

Requires 4 x 1.5V "AA" or R6 size batteries (not included). Alkaline batteries recommended. Phillips/cross head screwdriver (not included) needed to insert batteries. See instructions. Includes radio control launcher, radio control BEYBLADE top, ripcord, Bit Chip, and label sheet. **Endurance Type ELECTRONIC**

⚠ WARNING: Do not use BEYBLADE tops or BEYSTADIUM™ on tables or other elevated surfaces.

BEYBLADE tops/BEYSTADIUM are intended to be used on the floor. Do not lean over the stadium when BEYBLADE tops are in play. BEYBLADE tops may bounce up and hit eye or face.

- For competition among RC BEYBLADE tops, the other RC BEYBLADE tops (sold separately) must have frequencies other than 49 Mhz
- Before assembly and playing, please read instructions. Please keep these instructions for future reference.
- Discard plastic bags immediately. **BEYSTADIUM sold separately.**

TO INSERT BATTERIES: Using a Phillips/crosshead screwdriver (not included), loosen screw securing battery compartment remove door on launcher and door to access compartment (screw remains attached to door). Insert 4 x 1.5V "AA" or R6 size batteries. Close compartment, and tighten screw with screwdriver. See diagrams.	LABELS: Peel and apply labels as shown.	TO COMPLETE ASSEMBLY: Use a Phillips/cross head screwdriver (not included) to attach launcher assembly as shown using the included screws.
--	---	--

CHARGING:

1 Turn the launcher power switch to ON.	2 Open the launcher front cover. Attach the radio control top to the charge gate. The charge light will turn on.	3 Set the metal part of the launcher's charge gate in the depression as shown.	4 The charge light will go out after about 80 seconds of charging. This means that charging has been completed.
---	--	--	---

Please note:
• Charge the radio control top after the tip has stopped moving. Recharging when a charge remains in the battery may lead to weakening of the battery.
• If the radio control top is accidentally removed from the charge gate while it is charging, the charge light will continue to flash until the entire 80 second charging sequence has been completed. Be sure to charge until the charge light goes out.

LAUNCH:

A Slide the ripcord through the launcher and attach the radio control top.	B Turn the radio control top to the right and secure the launcher.	C Grip the launcher firmly and pull hard on the ripcord to launch the radio control top.
--	--	--

BASIC OPERATION OF THE LAUNCHER:

1 Pull the trigger to make the top move clockwise.	2 Move the trigger to center to make the top spin in place.	3 Continue to push the trigger forward to make the top move counterclockwise.	4 Press and hold the button while pushing or pulling the trigger to activate the ENGINE GEAR™* speed burst!
--	---	---	---

The BEYBLADE® Power Launcher and top system allows control of a Radio Control BEYBLADE top. By spinning the internal motor tip in the same direction as the top (right spin), the spin of the compact motor will add to the rotational force of the top! By spinning in the opposite direction (left spin) at a rate greater than that of the top, the compact motor can reverse the spin direction of the top! A second internal motor activates when you hit the ENGINE GEAR™* button, giving your top even more spin energy!

Requiert 4 piles AA ou R6 de 1,5 V, non comprises, à installer à l'aide d'un tournevis cruciforme (non inclus). Piles alcalines de préférence. Comprend un propulseur à radiocommande, une toupie BEYBLADE radiocommandée, une tige cannelée, un capuchon et un feuillet d'autocollants. **Type endurance ÉLECTRONIQUE**

⚠ MISE EN GARDE: Ne te sers pas des toupies ou des arènes BEYBLADE™ sur une table ou toute autre surface surélevée.

Les toupies et les arènes BEYBLADE doivent être utilisées sur le sol. Ne te penche pas au-dessus de l'arène pendant que les toupies y tournent, car celles-ci peuvent rebondir hors de l'arène et causer des blessures aux yeux ou au visage.

