

IDW

۴

کاور

B

# سونیک

جوجله تیغی

جوجله تیغی



بازنر • لارنس • فورد رین • نامور • م. قلی زاده

SEGA®

MAURO FONSECA  
JULHO 2022





داستان  
دنیل بارنز

طراحی  
جک لارنس

رنگ آمیزی  
ناتالی فوردرین

حروف نگاری  
شاون لی

سر دبیران  
رایلی فارمر  
دیوید ماریوت

مترجم  
شقایق نامور

ادیتور و گرافیک کاور  
معین م. قلی زاده

Special thanks to Mai Kiyotaki, 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](mailto:licensing@idwpublishing.com).

Ted Adams and Robbie Robbins, IDW Founders

SONIC THE HEDGEHOG: SCRAPNIK ISLAND #4. JANUARY 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 Dunbier, 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 Rivera, Art Director, Marketing



نمونه آزمایشی  
تأمین کنند.  
پیاده سازی تغییرات  
اگ ناگین انجام دهند.  
تدارکات انتقال  
ذهن تکمیل کنند.

"انتقال  
ذهن؟" داری  
راجع به پی شر و  
می کنی؟

اون کلاهخود روی سرت  
یک نمونه اولیه قدیمی از  
اگمن هست. یک زمانی  
دکتر ننیفته ی این ایده  
ندیده بود که بتونه بدنیک هانتل  
رو مستقیم از طریق ذهنش  
کنترل بکنه.

اما به محض این که به  
نتیجه برسه، خسته شدند  
و کل پروژه رو دور انداخت.

حالا، با کمک تبلت  
دوست روباهت،  
قراره ازت استفاده  
کنم تا ذهن خودم  
رو در بدن تو بارگیری  
کنم.

تقی تقی

وایستا  
بینم...

...پس،  
واقعاً می خوای مغزم  
رو بخشی بیرون؟!؟

جدی که  
نیستی؟!؟

خیلی  
هم جدی  
هستم.





اگ کپر قراضه ننده  
یه تیکه آتشفال بزرگ هست که  
با ساده لوحی و باور کورکورانه  
سر پا نگه دانسته ننده.

اون هرگز  
پرواز نمی کنه.



ولی تو می تونی روی سطح آب  
بدویی. با سرعت تو، من بالاخره  
می تونم از این جهنم پر از آتشفال  
قرار کنم.

کاری می کنم که دکتر  
هرگز من رو فراموشش  
نکنه.



پس سیگما و بقیه  
دوستان پی میشن؟  
همینجوری ولشون  
می کنی و میری؟

همونطور  
که آگمن  
ولت کرد؟

...

دوستی یک نوع  
ضمفاه...  
یک گلیچ کوتاه مدت  
در نرم افزارم، که  
بخاطر فرسایش  
پردازنده ام به وجود  
اومد... اونا...



اونا هرگز  
دوستای من  
نبودن.













همه غش نابود شد...  
تمامش... تمام  
زحماتم از بین رفت...

حالا دیگه  
هیچوقت  
نمی‌تونم از این  
جزیره برسم...



...تنها همه چی  
رو خراب کردید.



نابود  
می-تون  
کنم!!!













آخا

انگار میچ پام  
داره با هزارتا  
سوزن سوراخ  
میشه!

چیزی که الان داری حس می‌کنی  
قابل مقایسه با چیزی که من تحمل  
کردم نیست.

تو هرگز یک گوننه انداخته ننشیدی  
و ارزشت رو ازت نگرفتن...  
هدفیت رو ازت نگرفتن...

بازم همون  
صداه!

صدای...  
توئه؟

خودتو جمع کن، سونیک...  
یه پا جلوی اون  
بکن.

همینطوری به جلو  
حرکت کن. به درد  
اهمیت نره.

"درد؟"  
تو از  
درد چی  
می‌دونی؟



اون کلاهفود  
مغزهامون رو به هم  
متصل کرده؟!

