

GAMERS

Collection



16 CARDS PARA COLECIONAR



A história dos jogos, dos personagens e todos os seus golpes





escala

Por trás desta marca você
encontra muito mais lazer,
diversão e cultura

REVISTA
GAMERS COLLECTION
É uma publicação



EDITORA ESCALA LTDA

DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Luiz Antonio de Assis Gomes

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:



PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL

Ivan Battesini
Francisco Motta
Marco Aurélio T. Saito

Produção

Homero Letonai
Romulo Máthei dos Santos G.
Donizete de Paula

Supervisão

Fabio Santana de Souza

Direção de Arte

Willian da Costa

Diagramação

Walquiria Panicacci

Publicidade

F: (011) 3641 0444

Ilustrações

Rogério Fantin

Colaboração

Tarcísio Motta
Luciano Motta
Ivani Battesini

GAMERS

Editora Escala Ltda.:

Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000

Fones: (011)266-3166 - (011)265-1127

ÍNDICE

A história de Mortal Kombat..... 5

Histórico dos Personagens

Smoke X Sub-Zero 7

Kitana X Scorpion 8

Sektor..... 9

Kung Lao..... 10

Cards desta edição

**Sindel, Kitana, Sektor, Scorpion,
Sub Zero, Kung Lao, Índice Mortal, Smoke,
Ryu, Chun Li, Blanka, Índice Street,
Thunder Hawk, Vega, Sagat, Zangief.**

Sindel 20

A história de Street Fighter 21

Histórico dos Personagens

Sagat X Vega 23

Zangief X T. Hawk..... 24

Ryu X Chun Li..... 25

Blanka..... 26

**É PROIBIDA A REPRODUÇÃO DOS CARDS CONTIDOS NESTA REVISTA.
DIREITOS AUTORAIS RESERVADOS.**

EDITORIAL

Atenção colecionadores!

Chegou Gamers Collection, a revista que veio para detonar!

Nesta coleção você irá encontrar cards alucinantes que vão ajudá-lo a arrasar nos jogos de luta.

Os cards servem não apenas para colecionar, porque no verso deles estão os golpes dos mais bravos lutadores dos video games.

Suas dúvidas e curiosidades também acabam aqui, porque nesta revista você encontrará a história dos lutadores e dos melhores jogos de luta para video game.

O lançamento da revista vem sendo adiado já há algum tempo, porque queremos que este seja realmente um produto de altíssima qualidade.

Toda a equipe de produção da Gamers Collection teve muito trabalho para desenvolver este projeto.

Tudo foi visto e revisto várias vezes, nos mínimos detalhes, para aprimorar e inovar a nível de informações.

Enfim, nós aqui da Progames estamos orgulhosos em ver o resultado de meses de trabalho, porém, o mais gratificante é vermos o leitor satisfeito e acreditamos ter atingido o objetivo desta vez.

Esperamos que você nos escreva dando sua opinião e sua sugestão sobre quais jogos gostaria de ver nas próximas edições. Esta coleção vai até o número cinco.

Endereço: Rua Pio XI Nº 230 - Alto da Lapa - São Paulo-SP - Cep: 05060 000

Legenda de golpes para

Mortal Kombat

- SA- Soco alto
- SB- Soco baixo
- CA- Chute alto
- CB- Chute baixo
- RN- Run (corrida)
- BL- Block (defesa)

Obs.: Todos os golpes descritos nesta revista devem ser executados com o personagem posicionado do lado esquerdo da tela, caso o personagem esteja do lado direito da tela, basta inverter os comandos.

Por exemplo: onde você tiver uma seta indicando para a esquerda, o comando deverá ser para a direita e assim por diante.





Os Bastidores de Mortal Kombat

Tudo começou quando dois programadores da WILLIAMS ELECTRONICS (Ed Boon e John Tobias) decidiram fazer um jogo de luta. Em oito meses o game se transformou em um fenômeno, tornando-se um dos jogos mais populares e dinâmicos já vistos.

Com a febre dos jogos de luta, nada mais natural do que a Williams produzir um também. Sendo assim Boon e Tobias se encontraram com o "cabeça" da companhia para mostrar suas idéias. Quando mostraram o jogo, tinham todos os golpes e idéias em mente, mas não pensaram em fatalidades naquele momento.

Boon e Tobias pensaram que um jogo de luta realista (mano-a-mano) seria perfeito e, conversando chegaram à conclusão de que não haviam produzido ainda um jogo em que aproveitassem ao máximo seus recursos gráficos. A base dos jogos de luta na época era o Street Fighter e todos achavam os personagens enormes, mas os dois queriam personagens maiores ainda, realmente imensos, que quando digitalizados parecessem ao máximo com seres humanos reais.

Durante meses jogaram na fábrica, tentando pegar comentários de todas as pessoas e dos outros engenheiros. Quando sentiram-se confortáveis, depois de duas semanas, fizeram o primeiro teste num fliperama aberto ao público.

Ed Boon e John Tobias achavam o jogo muito divertido mas o teste real seria quando o game fosse avaliado pelo público. No primeiro teste já se teve noção da explosão que seria; as pessoas faziam fila no fliperama e nos finais de semana as crianças passavam literalmente o dia todo jogando.



Essa foi a verdadeira prova do sucesso que estaria por vir. Os criadores não esperavam que o game seria o fenômeno que é hoje em dia.



Processo de Criação

A IDÉIA

Inicialmente eles pretendiam fazer um jogo de luta onde teria como personagem chave o astro dos filmes de ação (Jean Claude Van Damme).

Não conseguindo permissão, decidiram fazer o jogo com seus próprios personagens; fizeram algumas alterações no projeto e daí em diante tudo começou ganhar forma.

OS PERSONAGENS

Quando fizeram os personagens, já tinham as pessoas que trabalhariam na produção em mente. John desenhou um rosto para ficar parecido com uma cara asiática sem muitos efeitos, para facilitar a assimilação do rosto da pessoa que faria o personagem com o esboço. Depois de prontas as roupas, os atores foram para o estúdio, sendo filmados em uma tela azul como aquelas usada no cinema e fizeram os movimentos básicos em frente às câmeras. Com essa parte do trabalho finalizada, o mecanismo do jogo estava pronto.

O CENÁRIO

O principal responsável pela ambientação de MK I foi John Vogel e em MK II, Tony Goskie. Os cenários de MK I e MK II são partes muito delicadas que poderiam comprometer o jogo todo. Vogel diz que para MK I baseou-se principalmente nos esboços à lápis de Tobias, "apenas coloquei as coisas nos lugares" enfatiza ele. Inicialmente Vogel revelou que muitos dos lugares de Outworld (ambiente em que acontece o Mortal Kombat), foram verdadeiramente tirados de lugares bastante violentos e exóticos da cidade de Chicago. Vogel foi à China Town para um primeiro reconhecimento com uma câmera de vídeo e pegou algumas imagens. Ele mesmo entrou numa loja, filmou alguns artigos e passou para o computador. O resultado foram cenários criados 50% manualmente e 50% computadorizados.

