

CON LO 0% DI CONTENUTI CREATI DA
UN'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

SCOTTECS GiGАЗiNE

by Sio



AGOSTO 2023

ISSN 8145551-8



30002

5,90 euro

**BRUCO
GIANLUCO
IPSILON**

BARBASURA X SPIEGA LE COSE!

Scottecs Gigazine - n° 2 - 5,90€
mensile p.t. 2 agosto 2023
settembre 2023



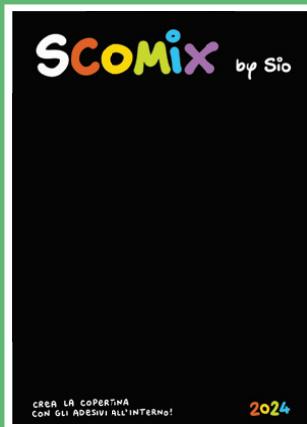
Sono tornate le AGENDE SCOMIX!

16 mesi di fumetti di Sio (tra cui più di 40 inediti) e di rubriche buffe tipo le barzellette che fanno ridere poco e le pagine segrete!

CI SONO ANCHE GLI ADESIVI!



VERSIONE
PRIDE



VERSIONE
BLACK



VERSIONE
YOUNG CAGNOLINO

Le trovi in cartoleria o dove si trovano i diari
(solo se non vivete in Groenlandia, però).

CIAO AMICƏ!

Sono ancora qui, per ringraziarvi
di cuore perché in tantissimə avete comprato
il primo numero di **Scottecs Gigazine!**
Se vi è sfuggito, lo trovate ancora in fumetteria,
anche per regalarlo a una persona strasimpatica!

Grazie per continuare a sostenerci
in quest'avventura! Siete belli!



Scannerizza il QR code
e scopri il mondo di Gigaciao!

STAI PER INIZIARE LE ELEMENTARI,
E NON SAI CHE COSA PORTARE A MERENDA?

ABCIBO



L'UNICO **ABBECEDARIO COMMESTIBILE!**

STAMPATO SU SOTTILI FOGLI FATTI DEL MATERIALE
CHE È DISEGNATO SUL FOGLIO STESSO!

Consulta il tuo medico se hai il diabete prima di mangiare l'ultima pagina! (è fatta di zucchero)

Acquistalo su soldicane.com

Scottecs GIGAZINE

Periodico mensile n°2 – Agosto 2023

Direttore responsabile
Matteo Bellamoli

Direttore editoriale
Davide "Dado" Caporali

Direttore artistico e copertina
Simone "Sio" Albriggi

Supervisore editoriale
Luca Baino

Progetto grafico e impaginazione
Stefano Antonucci

Fumetti:

Pag. 3,11,60,62 di Sio
Pag. 14 di Giacomo "Keison" Bevilacqua
Pag. 17 di Davide "Dado" Caporali
Pag. 34 di Sio e Barbascura X
Pag. 38 di Francesca "Fräffrog" Presentini
Pag. 46 di Sio e The Sparker
Pag. 63 Testi di Davide "Daw"
Berardi, Disegni di Jackmoruz

Rubriche:

Pag. 12 di Nicola "Nick" Bernardi
e Lorenzo "Lorro" Civolari
Pag. 42 di Kenobisboch
Pag. 16, 31, 77 di Sio

Giga assistenti:

Marianna Morara, Carlo "CID" Lauro,
Fabiola Allegrone e Silvia "savuland" Landucci

Le rubriche sono scritte con il font ad alta leggibilità **Sylexiad**, creato da Robert Hillier, disponibile gratuitamente su www.sylexiad.com

Editore:

Gigaciao S.r.l.
Via isole del Capo Verde 11, 00121 Roma RM.

Stamperia:

Rotolito S.p.A. Via Sondrio 3, Piolatto (MI).

Distributore edicole:

Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia Srl
via Mondadori 1, Segrate 20090.

Distributore fumetterie:

Manicomix S.n.c. di Cuter Massimo&C
Corso Palestro 50/A, 25122 Brescia

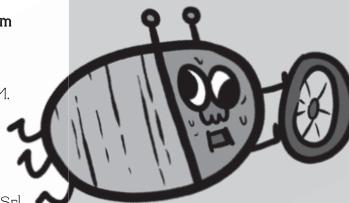
Registrazione n. 47/2023
del 16/03/2023 presso Tribunale di Roma.
Per i contenuti: © dei rispettivi autori aventi diritto.
Per l'edizione: ©2023 Gigaciao S.r.l.

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo volume può essere riprodotta senza autorizzazione scritta, salvo per motivi di recensione o citazione critica. Ogni riferimento a persone o cose realmente esistite è puramente causale o riflette un'opinione personale degli autori.

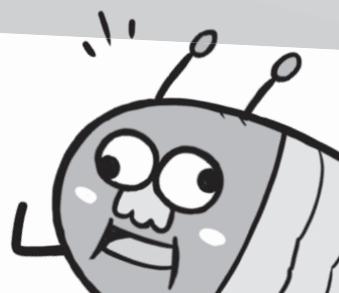
www.gigaciao.it

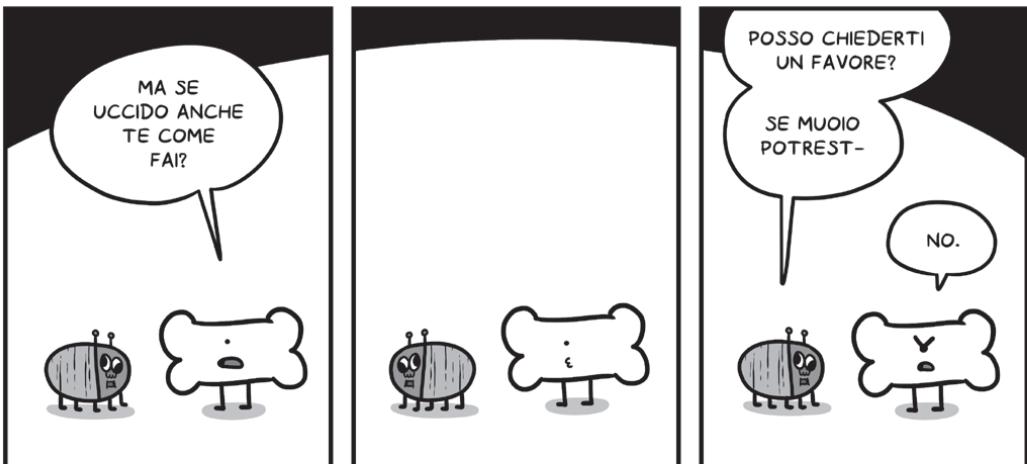
IN QUESTO NUMERO:

- 3** Bruco Gianluco Zeta
- 11** Patatine
- 12** Power Pizza – The Wizard
- 14** A Panda piace ... pescare le idee
- 16** Barzellette sugli astronauti
- 17** Dragon Village – Episodio 2
- 31** Speciale Fine del Mondo
- 34** Barbascura X spiega le cose – Hura Crepitans
- 38** Le Lezioni di Disegno Giusto: Ancora le mani
- 42** VideogiOK – La morte ti fa fretta
- 46** Tengen Topo, la fine di Owari
- 60** Cenerozzarella
- 62** Mariangiongiangela Quickies
- 63** Mega Tree Majokko – Il cuore della battaglia
- 77** Posta



**GIGA
CIAO**

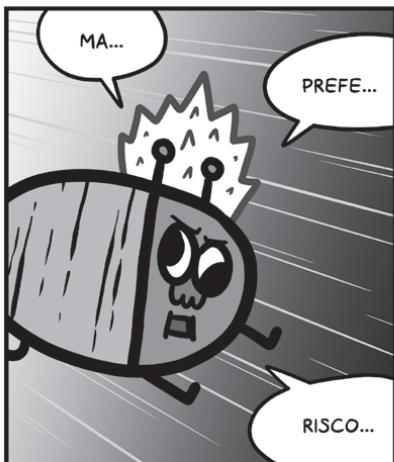


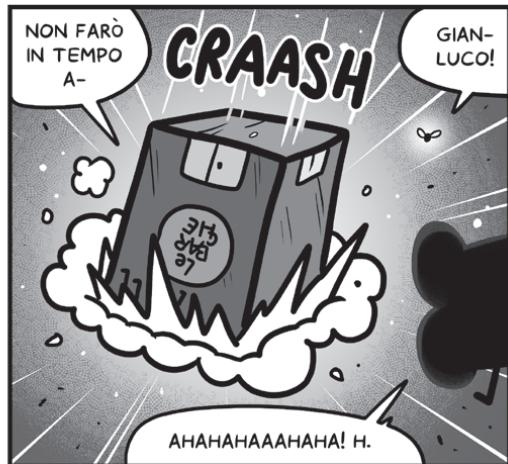


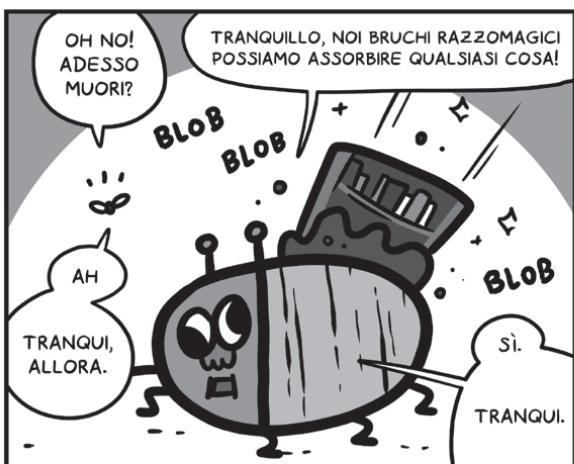


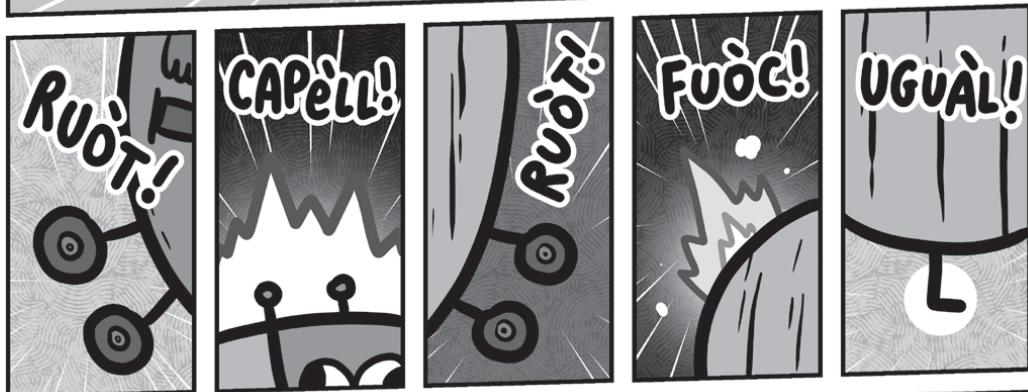
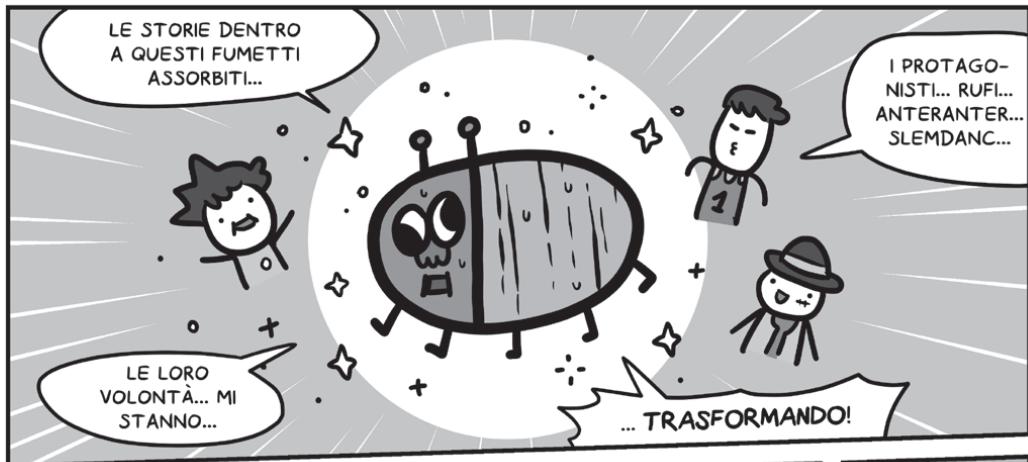
* = TITO FALLACE, FAMOSO SCENEGGIATORE DI FUMETTI ITALIANO

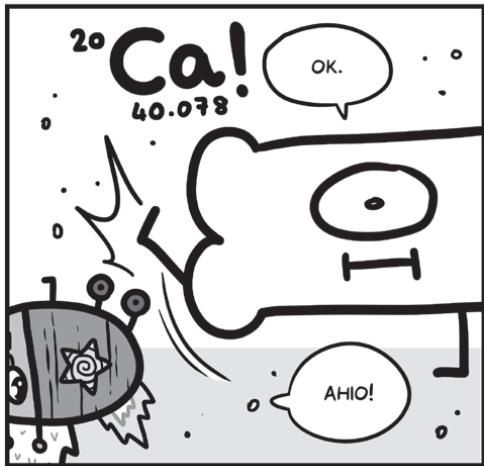
** = VEDI IL FILM "GIANLUCO COLPISCE ANCORA" (CHE NON ESISTE)



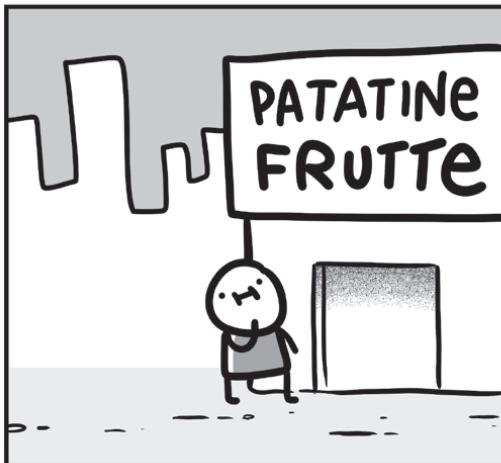
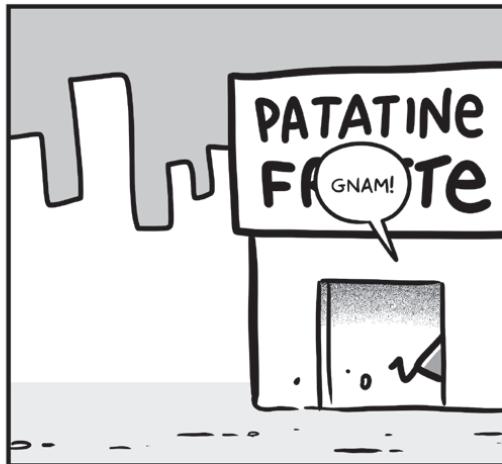
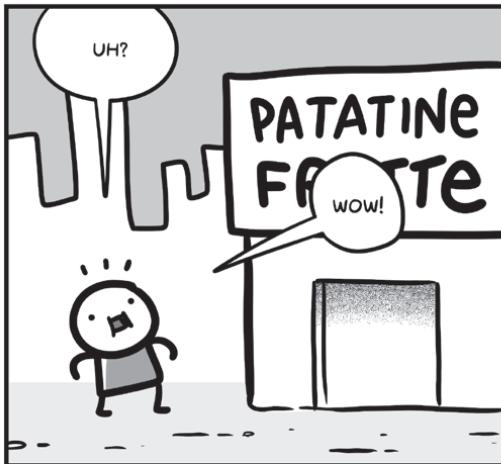












POWER PIZZA

THE WIZARD (1989)

"I Love The Power Glove. It's So Bad"

Può una pubblicità durare un'ora e quaranta?

