

SEGA

# MONACO GRAND PRIX

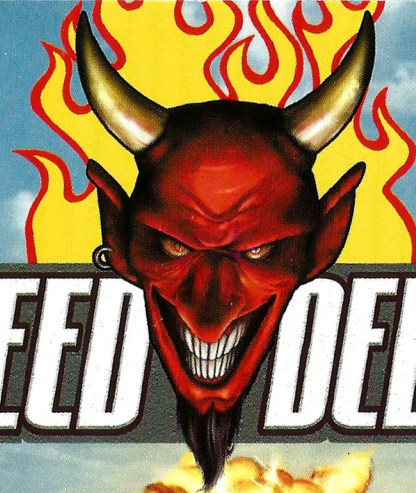


SUSPENSÃO INDEPENDENTE NAS 4 RODAS  
A PRECISÃO DO DREAMCAST  
PERFORMANCE AUTÊNTICA  
TONELADAS DE OPÇÕES  
CORRIDAS DE 2 JOGADORES



SEGA

# SPEED DEVILS



Dreamcast™



Ubi Soft Entertainment, Inc. 625 Third Street, 3rd Floor, São Francisco, CA 94107, EUA. ©1999 Ubi Soft, Inc. Speed Devils e Ubi Soft Entertainment são marcas de Ubi Soft, Inc. Ubi Soft e o logo Ubi Soft Entertainment são marcas registradas de Ubi Soft, Inc. Todos os direitos reservados. Sega é registrada no US Patent and Trademark Office. Dreamcast e o logo Dreamcast são marcas de SEGA. Todos os direitos reservados. Programado no Japão. Distribuído por Tec Toy Indústria Brasileira.

SEGA



www.ubisoft.com.br

## ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

### Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

### Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

### Leia atentamente este contrato antes de jogar

Caso não esteja de acordo com os termos e condições, devolva imediatamente o jogo à Tec Toy. Este documento é um Contrato de Licença entre V. Sa., na qualidade de Consumidor Final, e a Tec Toy Indústria e Comércio Ltda., que na qualidade de licenciadora está licenciando este jogo a quem o adquire, desde que haja concordância expressa com as condições no verso desta embalagem.

**1. Concessão de licença:** Tendo em vista o pagamento da presente licença, que é parte do preço pago por este produto, e considerando a concordância com os termos deste contrato, a Tec Toy confere ao Consumidor Final o uso não exclusivo e intransferível deste jogo. **2. Direitos de Propriedade:** Ao adquirir os CDs anexados a esta embalagem, o Consumidor Final torna-se proprietário dos mesmos. O Consumidor Final reconhece, para todos os fins e efeitos de direito, que o software, marcas, símbolos e logotipos do material adquirido pertencem a Tec Toy ou a seus fornecedores, sendo protegidos por leis nacionais e internacionais. Não é autorizada a venda do software original. **3. Restrições de Cópia:** É proibida a cópia deste software e do material que o acompanha, podendo ser legalmente responsabilizado aquele que infringir esta restrição. **4. Restrição de Uso:** Não é permitida a instalação deste jogo em rede, exceto se o software tenha sido adquirido para utilização em rede ou em sistema multi-usuário, e que para esse fim o Consumidor Final tenha adquirido ou aloado ao menos 1 manual para cada usuário. É proibida a distribuição de cópias da documentação para terceiros. Não é permitida a utilização de engenharia reversa, descompilar, decompilar, modificar, traduzir ou criar trabalhos derivativos baseados neste software ou em sua documentação, sem prévia autorização escrita da Tec Toy. **5. Restrições de Transferência:** O software em anexo é licenciado apenas ao Consumidor Final e não pode ser transferido a terceiros sem o consentimento prévio e escrito da Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada deste software resultará no cancelamento imediato deste contrato. **6. Cancelamento:** Este contrato é válido até seu cancelamento. Esta licença terminará automaticamente, sem aviso da Tec Toy, na hipótese de infração de qualquer dos termos ou condições estabelecidas neste contrato. Após o cancelamento todos os documentos e cópias devem ser destruídos pelo Consumidor Final. **7. Certificado de Garantia:** A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com as descrições dos documentos do software. A Tec Toy garante o funcionamento do CDs por um período de 1 ano, a partir da data de compra, desde que utilizado em condições normais e em consoles produzidos pela Tec Toy. A Tec Toy se obriga a reparar itens em garantia ou reembolsar integralmente o valor pago pelo Consumidor Final. Os itens repostos em garantia terão o mesmo prazo de garantia dos itens originais. A garantia será aplicada a qualquer CD, desde que a Tec Toy considere ter sido correta a sua utilização.

