEHOG are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. IDW Publishing, a division of Idea and Design Works, LLC. Editorial offices: 14144 Ventura Blvd, Suite 210, Sherman Oaks, CA 91423. The IDW logo is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Any similarities to persons living or dead are purely coincidental. With the exception of artwork used for review purposes, none of the contents of this publication may be reprinted without the permission of Idea and Design Works, LLC. IDW Publishing does not read or accept unsolicited submissions of ideas, stories, or artwork. Davidi Jonas, CEO • Andrew DeBaker, CFO • Gregg Katz, General Counsel • Tara McCrillis, President Publishing Operations • Aub Driver, VP Marketing • Gregg Katzman, Sr. Publicity Manager • Kim Estlund, Publicist • Ryan Balkam, Director of Sales • Warren Buchanan, Licensing Manager • Heather Antos, Group Editor • Jake Thomas, Group Editor • Alonzo Simon, Group Editor • Lauren LePera, Sr. Managing Editor • Shauna Monteforte, Sr. Director of Manufacturing Operations • Jamie Miller, Director Publishing Operations • Jasmine Gonzalez, Director Ecommerce Operations • Alison Quin, Sr. Director IT • Nathan Widick, Director of Design • Neil Uyetake, Sr. Art Director, Design & Production • Darrian Robinson, Sr. Art Director • Ted Adams and Robbie Robbins, IDW Founders. For international rights, contact licensing@idwpublishing.com. To purchase ad space contact adsales@idwpublishing.com.





وای... این خیلی خوشگله، تیلز!

ولی زمین دورش خیلی خشک هست...

با اجازه اینو می‌گیرم.

با تشکر فراوان از شما!

تَرَق

تَرَق

تَرَق

اگمن؟!

من به نوسان شدید انرژی رو ردیابی کردم که منو رسوند به این چاله، که یعنی این چیز کوچولو می‌تونه آخرین تیکه از پازل نقشه‌ی بی‌نقصم باشه-- پس حالا واسه منه!

اگمن، وایستا! ما هنوز نمی‌دونیم که اون می‌تونه خطرناک باشه یا نه!

اتفاقاً امیدم به اینه که باشه!

اوه‌وه‌وه‌وه!

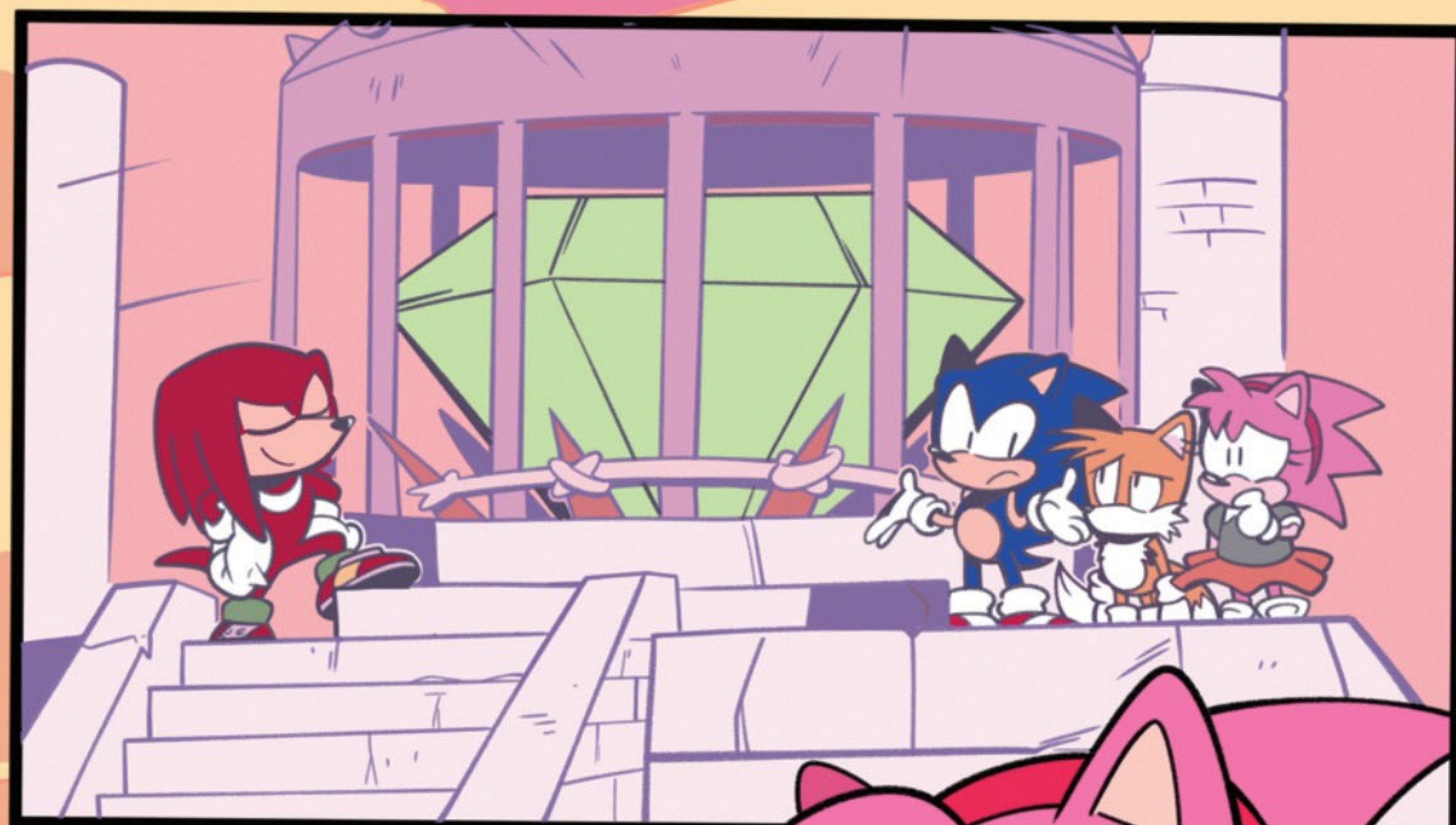
مگه میشه به بار اگمن چیزی تو آستینش نداشته باشه؟!

بجنب-- باید دنبالش کنیم!

ناکلز،
مطمئنی که مشکل
نداری باهامون بیای؟
ما قراره خیلی دور بشیم
از جزیره فرشته...

مشکلی
نیست! قبل اینکه راه
بیفتیم من زمرّد بزرگ
رو قایم کردم،
یادته که؟

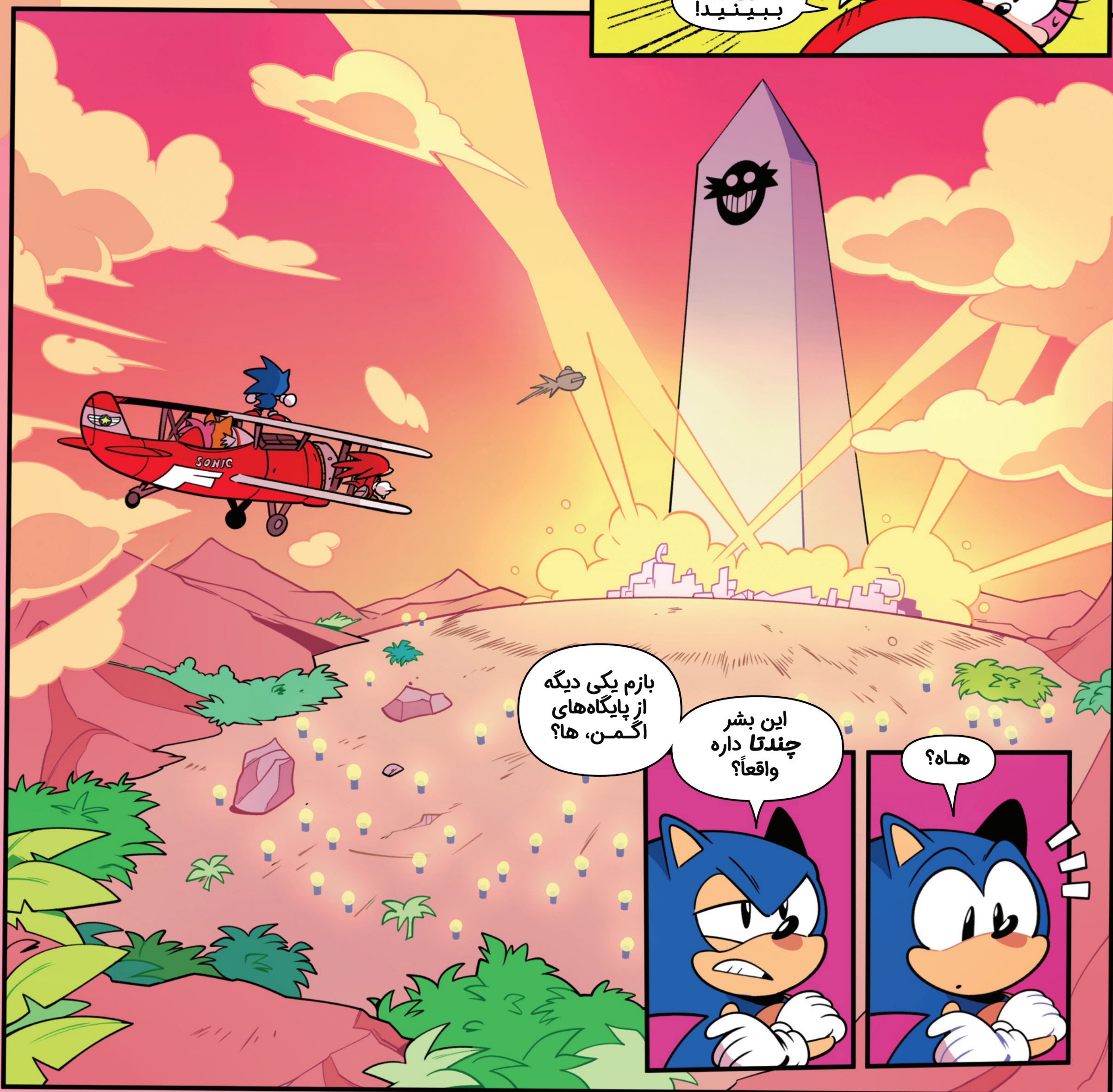
عملاً نامرئی
هستش!



نمی‌دونم، راستش بیشتر
تو دید هست الان...



وایستنا!
اون رو
ببینید!



بازم یکی دیگه
از پایگاه‌های
اگمن، ها؟

این بشر
چندتا داره
واقعاً؟

هاه؟





چه اتفاقی برای همه درختها افتاده؟



حتماً اگمن همشون رو قطع کرده برای اینکه اون ژنراتورها رو نصب کنه.



این خیلی بده!

چه اتفاقی برای همه حیوونهایی که اینجا زندگی می کردن افتاده؟



وهمز زهر

وااییی!



هووف.



وهمز زهر

اااهه!

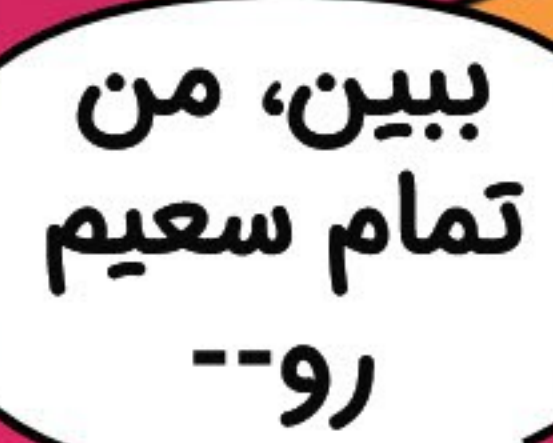
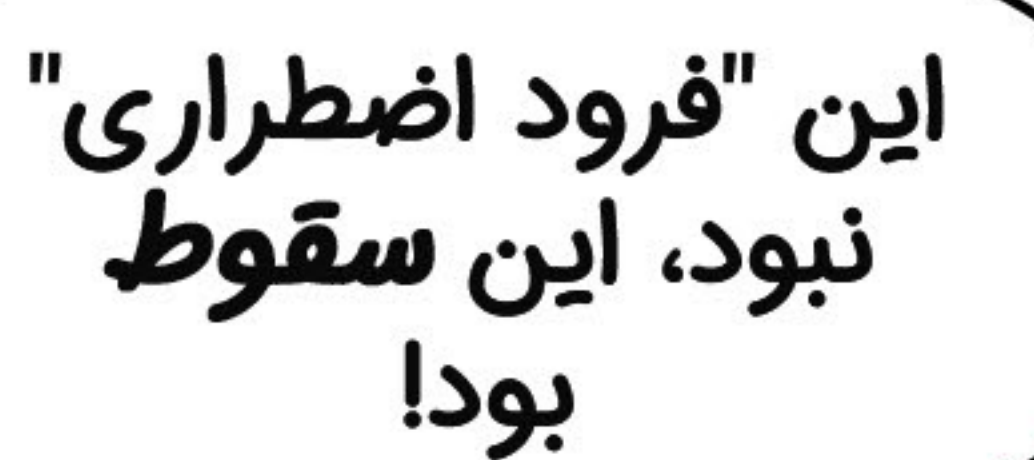
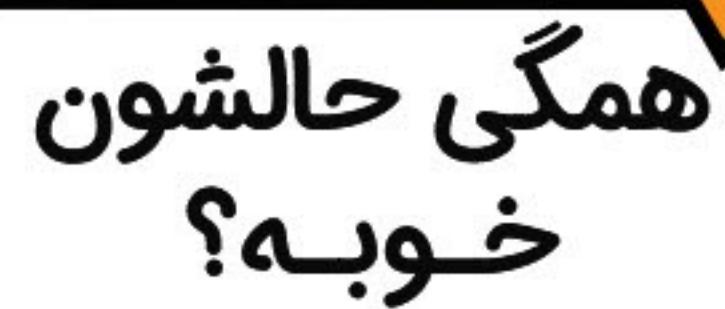
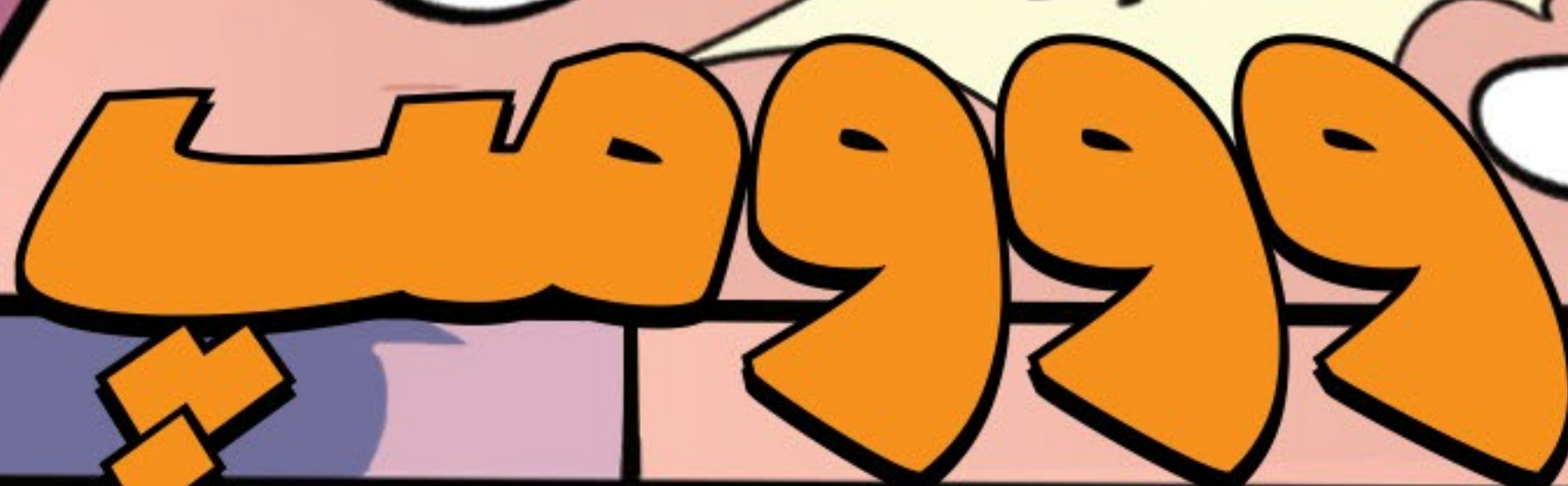
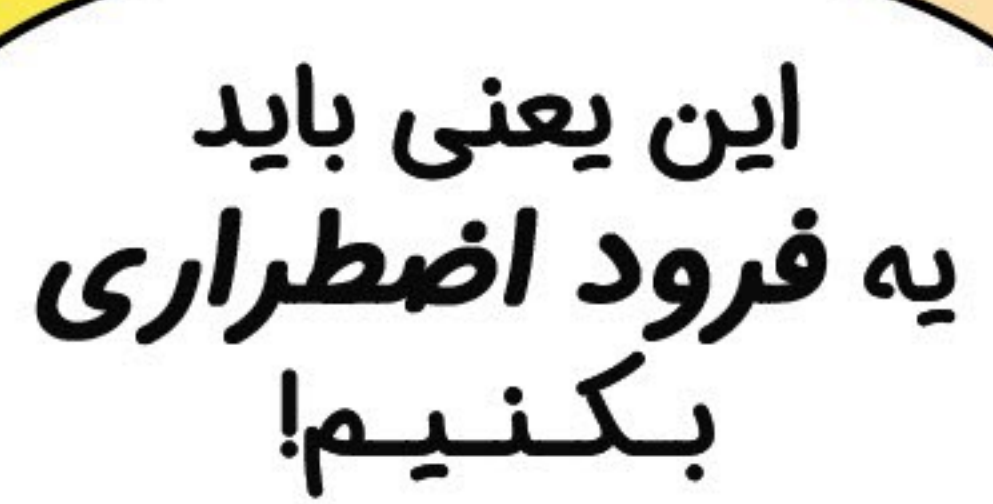


