UMA REVISTA E UM ÁLBUM DE FIGURINHAS

MISTO QUENTE APRESENTA

OPERAÇÃO ZILLION

Um sucesso da T.V.

REPORTAGEM

PASSATEMPOS

QUADRINHOS

FIGURINHAS

ABRIL JOVEM

Veja o PREÇO na tabela com o jornaleiro

GRÁTIS! MINIATURAS DE HERÓIS

SUPER CONCURSO

PISTOLAS E MINIPISTOLAS

FÁCIL DE PARTICIPAR!

© TATSUNOKO PRODUCTION CO. LTD.

Mini Pistola

ZILLION®

O super jogo de ação.

- Para treinar a pontaria e acertar o alvo
- Miniatura da Pistola a Laser Zillion
- Permite até 6 disparos contínuos
- O jogo contém: 1 Mini Pistola Zillion
  1 conjunto de elásticos
  10 bonecos
  cenários e alvos

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

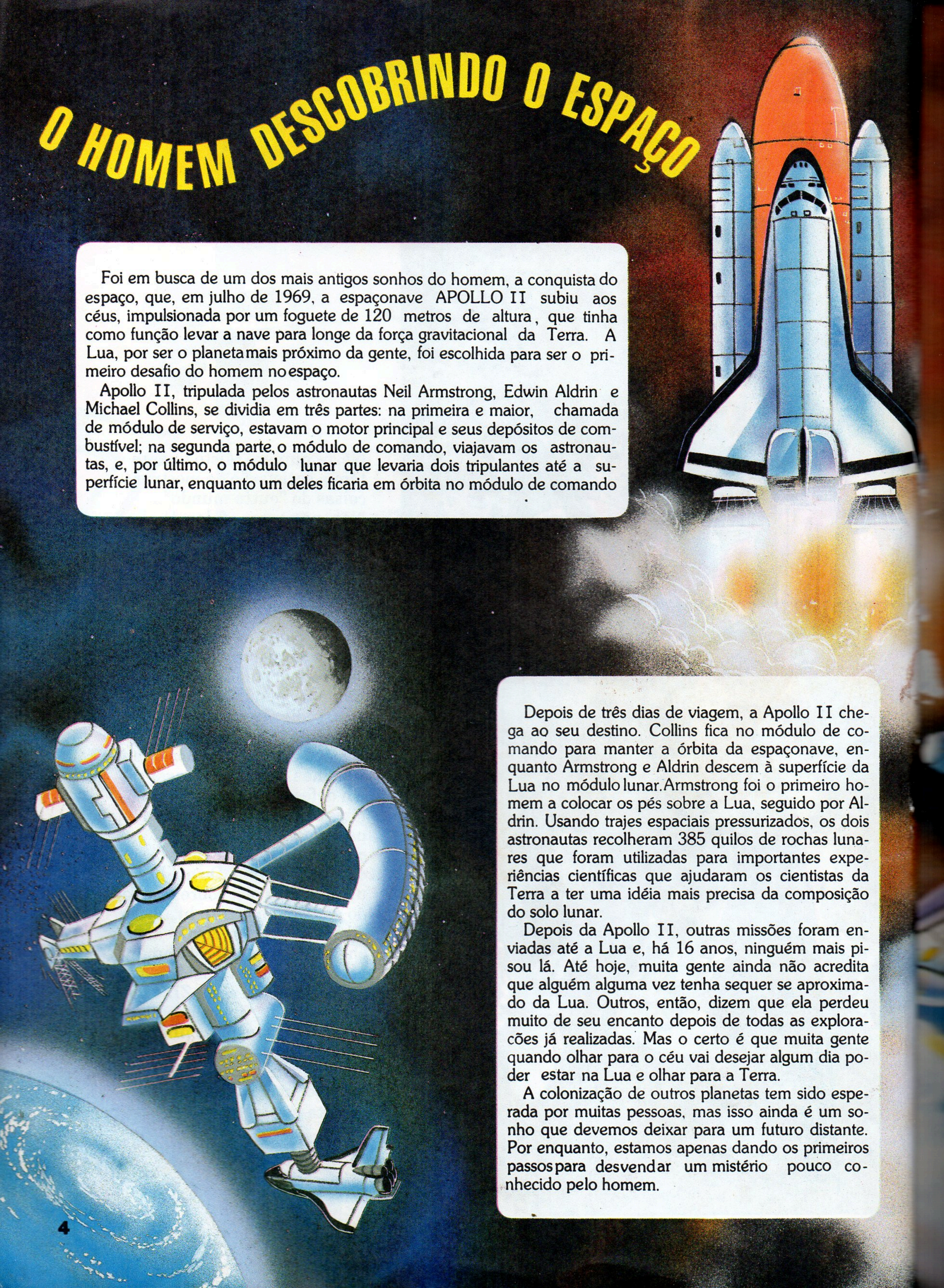
*Este raio simula a velocidade e direção do elástico.

TEC TOY

Neste número Misto quente tem a satisfação de mostrar coisas do "outro mundo". Não, não vamos falar de almas penadas, fantasmas ou de mulas sem cabeça, mas sim de elementos e acontecimentos espaciais: *ZILLION*. Zillion é uma série de filmes que estão fazendo muito sucesso na TV e que nós conseguimos trazer para esta revista do jeito que você gosta. Tem *quadrinhos* com ação e muitas aventuras de arrepiar os cabelos, contando com o esquadrão White Night para emocionantes batalhas contra os Nozas em defesa do planeta Maris. *Passatempos* superdivertidos para você ler, pintar, curtir e participar com os nossos heróis. De quebra, uma *reportagem* sobre a conquista do espaço, momento histórico de quando o primeiro homem chegou e pisou no solo lunar. No *conto* temos a história que deu a origem à série *ZILLION* e, completando, temos no *álbum de figurinhas* lindos cromos de todos esses personagens fantásticos pra você colecionar. Divirta-se!

O editor

O HOMEM DESCOBRINDO O ESPAÇO



Foi em busca de um dos mais antigos sonhos do homem, a conquista do espaço, que, em julho de 1969, a espaçonave APOLLO II subiu aos céus, impulsionada por um foguete de 120 metros de altura, que tinha como função levar a nave para longe da força gravitacional da Terra. A Lua, por ser o planeta mais próximo da gente, foi escolhida para ser o primeiro desafio do homem no espaço.

Apollo II, tripulada pelos astronautas Neil Armstrong, Edwin Aldrin e Michael Collins, se dividia em três partes: na primeira e maior, chamada de módulo de serviço, estavam o motor principal e seus depósitos de combustível; na segunda parte, o módulo de comando, viajavam os astronautas, e, por último, o módulo lunar que levaria dois tripulantes até a superfície lunar, enquanto um deles ficaria em órbita no módulo de comando

Depois de três dias de viagem, a Apollo II chega ao seu destino. Collins fica no módulo de comando para manter a órbita da espaçonave, enquanto Armstrong e Aldrin descem à superfície da Lua no módulo lunar. Armstrong foi o primeiro homem a colocar os pés sobre a Lua, seguido por Aldrin. Usando trajes espaciais pressurizados, os dois astronautas recolheram 385 quilos de rochas lunares que foram utilizadas para importantes experiências científicas que ajudaram os cientistas da Terra a ter uma idéia mais precisa da composição do solo lunar.

Depois da Apollo II, outras missões foram enviadas até a Lua e, há 16 anos, ninguém mais pisou lá. Até hoje, muita gente ainda não acredita que alguém alguma vez tenha sequer se aproximado da Lua. Outros, então, dizem que ela perdeu muito de seu encanto depois de todas as explorações já realizadas. Mas o certo é que muita gente quando olhar para o céu vai desejar algum dia poder estar na Lua e olhar para a Terra.

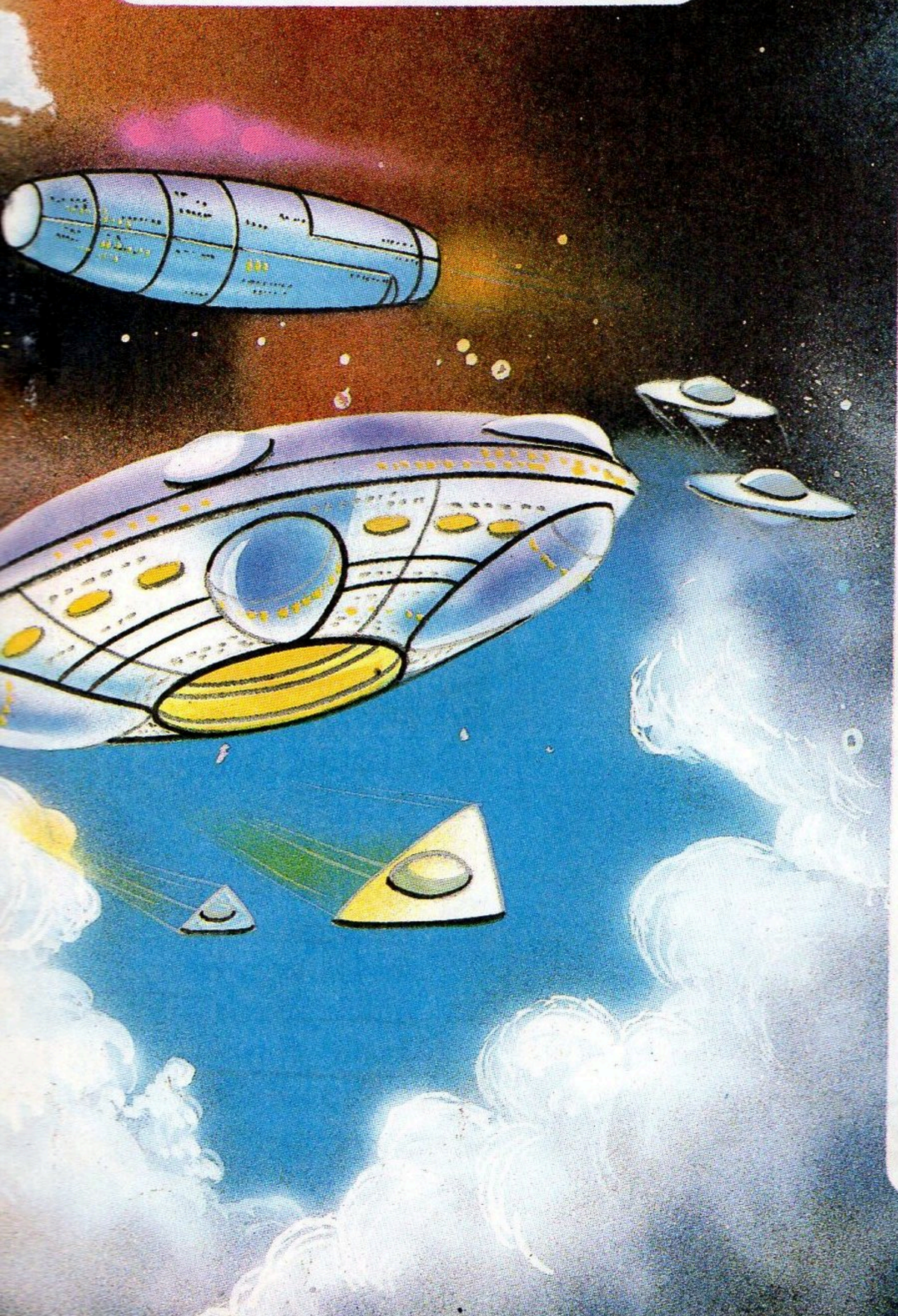
A colonização de outros planetas tem sido esperada por muitas pessoas, mas isso ainda é um sonho que devemos deixar para um futuro distante. Por enquanto, estamos apenas dando os primeiros passos para desvendar um mistério pouco conhecido pelo homem.

Em 1974, uma teoria foi sugerida pelo físico americano Gerard Kitchen O'Neil: "Inicialmente, haveríamos de construir bases espaciais habitáveis em órbita, presas ao campo gravitacional de algum planeta, como os satélites artificiais!"

Essas colônias artificiais seriam circulares e com acomodações para aproximadamente, 10 mil pessoas, como mostra a figura. Isso porque tem que haver um constante movimento centrífugo na parte interna da instalação, que iria substituir a força gravitacional da Terra, para que as pessoas não saíssem flutuando pelo seu interior. Por dentro, seria uma reconstituição fiel do ambiente terrestre, com grama, árvores, animais, etc.

Um dos recentes avanços nessa área está sendo feito pela União Soviética, que em 20 de fevereiro de 1986, lançou uma estação espacial tripulada chamada MIR, que significa PAZ.

Existem, segundo cálculos, milhares de planetas como a Terra em nossa galáxia, mas a enorme distância que nos separa deles impede que o homem chegue lá para colonizá-los.



Como demoraria muito para uma viagem dessas ser feita, a fonte de energia que impulsionaria a espaçonave logo se esgotaria. Por isso, cientistas de todo o mundo buscam novas formas de se obter energia que não terminem tão rapidamente.

Mas, se existem tantos planetas semelhantes à Terra, será que não há outras civilizações que tentam conquistar o espaço e que também podem um dia nos visitar? Há várias décadas, o homem tem tentado entrar em contato com seres de outros planetas, através de ondas emitidas ao espaço ou sondas com mensagens de paz e com a localização do nosso planeta, como se fosse uma espécie de convite para eles nos visitarem. Mas será que existem mesmo outras civilizações no espaço?

Se pensarmos que existem milhares de planetas como a Terra na Galáxia e que eles tiveram a mesma possibilidade de desenvolvimento de uma vida inteligente, não podemos duvidar que existam outras civilizações, talvez bem diferentes de nós, como por exemplo a raça Guerreira que ataca Maris. Em ZILLION dá pra ver como a incerteza do que realmente há no Universo é grande. O que há além das fronteiras da nossa Galáxia ainda não sabemos, mas esperamos que em todo o Universo não exista alguém com a mesma ganância de conquistar o Universo como a rainha Adamis.

Contamos com você para proteger a Terra, não temer o desconhecido e acreditar, assim como JJ, Champ e Apple, que sempre haverá uma esperança.

PERFIL DOS PERSONAGENS

CHAMP

É considerado o mais ponderado dos integrantes da White Night. Seu senso prático o leva a ser calculista e lógico. Quando tem que tomar uma decisão, o faz por todos. Nas batalhas e simulações com hologramas, Champ se destaca pela sua extrema precisão nos tiros. Ele está sempre entrando em conflitos com JJ por pequenos motivos.

JJ

É corajoso e sempre toma a iniciativa do ataque. Não tem medo do perigo, encarando-o sempre de frente, o que às vezes o acaba colocando em encrencas.

DEIBO

Deibo é o simpático e rechonchudo técnico da White Night. Ele desenvolve e conserta todos os veículos para atender as necessidades de cada integrante do Esquadrão. Nas horas vagas, inventa aparelhos eletrônicos, inclusive o Bongo que, além de ajudar, é um ótimo companheiro.

APPLE

É a única mulher do Esquadrão White Night. Apesar de ser especialista em artes marciais e enfrentar as batalhas com muita coragem e habilidade, nunca deixa de ser feminina e delicada. Está sempre separando as brigas de JJ e Champ.

Mr. GORDON

É o comandante da White Night e o responsável pela organização das missões designadas pelo Alto Comando de Maris. Seu lema: "Jamais entregar ZILLION ao inimigo Noza. Se isso não for possível, a ordem é destruí-la!" Gordon vive reclamando que o café de Amy é horrível, mas não pára de bebê-lo.

AMY

É a secretária da White Night que organiza todas as missões para JJ, Champ e Apple. Supereficiente e dedicada, seu único defeito é não saber fazer café.

