

IDW

۶۰

سونیک

جوچه تیغی



استنلی . راتلیسبرگر . بوو . م. قلی زاده

SEGA®



داستان
اوان استنلی

طراحی
توماس راتلیسبرگر

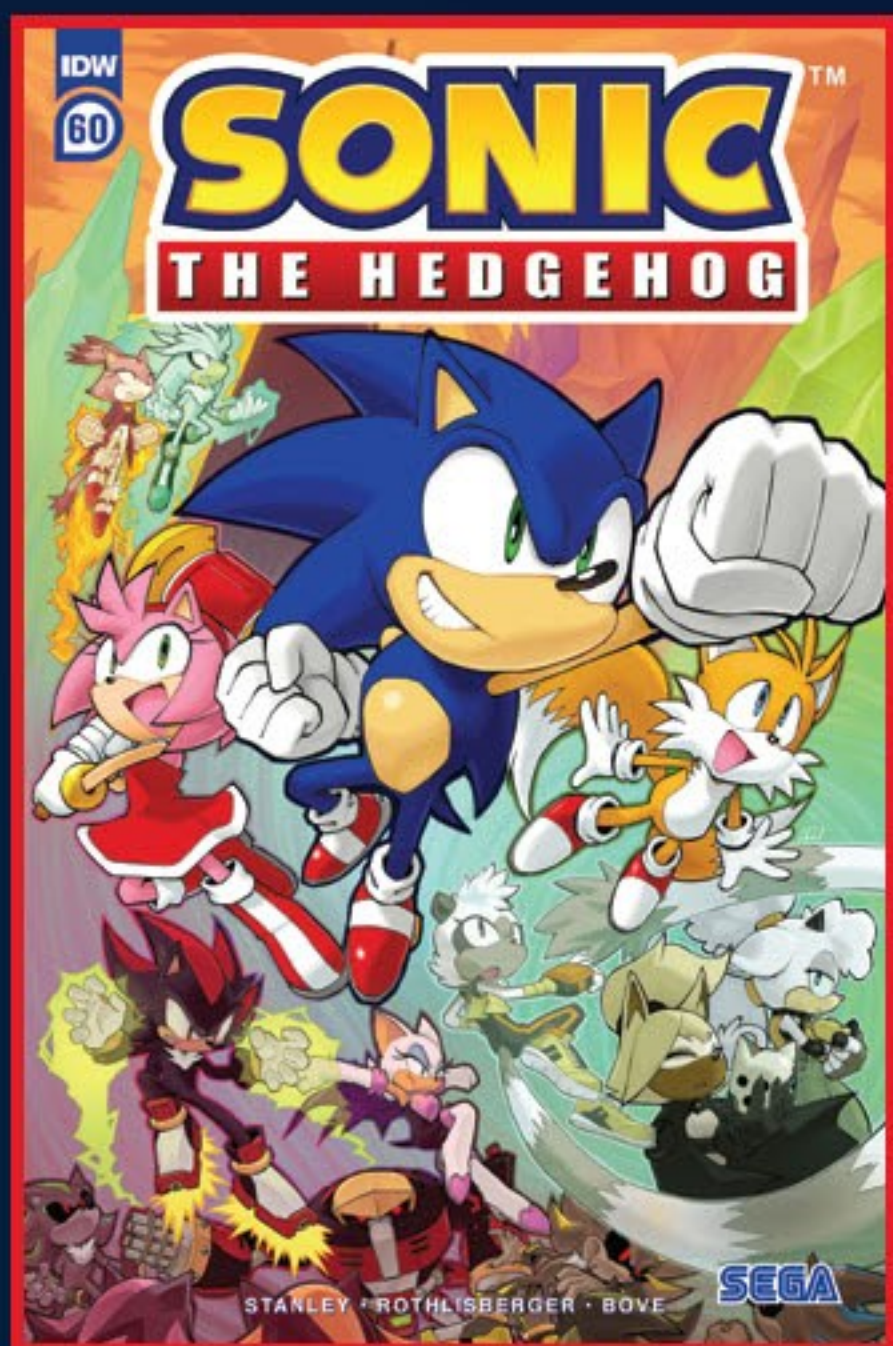
رنگ آمیزی
جان-پاول بوو

دستیار رنگ آمیزی
اد پیری

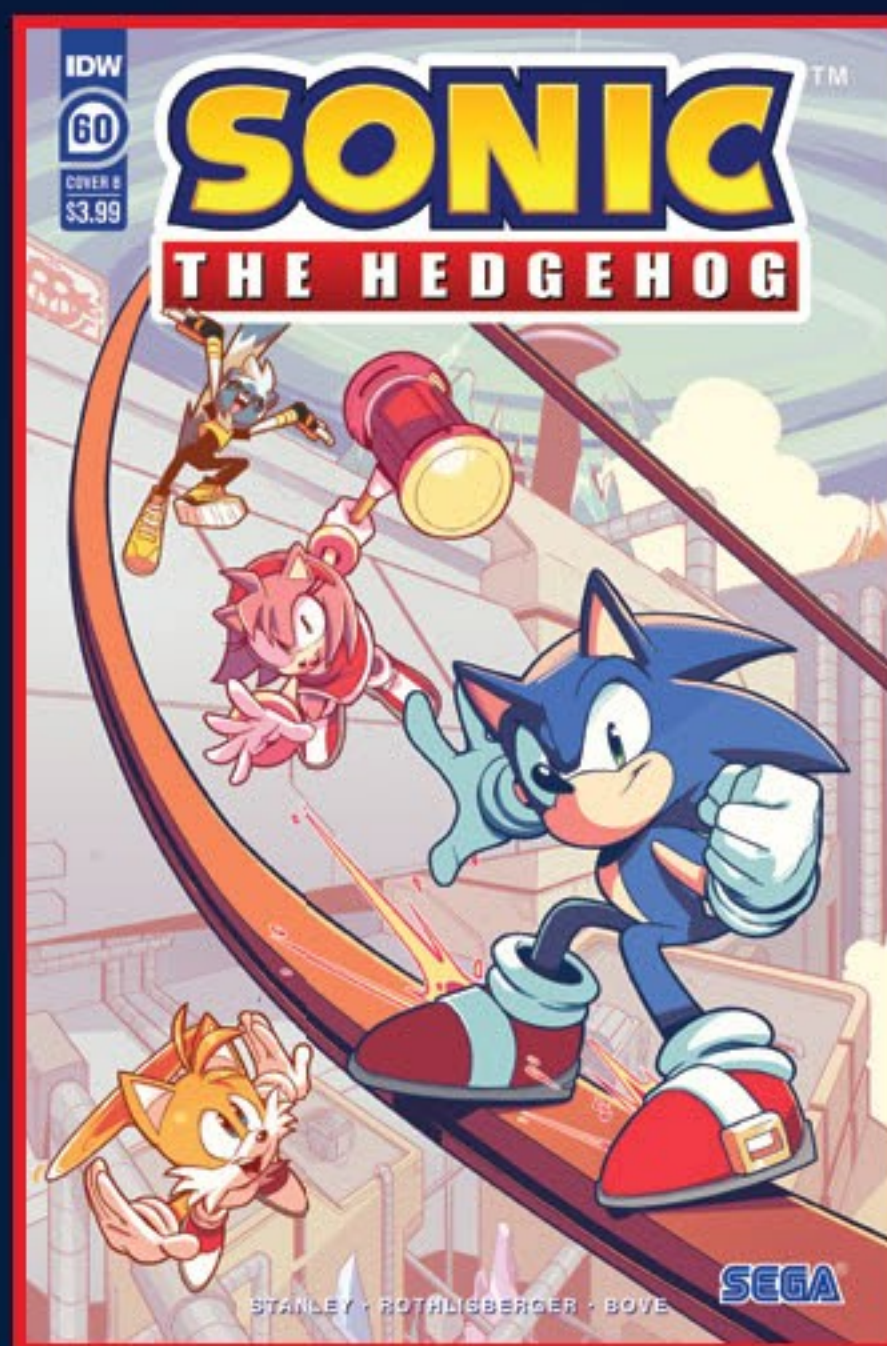
حروفنگاری
شاون لی

سر دبیران
رایلی فارمر
دیوید ماریوت

مترجم، ادیتور و گرافیک کاور
معین م. قلی زاده



کاور A
طراحی از آرون همراسترام



کاور B
طراحی از براکاردی کری



کاور RI
طراحی از ناتالی فوردین



کاور ویژه آنلاین
طراحی از جیجی دوترکس



کاور زوروقی ویژه نمایشگاه
طراحی از جیجی دوترکس

Special thanks to Mai Kiyotaki, Afia Khan, Michael Cisneros, Sandra Jo, Sonic Team, and everyone at Sega for their invaluable assistance.

IDW® @IDWpublishing
IDWpublishing.com

For international rights, contact licensing@idwpublishing.com.
Ted Adams and Robbie Robbins, IDW Founders

SONIC THE HEDGEHOG #60. MAY 2023. © SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA and SONIC THE HEDGEHOG are either registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. IDW Publishing, a division of Idea and Design Works, LLC. Editorial offices: 2355 Northside Drive, Suite 140, San Diego, CA 92108. 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.

Nachie Marsham, Publisher
Blake Kobashigawa, SVP Sales, Marketing & Strategy
Mark Doyle, VP Editorial & Creative Strategy
Tara McCrillis, VP Publishing Operations
Anna Morrow, VP Marketing & Publicity
Alex Hargett, VP Sales
Jamie S. Rich, Executive Editorial Director
Scott Dumbier, Director, Special Projects
Greg Gustin, Sr. Director, Content Strategy
Kevin Schwoer, Sr. Director of Talent Relations

Lauren LePera, Sr. Managing Editor
Keith Davidsen, Director, Marketing & PR
Topher Alford, Sr. Digital Marketing Manager
Patrick O'Connell, Sr. Manager, Direct Market Sales
Shauna Monteforte, Sr. Director of Manufacturing Operations
Greg Foreman, Director DTC Sales & Operations
Nathan Widick, Director of Design
Neil Uyetake, Sr. Art Director, Design & Production
Shawn Lee, Art Director, Design & Production
Jack Levesque, Art Director, Marketing

