

TEKKEN 3

GAMERS SÉRIES

ANO 1 - Nº 06 - R\$ 2,50



NÃO DEIXE DE CONFERIR
OS GOLPES E COMBOS
QUE FALTAVAM PARA VOCÊ
DESTRUIR NOS ARCADES

SUPER
PÔSTER

3 DE 3





EDITORIAL

Nas edições passadas (Gamers Séries 04 e 05), você conferiu os golpes para os 10 personagens principais do game, foram 910 golpes super detalhados pra ninguém botar defeito. Só que a Namco preparou surpresas para Tekken 3, as máquinas começam a liberar personagens secretos com o tempo. Até agora são 18 personagens no total: os 10 normais e mais 8 secretos: Kuma/Panda, Julia Chang, Gun Jack, Brian Fury, Heihachi, Ogre I, Ogre II, Anna Williams e Mokujin. Kuma é o ursão inimigo de Paul, Julia Chang é irmã de Michelle, Gun Jack é a nova versão de Jack, Brian Fury é um cara com uma cicatriz no rosto, Heihachi é o penúltimo chefe do game, Ogre I é o último chefe, Ogre II é a versão mutante mais poderosa de Ogre I, Anna Williams é a irmã de Nina e Mokujin é um boneco muito estranho. Anna usa os mesmos golpes de sua irmã, que você confere na edição passada e Mokujin imita todos os outros lutadores, veja a posição dele no início da luta para saber qual lutador ele vai imitar e então use os golpes para este personagem que ele imita. Agora confira mais 246 golpes para os personagens secretos, totalizando 1156 golpes para Tekken 3 em 3 edições, inclusive os secretos, pra não deixar você na mão. Se você pegou o bonde andando e está boiando nas ideias, confira nas Gamers Séries 04 e 05 as definições e manhas para fazer os golpes. Até a próxima!

A HISTÓRIA

Heihachi e Kazuya, pai e filho, travaram uma batalha até a morte em Tekken 2, para decidir quem ficaria com a Mishima Zaibatsu, uma corporação, império financeiro da família Mishima. Heihachi venceu a batalha e jogou Kazuya na cratera de um vulcão. Os planos de Heihachi era de promover a paz mundial, mas insatisfeito, agora ele planeja dominar o mundo. Jun Kazama venceu o torneio King of Iron Fist 2 (em Tekken 2), mas ficou grávida de Kazuya Mishima, antes da morte dele. Jun dá a luz ao bebê, Jin Kazama. Quinze anos mais tarde, o grupo "Tekken Forces", comandado por Heihachi, encontra vestígios de um deus da luta em escavações na América Central. Heihachi imediatamente parte para o local em seu jato particular, mas só encontra corpos mutilados, então ele pensa: "Que tipo de ser poderia fazer uma coisa dessas? Sob meu controle, talvez eu possa dominar o mundo!". Nas semanas seguintes, mestres em artes marciais de todas as partes do mundo começam a desaparecer misteriosamente, sem deixar vestígios. Jin Kazama, agora com 15 anos, vive em paz com sua mãe nas montanhas. Jun pressente um perigo e diz para Jin que algo está em busca de suas vidas. Jun conta para seu filho a história de seu pai, seu avô e a lenda de Tekken e diz que se algo acontecer, que Jin procure Heihachi. E Jun estava certa, o Deus da Luta vai para as montanhas e logo encontra o que estava procurando. O cara é um ser não-humano super poderoso praticamente invencível e as últimas palavras que Jin Kazama escuta antes de perder a consciência foram as de sua mãe gritando: "Corra, corra para bem longe!". O brilho do sol da manhã acorda Jin. A casa e tudo ao seu redor está completamente destruído, Jin procura desesperadamente por sua mãe, mas ela desapareceu. Seguindo o pedido de Jun, o garoto parte à procura de Heihachi Mishima. Ao ouvir a história de seu neto, Heihachi explica que o Deus da Luta está atrás de almas fortes, dos maiores mestres de todos os estilos de luta, para se tornar cada vez mais poderoso. Jin pede que Heihachi ensine como derrotar o Deus da luta, ele planeja um dia organizar o torneio "The King of Iron Fist 3" para atrair o Deus da luta, onde os melhores lutadores do mundo se reuniram para decidir quem é o melhor. Após 4 anos de treino com Heihachi, Jin Kazama, agora com 19 anos, se prepara para o encontro com o destino, o torneio está para começar...

