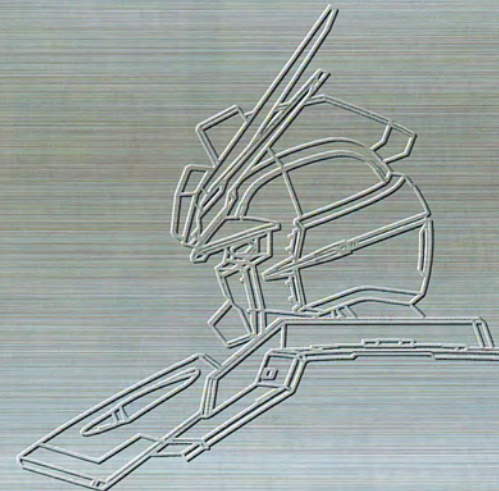




MOBILE SUIT
ZGMF-X56S/β

SWORD IMPULSE GUNDAM

Z.A.F.T. MOBILE SUIT
ZGMF-X56S/β



ザフト製新型モビルスーツ
ZGMF-X56S/β
「ソードインパルスガンダム」
1/100スケール
マスターグレードモデル

SWORD IMPULSE GUNDAM

Z.A.F.T. MOBILE SUIT ZGMF-X56S/β



GUNDAM SEED

BANDAI 2009 MADE IN JAPAN

ザフト製新型モビルスーツ
ZGMF-X56S/β
「ソードインパルスガンダム」
1/100スケール
マスターグレードモデル



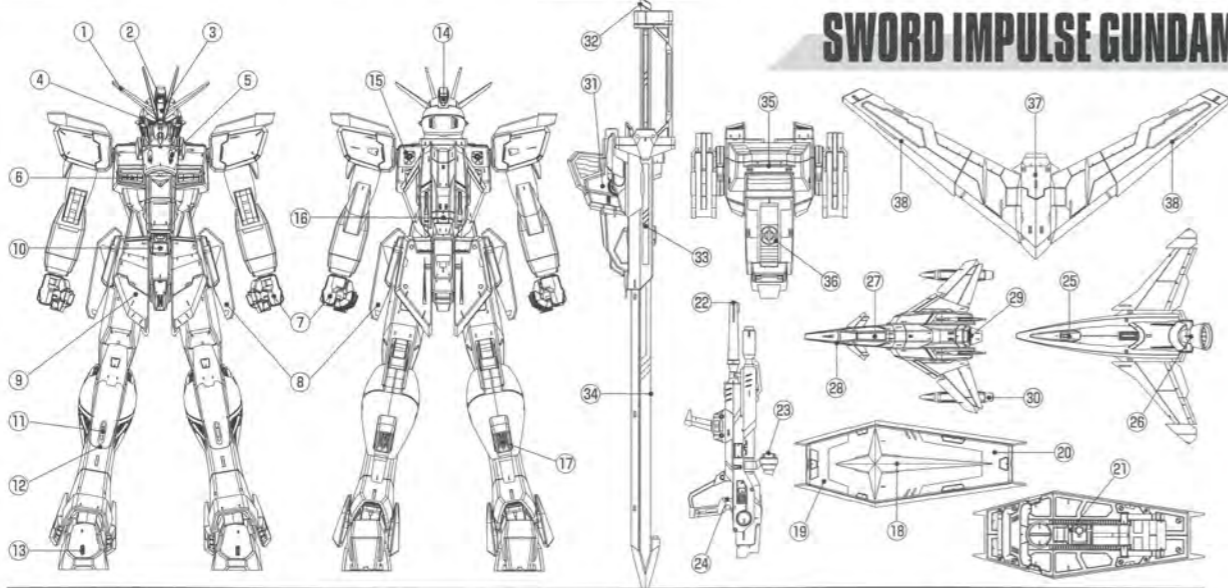
0158494

ZGMF-X56S/β SWORD IMPULSE GUNDAM

第2次ヤキン・ドゥー工攻防戦の終結にともない、地球連合とプラントは停戦することになった。時にC.E.71年9月27日のことである。翌3月10日、戦いの発端となった地、ユニウスセブンにおいて「ユニウス条約」が締結された。この条約は、新たな戦いを生み出さないため、また、戦禍の止めどのない拡大を回避するため、地球連合とプラントに対し、軍事的な制約を課すものであった。この条約は後の各国のモビルスーツ開発に対し、大きな影響を与えることになる。第一にモビルスーツの配備数に対する制約。国力に応じた数が決められており、人口の少ないプラントにとっては大きな制約となった。これに対応するため、以後のモビルスーツは、単機での性能の向上、及び装備変更による汎用性の拡張が求められるようになる。第二に軍事目的でのニュートロンジャマーキャンセラー（以下、NJC）の搭載機の製造が禁止された。このことにより、旧大戦末期に登場し大きく戦局を動かした核エンジン搭載機はすべて製造が出来なくなった。当時、プラントでは、次世代機として核エンジンを搭載していたZGMF-X999A ザク試作量産型を開発していたが、この機体の量産化は事実上不可能となった。プラントの開発局では、禁止条約に対応した形での新型機の開発に着手する。まず、ニューミレニアムシリーズとしてZGMF-1000 ザクウォーリアが開発された。この機体は汎用性を高めるため、背中にウィザードと呼ばれる追加装備を装着することが可能であった。ニューミレニアムシリーズは、実働テストにおいて、ある程度の成功を取ったものの、パワー不足である点はいなめなかった。そこで開発陣はセカンドシリーズの開発に入る。この機体群では、新たに開発されたデュートリオンビーム送電システムによるパワー供給が可能であった。同システムを持つ機体は、戦艦からパワー供給を受けることで、ほぼ無限に近いパワーを確保出来た。システム搭載機として、ZGMF-X56S インパルス、ZGMF-X24S カオス、ZGMF-X88S ガイア、ZGMF-X31S アビス、ZGMF-X23S セイバーの5機が開発された。その中でも特にインパルスは、ニューミレニアムシリーズに採用されたウィザードを発展させたシルエットシステムを搭載し、汎用性の拡大も実現していた。後にユニウス条約は形骸化し、核エンジン搭載機が続々と開発されるようになるが、その開発ベースとしてもインパルスは活用されることになる。ZGMF-X56S/β デスティニーインパルスは合計4機が開発され、実戦へも投入されている。この機体が発展したものが、ZGMF-X42S デスティニーガンダムである。



SWORD IMPULSE GUNDAM



- | | | | |
|-----------------|------------------|---------------------|--------------------------|
| ① ブレードアンテナ | ⑩ フロント・ランディング・ギア | ⑲ トップ・ランディング・ギア | ⑳ コアスプレンダーメインノズル |
| ② メインカメラ | ⑪ ニースラスター | ⑳ ボトム・ランディング・ギア | ㉑ 航空ミサイルランチャー |
| ③ デュートリオンビーム受信機 | ⑫ レッグ・ランディング・ギア | ㉑ シールドマウントラック | ㉒ エクスカリバーマウントユニット |
| ④ デュアルセンサー | ⑬ フットスラスター | ㉒ 高エネルギービームライフルマズル | ㉓ アンビデクストラランスフォームアタッチメント |
| ⑤ 20mmCIWS | ⑭ リアカメラ/センサー | ㉓ サイトセンサー | ㉔ トリガー |
| ⑥ インテーク/ダクト | ⑮ レーザーセンサーチャージャー | ㉔ シルエットフライヤーメインセンサー | ㉕ ソードシルエットメインユニット |
| ⑦ マニピュレーター | ⑯ コアスプレンダー | ㉕ シルエットフライヤーメインノズル | ㉖ ビームブーメランマウント |
| ⑧ 対装甲ナイフ格納ラック | ⑰ レッグスラスター | ㉖ コアスプレンダーコクピット | ㉗ ビームブーメランメインコントロールユニット |
| ⑨ フロントアーマー | ⑱ 機動防盾 | ㉗ 20mm機関砲 | ㉘ フラッシュエッジビームブーメラン |

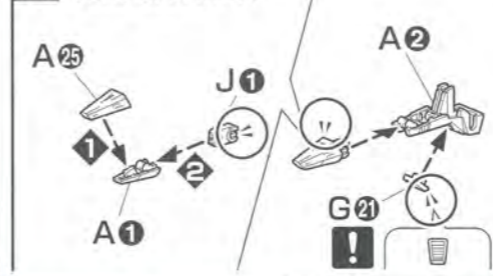
組み立て前の基本説明

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。

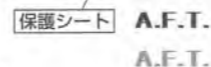
1 [コアスプレンダーの組立]

① CORE SPLENDOR



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。

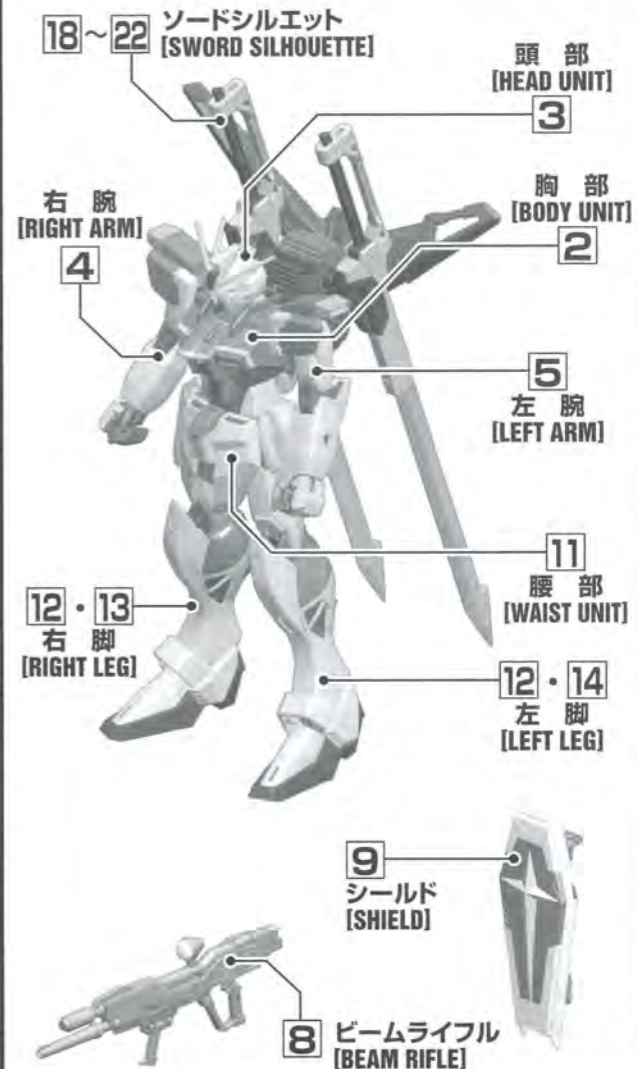


②保護シートをはがし、貼る位置を決めてから、ずれないようにセロハンテープ等で固定し、マークの上からボールペン等の先端の丸い物でこすりつけて定着させます。

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

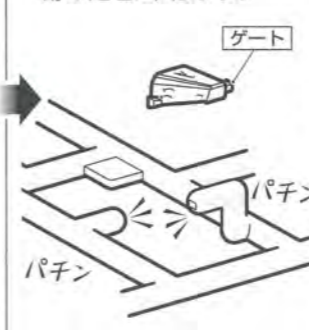


パーツの切り取りかた

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なっ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
 【コアスプレンダー】 CORE SPLENDOR
 【チェストフレイヤー】 CHEST FLYER
 【レッグフレイヤー】 LEG FLYER
 【シルエットフレイヤー & ソードシルエット】 SILHOUETTE FLYER & SWORD SILHOUETTE
 【武器の装備】 WEAPON EQUIPMENT
 【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。(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てください。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。
- ソードやビームパーツの先端は形状再現上とがっており危険です。取り扱いや保管場所に注意してください。思わぬケガをするおそれがあります。