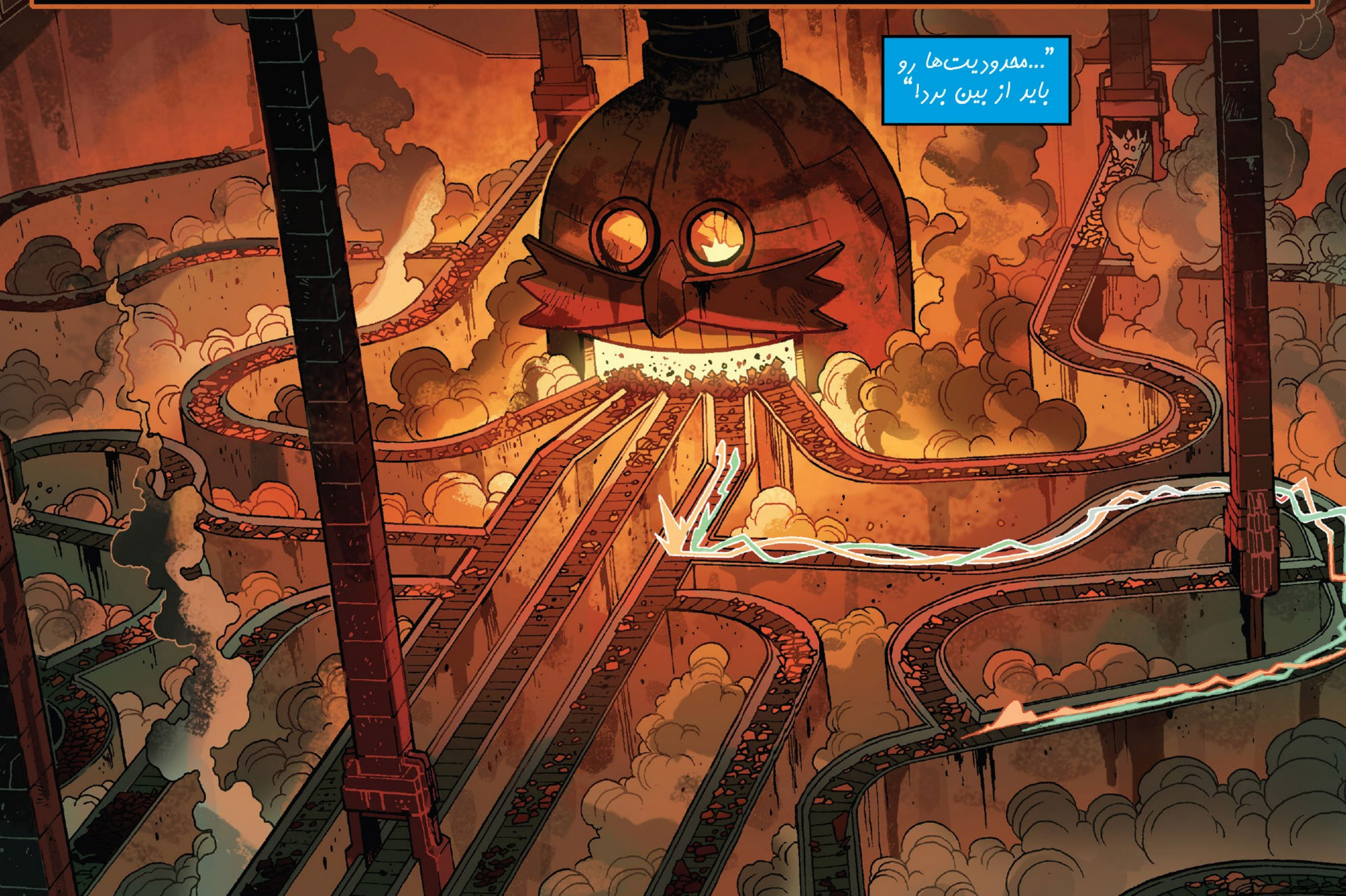
نشاید دقایقی قبل  
که مبارزه کردیم من  
رو تنگست دادی،  
اما این بار نمی‌تونی.

تو کاملاً تنهایی،  
گزینه‌ای نداری،  
و طعمه دیده  
هستی.