Secondo il 1989: sì.

The Wizard è la risposta alla domanda (mai posta da nessuno):

"Come coniugare un film per famiglie, una storia di formazione, un parco a tema, i videogiochi, delle tematiche impegnative, delle cialtrone da teen movie e Super Mario?"

Protagonisti della vicenda, due fratelli giovanissimi separati da tempo, in fuga dalla propria famiglia e da un accalappia-bambini (??), con l'obiettivo di raggiungere Los Angeles e partecipare al leggendario torneo VIDEO ARMAGEDDON.

Sulla strada impareranno a conoscersi meglio, a fidarsi degli altri, e soprattutto a completare tutto il catalogo di giochi per il Nes (Famicom per gli amici), fino a uno showdown finale che li vedrà alle prese con un videogioco non ancora rilasciato... per cui il film avrebbe dovuto essere una sorta di grosso cartellone pubblicitario. Il gioco è chiaramente Super Mario Bros. 3... e NULLA nella meccanica del torneo finale ha una briciola di senso!

(TROVARE LA WARP ZONE? HOW?! DI COSA CAVOLO STATE PARLANDO!?! D:<)

Semi-fallimento al botteghino, guadagna inspiegabilmente lo status di film culto. Sentimentale in maniera inaspettata, tocante a sorpresa, e a tratti genuino con la sorpresa di più o meno chiunque.



VOTO DI LORRO:
SETTE FETTE DI PIZZA
CON ZUCCHINE E GAMBERETTI,
PER UNA FULL-80S-EXPERIENCE!



Art by Dado

POWERPIZZA.IT - INSTAGRAM.COM/POWERPIZZAPODCAST111222333/

Storicamente sono stati usati tanti metodi per fare pubblicità al lancio del nuovo capitolo di un'amata serie di videogiochi. Però, dai... possiamo concordare che girare un intero film solo per l'uscita di Super Mario Bros 3 negli USA... è stato davvero smocciolare in testa a tutti.

Signore e signori, *The Wizard* (1989)!

Ok le riviste specializzate, le interviste in radio e gli spot in televisione... ma nulla fa dire "MAMMA PAPÀ, COMPRATEMI QUEL GIOCO!" come vedere una vetrina di prodotti Nintendo mascherata da road movie. Due fratellini in fuga da una famiglia difficile, una ragazzina incontrata lungo la strada per la California, un torneo di videogiochi con 50.000 dollari in palio, dentro agli Universal Studios (perché mica puoi fare pubblicità a una cosa sola).

Il tutto meravigliosamente infarcito di perle di un tempo passato, dove le strade americane erano, a quanto pare, costellate di arcade, dove improbabili adulti scommettevano soldi sulle partite ai cabinati contro dei minori e dove far evadere un bambino, chiaramente sullo spettro autistico, da un istituto era di una facilità disarmante.

Motivi per recuperarsi questo film? I debbutti cinematografici di: un Power Glove, una cosa pazzissima che era la Nintendo Power Line e un Tobey Maguire per la prima volta al cinema, a fare la parte dello scagnozzo undicenne dell'antagonista (15 secondi di pura gloria dimenticabile).

Ah sì, e anche perché si piange di brutto alla fine.

VOTO DI NIK:

OTTO FETTE DI PIZZA,
MA SCHIACCiate DENTRO
UNA LUNCH BOX DI LATTA.

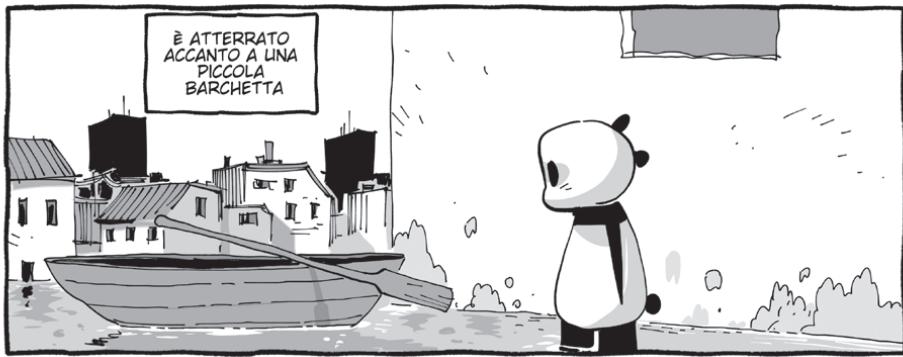


A PANDA PIACE...

@APANDAPIACE

...PESCARLE IDEE





Barzellette sugli **astronauti**.

Di Sio

- Un'astronauta* entra in un buco nero.
Splash!
- Quanti astronauti servono per avvitare una lampadina su uno shuttle? Tre: uno che tiene ferma la lampadina e due che fanno la passeggiata spaziale e prendono due lati dello shuttle e lo ruotano in senso antiorario. E in più, un operatore da Houston che li avvisa se hanno un problema! O che loro possono contattare in caso abbiano un problema. Quindi tre. Ma in più un'altra persona sulla terra. Che potrebbe essere o non essere un astronauta.
- Un astronauta è su un albero. Passa un contadino che gli chiede: cosa ci fai lì? E l'astronauta risponde: salici! E il contadino dice: hai sbagliato la battuta. E l'astronauta: non sono un attore dannazione ho studiato per andare nello spazio :)
- Un pianeta un giorno si sveglia e decide di esplodere. I pianeti lì vicino (vicino in termini astronomici, sono lontani centinaia di migliaia di km) dicono: "Abbiamo mangiato i fagioli ieri sera, eh?"



= c'è l'asterisco perché l'astronauta è una donna (si chiama Samanta), avevate dato per scontato che fosse un uomo per caso? O avevate dato per scontato che io non sapessi mettere l'accento davanti alla parola "un"? Oppure avete dato per scontato che io abbia sbagliato a scrivere "apostrofo" al posto di "accento" nella frase precedente solo per dimostrarvi che avete dei pregiudizi e state presumendo che io – una persona che scrive di lavoro – non sappia la differenza tra "accento" e "apostrofo"? O che non sappia che davanti all'articolo "un" ci vada l'apostrofo solo in caso ci si riferisca a un soggetto femminile? Oppure date per scontato che io non creda che il genere non debba essere un fattore determinante nella scelta di un astronauta o un'astronauta? Secondo me è meglio decidere chi può volare nello spazio in base a due criteri: 1) Se questa persona vuole o meno volare nello spazio e 2) Se questa persona è molto brava a non vomitare. E se parla dieci lingue e sa la scienza è ancora meglio. Comunque, non date per scontate le cose.

DRAGON VILLAGE

TESTI E DISEGNI DI DADO
CHINE DI CID - GRIGI DI SAVULAND

IL DRAGON VILLAGE,
L'ULTIMO INSEDIAMENTO
UMANO SITUATO AI
CONFINI CON LE TERRE
SELVAGGE...

TERRITORI
BRULICANTI DI
MOSTRI E TERRIBILI
CREATURE DI OGNI
GENERE.

VIVERE QUI
NON È CERTO UNA
PASSEGGIATA...

NONOSTANTE QUESTO,
LA VITA DELLE PERSONE
PROCEDA TRANQUILLA.

FANNO LA
SPESA...

LAVORANO...

VANNO A
SCUOLA...

MASSACRANO
I MOSTRI... PER
LO PIÙ.

INSOMMA, GLI
ABITANTI DEL DRAGON
VILLAGE NON SI
LASCIANO ABBATTERE
FACILMENTE...

NON È
POSSIBILE!

CHIUSO
PER
FALLIMENTO

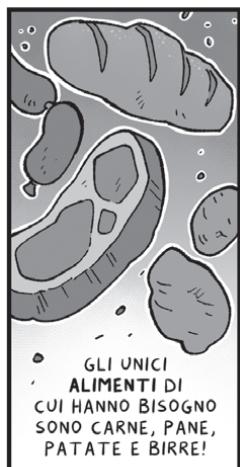




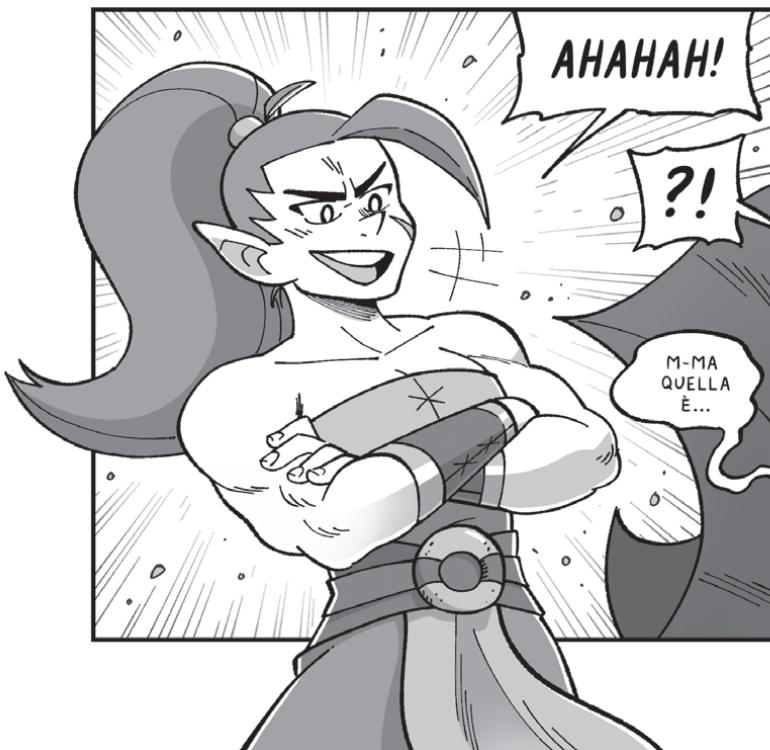






















SPECIALE

FINE del MONDO



Ho letto l'oroscopo e ha detto che entro domani muoio o di raffreddore potentissimo o di camion :)

Il che significa che è la mia ultima occasione per darvi dei consigli per la fine del mondo! Metti che il mondo finisce. È un casino! No?

Sì. La risposta è: sì. È un casino (oggettivamente).

Ma che cosa significa che il mondo è finito? Potrebbero esserci vari scenari:

1

La terra smette di esistere, ma l'universo continua a esistere.

3

Succede una cosa tipo che cade un meteorite sulla terra e si estinguono un sacco di cose ma alcuni umani sopravvivono.

5

Muiono tutti a parte voi (per un colpo di fortuna).

7

Ok no me ne è venuto in mente uno: il sole esplode.

2

Smettono di esistere sia la terra che l'universo (che contiene la terra, quindi è una frase ridondante, ma sai come sono gli umani: egocentrici).

4

Finisce il capitalismo e al posto di trovare un sistema migliore collassa tutto.

6

Altri scenari che non mi vengono in mente.



Ora: posso aiutarvi solamente nei casi in cui:

- **Il pianeta continua a esistere (con un minimo di ossigeno)**
- **Rimane almeno un umano (voi) sulla terra**

In tutti gli altri scenari, mettetevela via: non c'è niente da fare. A parte forse sperare in cose metafisiche, ma non è il mio campo. Il mio campo è: SOPRAVVIVENZA ESTREMA IN CASO DI FINE DEL MONDO! Ciao. Sono **Dick Buckledoodles** e sono un esperto in:

"SOPRAVVIVENZA ESTREMA IN CASO DI FINE DEL MONDO"!

Tutti mi scherzavano e mi ridevano quando mi sono laureato in "SOPRAVVIVENZA ESTREMA IN CASO DI FINE DEL MONDO" ma chi scherza ora? Chi ride ora? Eh? Ora che mi pagano almeno venticinque euro in cambio di questo articolo su una nuovissima rivista italiana (sono statunitense)?

Ma veniamo ai consigli. Ci sono dieci semplici regole (più una bonus) che possono massimizzare le vostre probabilità di sopravvivenza in caso di fine di (la maggior parte del) mondo.

