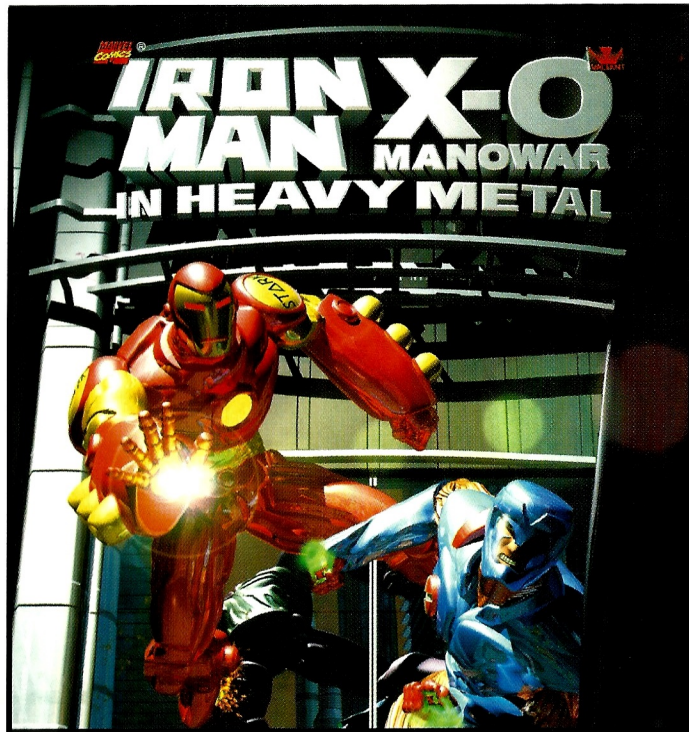


Marvel Comics, Iron Man, YellowJacket, Blackout, Absorbing Man, Arnim Zola e suas imagens são marcas da Marvel Characters, Inc. e são usados sob permissão. © 1996 Marvel Characters, Inc. Todos os direitos reservados. Este jogo foi produzido sob licença da Marvel Characters, Inc. X-O Manowar TM & © 1996 Acclaim Comics, Inc. Todos os direitos reservados. Comercializado por Acclaim. Distribuído por Acclaim Distribution, Inc., One Acclaim Plaza, Glen Cove, NY 11542-2777.

Acclaim
entertainment, inc.

TEC TOY
multimedia



Acclaim
entertainment, inc.

TEC TOY
multimedia

CONTEÚDO

Prelúdio em HQ	1
Requisitos de Sistema	6
Instalação	6
Calibração do Controle	7
Entrada de jogadores	7
Iniciando	7
Opções	8
Tela de Seleção de Herói	9
Instruções de Missão	9
Itens de Jogo	10
Medidores de energia	10
Medidores de Armas	10
Sobre suas Armas	11
Power-Ups de Armas	11
Power-Ups	12
Controles-Padrão	14
Controles de Luta	14
Combinações de Combate	16
As Missões	17
Agradecimentos Especiais	17
Suplemento Técnico	18
Gerenciamento de Memória	19
Instruções de Disco de Boot Dos	20

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

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 cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.

COD. 901.504.426.817

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 - Jardim Três Montanhas

Osasco - S.P. - CEP 06275-000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP

CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421

- 
8. Você deve deletar/adicionar todas as linha que não estão em conformidade com o diagrama acima. Quando terminar as mudanças necessárias, salve o arquivo e saia pressionando Alt + A para descer o menu de arquivo, R para sair e S para salvar.

Congratulações, você acaba de completar seu disco de boot para o DOS, para usá-lo reboote o computador pressionando Ctrl+Alt+Delete. Deixe o disco no drive A. Agora sua memória deve ser suficiente para jogar Ironman X-O Manowar in Heavy Metal.

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar em seu PC 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 de 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 1,5 m do monitor.
- 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.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando em computadores.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do PC. 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 o seu médico.

Instalações de pesquisa
do alta energia Caltech,
Pasadena, CA.