تو به آخر  
حدت رسیدی.



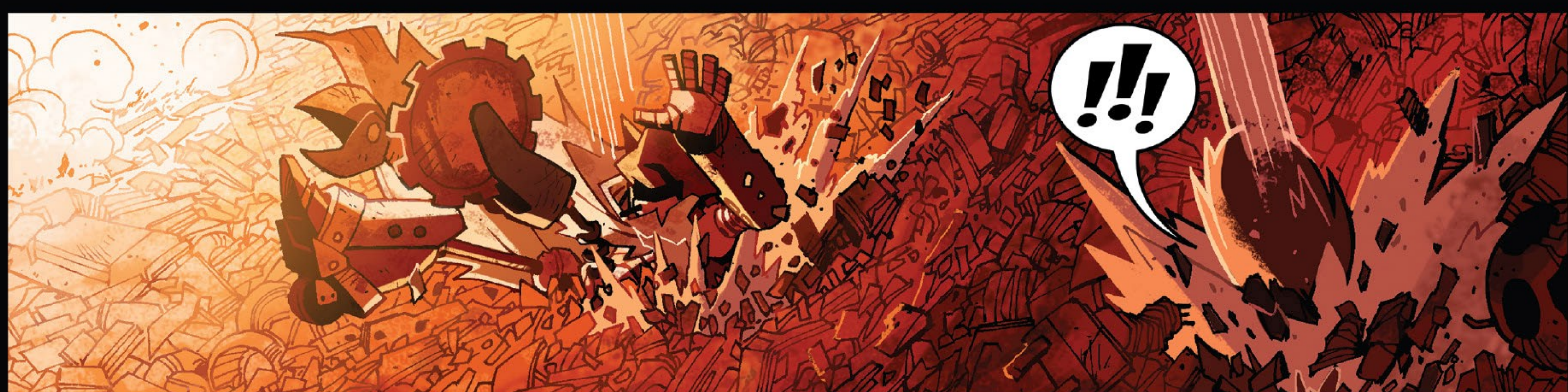