O SOM

Da mesma maneira que os cenários, a música do Mortal Kombat é incomparável. Goskie (responsável pela ambientação de MK II) diz: "é um processo demorado". O responsável pela sonorização do jogo foi Dan Forden.

Para perceber que estilo de música deveria usar, observou atentamente os cenários. A idéia foi fazer um som mais "pesado", fugindo do padrão das músicas de video game. Com isso, o jogo parece mais com um filme (somando a qualidade do trabalho ilustrativo e os personagens no computador). Os efeitos como socos e explosões também são obras de "Forden".

Mesmo bem sucedido em seu teste de estréia o Mortal Kombat continuou evoluindo. Como estavam tendo rapidamente um bom resultado, o presidente da empresa pediu que pegassem um tempo extra e colocassem outro personagem; colocaram Sonya que teve boa aceitação. Goro o grande bruto do MK I ficou no lugar de Minomoto, este por estar fora da mitologia japonesa não entrou no Mortal Kombat. Outros personagens ficaram de fora no MK I, porém aparecem na versão seguinte... MAS ESTA HISTÓRIA CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO DA GAMERS COLLECTION.

SMOKE

Smoke é o terceiro dos três protótipos de ninjas cibernéticos. Sua missão é a mesma de seus dois irmãos: capturar Sub-Zero e eliminá-lo por ter quebrado o código de honra do Lin Kuei (seu clã ninja).

A história desse ninja robô não foi exatamente como a dos outros dois. Depois de transformado em cyborg, devido a um acidente com os computadores, toda sua memória foi apagada. Agora perdido e controlando a si mesmo, ninguém sabe se ele completará sua missão.

Por ser um cyborg ele não possui alma, sendo assim, Shao Kahn não o percebe. Tendo a missão de acabar com Sub-Zero, ninguém sabe se ele realmente está empenhado no torneio, mas com certeza os adversários não pensam nisso durante um combate, pois Smoke é um excelente lutador e cheio de truques escondidos na manga, ou melhor no peito de onde saem suas armas secretas.



SUB-ZERO

Um pouco antes das forças de Shao Kahn invadirem a Terra, Sub-Zero foi abandonado por seu próprio clã de ninjas, o Lin Kuei. Conseqüentemente, ele deixou o Lin Kuei, quebrando códigos sagrados de honra, e seus antigos irmãos o juraram de morte. Tirando sua roupa de ninja e sua máscara, o guerreiro permite que o mundo veja seu verdadeiro rosto e a misteriosa cicatriz que corta seu olho direito.

O Lin Kuei viveu apenas tempo suficiente para mandar seus protótipos de assassinos cibernéticos atrás de Sub-Zero, suas almas foram logo "roubadas" por Shao Kahn.

Apesar de Sub-Zero ter apenas alguns Lin Kuei para se defender, eles talvez sejam os ninjas mais poderosos que já existiram. Com armas modernas, de alta tecnologia e experientes em artes marciais, esses ninjas cibernéticos "vivem" com um único objetivo em mente: eliminar a ameaça de Sub-Zero.

O ninja selvagem tem que repelir as esquadras de extermínio de Outworld e escapar dos novos terrores tecnológicos que são os ninjas cibernéticos.

Com um arsenal poderoso e golpes terríveis, as façanhas de luta de Sub-Zero são lendárias.

Nesse novo mundo em que as lendas já não existem, Sub-Zero tornou-se ainda mais poderoso graças a sua habilidade em lidar com o gelo. Ele gera uma estátua de gelo, uma cópia gelada dele mesmo que faz com que os inimigos fiquem inconscientes na hora do ataque, só para esconder uma misteriosa explosão de gelo e congelá-los.

Sub-Zero modificou seu ataque para incluir um incêndio de gelo no céu, que quando cai, vem na direção do adversário como se fosse um banho gelado...

"Ele era um personagem querido e por isso quisemos trazê-lo de volta", diz John Tobias. Entretanto, Sub-Zero volta ao Mortal Kombat sem sua marca registrada: a máscara. "Achamos que seria legal porque as pessoas começam a criar histórias em suas cabeças".

"As pessoas pensam que ele não é mais um ninja e então elas passam a imaginar os motivos que o fizeram deixar de ser um ninja", comenta Tobias. "Acho que tentamos combinar ao máximo o visual com o personagem, mas é claro que ele ainda tem seus frios poderes".

"Na antiga versão de MK III, nós não tínhamos o tiro de gelo para a frente. Nós apenas o gravamos fazendo aquele golpe", revela Ed Boon sobre o golpe de Sub-Zero. "Ele não o teria, quando estávamos testando na Diversions, local onde o jogo foi testado experimentalmente, vi muitas pessoas pedindo esse golpe".

"Nós o colocamos novamente no jogo com esse movimento e ele passou a ser o favorito de todos mais uma vez."



KITANA

A primeira coisa que você vê é um leque barulhento cortando o ar. Se você estiver consciente, se sentirá arrastado, pairando desamparadamente antes que seu "assaltante" lhe dê uma cotovelada. O azul obscuro está suspenso no ar com um pulso voando em direção ao seu crânio. Só então você percebe o quanto ela é bonita...um pouco antes de sua cabeça ser arrancada!

Na cultura oriental, os leques são considerados a marca de uma mulher séria, passiva e gentil. Nas mãos de Kitana, entretanto, eles se transformaram em uma arma e muitos inimigos de Shao Kahn já caíram em suas garras.

A beleza de Kitana é também uma arma, seu beijo ficou conhecido por encher o coração e a alma de seus inimigos com tanta intensidade que eles literalmente explodem.

Ela tem sido muito útil em sua posição como assassina profissional de Shao Khan desde que atingiu a maioridade e agora ela vem sendo escolhida a participar da competição de Kahn em Outworld.

Contudo, o destino de Kitana está mais vinculado a Outworld do que ela jamais imaginou.

Ela começou a aprender segredos enquanto estava a serviço de Shao Kahn, mistérios que Shao Kahn irá sem dúvida lastimar que ela saiba.

A posição real de Kitana é bastante merecida e a de sua irmã pode ser muito mais do que parece.

Kitana está à procura de mais informações, concentrando-se contra o poder de Shao Kahn para aprender os segredos que ele não se atreve a revelar.

Para impedir a sua investigação, ele a colocou no Mortal Kombat; se houver um fracasso, haverá sempre Mileena para substituí-la.