RAINHA ADAMIS

É a mãe dos Nozas. Sendo rainha suprema, lidera os ataques a Maris, da sua base na Lua. Seu único desejo é ter um lugar seguro, onde as suas próximas gerações possam ter garantia de vida.

BARÃO RICKS

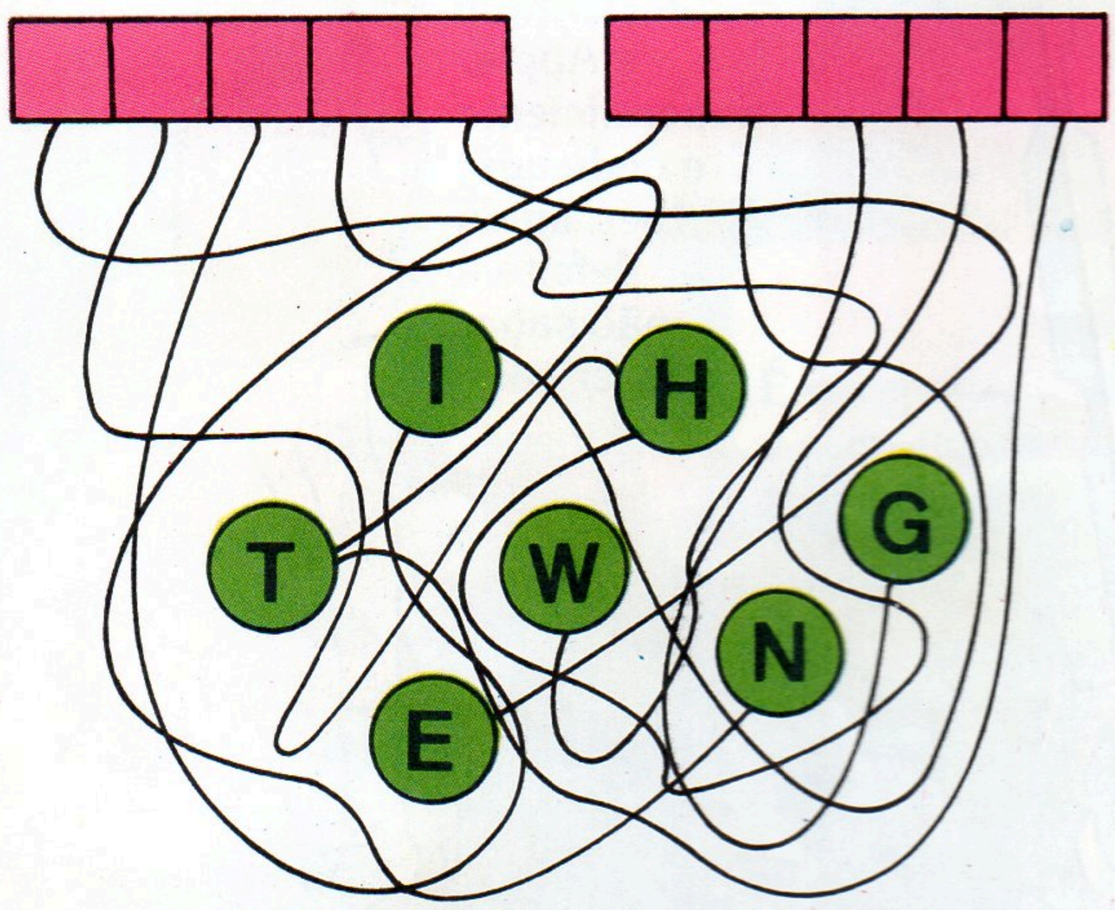
Encarregado do Exército de conquista Noza. Sob suas ordens, as tropas de ocupação deveriam conquistar Maris. Porém, encontrou no comando White Night uma barreira para sua missão. Desde então, passou a nutrir um ódio mortal por Champ, Apple e, em especial, por JJ.

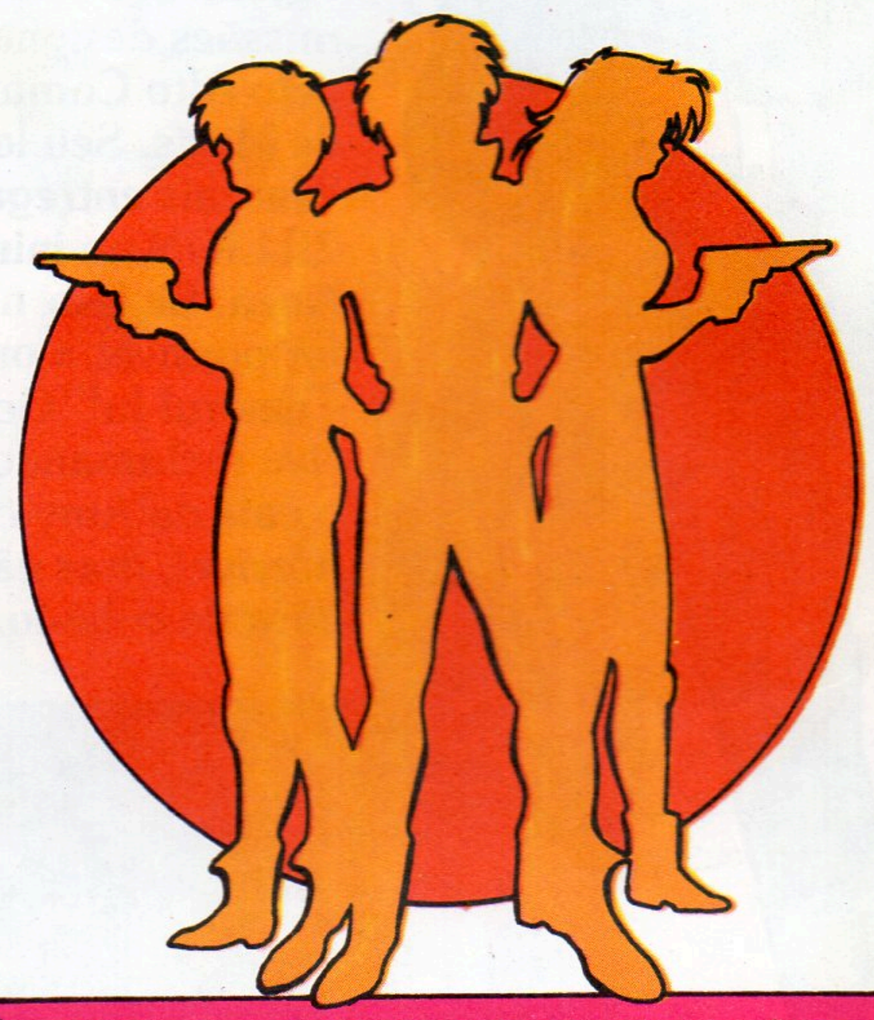
© TATSUNOKO PRODUCTION CO. LTD.

PASSATEMPOS

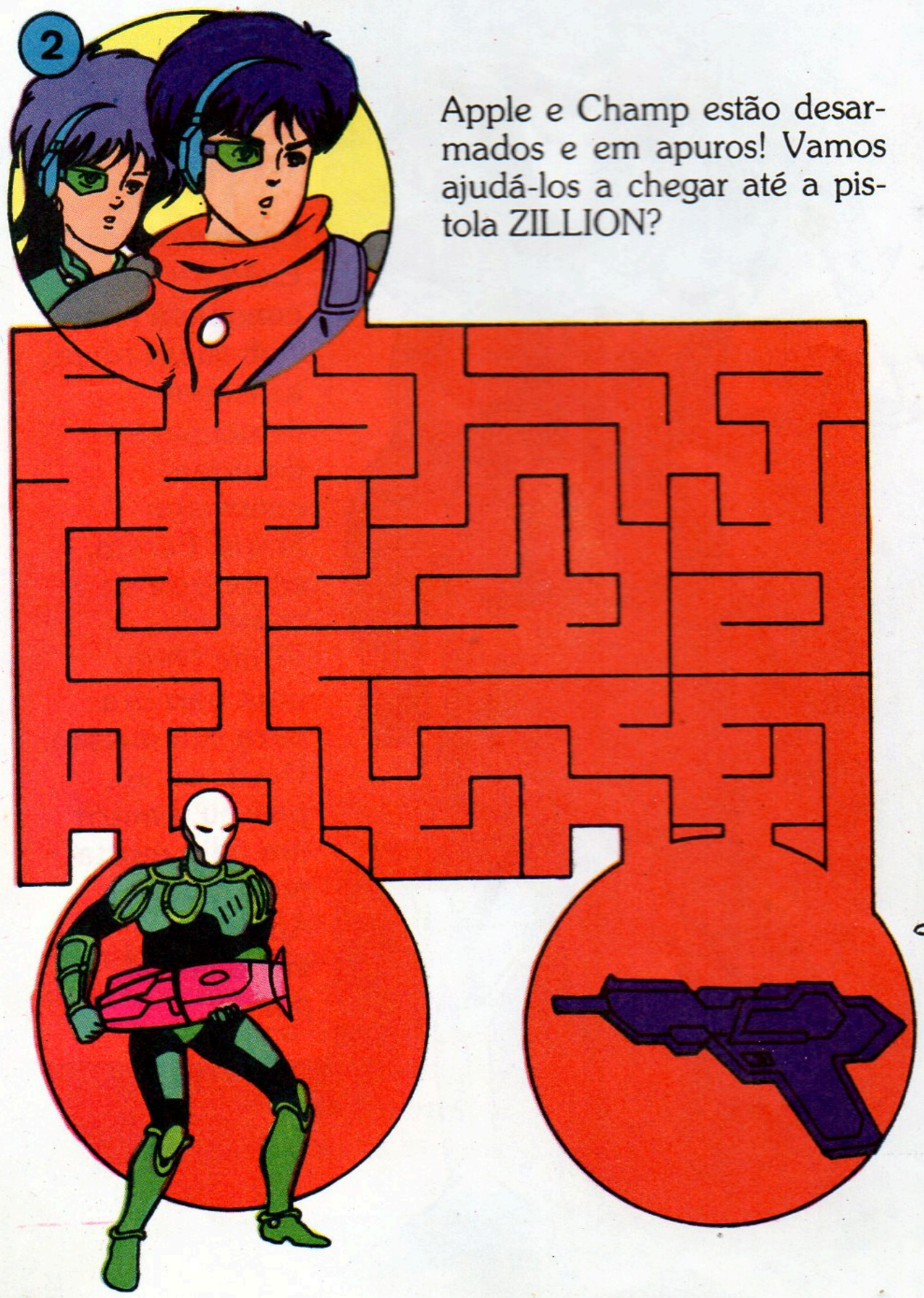
1 A base lunar foi atacada. Siga as linhas e descubra o nome da equipe que vai enfrentar seus inimigos!

1





2 Apple e Champ estão desarmados e em apuros! Vamos ajudá-los a chegar até a pistola ZILLION?



3 Encontre 5 diferenças entre as duas figuras.

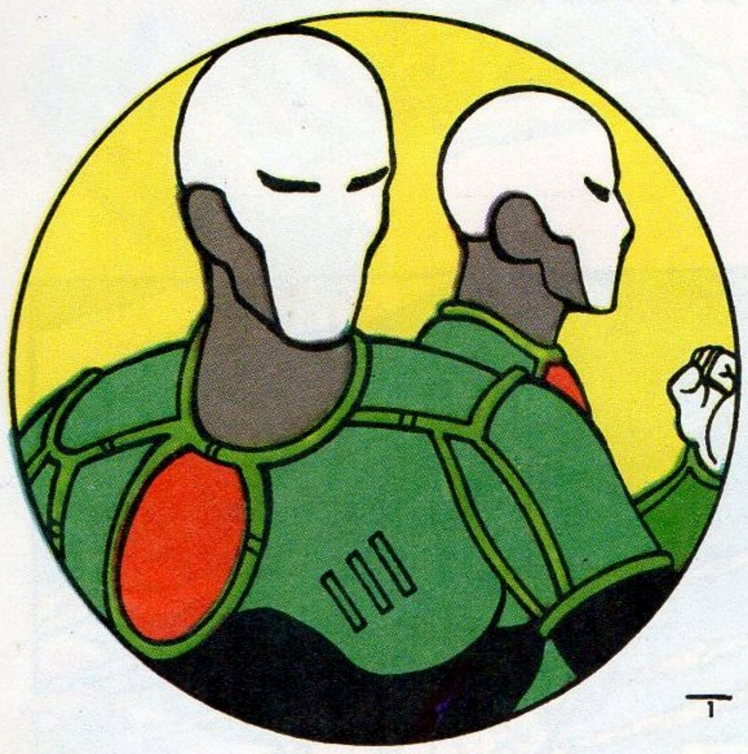
RESPOSTAS

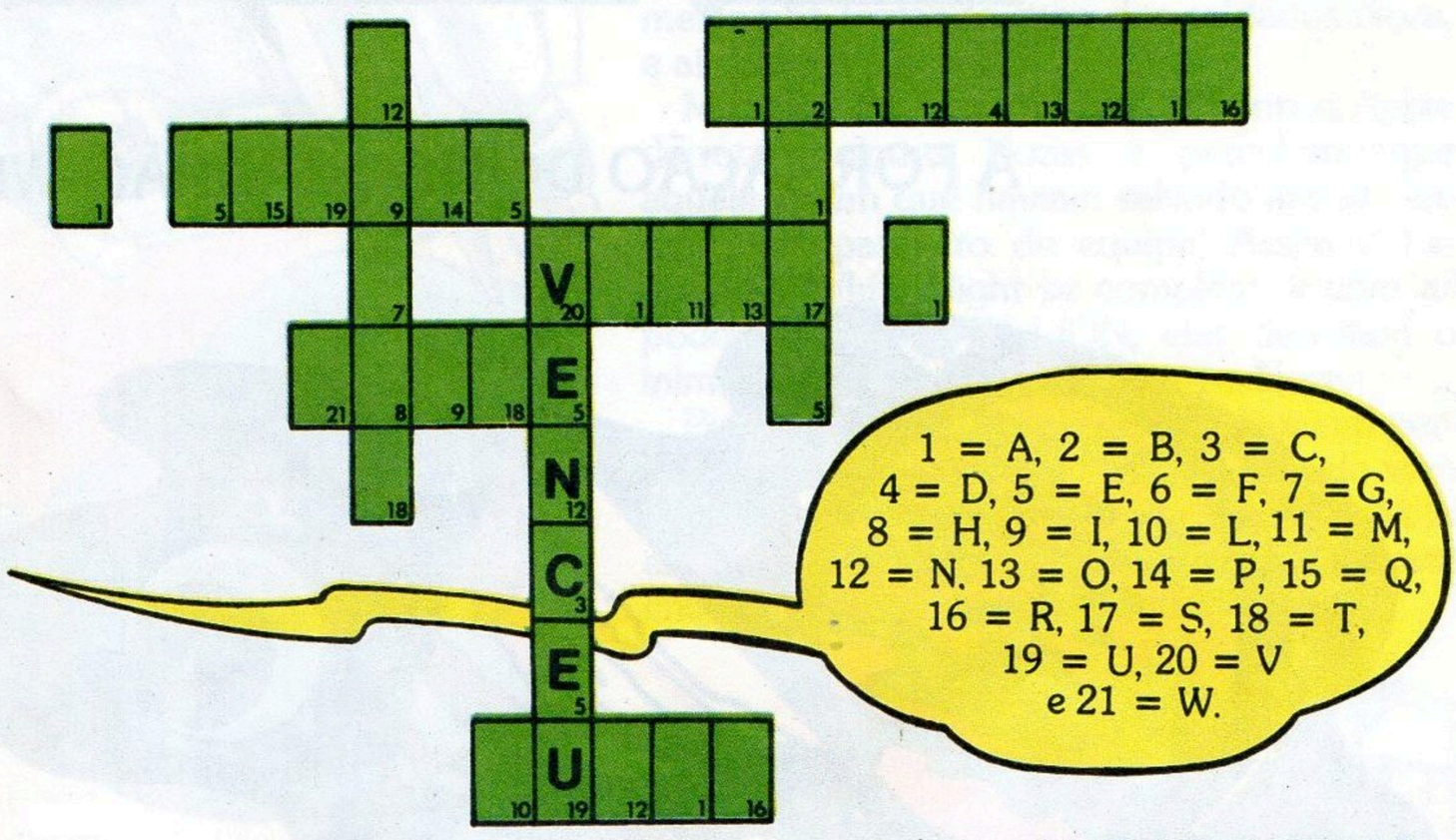
1- White Night; 3- Fita do cabelo, emblema, joelheira, luva mais curta, botão blusa.