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。
- 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。

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 (x2) (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)

F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)

Iパーツ (x2) (ABS樹脂: ABS)

Jパーツ (ABS樹脂: ABS) アンダーゲート有り

Kパーツ (ABS樹脂: ABS)

Lパーツ (ABS樹脂: ABS)

Mパーツ (スチロール樹脂: PS)

Nパーツ (x2) (スチロール樹脂: PS)

Oパーツ (x2) (スチロール樹脂: PS)

Pパーツ (x2) (スチロール樹脂: PS)

Qパーツ (スチロール樹脂: PS)

Rパーツ (x2) (スチロール樹脂: PS)

Tパーツ (スチロール樹脂: PS)

PC-130Bパーツ (ポリエチレン: PE)

- 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

アンダーゲートの切り方 ▶ アンダーゲートマークの付いた部品は、下の図のようにキレイに切り取ります。

※Jパーツの一部は下の図のように切り取ります。



※組立図中の記号説明 切り取る部分

【基本説明】 HOW TO
 【部品表】 PARTS LIST
 【コアスプラッシュ】 CORE SPLENDOR
 【チェスト】 CHEST FLYER
 【レッグ】 LEG FLYER
 【シルエット】 SILHOUETTE FLYER & SWORD SILHOUETTE
 【ソードインパルス】 SWORD IMPULSE GUNDAM
 【武器の装備】 WEAPON EQUIPMENT
 【シール】 SEAL

【基本説明】 HOW TO
 【部品表】 PARTS LIST
 【コアスプラッシュ】 CORE SPLENDOR
 【チェスト】 CHEST FLYER
 【レッグ】 LEG FLYER
 【シルエット】 SILHOUETTE FLYER & SWORD SILHOUETTE
 【ソードインパルス】 SWORD IMPULSE GUNDAM
 【武器の装備】 WEAPON EQUIPMENT
 【シール】 SEAL

CORE SPLENDOR

(コアスプラendor)

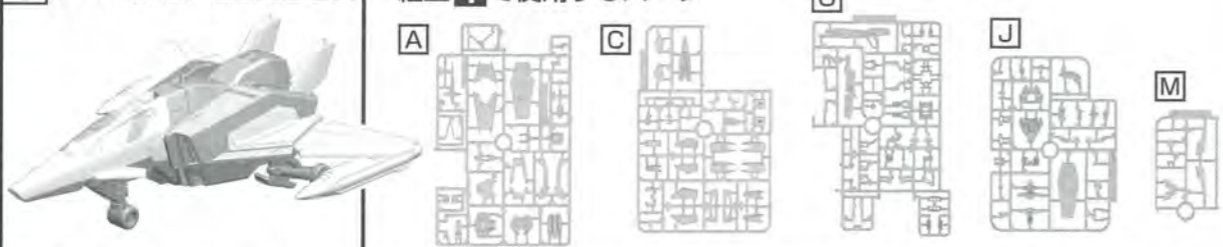


コアスプラendorは、モビルスーツの脱出装置をそのまま戦闘機へと進化させたものである。

もともと人口が少ない上に旧大戦において、有能なパイロットの多くを失ったザフトにとって、パイロットの生存率の向上は急務であった。しかし、通常の脱出カプセルでは、戦場において高い生還率をなし得ないと判断したザフト技術陣は、脱出したパーツがそのまま戦闘機へと変形するシステムを採用する。完成したコアスプラendorは、航空ミサイルランチャーや20mm機関砲など、通常戦闘機に引けをとらない武装を搭載していた。一方、シルエットフライヤーは、無人機であり母艦からシルエットを運ぶために使用される。単独での戦闘力はないものの、通常は、艦船や基地でしか行えない武装交換を、戦場で実戦展開中に可能とするものであり、まさに戦術の大転換を迫る新たな装備であった。シンはフリーダム戦において、自機はフォースシルエット装備のまま、シルエットフライヤーが運ぶソードシルエットから武器を受け取って使用した。これはシルエットフライヤーを移動する武器庫として使用する新たな運用法である。まったく新しいシステムであるシルエットフライヤーには、さらなる運用法の可能性が無限大にあると言えるだろう。

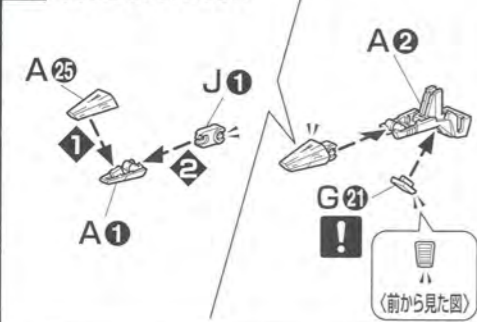
1 CORE SPLENDOR

・組立1で使用するパーツ

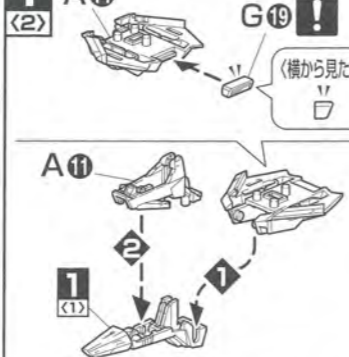


1 (コアスプラendorの組立)

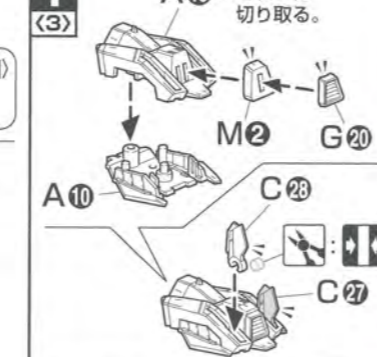
(1) CORE SPLENDOR



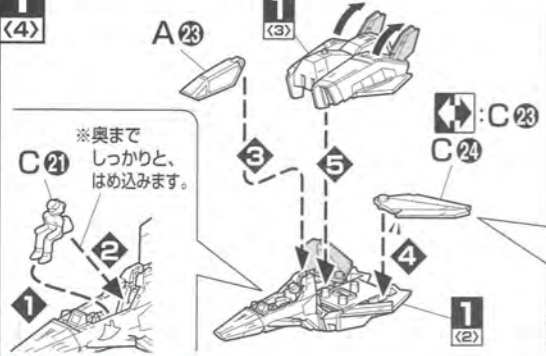
(2)



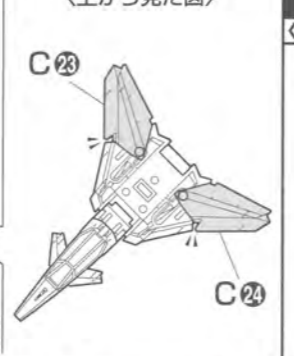
(3)



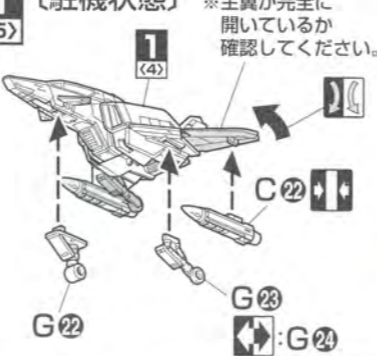
(4)



(5)

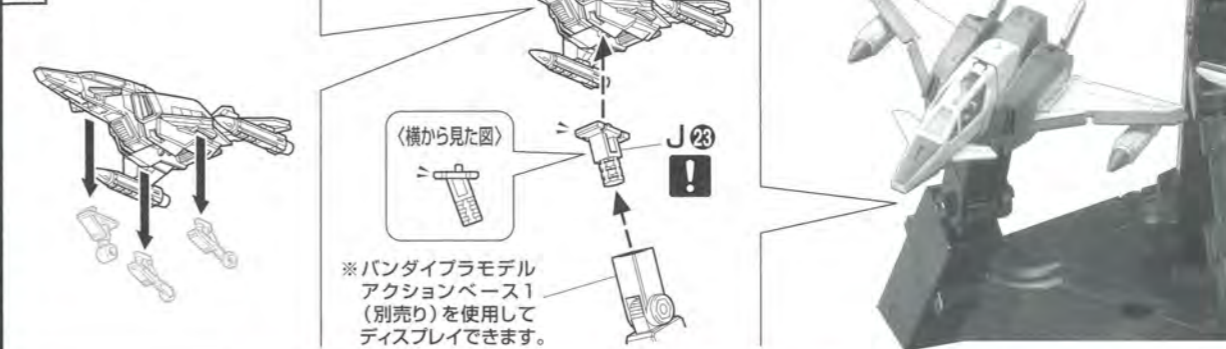


(6)



1 (飛行状態)

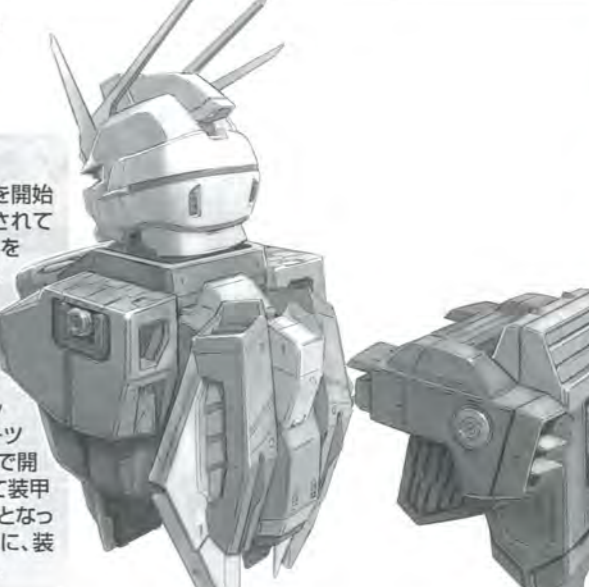
(6)



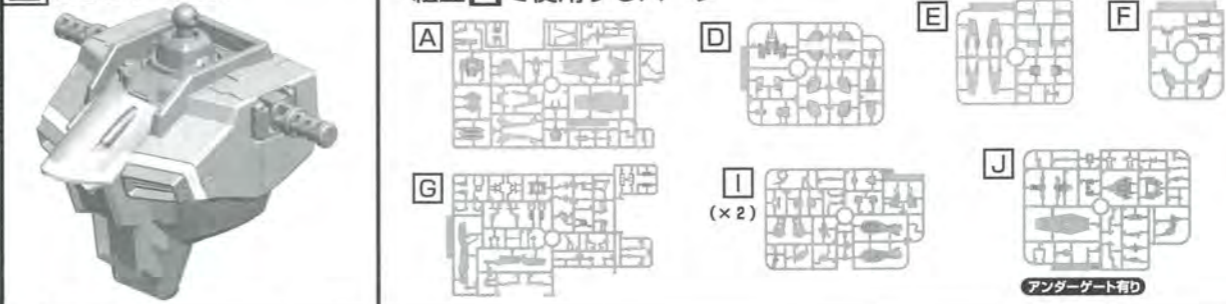
BODY & HEAD UNIT

(胸部) (頭部)

