

ACTION

アクション REAR VIEW

リアビュー



●一部の写真はバンダイプラモデルアクションベース1(別売り)を使用しています。

DETAIL

ディテール

Gフォートレス



フレーム用ベース



Gフォートレスのディスプレイを安定させるフレーム用ベースが付属。



各形態で使用しないパーツをフレーム用ベースにセットすることが可能。

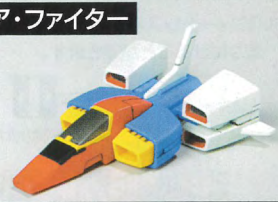
コア・トップ



コア・ベース



コア・ファイター



COLOR GUIDE

※よりリアルに仕上げたい方は、右の基本色をご覧ください。

※塗装には、より安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。

※カラー配合は参考値であり、写真とカラーガイドの色は異なる場合があります。

※ABS樹脂部分への塗装は破損する恐れがありますので、塗装はお勧めできません。

●胸部等:

コバルトブルー(100%)
+ホワイト(少量)

●ライフル・銃身等:

グレー(90%)
+ブラック(10%)

●頭部アンテナ等:

イエロー(70%)
+オレンジイエロー(30%)

●コア・ファイター
キャノピー前部等:

ブラック(100%)

●腕・脚部等:

ホワイト(100%)
+イエローグリーン(極少量)
+ミディアムブルー(極少量)

●キャノピー下地:

シルバー(100%)

●足先等:

モンザレッド(100%)

●キャノピー上塗り:

スモークグレー(100%)

●バックパック等:

コバルトブルー(60%)
+ホワイト(25%)
+ミッドナイトブルー(15%)

●カメラアイ等:

クリアグリーン(100%)

MSZ-010 ZZ GUNDAM

A.E.U.G. PROTOTYPE TRANSFORMABLE MOBILE SUIT

© 創通・サンライズ

MODEL NUMBER : MSZ-010
TOTAL HEIGHT : 19.86m
WEIGHT : 32.7t
TOTAL WEIGHT : 68.4t
GENERATOR OUTPUT : 7,340kw
MATERIAL : GUNDALIUM ALLOY
ARMAMENTS : HI-MEGA CANNON
DOUBLE VULCAN
BEAM CANNON / HYPER BEAM SABER
DOUBLE BEAM RIFLE
MISSILE LAUNCHER

G-FORTRESS
TOTAL LENGTH : 30.13m
TOTAL WIDTH : 18.52m



1/144 SCALE

HG
UNIVERSAL CENTURY

機動戦士
ガンダム ZZ

BANDAI 2010 MADE IN JAPAN ●写真の完成品は塗装してあります。

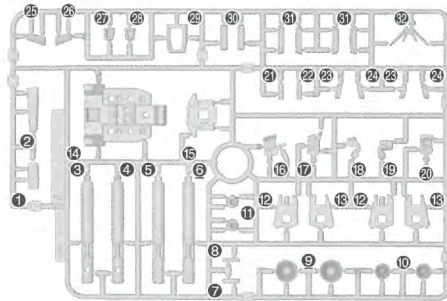
0163276

BAN
DAI

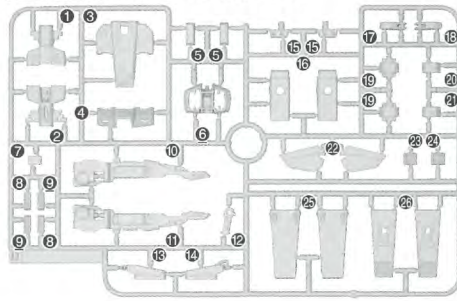
パーツリスト

(×印は使用しないパーツです。)

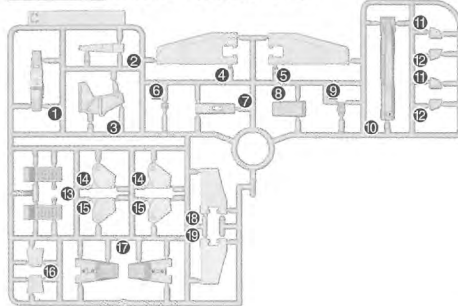
Aパーツ (スチロール樹脂: PS)



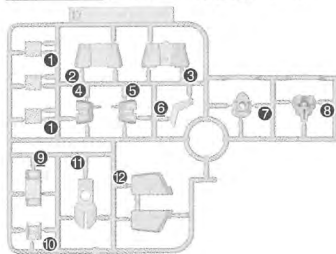
Bパーツ (スチロール樹脂: PS)