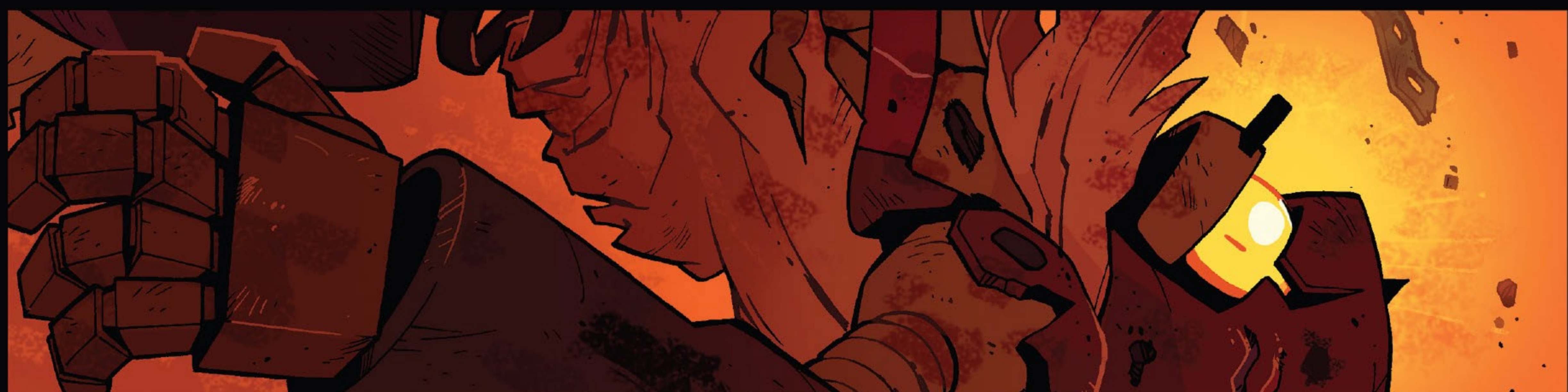
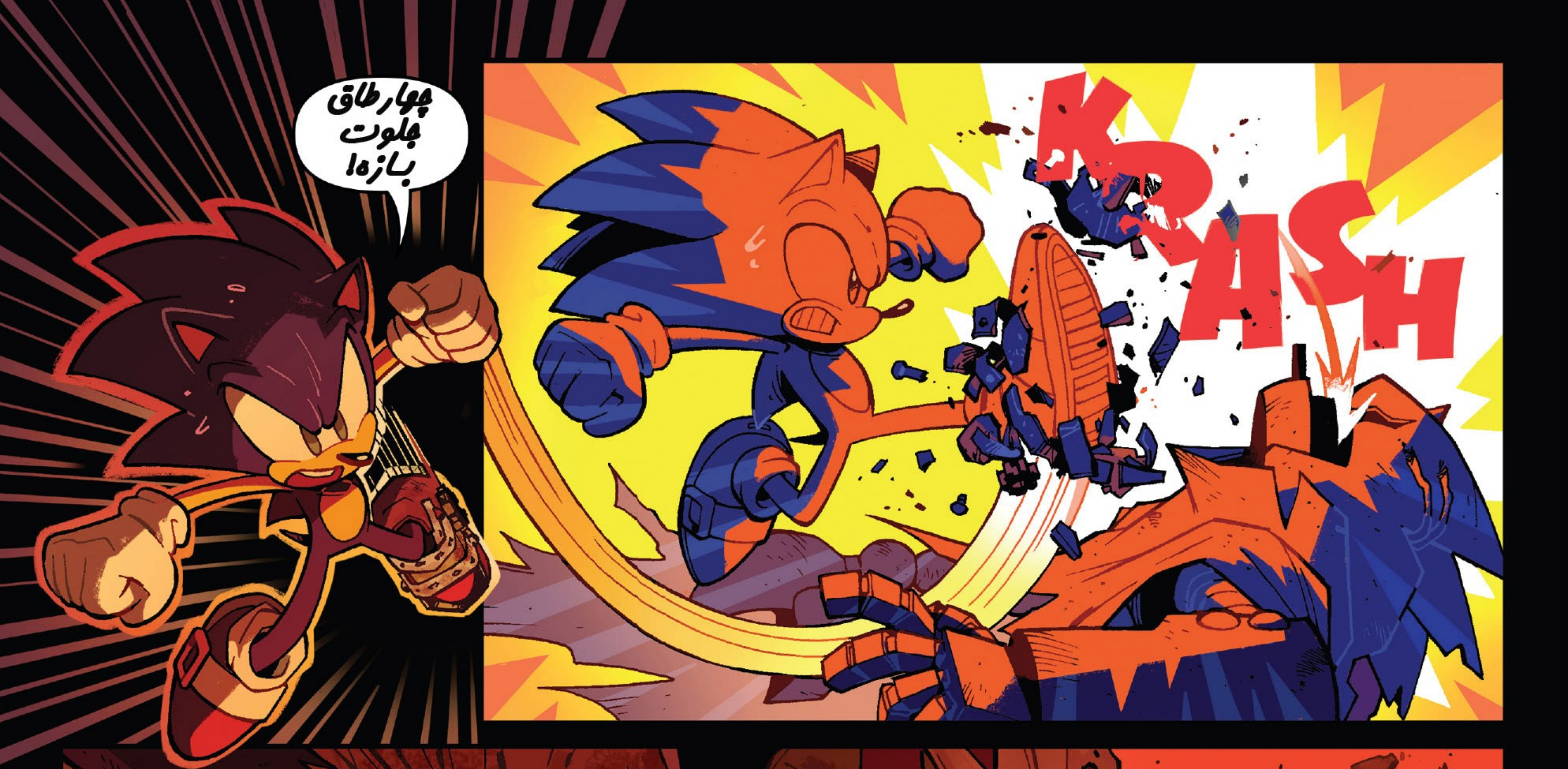
