マルチバックによる機体色変化とその他
 旧大戦後期からザフトは、連合のストライカーシステムの研究を開始していた。このパーツ換装システムの有用性は実戦により証明されていた。このことは保有機体数の制限に繋がった『ユニウス条約』を回避するために有用であり、ザフト製パーツ換装システムの開発を推し進めることになる。最終的にウィザード、シルエットの二つのシステムが採用された。それに加えインパルスでは、さらなる拡張性を模索するなかで、連合のストライカーバックの運用を可能とするテストパーツの製作も行われた。テストでは、コアスプラendorの代わりにマルチバック機能を有するコアブロックが採用されている。一方でインパルスには、機体装甲にもパーツ換装システムに対応し、VPS装甲が採用されている。これは連合で開発されたPS装甲を発展させたもので、装着された装備に合わせて装甲に使用される消費パワーを調整することで、稼働時間の延長が可能となった。副次的な効果として、インパルスはシルエットを換装することに、装甲表面の反射率が変化し、機体色が大きく変化することになった。

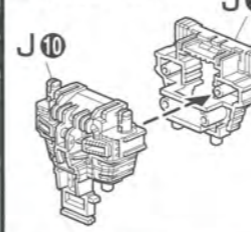


2 BODY UNIT

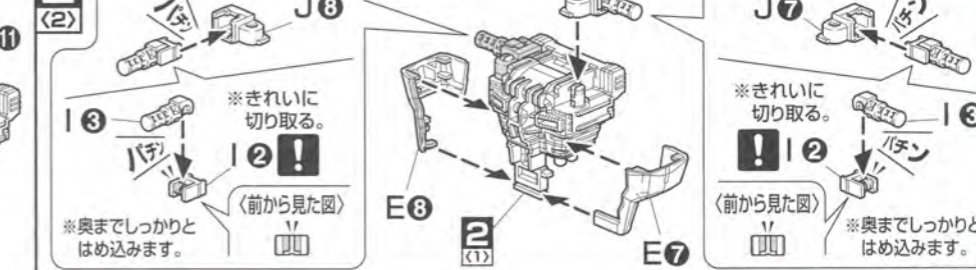


2 (胸部の組立)

(1) BODY UNIT



(2)



2 (3)

※奥までしっかりと、はめ込みます。

2 (4)

2 (5)

! G4 ! A4 !
 ⬇: G6 ⬇: A3

2 (6)

アンダーゲート



・組立**3**で使用するパーツ

・カラーシール

3 (1) HEAD UNIT

3 (2)

※きれいに切り取る。



・組立**4・5・6**で使用するパーツ

4 (1) 〔右腕の組立〕
RIGHT ARM

4 (2)

4 (3)

! B11 !

4 (4)

5 (1) 〔左腕の組立〕
LEFT ARM

5 (2)

5 (3)

! B11 !

5 (4)

5 (5)

5 (6)

5 (7)

6 (肩の組立) SHOULDER UNIT

1 **D7** **I4** **D9**

D10 **F2** **B9** **B8**

※横から見た図

6 (2)

D8 **I4** **D6**

D10 **F2** **B9** **B8**

※横から見た図

7 (上半身の完成) UPPER BODY

3 で作った頭部

2 で作った胸部

6 (1) で作った肩

4 で作った右腕

5 で作った左腕

※の部分が
ある方が裏側
になります。

8 9 WEAPONS

・組立8・9で使用するパーツ

A **C** **G** **J** **M**

アンダーゲート有り

8

G1 **G10** **G7** **G12**

※G10は、ピンを
切り取らない
ように注意して
ください。

C1 **G13** **M1**

※きれいに切り取る。

9 (1)

J16 **A18** **A22** **A19**

アンダーゲート

A10 **M4** **M6** **M5** **A12**

9 (2)

A7 **9**

9 (3)

〈横から見た図〉 **G17** **9** (2)

A16 **A17** **G16**

〈横から見た図〉

J18 **J19** **J17**

〈横から見た図〉

10 CHEST FLYER

・組立10で使用するパーツ

J

チェストフライヤーへの変形(インパルスガンダムの上半身に戻す際には、逆の手順を行ってください。)

10 (1)

10 (2)

10 (3)

【駐機状態】

8で作ったビームライフル

9で作ったシールド

※腕が図の位置になるように変形させてください。

10 (4)

【飛行状態】

10 (5)

J22

※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。

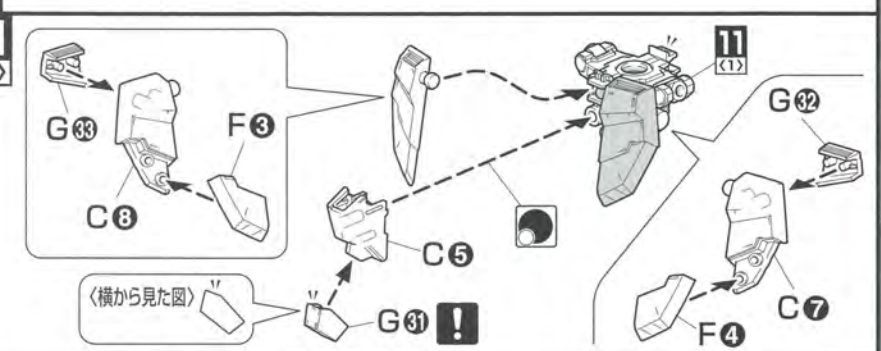
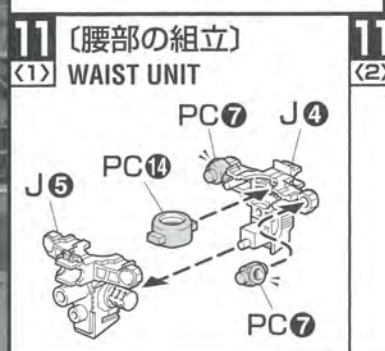
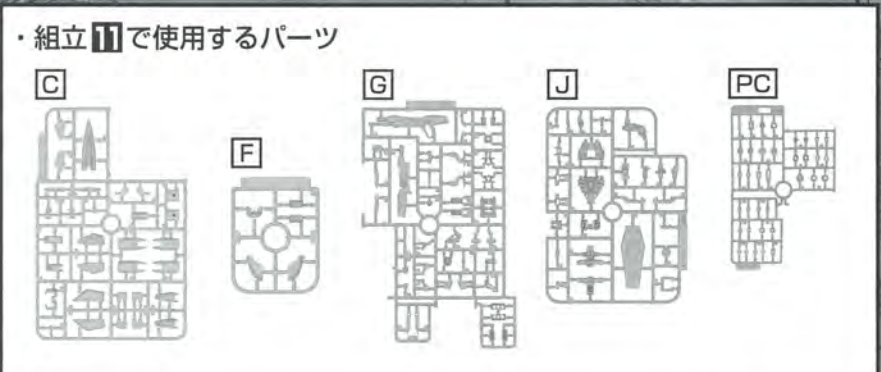


MMI-710 エクスカリバーレーザー対艦刀
 対艦刀の名が示すとおり、艦船を相手に戦うことが可能な巨大な剣。あまりに長大であるため刀身部分は、スライドして展開する機構を採用している。刃は、実体剣にレーザー刃を組み合わせている。あらゆる装甲材質に対応しているが、刀身内部はレーザー発振器の内蔵により複雑化しており、敵に直接当てる武器とは思えない構造になっている。二本の柄を連結し双刃剣とする「アンビデクストランスフォーム」もある。

RQM60 フラッシュエッジビームブーメラン
 ソードインパルスの背中に装備された投擲兵器。ブーメランの名を持つが形状の類似からそう呼ばれるだけで、実際にはブーメランが飛行不能な宇宙空間でも使用出来る。V字パーツの左右がそれぞれ引き抜くことでビームの刃が発生しブーメランとなる。また、このV字パーツ全体を機体から外し投擲することも可能である。ビームが発生しないため攻撃力は低いが、質量が高いため、目標に大きな衝撃を与えたり、軌道変更させるなど多目的に使用可能である。

MA-BAR72 高エネルギービームライフル
 セカンドシリーズの機体には、デュートリオンビーム送電システムによるパワー供給を前提として設計された、高出力ライフルが装備された。インパルス、カオス、ガイア、セイバーのライフルは、ほぼ同一の設計思想を持つ。その原型は、旧大戦時に開発された核駆動機、フリーダム、ジャスティスに装備されたライフル、MA-M20ルプスである。

M71-AAK フォールディングレイザー対装甲ナイフ
 インパルスの腰部に収納された折りたたみ式のナイフ。実体剣であるが、刃が微細に振動することで、切れ味を増している。パワー消費が非常に低く、パワーダウンが近づいた緊急時にも使用可能な武器である。ただし、威力も低く、刀身も短いため、有効に活用できる場面は限られる。





THOSE WHO CALL FOR WAR

ザフトの兵器開発コロニー「アーモリーワン」が、何者かの襲撃を受け、ロールアウトしたばかりのセカンドステージシリーズのモビルスーツ3機が強奪された。ソードインパルスで出撃したシン・アスカは、強奪されたガイアと対峙する。彼に下された命令は「捕獲」だった。母艦ミネルバからも急押しのある通信がある。だが…「できるかどうかわかりませんよ!」そう言い放つ。敵は自軍の新型だ。その能力の高さは同じ新型のパイロットであるシンが一番よく理解している。アンビデクストランスフォームに組んだ連結エクスカリバーでガイアに斬りかかる。四つ足のガイアは地面を蹴って避けた。長大なエクスカリバーがコロニーの大地を大きくえぐる。距離が開いた。すくさまシンはライフルを抜いて狙い撃つ。敵は空中へ逃げビームを放つ。シンはそれをエクスカリバーの刀身で受けて、もう一方のエクスカリバーを空中の敵に向かって投げつけた。新型機同士の戦いは、一進一退であった。

SURVIVORS AND SACRIFICES

地球連合とオーブ軍による合同艦隊が、ミネルバを撃沈するために攻撃を仕掛ける。アーケエンジェルの介入もあり戦況は混乱を極めた。そして意を決したシンが叫ぶ「ミネルバ、ソードシルエット! 全艦叩き斬ってやる!」その言葉のとおりソードインパルスとなったシンの機体は、対艦刀エクスカリバーを振り回し目の前の敵艦を紙のように切り裂く。ムラサメやM1アストレイがビームブーメランの餌食となる。シンは、まさに鬼神のごとき働きを見せる。そして、オーブ艦隊の旗艦タケミカズチの艦橋にエクスカリバーを振り下ろし、戦闘の艦橋は決した。シンは知らなかったのだ。たった今自らの手で沈めた艦の艦橋には、かつてオーブの戦いに巻き込まれた自分に手を差し伸べてくれたトダカがいたことを。「やめるー!」眼前に広がる惨劇にストライクルージュを駆るカガリが悲痛な叫びを振り絞る。その声は戦場にこだまする。だが、戦闘の熱気に飲み込まれたシンの耳にその声が届くことはなかった…



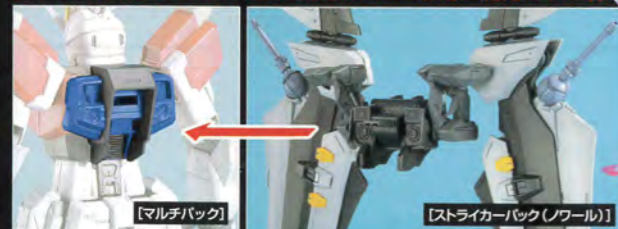
NEW FLAG

ヘブンスゲート攻略戦。ロゴスは、大型兵器デストロイ5機を投入してきた。デスティニーを駆るシンはアロンタイトビームソードをデストロイに突き立て格闘戦装備の有用性に気付く。すくさまインパルスのルナマリアに通信を送る。「ルナマリア! ソードに換装するんだ。エクスカリバーをレイにも!」「わかった!」ルナマリアは瞬時にすべてを理解した。ソードインパルスになったルナマリアは、レイのレジェンドにエクスカリバーを渡す。レジェンドが斬りつけ、ソードインパルスがビームブーメランを投げつける。レジェンドとソードインパルスの連携攻撃が立ち上がるデストロイを沈黙させていく。ルナマリアのソードインパルスがとどめを刺した。「やるなルナマリア。たいしたものじゃないか!」レイが素直な感想をもらした。それに対しルナマリアはやや皮肉を込めて答えた。「忘れてた? 私も赤なのよ!」彼女の答え通り、それはエースの赤に相応しい戦いであった。

CUSTOM MODEL キミだけのカスタムモデルに仕上げよう!!