PASSATEMPOS

1 Preencha o diagrama, conforme a senha. Depois, organize as palavras para saber o que os soldados dizem!

2

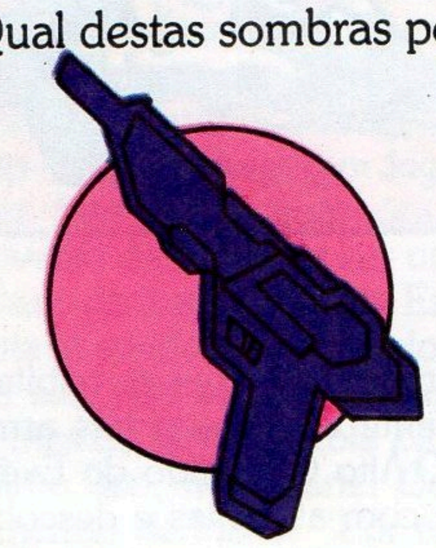


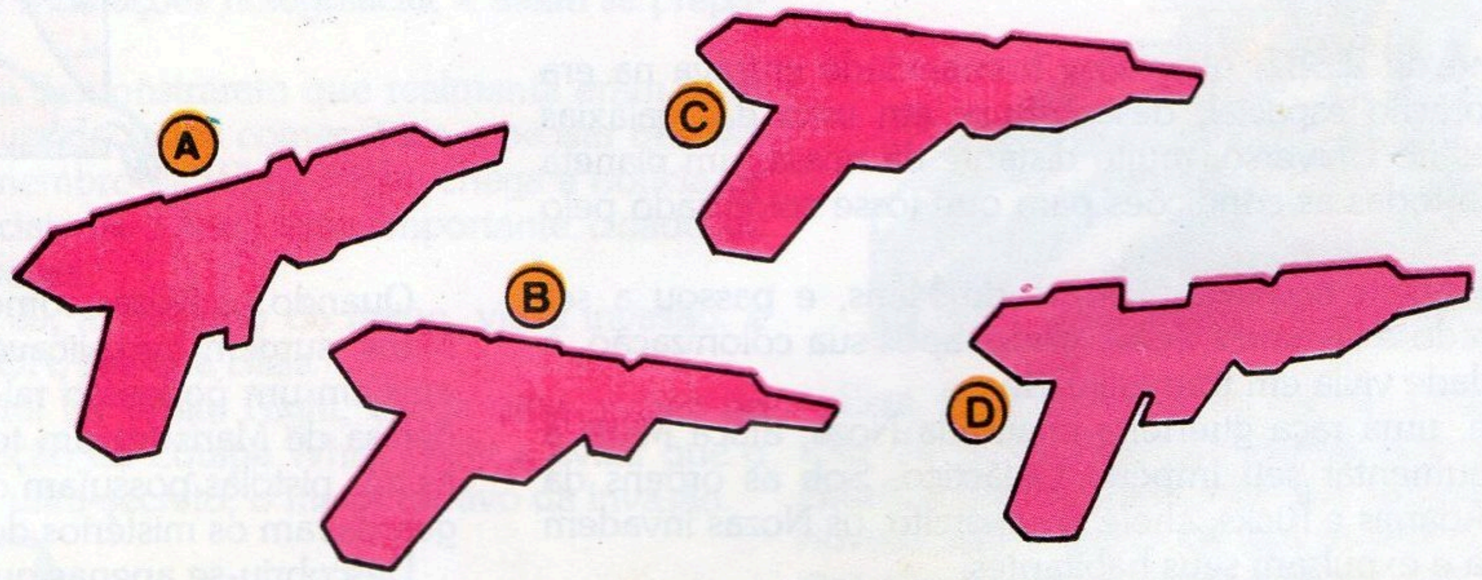


1 5 15 19 9 14 5 21 8 9 18 5 12 9 7 8 18 20 5 12 3 5 19 !

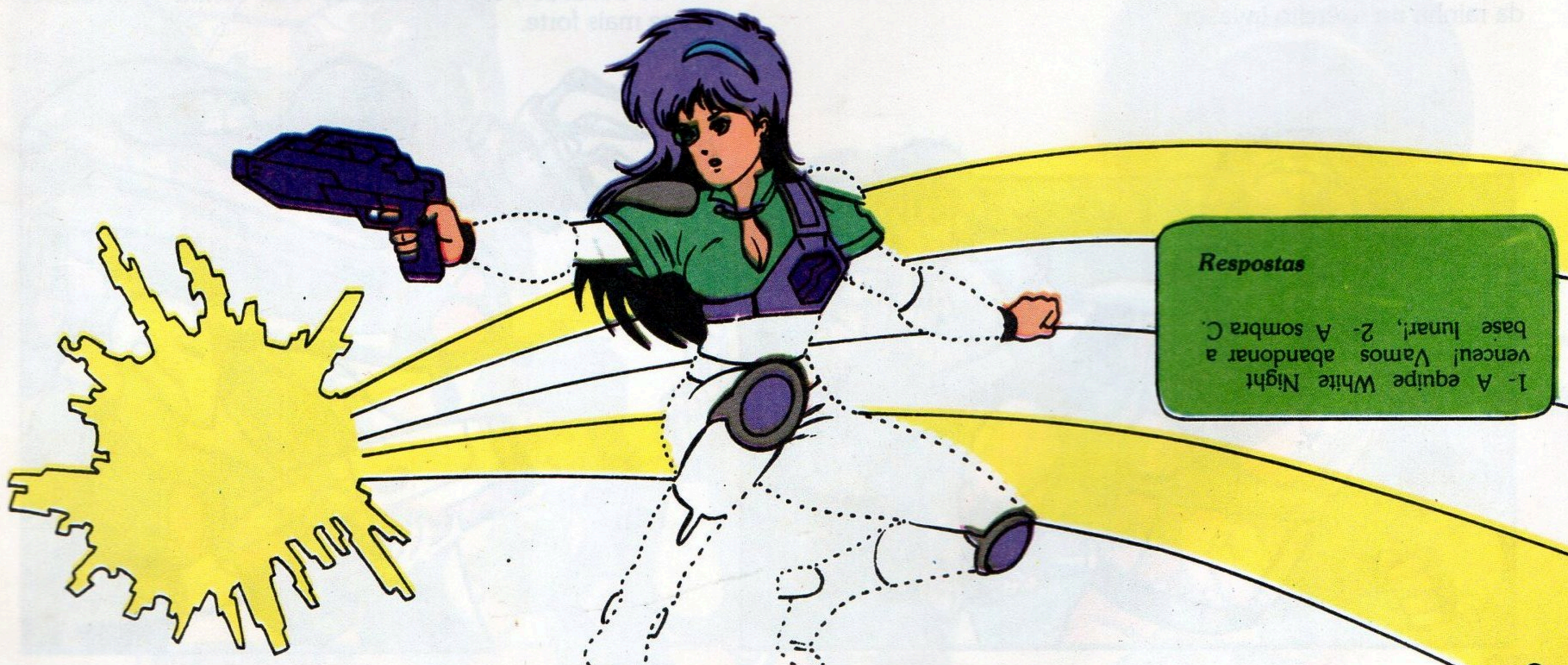
20 1 11 13 17 1 2 1 12 4 13 12 1 16 1 2 1 17 5 10 19 12 1 16 !

2 Qual destas sombras pertence à verdadeira arma ZILLION?





3 Vamos completar o desenho da Apple?

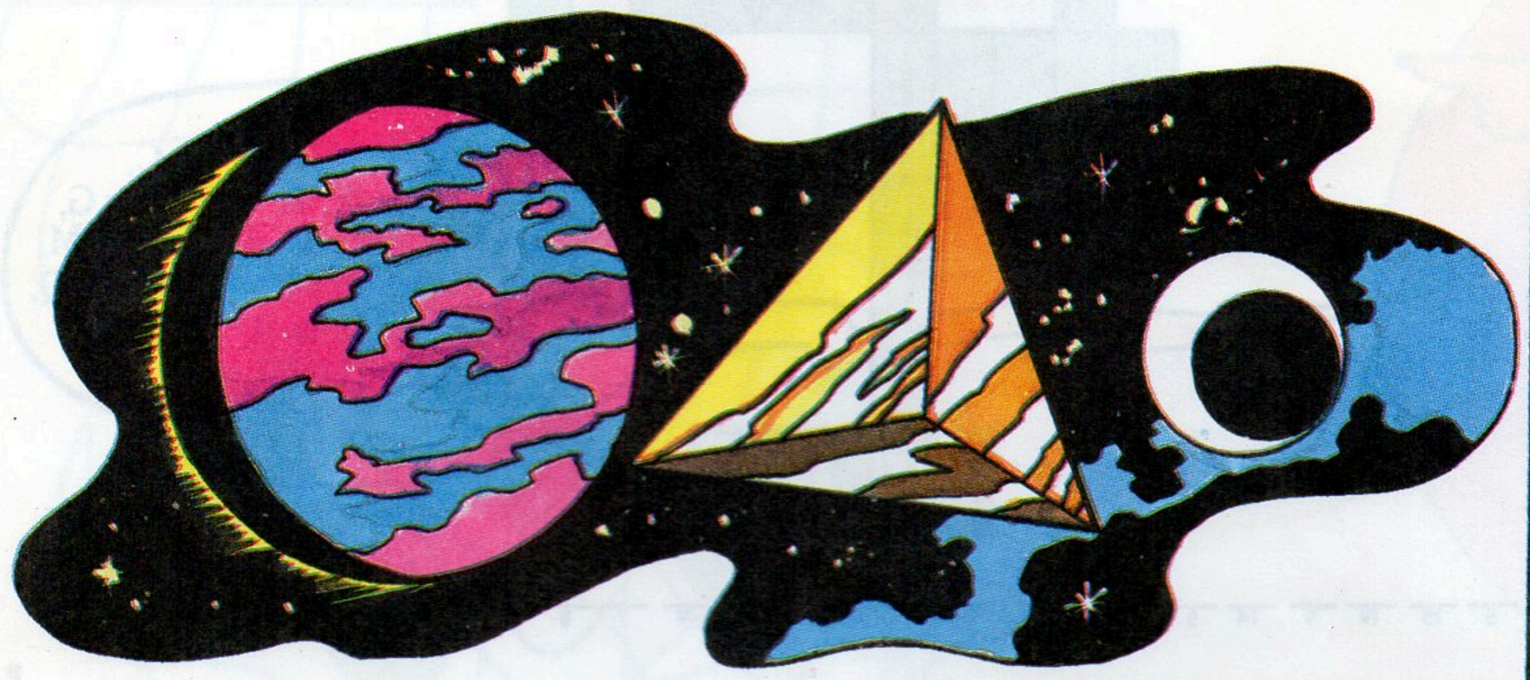


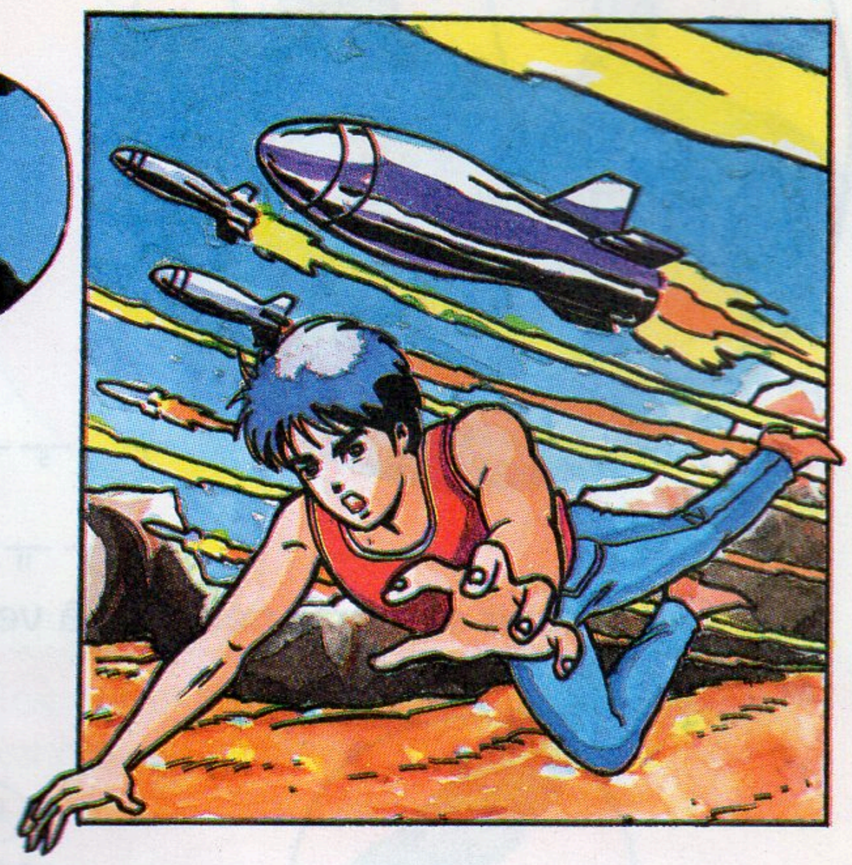
Respostas

1- A equipe White Night vence! Vamos abandonar a base lunar!, 2- A sombra C.

ZILLION

A FORMAÇÃO DO ESQUADRÃO WHITE NIGHT





No ano de 2.387, quando a humanidade entrava na era da exploração espacial, descobriu-se em uma das galáxias existentes no Universo, muito distante da nossa, um planeta que tinha todas as condições para que fosse colonizado pelo homem.