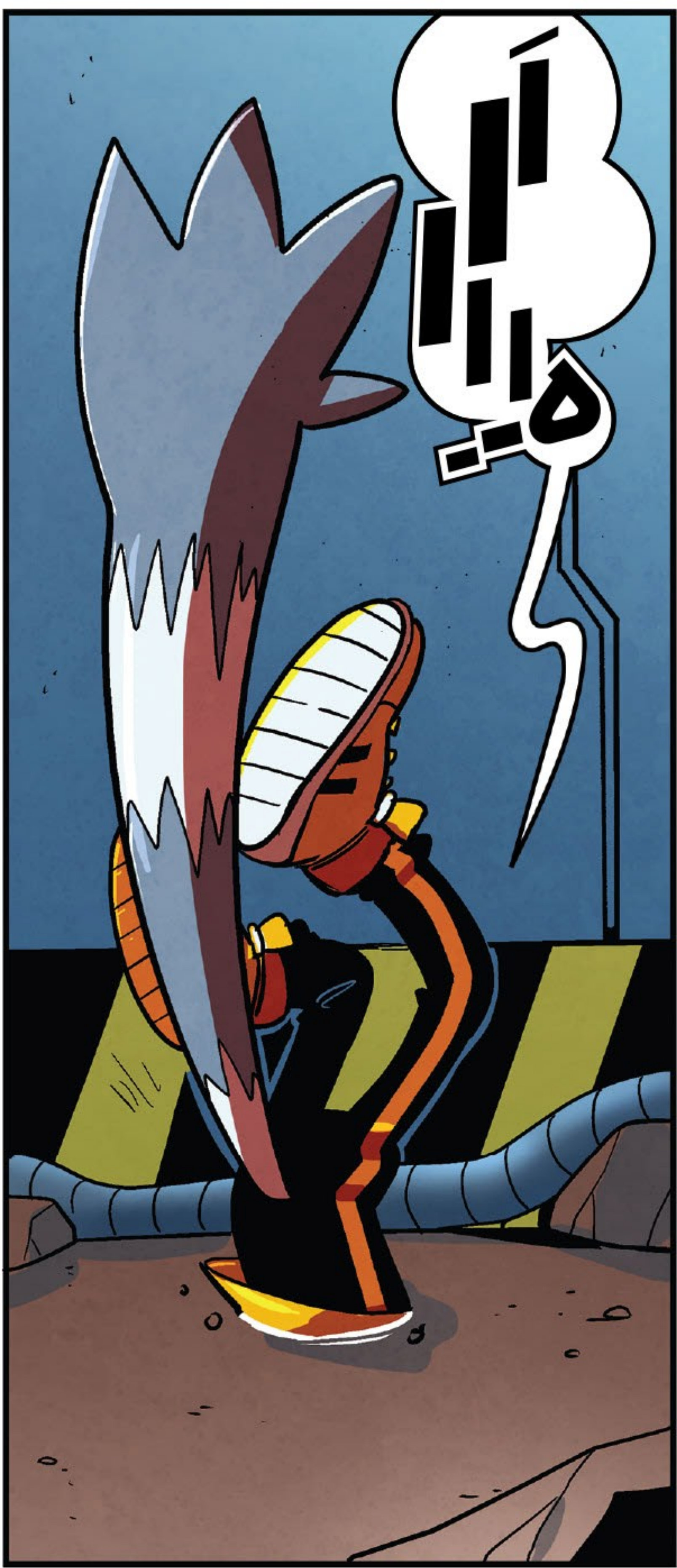
لعنتی
لعنتی
لعنتی

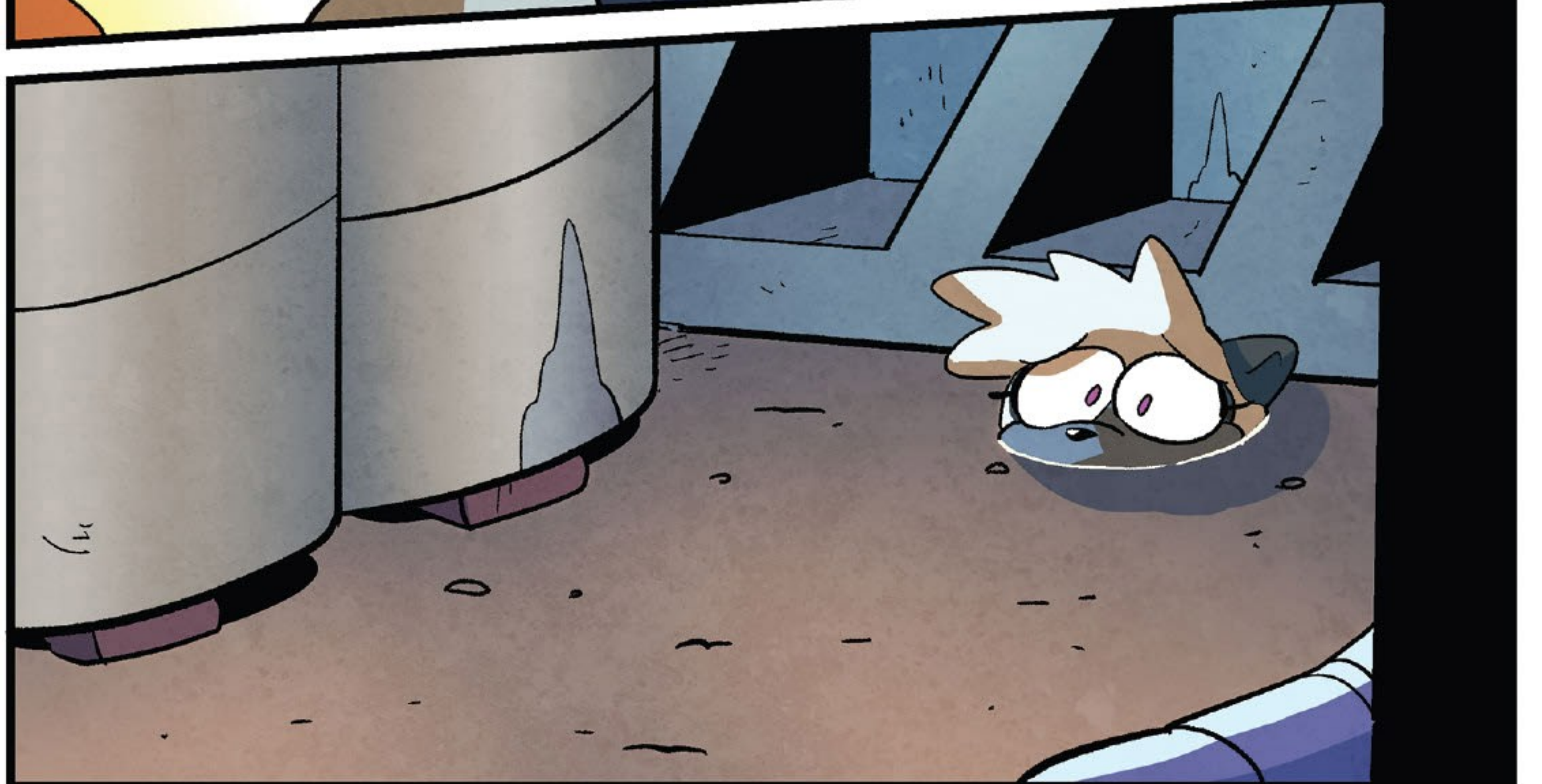
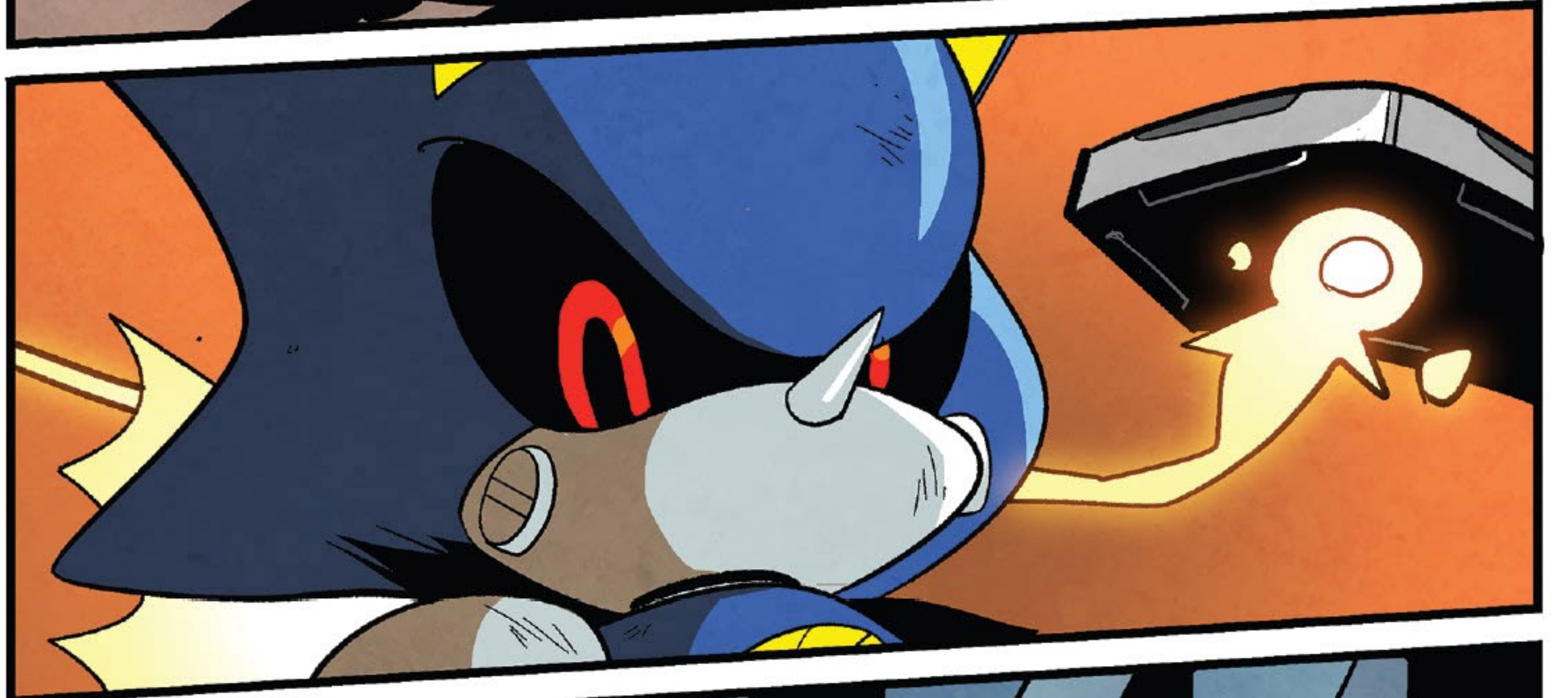
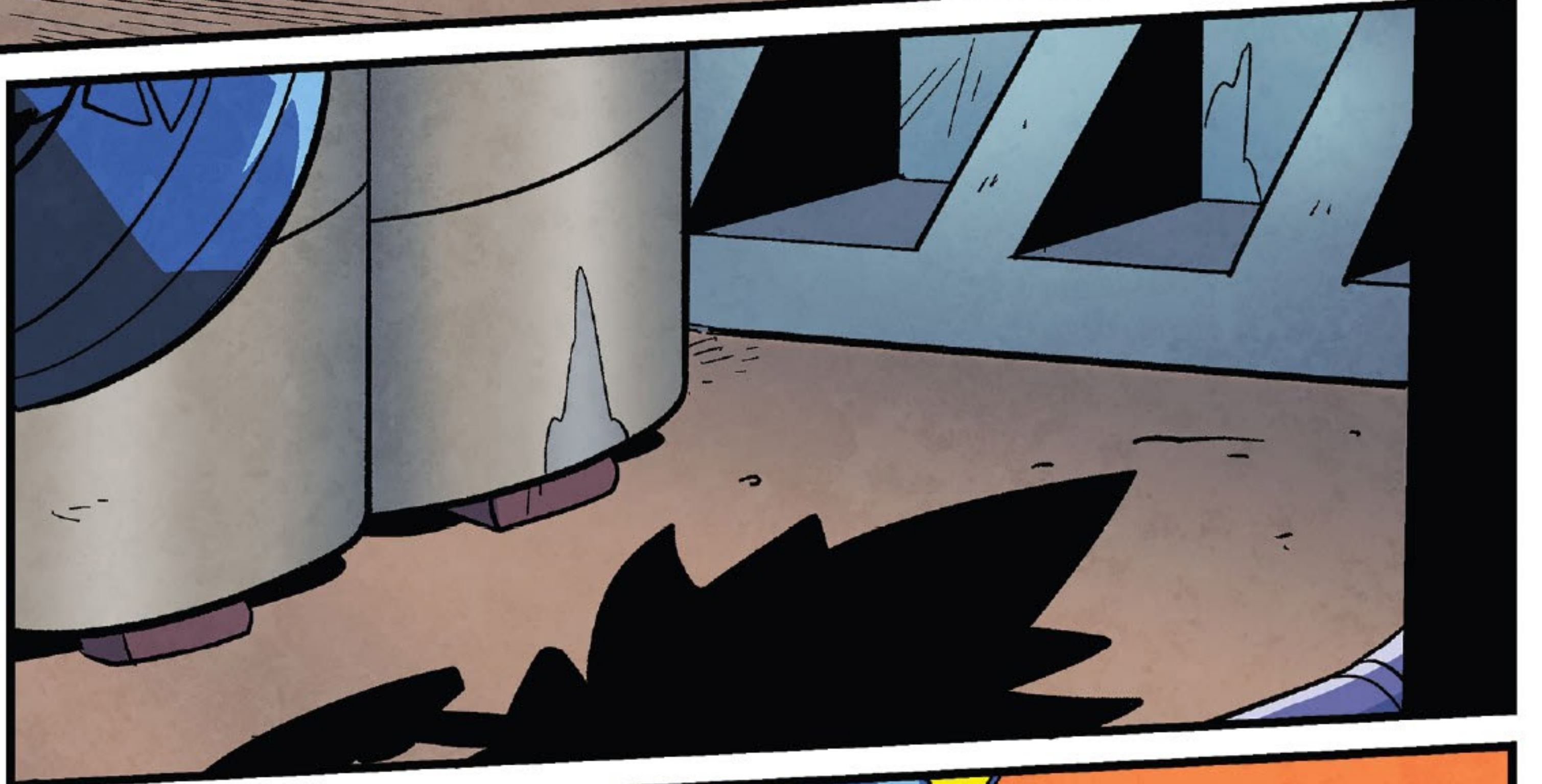
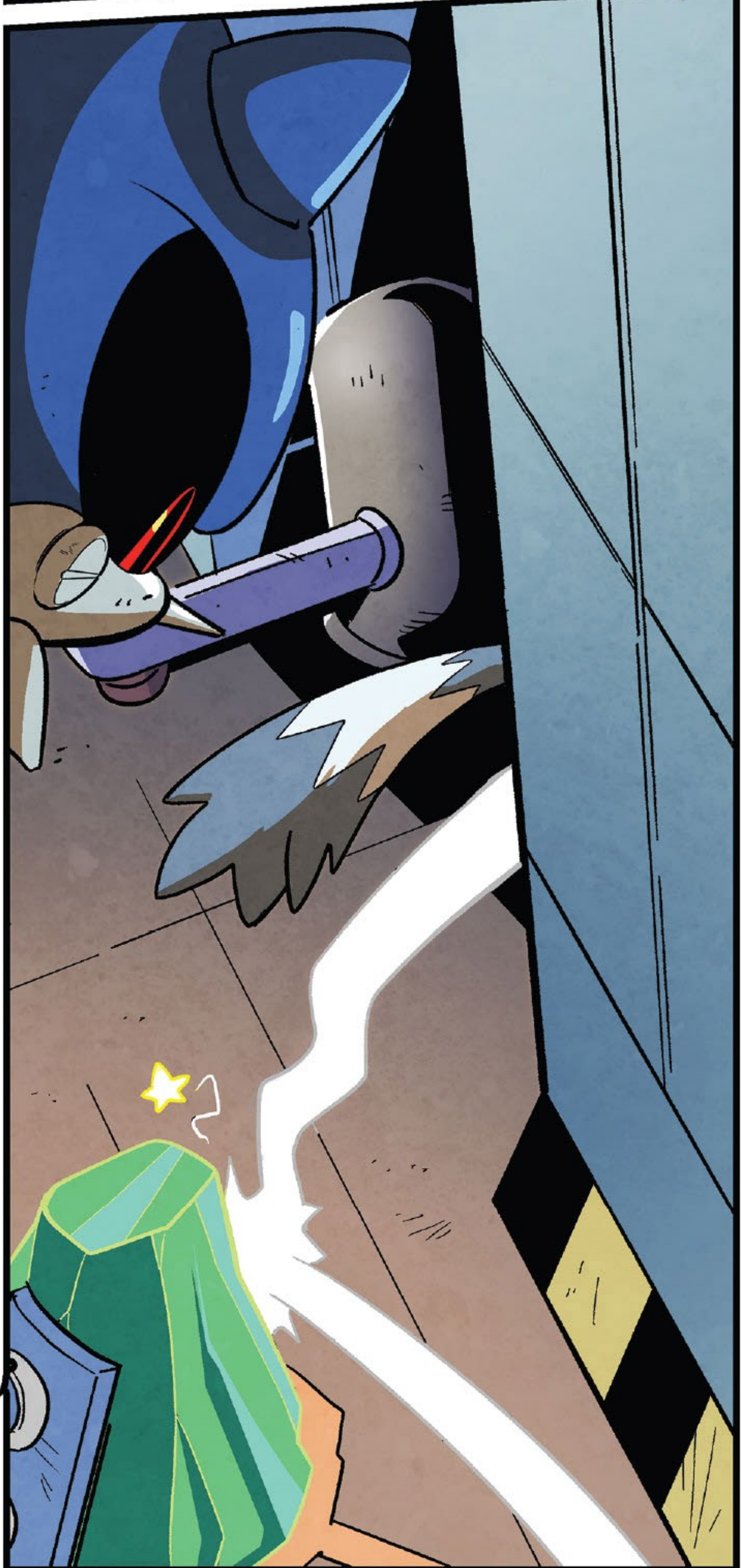
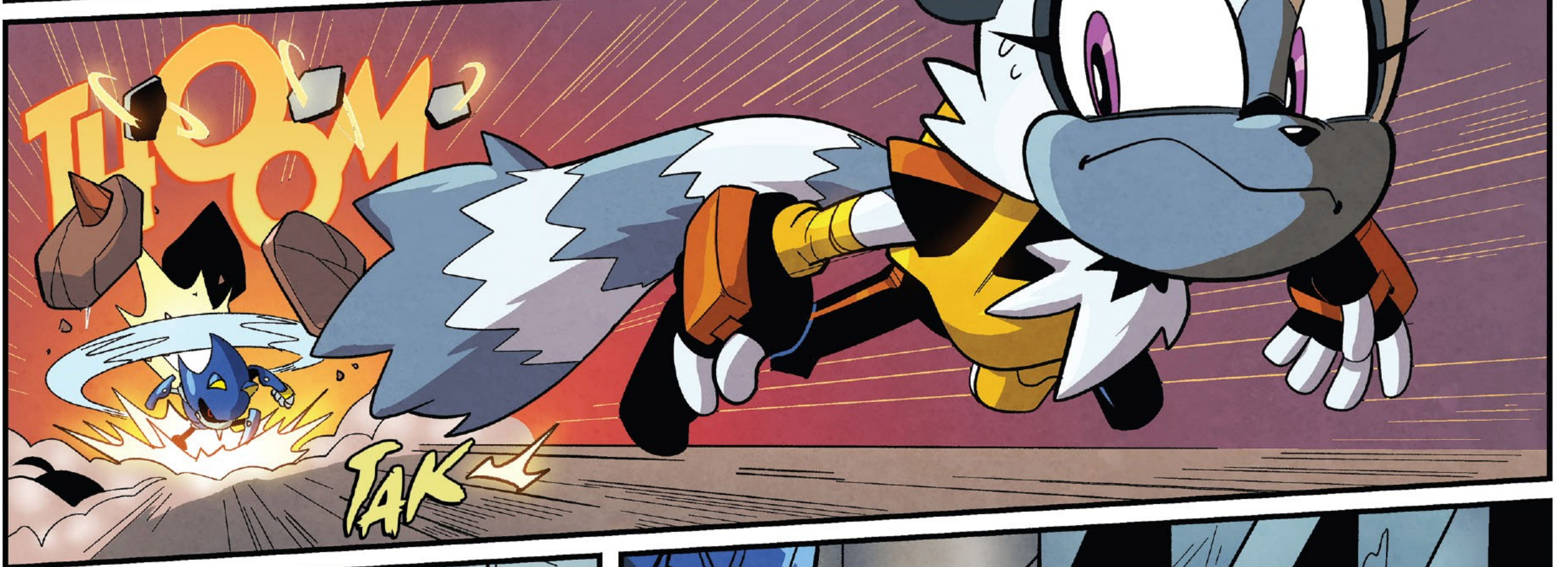