آزادی تو غبطه برانگیزه،  
سونیک. این که به راحتی  
می‌تونی دنیا رو بگردی،  
بدون این که پشیمونی  
و تنگست مانمت  
بنشن... حتماً حس  
خوبی داره.



من رو رها کن. این چیزی‌ه  
که لیاقتش رو داریم.

دستور اصلی‌ام از اگمن:  
سه - سونیک جوجه‌تیمبی  
را نابود کن.  
م - مأموریت: ناموفق.

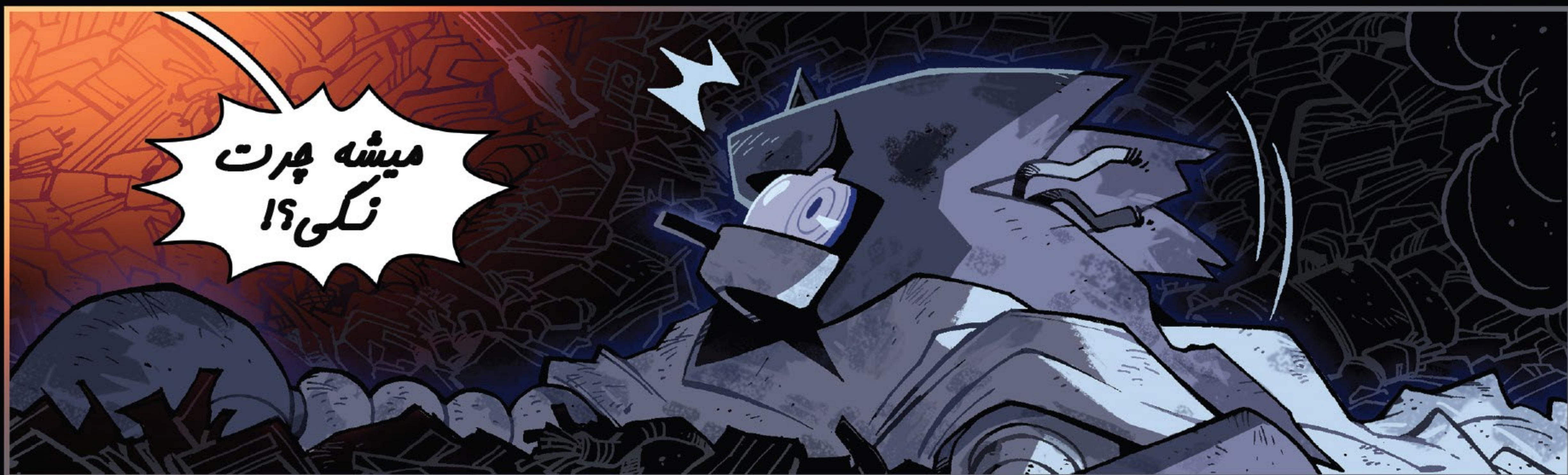
دستور ج - جدیدم  
از سیگما: از اسکرپتیک‌ها  
م - محافظت کن.  
مأموریت: ناموفق.

من یک تنگست  
خورده‌ام. من بی‌ارزشم.