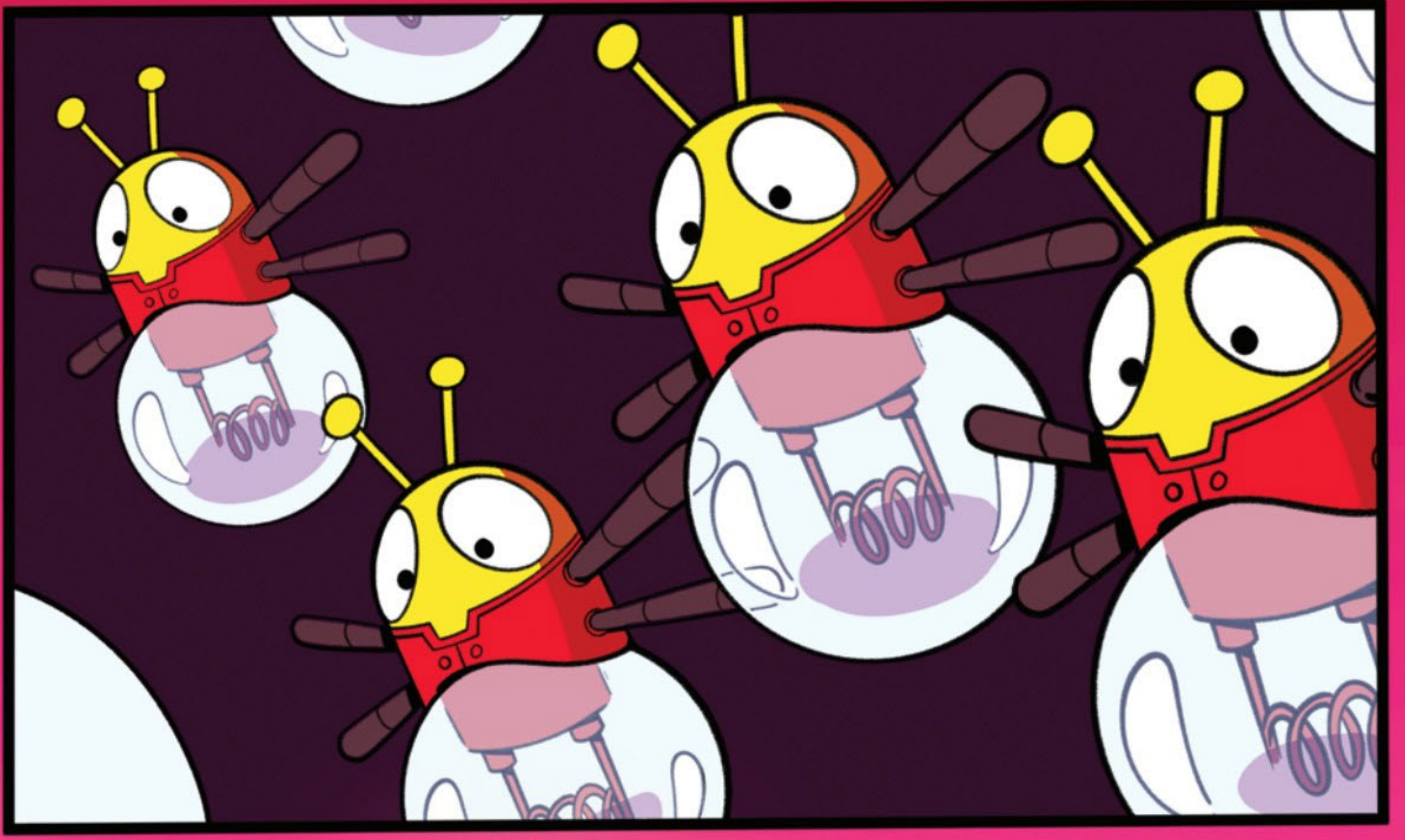
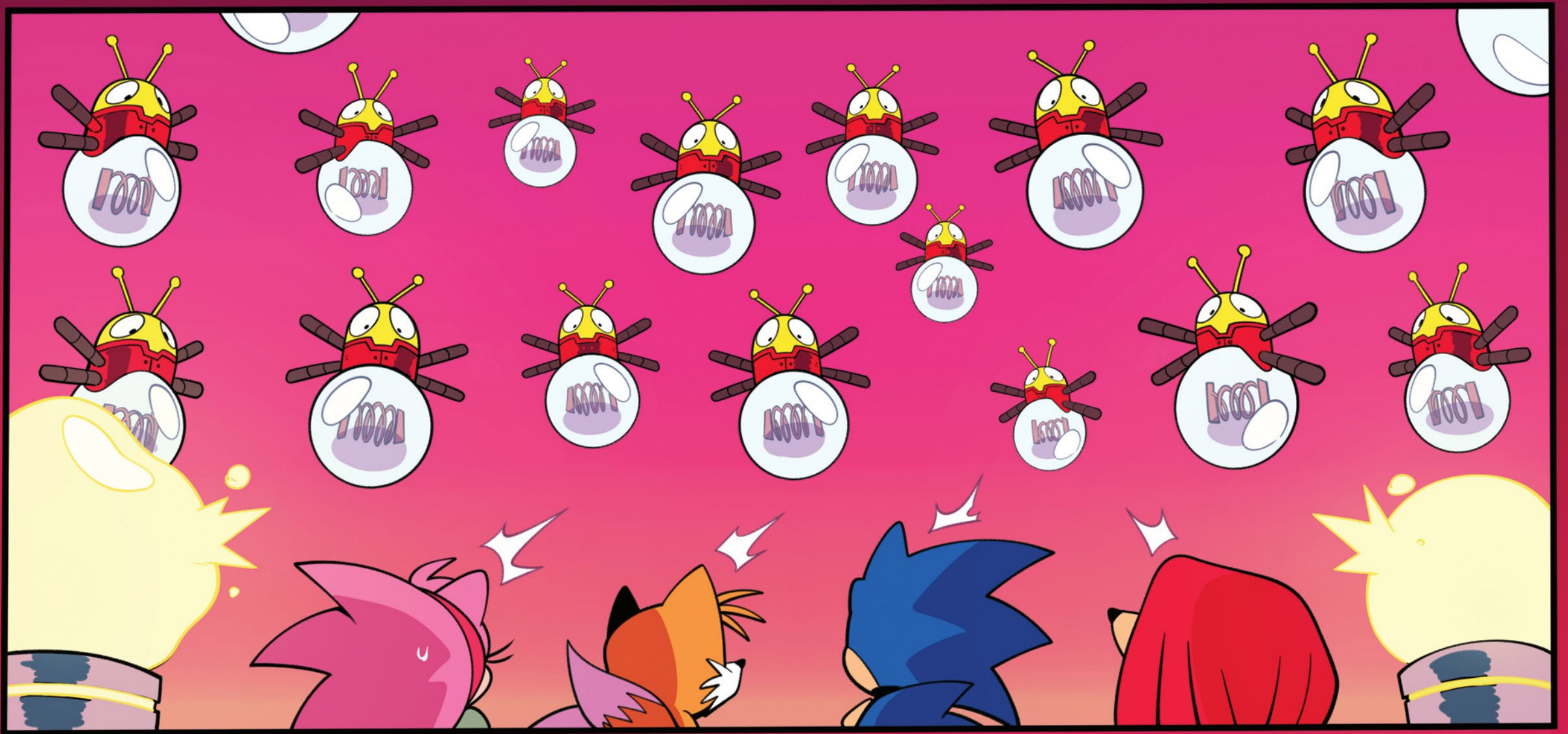
سونیک! تو حالت خوبه؟

فکر کنم-- کلی اختلال الکتریکی از سمت ژنراتورها داره میاد-- تورنادو نمی تونه دووم بیاره!

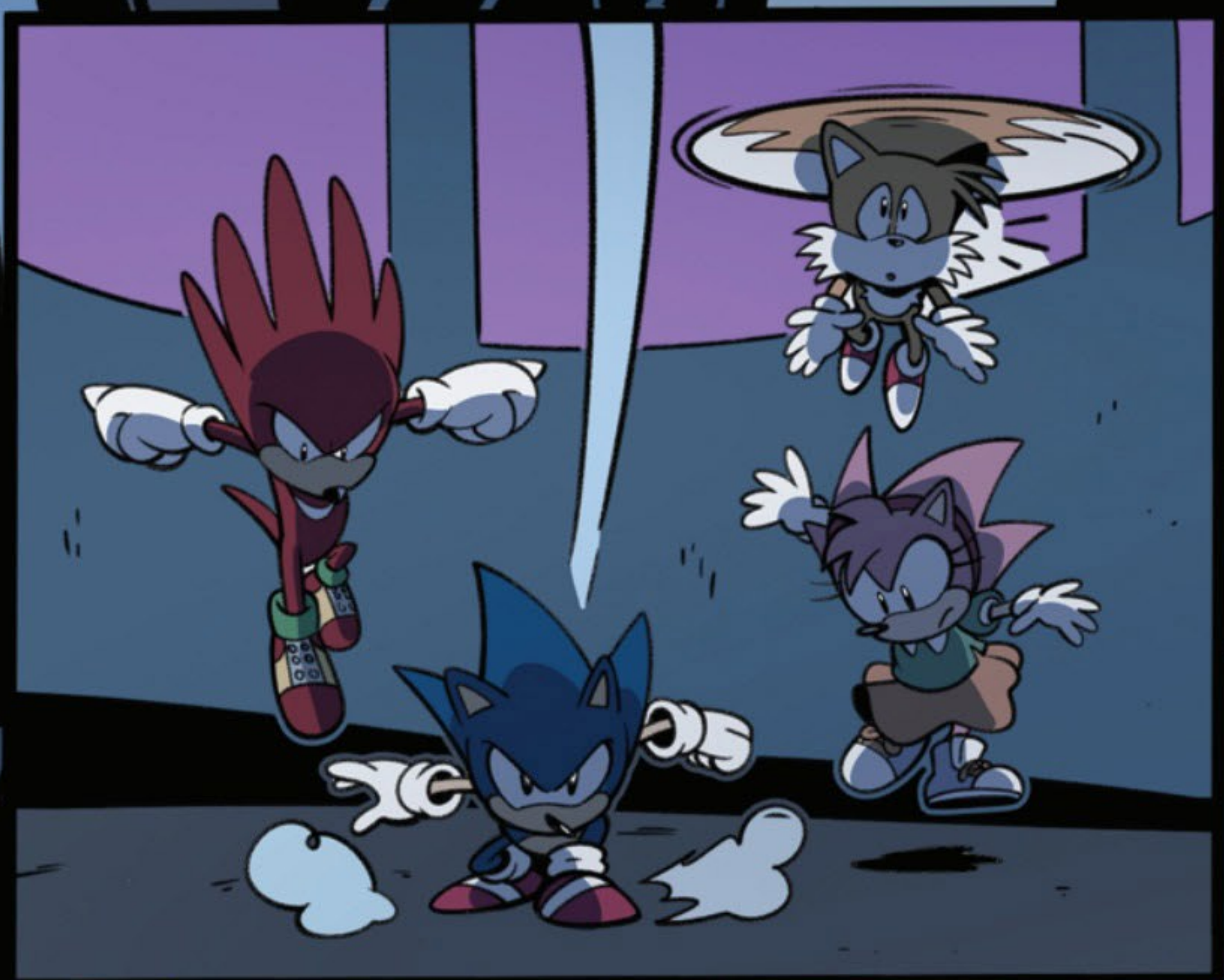


و این یعنی چی قراره به سر ما بیاد؟!؟









بالاخره
رسیدیم!



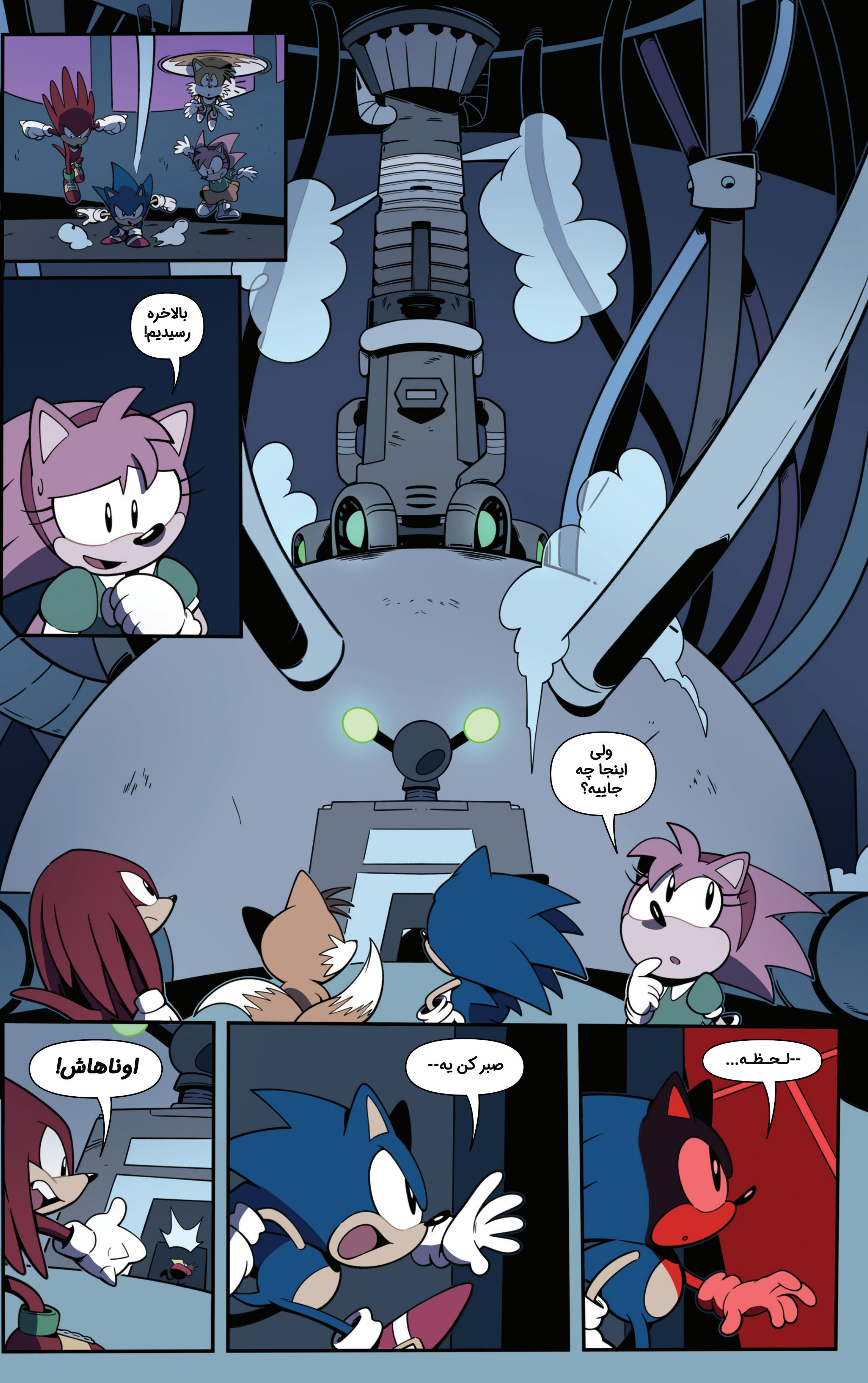
اوناهاش!