1. Costruite un cubo di ossigeno

Un cubo di ossigeno (di almeno dieci metri per diecimila millimetri) può esservi molto utile in caso di IMPROVVISO EVENTO ATMOSFERICO. Mettete che inizia a piovere zolfo? Potete rifugiarvi all'interno del vostro cubo di ossigeno e respirare praticamente zero zolfo! Attenzione: respirare puro ossigeno per più di qualche minuto potrebbe uccidervi.

2. Abbiate uno scarafaggio come animaletto domestico

Gli scarafaggi sopravvivono sempre alle apocalissi e sono pieni di proteine croccanti!

3. Procuratevi una forchetta

Molti commettono l'errore di avere un coltello nell'apocalisse. Non fate questo errore! Con il coltello potreste tagliarvi e dopo la fine del mondo potrebbero non esistere cerotti! Una forchetta è molto più semplice, e poi un coltello non vi servirebbe a niente in caso trovaste degli spaghetti.

4. Vivete nel deserto

Se l'acqua diventa imbevibile (perché è finito il mondo), ricordatevi che i cactus contengono acqua! Vi basterà vivere in un luogo ricco di cactus e tagliarli con la vostra forchetta per dissetarvi giorno e notte!



5. Portate pazienza

Questo è uno degli aspetti più difficili: dovete imparare a portare un po' di pazienza. L'apocalisse non è divertente e probabilmente non funzionerà nemmeno Netflix. Ma se avrete pazienza, tutto sarà sopportabile! Se non l'avrete, pazienza.

6. Mangiate l'uranio

Conoscete persone che hanno mangiato l'uranio e poi sono morte? No! Questo è perché l'uranio è un minerale ricco di energia. Mangiatene più che potete.

7. Se trovate altri umani, fate la morra cinese

Se perdete, verrete divorati. Ma il lato positivo è che se vincete potrete voi mangiare loro!

8. Procuratevi un lettore di ebook e riempitelo di libri prima dell'apocalisse

Può essere complicato capire se sta arrivando l'apocalisse, ma si può capire dal colore del cielo (azzurro: tutto ok, nero: è notte, arancione: oh-oh, rosso: apocalisse). Prima che accada, riempitevi un lettore di ebook con centinaia, migliaia di libri. Non ci si annoia mai con un buon libro!

9. Siate gentili

Se trovate altri umani, potreste anche non mangiarli ed essere gentili con loro. Questo potrebbe creare un'amicizia e vi darà un vantaggio quando vorrete mangiare una terza persona!

10. Procuratevi centomila armi e uno shuttle spaziale

Questo potrebbe essere il punto più complicato, ma con un po' di pazienza (che dovreste avere) dovreste riuscire ad accumulare abbastanza armi e uno shuttle spaziale, che potrebbero esservi utili in caso di guerra spaziale contro gli alieni! Non si sa mai!

11. Bonus: mangiate almeno un'albicocca

Le albicocche sono ricche di arancione, e l'arancione è ricco di albicocca. Se non trovate albicocche, pazienza.







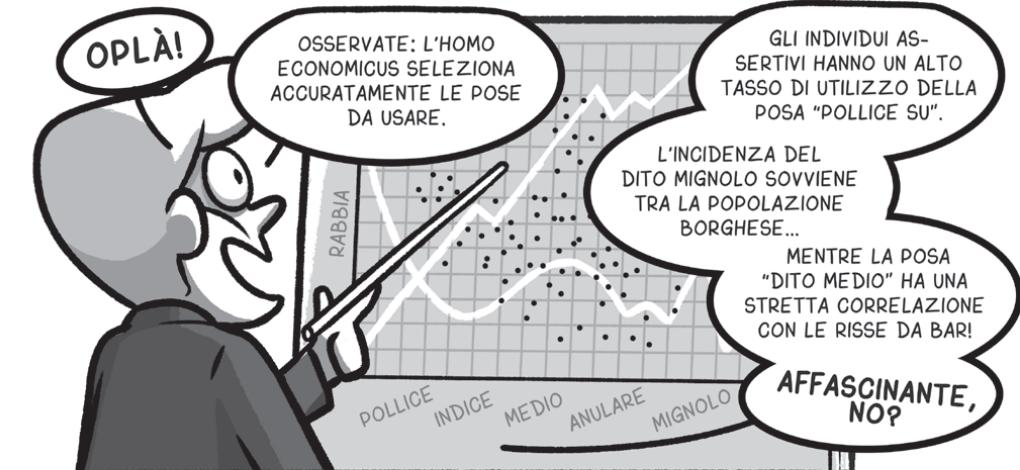


FRAFFROG PRESENTA:

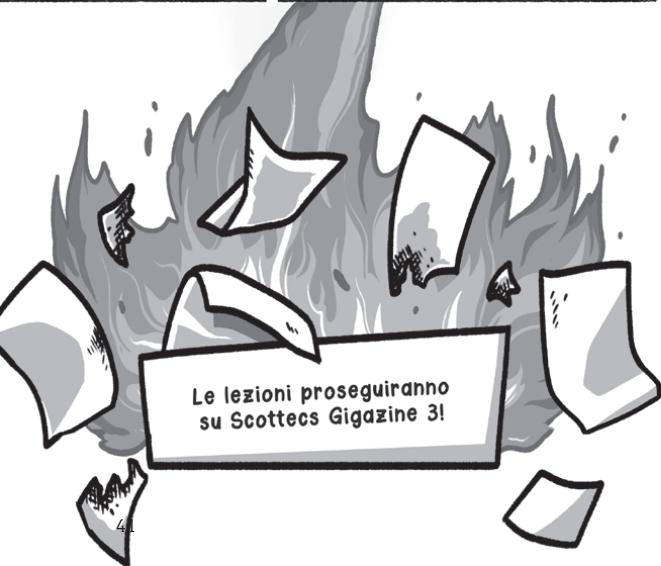
TESTI E LAYOUT
DI FRAFFROG
CHINE E GRIGI
DI FABIOLA

Le lezioni di disegno ANCORA LE MANI











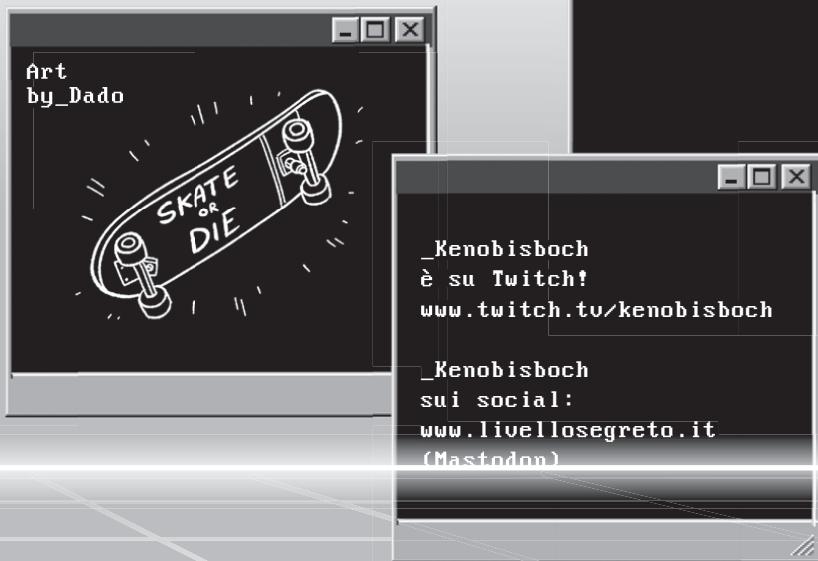
Kenobisboch

LA MORTE TI FA FRETTA

Oggi, quando pensiamo ai videogiochi, ci vengono in mente principalmente le console, i PC e gli smartphone. Sono nei nostri salotti, sulle nostre scrivanie, nelle nostre tasche, e in generale possiamo giocarci quando vogliamo, a patto di non essere in castigo o nel bel mezzo di un blackout. Non a caso, la norma odierna sono giochi come Minecraft e Pokémon, che propongono lunghissime avventure

da affrontare con i propri ritmi. Possiamo salvare, interrompere la sessione e riprenderla quando più ci fa comodo. Non è sempre stato così, sapete?

Negli Anni '80 le console esistevano, ma erano rudimentali e molto costose. L'avanguardia del videogioco viveva e respirava nei luoghi pubblici, come i bar, gli stabilimenti balneari e le sale giochi. Ovunque si trovavano i "cabinati", spesso abbreviati in "cab": grossi mobili di legno, alti come un frigorifero, con dentro uno schermo collegato direttamente all'hardware di un singolo gioco. Possederne uno a casa era un sogno irrealizzabile,



ma per fortuna bastava inserire una moneta per fare una partita.

Allora, come oggi, i soldi non crescevano sugli alberi, quindi si faceva tutto il possibile per godersi l'esperienza fino all'ultimo secondo, magari prolungandola con la propria abilità e con trucchetti assortiti. Era una lotta impari, perché i videogiochi arcade erano tarati affinché la partita media durasse circa cinque minuti, in modo da ottimizzare i guadagni della macchina e impedire che venisse monopolizzata. La difficoltà aumentava senza pietà, livello dopo livello, e il tempo scorreva inesorabile, per impedire che

qualche furbetto rimanesse fermo in un punto, bighellonando invece di affrontare le sfide. Molti giochi avevano un timer su schermo, allo scadere del quale si perdeva una vita o scattava il game over. Altri, invece, erano più fantasiosi e raccontavano la stessa urgenza senza bisogno di numeri e orologi.

Il primo esempio è Green Beret, un platform a scorrimento orizzontale nel quale un soldato deve sgominare un intero esercito, armato solo del suo coltello (facile, no?). Addentrarsi nella base nemica era una sfida formidabile, quindi c'era la tentazione di stare fermi all'inizio del

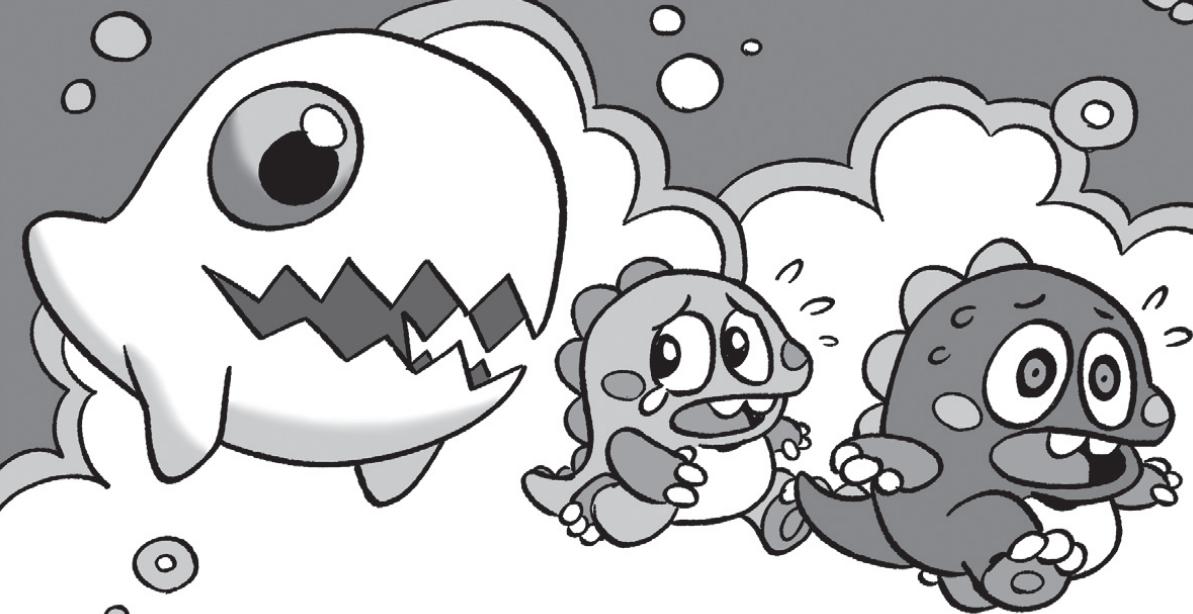


primo livello, dove le guardie erano meno pericolose, per farle fuori senza cerimonie e accumulare grandi quantità di punti. Tecnicamente non c'era un timer e sulla carta il tempo sembrava infinito... Peccato che, dopo qualche minuto, il terrificante suono di una sirena annunciasse l'arrivo di un pericolo ineluttabile: una flotta di bombardieri che faceva saltare per aria tutto lo schermo. Contro di quelli, il misero coltellino del protagonista non poteva niente e la morte era assicurata. Meglio rischiare e andare avanti, dunque!

In 720°, un gioco di skateboard di Atari, l'atleta protagonista poteva muoversi liberamente in uno skatepark pieno di

eventi diversi. Poteva scegliere l'half-pipe, il salto acrobatico, lo slalom e la discesa libera, ma anche esplorare la zona in cerca di negozi dove comprare scarpe, ruote e accessori. Sarebbe stato bello poterlo fare con tutta la calma del mondo, ma il tempo era tiranno, in sala giochi. Bastava indugiare qualche secondo di troppo e sullo schermo appariva la poco rassicurante scritta "Skate or Die!" (va' in skate, o muori). In caso la minaccia verbale non fosse sufficiente, sullo schermo appariva anche uno sciame d'api che iniziava a inseguire l'atleta. Non so se avete mai avuto il piacere di essere inseguiti da un intero alveare, ma in quei momenti era più che evidente che fosse il caso di entrare nel primo evento disponibile, onde evitare migliaia di pungiglioni e un inglorioso game over.