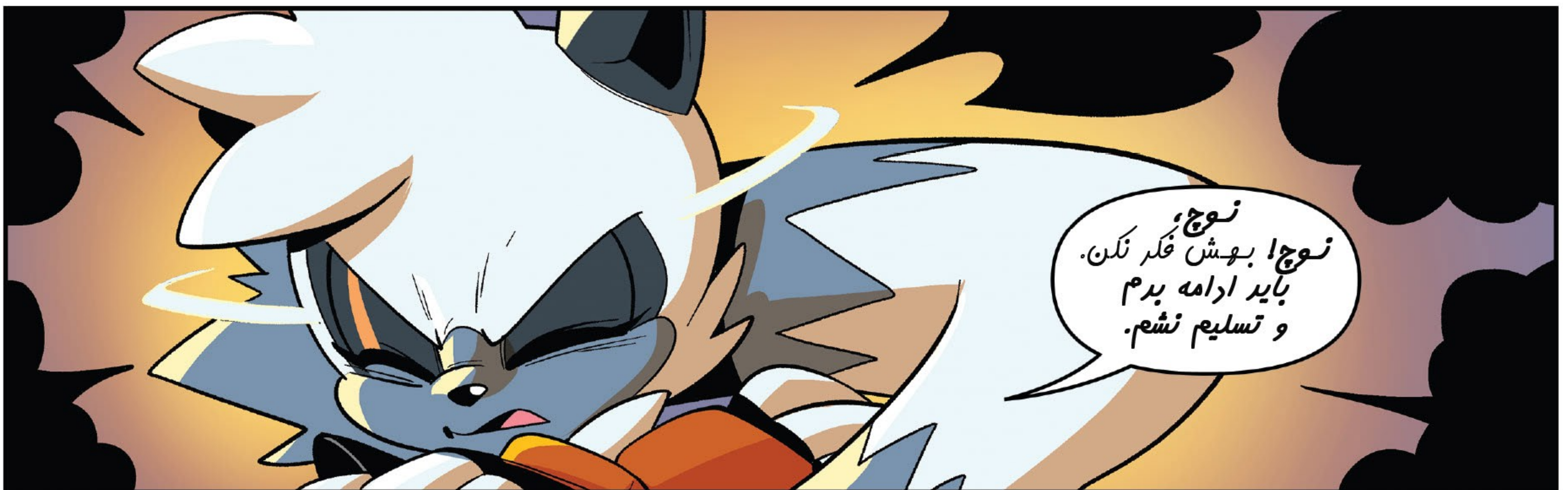
پیزی برای
گرفتن نیست...

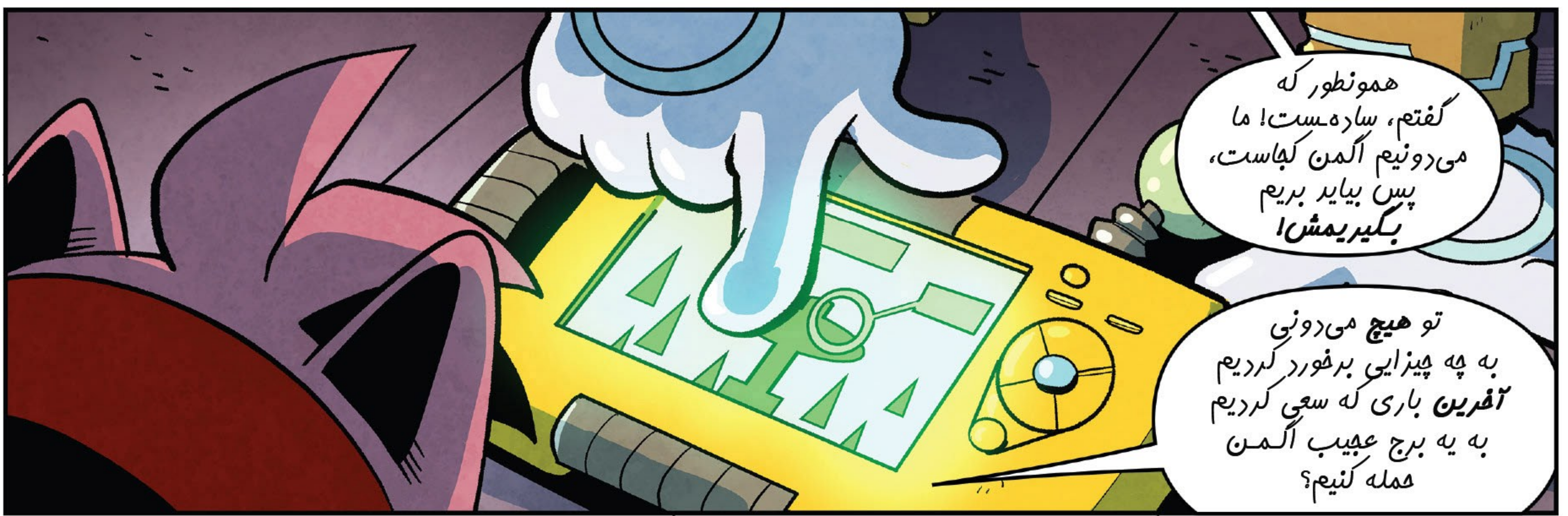


معذرت می خواهم،
ویسپر...











آخ...

آقا به دنیا
معذرت ا همه ش
واکنش بودا



چه بلایی
سر تو
اومره؟

هالت شبه-جامر؟
فارق العاده ست.



یه سری چیزای مهم کشف کردیم و دایموند کاترها تو در دسر
افتادن، پس همگی آروم باشیدا

هی!

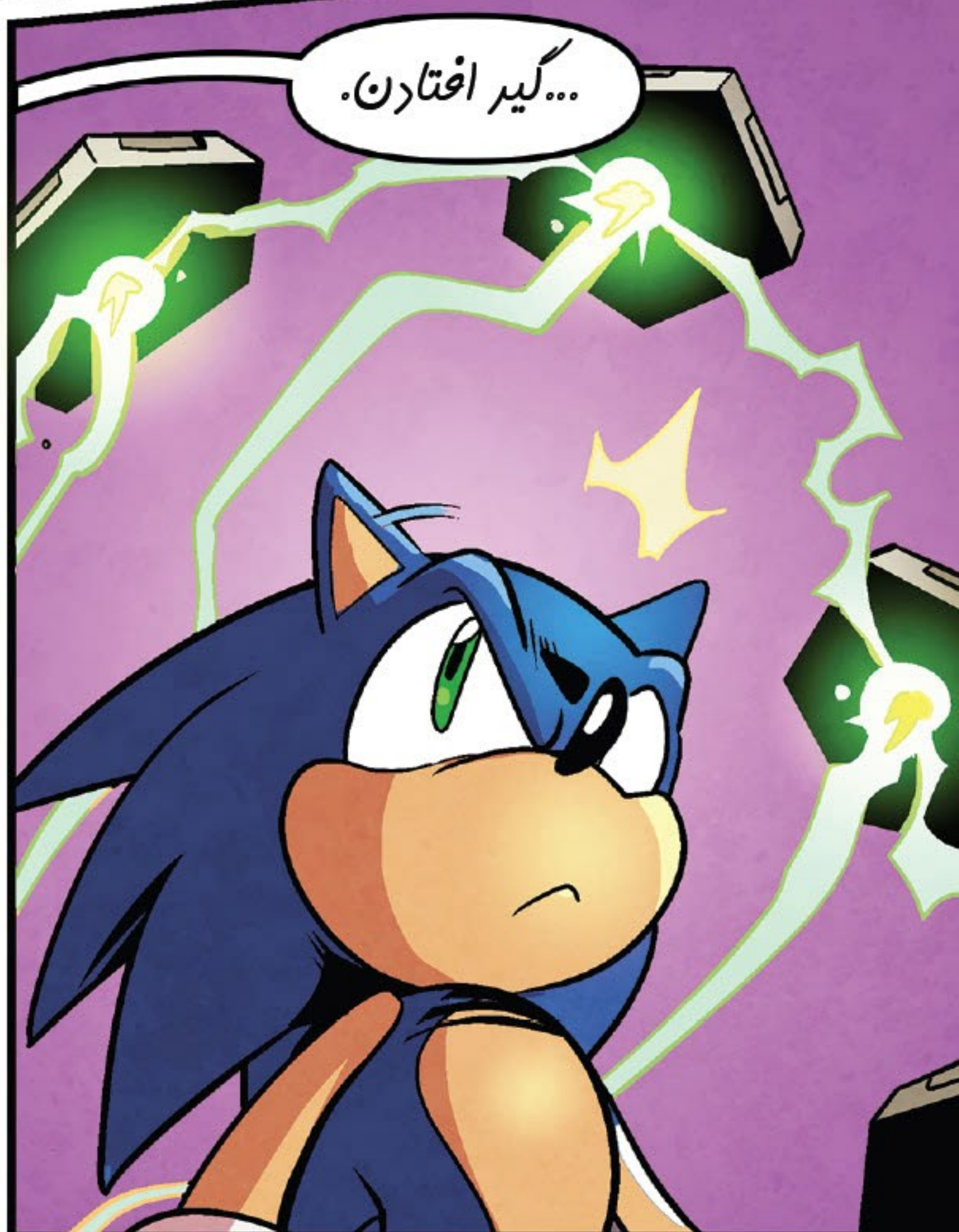
چه قدرت
عجیبی...