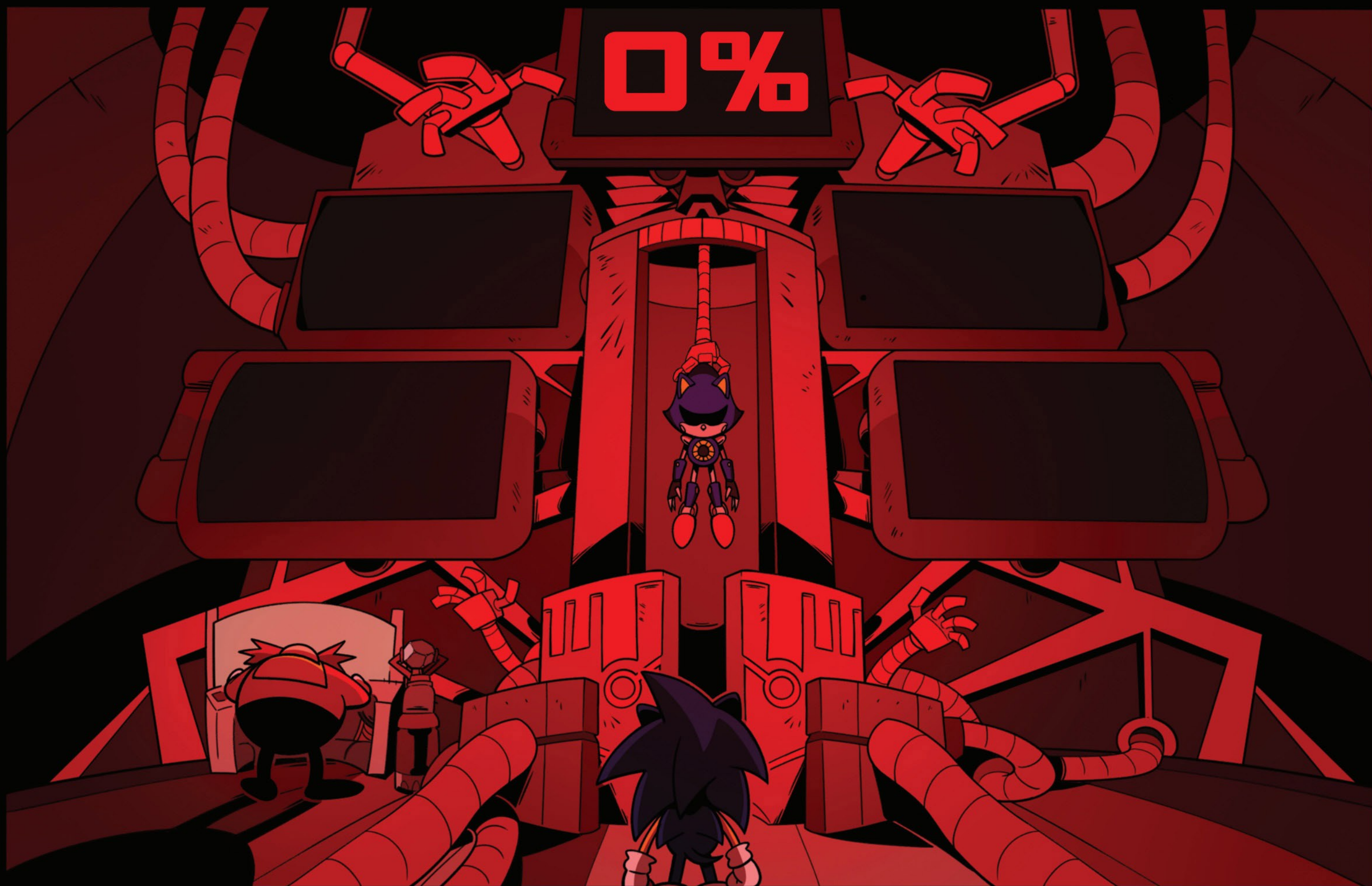


صبر کن یه--



--لحظه...





با خودم فکر کردم،
چی می‌شد اگه می‌تونستم
تمام داده‌ها رو از تلاش‌های قبلیم
جمع‌آوری کنم، و انقدر شبیه‌سازی
کنم تا بالاخره برسم به

نقشه نهایی فتح دنیا.

نقشه‌ای که
دیگه جایی برای احتمال،
یا خطا، یا تصادف باقی
نمی‌ذاره.

اونجوری دیگه
مسیر مطلوب به سمت
یک امپراطوری **اگمن**
بی‌نقص رو دارم.



من تمام
اون داده‌ها رو به خورد
متال سونیک دادم تا
بتونه بی‌نهایت شبیه‌سازی انجام
بده تا اون **مسیر مطلوب** رو
محاسبه کنه، و همینطور مقادیر
زیادی انرژی الکتریکی بهش
دادم تا قدرت این کار رو
داشته باشه.

به زودی، اون
به **شدت قدرتمند**
میشه، و آماده میشه که
نقشه **بی‌نقص** رو برام
عملی کنه.



خب، متال سونیک هنوز بیدار نشده. و منم بی‌شمار ژنراتور اون بیرون نصب کردم، ولی هیچ مقدار انرژی‌ای به نظر میاد برای این نقشه کافی نباشه. شاید داشتن تمام زمردهای آشوب بتونه به متال سونیک کمک کنه، ولی فقط تونستم یکیشون رو پیدا کنم.

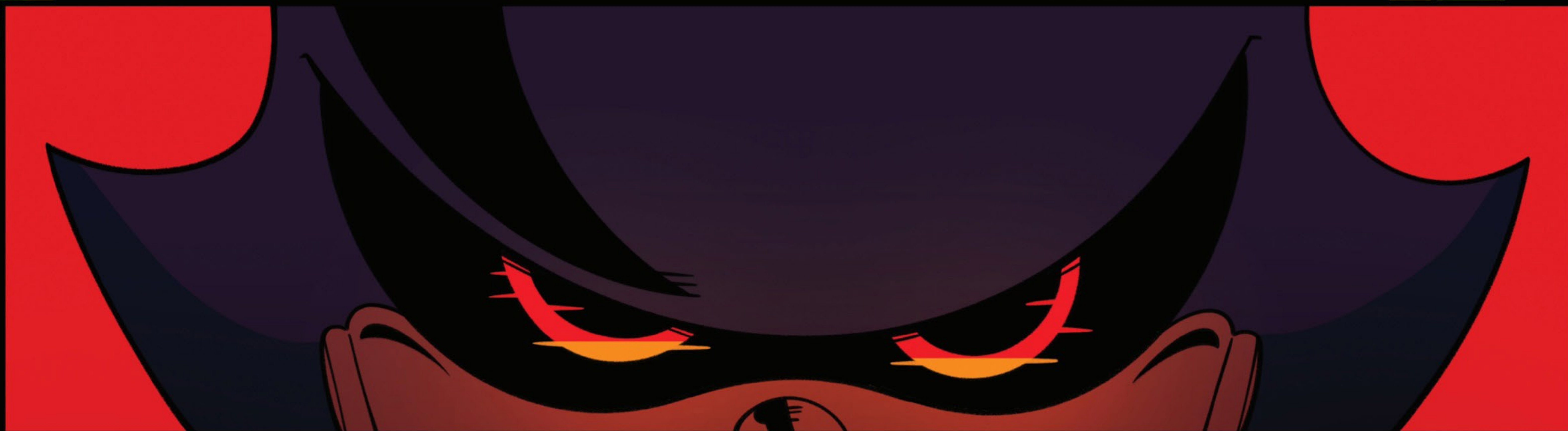
ولی چطور اون شهاب‌سنگ بخشی از "نقشه بی‌نقصت" میشه؟

پس به محض اینکه نوسان شدید انرژی رو از این کوچولو ردیابی کردم... می‌دونستم کارم رو راه میندازه!

تنها کاری که مونده اینه که چن‌دتا آزمایش روش انجام بدیم...

نکن!

چی شد...



و ششش شششش

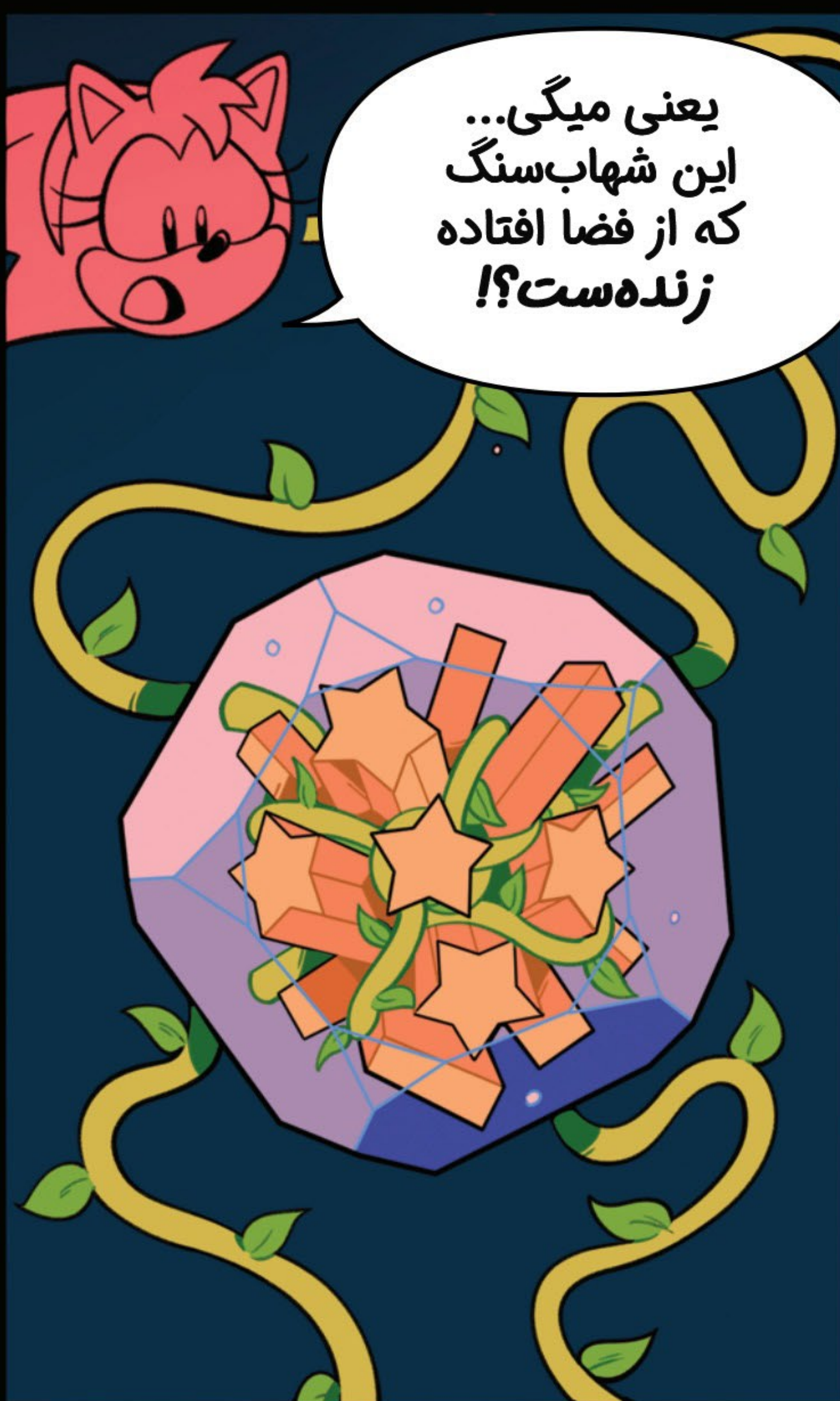


چه اتفاقی
داره میفته؟

نکنه... اون گیاه
داخل شهاب سنگ
هوشیاره؟



یعنی میگی...
این شهاب سنگ
که از فضا افتاده
زنده ست؟!



یه منبع انرژی که
اراده خودش رو داره،
همم؟ خب، تا وقتی که به
اراده و خواسته‌ی خودم
خدمت کنه، من مشکلی
ندارم!



سپ



آه، به نظر می‌رسه متال
سونیک بالاخره آماده‌ست
برای این نقشه بی‌نقص!
بذار ببینیم...



اگه زندگى اى نباشه،
ديگه هيچ تصادف، تغيير،
يا اختيار آزاد نيست--و نه
"شرائط مختلف". ديگه
چيزى جلوى فتح دنيا
رو نمى گيره.

پس اگه
انرژى تمام موجودات
زنده از طريق متال سونيك به
شهاب سنگ بره، و اگه زمردهاي آشوب
هم اضافه بشن، گياه داخل شهاب سنگ
تنها چيزيه كه مى مونه كه روى اين
سياره رشد كنه. در نتيجه، شهاب سنگ
به طور تصادى رشد مى كنه،
و دنيا تسخير ميشه.

اين نقشه
هم خواسته ي ساده ي
شهاب سنگ براى رشد دادن
خودش رو برطرف مى كنه و هم
دستور اصلى خودم براى فتح دنيا--
و به همين خاطر، خواسته هاي ما
تركيب شدن. بنا بر اين، از بين
بردن كامل زندگى روى اين
سياره... همون "مسير
مطلوب" هست.

متال سونيك حالا
شروع مى كنه.

10%

در جایی دیگر.

ری؟
چیزی شده؟

نمی‌دونم...
خیلی یهویی این حس
عجیب بهم دست داد.

شاید چیزی
نیست!

منظورت
چطوره؟

به هر حال! حالا کجا
بریم، مایتی؟

هرجایی که
بخوای، رفیق.

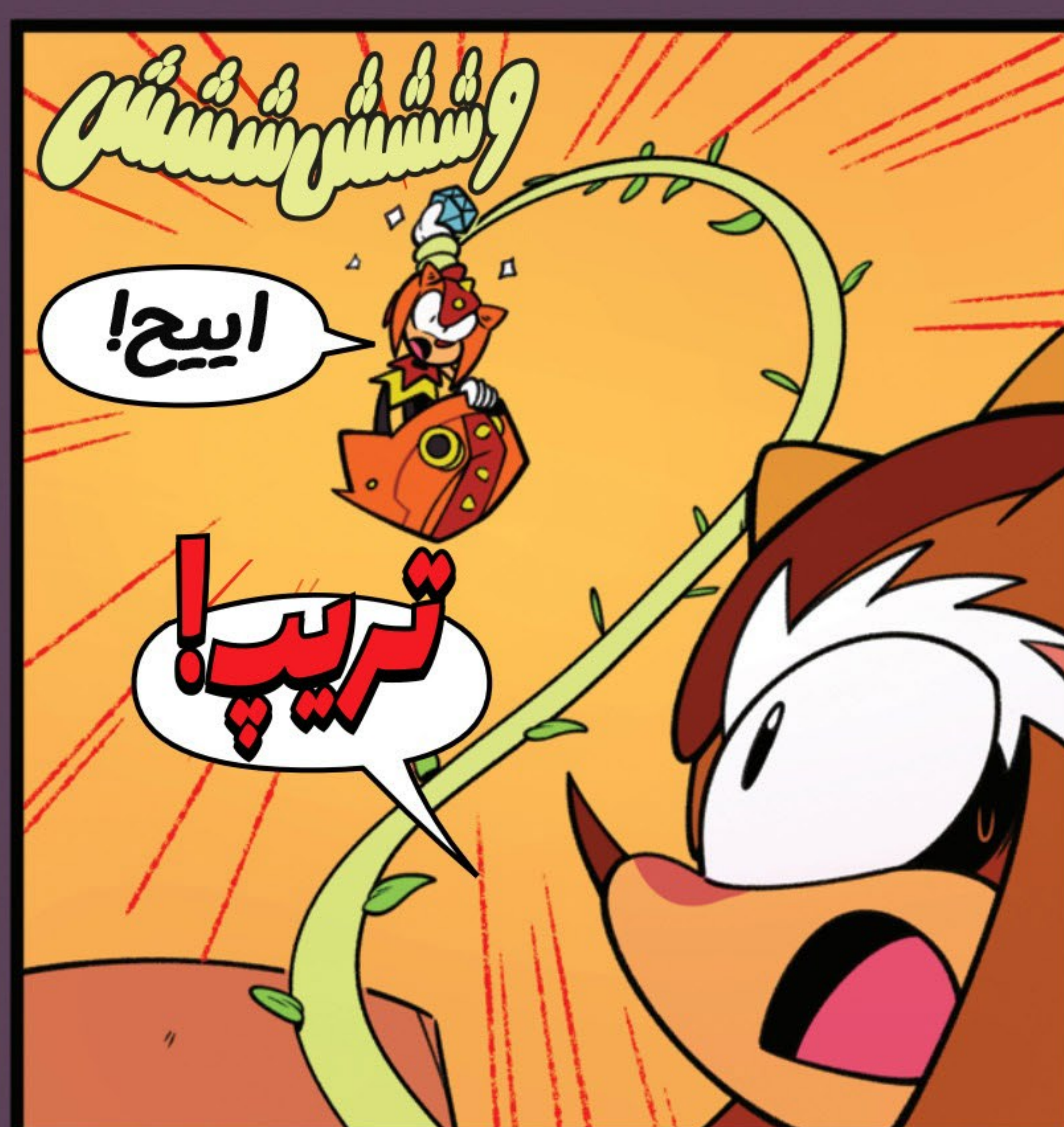
تو مثل یه طلسم
خوش‌شانسی
هستی.

