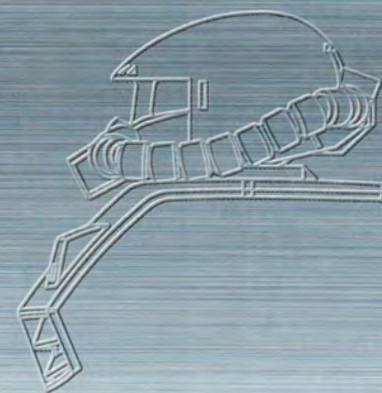




MOBILE SUIT  
RMS-106

# HI-ZACK

TITANS MASS PRODUCTIVE  
MOBILE SUIT



地球連邦軍特殊部隊(ティターンズ)  
量産型モビルスーツ  
RMS-106「ハイザック」  
1/100スケール  
マスターグレードモデル

## RMS-106 HI-ZACK

TITANS MASS PRODUCTIVE MOBILE SUIT



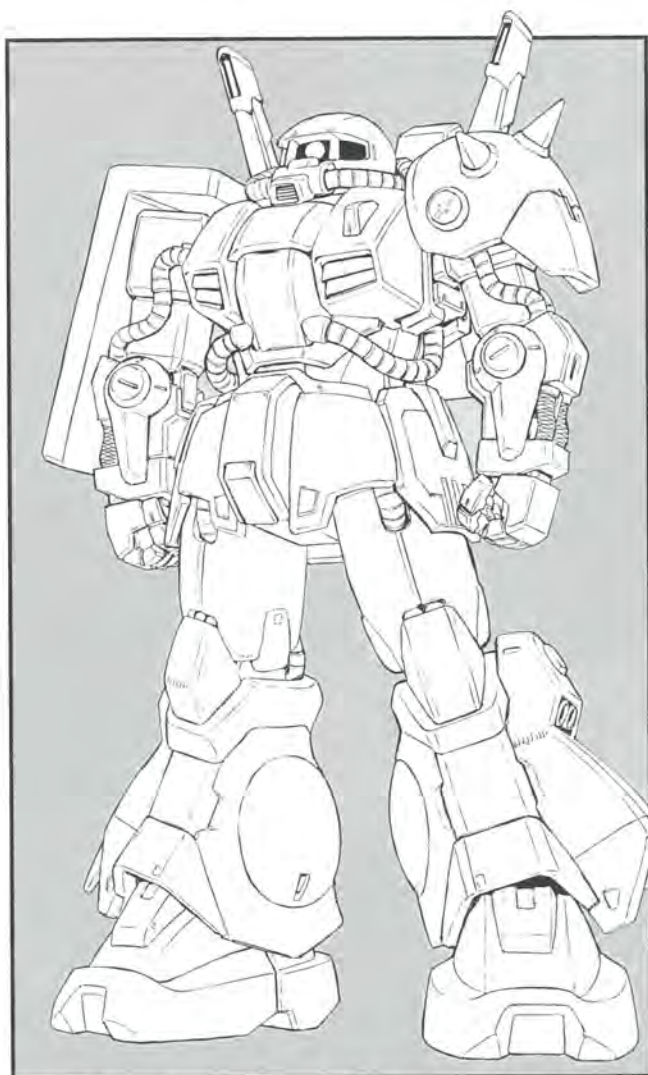
地球連邦軍特殊部隊(ティターンズ)  
量産型モビルスーツ  
RMS-106「ハイザック」  
1/100スケール  
マスターグレードモデル

BANDAI 2004 MADE IN JAPAN

0126801







# RMS-106 HI-ZACK

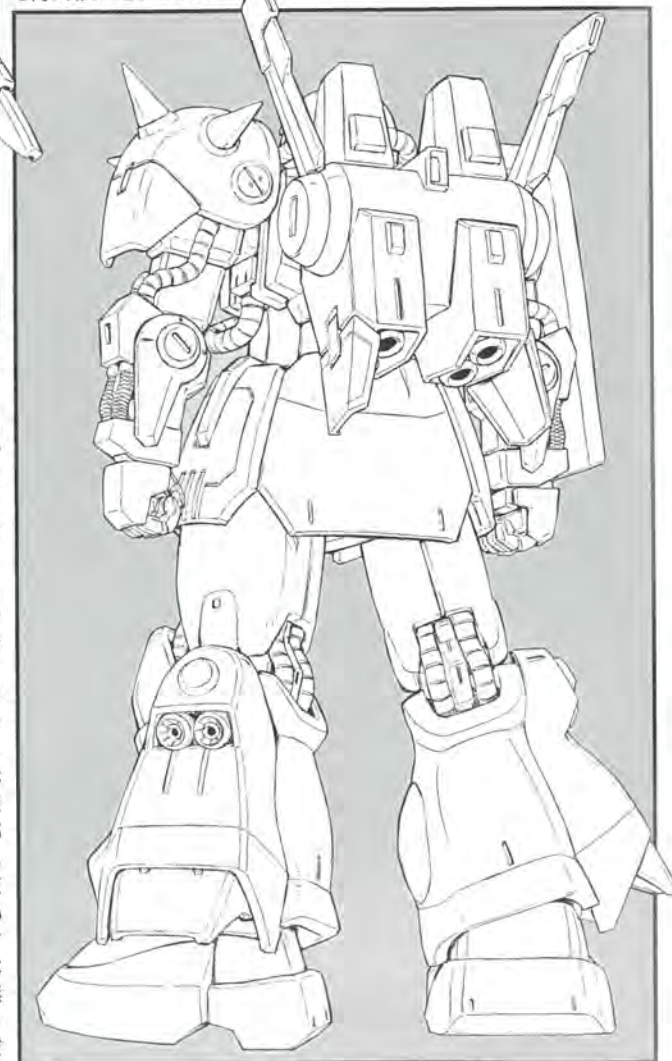
RMS-106 ハイザックは、一年戦争終結後に新規の機体として量産された初めてのMS(モビルスーツ)である。なぜなら、この機体が量産されるまでの期間に運用されていたMSは、そのほとんどが既存の機体を改修、或いは改装、又は改造したものであり、本格的に量産された機体はほぼ皆無だったからである。

U.C.(宇宙世紀)80年代半ば、連邦軍は兵器体系の抜本的な見直しを開始した。実際には、U.C.0081年10月13日に連邦議会において「連邦軍再建計画」が可決されて以来の懸案となっていた「MSの適性配備」がようやく着手されたという格好である。一年戦争終結後、連邦軍は量産型であるジム系の機体を各地に配備、運用していたが、その一方で「ザク」をはじめとする公国軍製MSも鹵獲や接収によって多数保有していた。これらのMSは、終戦直後の治安維持や公国軍残党の掃討作戦などにおいても動員されていた。実際、一年戦争を経た世界において、あらゆる戦闘状況はMS抜きに対応することは不可能であったし、既存の兵器体系への後戻りも不可能であった。戦中は連邦政府もジオン公国も戦闘継続を想定した兵器調達を実施していたため、いざ戦争が終わってみると、未組み立ての部材も含め、戦闘に投入されなかった膨大な数の機体が生産されていたのである。同様に、各地に潜伏してゲリラ化した公国軍残党は多数に上り、特に地球上の反政府運動や民族問題などと糾合した紛争が頻発してもいた。MSは依然として必要とされていたのである。こういった状況は、本来なら終戦とともに、その償却すらおぼつかなくなるはずだったMSというたいへん高価な兵器を常備しておかなければならないことを意味していた。「戦争」を目的とした「極めて特殊な」機動兵器だったMSは、「通常の防衛能力」を「維持」するために必須の「通常兵器」となってしまったのである。しかも、MSは既存の航空、航宙機や戦闘車両など、ほとんど

の戦闘兵器と置き代わっていた。これを「開戦前」の状態にまで、MSとの置き換えを推し進めた上で、戦力的に回復させることが「連邦軍再建計画」の骨子だったと言っても過言ではない。

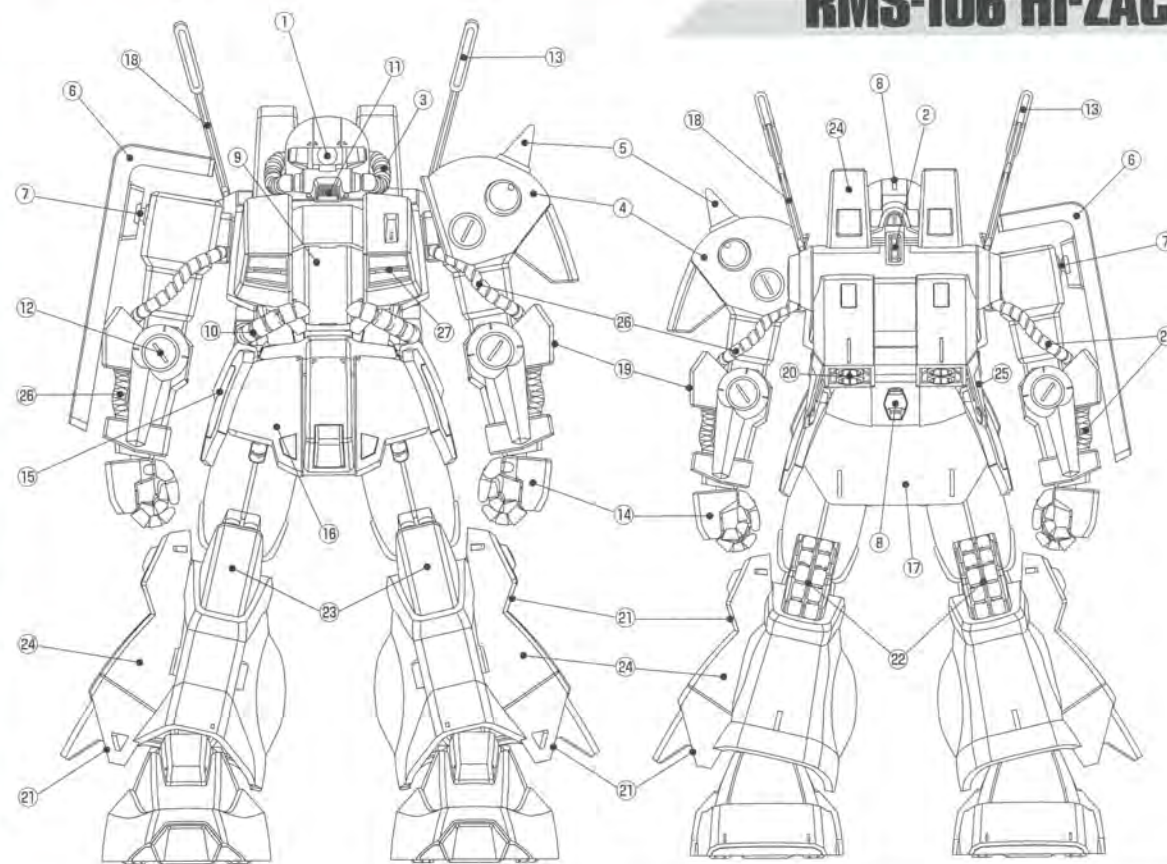
言うまでもなく、ハイザックはジオン公国軍のザクをベースに作られており、その基本コンセプトは新型と言うより「ザクとジムのブレンド機」である。これには、連邦軍が接収したザク系の機体を生産していた工廠の維持や技術者の流出を防ぐためにも必要なことであつたし、また、終戦直後のパイロット養成やアグレッションとしての運用により、公国系の機体を好むパイロットが連邦軍にも充分に多かったためもあった。実際、連邦軍生え抜きのエースであっても、その技量が優れた者ほど、自らが「乗ってみる」まで連邦系か公国系かで機体を選び好みすることはなかったという。そして、MSの生産性や「ザク」を建造するノウハウは、その後の全てのMSに通ずるといふ認識が連邦系技術者の間にもあつたようで、特に、公国系MSの基幹技術である流体バルスシステムやモノコック構造による機体設計など、連邦系の技術者によって解析されることで後の機体開発に及ぼした影響は計り知れない。