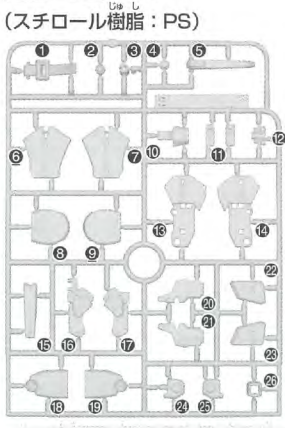
Cパーツ (スチロール樹脂: PS)



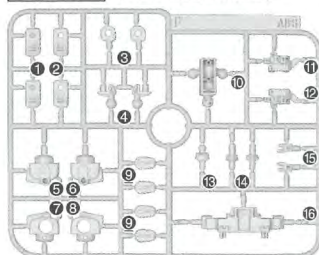
Dパーツ (スチロール樹脂: PS)



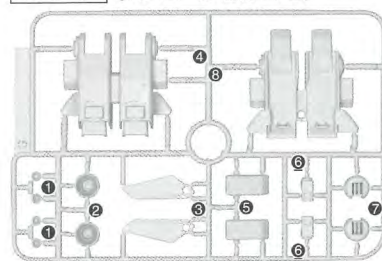
Eパーツ (×2)



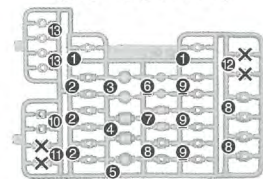
Fパーツ (ABS樹脂: ABS)



Gパーツ (スチロール樹脂: PS)



〈PC-132ABC〉
(ポリエチレン: PE)



SB1パーツ
(スチロール樹脂: PS)



●シール……………1

警告 (けいこく)

保護者の方へ 必ずお読みください。

- 小部品があります。誤飲・窒息の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。

注意 (ちゅうい)

- 縁部が鋭い箇所がありますので、注意してください。
- 先端が尖っている箇所がありますので、注意してください。
- 部品はきれいに切り取り、切り取ったあとのクズは捨ててください。
- 袋を頭からかぶったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。

《組み立てる時の注意》

- 組み立てる前に説明書をよく読みましょう。
- 部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取りましょう。
- 塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。
- ABS部分への塗装は破損する恐れがありますので、塗装はおすすめできません。

・接着をするところ	・シールの番号	・デカールの番号	・反対側に取り付けるパーツ	・両側に同じパーツを取り付ける	・向きに注意して取り付ける	・ビスの締めすぎに注意
・切り取る場所	・部品を数値の個数作ります	・先に組み立てます	・後に組み立てます	・数値に合わせて回転させます	・どちらかを選んで取り付ける	・反対側も同じように動きます

1

A1, C1, C2, B2, B1, A27, A28

※きれいに切り取ります。

(向きに注意)

2

E12, D4, D6, D5

※きれいに切り取ります。

〈上から見た図〉

3

A15, F11, F12, PC9, B6

4

PC2, B3, PC9, D3, PC5, D2

向きをかえます。

5

A25, B4, A26, B5, B6, C8, C7

〈前から見た図〉

(向きに注意)

(先に貼るシール)

(反対側に貼るシール)

6

F13, F14, F14

〈横から見た図〉

長い方

(向きに注意)

7

D8, D7, C6, C9, A32

(先に貼るシール)

8

PC7, E24, E25

×2
2個作る

9 **×2**
2個作る
《向きに注意》
《横から見た図》
B19
E23 (後に組む)
E22
8

10 **×2**
2個作る
B25
PC13
B26
※きれいに切り取ります。

11 **×2**
2個作る
F3
PC13
《横から見た図》
《向きに注意》
F1
F2
向きをかえます。

12 **×2**
2個作る
E21
PC6
E20 (後に組む)

