

# GUNDAM AGE-2 DARK HOUND



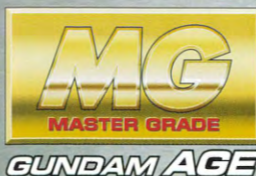
MASTER GRADE MODEL

MOBILE SUIT GUNDAM AGE



AGE-2DH  
「ガンダムAGE-2 ダークハウンド」  
1/100スケール  
マスターグレードモデル

## GUNDAM AGE-2 DARK HOUND



AGE-2DH  
「ガンダムAGE-2 ダークハウンド」  
1/100スケール  
マスターグレードモデル

GUNDAM.INFO Search  
[www.gundam.info](http://www.gundam.info)  
バンダイホビーサイト | [www.bandai-hobby.net/](http://www.bandai-hobby.net/)  
Fees accrued by your communication and connection to the internet are under customer's responsibility.  
ホームページにアクセスする際の通信費等はお客様のご負担となります。



### ストーリー

ガンダムAGE-3を載せた戦艦ディーヴァとともに宇宙へと上がったキオは、海賊と呼ばれる無法集団の代表格であるビシディアンに遭遇する。その頭目であるキャプテン・アッシュと一度は戦いながらも、どこか懐かしい感覚を受けるキオ。その後、ヴェイガンの本拠地である火星のセカンドムーンに囚われたキオは、脱出の際、手を貸してくれたアッシュこそが、行方不明の父アセムであることを知る。地球圏への帰還を果たしたキオは、フリットとアッシュとアセムの再会の場にも立ち会うことに

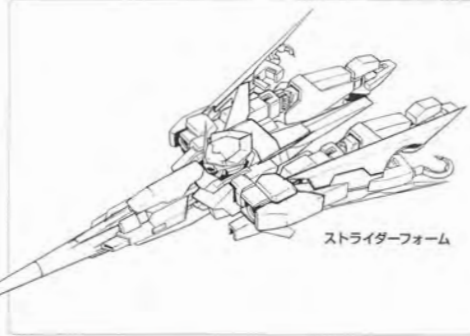
なるが、戦争に対して相容れない意見をぶつけ合う2人の姿に矛盾した人類の実情を再認識し、自分なりの戦い方というものに強く意識するようになる。そして事実上の最終決戦となったラ・グラミス攻略戦において、アッシュは親友ゼハートとの決着をつけ、フリットもまたキオの説得によって考えを改めた。人類は1つとなって進化して行くことができると信じたキオの想いは現実のものとなって実を結ぶのだった。

# GUNDAM AGE-2 DARK HOUND



Mechanic Design : Kanetake Ebikawa

ガンダムAGE-2ダークハウンドは、ガンダムという機体において、初めてAGEシステムを介さずに大規模な改造が施された機体である。それは海賊ビシディアンのみの手によって行われたとされているが、技術面や資金面から言っても事実であるとは考えにくい。マドーナ工房の協力があつたとも言われているが、それはビシディアンにマドーナ工房製であるシャルドールの改造機が多く存在していたことからの憶測でしかない。いずれにしてもドッズランサーやアンカーショットなどの装備の追加は、AGEシステムではない“人間の”提案によるガンダムの改修であり、のちにそれらが有用であると証明されたことで、ダークハウンドはMSの開発、ひいてはAGEシステム自体の進化に大きく貢献した機体となった。



スライダーフォーム



### AGEシステムを介さない独自の機体

ガンダムAGE-2ダークハウンドの母体となったガンダムAGE-2は、当初はまだ研究段階だったXランダーの素養を持つパイロットのための機体として開発が進んでいた。しかしアセム・アスノが専属パイロットとなって以降は、ダブルバレットの実戦投入に代表されるように、精神的な感応力などに頼らない物理的な攻撃力の向上に開発の指針が変更された。これはある意味、AGE-2の基本理念を構築したAGEシステムの提案に反するものでもあり、のちの特務隊仕様完成に至るまで、AGE-2の開発には現場レベルでの試行錯誤が繰り返された。その事実がAGEシステムの“外”にノウハウが蓄積されることにつながり、結果的にダークハウンドの誕生を促すこととなった。密かに目標へ接近し、最小限の攻撃で相手を拿捕する海賊ならではの追加装備、機能ではなく思想を体現したボディカラーや腕部の意匠など、ダークハウンドはAGEシステムでは決して提示されることのない機体であり、そういった意味で、軍を捨て海賊となったキャプテン・アッシュにふさわしい機体であると言える。

Mechanism illustration : BEE-CRAFT

### アセム・アスノからキャプテン・アッシュへ

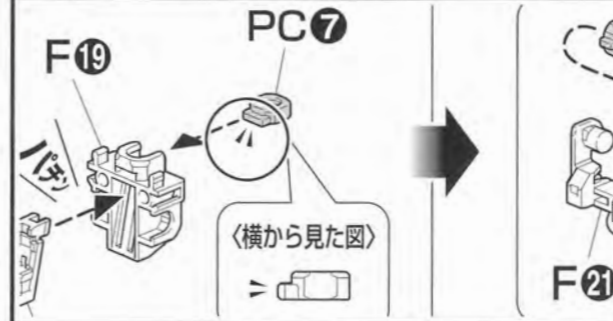
キオが生まれた直後、宇宙に上がり、地球連邦軍特務部隊の任務として暗礁宙域で遭難した宇宙船の調査に当たったアセムは、そこで呪われし遺産EXA-DBを守って自立稼働するマシン、シドに遭遇。瀕死の重傷を負うも、同宙域を活動の拠点とする海賊ビシディアンに拾われて一命を取り留める。もともとは地球連邦軍の軍人でもあった当時のビシディアン頭目キャプテン・アングラツより腐敗した連邦軍の真の姿を知らされ、アセムは軍から離れた立場—すなわち海賊として戦いを続ける決心をする。また戦争の勝敗を左右しかねないEXA-DBの存在を知ったのも同じ時期で、その探索への意識もアセムの決心を後押しした。だがそれは正規軍と敵対し、いわゆる“お尋ね者”となることを受け入れたことと同義で、アングラツの後を継いでビシディアンを率いることになってからは、アセムは家族に危害が及ぶことを恐れ、アスノ家の一員としての名を捨ててキャプテン・アッシュと名乗り始める。愛するがゆえに家族を欺き続けなければならないというその立場は、アッシュの表情に暗い影を落とす最大の原因となるのだった。



## 組み立て前の基本説明

### 部品の向きに注意してください

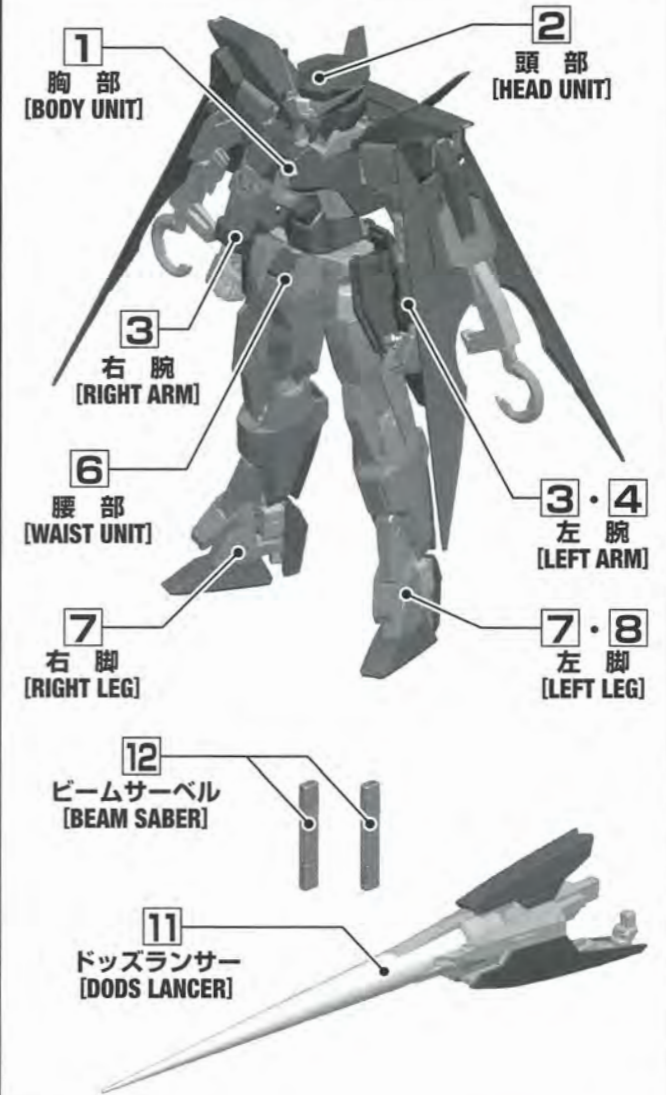
※組み立て図中にVのついている部品は、形状や向きに注意して組み立ててください。



### ガンダムデカールの貼りかた

- 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。
  - 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。
  - 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