SCORPION

Se morrer pela segunda vez, Scorpion sabe que enfrentará uma maldição bem pior do que o inferno do qual surgiu. De qualquer forma, a idéia de uma morte impune por parte do desprezível Sub-Zero é completamente inaceitável para ele e, o ódio de Scorpion é violento o suficiente para superar a morte, como um simples mortal pode ficar contra ele?

O espírito de Scorpion retornou ao mundo dos vivos e a vingança é seu principal objetivo.

Para a sua grande missão, Scorpion vem armado com uma terrível lança e correntes. Os socos com a lança atravessam o peito de seus inimigos, espetando os seus corações, e depois com a corrente, o ninja arrasta suas vítimas "desamparadas" em direção à morte.

Ele confia nas armas pesadas, mas não apenas nelas; o ninja é bem treinado em outros métodos de ataque que inclui a arte da invisibilidade.

Sem avisar, ele aparecerá de repente atrás de seus inimigos, atacando-os sem piedade. Ai daqueles que enfrentarem a força de Scorpion, porque o fogo do inferno arde em seu corpo e, no momento da morte, esse fogo tomará conta de você.

Nas mãos de Scorpion, o Lin Kuei encontrou a morte horrível durante o Mortal Kombat original. Entretanto, a missão de morte de Scorpion é seguida de uma missão de vida, por essa razão ele mais uma vez caminha em outra existência. Em sua nova fase, ele está novamente ligado a Sub-Zero, mas esse é o irmão de Sub-Zero original e não o seu arqui-inimigo.

Ao invés de segui-lo, Scorpion agora é o protetor de Sub-Zero, e o demoníaco agente da morte fica como defensor da Terra contra as ameaças de Outworld.



SEKTOR

Sektor é o primeiro dos três protótipos de ninjas cibernéticos do Lin Kuei.

Ele (que também responde por unidade LK-979) já foi um assassino no Lin Kuei, mas cedeu voluntariamente sua mente, corpo e alma para o processo cyborg graças à imensa lealdade por seu clã.

Quando a invasão da Terra por Shao Kahn começou, o homem-máquina Sektor estava entre os sobreviventes porque ele não tinha alma.

Ele continua com seus "irmãos" assassinos em sua busca pré-programada para destruir Sub-Zero, um dos combatentes do torneio.

Os componentes tecnológicos de Sektor garantem a ele poderes muito maiores do que os de um ninja tradicional. Para começar, esse ninja cibernético deixa seu inimigo totalmente cambaleante. Seu chassi é capaz de lançar mísseis caseiros altamente avançados e, se seus sistemas internos estiverem fechados, não há escapatória, exceto para o mais habilidoso dos combatentes. Mesmo quando o ninja vermelho estiver de costas, um míssil será disparado e atingirá o seu alvo, permitindo que Sektor recupere suas forças.

Sektor também guarda uma surpresa para os adversários que cometem o erro de ficarem muito perto: uma arma mecânica que sai de trás do seu pescoço para agarrar e empurrar os inimigos com uma força e precisão sensoriais. Um outro mecanismo sai de seu tórax comprimindo os adversários e transformando-os em uma massa de sangue.

Sem alma, coração e absolutamente sem compaixão, Sektor é literalmente uma máquina mortífera, entretanto se Shao Kahn conseguir localizar o ninja, sua única esperança de sobrevivência é se rebelar contra seu próprio programa.

"Nós quisemos ter um outro tipo de ninja", comenta John Tobias, "mas não queríamos refazer um dos antigos ninjas".

"Pegamos os quadrinhos de MK II e nele vimos a possibilidade de o clã Lin Kuei estar se transformando lentamente em uma organização de alta tecnologia. Achamos que poderia ser legal se eles se desenvolvessem como ninjas humanos para substituírem os antigos... E foi assim que surgiu toda a história em torno de Sub-Zero, Cyrax e Sektor".

"Acho que ele foi influenciado no início por Boba Fett", explica Tobias. "Os robôs ninjas são os Batmen dos jogos de luta", revela Ed Boon. "O tórax é cheio de utilidades e nós queríamos que a idéia fosse: quanta coisa pode caber em seu tórax ?"



KUNG LAO

Kung Lao já foi um monge Shaolin seguindo o caminho de sua família que passou por incontáveis gerações.

Há séculos atrás, um ancestral de Kung Lao foi o primeiro homem a derrotar Shang Tsung no torneio do Mortal Kombat, fazendo com que ele seja, na atualidade, a escolha ideal para enfrentar o imperador de Outworld.

O lutador tinha suas próprias idéias. Seu antigo lar Shaolin ficou em ruínas e ele aceitou o desafio de entrar na batalha do torneio, Kung Lao ficou do lado de outros guerreiros da Terra e defendeu seu planeta dos esquemas sujos de Shao Kahn. Eles tiveram sucesso em impedir os planos dele... mas isso não foi o suficiente.

Agora Kung Lao é um entre os vários guerreiros escolhidos para defender o planeta na batalha da competição.

Seu estilo de luta permite que ele use a velocidade para ganhar vantagem em relação aos outros adversários. Ele consegue ficar invisível e reaparecer em cima de um inimigo, seus chutes no ar parecem verdadeiros trovões. Quando é encurralado, Kung Lao começa a girar com fúria produzindo ondas poderosas que acabam com os adversários mais fracos.

O chapéu que encobre o rosto de Kung Lao tem uma extremidade cortante. O guerreiro pode arremessar o objeto pesado cuidadosamente para que ele não apenas acabe com a defesa de seu adversário como também retorne fielmente para as suas mãos.

A velocidade de Kung Lao permite que ele se defenda de muitos golpes, ele pega os adversários no ar e os leva para o chão com um golpe incrivelmente rápido.

Ele também é mestre de uma combinação de seis golpes mortais capaz de destruir um adversário e acabar com qualquer reserva que ele possa estar guardando.

O espírito guerreiro de Kung Lao é muito parecido com o de seu ancestral que derrotou Shang Tsung séculos atrás, e isso ajudará Shao Kahn.

"Inicialmente", comenta John Tobias, "eu gostava da maneira como o capitão América arremessava seu escudo e o pegava quando ele voltava. É daí que eu acho que veio o seu chapéu. Também veio de um antigo filme de James Bond (Goldfinger) em que um grande cara japonês atirava seu pequeno chapéu, isso foi legal".

"A nossa intenção, continua ele, era deixar seu visual ligeiro, ele sempre tem sido um tipo magro e muito rápido - o chapéu com navalhas afiadas o ajudaram a ser assim, esse chapéu é afiado, mas de qualquer forma ele consegue dominá-lo".

