



MBF-P03R

GUNDAM ASTRAY BLUE FRAME SECOND REVISE

GAI MURAKUMO'S
CUSTOMIZE
MOBILE SUIT



MASTER GRADE GUNDAM ASTRAY BLUE FRAME SECOND REVISE



叢雲効専用モビルスーツ
MBF-P03R
「ガンダムアストレイブルーフレームセカンドリバイ」
1/100スケール マスターグレードモデル

GUNDAM SEED

BANDAI 2009 MADE IN JAPAN ※写真の完成品は、塗装してあります。

0160998



叢雲効専用モビルスーツ
MBF-P03R
「ガンダムアストレイブルーフレームセカンドリバイ」
1/100スケール
マスターグレードモデル

GAI MURAKUMO'S CUSTOMIZE MOBILE SUIT MBF-P03R
GUNDAM ASTRAY
BLUE FRAME SECOND REVISE

GUNDAM ASTRAY BLUE FRAME SECOND REVISE

GAJ MURAKUMO'S CUSTOMIZE MOBILE SUIT MBF-PO3R

ブルーフレームを初めとするアストレイシリーズは、オーブが国防衛用に開発していたモビルスーツである。開発を担当したのは、オーブ旧五大氏族のサハク家であった。サハク家は、連合のモビルスーツ(初期のGAT-Xナンバーク)開発を請け負い、コロニー「ヘリオポリス」をファクトリーとして提供。その裏で、連合のモビルスーツ技術を吸収し、アストレイ開発に運用していた。その結果、アストレイシリーズは、ザフト軍よりも早くビーム携帯兵器を採用し、ナチュラルが操縦可能なOSの搭載にも成功している(ただし、OSに関しては、その後の改良を加えて完全機能することになる)。順調に開発が進められたアストレイであったが、ヘリオポリスにおける連合のモビルスーツ開発がザフトに知られ、襲撃を受けてしまう。この戦闘により、完成していたアストレイのプロト機3機と、予備パーツ2機分は、ちりぢりになってしまう。確認された5機は、それぞれ違った運命をたどる。MBF-PO1ゴールドフレームは、サハク家によってヘリオポリスから運び出された。その後、数々の改良を加えられゴールドフレーム天(アマツ)ミナへと進化、宇宙ステーション「アミノミハシラ」から世界を見守る存在となった。MBF-PO2レッドフレームは、ヘリオポリス崩壊にいち早く駆けつけたジャンク屋のロウ・ギュルに発見され、現在は作業用モビルスーツとして独自の運用をされている。MBF-PO3も、同様にロウによって発見されたが、すぐに傭兵部隊サーベントール(ムラクモ・ガ)に譲り渡された。MBF-PO4グリーンフレームは、アジア圏のゲリラが所有。MBF-PO5ミラージュフレームは、ライブラリアンを名乗る謎の組織が運用している。震盪動の所有となったMBF-PO3ブルーフレームは、度々ミッションに合わせた装備変更が施されたが、戦闘用コーディネイター「ソキウス」との戦いに敗れ大破し、大改修が行われMBF-PO3 second LブルーフレームセカンドLとして蘇る。その後、アジア圏の戦いに参加したおりに、ジャングル戦に特化したMBF-PO3 thirdブルーフレームサードに改修。最新形態であるセカンドLパイは、サードで得られた運用データを汎用性の高いセカンドLに組み込み、再設計したものである。機体全体の見直しに加え、メイン武装であるタクティカルアームズが、ソードアーム、ガトリングアームへ分離運用可能となり、戦術の幅が大きく広がっている。



GUNDAM ASTRAY BLUE FRAME SECOND REVISE

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|----------|------------|-------------|-------------|-------------|------------|-----------------|-----------|------------|------------------------|-----------|-----------------|--------------|------------|--------------|----------------|-----------------|------------|--------------|--------------|-------------|------------|---------------------|----------|----------|-----------|---------------|----------------|--------------|
| ① ブレードアンテナ | ② メインカメラ | ③ デュアルセンサー | ④ イーゲルシュテルン | ⑤ インテーク/ダクト | ⑥ TP装甲コクピット | ⑦ マニピュレーター | ⑧ アーマーシュナイダーラック | ⑨ ニースラスター | ⑩ フットスラスター | ⑪ タクティカルアームズコントロールユニット | ⑫ ウエポンラック | ⑬ アーマーシュナイダー内蔵部 | ⑭ リアカメラ/センサー | ⑮ フィンスラスター | ⑯ ソードアームマウント | ⑰ 追加パワーバックアダプタ | ⑱ メインパワーバックアダプタ | ⑲ レッグスラスター | ⑳ ライトソードアームズ | ㉑ レフトソードアームズ | ㉒ ガトリングアームズ | ㉓ スコープセンサー | ㉔ タクティカルアームズメインユニット | ㉕ ライトノズル | ㉖ レフトノズル | ㉗ パワーグリップ | ㉘ マニピュレーターガード | ㉙ コントロール受信アンテナ | ㉚ アーマーシュナイダー |
|------------|----------|------------|-------------|-------------|-------------|------------|-----------------|-----------|------------|------------------------|-----------|-----------------|--------------|------------|--------------|----------------|-----------------|------------|--------------|--------------|-------------|------------|---------------------|----------|----------|-----------|---------------|----------------|--------------|

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V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 (胸部の組立)

(1) BODY UNIT

(2)

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

頭部 (HEAD UNIT) 2

左腕 (LEFT ARM) 3・5

胸部 (BODY UNIT) 1

右腕 (RIGHT ARM) 3・4

腰部 (WAIST UNIT) 12

右脚 (RIGHT LEG) 9・10

左脚 (LEFT LEG) 9・11

15~17 タクティカルアームズII (TACTICAL ARMS II)

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の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。

ここを切る

基本説明
HOW TO
PARTS LIST
BODY UNIT
HEAD UNIT
ARM UNIT
LEG UNIT
WAIST UNIT
FINAL ASSEMBLY
TACTICAL ARMS II
DISPLAY STAND
WEAPONS EQUIPMENT
シール

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。

〈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。

※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ご用意ください。

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 (×2) **アンダーゲート有り**
(スチロール樹脂：PS)

Dパーツ **アンダーゲート有り**
(スチロール樹脂：PS)

Eパーツ (×2) **アンダーゲート有り**
(スチロール樹脂：PS)

Fパーツ
(ABS樹脂：ABS) **アンダーゲート有り**

Gパーツ (スチロール樹脂：PS)

Hパーツ
(ポリプロピレン：PP)

Iパーツ (×2)
(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 (×2)
(スチロール樹脂：PS)

Mパーツ (×2)
(スチロール樹脂：PS)

アクションベース2セット

BA4-Aパーツ (スチロール樹脂：PS)

PC-204パーツ (ポリエチレン：PE)

PC-204パーツ (ポリエチレン：PE)