13 **×2**
2個作る
PC10
E26
《横から見た図》
9
1
2
PC1
12
B16
C11
C12
《反対側に取り付ける》
向きをかえます。

14 **×2**
2個作る
C18
B15
《向きに注意》
《横から見た図》
C5
10
13

15
14
A16
D1

16
C19
B15
《向きに注意》
《横から見た図》
C4
10
13
16

17
A19
A20
D1
16

18
7で作った頭部
6で作ったボディ
15で作った右腕
17で作った左腕

19 **×2**
2個作る
E17
PC4
E16
C14
C15
A24
A23
《向きに注意》
《前から見た図》
A23
《向きに注意》

20 **×2**
2個作る
F4
E10
C17
C16
※きれいに切り取ります。

21 **×2**
2個作る
E14
PC8
PC9
PC8
E5
E1
E13
向きをかえます。

22 **×2**
2個作る
B8
B9
E16
21
《向きに注意》

23 **×2**
2個作る
E11
E6
E7
《両側取り付ける》
《向きに注意》

24 **×2**
2個作る
PC8
E19
E18
A12・A13
PC2

25
A31
E8
《前から見た図》
A8
《向きに注意》
F9
《シール》

26
A31
E9
A22
F9
《シール》

27
24
25
26
23
27

28
F6
PC3
F8

29
B22
《向きに注意》
《横から見た図》
B21
A30
B17
20
27

30
E9
A31
A7
《前から見た図》
《向きに注意》
F9

31
A31
E8
A21
F9
《シール》

32
24
30
23
31

33
F7
PC3
F6

34
33
32
B22
《横から見た図》
《向きに注意》
B20
A30
B18
20

35
D11
F10
PC2
D10
D9
D12
向きをかえます。

MSZ-010 ZZ GUNDAM

「ZZ(ダブルゼータ)ガンダム」は、エゥーゴが推進する「Zプロジェクト」によって開発された試作型の変形MSである。いわゆる「ハマーン戦争」期において、連邦軍の遊撃部隊として獅子奮迅の活躍を見せたアーガマ部隊のZガンダム、ガンダムMk-II、百式を含む「ガンダムチーム」の中核MSとして活躍した。基本コンセプトは攻撃力と汎用性を最大限に追求した機体であり、一年戦争時のガンダムとGメカの機能を組み合わせたとような設計が施されている。上半身と下半身に分離したパーツにそれぞれコア・ファイターを組み合わせて、「コア・トップ」(上半身とダブル・ビーム・ライフル、コア・ブロックによって構成される戦闘機形態。出力は落ちるが、コア・ブロックがなくとも運用可能)、「コア・ベース」(下半身とコア・ブロックによって構成された攻撃機形態。出力は充分だが、コア・ブロックがないと制御できない)という、2種類の航空/宇宙攻撃戦闘機となり、それぞれ強力なビーム兵器やミサイルを多数装備する。また、「Gフォートレス」(ZZガンダムの重戦闘爆撃機形態。MSから分離せずにそのまま変形可能)形態にも変形可能で、その場合の総推力は、MS形態時の約1.5倍という、驚異的な機動性を発揮する。コア・トップとコア・ベースがドッキングする際、いずれかのコア・ファイターを分離してそのままドッキングすることも可能だが、アーガマ部隊においては、メイン・パイロット

のジドー・アーシタが3機目のコア・ファイターに搭乗して新たにドッキングするという運用が多かったようだ。この時期のMSは、各陣営ともに高出力と高火力を主眼とする多機能化された機体を投入する傾向にあり、武装や運用面においても、過剰ともいえる恐ろしい進化のただ中だった。実際、ビーム兵器やミサイルの装備数増加、サイコミュ系制御装置の採用など、最先端の技術がこれでもかと詰め込まれたMSが多数ロールアウトしている。このZZガンダムも同様の傾向に沿った機体であることは論を待たず、デフォルト状態で武装や機動装備を最大出力で継続的に稼働させた場合、その作戦行動時間は15分にも満たないとさえいわれている。これは、最強の武装である頭部の「ハイメガ・キャノン」が、エネルギーの大半を消費するというリスクな武装であることが最大の要因ではあるが、この機体を当時の「最強」たらしめていることも事実であり、そのアンビバレンツさも含め、ZZガンダムの特徴となっている。ただし、運用面での柔軟さと整備性の劣悪さを重りにかけるような側面もあって、大規模な艦隊で複数運用するよりは、小規模な遊撃隊においてこそ、そのフレキシビリティを存分に発揮する機体と言えそうだ。



ミサイルポッド

バックパックの先端に装備された3×7のマイクロミサイルは、対MS兵器としても十分な威力を発揮する。ポッドの基部は規格化されており、別の装備との換装も可能。

ハイメガ・キャノン

ZZガンダムが頭部に装備する最強の武装。MS形態時にバックパックとなるジェネレーター・ブロックと直結した専用回路を経由して、暴発寸前まで充填したエネルギーを一挙に放出する。使用後は一定時間機体が稼働不能となる。