"Kung Lao é um dos caras mais fortes do segundo jogo", diz Boon, "por isso não quisemos colocar mais coisas nele porque ele era um personagem muito bem cotado. Ele foi um dos personagens que menos mudou, e o motivo foi não consertar algo que não estava destruído e também não desequilibrar o jogo. Ele foi realmente um dos favoritos que trouxemos de volta".



GAMERS
Collection



SUB ZERO

GAMERS
Collection

K
U
N
G
L
A
O



GAMERS
Collection

INDICE

ULTIMATE
MORTAL KOMBAT

GAMERS
Collection



S
C
O
R
P
I
O
N

KUNG LAO

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Hat Throw: $\leftarrow\rightarrow$ +SB

Flying Kick: \downarrow +CA (no ar)

Spin: $\rightarrow\downarrow\rightarrow$ +RN repetidamente

Teleport: $\downarrow\uparrow$

Fatality 1: RN, BL, RN, BL, \downarrow

Fatality 2: $\rightarrow\rightarrow\leftarrow\downarrow$ +SA (de média distância)

Friendship: RN, SB, RN, CB

Babality: $\downarrow\rightarrow\rightarrow$ +SA

Stage Fatality: $\downarrow\downarrow\rightarrow\rightarrow$ +CB

Combo 1: SA, \downarrow +SB, \downarrow +SB, \downarrow +SB

Combo 2: CA, \leftarrow +CA, \leftarrow +CA



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN

13

SUB ZERO

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Freeze: $\downarrow\rightarrow$ +SB

Ice Shower: $\downarrow\rightarrow$ +SA

Ice Clone: $\downarrow\leftarrow$ +SB

Slide: \leftarrow +SB+BL+CB

Fatality 1 (de perto): BL, BL, RN, BL, RN, BL, RN

Fatality 2 (meia tela): $\leftarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow$ +RN

Animality (de perto): segure BL, $\rightarrow\uparrow\uparrow$

Friendship: CB, RN, RN, \uparrow

Babality: $\downarrow\leftarrow\leftarrow$ +CA

Stage Fatality: $\leftarrow\downarrow\rightarrow\rightarrow$ +CA

Combo 1: SA, SA, SB, CB, CA, \leftarrow +CA

Combo 2: CA, CA, \leftarrow +CA

Combo 3: SA, SA, CB, CA, \leftarrow +CA



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN

21

SMOKE

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Harpoon: $\leftarrow\leftarrow$ +SB

Teleport Uppercut (pode ser feito no ar): $\rightarrow\rightarrow$ +CB

Invisibility: segure BL, $\uparrow\uparrow$ +RN (repita para reaparecer)

Throw (no ar): BL

Fatality 1: segure BL, $\uparrow\uparrow\rightarrow\downarrow$

Fatality 2 (média distância): segure RN+BL, $\downarrow\downarrow\rightarrow\uparrow$

Animality (longe): $\downarrow\rightarrow\rightarrow$ +CB

Friendship (de longe): RN, RN, RN, CA

Babality: $\downarrow\downarrow\leftarrow\leftarrow$ +CA

Stage Fatality: $\rightarrow\rightarrow\downarrow$ +CB

Combo: SA, SA, CB, CA, SB



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN

15

ÍNDICE MORTAL

- | | |
|-----------------|-------------------------|
| 1- LOGOTIPO | 14- KANO |
| 2- ÍNDICE | 15- SMOKE |
| 3- KITANA | 16- NIGHT WOLF |
| 4- JADE | 17- LIU KANG |
| 5- REPTILE | 18- CLASSIC SUB
ZERO |
| 6- SHEEVA | 19- SEKTOR |
| 7- CYRAX | 20- KABAL |
| 8- SCORPION | 21- SUB ZERO |
| 9- ERMAC | 22- SONYA |
| 10- JAX | 23- MILEENA |
| 11- HUMAN SMOKE | 24- SINDEL |
| 12- STRYKER | 25- SHANG TSUNG |
| 13- KUNG LAO | 26- ESPECIAL MORTAL |



EDITORA ESCALA

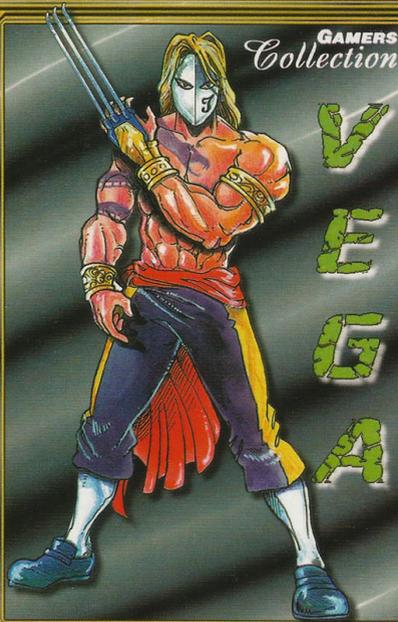


2

GAMERS
Collection



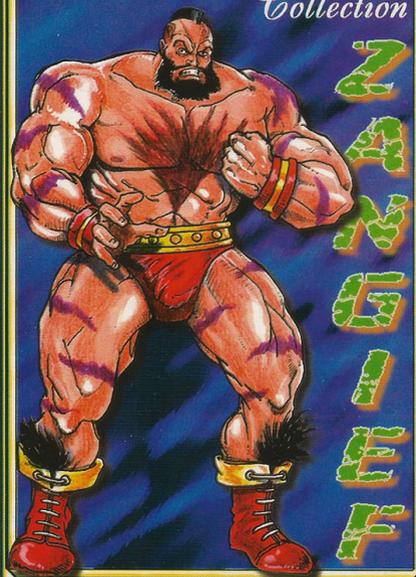
GAMERS
Collection



GAMERS
Collection



GAMERS
Collection



VEGA

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Flying Slash: ↓ 2s, ↑ + chute

Flying Throw: ↓ 2s, ↑ + chute e ← + soco
próximo ao adversário

Rolling Dodge: ← 2s, → + soco

Claw Thrust: ↓ 2s, ↑ + soco

Super: ↙ 2s, ↘ ↖ ↗ + chute

3



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



T. HAWK

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Storm Hammer: 360° no sentido anti-horário +
soco

The Hawk: 3 socos durante o salto

Thunder Strike: → ↓ ↘ + soco

Super: 2X 360° + soco

19



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



ZANGIEF

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Tornado: 3 botões de soco ou chute juntos
(pode andar durante o golpe)

Pile Driver: 360° + soco (perto)

Siberian Suplex: 360° + chute (perto)

Siberian Bear Crusher: 360° + chute (longe)