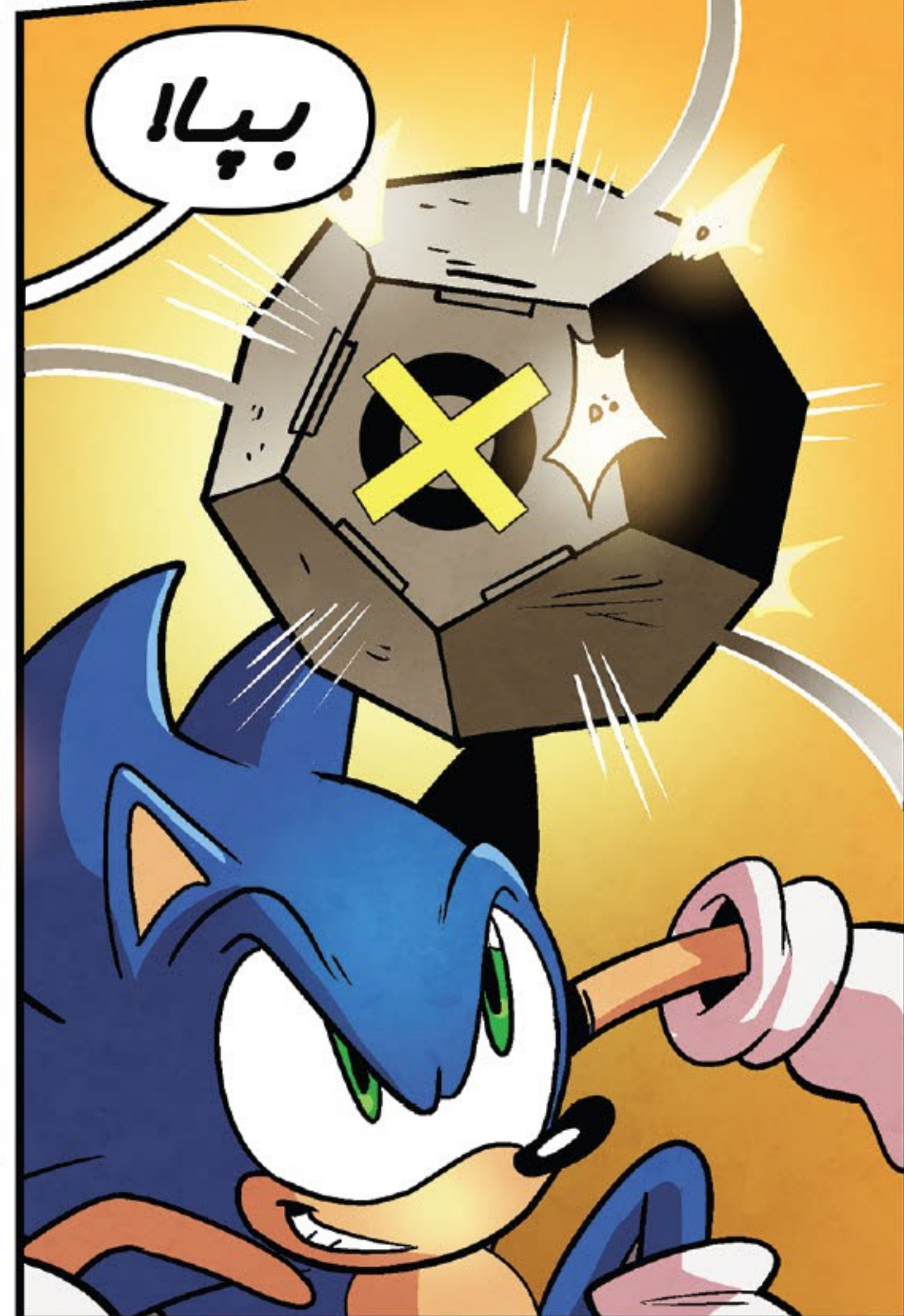
تنگل، اون تله
که بوش بر فور دیم
این کار رو کرده؟

آره...
با این حال،
قدر تلنم این
چیزی که امن
ازش انتظار
داشت بکنه.

ویسپر و لانولین،
اونان...

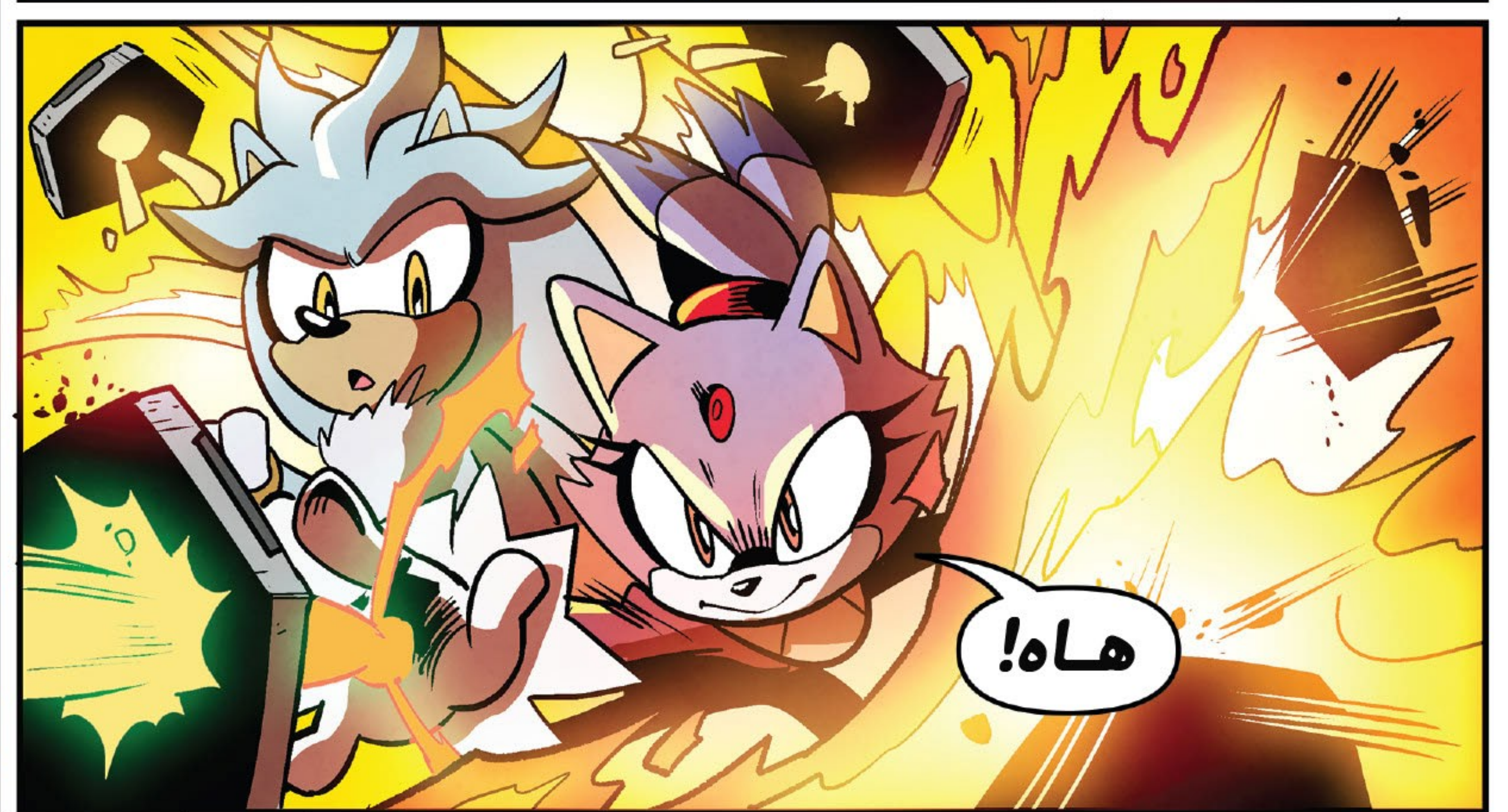


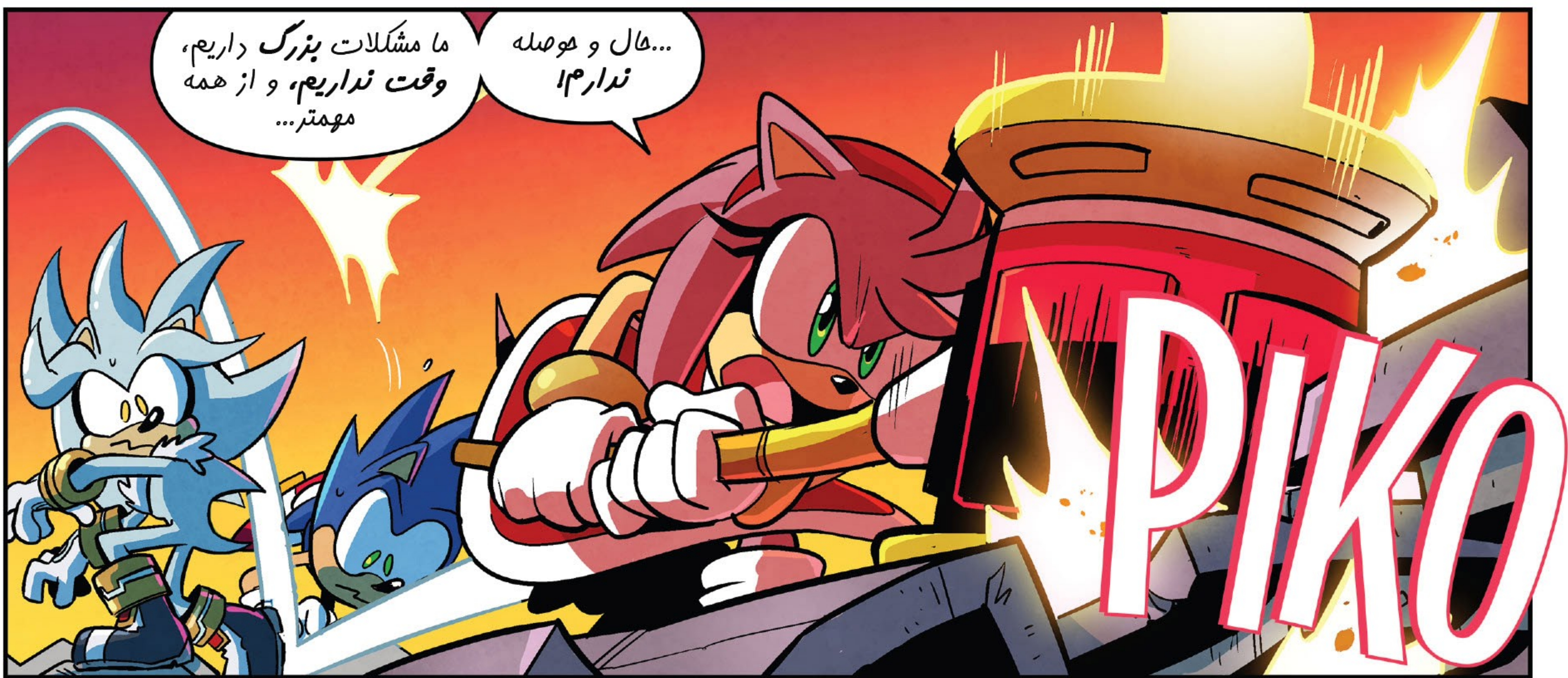
...گیر افتادن.



بپا!