In Bubble Bobble, invece, il concetto di fretta era incarnato da uno dei personaggi più inquietanti della storia dei videogiochi. Quando i draghetti sparabolle impiegavano troppo tempo a eliminare tutti i nemici della schermata, prima appariva la scritta "Hurry up!" (sbrigati!), e poco dopo appariva una misteriosa balena scheletrica, che iniziava a inseguirli, sempre più velocemente, fino a catturarli nel suo gelido abbraccio. Il cetaceo in questione ha anche un nome squisitamente buffo: nei manuali giapponesi originali era "Skel Monsta" (mostro schele-



trico), ma nelle traduzioni occidentali, per qualche arcano motivo, divenne il "Barone Von Blubba".

Alcuni giochi, pur avendo un timer su schermo, permettevano agli amanti del brivido di spingersi oltre i limiti, rischiando grosso in cambio di punti. In Rygar, un platform a scorrimento dove un guerriero affronta orde di nemici in un suggestivo paesaggio fantasy, allo scadere del tempo appare una testa gigante, grande quasi un terzo dello schermo, che inizia a inseguire il povero eroe. Schivarla permette di fare preziosi punti bonus, ma a ogni passaggio diventa più veloce e imprevedibile. Uno scenario surreale, vero?

Spesso il gameplay dei videogiochi nasconde pillole di saggezza applicabili anche al mondo reale. Dice il saggio: "Quan-

do un videogioco ti fa fretta, vuol dire che hai tutto il tempo per fare quello che devi. Non induciare, ma non farti prendere dal panico!" Provate questi giochi e padroneggiate l'arte di non farvi mettere fretta, anche quando la vita vi fa sentire il fiato sul collo!

Kenobit



Dove_lo_gioco?

Rygar e Green Beret sono disponibili nella collana "Arcade Archives" su Nintendo Switch, mentre Bubble Bobble è scaricabile sul PS Store di PS4 e come parte del recente Bubble Bobble 4, uscito su PS4, Switch e PC. 720°, invece, non viene ripubblicato da un po' di tempo e le ultime versioni "moderne" risalgono all'era PS3/Xbox 360.

TENGEN TÓPO GURRÉN BRUTÔ

--- LA FINE DI DWARL ---

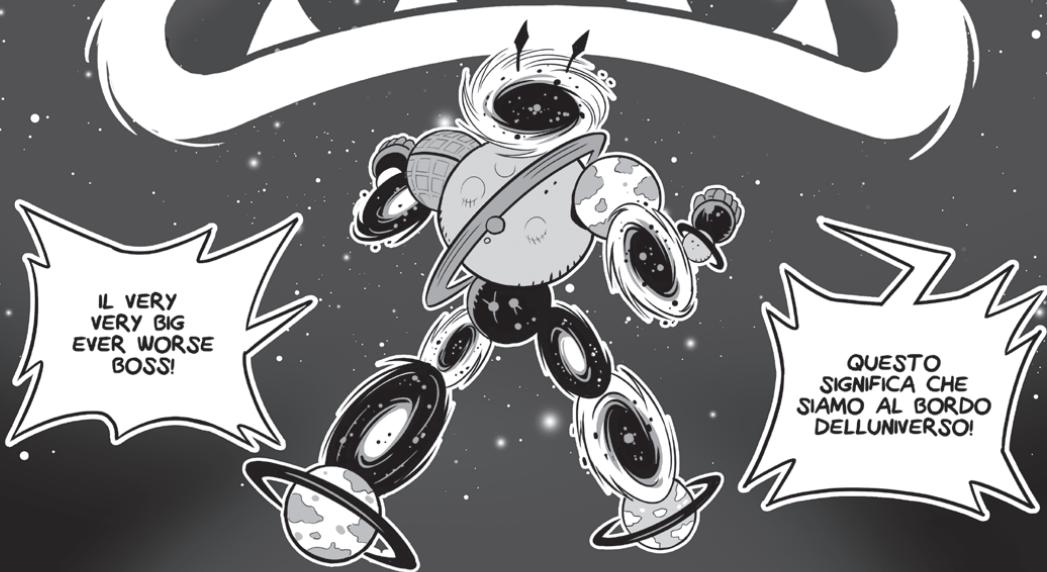
RIASSUNTO DEGLI
EPISODI PRECEDENTI
(PIÙ DI MILLE EPISODI):

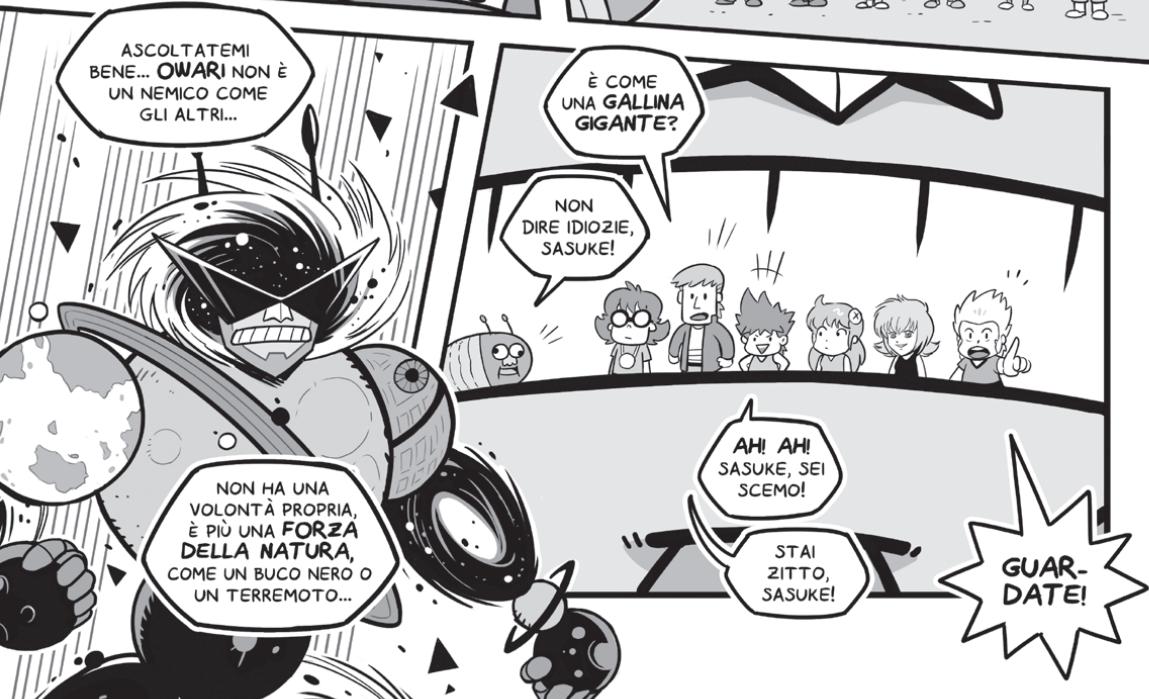
BRUCO GIANLUCO E I SUOI
AMICI FANNO LE AVVENTURE.
SEMPRA CHE SIANO FINITE...
E INVECE NO!



IL VERY
VERY BIG
EVER WORSE
BOSS!

QUESTO
SIGNIFICA CHE
SIAMO AL BORDO
DELL'UNIVERSO!





GRRRR

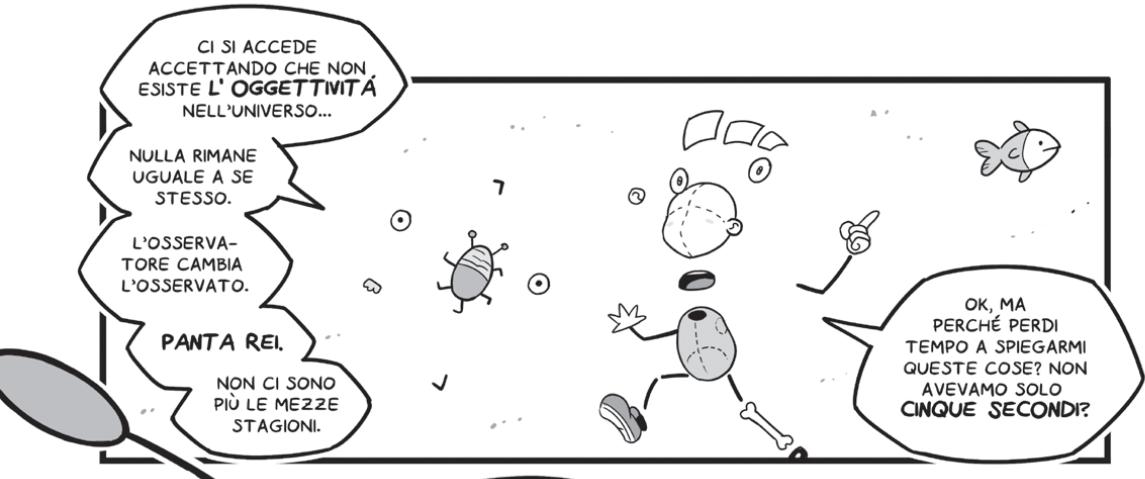
STA CERCANDO DI
MODIFICARE IL CAMPO
GRAVITAZIONALE PER
FARCI CADERE DAL BORDO
DELL'UNIVERSO!

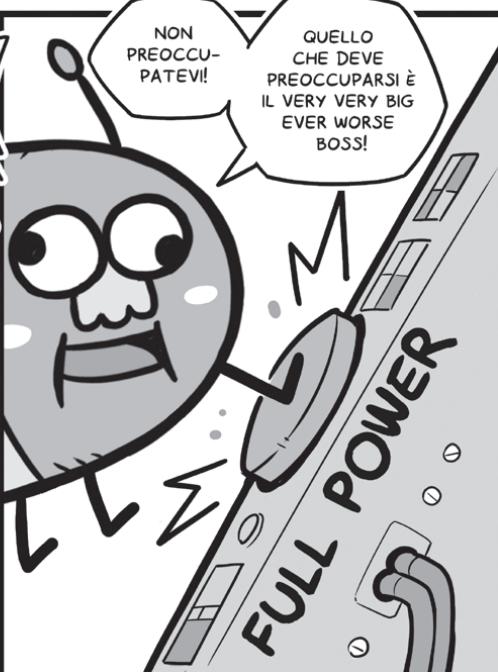
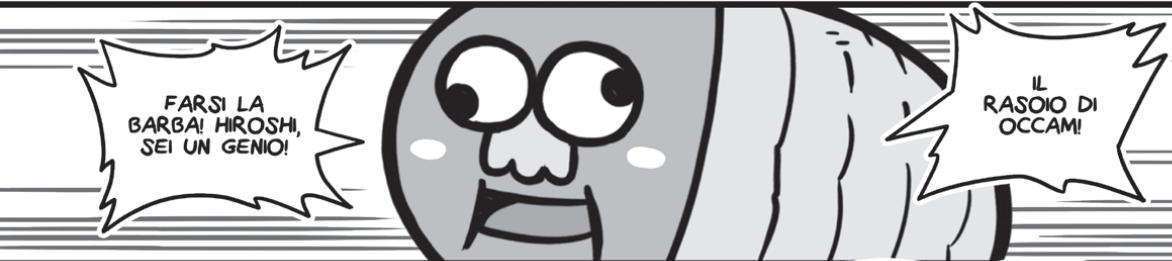
NON È MAL-
VAGIO: SEMPLICEMENTE
PERCEPISCE UNO SQUILIBRIO
GRAVITAZIONALE E STA
CERCANDO DI CORREG-
GERLO!

MA CERTO!
COME UNA GALLINA
CHE DIFENDE IL SUO
TERRITORIO!

ESATTO,
SASUKE!
PROPRIO COSÌ!