- 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。
- 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。
- 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。

**△ 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。
- 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。

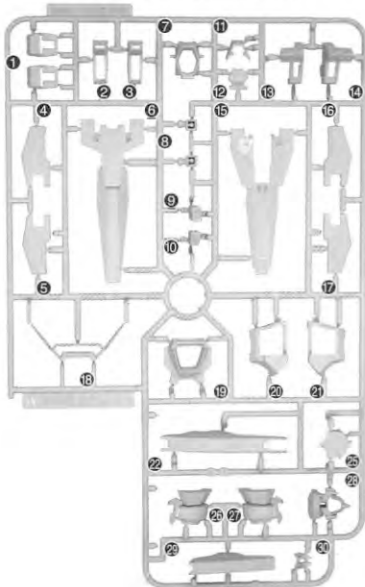
**〈組み立てる時の注意〉**

- 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。

**パーツリスト**

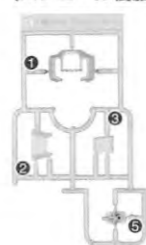
(X印は使用しないパーツです。)

**Aパーツ** (スチロール樹脂: PS)



**Bパーツ**

(スチロール樹脂: PS)



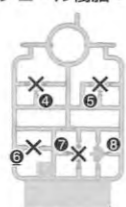
**Cパーツ**

(スチロール樹脂: PS)



**Dパーツ**

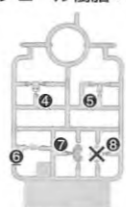
(スチロール樹脂: PS)



〈クリアグリーン〉

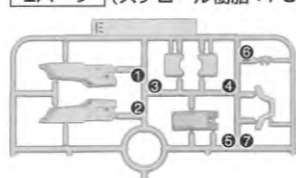
**Dパーツ**

(スチロール樹脂: PS)

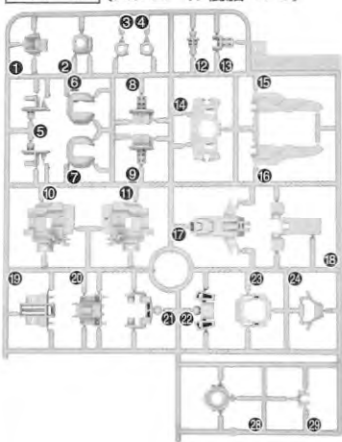


〈クリアイエロー〉

**Eパーツ** (スチロール樹脂: PS)

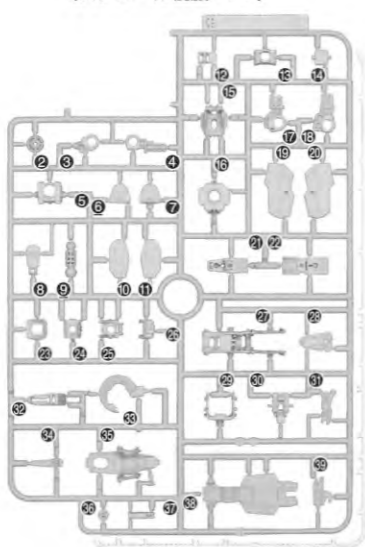


**Fパーツ** (スチロール樹脂: PS)



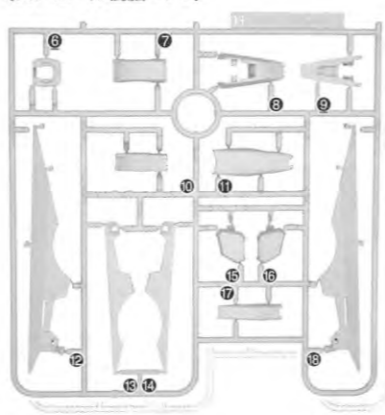
**Gパーツ** (×2)

(スチロール樹脂: PS)



**Hパーツ** (×2)

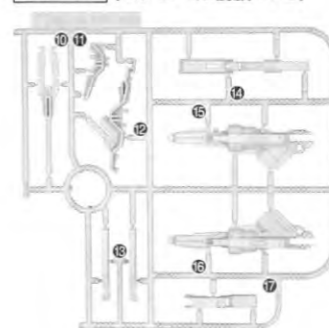
(スチロール樹脂: PS)



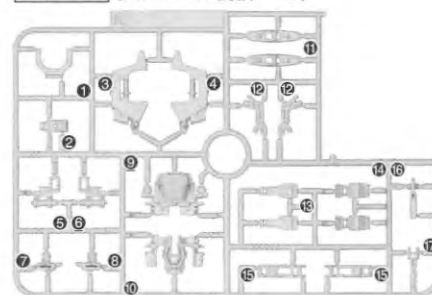
**Iパーツ** (×2)  
(スチロール樹脂: PS)



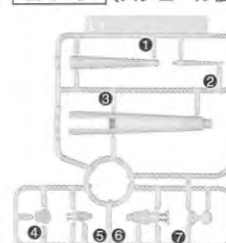
**Jパーツ** (スチロール樹脂: PS)



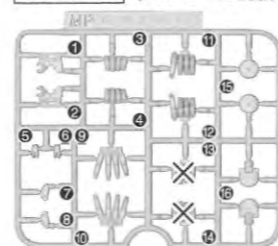
**Kパーツ** (スチロール樹脂: PS)



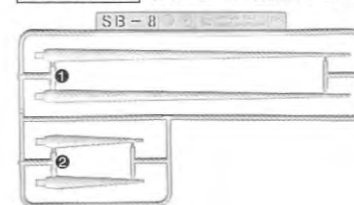
**Lパーツ** (スチロール樹脂: PS)



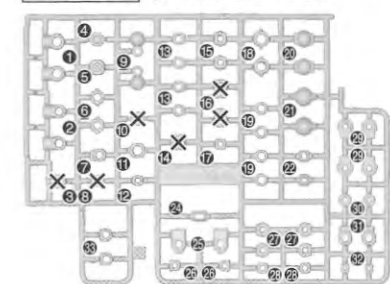
**MPパーツ** (スチロール樹脂: PS)



**SB-8パーツ** (スチロール樹脂: PS)



**PC-207BC** (ポリエチレン: PE)



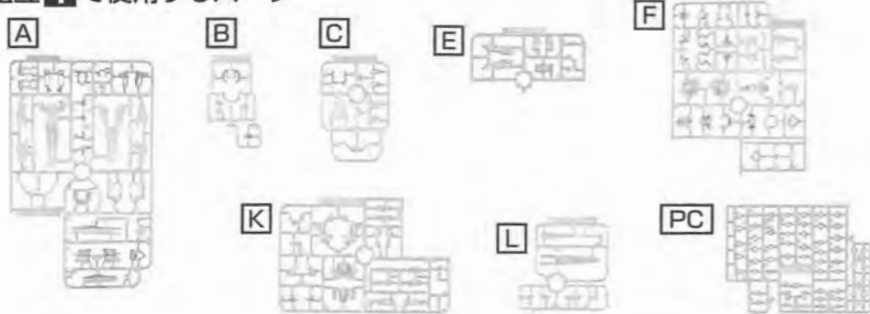
- カラーシール.....1枚
- シルバースシール.....1枚
- マーキングシール.....1枚
- ガンダムデカール.....1枚
- リード線.....2本  
(塩化ビニル樹脂: PVC)