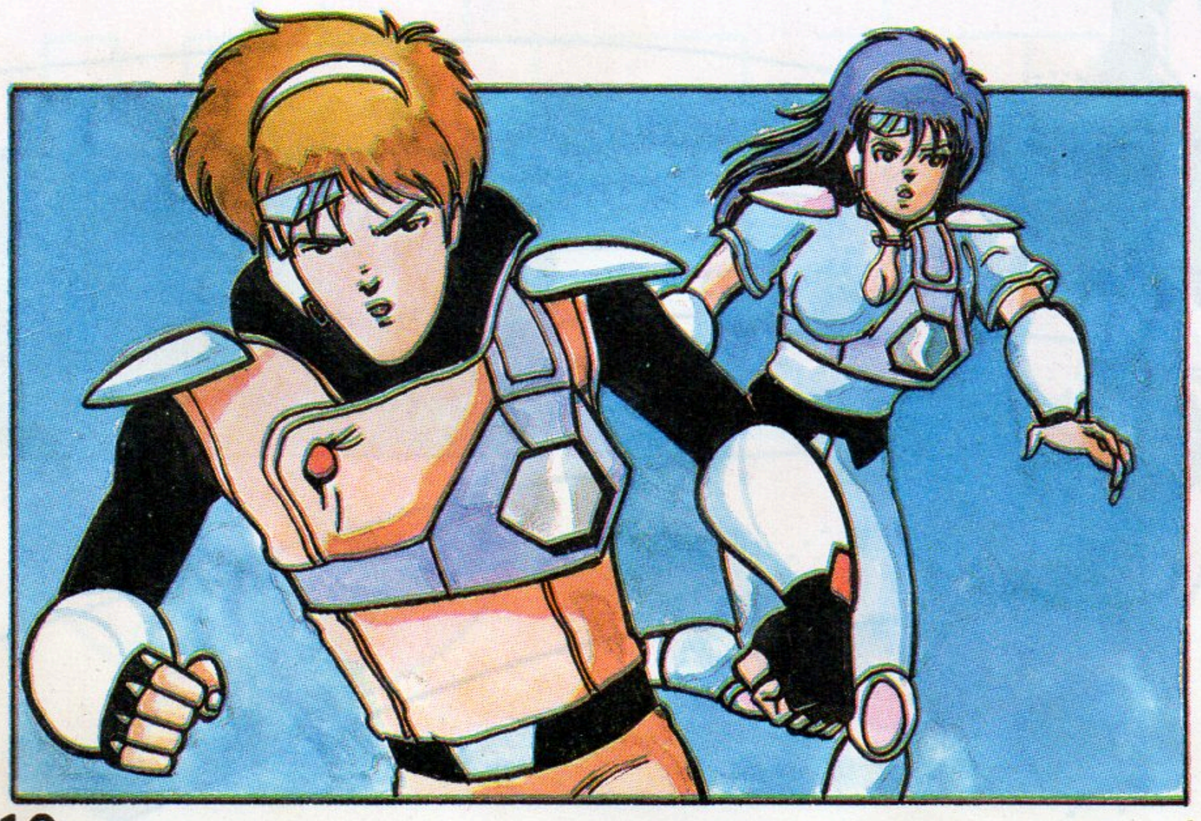
Esse planeta recebeu o nome de Maris, e passou a ser considerado a segunda Terra, onde, após sua colonização, a humanidade vivia em tranqüilidade.

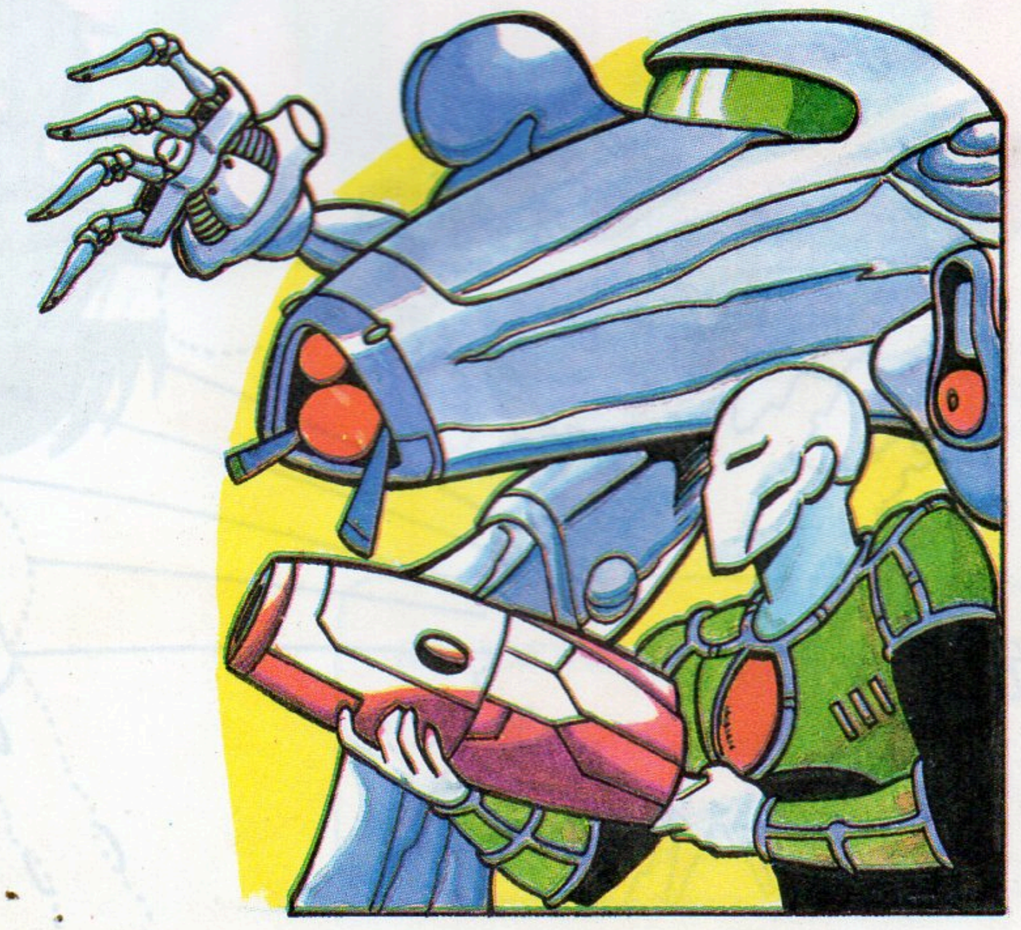
Porém, uma raça guerreira chamada Noza, ataca Maris a fim de aumentar seu Império Galáctico. Sob as ordens da Rainha Adamis e Ricks, chefe do exército, os Nozas invadem o planeta e expulsam seus habitantes.

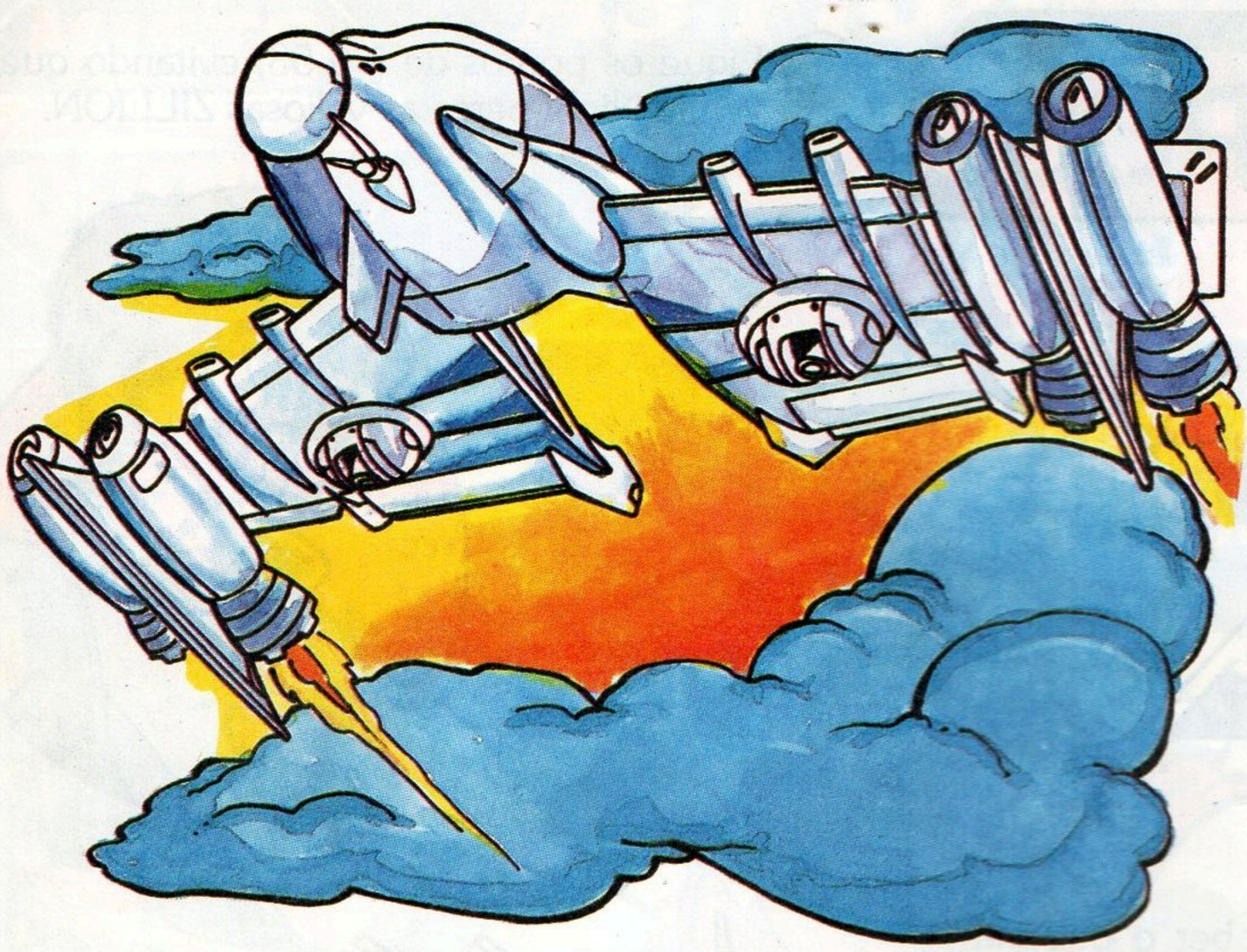
Assim, a humanidade passou a correr sérios riscos de extinção. O invasor não recuava. Suas armas eram muito poderosas e os soldados, impiedosos. Maris era avassalada. Nem crianças ou mulheres escapavam. Todos sofriam com a frieza da rainha do exército invasor.

Quando os Nozas começaram a dominar os habitantes de Maris, surgem inexplicavelmente do espaço três armas que emitiam um poderoso raio. O Alto Comando do Exército de defesa de Maris fez um teste com as armas e descobriu que as três pistolas possuíam caixas-pretas em seus interiores que guardavam os mistérios de seu funcionamento.

Descobriu-se apenas que as armas iriam derrotar o invasor se fossem usadas por pessoas que realmente acreditassem em poder salvar a humanidade. Então, os habitantes de Maris, vendo nisso sua única esperança, colocam nas armas o nome de ZILLION, e a vontade de lutar contra os invasores torna-se mais forte.







O Alto Comando do Exército de Maris selecionou três jovens que passaram a integrar o Esquadrão White Night. Chefiados por Mr. Gordon e auxiliados pela secretária Amy e Deibo, o engenheiro chefe; JJ, Champ e Apple foram os escolhidos para a missão de proteger Maris e jamais entregar as armas ao invasor.

Quando ainda nem se conheciam, JJ, Champ e Apple foram convocados a comparecer ao primeiro treino, com simulações holográficas, e assim se prepararem para combater os inimigos.

Champ e Apple chegaram logo, e demonstraram que realmente eram bons atiradores. Mas JJ não apareceu. Quando todos começavam a pensar que talvez ele tivesse desistido de ser um membro da White Night, chega a notícia de que a Base de Lançamentos Espaciais de Lânia, uma importante cidade de Maris, estava sendo atacada pelos Nozas.

O que eles não sabiam era que JJ, a caminho do treino, viu a invasão, e tentava, mesmo sem a pistola ZILLION, salvar a Base.

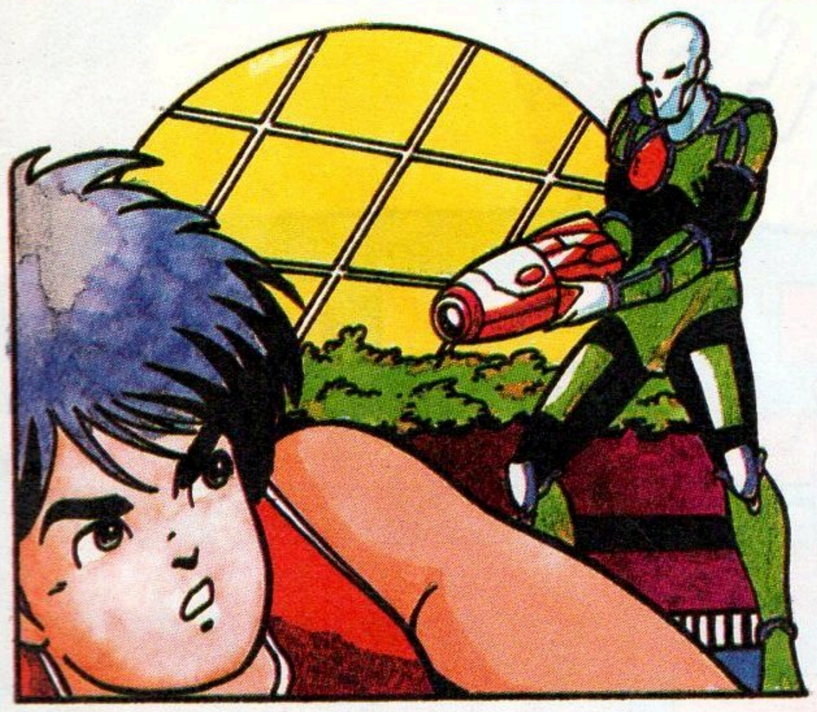
Enquanto isso, no Quartel General da White Night, chega uma ordem do Alto Comando de Maris: "Pôr em ação da Equipe White Night e evitar que o invasor se apodere de um data-chip ultra-secreto, o maior motivo da invasão.

Mr. Gordon aciona o Esquadrão White Night. Champ e Apple entram em ação com suas motos Ridingceptor e vão para Bóci enfrentar o invasor e se apoderar do data-chip. Chegando lá, eles vêem um garoto e uma menininha tentando fugir dos soldados Noza, e aí começa a ação!

Munidos de suas pistolas, Champ e Apple derrotam alguns Nozas e percebem que aquele jovem que haviam salvado era JJ, seu outro companheiro de equipe! Assim o Esquadrão White Night se completa, e com as poderosas armas ZILLION, eles derrotam o inimigo, salvando Bóci de invasão Noza.

Porém, Champ e Apple já consideravam perdidas as informações do data-chip quando vem então a surpresa: a menininha que JJ salvara era Mary, a quem um soldado de Maris havia entregue a data-chip antes de morrer.

Essa foi a primeira de muitas outras missões da White Night, concluída com sucesso. Assim, a humanidade tem sua esperança renovada, sob a forma de três jovens corajosos que não temem a morte e lutam pela liberdade de seu planeta. Avante White Night!!! Avante ZILLION!!!

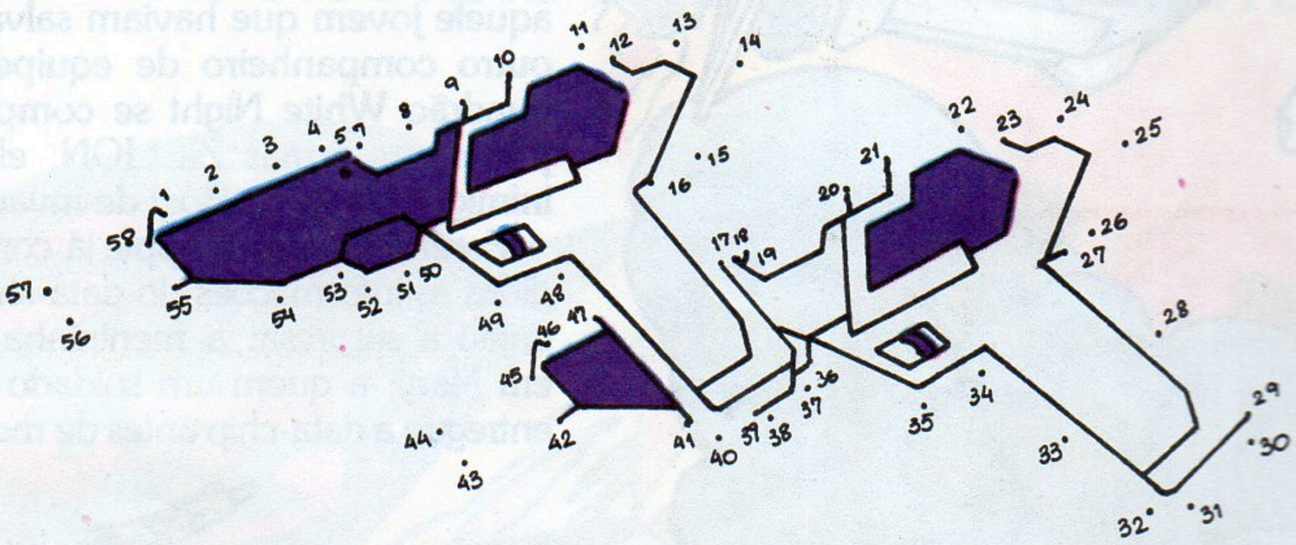


©TATSUNOKO PRODUCTION CO. LTD.