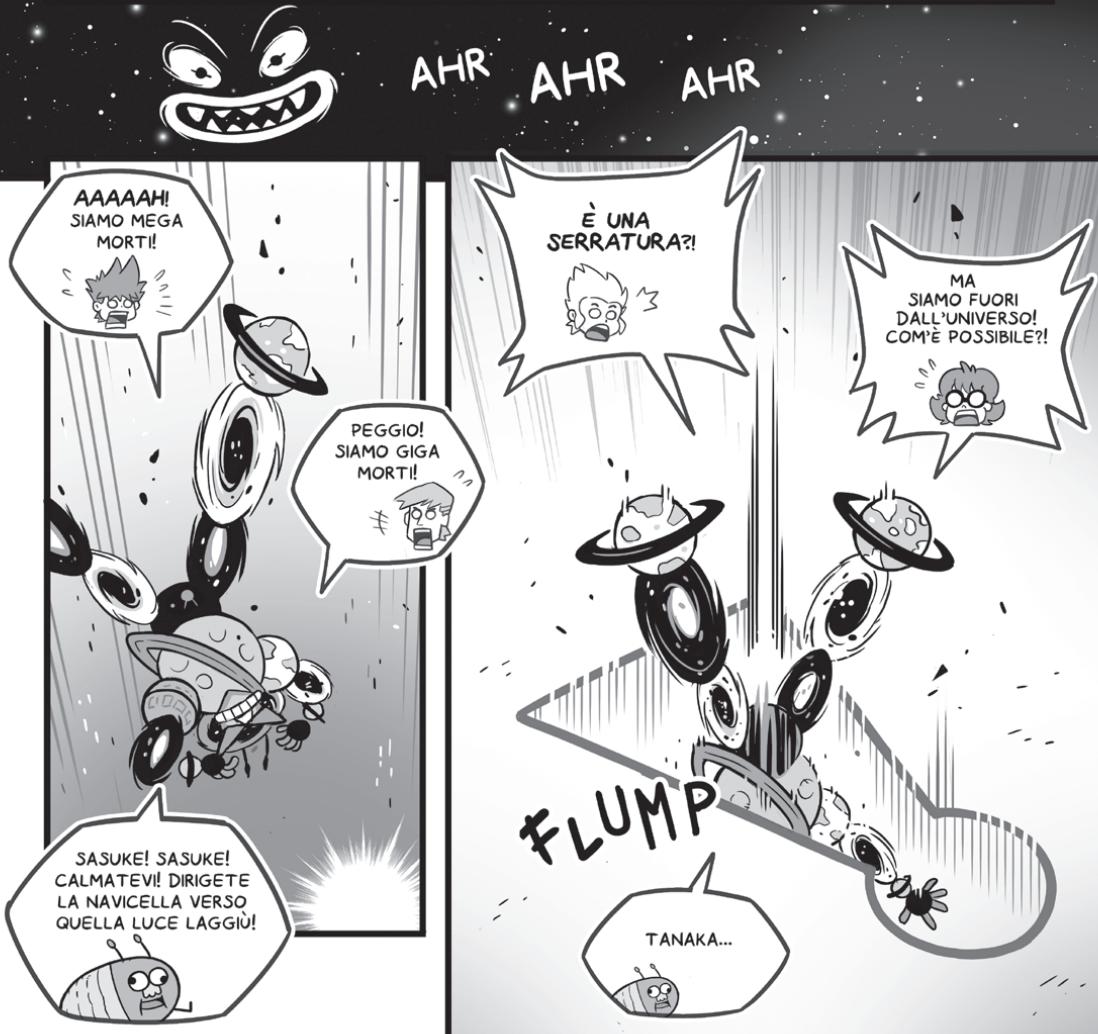




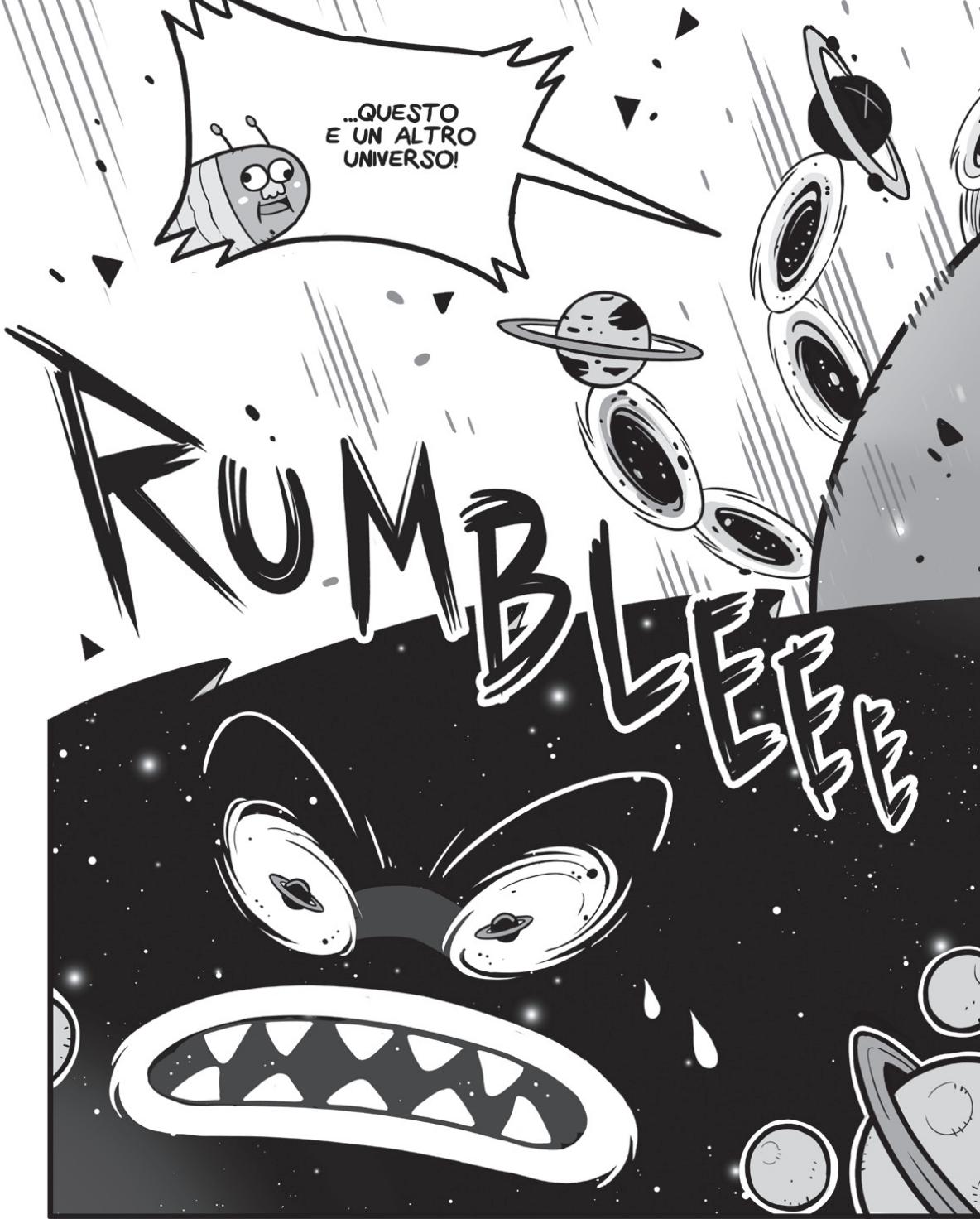


BANG

AAAAAA



...QUESTO
E UN ALTRO
UNIVERSO!

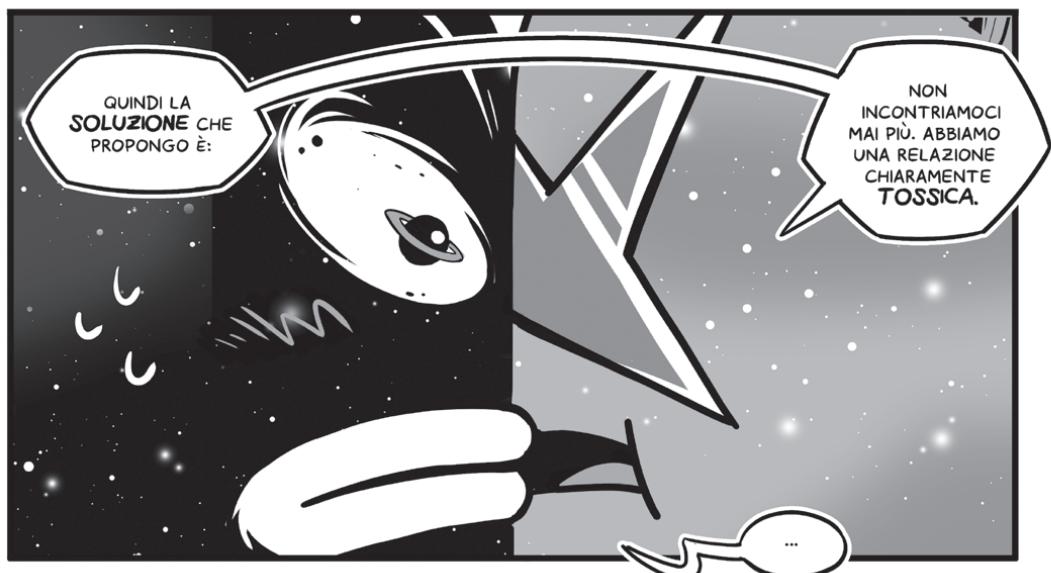
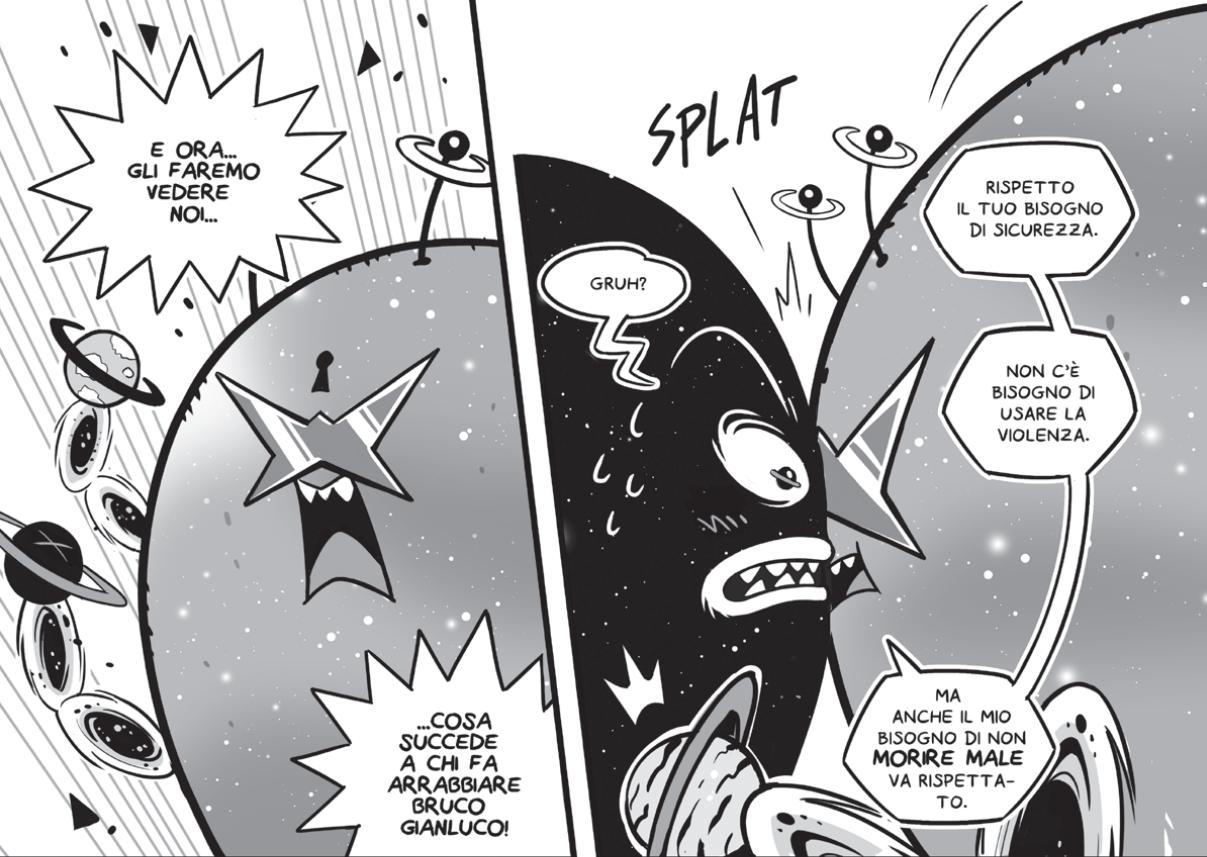


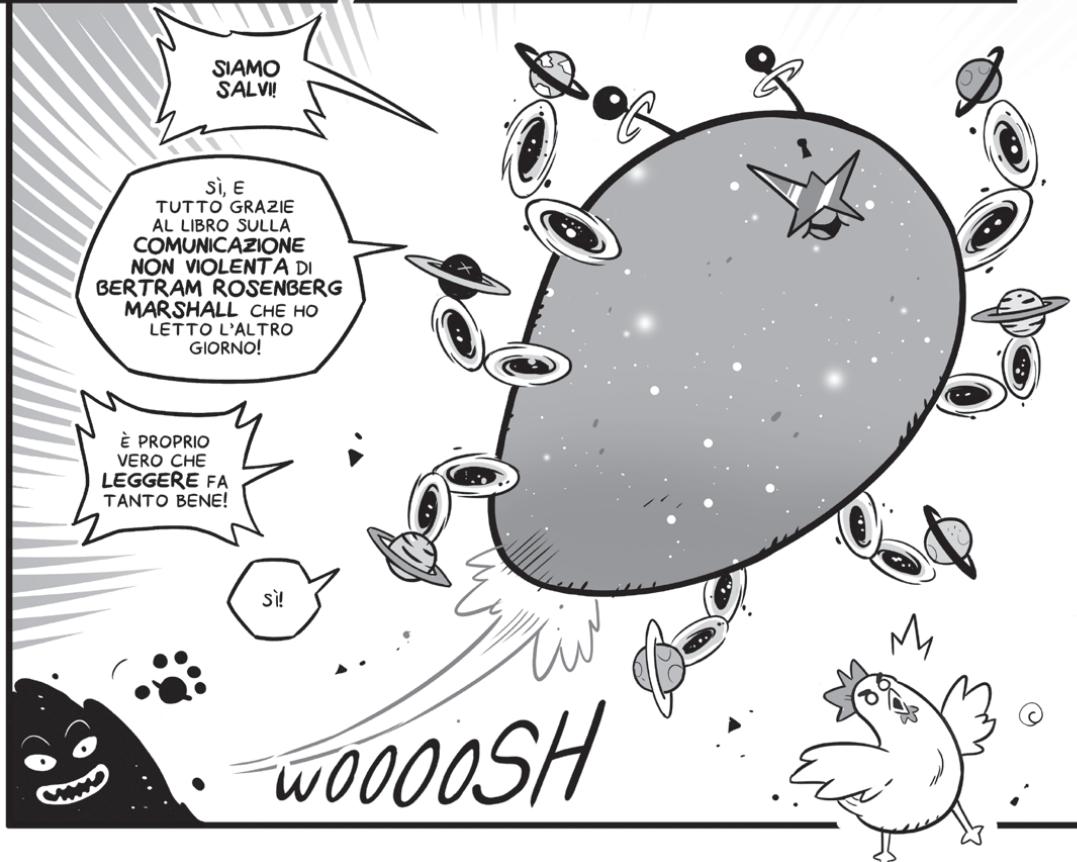
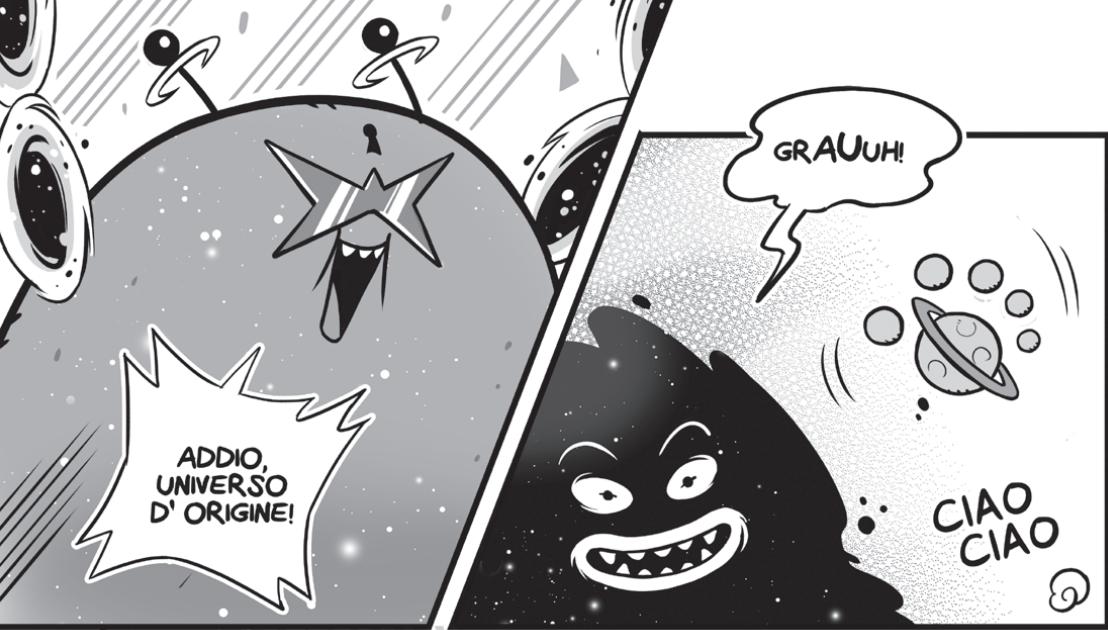
OOOH!
ABBIAMO PRESO
IL CONTROLLO
DI UN ALTRO
UNIVERSO!