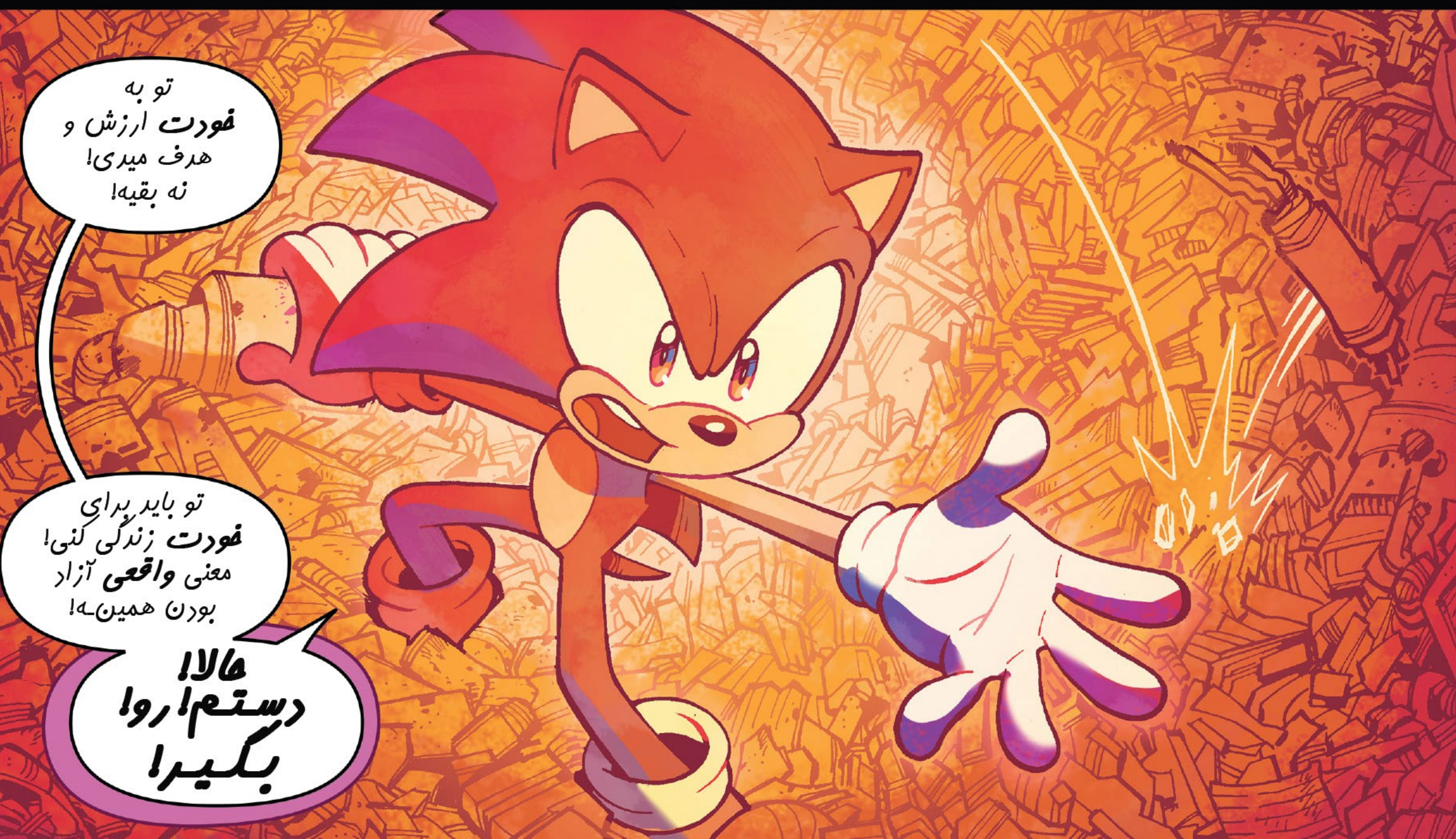


من  
آتنفالم...





