

RX-178 GUNDAM Mk-II

A.E.U.G. PROTOTYPE MOBILE SUIT

PAINTING (塗装)

※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。
 ●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。

ガンダムMk-II(エゥーゴ) 指定色

	本体の塗装色 グランプリホワイト (100%)
	胸などの塗装色 コバルトブルー (50%) + ブラック (40%) + レッド (10%)
	つま先、かかとなどの塗装色 レッド (80%) + オレンジ (20%) + ブラック少量
	胸部インテークなどの塗装色 イエロー (60%) + ホワイト (30%) + オレンジ (10%)
	脚部ダクトなどの塗装色 オレンジ (60%) + オレンジイエロー (40%)
	内部メカなどの塗装色 ミディアムブルー (50%) + ブラック (40%) + ホワイト (10%)
	指などの塗装色 ミッドナイトブルー (100%) + パープル少量
	胸部カメラレンズなどの塗装色 クリアグリーン (100%)



ワンポイントステップ ~One point step~

顔を中心に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]

パイロット・整備クルー

	本体の塗装色 ホワイト (100%)
	パイザーの塗装色 ホワイト (60%) + 水色 (20%) + コバルトブルー (20%)
	ひざなどの塗装色 インディブルー (60%) + 黒 (40%)



パイロット 整備クルーA 整備クルーB

●このキットをよりリアルに塗装したい方は、(株)GSIクレオスより発売されているガンダムカラーをお使いください。



反地球連邦政府組織 (エゥーゴ)
 試作型モビルスーツ
 RX-178 「ガンダムMk-II Ver.2.0」
 1/100スケール
 マスターグレードモデル

RX-178 GUNDAM Mk-II Ver.2.0

MASTER GRADE



BANDAI 2005 MADE IN JAPAN

反地球連邦政府組織 (エゥーゴ) 試作型モビルスーツ
 RX-178 「ガンダムMk-II Ver.2.0」
 1/100スケール マスターグレードモデル

※写真の完成品は、塗装してあります。



0138412

RX-178 GUNDAM Mk-II

A.E.U.G. Prototype mobile suit

RX-178 ガンダムMk-IIは、地球連邦軍によって継続的に研究開発されていたRX-78 ガンダムの実質的な後継機であり、U.C. (宇宙世紀) 0080年代前半に実施された「ガンダム開発計画」とは全く異なる系譜に属する機体である。ガンダム開発計画においてAE (アナハイム・エレクトロニクス) 社は、連邦系と公国系の技術を積極的に融合させることでGPシリーズを開発したが、RX178の機体開発に用いられたテクノロジーの多くは連邦系のものに極端に偏向している。それは、機体開発を統括していたティターンズの方針が大きな要因であった。そのため、公国系の技術導入によって達成されていた問題の解決に別の手段が用いられるなど非効率もなかったわけではないが、「ムーバブル・フレーム」を発想するに至る過程において、連邦と公国のテクノロジーの再分離が不可欠であったと言われている。なぜなら、当時のMSの多くは、公国系のモノコック構造と、連邦系のセミモノコック構造を必要に応じて使い分けており、機体全体を一系統のフレームによって構成するという発想そのものが成立しにくい状況であったからである。MSを人体に見立てるという発想自体は新しいものではなかったが、それを実現するためには、MSはすでに工業製品として確立され過ぎたのである。