ビス (長い) 2本
 ビス (短い) 1本
 ナット 3個

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されますとビスを破損する場合があります。

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。

※C・D・E・Fパーツの一部は下の図のように切り取ります。

1

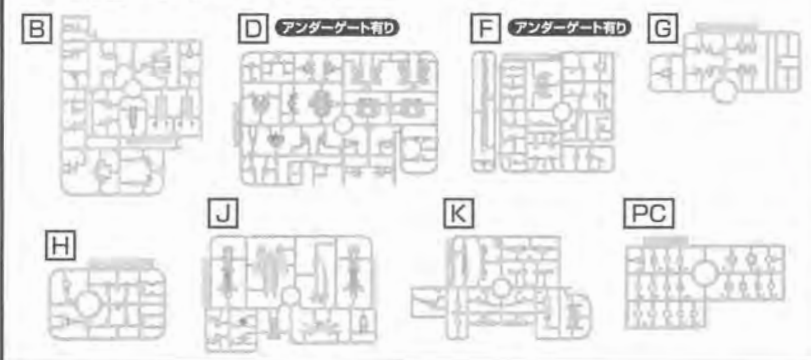
2

※組立図中の記号説明

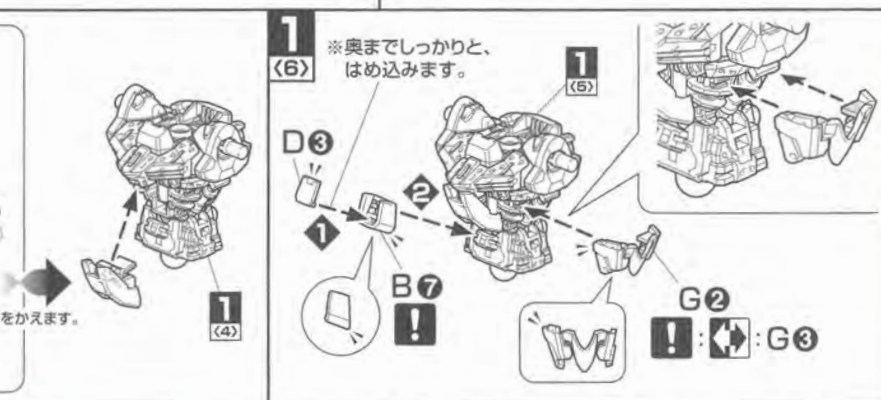
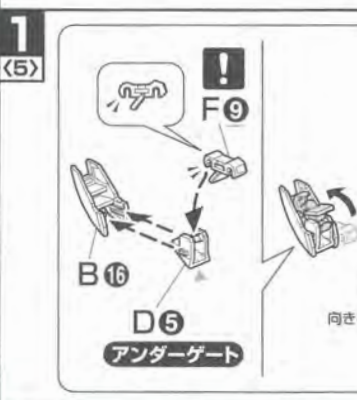
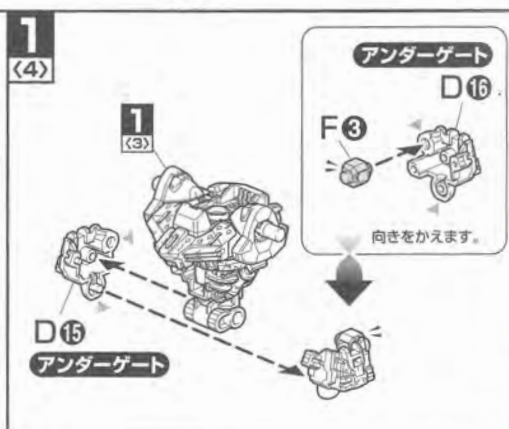
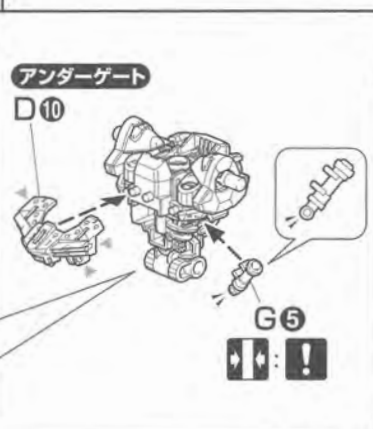
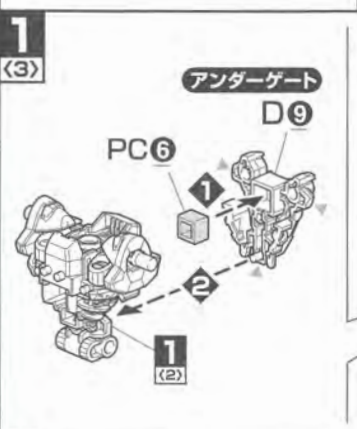
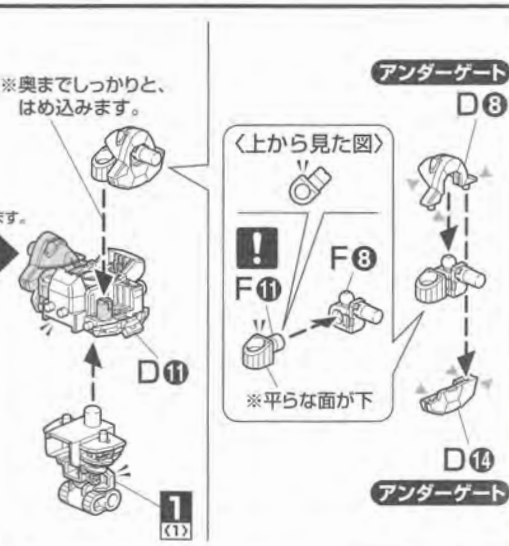
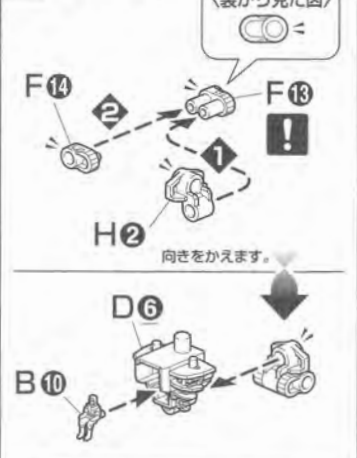
1 BODY UNIT



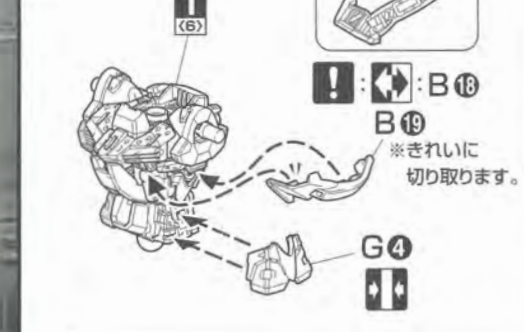
・組立1で使用するパーツ



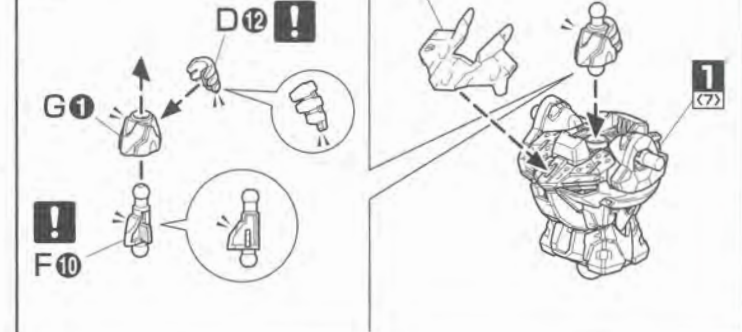
1 (胸部の組立) BODY UNIT



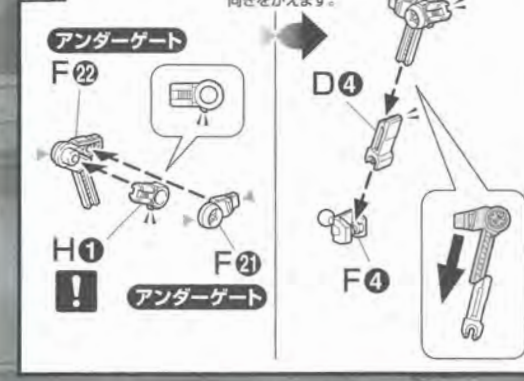
1 (7)



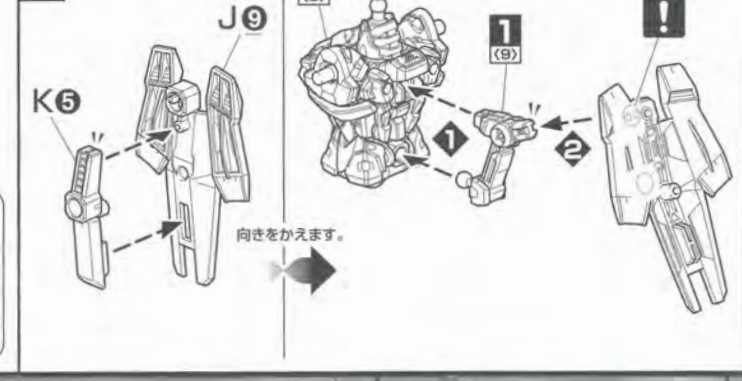
1 (8)



1 (9)



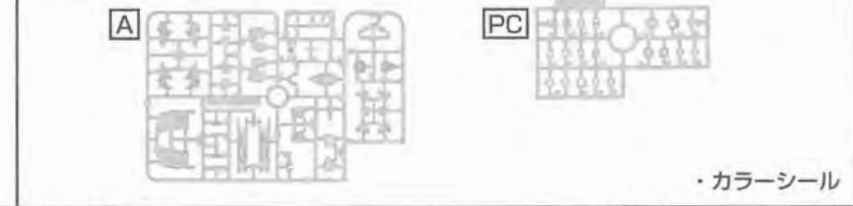
1 (10)



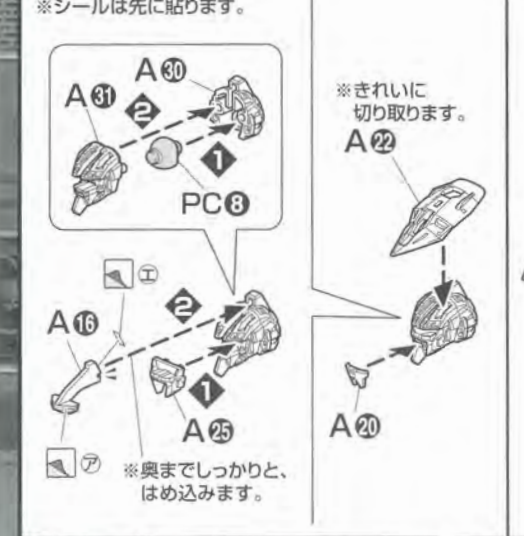
2 HEAD UNIT



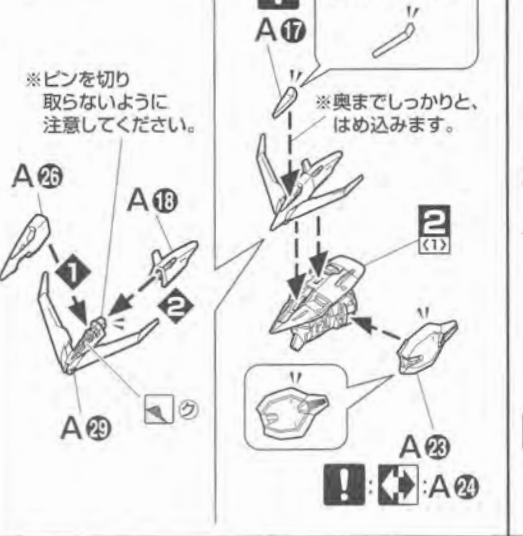
・組立2で使用するパーツ



2 (頭部の組立) HEAD UNIT



2 (2)



2 (3)