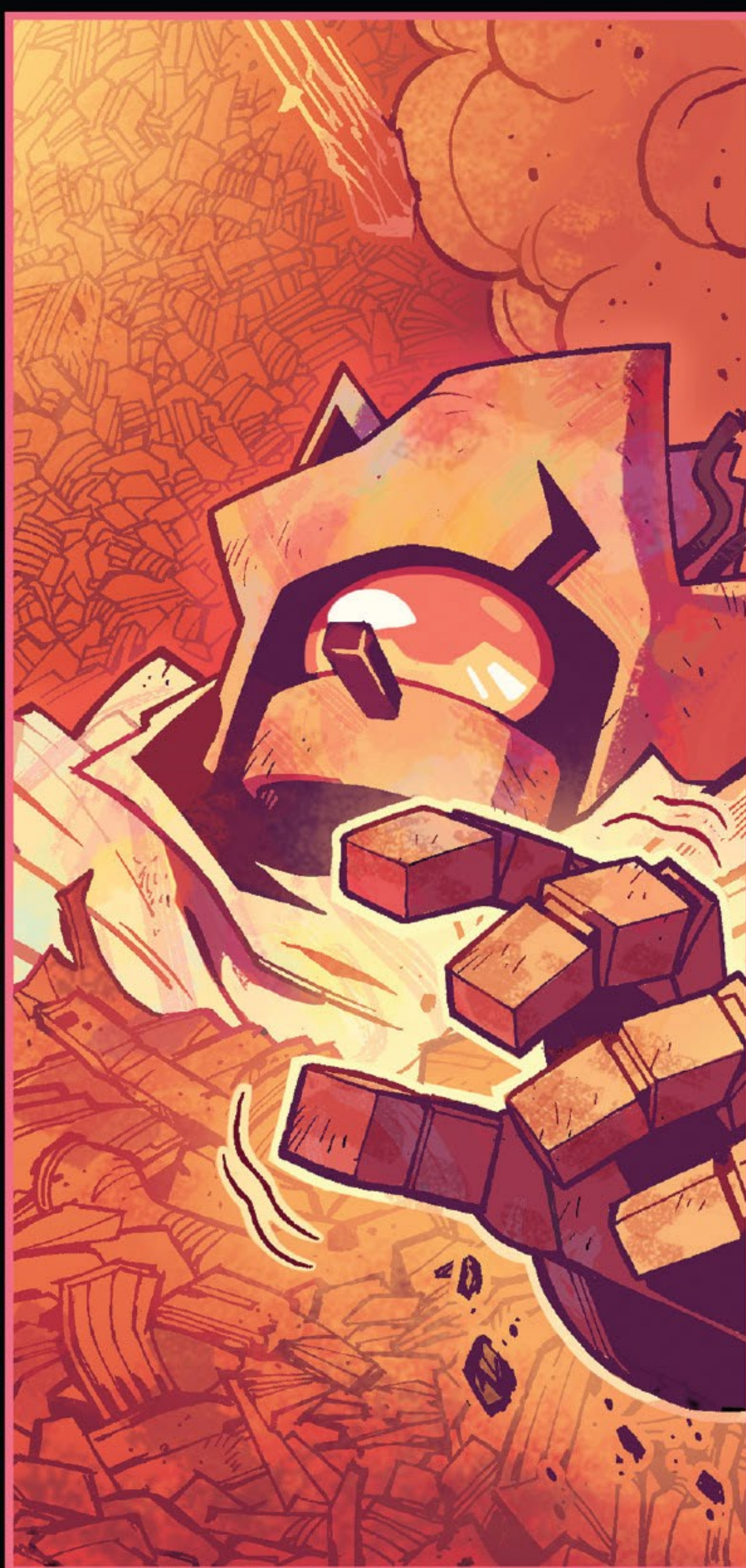
میشه پرت  
نگی؟



تو به  
خودت ارزش و  
هدف میدی!  
نه بقیه!

تو باید برای  
خودت زندگی کنی!  
معنی واقعی آزاد  
بودن همین‌ه!

هالا  
دستم اروا  
بگیرا







غدر در در!



آه-اوه...

متنکل چیه؟



من، آه... فکر کنم یکم با پام زیاده روی کردم. اصلاً نمی‌تونم تلونش بدم.

هه هه!



این همه سخرانی کردی ولی حتی نمی‌تونی ما رو از اینجا بیرون ببری؟!

هی، دارم روش کار می‌کنم، فب؟!











از تو پوزش می‌طلبم، مکا.

این یگان راجع به  
آشفستگی درونی‌ات  
چیزی نمی‌دانست.



سد-سونیک،  
داری...؟



ناه.



“اینا اشک‌های  
من نیستن.”





به زودی...

