



METROMAN STEAM

Ciência

Metroman tem poderes como voo, superforça, invulnerabilidade e super velocidade.

Ciência por trás: física para explicar voo (força, gravidade, aerodinâmica), biologia para resistência corporal e leis da física para controlar a velocidade.



Tecnologia

embora não seja parte de seus poderes metroman utiliza de recursos tecnologicos para saber oque esta acontecendo e ajudar os cidadãos



Artes

Metroman além de ser um herói ele é músico e compoem musicas e gosta de dançar e se inspira no Elvis

Engenharia

Por ser um herói que atua na cidade Metroman tem que saber um pouco de engenharia pois algumas lutas podem compromete estruturas e é importante saber como a base de equilíbrio de uma estrutura funciona

Matemática

se encaixa com engenharia,
e também saber geometria
pode ajudar em lutas e a
salvar pessoas