عاوو،
ممنون!

خب،
بذار به یه جایی
فکر کنم...

به نظر میاد هرجایی که رفتی این اواخر،
به یه زمرد برخورد کردی، و همون ما رو
به یه ماجراجویی جدید می‌فرسته.

ششششششششش





بجورم
۹۹مپ



ظاهراً یه کسی--
یا یه چیزی--
نمی‌خواد که سد
راهش بشیم.



اگمن!
چطوری جلوی
این رو می‌تونیم
بگیریم؟

تصور این که
فناوری بی‌نقصم تسلیم اون
جوونه فسقلی ناچیز شده باشه--
غیرقابل تصویره!



اوه
بیخیالش!

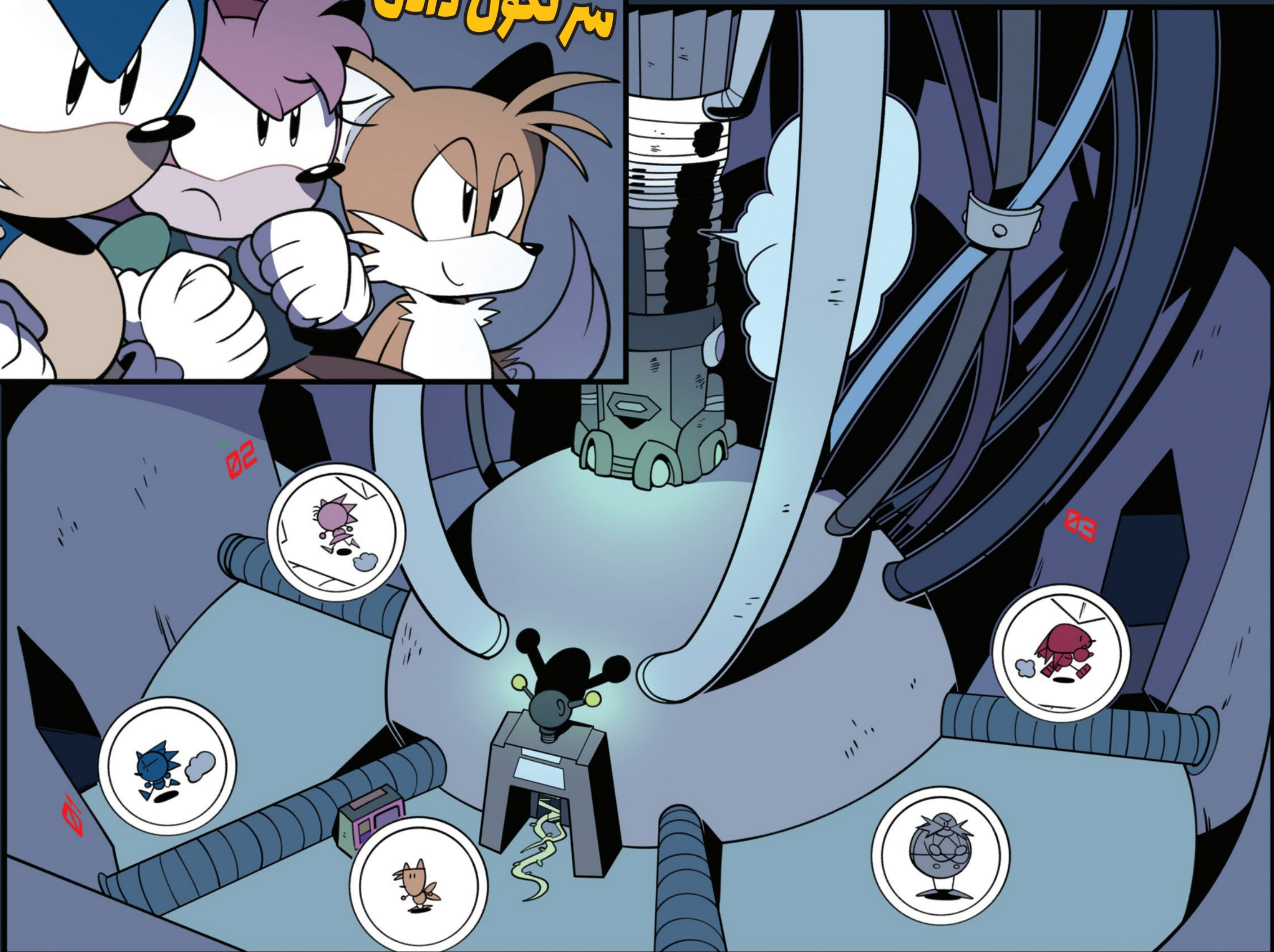


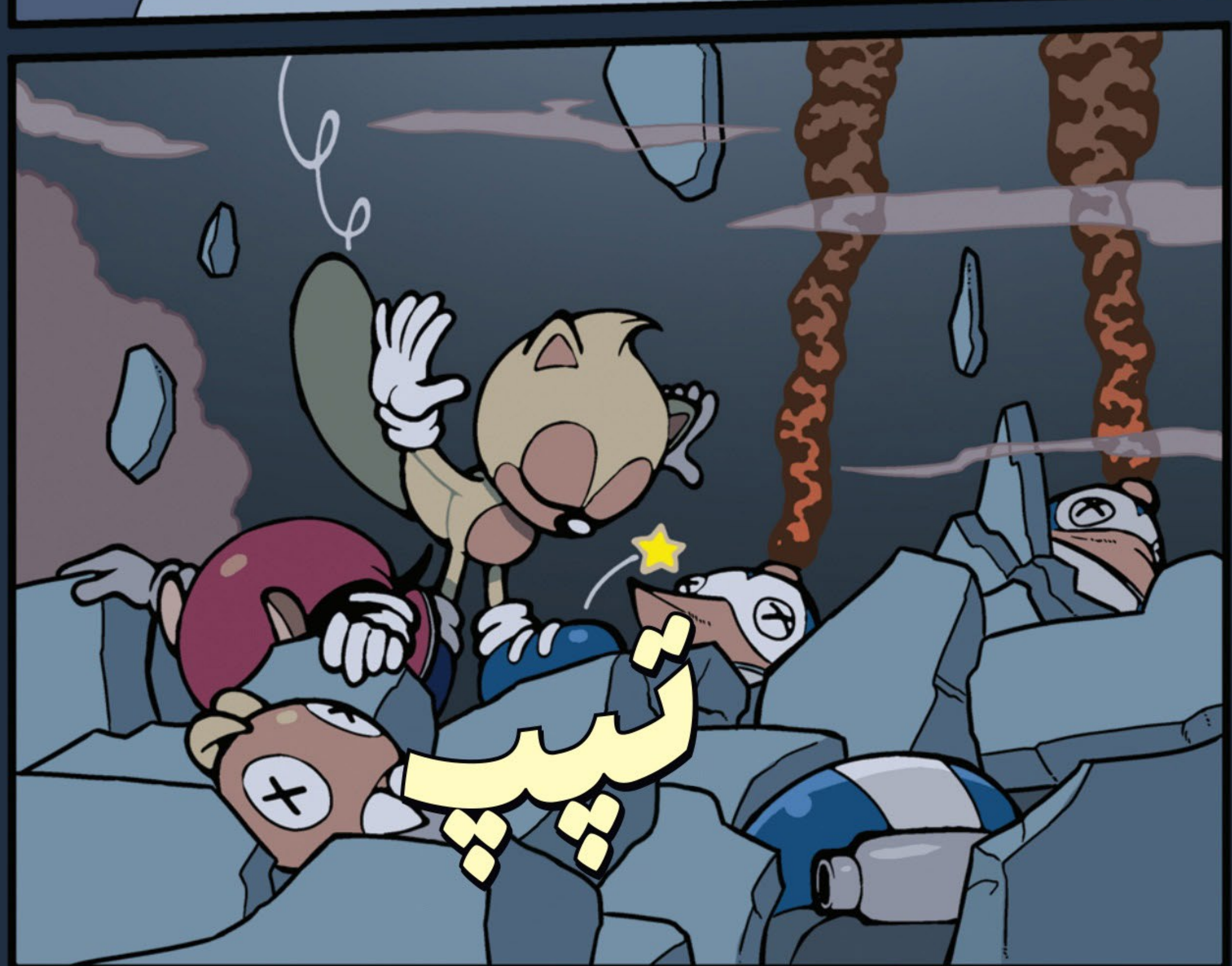
همم.

به نظر میاد
سه تا منبع برق هست که
الکتریسیته رو از اِگ ژنراتورها
می‌گیره و به خورد گنبد میده... و
به متال سونیک می‌رسه.

اگه منابع برق رو
نابود کنیم... جلوی رسیدن
برق اضافه به متال سونیک رو
می‌گیریم، و شاید شانسی در برابر
اون و گیاه شهاب‌سنگ
داشته باشیم!











خیلی خب،
ایمی، سونیک همین الان
اولین منبع برق رو از کار
انداخت-- الان نوبت مال
توئه!



پیداش
کردم!

ولی چکش
من برای شکستن
این چیز کافیه؟



همم؟



باشه،
بذار خودم حلش
کنم-- به روش
باحالش!

بس کن،
احمق
بمبی!