Maldição!
Você se deu bem
atacando inocentes...

...mas agora
saboreie a fúria de
um real guerreiro!
X-O
MANOWAR!

GAARK

Depressa! Senhora Crescendo terá
seu prêmio! O bárbaro não deve
interferir!

FOOOOSH

Não sei o que você
pretende,
Crescendo...

...mas você pagará
por este crime!

DEVICE=???????????? (certas placas de som requerem uma linha no CONFIG.SYS. Se você não tem certeza desta necessidade, consulte o manual da placa, seu config.sys original ou o fabricante para maiores detalhes)

Nota: Assim como é importante que seu arquivo tenha os mesmos começos de linha (ex: DEVICE=C:\??????), as configurações particulares variarão de computador para computador.

6. Você deve deletar/adicionar todas as linha que não estão em conformidade com o diagrama acima. Quando terminar as mudanças necessárias, salve o arquivo e saia pressionando Alt + A para descer o menu de arquivo, R para sair e S para salvar.
7. Agora você precisa editar o seu arquivo AUTOEXEC.BAT. Digite:
EDIT A:\AUTOEXEC.BAT (enter)
O conteúdo do AUTOEXEC.BAT deverá aparecer na tela. As configurações de placa de som no AUTOEXEC costumam conter a linha SET BLASTER=A??? I? D? R?, onde "?" corresponde aos usos do seu computador. Siga o modelo que você copiou do C:\>. Abaixo está um exemplo de arquivo AUTOEXEC.BAT ideal para o Ironman X-O Manowar in Heavy Metal:

```
PATH=C:\DOS
SET TEMP=C:\DOS
SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 (sua configuração de placa de som
deve ser similar a esta)
C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:SLCD000 (sua linha de MSCDEX deve
ser similar a esta)
C:\CD\ACCLAIM\IRONMAN (ou onde quer que você tenha gravado
o Ironman X-O Manowar in Heavy Metal)
IRONMAN
```