かくして建造されたハイザックは、装甲の強化と大幅な軽量化により、終戦までに生産された公国製の機体よりも基礎スペックが向上しているのみならず、ビーム兵器のドライブも可能な新型ジェネレーターを搭載している。また、それまでの機体で試験的に採用されてきたリニアシート、360°モニターなどを初めてトータルシステムとして設置した機体でもある。つまり、これ以降のMSの雛型であると言うこともできる。ただし、あらゆる戦闘状況を想定した汎用性を重視してはいるが、反面、これといった特徴や長所もないためか、凡庸な機体であると評される事が多い。ビーム兵器を一基しか稼働できない中途半端なジェネレータ出力も泣き所のひとつであると言えるだろう。ところが、こういった評価は、前後する時期のジム系の機体にも言われていたことであり、必要十分な量産型MSとして認知された、ということもできるだろう。そして、その信頼性と工業製品としての完成度の高さは、退役後に民生品として払い下げられた機体の内でも屈指の動態維持率を誇ったことから伺い知ることができる。



Conceptual illustration : Katoki Hajime

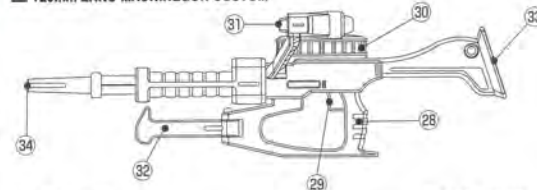
# RMS-106 HI-ZACK



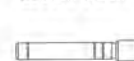
- |               |            |                |              |
|---------------|------------|----------------|--------------|
| ①モノアイカメラ      | ⑪マルチブルダクト  | ⑳サブスラスタ        | ㉑サイトスコープ     |
| ②リアセンサー       | ⑫エルボージョイント | ㉒レガースパワーサプライヤー | ㉒フォアグリップ     |
| ③ヘッドパワーサプライヤー | ⑬サブセンサー    | ㉓ニージョイントアーマー   | ㉓ストック        |
| ④ショルダーアーマー    | ⑭マニピュレーター  | ㉔コンフォーマルタンク    | ㉔マズル         |
| ⑤スパイク         | ⑮サイドアーマー   | ㉕スタビライザー       | ㉕ミサイルポッド     |
| ⑥シールド         | ⑯フロントアーマー  | ㉖アームパワーサプライヤー  | ㉖オプションシールド   |
| ⑦シールドジョイント    | ⑰リアアーマー    | ㉗インテーク/ダクト     | ㉗パワーサプライケーブル |
| ⑧オプションラッチ     | ⑱ラジエトフィン   | ㉘グリッパ          | ㉘エネルギーバック    |
| ⑨コクピットハッチ     | ⑲マウントラッチ   | ㉙トリガー          | ㉙ヒート・ブレード    |
| ⑩メインパワーサプライヤー | ㉚メインスラスタ   | ㉚マガジン          | ㉚スリット        |

注)「ハイザック」はグラナダ基地のMS開発工廠において開発された6番目の機種である。コードナンバーは、連邦軍の量産機を示す「RMS」に、開発拠点のグラナダを示す「10」と、その6番目の機種であることを示す「6」をあわせ「RMS-106」となる。ただし、このコードナンバーシステムが採用されたのは戦後のある時期のことであり、あくまで便宜上のものであることは言うまでもない。

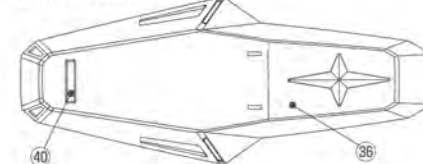
## 120mm ZAKU MACHINEGUN CUSTOM



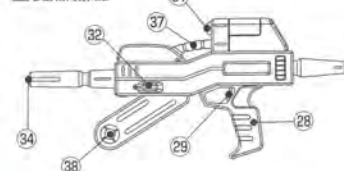
## BEAM SABER



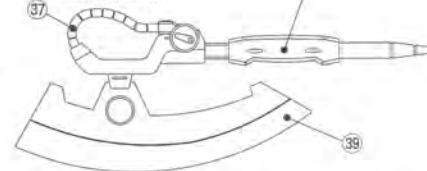
## OPTION SHIELD



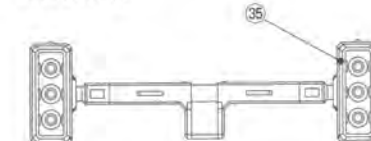
## BEAM RIFLE



## HEAT HAWK



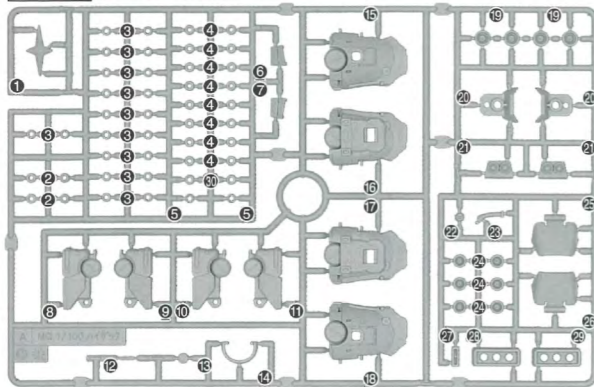
## MISSILE POD



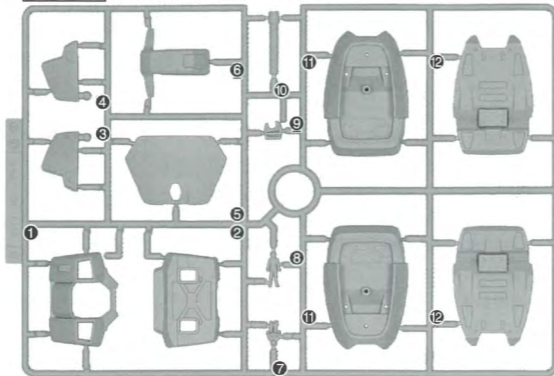


### パーツリスト

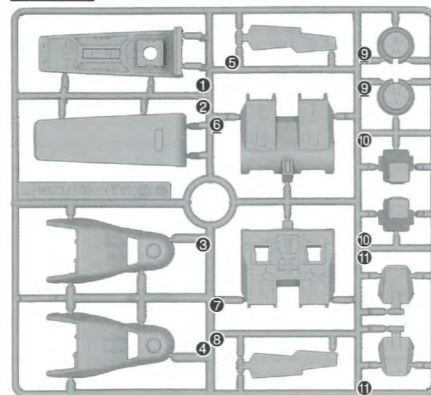
Aパーツ (スチロール樹脂: PS)



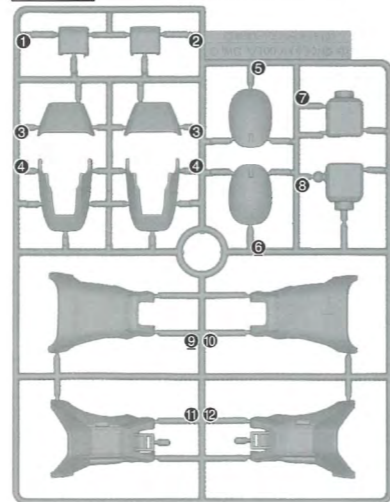
Bパーツ (スチロール樹脂: PS)



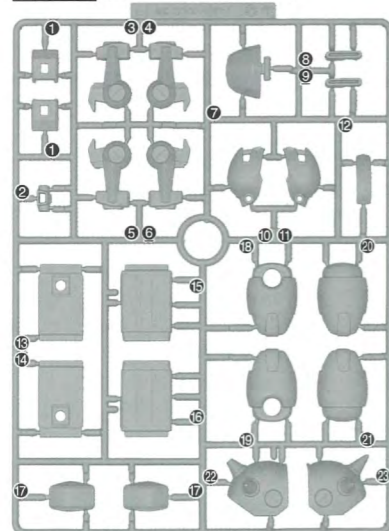
Cパーツ (スチロール樹脂: PS)



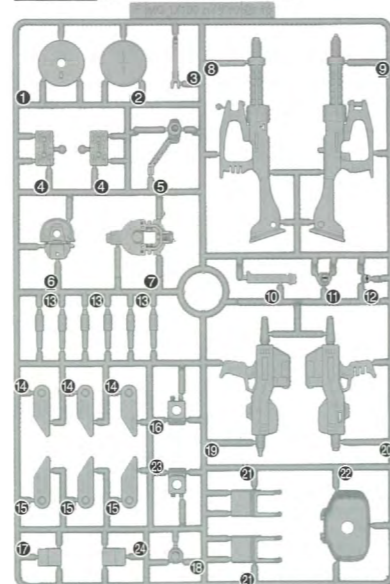
Dパーツ (スチロール樹脂: PS)



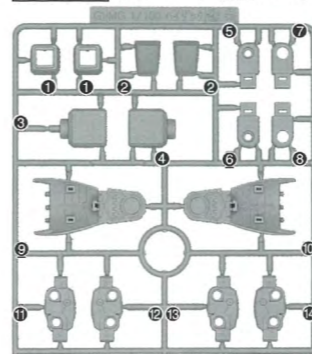
Eパーツ (スチロール樹脂: PS)



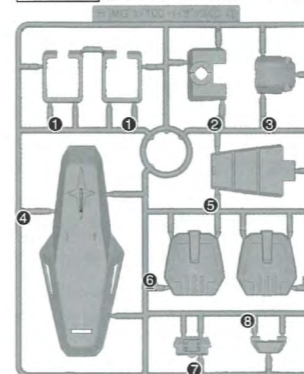
Fパーツ (スチロール樹脂: PS)



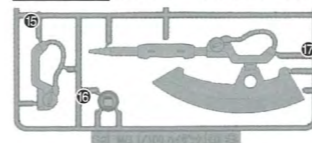
G1パーツ (スチロール樹脂: PS)



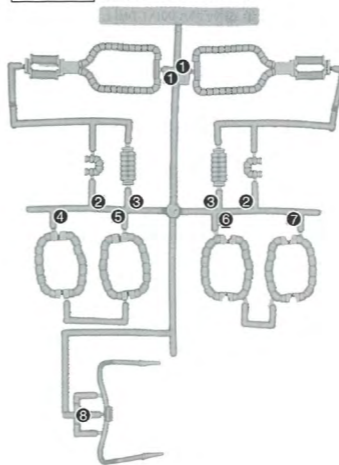
Hパーツ (スチロール樹脂: PS)



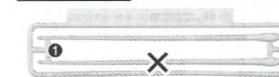
G2パーツ (スチロール樹脂: PS)



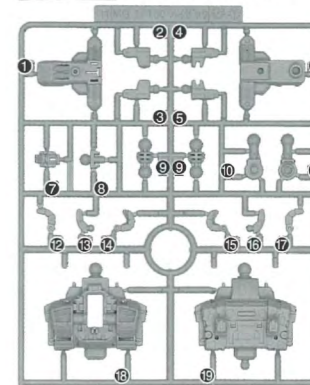
Jパーツ (合成ゴム: TPE)



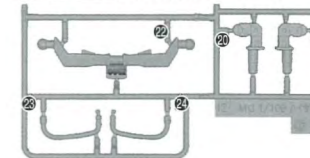
SB1パーツ (スチロール樹脂: PS)



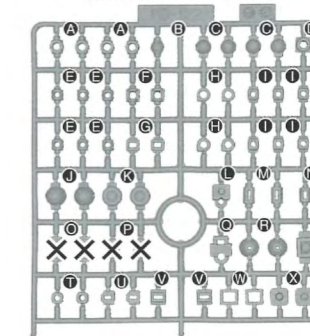
I1パーツ (ABS樹脂: ABS)



I2パーツ (ABS樹脂: ABS)