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 275 (duzentos e setenta e cinco) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

### TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 – 3º andar - Cj. 3  
São Paulo - SP – CEP 01156-050 – Indústria Brasileira

### CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 – Perdizes  
São Paulo - SP – CEP 01156-050 – Tel. (11) 3661-3334

cdsuporte@tectoy.com.br

TEC TOY

Nº de Cópia 374018672

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS

### 3. CRÉDITOS

#### Produtor

Pierre Szalowski  
Project Manager  
Alex Thabet

#### Projeto do Jogo

##### Projetista Líder

Patrick Fortier

##### Projetista do Jogo

Kévin Guillemette

##### Conceito Original (Speed Busters)

Marc Benoit, Pierre Szalowski

#### Programação

##### Programador Líder

Luc Dion

##### Programadores

Anthony David Brian  
Jean-Francois Boily  
Dominic Couture  
Patrick Garon  
Stéphane Girard  
Herman Ng  
Stephen Mulrooney

#### com ajuda de:

Antoine Dodens  
Jean-François Dubé  
Jocelyn Legault  
Jérôme Lassere  
Yannick Letourneau  
Programming Technical Manager  
Nicolas Rioux

#### Arte

##### Gerente Gráfico

Jean-Sébastien Morin

##### Diretor de Arte

Bruno Serre

##### Diretor Técnico

Christian Sirois

##### Arte 2D/3D

Pascal Beaulieu  
Christian Bédard  
Bobby Burquel  
Adrian Cheung  
Sébastien Laporte  
Eric Poulin

Eric Turmel  
Animations  
James Humphreys  
Guillaume Lafrance

#### Projeto-Info

##### Menus

Steve Johnson  
Museio do Carro  
David Douillard  
Denis Pham

#### Som

##### Gerente de Produção

Didier Lord

##### Sonoplasta

Nicholas Duveau  
Assistente do Sonoplasta  
Jean-Pascal Blangez

##### Desenvolvedores de Som

Eric Bégin  
Alexis Glass

##### Efeitos Sonoros

Josué Beaucage  
Martin Pinsonneault  
Frédéric Cloutier

#### Time de QA

##### Líder

Alexandre Boutin

##### Testadores

Martin Marcoux  
Eric Visconti  
Marc Brouillette  
Frédéric Fortin  
Francis Gélinas  
Pierre André Leblanc  
Marc André Proulx  
Stéphane Caissie  
Sébastien Hébert

#### Gerente dos Estúdios Norte

##### Americanos

##### Sonoplasta:

Patrice Desilet

##### Programador:

Bertrand Helias

##### Graficos:

Vincent Pontbriand

##### Projeto-Info

Stephane Mouchel-Vichard

#### QA

Eric Tremblay  
Vincent Paquet

#### Marketing

##### Gerente de Marketing

Milena Barreto

##### Agradecimentos Especiais

Laurent Detoc, David Bamberger,  
Carrie Tice, Lisa Hootnick, Sarah  
Ohring, Elizabeth Brown, Jay  
Cohen, Jenifer Groeling, Megan  
Byrne, Mona Hamilton, Wendy  
Robinson, Guillaume Bloch,  
Ludovic Thiebault, Nicolas Méto,  
Tina Hicks, Raphael Levi, Oriol  
Rosel, Christian Born, Carine  
Pena-Gomez, Petra Wellen, Hans  
Jose, Bertrand Chaverot, Betty  
Jaeger, Tomoko Matsuoko, Vera  
Shah, Zhang Yan