PASSATEMPOS

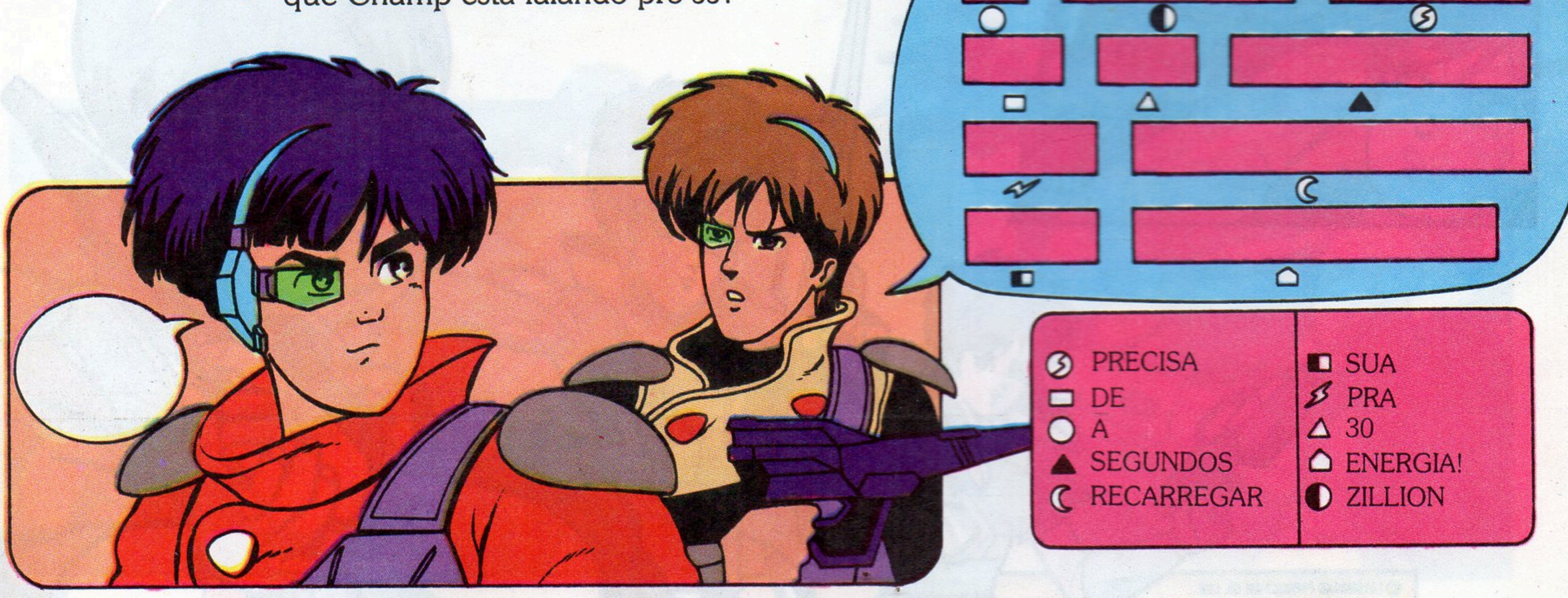
3

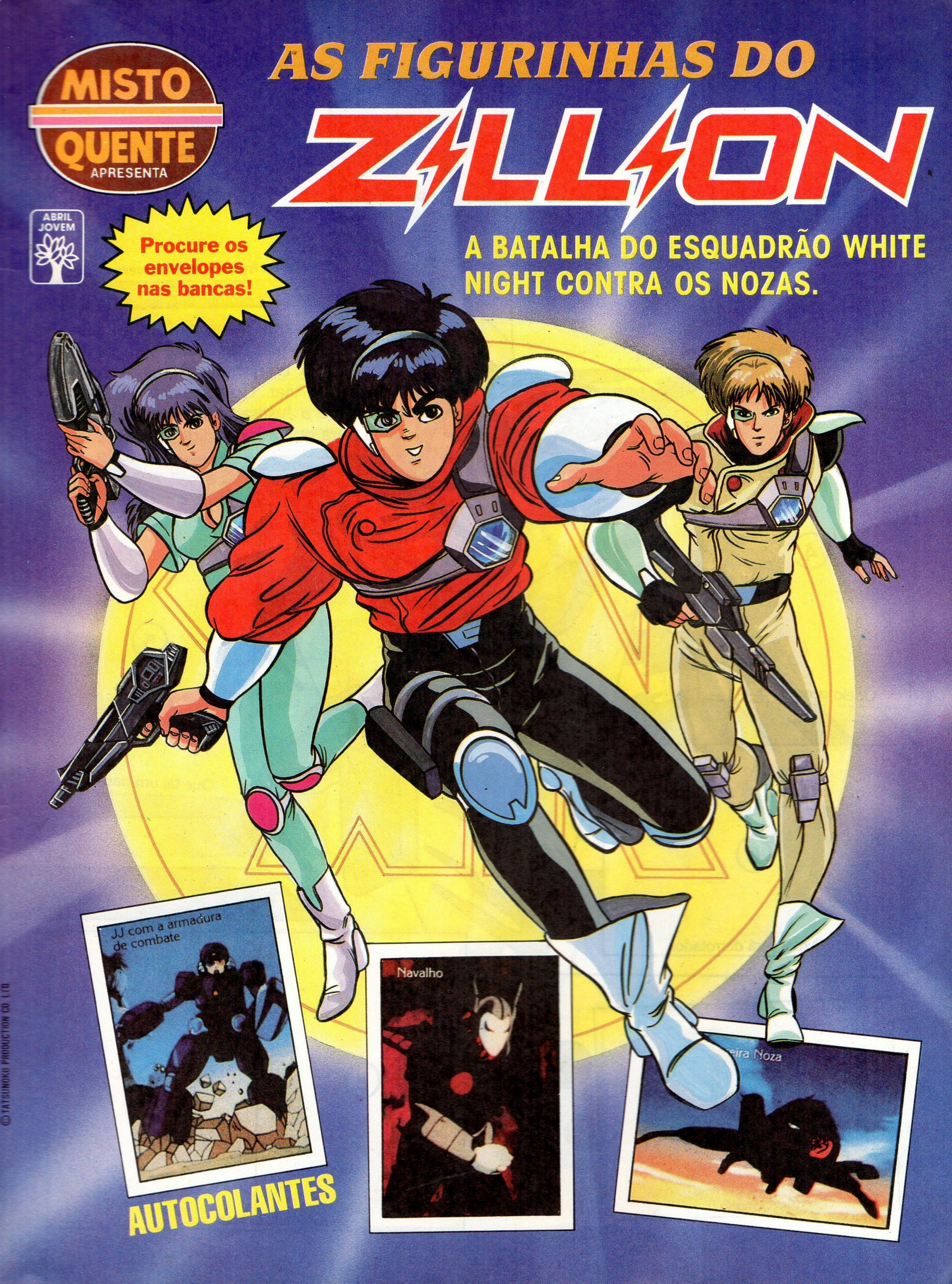
1 Ligue os pontos de 1 a 58, evitando que White Night perca as valiosas ZILLION.



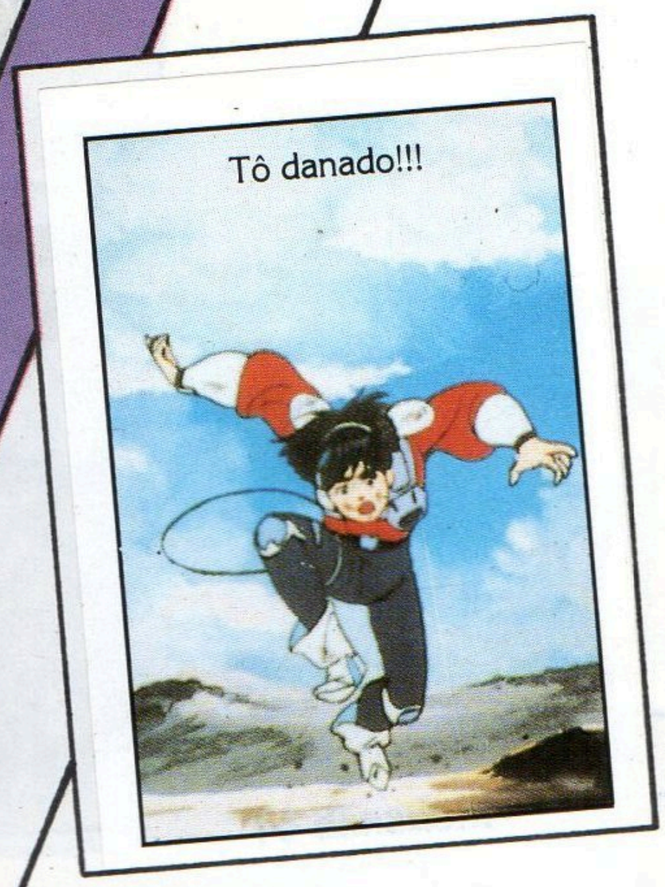
2 A Apple atingiu um Noza. Para saber o que ela está defendendo pinte os espaços marcados com um ponto.

3 Vamos decifrar o código e descobrir o que Champ está falando pro JJ?




MISTO QUENTE
APRESENTA
AS FIGURINHAS DO
ZILLION
ABRIL JOVEM
Procure os envelopes nas bancas!
A BATALHA DO ESQUADRÃO WHITE NIGHT CONTRA OS NOZAS.
JJ com a armadura de combate
Navalho
eira Noza
AUTOCOLANTES
© TATSUNOKO PRODUCTION CO. LTD.

Esquadrão White Night
Sai da frente que atrás vem gente!
Não importa que plano os Nozas tracem, o Esquadrão White Night está sempre alerta, enfrentando com muita força e coragem tudo o que vier. Guiados pela ZILLION, a Verdade e a Justiça ganharão mais esta batalha para que a humanidade sobreviva.
Odeio acordar cedo!
Que tal um passeio?
O mal será derrotado!
Mr. Gordon
Soldados Noza



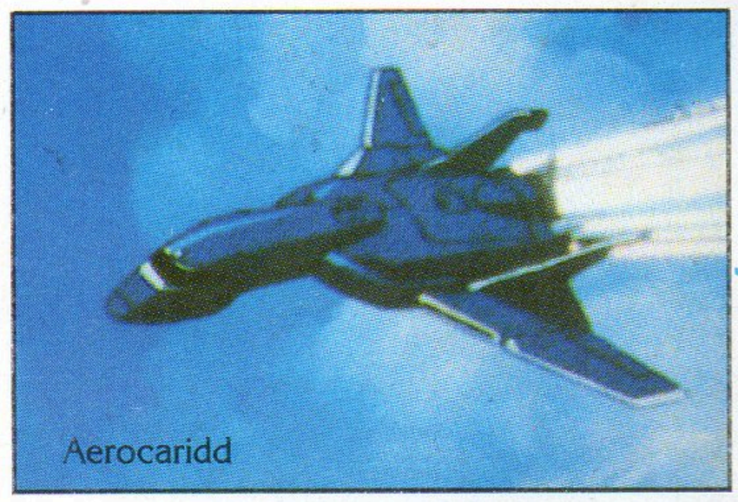
Lá vem JJ fazer suas gracinhas. Sorte que Apple sabe se defender sozinha e não deixa nada barato. Pobre JJ! Não tem mesmo jeito com as garotas!

Champ com sua ZILLION
Ridingceptor
ZILLION - mod. Rifle
Não perca a cabeça!
JJ
ZILLION - mod. Pistola
Espere-me lá fora!
O maior desafio para JJ é enfrentar Ricks e sua fúria! Para Ricks não haverá limites até que ele possa destruir JJ. Será que ele conseguirá?

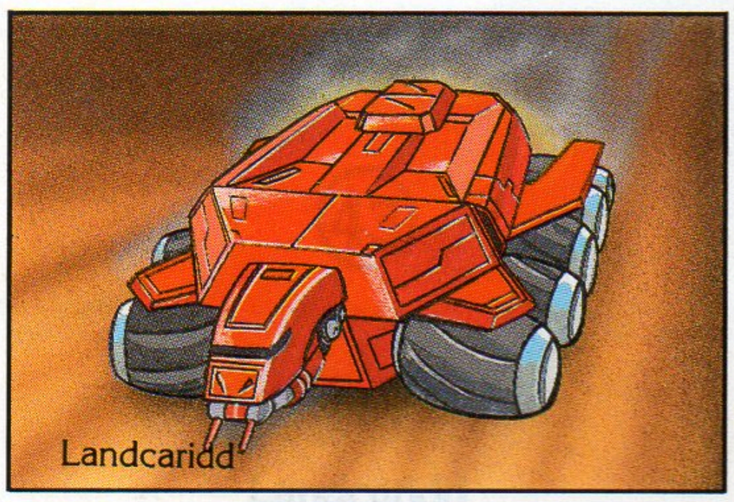
Virei correndo, se chamar...
Só penso em você!
Apple
Vamos dar uma voltinha?
Bongo e sua companheira são muito importantes dentro da White Night. Eles conseguem entrar nos computadores Noza e obter valiosas informações para expulsar os invasores de Maris! "Bongo amigo! Bongo quer ajudar!"
Eu vivo a mil!
ZILLION - mod. Metralhadora
Apple e sua ZILLION
Bongo

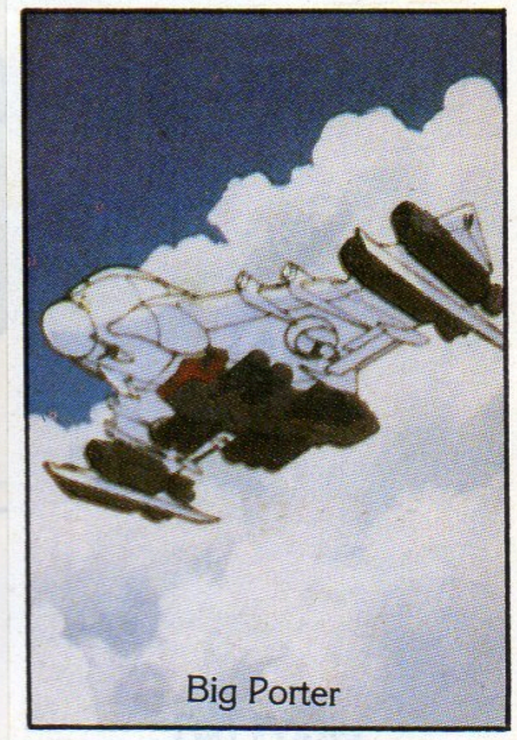
Caia na minha armadilha

Deibo!