- Pour une compétition de toupies BEYBLADE RC, les toupies BEYBLADE adverses (vendues séparément) doivent fonctionner sur des fréquences autres que 49 MHz.
- Lis les instructions avant d'assembler et de jouer, et garde-les pour référence ultérieure.
- Jette immédiatement les sacs en plastique. **Les arènes BEYSTADIUM sont vendues séparément.**

POUR INSÉRER LES PILES: À l'aide d'un tournevis cruciforme (non compris), desserre la vis du couvercle du compartiment des piles sur le propulseur. Enlève le couvercle pour accéder au compartiment (la vis reste attachée au couvercle). Insère 4 piles AA ou R6 de 1,5 V. Referme le compartiment et resserre la vis avec le tournevis. Voir l'illustration.	AUTOCOLLANTS: Applique les autocollants comme indiqué.	POUR COMPLÉTER L'ASSEMBLAGE: Utilise un tournevis cruciforme (non compris) pour fixer le propulseur à l'aide des vis incluses comme indiqué.
---	--	--

CHARGER:

1 Mets l'interrupteur du propulseur à ON (marche).	2 Ouvre le couvercle avant du propulseur. Fixe la toupie radiocommandée à l'entrée de charge. Le voyant de charge s'allumera.	3 Place la pièce de métal de l'entrée de charge du propulseur dans l'ouverture comme indiqué.	4 La lumière de charge s'éteindra après environ 80 secondes t'indiquant que la charge est terminée.
--	---	---	---

À noter:
• Charge la toupie radiocommandée lorsque la pointe a cessé de bouger. Recharger lorsqu'une charge est toujours présente dans la pile peut affaiblir la pile.
• Si la toupie radiocommandée est accidentellement retirée de l'entrée de charge lorsqu'elle est entrain de charger, la lumière de charge continuera de clignoter pendant 80 secondes jusqu'à ce que la séquence de charge soit terminée. Assure-toi de charger jusqu'à ce que la lumière de charge s'éteigne.

PROPULSE:

A Insère la tige cannelée à travers le propulseur et fixe la toupie radiocommandée.	B Tourne la toupie radiocommandée vers la droite pour que le propulseur soit bien en place.	C Tiens fermement le propulseur et tire sur la tige cannelée pour lancer la toupie radiocommandée.
---	---	--

FONCTIONNEMENT DE BASE DU PROPULSEUR:

1 Tire sur la gâchette pour faire bouger la toupie vers la droite.	2 Bouge la gâchette au centre pour faire tourner la toupie sur elle-même.	3 Continue de pousser vers l'avant la gâchette pour faire tourner la toupie vers la gauche.	4 Appuie sur le bouton et maintiens-le enfoncé tout en actionnant la gâchette pour déclencher la poussée de vitesse de l'ENGRENAGE DYNAMIQUE.
--	---	---	---

Le propulseur et la toupie BEYBLADE radiocommandée te permettent de contrôler une toupie radiocommandée BEYBLADE. En faisant tourner la pointe du moteur interne et compact dans la même direction que la toupie (rotation à droite), la rotation de la pointe du moteur compact ajoutera une force additionnelle à la force de rotation de la toupie! En tournant dans la direction opposée (rotation à gauche) plus rapidement que la toupie, le moteur compact peut inverser la direction de la rotation de la toupie! Un deuxième moteur interne s'active lorsque tu appuies sur le bouton de l'ENGRENAGE DYNAMIQUE, te donnant encore plus de force de rotation!

Requiere 4 pilas AA o R6 de 1,5 V, no incluidas. Se recomiendan pilas alcalinas. Se necesita un destornillador en cruz (no incluido) para colocar las pilas. Tensión: 1,5 V x 4. Consumo: 0,33 A. Incluye un propulsor a control remoto, un trompo BEYBLADE radiodirigido, una varilla dentada, una tapita e una hoja de etiquetas. **Tipo resistencia ELECTRÓNICO**

⚠ CUIDADO: No uses los trompos o los estadios BEYBLADE™ sobre una mesa o sobre cualquier otra superficie elevada.