#### Embalagem

Mari Sakai, Gregory Harsh

#### Gerente de Marketing Internacional

Gwénaelle Thebault-Tibolla

#### Produtor

Ludimedia, Gérard Guillemot

#### Desenvolvimento

Ubi Studios, Ubi R&D  
Michel Guillemot

#### Divulgador

Ubi soft, Yves Guillemot

#### UbiSoft Brasil

##### Diretor Geral

Bertrand Chaverot

##### Gerente de Produtos

Milena Barreto

## ÍNDICE



Modos de Corridas .....	2
Controles .....	2
Iniciando .....	4
Modo Arcade .....	6
Modo Campeonato .....	10
Modo Multiplayer .....	15
Recordes .....	19
Personagens .....	20
Opções .....	23
Créditos .....	24

# ARCADE MODE

## 1 - MODO ARCADE

Um modo simples onde se carrega e joga. Os jogadores irão inicialmente escolher entre 6 carros e 6 percursos e simplesmente irão começar a jogar. Opções adicionais lhes permitirão ajustar parâmetros específicos, tais como horário, postos de checagem, etc... Ao atingir alguns objetivos específicos no modo campeonato, os jogadores irão liberar novos carros e percursos para o modo arcade.

## 2 - MODO CAMPEONATO

No modo campeonato, os jogadores poderão adquirir diferentes tipos de veículos, e armazená-los na oficina. Aqui eles poderão fazer reparos, adquirir aperfeiçoamentos, guardar seus troféus e se preparar para a próxima corrida da temporada. Ao final de uma temporada, se os jogadores tiverem recebido pontos suficientes, eles poderão receber propostas para subir de categoria. Enquanto mudam de categorias, os jogadores irão se deparar com diferentes percursos e condições climáticas, bem como com adversários mais duros. Os jogadores poderão ganhar dinheiro com boas colocações nas corridas, ultrapassando limites de velocidade ou apostando contra adversários. Após atingirem a última categoria, os jogadores terão que vencer o Piloto X para terminar o jogo. Os jogadores poderão armazenar suas garagens nos VMUs.

## 3 - MULTI-PLAYER

No modo de 2 jogadores, os participantes poderão escolher entre os carros e percursos disponíveis (os mesmos do modo de 1

jogador) e entre 5 estilos distintos. Os estilos vão desde Cabeça a Cabeça, onde ganha quem cruzar a linha de chegada antes, até estilos mais originais como o estilo Desafio Especial ou Defesa e Ataque, onde os jogadores descobrirão um modo inédito de correr contra o outro.

## CONTROLES

### 1. CONTROLE DE JOGO

Speed Devils é um jogo de dois participantes. Antes de ligar a energia do Dreamcast, conecte os controles e outros equipamentos periféricos nos portais de controle do Dreamcast. Adquirir um controle adicional (vendido separadamente) para jogar com dois participantes.

#### DREAMCAST



Para retornar a tela principal, a qualquer momento do jogo, pressione simultaneamente e segure o Botão A, Botão B, Botão X, Botão Y e Botão Start. Tal ação fará com que o Dreamcast reinicie suavemente o Speed Devils e exiba a tela principal.

# OPÇÕES

Para selecionar o menu de opções, ressalte OPÇÕES no Menu Principal e pressione o Botão Start.



## 1. SOM

Selecione SOM no menu de opções e pressione o Botão A.



Movimente o Botão Direcional para cima ou para baixo para selecionar qual som você irá querer ajustar, a seguir movimente o Botão Direcional à esquerda ou direita para posicionar o deslizador. Pressione o Botão B para sair do menu de som. Pressione o Botão X para colocar a seleção na posição MUDO.

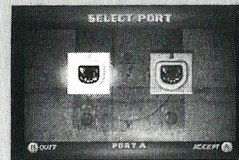


## 2. CONTROLE

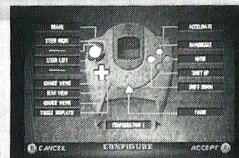
Selecione CONTROLE no menu de opções e pressione o Botão A.



Você será então solicitado a informar que portal você irá querer configurar, pressione o Botão A para selecionar.