<PC-122>  
(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



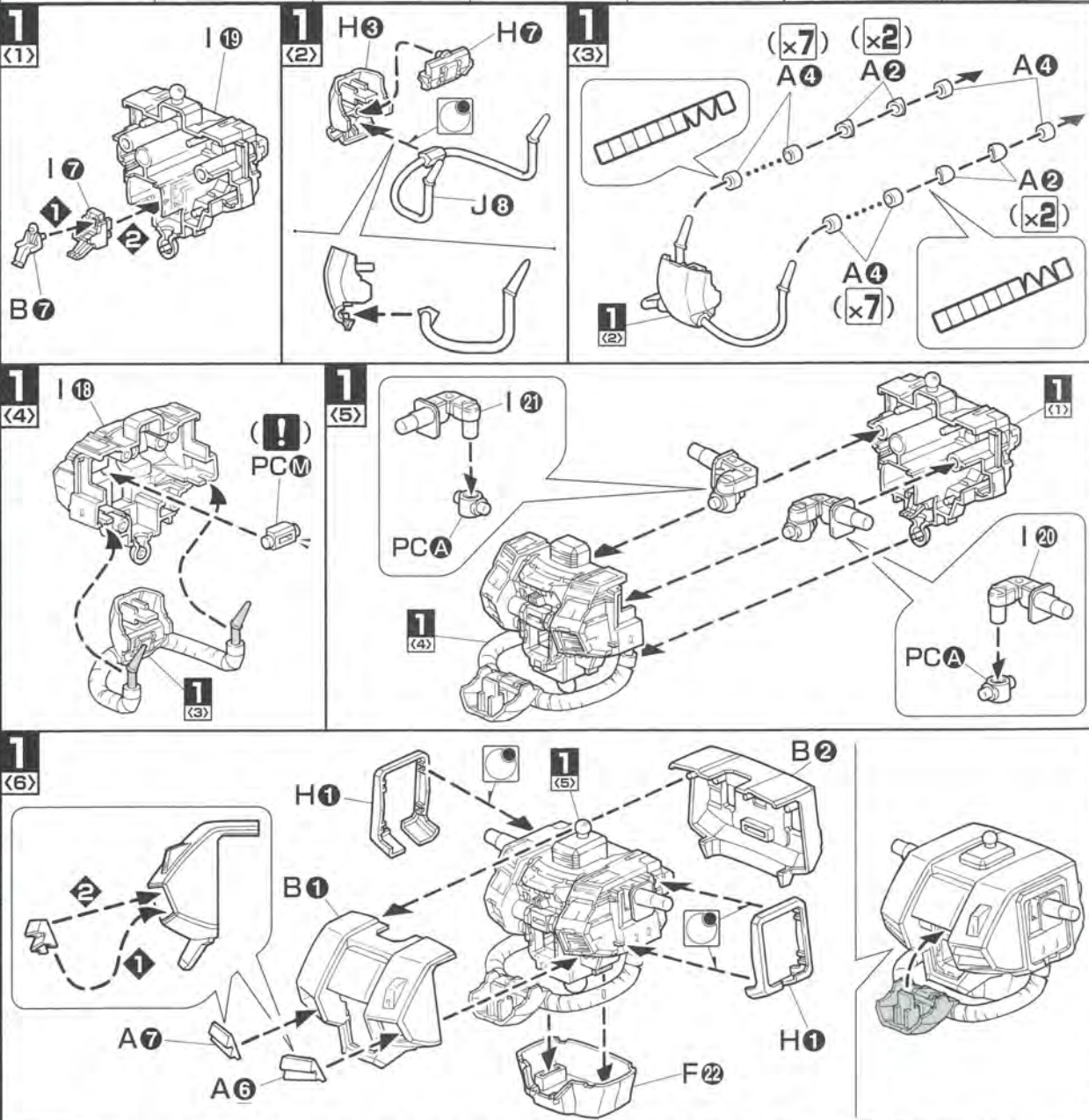
### 注意

お買い上げのお客様へ 必ずお読みください。

- 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。
- 小さな部品がありますので、小さなお子様が悪く飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。
- ビニール袋を頭からかぶったり、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。
- 尖った部分や鋭い部分がありますので、取り扱いや保管場所に注意してください。思わぬケガをする恐れがあります。

- (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。
  - 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。
  - 尖った先端や薄い線端部に触れながらの組み立てには十分ご注意ください。
  - 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。

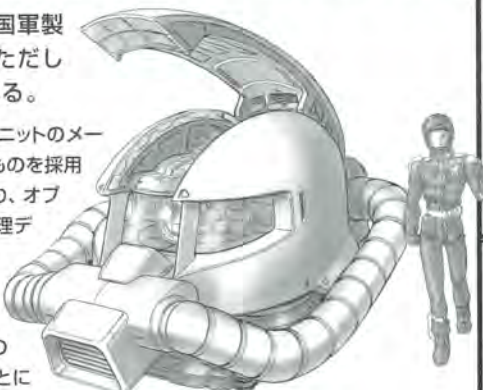
接着をするところ	シールの番号	デカールの番号	反対側に取り付けるパーツ	両側に同じパーツを取り付ける	向きに注意して取り付ける	ビスの締めすぎに注意
切り取る場所	部品を数値の個数作ります	先に組み立てます	後に組み立てます	数値に合わせて回転させます	どちらかを選んで取り付ける	反対側同じように動かします



## HEAD UNIT

ハイザックの頭部は、基本的に公国軍製の“ザク”と同じ機能を持っている。ただし各部の部材や規格は連邦軍での調達に都合の良いものが採用されている。

RMS-106の頭部は、基本的に“ザク”そのものであると聞いていいだろう。モノアイユニットのメーカーやその駆動システムなども、基本的には接続した旧公国軍の関連施設やメーカーのものを採用している。ただし、消耗品やドライソフトなどは連邦軍規格のものに差し替えられており、オプションラッチなども増設されている。その上で、カメラそのものも分解能や各種データ処理デバイスのスペックなどは向上しており、MSそのものが“工業製品”としてすでに確立されていることを物語っている。わかりやすく言えば、ハイザックの頭部ユニットのスペックは、部品単位での“歩留まり”が安定していることはもとより、量産機としてのコストとQC(クオリティコントロール)のもとで、実際には一年戦争当時のMS-06R-2クラスの性能を達成しているのである。無論、それでこの機体が単純に“強く”なっているということにはならないが、本来の“工業製品”と“量産効果”の関係とはそうしたものである。とはいえ、こと“兵器”に関してはそうとばかりも言えないのもまた事実である。

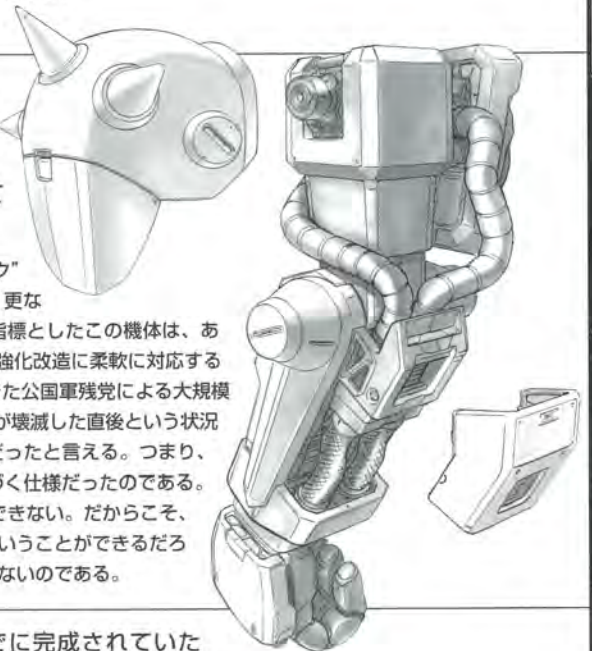


## ARM UNIT

ハイザックの腕部は、後の改装や強化改造が可能

のように駆動系とは独立したエネルギー経路が設けられている。肩関節下部より露出するケーブルは、腕部を経由してマニピュレーターまでほぼ直結している。

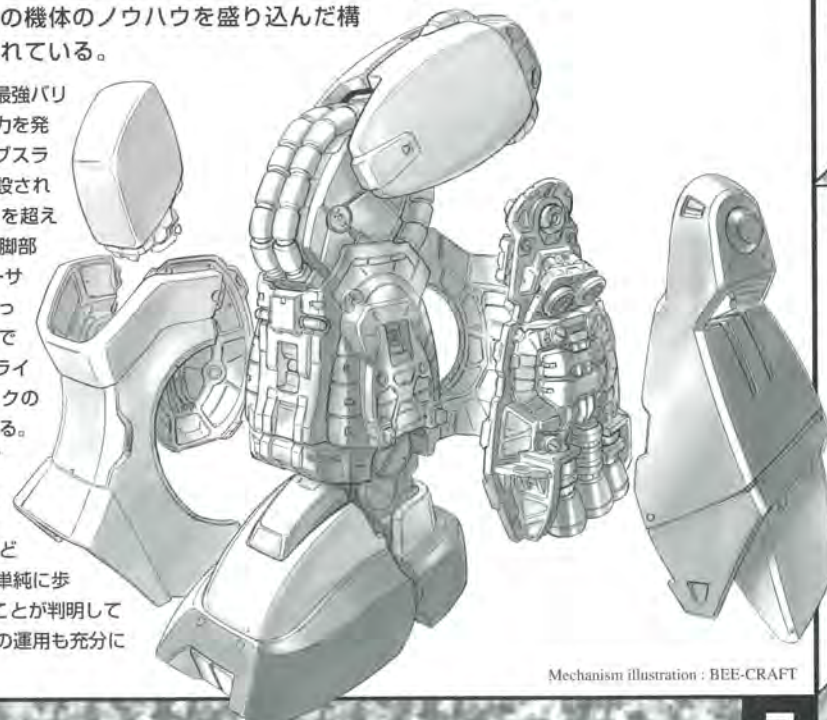
RMS-106の腕部に露出しているエネルギーサプライケーブルは、“ザク”の伝統に則ったものである。MS-05 旧ザクで一応の完成を見たザクは、更なる進化を目指してMS-06 ザクIIを開発。あらゆる環境への適応拡散を指標としたこの機体は、あえてエネルギーサプライケーブルを露出させた。これは、メンテナンスや強化改造に柔軟に対応するためであった。ハイザックの仕様が決定的なのは、U.C.0083年に起きた公国軍残党による大規模な紛争が終結した後のことであり、地球圏における最大規模の公国軍残党が壊滅した直後という状況であった。活発な機体開発競争が起こることそのものが考えにくい状況だったと言える。つまり、「今後のMSの世代交代は緩やかに移行するはずである」という予測に基づく仕様だったのである。矛盾するようだが、“平時のための兵器”という側面があったことは否定できない。だからこそ、当時の技術のピークではなく、よりよいアベレージを目指していたのだといえるだろう。そういった側面から見れば、ハイザックは決して素性の悪い機体ではないのである。



## LEG UNIT

ハイザックの脚部は、すでに完成されていたジム系の機体のノウハウを盛り込んだ構造を持ち、かつ、新たな試みも盛り込まれている。

ハイザックの脚部は、機能的には“ザク”の最強バリエーションとも言えるMS-06R-2に匹敵する推力を発揮することができるよう、一脚あたり5基のサブスターをもつコンフォーマルタンクが側方に増設されている。そういった意味で、ハイザックはザクを超えたということもできるが、ハイザックの実際の脚部構造はジム系の脚部に酷似している。エネルギーサプライケーブルをニージョイントブロックにそって配置する構造は、まさに当時のジムそのものであると言えるだろう。腕部では露出させたサプライケーブルを脚部では内装としたのは、ハイザックの投入環境を限定したくなかったからだとされている。戦後、連邦軍は、サプライケーブルが露出しているザクII系の機体を鹵獲兵器として運用していた。しかし、やはり、熱帯雨林地域など、10m前後の植物が繁茂する森林やジャングルなどに分け入る場合において、露出したケーブルは単純に歩行が困難であるという以上に様々な問題があることが判明していたのである。つまりハイザックは、重力下での運用も十分に想定されていた機体なのである。