Super: 2x 360° + soco

16



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



SAGAT

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Tiger Upper: ↓ ↘ → + soco

Tiger Lower: ↓ ↘ → + chute

Tiger Uppercut: → ↓ ↘ + soco

Tiger Knee: ↙ 2s, ↖ + chute

Super: → ↓ ↘ → ↓ ↘ + soco

15



EDITORA ESCALA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



KITANA

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Fan Slice: ←+SA

Fan Lift: ←←←+SA

Fan Throw: →→+SA+CB

Square Wave Punch: ↓←+SA

Fatality 1 (de perto): RN, RN, BL, BL, CB

Fatality 2 (de perto): ←↓→→+CA

Animality (entre perto e média distância):

↓↓↓↓+RN

Friendship: ↓←→→+SB

Babality: →→↓→+CA

Stage Fatality: →↓↓+CB

Combo 1: SA, SA, ←+SB, →+SA

Combo 2: SA, SA, ←+SA, →+SA

Combo 3: CA, CA, CB, ←+CA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



SINDEL

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Fireball: →→+SB

Fireball (no ar): ↓→+CB

Fly: ←←→+CA

Scream: →→→+SA

Fatality 1 (média distância): RN, RN, BL, RN, BL

Fatality 2 (de perto): RN, RN, BL, BL, RN, BL

Animality (qualquer distância): →→↑+SA

Friendship: RN, RN, RN, RN, RN, ↑

Babality: RN, RN, RN, ↑

Stage Fatality: ↓↓↓+SB

Combo 1: CA, SA, SA, SB, CA

Combo 2: SA, SA, ←+SB, ←+CA

Combo 3: CA, CA, ←+SA, →+SA

Combo 4: CA, CA, CB, ←+CA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



SCORPION

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Spear: ←←+SB

Teleport Punch: ↓←+SA

Throw (no ar): BL

Fatality 1 (distância de 1 pulo): ↓↓↑+CA

Fatality 2 (média distância): →→↓↑+RN

Animality (de perto): →↑↑+CA

Friendship (de perto): ←→←+CB

Babality: ↓←←→+SA

Stage Fatality: →↑↑+SB

Combo 1: SA, SA, CA, ←+CA

Combo 2: SA, SA, ↑+SB

Combo 3: CA, CA, CB, CB

Combo 4: SA, SA, CA, ←+CA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



SEKTOR

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Teleport Uppercut (pode ser feito no ar): →→+CB

Missile: ←→+SB

Homing Missile: →↓←+SA

Fatality 1 (média distância): SB, RN, RN, BL

Fatality 2 (meia tela): →→←+BL

Animality (de perto): segure BL, →→↓↑

Friendship (meia tela): RN, RN, RN, RN, ↓

Babality: ←↓↓+CA

Stage Fatality: RN, RN, RN, ↓

Combo 1: SA, SA, CA, CA, ←+CA

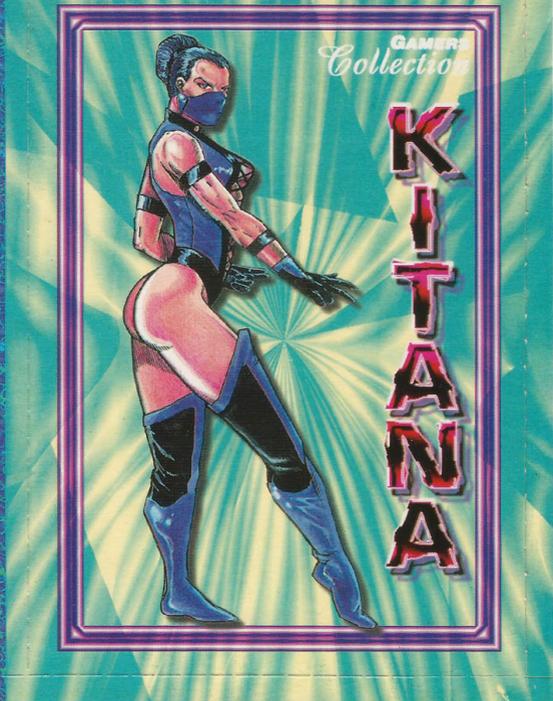
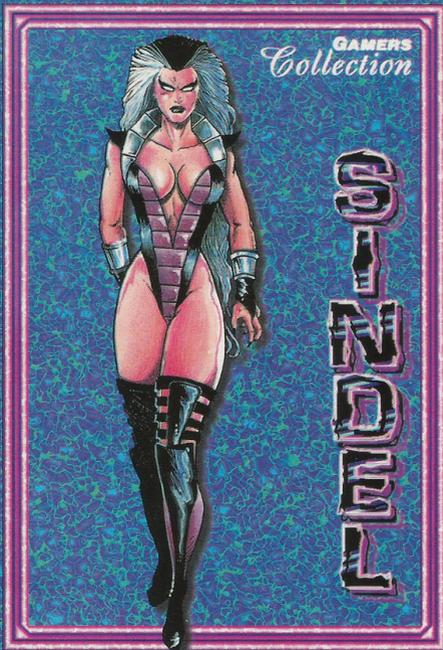
Combo 2: SA, SA, CA, CA, ←+CA

Combo 3: SA, SA, ↓+SA



ILUSTRAÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN





CHUN LI

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Lightning Kick: chute rapidamente

Spinning Bird Kick: ↓ 2s, ↑ + chute

Head Stomp: ↓ + chute médio durante o salto

Air Throw: soco médio durante salto com adversário

Kikouken: ← 2s, → + soco

Super: ← 2s, → ← + chute



ILUSTRÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



RYU

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Fire Hadouken: ← ↙ ↓ ↘ → + soco

Hadouken: ↓ ↘ → + soco

Tatsumaki Sempukyaku: ↓ ← ← + chute (pode ser feito no ar)

Shoryuken: → ↓ ↘ + soco

Super: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco



ILUSTRÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN



ÍNDICE STREET

- | | |
|-------------|---------------------|
| 1- LOGOTIPO | 11- DHALSIM |
| 2- ÍNDICE | 12- RYU |
| 3- VEGA | 13- DEE JAY |
| 4- E. HONDA | 14- GUILLE |
| 5- CAMMY | 15- SAGAT |
| 6- KEN | 16- ZANGIEF |
| 7- M. BISON | 17- AKUMA |
| 8- BLANKA | 18- FEI LONG |
| 9- BALROG | 19- T. HAWK |
| 10- CHUN LI | 20- ESPECIAL STREET |