2. Insira o disco formatado vazio no drive A e no C:\>, digite SYS A: (enter)
A tela deverá exibir SYSTEM TRANSFERRED. Lembre-se: É muito importante usar o drive A:\> para o disco de boot. O computador não bootará do drive B:\>.
3. Digite: copy c:\config.sys A: (enter)
A tela deverá indicar 1 arquivo copiado.
Digite: copy c:\autoexec.bat A: (enter).
A tela deverá indicar 1 arquivo copiado.
4. Agora você precisa editar os arquivos de inicialização (CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT) no disco de boot para fazê-lo funcionar. Para simplificar o processo, você pode alterar seus arquivos atuais, usando as bases como referência.
Você deve remover quaisquer drivers estranhos e programas residentes na memória/TSR como: drivers de mouse, anti-vírus TSR etc.
5. No A: digite: EDIT A:\CONFIG.SYS (enter)
O conteúdo do seu CONFIG.SYS deverá aparecer em sua tela.
O drive do CD-ROM, no CONFIG.SYS, normalmente contém o nome do drive (ex: SBCD.SYS, SLCD.SYS, CDMKE.SYS, CDRVR.SYS etc.) seguido pelo nome do seu CD-ROM (ex: /D:MSCD001, SLCD000).
Exclua o drive do mouse, os drivers SETVER.EXE, SMARTDRV.EXE e IFSHLP.SYS.
Abaixo está um exemplo de arquivo CONFIG.SYS ideal para o Ironman X-O Manowar in Heavy Metal:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS  
DEVICE=C:\MTMCDAL.SYS /D:SLCD000 /F:1 /N:1 (seu drive de CD-  
ROM deve ser similar a isso)  
FILES=40  
BUFFERS=20,0  
STACKS=9,256  
DOS=HIGH,UMB
```





INSTRUÇÕES DE DISCO DE BOOT DOS

Iniciar seu computador usando um disco de boot com o DOS permite livrar mais memória sem alterar os arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT do seu disco rígido. Reiniciando seu computador com um disco de boot não o impede de acessar o disco rígido, ele apenas proporciona um novo método de configuração da sua memória.

Após criar um disco de boot DOS, você irá copiar seus arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT do seu disco rígido para o disco de boot e modificar essa cópia. Nós recomendamos esse procedimento para evitar alterar o CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT do seu disco rígido, o que pode afetar a configuração de memória para outras aplicações.

ATENÇÃO: Se você está inseguro em relação a como criar um disco de boot ou tem qualquer coisa menos que 100% de certeza no que está fazendo, não faça isso sem assistência. Consulte nosso número de Suporte Técnico se precisar de assistência.

Se você está usando MS-DOS 5.0 ou se tem drivers que precisam ser carregados (ex: placa de som, CD-ROM, driver HYMEM.SYS para memória superior), precisará de um disco de boot. Seu objetivo é conseguir livrar mais de 500K de memória convencional disponível. Uma vez tendo criado o disco de boot e reiniciado seu computador, digite MEM (enter) no DOS (C:\>).

1. Para criar um disco de boot, você precisará de um disco vazio formatado no drive A:. Lembre-se de fazer um backup dos seus CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT antes de editá-los para possibilitar voltar à versão original no caso de algum problema. Se o seu computador inicia automaticamente com outro programa (Windows, Dosshell etc.), você terá de sair desse programa. Após isso, deve estar vendo o aviso do DOS C:\>



GERENCIAMENTO DE MEMÓRIA

"Iron Man X-O Manowar in Heavy Metal" foi exaustivamente testado antes de seu lançamento. Se você está tendo problemas com o Iron Man X-O Manowar in Heavy Metal, eles devem estar relacionados ao modo como sua memória está alocada. Destacados abaixo estão alguns procedimentos para a configuração da memória do seu computador.