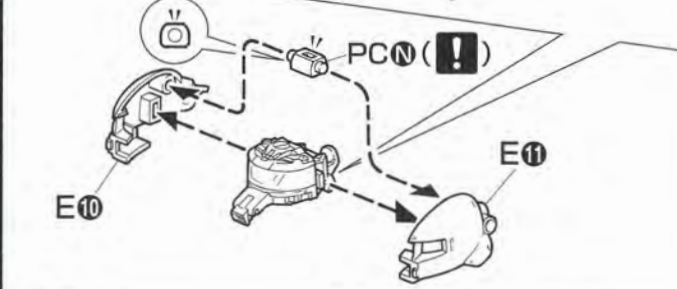
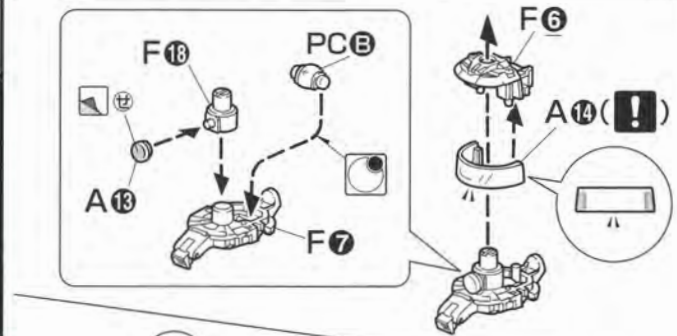
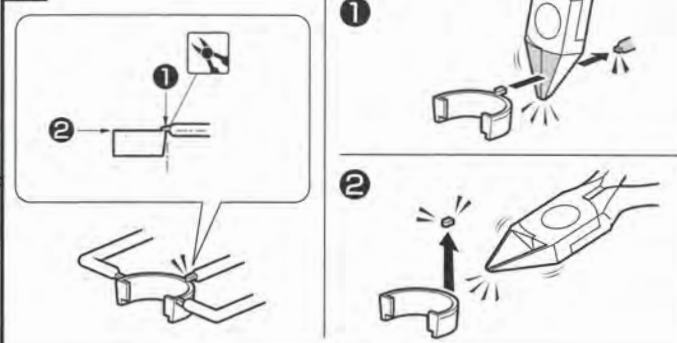


Mechanism illustration : BEE-CRAFT

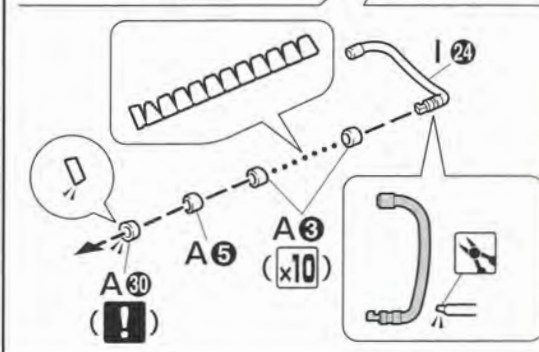
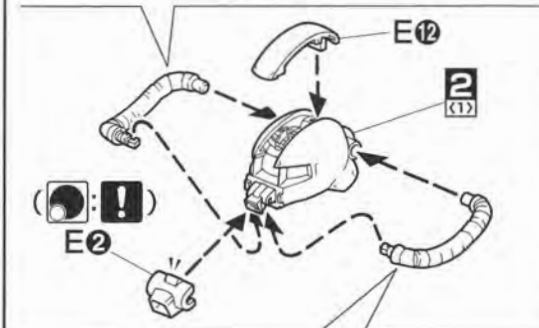
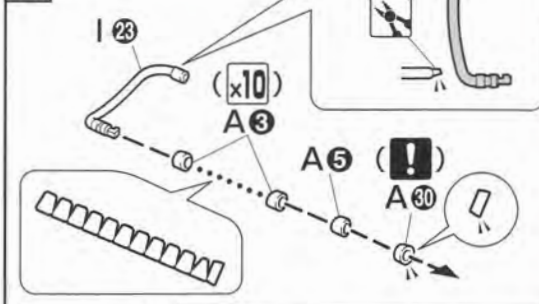


2 (1)

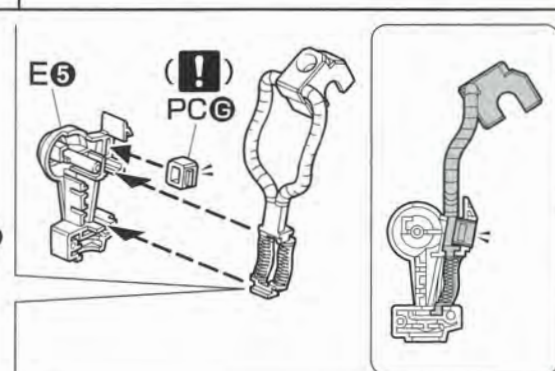
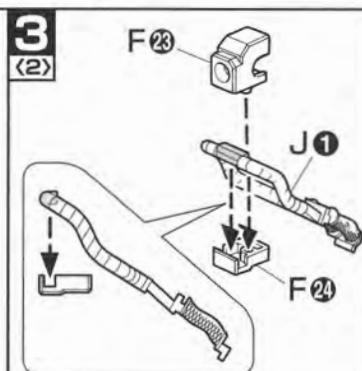
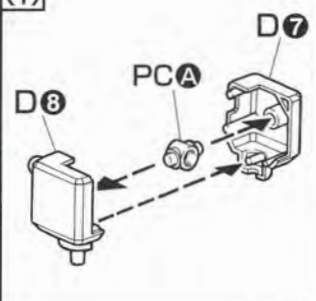
※A14パーツは下の図の様に切り取ります。



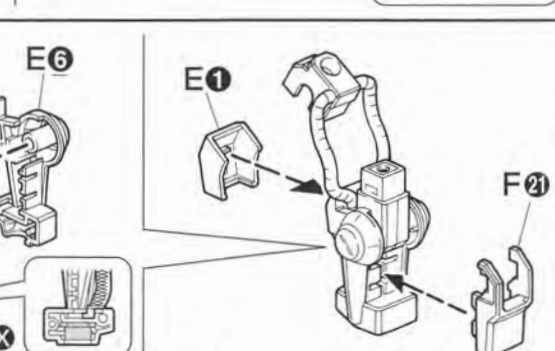
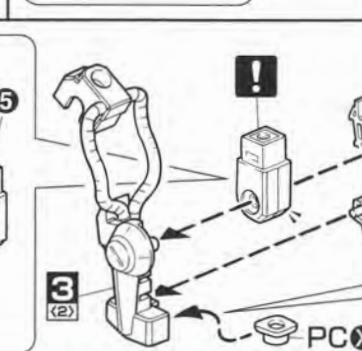
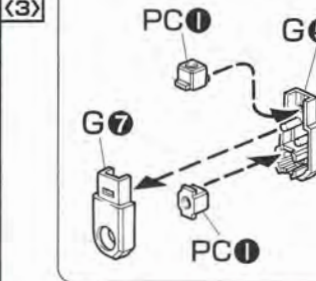
2 (2)



3 (1)



3 (2)

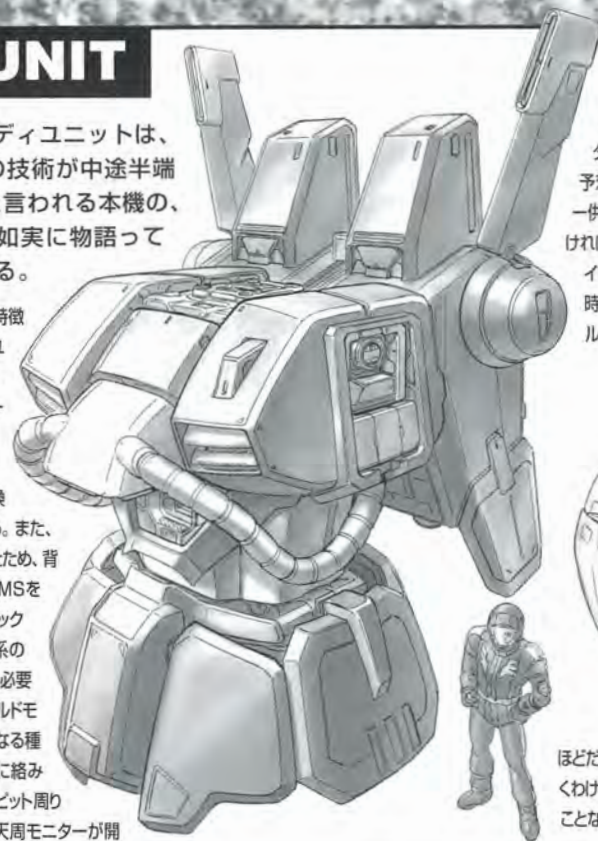


8

# BODY UNIT

ハイザックのボディユニットは、俗に「連邦と公国の技術が中途半端に融合している」と言われる本機の、まさにその特徴を如実に物語っている部位なのである。

RMS-106 ハイザックの特徴が凝縮されているのがボディユニットである。まず、胸部に搭載されているメインジェネレーターユニットは連邦系のデバイスであり、そのエネルギーゲインを流体パルスに変換して四肢の駆動を行っている。また、バックパックの換装を想定したため、背面の構造は基本的に連邦系MSを踏襲したものとなっており、バックパックとの接合規格も連邦系のものとなっている。そのため、必要に応じて流体パルスとフィールドモーターを使い分けており、異なる種類のエネルギー経路が複雑に絡み合っている。特にコックピット周り



発初期の量産品であるためエネルギー消費が激しく、善策としてメインパワーサプライヤーがコックピットハッチを経由する構造となってしまう。また、ジェネレーターが高出力化されているとはいえ、パルスコンバーターが予想以上に機体容積を占有したため、ビーム兵器へのエネルギー供給を行うため、さらにサプライケーブルを腕部に露出させなければならなくなってしまった。それでも一基のビーム兵器をドライブするのが限界で、ビーム・サーベルとビーム・ライフルを同時に使うことはできない。(実際には不可能ではないが、ライフルのエネルギーCAPシステムのアイドリングや再充填のタイミングでサーベルを使用すると武器側のブレイカーが作動して使用不能になってしまうのである)。この機体の構造がかくも複雑になったのは、本格的な量産機を生産するにあたり、実際に製品を供給し、運用することで、技術的な問題を検証しようという企業戦略のようなものもあったのではないかと推察される

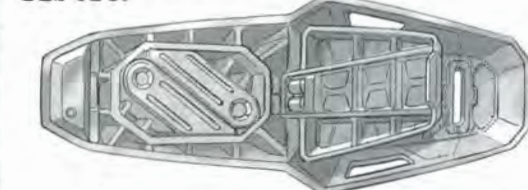
ほどだが、異なる技術体系のコラボレートなど、はじめからうまくいくわけではないのである。かつて連邦と公国の技術融合が行われたことなど一度もなかったのだから(あくまで「公式」には……)。

# WEAPONS

ハイザックは基本的に使う武器を選ばない。ただし、U.C.0080年代後半の狂騒的な火力のエスカレートについていくことはできなかったようだ。

## オプションシールド

連邦軍のインシグニアの入ったオプションシールド。ビーム・ライフル用のエネルギーバックを2基収納することができる。



## ビーム・サーベル

連邦軍製のMSが使用する標準的なサーベルユニット。



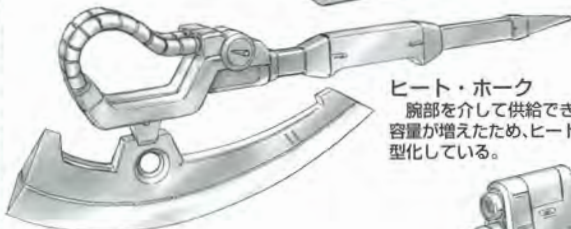
## ミサイルポッド

3発のミサイルを内蔵したポッドを左右に2基装備する。腰部のラッチに装着するが、その際にヒート・ホークをスリングできるように、アームバーにもラッチが設けられている。