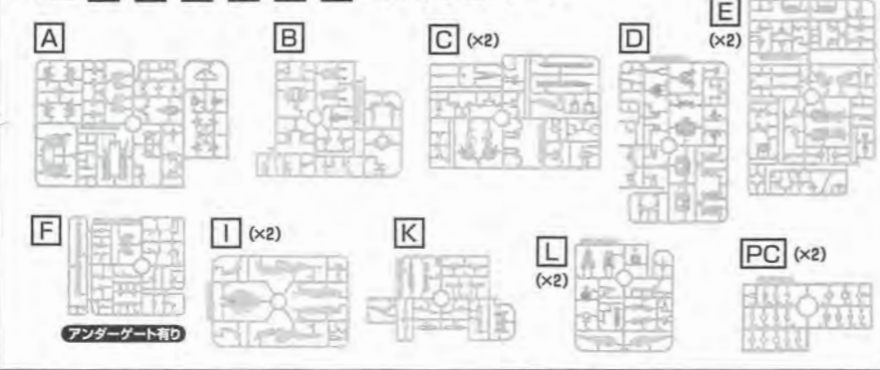


3 4 5 6 7 8

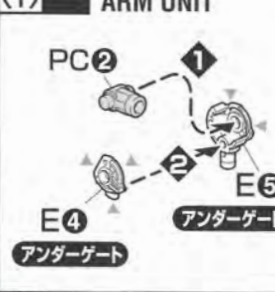
ARM UNIT



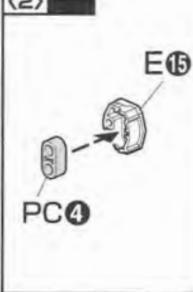
・組立 3・4・5・6・7・8 で使用するパーツ



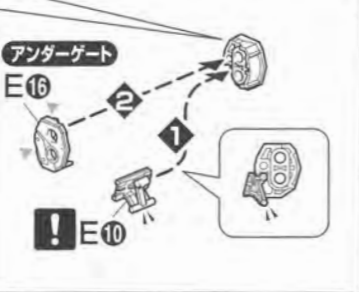
3 (1) (腕部の組立) ARM UNIT



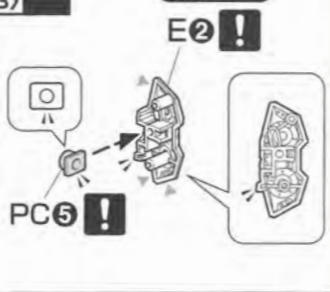
3 (2)



3 (3)



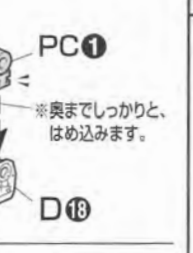
3 (3)



4 (1) (右腕の組立) RIGHT ARM



4 (2)



4 (2)



4 (2)



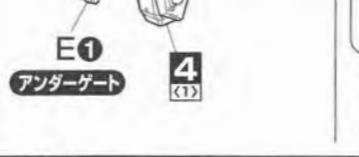
4 (3)



4 (4)



4 (4)



4 (4)



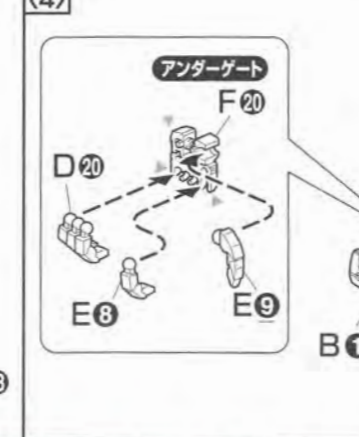
4 (3)



4 (3)



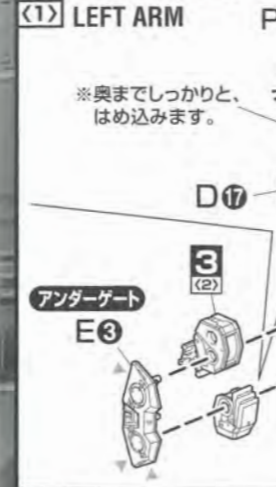
4 (3)



4 (3)



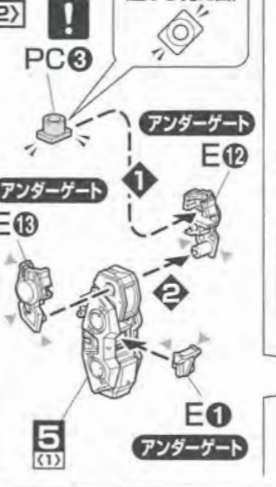
5 (1) (左腕の組立) LEFT ARM



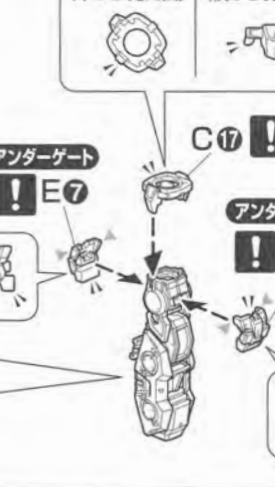
5 (2)



5 (2)



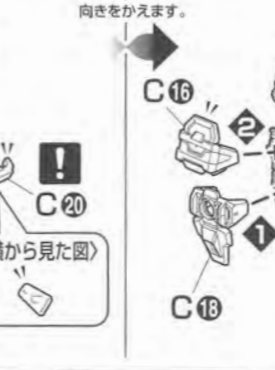
5 (2)



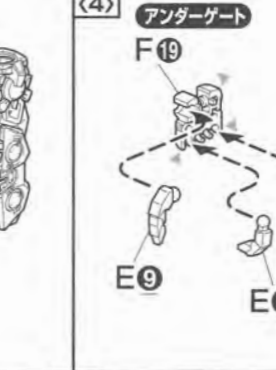
5 (3)



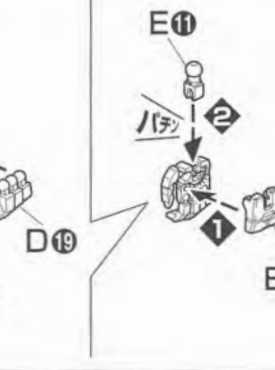
5 (3)



5 (4)



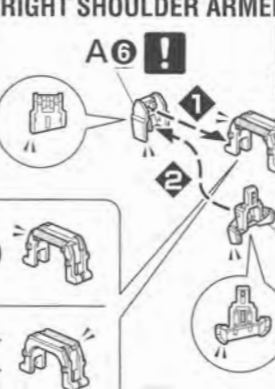
5 (4)



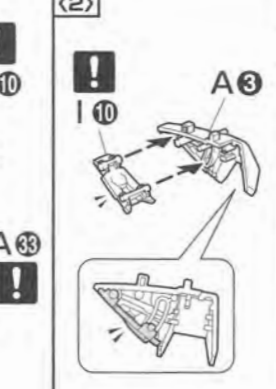
5 (5)



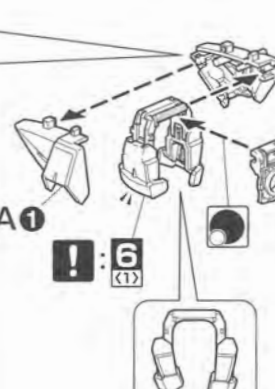
6 (1) (右肩アーモアの組立) RIGHT SHOULDER ARMOR



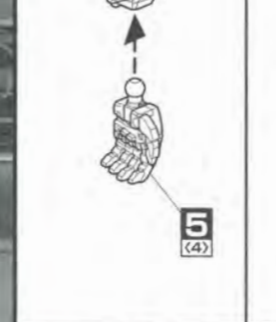
6 (2)



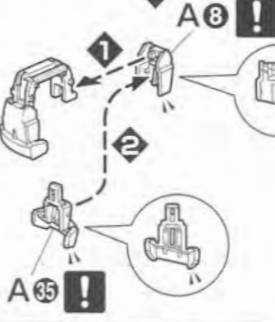
6 (2)



6 (3)



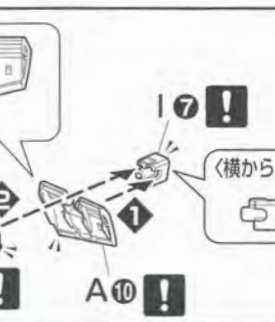
6 (3)



6 (3)



6 (3)



6 (4)

L8 A12

6の向きをかえたもの 6の向きをかえたもの

7 (1) 〔左肩アーマーの組立〕
LEFT SHOULDER ARMER

K10 A6 A7 A32 A34

向きをかえます。

7 (2)

A4 I10

7 (3)

L6 A2

7 (4)

A9 L8 A11

〈横から見た図〉

向きをかえます。

7の向きをかえたもの

8 〔上半身の完成〕
UPPER BODY

6で作った右肩アーマー 2で作った頭部 7で作った左肩アーマー 1で作った胸部 4で作った右腕 5で作った左腕

9 **10** **11**
LEG UNIT

・組立9・10・11で使用するパーツ

A B C (x2) D E (x2) F H J K L (x2) PC (x2)

アンダーゲート有D アンダーゲート有E アンダーゲート有D アンダーゲート有E

9 (1) (脚部の組立)
LEG UNIT

PC16 E35 E25 E24 PC18

向きをかえます。

9 (2)

L1 L2 L3 L4

GAI MURAKUMO [叢雲劾]

Character Illustration : Kouichi Tokita

傭兵部隊サーベントールのリーダー。その強さは「生きる伝説」であり、その名を聞くだけで、敵は戦意を喪失する。実際の戦闘能力では、劾を上回る強さのパイロットも存在すると考えられるが、彼は戦闘のプロである傭兵として「勝てる条件を整えて戦う」ことで、戦う必要があれば、かならず勝利して見せる。コーディネイターである劾は、連合の戦闘用コーディネイター開発の初期段階で造られた者であったが、のちに脱走。自らの力で追っ手を排除し、自由を手に行っている。常にサングラスを着用しているのは、網膜に戦闘用コーディネイター試験体としてのID番号が刻まれており、不要なトラブルを避けるためである。ジャンク屋のロウ・ギュールとは、腐れ縁であり、あらゆる事件で出会うこととなる。

TACTICAL ARMS II [タクティカルアームズII]

