

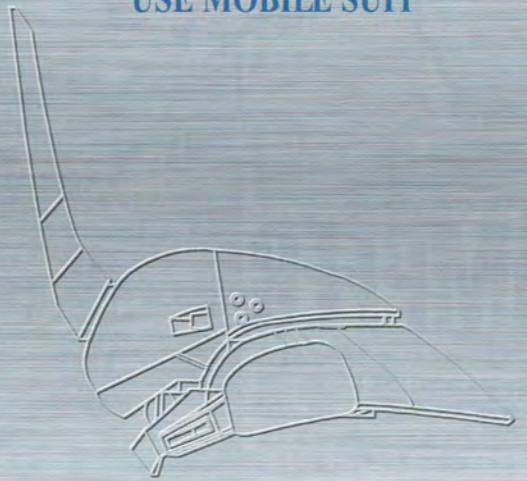
GUNDAM.INFO Search
www.gundam.info
バンダイホビーサイト
www.bandai-hobby.net/
バンダイホビーサイトは、お客様のアクセス方法と接続に
関係する責任を負いません。お客様の責任でご利用ください。
Any fees accord by your access method and connection to
the website are your own responsibility.



MOBILE SUIT
MS-18E

KÄMPFER

PRINCIPALITY OF ZEON ASSAULT
USE MOBILE SUIT



ジオン公国軍
強襲用モビルスーツ
MS-18E「ケンブファー」
1/100 スケール
マスターグレードモデル



BANDAI SPIRITS 2001 MADE IN JAPAN



5063507



ジオン公国軍
強襲用モビルスーツ
MS-18E「ケンブファー」
1/100 スケール
マスターグレードモデル

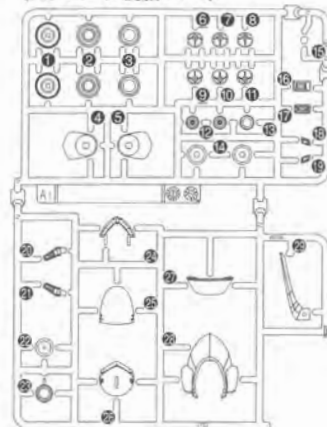
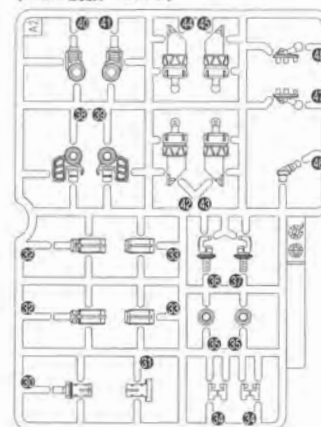
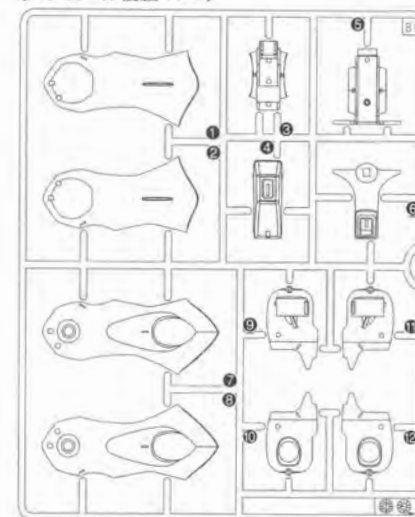
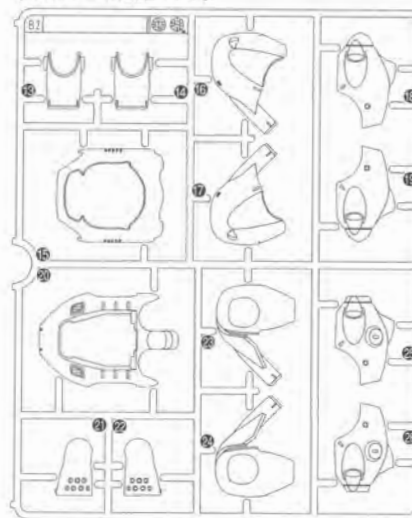
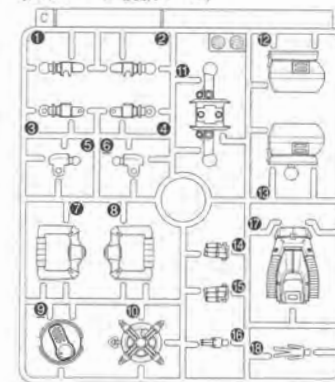
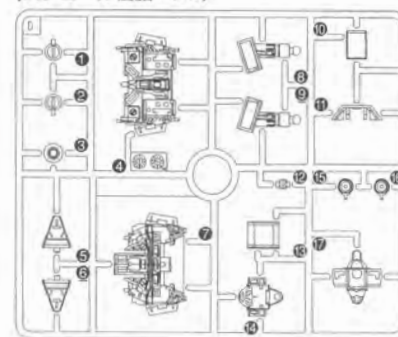
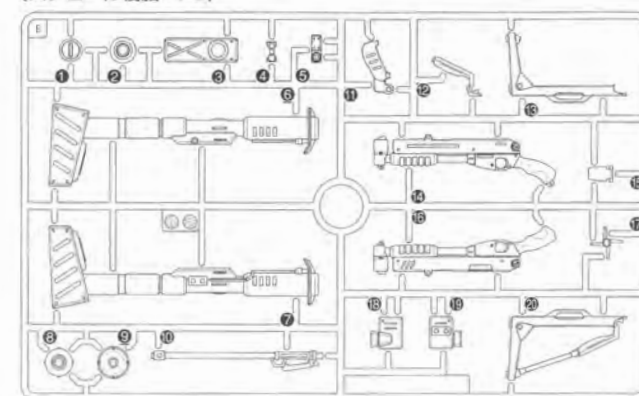


協力：ホビージャーナル

MS-18E KÄMPFER

PRINCIPALITY OF ZEON ASSAULT USE MOBILE SUIT

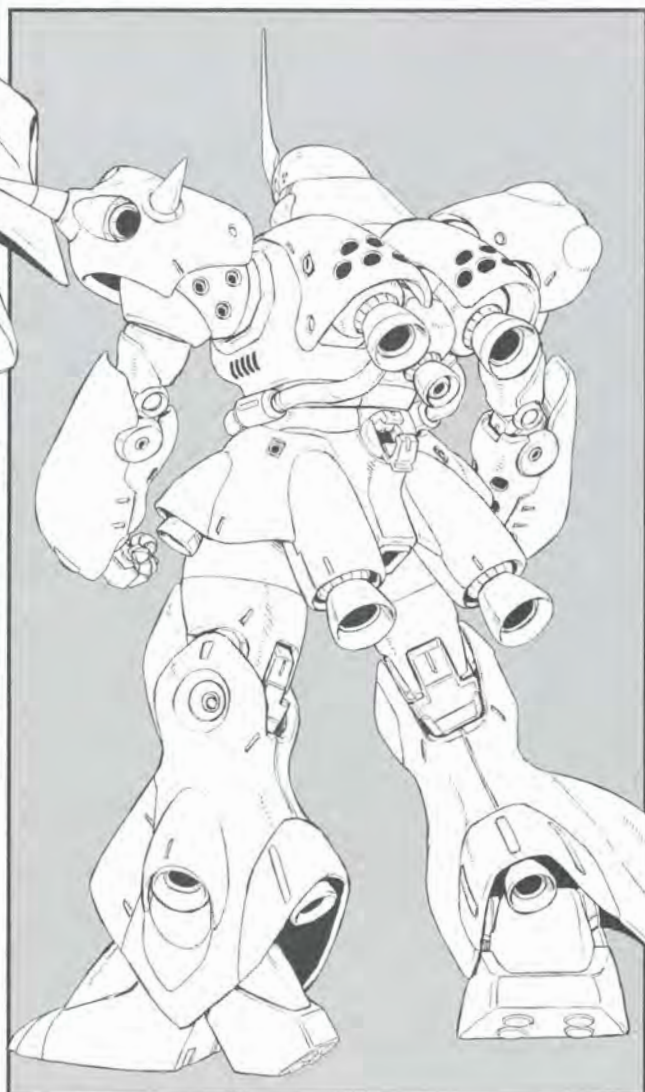
パーツリスト

A1パーツ
(スチロール樹脂：PS)A2パーツ
(ABS樹脂：ABS)B1パーツ
(スチロール樹脂：PS)B2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)
(スチロール樹脂：PS)

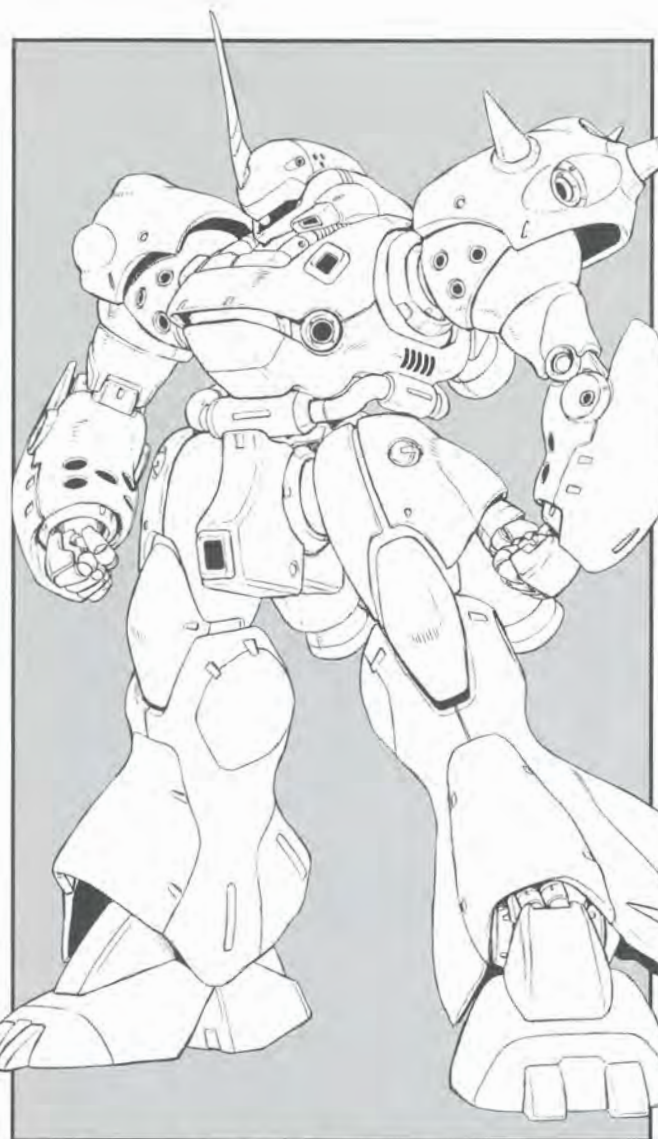
YMS-16系の機体は、MSにどのような機能を付帯させるかという点において複数の懸案やバリエーションが存在し、YMS-17は、対MS戦を主眼に複数の対応能力を持たせるプランで、純粋に“優秀なMS”を模索するとともに、ある意味では既存の機体のハイブリッド化なども指標とするものであった。そしてYMS-18構想は、既存のカテゴリーに拘らない、MSそのものの新たな運用法やコンセプトを開拓することを目標としていたと言われている（一説には、ドムとゲルググの間のような機体や、NT能力の戦術利用も含めた機体プランなども存在したらしい）。

ケンプファーは、YMS-18構想に含まれる素案の内Eタイプ（einhausen typ=アインハウエンテュープ=襲撃型）に分類される機体に相当し、単騎での対MS戦と敵防衛線突破能力の獲得に特化された機体である（「Kämpfer」には白兵の意味も含まれる）。機体各所に配置された大推力のバーニアスラスタによって一撃離脱の強襲を行い、拠点や敵主力を陥落するのである。その用兵に基づき、火器携帯用のラッチが各所に設けられ、さらに、ジェネレーターの出力低下を防ぐため、ビーム兵器はビーム・サーベルのみである。装甲の形状も、スラスタなどはほとんどむき出しで、前傾姿勢における前面投影面積が小さいと言えるが、突撃後の“帰還”に関してはほとんど省みられていないということもできる。ただし、“敵防衛線突破能力”を戦略レベルで考えれば、この機体は、偽装した民間のコンテナ艇でパーツを搬入し、敵勢力の真っ只中、町工場レベルの設備と人手で建造されていたのだから、稼働した時点で、すでにその性能を十分に発揮していたとも言える。無論、その作戦を遂行した“サイクロプス隊”が優秀だったことあるだろうが、それもこの機体でなければ不可能であっただろう。

結局、MS-18Eケンプファーは「確たる戦果」をあげることはできなかったものの、後のAEやネオ・ジオンにおいて、同様の、あるいは近しいコンセプトの機体が建造されたことから、ケンプファーは十分に“優秀な機体”であったと言える。言わば“早すぎた機体”だったのかもしれない。