Los trompos y los estadios BEYBLADE deben usarse en el suelo. No te inclines sobre el estadio mientras los trompos están girando, ya que pueden rebotar y causar lesiones a los ojos y la cara.

- Para una competencia de trompos BEYBLADE a control remoto, los demás trompos BEYBLADE (vendidos por separado) deben funcionar con frecuencias distintas de 49 MHz.
- Lee las instrucciones antes de armar y de jugar, y guárdalas para referencia futura.
- Deshazte inmediatamente de las bolsas plásticas. **Los estadios BEYSTADIUM se venden por separado.**

COLOCACIÓN DE LAS PILAS: Con un destornillador en cruz (no incluido), afloja el tornillo del compartimiento de las pilas en el propulsor y quita la tapa (el tornillo permanecerá asido a la tapa). Introduce 4 pilas AA o R6 (1,5 V). Cierra el compartimiento y aprieta el tornillo con el destornillador. Mira la ilustración.	ETIQUETAS: Coloca las etiquetas tal como se indica.	TERMINA DE ARMAR: Con un destornillador en cruz (no incluido) une las partes del propulsor como se ilustra usando los tornillos incluidos.
---	---	--

PARA CARGAR:

1 Mueve el interruptor del propulsor a ON (encendido).	2 Abre la tapa delantera del propulsor. Encaja el trompo radiodirigido en la toma. La luz indicadora de recarga pasará a ON [encendido].	3 Coloca la parte en metal de la entrada del cargador en el propulsor en la depresión tal como se ilustra.	4 La luz del cargador se apagará después de 80 segundos de haber cargado. Esto quiere decir que la carga ha terminado.
--	--	--	--

Favor notar:
• Carga el trompo a control remoto después de que la punta se haya detenido. No recargues cuando aun haya algo de carga en la pila pues esto la debilita.
• Si el trompo a control remoto es accidentalmente sacado de la entrada del cargador mientras se está cargando, la luz del cargador continuará destellando hasta que los 80 segundos hayan terminado. Asegúrate de cargar hasta que la luz desaparezca.

PROPULSA:

A Desliza la varilla dentada por el propulsor y une el trompo a control remoto.	B Gira el trompo a control remoto hacia la derecha para sujetarlo en el propulsor.	C Agarra el propulsor firmemente yjala la varilla dentada para lanzar tu trompo a control remoto.
---	--	---

OPERACIONES BÁSICAS DEL PROPULSOR:

1 Jala el gatillo para que el trompo se mueva hacia la derecha.	2 Mueve el gatillo hacia el centro para que el trompo gire en el mismo sitio.	3 Continua moviendo el gatillo hacia delante para que el trompo gire hacia la izquierda.	4 Presiona y mantén presionado el botón mientras mueves el gatillo para activar el empuje de velocidad del ENGRANAJE DINÁMICO.
---	---	--	--

El Poderoso Propulsor BEYBLADE y el sistema del trompo te permite controlar el trompo a control remoto BEYBLADE. Girando el motor compacto interno de la punta en la misma dirección que el trompo (giro hacia la derecha), el giro del motor compacto aumenta la fuerza de rotación del trompo. Girando en dirección opuesta (giro hacia la izquierda) a una velocidad mayor que la del trompo, el motor compacto invierte la dirección giratoria del trompo. Un segundo motor interno se activa cuando tocas el botón de ENGRANAJE DINÁMICO, dándole más energía giratoria a tu trompo.

OPERATION:

Now that you have mastered basic operation, try these more challenging techniques!

You control the ENGINE GEAR edge!

- | | |
|-------------------|--|
| 1. First strike! | Release at beginning of battle |
| 2. Attack burst! | Full power release in middle of battle |
| 3. Sudden shocks! | Stop and go release throughout battle |
| 4. Outlast! | Release at end of battle |

WARNING

When operating the radio control top and electronic launcher, make sure the distance between the launcher and the top is less than 3.28 feet (one meter). A distance of more than 2.62 feet (80cm) may result in a loss of control. The top will not move smoothly if there is dirt or dust on the tip. Please clean it periodically.