© 創通・サンライズ

■ザフト製MSインパルスに、連合製X105系用に開発された様々なストライカーバックを装着可能。



連合製X105系ストライカーバックをザフト製であるインパルスへ装着可能とする「マルチバック」を装備。MGシリーズの「ストライクノールガンダム」や「ランチャー/ソード ストライクガンダム」等、様々なストライカーバックを本商品に装着することが可能。インパルスとストライカーバックの組み合わせで、オリジナルのインパルスガンダムがディスプレイできます。

※写真の完成品は、塗装してあります。 ※写真と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。 ※MG「ストライクノールガンダム」は別売りです。

■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、ミノの所に線を引きすることで、模型が引き締まります。



[before]



[after]

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。

ソードインパルスガンダム

本体等ホワイト部の塗装色。 ホワイト(95%) + ネービーブルー(5%) + ブラック(少量)	本体等ライトグレー部の塗装色。 ホワイト(85%) + ニュートラルグレー(10%) + オリブドラブ(1)(5%) ブラウン(少量)	フォースシルエット等 ダークグレー部の塗装色。 ミッドナイトブルー(100%)
胸等レッド部の塗装色。 モンザレッド(100%)	フレーム等グレー部の塗装色。 ニュートラルグレー(90%) + ブラック(10%)	ノーマルスーツ レッド部の塗装色。 あずき色(100%)
アンテナ等イエロー部の 塗装色。 イエロー(65%) + ホワイト(30%) + オレンジ(5%)	ビームライフル等 パールグレー部の塗装色。 ホワイト(50%) + ミディアムブルー(20%) + ブラック(20%) + パール(10%)	ノーマルスーツ ダークブルー部の塗装色。 ミッドナイトブルー (100%)
コアスブレンダー等 ブルー部の塗装色。 コバルトブルー(70%) + ホワイト(20%) + インディブルー(10%)	対艦刀 ライトパール部の塗装色。 ホワイト(60%) + コバルトブルー(35%) + パール(5%) + ブラック(少量)	ノーマルスーツ イエロー部の塗装色。 オレンジイエロー (100%)

シン・アスカ、ルナマリア・ホーク

ノーマルスーツ ホワイト部の塗装色。 ホワイト(100%)	顔 肌色部の塗装色。 はだ色(100%)
ノーマルスーツ レッド部の塗装色。 あずき色(100%)	シン 髪 ダークブルー部の塗装色。 ブルー(80%) + ブラック(15%) + レッド(5%)
ノーマルスーツ ダークブルー部の塗装色。 ミッドナイトブルー (100%)	ルナマリア 髪 パール部の塗装色。 パール(70%) + ピンク(30%)
ノーマルスーツ イエロー部の塗装色。 オレンジイエロー (100%)	バックパック グレー部の塗装色。 エアクラフトグレー(90%) + ブラック(10%)



▲ソードシルエットは、シルエットフライヤー合体時にはブーメラン部が上下にスライドして、それぞれの形態での理想のプロポジションを追求。



▲エクスカリバーのラック部分の可動と、肩部の幅広い可動範囲により、自然な抜刀ポーズをとることが可能。



▲変形と可動を両立した関節構造を精密なディテールで再現。



▲ソードシルエットはスラスター部が前後にスイング可動。



▲エクスカリバーとフラッシュエッジのビームエフェクトパーツはクリアパーツで再現。エクスカリバーの最大出力をイメージしたエフェクトパーツが付属。



▲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、各飛行形態を一斉にディスプレイ可能。



▲ビームライフルは腰部後方にマウント可能。折り畳み式の対装甲ナイフが付属。



▲コアスブレンダーにはランディングギアやミサイルランチャー等が付属。コクピット内にパイロットを再現。

11 (3) 前

11 (4) 前

〈横から見た図〉

12 **13** **14** **15** **16** LEG UNIT

・組立 12・13・14・15・16 で使用するパーツ

12 (1) x2 (脚部の組立) LEG UNIT

※きれいに切り取ります。

12 (2) x2

12 (3) x2

12 (4) x2

13 (2)

※きれいに切り取ります。

裏返します

※きれいに切り取ります。

13 (4)

〈前から見た図〉

※きれいに切り取ります。

13 (1) (右脚の組立) RIGHT LEG

13 (3)

※きれいに切り取ります。

14 (1) (左脚の組立) LEFT LEG

※ヒザを大きく曲げると、太腿がスライド可動します。しっかりスライドするか確認してください。(スライド部を手で持っている则可動しないことがあります。)

14 (2)

D11
D12
B16

14 (3)

E10
E2
E4
K7
K8
J21
PC6

※きれいに切り取ります。
E2
※きれいに切り取ります。
E4

14 (4)

I19
I20
I22
I23

14 (5)

A8
B14
B15
B16

※きれいに切り取ります。
B15

※ヒザを大きく曲げると、太腿がスライド可動します。しっかりスライドするか確認してください。(スライド部を手で持っているとき動かないことがあります。)

15 (2)

E6
J9
J13

※J9は、ツメを切り取らないように注意してください。

16 (下半身の完成) LOWER BODY

11で作った腰部
13で作った右脚
14で作った左脚

x2
B6
B4

17 LEG FLYER

・組立17で使用するパーツ

D G J

レッグフ라이어への変形 (インパルスガンダムの下半身に戻す際には、逆の手順を行ってください。)

17 (1)

※図の位置から動かします。

17 (2)

駐機状態 G14 G14
飛行状態

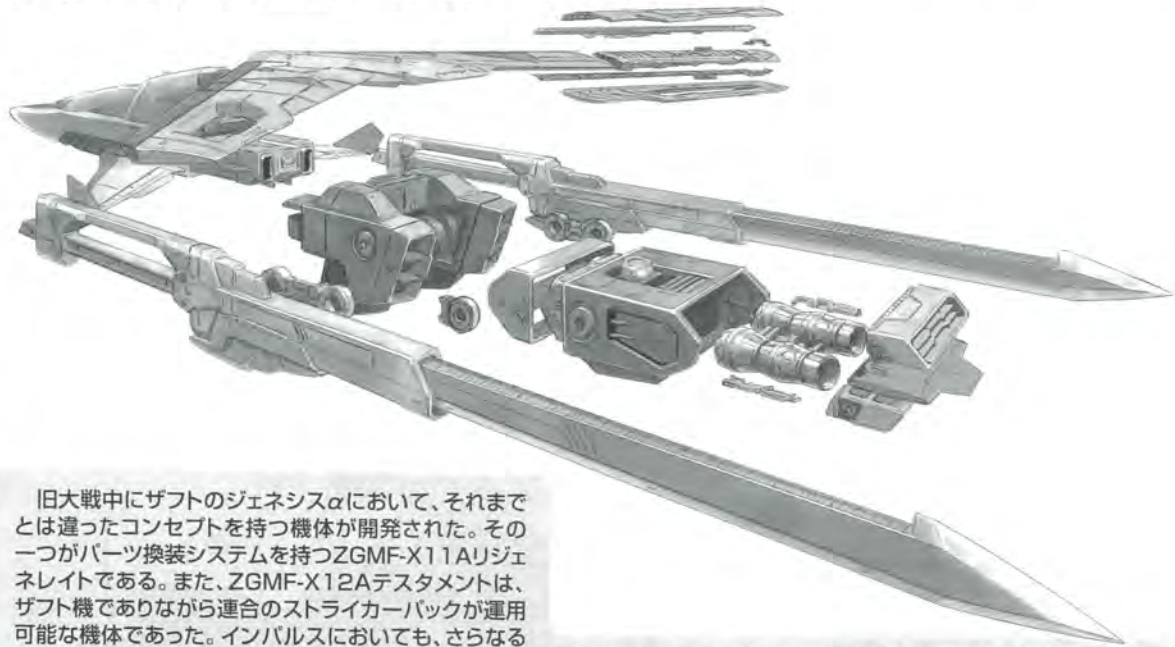
17 (3)

J24

※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。

SILHOUETTE FLYER & SWORD SILHOUETTE

〔シルエットフライヤー〕〔ソードシルエット〕



旧大戦中にザフトのジェネシスαにおいて、それまでとは違ったコンセプトを持つ機体が開発された。その一つがパーツ換装システムを持つZGMF-X11Aリジェネレートである。また、ZGMF-X12Aテストメントは、ザフト機でありながら連合のストライカーバックが運用可能な機体であった。インパルスにおいても、さらなる拡張性を模索するなかで、連合のストライカーバックの運用を可能とするテストパーツの製作が行われたことがある。テストでは、コアスプレンドアの代わりにマルチバック機能を有するコアブロックが採用されている。この開発にはオーブからプラントに移住したコーディネーターの協力があった。結果完成したパーツは、オーブで採用されていたストライカーバックである「I.W.S.P.」、及びストライカーシステムに準じて製作されたORB-O1アカツキの独自バック「オオワシ」、「シラヌイ」に関してもデータ上、使用可能であると判明している。当然ながら連合純正のストライカーバックは全て使用可能であり、これはワンオフ機であるAQM/E-X09Sノワールストライカーも例外ではない。