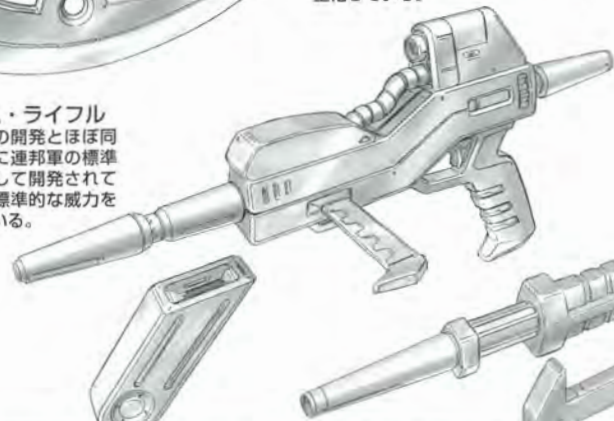
## ヒート・ホーク

腕部を介して供給できるエネルギーの容量が増えたため、ヒート・ブレードが大型化している。

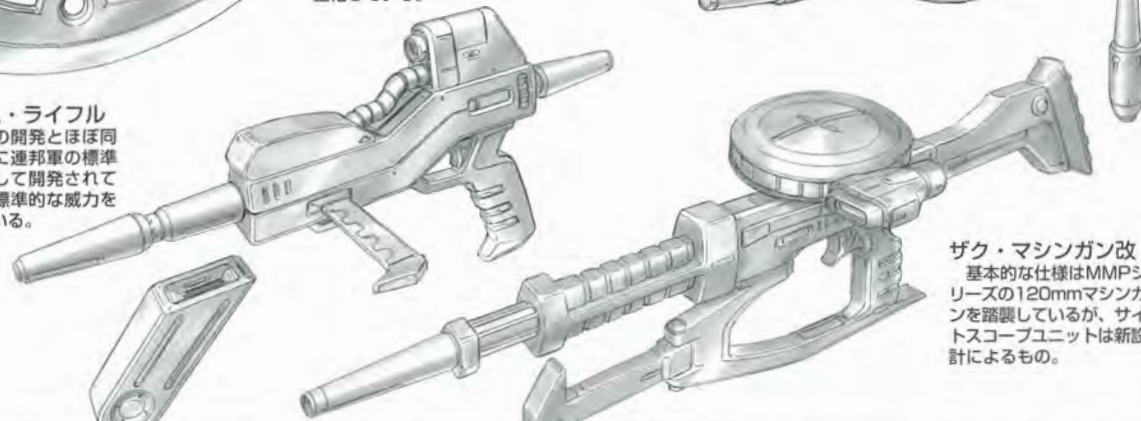


## ビーム・ライフル

機体の開発とほぼ同じ時期に連邦軍の標準武装として開発されていた。標準的な威力を持っている。



ザク・マシンガン改 基本的な仕様はMMPシリーズの120mmマシンガンを踏襲しているが、サイトスコープユニットは新設計によるもの。



9



## SWORM ENEMIES

U.C.0087年初頭。さらに権勢の拡大を続けるティターンズは、グリプスの要塞化に続き、“ガンダム”の後継機の開発を進めていた。連邦軍の勝利の象徴たるガンダムを擁することにより、ティターンズはさらなる高みを目指す。そうすることでのみ、情弱な連邦軍の綱紀を肅正し、腐敗した連邦政府を糾すことができる。その成果は着実に現れつつある。ティターンズの創設者であるジャミトフは、自分がどれほど母なる大地のために心を砕いているかを知っている。人類を発祥させた地球を護ることこそが自らの使命である。しかし、その大義のためであればこそ、地球至上主義を信条としながら、ザクを模したMSをも使ってみよう。サラミスのブリッジから月面宙域を哨戒するハイザックを眼下に収めつつ、ジャミトフはひとりごちた。「見ていろよ、メラニー・ヒュー・カーバイン……」



## INSIDE A CAPSULE

U.C.0087年3月2日。ティターンズの試作MSであるガンダムMk-IIを強奪したエゥーゴに対し、ティターンズの司令官バスク・オムは、Mk-II強奪に荷担した少年カミーユ・ビダンの母親ヒルダを救命カプセルに閉じ込め宇宙空間に放出した。そして、ヒルダの生命と引き換えに、Mk-IIおよびカミーユの引き渡しを迫る。「カプセルってのはあれか? 爆弾か何かか?」事情を知らないジェリド・メサは、エゥーゴがカプセルを奪う素振りを見せた場合、そのカプセルを狙撃せよとの命を受け、ハイザックのcockpitからカプセルに狙いを定めていた。アーガマのデッキクルーから話を聞いてしまったカミーユは、Mk-II 3号機に乗り込むとアーガマを飛び出し、母が閉じ込められたカプセルへと手を差し伸べる。「エマは1号機のはずだ。爆弾もとも消えて無くなれ!!」何のためらいもなくジェリドは引き金を引いた。



## ACTION POSE



## A NEW BONDS

U.C.0087年3月25日。ジャブロー攻撃に備え、エゥーゴは航宙艦艇調達のための作戦を開始した。月面都市アンマンの港にアーガマを残し、カミーユのMk-II、クワトロの百式、アポリーとロベルトのリック・ディアスがグラナダに向けて出撃する。そこに、カミーユらの留守を狙ってカクリコンのハイザック部隊が襲いかかる。アーガマはメインエンジンが立ち上がるまで逃げることもできない。「リック・ディアス、エマ機、出ます!!」「エマ奴(め)!」ヌケヌケとエゥーゴのパイロットか!!「カクリコン中尉!?!」容赦無く襲いかかるハイザック部隊は、ビーム・ライフルを乱れ打ち、腰のポッドからミサイルを撃ち放つ。港湾の周辺にはアンマンの市街地が隣接しているため、アーガマのMS隊は思うように反撃もできない。エマのリック・ディアスは廃材集積所のクズ山に身を潜めるものの、瞬間に発見されてしまう。「裏切者は地獄に墜ちろ!!」叫びながら、カクリコンのハイザックはエマのリック・ディアス目がけヒート・ホークを振り下ろす!

## WEAPONS

ザク・マシンガン改、ヒート・ホーク、ミサイルポッドをはじめ、ハイザックの豊富な各武装をセット。



## PAINTING

※よりリアルに仕上げたい場合は、下の基本色をご覧ください。

※塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。

●このキットをよりリアルに塗装したい方は、(株)GSIクレオスより発売のガンダムカラー(「ハイザック」用、その他カラーセット)をお使いください。

●ABS樹脂部分への塗装は破損する恐れがありますので、塗装はおすすめできません。

●本体等ライトグリーン部の塗装色。  
イエローグリーン(55%) + カーキ(30%) + 濃緑色(1)(15%)  
※またはガンダムカラーグリーン6

●胸等ダークグリーン部の塗装色。  
濃緑色(1)(80%) + ブラック(20%)  
※またはガンダムカラーグリーン7

●関節等パープル部の塗装色。  
ブルーグレー(80%) + ホワイト(10%) + レッド(10%)  
※またはガンダムカラーグレー11

●インテーク等イエロー部の塗装色。  
イエロー(95%) + オレンジイエロー(5%)  
※またはガンダムカラーイエロー1

●バーニア内部等レッド部の塗装色。  
レッド(50%) + シャインレッド(50%)  
※またはガンダムカラーレッド1

●動力パイプ サンドイエロー部の塗装色。  
サンドイエロー(55%) + ホワイト(30%) + ブラウン(10%) + ブラック(5%)

●ミサイル等ダークグレー部の塗装色。  
ネイビーブルー(100%)

●メインカメラ等ピンク部の塗装色。  
蛍光ピンク(100%)