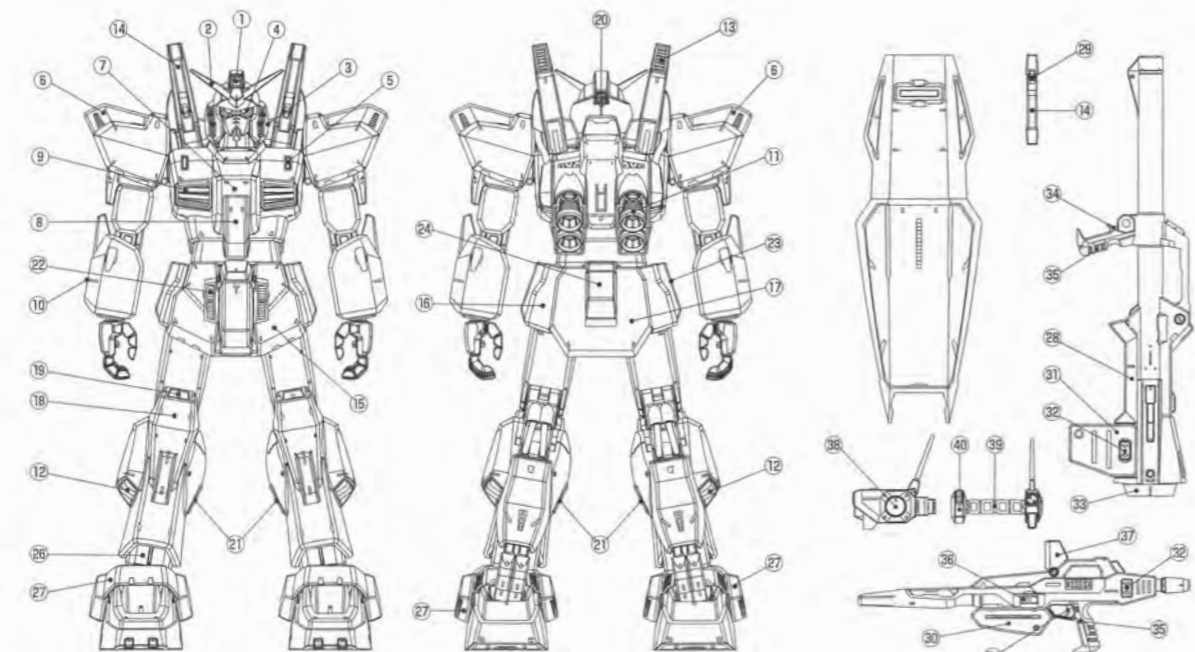
ムーバブル・フレーム

ムーバブル・フレームのもっとも基本的な構想は、コア・ブロックシステムの発展であった。単純にいえば、「機体制制を行うコアそのものを四肢に延長する」というものである。この発想は、コア・ブロックの「機体制制」と「パイロットのサバイバビリティ」というふたつ問題が「イジェクション・ポッド」の実用化によって分離できていたことも影響している。連邦生え抜きの技術者が、イジェクション・ポッドの採用によって本来は不要となったコア・ブロックシステムそのものに拘泥していなければ、ムーバブル・フレームは成立しえなかったのである。開発者自身によって「旧型機」呼ばわりされているものの、その点においてこの機体は十分に画期的だったのである。

ガンダムMk-IIがエゥーゴにもたらされた時、AE社の技術者が着目したのは、まさにこの点であった。「ムーバブル・フレーム」はMSの構造を二分化し、機体可動のための基本構造を、装甲や武装とは独立して構成することで、駆動効率を優先した設計が可能となるのである。可動に応じて装甲部は柔軟にポジションを変え、常に理想的な状態で機体を保護する。この構造は運動性をも飛躍的に向上させ、メンテナンスや武装、装甲の換装なども圧倒的に簡略化した。この構造の採用によって、ガンダムMk-IIは、MSという工業製品を、もっともソリッドな形で創出していたのである。無論、フレームのみで兵器として投入するわけにはいかなかったが、骨格が存在することで、逆に装甲や武装の自由度が向上することを見つけたのである。

AE社は、この機体をもつ高度な汎用性と計り知れないポテンシャルを引き出すべく、徹底的な解析を行った。制御系の基礎構造は、0079年末期にAE社が開発したリアシートと全天周モニターが採用されていたし、装甲材や弾体などの消耗品もほとんどが規格品だった。そして、そのデータバンクに収められていた装備もすべて複製し、さらに新構想のオプションをも開発していったのである。

ガンダムMk-IIは、エゥーゴに運用され、AE社に整備されることによって、その真価を発揮したといえる。実際には、アーガマ部隊の台所事情によって多様な局面に投入されたことが、この機体とムーバブル・フレーム構造の優秀さを検証し、また、先行していたZプロジェクトのものにも、多大な影響を与えるのである。



- | | | | | | |
|-------------------|---------------|-----------------|---------------|-----------|-----------------|
| ①メインカメラ | ⑨コクピットボトムハッチ | ⑮フロントアーマー | ⑳リバーズスラスタ | ㉔スイッチ | ㉙フォアグリップ |
| ②無敵方位/通信用ブレードアンテナ | ⑩インテーク/ダクト | ⑯サイドアーマー | ㉑オプションマウントラッチ | ㉕エネルギーバック | ㉚センサー |
| ③オプションラッチ | ⑪シールドマウントラッチ | ⑰リアアーマー | ㉒バズーカラック | ㉖カートリッジ | ㉛リリーススイッチ |
| ④デュアルセンサー | ⑫メインスラスタ | ⑱ニアアーマー/スライドカバー | ㉓マニピュレーター | ㉗ラッチ | ㉜給弾ベルト |
| ⑤サブセンサー | ⑬サブスラスタ | ⑲フローティングアーマー | ㉔ショックアブソーバー | ㉘ダクト | ㉝マガジン/バウンサーユニット |
| ⑥ショルダーニアスラスタ | ⑭フレキシブルニアスラスタ | ⑳リアカメラ/センサー | ㉕アングルサポートユニット | ㉙トリガー | |
| ⑦コクピットアッパーハッチ | ⑫ビームサーベル | ㉖サポートスラスタ | ㉚ショルダーレスト | ㉚グリップ | |