本機のメイン武装であり、特徴的な装備。元々はロウ・ギュールがレッドフレーム用に開発していた可変装備であり、フライトユニットから大型剣、ガトリング砲台へと変形する。ソキウスとの戦闘後の改修時にブルーフレーム用装備として採用された（この機体がセカンドシである）。この武装に、現在までの運用データを加え、機能を追加して完成した装備が、タクティカルアームズIIである。可変機構はそのままに、新たにソードアーム、ガトリンググアームの機能を付加している。

FLIGHT FORM

FLIGHT FORM [フライトフォーム]

基本形態。背中に装着することで、機体に飛行滑空能力を与える。翼は可変翼として機能し、移動時に変形させることで、変則的な動きをとることができる。これは敵の射撃を避け、狙いを付けにくくさせることが可能であり、戦場で有効に機能する。ただし、機体制御には高いパイロット能力が必要であり、劎以外には使いこなすことは難しい。背中に装着したままでも、武器としての機能も一部使え、背部に向かってガトリング砲を放てる。

SWORD FORM

SWORD FORM [ソードフォーム]

大型剣。タクティカルアームズIIを象徴する武装形態であり、モビルスーツの全長に匹敵する大きさは、高い破壊力に加え、対峙する敵の戦意を削ぐ効果もある。また、表面積が広いので、シールドの代わりに使うことも可能だ。ビームサーベルがモビルスーツの格闘兵器として主流となる中で、本機は実体剣である。これは巨大な質量を生かして斬ること

で、目標に対して強い衝撃を加えることになり、仮に装甲を斬ることが出来なくても、内部の精密機器へのダメージや、パイロットを失神させることを狙える。また、実体剣はパワー消費量が少なく、傭兵として、単機で大部隊に対し長時間戦闘をする時にも有利に働く。中央部に内蔵されたガトリング砲は、この形態からでも使用可能である。

FIGHT'S ON

Documentary Photographs



新たな剣(つるぎ)

ジャンク屋ロウ・ギールに襲撃をしかけた謎の組織ライブラリアン。先兵として現れたモビルスーツはストライクを独自改良したゲイルストライクであった。両手に大型剣であるウイングソーを装備した格闘特化型だ。対するロウのレッドフレームも巨大な日本刀ガーベラ・ストレートを装備し、格闘戦を得意とする機体。しかし、戦闘のプロではないロウは、苦戦を強いられてしまう。「……おわたたな」ゲイルストライクのパイロット、エヌディー・ヒィが確信した瞬間、突然、戦場に青い閃光が走り抜けた。「なんだ!!」驚愕するヒィ。一方、ロウ・ギールはその正体を瞬時に見抜く。「効、遅いじゃねえか!!」ゲイルストライクとレッドフレームの間には、一体の青い機体が立っていた。「ブルーフレームセカンド リバイ!!」ロウが叫ぶ。傭兵部隊サーベントテールのリーダー・叢雲劾の愛機をロウが改良した物だ。ブルーリバイの背中中の翼が分離変形して、巨大な剣を形成する。「……」効は、無言のままゲイルストライクに対し切っ先を向けた。時間が凍る。両者ともに動かない。戦闘のプロは、データの無い敵と戦うことを嫌う。先に動けばデータを取られることになる。空間に緊張が張り詰めていく。

幻惑の復讐鬼

ライブラリアンのかたでカーボンヒューマンとして蘇ったロンド・ギナ・サハク。彼は、自分を殺した男、叢雲劾のことを一時でも忘れたことはなかった。そして今、その男が目の前にいる。「うれしいぞ効。我が復讐のため、今までよくぞ生き残ってくれた。しかも、その機体、ブルーフレームを強化しているとは……倒しがいがあがる!!」ギナの操縦するミラー・ジュフレームが腰の日本刀を引き抜く。「天羽々斬(アメノハバキリ)、お前を殺すために用意した武器よ!!」その名は、伝説でオロチ(サーベント)を倒したと言われる剣と同じであった。「ふっ」珍しく効が、笑い声をもらす。「何を笑う瞬間にギナの怒りが沸騰する。「そこまでしてオレに殺されたいか?」「なに!!」「いいだろう。何度でも葬ってやる!!」「キサマアアアアアアアア!!」剣を構え、突っ込んでくるミラー・ジュフレーム。だが、ブルーリバイは、それを簡単にかわしていた。「くっ!!」再び切り込もうとしたギナは見た。ブルーリバイの両腕に、それまでなかった巨大な二本の剣が装備されていることを。実体剣にビームをまとうせた剣であった。タクティカルアームズに新たに加えられた格闘戦用の「ソードアーム」だ。「終わりだ」効は宣言し、機体を走らせる!



※写真はイメージです。 Character Illustration : Kouichi Tokita

PAINTING (塗装)

- ガンダム アストレイブルーフレーム セカンドリバイ 指定色**
- 本体などの塗装色
ホワイト (100%)
+ ネービーブルー (少量)

●よりリアルに仕上げたい方は、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。

| | | | |
|--|--|--|---|
| | 内部フレームなどの塗装色 コバルトブルー (85%) + インディブルー (10%) + ホワイト (5%) | | 腹部などの塗装色 黒鉄色 (85%) + ブラック (10%) + シルバー (5%) |
| | 肩などの塗装色 オレンジ (85%) + ホワイト (15%) | | センサー部の塗装色 クリア (70%) + クリアグリーン (30%) |

叢雲劾

はだの塗装色
はだ色 (100%)

髪のの塗装色
ダークアース (40%) + オリーブドラブ (50%) + ブラック (10%)

サングラスのの塗装色
オレンジ (70%) + ホワイト (30%)

上層ホワイト部の塗装色
ホワイト (90%) + ブラック (10%)

襟レッド部の塗装色
シャインレッド (100%)

上層などグレー部の塗装色
RLMグレー (100%)

ブーツのの塗装色
グリーン (40%) + オリーブドラブ (40%) + ブラック (20%)

ワンポイントステップ ~One point step~

スマイれしてみよう!

ガンダムマーカー/スマイれ用 (別売り) などを使用して、キットのジ彫りを塗装することで、立体感、リアル感が増します。スマイれするだけで見違えるような仕上がりになります。

[before] [after]

GUNDAM ASTRAY BLUE FRAME SECOND REVISE ACTION & WEAPONS

[GATLING ARM]

[FLIGHT FORM]
タクティカルアームズIIはフライトフォーム時には背面ウエポンラックにマウントが可能。

[GATLING FORM]

[SWORD FORM]

バンダイプラモデル アクションベース1グレード (別売り) に接続可能。

[SWORD ARM]