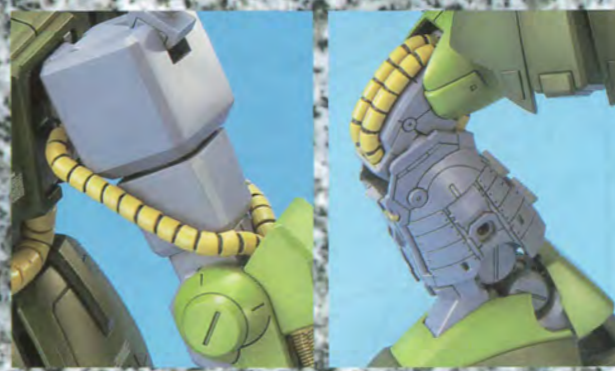
## FRONT VIEW



## REAR VIEW



▲ 肩関節は胴体から引き出す事により、広範囲な可動を実現。



▲ 脚部をはじめ、機体各部の内部メカをリアルに再現。腕部、脚部の動力パイプに軟質素材を使い、伸縮動作を再現。



Parts Name	<b>3</b> (4)	<b>3</b> (5)
Parts List		
Head Unit		

Arm & Leg Unit	<b>4</b> (1)	<b>4</b> (2)	<b>4</b> (4)
Body Unit			

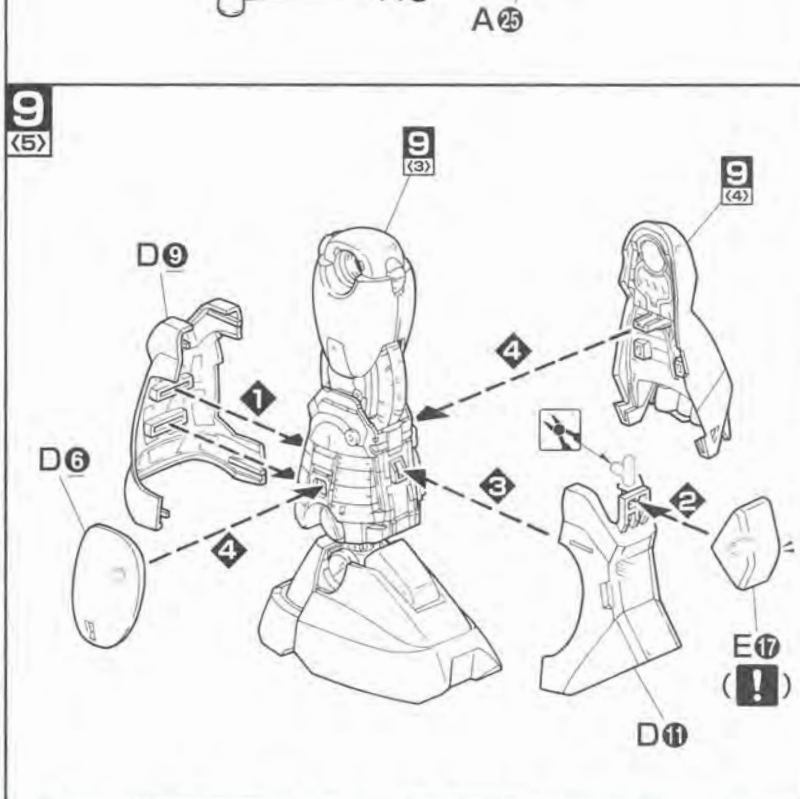
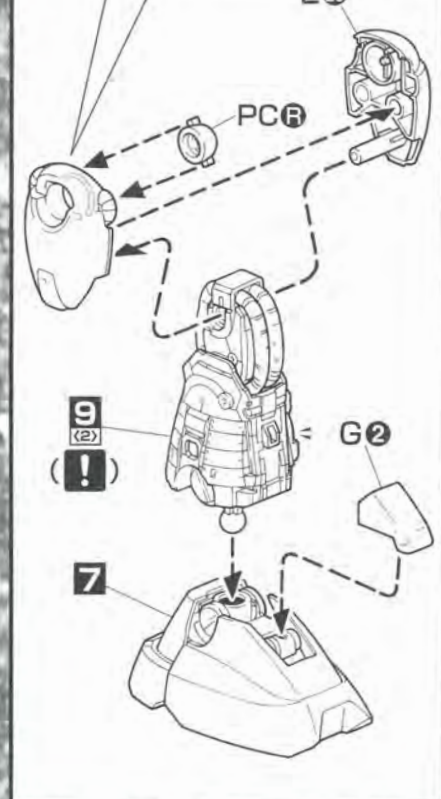
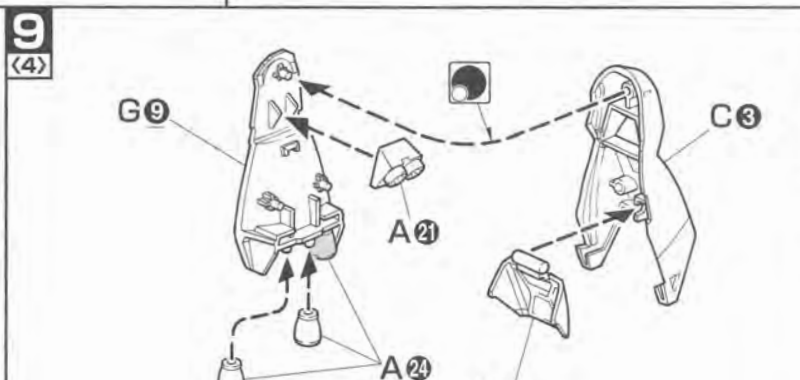
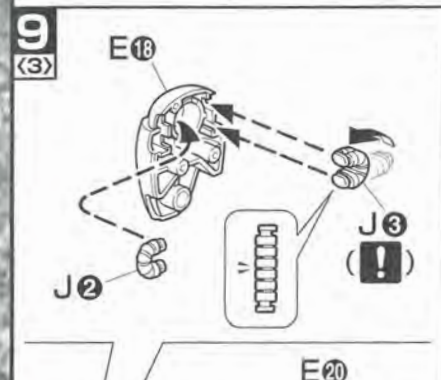
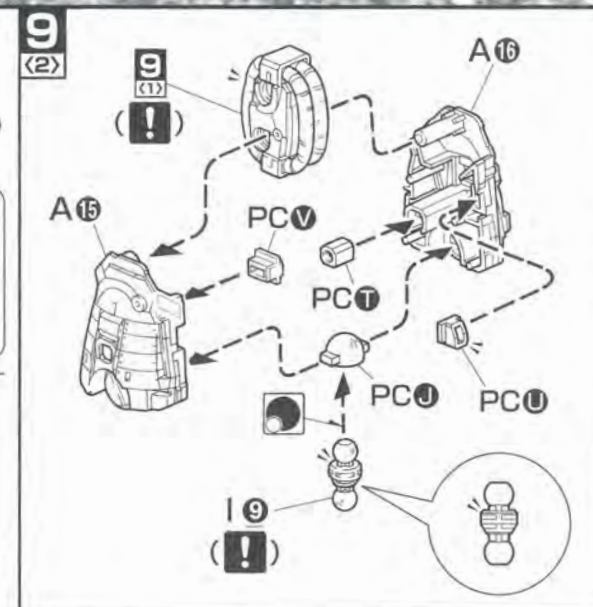
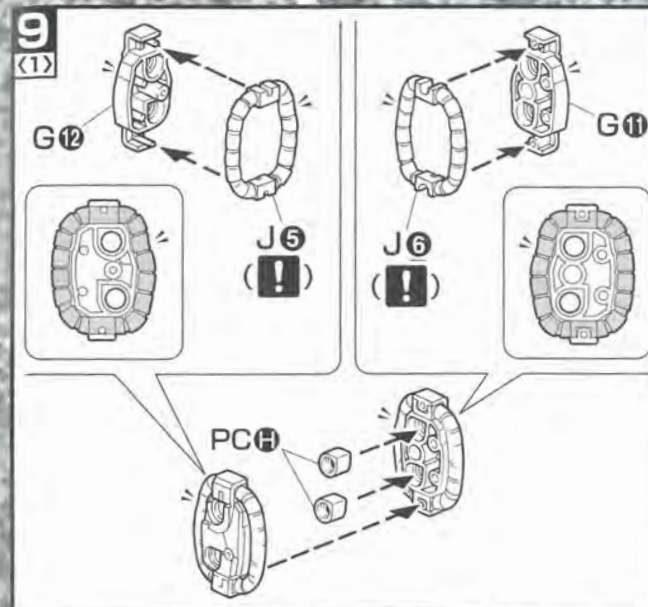
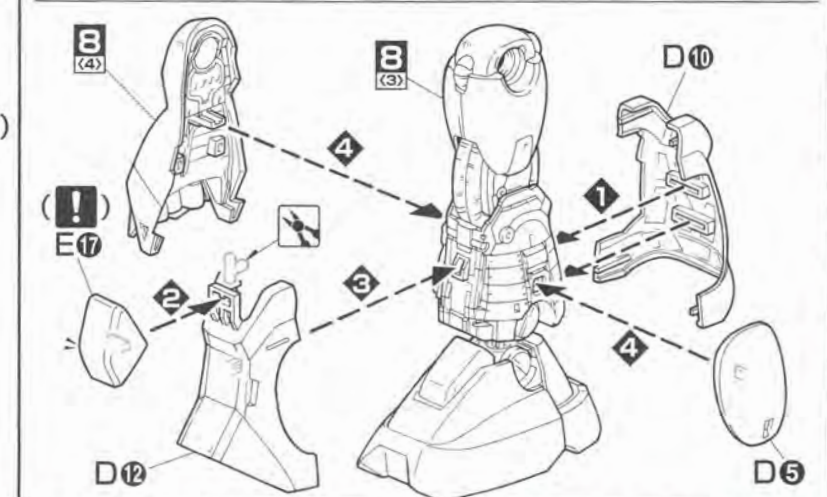
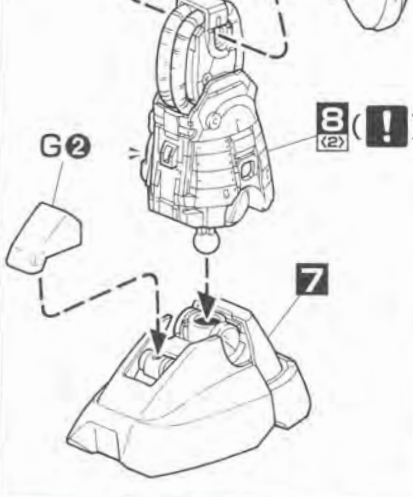
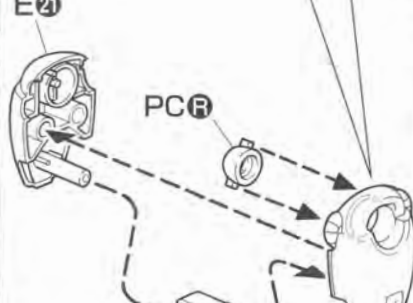
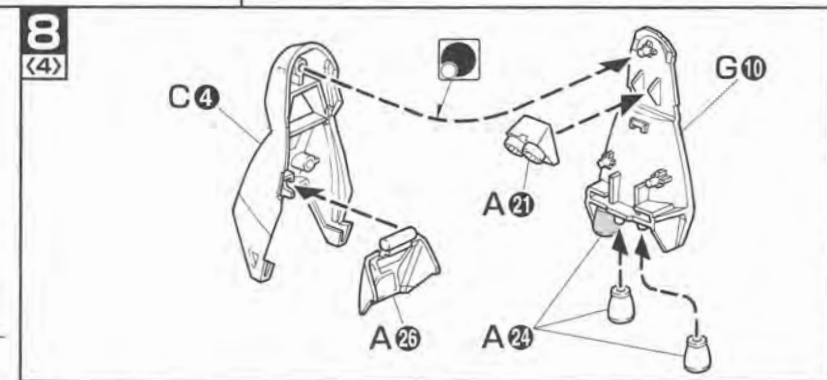
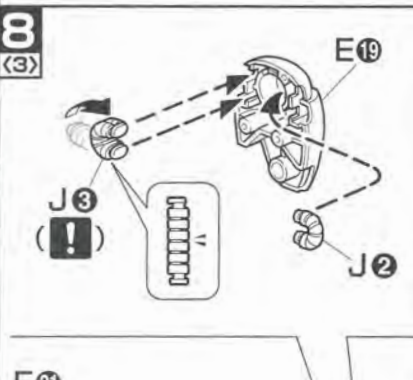
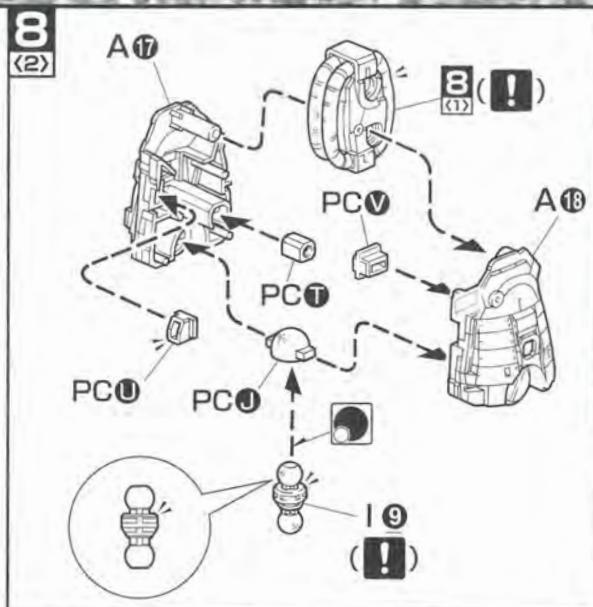
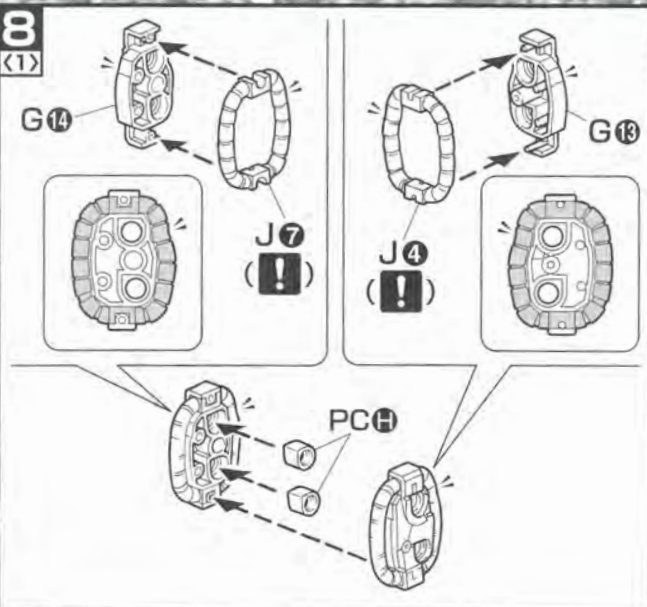
Weapons	<b>4</b> (3)	<b>4</b> (2)
Final Assemble		