※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。

# 1 BODY UNIT

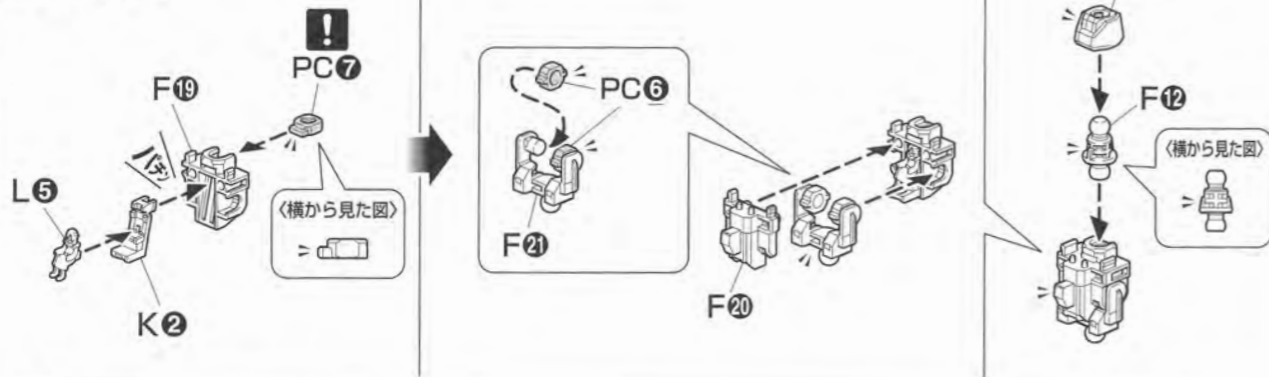


・組立1で使用するパーツ

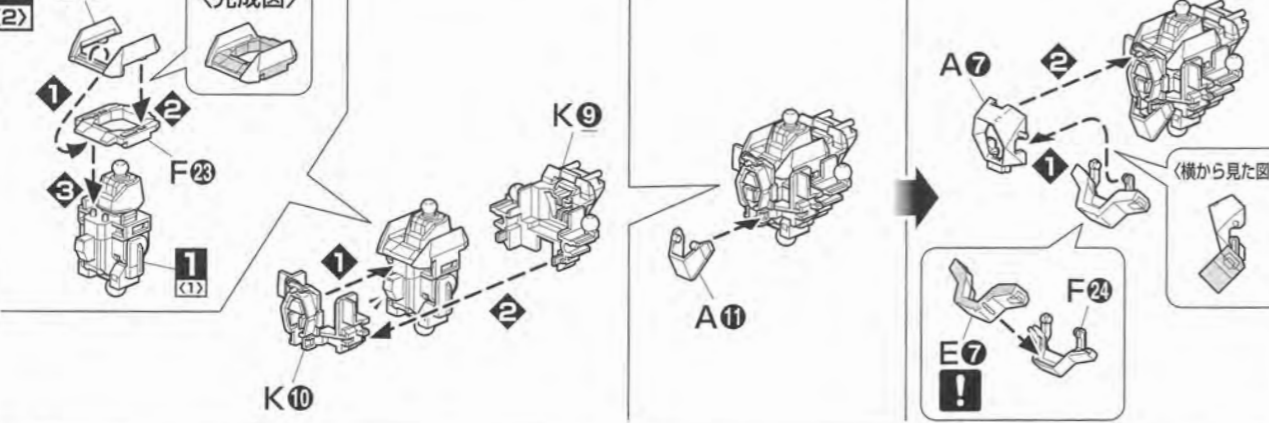


## 1 (胸部の組立)

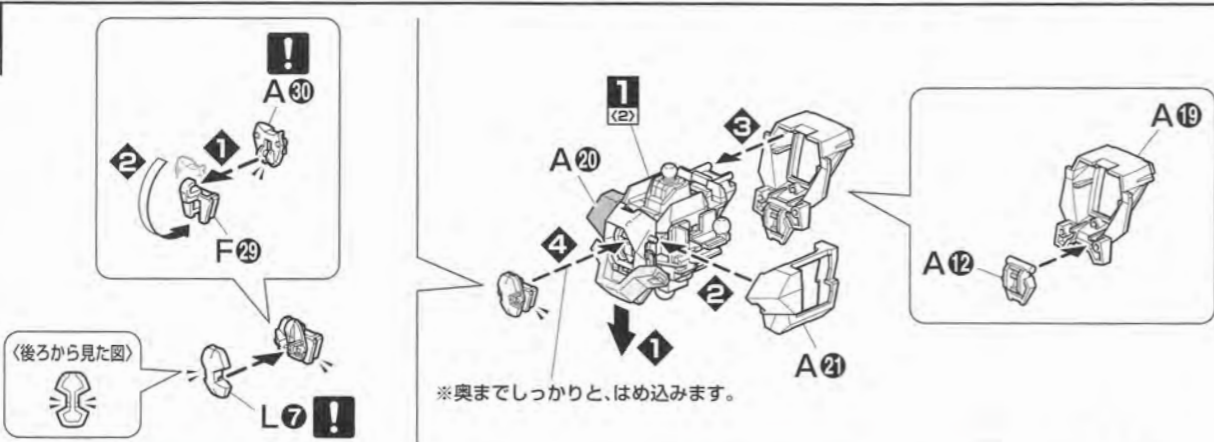
### 1 (1) BODY UNIT



### 1 (2)



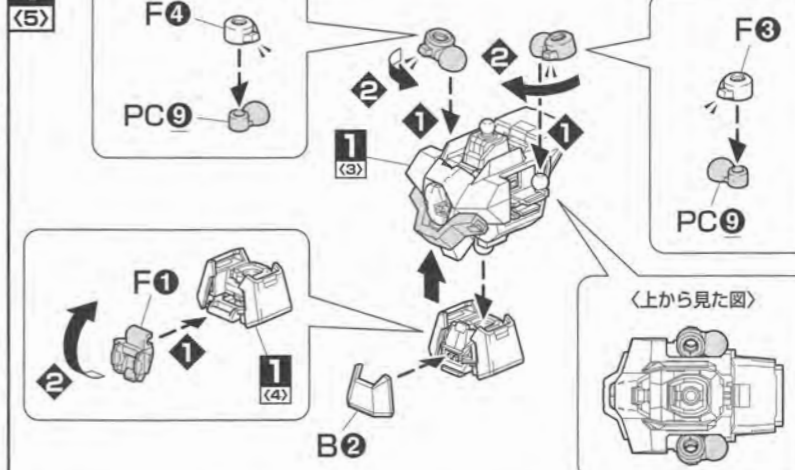
### 1 (3)