O ESQUEMA DOS GOLPES

Agora que você já entende como os golpes de Tekken 3 funcionam e já está acostumado com nosso sistema de golpes, há mais um detalhe que trazemos para aprofundar ainda mais a sua técnica em Tekken 3. Hwoarang por exemplo, luta em posições diferentes e tem golpes diferentes para cada posição. Com SE+SD ele muda a posição dos ombros, com CE+CD ele muda a posição dos pés. Por isso fizemos legendas especiais para facilitar sua vida. Lei Wulong também tem várias posições diferentes e ainda tem golpes especiais no chão. Então, onde está Posição com o pé direito à frente, nos golpes de Hwoarang por exemplo, são os golpes que você deve fazer apenas se o personagem estiver nesta posição indicada. Qualquer outra dúvida para executar os golpes, confira o bloco "Entenda melhor os golpes" no primeiro número do Gamers Séries Tekken.



PROGAMES

GAMERS é uma publicação mensal da EDITORA ESCALA LTDA, Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP - Fones: (011) 266-3166/265-1127, DIRETOR PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi - DIRETOR COMERCIAL: Alvaro Mattar - GERENTE ADMINISTRATIVO: Nilson Luiz Festa - GERENTE GRÁFICO: Jamil de Almeida - ASSISTENTES DE DIRETORIA: Vera Lúcia P. de Moraes, Antônio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino, em parceria com a rede PROGAMES - Consultores: Ivan Battesini, Marco Aurélio T. Saito, Francisco Motta, Tarcísio Motta, Donizete de Paula - Redatores: Fabio Santana de Souza, Rômulo M. S. Gentil - Jogos: Rômulo M. S. Gentil, Willian da Costa, Homero Letonai - Direção de Arte e Diagramação: Walquiria Panicacci - Editor de Arte: Fabio Santana de Souza - Revisão: Ivani Battesini - Ilustrações: Héctor Gomez - Bureau: UNIGRAPH - Distribuição: DINAP - ISSN 1413-3652

Legenda de Golpes

→ = direcionar na direção indicada
 ↘ = segurar o direcional na direção indicada
 SE = Soco Esquerdo
 SD = Soco Direito
 CE = Chute Esquerdo
 CD = Chute Direito
 a (após o comando) = indica que é um golpe alto
 m (após o comando) = indica que é um golpe médio
 b (após o comando) = indica que é um golpe baixo
 A (após o comando) = indica que é um golpe alto e acerta o inimigo caído
 M (após o comando) = indica que é um golpe médio e acerta o inimigo caído
 B (após o comando) = indica que é um golpe baixo e acerta o inimigo caído
 ! (após o comando) = indica que é um golpe indefensável
 ! (após o comando) = indica que é um golpe indefensável e acerta o inimigo caído
 N = o direcional deve estar em posição neutra (nenhuma direção pressionada)
 EL = Esquiva Lateral

CT (após o nome do golpe) = o golpe deve ser executado com o seu personagem de costas para o inimigo
 F (após o comando de um arremesso) = o arremesso deve ser executado com o oponente de frente para o seu personagem
 T (após o comando de um arremesso) = o arremesso deve ser executado com o oponente de costas para o seu personagem
 C (após o comando de um arremesso) = o arremesso deve ser executado com o oponente no chão
 A (após o comando de um arremesso) = o arremesso deve ser executado enquanto o oponente está agachado
 D (após o comando de um arremesso) = o arremesso deve ser executado com seu personagem do lado direito do oponente
 E (após o comando de um arremesso) = o arremesso deve ser executado com seu personagem do lado esquerdo do oponente
 link (após o comando de um arremesso) = indica que o arremesso faz parte de um combo, ou seja, deve ser feito após um outro arremesso que inicia a sequência
 %XX% (após o comando de um arremesso) = indica o comando para escapar do arremesso