Parts Name	<b>4</b> (5)	<b>5</b>
Parts List		
Head Unit		

Arm & Leg Unit	<b>6</b> (1)	<b>6</b> (3)
Body Unit		

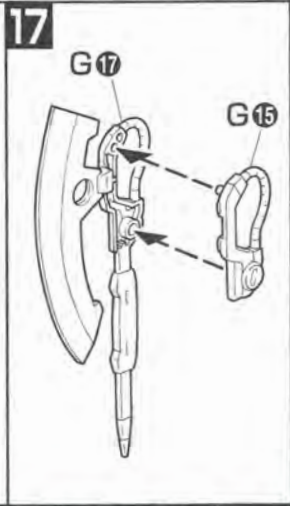
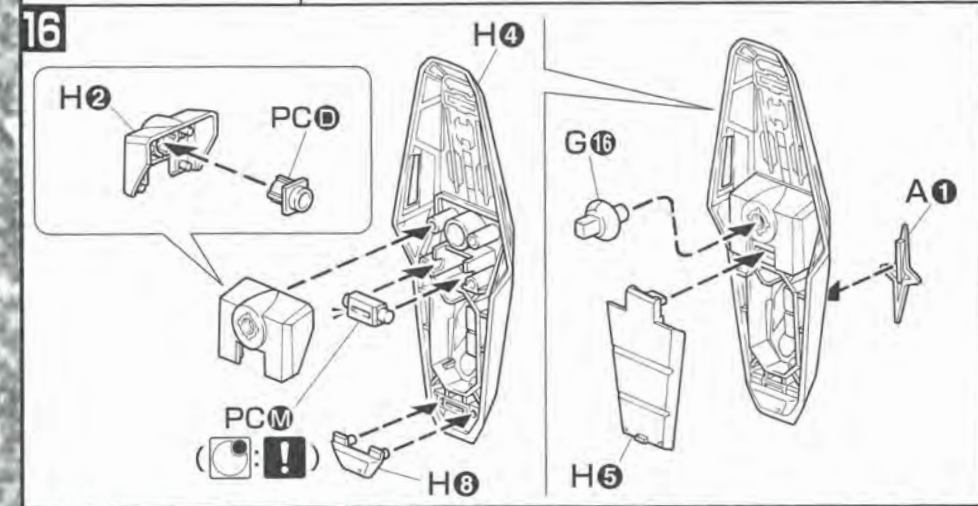
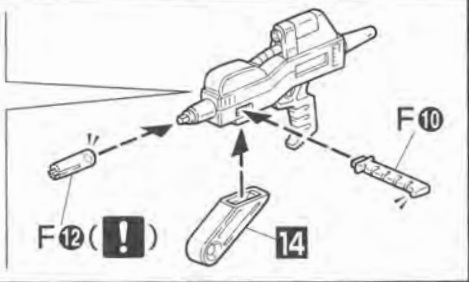
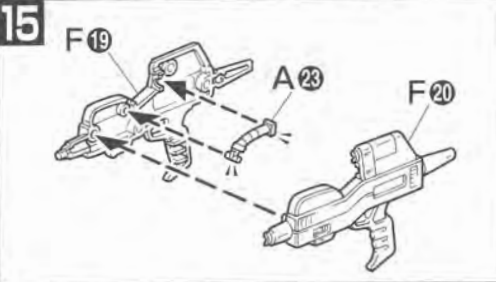
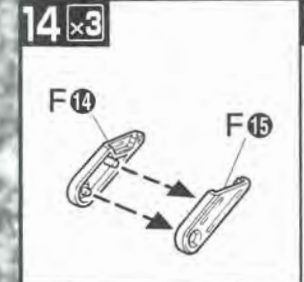
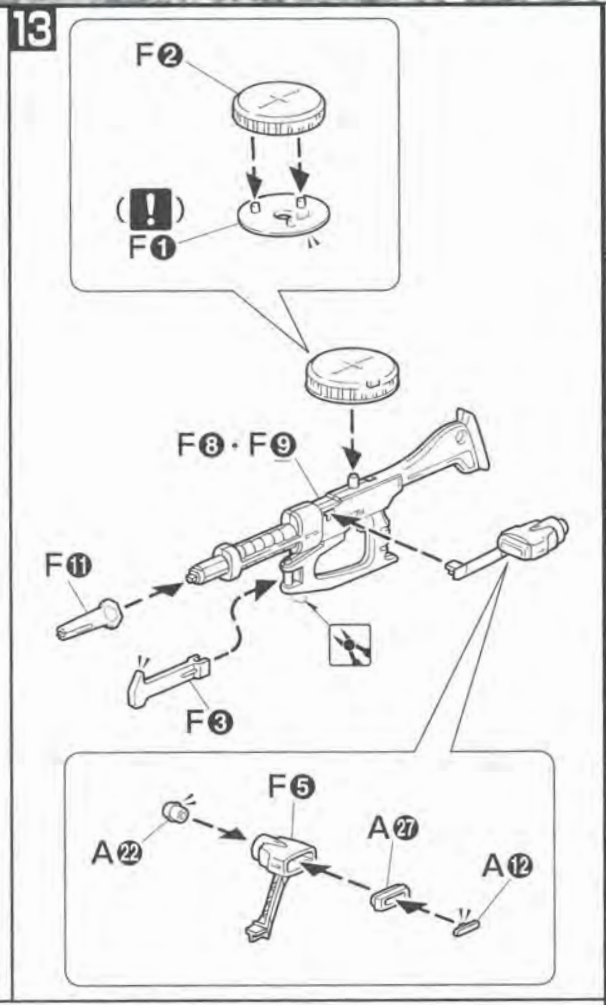
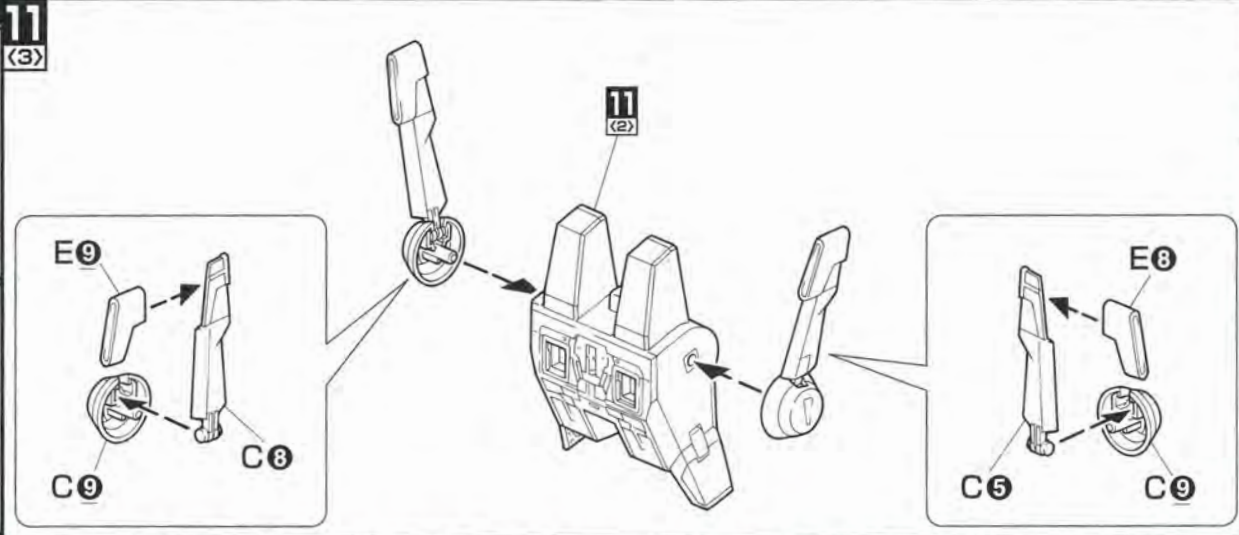
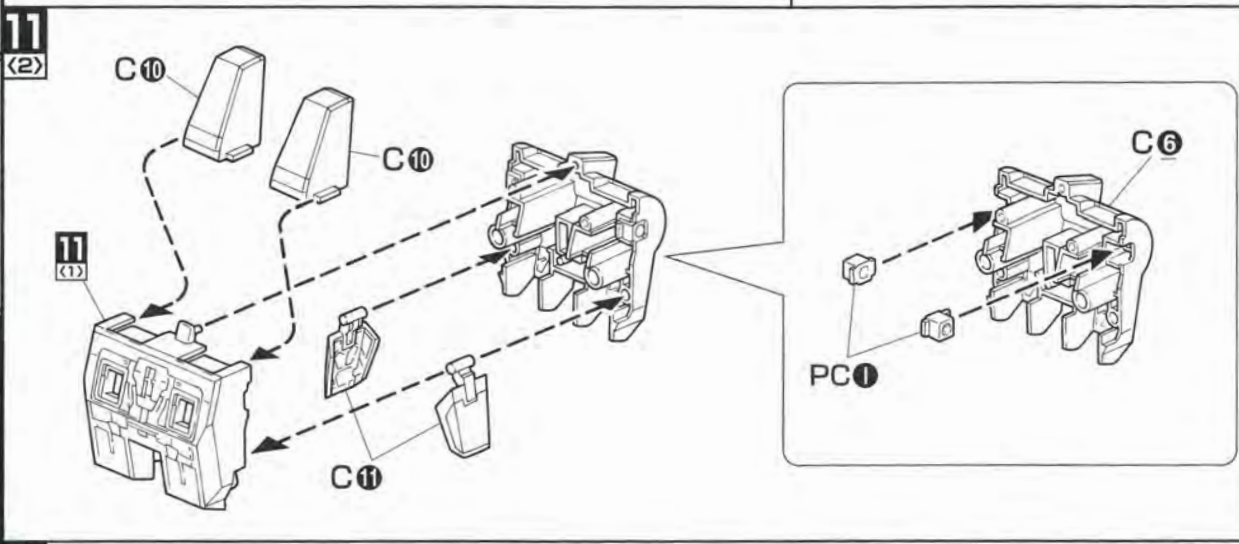
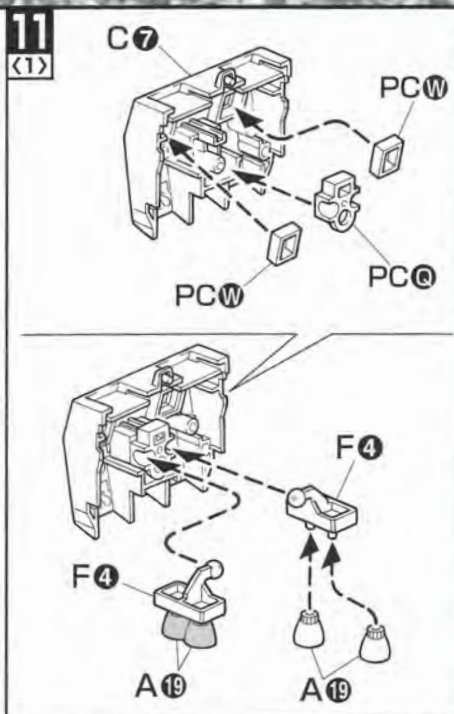
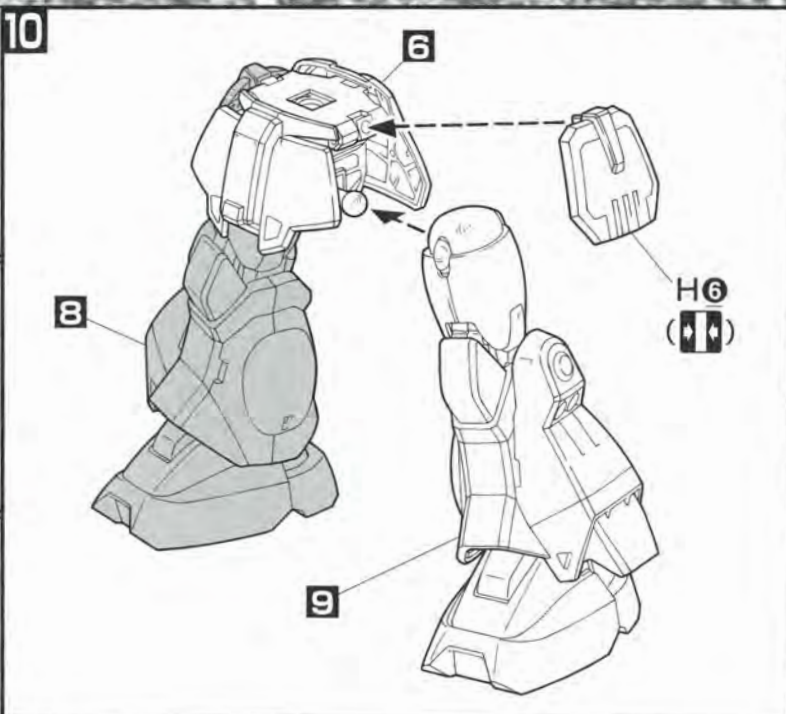
Weapons	<b>7</b>	<b>x2</b>	<b>x2</b>
Final Assemble			