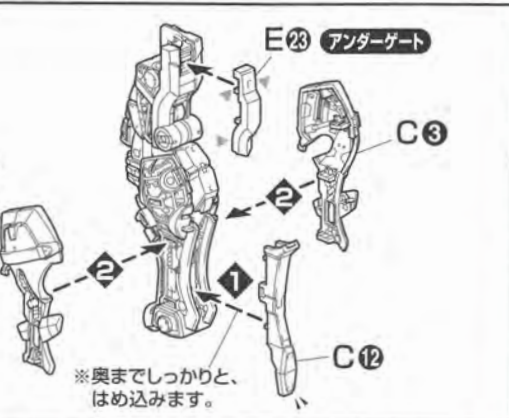
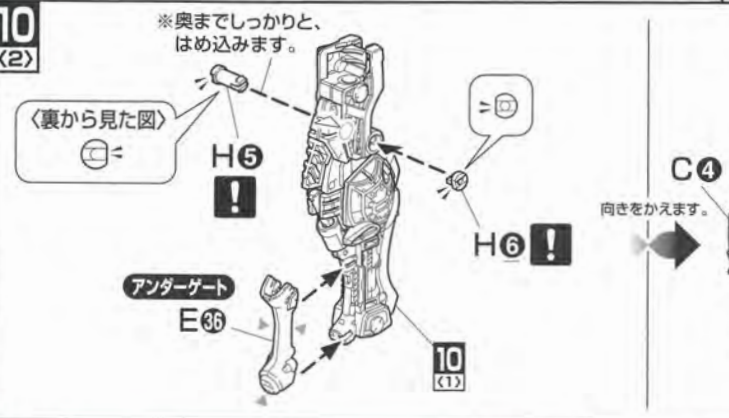
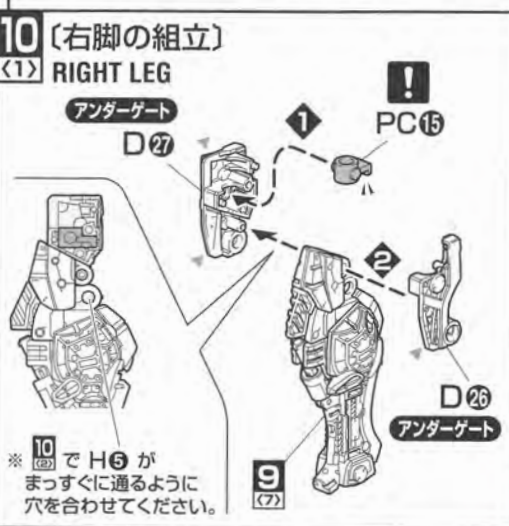
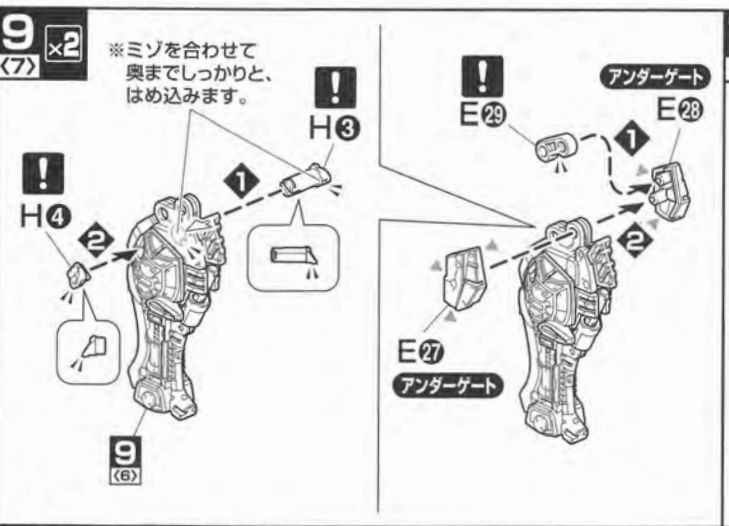
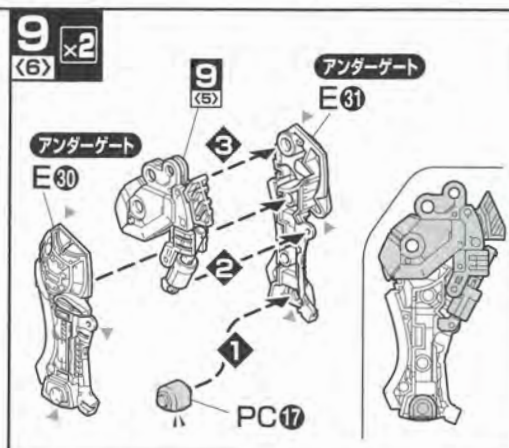
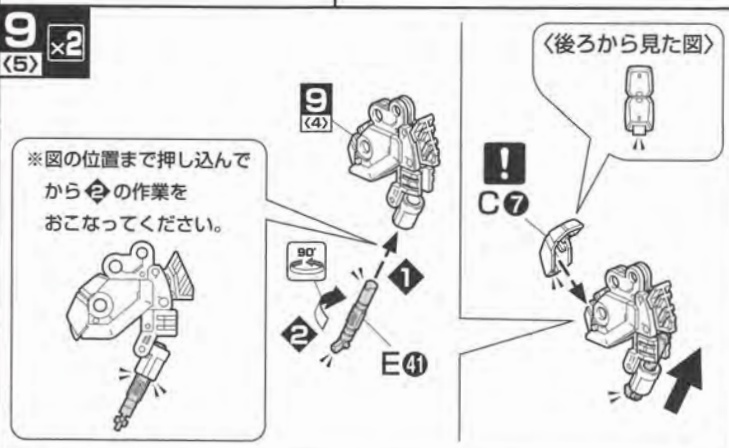
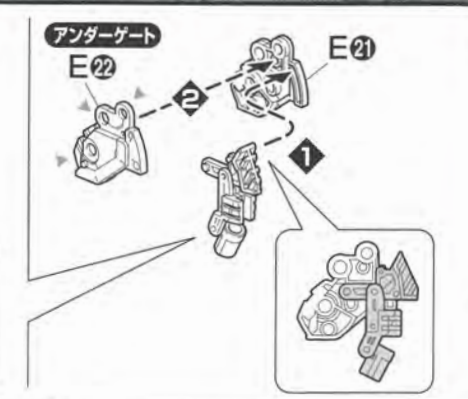
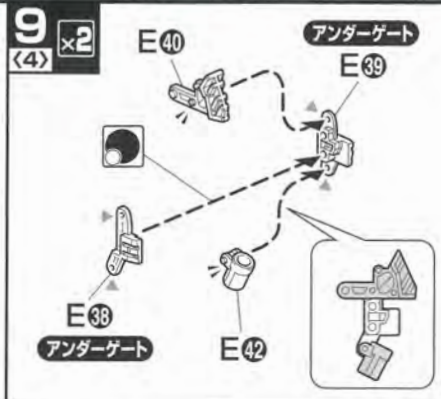
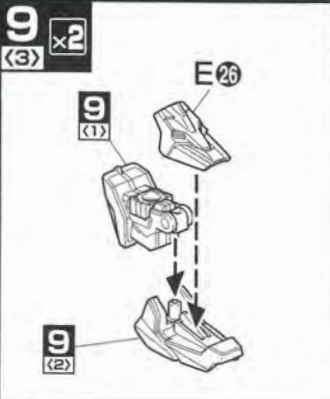
▲引き出し式の肩関節機構により、武器を構える、振りかぶる等に有効な可動範囲を確保。

▲ソードアームはグリップが展開。腕にある穴にマウントし固定が可能。ビーム刃はクリアパーツで表現。

▲大腿部や膝の装甲は脚の屈伸に連動してスライド。内部シリンダー機構も一連の動きに連動し伸縮。

▲人体骨格をイメージしたフレーム構造により「かかと落とし」の様な開脚も再現可能。

▲アーマー・ジュナイダーは形状とディテールをリアルに再現。また爪先と踵に内蔵されたアーマー・ジュナイダー (隠し武器) は引き出し式で再現。



SWORD ARM [ソードアーム]

タクティカルアームズIIを分解し、両手に剣として装備した形態。ブルーフレームソードで採用されていた両手の折りたたみ式大型剣の運用データを生かして、新たに採用された。追加された機能の中で、最も効が採用を望んだものである。実体剣として使用出来る他に、ビームの刃を出現させることも可能。ソードフォームより取り扱いが楽であり、敵も格闘戦専用機であった場合には、この装備で対応することになる。ゲイルストライク、ミラーージュフレーム(グラディエーターモード)など敵対する格闘戦専用機にも、類似する両手大型剣が採用されている。

GATLING FORM [ガトリングフォーム]



弾、ビーム混在での射撃を行うことも可能。予備バウーと予備弾倉を準備した上で、長時間砲撃を加え続けることも想定しており、この場合には、砲台脚部が砲身の冷却用放熱板として機能する。軍事関係機関に残されているブルーフレームの戦闘データの中では、このガトリングフォーム使用のデータが少ない。これは、本機の担当ミッションであることが分かる前に、遠距離から遂行し、短時間で完了していることが多いためである。

GATLING ARM [ガトリングアーム]

タクティカルアームズIIを分解した中央部。手持ちのガトリング砲として運用される。ガトリングフォームに比べ極端に命中率は下がるが、手で動かせることで、瞬時にターゲットに向けて放つことが可能となる。



連合のGAT-Xナンバー機に採用されていた小型実体剣を元にして。長らく効も、同種のコンパクトナイフを使用していたが、現在は独自設計したものを装備している。最大の特徴は、表面に対ビームコーティングを施していることで、これによりビームサーベルを受ける、もしくは切り裂くことが出来る。効は過去の戦闘において、アーマージュナイダーをシールドの代わりにしてビームを受けたこともある。小型の本装備でこれを行うことは常人には不可能なことだ。効のコーディネイターとしての能力と、傭兵としての経験の中で培われた戦闘技能があつて、はじめて実現した。

ARMOR SCHNEIDER

10 (3)

※内側の凸部を切り取らないように注意してください。

向きをかえます。

アンダーゲート E19, E20, C10, E18, E17

向きをかえます。

A28, J2, C14, C13, アンダーゲート

10 (4)

K9

10 (5)

C8, C6, E37, アンダーゲート, C2

10 (6)

C9, C5, E37, C1

10 (7)

F17, D24, C11, (裏から見た図)

10 (8)

※奥までしっかりと、はめ込みます。

10 (7), 9 (3)

11 (左足の組立) LEFT LEG

(1) PC15, アンダーゲート D28, アンダーゲート D25, 9 (7)

※11でH6がまっすぐに通るように穴を合わせてください。

11 (2)

※奥までしっかりと、はめ込みます。

H6, アンダーゲート E36

向きをかえます。

アンダーゲート E23, C4, C3, C12

※奥までしっかりと、はめ込みます。

11 (3)

※内側の凸部を切り取らないように注意してください。

向きをかえます。

C10, アンダーゲート E20, E19, E18

11 (4)

C14, A27, J1, C15, K8

11 (5)

C8, C6, E37, アンダーゲート, C2

11 (7)

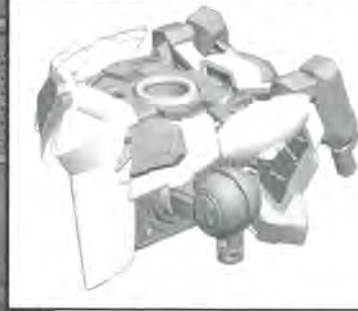
D22, F18, 11 (6), C11, (裏から見た図), 9 (3)

※奥までしっかりと、はめ込みます。

11 (6)

C5, C9, E37, アンダーゲート, C1

12 13 14 WAIST UNIT



・組立 12・13・14 で使用するパーツ

B (x2) D (x2) E (x2)
 F K L (x2) PC (x2)
 アンダーゲート有り
 ・カラーシール

12 (腰部の組立) (1) WAIST UNIT

(1) WAIST UNIT

D23 PC18 PC7 B8 F15 F16 B18
 PC14 D24
 ※穴のあいている方が下

12 (2)

E32 PC19 E33 E34 E43
 E33 PC19 E32 E34 E43

12 (3)

E33 PC19 E32 E34 E43

12 (4)

B11 アンダーゲート D2
 B4 B6
 ※奥までしっかりと、はめ込みます。

12 (6)

前 B3 K11
 12 (4)

12 (5)

前 D1 アンダーゲート B12
 ※奥までしっかりと、はめ込みます。
 ※太い方

13 (下半身の組立) LOWER BODY

12 で作った腰部
 10 で作った右脚
 11 で作った左脚
 ※奥までしっかりと、はめ込みます。

14 (完成) FINAL ASSEMBLE (1)

8
 13
 ※B9 は好みの場所に飾ってください。

14 (2)

(両腕に装着できます)
 L10
 1 2

14 (3)

(両脚引き出せます)

14 (4)

L15・L16 (x2)