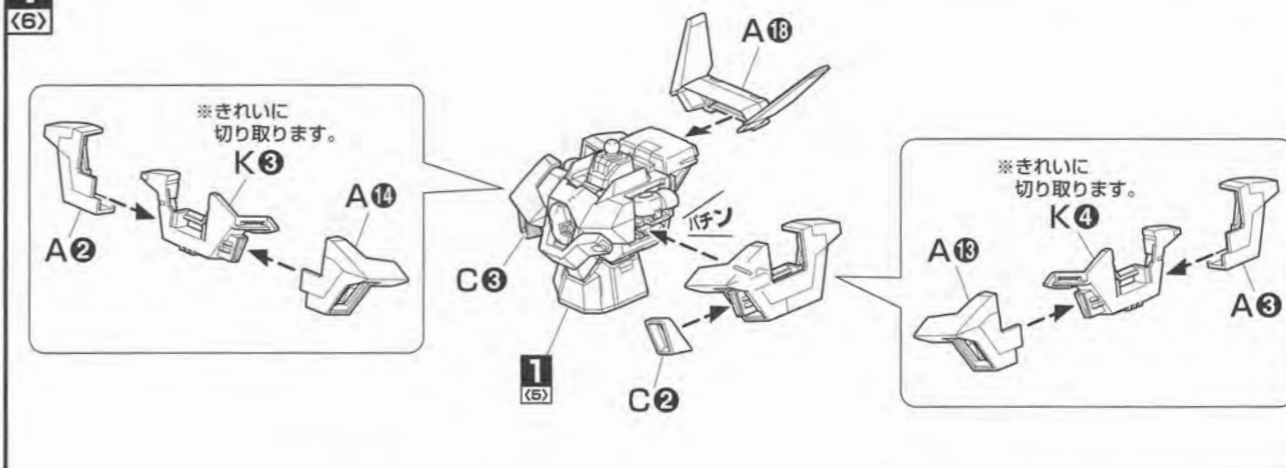
## 1



## 1



## 1



# 2 HEAD UNIT

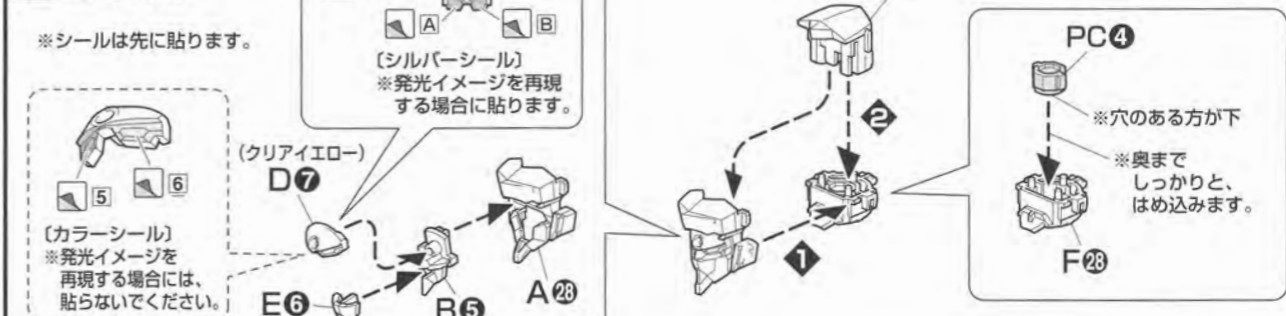


・組立2で使用するパーツ



## 2 (頭部の組立)

### 2 (1) HEAD UNIT



**2**  
**(2)**

**D6** (クリアイエロー)  
**A27**  
**D8** (クリアグリーン)  
**A26**  
**L4**  
**C7**

! 向きに注意して組み立てる  
シールの番号  
反対側に取り付けるパーツ  
部品を数値の個数作る  
後から組み立てる  
180° 数値に合わせて回転させる  
先に組み立てる

**3**  
**(7)**  
**x2**

**3**  
**(8)**  
**x2**

**G35**  
**PC29**  
**H15**  
**H16**  
**H11**  
**G2**  
**G5**  
**PC27**

! 向きに注意して組み立てる  
先に組み立てる  
どちらかを選んで取り付ける



・組立**3**・**4**で使用するパーツ

**A** **F** **G** (x2) **H** (x2)  
**E** **I** (x2) **MP** **PC**

**3**  
**(1)**  
**x2**

**(腕部の組立)**  
**ARM UNIT**

**G6** **PC1** **G7**

**3**  
**(2)**  
**x2**

**PC15** **G24** **I9**

**3**  
**(3)**  
**x2**

**G3** **PC13** **G10** **G11** **I21**

**3**  
**(4)**  
**x2**

**G8** **G25** **I8** **I5** **I6**

**3**  
**(5)**  
**x2**

**PC31** **H6** **G23** **I10**

**3**  
**(6)**  
**x2**

**PC33** **H17** **I25** **G38**

**3**  
**(9)**  
**x2**

**G29** **I20**

\*奥までしっかりと、はめ込みます。

**3**  
**(10)**

**(右腕の組立)**  
**RIGHT ARM**

**3** (1) **3** (2) **3** (3) **3** (4) **3** (5)

**3**  
**(11)**

**MP16** **MP15** **E3** **MP2** **MP8** **MP6**

! \*ミソに合わせて組み立てます。  
横から見た図

**3**  
**(12)**

**3** (10) **MP10** **MP4** **3** (9) **3** (11) **3** (12) **3** (1) **3** (2) **3** (3) **3** (4) **3** (5) **F5** **A1**

\*切り取らないように注意してください。

**4**  
**(1)**

**(左腕の組立)**  
**LEFT ARM**

**3** (11) **3** (2) **3** (3) **3** (4) **3** (5)

# A.G.164-

ヴェイガンに囚われたキオは、脱出の際、手を貸してくれたアッシュこそが、行方不明の父アセムであることを知る。そして今、最終決戦となるラ・グラミスにキオ、アッシュ、フリットの3世代によるガンダムが集結する！



ヴェイガンに占領されたルナベースの奪還作戦に、地球連邦軍はガンダムAGE-FXをはじめとする大量のMSを投入。海賊ビシディアンも独自行動をとりながらも作戦に加わり、キャプテン・アッシュはガンダムAGE-2ダークハウンドを駆り、最前線での戦闘を繰り広げる。ゼハートのギラーガ、フラムのフォンファルシア、そしてかつての連邦軍のエース、ジラード・スプリガンまでがティエルヴァに乗り込み反撃を加えてくる中、苦戦を強いられる連邦軍。だが、フリットも自らガンダムAGE-1グランサで戦列に加わり、ついに3世代のガンダムが集結。まさにトリプルガンダムとなり、キオ、フリット、キャプテン・アッシュの3人は、辛うじて勝利を掴み取るのだった。



※画像はイメージです。

呪われし遺産と呼ばれたEXA-DBを守護する強敵シドを、協力して打ち倒したキャプテン・アッシュとゼハート。しかし完全にわかりあえることはなく、最終決戦となったラ・グラミス攻略戦において、2人は再び相対する。イゼルカントの意志を継ぎ、ガンダムレギルスでアッシュのダークハウンドに襲いかかるゼハート。そんなゼハートに、もはや引き返せない覚悟を見て取り、アッシュはその悲痛な人生を終わらせるため、自らの手でゼハートの命を奪うことを決心する。激しい攻防の末に勝利するアッシュ。解き放たれたゼハートの魂はアッシュとアセムに、友として、普通の人生に憧れていた素直な自分の気持ちを打ち明けるのだった。

## PAINTING [塗装] ガンダムAGE-2 ダークハウンド 指定色

※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。

	頭部、腹部などの塗装色 ブラック (100%)		アンテナなどの塗装色 ワインレッド (100%) +ブルー (少量)+ホワイト (少量)		関節などの塗装色 グレー (70%) +ホワイト (20%) +みず色 (10%)
	腕部、脚部などの塗装色 グレー (80%) +ブラック (20%)		胸、額の髑髏マークなどの塗装色 ホワイト (100%) +ネービーブルー (少量)		目、センサーなどの塗装色 イエロー (60%) +ホワイト (30%) +オレンジ (10%)

※カラー配合は参考値であり、画像とカラーガイドの色は異なる場合があります。

## PILOT [キャプテン・アッシュ]

地球連邦軍特務部隊隊長アセム・アスノが、海賊ビシディアンの頭目キャプテン・アッシュとして活動を始めることになった経緯には様々な理由がある。命を救われた先代アングラッソへの恩義、積み重ねられてきた連邦軍上層部への疑念、ヴェイガン打倒のために極端な政治行動に走る父への反発など、きっかけはどれも少年期のアセムにも顕著に見られた直情的なものではあったと言わざるを得ない。

しかし、結果的に海賊という立場は、第三者として人類の現状を客観的に俯瞰することの出来る機会を与え、アッシュに、地球とヴェイガンの戦力的な均衡の維持という人類存続を目指す独自の策を思い至らせることとなった。だがもちろんそこにも、ヴェイガンの人間であり友でもあったゼハート・ガレットの存在は大きく影響しているはずである。

### キャプテン・アッシュ

	髪の色 ホワイト (75%) +イエロー (15%) +薄茶色 (10%)		手袋などブラック部の塗装色 ブラック (100%)		ベルトなどブラウン部の塗装色 ダークアース (100%)
	顔などの塗装色 薄茶色 (50%) +ホワイト (50%)		袖などホワイト部の塗装色 ホワイト (100%) +ネービーブルー (少量) +グレー (少量)		襟元などレッド部の塗装色 ワインレッド (100%) +ホワイト (少量)
	髪などダークグレー部の塗装色 ブラック (70%) +ホワイト (30%)		バックルなどグレー部の塗装色 グレー (70%) +ホワイト (30%) +ブルー (少量)		



## ワンポイントステップ ~One point step~

### 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、キットのスジ彫りを塗装することで、立体感、リアル感が増します。スミ入れするだけで見違えるような仕上がりになります。



[before]

[after]