注) この機体はU.C.0087年7月末、月面のフォン・ブラウンにおいて全面改裝された直後の状態のもので、初期装備のオプションは、ほとんどA・E製の複製品と換装されています。

組み立て前の基本説明

必要な道具

〈ニッパー(プラスチック用)〉
・パーツをランナーから切りはなしてゲートを取るのに使います。



〈ピンセット〉
・小さい部品を取り付けたりシールを貼るのに便利。



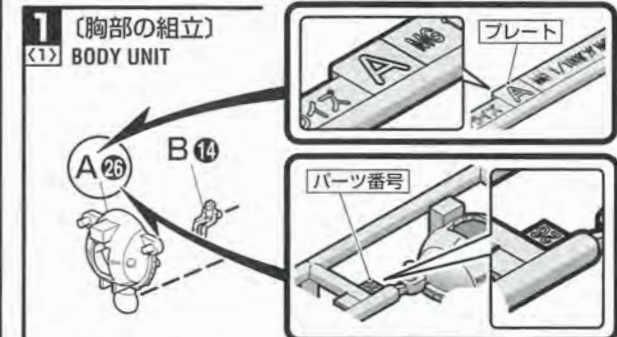
〈はさみ〉
・ガンダムデカールを切りはなす際に使用します。



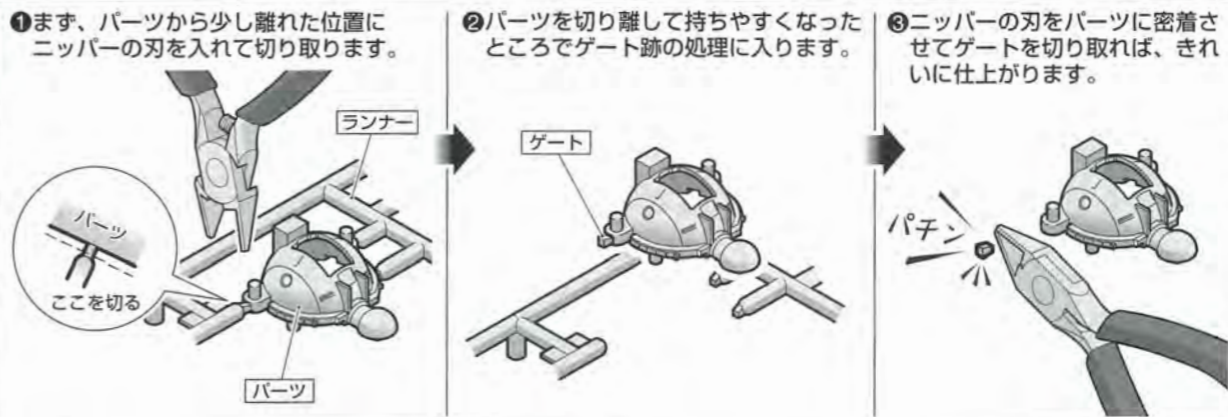
※この商品に道具類は入っていないので、別に用意ください。

説明書の見かた。

説明書のパーツに書いてある番号と同じものをランナーから探しましょう。(パーツリストと合わせて見ると、探しやすいでしょう。)