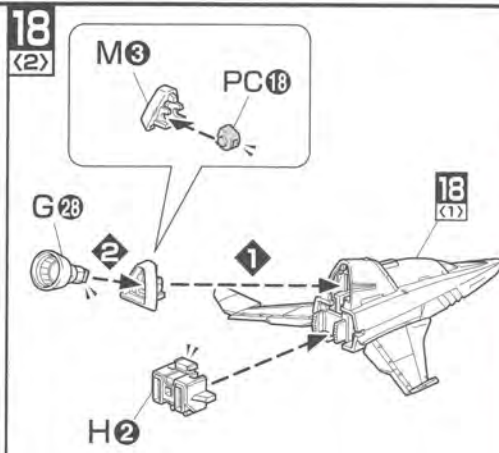
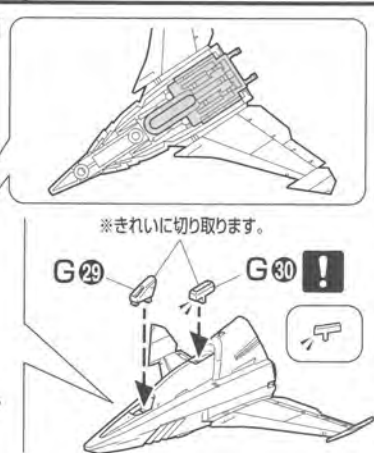
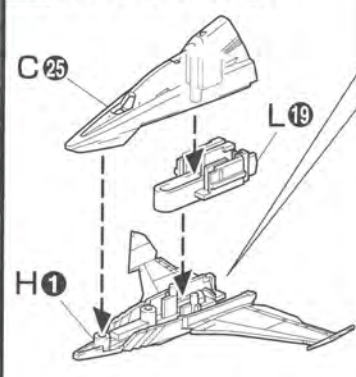
18 19 20 21 22

SILHOUETTE FLYER

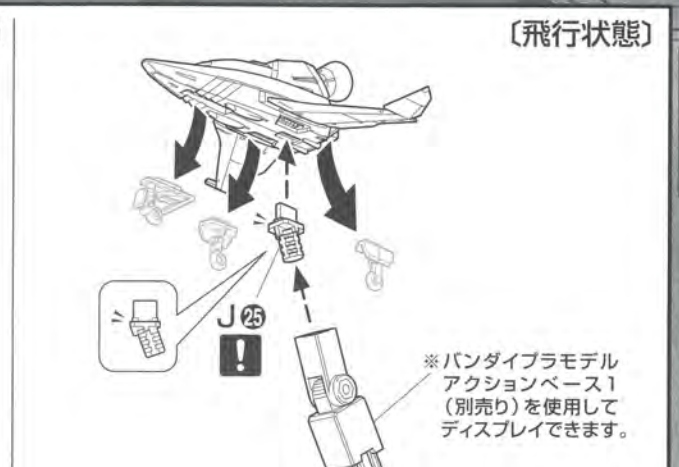
・組立 18・19・20・21・22 で使用するパーツ



18 (1) SILHOUETTE FLYER



18 (3)



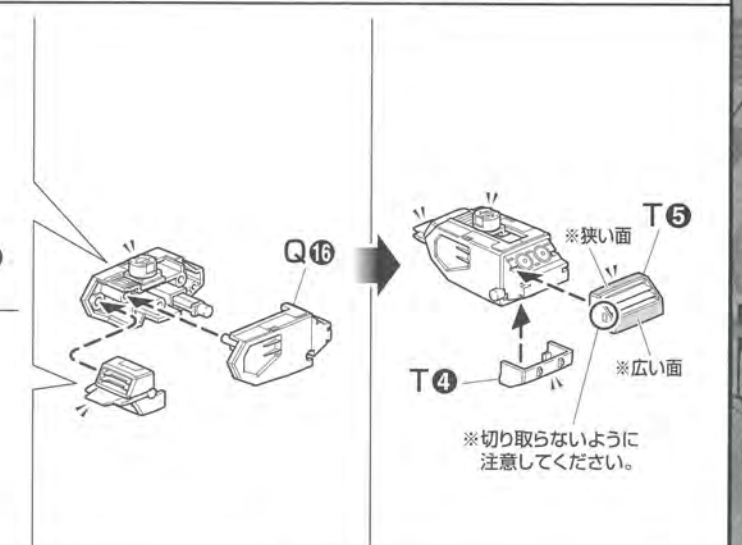
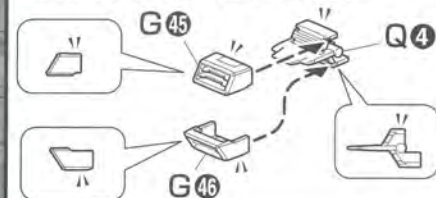
※バンダイプラモデルアクションベース1 (別売り) を使用してディスプレイできます。

19 (1) SWORD SILHOUETTE

※各部品は、向きに注意して組み立てます。

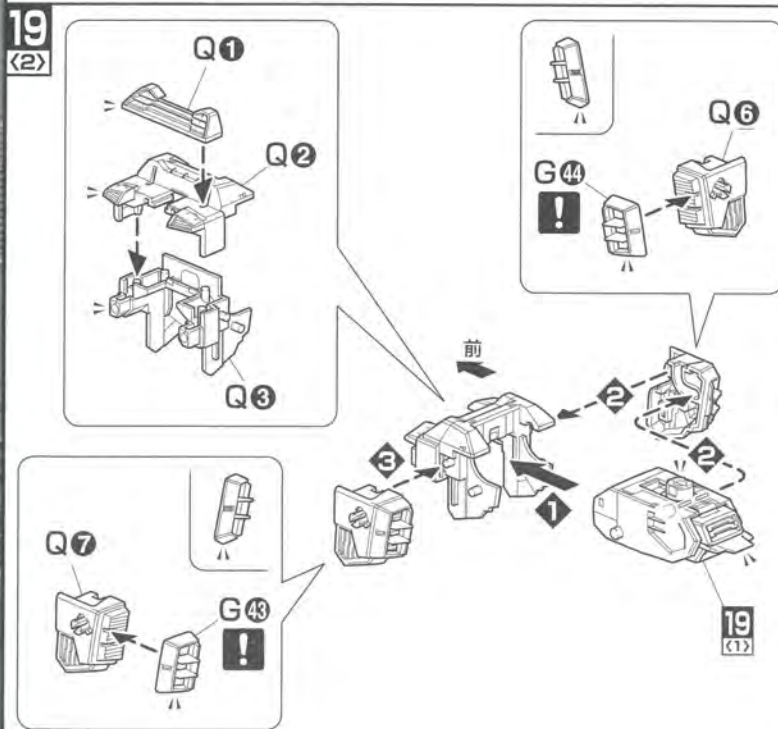


※各部品は、向きに注意して組み立てます。

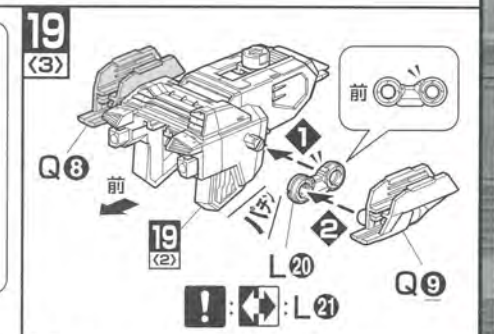


※切り取らないように注意してください。

19 (2)



19 (3)



〔基本説明〕 HOW TO
〔部品表〕 PARTS LIST
〔コアスプレンドア〕 CORE SPLENDOR
〔チェスト〕 CHEST FLYER
〔レッグ〕 LEG FLYER
〔シルエットフライヤー+ソードシルエット〕 SILHOUETTE FLYER & SWORD SILHOUETTE
〔ソードインパルスガンダム〕 SWORD IMPULSE GUNDAM
〔武器の装備〕 WEAPON EQUIPMENT
〔シール〕 SEAL

〔基本説明〕 HOW TO
〔部品表〕 PARTS LIST
〔コアスプレンドア〕 CORE SPLENDOR
〔チェスト〕 CHEST FLYER
〔レッグ〕 LEG FLYER
〔シルエットフライヤー+ソードシルエット〕 SILHOUETTE FLYER & SWORD SILHOUETTE
〔ソードインパルスガンダム〕 SWORD IMPULSE GUNDAM
〔武器の装備〕 WEAPON EQUIPMENT
〔シール〕 SEAL

20 (2)

20 (3)

T1・T6

T2・T7

20 (4)

21 (1) x2

21 (2) x2

21 (3) x2

▲ ソードやビームパーツの先端は形状再現上とがっており危険です。取り扱いや保管場所に注意してください。思わぬケガをするおそれがあります。
 ▲ 本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。

22 (1)

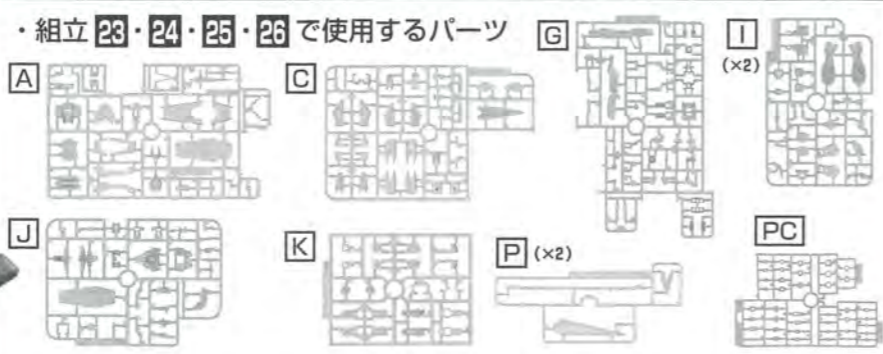
(飛行状態)
 18 で作ったシルエットフライヤー (飛行状態)
 ※J25は外しておきます。

22 (2)

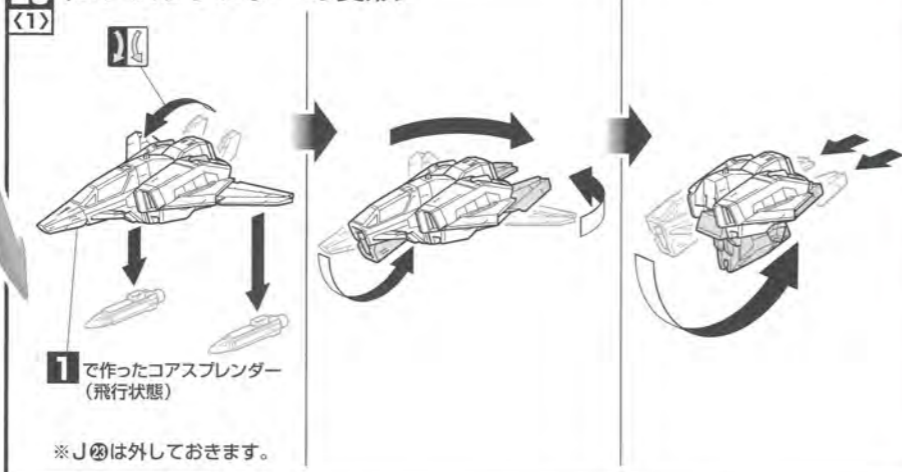
22 (3)

(基本説明) HOW TO
 (部品表) PARTS LIST
 (コアスプランド) CORE SPLENDOR
 (フライト) FLIGHT
 (チェスト) CHEST
 (レッグ) LEG
 (シルエット) SILHOUETTE
 (インパルスガンダム) SWORD IMPULSE GUNDAM
 (武器の装備) WEAPON EQUIPMENT
 (シール) SEAL