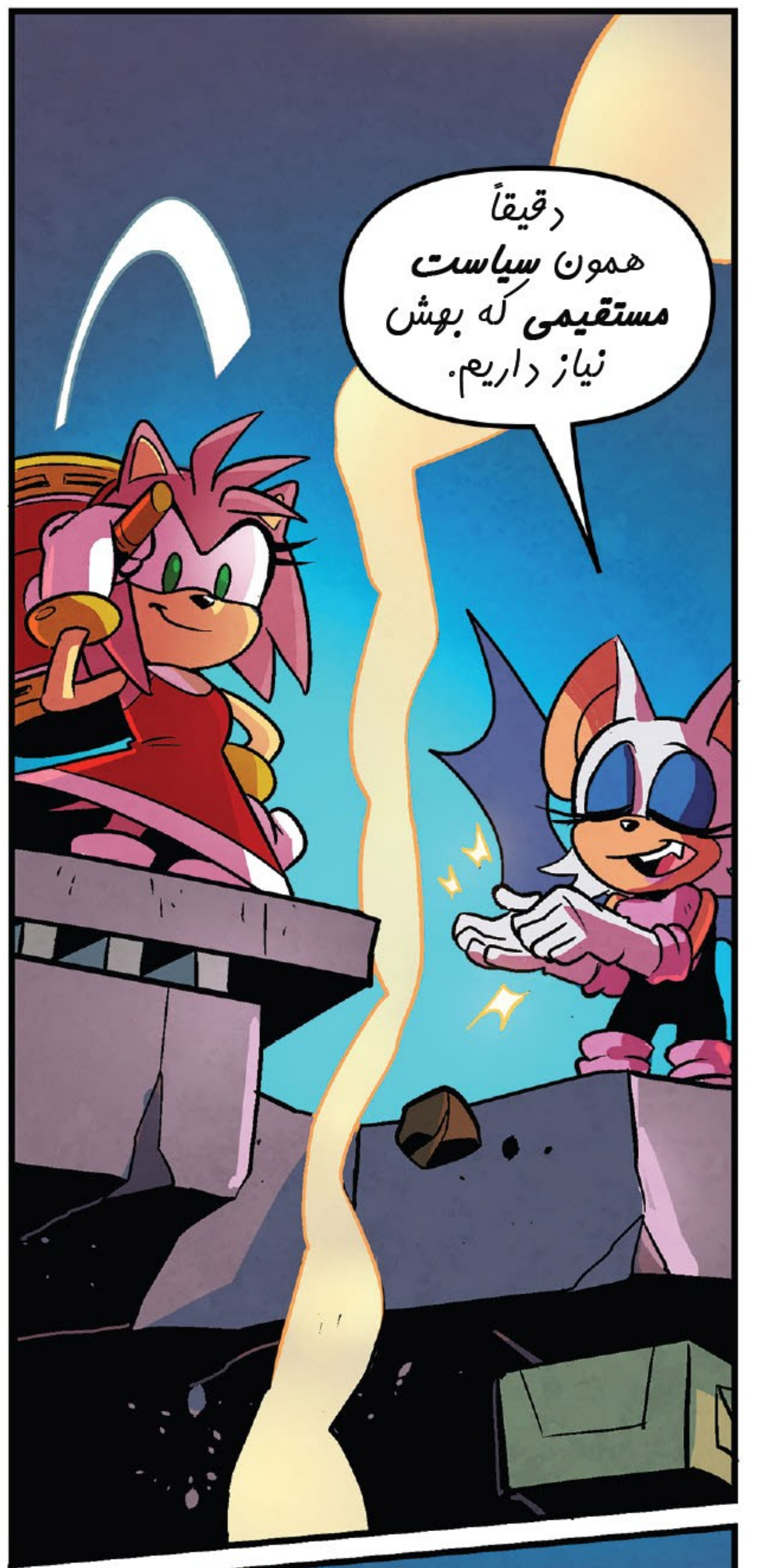






ما مشکلات بزرگ داریم،
وقت نداریم، و از همه
مهمتر...

...فال و حوصله
ندارم!



دقیقاً
همون سیاست
مستقیمی که بوش
نیاز داریم.



بهتره راه
بیفتیم قبل از اینکه
اون برگرده. چی می خواستی
بهمون بگی، تنگل؟

اوه، آره!
ما فهمیدیم چطوری شهر
رو نابود کنیم! ولی اول...

“...شرو کجاست؟”

باورش سفته
که این همون فیابون
قبل هست... واقعاً
فکر می‌کنی اون هنوز
اینجاست؟

بوتره که
باشه، محض فاطر
همه‌مون.

سکوت. ما نمی‌دونیم چه دشمنایی هنوز
این اطراف ممکنه کمین کرده باشن.

اگه یکی از
اون اندرویدها تا الان
باقی مونده باشه، تا حالا
باید می‌دیدمش.

!!

SWIPE

امگا!

اینم از حضرت آقا!
این دفعه سالم موندی
دیکه، گنده‌بک؟

مثبت.
به محض این که
آزاد تنوم، من
انتقامم را از این
زمین خطرناک
می‌گیرم.

WHUMMM

SHA-SHUNK



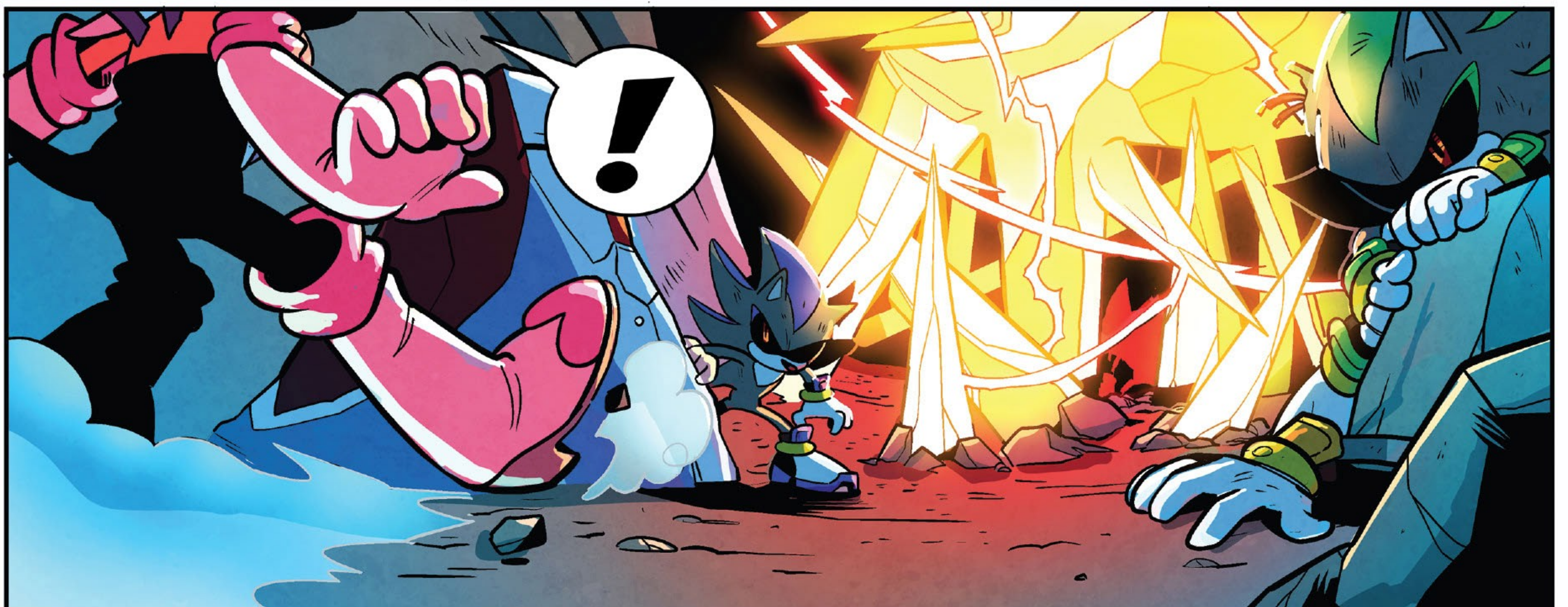
پینیرا!

واو، چه همه
ربات‌های آهنی
اینجا است...

”به نظر میار
استفاده از این زهر
-های قلبی عوارض
جانبی ناپوری داره.“



گمون
بفود نیست اسمشون
رو گذاشتن آشوب. بیا
از اونجا در بیاریمش!





کار کردا

قبلی شب. اول،
وارد اتاق کنترل میشیم. دوام،
تیلز محافظه‌ارهای آگمن برای
شبکه برق زمردهای قلابی
رو غیرفعال می‌کنه.

بلی.
در غیر این صورت،
شهر تا ابد به گسترش
فودش ادامه می‌ده!

اونپوری،
می‌تونیم ویسپر و لائولین رو
نجات بدیم. و نابود کردن سیستم
جلوی شهر رو از رشد کردن
می‌گیره، درست؟

هراقل این
فرضیه‌ی من هستش.
اگه هنوز مایلز الکتریک
رو می‌داشتیم، مطمئن
می‌شدم...

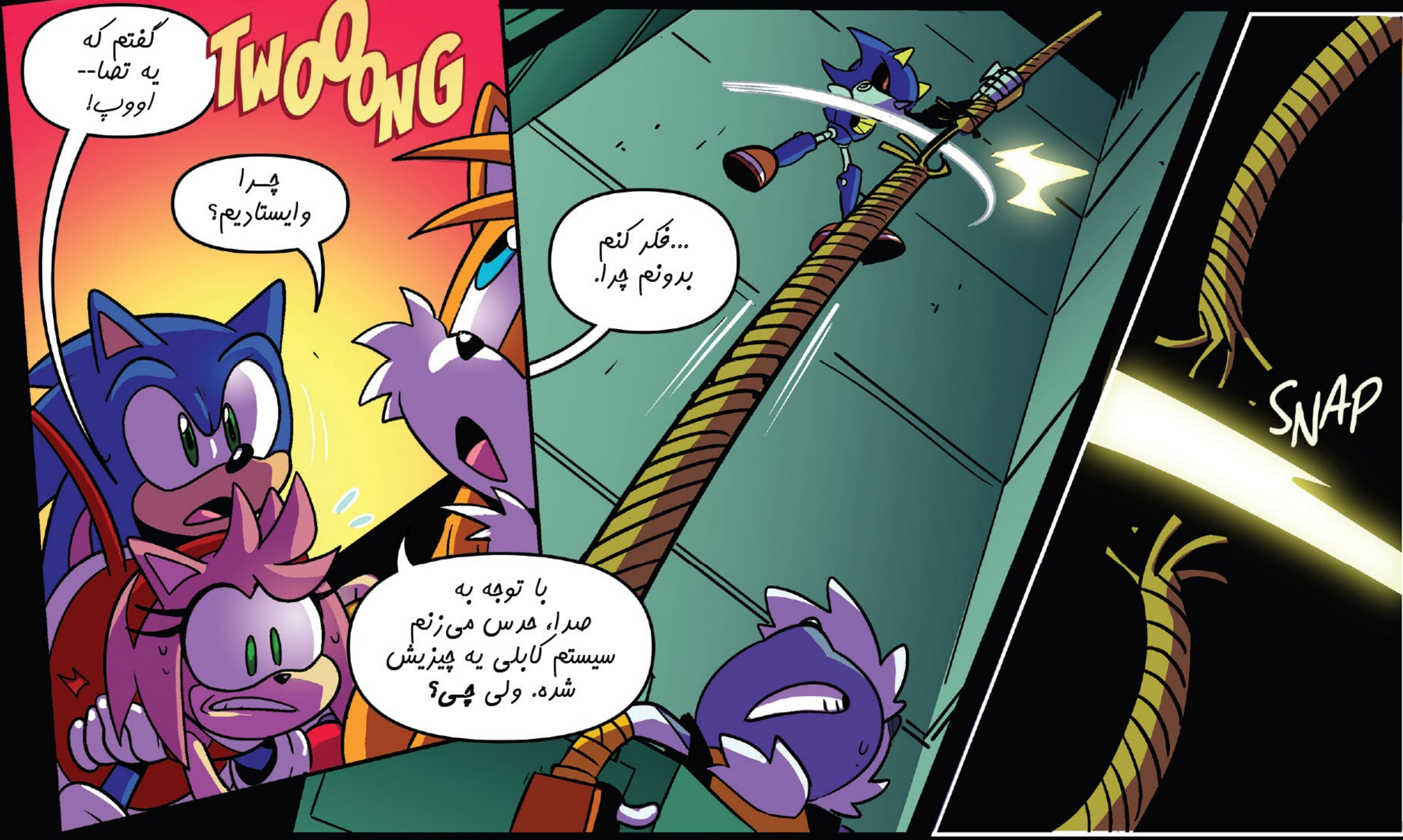


گفتم که
یه تما--
اووپا!

چرا
وایستادیم؟

... فکر کنم
بدونم چرا.