パーツの切り取りかた。

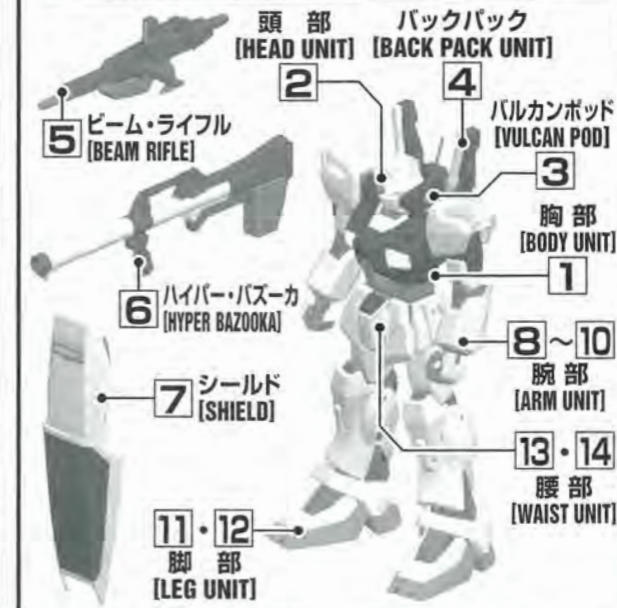


ガンダムデカールの貼りかた。



※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。



HOW TO (基本説明) PARTS LIST (部品表) BODY UNIT (胸部) 1 HEAD UNIT (頭部) 2, 3 BACK PACK UNIT (バックパック) 4 WEAPONS (武器) 5, 6, 7 ARM UNIT (腕部) 8, 9, 10 LEG UNIT (脚部) 11, 12 WAIST UNIT (腰部) 13, 14 FINAL ASSEMBLY (完成) 15 DISPLAY STAND (ディスプレイスタンド) 16 SEAL (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。

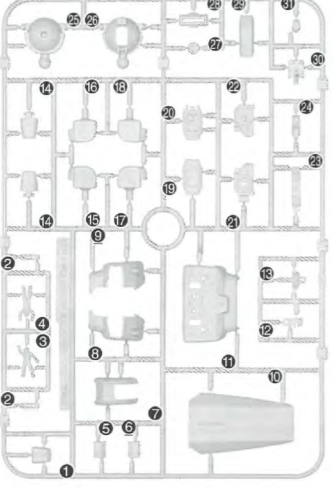
〈組み立てる時の注意〉

- 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。

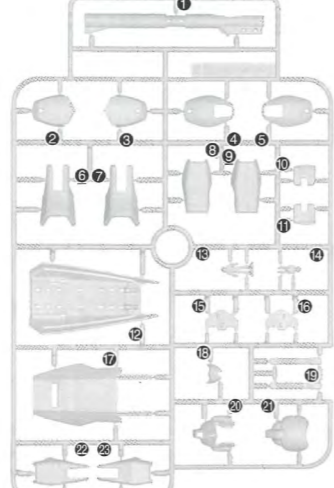
・接着をするところ	・シールの番号	・デカールの番号	・反対側に取り付けるパーツ	・両側と同じパーツを取り付ける	・向きに注意して取り付ける	・ビスの締めすぎに注意
・切り取る時	・部品を数値の個数作ります	・先に組み立てます	・後に組み立てます	・数値に合わせて回転させます	・どちらかを選んで取り付ける	・反対側も同じように動かしやす

パーツリスト (X印は使用しないパーツです。)

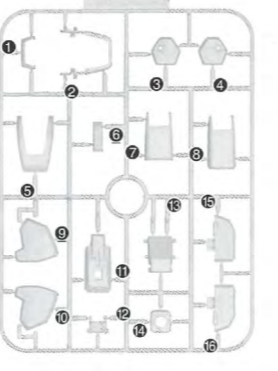
Aパーツ (スチロール樹脂: PS)



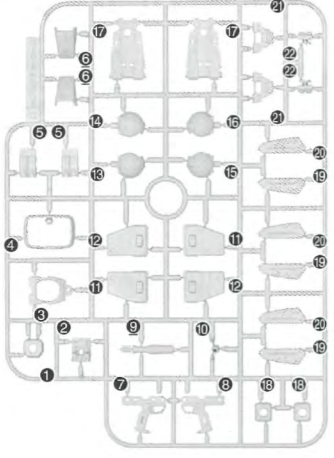
Bパーツ (スチロール樹脂: PS)



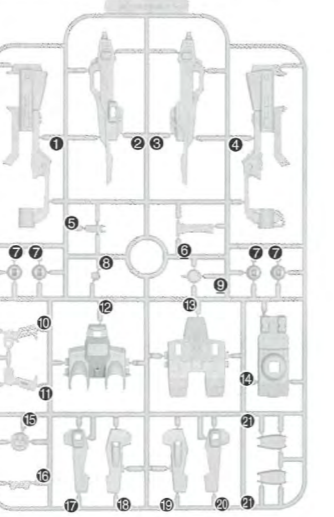
Cパーツ (x2) (スチロール樹脂: PS)