KUMA/PANDA

Golpes Especiais

Master's Uppercut: →→+SD (M)
Panda Crush: ↗+CE+CD (M)
Bloody Claws (depois de Panda Crush), SE,SD,SE,SD (bbbb)
Uppercut-Terrible Claw: SE,SD levantando-se (mm)
Punch-Elbow-Uppercut: SD,SE,SD (hmm)
Megaton Claw: ←↙↓↘+SD

(m)
Lunging Side Kick: CE durante a corrida (m)
Uppercut Rush: ↘ + SE, SD, SE, SD (mmmm)
Bear Rush: ↘+SE,SD (mm)
Uppercut Finish: (depois de Bear Rush): SE (m)
High Finish (depois de Bear Rush): →+SE (h)
Low Finish (depois de Bear Rush): ↓+SE (B)
Bear Scissors: →→+SE+SD (a)
Knuckle, Uppercut: SE + SD, SE + SD (Mm)
Uppercut, Knuckle: levantando-se, SE+SD,SE+SD (mM)
Sit Down: ↓+CE+CD
Bloody Claws (depois de Sit Down): SE,SD,SE,SD (bbbb)
Punch Combo: SE,SE,SE (hhm)
Heaven Cannon Combo:

→+SE,SE,SE (mMM)
Low Rush Combo: agachado, ↓+SE, SE,SE,SD,SE (BBmmB)
Wild Swing: agachado, ↘+SE, SD, SE, SD (mmmh)
Dancing Taunt: SE+CE+CD
Terrible Claws: ←+SE+SD (!)
Rolling Bear (após Terrible Claws): 360° (M)
Bear Gas: ←←+SD+CE+CD (!)

Arremessos

Rabid Bear: SE+CE (F)
Double Backbreaker: SD+CD (F)
Stoneheas: →→+SE+CD (F)
Circus Roll: → ↘ ↓ ↙ ← → + SE + SD (F)
Mauling Bear: [SE+CE ou SD+CD] (T)
Swinging Punishment: [SE+CE ou SD+CD] (E)
Big Bear Drop: [SE+CE ou SD+CD] (D)



BRIAN FURY

Golpes Especiais

Gatling Combo: CE, SD, SE, CD

4-Punch Combo: SE, SD, SE, CD

3-Punch-Low Kick: SE, SD, SE, CD

Spinning Elbow: → + SE + SD

Right Punch: EL+SD

Left Punch: EL+SE

Straight Punch: →→+SD

Running Spin Kick: → → + CE

3 Spinning Punches: ←+SD, SE, SD

2 Punches-Spinkick: ← + SD, SE, CD

Spinkick: ↘+CD

Uppercut: ↓↘→+SE

Gutpunch: ↓↘→+SD

Knee: ↓↘→+CE

Knee: ←+CD

Arremessos

???: SE+CE (F)

???: SD+CD (F)

???: [SE+CE ou SD+CD] (T)

???: [SE+CE ou SD+CD] (E)

???: [SE+CE ou SD+CD] (D)