TROUBLESHOOTING

SYMPTOM	CAUSE	COUNTERMEASURE
It doesn't move.	Is the launcher power switch ON? Are the batteries old? Are they facing the correct direction?	Turn the switch to the ON position, charge and launch it. Insert new batteries.
	Is it positioned so that the signal can reach it?	The transmission range of the launcher and top is about 2.62 feet (80 cm). Depending on circumstances, the transmission range may be reduced. Point the antenna toward the top and control it within 2.62 feet (80 cm).
	Has the top been charged enough?	It may not move if it hasn't been charged enough. When charging, firmly insert the top into the charge gate. If it is not inserted all the way, it may not charge properly.
I can't control it.	Is there dirt or dust on the tip of the top?	Clean the tip. If dust or dirt is present, the top may slip on the surface of the arena, making it difficult to control.
	Is there dirt or dust on the surface of the arena?	Clean the arena. If dust or dirt is present, the top may slip on the surface of the arena, making it difficult to control.
It has a mind of its own.	Are you playing against another top that has the same frequency as yours?	Tops with the same frequency cannot be used together because their signals will interfere with each other. Use tops with different frequencies.
	There are places in buildings where signals reflect easily.	Play in a different location.

CAUTION: TO AVOID BATTERY LEAKAGE

1. Be sure to insert the batteries correctly and always follow the toy and battery manufacturers' instructions;
2. Do not mix old and new batteries or alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium) batteries;
3. Always remove weak or dead batteries from the product.

IMPORTANT: BATTERY INFORMATION

Please retain this information for future reference. Batteries should be replaced by an adult.

- 1) Always follow the instructions carefully. Use only batteries specified and be sure to insert them correctly by matching the + and - polarity markings.
- 2) Do not mix old batteries and new batteries, or standard (carbon-zinc) with alkaline batteries.
- 3) Remove exhausted or dead batteries from the product.
- 4) Remove batteries if product is not to be played with for a long time.

- 5) Do not short-circuit the supply terminals.
- 6) Should this product cause, or be affected by, local electrical interference, move it away from the other electrical equipment. Reset (switching off and back on again or removing and re-inserting batteries) if necessary.
- 7) RECHARGEABLE BATTERIES: Do not mix these with any other types of battery. Always remove from the product before recharging. Recharge batteries under adult supervision. DO NOT RECHARGE OTHER TYPES OF BATTERIES.

FCC Statement:

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy, and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

FONCTIONNEMENT:

Maintenant que tu maîtrises le fonctionnement de base, essaie ces techniques plus difficiles!

Tu maîtrises la fougue de l'ENGRENAGE DYNAMIQUE!

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1. Première attaque | En début de combat |
| 2. Poussée d'attaque Pleine puissance au milieu du combat | |
| 3. Coups soudains | Arrêt et démarrage lors du combat |
| 4. Dernière poussée | À la fin du combat |

ATTENTION

Lorsque tu opères la toupie radiocommandée et le propulseur électronique, assure-toi que la distance entre le propulseur et la toupie est inférieure à un mètre (3,28 pieds). Une distance de plus de 80 cm (2,62 pieds) pourrait occasionner une perte de contrôle. La toupie ne bougera pas avec fluidité s'il y a de la saleté ou de la poussière sur la pointe. Nettoie-la souvent.