ハイパー・ビーム・サーベル

通常のビーム・サーベルの数倍の威力と長さを持つビーム刃を生成することが可能。また、バックパックに装備したままジェネレーター直結型のビーム砲としても使用可能。

ショルダーラスターアーマー

肩部の装甲としての機能以外にも、AMBAC装備として機体の機動性を向上させるほか、主に大気圏内においては空力制御装置として機能する。コア・トップおよびGフォートレス形態時に前面の複雑な形状による空気抵抗を能動的に減免することができる。

ウイングシールド

コア・トップおよびGフォートレス形態時の主翼および垂直翼として機能するほか、握え付けタイプのシールドとしての強度も確保している。

SPEC

型式番号: MSZ-010
 頭頂高: 19.86m
 本体重量: 32.7t
 全備重量: 68.4t
 ジェネレーター出力: 7,340kw
 装甲材質: ガンダリウム合金
 武装: ハイメガ・キャノン
 ダブル・バルカン
 ビーム・キャノン
 (ハイパー・ビーム・サーベル)
 ダブル・ビーム・ライフル
 21連装ミサイル・ランチャー
 Gフォートレス形態時
 全長: 30.13m
 翼幅: 18.52m

ダブル・ビーム・ライフル

高出力のビーム砲を連装する携行兵器。コア・トップおよびGフォートレスの機首を構成するパーツでもあり、コクピットを内装するほか、実は宇宙空間であれば単独でもある程度の自律航行が可能。

ニーブロックアーマー

ZZガンダムの脚部の複雑な変形を支える最重要ブロック。変形機構のみならずスラスタも内蔵する上、重力下ではもっとも負担が大きい部位でもある。

コア・ファイター

変形・合体してZZガンダムの腹部を構成するメインコクピットとなるほか、各形態でも主要な動力源かつ制御装置であり、さらに脱出装備でもある小型航空/宇宙戦闘機。型式番号はFXA-07GB。



Gフォートレス

ZZガンダムの重戦闘爆撃機形態。MSから分離せずにそのまま変形可能。



○一部の写真はバンダイプラモデルアクションベース1(別売り)を使用しています。



●写真はイメージです。

MSZ-010 ダブルゼータガンダム

MSZ-010 ZZガンダムは、TV作品「機動戦士ガンダムZZ」に登場する可変分離型試作MSである。U.C.0088年。グリプス戦役で第三勢力として割り込んで来たアクシズは、ティターンズとエゥーゴ双方の疲弊を待ち、ティターンズの敗北を見極めるや、ネオ・ジオンを名乗って各コロニーに制圧部隊を派遣した。第一次ネオ・ジオン戦争(ハマーン戦争)の幕開けである。U.C.0089年初頭、地球連邦政府からサイド3の譲渡を受けたハマーン・カーンは、ジオン共和国のコロニー「コア3」をネオ・ジオンの新たな拠点と定める。ところが、ネオ・ジオンに反抗するジオン共和国の住民が引き起こした内乱に乗り、ブルツ、ラカンらを中心とするグレミー・トトがハマーンに叛旗を翻す。即座に実行したハマーン暗殺には失敗するも、すくさまアクシズを急襲、制圧すると同時に、反ハマーン勢力を糾合して指揮下に収めてしまった。かくしてネオ・ジオンは分裂し、互いの正統性を巡る対立は軍事衝突へと発展していった。ジドー・アーシタとルー・ルカは、ハマーンを倒すべく、地球連邦政府からサイド3の譲渡を受けたコロニー「コア3」に潜入する。しかし、権性を握るハマーンに押された二人は、ミネバの拉致をあきらめ、脱出せざるを得なくなってしまった。「ルー、逃げるぞ!!」ジドーたちは偽装を解き、コア3から離脱しようとするが、マシュマ・セロが駆るザクIII改の猛追に敵戦を余儀なくされる。「ここは構わないで、ジドーはネル・アーガマに!!」「すまない! 死ぬなよ、ルー!!」艦隊の長距離砲の火線が交錯するなか、アーガマの危機を感じたジドーは帰還を急いだ。その頃、ジドーらの回収とグレミー軍への牽制のためコア3の宙域に接近し、ハマーン艦隊との間に割り込む形となったラビアン・ローズとネル・アーガマに対し、グレミー艦隊が攻撃を開始。MS部隊を差し向けていた。ガンダムMk-II、百式、メガライダーが迎撃に出るものの、防衛線はブルツのクイン・マンサによって瞬刻に突破されてしまった。果たしてジドーは間に合うのか?!