با توجه به
صدا، درس می‌زنم
سیستم کابلی یه پیزیش
شده. ولی چی؟



TWOONG

SNAP



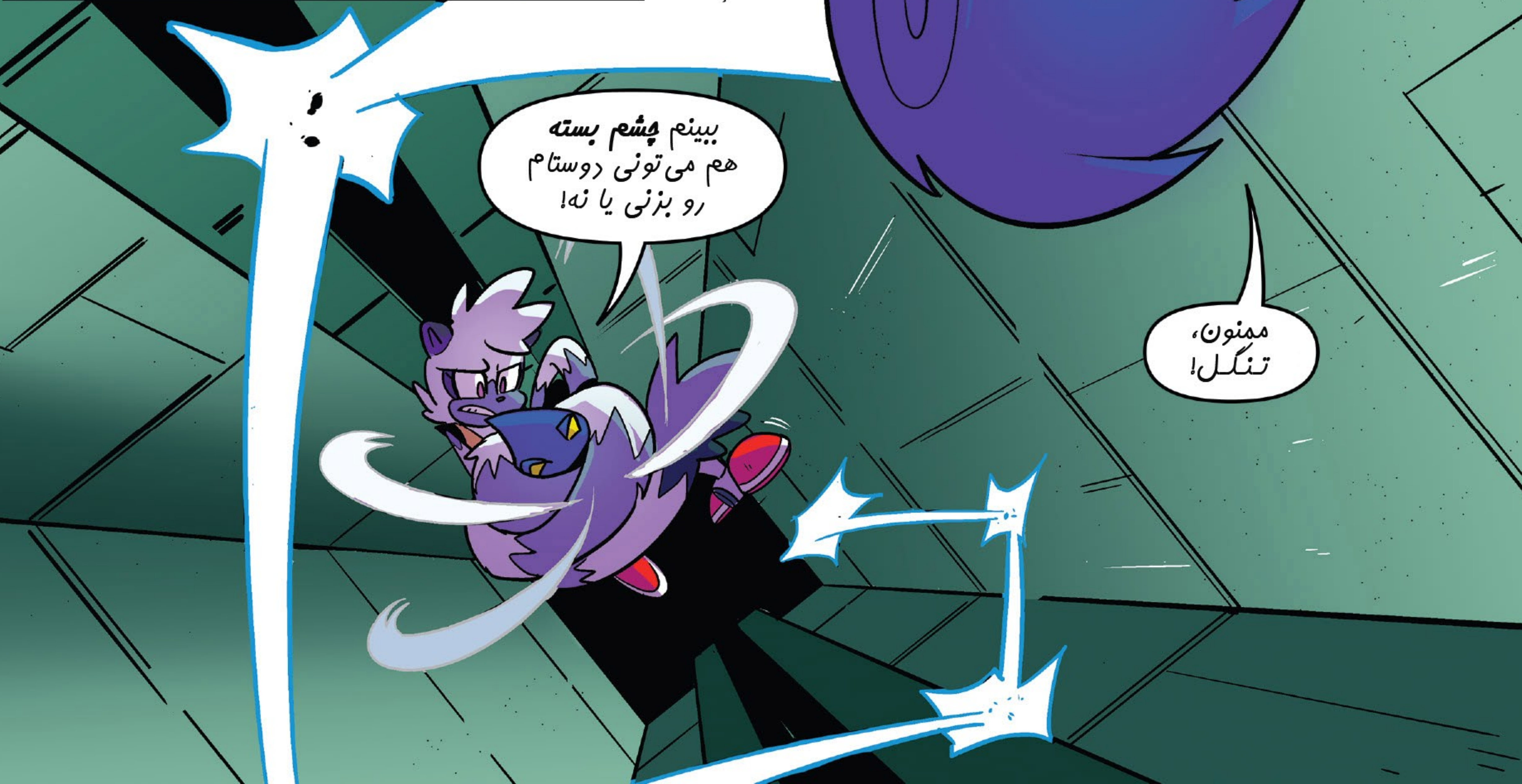
تلق تلوّق



سونیکا



آی عوفی مارموز...



بینم پشم بسته هم می تونی دوستان رو بزنی یا نه!

ممنون، تنگل!





آهه!



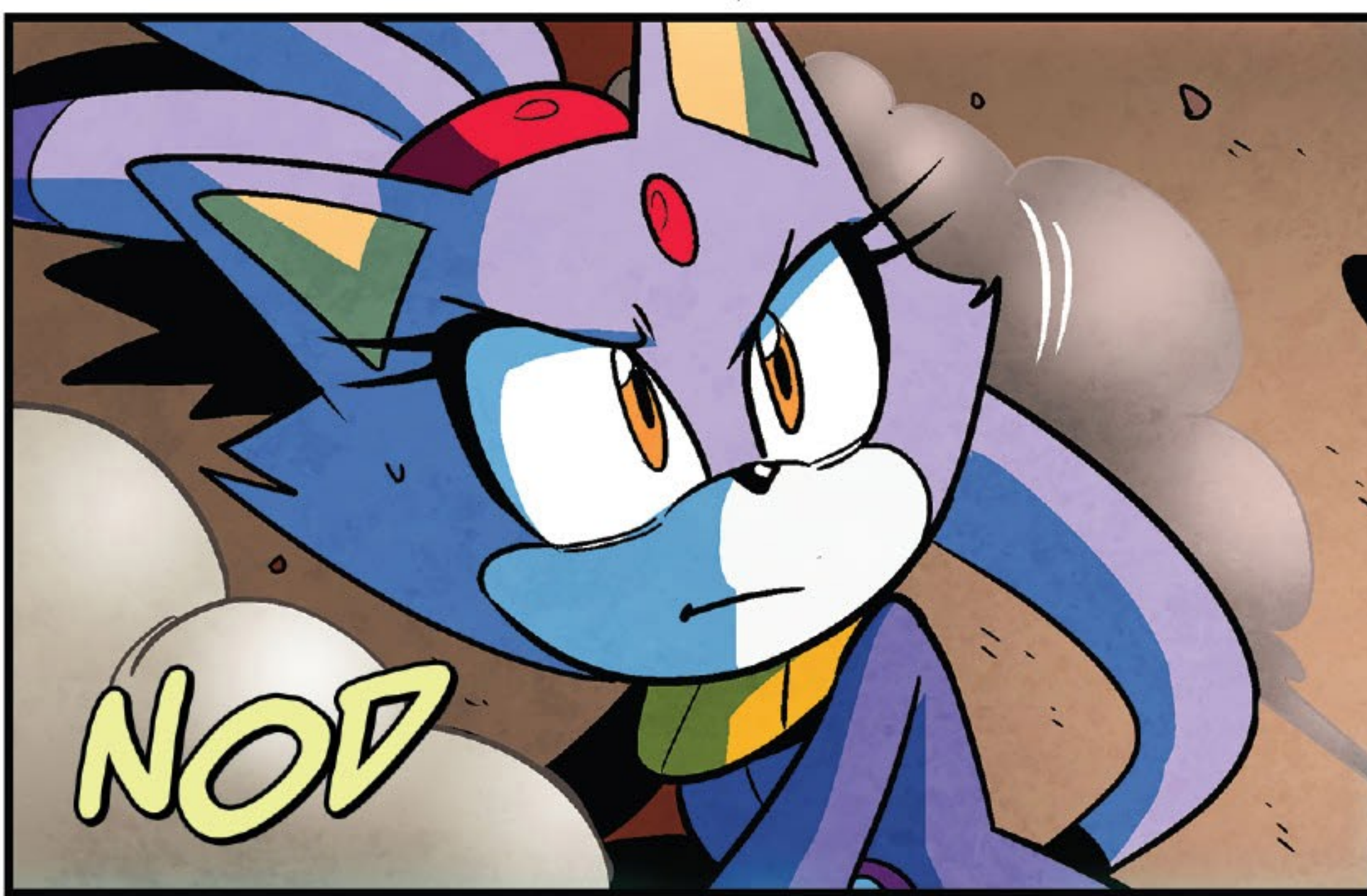
این
بره...



داره سریعتر از اینکه
بتونم بشکونمش رشد
می کنه!

شاید این
بیشتر از چیزی-ه
که بتونم--

سیلورا!



NO!



...درسته.



آماده
آزاد شدن باش رشدو،
چون به این سادگی
تسلیم نمیشم!



هرچه بیشتر سعی کنی از زمردهام استفاده کنی، اونا بزرگتر میشن! قدرت بیشتر برای من، و شهرم!

آه، اون باید شدو باشه... کنترل آشوبش زمردهای قلبی رو ناپایدار کرده. ادامه بده، احمقا!

ولی، رییس، این فطرناک نیست؟ آله زیرساخت‌های شهر نتونن تحمل کنن...

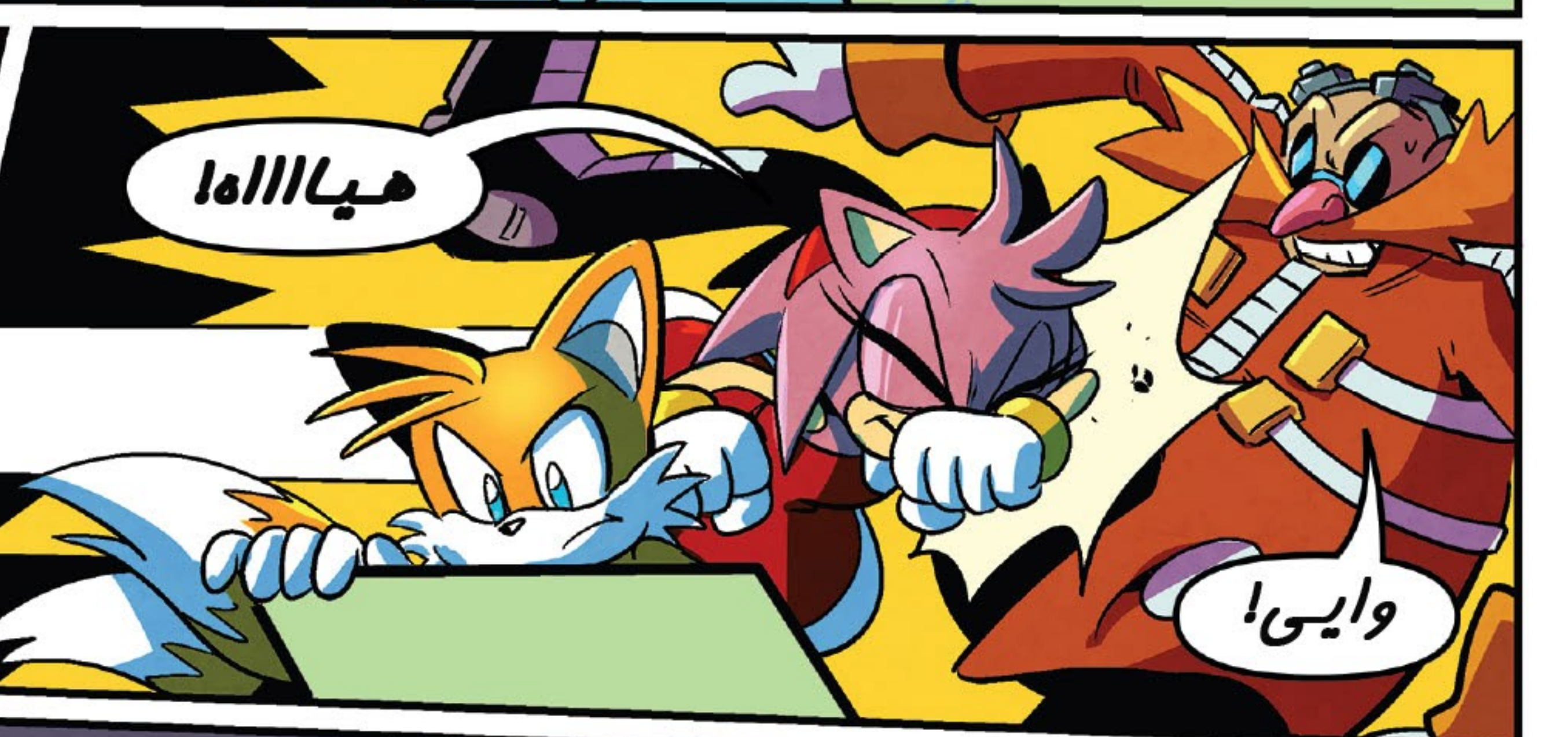
مافظدارهای من برای همین موقعیت‌هاست! حتی آله قدرت زمردها اورلود کنه-- که قرار بکنه-- فقط کافیه سیستم رو دوباره راه‌اندازی کنم.

سورپرایز، تفم مرغی! شرمنده در نزدیم!

آه! تو چه کار کردی، متال؟! آه!

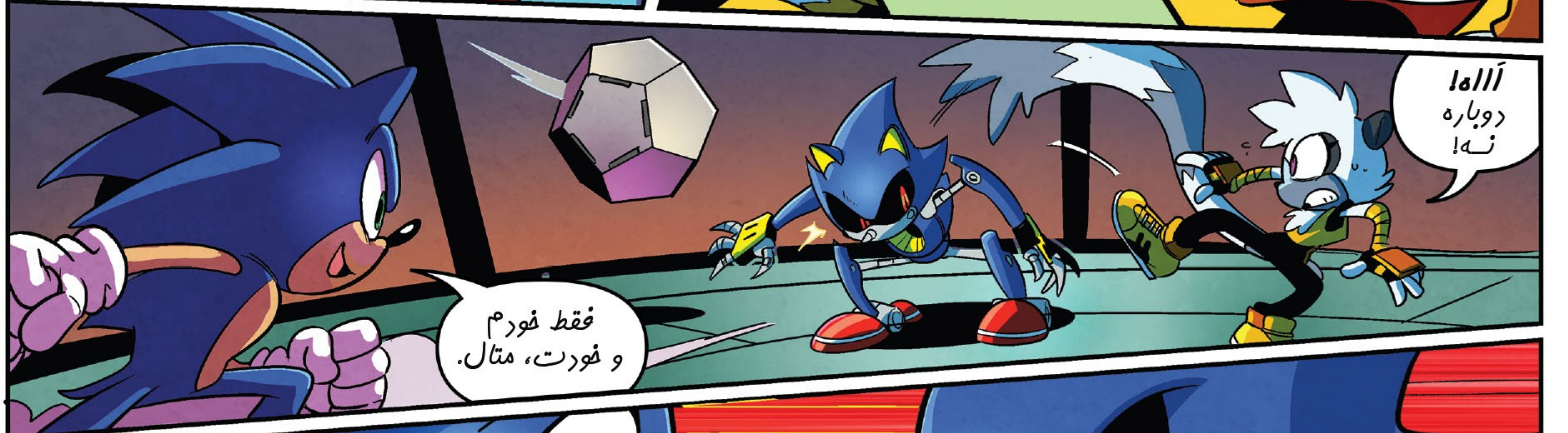


یکی قراره یه بروزسانی نرم‌افزاری فیلی سفت و سفت داشته باشه بعد از این!