انداختن

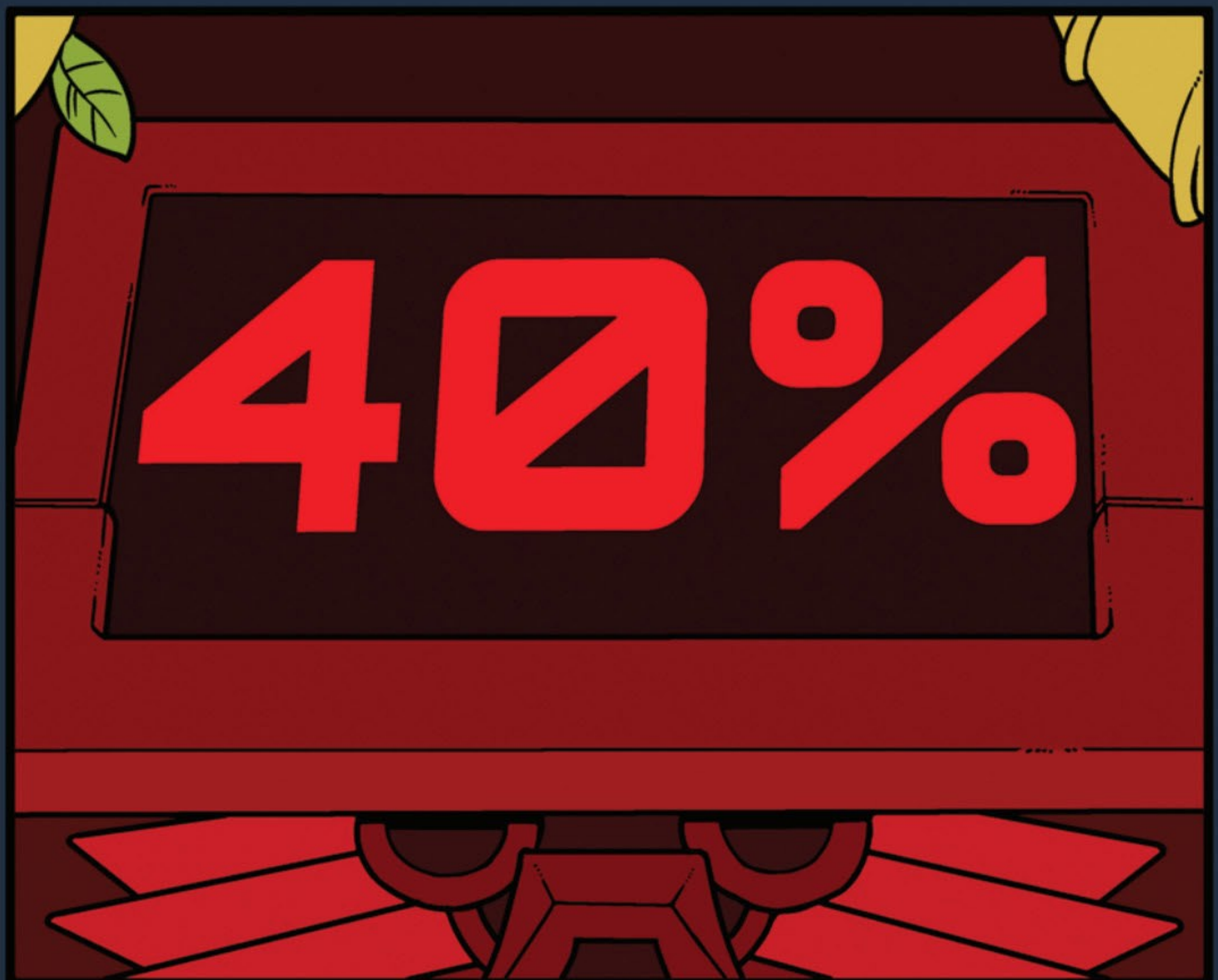
اه، مگه مشکل
روشم چیه؟

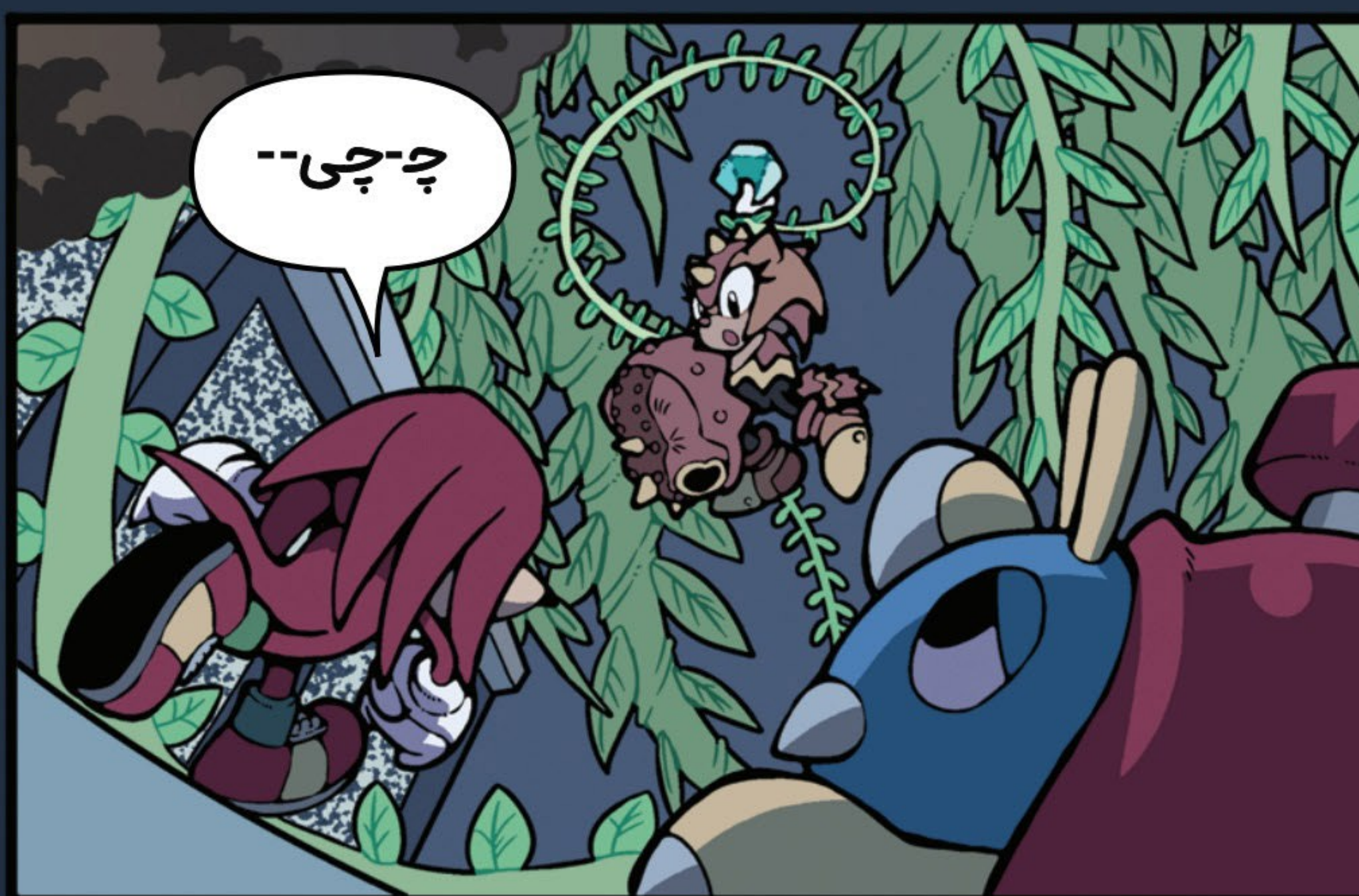
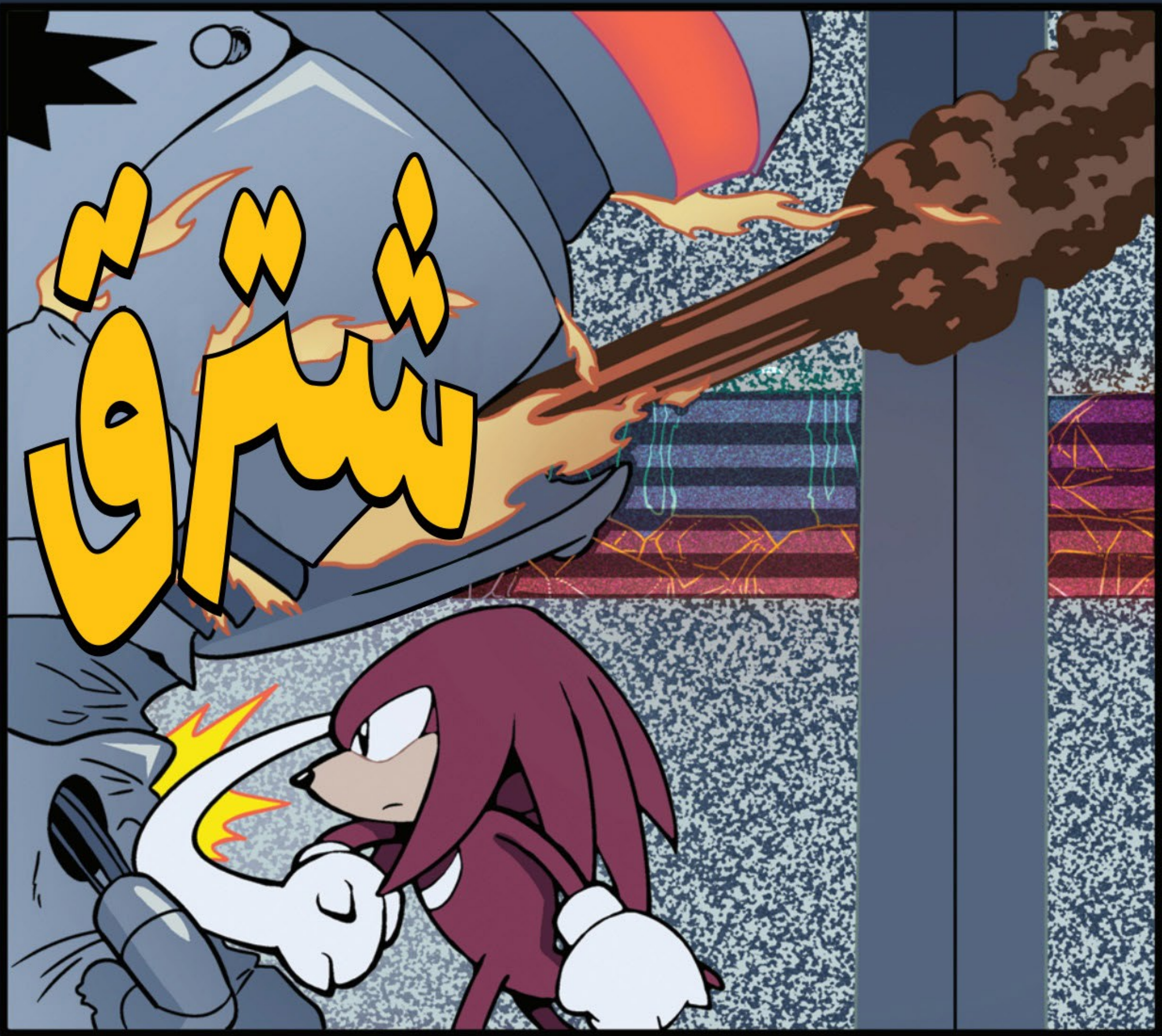
گرفتن

مشکلش
مغز تک سلولیه،
نادون!



ای دادا!







چه-چه
خبره اینجا؟



اما...
زمرد آشوب سبز
کجاست؟

حالا می فهمم--متال سونیک
حتماً از پیچک های اون شهاب سنگ
استفاده می کرده که همه زمردها
رو اینجا جمع کنه!

بخطر
همین یه جووورایی
مجبور شدیم
بترکونیمشون.

من--من مطمئن نیستم، ولی..
به نظر میاد این پیچک های
عجیب به دلایلی زمردها
رو می خوان!



هی!
اون مال
منه!

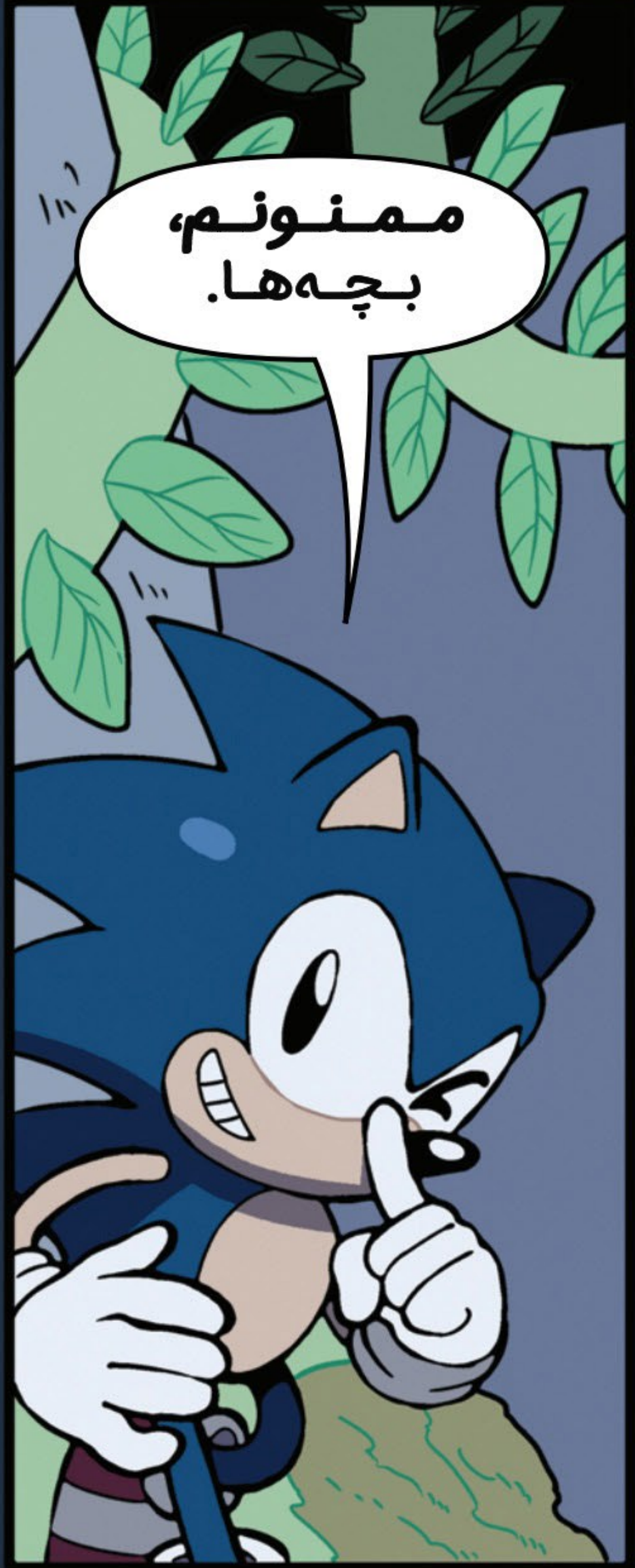
اِه-م-م



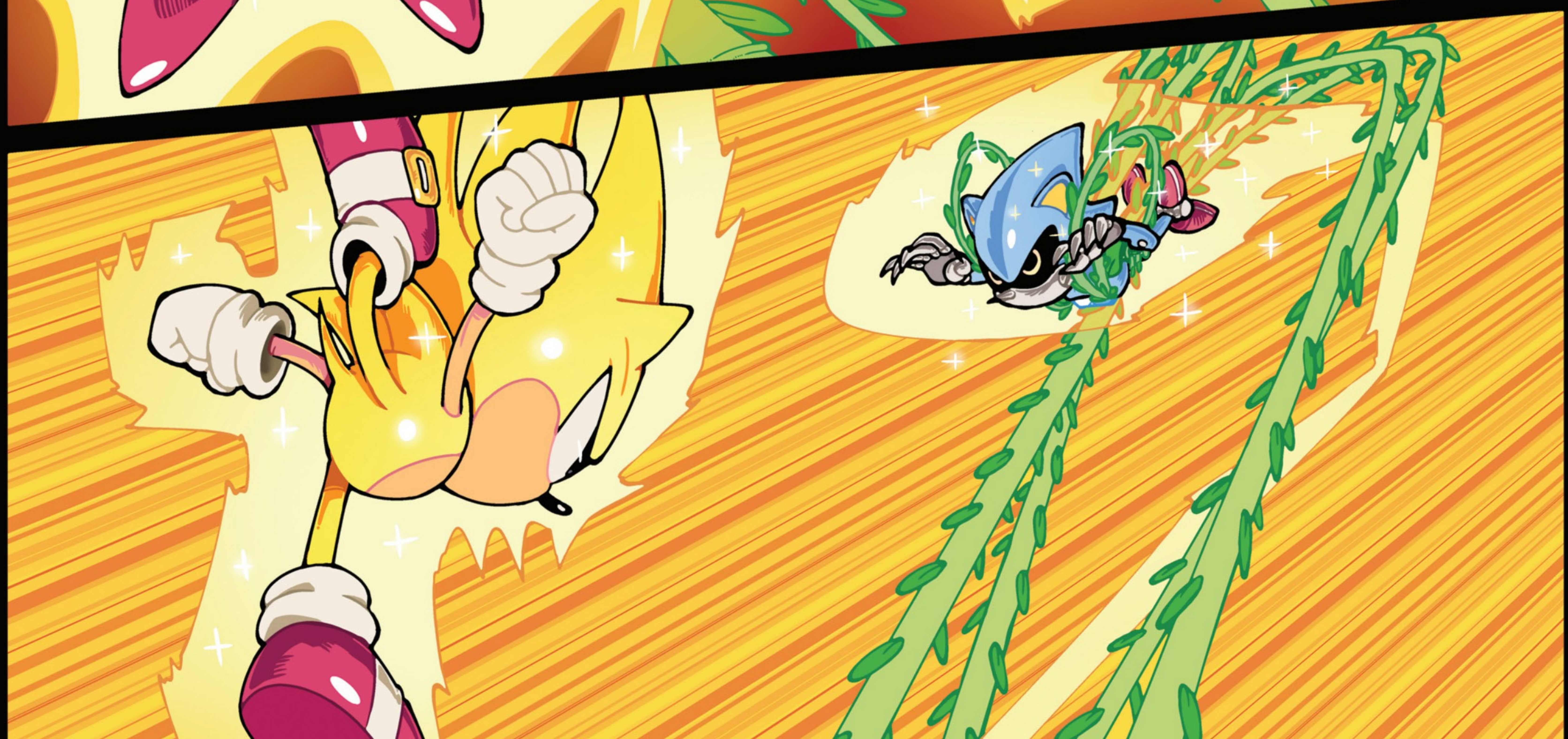
و... همه
اینا رو؟

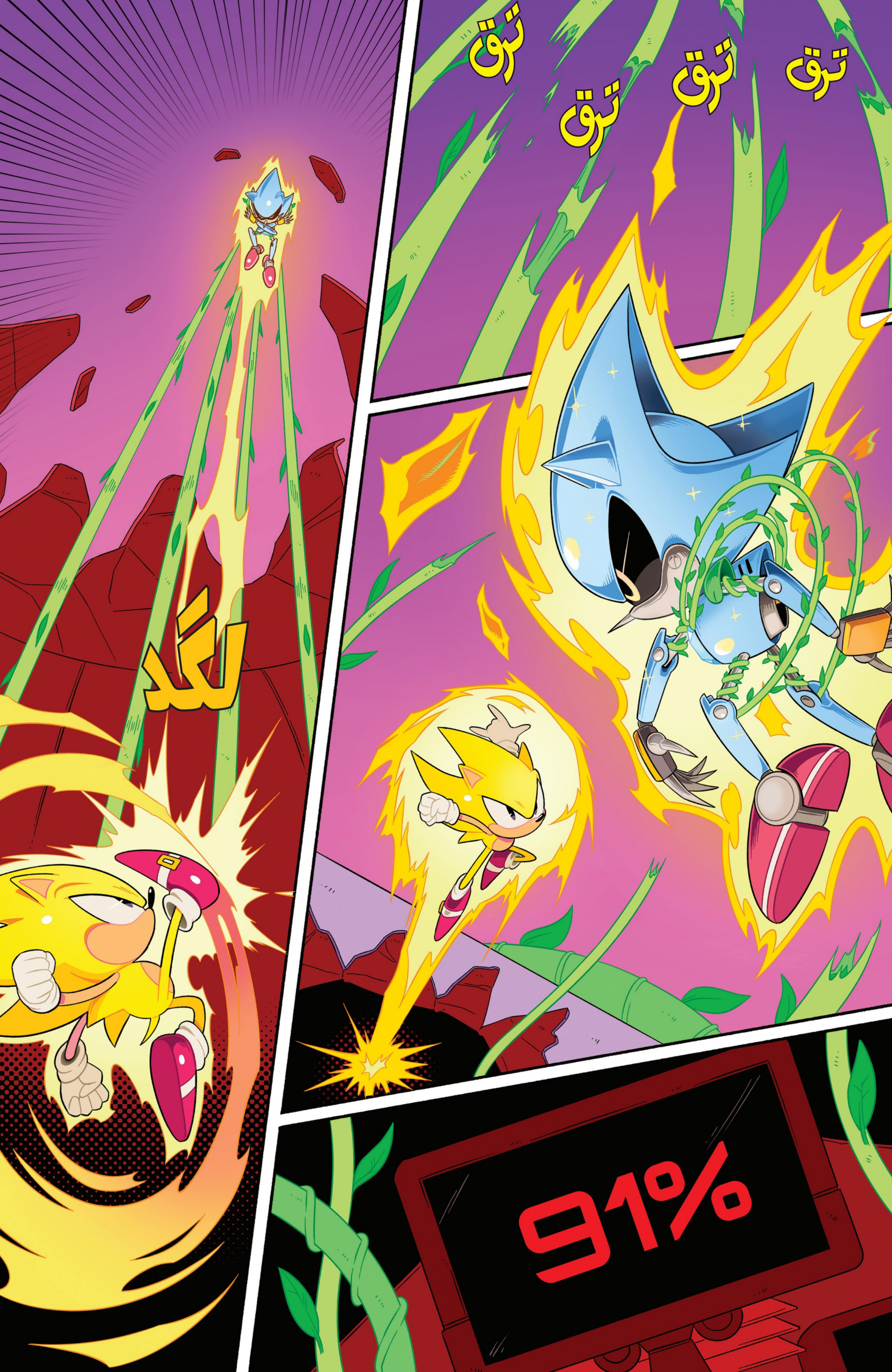
ولی چطور باید
اون رو غیرفعال
کنیم...

اوکی! حالا فقط مونده که متال سونیک رو
غیرفعال کنیم و شهاب سنگ رو برداریم
تا گیاه داخلش نتونه به رشدش
ادامه بده.