## Transformation

最大の特徴であるストライダーフォームへの変形シークエンスを各所スライドギミックなどにより再現。

## Beam Vulcan



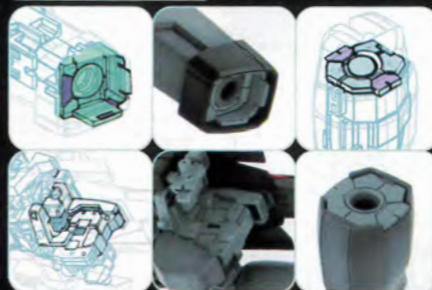
変形時に肩から露出するビームバルカンの形状を精密に再現。

## Anchor Shot



アンカーショットはショルダーアーマーに着脱が可能。ワイヤー部はリード線で表現。

## Mechanism



## Landing Gear



ランディングギアはMGならではの構造により各所が展開し、駐機時を再現できる。

## Cockpit



コックピットハッチは開閉し、1/100スケールのキャプテン・アッシュのフィギュアが搭乗。乗降時におけるシートのスライドギミックを再現。

## Shoulder

ショルダーアーマーのウィング部が展開しアクションポーズを演出。

## Dods Lancer



ドッズランサーは、リアアーマーにマウントが可能。グリップは可動式。ストック部は引き出しを再現。収納時にはストライダーフォームの機首として機能する。

※画像はバンダイプラモデル アクションベース1 (別売り)を使用しています。

**4** (2)

MP16 MP15

MP1 E4

※ミソに合わせて組み立てます。

MP5 MP7

〈横から見た図〉

**4** (1)

MP9

MP3

**4** (3)

3 (9)

5

1

2

3

4

※切り取らないように注意してください。

A1 F6

4 (2)

**5** (上半身の組立) UPPER BODY

2で作った頭部

1で作った胸部

**6** (3)

〈上から見た図〉

A6

F17

C4

A15 A9

1

2

A10

**6** (2)

**6** WAIST UNIT

・組立**6**で使用するパーツ

A B C E F K PC

**6** (腰部の組立) WAIST UNIT

1

〈前から見た図〉

F11 PC11 F10

※奥までしっかりと、はめ込みます。

K5

PC26

〈横から見た図〉

K6 PC26

※奥までしっかりと、はめ込みます。

K7

K8

**6** (2)

PC23 PC24 PC28

F14

F18

6 (1)

E2 C6

F15

※きれいに切り取ります。

B3 E5

C5 E1 F16

※きれいに切り取ります。

**7** 8 LEG UNIT

・組立**7**・**8**・**10**で使用するパーツ

A F G (x2) H (x2)

I (x2) K L PC

**7** (脚部の組立) LEG UNIT

1

2

3

G16 PC18 K12 K11

**7** (2)

G18 PC19

G17 PC19

G19

G20

!

**7** (3)

K15 K13

G27

**7** (4)

7 (3)

G30 PC20

※切り取らないように注意してください。

7 (4)

I16 I18 G31 G28

1 2 3

1 2 3 4

1 2 3 4

※きれいに切り取ります。

7 (4)

I19

※**7**が図の状態になっているか確認してください。

〈横から見た図〉

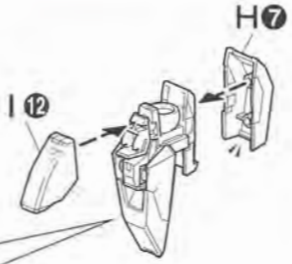
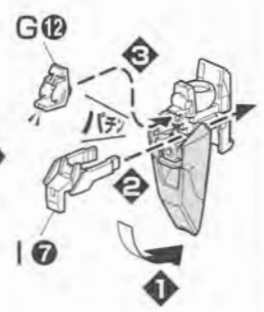
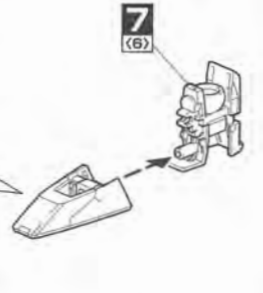
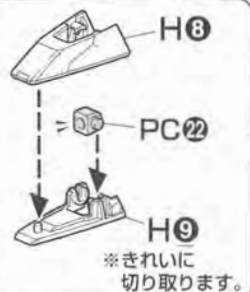
K14 H10

**7** (6)

PC21 G22

G21 G14

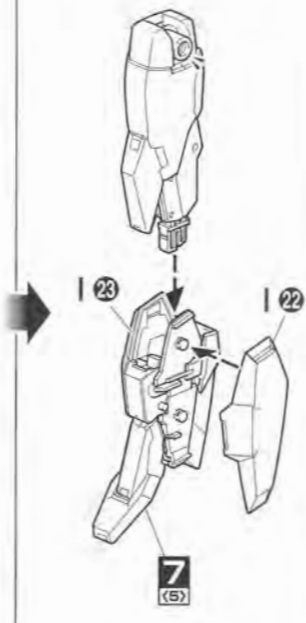
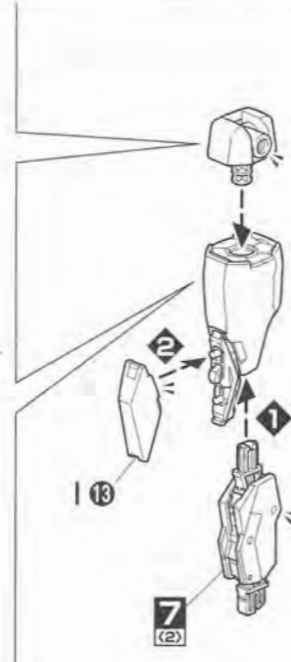
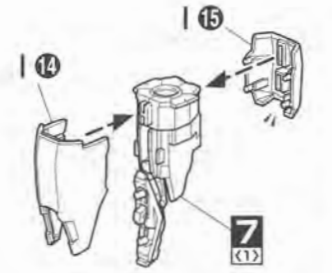
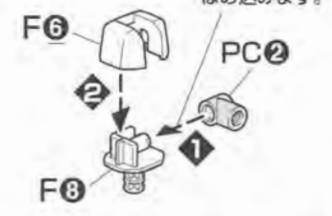
7 (7) x2



7 (8) x2



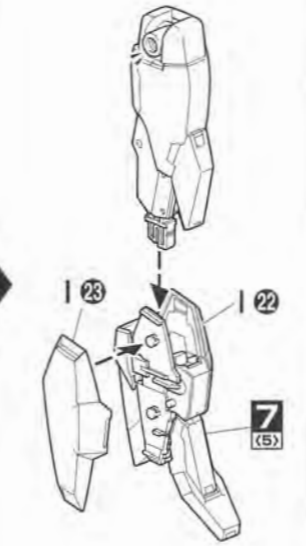
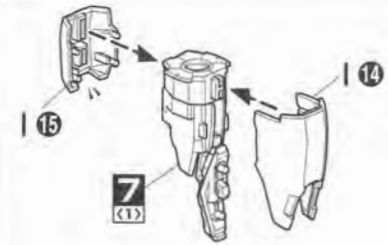
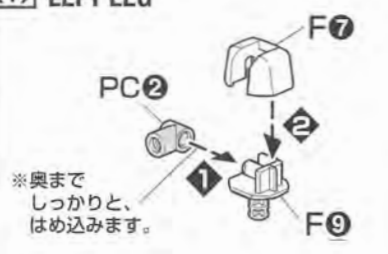
7 (9) RIGHT LEG



7 (10)



8 (1) LEFT LEG



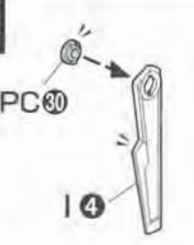
8 (2)



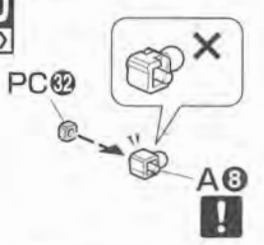
9 (BODY ASSEMBLE)



10 (1) x2



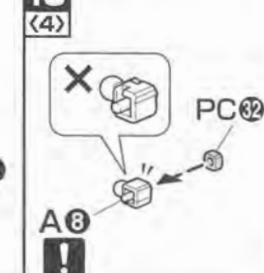
10 (2)



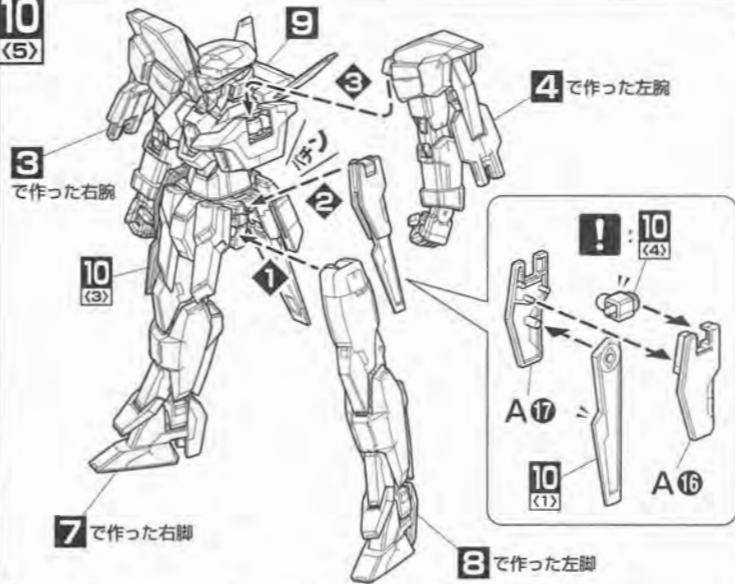
10 (3)