A configuração atual de seu dispositivo de controle (controle padrão ou controle de corrida) será, então, exibida. Pressione o Botão Direcional à esquerda ou direita para selecionar uma das configurações disponíveis. Pressione o Botão A para confirmar sua seleção.



## MS PENNY G. PARKER



Tão fria no palco como na vida real, sua carreira de atriz tem sido bem acidentada. Suas habilidades de corrida são no máximo medianas, mas Ms. Parker não é de ouvir conselho de ninguém, então, abrir mão de sua carreira está fora de questão. Ela está convencida de que, eventualmente, irá chegar ao topo.

## JACK E. BROWN



quando ajoelha...

Um dos competidores mais trapaceiro do circuito, Jack é um aprontão famoso. Ele gosta de dominar e intimidar os pilotos novatos, e por isso não tem presa em desafiar os pilotos mais experientes (e bem sucedidos). Ele sabe ser bem mentiroso, mas ainda falta saber se ele reza

## BET-TACKER



Ninguém sabe com certeza quando o Bet-Tacker começou a se envolver em corridas, mas as coisas nunca foram as mesmas. Ele gosta de apostar no resultado das corridas, mas aprecia ir mais longe do que isso, oferecendo, na verdade, prêmios para os pilotos que desempenhem tarefas especiais para ele. Isto permite que ele aumente as chances de suas apostas. Mas não gosta de ser desapontado e os pilotos que o

deixam na mão têm sido conhecidos como aqueles que saem de circulação por um bom tempo...

## JAKE IRVIN



Jake sempre levou a sério sua pilotagem. Algo frustrado com a atitude das pessoas em relação a taxistas, ele decidiu se dedicar ao lado recreativo da pilotagem. Ele tem se mantido fiel a todos os seus velhos costumes. Ele

quer deixar seus companheiros orgulhosos e provar a todos que os motoristas de taxi de Nova Iorque são mesmo os melhores do mundo.

## ALFONSO CABREIRO

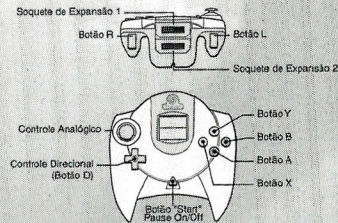


Alfoso lidou com carros sua vida toda, construindo seu primeiro bólido com 15 anos. Mais tarde, ele sentiu seu primeiro gostinho de Hollywood quando foi contratado para dobrê de piloto em vários filmes. Com o passar do tempo,

no entanto, carros esportivos exóticos se tornaram a nova tendência e seus bólidos viraram coisa do passado. Sendo alguém que não se desprende do passado, Alfonso procura reativar o interesse nestes carros antigos.

## 2. DREAMCAST CONTROLLER.

### DREAMCAST CONTROLLER



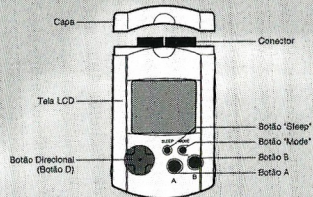
Nunca toque o Controle Analógico ou os Botões L/R enquanto estiver ligando a energia do Dreamcast. Tal ação poderá interromper a inicialização do controle e acarretará no mal funcionamento do mesmo.

## 3. VISUAL MEMORY UNIT (VMU).

Nunca desligue o Dreamcast, remova o cartão de memória ou desconecte os controles ou outros equipamentos periféricos enquanto estiver salvando um arquivo de jogo.

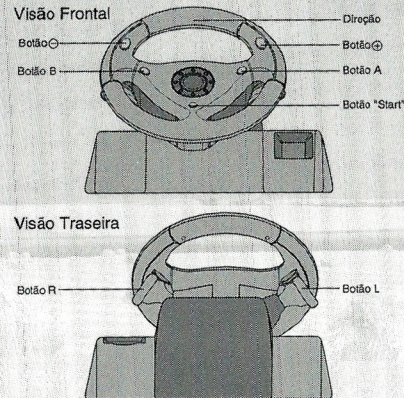
## 4. EQUIPAMENTOS PERIFÉRICOS.