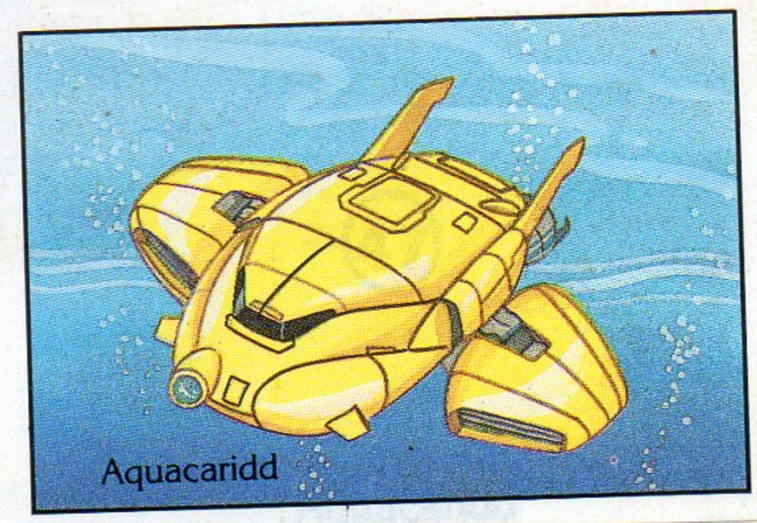

Aerocaridd

Na terra, na água, no ar, ou até mesmo no espaço, os Nozas nunca conseguirão romper as defesas de Maris. Não enquanto o Big Porter, o Landcaridd, o Aquacaridd e o Aerocaridd estiverem por perto. Eles são o terror dos Nozas!

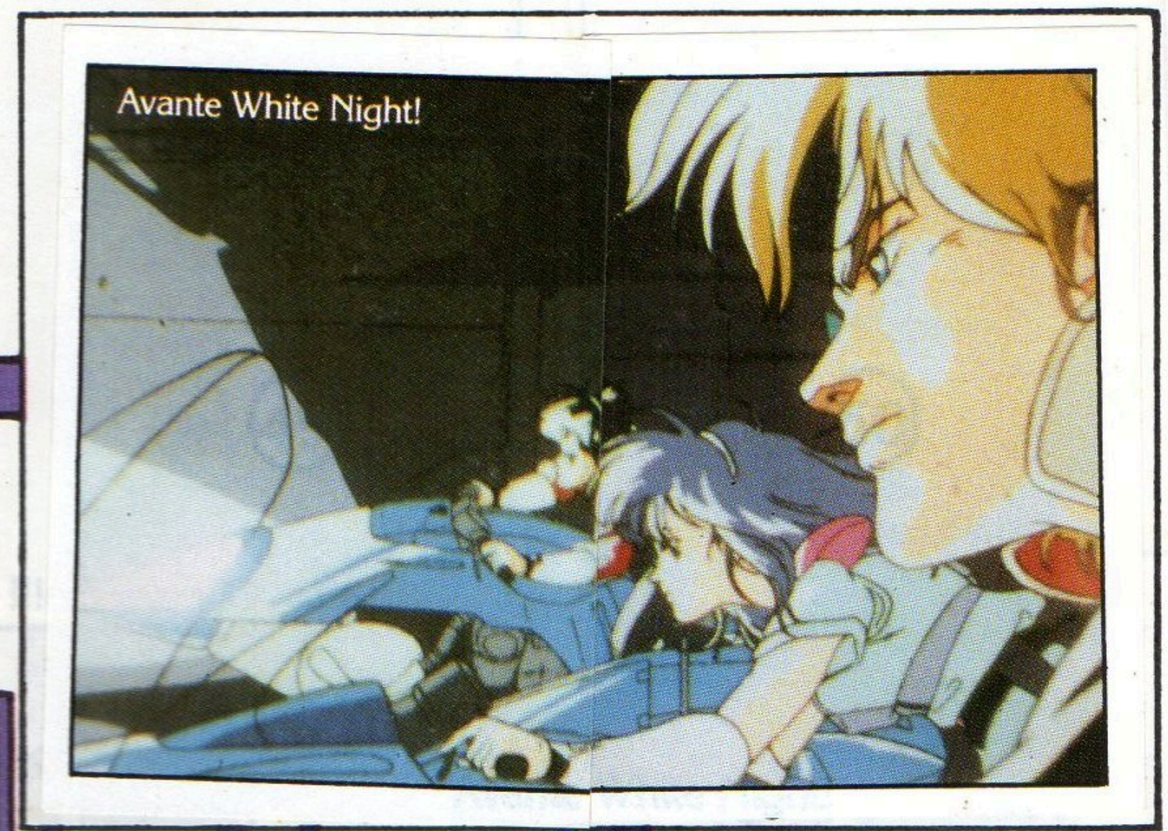

Landcaridd

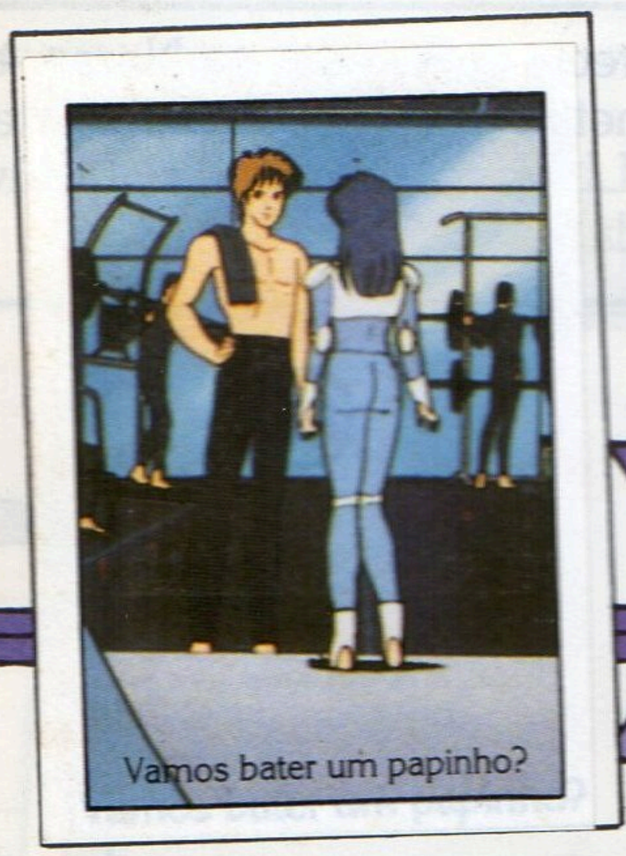

Big Porter

Comigo você não pode!

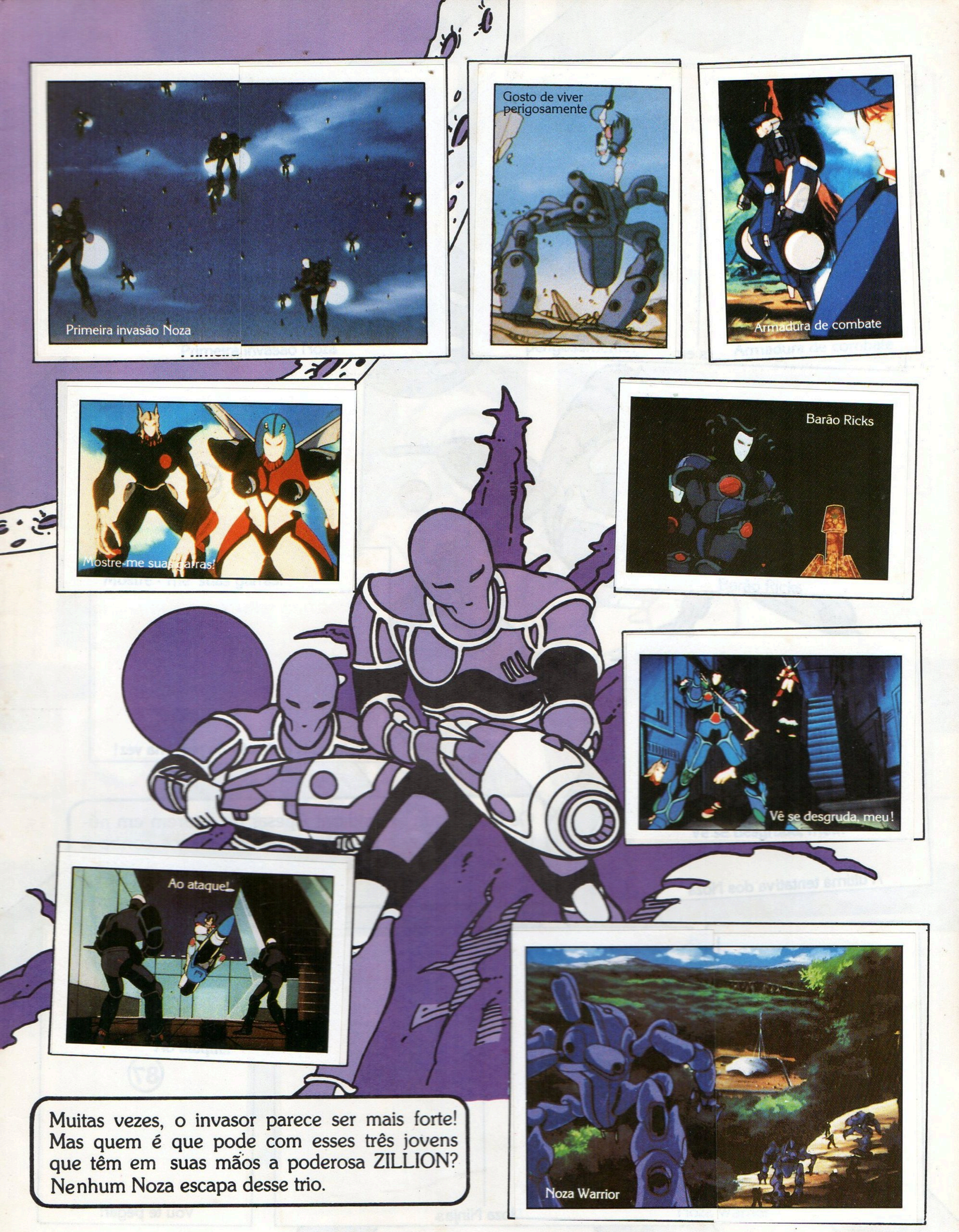

Aquacaridd

Ser um membro da White Night significa ter muita coragem e responsabilidade. E isso é o que não falta a nenhum de seus membros, inclusive Mr. Gordon e Amy, que, graças as suas valiosas informações, já salvaram Maris de muitas derrotas.



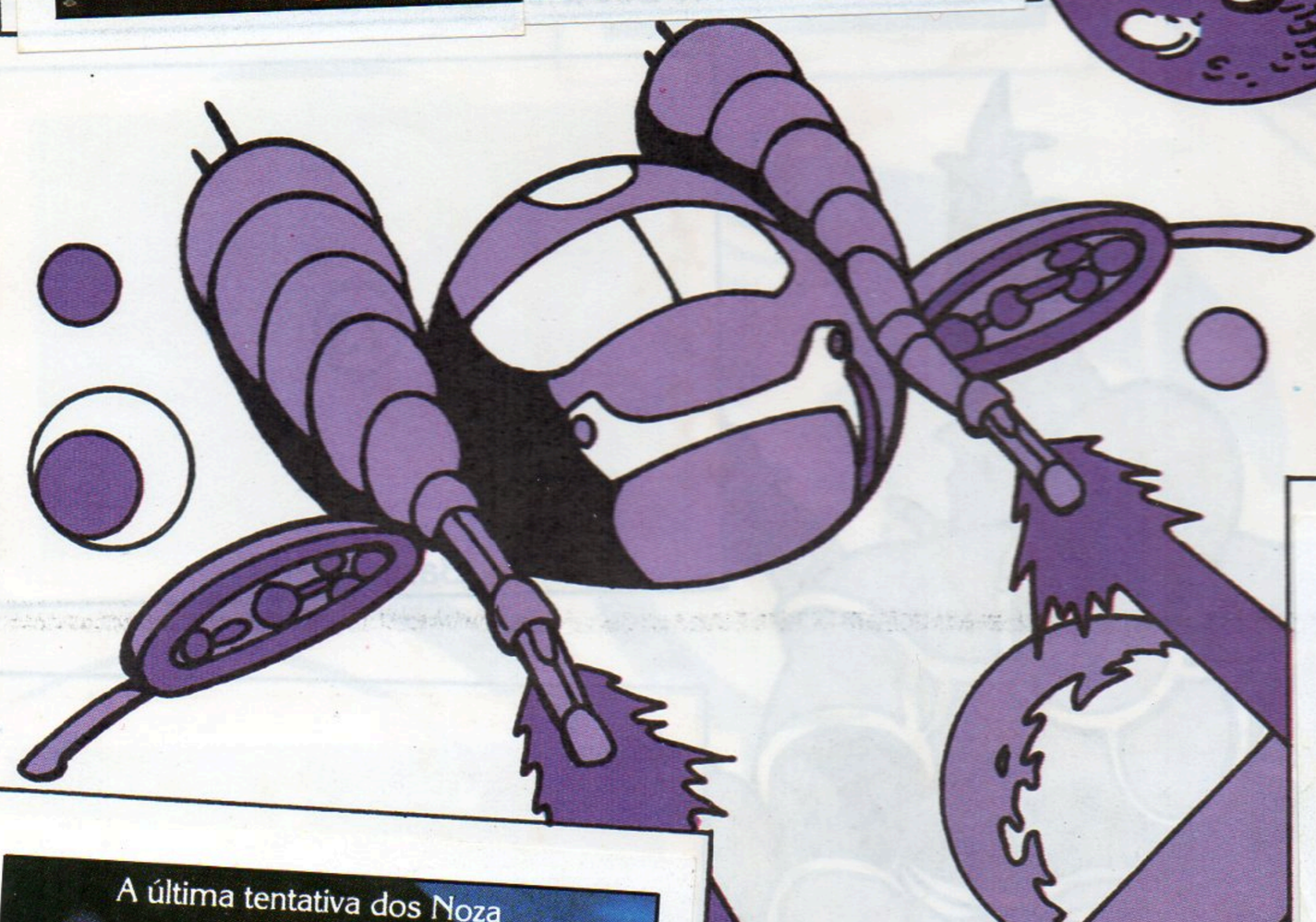


Navalho
Olha o passarinho!!!
Solar
Navalho
Quando o fracasso parecia certo para os Nozas, eis que surgem os Cybermetais: andróides mais resistentes a um disparo da ZILLION. Esses são, sem dúvida, os piores inimigos da White Night.
Nave guerreira Noza
Vá em frente, nunca desista!
Rainha Adamis
Guardik


Primeira invasão Noza
Gosto de viver perigosamente
Armadura de combate
Mostre-me suas garras!
Barão Ricks
Vê se desgruda, meu!
Ao ataque!
Noza Warrior
Muitas vezes, o invasor parece ser mais forte! Mas quem é que pode com esses três jovens que têm em suas mãos a poderosa ZILLION? Nenhum Noza escapa desse trio.

Barão Ricks em seu cavalo

Você não me assusta!