HEIHACHI

Golpes Especiais

Shining Fists: SE, SE, SD

2 Punches-Backfist: SE, SD, SD

Punch-Gut Punch-TGF: →+SE, ←+SD, →+SE

Chi Palm: SE+SD

2 Punches-Chi Palm: SE, SD, SE+SD

Twin Pistons: ↘+SE+SD

Deathfist: ↓↘→+SD

Tile Splitter: levantando-se, SE

Splitter-Deathfist: ↓ + SE, SD

Demon Godfist (DGF): →→+SD

Thunder Godfist (TGF): →, N, ↓↘+SE

Wind Godfist (WGF): →, N, ↓↘+SD

Slice Kick: →, N, ↓ ↘ + CE, N

Low Slice Kick: →, N, ↓ ↘ + CE

Hell Sweep: →, N, ↓ ↘ + CD

Second Sweep-Axe Kick (após Hell Sweep): CD, N+CD, CD

Double Sweep-Axe Kick

(após Hell Sweep):

CD, CD, N+CD, CD

Left Axe Kick: →→+CE

Sky Foot Slice: → → → + CE

Screw Blade Leg Attack: ↗+CE, CD

Corpse Splitter: ↗ + SD + CD

Right Axe Kick: →+CD

Aerial Kick-Low Sweep: ↗+CD, CD

Double Axe Kick: levantando-se, CD, CD

Flipkick: CDCE

Demon Stomp: ↓+CD

Shadow Foot Sidestep: ←←, N+CE+CD

Demon Tile Splitter: ↓+SE+CD (!)

Arremessos

Neck Breaker: SE+CE (F) (%SE%)

Powerbomb: SD+CD (F) (%SD%)

Headbutt: → → +SE+SD (F)

Knee Backbreaker: [SE + CE ou SD + CD] (T)

???: [SE+CE ou SD+CD] (E)

???: [SE+CE ou SD+CD] (D)



OGRE 1

Golpes Especiais

Telekinetic Slam: (pelas costas) SE+CE

Shining Fists Combo: SE, SE, SD

Demon Slayer: SE, SD, SD

Twin Pistons: ↘+SE, SD

Step-In Punch: →+SD

Backflip -> Tooth Fairy: ↖+CE, SD

Running Exploder: → →, CE + CD

Hop -> Slide Kick: → →, N, CE + CD

Bazooka Leg: →→, N, CD

Hopkick (NJ): ↗+CD

Hunting Hawk: ↗ + CE, CD, CE

Thrust Kick: ↓↙+CD

Triple Low Kicks: ↓+CE, CE, CE

Double Low Kicks ->

Rocket Kick (NJ): ↓ + CE, CE, N, CE

Axe Kick: →→+CE

Axe Heel Crush: →→+CD

Standing Tsunami Kick: →+CD

Tsunami Kick: (levantando-se) CD, CD

Infinity Kicks: (levantando-se) CE, CE, ↓ + CE, CE, CE....

Demon Godfist: (levantando-se) SD

Crotch Chop: (levantando-se) →+SE

Clapper Attack: ↘ + SE + SD

Backwards Slap Sweep: ↓, ↘+SD

Downward Arm Strike: ↓→+SD

Shin Kick -> High Kick: ↓+SD, CD

Triple Shin Kick -> High Kick: ↓ + CD, CD, CD, CD

Black Shoulder: → + SE + CD

Flaming Knuckle Bomb: ↑↓+SE +SD (!)

Bloody Scissors: ↙ + SE + SD (!)

Serpent Thrust: →→+SD (!)

Kunai Advance: → →, N, SD (!)

Kunai Blow: ←+SD (!)

Sidewinder: ←+SD+CE (!)

Juggle (NJ): SE, →+SD

Arremessos

???: SE+CE (F)

???: SD+CD (F)

???: SE+CE (E)

???: SE+CE (D)



OGRE 2

Golpes Especiais

Black Shoulder: → + SE + CD

Shining Fists: SE, SE, SD

2 Punches-Backfist: SE, SD, SD

Flipkick: CDCE

Cold Blade: agachado, ↘ + SD

Arm Squeeze: →→+SD

Infinite Kick Combo: levantando-se, CE, CE, ↓ + CE, CE, CE, CE...

Alternating Kick (apos Infinite Kick Combo): [↓ ou → or ↑]

Ground Fire: ↓+SE+SD (!)