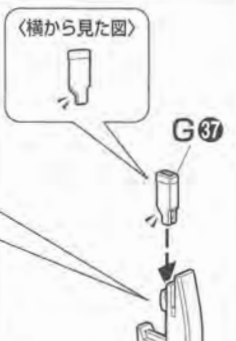
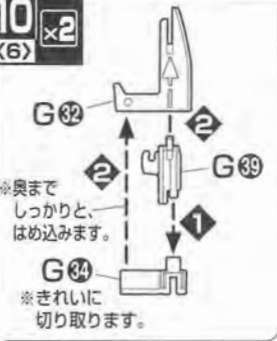
10 (4)



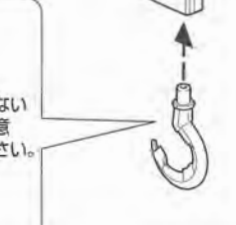
10 (5)



10 (6) x2



10 (7)



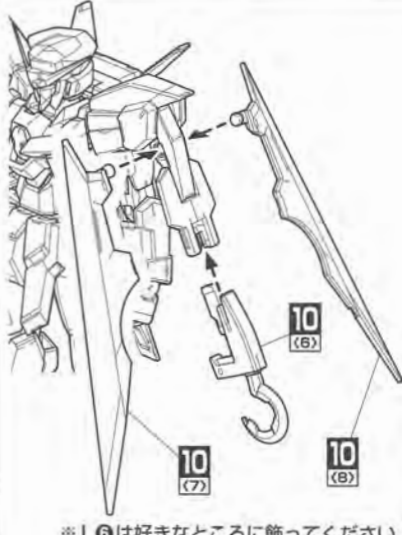
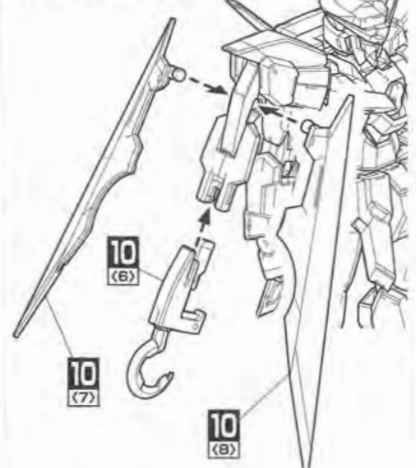
10 (7) x2



10 (8) x2



10 (FINAL ASSEMBLE)



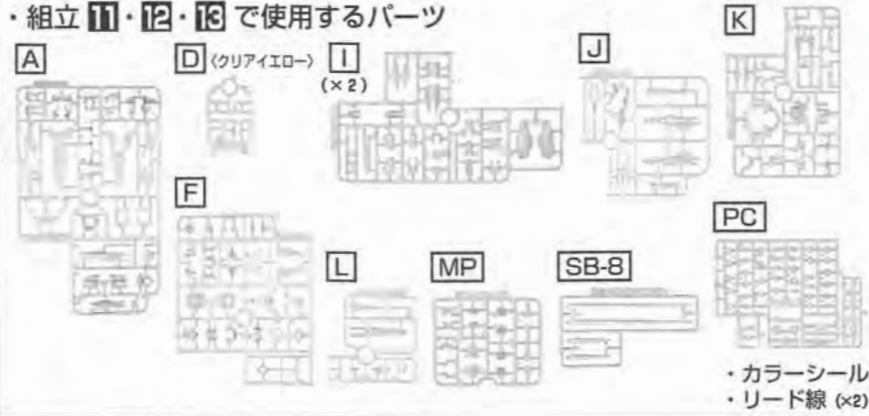
※L6は好きなところに飾ってください。



11 12 13 WEAPONS



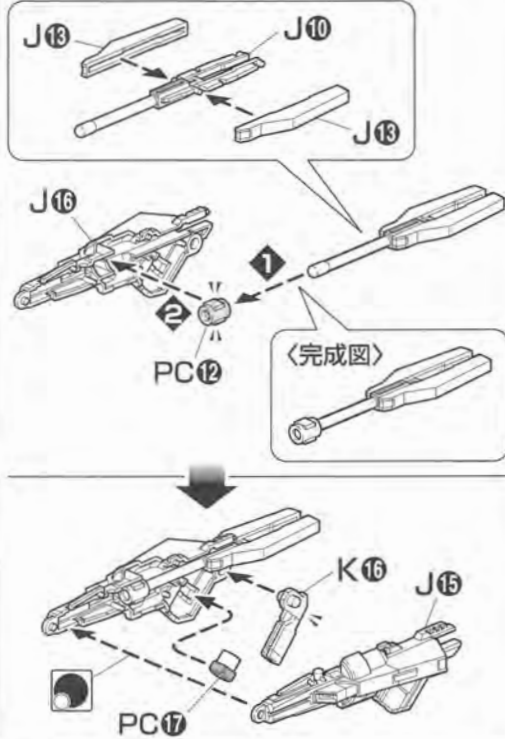
・組立 11・12・13 で使用するパーツ



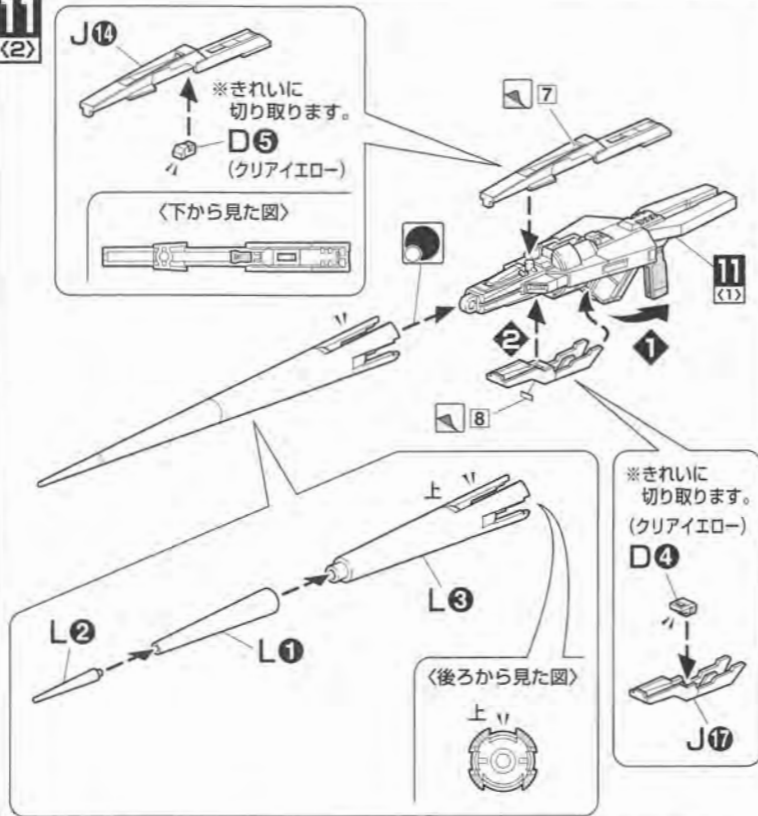
・カラーシール  
・リード線 (×2)

11 (ドッズランサーの組立)