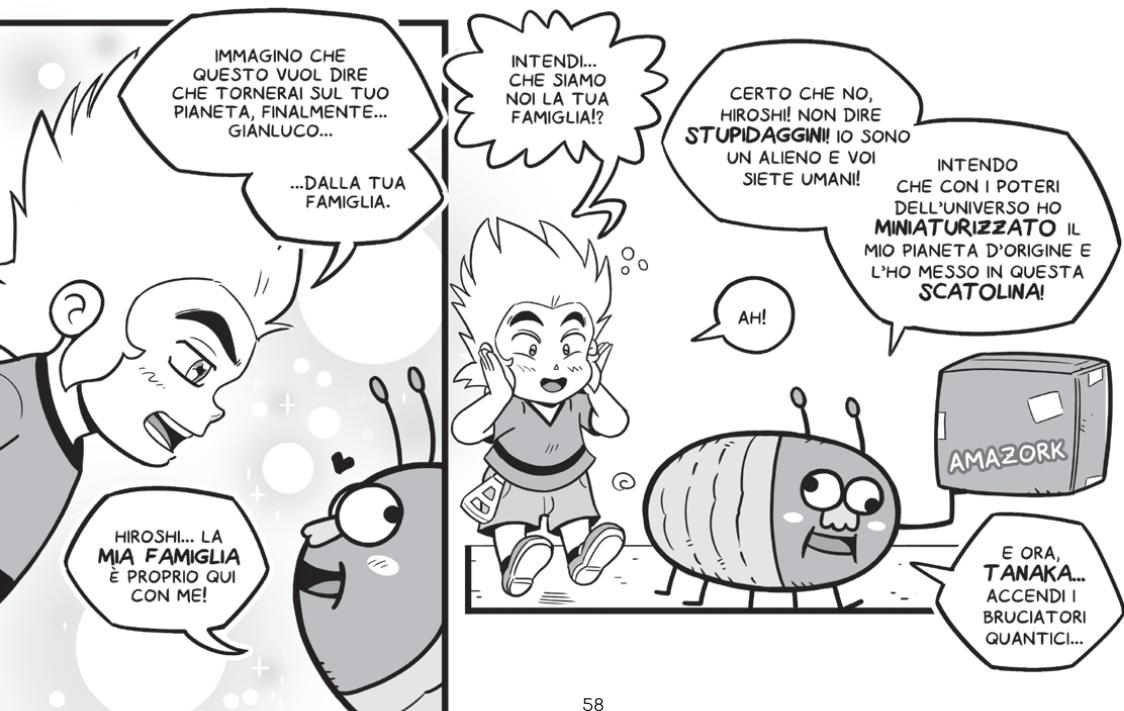


ESATTO,
YUKIKO!







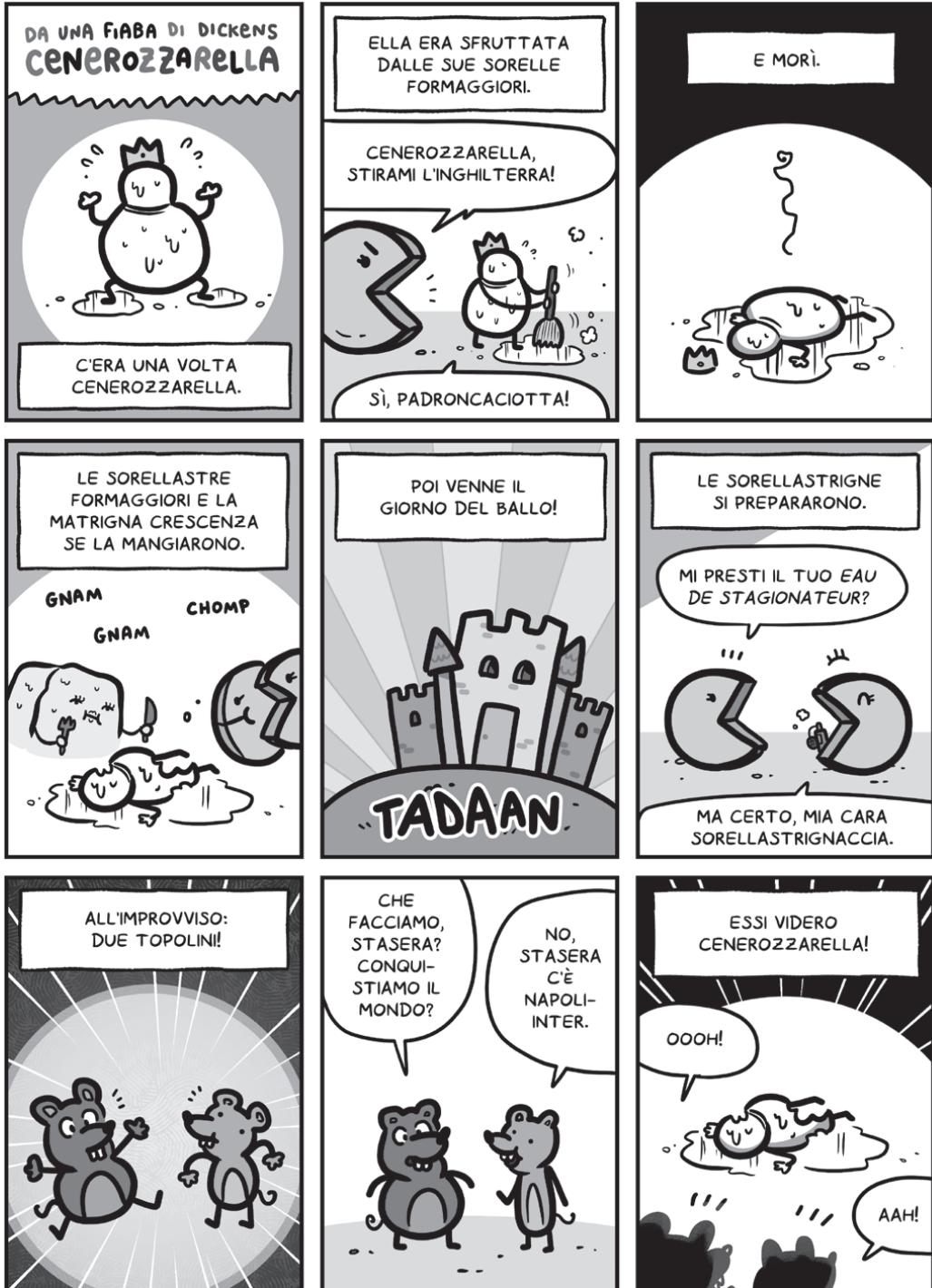


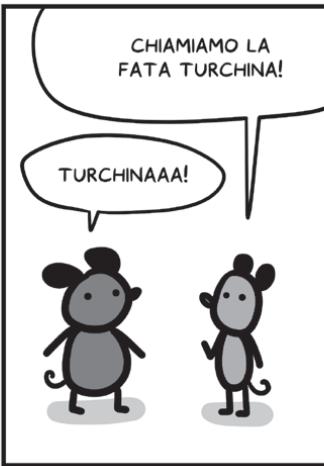
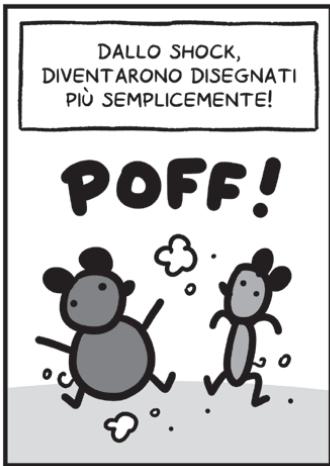
woooosh

...ANDIAMO A
VEDERE COSA C'È
FUORI DAGLI
UNIVERSI!



FINE





MARIANGIONGIANGELA QUICKIES

= VUOL DIRE TIPO RICETTINI VELOCI



LA MELANZIANA

SE NON SIETE SICURI SE SIA UNA MELANZIANA, CHIEDETELE UN'OPINIONE.

CHE NE PENSI DELL' IMMIGRAZIONE?

VA BENE,
MA SE OGNUNO
IMMIGRA
A CASA SUA!

ECCO. SENZA DUBBIO UNA MELANZIANA.

LA MELANZIANA È UNA MELA, PERÒ DEVE AVERE ALMENO 70 O 80 ANNI.

ANCHE 50, SE NON FA ESERCIZIO FISICO.



PORTA RISPETTO
PER GLI ANZIANI,
SCEMO!

MA MI STAI TRATTANDO MALISSIMO, TU

RISPET-
TOOO!

OVIAMENTE ANCHE UNA MELA GIOVANE PUÒ AVERE OPINIONI IDIOTE, E CI SONO MELANZIANE NON COMPLETAMENTE RINCITRULLITE.

PERÒ DICIAMO CHE È PIÙ PROBABILE, CON UNA MELANZIANA.

COMUNQUE CI SI PUÒ FARE UN'OTTIMA PARMIGIANA DI MELANZIANE!



PARMIGIANA?
MA NON SIAMO A PARMA,
SIAMO A MILANO!

AH.

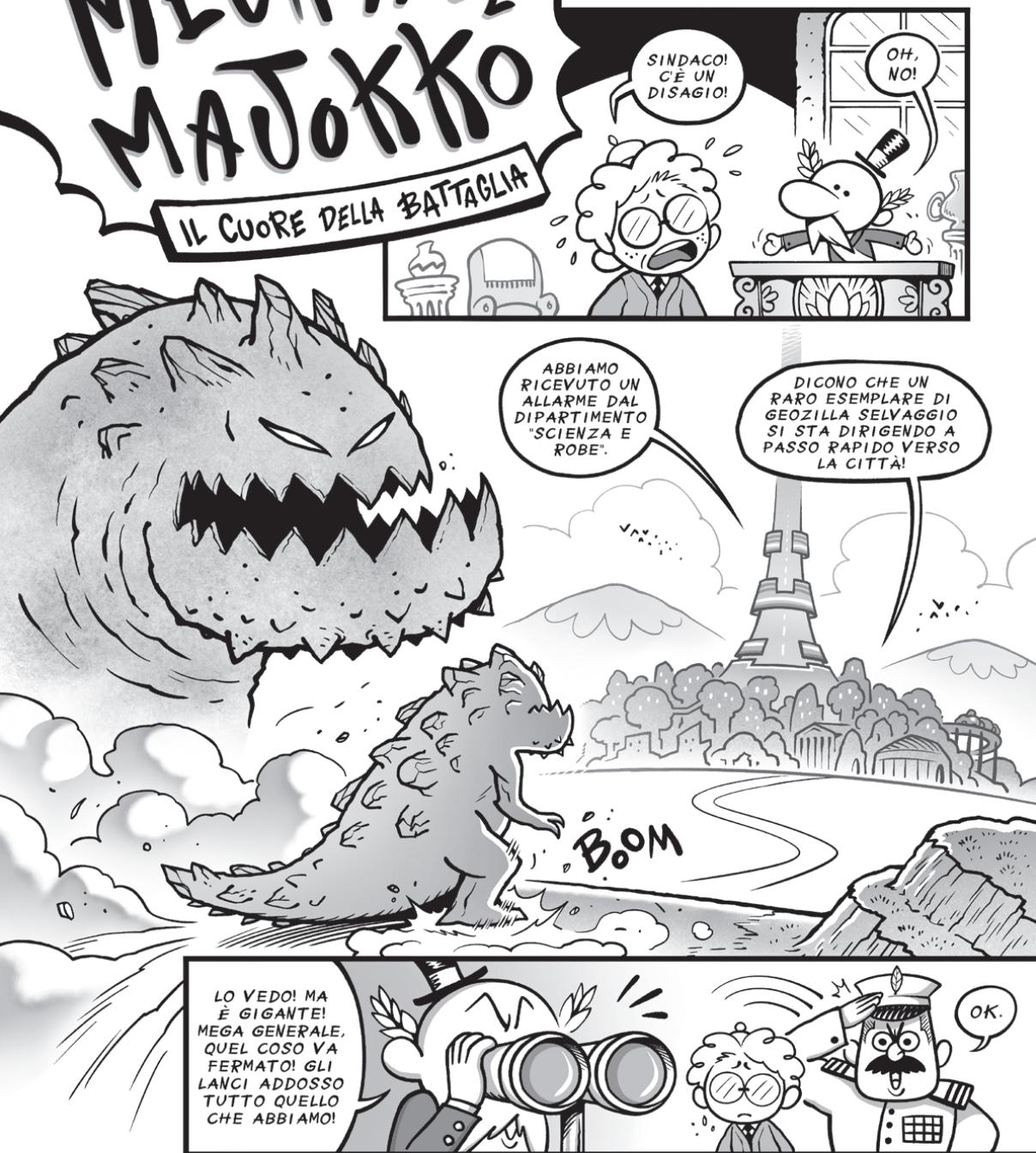
ECCO PERCHÉ MI È VENUTA UNA COTOLETTA.