A maioria dos PCs saem de fábrica com a memória configurada para rodar softwares de produtividade. Software de entretenimento costuma exigir uma configuração de memória mais robusta. Para o software Iron Man X-O Manowar in Heavy Metal funcionar apropriadamente, nós recomendamos que seu MS-DOS tenha um mínimo de 500K de memória convencional livre. Quanto mais, melhor, mas tivemos sucesso com o Iron Man X-O Manowar in Heavy Metal nesta configuração. Você também precisará de, no mínimo, 7.100K de memória estendida (XMS). Você pode chegar a taxa de memória disponível para lançamento digitando MEM (enter) no DOS (C:\>). O número após "largest executable program size" é a taxa de memória convencional disponível atualmente.

Se você está tendo qualquer tipo de erro de memória (ex: alocação de memória, erros fatais etc.), por favor execute as instruções seguintes:

- Se você está usando MS-DOS 6.2 ou superior, pode resolver seus problemas de memória bootando seu computador e pressionando a tecla F8 quando a tela exibir "Starting MS-DOS". DOS pedirá para que confirme todos os drivers que precisam ser processados nos seus arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT. Se você está incerto quanto aos drivers a serem carregados, consulte os exemplos de CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT neste suplemento e/ou no seu manual de hardware. Saiba que você também pode usar um disco de boot do DOS para simplificar o processo de inicialização do Iron Man X-O Manowar in Heavy Metal. Consulte na próxima seção.





Cor:

Twilight Graphics

Letras:

Virtual Calligraphy

Editor Assistente (Acclaim Comics):

Omar Banmally

Editor (Acclaim Comics)

Lynaire Thompson

Editor Assistente (Marvel Comics)

Nancy Poletti

Editor (Marvel Comics)

Mark Grenwald

Serviços Criativos (Marvel Comics)

Dana Moreshead

Lisa Leatherman

SUPLEMENTO TÉCNICO IRON MAN X-O MANOWAR IN HEAVY METAL

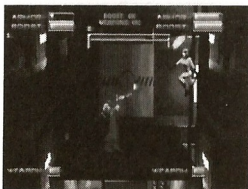
Se você está tendo problemas com o Ironman X-O Manowar in Heavy Metal, leia este suplemento técnico antes de chamar nosso suporte técnico.



Chute Parafuso: →→ + Chute

Gancho correndo: →→ + A

Combinação de Socos: esmurre rapidamente o inimigo três vezes para um disparo de misericórdia automático do repulsor!



AS MISSÕES

Existem muitas aventuras esperando o Homem de Ferro e o X-O Manowar! Leia a HQ de prelúdio no início para aprender um pouco sobre as ameaças que o espreitam! Então siga os objetivos de missão e rume ao triunfo- se puder!

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS ÀS TALENTOSAS PESSOAS QUE FIZERAM A HQ DE PRELÚDIO DESTE MANUAL:

Autor:

James Perham

Lápis:

Sean Chen

Nanquim:

Tom Ryder

REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA

- 486 DX2 / 66 Mhz
- 8MB de RAM
- 2MB de espaço no Disco Rígido, drive de CD-ROM de dupla-velocidade
- DOS 5.0 ou posterior (compatível Windows 95)
- Placa de vídeo SVGA 1MB compatível com VESA
- Recomendado controle e placa de som Sound Blaster - 100% compatível; suporta o Advanced Gravis GriP™.

INSTALAÇÃO

1. Ligue seu computador. Insira o Iron Man/ X-O Manowar in Heavy Metal no seu CD-ROM.
2. No DOS (C:\>) tecle a letra correspondente ao drive de CD-ROM no seu computador (em geral D: ou E:), então pressione enter.
3. Digite INSTALL (enter) no D:\> ou E:\>.
4. O programa de instalação do Iron Man/ X-O Manowar in Heavy Metal rodará. Siga as instruções na tela para instalar o Iron Man/ X-O Manowar in Heavy Metal no seu disco rígido. Após as faixas terem sido instaladas, o programa de setup rodará. Siga as instruções da tela para configurar seu áudio, vídeo e joystick.
5. Para rodar o Iron Man/ X-O Manowar in Heavy Metal uma vez instalado, certifique-se de estar no diretório do Iron Man/ X-O Manowar in Heavy Metal, digite então "IRONMAN" (enter) no "C:\ACCLAIM\IRONMAN"> ou no diretório onde o jogo está.