15 16 17 TACTICAL ARMS II



・組立 15・16・17 で使用するパーツ

A (x2) C (x2) I (x2)
 J K L (x2) PC (x2)
 ・カラーシール

15 (タクティカルアームズIIの組立) TACTICAL ARMS II

(1) TACTICAL ARMS II

K2 I5 K4 PC12 I4 I8 I9 K3
 ※切り取らないように注意してください。

15 (2)

C25 C24 A15
 3 1 2

16 (1)

C21 C23 C22 L6 A14 A13
 (後ろから見た図)
 1 3

16 (2) x2

L14 PC9 向きをかえます。
 L11 PC9 向きをかえます。

17 (1)

J10 PC11 ※奥までしっかりと、はめ込みます。
 J7

17 (2)

K1 K7 J6 J8 K6

17 (3)

J8 PC10 J11

17 (4)

J6 J8 L9 L9

※ピンと穴の向きを合わせて組み立てます。
 ※ミゾのある方

17 (5)

16 (2) 17 (3) 17 (4) J4

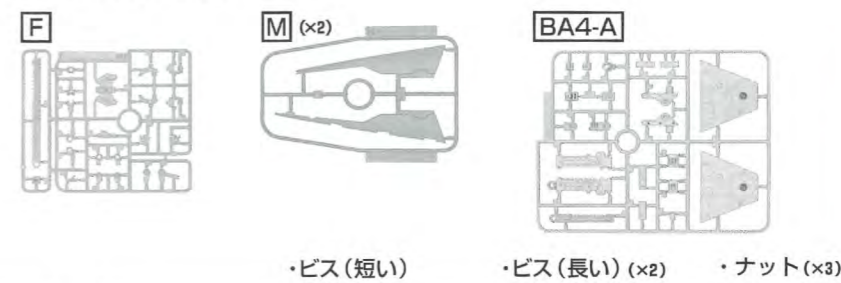
※ピンの短い方

17 (6)

x2 15

18 19 20 DISPLAY STAND

・組立 18・19・20 で使用するパーツ



18 (1)

BA4-A6 ナット
 BA4-A4 F1
 ビス (短い) 1/1

18 (2)

BA4-A3 BA4-A10 18 (1) BA4-A2

18 (3)

BA4-A17 ナット 18 (2) 1/1 ビス (長い)
 BA4-A16

18 (4)

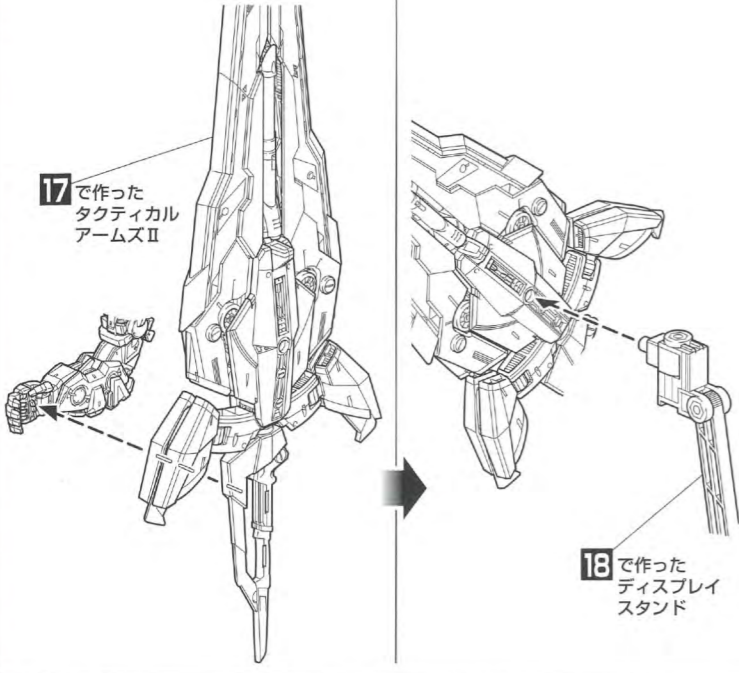
BA4-A10 ナット 1/1 ビス (長い) 18 (3)
 BA4-A7

〈ロック解除〉 〈伸縮〉 〈ロック〉

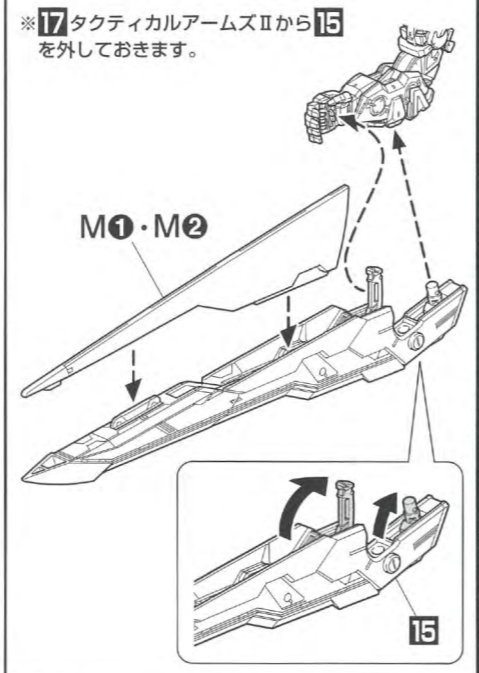
※角度に合わせて選んでください。

BA4-A19 BA4-A18 裏返します。

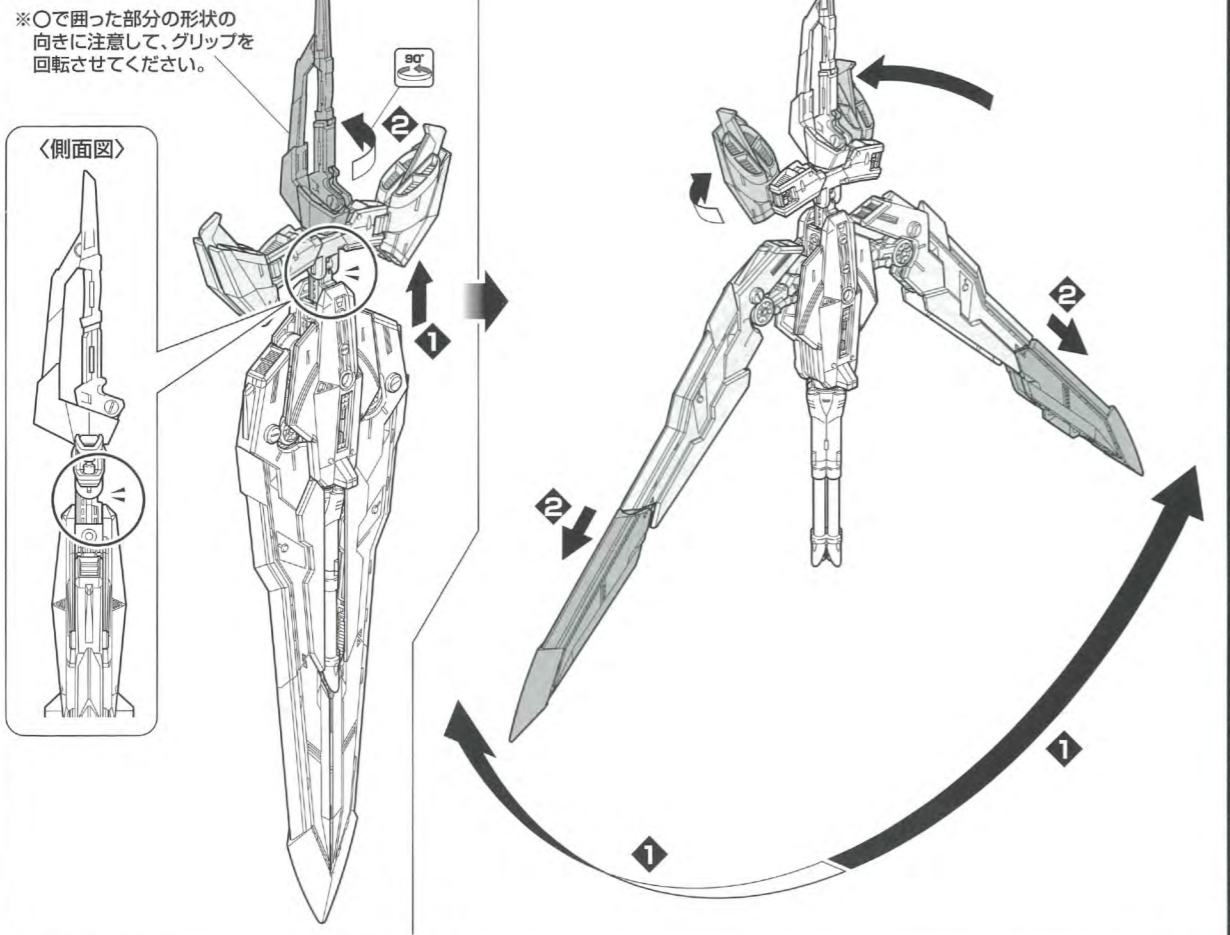
19 (武器の装備)
(1) WEAPONS EQUIPMENT



19 (両側に装備できます)
(2)