Conceptual illustration : Hajime-Katoki



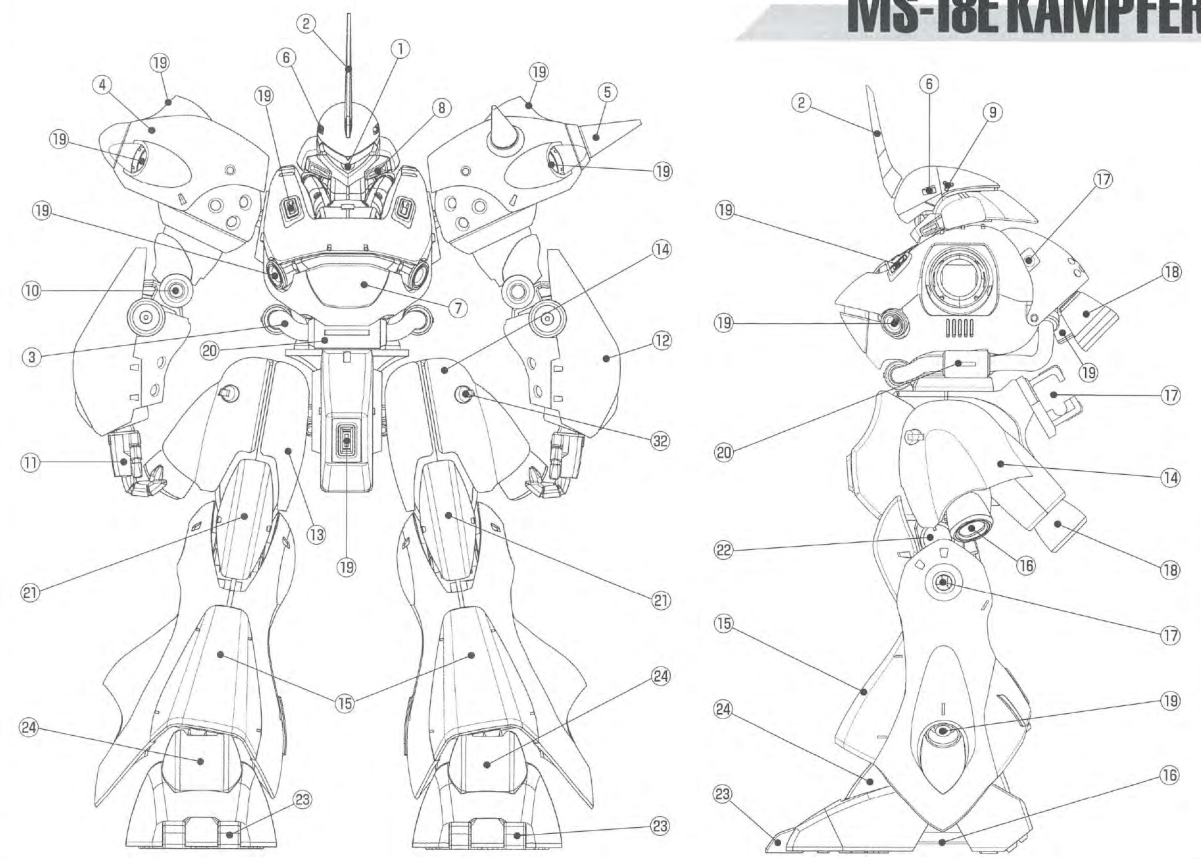
MS-18E KÄMPFER

公国軍における一年戦争末期のMSの開発は混迷を極めていた。いわゆる主力機の生産と同時に各種の新型機（MA=モビルアーマーも含む）が多数開発されていたのである。これは、MSの大量生産に成功し、攻勢に転じた連邦軍に対し、工業力（主に量産能力）で劣る公国軍が、質的に対抗するために選択した窮余の策だったという側面も持つ。実際、公国軍は、ホワイトベース部隊のガンダム1機によって戦局を覆される様な状況に幾度も陥っており、また、軍首脳がその威力を眼前で目撃することもあったらしく、それがいわゆる“高性能機”の開発に拘泥する遠因となっているらしい。

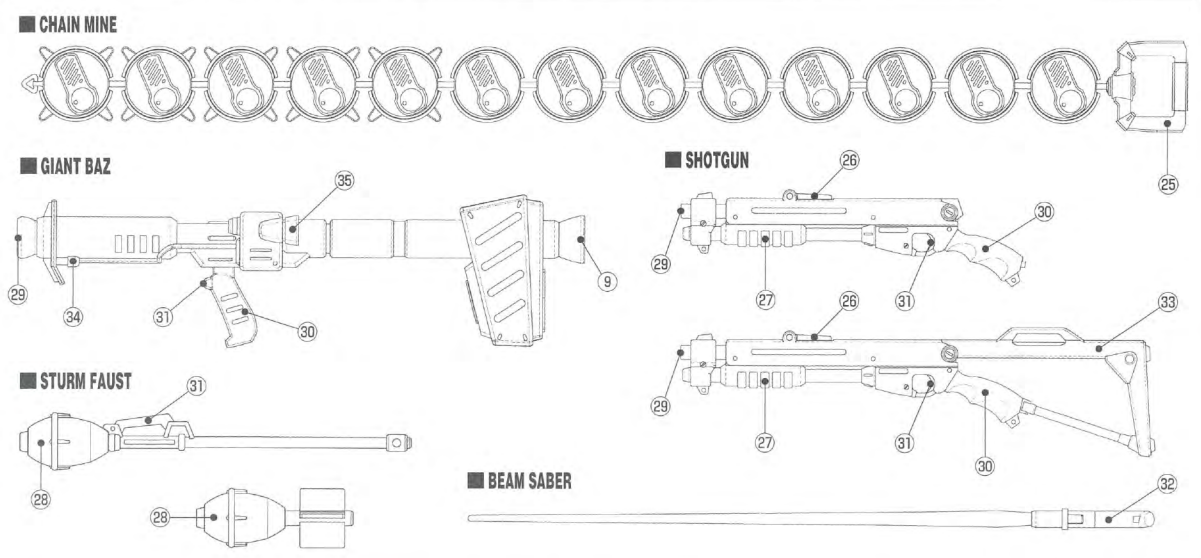
MAの投入などは純粋に技術的な問題であって、ザクに端を発する“機動兵器”そのものが、ある種の転換期に差しかかっていたためだとも言える。“対MS兵器”としてのMSの模索が漸く結実しようとしていた時期でもあったと言えるだろう。それでも、MS-14ゲルググの量産化が達成され、ビーム兵器の生産も軌道に乗った時期に、いくつもの試作機がロールアウトあるいは寸前で終わったという状況は、ただでさえ困窮している公国軍の台所事情をさらに圧迫していたと言わざるを得ない。ただし、それぞれの試作機のコンセプトは、先見性が高いものも多く、直接、間接的に後のMSに影響を及ぼしていることも事実である。

これらの試作機やコンセプトMSは、大戦末期の劣勢を挽回するために投入されたものも多く、戦中から戦後において、かなりの実績をあげた機体も少なくないが、ある意味では公国軍におけるMS開発状況の迷走ぶりを体現していると言えなくもない。

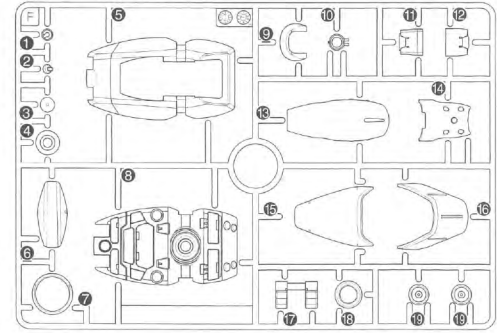
MS-18E KÄMPFER



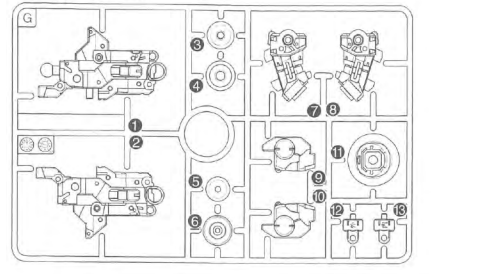
- | | | | | |
|-----------------|----------------|------------|--------------|-------------|
| ① モノアイカメラ | ⑧ インテーク | ⑮ シンアーマー | ⑳ ニー関節アーマー | ㉑ マズル |
| ② マルチブレードアンテナ | ⑨ ダクト | ⑯ バーニアノズル | ㉒ ツースパイク | ㉒ グリップ |
| ③ パワーサプライパイプ | ⑩ エルボー関節アーマー | ⑰ オプションラッチ | ㉓ アンクル関節アーマー | ㉓ トリガー |
| ④ ショルダーアーマー | ⑪ マニピュレーター | ⑱ メインスラスター | ㉔ ハンドル | ㉔ ビーム・サーベル |
| ⑤ ショルダースパイクアーマー | ⑫ アームファストアーマー | ⑲ サブスラスター | ㉕ サイト | ㉕ エキストラストック |
| ⑥ 60mmバルカン | ⑬ フロントファストアーマー | ⑳ パワーターミナル | ㉖ フォアエンド | ㉖ ナロウセンサー |
| ⑦ コックピットハッチ | ⑭ リアファストアーマー | ㉑ ニーアーマー | ㉗ グレナード | ㉗ サイトスコープ |
- 注) MS-18Eケンプファーは、U.C.0079年12月14日にサイド6のリポーターコロニーにパーツの状態で搬入され、郊外の廃工場において、サイクロプス隊のメンバーのみによって建造された。



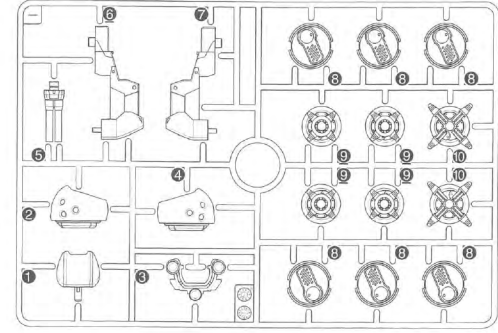
Fパーツ (×2)
(スチロール樹脂: PS)



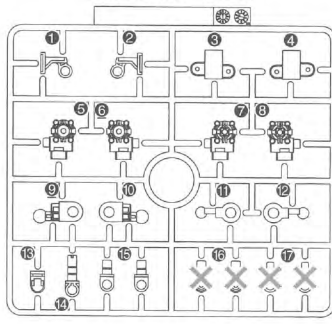
Gパーツ (×2)
(スチロール樹脂: PS)



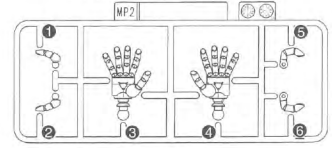
Iパーツ (×2)
(スチロール樹脂: PS)



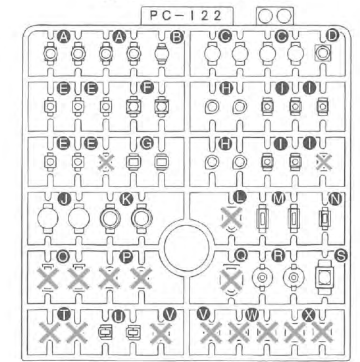
Hパーツ
(ABS樹脂: ABS)



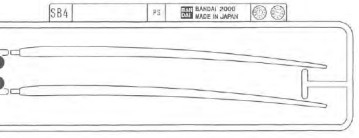
MP2パーツ
(スチロール樹脂: PS)



PC-122
(ポリエチレン: PE)



SB4パーツ
(スチロール樹脂: PS)

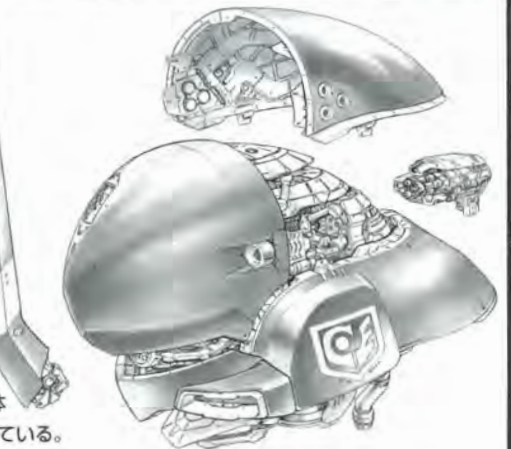


- マーキングシール.....1枚
ガンダムデカール.....1枚
リード線 (太)2本
(塩化ビニル樹脂: PVC)
ビス.....9個+1個
リード線 (細)1本
(塩化ビニル樹脂: PVC)
メッシュパイプ.....1本
(PET樹脂: PET)

HEAD UNIT

MS-18Eのヘッドモジュールは、試作機であるYMS-18の基礎構造をもとに、対MS格闘戦などに対応するため、モノアイを保護する形状となっており、また、近接戦闘時の防御用に60mm機関砲を内装している。

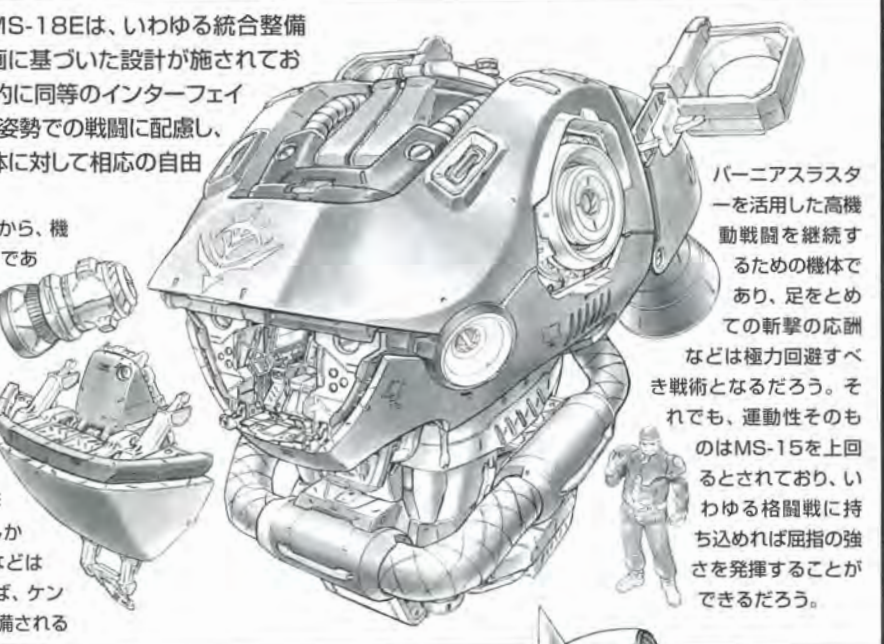
MS-18Eの頭部は、グフ系の機体のヘッドユニット用のデバイスが多く用いられており、最終装甲は突撃姿勢の状態でもっとも強度が高くなるように設計されている。加えて、モノアイから後頭部に至るスリット部分はサブセンサーアレイとなっており、モノアイのサイト外の情報も収集できるよう配慮されている。実際、突撃姿勢時にモノアイに死角が発生しないよう、ヘッドユニットとボディユニットの連結には特殊な形状のモジュールが設けられており、既存の機体とは一線を画すこの機体の特徴ともなっている。



COCKPIT

MS-18Eは、いわゆる統合整備計画に基づいた設計が施されており、同計画以後の他の機体と基本的に同等のインターフェイスが採用されている。ただし、前傾姿勢での戦闘に配慮し、コクピットブロックそのものは、機体に対して相応の自由度をもって実装されている。

MS-18Eは、強襲用の機体であることから、機体構造のほとんどがプロペラントタンクであると言っても過言ではなく、最大戦闘出力を発揮しての戦闘時間は、当時の標準的なMSの半以下であるといわれている。ただし、その機動性は標準的な空間戦闘用MSをはるかに凌駕しており、前傾姿勢のまま地表を“滑走”することさえ可能であった。ボディユニットの装甲は、突撃姿勢時の前面投影領域以外は軽量化のため最低限の強度しか持たされておらず、近距離での銃撃戦などはほとんど想定されていない。逆に言えば、ケンブファアはあくまで機体各所に大量に装備される

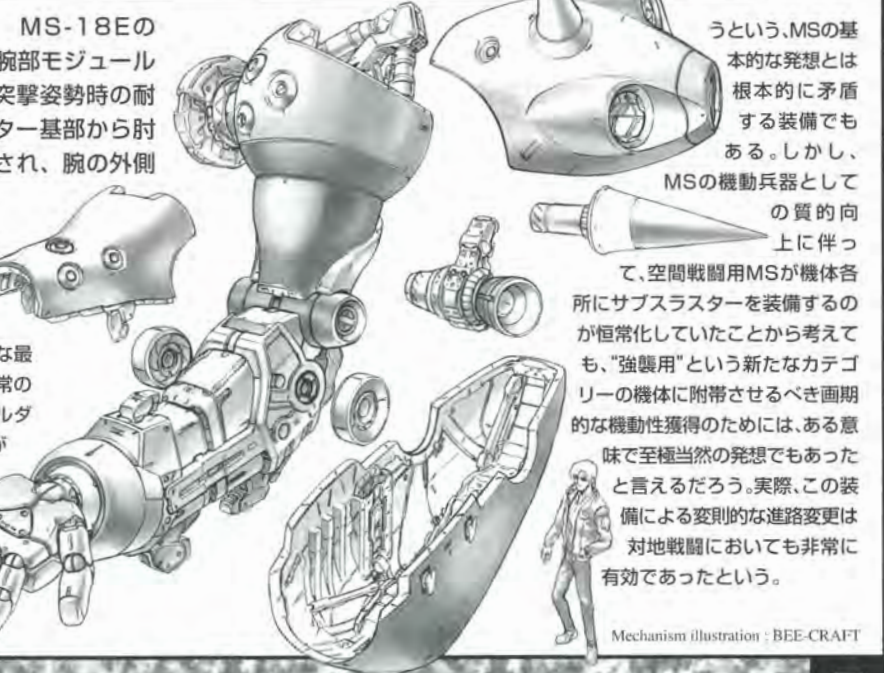


バーニアスラスタを活用した高機動戦闘を継続するための機体であり、足をとめての斬撃の応酬などは極力回避すべき戦術となるだろう。それでも、運動性そのものはMS-15を上回るとされており、いわゆる格闘戦に持ち込めれば屈指の強さを発揮することができるだろう。

ARM UNIT

MS-18Eの腕部モジュールは、徹底した軽量化とともに、突撃姿勢時の耐弾性向上のため、マニピュレーター基部から肘関節に至る部分の装甲強化が施され、腕の外側が二重構造となっている。

MS-18Eの腕部は、汎用性の高い武装の換装装備であるばかりでなく、巨大な機動装備でもある。“流体内バルスシステム”をはじめとする基本機能は、ビーム・サーベルの稼働に必要な最低限の装備が施されているだけだが、通常の機体では単に肩部の防御のためのショルダアーマーに高出力のサブスラスタが3基づつ内装されており、圧倒的な機動性を機体にもたらしめている。この機構は、姿勢制御を四肢の挙動によるAMBACシステムで行



うという、MSの基本的な発想とは基本的に矛盾する装備でもある。しかし、MSの機動兵器としての質的向上に伴って、空間戦闘用MSが機体各所にサブスラスタを装備するのが恒常化していたことから考えても、“強襲用”という新たなカテゴリーの機体に付帯させるべき画期的な機動性獲得のためには、ある意味で至極当然の発想でもあったと言えるだろう。実際、この装備による変則的な進路変更は対地戦闘においても非常に有効であったという。

Mechanism illustration : BEE-CRAFT

注意

必ずお読みください

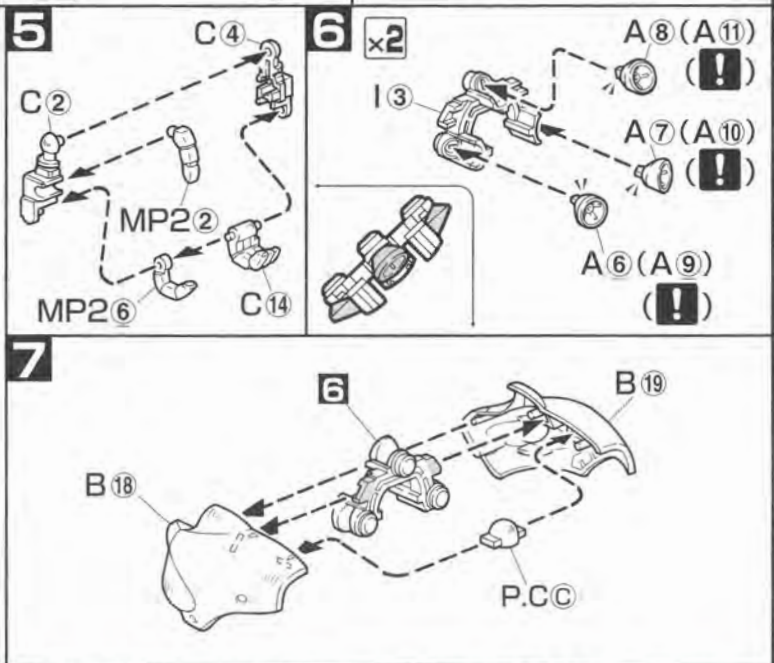
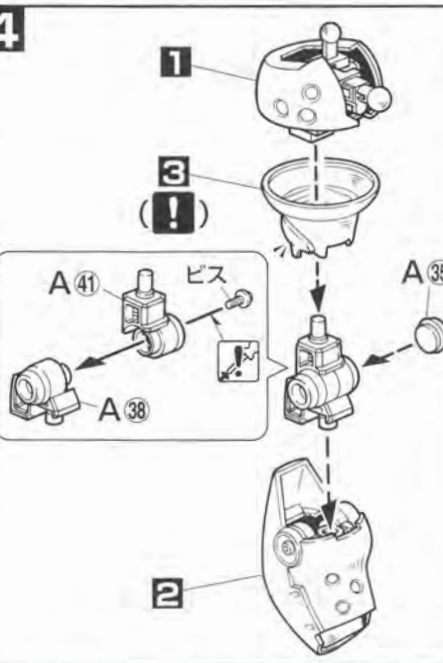
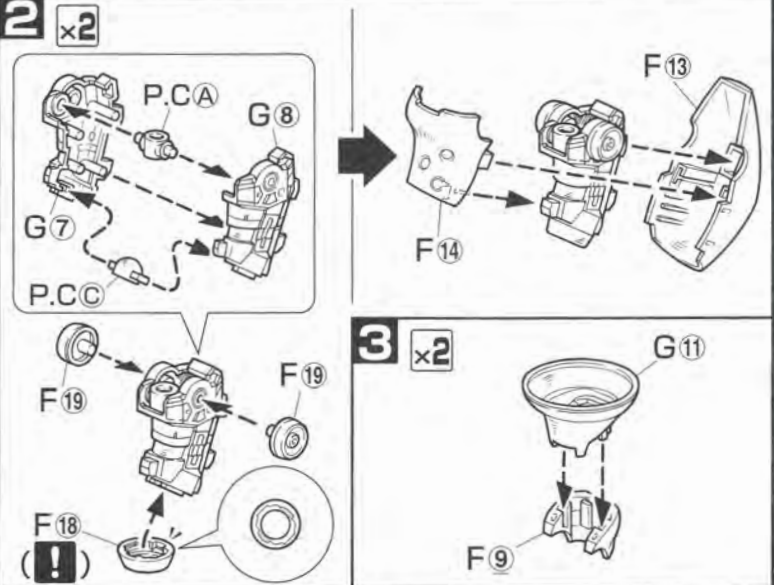
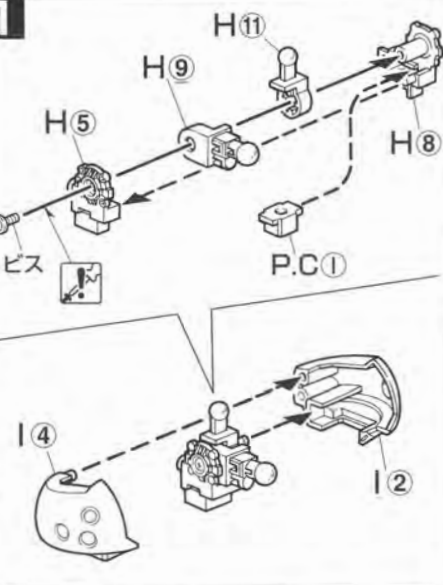
- この商品の対象年齢は15才以上です。《鋭い部品がありますので、安全上15才未満には適しません。》
- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところへ保管し、お子様には絶対に与えないでください。

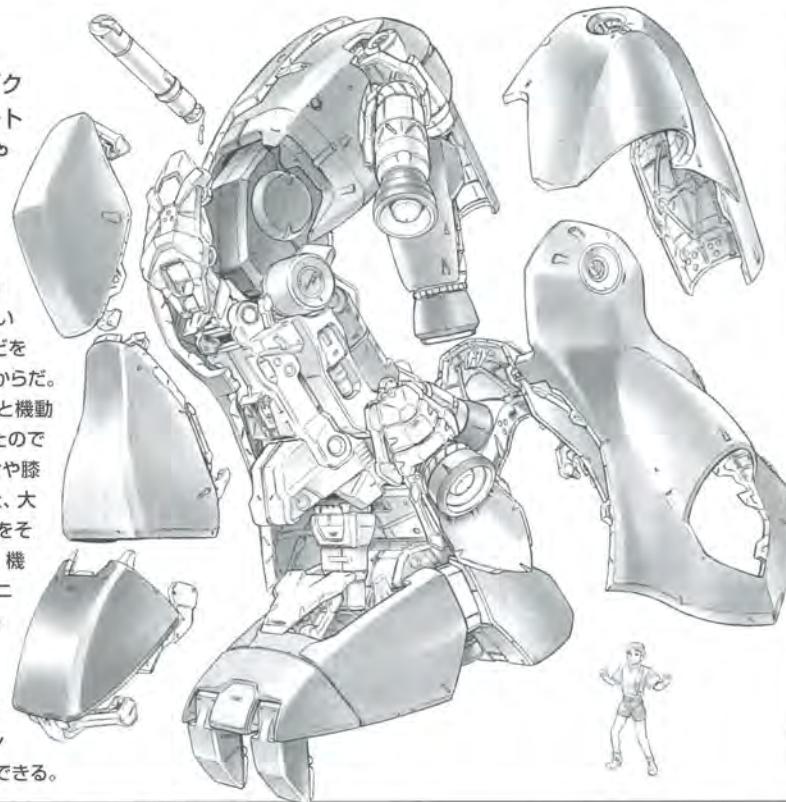
※このキットの組み立てには+（プラス）ドライバーを使いますので別にご用意ください。

〈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。
- 部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで正しく使用してください。
- 部品の中には、やむをえず、とがった所があるものもありますが、気をつけて組み立ててください。
- 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。

・接着をするところの線	・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	・両側と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かします





LEG UNIT

MS-18Eは、徹底的な軽量化のため、ザク以降の公国系MSの代名詞でもあったスカートアーマーをオミットし、サーベルホルダーやスラスターを内装した上で、脚部構造と一体化した装甲を施している。

MS-18Eの脚部は、この機体の最大の特徴を体現しているユニットである。公国系、連邦系を問わず、MSは基本的に股関節を保護する構造を持っているが、それは、MSの基本機能である“歩行機能”などを維持するために、このユニットが必要不可欠であるからだ。しかし“ケンブファー”は、機体の徹底した軽量化と機動性、運動性向上のため、あえてその“常識”を覆したのである。ただし、股関節こそむき出しに見えるが、肘や膝の連結部分に準じた最終装甲が施されている。また、大腿部のフェアリングは、構造としては徹底的に無駄をそぎ落としたサイドアーマーそのものであると言え、機能上もサーベルホルダーとバーニアスラスターユニットを内装したスカートアーマーが密着しているのと同じなのである。特に、大腿部に固定された大口径のスラスターは、ゲルググ系の機体がスカートアーマー後部にスラスターを増設したのと同じ構造であるということもでき、MSとしてのバランスはともかく、この機体の先見性を垣間見ることができる。

WEAPONS

MS-18Eは、MSとしてはひたすら機動性と運動性を求めた機体であり、武装は基本的にすべてオプションで供給するというのが設計段階からのコンセプトであった。そのため、この時期の機体には珍しく専用武装も開発されている。無論、各種装備の実験的な実戦投入の側面も持っている。

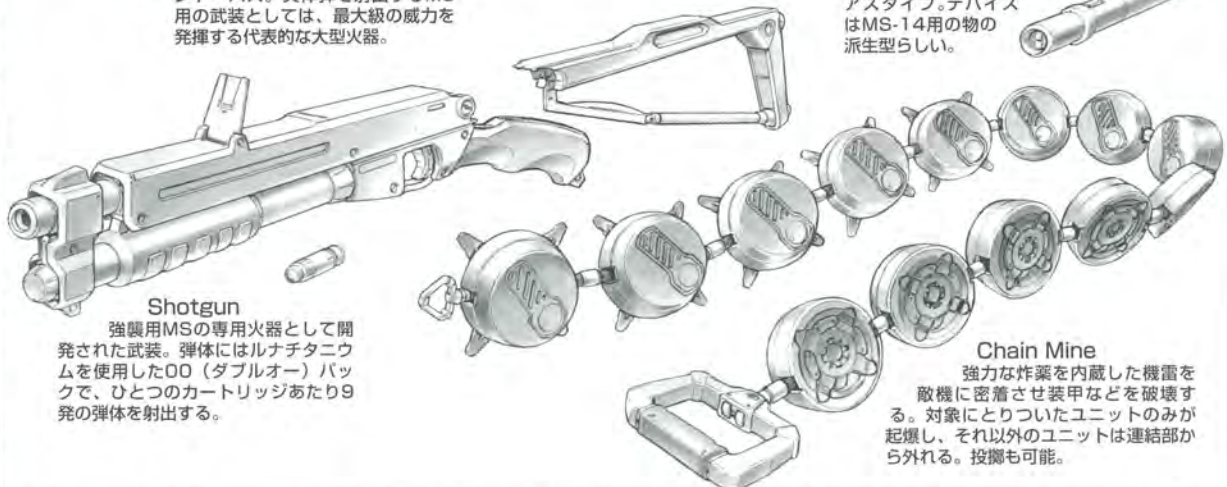
MS-18Eは、MSとしてはひたすら機動性と運動性を求めた機体であり、武装は基本的にすべてオプションで供給するというのが設計段階からのコンセプトであった。そのため、この時期の機体には珍しく専用武装も開発されている。無論、各種装備の実験的な実戦投入の側面も持っている。



Giant Baz
リック・ドムII等が標準的に装備するのと同型のジャイアント・バズ。実体弾を射出するMS用の武装としては、最大級の威力を発揮する代表的な大型火器。



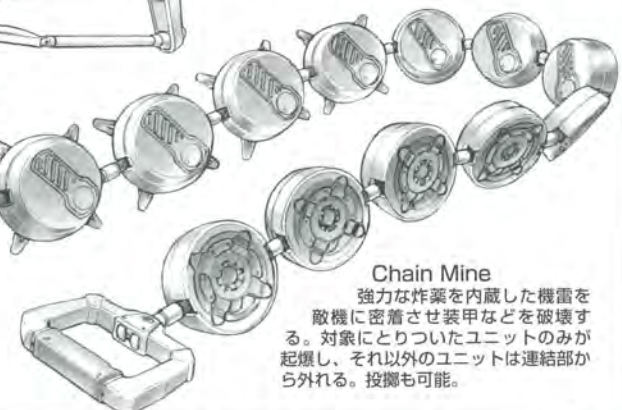
Sturm Faust
一年戦争後期に多用された使い捨てのロケットランチャー。自動追尾装置などはなく、移動する標的に命中させるのは非常に難しいが、携帯用の武装としては強力。



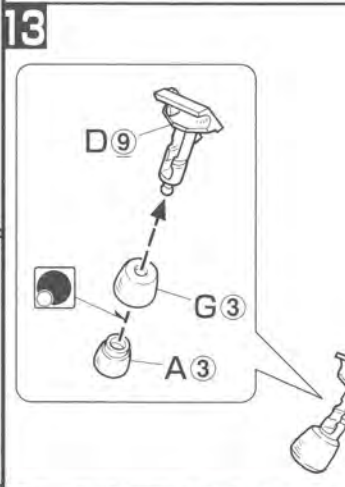
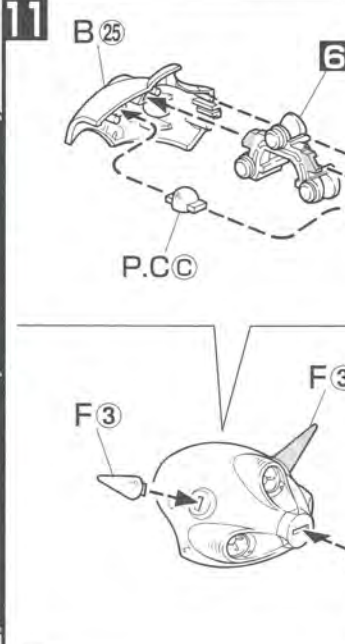
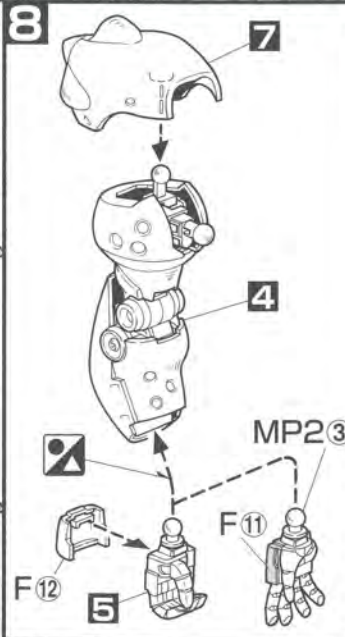
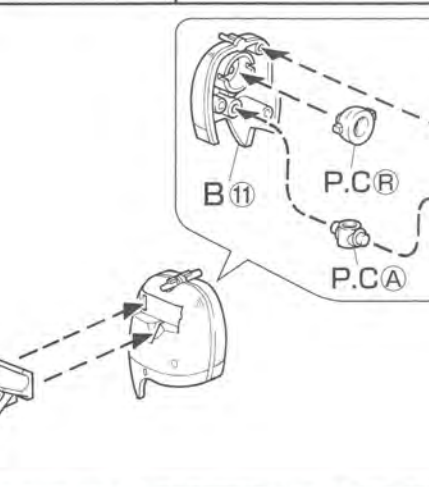
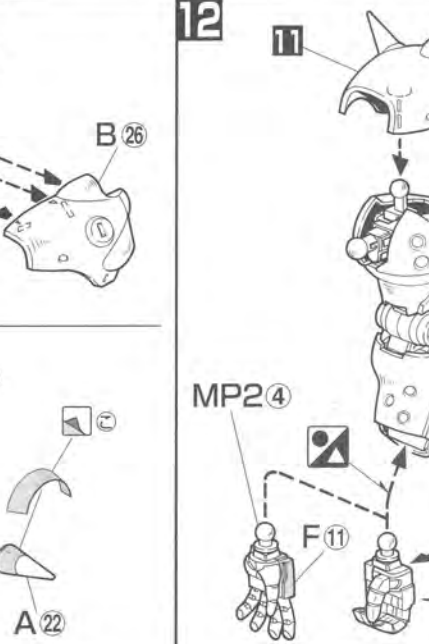
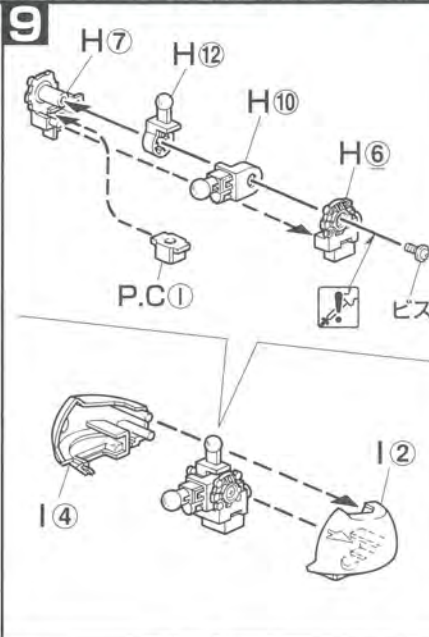
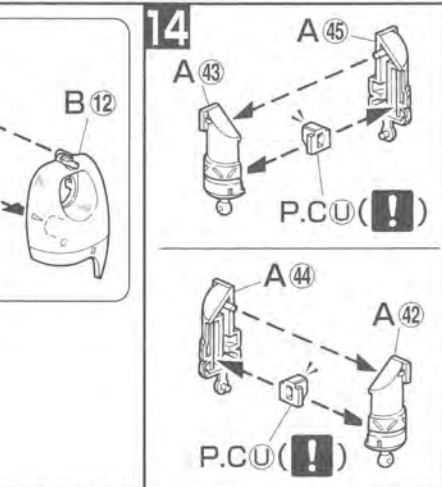
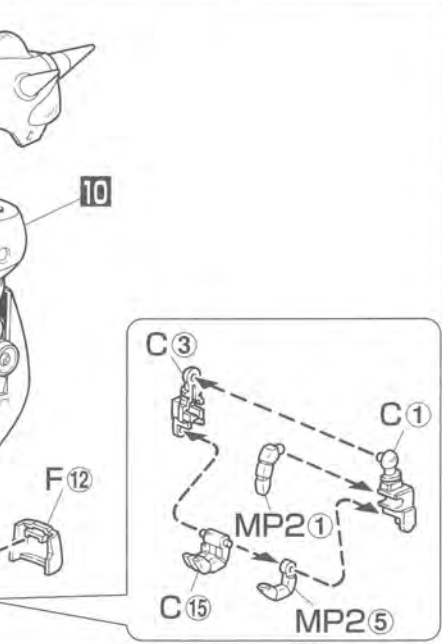
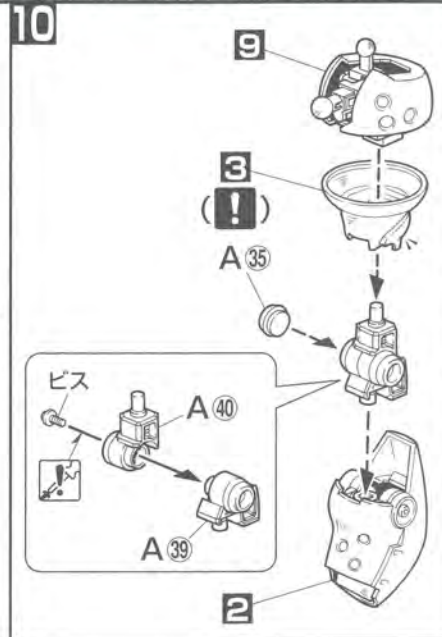
Shotgun
強襲用MSの専用火器として開発された武装。弾体にはルナチタニウムを使用した00（ダブルオー）パックで、ひとつのカートリッジあたり9発の弾体を射出する。



Beam Saber
機体の大腿部に装備される専用タイプ。グリップ末端の形状が異なり、ビームの形状も“反り”の入ったパイアスタイプ。デバイスはMS-14用の物の派生型らしい。



Chain Mine
強力な炸薬を内蔵した地雷を敵機に密着させ装甲などを破壊する。対象にとりついたユニットのみが起爆し、それ以外のユニットは連結部から外れる。投擲も可能。





UBERFALLEN

U.C.0079年12月18日18:00。戦争をよそに、クリスマスに沸き立つリポコローの繁華街にMSが出現した。ガンダムを組み立てている連邦軍の秘密施設の特定に成功したサイクロプス隊は二手に分かれ、かねてよりの工作に加え、シュタイナー、ガルシア、バーニャらは連邦軍の施設を襲撃し、もう一方のミーシャはサイド6の防衛部隊を撓乱するため、ケンプファーで居住施設をめぐるように連邦基地を目指す。ガンダム「アレックス」の母艦であるグレイファントムはシリンドラー内へ侵入し、ケンプファーを襲撃するため麾下のMS部隊を出撃させる!!



AN FABRIK

U.C.0079年12月14日。中立のサイド6にあるリポコローで連邦軍のニュータイプ用ガンダムが建造されていることを察知した公国軍は、それを奪取、あるいは破壊するため、サイクロプス隊を送り込んだ。去る12月9日、連邦軍の北極基地で取り逃がしたガンダムへの雪辱のため、サイクロプス隊は民間業者になりすまし、パーツ化された強襲用MSケンプファーを工作機械と偽りリポコローへ密輸する。そして、無人の工場においてガンダムの情報を収集しつつ、ケンプファーの建造と調整を続けていた……。



KETTEN MINE

ケンプファーは圧倒的な戦力差をもとめせず、猛然と進撃を開始した。持てる武装の全てを使い切り、グレイファントムのMS部隊を潰走させたケンプファーは、連邦軍のアレックス工場にたどり着いた。別働隊はガンダムの奪取、破壊に失敗し、アレックスはケンプファーの目前で起動してしまった。しかし、ミーシャはシュタイナー隊長の作戦を遂行する。依然としてミーシャには勝算があった。工場の敷地内にかねてから用意していたチェーンマインを取り出し、アレックスに対峙する。「さあ来い！ 戦い方を教えてやる!!」果たして……!?

FULL ARMAMENT CHAIN MINE



MOUNT LATCH



PAINTING

※よりリアルに仕上げたい場合は、下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。
●このキットを、よりリアルに塗装したい方は、(株)GSIクレオスより発売のガンダムカラー等をお使いください。
●ABS樹脂部分への塗装は破損する恐れがありますので、塗装はおすすめできません。

- 本体などの塗装色。
インディブルー (70%) + スカイブルー (20%) + オレンジイエロー (10%)
※またはガンダムカラーブルー-13
- 指、バズーカなどの塗装色。
ホワイト (50%) + ネービーブルー (45%) + レッド (5%)
※またはガンダムカラーグレー-17
- 内部フレームなどの塗装色。
ネービーブルー (50%) + ブラック (50%)
- バーニア内側などの塗装色。
オレンジイエロー (80%) + イエロー (20%)
※またはガンダムカラーイエロー-2
- ショットガンなどの塗装色。
ガルグレー (80%) + ミディアムブルー (20%)
- シュツルムファウストの塗装色。
ライトブラウン (60%) + グリーン (40%)
- モノアイの塗装色。
蛍光ピンク (100%)



FRONT VIEW



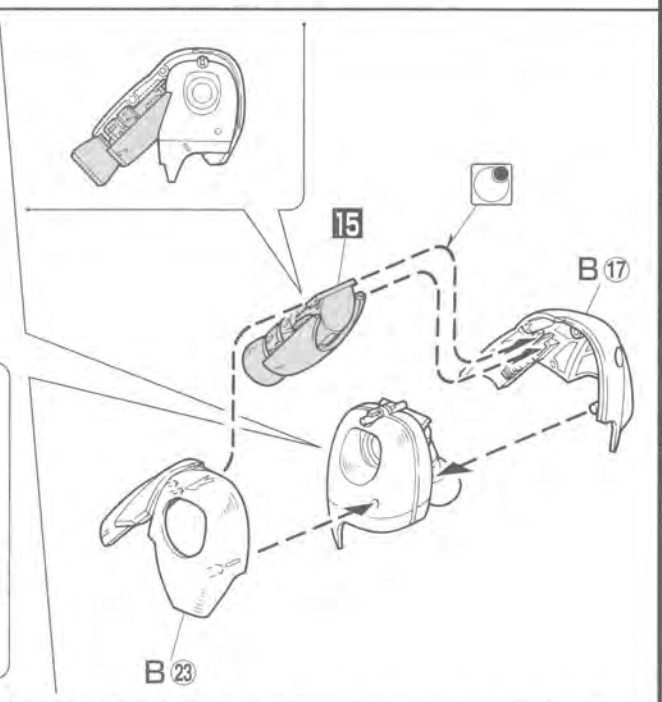
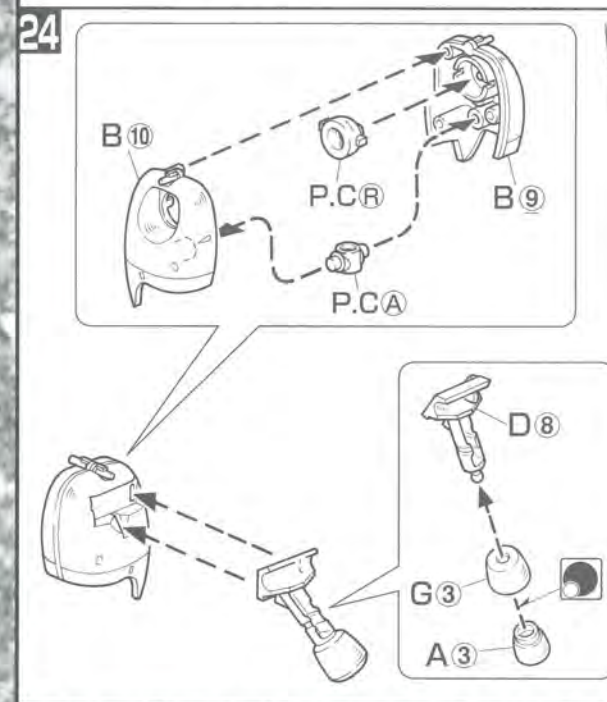
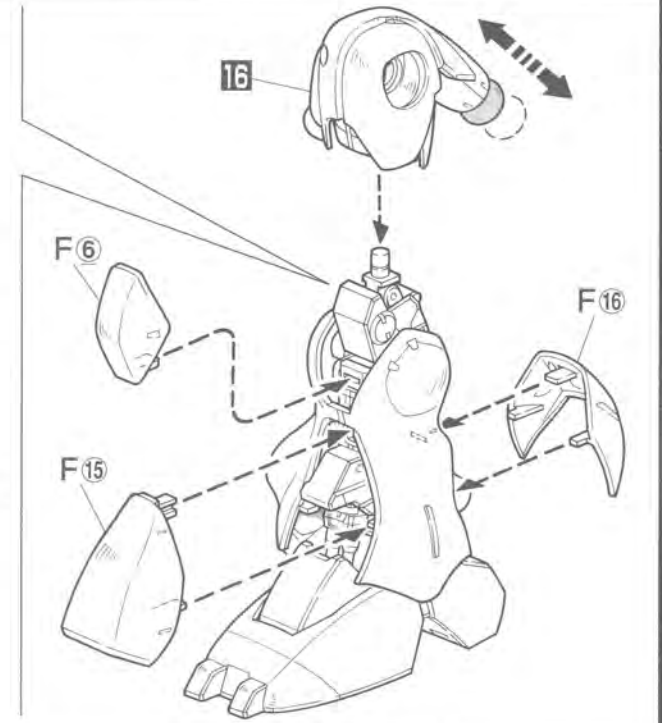
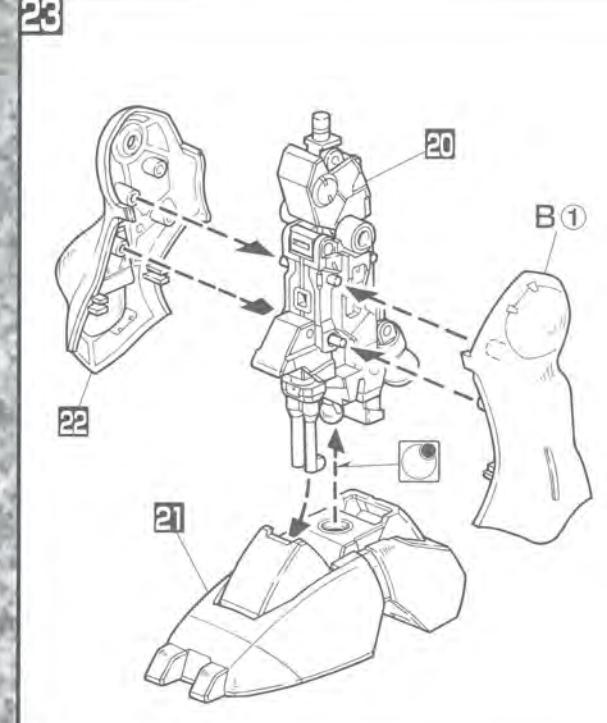
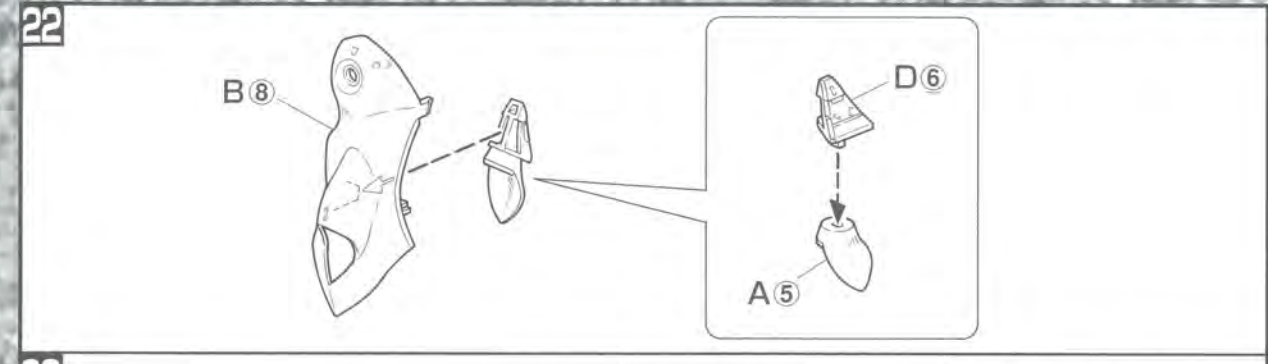
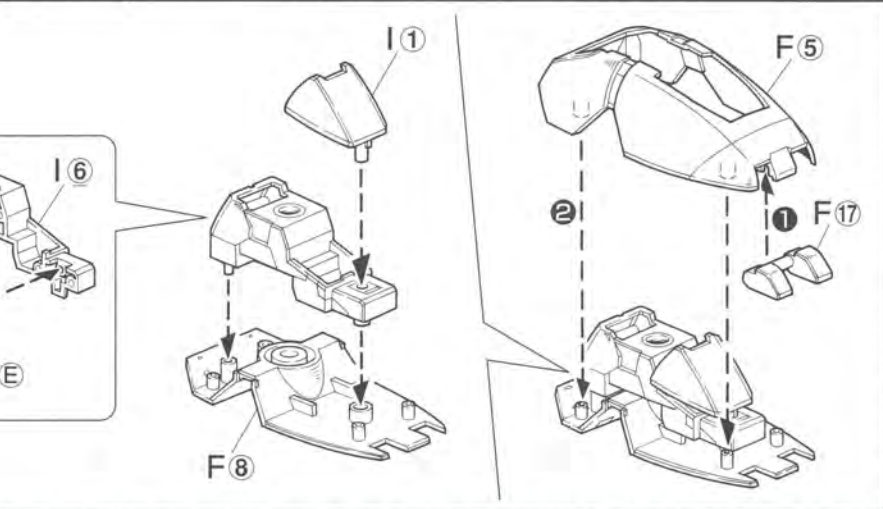
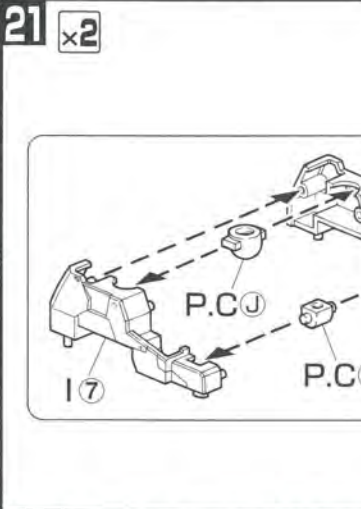
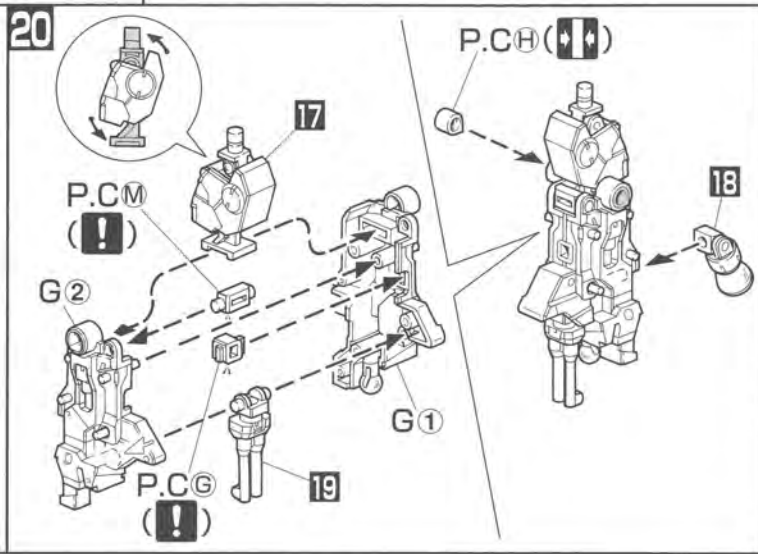
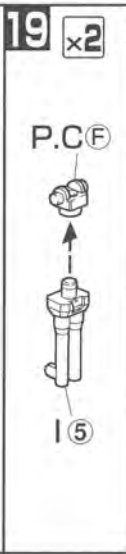
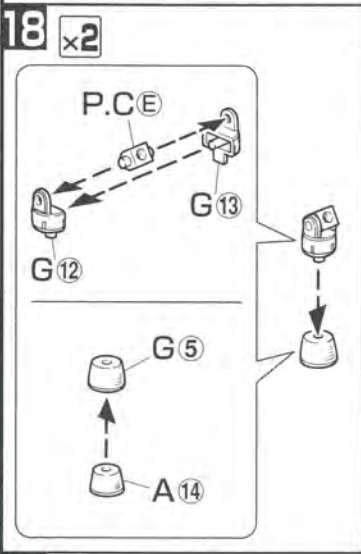
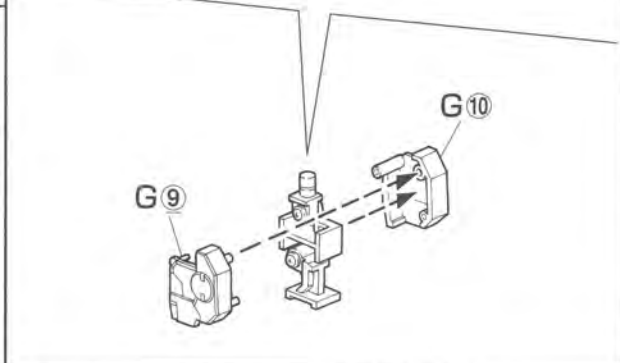
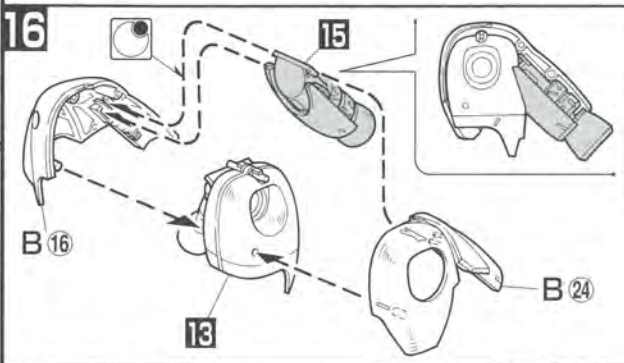
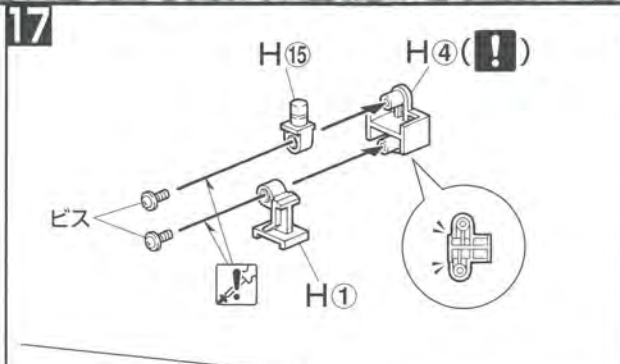
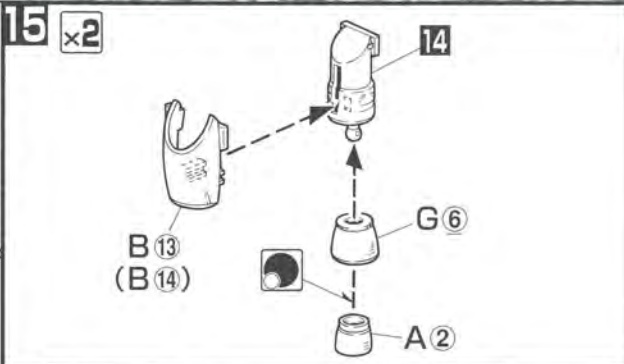
REAR VIEW

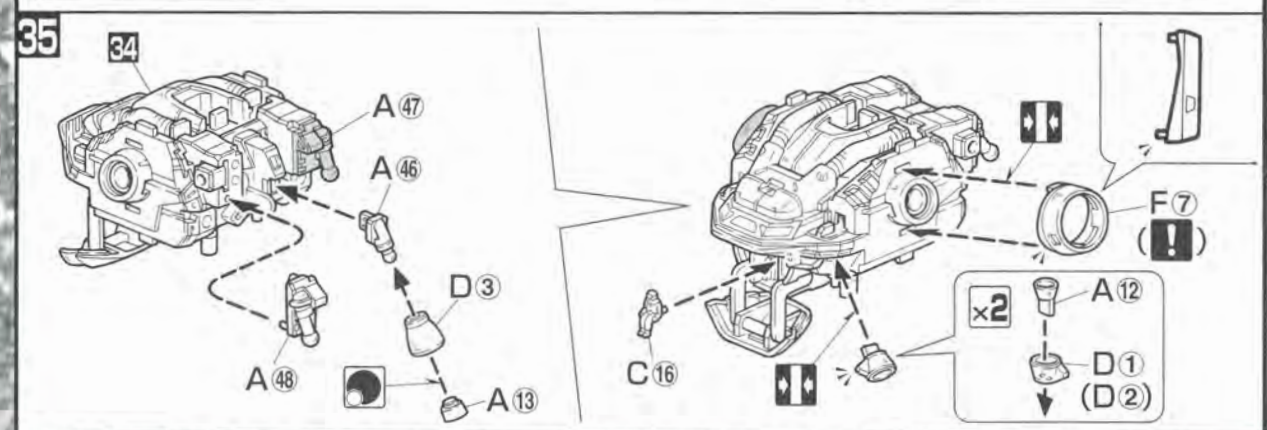
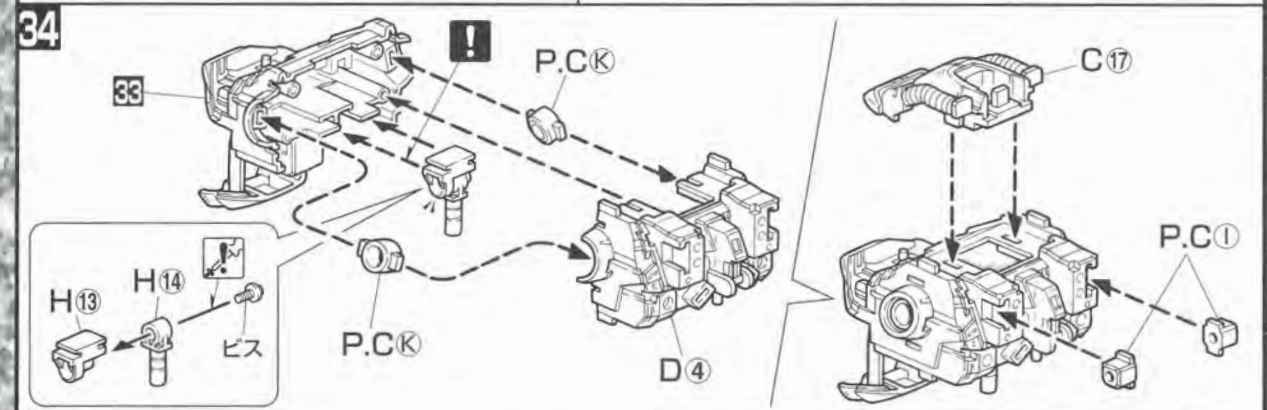
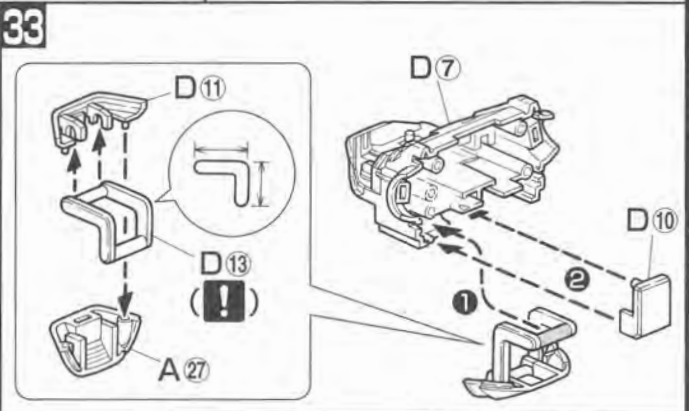
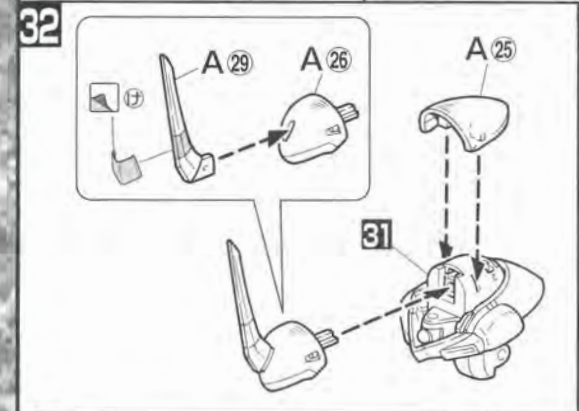
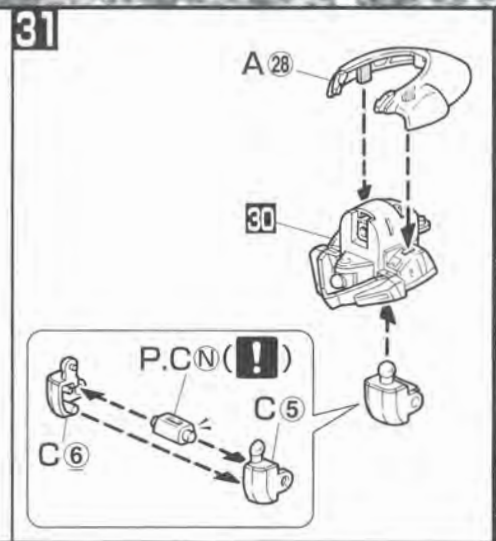
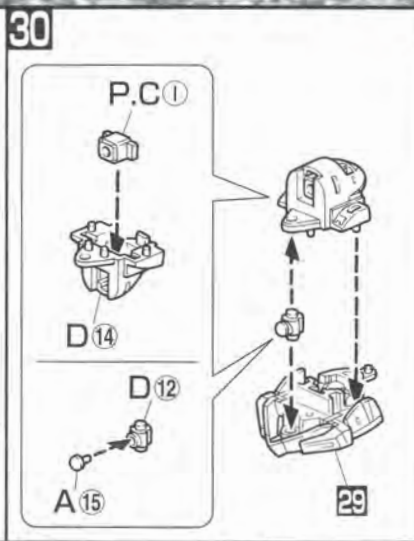
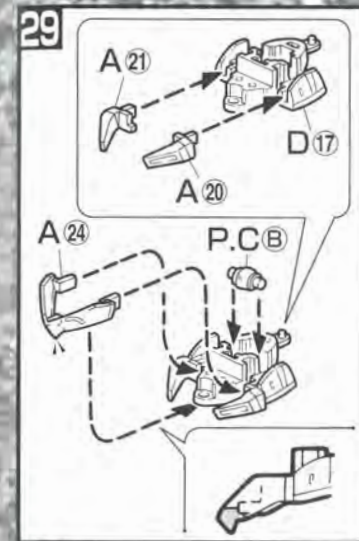
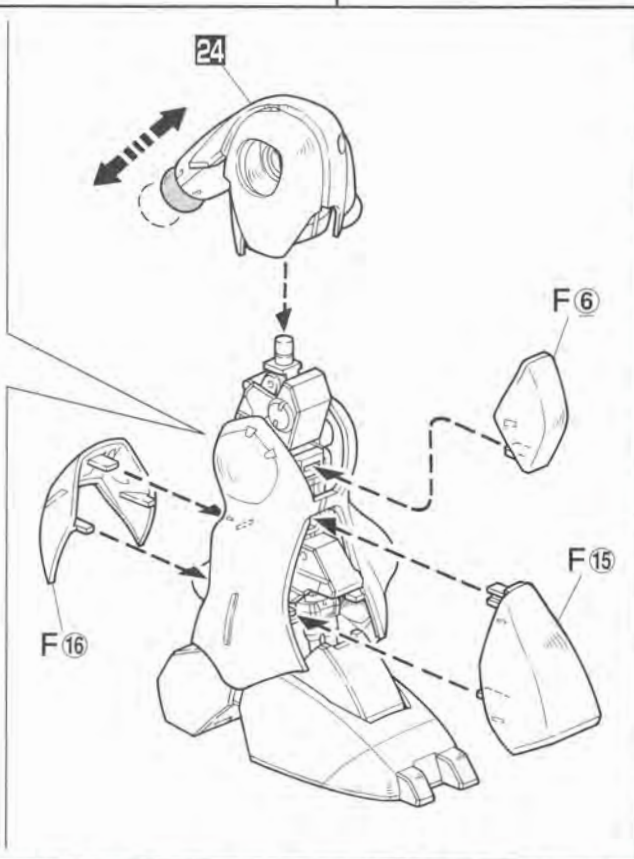
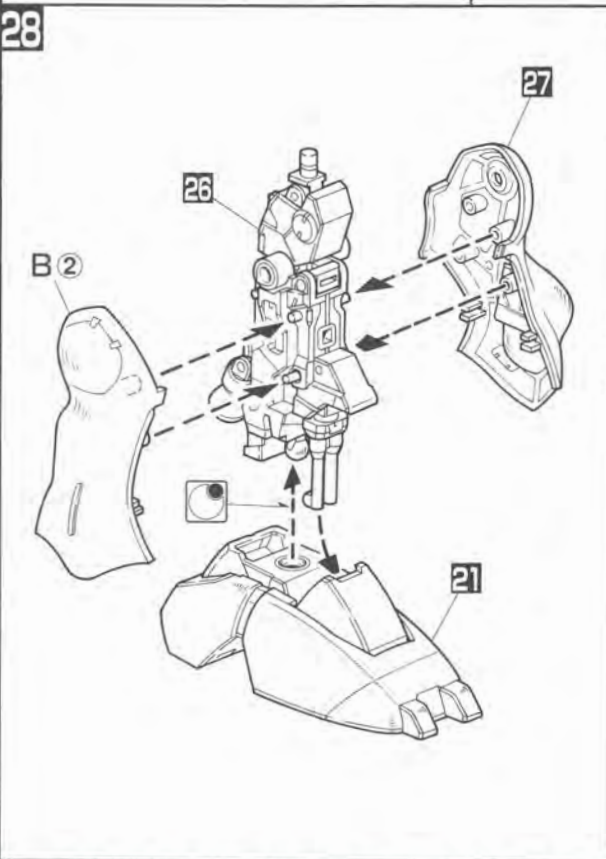
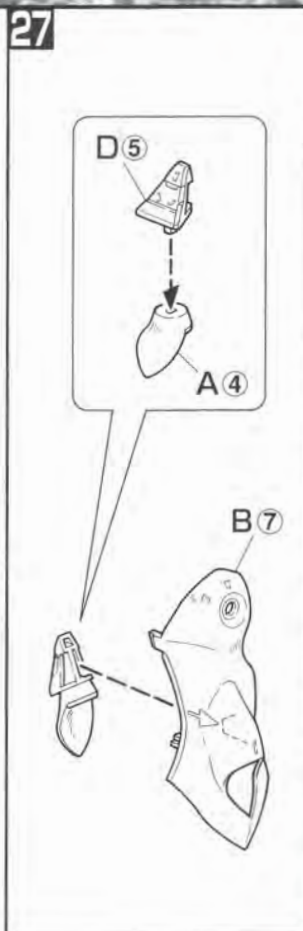
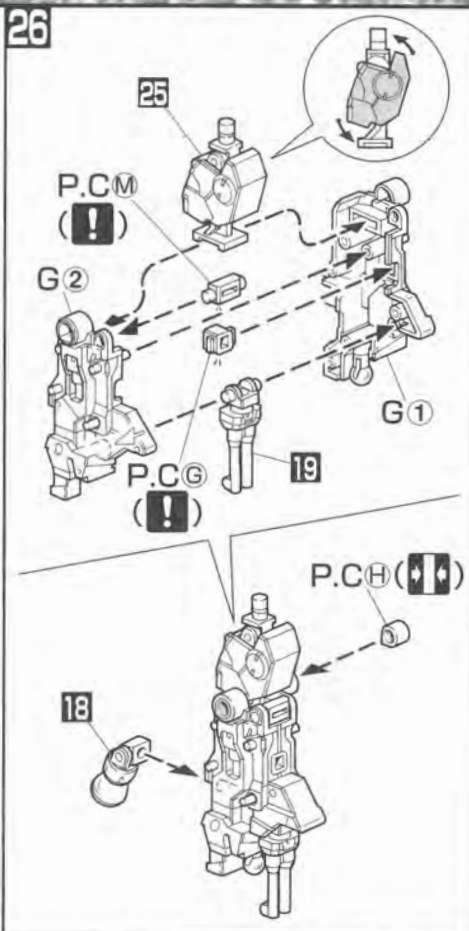
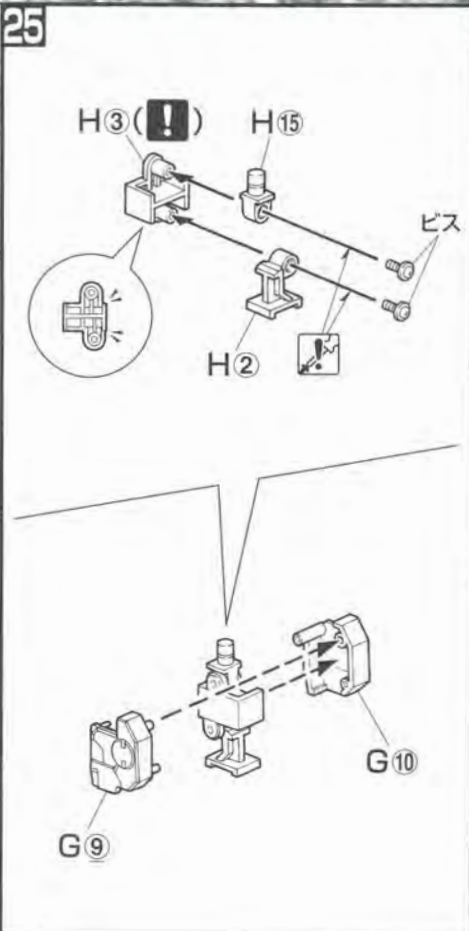


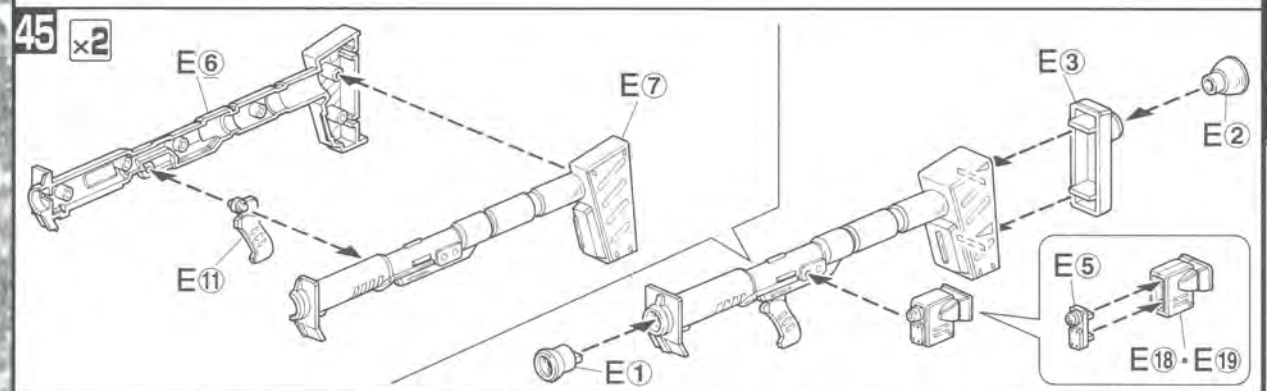
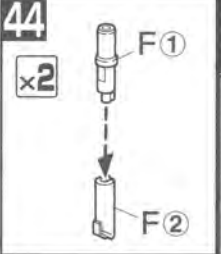
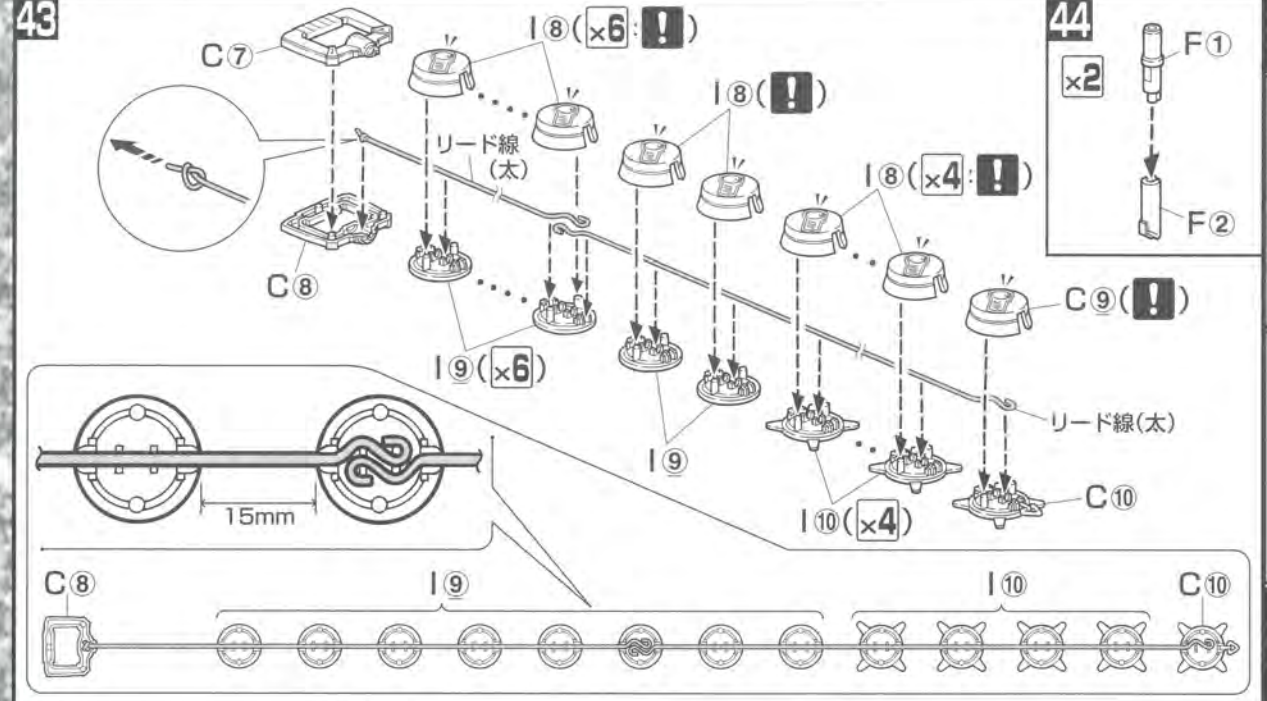
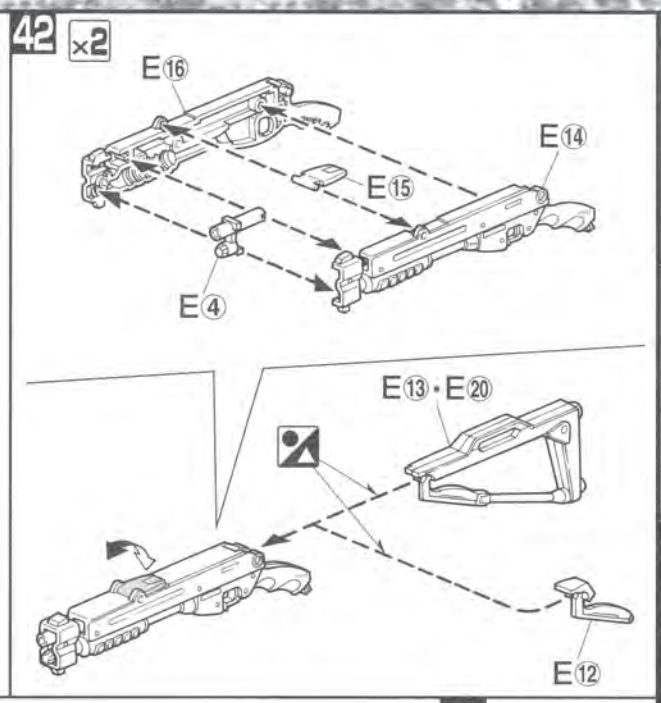
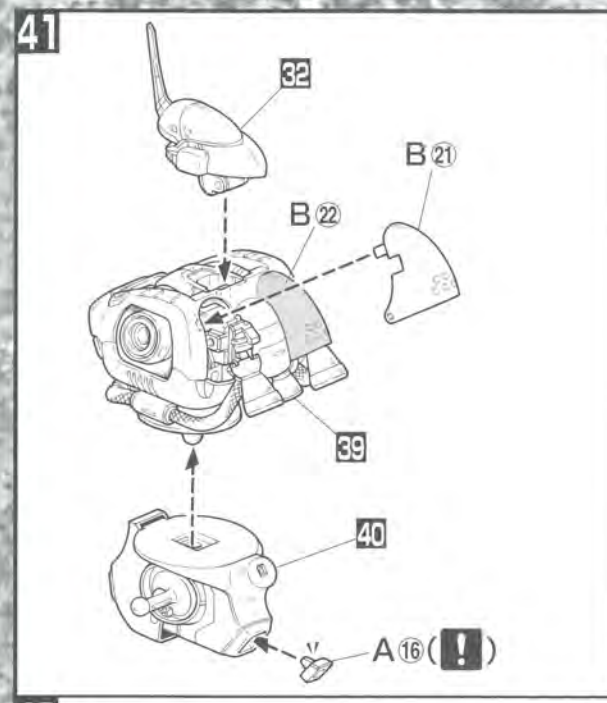
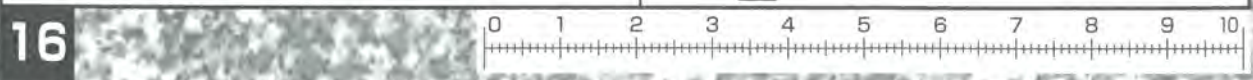
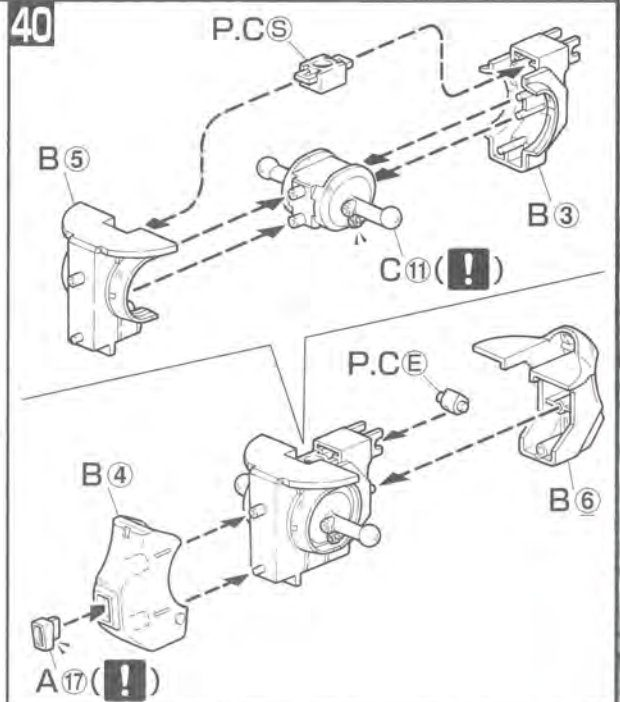
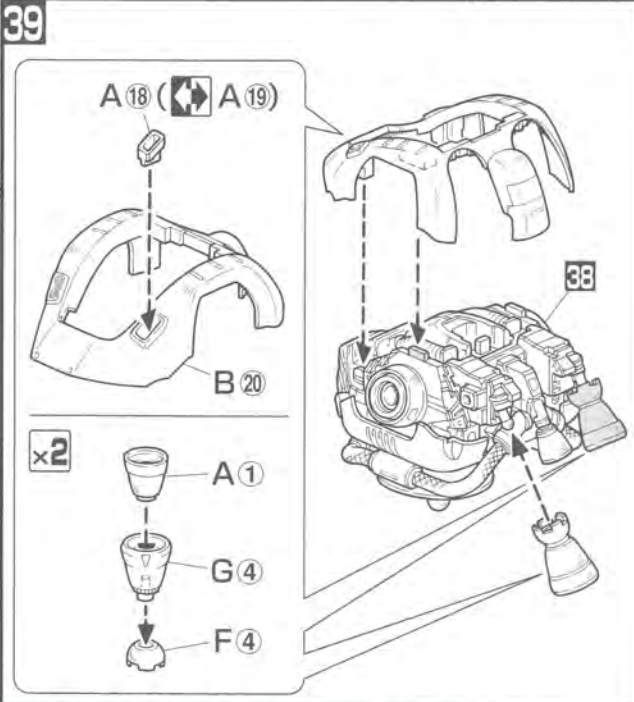
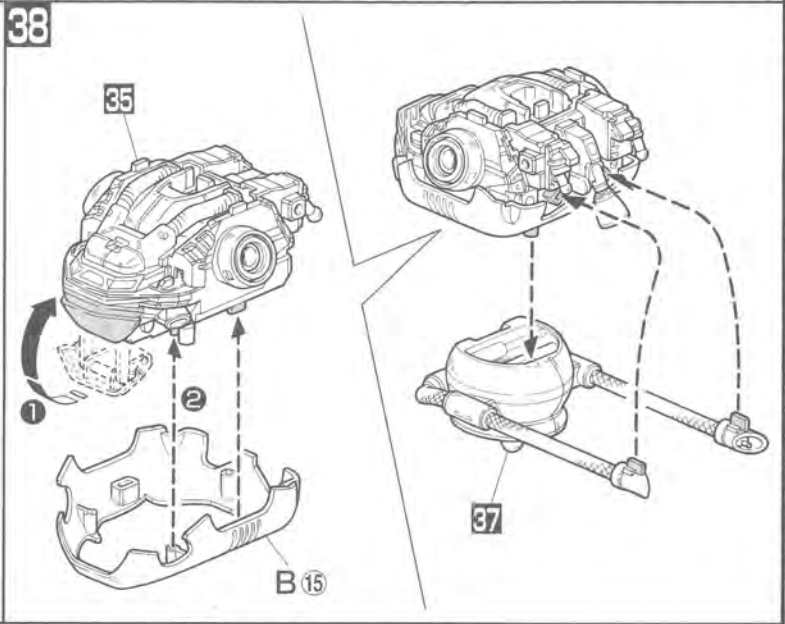
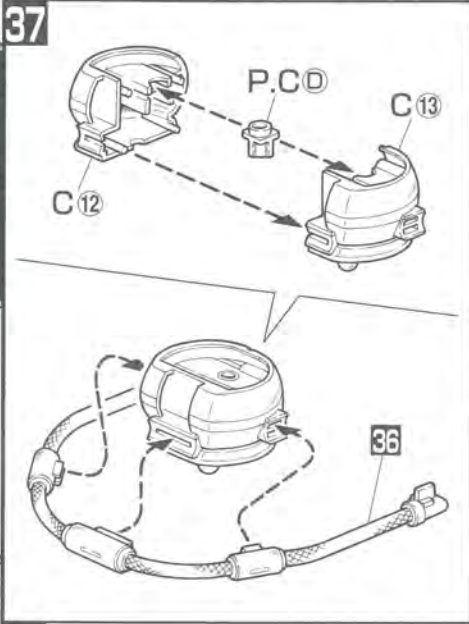
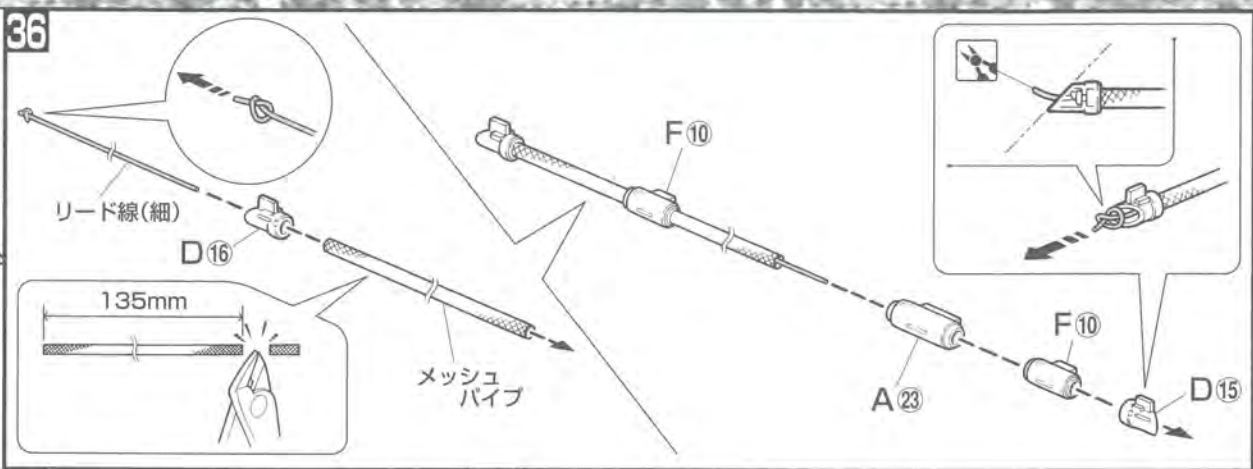
▲チェーンマインをはじめショットガン、ジャイアント・バズ等の豊富な各武装をセット。

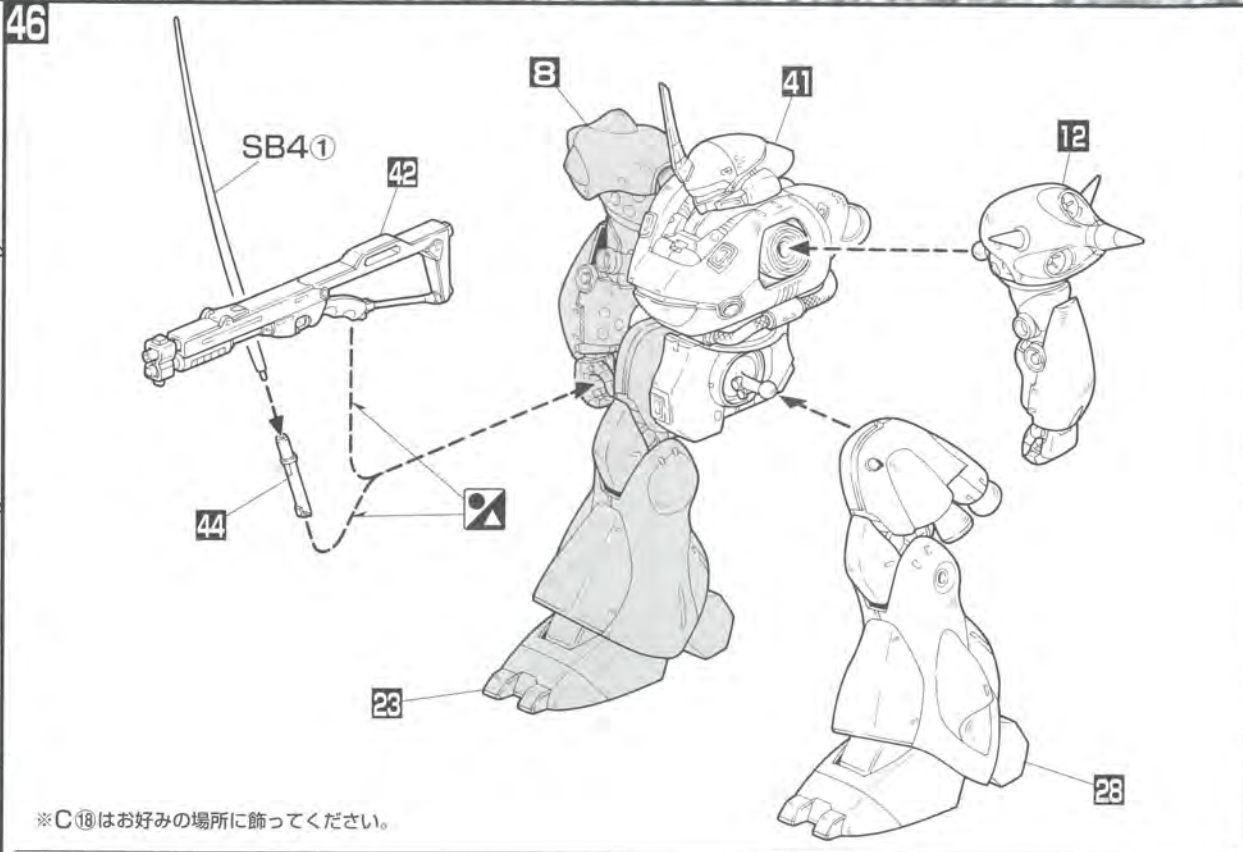


▲腕部、脚部の装甲は、脱着可能。内部フレーム、メカニック等を精密に表現。

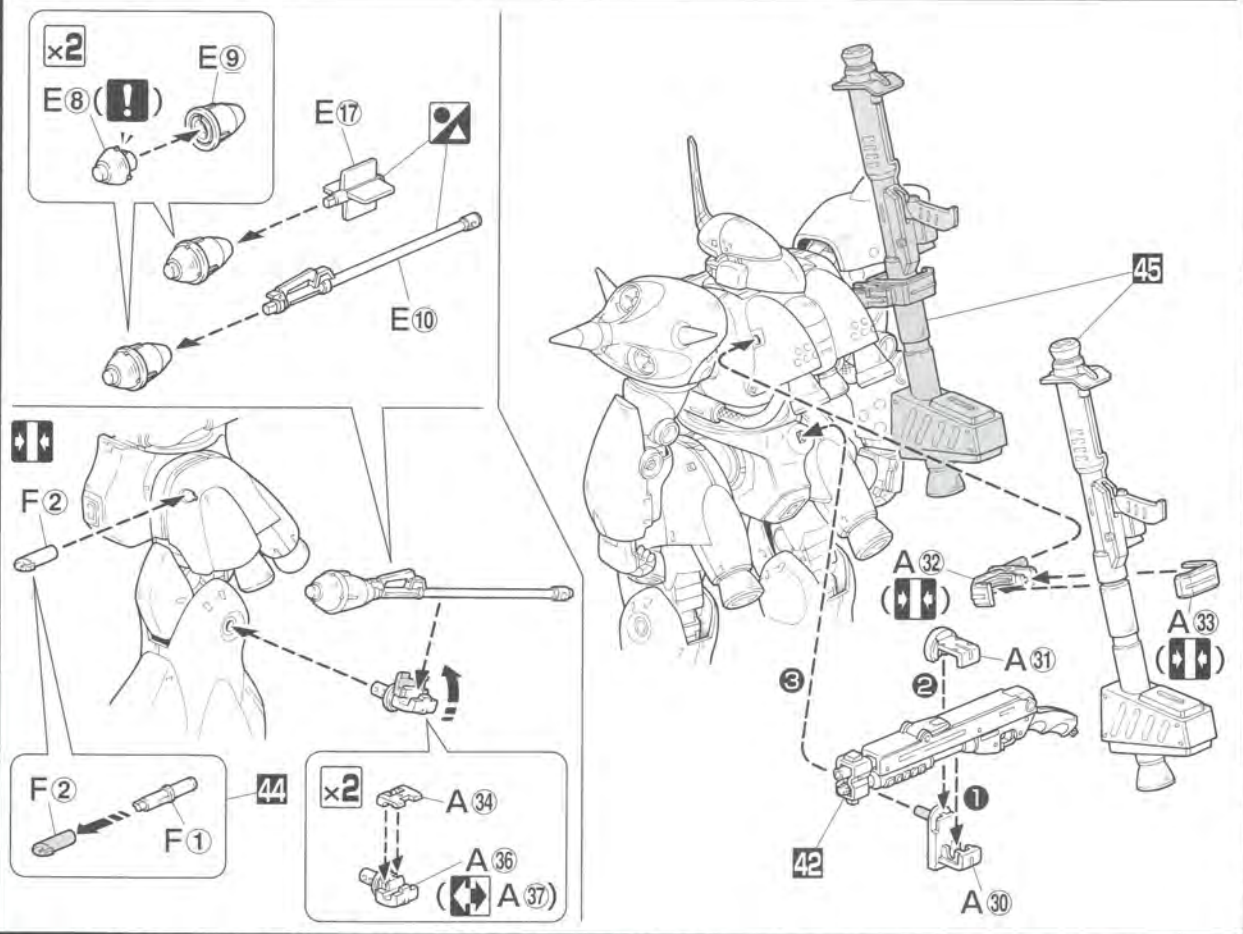








※C 18はお好みの場所に飾ってください。



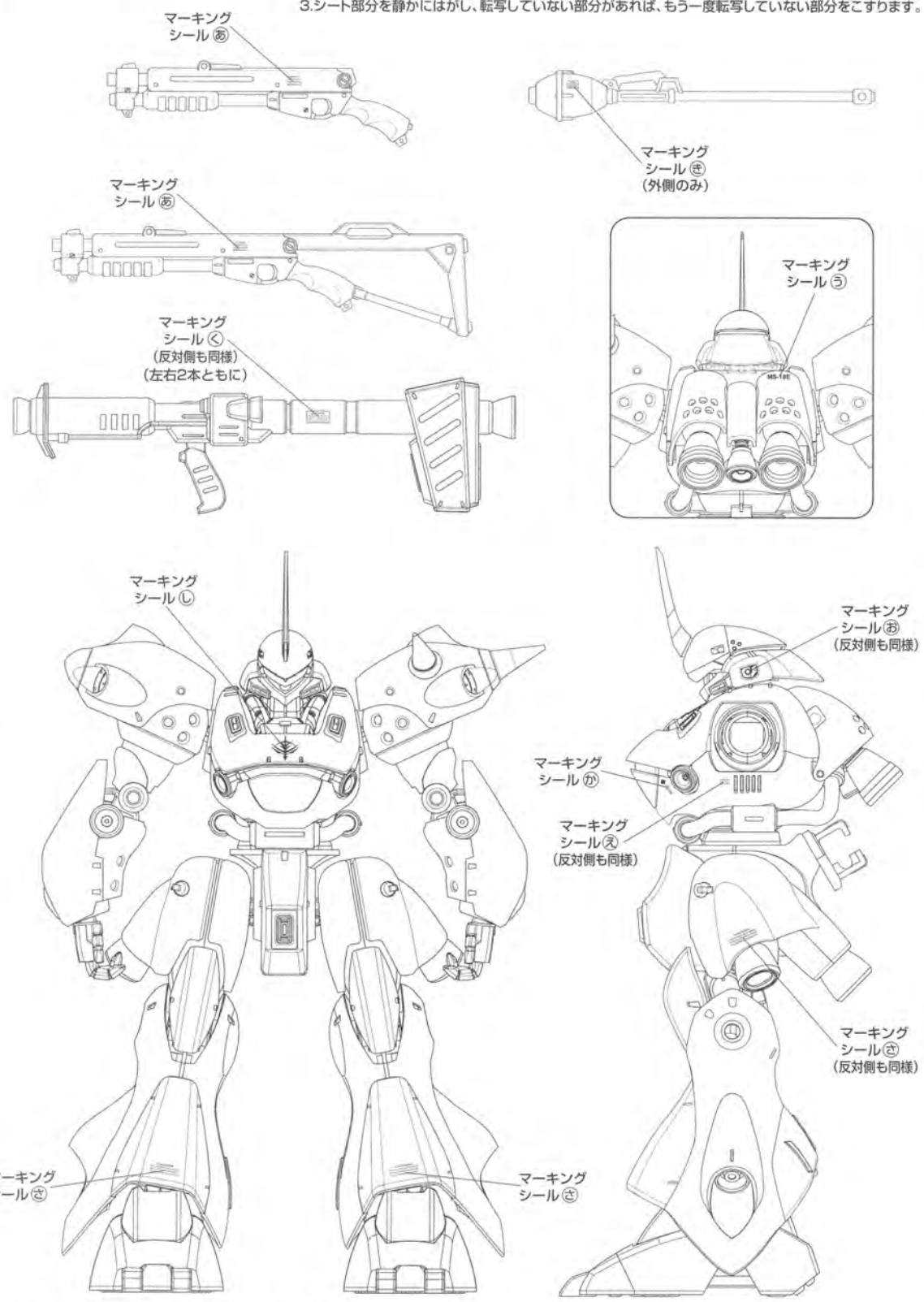
Seal (シール)

下の図を見て、ガンダムデカールやシールのはり位置を確認してください。

ガンダムデカールのはりかた。1.転写するマークを大きめに切ります。

2.転写する場所に軽く押さえ、ボールペン等の先の丸い物で上から軽くこすりつけます。

3.シート部分を静かにはがし、転写していない部分があれば、もう一度転写していない部分をこすります。



※余ったマーキングシールやガンダムデカールは好きな所にはってください。