GUIDE DE DÉPANNAGE

PROBLEME	CAUSE	SOLUTION
Elle ne bouge pas.	Est-ce que le propulseur est à ON (marche)? Est-ce que les piles sont usées? Les polarités sont-elles comme indiqué?	Mets l'interrupteur à On (marche), charge et lance. Insère de nouvelles piles.
	Est-elle placée de manière à recevoir le signal?	La distance de transmission du propulseur et de la toupie est d'environ 80 cm (2,62 pieds.). Selon les circonstances, cette distance peut être réduite. Dirige l'antenne vers la toupie et contrôle-la à moins de 80 cm (2,62 pieds).
	La toupie est-elle assez chargée?	Il se pourrait qu'elle ne bouge pas si elle n'est pas assez chargée. Lorsque tu la charges, insère fermement la toupie dans l'entrée de charge. Si elle n'est pas insérée au complet, elle ne se chargera pas correctement.
Je ne peux pas la contrôler.	Y a-t-il de la saleté ou de la poussière sur la pointe de la toupie?	Nettoie la pointe. La saleté et la poussière peuvent faire glisser la toupie sur la surface de l'arène la rendant difficile à contrôler.
	Y a-t-il de la saleté ou de la poussière sur la surface de l'arène?	Nettoie l'arène. La saleté et la poussière peuvent faire glisser la toupie sur la surface de l'arène la rendant difficile à contrôler.
Elle est incontrôlable.	Joue-tu contre une toupie qui a la même fréquence que la tienne?	Les toupies de même fréquence ne peuvent pas être utilisées en même temps car leur signal interfèrera. Utilise des toupies de fréquences différentes.
	Certains endroits dans les immeubles favorisent la réception du signal.	Joue à différents endroits.

ATTENTION POUR ÉVITER LES RISQUES DE FUITES:

1. S'assurer d'insérer les piles correctement et de suivre les indications des fabricants du jouet et des piles.
2. Ne jamais utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ou des piles alcalines avec des piles standard (carbone-zinc) ou des piles rechargeables (nickel-cadmium).
3. Toujours retirer les piles faibles ou usées du produit.

DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES

Conserver cette information pour référence ultérieure. Les piles doivent être remplacées par un adulte.

- 1) Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jouet.
- 2) Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni des piles alcalines avec des piles au carbone-zinc.
- 3) Toujours retirer les piles faibles ou usées du produit.
- 4) Retirer les piles si le jouet doit rester inactif pour une longue période de temps.

Déclaration de la FCC

Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière. Si ce jouet produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se déceler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'utilisateur devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- réorienter ou replacer l'antenne de réception;
- augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur;
- demander l'aide d'un marchand ou d'un technicien en radio et télévision.

OPERACIÓN:

¡Ahora que dominas la operación básica, prueba estas desafiantes técnicas!

¡Controla el ímpetu del ENGRANAJE DINÁMICO!

- | | |
|---|--------------------------------|
| 1. ¡Primer ataque! | Sale al principio del combate |
| 2. ¡Explota el ataque! Suelta todo el poder en la mitad del combate | |
| 3. ¡Golpe repentino! | Se dan durante todo el combate |
| 4. Sobreviviente | Se da al final del combate |

ADVERTENCIA

Cuando juegues con el trompo a control remoto y con el propulsor electrónico, asegúrate que la distancia entre el propulsor y el trompo sean menos de un metro. Una distancia mayor de 80 cm puede resultar en pérdida del control. El trompo no funcionará bien si hay sucio o polvo en la punta. Por favor límpialo periódicamente.