BLANKA

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Golpes

Cannon Ball: ← 2s, → + soco

Electricity: soco rapidamente

Vertical Cannon Ball: ↓ 2s, ↑ + chute

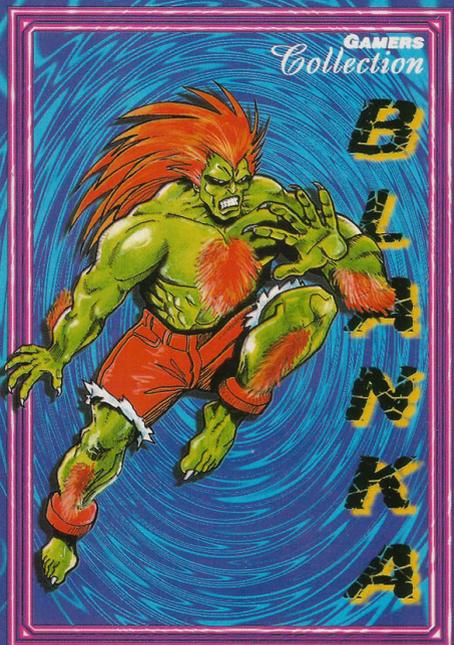
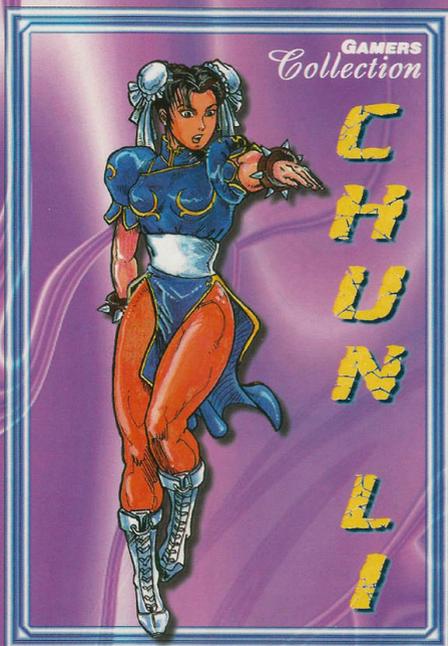
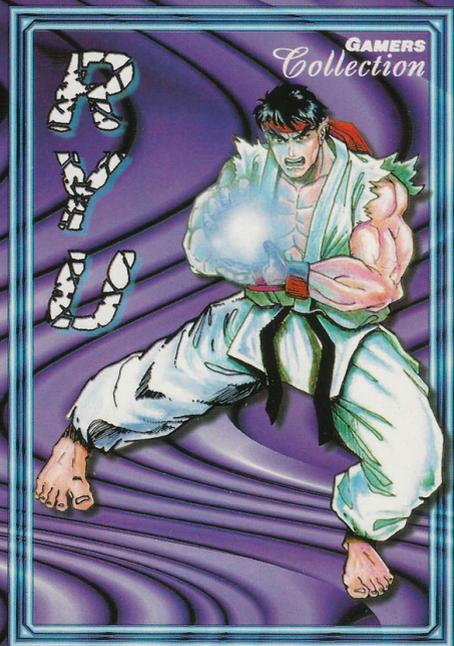
Back Step Rolling: ← 2s, → + chute

Super: ← 2s, → ← + soco



ILUSTRÇÃO:
ROGÉRIO FANTIN





GAMERS
Collection



ULTIMATE
MORTAL KOMBAT 3

SINDEL

Há muitas gerações, antes de seu poder crescer para formar um Reino, Shao Kahn comandou Outworld com sua rainha. Seu nome era Sindel, e seu coração era tão negro quanto ele mesmo. Se uma terrível criatura tem emoções, então podemos dizer que Shao Kahn se apaixonou por ela. Porém, com sua morte repentina, ele ficou apavorado.

Logo depois, o poderoso Kahn instituiu um plano que se realizaria 10.000 anos mais tarde. Os malvados "Sacerdotes das Sombras" de Shao Kahn, junto com o feiticeiro Shang Tsung, fizeram uma fabulosa mágica para que um dia o espírito de Sindel renascesse no reino da Terra.

Depois de 10.000 anos esperando que a rainha voltasse para ele, os esforços de Kahn se concentraram em conquistar a Terra a tempo de presentear a noiva, como se fosse um buquê. Infelizmente, ele não conseguiu realizar essa grande tarefa, mas o renascimento de Sindel na Terra permitiu que ele atravessasse outras dimensões e explorasse o Reino como se fosse dele.

O terrível e enfraquecedor grito de Sindel apenas estimula a sua confiança, seus poderes são tão grandes que ela é capaz de ficar flutuando e tratando com sarcasmo seus adversários até que eles se entreguem. Quando seu inimigo é transportado pelo ar, ela salta em sua direção como uma aranha em uma teia, ou solta uma bola de fogo para jogá-lo ao chão.

Sindel está tão envolvida com o mal que até seus cabelos agem como uma arma, sacudindo o pescoço, sua cabeleira sai de sua cabeça para quebrar os inimigos com o impacto de um bastão.

A cada vitória, as malvadezas de Sindel se intensificam e, talvez isso a torne mais forte que Shao Kahn. Esse será um verdadeiro teste para o amor da dupla, ou pelo poder.

"Sindel é uma espécie de centro da parte três", fala John Tobias. "Nós estávamos tentando achar a razão de Shao Kahn querer tomar conta da Terra e pensamos: Que tal uma rainha de Outworld?"

"Você descobre no final do jogo que Sindel é a mãe de Kitana", acrescenta Tobias. "Por existirem muitos personagens, o Mortal Kombat se transformou em uma grande novela. Cada personagem tem sua própria história, e nós tentamos entrelaçá-los onde conseguimos. É aí que Sindel tem ligação com Kitana".

"Tentamos deixar seu visual bem malvado, e ela foi influenciada por "A noiva de Frankenstein". Os cabelos longos nós vimos em algum filme de artes marciais de Hong Kong, não me lembro em qual, mas era o de um velho que tinha cabelos longos que giravam e pegavam as coisas, isso permitiu várias coisas com os fatalities".

"Com Sindel, queríamos alguém que pudesse voar, ela parecia grotesca fazendo isso também, como uma bruxa", fala Boon.



A SAGA DE STREET FIGHTER



A história de Street Fighter confunde-se com a própria história dos video games, que teve seu início mais remoto com o Telejogo, o Intelevison e posteriormente com aquele que virou o rei dos video games dos velhos tempos, o Atari, porém sem o sucesso estrondoso e uma tendência mundial como hoje.

Tudo começou há quase dez anos no Japão, em 1987 e depois se espalhou pelo mundo todo, em todos os fliperamas - STREET FIGHTER - um jogo de luta diferente de tudo o que havia na indústria dos arcades.

Os gráficos eram espantosos, pois estavam muito acima dos padrões da época, os movimentos do jogo eram impressionantes e o controle era feito através de joysticks com seis botões, isso quando o pessoal dos arcades mal dominava as máquinas de três botões. Suspeita-se que esse pode ter sido o verdadeiro motivo do jogo não ter feito sucesso no ano de seu lançamento, mesmo assim, a história do lutador que viajava o mundo tentando provar ser o melhor (Ryu), ficou na mente do pessoal fã dos arcades.