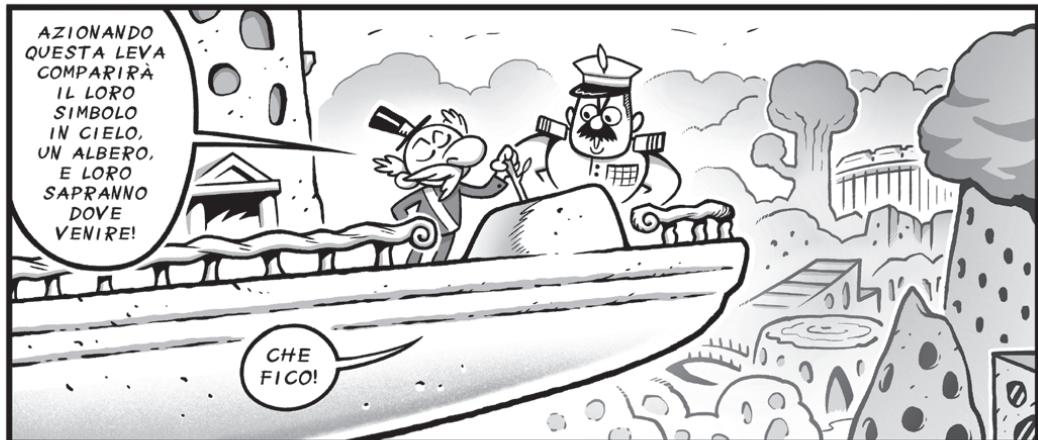
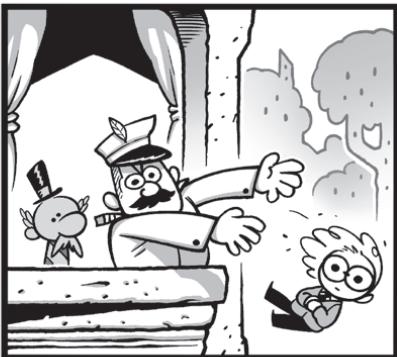
FINE

MEGA TREE MAJOKKO

IL CUORE DELLA BATTAGLIA

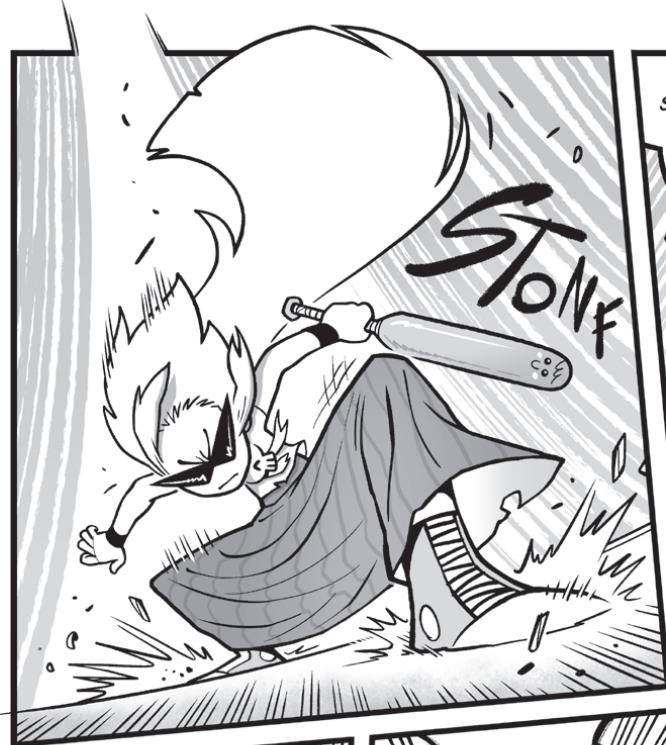
Testi di Daw disegni di Jackmoruz

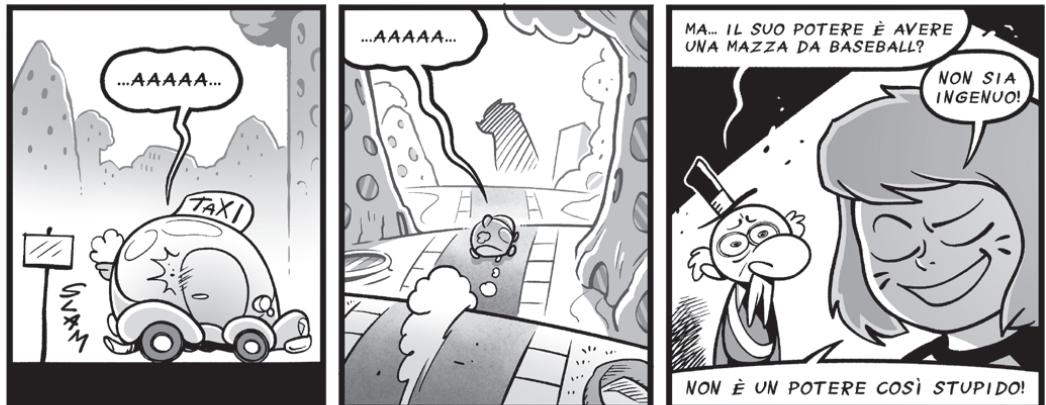
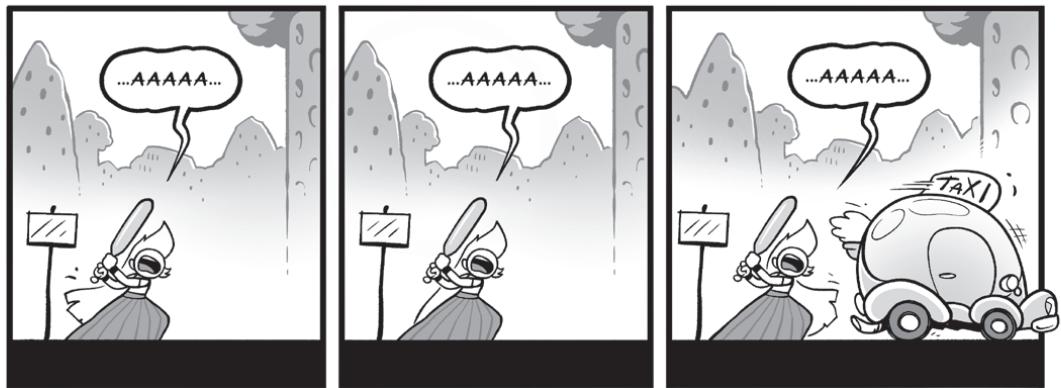






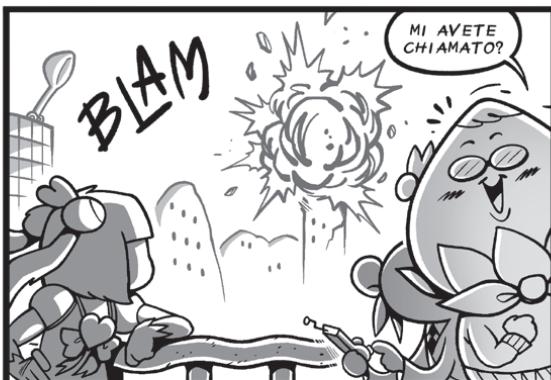
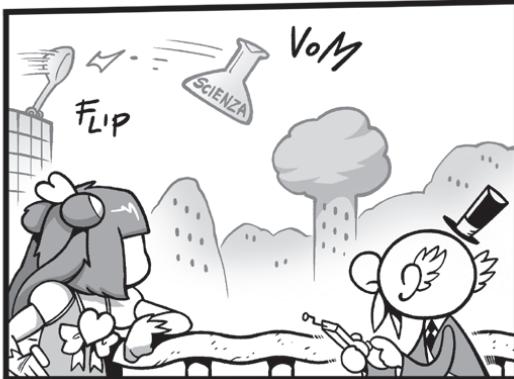


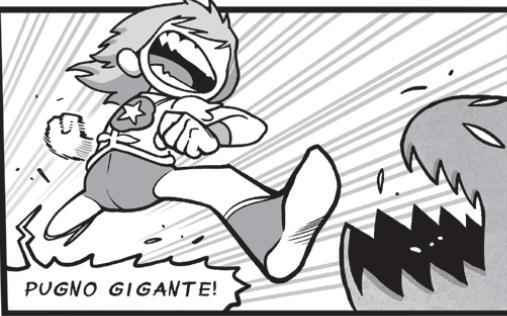




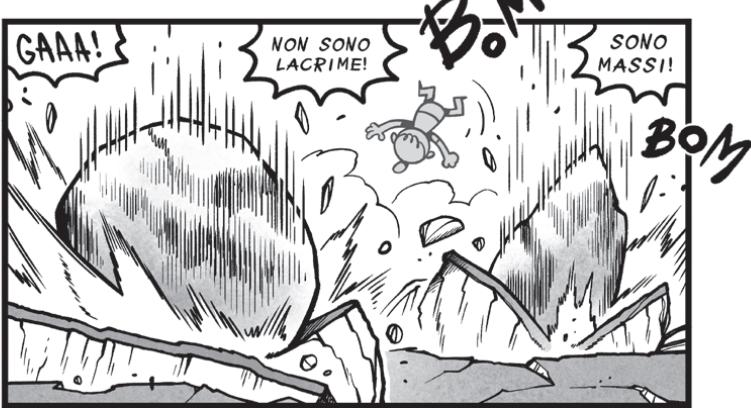
LA SOLUZIONE A UN PROBLEMA
COME QUESTO È SEMPLICE.

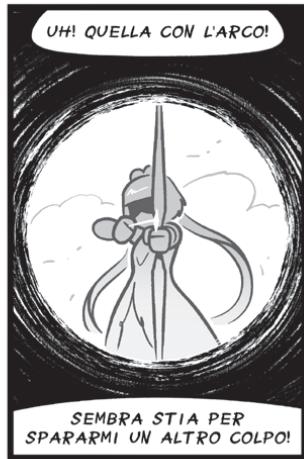
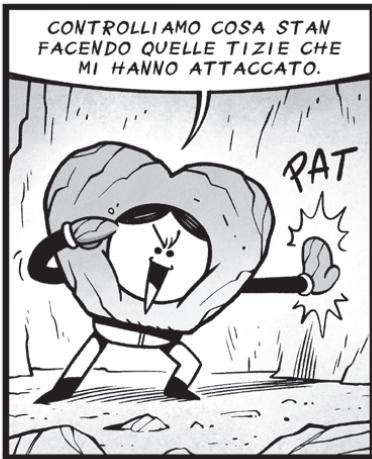


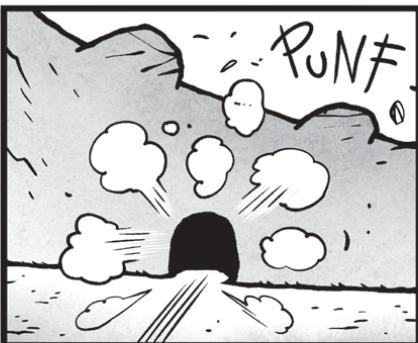
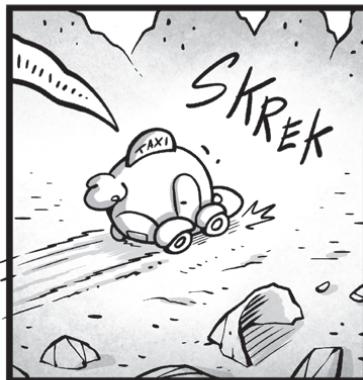


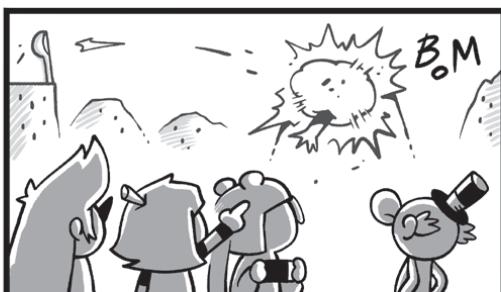
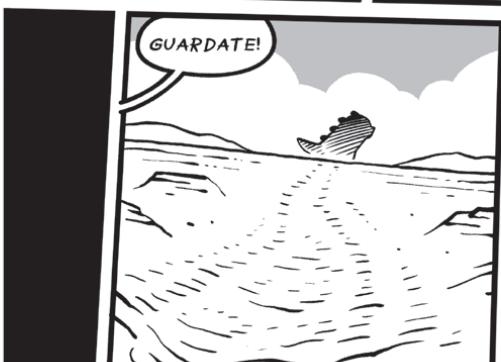
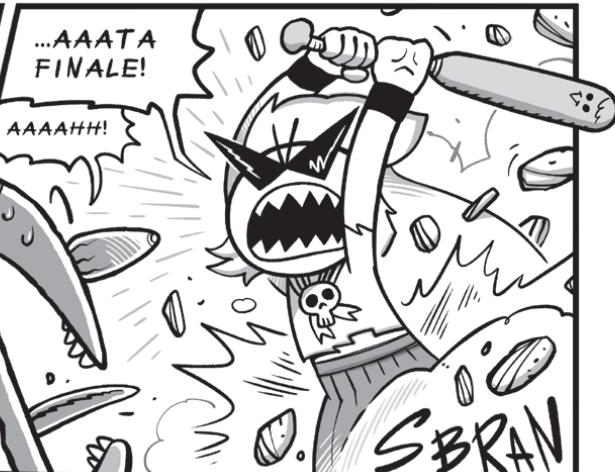












Ciao!