Se você tiver dificuldades durante a instalação do Iron Man/ X-O Manowar in Heavy Metal, por favor, cheque o suplemento técnico anexo.

CALIBRAÇÃO DO CONTROLE

Selecione Joystick Setup do menu de configuração e siga as instruções para calibrar seu controle. Você precisa de uma calibragem para assegurar o funcionamento devido de seu controle.

ENTRADA DE JOGADORES

Nota: Iron Man/ X-O Manowar in Heavy Metal é para um ou dois jogadores, teclados, controles de quatro botões e Gravis GrlP são aceitos. Os jogadores 1 e 2 podem compartilhar o teclado, ou usar o teclado e um controle ou dois Gravis GrlPs. Para um melhor desempenho, o Gravis GrlP é recomendado.

INICIANDO

Quando a tela título aparecer com suas opções de menu, você deve selecionar uma opção e pressionar enter:



Language (Idioma), One Player Start (Iniciar com um jogador), Two Player Start (Iniciar com dois jogadores), Load Game (Carregar Jogo) e Game Options (Opções de Jogo).

Enter traz para você a tela de seleção de herói onde você pode escolher jogar com o Homem de Ferro ou o X-O Manowar.

Idioma

Selecione o idioma em que você deseja que apareçam as informações de tela: English (Inglês), Deutsch (Alemão), Francais (Francês) ou Japanese (Japonês).

	Jogador 1 Teclado	Jogador 2 Teclado	Controle de 4 Botões	Gravis GrlP
GANCHO CORRENDO	Frente, Frente + Soco	Frente, Frente + Soco	Botão 3 (amarelo) enquanto corre	Botão A enquanto corre
TIRO DE META	Frente, Frente + Chute	Frente, Frente + Chute	Botão 2 (azul) enquanto corre	Botão X enquanto corre
CARREGAR POTÊNCIA	Teclas > + <	Teclas X + V	1 + 3	Botões A + B
CAMPO DE FORÇA	Cima + Soco + Disparo	Cima + Soco + Disparo	1 + 3 + Cima	A + B + Cima
PEGAR OBJETO	Baixo + Soco	Baixo + Soco	Baixo + 3	Baixo + A
JOGAR OBJETO	Soco	Soco	Esquerda ou Direita + 3	Esquerda ou Direita + A

Controles durante o voo

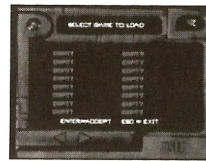
DISPARAR ARMA DE PULSO	Ponto	Tecla X	Botão 1 (vermelho)	Tecla B
DISPARAR ARMA PEITORAL	Vírgula	Tecla V	Botão 3 (amarelo)	Tecla A
VOLTA NO EIXO LONGITUDINAL	Barra /	Tecla C	Botão 4 (Verde)	Tecla C

- As ações do X-O são a espada e o bloqueio.

COMBINAÇÕES DE COMBATE

O Homem de Ferro e o X-O Manowar possuem uma arsenal completo de combinações matadoras de ataque que farão picadinho dos adversários. Algumas estão listadas abaixo; experimente e aprenda o resto!

	Jogador 1 Teclado	Jogador 2 Teclado	Controle de 4 Botões	Gravis GRIP
AGACHAR	Seta baixo	Tecla S	Botão D baixo	Baixo
ANDAR	Setas esquerda/ direita	Esquerda = A Direita = D	Botão D esquerda ou direita	Botão D esquerda ou direita
CORRER	Clique duplo esquerda/direita	Clique duplo A ou D	Clique duplo esquerda ou direita	Clique duplo esquerda ou direita
TRAVA DE FLUTUAÇÃO	Tecla K	Tecla Q		Superior direito
JAB/ESPADA	Vírgula	Tecla V	Botão 3 (amarelo)	Botão A
CHUTE/ BLOQUEIO•	Tecla M	Tecla B	Botão 2 (azul)	Botão X
DISPARAR ARMA DE PULSO	Ponto	Tecla X	Botão 1 (vermelho)	Botão B
DISPARO DUPLO DE PULSO	Baixo, Baixo + Disparo	Baixo, Baixo + Disparo	Baixo, Baixo + 1	Baixo, Baixo + A
ESPADA DA FÚRIA•	Baixo, Baixo + Soco	Baixo, Baixo + Soco	Baixo, Baixo + 3	Baixo, Baixo + A
DISPARO DE PULSO NO FUNDO	Cima, Cima + >	Cima, Cima + X	Cima, Cima + 1	Cima, Cima + B
DISPARAR ARMA PEITORAL	; (ponto-e-vírgula)	Tecla F	Mesmo que o teclado	Botão Y
DISPARAR E.M.P.	Tecla L	Tecla E	Mesmo que o teclado	Superior Esquerdo



Carregar Jogo

Para continuar a jogar do ponto onde você parou, selecione esta opção e pressione Enter. Você trará a tela de carregar jogo. Selecione o nome do jogo desejado e pressione enter para carregar.

OPÇÕES

Music (Música)

Escolha jogar com ou sem música.

Music Test (Teste de Música)

Ouçã as músicas do jogo.

Music Level (Nível da Música)

Determine o volume da música.

Sound Effects (Efeitos Sonoros)

Escolha jogar com ou sem os efeitos sonoros.