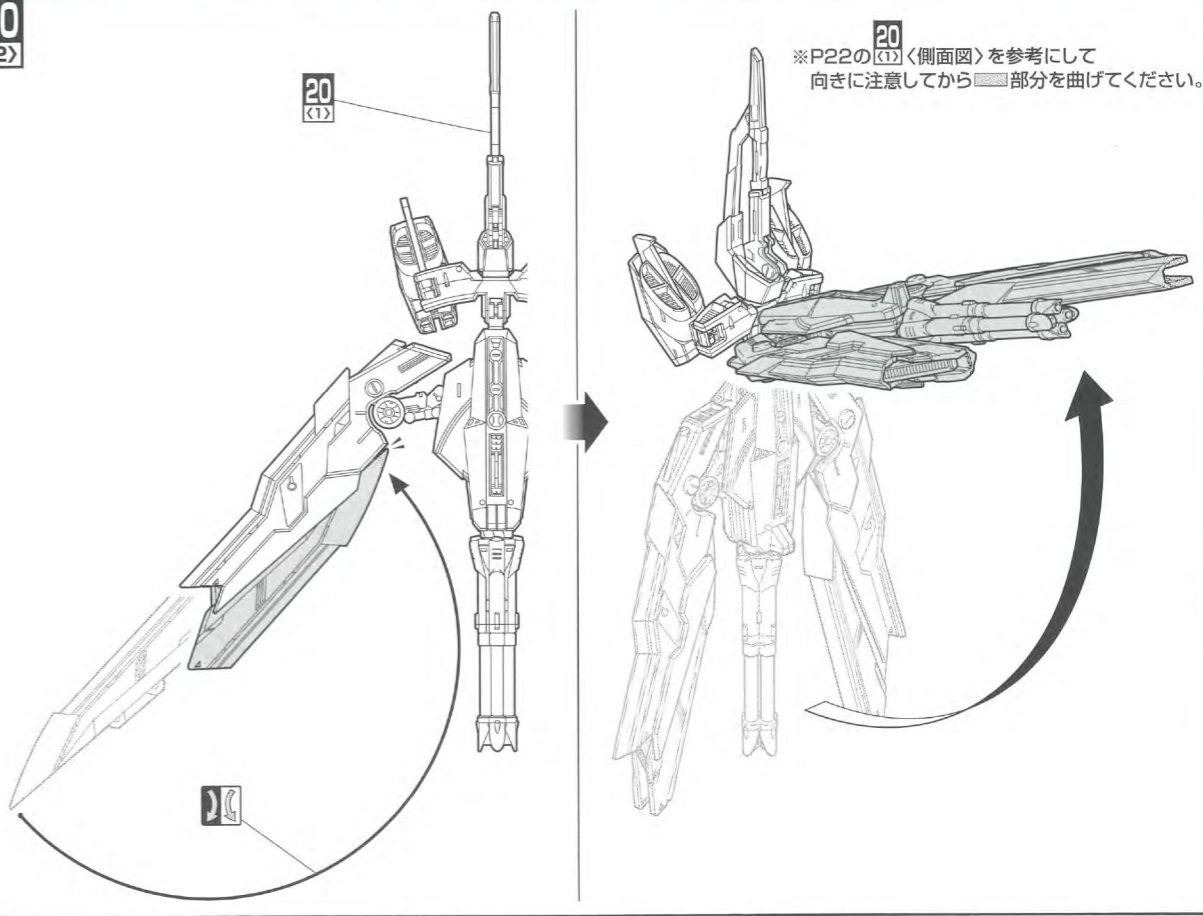
20 ※17の状態に戻してから変形させます。
(1)



※組立図中の記号説明
 両側に同じパーツを取りつける
 数値に合わせて回転させます。

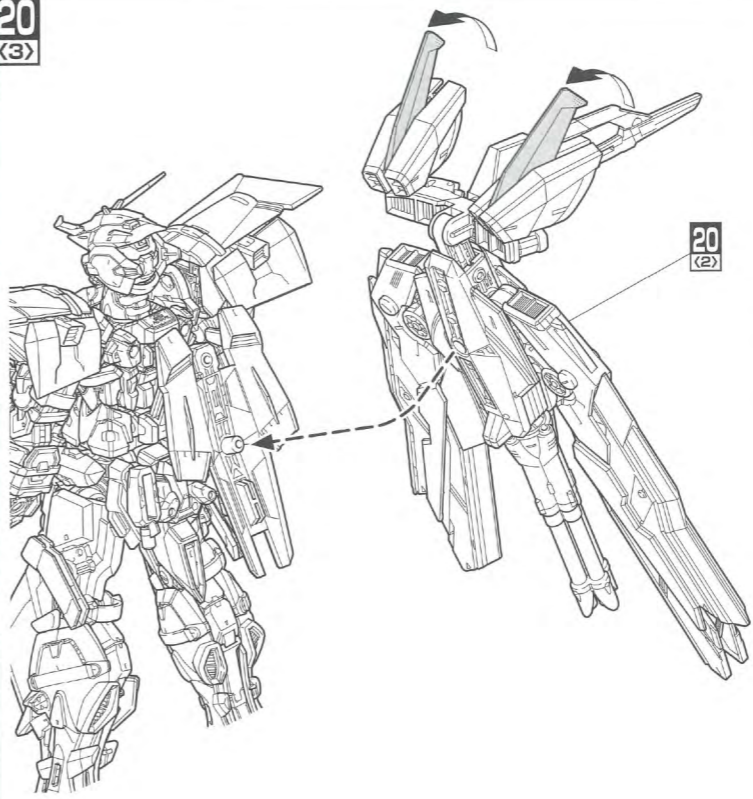
| | | | |
|-------------------|----------------------|-------------------|----------------------|
| HOW TO | (基本説明) | HOW TO | (基本説明) |
| PARTS LIST | (部品表) | PARTS LIST | (部品表) |
| BODY UNIT | (胸部) 1 | BODY UNIT | (胸部) 1 |
| HEAD UNIT | (頭部) 2 | HEAD UNIT | (頭部) 2 |
| ARM UNIT | (腕部) 3~8 | ARM UNIT | (腕部) 3~8 |
| LEG UNIT | (脚部) 9~11 | LEG UNIT | (脚部) 9~11 |
| WAIST UNIT | (腰部) 12 | WAIST UNIT | (腰部) 12 |
| FINAL ASSEMBLY | (完成) 13, 14 | FINAL ASSEMBLY | (完成) 13, 14 |
| TACTICAL ARMS II | (タクティカルアームズII) 15~17 | TACTICAL ARMS II | (タクティカルアームズII) 15~17 |
| DISPLAY STAND | (ディスプレイスタンド) 18 | DISPLAY STAND | (ディスプレイスタンド) 18 |
| WEAPONS EQUIPMENT | (武器の装備) 19~21 | WEAPONS EQUIPMENT | (武器の装備) 19~21 |
| SEAL | (シール) | SEAL | (シール) |

20 (2)

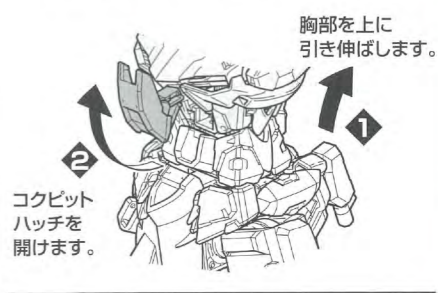


※P22の(1) (側面図)を参考にして向きに注意してから部分を曲げてください。

20 (3)



〈コクピットハッチの開け方〉



※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。

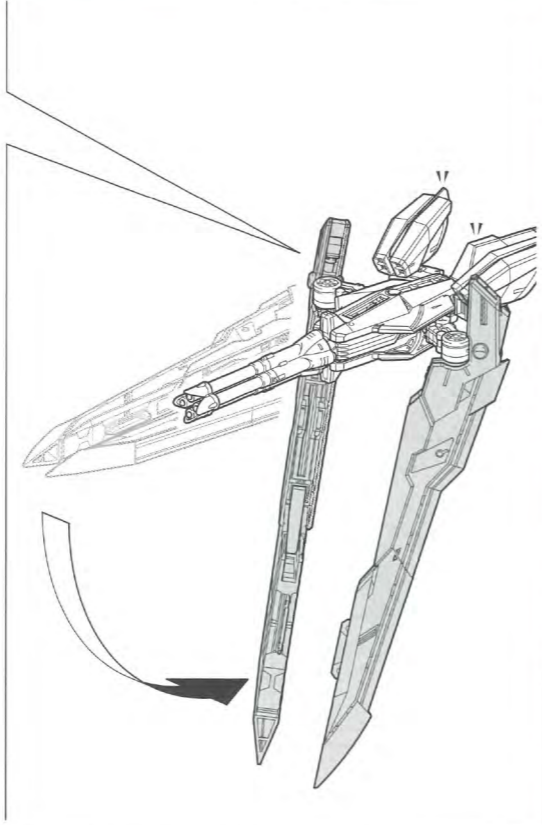
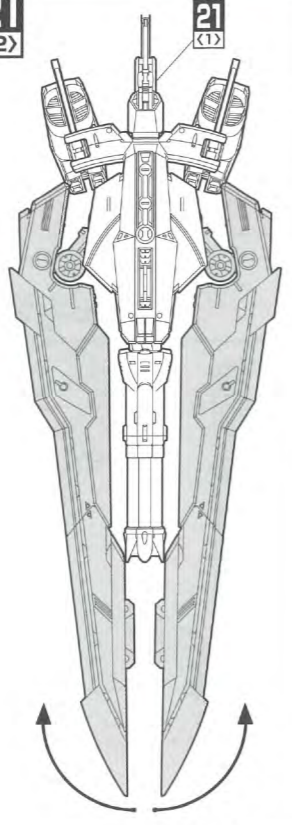
※組立図中の記号説明
 両側に同じように動かす

21 (1)