Air Fire: EL+SE+SD (!)

Kunai Stab: ←+SD (!)

Kunai Advance: → →, N +SD (!)

Arremessos

Rabid Bear: SE+CE (F) (%SE%)

Bear Hug: SD+CD (F) (%SD%)

Waning Moon: ↘↘ + SD + CD (F)

Chew Toy: [SE+CE ou SD+CD] (T)

Multi-Slam: [SE+CE ou SD+CD] (E)

Big Bear Drop: [SE+CE ou SD+CD] (D)





JULIA CHANG

Golpes Especiais

- Catapult Attack:** SESE, SE
- Punch-Deathpunch:** SESD
- Heaven Cannon (após Punch-Deathpunch):** SE
- Low Kick Finish (após Punch-Deathpunch):** CE
- High Kick Finish: (após Punch-Deathpunch):** CD
- Double Strike:** SE+SD
- Slice Uppercut:** [levantando-se, SD ou CESD]
- Elbow (após Slice Uppercut):** SD
- Catapult Attack (após Slice Uppercut):** SE, SE
- Clb Fist-Sweep-Bow Leg (após Slice Uppercut):** SE, CD, CE
- Sweep (após Slice Uppercut):** CD
- Highkick (após Sweep):** N+CD
- Fankick (após Sweep):** ↓+CD
- Uppercut (após Sweep):** SE
- Dashing Punch-Elbow:** durante a corrida ou agachado, ↘ + SE, SD
- Dashing Elbow:** agachado, ↘ + SD
- Death Push:** ↘+SD
- Lowkick (após Death Push):** CE
- High Kick (após Death Push):** CD ↘ + SD, SE
- Punch-Spin Behind:** SD←

- Palm Attack:** →+SESD
- Club Fist-Sweep-Bowleg:** SE + CD, CE
- Spinsweep:** ↓+CD
- Uppercut (após Spinsweep):** SE
- Sweep (após Spinsweep):** CD
- Sidestep Spin:** CE+CD
- Spin-Highkick-Legsweep:** CE+CD, CD, CD
- High Kick (após Spin-Highkick-Legsweep):** CD
- Low Kick (após Spin-Highkick-Legsweep):** ↓+CD
- Uppercut (após Spin-Highkick-Legsweep):** SE
- Earthquake Stomp:** ↗ + CE + CD
- Low Attack Halt:** ↙+[SE+CE ou SD+CD]
- Heaven Cannon:** →+SE+CD (!)

Arremessos

- Death Valley Bomb:** SE+CE (F)
- Fisherman Suplex:** SD+CD (F)
- Front Suplex:** ↓↘+SE+CE (F)
- Cyclone Suplex:** ↙↙+SE+SD (F)
- Armlock Suplex:** ↘+SE+SD (F)
- Triple Threat:** ↓↙↔+SE+SD (F)
- Spinning Air Neckbreak:** [SE+CE ou SD+CD] (T)
- Running Bulldog:** [SE+CE ou SD+CD] (E)
- Super Frankensteiner:** [SE+CE ou SD+CD] (D)



GUN JACK

Golpes Especiais

- Hammer Combo:** SE, SE, SE
- Punch-Elbow-Uppercut:** SD, SE, SD
- Hammer-Double Uppercut:** SE + SD, SE+SD
- Violent Uppercut:** SE levantando-se
- Double Uppercut-Hammer:** levantando, SE + SD, SE + SD
- Scissors:** →→+SE+SD
- Low Scissors (após Scissors):** SE+SD