Sound Effects Test (Teste de Efeitos Sonoros)

Ouçã trechos dos efeitos sonoros usados no jogo.

Sound Effects Level (Nível dos Efeitos Sonoros)

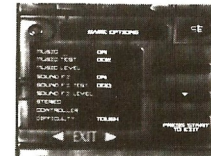
Determine o volume dos efeitos sonoros.

Stereo

Escolha entre som mono ou estéreo.

Control Configuration (Configuração de Controle)

O computador irá autodetectar o tipo de periférico que você está usando. Configure seu teclado/botões de controle para que eles se adaptem ao seu estilo de jogo. Para tal, selecione esta opção e pressione o botão de disparo



do jogador 1. Na tela de configuração, pressione esquerda ou direita nos botões/setas direcionais para selecionar a configuração desejada, então pressione esc para confirmar sua escolha e retornar à tela de opções.

Difficulty (Dificuldade)

Escolha entre Wimpy (Florzinha), Tough Gouy (Cara Durão) e Super Hero (Super Herói).

Exit (Saída)

Pressione esc para retornar à tela título e iniciar o jogo.

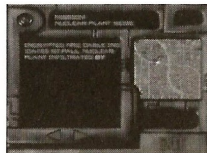
TELA DE SELEÇÃO DE HERÓI



Após escolher um modo de jogo, você verá a tela de seleção de herói, onde você escolherá com que herói irá jogar. Quando sua seleção estiver definida (usando enter), o herói irá parar de rodar. Em qualquer jogo para dois jogadores, o mesmo herói pode ser escolhido. Siga as instruções de tela para fazer as seleções.

INSTRUÇÕES DE MISSÃO

Uma vez selecionado um herói, você verá uma tela detalhando quais são os objetivos da missão, que tipo de inimigos serão encontrados e importantes informações táticas. As instruções de missão possuem três arquivos principais: Mission Briefing (Instruções), Objectives (Objetivos) e Threat Assessment (Ameaças). Mude de arquivo com os botões/setas direcionais. Pressione enter para pular as telas introdutórias.



Boost Max: Aumente sua potência de vôo ao máximo da capacidade!



Boost Expand: Adiciona toda a potência de vôo que seu medidor suportar, aumentando o tempo disponível de vôos.



CONTROLES PADRÃO

Controles Básicos

Algumas ações podem ser executadas por apenas um dos heróis. A* indica a ação/controla exclusiva do Homem de Ferro. A indica a ação/controla exclusiva do X-O Manowar. Direções de controle: ➔ = Trás ➜ = Frente

Teclados

Existem duas configurações de teclado, para o jogador 1 e para o jogador 2. Elas podem ser alteradas via opção de Configuração de Controle.

Voar/Flutuar: Os dois heróis podem voar. Para ativar o vôo, pressione o botão de pulo quando já estiver no ar (pressione Pulo).

Trava de Flutuação: Mantenha sua posição pressionando a tecla apropriada. Isso permite ficar na mesma posição enquanto mira a arma em outra direção.

CONTROLES DE LUTA

	Jogador 1 Teclado	Jogador 2 Teclado	Controle de 4 Botões	Gravis GrIP
PULAR	Seta direita	Tecla C	Botão (verde) 4	Botão C
FLUTUAR	Seta direita (no ar)+ direção	Tecla C (no ar) + direção	Botão (verde) 4 2x + Botão D	C (no ar)

Power-Ups de Armadura (Saúde)



Armor Up: Melhora a armadura (saúde) a uma pequena taxa.



Armor Max: Melhora a armadura (saúde) ao máximo da capacidade atual.



Armor Expand: Aumenta a capacidade de armadura (capacidade de absorver golpes).

Power-Ups de Armas

Weapon Up: Aumenta a energia de armas a uma pequena taxa.



Weapon Max: Completa a energia de armas até a capacidade máxima.



Weapon Expand: Adiciona outro segmento à capacidade do seu sistema de armas, trazendo mais e mais disponibilidades de armas conforme a energia aumenta. Até quatro segmentos podem ser adicionados. Tendo energia no primeiro segmento, você terá o repulsor de disparo simples, o segundo corresponde ao repulsor de disparo duplo, o terceiro é o repulsor de disparo triplo e o quarto corresponde ao matador teleguiado no disparo triplo!



Power-Ups de Potência de Vôo