ترق

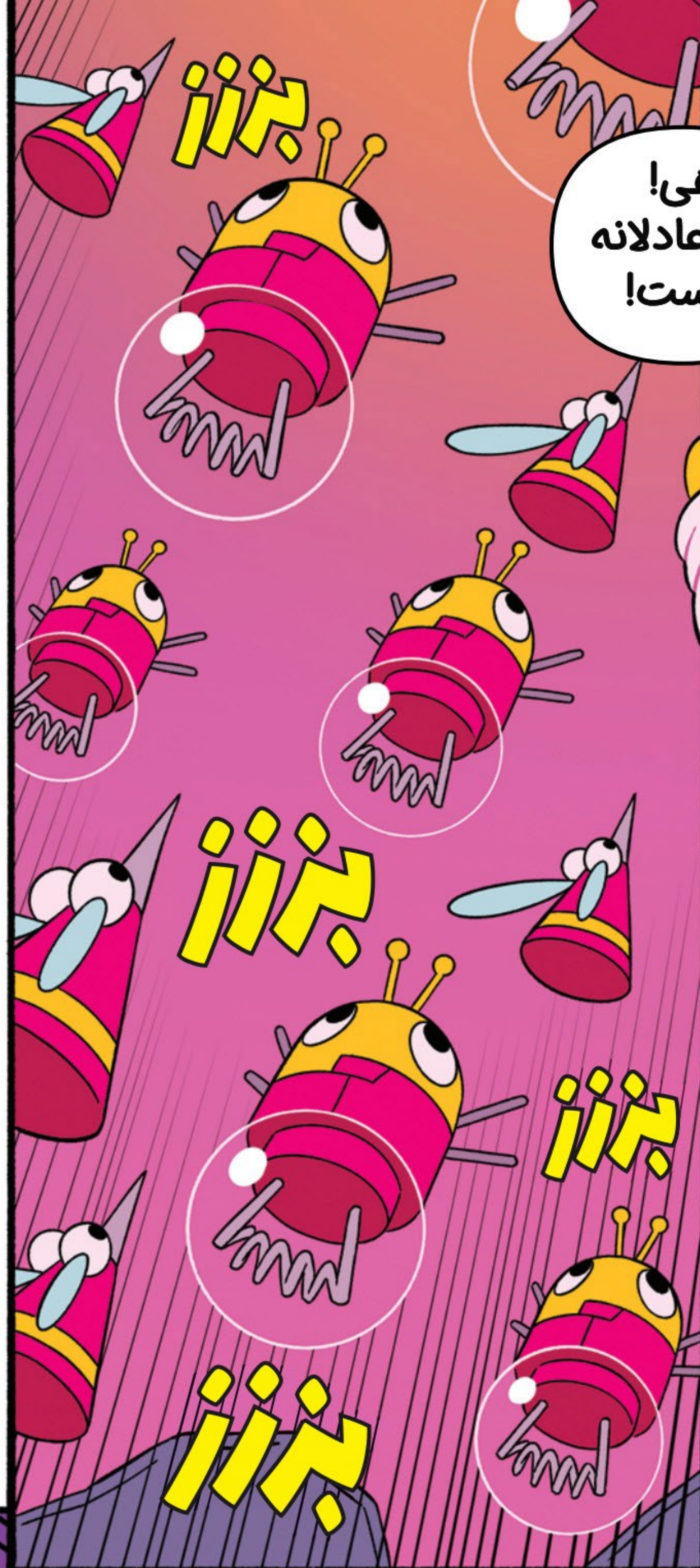
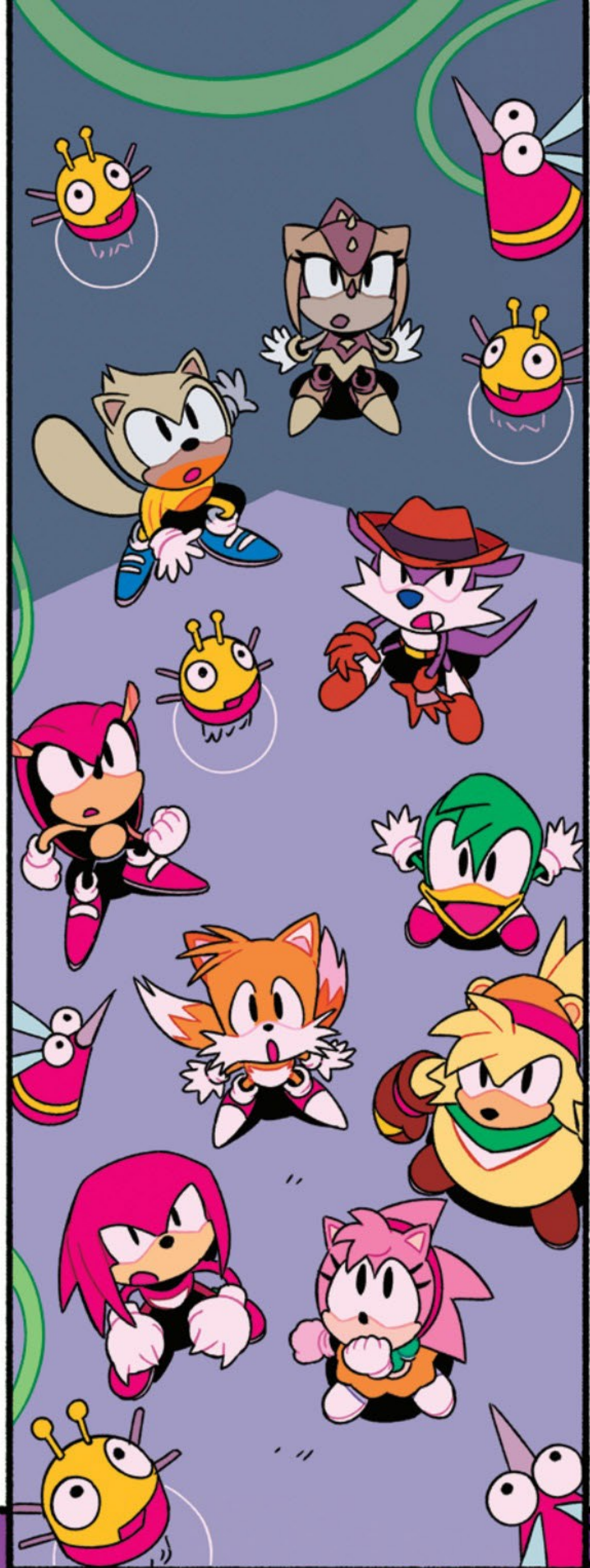
ترق

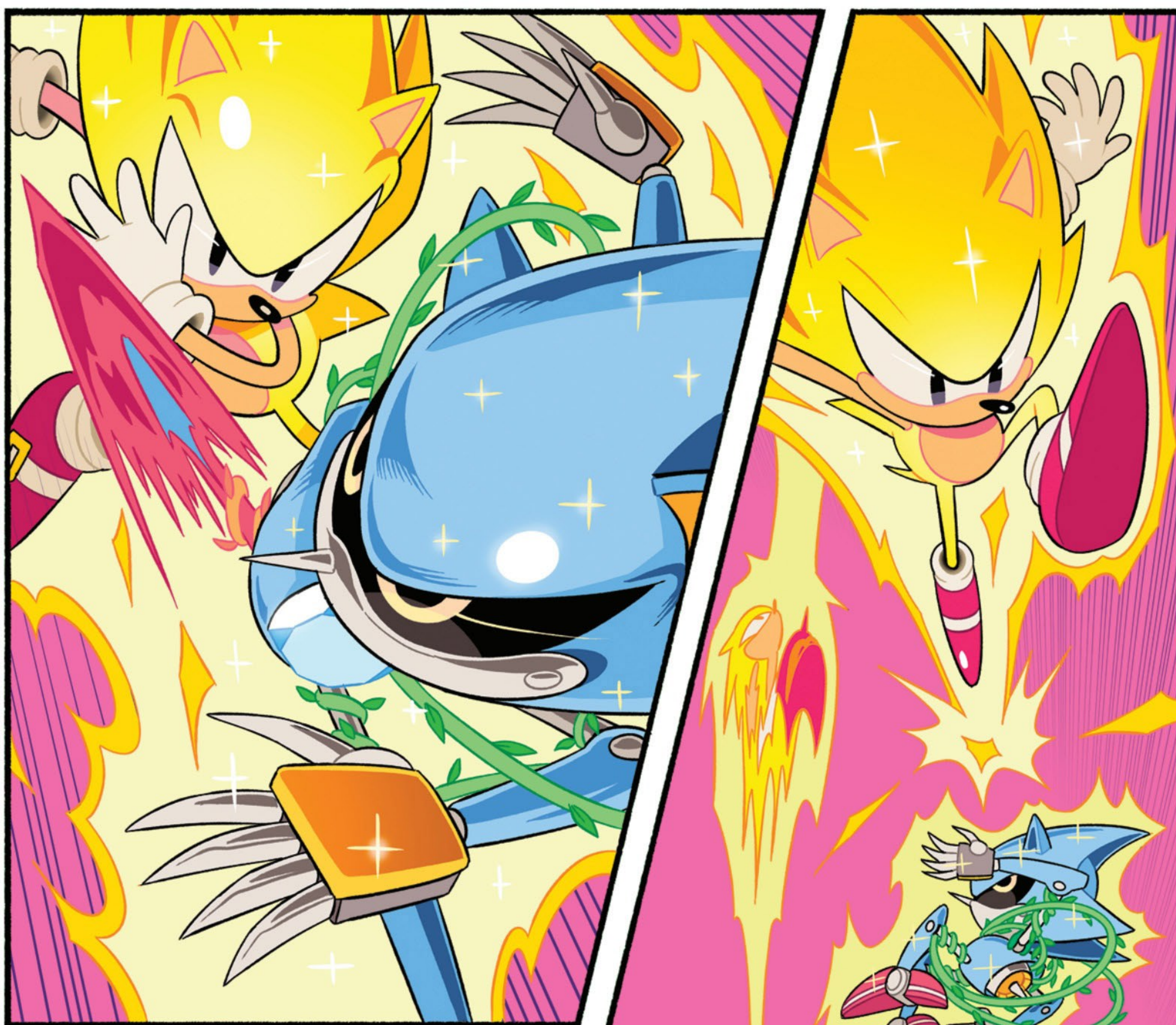
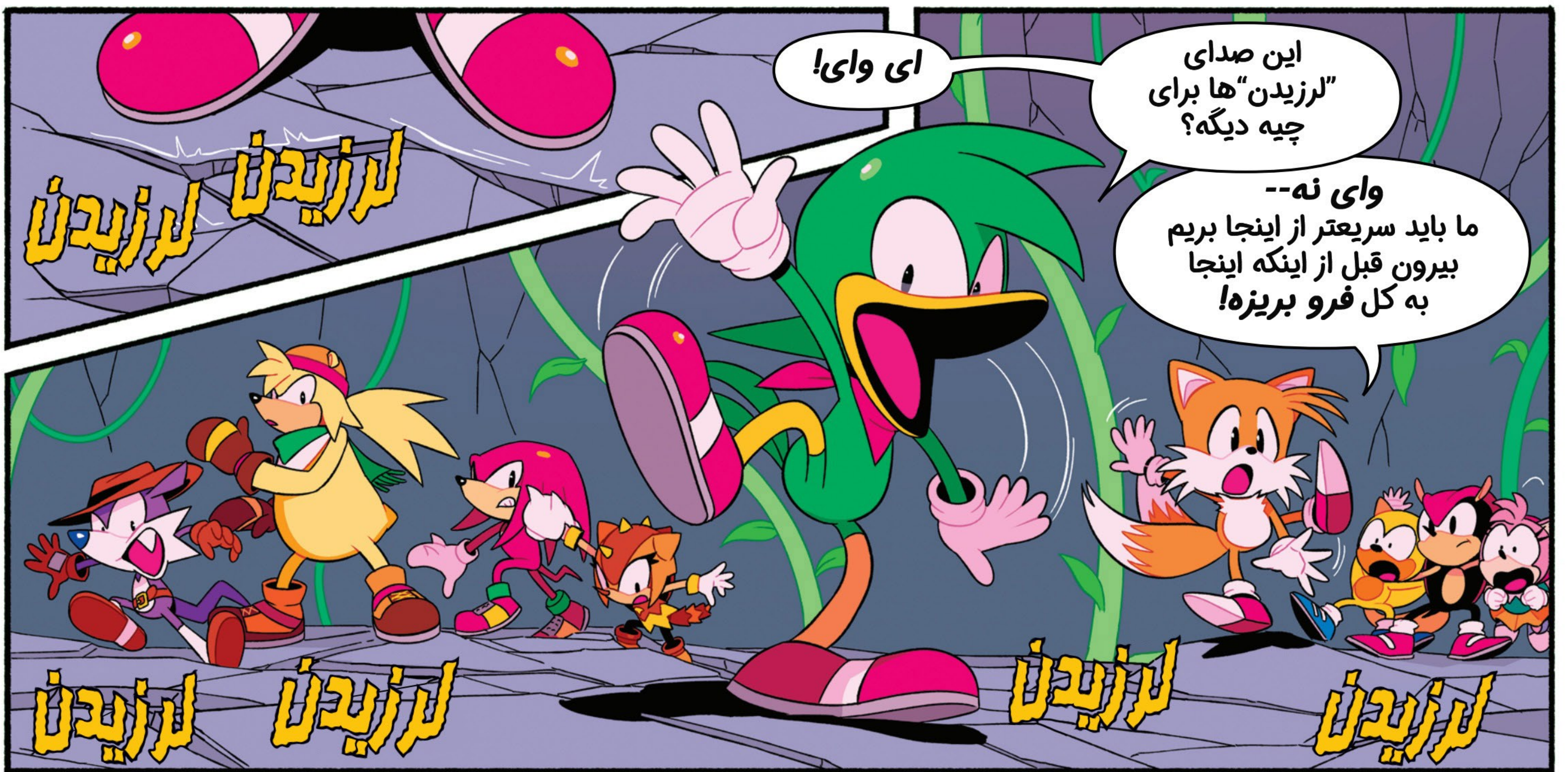
ترق

ترق

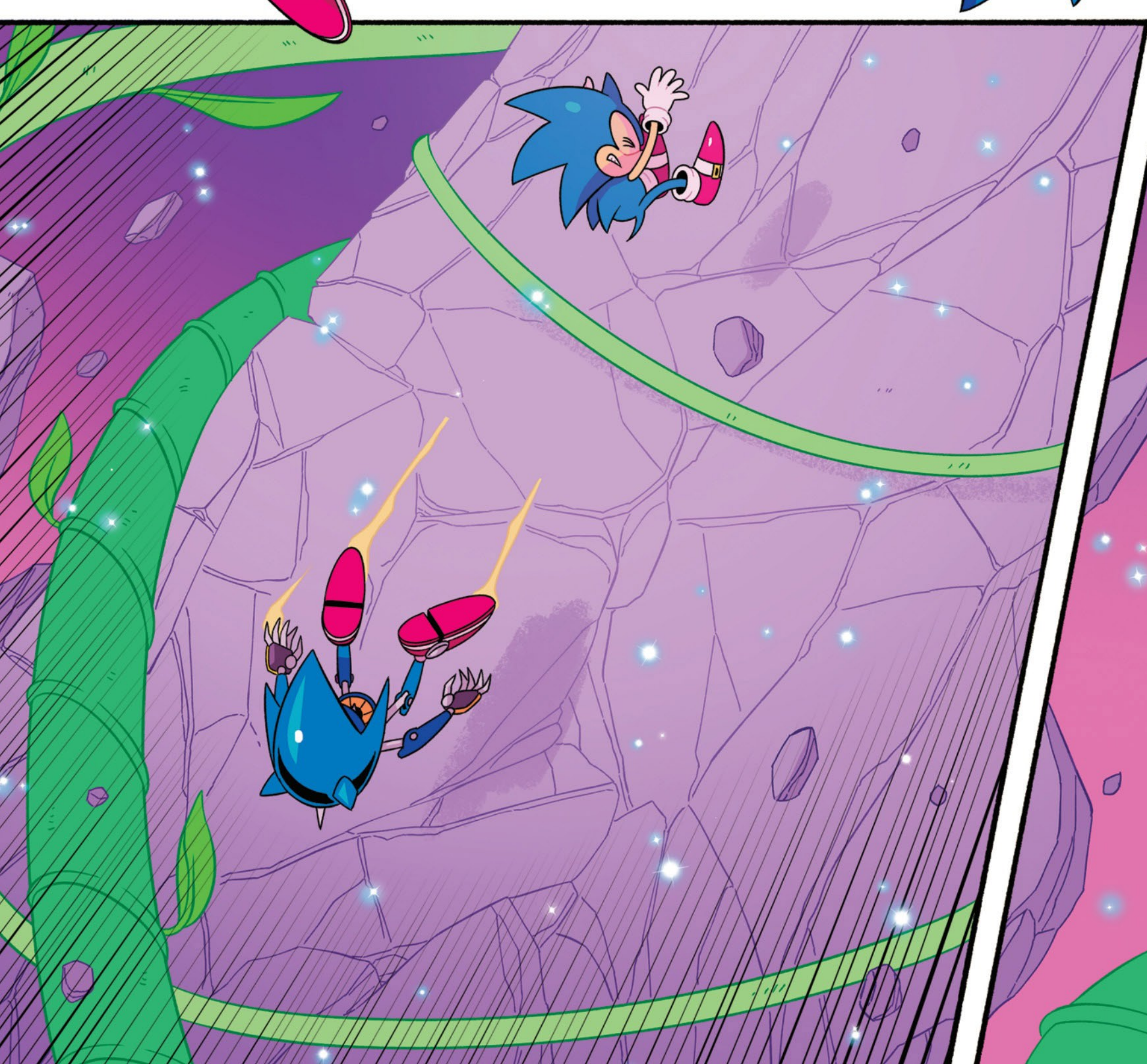
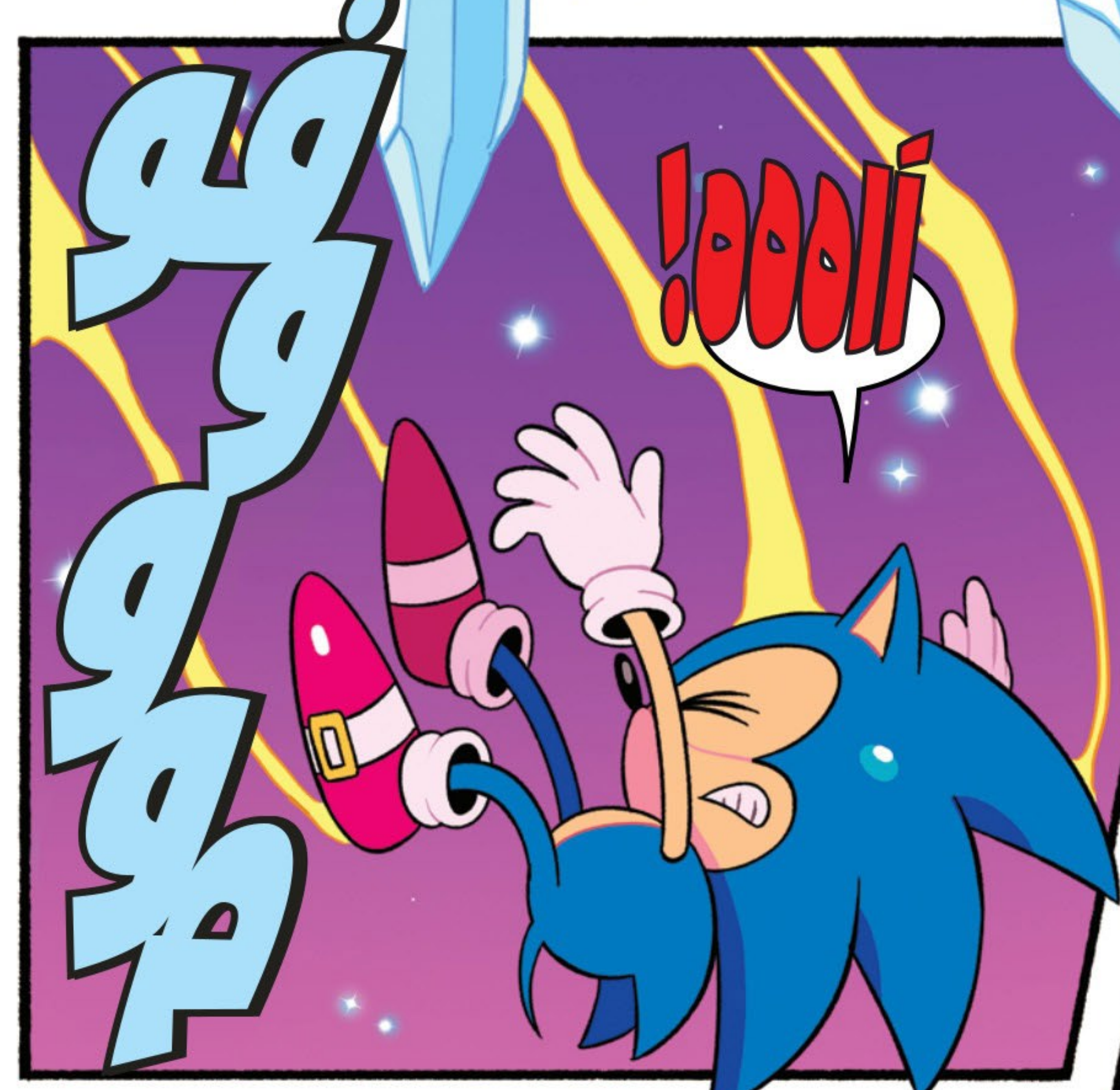
لخا