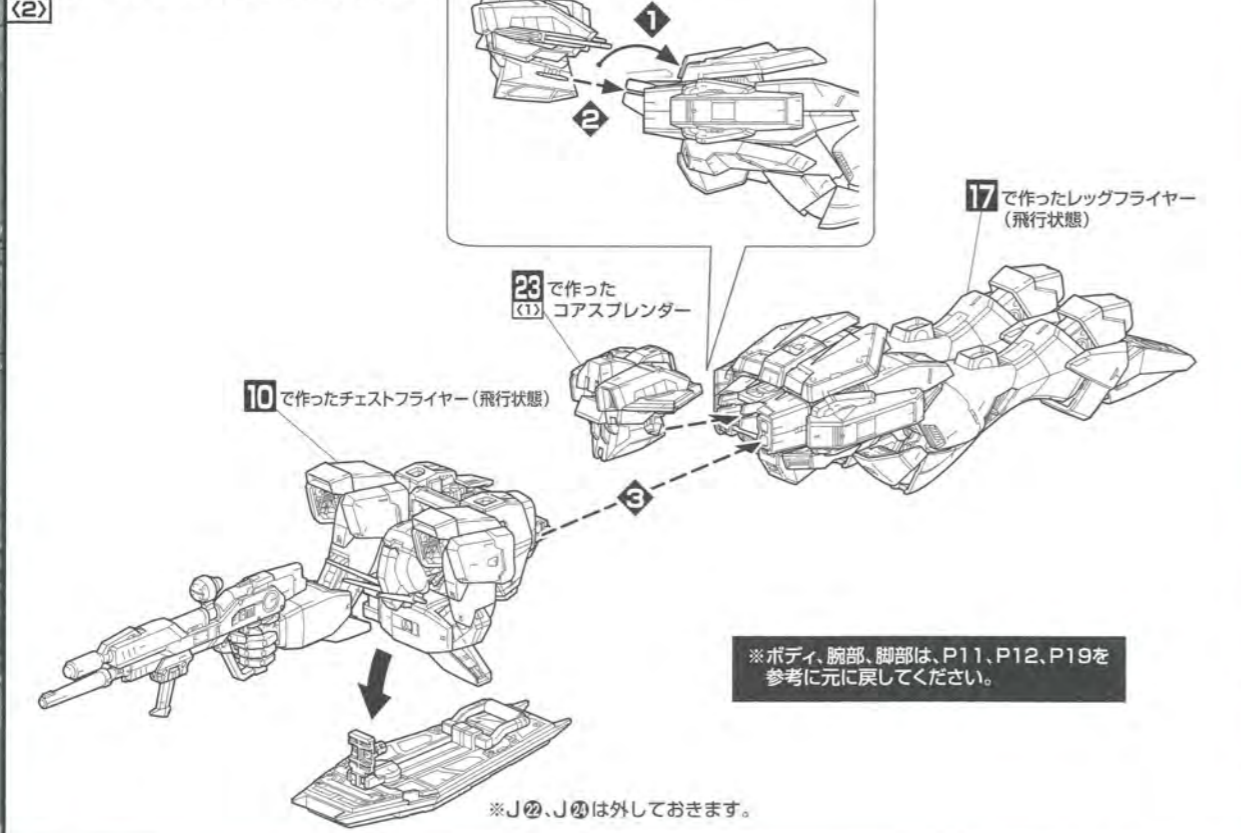
23 24 25 26
SWORD IMPULSE GUNDAM



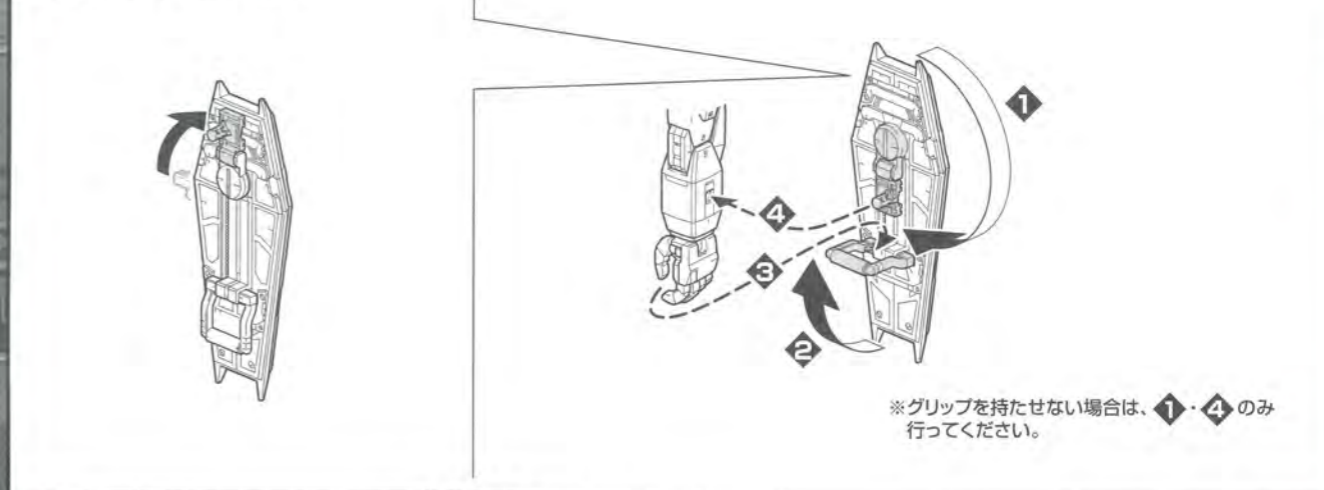
23 (コアスプレnderの変形)



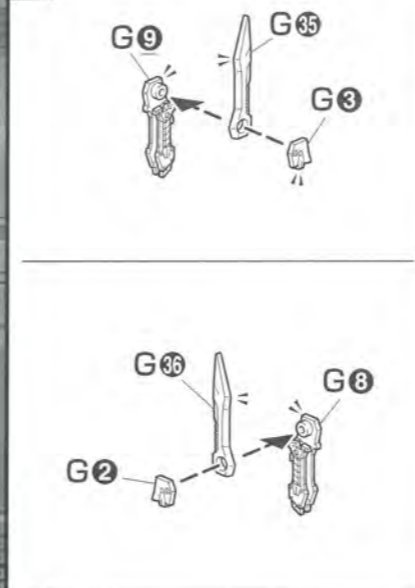
23 (インパルスガンダムの完成)



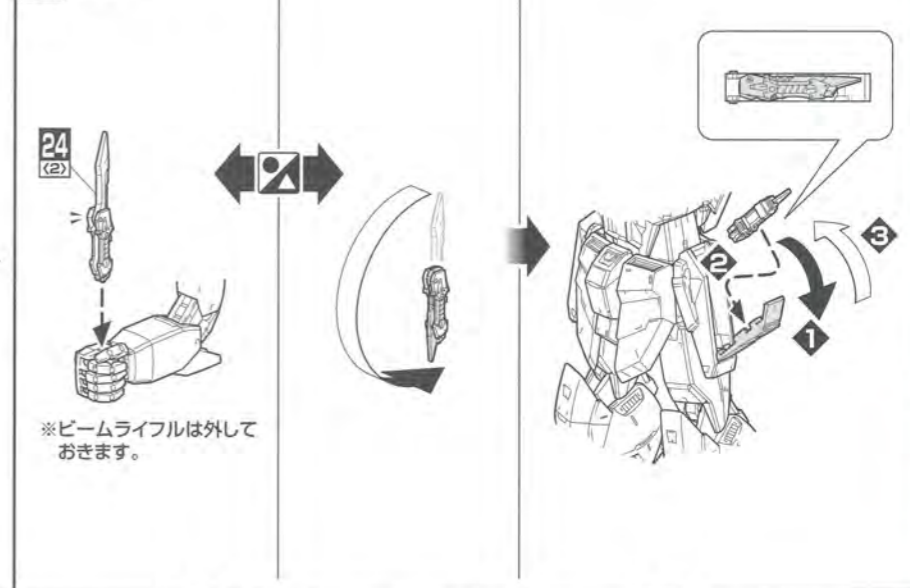
24 (武器の装備)
(1) WEAPONS EQUIPMENT



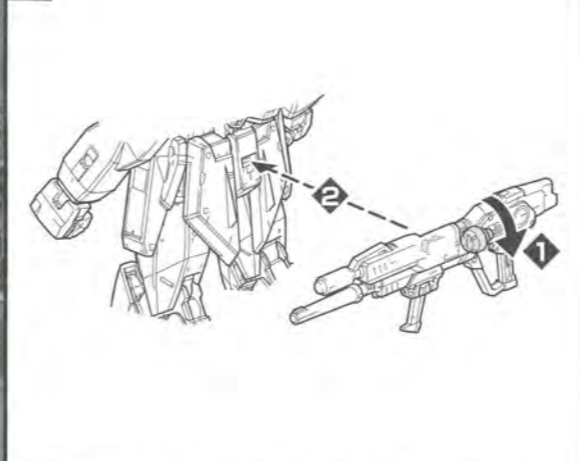
24 (2)



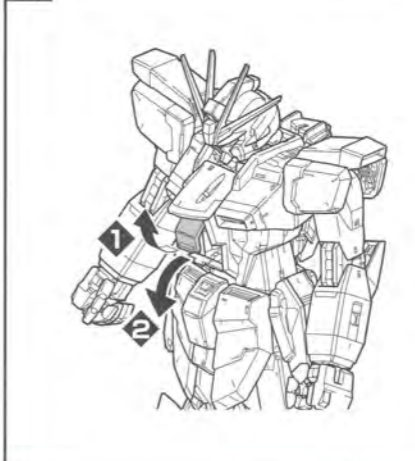
24 (3) (両腕に装備できます)



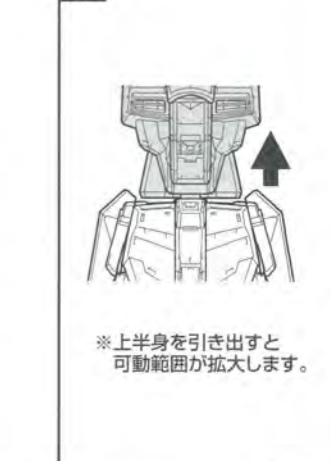
24 (4)