DETECCIÓN DE PROBLEMAS

SINTOMAS	CAUSA	CONTRAMEDIDA
No se mueve.	¿Está encendido el interruptor del propulsor? ¿Están las pilas gastadas? ¿Están colocadas correctamente?	Enciende el interruptor a ON (encendido). Carga y lánzalo. Coloca pilas nuevas.
	¿Está colocado de manera que la señal le llegue?	El alcance de la transmisión del propulsor y del trompo es alrededor de los 80 cm. Dependiendo de las circunstancias, el alcance de la transmisión puede reducir. Apunta el estadio en dirección del trompo y del control dentro de los 80 cm.
	¿Ha sido el trompo cargado suficientemente?	No se moverá a menos que haya sido cargado completamente. Cuando lo cargues, introduce el trompo firmemente en la entrada del cargador. Si no lo introduces hasta el fondo, no cargará correctamente.
No lo puedo controlar.	¿Habrá sucio o polvo en la punta del trompo?	Limpia la punta. Si hay sucio o polvo, el trompo puede deslizarse en la superficie del estadio, haciéndolo difícil de controlar.
	¿Tendrá polvo o sucio la superficie del estadio?	Limpia el estadio. Si hay sucio o polvo, el trompo puede deslizarse en la superficie del estadio, haciéndolo difícil de controlar.
No responde.	¿Estarás jugando contra otro trompo con la misma frecuencia que la tuya?	Trompos con la misma frecuencia no pueden usarse al mismo tiempo porque las señales se interferen. Usa trompos con frecuencias diferentes.
	Existen lugares en edificios donde la señal se refleja fácilmente.	Juega en un lugar diferente.

CUIDADO PARA EVITAR QUE EL CONTENIDO DE LAS PILAS SE DERRAME

1. Introduzca las pilas correctamente y siga las instrucciones de los fabricantes del juguete y de las pilas.
2. No combine pilas nuevas con pilas gastadas, pilas alcalinas con pilas estándar (carbón y zinc) o pilas recargables (níquel y cadmio).
3. Siempre retire del producto las pilas débiles o gastadas.

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LAS PILAS

Conserve esta información para referencia futura. Un adulto debe cambiar las pilas.

- 1) Siga cuidadosamente las instrucciones. Utilice sólo las pilas recomendadas y colóquelas respetando la polaridad + y - inscrita en el juguete.
- 2) No mezcle pilas gastadas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón/zinc).
- 3) Retire las pilas débiles o gastadas del juguete.
- 4) Retire las pilas del juguete en caso de que éste quede

inactivo por un largo período.

- 5) No origine cortocircuitos en los bornes del compartimiento de las pilas.
- 6) Si el juguete provoca interferencias o es afectado por ellas, debe alejarlo de aparatos eléctricos y, si fuera necesario, reinicializarlo encendiéndolo y apagándolo, o bien sacando y reinsertando sus pilas.
- 7) PILAS RECARGABLES: No las combine con otros tipos de pilas. Retírelas siempre del juguete antes de recargarlas bajo la supervisión de un adulto. NO RECARGUE LOS OTROS TIPOS DE PILAS.



Check it out! For game ideas, strategies and official game rules, please see

www.beyblade.com
beyblade.hasbro.com



Product and colors may vary. / Le produit et les couleurs peuvent varier. / El producto y los colores pueden variar.
® and/or TM* & © 2004 Hasbro. All Rights Reserved. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office.
Manufactured under license from Takara Co., Ltd.
© Aoki Takao•BB3Project•TV Tokyo Licensed by d-rights Inc.
TM & © ABC Family Worldwide, Inc. All Rights Reserved.
MADE IN CHINA

Please keep company details for future reference.
Conserver notre adresse pour référence ultérieure.
Recomendamos conservar esta información.

Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2.
Imp. por: Servicios Mexicanos de Manufactura S. de R.L. de C.V. Cedros Business Park, Autopista Federal México-Querétaro, km 42.5 C.P.54600 Tepetzotlán, Estado de México. R.F.C. SMM-990712-156. Centro de Servicio para México: Tel.: 5872-9483 y para el interior de la República 01-800-712-6225.
Distributed in the United Kingdom by Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH. Distributed in Australia by Hasbro Australia Ltd., 570 Blaxland Road, Eastwood, NSW 2122, Australia. Tel.: (02) 9874-0999. Distributed in New Zealand by Hasbro New Zealand Ltd., Albany Highways, Auckland, PO Box 100 940. North Shore Mail Centre, Auckland, New Zealand 1333. Tel.: (649) 415-9916.
Precaución: No apuntes a los ojos ni a la cara o dispare a quemarropa. Utiliza sólo los proyectiles diseñados para este producto. No modifiques los proyectiles ni el lanza-proyectiles.