DISK

**CONFIRA:
AS DICAS, OS TRUQUES
E MANHAS
DOS MELHORES GAMES**

Mega Ton Punch (após Scissors): ↘+SD

Palm Lift: agachado, SE + SD

Low Scissors: agachado, ↘ + SE + SD

Wild Swing-Backfist: agachado, ↘+ SE, SD, SE, SE

Short Hammer Rush: agachado, ↘+SD

Low Strike (após Short Hammer Rush): ↓+SE

Mid Strike (após Short Hammer Rush): ↘+SE

High Strike (após Short Hammer Rush): →+SE

Hammer Rush 1: agachado, ↘ + SD, SE, SD

Hammer Rush 2: agachado, ↘ + SE, SD

Low Strike (após Hammer Rush 2): ↓+SE

Mid Strike (após Hammer Rush 2): ↘ + SE

High Strike (após Hammer Rush 2): →+SE

Hammer Rush 3: agachado, SE, SE, SE, SD

Low Strike (após Hammer

Rush 3): ↓+SE

Mid Strike (após Hammer Rush 3): ↘+SE

High Strike (após Hammer Rush 3): →+SE

Megaton Strike: agachado, SESD

Uppercut Rush 1: ↘ + SD, SE, SD

Low Strike (após Uppercut Rush 1): ↓+SE

Mid Strike (após Uppercut Rush 1): ↘+SE

High Strike (após Uppercut Rush 1): →+SE

Uppercut Rush 2: ↘+SE, SD, SE, SD

Bravo Knuckle: ↓ + SE + SD

Megaton Sweep: ← ↙ ↓ ↘ + SE

Megaton Knuckle: ← ↙ ↓ ↘ + SD

Uppercut Rush: ↘+SE, SD, SE, SD

Downward Palm Strike: ↘+SD+CE

Earthquake Kick: ↓+CD

Super Machine Attack: ↙ + SE, SE, SE, SE, SE, SD

Cossack Kicks: ↙ + CE, CD, CE, CD, CE, CD

Hip Press: ↗+CE+CD

Head Slide: →+CE+CD

Sit Down: ↓+CE+CD

Hop Forward-Hip Press: CE+CD

Roll Back or Forward: [← ou →]

Sitting Punches: [SE, SD, SE, SD ou SD, SE, SD, SE]

Dark Cutter: →+CDSE

Dive Bomber: CE+CD (!)

Extended Dive Bomber (após Dive Bomber): CE+CD, CE+CD (!)

Gigaton Punch: 360x3 (!)

Arremessos

Body Slam: SE+CE (F) (%SE%)

Gorilla Press: SD+CD (F) (%SD%)

Punishment Drop (após Gorila Press): ↗+SE+SD (link)

Gigaton Punishment (após Gorila Press): ←↙↘↘+SD (link)

Backbreaker: ↓↙←+SD (F)

Pyramid Driver: ↓↘→+SE (F)

Piledriver: ↙→+SE+SD (F)

Face In The Dirt: ↙+SD+CE (F)

Jaw Breaker: → → + SD + CE (F)

Catapult: ↘+SD+CD (F)

Modified Catapult: ↘ ↘ + SD + CD (F)

Death Shot: [SE+CE ou SD+CD] (T)

Flipping Choke Slam: [SE+CE ou SD+CD] (E)

?????: [SE+CE ou SD+CD] (D)

GAMMERS
DISK
0900 - 789701
R\$ 4,98 POR MIN.

TEKKEN
3

GAMERS
SÉRIES



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 Franqueado **PROGAMES**.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444



CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
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. Ararituaba, 1118 - Tel.: (011) 6954-5968
PARAÍSO - R. Afonso de Freitas, 382 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
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, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Centro - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS:
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. RIOPRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118, Sl. - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR
BROTAS - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1313

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 211-2111

CEARÁ

FORTALEZA

ALDEOTA - R. Júlio Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684

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

PARAÍBA

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

PARANÁ

CURITIBA

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

JUVEVÊ - 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

ILHA DO 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) 569-9043

BONSUCESSO - 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) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 Loja 117 - Tel.: (021) 557 - 1141

COPACABANA - Rua Santa Clara, 115 - S.202

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

ARACAJÚ

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



* Não disponível em algumas de nossas lojas