Em 88, Street Fighter ganhava uma versão para computadores pessoais, como IBM/PC, Atari ST, Commodore e Amiga. Em se tratando de video game, o PC Engine/turbo Grafx - 16 CD, foi o primeiro a experimentar o novo jogo, que foi lançado pela Hudson Soft. O Nintendinho também teve a sua versão, o Fighting Street 2010. No entanto, o título tinha pouco a ver com o primeiro jogo de Ryu, pois trazia cyborgs que destruíam monstros inocentes pelo cosmo. A única ligação que existia, era o personagem Ken, que aparecia como cyborg.



Foi em 1991 onde o mito Street Fighter se iniciou com o aparecimento de Street Fighter II The World Warrior, reformulando totalmente a indústria de arcades. A primeira versão colocava à disposição dos jogadores oito personagens e uma infinidade de movimentos especiais para aquela época, Street Fighter levou jovens do mundo inteiro a descobrir "este" ou "aquele" golpe. Até então ninguém sabia o que era Hadouken ou Shoryuken, que hoje estão presentes em 99,9% dos jogos de luta, sejam eles quais forem, depois de Street Fighter.

Após um ano na lista dos mais jogados, entra em cena Street Fighter II Champion Edition, o primeiro jogo a ter um upgrade para fliperama, que foi lançado devido a insistência dos "gamemaníacos" em lutar com os chefes Balrog, Sagat, Vega e M. Bison ou jogar com dois lutadores iguais.

Mais ou menos na mesma época, a Capcom dá o passo definitivo para a popularização da marca





Street Fighter, lançando "Street Fighter II - The World Warrior" para o console mais popular do Japão naquele momento, o Super Famicom, que nos Estados Unidos e Brasil é o Super Nintendo. Este foi o primeiro cartucho de 16 Mega lançado para video games, mais um pioneirismo de Street Fighter, que bateu todos os recordes de venda no mundo, consagrando seus criadores. Tempos depois, a mesma versão foi lançada para computadores sem tanto sucesso.

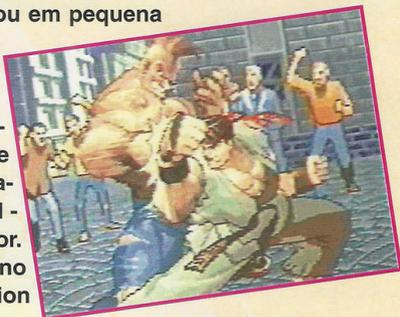
Em 1992, as fábricas de Taiwan inundaram os fliperamas e consoles caseiros com cópias piratas de "Street". Algumas traziam a possibilidade de executar várias magias ao

mesmo tempo, tanto no chão como no ar, numa velocidade fora do comum. Isso atraiu muitos jogadores que sabiam tudo sobre a máquina da Capcom.

Para tentar acabar de uma vez com a pirataria, a Capcom lançou sua própria versão de velocidade turbo e golpes novos em "Street Fighter II - Turbo Hyper Fighting", que fez muito sucesso nos Estados Unidos e no Japão, mas que chegou em pequena escala ao Brasil.

Outra "bomba"! Em 1993 aparecem versões especiais para consoles diferentes.

No caso do PC Engine, por exemplo, saiu "Street Fighter II Champion Edition", porém somente no Japão, esse foi o primeiro jogo em cartão, de 20 Mega (mais uma inovação). Na praia do Super Nintendo ancorou Street Fighter II - Turbo Hyper Fighting, repetindo o sucesso de seu antecessor. Quase simultaneamente, marcando a entrada da Capcom no sistema Sega, foi lançado Street Fighter II - Special Champion Edition.



Como se não bastasse, a Capcom resolveu criar mais algumas novidades, mudando o visual do jogo, remixando as músicas e colocando quatro novos lutadores: Dee Jay, Cammy, Fei Long e T. Hawk. Super Street Fighter II tornou-se para os brasileiros o marco da entrada da Capcom em nosso território como Romstar do Brasil.

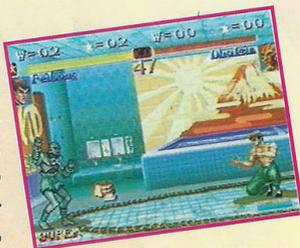
No início de 95 foi lançada a quinta versão da série, com o número dois no meio: Super Street Fighter II Turbo, que trouxe de volta a velocidade, freada no jogo anterior. Além de uma nova carga de golpes, Super Street Fighter II Turbo veio com Akuma - o chefe escondido.

Em julho de 94, o novo jogo surge em versão caseira para Super Nes e Mega Drive. Este lançamento coincide no Japão com o lançamento de um filme de animação, também de Street Fighter. No final do ano, foi lançado para 3DO (32 bits).

Já em 95, houve uma virada na história do game com o filme Street

Fighter Movie. Por ter sido financiado pela Capcom, nada como uma nova versão, com os atores digitalizados, estilo Mortal Kombat.

Depois do lançamento de "Street Fighter The Movie" para Sega Saturn, foi lançado Street Fighter Zero para arcade, Playstation e Sega Saturn, trazendo inimigos do primeiro jogo como Adon e Birdie. Na próxima edição tem mais história, até...



SAGAT

Tailandês e lutador de kickbox, Sagat foi derrotado no final de Street Fighter I. Além de sua derrota, ficou também com uma cicatriz no peito deixada por um shouryuken de Ryu. Sagat não admite ter perdido para o jovem carateca, por algumas vezes chega a pensar que tudo não passou de um sonho, mas basta ele olhar para o seu próprio peito, que a enorme cicatriz o traz imediatamente de volta à realidade..



M. Bison ao perceber todo o ódio que Sagat sente por Ryu, aproveitou-se da situação e o contratou para a organização. O lutador tem em seu rosto um negro tapa-olho. Seu olho foi arrancado em uma luta pelo pai de Dan Hibiki (que só veio aparecer como personagem secreto em Street Fighter Alpha, e selecionável em Street



Fighter Alpha 2), que morreu no combate.

VEGA



Além de toureiro, ele é um ninja, isto significa que para um adversário derrotá-lo deve estar bem preparado e disposto a suar muito. Esse galã espanhol é um dos escolhidos de Bison, ele possui um estilo de luta bem atraente, com movimentos rápidos demonstrando muita agilidade. Em alguns momentos durante a luta ele parece voar. Com sua garra metálica em ação, todo cuidado é pouco, ele gira numa espécie de cambalhota e arranha com fúria seus adversários. Vega não está presente em Street Fighter I, ele aparece em

Street Fighter II como um dos chefes. Em Street Fighter II Champion Edition ele se torna um personagem selecionável; na versão seguinte, o Street Fighter II Turbo, uma pequena surpresa: durante o combate, se atingido por muitos golpes em seqüência, ele perde a garra. Já em Super Street Fighter II, ele ganha o seu super combo. Ressurge em Street Fighter The Movie e Interactive Movie para Sega Saturn e Playstation.