هی! آه!

وایسی!

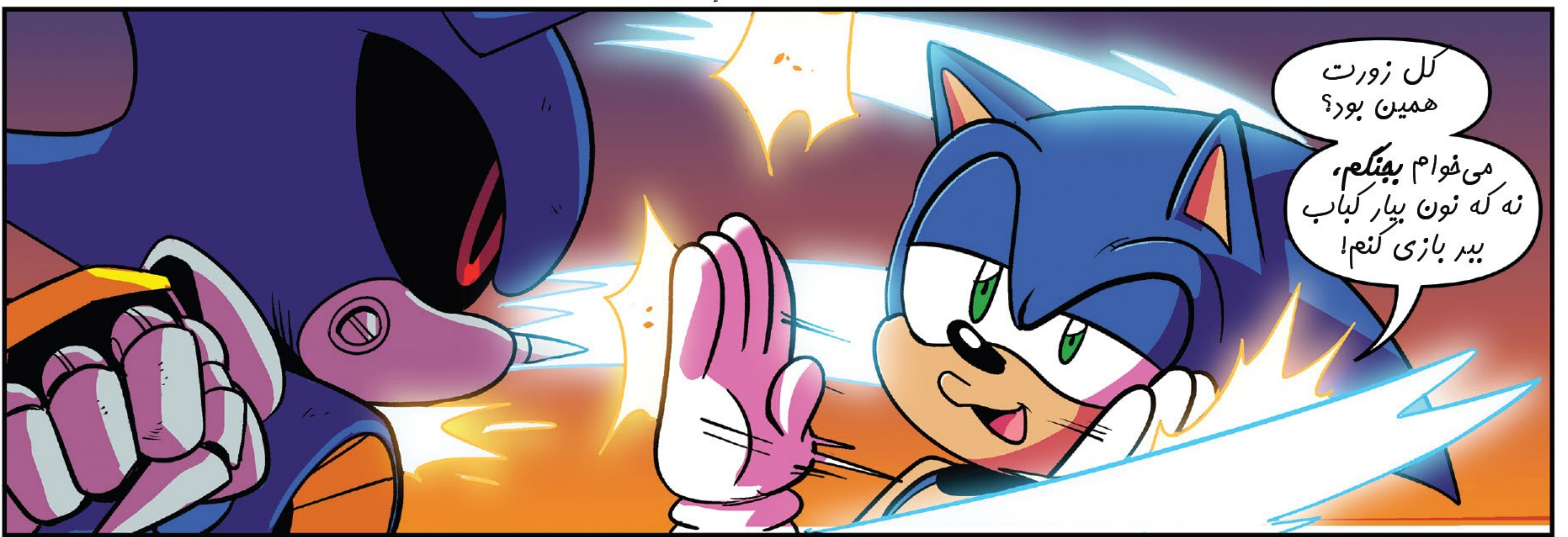


آه! دوباره نه!

فقط خودم و خودت، متال.



بیا برقشیم!



کل زورت همین بود؟
می‌شوام پیکنم،
نه که نون پیار کباب
پید بازی کنم!

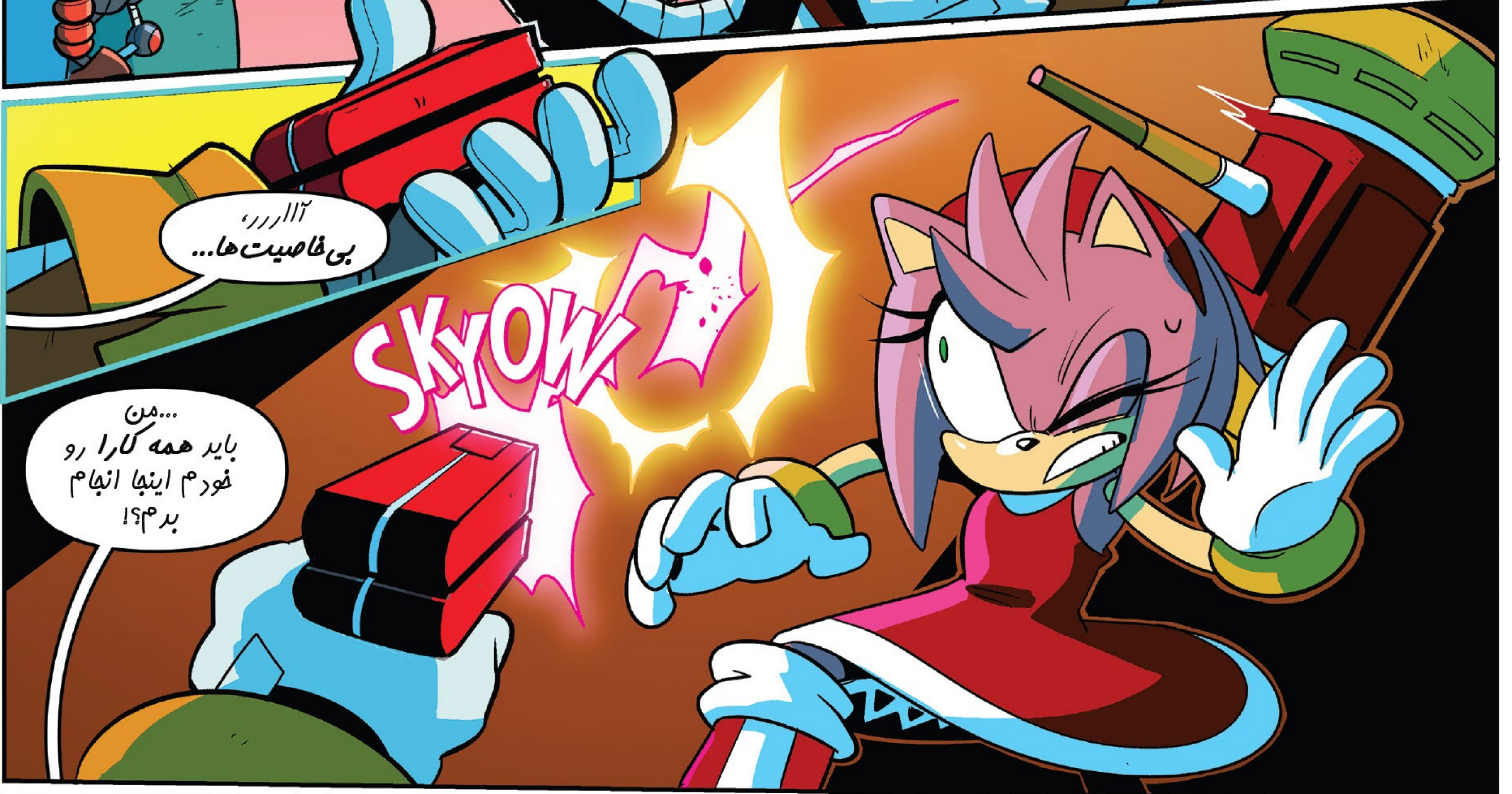


سونیک ترتیب متال
رو داره میده. دیکه نیروی
کملی ای نداری!



نترمنده،
ریسل...

... فکر کنم
زیر و بال‌های
مبارزاتیم رو توی
دایو یک آپیم
جا گذاشتیم!

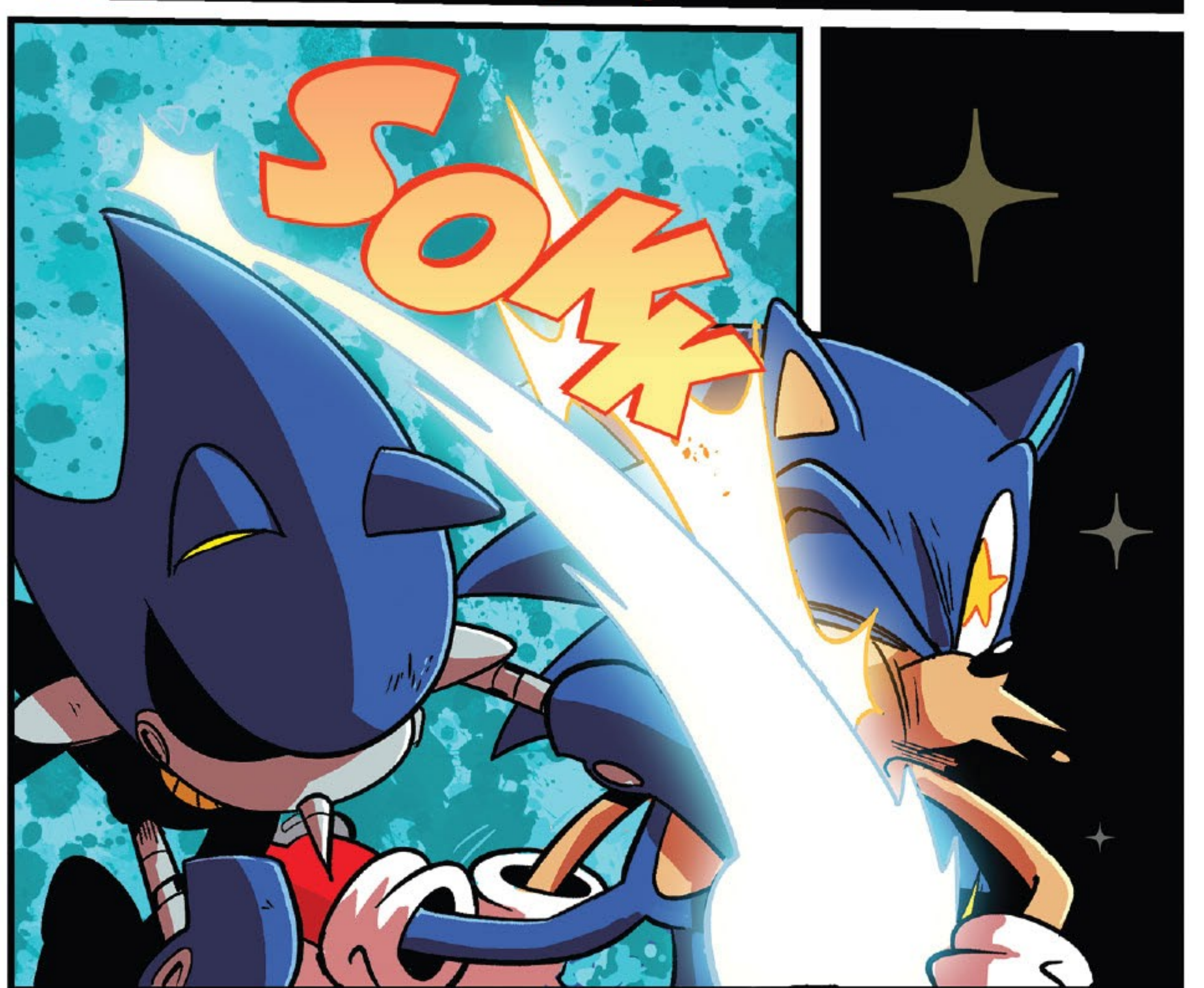


آااااا
بی‌فاهیت‌ها...