HGUCシリーズラインナップ

※この商品は、「HGUC ダブルゼータガンダム」が1セット入っています。

変形、合体、高機動、さらに進化するガンダムZZの登場MSを体感せよ!!

A.E.U.G.

NEO ZEON

HGUC No.041 ゼータガンダム

ウェイブライダーへの変形機能も持ち、宇宙空間から重力下まで連続運用が可能な汎用性を持つ機体。

HGUC No.035 スーパーガンダム

ガンダムMk-IIにGディフェンサーからコクピットブロックを除いたアーマメントユニットを装着した状態。

HGUC No.015 パウ

可変分離MS、分離させたそれぞれを戦闘機として運用するというコンセプトで試作された機体。

HGUC No.005 百式

エゥーゴとAE(アナハイム・エレクトロニクス)社が協同に推進する「Zプロジェクト」によって開発されたMS。

HGUC No.094 シュツルム・ディアス

リック・ディアスの強化型で、背部のバインダー、リアスカートなどが換装され高出力仕様になっている。

HGUC No.014 ザクIII

アステロイドベルトに潜伏していた旧公国軍残党であるアクシズ=ネオ・ジオンが「ザク」の最終型として開発したMS。

36 (向きに注意) **B24** (横から見た図) **B23** (向きに注意)

35 で作った腰部

34 で作った左脚

29 で作った右脚

37 **18**

36

38 **G6** **G3** **PC2** **G3** **G4**

C13 (切り取る) 向きをかえます。

G8 **C13** (両側取り付ける) (後に組む)

PC9 (後に組む)

39 **G6** **G7** (2箇所) **G1** **G2**

38

40 **39** で作ったバックパック

C3 **G2**

※バンダイプラモデルアクションベース1 (別売り) 差し込み用 BA3-B10 を使用してディスプレイできます。

41 **E4** **E3** **E2** **SB10**

41 で作ったハイパー・ビーム・サーベル

42 **41** (選んで取り付ける)

43 **B10** **B12** **B13** **B14**

(後に組む)

44 (横から見た図) **A3** **A6** **F16** (向きに注意) **A11**

43 **A4** **A6** (横から見た図) **A11** **F16** (向きに注意)

1 コア・トップ/コア・ベース/Gフォートレスへの変形

A **B** **C** **D** **E**

※ダブル・ビーム・ライフルは外しておきます。

45 **A2** (シール) **44**

46 **D1** **A17** **A18** (シール)

※手首は外しておきます。

で作ったダブル・ビーム・ライフル

2 (先に外す) **A1** **A2** **A3** **A** **F16**

3 (横から見た図) **A1** **A3** **B7** (きれいに切り取ります) (向きに注意)

4 **180°** (180°回す)

5 **4** **A2** 向きをかえます。

6 みぎうで <右腕> **180°** (180°回す) **B** **A10** (先に90°回す)

7 ひだりうで <左腕> **180°** (180°回す) **C** **A10** (先に90°回す)

8 **6** みぎの腕 <右腕> **7** ひだり腕 <左腕>

コア・トップの完成

※バンダイプラモデルアクションベース1 (別売り)差し込み用 BA3-B10を使用してディスプレイできます。

9 **E** ※ウイングをよけながら回転します。

F **H** **G**

180° (両脚180°回す)

10 みぎあし <右脚>

G **G1** **G2** **G3** **G4**

11 **A9** 向きをかえます。

G1 **G2** **G3** **G4**

12 ひだりあし <左脚>

H **H1** **H2** **H3** **H4**

A9 向きをかえます。

H1 **H2** **H3** **H4**

13 **F** **12** <左脚> **11** <右脚>

14 **13** (90°回す) (90°回す) (90°回す) (90°回す)

向きをかえます。

15 **D** (両脚動かす)

16 コア・ベースの完成

2 で作った コア・ファイター

15 **C10** **14**

↑ <上から見た図>

※バンダイプラモデルアクションベース1 (別売り)差し込み用 BA3-B10を使用してディスプレイできます。 BA3-B10は90°回して付けます。

17 **16** で作った コア・ベース

8 で作った コア・トップ

18 **G**フォートレスの完成

※Gフォートレス形態時、余ったパーツを取り付けることができます。

A10 (両脚取り付け)

向きをかえます。

※バンダイプラモデルアクションベース1 (別売り)を使用してディスプレイできます。

19 ※MS時、余ったパーツを取り付けることができます。