Dパーツ (スチロール樹脂: PS)



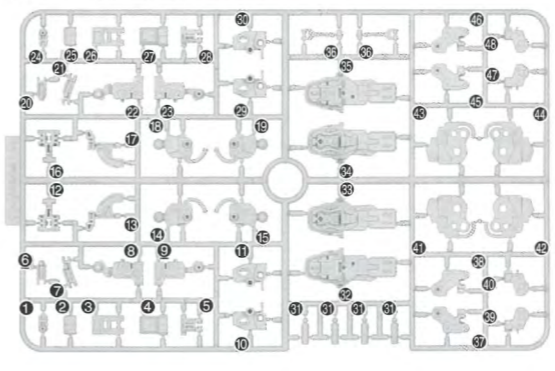
Eパーツ (スチロール樹脂: PS)



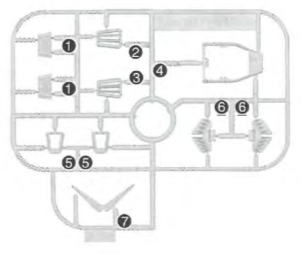
Fパーツ (ABS樹脂: ABS)



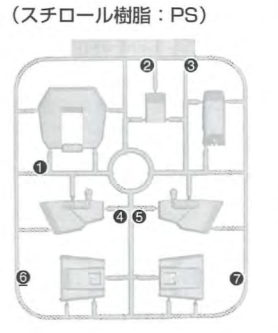
Gパーツ (ABS樹脂: ABS)



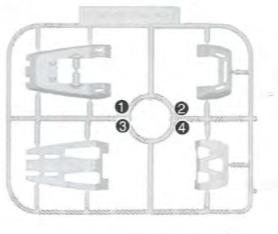
Hパーツ (スチロール樹脂: PS)



Iパーツ (スチロール樹脂: PS)



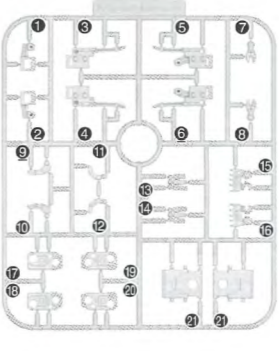
J1パーツ (x2) (スチロール樹脂: PS)



J2パーツ (スチロール樹脂: PS)



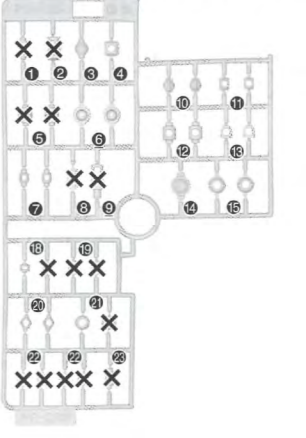
Kパーツ (ABS樹脂: ABS)



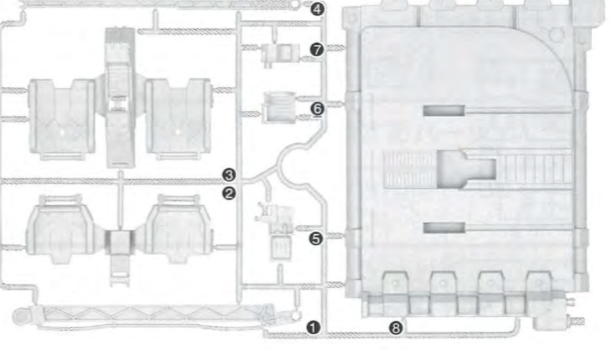
SB1パーツ (スチロール樹脂: PS)



PC-130 (ポリエチレン: PE)



Lパーツ (スチロール樹脂: PS)