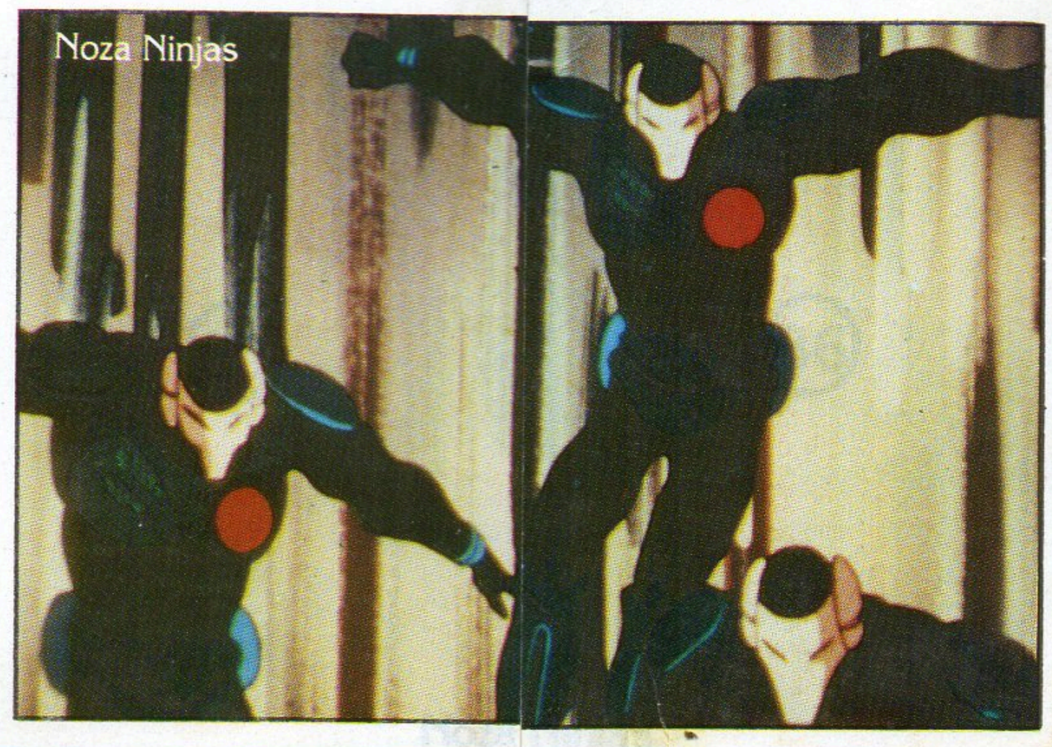


Seja mais delicado da próxima vez!

A última tentativa dos Noza

Os Nozas que se cuidem! Apesar de estarem em número maior, eles não têm a menor chance contra a White Night, que está sempre pronta para defender Maris.

Te peguei!


Noza Ninjas

Vou te pegar!

A união faz a força!
Ser o Técnico da White Night não é fácil! Deixar todos os aparelhos em ordem depois de cada batalha é tarefa que só mesmo Deibo consegue executar com rapidez e perícia.
Homens, ufh!
Vou te conquistar!
Opa Opa, Opa Opa!!!
Vamos fazer as pazes?
Vamos nessa?
Gostei muito do seu jeito

DIVIRTA-SE COM O CAIPIRA
MAIS INVOCADO DA TERRA!
© Disney
ABRIL JOVEM
A CADA 15 DIAS NAS BANCAS
"DO INTERIÔ E DAS CAPITAR"!

O CERCO À GLÓRIA

CIDADE DE GLÓRIA, CENTRAL DE CONTROLE DE ENERGIA DO PLANETA MARIS.

SEJA LÁ QUAL FOR O LADO DA CENTRAL QUE ATAQUEM, É PERFEITAMENTE POSSÍVEL LOCALIZAR O INVASOR PELO SATÉLITE DE VIGILÂNCIA E PELAS PATRULHAS.

PATRULHA AVANÇADA FALANDO! TUDO CALMO POR AQUI!

© 1989, TATSUNOKO PRODUCTION CO. LTD.

MEU DEUS! QUE BERRO ATERRADOR!

QUEEERO ABRAÇÁ-LAAAAAAA FORTEEEE! TOODO O MEUUU AMOOOOOOOR!

OOOOOOHH! TODO O MEU AMOOOOOOOR!

EI! QUER MOLEZA, É? VÁ VIGIAR! ANDA!

VIGIAR O QUÊ? OS NOZAS SABEM QUE A TROPA DE MARIS PROTEGE A CENTRAL!

ORDENS SÃO ORDENS!

BAH! PATRULHAR ESTE FIM DE MUNDO É MUITO PRA CABEÇA!

É FOLGADINHO... E NEM DISFARÇA! SE OS CARAS LÁ DE CIMA FOTOGRAFAM A GENTE... TAMO FRITO!

TÁ LEGAL! *NEURÓTICOS!*

EI!

VOCÊ GOSTA DE GRITAR, NÃO? VIU UM BANDO DE NOZAS, É? VOU FICAR NO SEU POSTO PRA EVITAR PROBLEMAS!

"**ALERTA!** AQUI É A PATRULHA AVANÇADA! A CENTO E DEZ QUILÔMETROS DO SUL DE GLÓRIA, ESTÁ A **TROPA DE NOZAS!** E TAMBÉM AO NORTE!"

CONTATO VISUAL! ALERTA MÁXIMO CONFIRMADO!

TOMAR POSIÇÃO DE CONTRA-ATAQUE! **TODOS A SEUS POSTOS!**

A TROPA DE NOZAS ESTÁ NA DIVISÃO TRÊS! O EXÉRCITO DE DEFESA CINCO ESTÁ A SESSENTA QUILÔMETROS!

ORDENO QUE OS EXÉRCITOS DOIS E QUATRO SE JUNTEM AO CINCO! VAMOS FORMAR UMA BARREIRA ***INTRANSPONÍVEL*** AOS NOZAS!

OS NOZAS SÓ QUEREM O RESERVATÓRIO DE ENERGIA! COMUNIQUE À CENTRAL DE CONTROLE SOBRE O PERIGO!

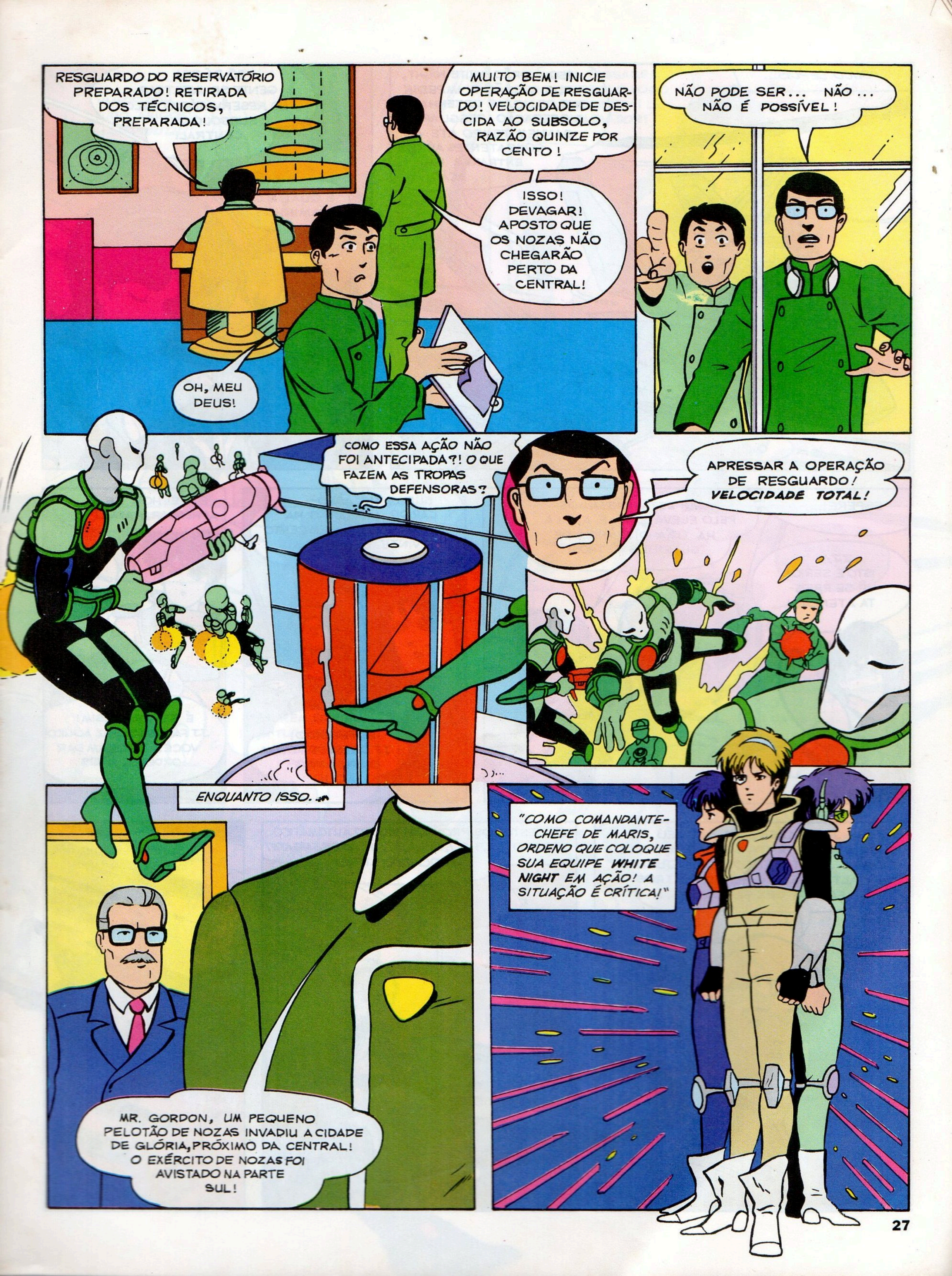
RETIRE A POPULAÇÃO! NENHUM PELOTÃO DE NOZAS DEVE ENTRAR NA CIDADE! ***ENTENDIDO?***

SIM, SENHOR!

E, NA CENTRAL...

CERTO! RECOLHER IMEDIATAMENTE... EM QUARENTA MINUTOS!

SIM? ***MAIS RÁPIDO?*** MESMO COM FORÇA TOTAL, LEVARÁ TRINTA MINUTOS!


RESGUARDO DO RESERVATÓRIO PREPARADO! RETIRADA DOS TÉCNICOS, PREPARADA!
MUITO BEM! INICIE OPERAÇÃO DE RESGUARDO! VELOCIDADE DE DESCIDA AO SUBSOLO, RAZÃO QUINZE POR CENTO!
ISSO! DEVAGAR! APOSTO QUE OS NOZAS NÃO CHEGARÃO PERTO DA CENTRAL!
OH, MEU DEUS!
NÃO PODE SER... NÃO... NÃO É POSSÍVEL!
COMO ESSA AÇÃO NÃO FOI ANTECIPADA?! O QUE FAZEM AS TROPAS DEFENSORAS?
APRESSAR A OPERAÇÃO DE RESGUARDO! VELOCIDADE TOTAL!
ENQUANTO ISSO...
MR. GORDON, UM PEQUENO PELOTÃO DE NOZAS INVADIU A CIDADE DE GLÓRIA, PRÓXIMO DA CENTRAL! O EXÉRCITO DE NOZAS FOI AVISTADO NA PARTE SUL!
"COMO COMANDANTE-CHEFE DE MARIS, ORDENO QUE COLOQUE SUA EQUIPE WHITE NIGHT EM AÇÃO! A SITUAÇÃO É CRÍTICA!"

POUCO DEPOIS...

ESQUADRÃO WHITE NIGHT, A SUA MISSÃO É IMPEDIR QUE OS NOZAS DETENHAM A OPERAÇÃO RESGUARDO. GANHEM TEMPO ATÉ OS COMBATENTES AÉREOS ENTRAREM EM AÇÃO!

OK!

SÓ DÁ PRA GENTE SE INFILTRAR NO RESERVATÓRIO PELO SUBSOLO DA CENTRAL!

E QUAL É O CAMINHO?

ESPERE!

AQUI ESTÁ! PASSAMOS PELO ELEVADOR... E ATÉ LÁ HÁ UMA DISTÂNCIA DE DUZENTOS METROS!

JJ! ISTO É SÉRIO! VÊ SE PRESTA ATENÇÃO!

TÁ LEGAL!

SUBAM NO AERO-CARIDD ! ESTARÃO NA CIDADE DE GLÓRIA EM CENTO E VINTE SEGUNDOS!

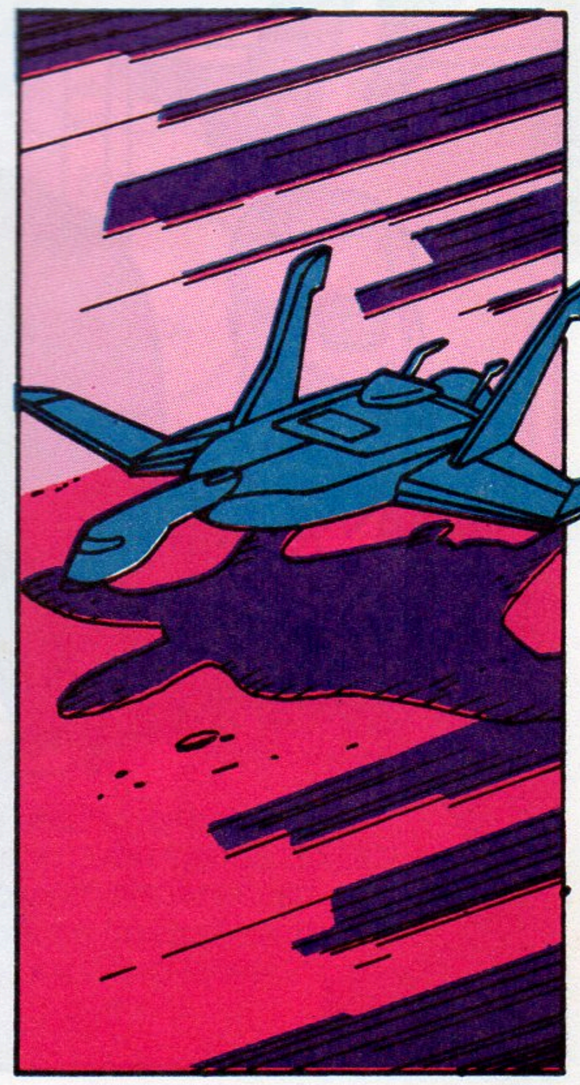
ENTENDIDO! JJ DEIXA DE FOLGA OU FICA POR AQUI!

É MELHOR SE APRESSAR, RAPAZ!

É SEMPRE ASSIM! JJ FAZ ISSO...FAZ AQUILO! VOCÊS ADORAM DAR ORDENS, NÃO?

ESSE JJ... ***ATENÇÃO!*** O CÉU DE GLÓRIA EM SETENTA SEGUNDOS! VELOCIDADE... OITOCENTOS E CINQÜENTA, ALTITUDE...OITO MIL METROS. FALTAM DEZ SEGUNDOS...

OK! ESTAMOS PRONTOS! PILOTO AUTOMÁTICO LIGADO! 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1... ***DESENGATE!*** AEROCARIDD LIVRE!



VAMOS COM TUDO, AMIGOS! ¡AARUUUUU!
OK!
QUE PALHAÇO!
HÁ UMA PASSAGEM PRO SUBSOLO LOGO ALI À ESQUERDA! LÁ TEM UM ELEVADOR!
ESTAMOS INDO, NOZAS! SE PREPAREM! ¡AARUUUUUU!
É UM PALHAÇO!
QUAL É, HEIN? QUEREM QUE EU FAÇA TUDO SOZINHA NESTA ÁREA PERIGOSA?
SOZINHA? VOCÊ É BEM MODESTA, QUERIDA APPLE! ¡AU!
JJ! DEIXA AS PIADINHAS E PRESTE ATENÇÃO!
NÃO FALEI? O CARA É...
QUIETO, CHAMP!