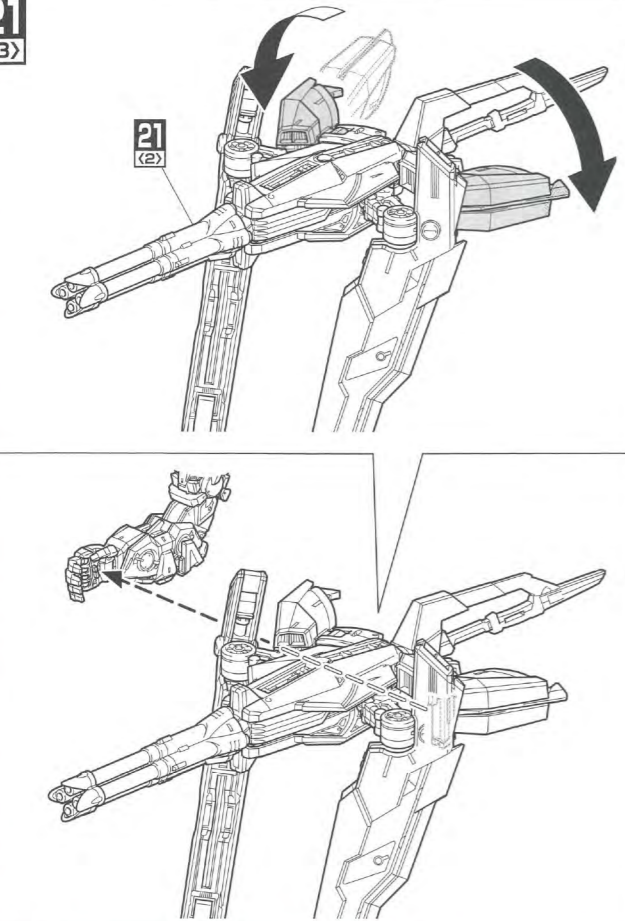
※17の状態に戻してから変形させます。



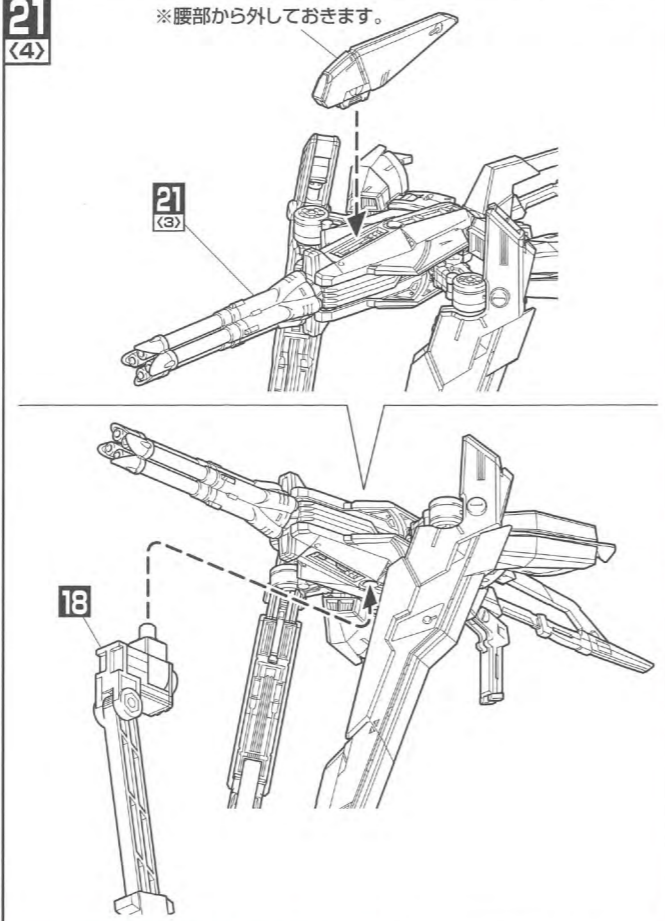
21 (2)



21 (3)



21 (4)



※組立图中の記号説明  数値に合わせて回転させます。

Seal

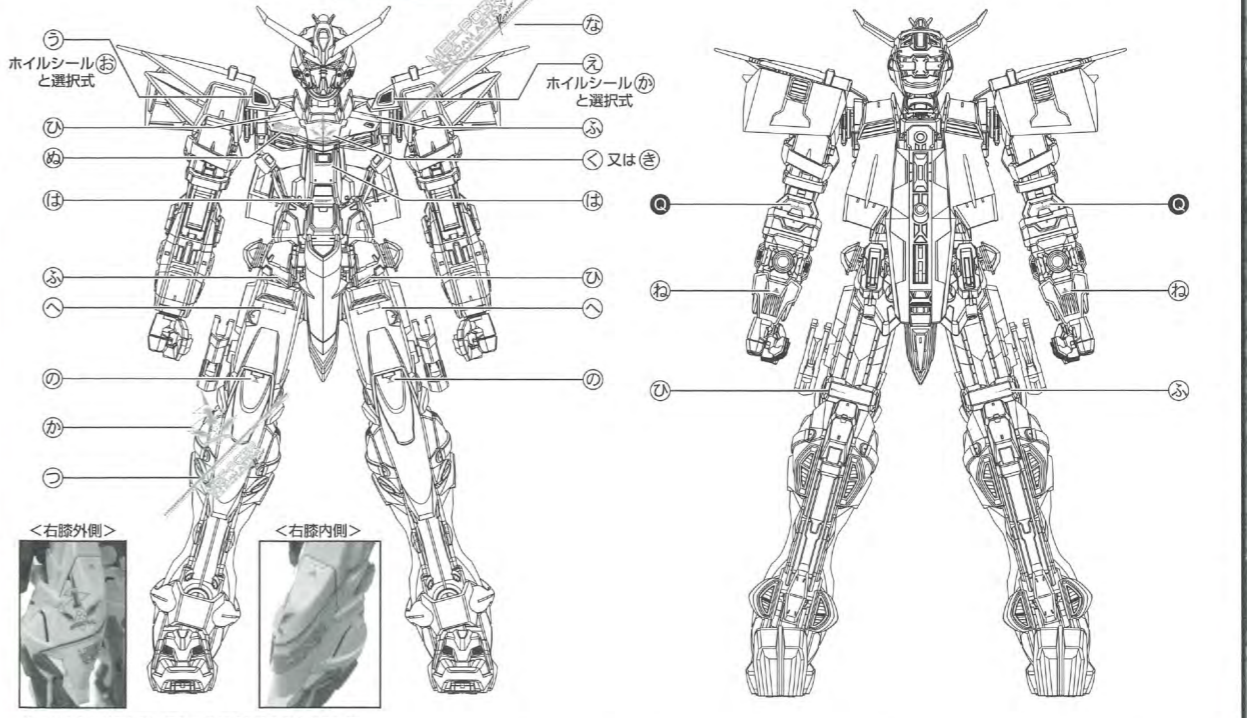
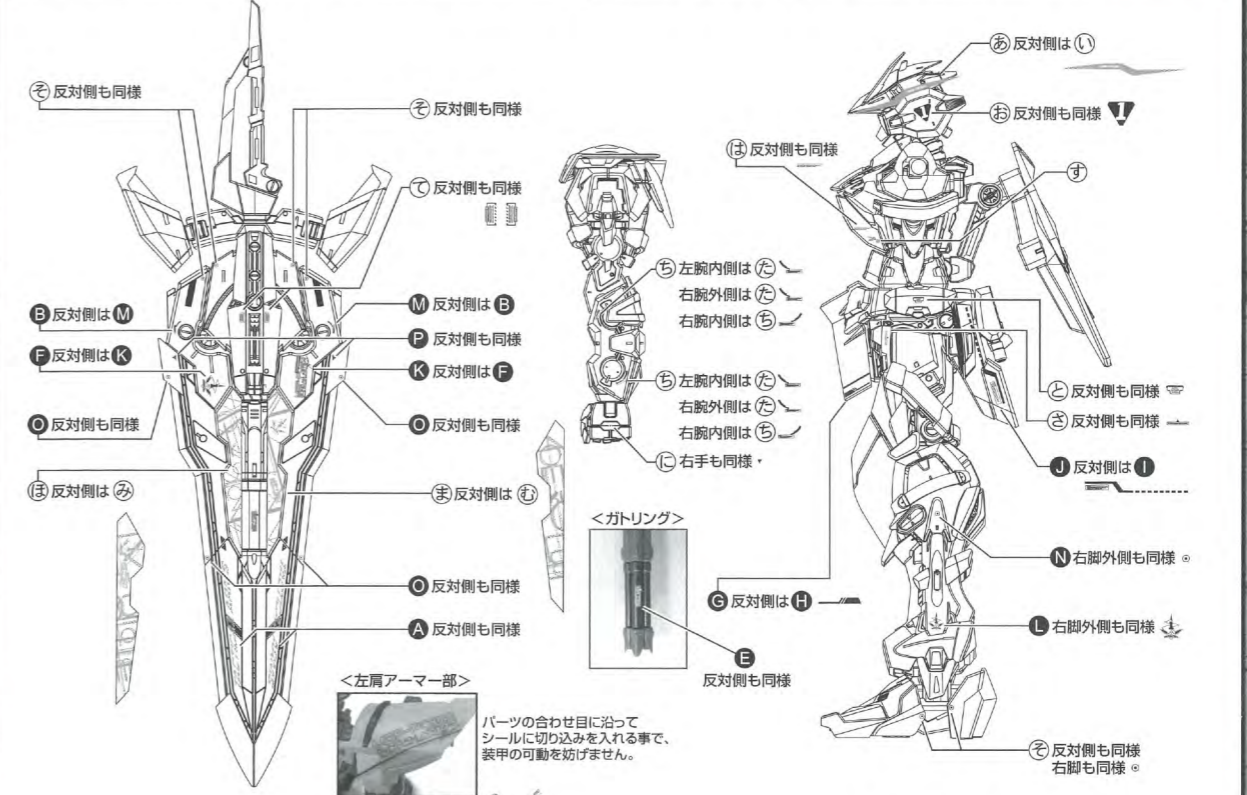
(シール) 下の図を見て、マーキングシールやガンダムデカールの貼る位置を確認してください。

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「アルファベットの白文字」で表記してあります。
【例】 (あ)・・・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。