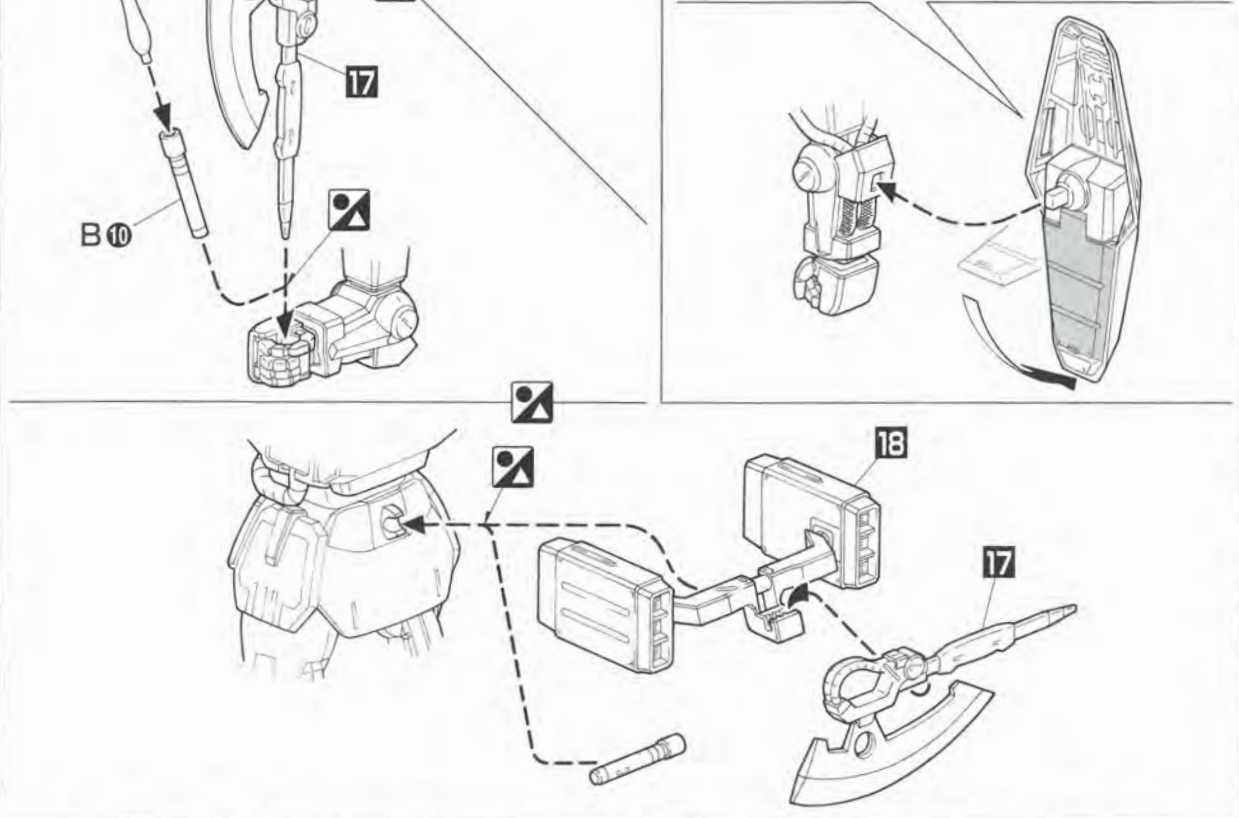
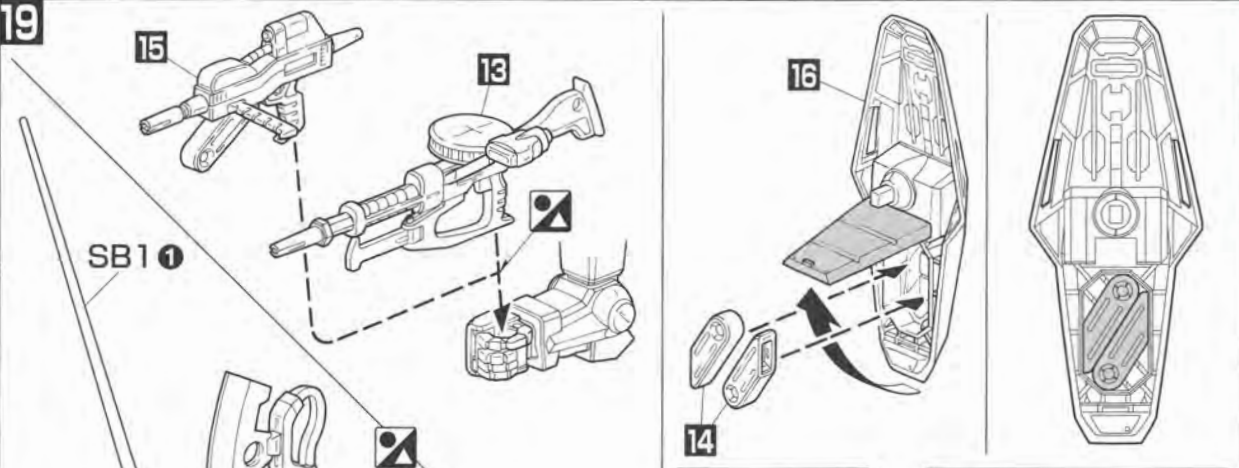
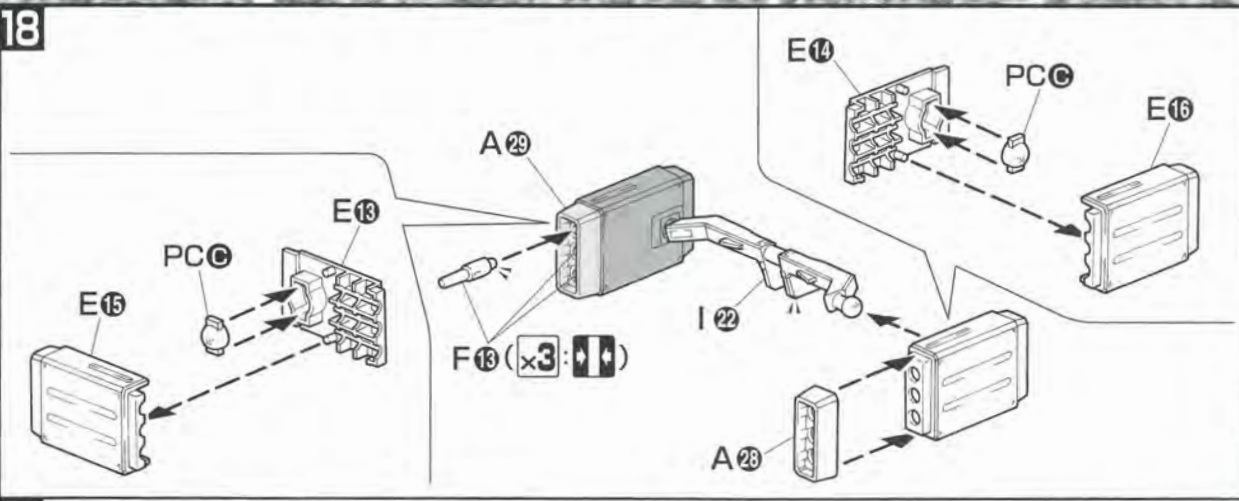




Parts Name  
Parts List  
Head Unit  
Arm & Leg Unit  
Body Unit  
Weapons  
Final Assemble



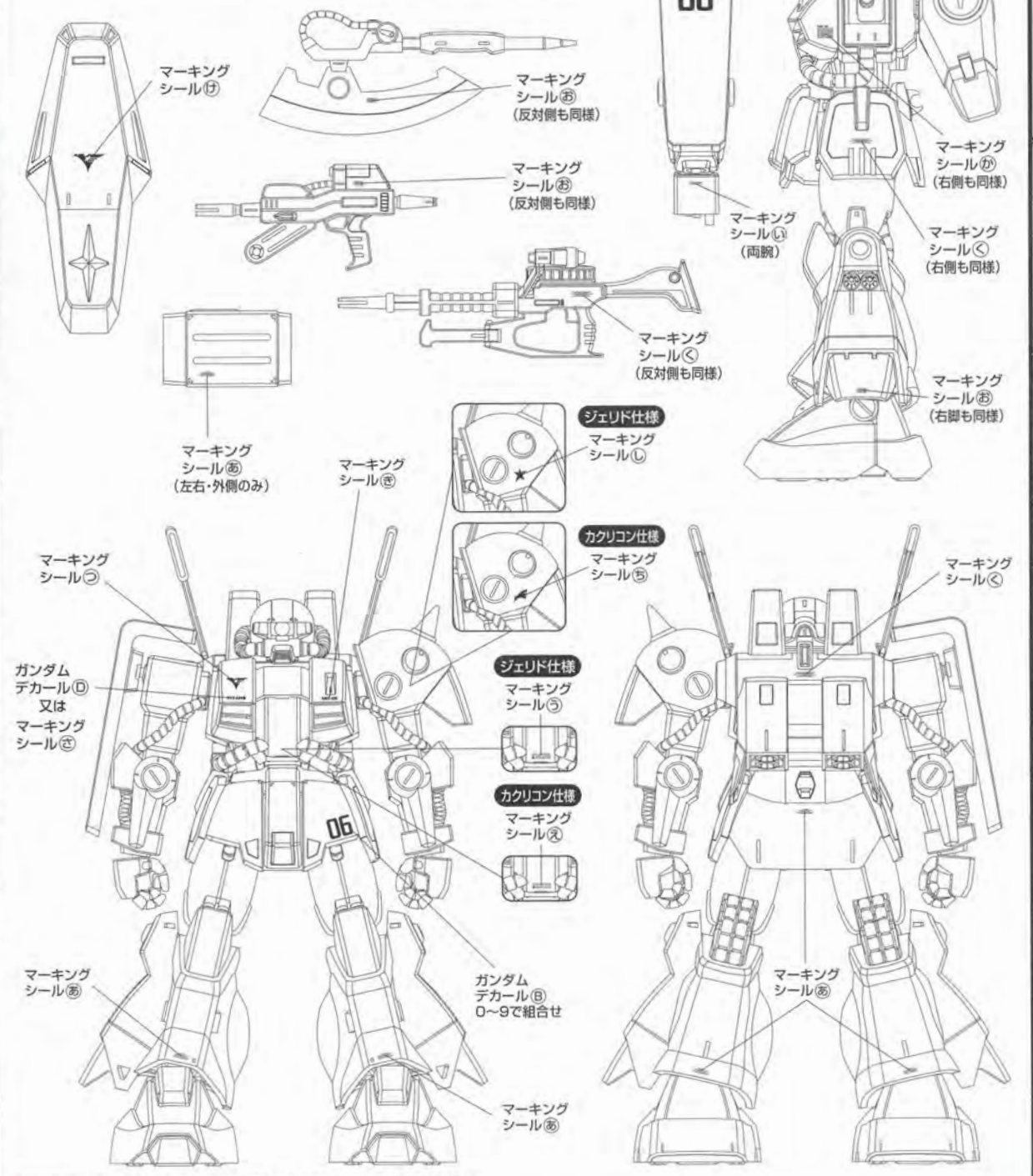




**Seal** (シール) 下の図を見て、マーキングシールやガンダムデカールの貼る位置を確認してください。

- 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指示は一例です。イメージに合わせてお貼りください。  
 ※左肩、コックピットハッチ、左側頭部が **ジェリド仕様** **カクリコン仕様** 2種類から選択可能です。



※余ったマーキングシールやガンダムデカールは好きな所にはってください。