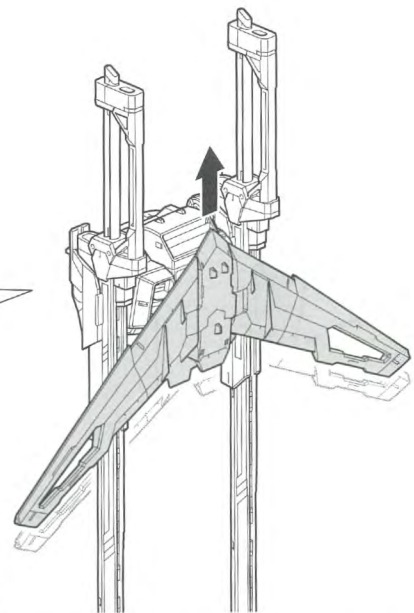
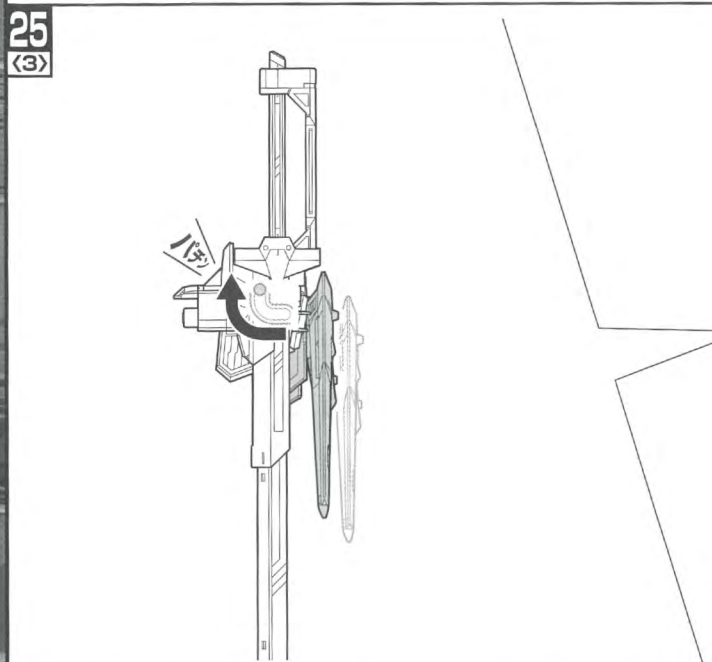
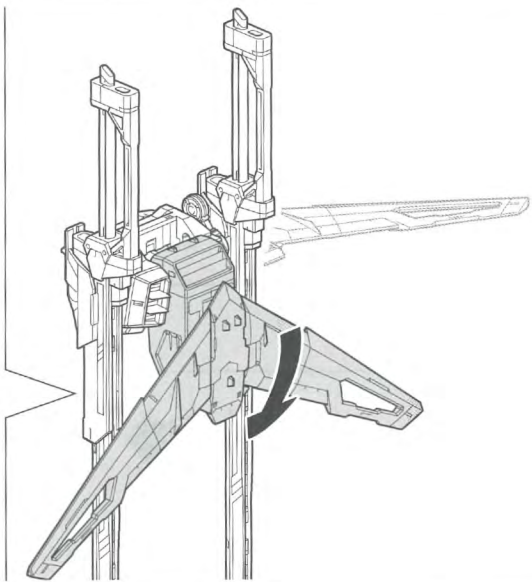
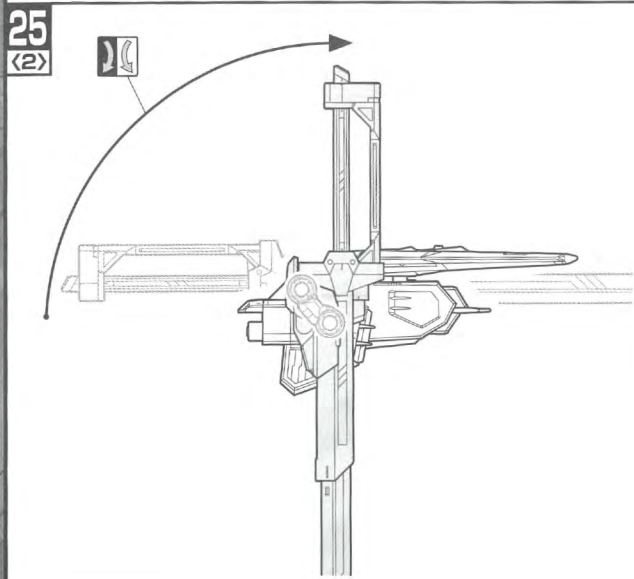
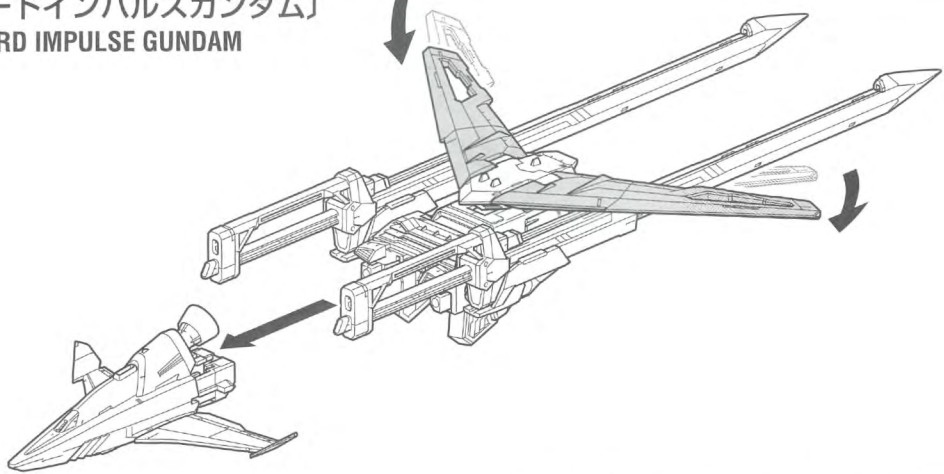
24 (5) (コクピットハッチの開閉)



24 (6)

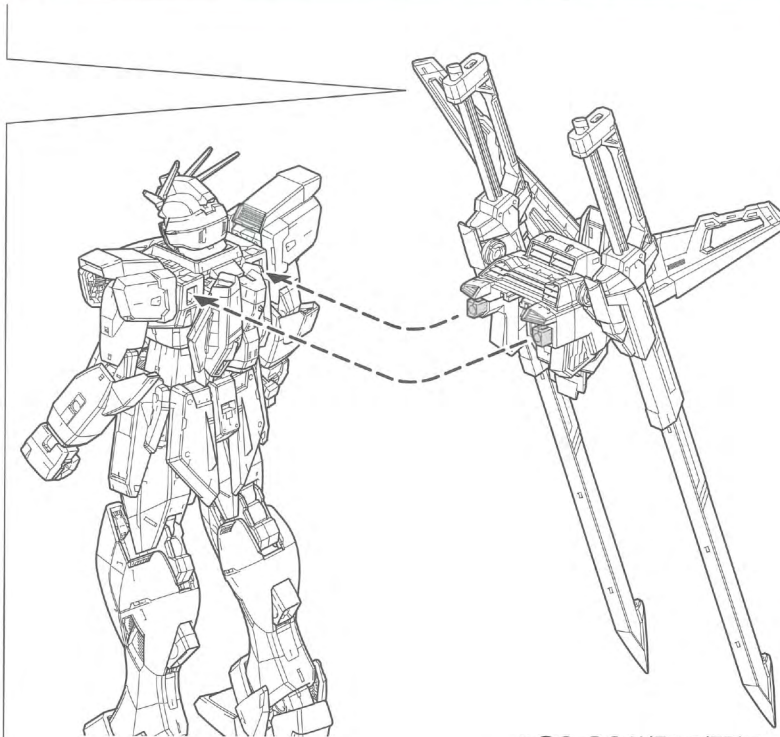
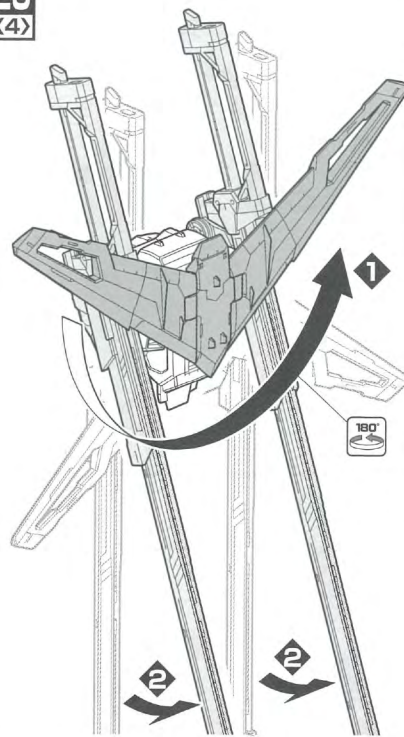


25 (1) 【ソードインパルスガンダム】
SWORD IMPULSE GUNDAM



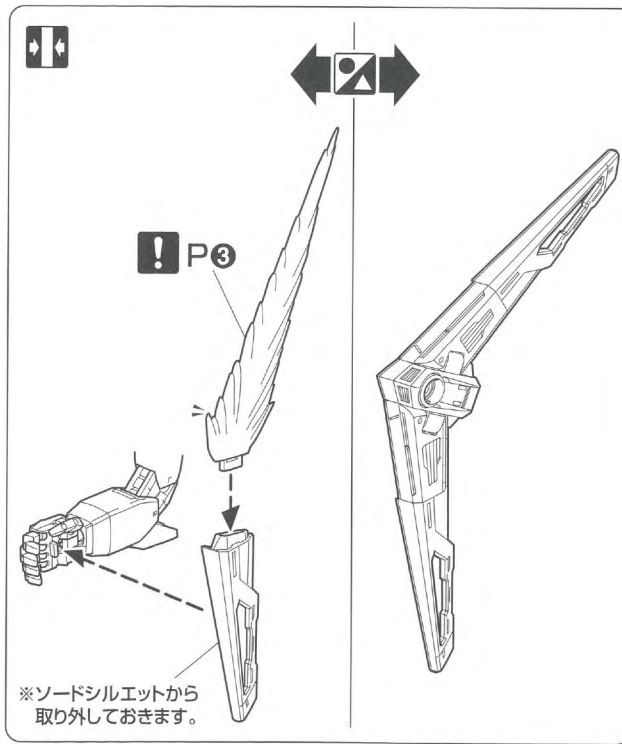
(基本説明) HOW TO	(基本説明) HOW TO
(部品表) PARTS LIST	(部品表) PARTS LIST
(コアスプラ) 1 CORE SPLENDOR	(コアスプラ) 1 CORE SPLENDOR
(チェスト) 2~10 CHEST FLYER	(チェスト) 2~10 CHEST FLYER
(レッグ) 11~17 LEG FLYER	(レッグ) 11~17 LEG FLYER
(シルエット) 18~22 SILHOUETTE FLYER & SWORD SILHOUETTE	(シルエット) 18~22 SILHOUETTE FLYER & SWORD SILHOUETTE
(ソードインパルスガンダム) 23~25 SWORD IMPULSE GUNDAM	(ソードインパルスガンダム) 23~25 SWORD IMPULSE GUNDAM
(武器の装備) 26 WEAPON EQUIPMENT	(武器の装備) 26 WEAPON EQUIPMENT
(シール) SEAL	(シール) SEAL

25 (4)



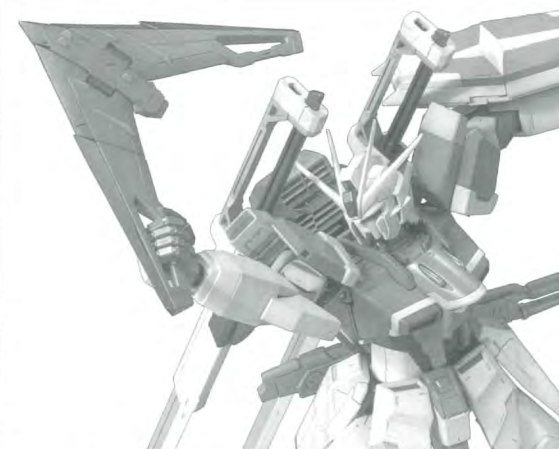
※C⑩・C⑳は好みの場所に飾ってください。

26 (1)



※ソードシルエットから取り外しておきます。

- ⚠ ソードやビームパーツの先端は形状再現上とがっており危険です。取り扱いや保管場所に注意してください。思わぬケガをするおそれがあります。
- ⚠ 本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。