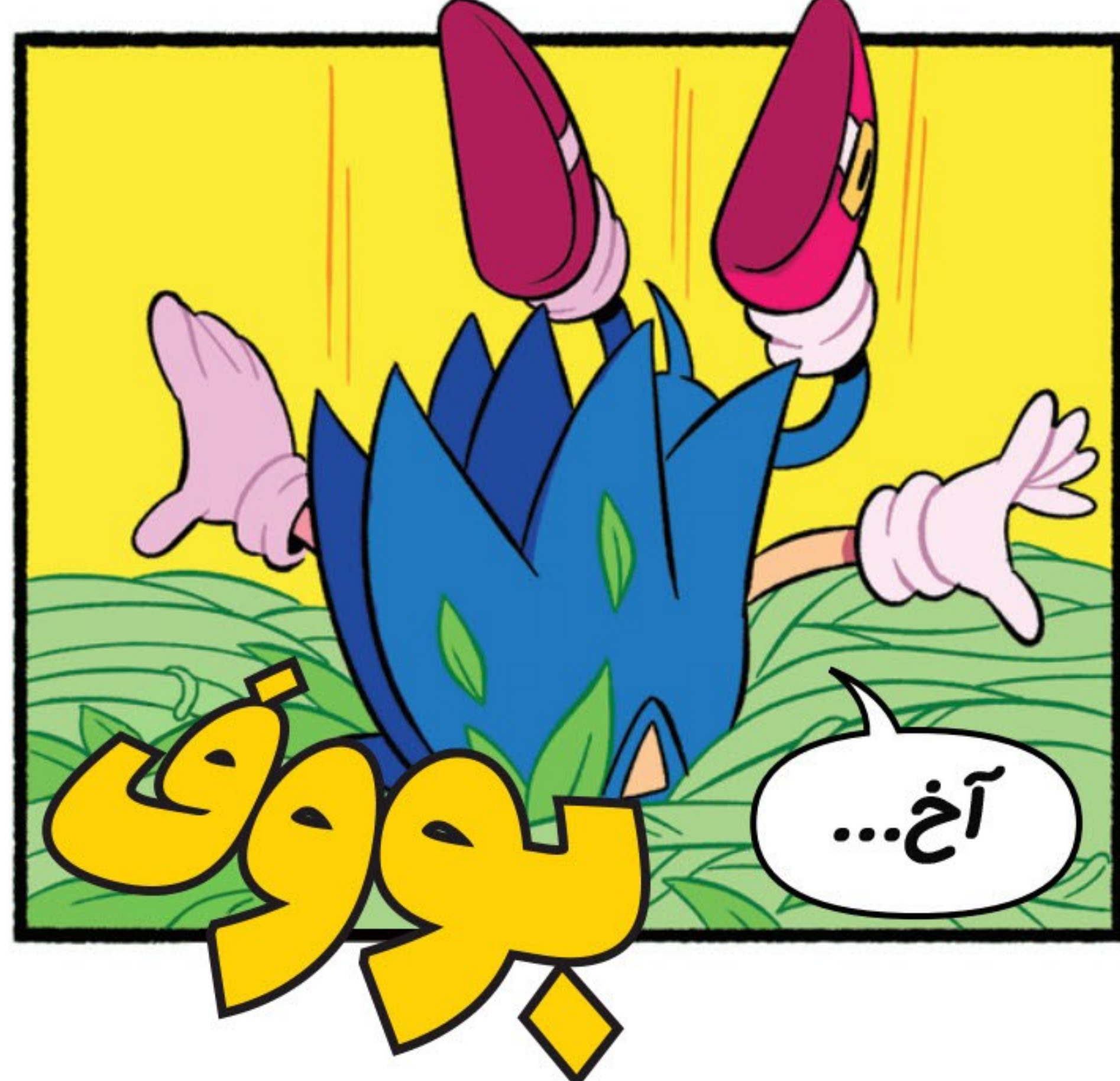
91%

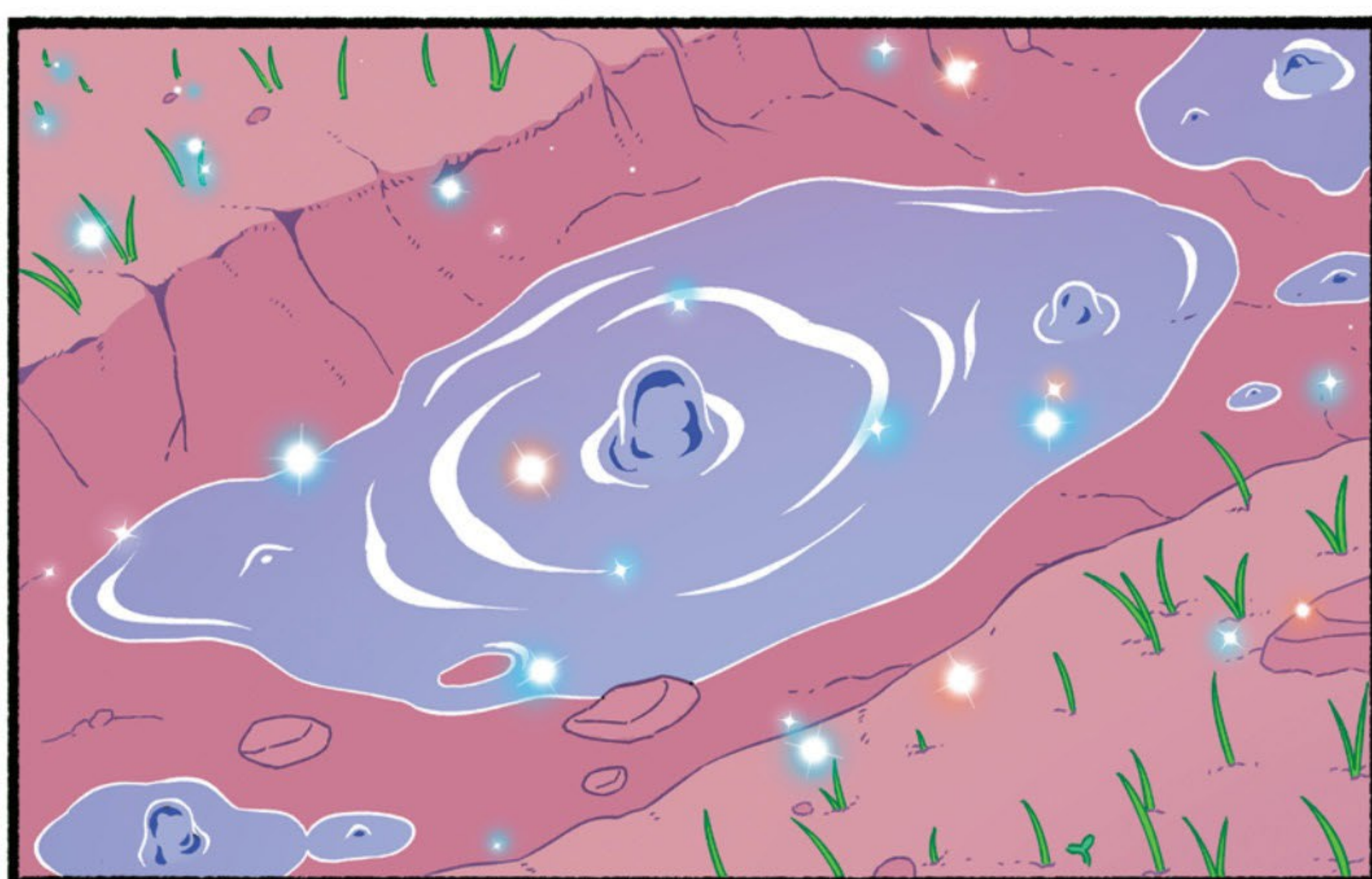
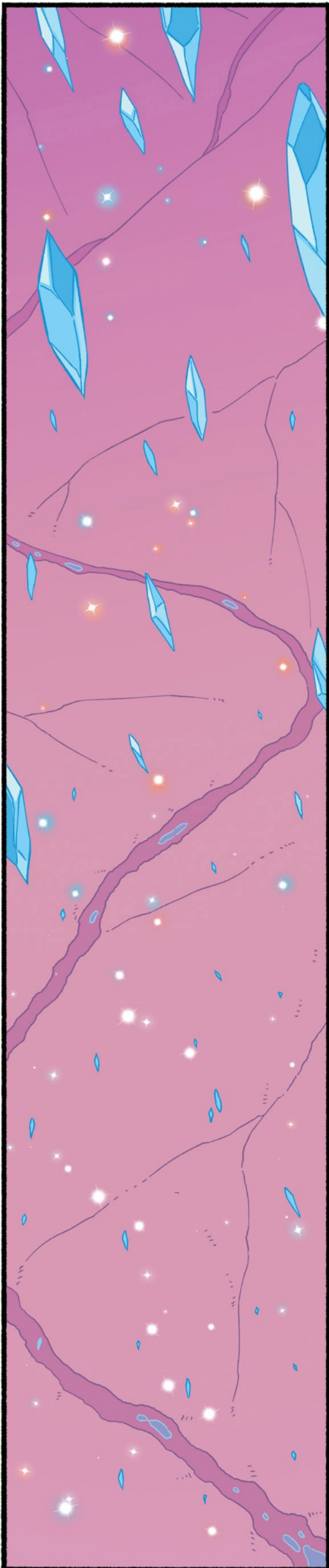