### VISUAL MEMORY UNIT (VMU)



### 4.1. Race Controller.

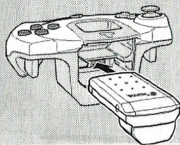
#### DREAMCAST WHEEL



Quando estiver usando o Controle de Corrida, para retornar à tela principal a qualquer momento do jogo, pressione simultaneamente e segure o Botão A, Botão B e Botão Start. Isto fará com que o Dreamcast reinicie o Speed Devils e exiba a tela principal.

Quando estiver usando o Controle de Corrida, nunca toque no volante ou nas manoplas direita ou esquerda enquanto liga o Dreamcast. Tal ação poderá interromper a inicialização e causará mal funcionamento se o reajuste não for feito através do menu de opções. Se as manoplas forem acidentalmente tocadas enquanto estiver ligando a energia, imediatamente desligue e religue a energia e certifique-se para não tocar no Controle de Corrida.

#### 4.2. *Puru Puru Pack*



Quando o Puru Puru Pack for inserido no plugue de extensão do Dreamcast Controller, e se ele não estiver travado corretamente o mesmo poderá cair durante o jogo ou inibir uma operação do controle.

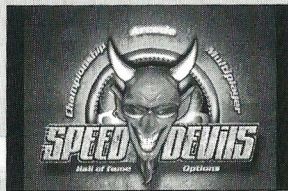
## INICIARDO

### 1. INSTALANDO

- Instale o seu Dreamcast segundo o manual de instruções. Certifique-se de que o console esteja desligado antes de inserir ou retirar um disco.
- Insira o DISCO SPEED DEVILS e feche a porta do compartimento de disco.
- Conecte os controles e Ligue o Dreamcast.
- Siga as instruções que irão aparecer na tela para iniciar um jogo.

### 2. MENU PRINCIPAL

A partir do Menu Principal você poderá selecionar entre os 3 modos de jogo ou acessar os Recordes e Menus de Opções.



Esquerda / Direita  
Botão Start / Botão A  
Botão B

Ressalta uma opção.  
Ativa a opção.  
Cancela sua seleção.

## ANTONIO MARTINEZ



mais fácil falar do que fazer.

Ele e sua irmã desenvolveram uma técnica de corrida singular, traduzindo suas habilidades acrobáticas para as pistas. Por saber antecipar os movimentos do outro, eles podem dirigir extremamente perto um do outro, e criam um verdadeiro bloqueio. A chave para derrotá-los é separá-los, mas é

## TEX DALTON



com precisão sua atitude, e ainda que não seja a máquina mais poderosa no gríd de largada, seu tamanho a torna muito difícil de ser ultrapassada.

Um texano rico e excêntrico, Ted desenvolveu um súbito interesse em corridas ao atingir a crise de meia idade. Homem esforçado por toda sua vida, ele quer mostrar a estes vagabundos que é melhor do que eles, e que a vida era melhor antigamente. O seu velho Trovão reflete

## JAMES HUMMER



prisioneiros nos percursos, e não hesita em intimidar outros pilotos quando está perto deles.

James entrou para o exército quando tinha 17 anos. Desde que voltou das linhas de combate, ele tem lutado para se adaptar à vida de civil. No automobilismo, ele encontrou uma carreira em que pode usar as habilidades e atitudes desenvolvidas como soldado. James não faz

## VANESSA ROCKWELL



Vanessa se tornou celebridade de um dia para o outro, depois que a Agência de Modelos Skin (Só Pele) Inc. a descobriu. Depois de ganhar um veículo off-road por ter sido capa da Model Illustrations (Ilustrações de modelos), ela decidiu usá-lo para valer. Sua direção é bem agressiva, mas ela não é tão brava quanto parece. Como não gosta de arranhar sua caminhonete, pilotos agressivos a intimidam.