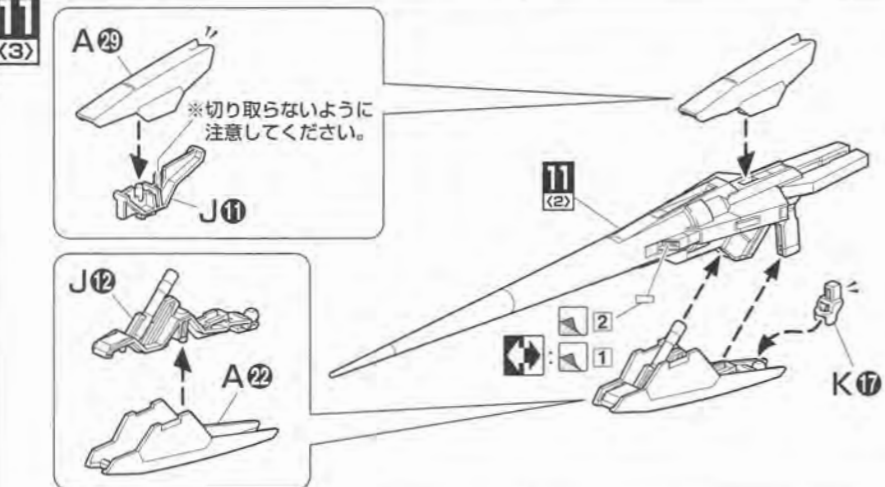
11 (1) DODS LANCER



11 (2)

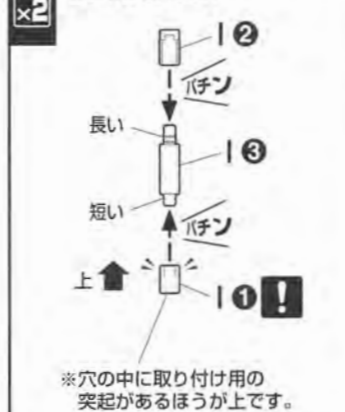


11 (3)



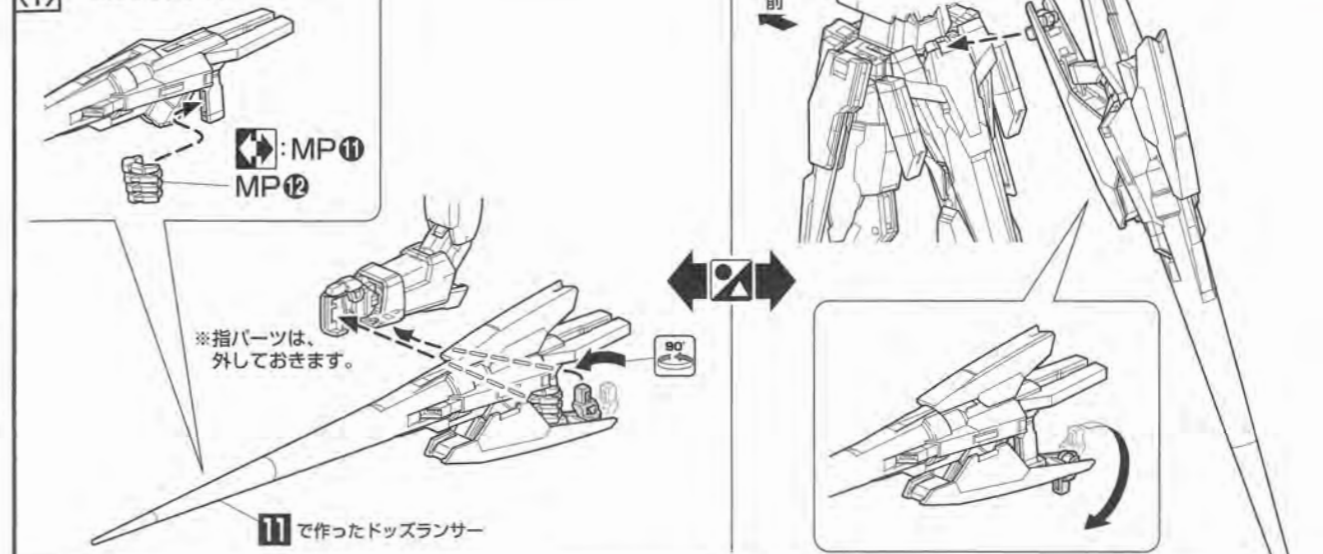
12 (ビームサーベルの組立)

12 (2) BEAM SABER

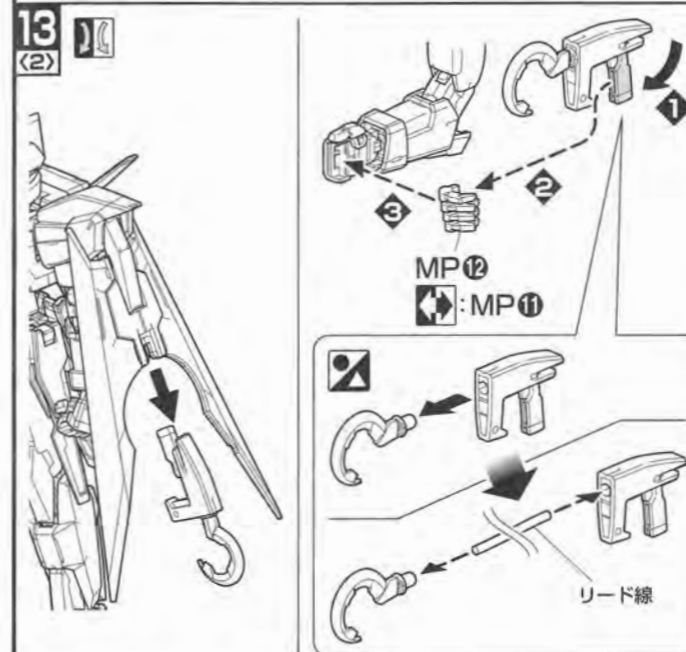


13 (1)

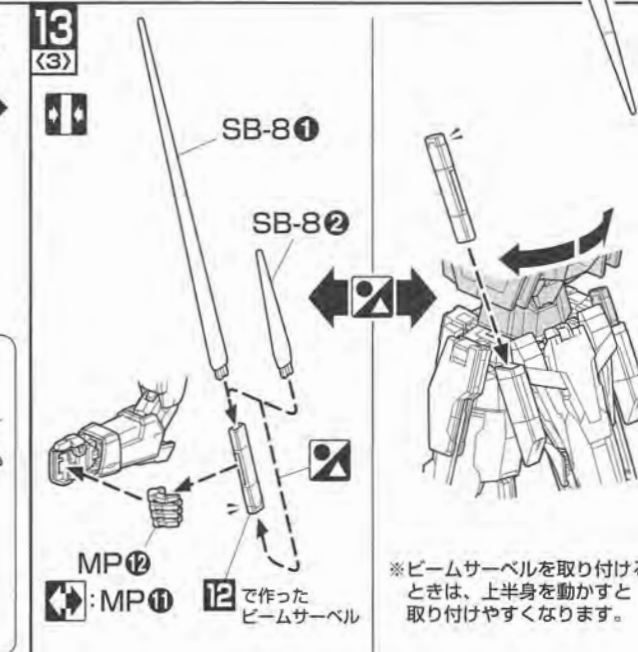
※説明のため、一部イラストを省略しています。



13 (2)



13 (3)

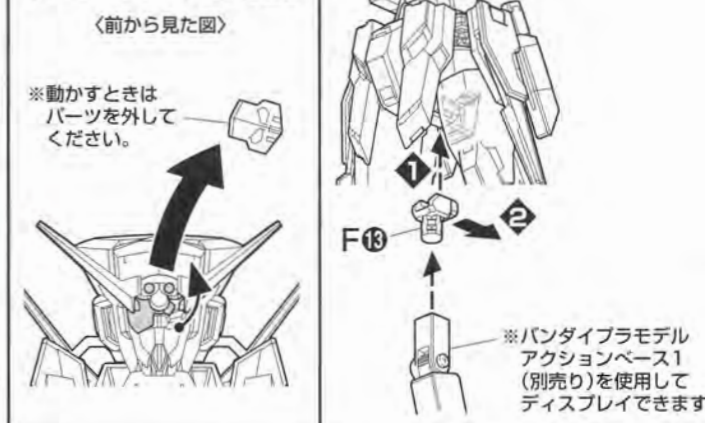


13 (4)