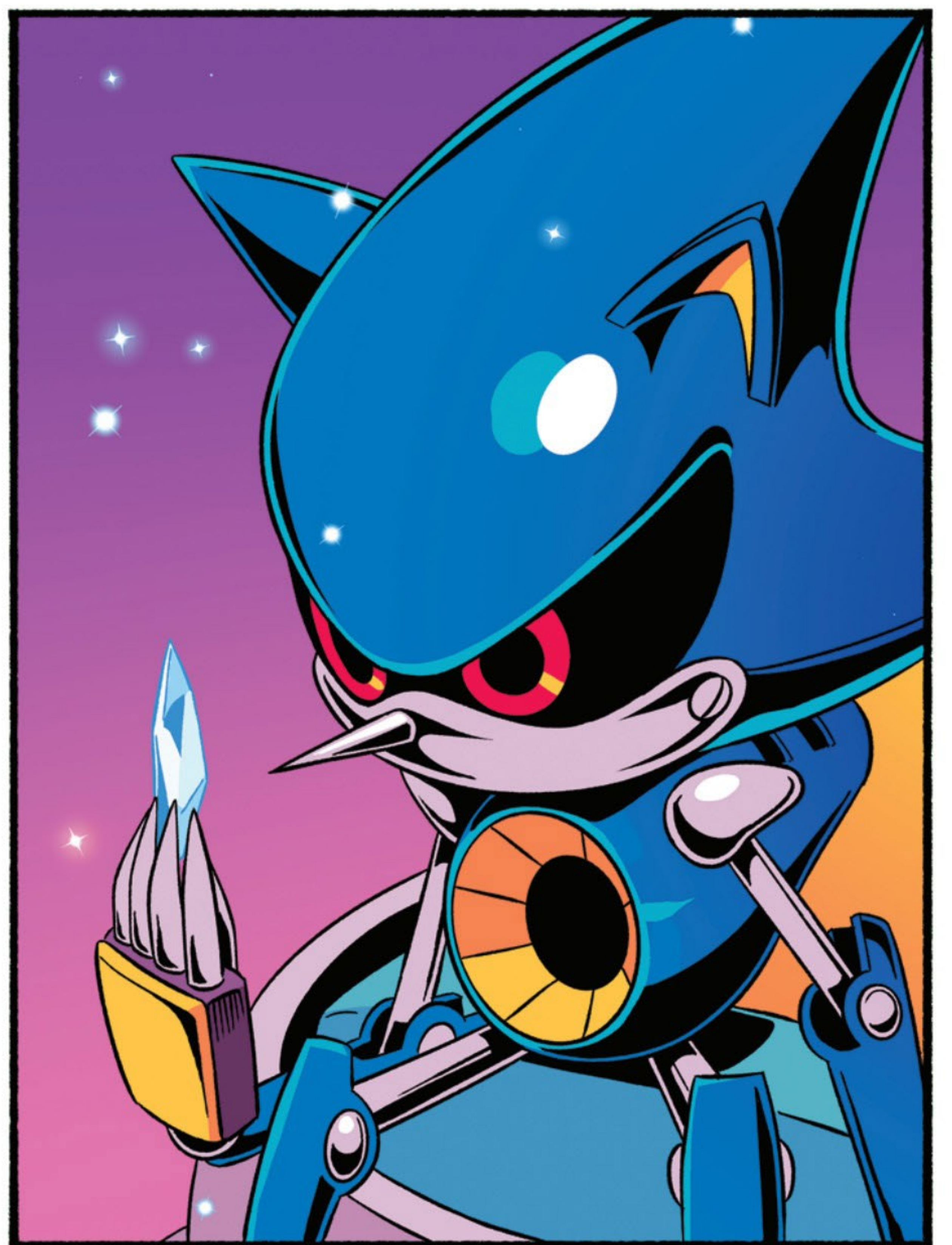
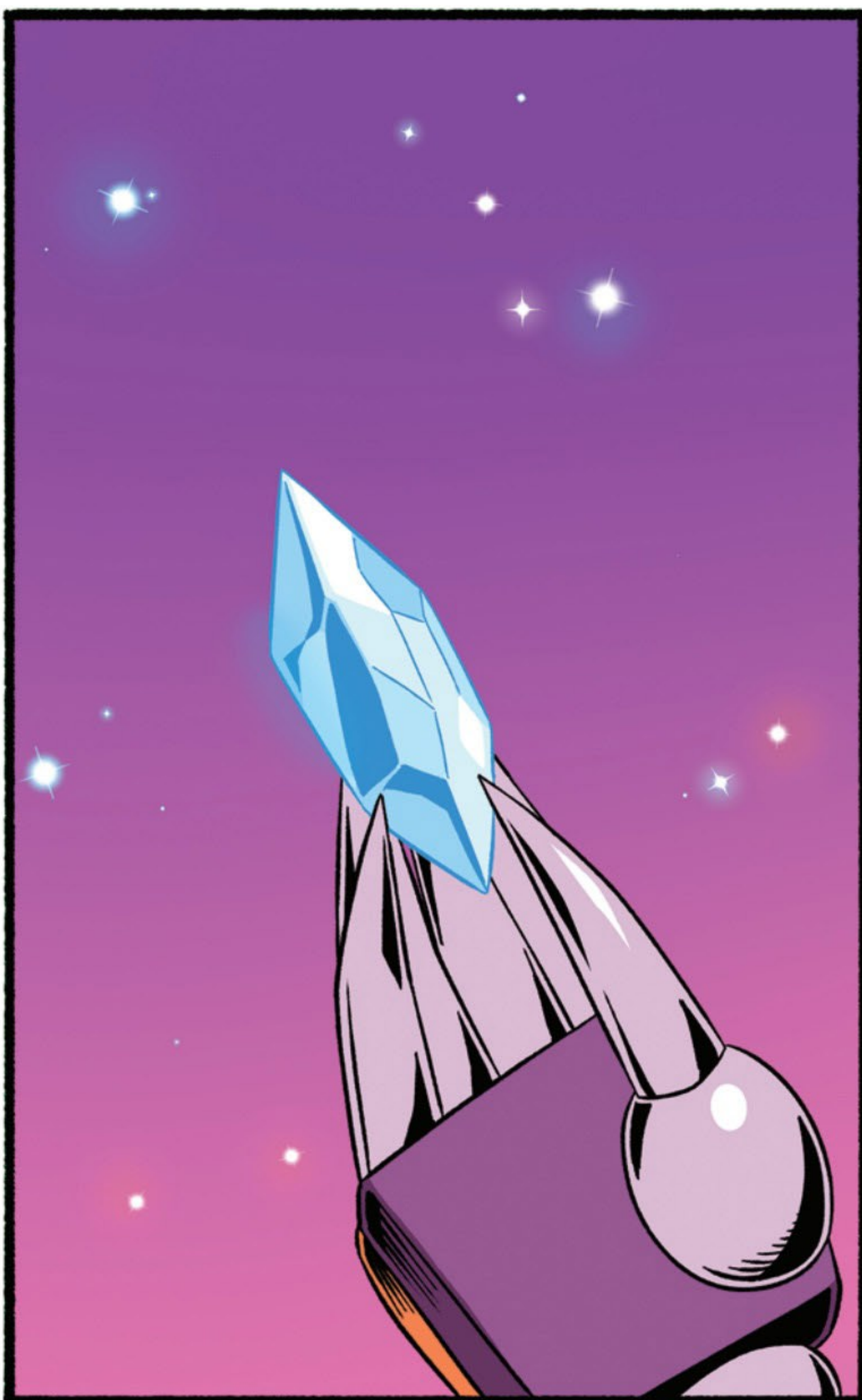
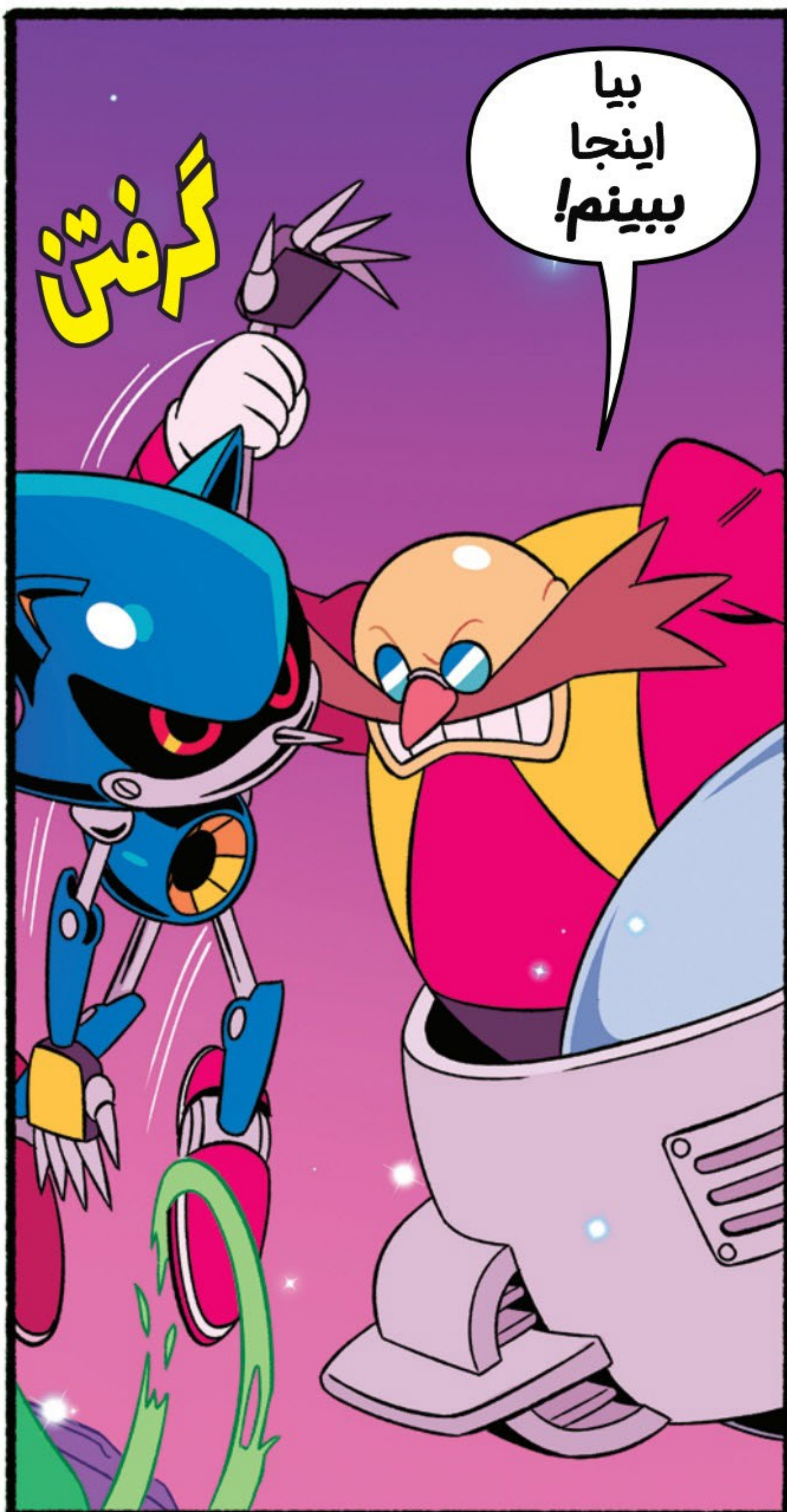


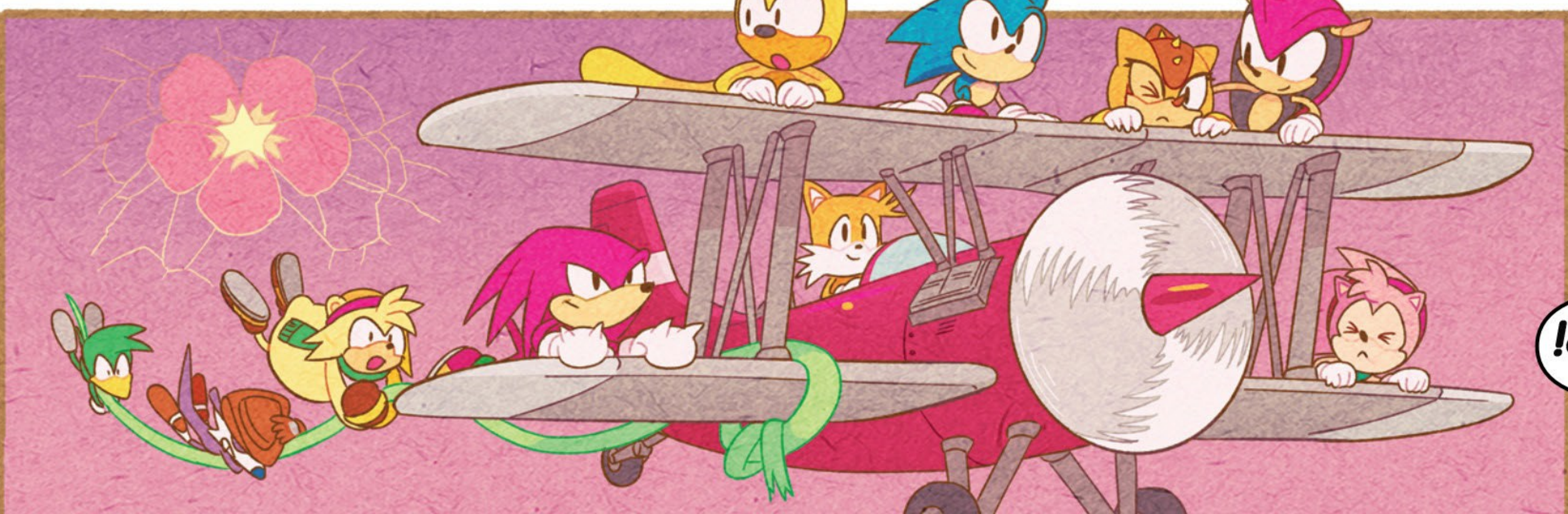
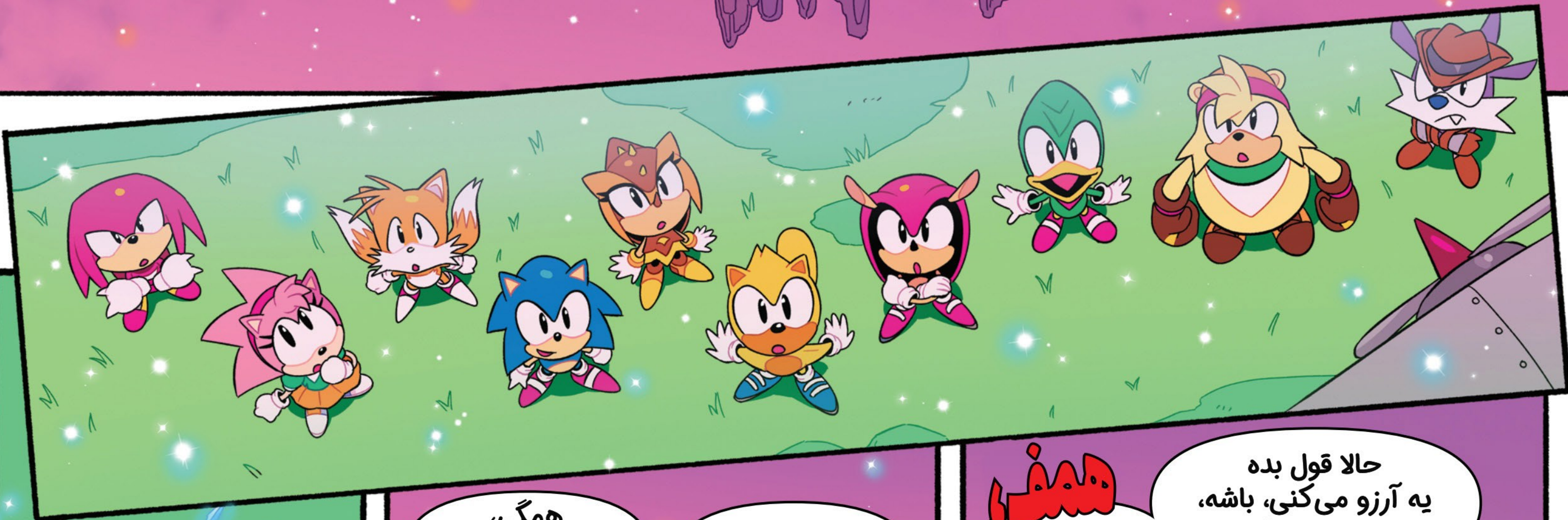


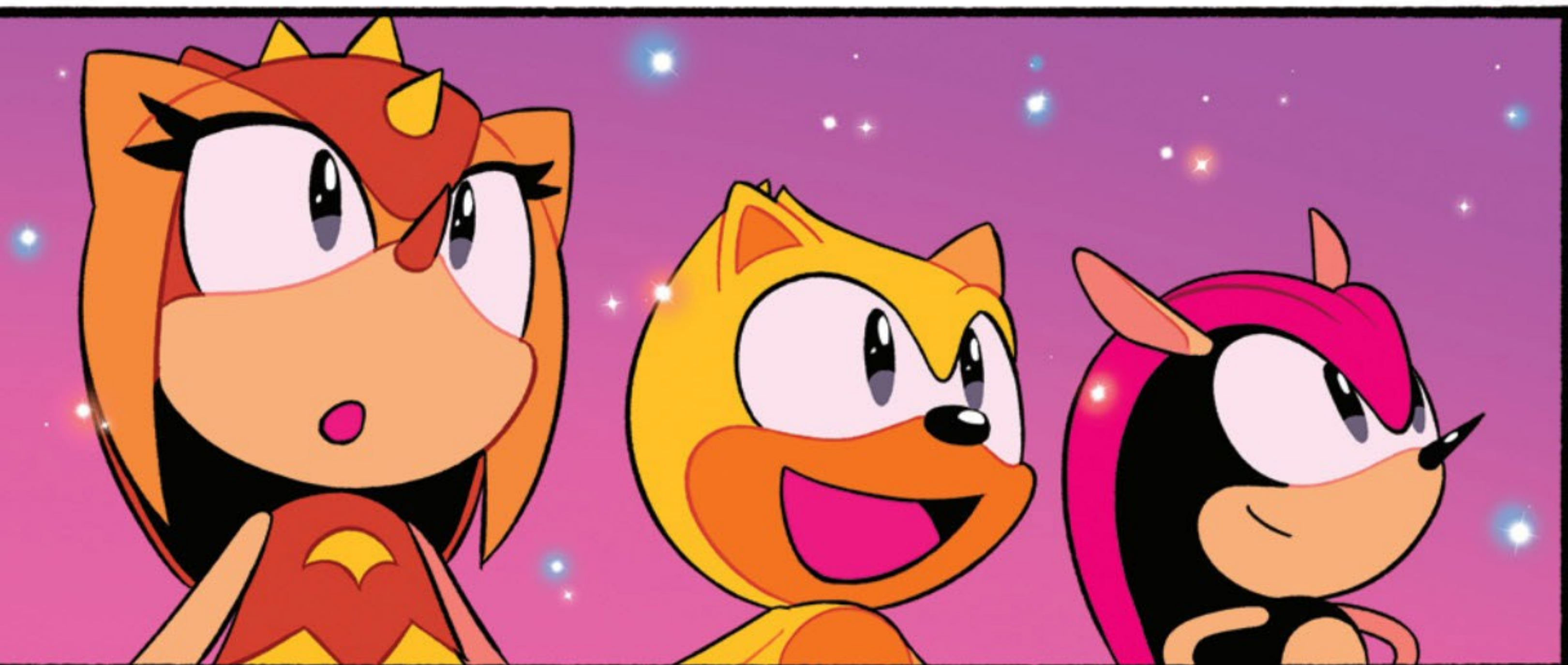












آرزوی تو چی بود، سونیک؟

ببخشید،
تریپ--ولی این
یه رازه!



اوه، اصلاً
جالب نیست!

لااقل از مال ناکلز
جالبتره. احتمالاً آرزوی
اون خیلی خسته
کننده‌ست.



هی! آرزوی من هیچ هم
خسته کننده نبود!

پس چرا با
بهترین دوستت به اشتراک
نمی‌ذاریش؟

چند بار
دیگه باید بهت
بگم؟!

آهاهاها



پایان
داستان!



طراحی از یاسمین عمر عطا



طراحی از آرون همراسترام



طراحی از جنیفر هرناندز