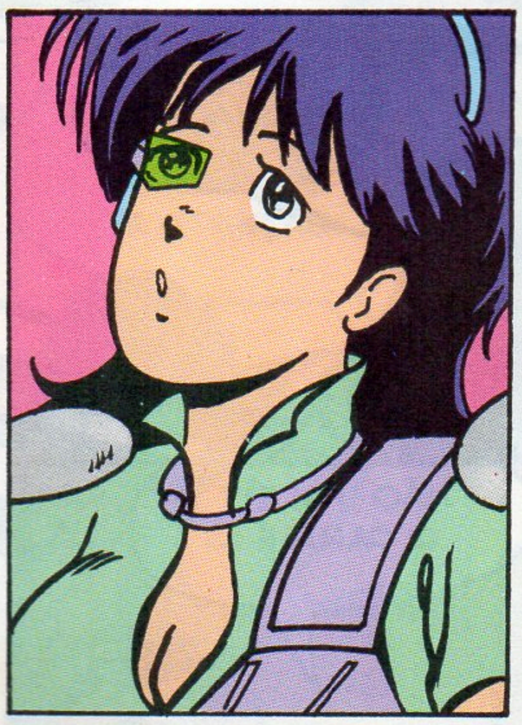
JJ E CHAMP CAMINHAM EM SILÊNCIO ATÉ O ELEVADOR...

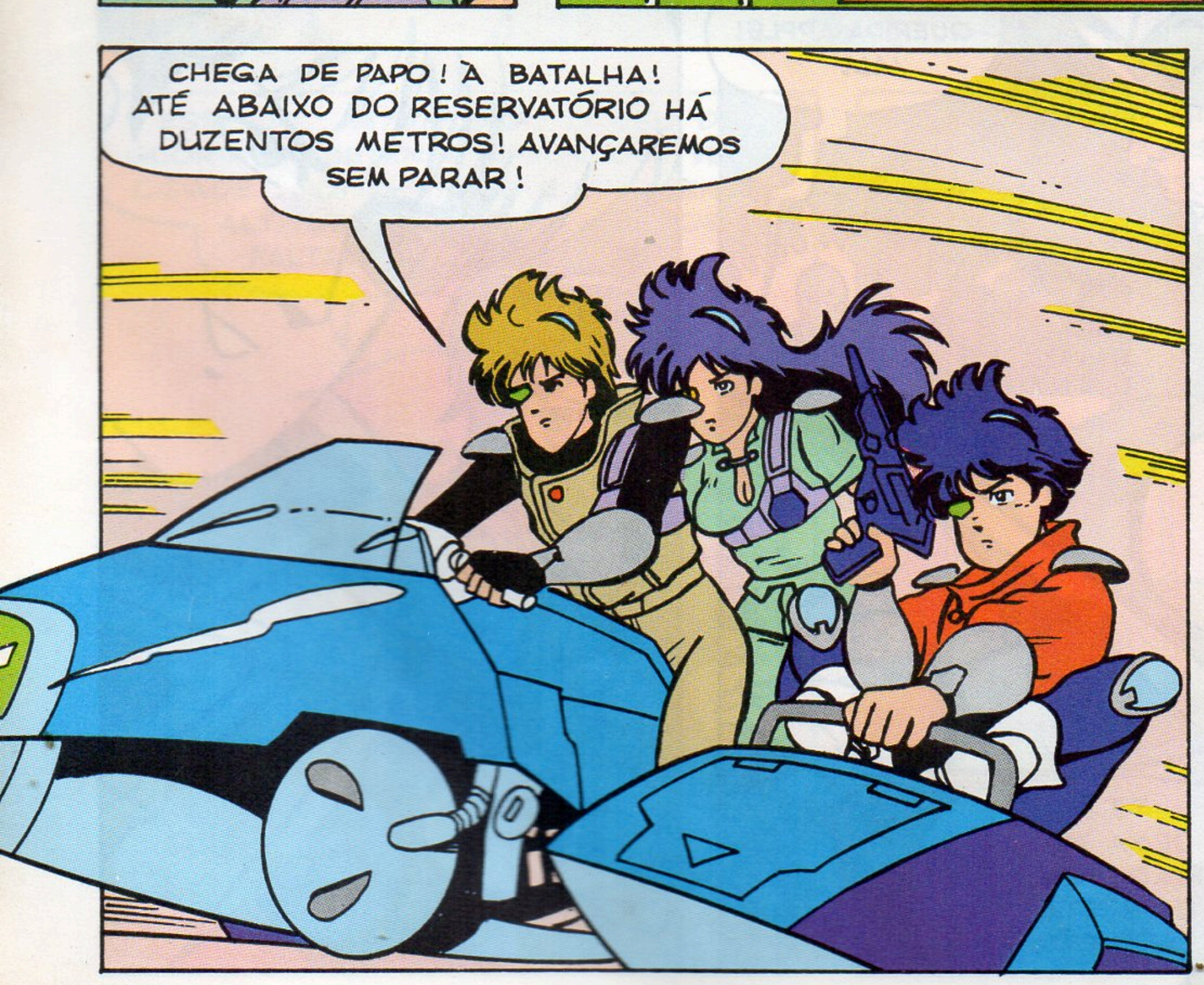
EI, RAPAZES! DEIXEM DE CARA FEIA... A GENTE TEM MUITO QUE FAZER!

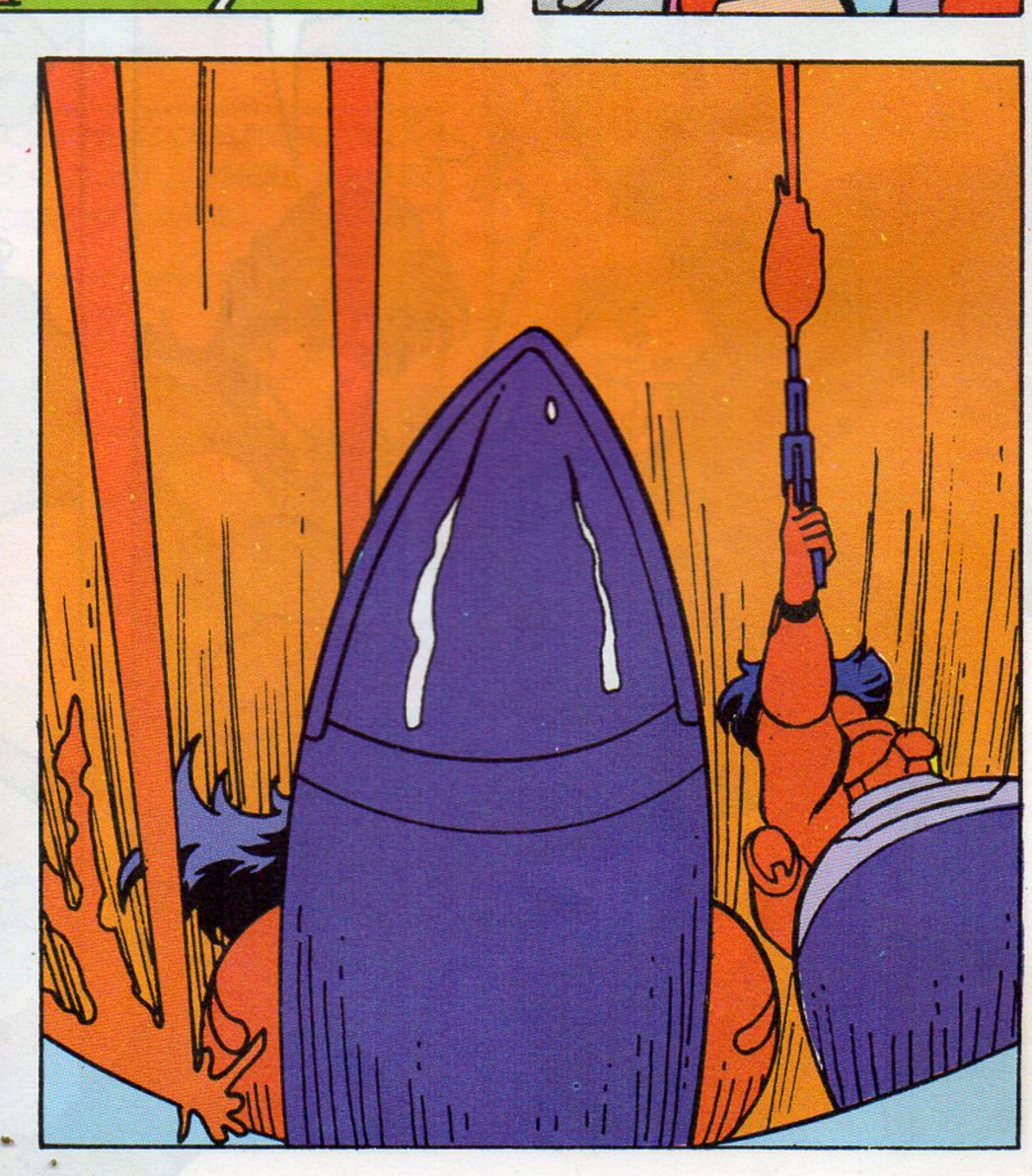
OK! O ESPAÇO É COMO PREVÍAMOS! DAQUI IREMOS JUNTOS...

TUDO BEM! MAS... PORQUE VOCÊS DOIS AÍ E EU AQUI?

TEMOS MUITOS MOTIVOS!







NÃO SOU CORAJOSO, HEIN, PAPUDO?
JJ... PRESTE...
...ATENÇÃOOOOOOOO!
JJ?
JJ! CUIDADO!
IDIOTA!
OLHE PRA CIMA!
VOU SUBIR PELA ESCADA! NÃO POSSO ATIRAR DAQUI... OU OS NOZAS PODEM MANDAR O RESERVATÓRIO PELOS ARES!
SÃO SOLDADOS DE NOZAS! FIQUEM ASSIM MESMO, SEUS IDIOTAS! HÃ?!
CLIC!
CLIC!
VOCÊ ESGOTOU O CARTUCHO DE ENERGIA! TROQUE O CARREGADOR! CHAMP VAI TE AJUDAR!
UAH! 29, 28... ACHO BOM ELE SE APRESSAR!
FUJA, JJ!
FUGIR? E PRAONDE?! 19, 18... UAH!

MISSÃO CUMPRIDA! IARRUUUU! VAMOS LÁ, PESSOAL! O ÚLTIMO A CHEGAR É UMA TARTARUGA!

FIM

ATENÇÃO,
amigo leitor.

É fácil completar sua revista **Misto Quente.** É só trocar seus cromos repetidos pelos números que faltam na sua coleção. Para isso, envie uma carta para:

EDITORA ABRIL JOVEM S.A.
Atendimento de Figurinhas
Rua Bela Cintra, 299
01415 - São Paulo - SP

com os seguintes dados:
- o nome da Misto Quente que você quer completar,
- a relação dos números que deseja obter na troca,
- um envelope **selado** e **subscritado** para resposta.

Envie também seus **cromos repetidos, na mesma quantidade** daqueles que deseja obter. Assim, você será atendido o mais rápido possível, sem ter nenhum outro custo adicional. Se preferir, você pode ir ao **POSTO DE TROCAS** mais próximo à sua casa, conforme os endereços abaixo:

POSTOS DE TROCA DIRETA DE CROMOS

SÃO PAULO - SP
Editora Abril Jovem S.A.
Rua Bela Cintra, 299

BAURU - SP
Distribuidora Costanzo Ltda.
Rua Agenor Meira, 873

SÃO CARLOS - SP
Distribuidora Costanzo Ltda.
Rua Gal. Osório, 330

CAMPINAS - SP
Distribuidora Costanzo Ltda.
Rua Luzitânia, 1730

RIBEIRÃO PRETO - SP
DIRP-Distribuidora de Publicações Ribeirão Preto Ltda.
Rua Saldanha Marinho, n.º 692

RIO DE JANEIRO - RJ
Abril S.A Cultural Primavera Rio
Av. Mem de Sá, 191/193

CAMPO GRANDE - MS
Distribuidora Morena de Publicações Ltda.
Rua 14 de Julho, 758

PORTO ALEGRE - RS
Distribuidora Porto Alegre de Publicações Ltda.
Rua dos Andradas, 735

BELO HORIZONTE - MG
Sociedade Distribuidora de Jornais e Revistas Ltda.
Rua Aarão Reis, 524

CURITIBA - PR
Distribuidora J. Ghignone Ltda.
Av. Iguaçu, 624

PONTA GROSSA - PR
Distribuidora de Revistas Castro Ltda.
Rua Colares, 283

MACEIÓ - AL
Distribuidora de Publicações Alix Ltda.
Av. Marechal Roberto Ferreira, 165

RECIFE - PE
Disper-Distribuidora Pernambucana de Revistas Ltda.
Rua Marquês de Amorim, 174

BELÉM - PA
Albano Martins Distribuidora Ltda.
Rua Dom Romualdo Seixas, 1424

CUIABÁ - MT
Euvaldo Ravaglia Teixeira
Rua Comendador Henrique, 380

BRASÍLIA - DF
Distribuidora Jardim Ltda.
C.R.N. 704/5 - Bloco 1D - Loja 42

MANAUS - AM
Amazonas Publicidade Distribuidora Ltda.
Estr. do Contorno s/n.º

FORTALEZA - CE
Alaor Distribuidora Ltda.
Rua Floriano Peixoto, 1233

SÃO LUIZ - MA
DIMAPI-Distribuidora Maranhão/Piauí Ltda.
Av. Presidente Médici, 77

TERESINA - PI
DIMAPI-Distribuidora Maranhão/Piauí - Ltda.
Rua Davi Caldas, 173

- Atenderemos aos pedidos recebidos até 30/09/90. Os cromos desta revista foram impressos e distribuídos em quantidades rigorosamente iguais, não havendo, portanto, cromos difíceis.
- O preenchimento desta coleção não dá direito a prêmios ou brindes, nem se destina a concurso ou exploração, de acordo com a legislação em vigor.

Editora Abril Jovem

Editor e Diretor: VICTOR CIVITA

Diretoria: Roberto Civita, Richard Civita, Raymond Cohen, Ângelo Rossi, Ike Zarmati.

Diretor Superintendente: Ike Zarmati.

N.º 10 - Janeiro/90

Diretor de Grupo: Marcus Vinicius Ramos Vieira

REDAÇÃO
Editor de Arte: Jorge Kato
Desenhistas: Laurindo S. Munhoz, Paulo I. Fukue. **Assistente de Arte:** Eliane Cortazzo. **Colaboradores:** ALIEN REPRESENTAÇÕES E LICENCIAMENTOS LTDA. **Diretor de Arte:** Mitsushiro Komatsu, **Texto e Roteiro adaptado:** Ataíde Braz, **Desenhos e arte final:** Roberto Kussumoto e Neide Harue, **Letras:** Edson Kohatsu, **Cor:** Orlando Sudário. **Coordenadora do Arquivo Editorial:** Marta Guerreiro Fiasco

Gerente de Circulação: Aparecido Gonçalves. **Supervisor de Operações:** Cosmos Calderoni Filho. **Atendimento:** Edileuza A. G. Azevedo.

PUBLICIDADE
Diretor: Newton Fioratti.
Coordenador de Publicidade: Roberto M. Lopes. **Contatos:** Tânia Guilherme, Tânia Scarelli, Vicente Felicetti.

PROMOÇÕES E PROPAGANDA
Diretor: J. L. Lobato.
Gerente de Propaganda: Maria Luiza Volponi.
Coordenadora de Promoções: Rosali Sobelman.

ADMINISTRAÇÃO & FINANÇAS
Diretor: Joares Ramos Barbosa

Diretor Responsável: Edgard de Sílvio Faria.

Redação e Atendimento: Rua Bela Cintra, 299 - Tel. (011)257-0999 - CEP 01415 - EDAB BR - Endereço Telegráfico: EDITABRIL - São Paulo © Sob licença de Tec Toy Indústria e Comércio de Brinquedos Ltda., © 1989, TATSUNOKO PRODUCTION CO. LTD.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

Pistola a laser com alvo digital

ZILLION®

O jogo do combate do futuro.

- Pistola laser
- Alvo digital com cinta
- Raio visível de dia e de noite
- Precisão absoluta
- Alcance de 50 metros
- Seleção de equipes coloridas no alvo
- Clube dos Defensores do Universo

TEC TOY

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS