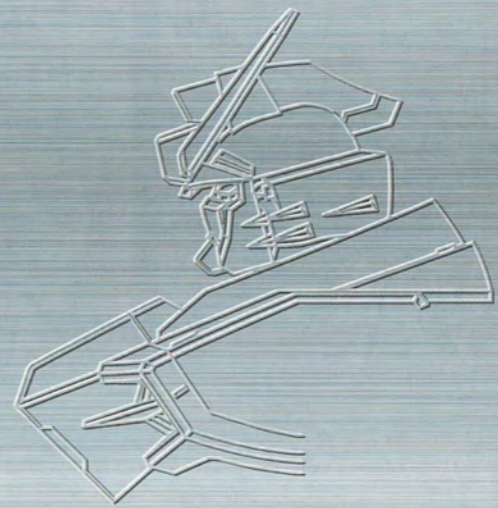




MOBILE SUIT
ZGMF-X42S

DESTINY GUNDAM

Z.A.F.T. MOBILE SUIT
ZGMF-X42S



ザフト製新型モビルスーツ
ZGMF-X42S
「デスティニーガンダム」
1/100スケール
マスターグレードモデル

DESTINY GUNDAM

Z.A.F.T. MOBILE SUIT ZGMF-X42S



GUNDAM SEED

BANDAI 2007 MADE IN JAPAN

ザフト製新型モビルスーツ
ZGMF-X42S
「デスティニーガンダム」
1/100スケール
マスターグレードモデル



0151243

ZGMF-X42S DESTINY GUNDAM

本機は、プラント最高評議会議長ギルバート・デュランダルからの指令により開発された機体である。当初の開発コンセプトは、ZGMF-X56Sインパルスがシルエット交換によってなしていた多様性を一機の中に集約することであった。そのため開発はインパルスをベースとして、フォース、ソード、プラストの各シルエットを統合した「デスティニー」の形で開始された。完成したZGMF-X56S/θデスティニーインパルスは4機が試作されたが、運用データからインパルスをベースとするより、ゼロから新規設計の方がより高性能機になるとの判断が下され、開発はまったく新しい機体であるZGMF-X42Sデスティニーへとシフトする。新たなスタートを切ったデスティニーの開発では、開発指令を発した議長から「最高の技術をすべて盛り込む」ことが求められた。これはユニウス条約によって禁止された各種技術の搭載をも意味していた。結果、完成したデスティニーは、核エンジンとハイパーデュオリオンによるハイブリッドシステムを搭載し、さらにミラー・ジュコロイドステルス技術を用いた光学残像を形成する分身機構も持っていた。加えて、非軍事組織であるDSSD(深宇宙探査開発機構)が独自開発したGSX401FWスターゲイザーに搭載されたヴォワチュール・リュミエールの技術をも転用。高速移動時には、背中のウイングから光の翼が出現する。独自の推進システムの構築に成功している。開発陣は、これら既存の技術の発展転用だけでなく、掌部にビーム砲を搭載するなど、他の機体には見られない独自システムも多数搭載している。これらは、「モビルスーツによる戦闘運用の新たな創造」であり、デスティニーはそれまでの機体とはまったく違う戦闘をも可能とする機体となった。なお、デスティニーの型式番号には、ユニウス条約違反である核エンジンの搭載を示す「A」は故意に削除され、代わりにセカンドステージを示す「S」が付け加えられている。しかしながら、本機はセカンドステージの機体とは一線を画す性能を持ち、政治的配慮を考えず、純粋に性能で判断するならばサードステージかそれ以上のハイステージに属する機体である。完成した機体は、ミネルバ所属のエースパイロット、シン・アスカに引き渡される。機体の引き渡しは議長自らが行った。これは異例なことであり、議長がデスティニーとそのパイロットであるシン・アスカに高い期待を持っていたことの表れと言えるだろう。なお、引き渡し前には、それまでのシン・アスカの各種戦闘データを参考に機体への大がかりな再調整、微改造も行われている。この結果、本機は専属パイロットであるシン・アスカが搭乗した時にこそ、最強の真価が発揮されることになった。



Conceptual illustration : BEE-CRAFT

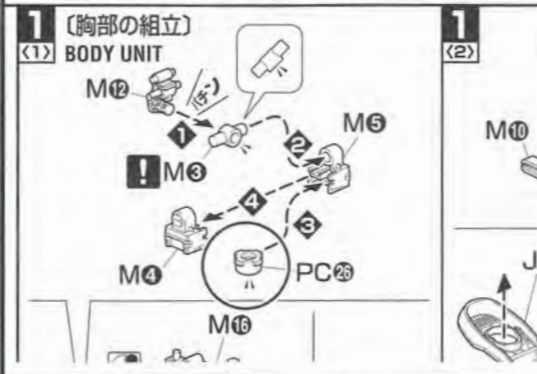
ZGMF-X42S DESTINY GUNDAM

① ブレードアンテナ	⑨ フラッシュエッジ2ビームブーメラン	⑬ シールドコア	⑲ アロンダイト
② メインカメラ	⑩ ソリドゥス・フルゴール	⑭ シールドトップ	⑳ ビームソード
③ デュアルセンサー	⑪ ビームシールド発生装置	⑮ シールドボトム	㉑ リアカメラ/センサー
④ 17.5mmCIWS	⑫ マニピュレーター	⑯ 高エネルギービームライフル	㉒ メインウイング
⑤ ヘッドインテーク	⑬ パルマフィオキーナ掌部ビーム砲	㉑ マズル	㉓ サブウイング
⑥ インテーク/ダクト	⑭ フロントアーマー	㉒ サイトセンサー	㉔ メインスラスター
⑦ コクピット	⑮ サイドスラスター	㉓ トリガー	㉕ リアアーマー
⑧ ショルダーガード	⑯ アンクルガード	㉔ 高エネルギー長射程ビーム砲	㉖ レッグスラスター

組み立て前の基本説明

部品の向きに注意してください

※組み立て図中に1/1のついている部品は、形状や向きに注意して組み立ててください。



ガンダムデカールの貼りかた

①ガンダムデカールは、転写するマークを保護シートと一緒にマークより大きめに切り出してください。



②保護シートをはがし、貼る位置を決めてから、ずれないようにセロハンテープ等で固定し、マークの上からボールペン等の先端の丸い物でこすりつけて定着させます。

③シートを静かにはがし、デカールが定着していない部分が残った場合はシートを元に戻し、その部分を再度こすりつけます。

※デカールを貼り間違えた場合は、セロハンテープ等ではがしてください。

説明書をよく読んで完成させましょう



パーツの切り取りかた

①まず、パーツから少し離れた位置にニッパーの刃を入れて切り取ります。



②パーツを切り離して持ちやすくしたところでゲート跡の処理に入ります。



③ニッパーの刃をパーツに密着させてゲートを切り取れば、きれいに仕上がります。



【基本説明】 HOW TO
 【部品表】 PARTS LIST
 【胸部】 BODY UNIT
 【頭部】 HEAD UNIT
 【腕部】 ARM UNIT
 【脚部】 LEG UNIT
 【腰部】 WAIST UNIT
 【完成】 FINAL ASSEMBLY
 【ウイング】 WING UNIT
 【武器】 WEAPONS
 【ディスプレイスタンド】 DISPLAY STAND
 【シール】 SEAL

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。く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。
- 誤飲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。
- 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。

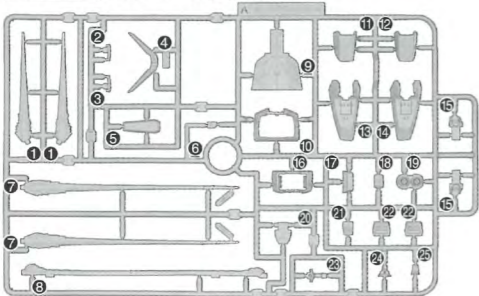
＜組み立てる時の注意＞

- 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。切り取った後のクズは捨ててください。
- 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。
- ※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。

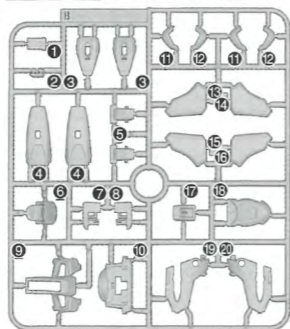
※このキットの組み立てには+（プラス）ドライバーをしますので別にをご用意ください。

パーツリスト (X印は使用しないパーツです。)

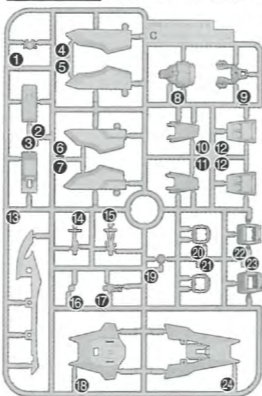
Aパーツ (スチロール樹脂: PS)



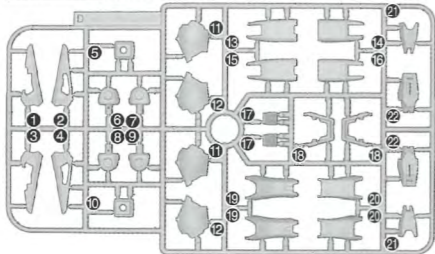
Bパーツ (スチロール樹脂: PS)



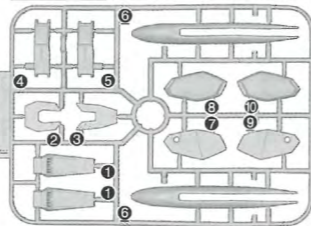
Cパーツ (スチロール樹脂: PS)



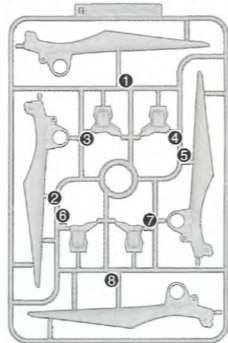
Dパーツ (スチロール樹脂: PS)



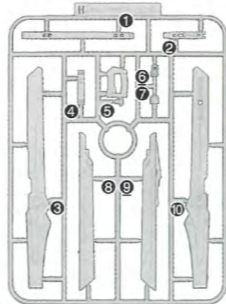
Eパーツ (スチロール樹脂: PS)



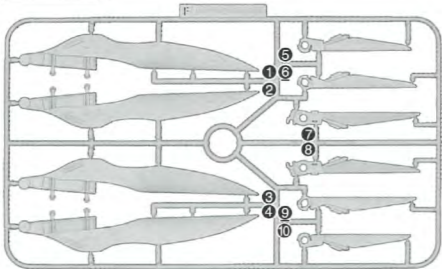
Gパーツ (スチロール樹脂: PS)



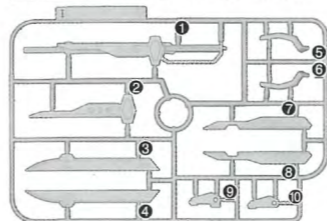
Hパーツ (スチロール樹脂: PS)



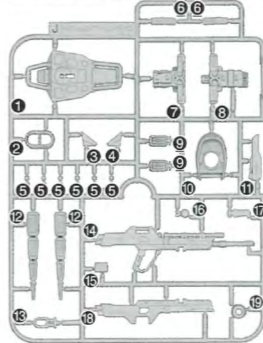
Fパーツ (スチロール樹脂: PS)



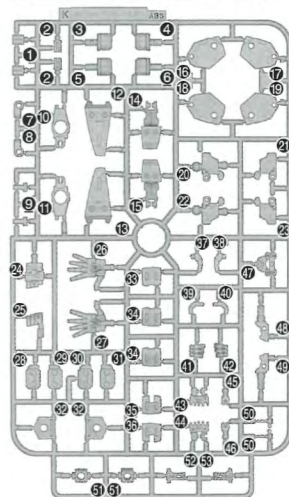
Iパーツ (スチロール樹脂: PS)



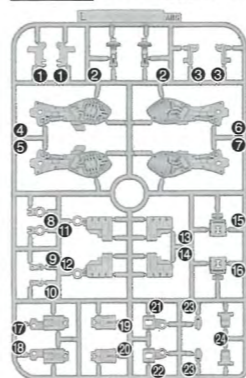
Jパーツ (スチロール樹脂: PS)



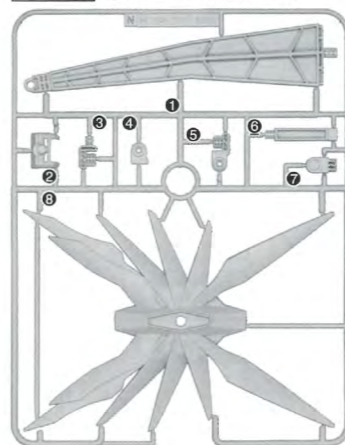
Kパーツ (ABS樹脂: ABS)



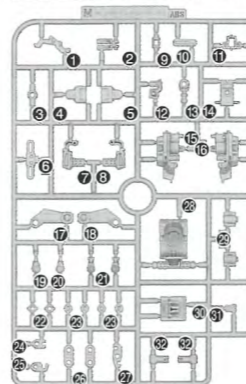
Lパーツ (ABS樹脂: ABS)



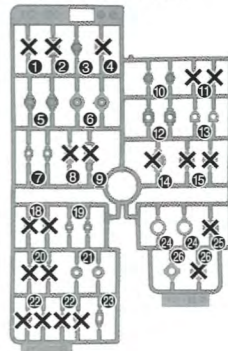
Nパーツ (スチロール樹脂: PS)



Mパーツ (ABS樹脂: ABS)



PC-130Cパーツ (ポリエチレン: PE)



ビームシールド (PET樹脂: PET)



- カラーシール.....1枚
- マーキングシール.....1枚
- ガンダムデカール.....1枚
- ビス.....1本
- ネット.....1個

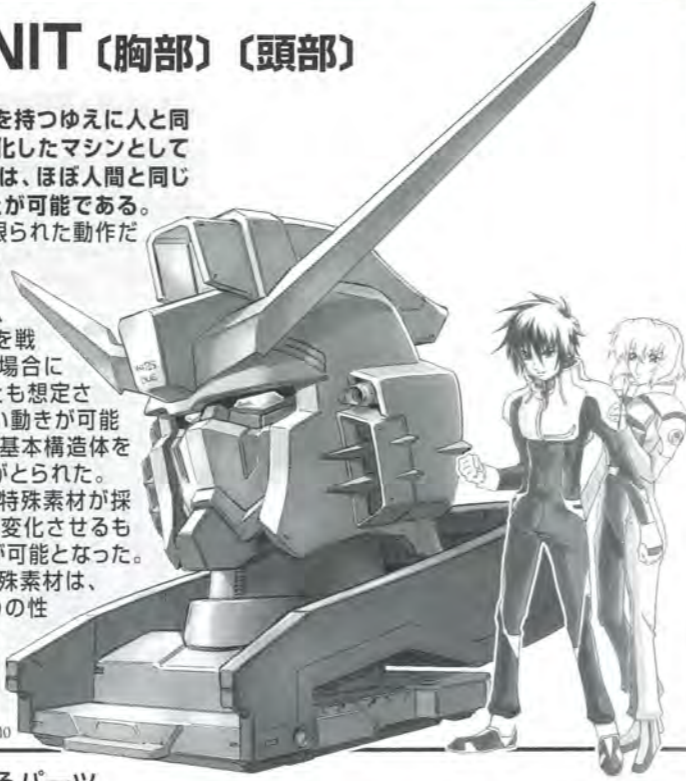
※本商品は精密な加工を施している為、製造工程上、部品形状には多少の差異がございます。
※クリアパーツの中には、製造工程上気泡が入っているものがありますがご了承ください。

BODY & HEAD UNIT (胸部) (頭部)

人を模した形を持つモビルスーツだが、堅い外装を持つゆえに人と同じように動くことが出来ない。それでも戦闘用に特化したマシンとして「銃を撃つ」、「剣を振る」など、限られた基本動作は、ほぼ人間と同じように(もしくは類する運動に置き換えて)行うことが可能である。

しかしながら、デスティニーに置いては、そうした限られた動作だけでは、十分な性能を引き出せないことが設計段階で判明していた。基本装備としてフォース、ソード、プラストの各シルエットの機能を併せ持つ本機では、全身のあらゆる箇所に武装が設置されている。それを戦闘中にタイムロスなく使いこなす必要があるのだ(場合によっては、複数の異なる性質の装備を同時に使うことも想定された)。この問題への解決策として、「より人間に近い動きが可能となる機体」が開発された。採用された技術として、基本構造体を細かなパーツに分割し、それぞれを連動させる方式がとられた。

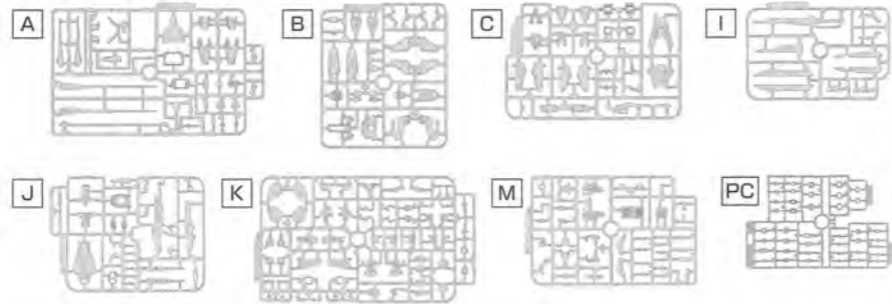
また、関節部においては、PS装甲技術を転用した特殊素材が採用された。これは運動に合わせて関節部の素材性質を変化させるもので、文字通り「柔軟性のある関節」を生み出すことが可能となった。PS装甲は、通電により色が変化するが、この関節特殊素材は、アクティブな状態では鈍い金属光を放つ。要求どおりの性能に達した本機だったが、その構造は通常のモビルスーツの数倍複雑であり、生産とメンテナンスの面では、大きな問題を残すこととなった。



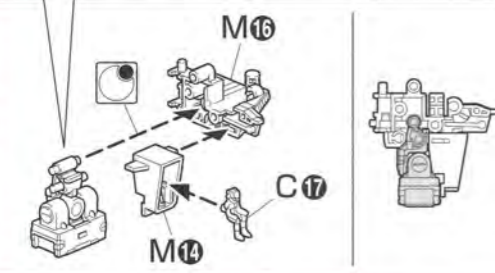
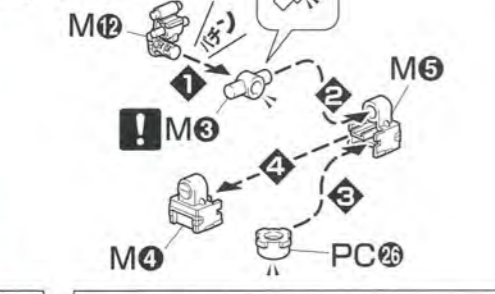
Mechanism illustration : BEE-CRAFT Character illustration : Masumi Hoshino

1 BODY UNIT

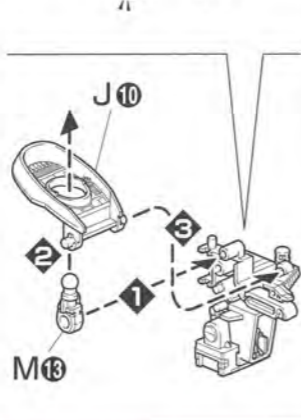
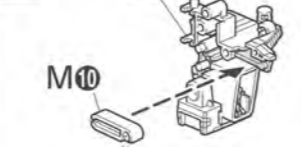
・組立1で使用するパーツ



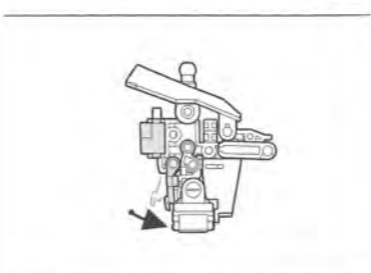
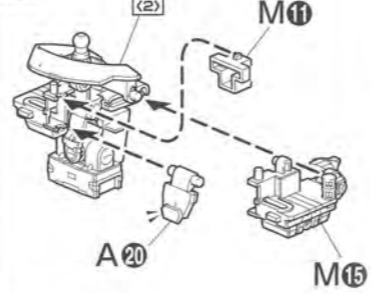
1 (胸部の組立) BODY UNIT



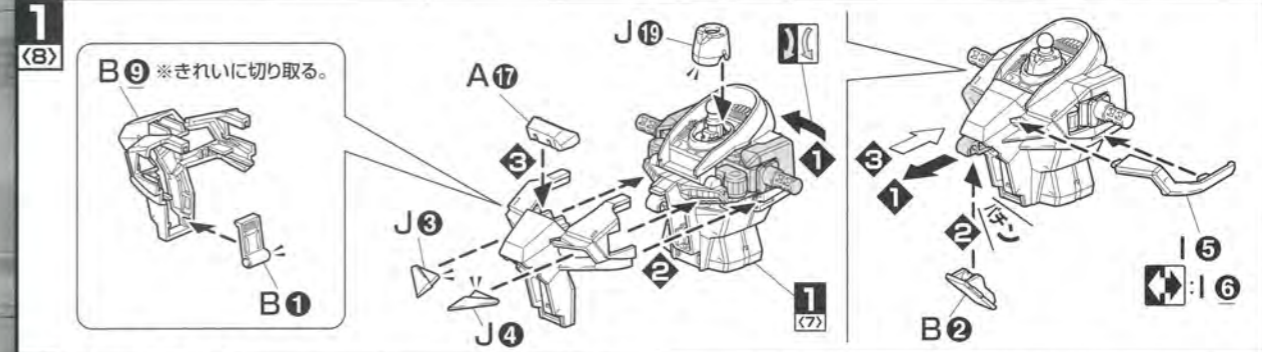
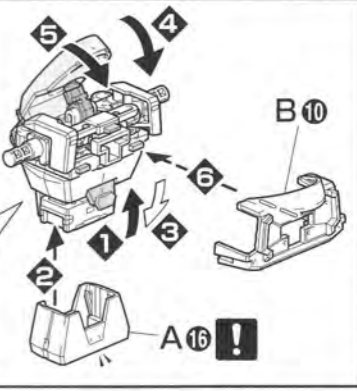
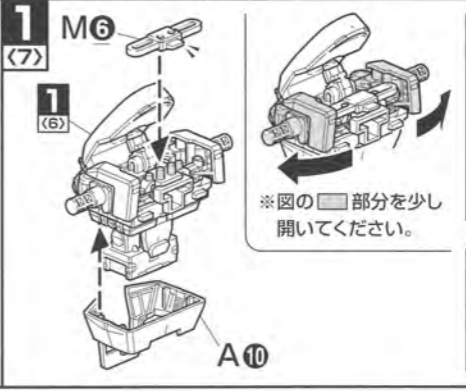
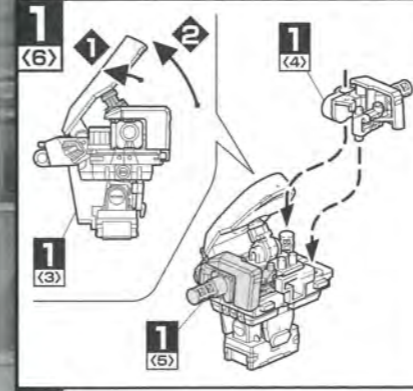
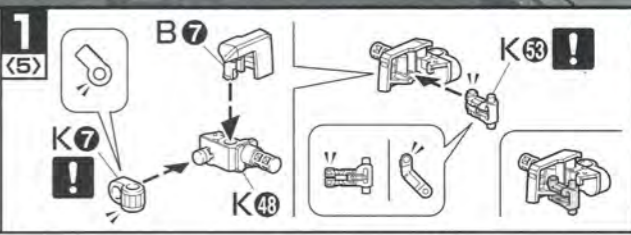
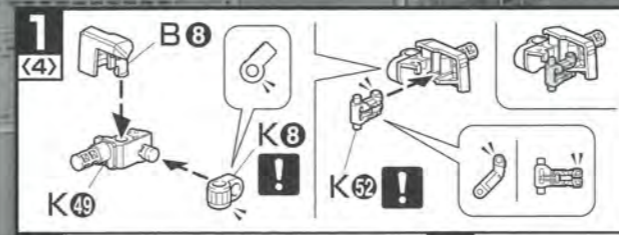
1 (2)



1 (3)

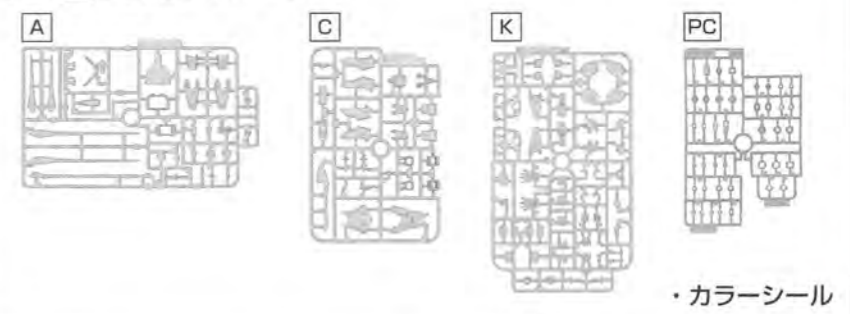


※組立図中の記号説明 向きに注意して組み立てる 先に組み立てる

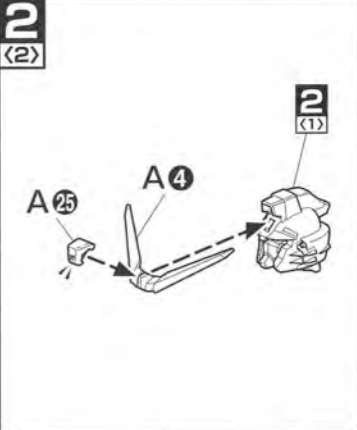
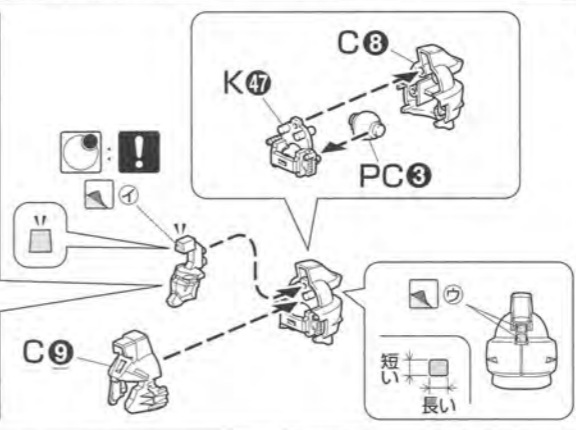
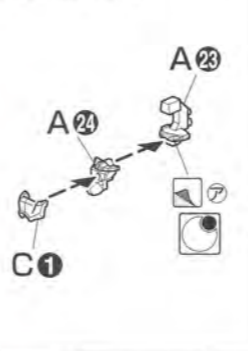


2 HEAD UNIT

・組立2で使用するパーツ



2 (1) HEAD UNIT

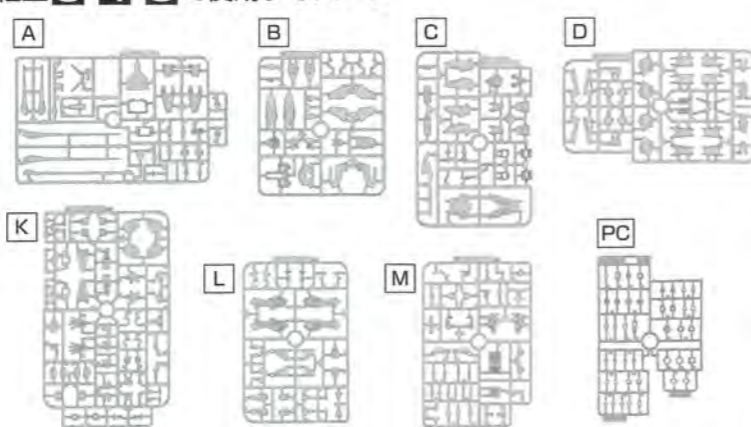


※組立図中の記号説明 シールの番号 反対側に取り付けるパーツ 向きに注意して組み立てる 先に組み立てる 両側を同じように動かす

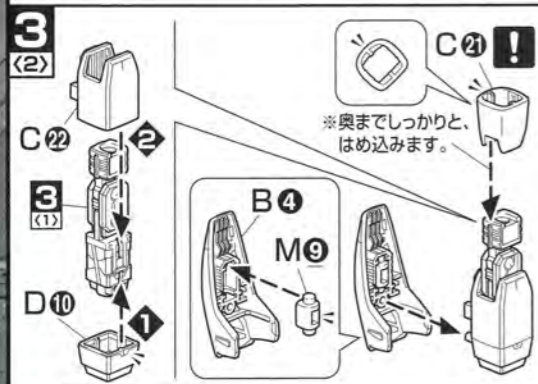
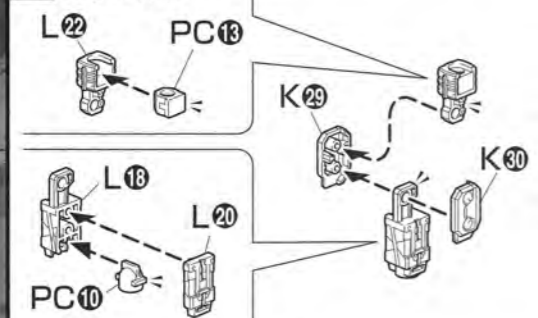
3 4 5 ARM UNIT



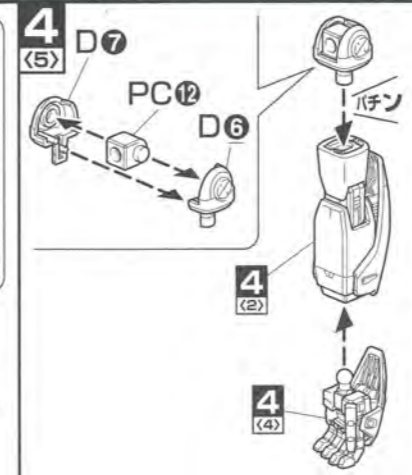
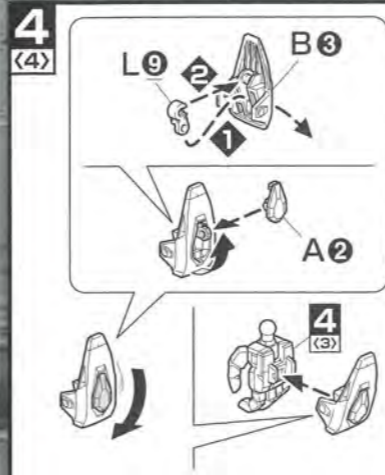
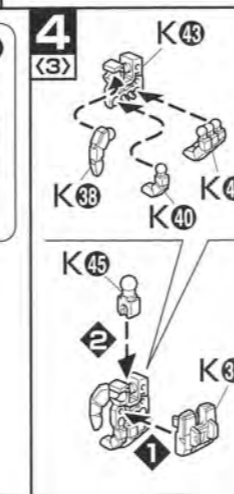
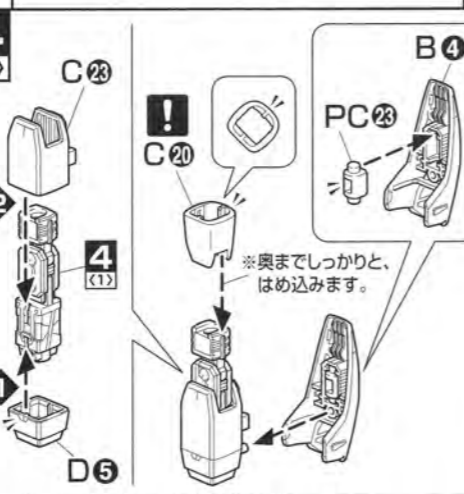
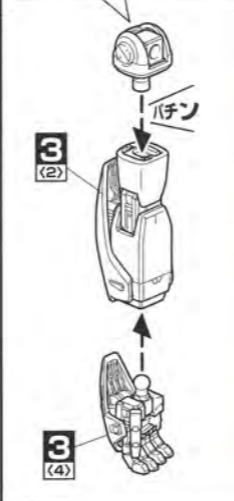
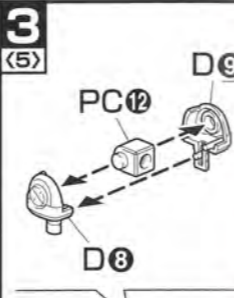
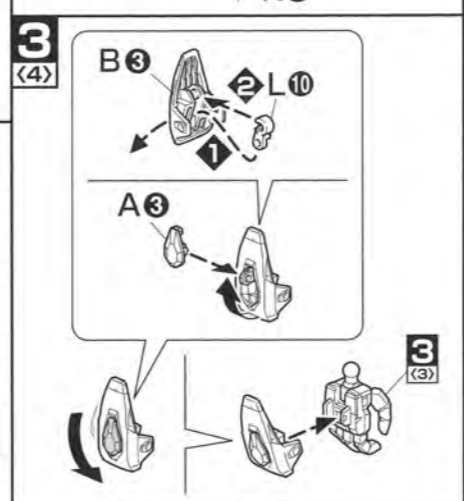
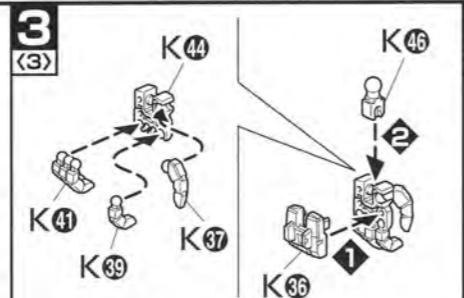
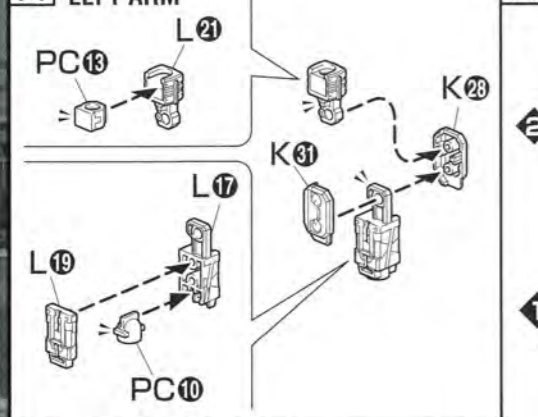
・組立 3・4・5 で使用するパーツ



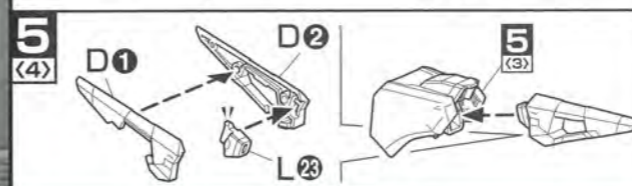
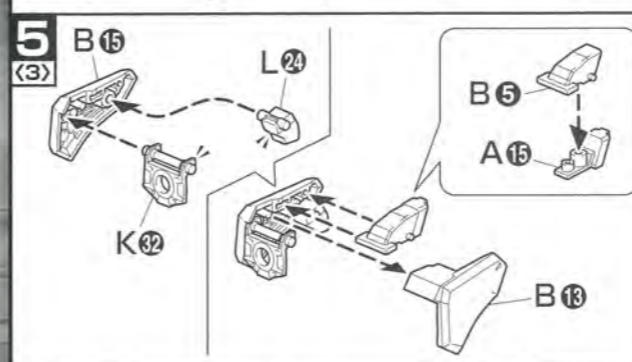
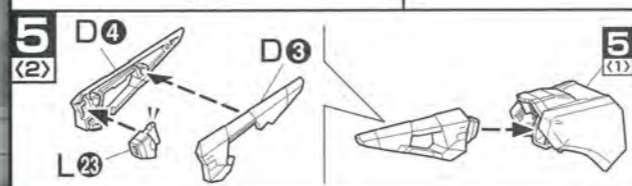
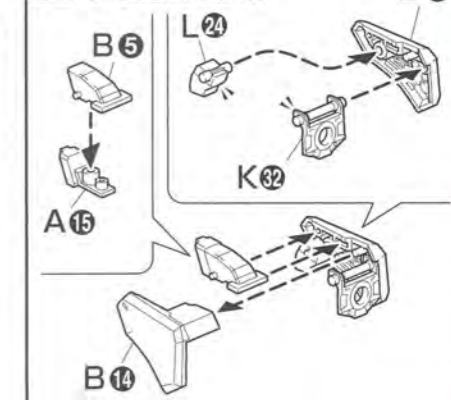
3 〔右腕の組立〕 (1) RIGHT ARM



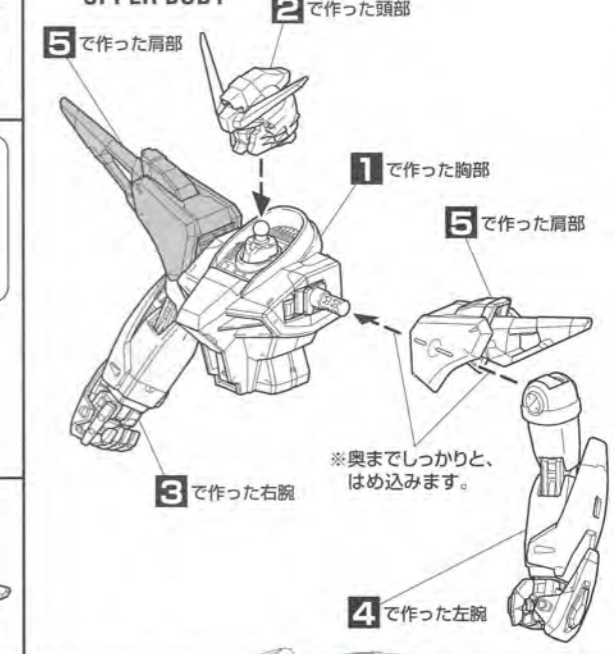
4 〔左腕の組立〕 (1) LEFT ARM



5 〔肩部の組立〕 (1) SHOULDER UNIT



6 〔上半身の完成〕 UPPER BODY



LEG UNIT 〔脚部〕

本機の脚部は、装甲を複数のパーツに分割し、それぞれをフレキシブルにスライドさせることで、広い関節可動範囲と高い運動性を実現している。

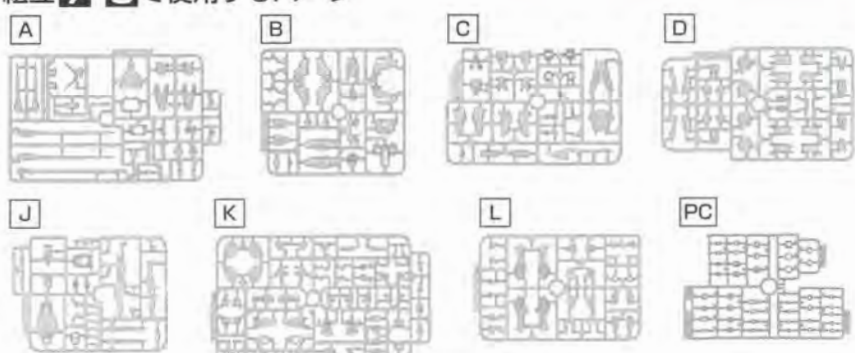
もちろん、装甲を分割し可動範囲を広げることは、装甲に隙間を作ることと同義語であり、防御力の低下は避けられない。しかしながら、ザフト開発陣は、専属パイロットであるシン・アスカの戦闘データを解析し、パイロットの運用実績に合わせた可動範囲の設定と装甲分割を行っている。これにより、DESTINYは敵に対する無防備な瞬間を最小限にとどめながら最大の機動性を発揮することが可能となった。なお、この装甲調整は、シン・アスカに引き渡された後も、複数回に渡り微調整が行われている。実は同様のシステムは、ZGMF-X20A ストライクフリーダムにも採用されているが、根本的なシステム思想は大きく異なる。ストライクフリーダムでは、パイロットのキラ・ヤマトの被弾率の低さから、機動性を上げることで被弾しないことを前提としており、乱暴な表現をするなら「防御力の低下を無視する」仕様である。これは一歩間違えば機体をロストしかねない。それに比べDESTINYの仕様は、かなり現実的なものであると言えるだろう。なお、両機体はもともとザフトによって設計開発されたものだが、この装甲システムは同じシステムとして当初から盛り込まれていたものなのかどうかは、ストライクフリーダムの設計データがザフト開発局のメインサーバーから、クライン派によって消去されてしまっているため確認の手段がない。



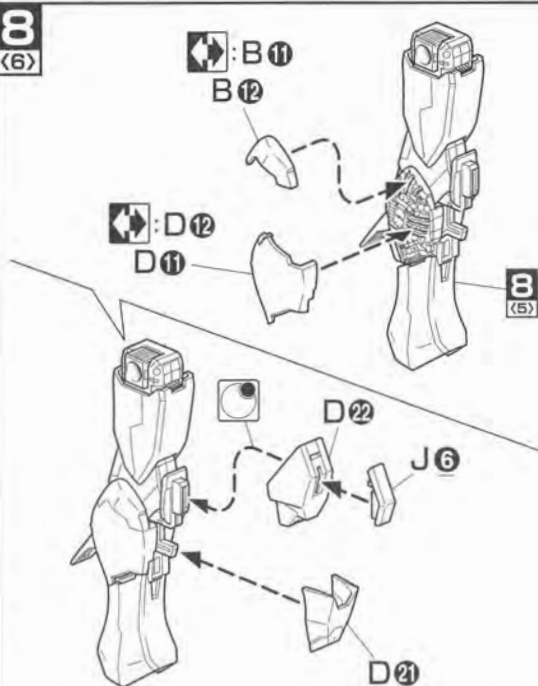
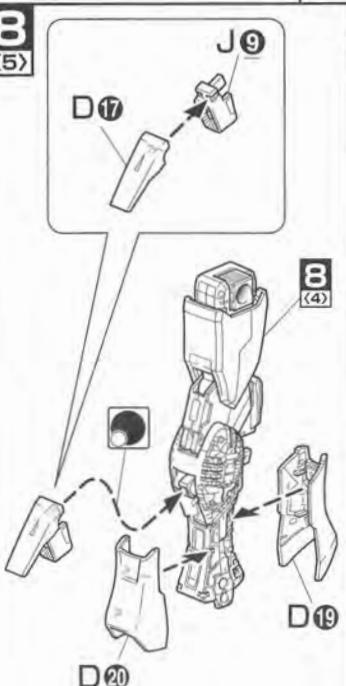
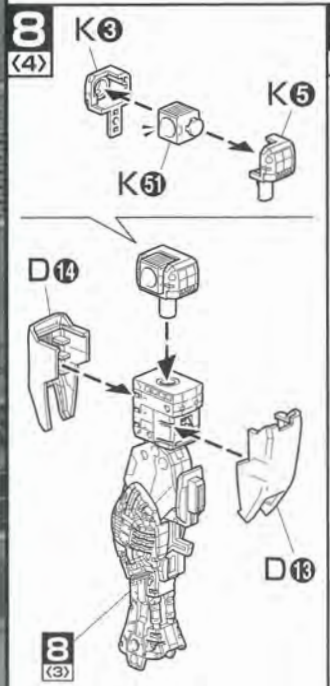
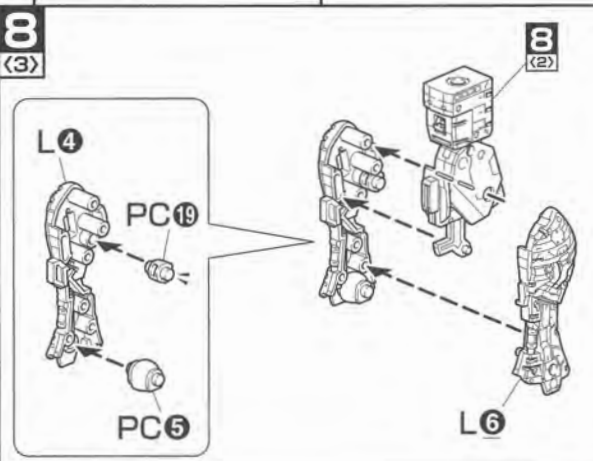
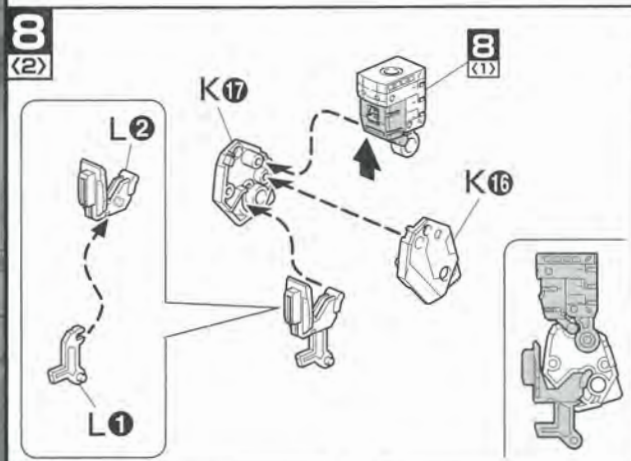
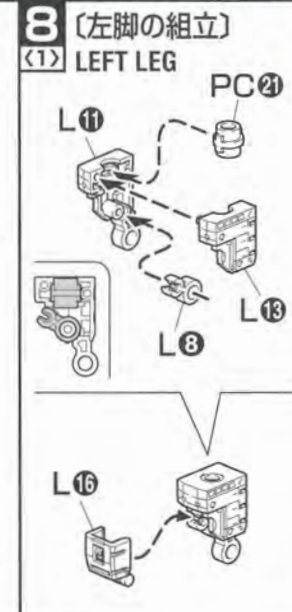
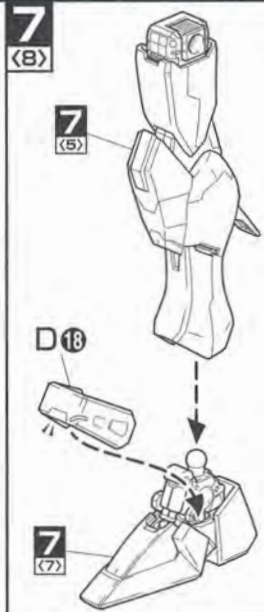
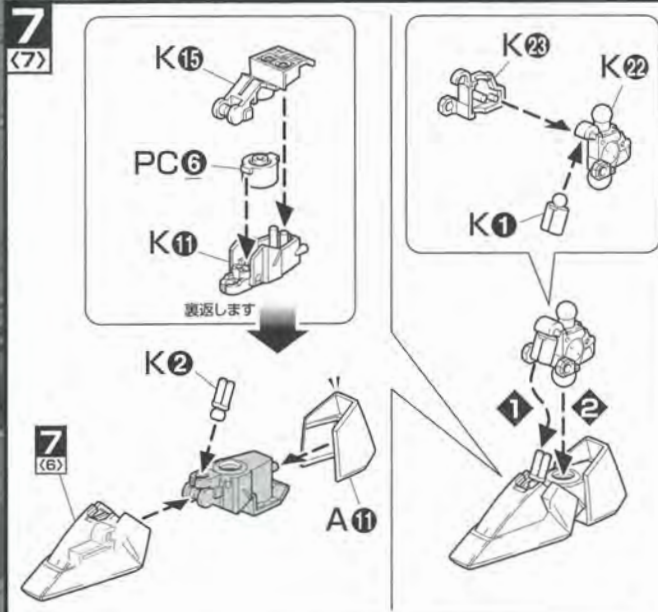
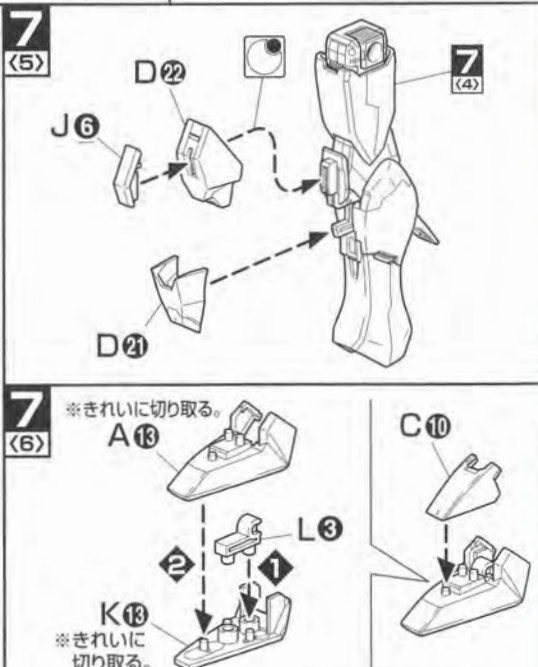
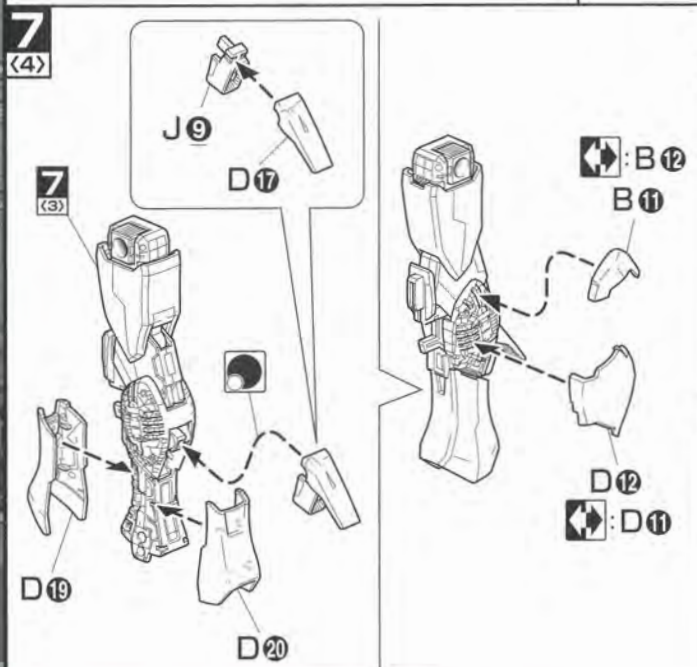
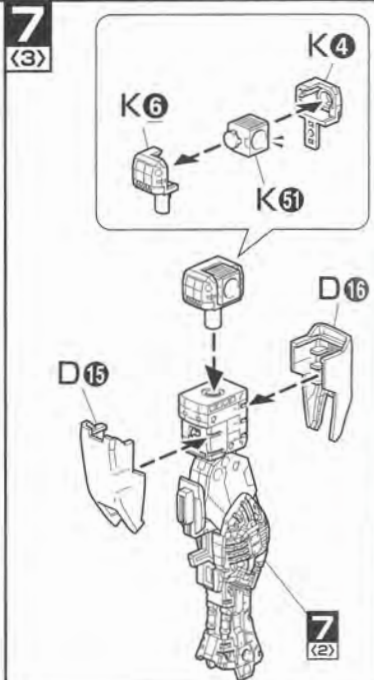
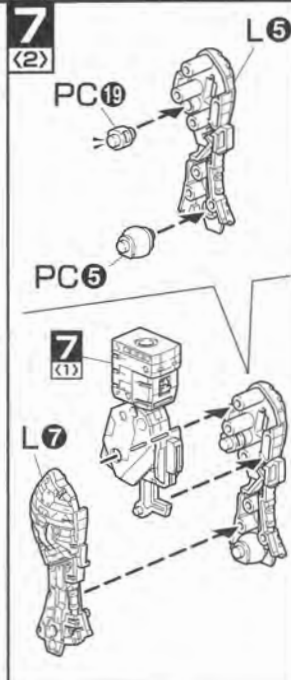
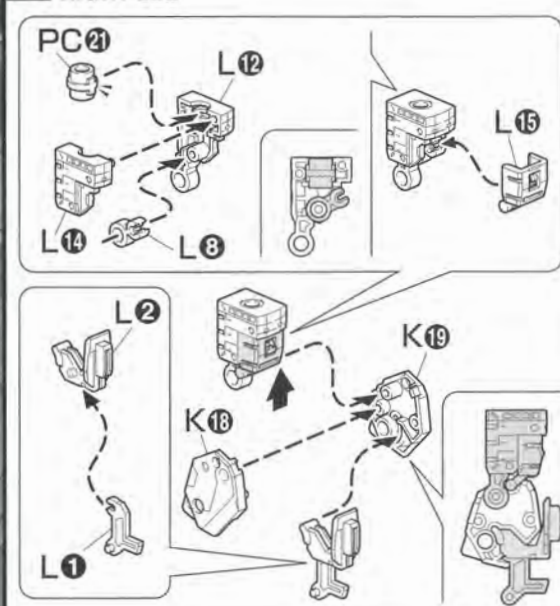
7 8 LEG UNIT



・組立7・8で使用するパーツ



7 (1) 右脚の組立 RIGHT LEG





A NEW FLAG

ヘブンスベース攻略戦。ロゴス対ザフトという構図になったこの戦いにおいて、シンは戦場でデスティニーを駆る。仲間であるレイのレジェンド、ルナマリアのインパルスと共に。対する敵は、総力戦の構えだ。巨大なモビルアーマーからモビルスーツへの変形機構を持つデストロイを4機も投入してくる。デストロイによる奇襲を受けたザフトは、大打撃を受けてしまう。だが、シンは己のやるべきことを理解していた。レイたちと共にデストロイ部隊に攻撃をかける。敵のパイロットは改造されたエクステンデッド。そんな存在を作り出すロゴスを許すことは出来ない。巨大な敵に対し格闘戦が優位だと判断したシンは、敵の懐に向かって残像を作り出しながら高速で接近する。アロンダイトの斬撃が走り、そして敵の頭の前でデスティニーの拳が光る。MMI-X340バルマフィオキーナ掌部ビーム砲! デスティニーの光る拳を受けたデストロイの巨体は、ゆっくりと地に伏すのだった。



THE THUNDERING DARKNESS

ジブラルタル基地から、グフィグナイテッドで脱走したアスラン。すぐにデスティニーのシンと、レジェンドのレイが追撃する。激しく雨が降り、風が唸る。嵐の中での脱走劇だ。しかし、いかにアスランがエースでありグフが最新鋭機であっても、デスティニーの敵ではなかった。すぐにシンは、アスランの機体を視界に捕らえる。「シン、やめろ!!」言葉を投げかけてくるアスラン。彼は議長が自分たちを騙しているという。シンは信じていたアスランの裏切りに、そして裏切り者の言葉に心をふるわせる。「アンタが悪いんだ! アンタが裏切るから!!」叫ぶシンに答えるようにデスティニーは光の翼を展開、機体を加速させながら、アロンダイトビームソードをグフのボディに突き立てた。デスティニーの本体より長いその長剣は、まるで紙でも切り裂くように易々とグフの機体を貫き通していた。デスティニーがアロンダイトを引き抜くと、グフは轟く雷鳴のなか海へと落下していった。



FINAL POWER

デュランダル議長による新世界への計画「デスティニープラン」が宣言された。その考えに反対する者たちが、議長のいる要塞メサイアに迫る。デュランダル議長を守る盾であるシンは、迫り来る敵を次々とデスティニーで撃破していく。キラのストライクフリーダムをレイのレジェンドに任せ、アークエンジェルを追ったシンの前には、インフィニットジャスティスを駆るアスラン・ザラが現れる。過去に仲間であり、そして一度は倒した相手であった。側にいたルナマリアのインパルスがインフィニットジャスティスに撃墜される。シンは、デスティニーの全ての武器をインフィニットジャスティスにぶつけ勝負を挑む。アロンダイトビームソードで斬りかかり、フラッシュエッジ2ビームブーメランを投げ、高エネルギー長射程ビーム砲を放つ。強敵であるアスランの前に、シンはデスティニーで勝利をつかむことができるのか!?

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。
●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。 ※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。

デスティニーガンダム		シン・アスカ、ステラ・ルージュ		
<ul style="list-style-type: none"> 本体等ホワイト部の塗装色。エアラフトグレー (75%) + ホワイト (15%) + ニュートラルグレー (10%) 胸等ブルー部の塗装色。コバルトブルー (65%) + ホワイト (25%) + インディブルー (10%) クツ等レッド部の塗装色。レッド (70%) + ホワイト (20%) + イエロー (10%) アンテナ等イエロー部の塗装色。イエロー (85%) + ホワイト (30%) + オレンジ (5%) 胸インテーク等グレー部の塗装色。ニュートラルグレー (90%) + ブラック (10%) 	<ul style="list-style-type: none"> ビームライフル等ブルーグレー部の塗装色。ミディアムブルー (65%) + ブラック (30%) + レッド (5%) 長距離ビーム砲ライトグリーン部の塗装色。ホワイト (50%) + ニュートラルグレー (25%) + グリーン (25%) アロンダイト等ライトブルー部の塗装色。ホワイト (70%) + コバルトブルー (20%) + パール (5%) + ニュートラルグレー (5%) 背面マウント部等ブラック部の塗装色。ミッドナイトブルー (100%) 各種センサー等イエローグリーン部の塗装色。イエローグリーン (100%) 	<ul style="list-style-type: none"> シン 髪 タークブルー部の塗装色。ブルー (80%) + ブラック (15%) + レッド (5%) シン ノーマルスーツ タークブルー部の塗装色。ホワイト (100%) シン ノーマルスーツ レッド部の塗装色。あずき色 (100%) シン ノーマルスーツ イエロー部の塗装色。イエロー (100%) 	<ul style="list-style-type: none"> 顔 肌色部の塗装色。はだ色 (100%) 各ノーマルスーツ タークブルー部の塗装色。ミッドナイトブルー (100%) 各バックパック グレー部の塗装色。エアラフトグレー (90%) + ブラック (10%) 	<ul style="list-style-type: none"> ステラ 髪 イエロー部の塗装色。ホワイト (70%) + イエロー (30%) ステラ ノーマルスーツ パール部の塗装色。ホワイト (65%) + 蛍光ピンク (30%) + パール (5%) ステラ ノーマルスーツ ライトグレー部の塗装色。エアラフトグレー (100%)



▲前後、上下に可動範囲を持つ肩と、スイッチをスライドさせる事で股関節を広げるギミックを採用。大きく開いた翼とあいまって、躍動感溢れるポーズを演出。
▲翼が運動して開くギミックを内蔵。展開時には翼をより大きく見せる。翼基部を外側に移動させる事で基部から回転可能。ウエボンラックの可動範囲が大きいので、翼の可動を妨げない。

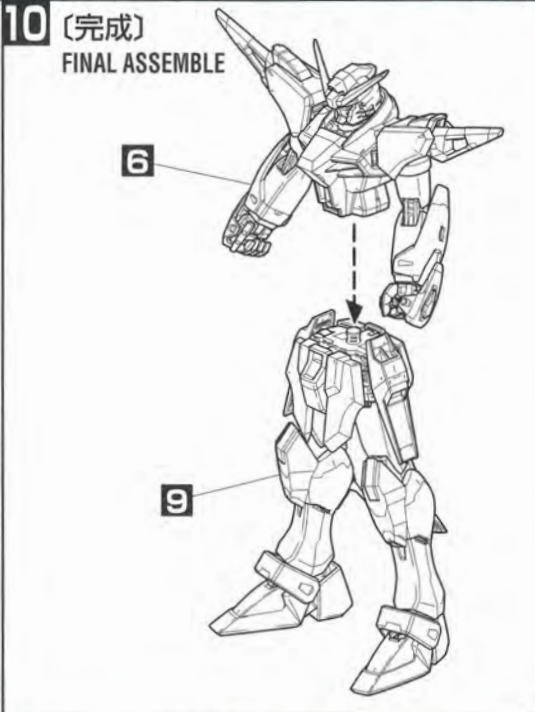
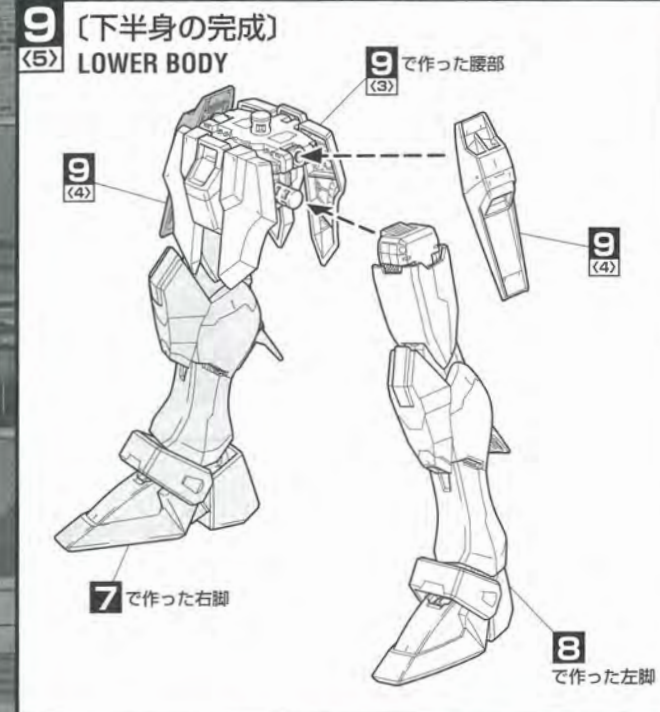
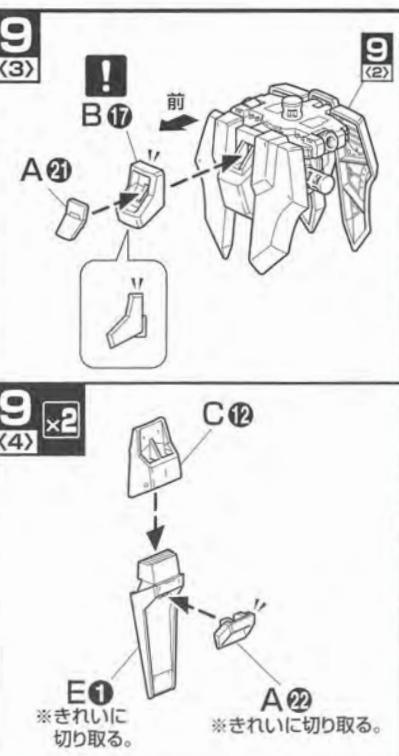
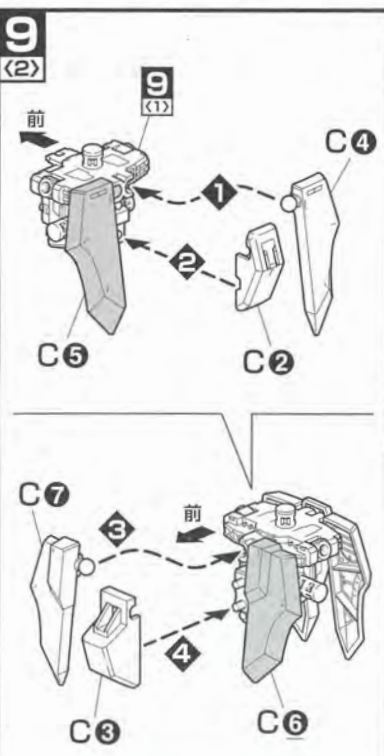
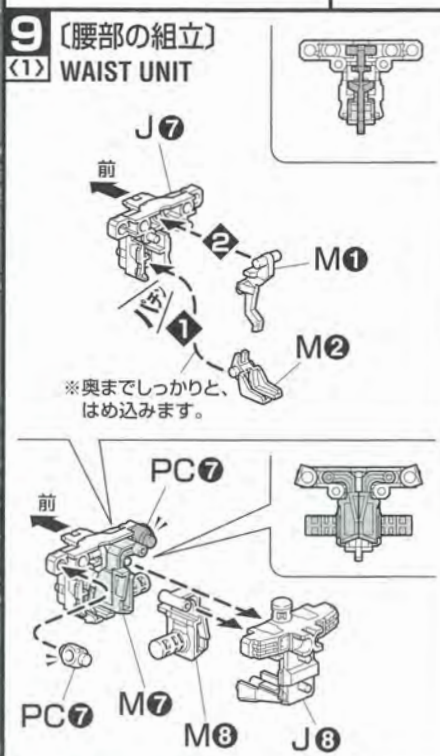
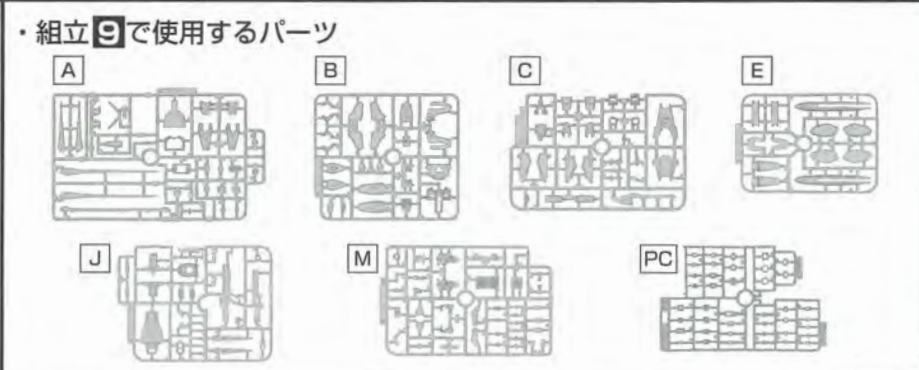
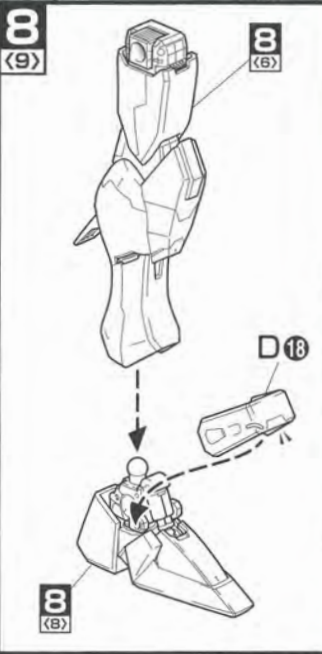
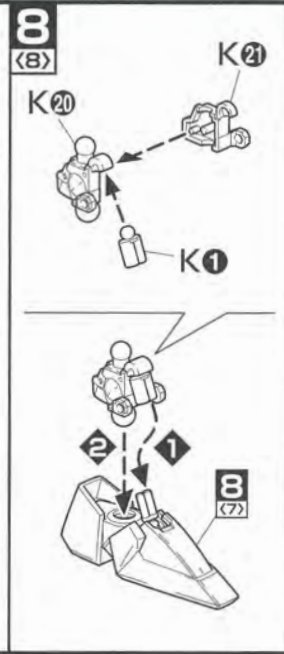
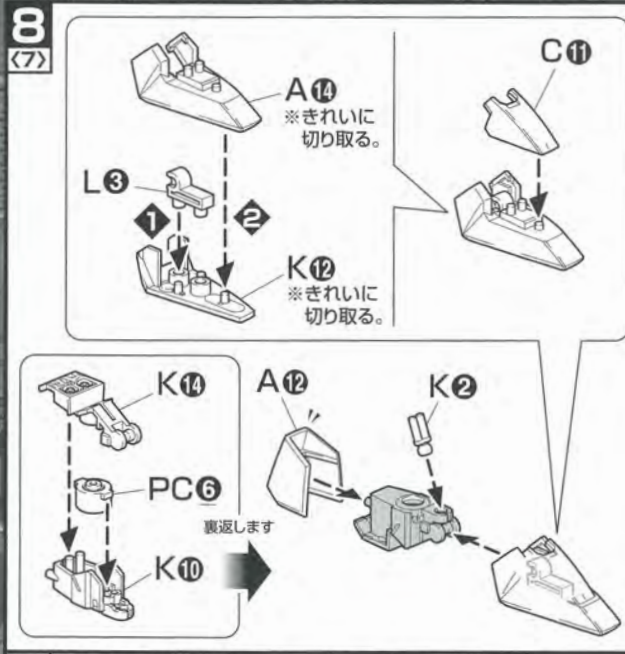
CUSTOM MODEL キミだけのカスタムモデルに仕上げよう!!

■メカニズム表現!!
ライフル内側などメカニカルなモールドの部分に金属系の色に仕上げよう。パイプ等はメッキシルバーを使う事で、フレーム等とは異なる質感を表現出来るぞ。
※写真の完成品は、塗装してあります。

■劇中の名シーンをイメージしてディスプレイ!!
デスティニーの象徴的な翼の展開時をモチーフにデザインされた台座を使って劇中のシーンを自由に表現して、キミの手でディスプレイしてみよう。
※写真・イラストと商品とは、多少異なりますのでご了承ください。

■ワンポイントステップ スミ入れしてみよう!!
ガンダムマーカースミ入れ用(別売り)などを使用して、ミソの所に線を引くことで、模型が引き締まります。
[before]
[after]

▲バックパックに接続する台座の取付軸は3軸可動式で多彩な表情を演出。
▲腕、脚部装甲は脱着可能。膝関節と太腿、膝装甲のスライド運動ギミックで装甲の隙間から銀色の内部フレームを表現し、機動力や可動性を演出。
▲ビームブーメランには長短2種4本のエフェクトパーツが付属、選択式。



WING UNIT (ウイング)

ウイングパーツは、メインスラスタを中心に左右対称に配置されている。大型のパーツの内部に小型ウイングが収納されており、展開すると合計十基のウイングとなる。

ウイング内のスラスタには、DSSD (深宇宙探査開発機構) で開発されたヴォワチュール・リュミエールの技術が転用されており、出力を上げると光の翼が現れる。なお、非軍事組織であるDSSDは、プラントの支援も受けている組織ではあるが、軍事への技術協力を完全拒否しており、同技術がDSSDから直接伝えられたとは考えにくい。完成したシステムについても、DSSD製のGS X401FWスターゲイザーでは、光の幕で太陽風を受けるソーラセイルのシステムを基本としているのに対し、デスティニーでは、システムから得られる特殊なエネルギー変換による強大な光圧を加速時のメイン推進とするなど、運用法にも大きな違いが見られる。おそらく基礎技術のみが共有されており、それぞれ平行に異なる進化をしたものと考えられる。なお、同様の光の翼による推進システムを搭載している機体には、元々はザフトで設計され、後にキラ・ヤマトの手に渡ったZGMF-X20Aストライクフリーダムや、火星移住者 (マーシャン) の依頼でジャンク屋によって製作されたGSF-YAM01デルタアストレイなどが確認されている。これらの機体ではシステムの細部が、異なる仕様になっているようだ。

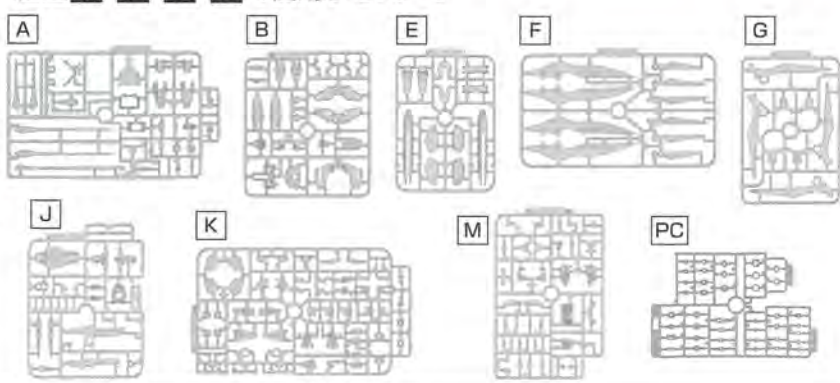
もし一つの基礎技術から、複数の場所で同時に完成したとすれば、モビルスーツ開発史において、非常に興味深い事例だと言える。



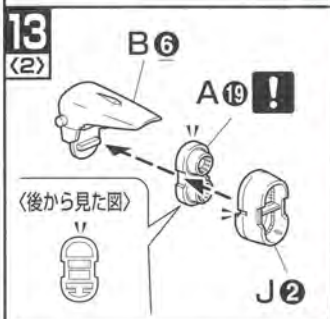
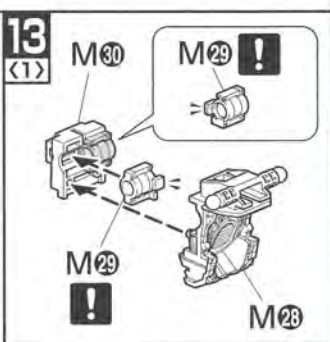
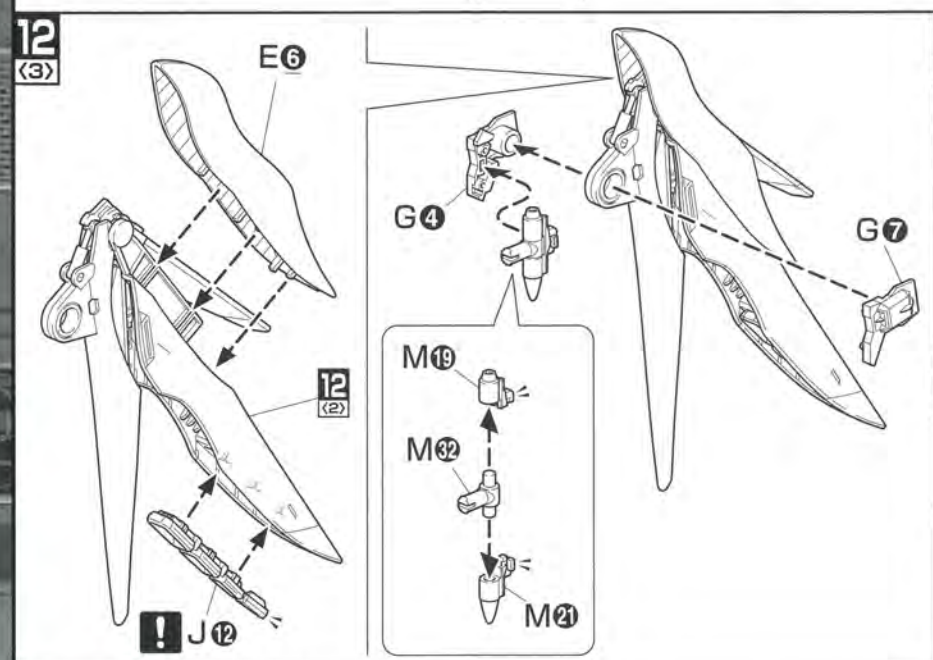
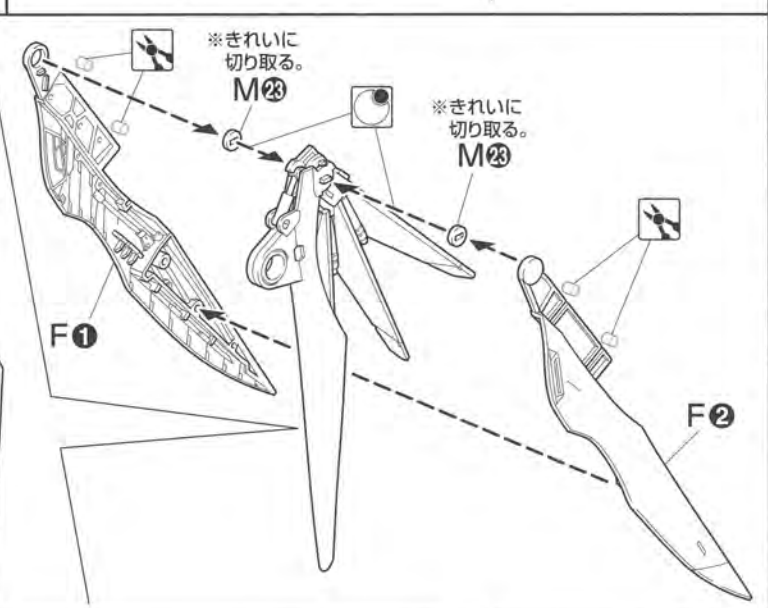
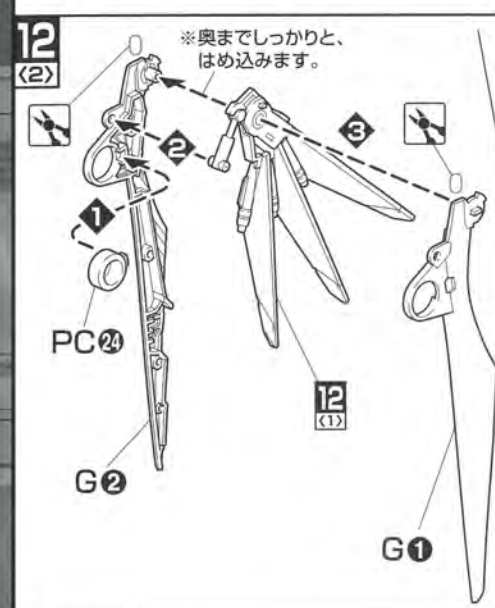
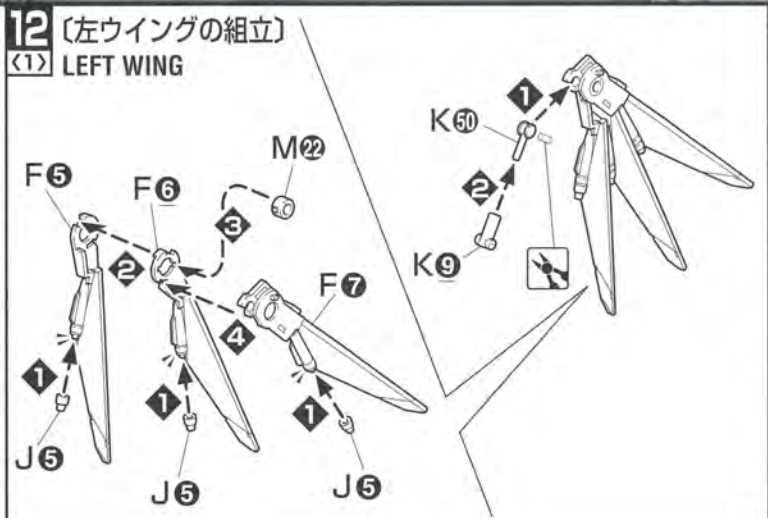
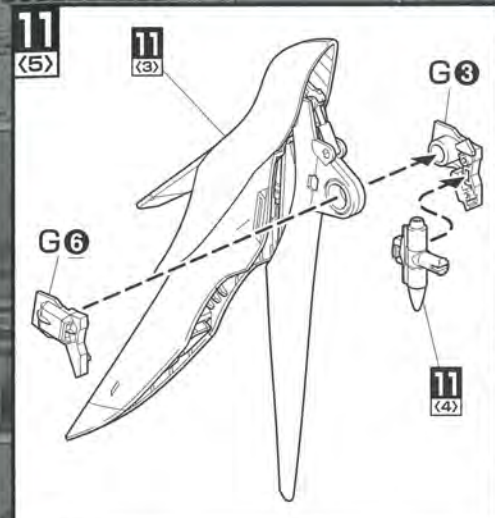
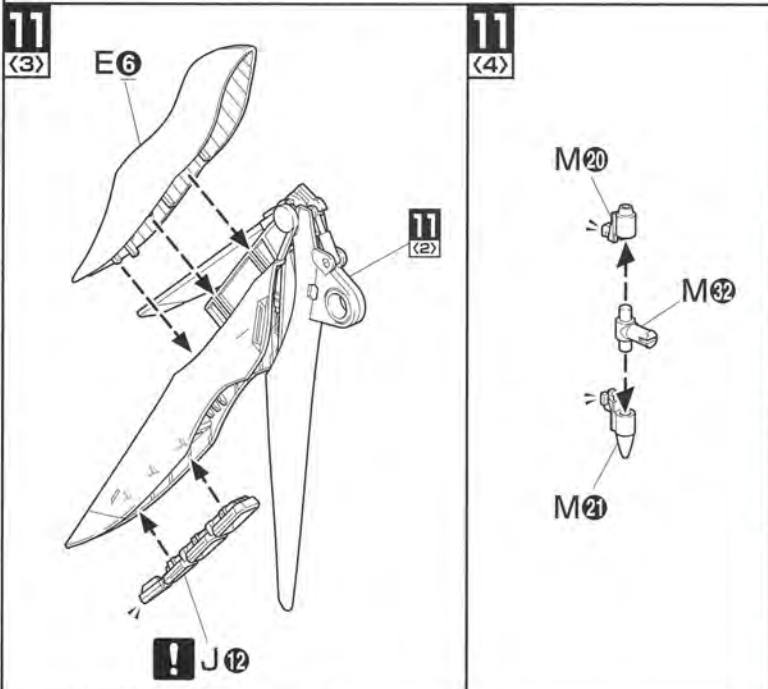
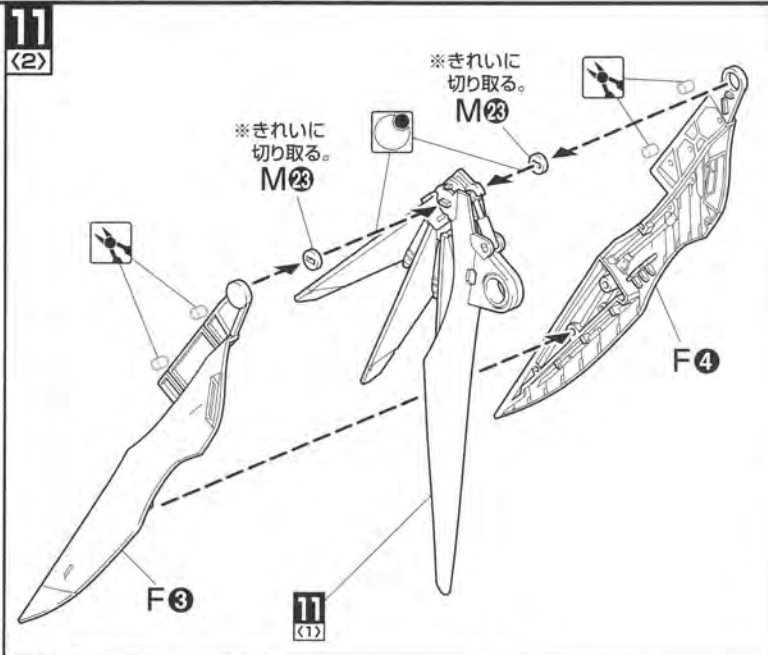
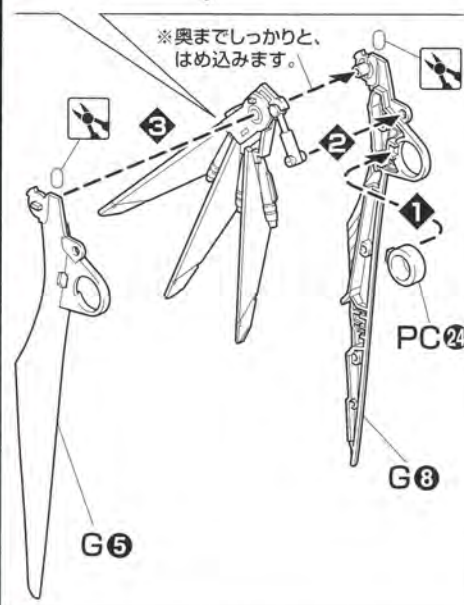
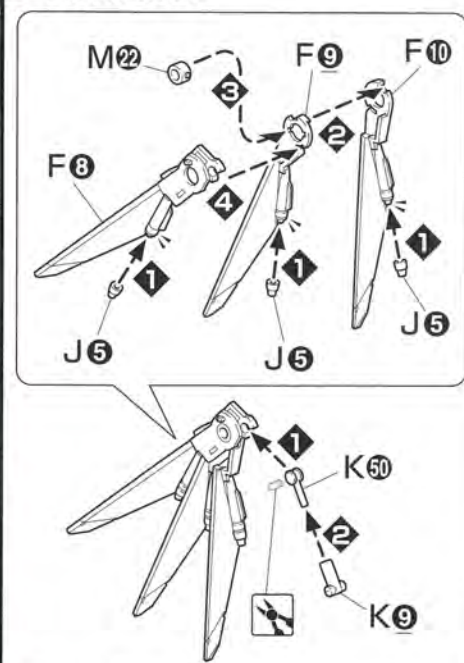
11 12 13 14 WING UNIT

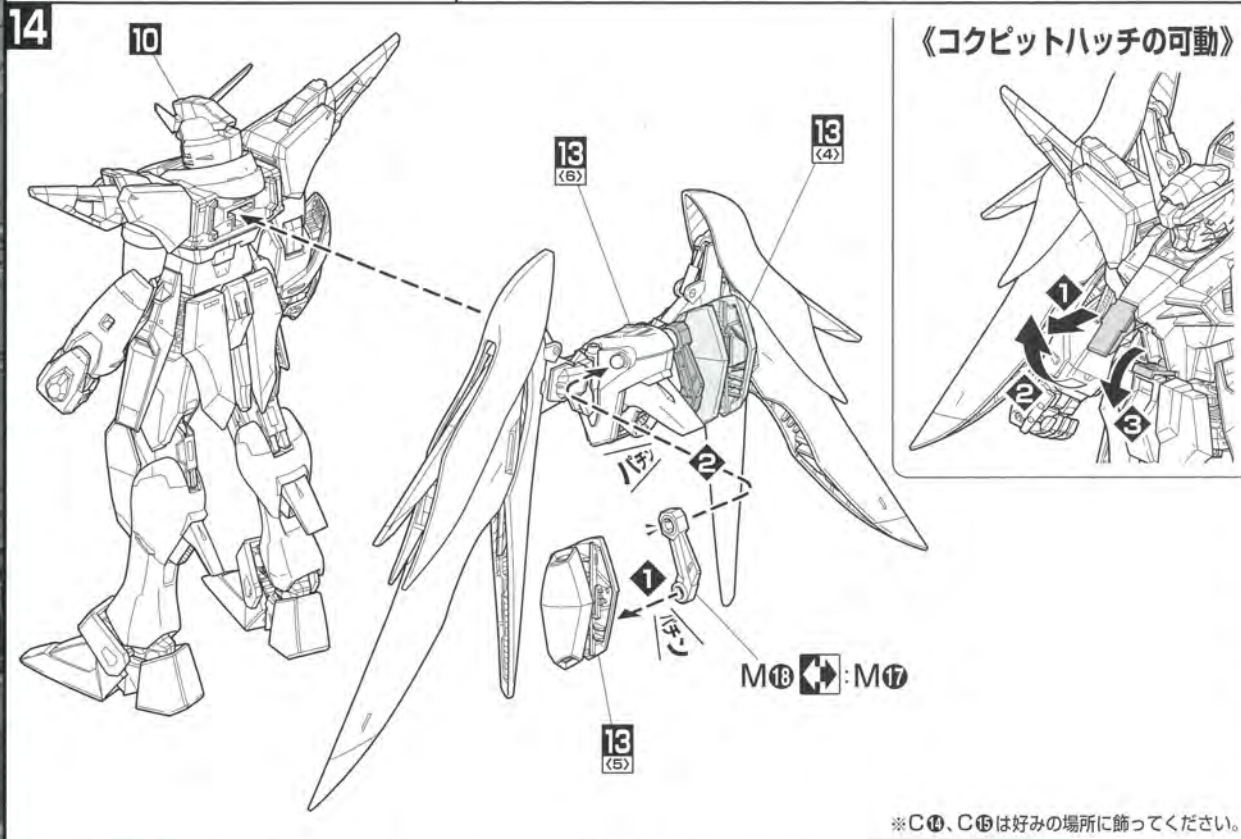
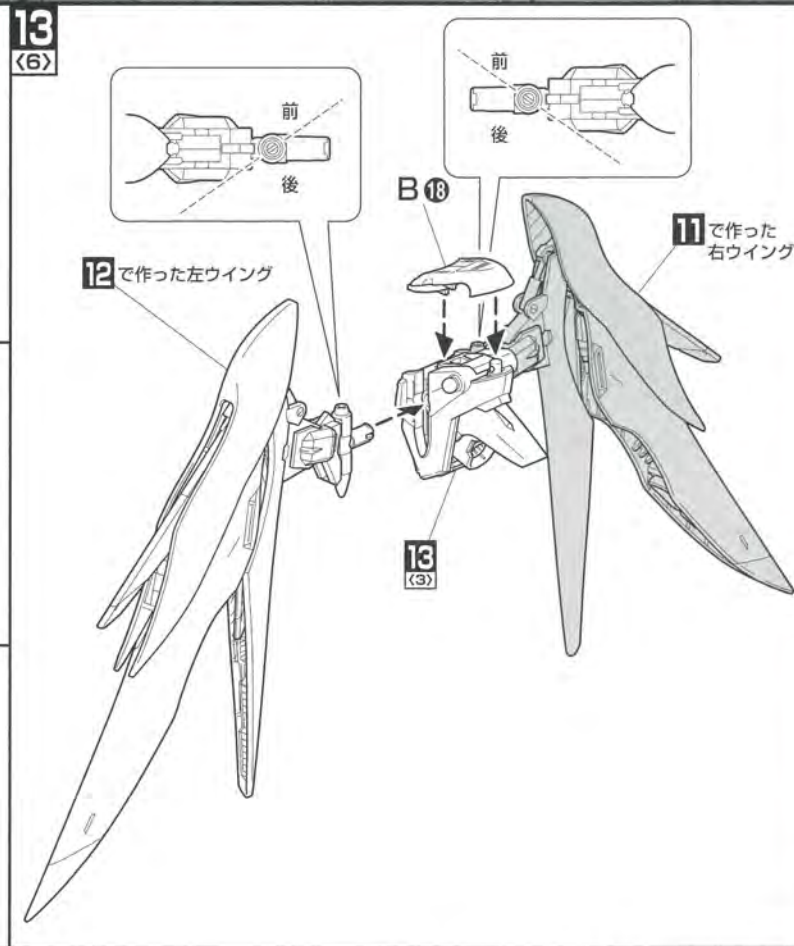
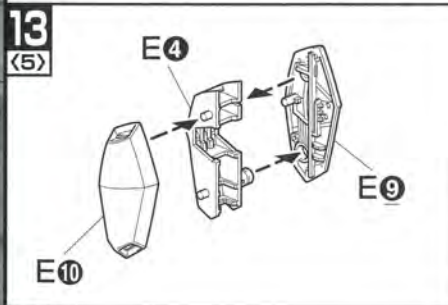
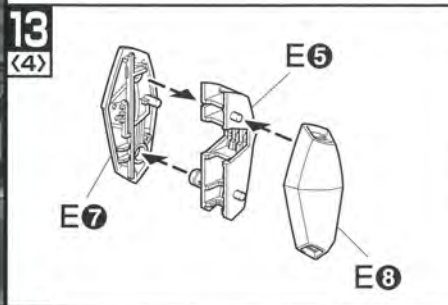
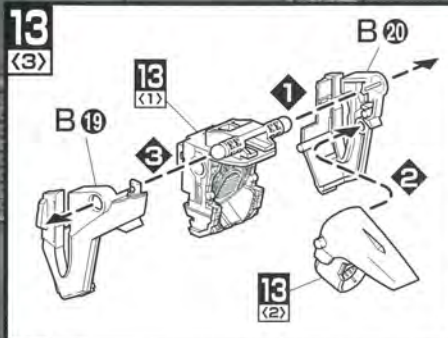


・組立11・12・13・14で使用するパーツ



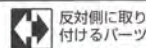
11 (1) 右ウイングの組立
RIGHT WING





※C14、C15は好みの場所に飾ってください。

※組立図中の記号説明



WEAPONS (武器)



MMI-714 アロンドイトビームソード

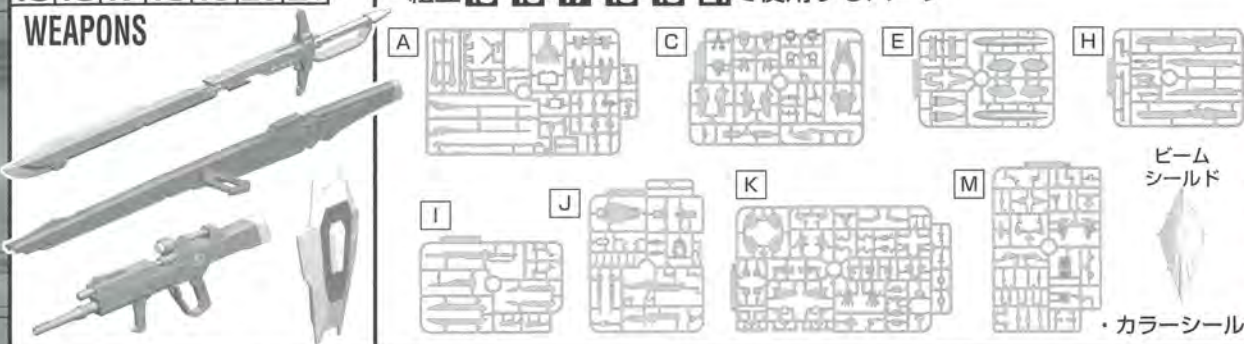
背面右部に装備されているビームの刃を持つ長刀。エクスカリバーの改良型であるが刀身はさらに伸びている。高エネルギー長射程ビーム砲と同様に折りたたまれた状態で装備される。これだけの長さの剣を扱うためには、機体そのものの柔軟性も必要であり、仮にデスティニー以外の機体に装備させても使いこなすことは不可能だ。

M2000GX 高エネルギー長射程ビーム砲

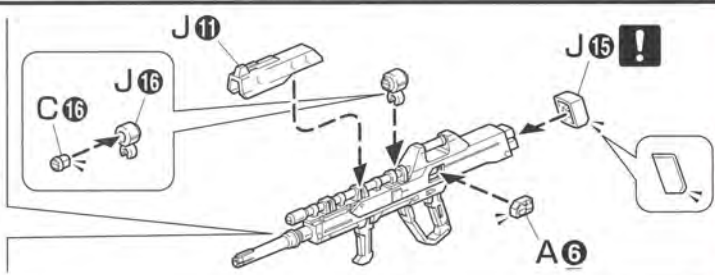
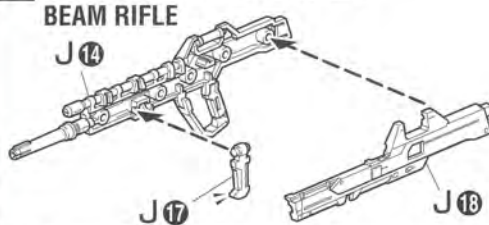
背面左部に装備された、破壊力と精度を併せ持った大型ビームランチャー。通常は折りたたまれた状態にあり、展開時の銃身は機体の身長を越える程である。折りたたみの技術には、本体でも採用された基本構造体の細部化と運動が生かされている。他にも変形機構を持つ武装は存在するが、ここまで複雑化したものはない。

15 16 17 18 19 20 21 WEAPONS

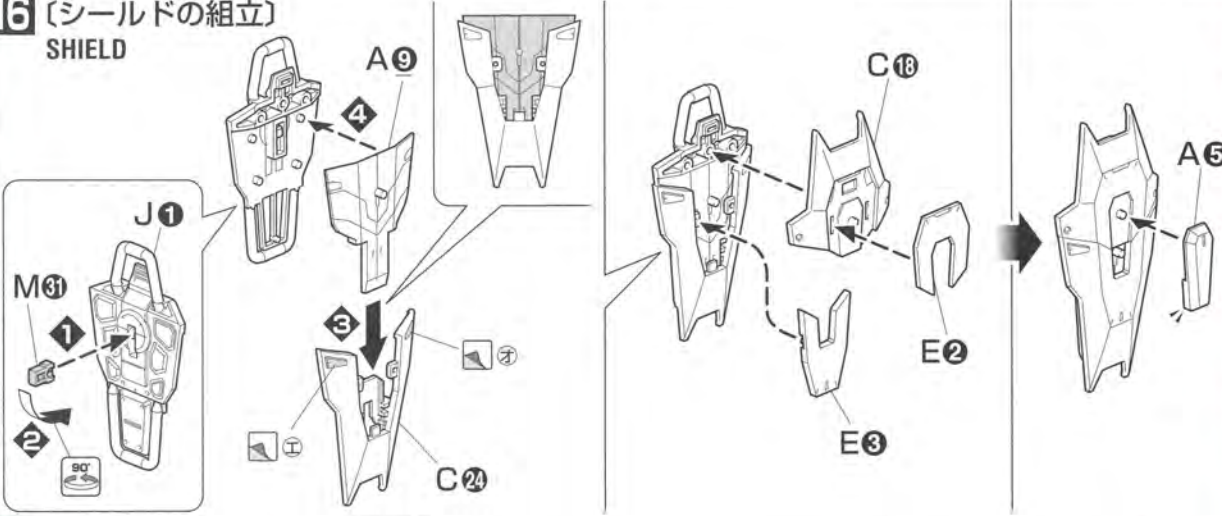
・組立 15・16・17・18・19・21 で使用するパーツ



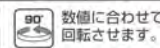
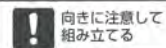
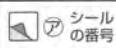
15 [ビームライフルの組立] BEAM RIFLE

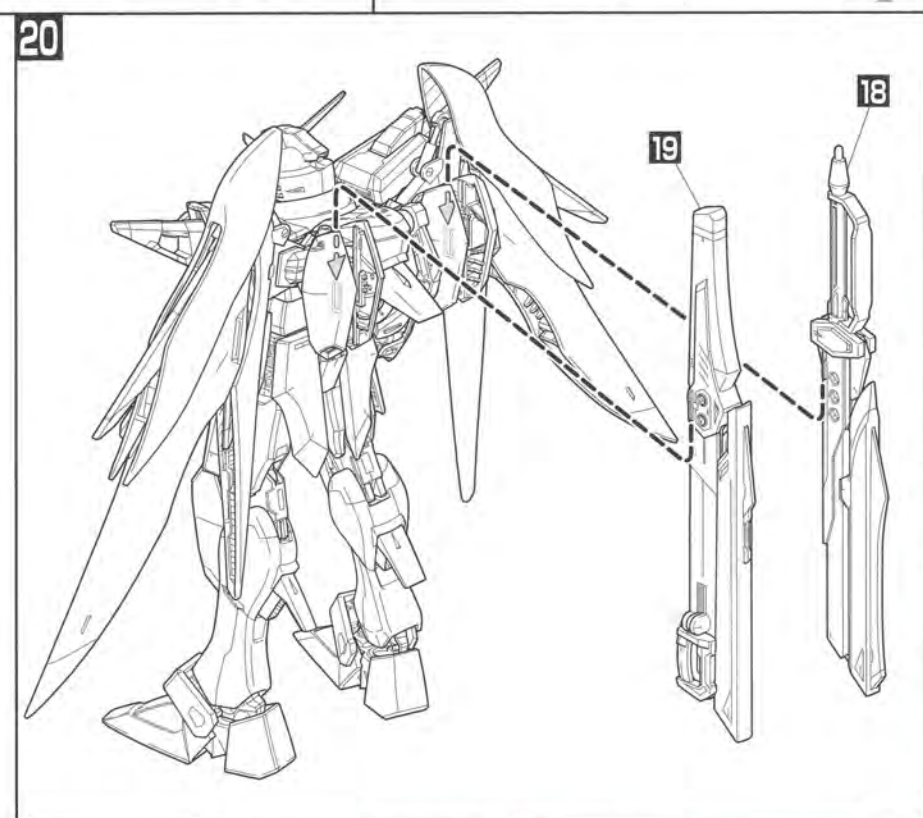
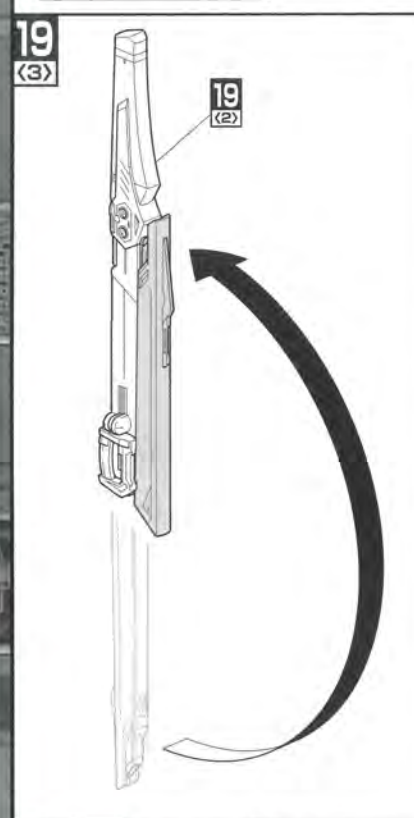
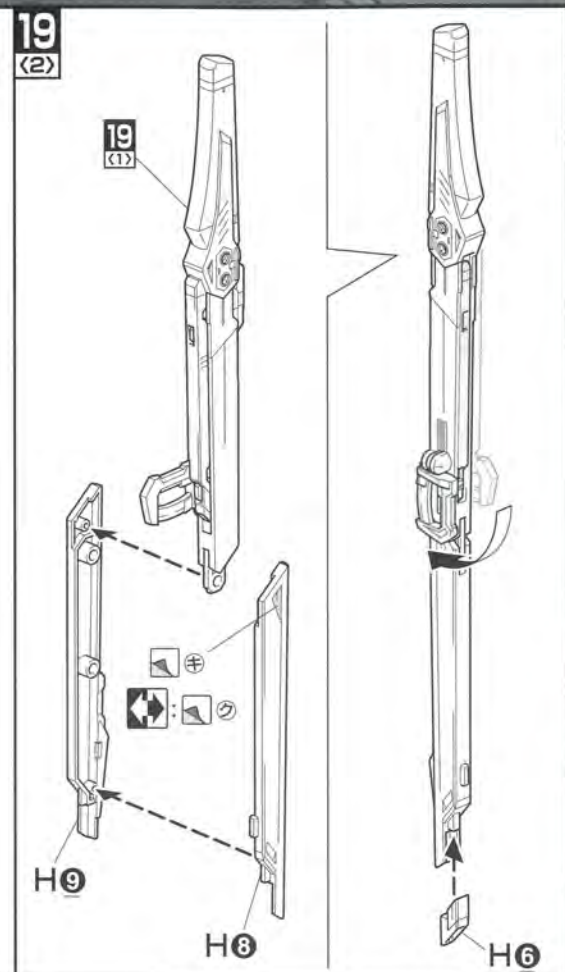
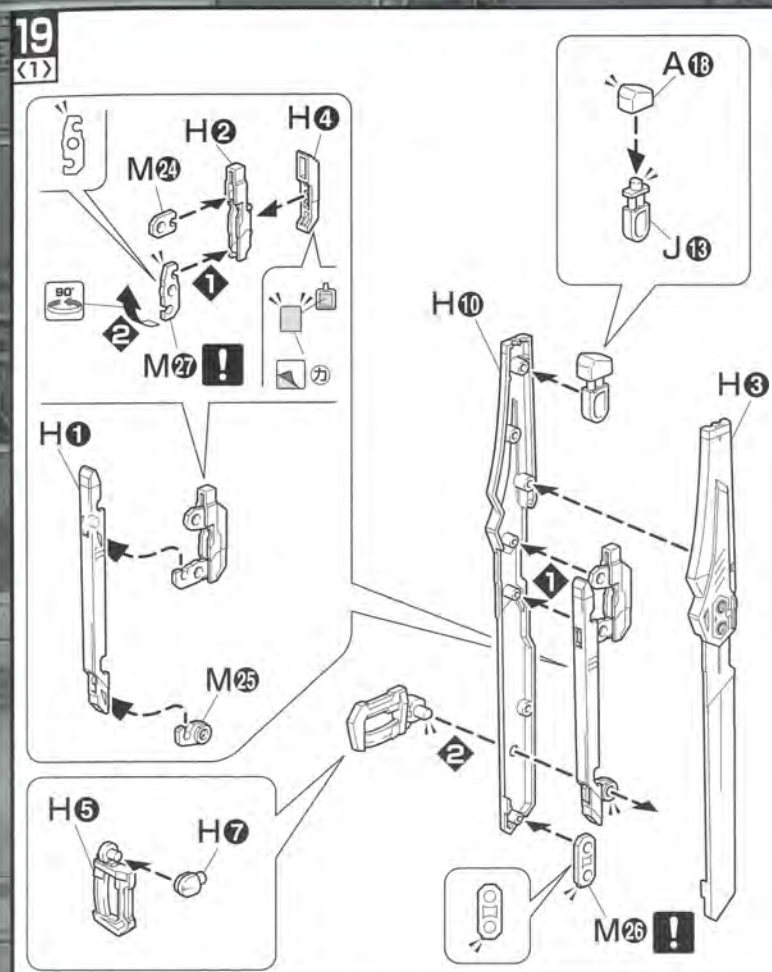
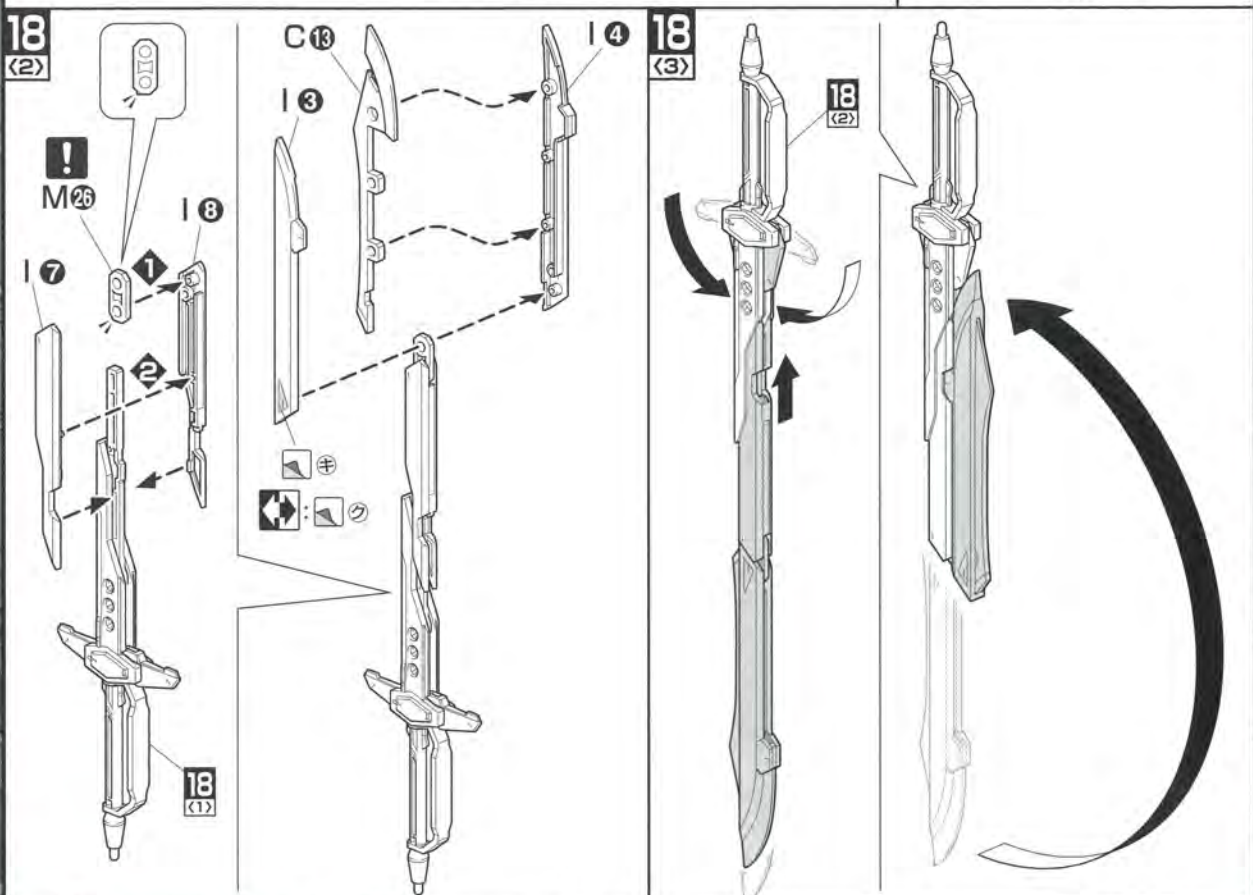
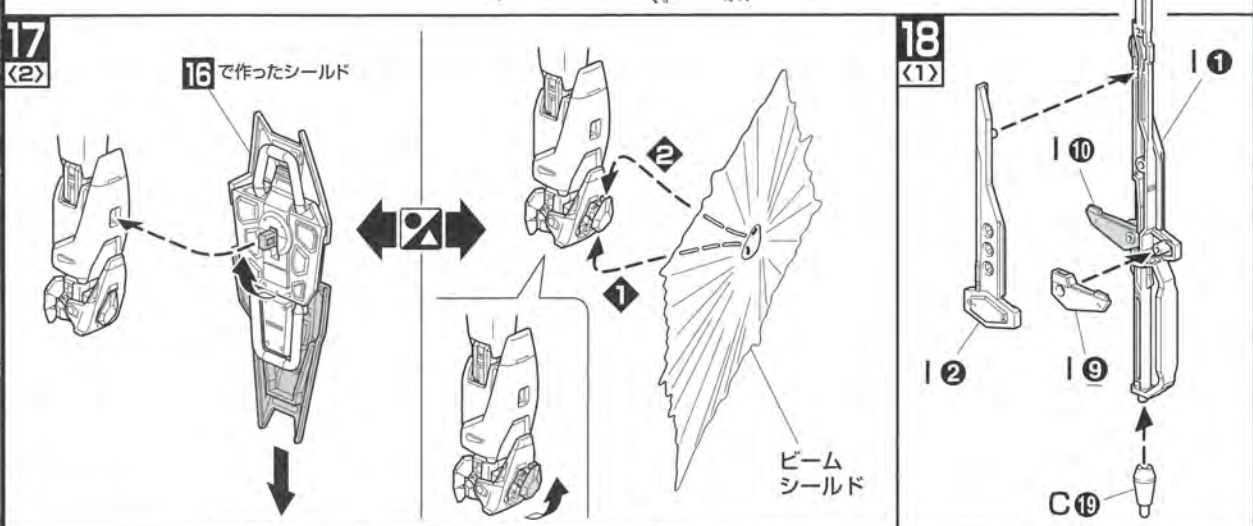
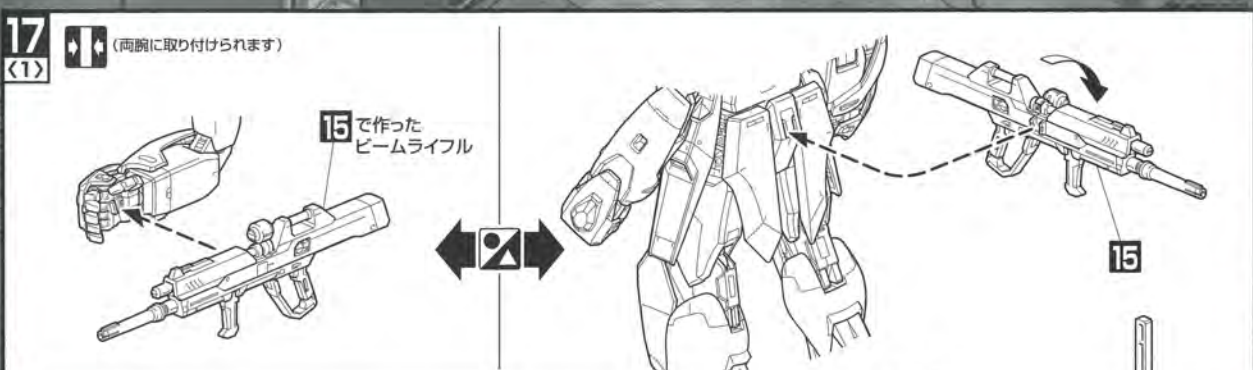


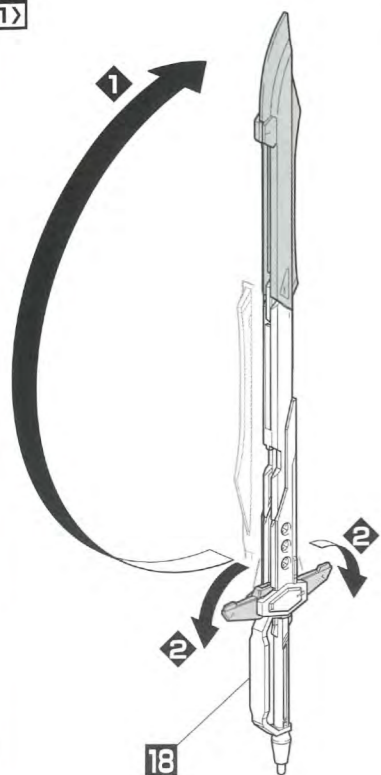
16 [シールドの組立] SHIELD



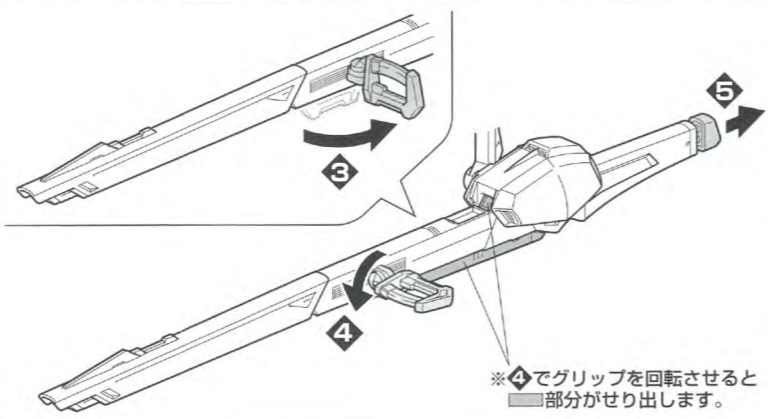
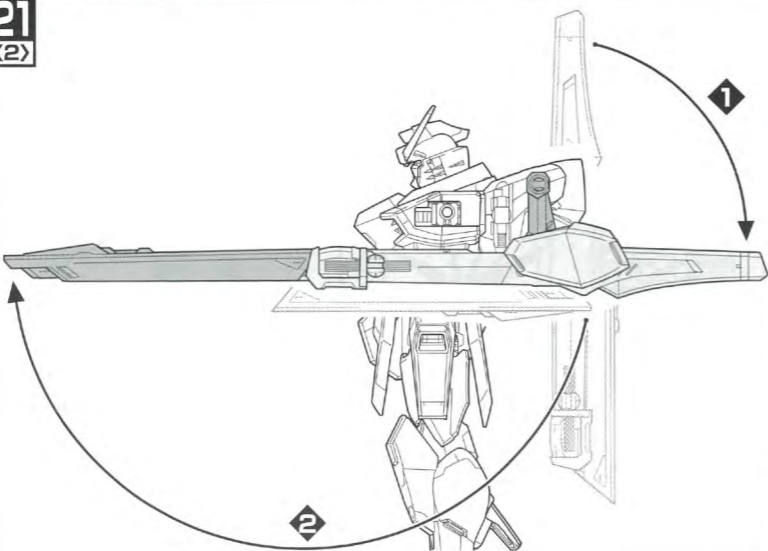
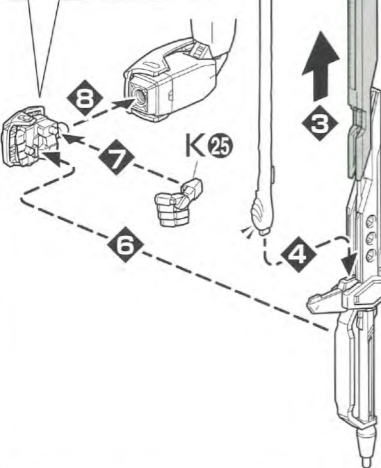
※組立図中の記号説明



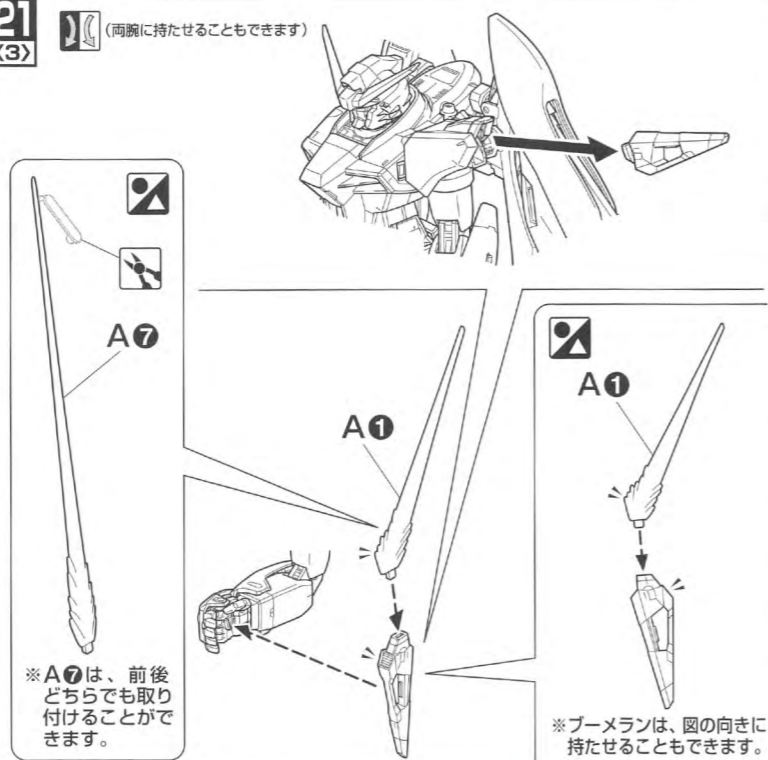




※手首・手首アーマーは、外しておきます。
K24・K34
外しておいた手首アーマー



※4でグリップを回転させると部分がせり出します。

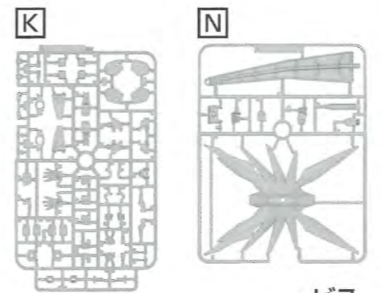


※A7は、前後どちらでも取り付けることができます。

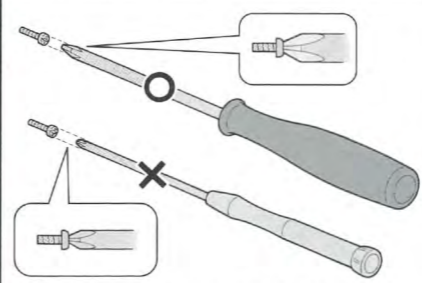
※ブーメランは、図の向きに持たせることもできます。

HOW TO	〔基本説明〕	HOW TO	〔基本説明〕
PARTS LIST	〔部品表〕	PARTS LIST	〔部品表〕
BODY UNIT	〔胸部〕 1	BODY UNIT	〔胸部〕 1
HEAD UNIT	〔頭部〕 2	HEAD UNIT	〔頭部〕 2
ARM UNIT	〔腕部〕 3~6	ARM UNIT	〔腕部〕 3~6
LEG UNIT	〔脚部〕 7, 8	LEG UNIT	〔脚部〕 7, 8
WAIST UNIT	〔腰部〕 9	WAIST UNIT	〔腰部〕 9
FINAL ASSEMBLY	〔完成〕 10	FINAL ASSEMBLY	〔完成〕 10
WING UNIT	〔ウイング〕 11~14	WING UNIT	〔ウイング〕 11~14
WEAPONS	〔武器〕 15~21	WEAPONS	〔武器〕 15~21
DISPLAY STAND	〔ディスプレイスタンド〕 22	DISPLAY STAND	〔ディスプレイスタンド〕 22
SEAL	〔シール〕	SEAL	〔シール〕

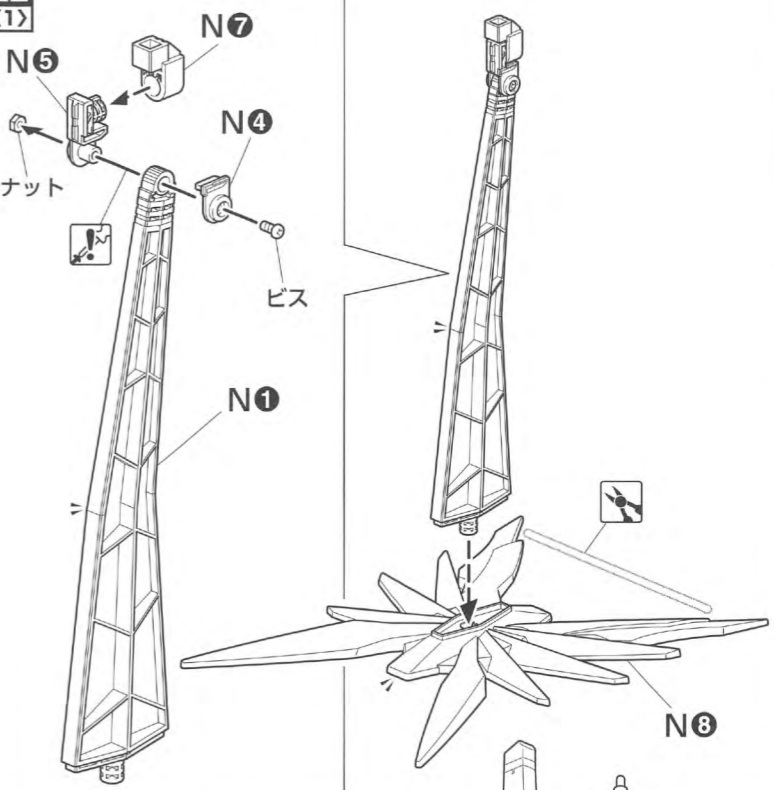
・組立22で使用するパーツ



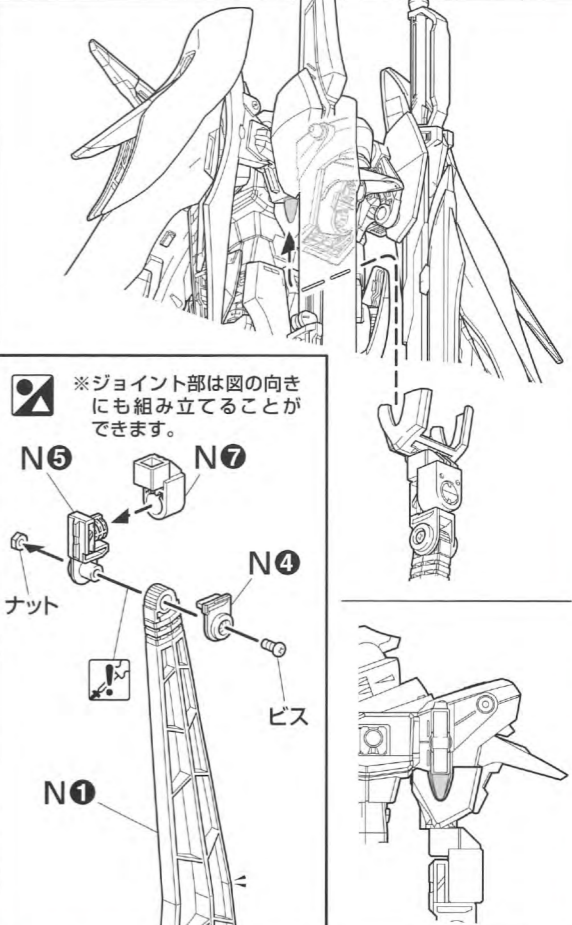
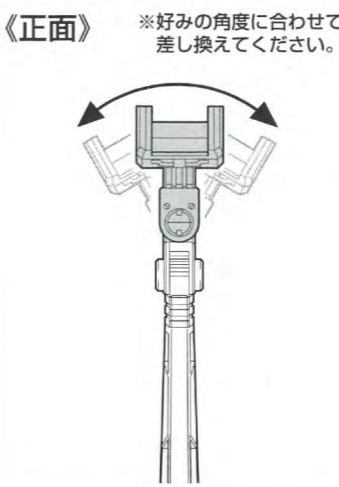
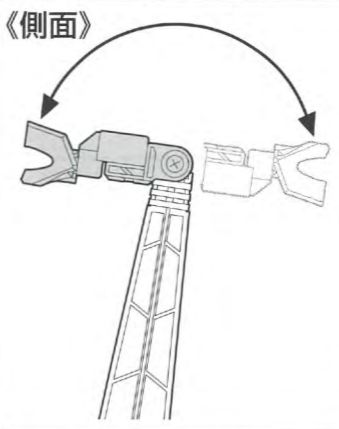
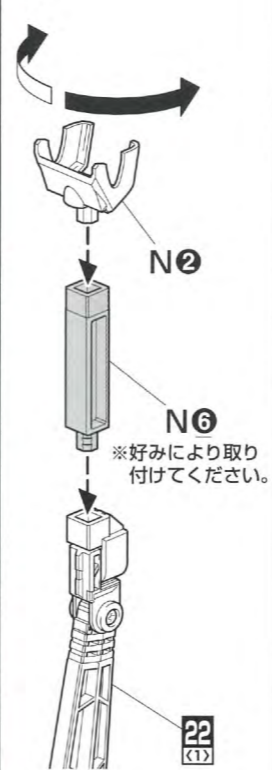
・ビス
・ナット



※ビスに合ったドライバーをご使用ください。サイズの合わないドライバーを使用するとビスを破損してしまう場合があります。



※好みの角度に合わせて差し換えてください。



※ジョイント部は図の向きにも組み立てることができます。

※好みの角度に合わせて差し換えてください。



※手首・手首アーマーは、外しておきます。

↑

外しておいた手首アーマー

↔:K34
K33

↔:K26
↔:K27

※翼のパーツが図の位置になるように羽を広げます。

※図のように引き出すと可動範囲が大きくなります。

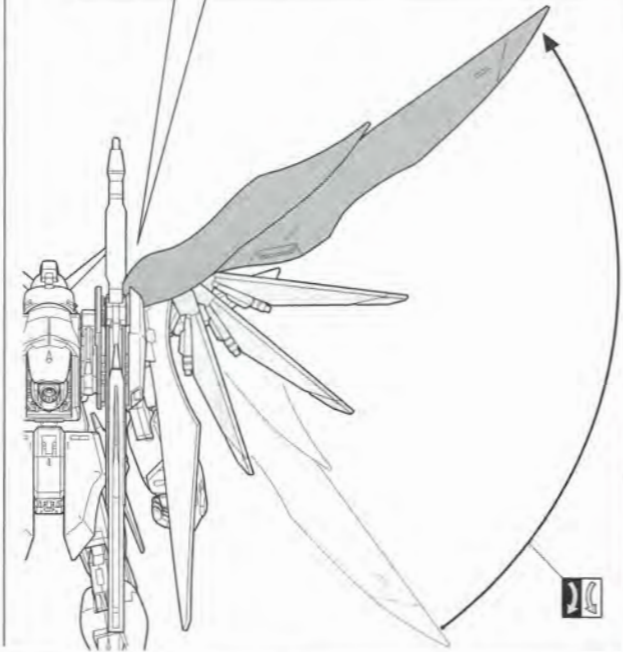
〈横から見た図〉

バチン

〈下から見た図〉

前

※図のイラストは関節部分を見せるために脚部を外した図になっています。



Seal

〈シール〉 下の図を見て、マーキングシールやガンダムデカールの貼る位置を確認してください。

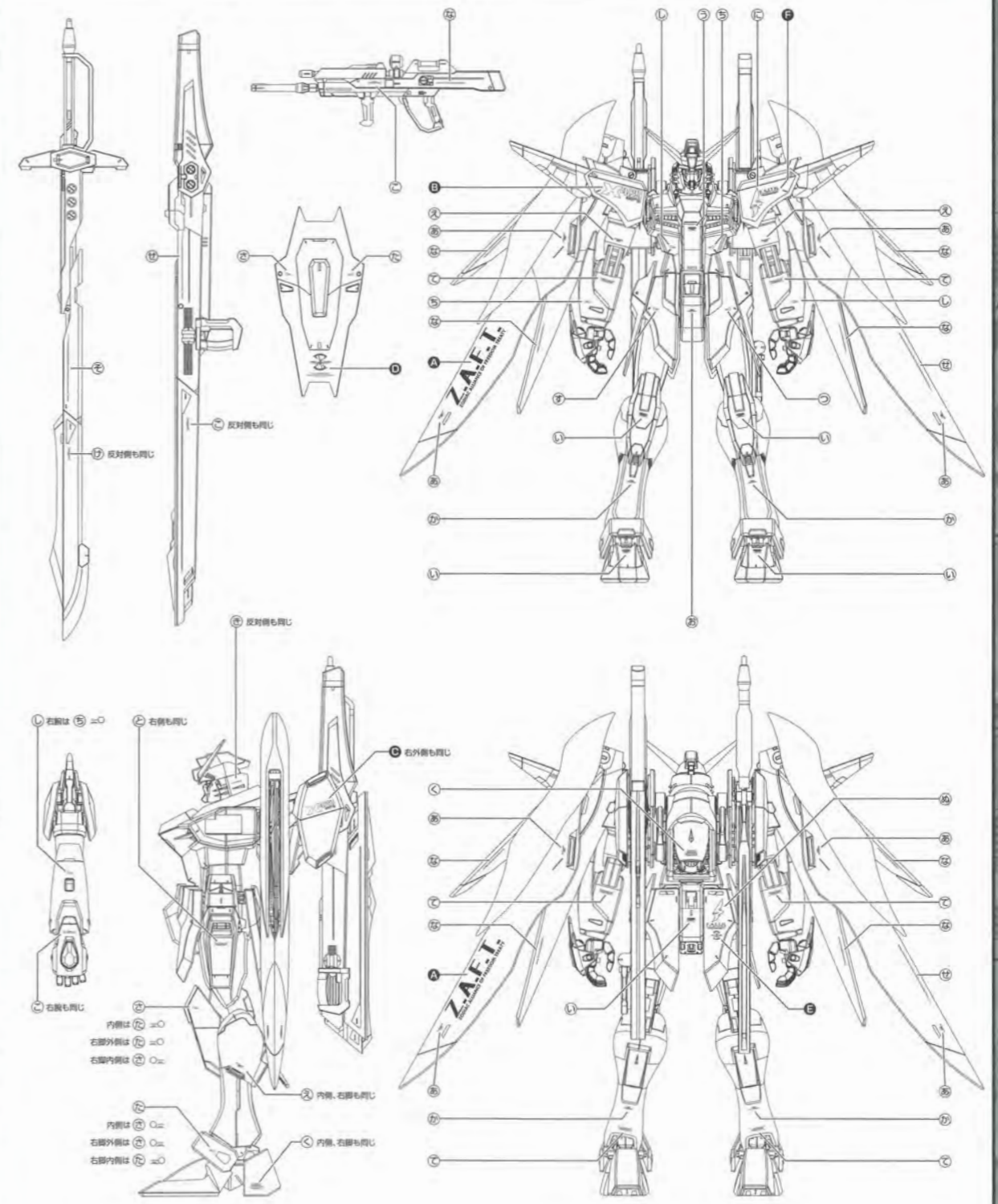
マーキングシールは「ひらがなの黒文字」、ガンダムデカールは「英字の白文字」で表記してあります。

【例】 ㊦・・・マーキングシール A・・・ガンダムデカール

【ガンダムデカールの貼りかた】

1. 転写するマークを大きめに切り取ります。
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。

このマーキングシール及びガンダムデカールはプラモデルオリジナルのもので、貼り指示は一例ですのでイメージに合わせてお貼りください。



※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。

※A1を曲げる場合は40度くらいのお湯に2分くらい浸してから取り出し、ゆっくりと曲げてください。急に曲げると破損する恐れがあります。

※一度曲げたパーツは元に戻せません。

※N2・N6は、アクションベース1（別売り）に取り付けることができます。

N2

N6

※N3を使用すると、MGストライクフリーダムガンダム（別売り）をアクションベース1（別売り）にディスプレイできます。

N3

O2

O4

※このパーツは、MGストライクフリーダムガンダム（別売り）のパーツです。この商品には入っておりません。

※組立図中の記号説明

↔ 両側を同じように動かす

↔ 反対側に取り付けるパーツ