اینها از اینا  
۹۹۹۹۹۹

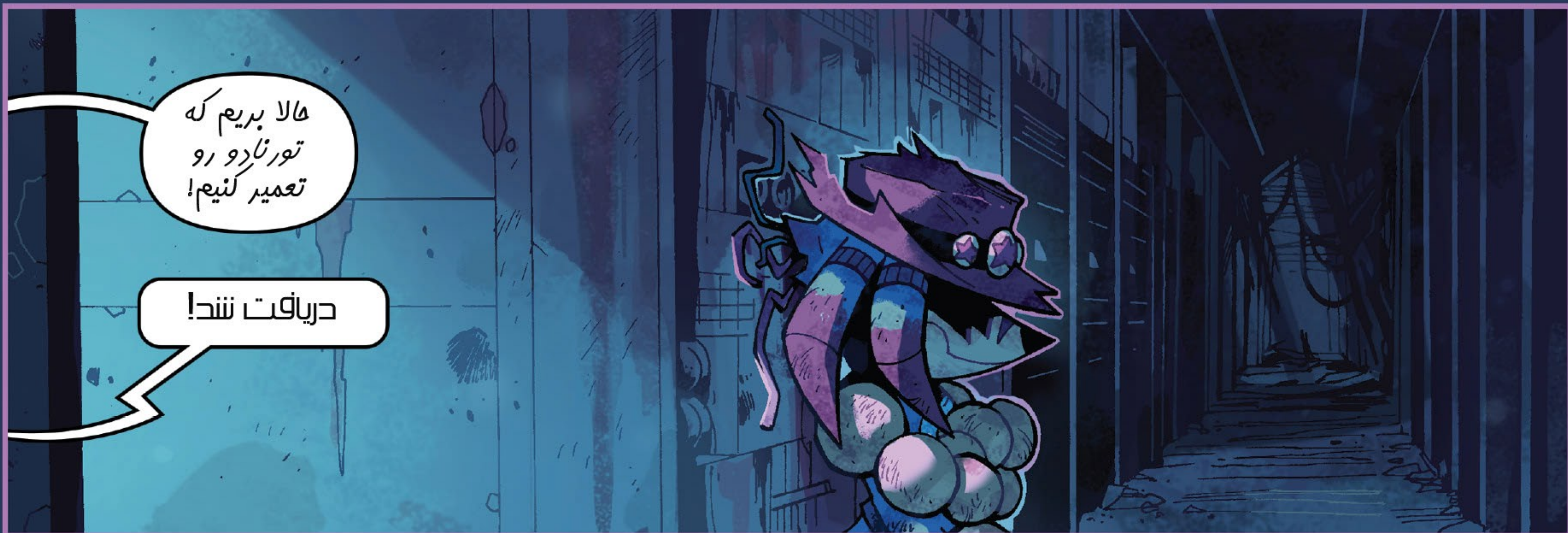
راحت نبود،  
ولی هم ما سونیک و هم  
ما تایلز حالا رسماً از شر  
برنامه نویسی قدیمی  
آمن فلاح شدن!



اسکرینیک ها هرگز مهربانی و نجاعت ننما  
را قرامونتن نخواهند کرد، سونیک و تیلز.  
ما به شما مدیون هستیم.

هی،  
نگرانش نباش،  
سیک. کار  
هر روز مونعه.

آ-آره،  
هر فشم نزن!  
فوشا لیم که  
تونستیم کمک  
کنیم!



حالا بپریم که  
تورنادر رو  
تعمیر کنیم!

دریافت ننما!





ارزش وجود هر کس با موفقیت‌ها  
و شکست‌هاشون قیاس نمیشه.  
هردوی اینها گذرا و ناپایدار هستن.

چیزی که **واقعیاً** اهمیت داره  
داشتن شجاعت برای به جلو  
حرکت کردنه...

...حالا دیگه متوجهم.

ازت ممنونم، سونیک.

من نمی‌دونم در آینده چه چیزی در انتظار  
من هست... در انتظار هر کدوم از ما. و این  
تردید نگران کننده‌ست.

**زندگی**  
نگران کننده‌ست.

اما با کمک دوستانم،  
در برابر زندگی می‌ایستم.





دیگه نمیدارم  
گدشته من رو  
کنترل کنه.



دیگه برای  
فردا زندگی  
می‌کنم.

پایان.





طراحی ناتالی فورد رین





طراحی ماورو فونسکا





طراحی جک لارنس رنگ آمیزی از ناتالی فورد رین