ZANGIEF



"A montanha humana", seus músculos são comparados a rochas. Praticante de luta-livre russa, por não ter lutadores fortes o bastante, luta com ursos em seu país. Apesar de um pouco lento, seus golpes não são moleza. Com pilões, giratórias de braços e arremessos, ele deixa os oponentes fora do ar, sem contar que uma pancada dele tira qualquer um de sintonia. Este lutador entra no campeonato pela honra da Rússia e para mostrar sua superioridade sobre os oponentes mais fracos. Seu visual é bem exótico, usa botas, munhequeiras e um short bem pequeno, todos esses com as cores da bandeira russa vermelha e amarela. Com "tanta roupa", seus músculos ficam à mostra; seu cabelo

estilo moicano e uma barba impositora são sua marca registrada. Zangief aparece em Street Fighter II. Nas versões seguintes houveram algumas modificações: em Street Fighter II Champion Edition ele volta melhor; na versão seguinte, a Super Street Fighter II, o russo vem mais rápido e seus golpes mais precisos; em Super Street Fighter II Turbo ganha o super combo; não está presente em Street Fighter Zero; retorna em Street Fighter Zero 2 com um novo visual e mais forte e está presente também em Street Fighter The Movie e Real Battle on Film.



T. HAWK



É o último sobrevivente da sua tribo, arrasada pela Shadaloo a mando de M. Bison.

T. Hawk acredita que cara-pálida bom é cara-pálida morto e segue atrás do "Senhor das Drogas". Seu estilo de luta é muito semelhante ao de Zangief,

essa comparação é feita devido aos "agarrões" que ambos dão em seus adversários. Um de seus golpes é uma espécie de pilão, onde pega o adversário, dá um salto girando e cai junto batendo a cabeça do oponente no chão. Por falar em cabeça, esse índio é muito cabeça dura, pois cabeçada é sua marca registrada. Ele dá um salto em diagonal acertando o adversário com a cabeça na subida ou na descida. T. Hawk surge em Super Street Fighter e está também em Super Street Fighter II Turbo.



RYU



Ele é o grande campeão do Street Fighter. Japonês, praticante de karatê Shotokan, Ryu luta não por orgulho ou glória, mas para se testar. E para isso utiliza os lutadores do Street Fighter, explodindo em cima deles além de socos, chutes e voadoras,



hadoukens, shouryukens e giratórias arrasadoras. Em todas as versões seus golpes são basicamente os mesmos, o que muda é apenas a intensidade deles. Ryu é considerado o herói da história e o único com presença garantida em qualquer jogo com o nome Street Fighter, aliás, ele muito provavelmente é o lutador mais conhecido no mundo das lutas em video game.

CHUN-LI

Esta é uma exímia lutadora de kung fu, treinada pelo pai, um policial de Hong Kong, cidade onde moravam. Este, ao investigar a Shadaloo, se dá mal e é assassinado. Injuriada, Chun-Li entra na Interpol para acabar com a Shadaloo e com o homem que matou seu pai: M. Bison. Os golpes dessa lutadora são bem originais, ela tem uma voadora giratória (de ponta cabeça), um salto muito alto e ágil que, ao descer pisa na cabeça do adversário; quando o oponente se descuida, ela o arremessa com uma força e rapidez impressionantes.



Apesar de bonita e delicada não é qualquer um que se atre-



ve a desafiá-la. Chun-Li surge em Street Fighter II; em Street Fighter II Turbo ela ganha uma magia; em Super Street Fighter, vem com um visual novo; seu super combo aparece em Super Street Fighter II; em Street Fighter Zero 1 e 2 ela vem com um visual mais comportado. Está presente em todas as versões depois de Street Fighter II (com exceção do novíssimo Street Fighter III).



BLANKA



Com a aparência de um monstro, ele põe medo em seus adversários mesmo antes de iniciar a luta. Mas sua aparência mais do que bestial pode ser justificada: ele foi parar na Amazônia depois de um desastre de avião e sofreu mutações ao ser atingido por raios numa tempestade. O brasileiro da história é capaz de dar choques verdadeiramente traumatizantes em seus oponentes. Grande, verde e

com cabelos vermelhos, esse "ser" tem golpes muito fortes e agressivos, como um abraço que ele dá nos adversários, imobilizando-os e com várias mordidas suga-lhes o sangue pela cabeça.

Outro golpe marcante é

quando ele gira pelo ar transformando-se numa bola que atinge com um impacto brutal o inimigo. Esse lutador surge em Street Fighter II; na versão Street Fighter Champion Edition ele ganha novas cores; quando chega Street Fighter

II Turbo, Blanka vem com Air ball (um novo golpe); seu super combo aparece em Super Street Fighter II Turbo. Retorna em Street Fighter The Movie e Real Battle on Film. Agora, o impressionante mesmo é o cenário deste brasileiro, olha a idéia que o pessoal tem do Brasil lá fora !!!





NÃO PERCA



NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Nº 2 DE 5

GAMERS
Collection

MAIS 16 CARDS EXCLUSIVOS PARA SUA COLEÇÃO

E MAIS... A HISTÓRIA E OS GOLPES DE KILLER INSTINCT E MORTAL KOMBAT

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

KILLER INSTINCT

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

E KILLER INSTINCT

Aumente sua coleção com mais 16 cards incríveis

PROGAMES

Toda vez que você pensar em diversão, lazer ou presentes, passe em uma loja **PROGAMES**, e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também

MAGIC

*The Gathering e CD ROM * para PC



Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado **PROGAMES**.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444



CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel.: (011) 3641-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 3641-0444
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 201-1111
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 3641-0444
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-1111
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 3641-0444
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1111
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel.: (011) 536-0522
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Ararituaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Achemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAÍATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS
CAMPUBI - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
ITÚ - R. Santa Rita, 1104 - Centro - Tel.: (019) 7822-8088
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160-L. 130 - Tel.: (035) 421-7693

BELO HORIZONTE - R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CASCADEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420

CURITIBA

BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235

JUVEVÉ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008

ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

ILHADO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043

BONSUCCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251

NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE

HIGIENÓPOLIS - Av. Plínio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS

TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE

ARACAJU

SÃO JOSÉ - Av. Barão do Marum, 943 - Tel.: (079) 213-0699

* Não disponível em algumas de nossas lojas