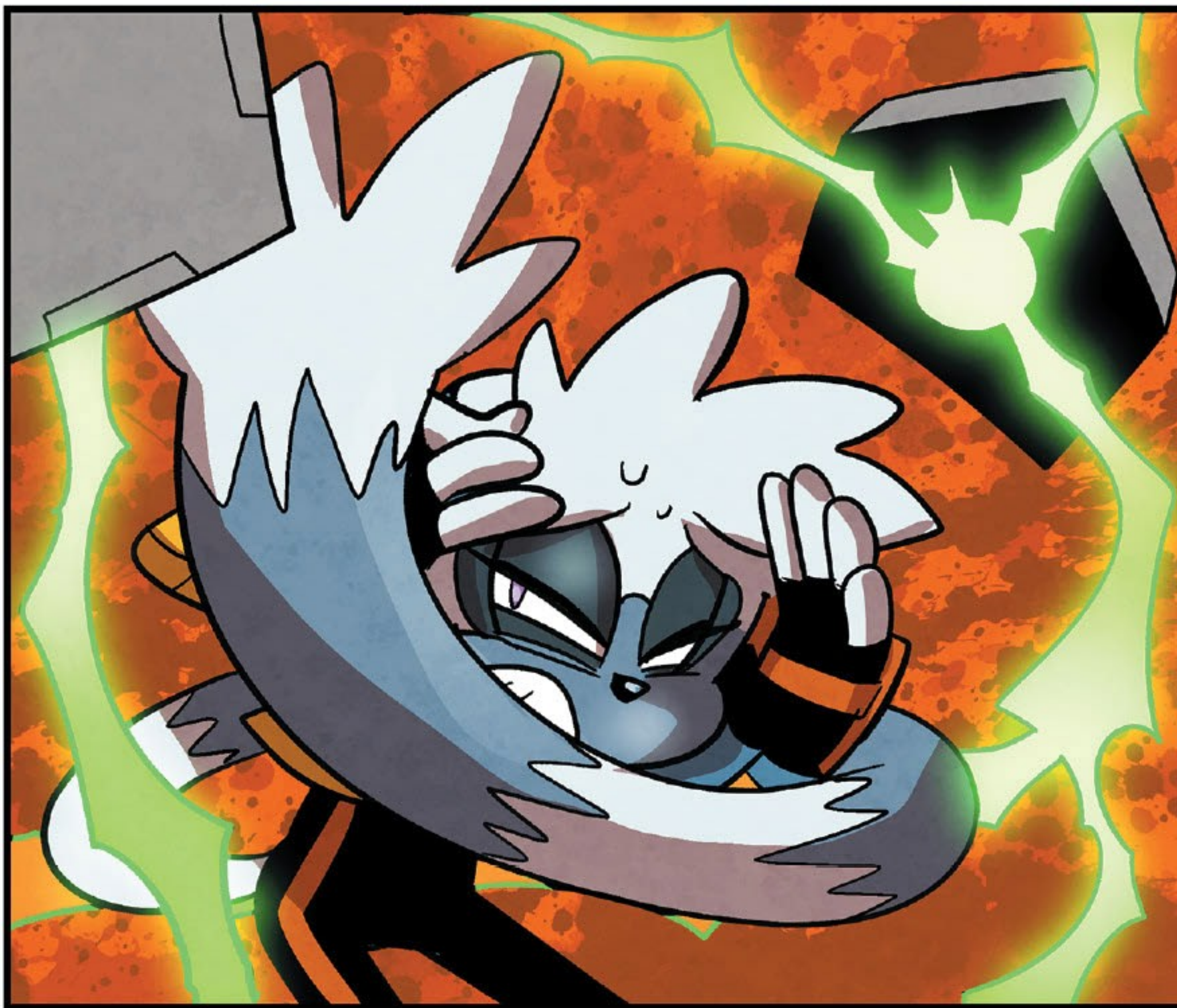
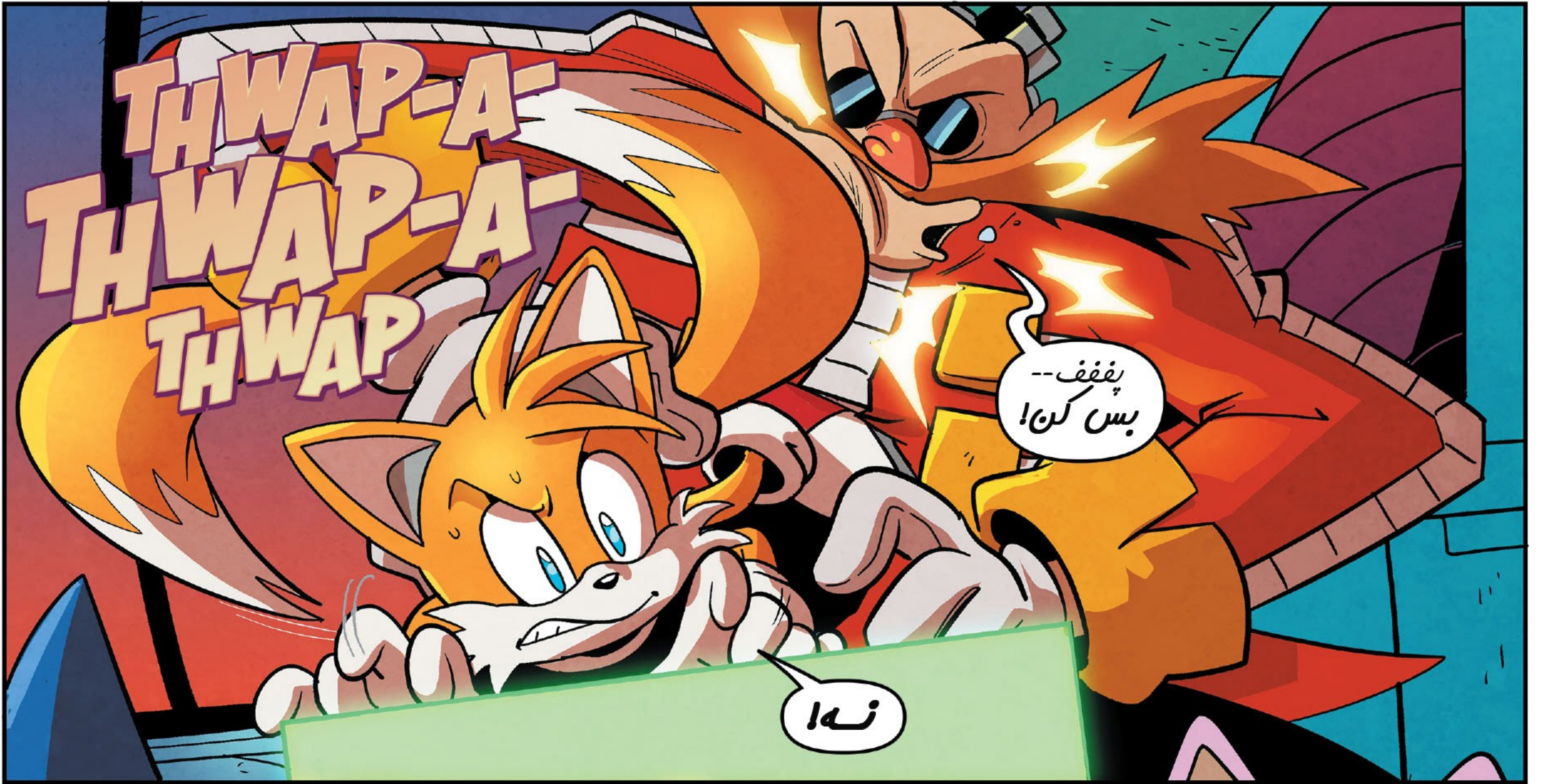
... من
باید همه کارا رو
فودم اینجا انجام
بدم!

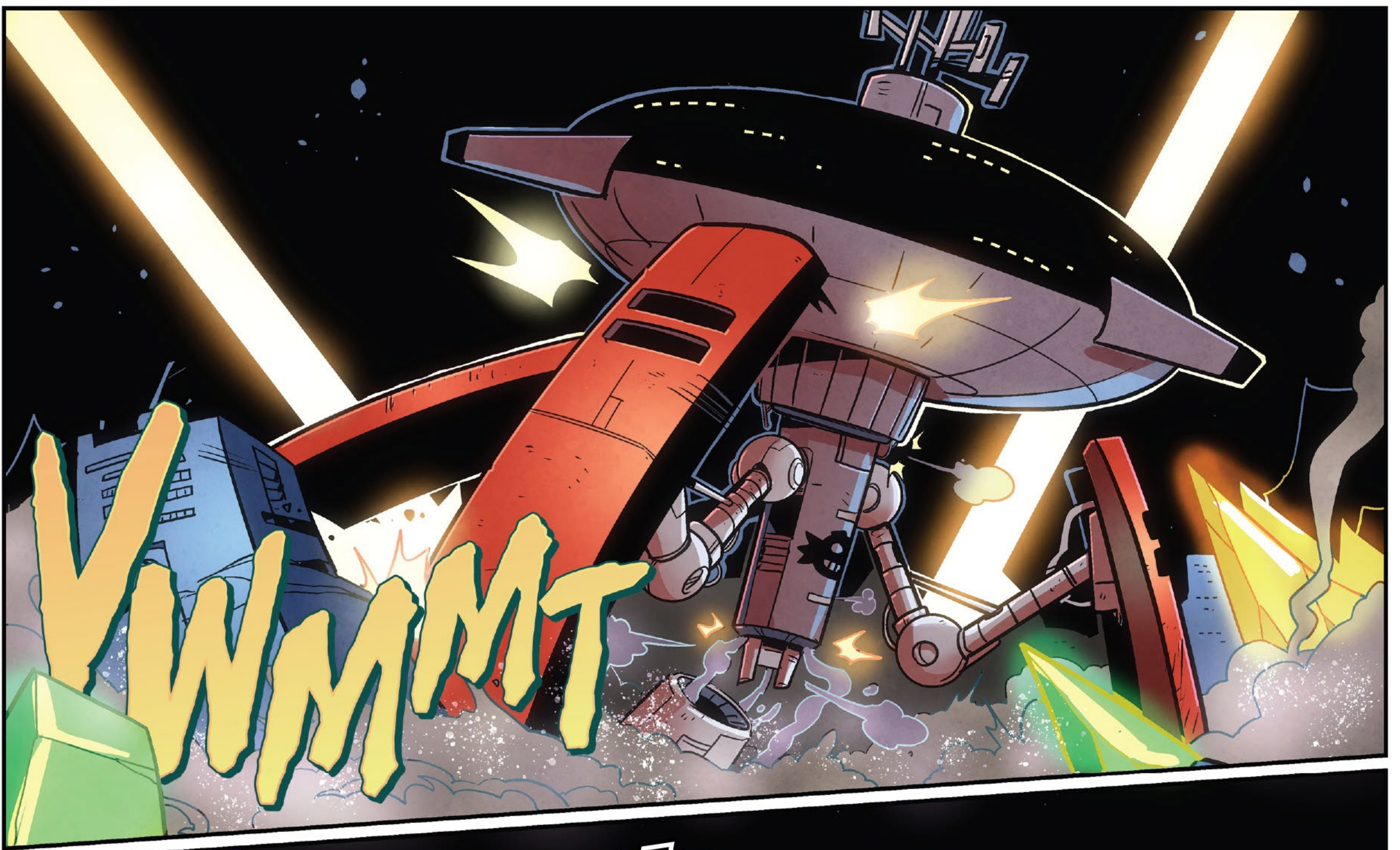


ایمیا!

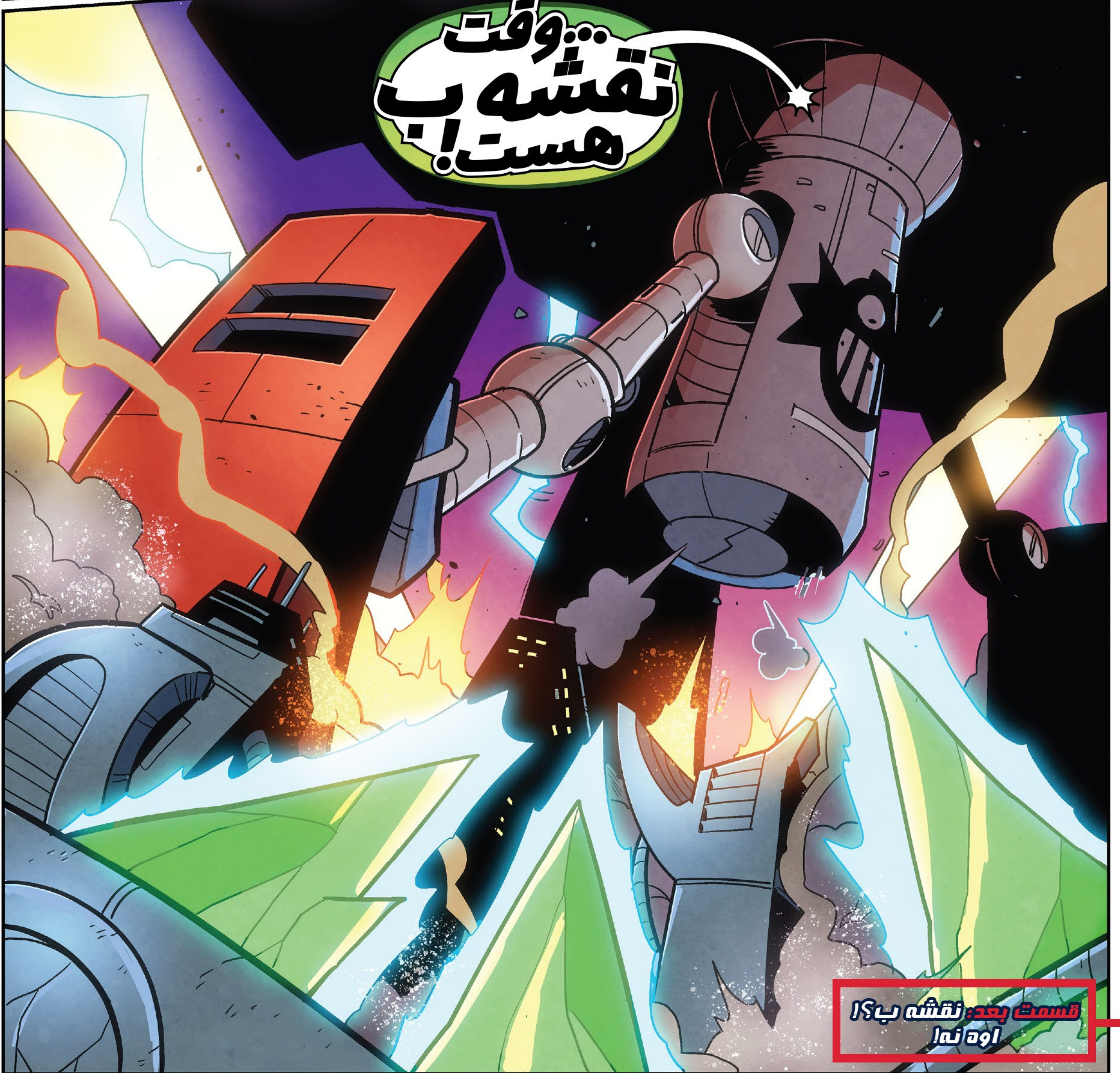


SOK





وقت
نقشه ب
هست!



قسمت بعد: نقشه ب
اوتنا



طراحی آرون همراسترام



طراحی برآوردی کری



طراحی ناتالی فورد رین