※組立図中の記号説明

両側を同じように動かす

26

27

※組立図中の記号説明

180° 数値に合わせて回転させます。

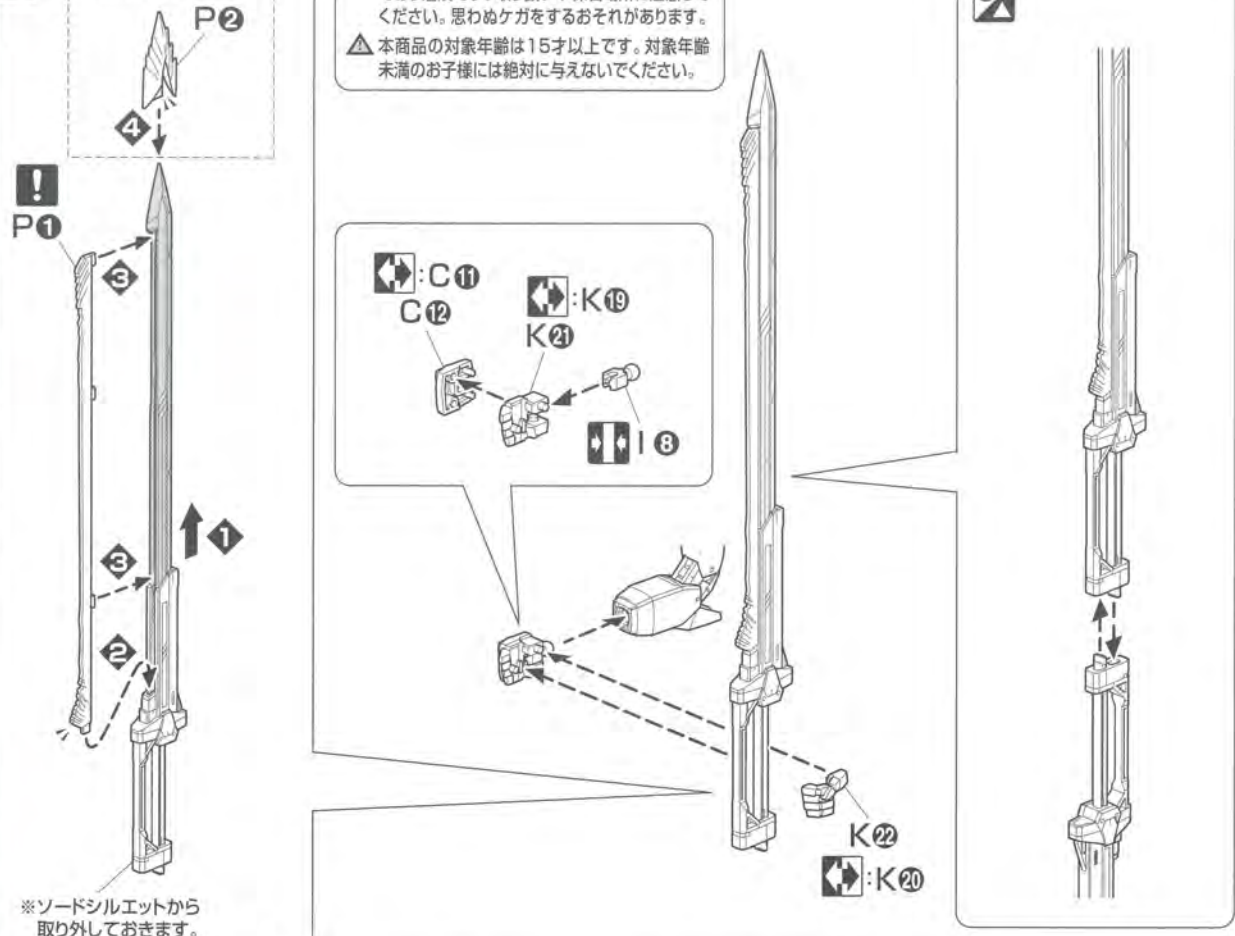
! 向きに注意して組み立てる

両側と同じパーツを取りつける

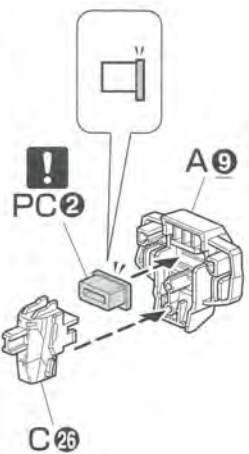
どちらかを選んで取りつける

※好みに合わせて取り付けてください。

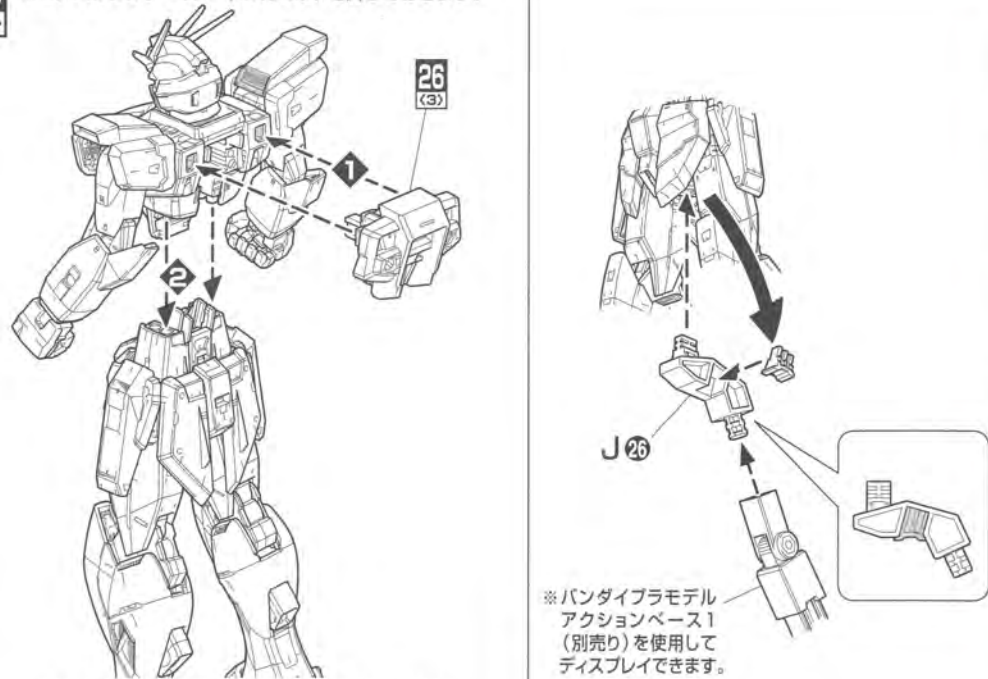
- ▲ ソードやビームパーツの先端は形状再現上とがっており危険です。取り扱いや保管場所に注意してください。思わぬケガをするおそれがあります。
- ▲ 本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。



※ソードシルエットから取り外しておきます。



※コアスプレnder、ソードシルエットを外しておきます。



※P14を参考にバックパックを取り付けてください。

※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。

※組立図中の記号説明

両側に同じパーツを取りつける

反対側に取り付けるパーツ

向きに注意して組み立てる

どちらかを選んで取りつける

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。

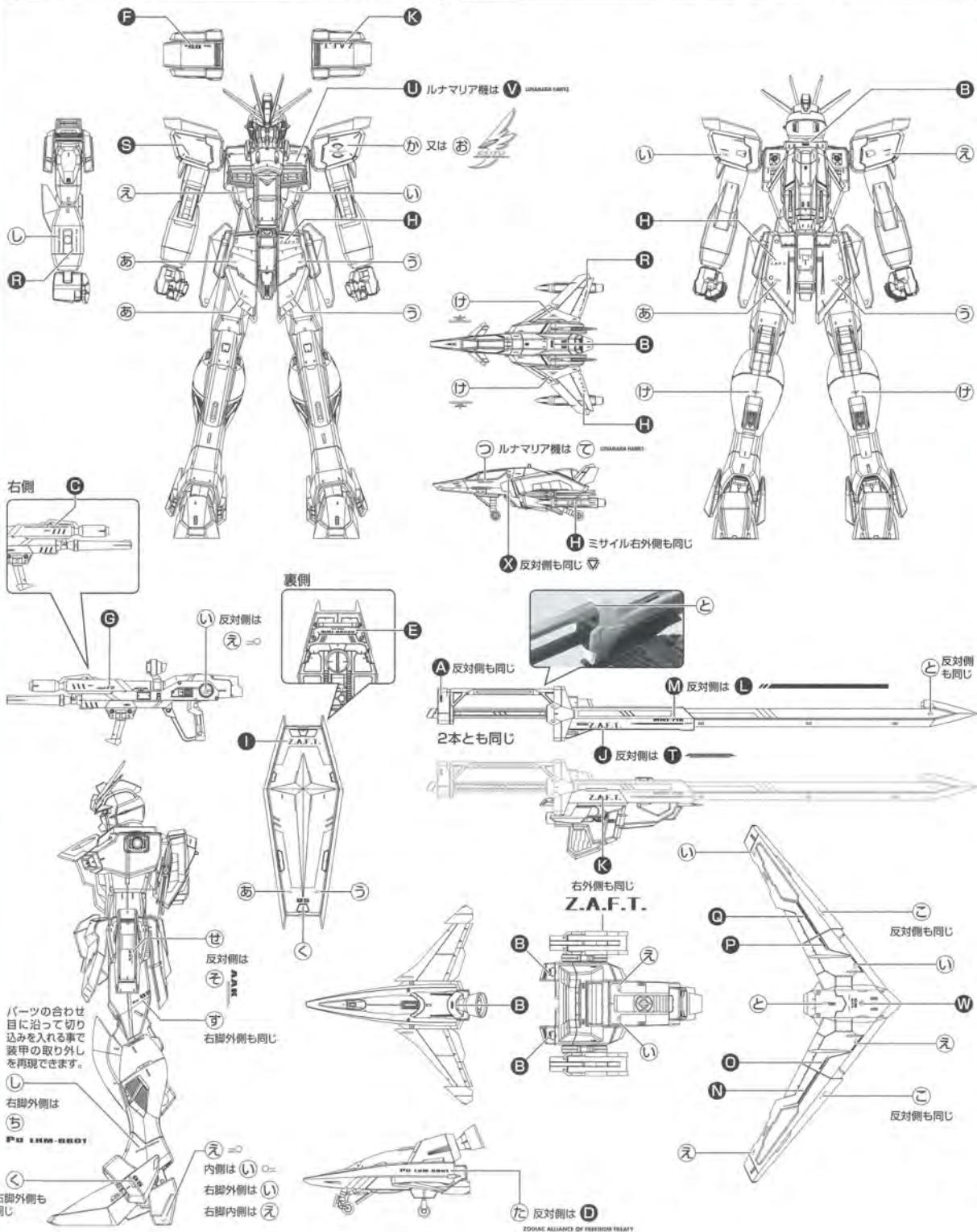
マーキングシールは「ひらがなの黒文字」、ガンダムデカールは「英字の白文字」で表記してあります。

〔例〕 ㊸・・・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取ります。

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。

〔基本説明〕 HOW TO PARTS LIST

〔部品表〕 CORE SPLENDER CHEST FLYER LEG FLYER SILHOUETTE FLYER & SWORD SILHOUETTE

〔マーキングシール〕 1 2~10 11~17 18~22 23~25 26

〔ガンダムデカール〕 WEAPON EQUIPMENT SEAL