Boost Up: Colete este item para aumentar sua potência de vôo a uma pequena taxa.



ITENS DE JOGO

Medidores de Armadura e Impulso

Metro de armas



MEDIDORES DE ENERGIA

Medidores de Armadura e Impulso

No topo da tela existem dois medidores horizontais. O medidor de cima indica seu nível de armadura (saúde). O de baixo indica sua força de impulso para o vôo. Este nível é elevado automaticamente quando seu personagem não está usando o impulso. Certas ações como voar exigem um monte de energia, e devem ser usadas com sabedoria.

MEDIDORES DE ARMAS

Na parte inferior da tela estão os medidores de armas, de até 4 segmentos cada. Power-ups adicionarão aos segmentos a força de mais armas. Com força crescente, os repulsores e o raio peitoral se tornarão mais poderosos. Armas peitorais, como o direcional Uni-beam e o superdisparo E.M.P. diminuem a força do medidor. Um segmento de capacidade de armas é perdido toda vez que o jogador perde uma vida!

Continuando

Se você perdeu todas as suas vidas, você pode usar um continue (se tiver um sobrando), para continuar no jogo. Para fazer isso, pressione o botão de disparo antes que o timer chegue no 0.

Salvando Jogos

Após cada zona, a opção de gravar seu progresso lhe será dada. Selecione Save Game e pressione enter. Você precisa escolher um espaço para gravar. Tecle um nome único de arquivo com oito caracteres e pressione enter. O novo jogo será salvo.

SOBRE SUAS ARMAS

Homem de Ferro

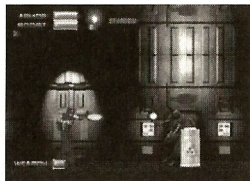
Além de suas poderosas habilidades no combate homem-a-homem, o Homem de Ferro usa o Raio Repulsor e o Uni-beam. O Repulsor dispara raios únicos como padrão, e pode ser melhorado via power-ups para disparos duplos, triplos e o arrasa-quarteirão. O UniBeam é uma poderosa arma peitoral no seu modo padrão, e pode ser energizada para disparar Pulsos Eletromagnéticos (E.M.P.) de efeito devastador. Atenção: o uso de armas especiais drena energia.

X-O Manowar

Um temível guerreiro especializado no combate à curta distância. X-O Manowar também possui canhões pulsares Ion em seus punhos. Os canhões Ion funcionam da mesma forma que o raio repulsor do Homem de Ferro. Sua arma peitoral aqui é o X-O's Omni Beam, que pode se tornar um disparador E.M.P. ou outras diferentes dispersões.

POWER-UPS DE ARMAS

O Homem de Ferro e o X-O Manowar possuem diferentes forças e habilidades, mas seus poderes derivam da quantidade de energia armazenada em suas armaduras. Colete Power-Ups andando sobre eles. Os Armor Power-Ups ajudam a reconstruir a força defensiva dos heróis conforme eles são atingidos, os Boost Power-ups aumentam a força de vôo dos heróis e os Weapons Power-Ups aumentam a força dos sistemas de armas. Aumento de energia no sistema de armas significa mais tipos de ataques disponíveis.



Capacidades de Armadura do Homem de Ferro

Repulsor Rays: Aumente a capacidade destes raios repulsores para disparos duplos, triplos, ou teleguiados.

Uni-Beam: Um feixe peitoral massivo, causará estragos consideráveis!

E.M.P. Device: O dispositivo E.M.P. é uma super arma que emana do disparador peitoral do Uni-beam, só funciona quando o nível de energia de armas possui os quatro segmentos completos.

Capacidades de Armadura do X-O Manowar

Ion Cannon: Você inicia o jogo com este canhão iônico embutido no pulso, ele pode ser incrementado para disparos duplos ou teleguiados.

Omni-Beam: Uma arma peitoral que providenciará uma justiça sangrenta!

E.M.P. Device: O dispositivo E.M.P. é uma super arma que emana do disparador peitoral do Uni-beam, só funciona quando o nível de energia de armas possui os 4 segmentos completos.

POWER-UPS

São usados pelo jogador que os pegar primeiro



1-Up: Pegue-o e ganhará uma vida extra.



Continue: Dá um continue extra para o jogador quando todas as vidas acabarem.