Che emozione tornare a fare la posta, ma stavolta mensile!
Wow! Siamo il TRIPLO più veloci! Bandiamo le ciance e andiamo subito a vedere che parole avete composto con le lettere!



Ciao sio come stai?

Io tutto bene
Bianca



Ciao, Bianca!

Io bene grazie, guarda sono un po' stanco ma ci sta dai.



DISEGNO DI GIORGIO

DISEGNO DI NORA

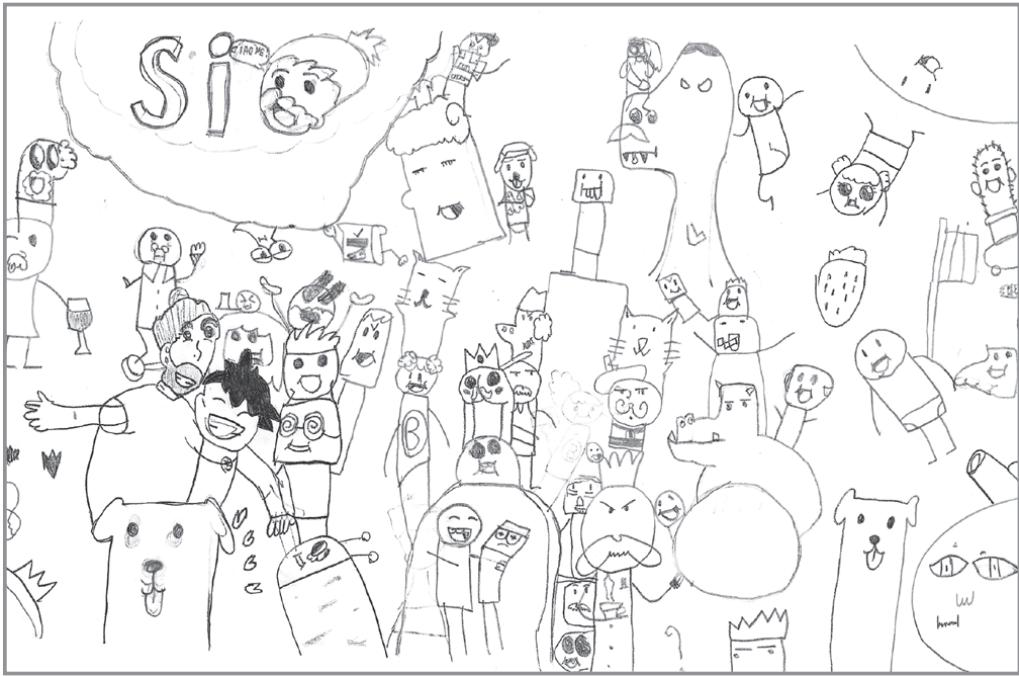


Ciao Sio sono Lorenzo,

ho 7 anni ti devo fare delle domande
1) se hai un figlio chiedigli se ha roblox (il videogioco)
2) il mio primo fumetto e' stato il numero 30
3) ti voglio tanto bene da lorenzo <3 (...)



Ciao, Lorenzo! Ho chiesto a mio figlio se aveva Roblox e lui mi ha ignorato e mi ha chiesto dieci albicocche (è ghiotto di albicocche), l'ho chiesto all'altro mio figlio e ha detto: **"DADADAH"** e mi ha sbavato sul ginocchio. Tvb anch'io anche se la 2 e la 3 non sono domande <3



DISEGNO DI MICHELA

- 1) quanti **hanni hai**
- 2) quando hai fatto il tuo **primo fumetto** (ti seguo da 3 mesi scusami x le domande)
- 3) qual'è il tuo **personaggio** preferito tra quelle che hai inventato tu ?
- 4) hai un **gioco** x PS4 poi te lo vengo a rubare hihihihihih
ciaoneeee !!!!!

STEFANO

- 1) Ciao Stefano, mi raccomando, "**ai**" si scrive senza la acca! Comunque ne ho 18 da circa 16 anni.
- 2) Il primo pubblicato nel **2006**, ma i primi li ho scritti alle elementari!
- 3) L'albero saggio!
- 4) No! Giuro! Ho solo la Switch!



Ciao Sio, sono Camilla, ho 10 anni e ti volevo chiedere se puoi mettere in uno scottecs una **storia che mi sono inventata io:** la storia del supereroe più famoso del Carfur cioè super **Gatto Gratis**, il suo nemico è il calcestruzzo cioè uno struzzo che da giovane giocava a calcio e indossa sempre la maglia della Juve con dietro il numero 1457743 e la scritta **CALCESTRUZZO**. Super Gatto Gratis ha i poteri del raggio di sconti, il graffio costoso e l'attacco alle gambe comprato al Carfur. Loro questa volta stanno litigando per poter prendere le calze in sconto sempre al Carfur. Alla fine non le prende nessuno perché mentre loro erano distratti a litigare le prende una vecchietta di nome Giast-suna.**Ciaone!**

Ciao Camilla, **grazie della storia.**



buon gino sono un umano
e mi chiamo **'inserire nome'**
volevo porle alcune?

1) sei per caso il giapponese???

2) ieri ho detto alla prof che i numeri che diceva erano sbagliati perché come tutti sanno il numero massimo è 7 e lei diceva tipo ventordici, 9, 9 mrd...

la prof mi ha dato una nota disciplinare. (...)

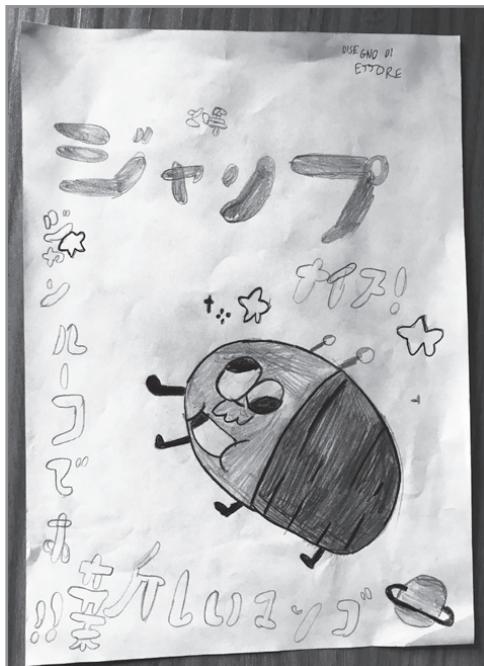
il tuo fan: **'inserire nome'**

ps. mangiate moltissima pizza

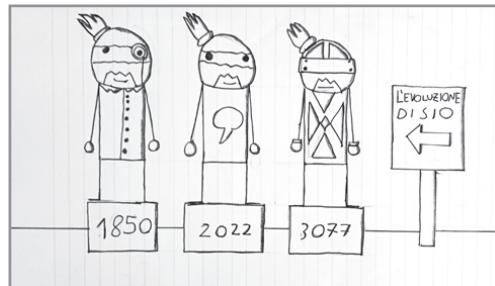


Ciao, **'inserire nome'!**

Si, sono il Giappone e poi la prof aveva ragione ma anche tu, semplicemente i numeri dopo il sette sono minori del sette.



DISEGNO DI ETTORE



DISEGNO DI MARCO

Ciao Sio

ti scrivo can la mail di mia mamma.

Mi chiamo Giacomo e vengo da Bologna ti devo fare 3536798532679073723656737 domande:

1) quanti numeri di Scottecs

Megazine farai?

2) continuerai avventurland?

3) Nintendo, ps o Xbox?



Mi hai mentito, Giacomo!

Sono solo tre! Comunque, a quanto pare farò 33 Megazine.

Ma un milione di Gigazine!

E continuerò Avventurland prima o poi, mentre gioco nelle pause a tutto quello che Nintendo pubblica :D

Ciaoh Sioh!!!

Sono **Fabiah** e sono in prima media. Ti vorrei fare un po' di domande :3

(...) **2. Muahahhahah sono Gino il Panino, ho rubato il cellulare a Fabia e adesso ti hackerò muahahahah >:)**

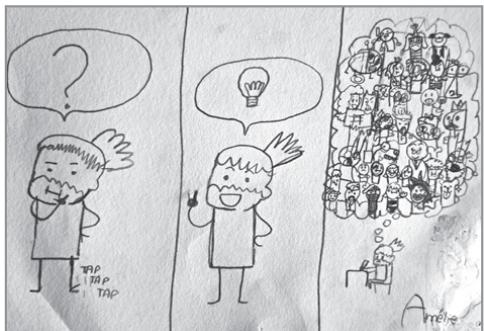
>:O (...) **6.** Per iniziare a disegnare in digitale, che tavolette mi consigli? Io ho cominciato su Nintendo con

Colors Live.

Ti salutano anche: Annina Ritardina, Giulia Gialia, Faddino, Rollo, Piero, Martino e la sorella di Giulia (e tutti quelli che mi sono dimenticata)
FABIAH



Ciao, Fabiah e un sacco di gente!
Oh, no uno **hackers!** Comunque ti consiglio una Wacom Intuos piccolina se hai già un computer in casa e un programma come Clip Studio Paint (gratis per 6 mesi) o Krita (gratis)! Altrimenti un iPad a caso!



DISEGNO DI AMÉLIE

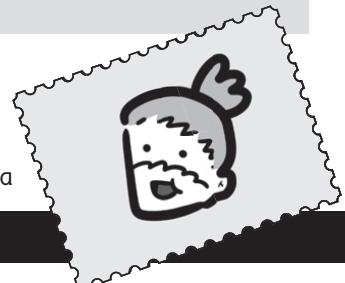
Ciao Sio, mi chiamo Marco
ed ho 12 anni e sono un tuo fan
dall'uscita di scottecs megazine 17.
vorrei farti alcune domande:

- 1)** nelle live, che programma utilizzi per disegnare?
 - 2)** sono un collezionista di tutto ciò che fai, ma non sono ancora riuscito a procurarmi Treccani e gli altri libri non disponibili su schockdon, sai dove li posso prendere?
 - 3)** Finirai il fumetto a p.49 dello scottecs megazine n.14? (...)
- MARCO**



Ciao, Marco!

Alcuni libri non sono più disponibili,
mi spiace. Nelle **live** uso Clip Studio
Paint e mi sa che hai appena letto la
conclusione del fumetto di SM 14!



Potete inviare i vostri disegni (se li fate in bianco e nero
vengono meglio quando li stampiamo), le vostre domande
o altre cose **MEGA RIVOLUZIONARIE** per la Posta Furbuffa a

posta@sio.im

(Non riesco a rispondere alle mail – sono troppe, dovrei
fare quello di lavoro al posto di fare i fumetti – ma leggo e guardo tutto!)

BRUCO GIANLUCO



IPSILON

RICAPITOLANDO, LE TUE TRASFORMAZIONI SONO:
- BRUCO GIANLUCO ZETA
- SUPER SOYAN

BASTA.
GIUSTO?

NE
MANCANO
DUE,
HIROSHI!!

APPUNTI
SUI
MIEI
AMICI

DAVVERO? QUALI?

UNA È QUELLA
CHE USO PIÙ
SPESSO...

SI CHIAMA...

... BRUCO
GIANLUCO ICS!

CIOÈ, SEI TU
NORMALE?

SÌ

MA NON È
UNA TRASFOR-
MAZIONE!

COME
NO? MI
CI TRA-
SFORMO
SEMPRE
DOPO LE
ALTRE

VABBE'. E L'ALTRA?

L'ALTRA È SEGRETA MI VER-
GOGNO TROPPO NON POTREI
MAI MOSTRARLA A NESSUNO
NELL'UNIVERSO MAI MAISSIMO

DAI

OK HIROSHI TE LA RIVELERO'
SMETTILA DI INSISTERE!

QUESTA È LA MIA POTEN-
TISSIMA TRASFORMAZIONE
SEGRETA...



... BRUCO GIANLUCO
IPSILON!



"IPSILON" PERCHÉ
IN MATEMATICA
L'ASSE Y È L'ASSE
VERTICALE E TU
TI SEI SOLO MES-
SO VERTICALE?

SE TI DICO
CHE È UNA
COINCIDENZA,
CI CREDI?

CERTO CHE TI
CREDO SEI IL MIO
MIGLIORE AMICO!

BENE. ANDIAMO
A PRENDERE UN
GELATO!

MA SIAMO SU
UNA COMETA

HAHAHA
SEI IL MIGLIORE!

LE COMETE SONO
GHIACCIO E HO UNA
FRAGOLA IN TASCA

FINE

SCOTTECS GIGAZINE
TORNA IN EDICOLA E IN FUMETTERIA
IL 6 SETTEMBRE!



NEL PROSSIMO NUMERO:
MITOLOGIA GRECA, NASI E PIRATI!
OGNI PRIMO MERCOLEDÌ DEL MESE!
SEGNALO IN AGENDA!



GIGACIAO

È LA CASA EDITRICE INDIPENDENTE CREATA
DA SIO, DADO, GRAFFROG E GIACOMO BEVILACQUA.

GRAZIE PER AVER COMPRATO QUESTO FUMETTO!
VUOI SCOPRIRE TUTTO QUELLO CHE FACCIAMO?
www.gigaciao.com

ISBN 979-12-81502-04-8

9 791281 502048