## THE BLUE BULLET



The Blue Bullet se tornou famoso na década de 50, depois de várias aparições na tela prateada. Infelizmente, o carismático jovem ator por detrás da máscara ficou tão estigmatizado por seu personagem que nunca mais lhe ofereceram outros papéis. Mesmo assim, The Blue Bullet continuou a ter certa fama aparecendo na televisão. Ele pode estar mais velho, e até mesmo um pouco senil, mas sua necessidade de adulação pública é a mesma. Ele sempre segue os conselhos do capitão Amazing.

## LUIGI MONTEZIMOLLO



tação para levá-lo até a linha de chegada.

O boteco do Luigi não é conhecido por ter a melhor pizza do mundo, mas ele tem a fama de ser o serviço de entregas mais rápido da cidade. Sempre buscando a auto-publicidade, Luigi nunca recusa um desafio. Ele confia na sua boa orientação para levá-lo até a linha de chegada.

## DRIVER X



Um dos favoritos do público, muito pouco se sabe sobre este misterioso Piloto X. Sua velocidade impressionante sobre as pistas é acompanhada de um desejo feroz de vencer todas as corridas. A perfeição de sua pilotagem nas pistas, associada a sua aparente falta total de emoções insinuam fortemente que ele é quase perfeito demais para ser humano. De qualquer maneira, seu domínio é supremo.

## PAT DRUIDE



Seu amor pelo automobilismo começou com 4 anos, quando viu sua primeira corrida na televisão. Desde então, ele dominou todas as diferentes categorias das quais participou, e nunca teve vergonha de anunciar ao mundo o seu talento. Sua arrogância vem acompanhada de um estilo de condução tão tradicional quanto eficiente. Apesar de toda a sua empáfia, ele prefere perder a ganhar sem honra.

## YU HIOTO



Yu sempre foi um piloto rápido, mas muitas vezes o acusaram de não ter a atitude necessária para ser um campeão. Ainda que não se preocupe tanto com sua reputação, ele é um piloto calmo e responsável. Ele sabe que, às vezes, é melhor se retirar e combater outro dia do que comprometer toda uma temporada só para impressionar o público com uma manobra boba.

## COREY THOMPSON



Corey aprecia mais os perigos e emoções deste esporte do que seus elementos de classe. Apesar de ser um piloto bem sucedido, sua fama é a de um competidor irresponsável, pois sua agressividade já lhe custou várias corridas no passado.

## BILLY-SUE BRADY



Billy-Sue gosta de iludir as pessoas como seu ar doce e inocente. Na verdade, ela é mais do que capaz de se defender. Uma vez, lutou contra um crocodilo numa aposta. Piloto mais jovem em atuação, ela é uma especialista em corridas off-road e seu melhor desempenho se dá em condições difíceis. Ela nunca teve medo de se sujar.

## CORA MARTINEZ



Cora e seu irmão Antonio fizeram parte de uma trupe de circo desde a pré-infância. Eles sempre estiveram juntos, tanto nas apresentações quanto na vida. Eles sempre conseguem terminar as corridas um atrás do outro.

## Arcade

Aproveite o modo de jogo Arcade com os carros e percursos disponíveis.

## Campeonato

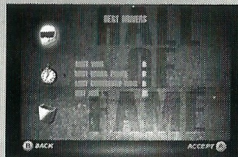
Comece uma nova temporada e suba na classificação, a caminho para derrotar o Piloto X.

## Multiplayer

Jogue com um amigo em um dos 5 modos de jogo disponíveis.

## Recordes

Verifique os nomes dos melhores pilotos e as voltas mais rápidas para cada percurso.



## Opções

Personalize as configurações de som e dos controles.



## 3. INFORMAÇÕES GERAIS



- Número da Volta . . . . . Canto superior esquerdo da tela
- Tempo da Volta . . . . . Ao lado da informação Número da Volta
- Recorde da Volta . . . . . Canto superior direito
- Barra de posições . . . . . Região superior central da tela.
- Posição na Corrida . . . . . Região inferior esquerda da tela
- Conta Giros . . . . . Região inferior direita da tela
- Marcha . . . . . Região inferior direita da tela, no centro do Conta Giros.
- Velocímetro . . . . . Região inferior direita da tela, a esquerda do Conta Giros
- Nitro . . . . . Região inferior direita, a direita do Conta Giros.