13 (4) <コックピットハッチの開き方>



13 (4) <クリアパーツの可動>



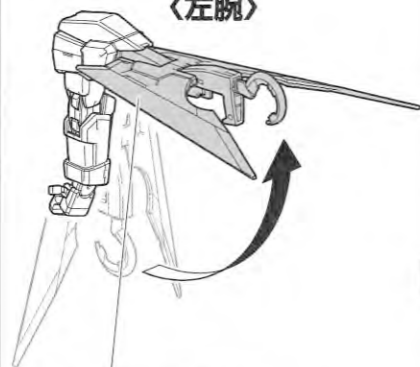
# TRANSFORMATION SYSTEM

※キットの変形パターンは、設定とは異なります。

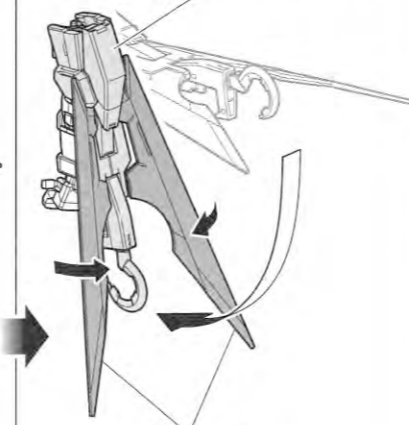
1 ※ドズランサーは取り外しておきます。

① (右腕も同様に動かします)

〈左腕〉



① 肩アーマーを動かします。

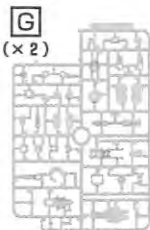


② 各ウイングを  
図のように動かします。

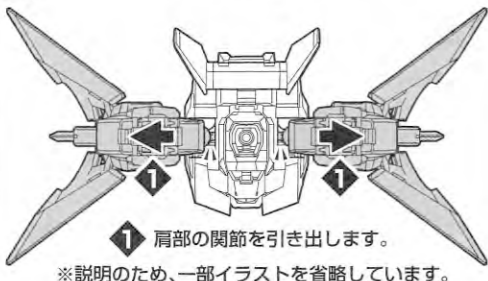
※ 部分を図のように  
動かします。

※説明のため、一部イラストを省略しています。

〔変形〕で使用するパーツ



2 〈上から見た図〉



① 肩部の関節を引き出します。

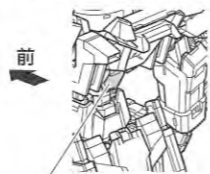
※説明のため、一部イラストを省略しています。

3 〈上から見た図〉



※肩部の関節を押し込みます。  
※説明のため、一部イラストを省略しています。

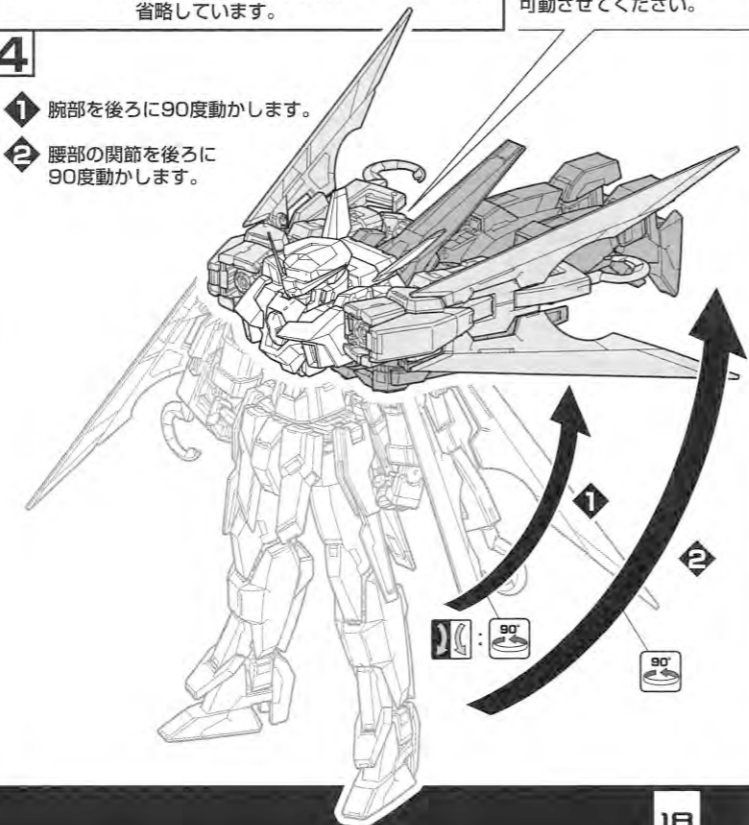
〈背面〉



部分を図の位置に  
なっているか確認してから、  
可動させてください。

4

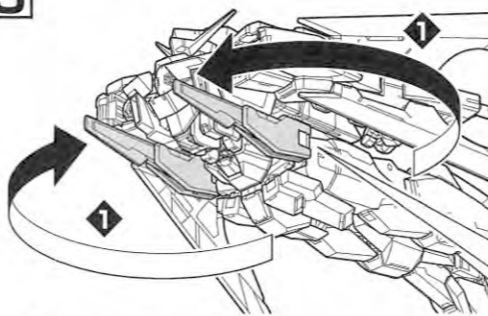
① 腕部を後ろに90度動かします。  
② 腰部の関節を後ろに90度動かします。



② 胸部を図の位置にします。

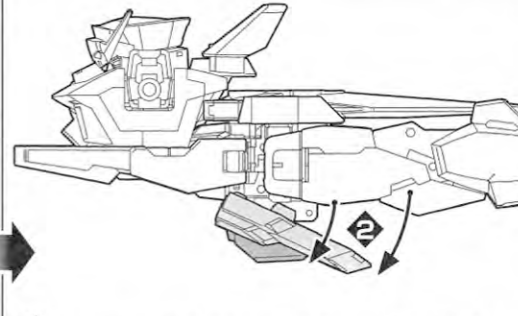
③ 胸部を上をスライドさせます。

5



① サイドアーマーを回転させます。

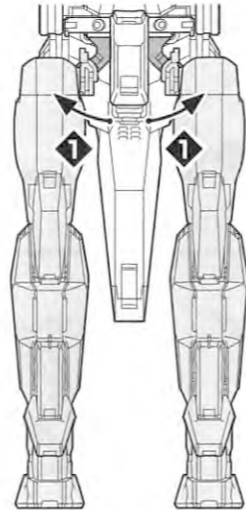
部分ができない  
ように、可動させて  
ください。



② 腰部前面とフロントスカートを図のように動かします。  
※説明のため、一部イラストを省略しています。

6

① 股関節を引き出します。  
② 股関節とサイドアーマーを  
接続します (両側)。



※説明のため、一部イラストを省略しています。

7

〈横から見た図〉



① ヒザ上の関節を動かします。

② フクラハギの  
カバーを図の  
ように動かします。

③ ヒザ下の関節を図の  
ように動かします。

④ ロックパーツを  
引き出します。

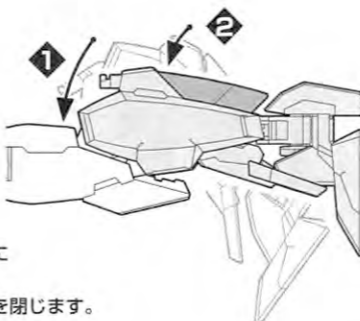
ロックパーツ

〈完成図〉



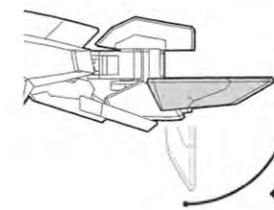
⑤ 腰部前面とフロントスカートを図のように動かします。

8



① ヒザ関節を図のよう  
にたたみます。

② フクラハギのカバーを閉じます。



③ ツマ先をたたみます。

9

※手首は図の向きにします。

※親指を図のように動かします。

1 指パーツを取り外します。

2 変形用指パーツ (G26) をロックパーツに取り付けます。

3 手首を脚部の図の位置に取り付け、脚部と腕部をロックします。

※完成図

〈横から見た図〉

10

1 グリップをたたみます。

2 □部分を図のように動かします。

※各部を図のように動かします。

11

〈飛行形態〉

※ドッスランサーを取り付けます。

1 F18

2 ↑

※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。

12

〈駐機状態〉

※画像を参照して、伸ばします。

※ランディングギアを引き出します。

13

〈コックピットの開き方〉

※画像の完成品は塗装してあります。

※平らなところに飾ってください。

Seal

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○に数字  
ガンダムデカールは◇に数字で表記してあります。  
【例】①・・・マーキングシール ◇・・・ガンダムデカール

【ガンダムデカールの貼りかた】

※P3のガンダムデカールの貼り方を参考に  
あせらずゆっくり貼ってください。

- 転写するマークを大きめに切ります。
- 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。
- 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わります。

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、貼る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。

ドッスランサー上部

ドッスランサー下部

背面のウイングを外した状態

腹部前面

※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貼ってください。