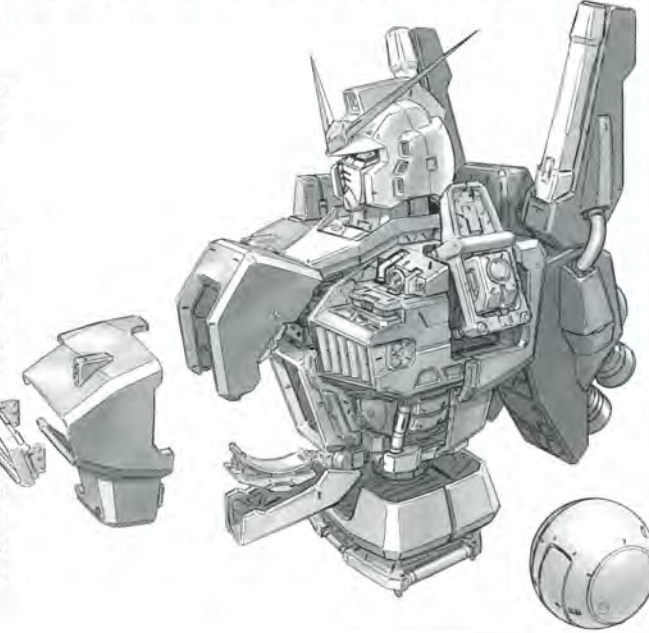
- ホイルシール……………1枚
- マーキングシール……………1枚
- ガンダムデカール……………1枚
- メッシュパイプ……………1本 (PET樹脂: PET)
- リード線……………1本 (塩化ビニル樹脂: PVC)

BODY UNIT & HEAD UNIT & BACK PACK UNIT

〔胸部〕 〔頭部〕 〔バックパック〕

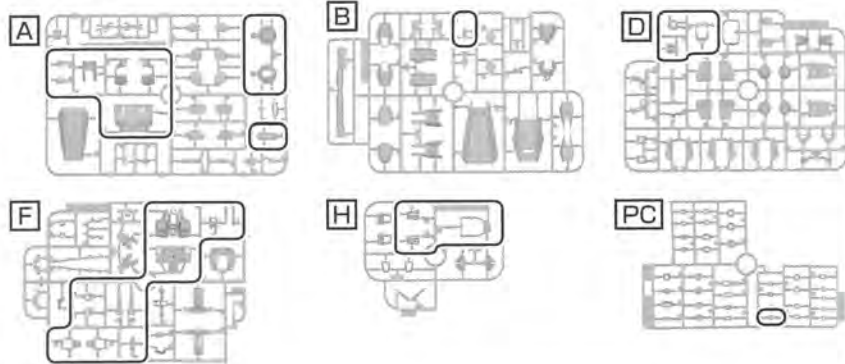
RX-178の上半身の構造は基本的にRX-78を踏襲しているが、ムーバブル・フレームを統合管理するプロセッサーフレームが追加装備されているため頭部の容積に余裕がなく、武装はバルカンポッドによるオプション装備となっている。

RX-178に搭載される光学端末は、RX-78とほぼ同じもので、基本性能が向上している以外はほぼ同等品である。無論、360°モニターに対応するため、副次的な機能が追加されているほか、サブカメラやセンサー類が機体各所に増設されている。メインコンピューターはコクピット周りに配置されており、頭部のコ・プロセッサーフレームは、ムーバブル・フレームから“浮いた”状態で装着されている装甲のコンディションモニターや火器管制などを行っている。これは、バルカンポッドの制御などにも都合が良く、このコンセプトは後にバーザムなどの量産機にも採用されている。動力源や制御系は構造的にコア・ブロックを拡張・再配置したものであり、生命維持機能はイェクションポッドに集約されている。脱出時にはコクピットハッチが基部ごと爆裂ボルトで排除され、ポッドを射出する。バックパックは構造のほぼすべてがバーニアスターを稼働させるためのユニットであり、この機体の機動性を支える不可欠の装備でもある。背面との接合部は構造的に換装も不可能ではないが、規格化されたものではなかったため、実際にそのような装備が開発されることはなかった。ビーム・サーベルへのエネルギーサプライデバイスやオプション装備用のハードポイントは装備している。

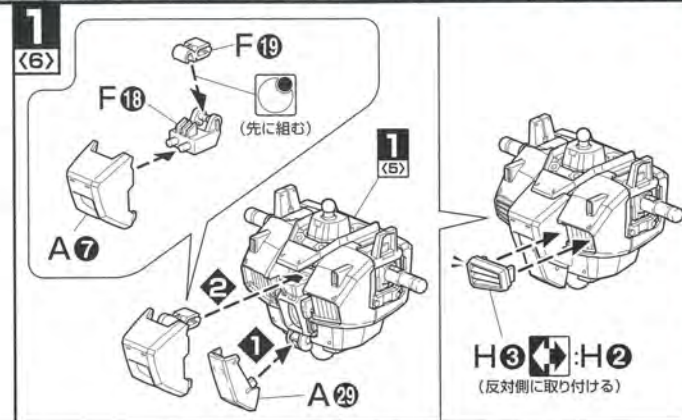
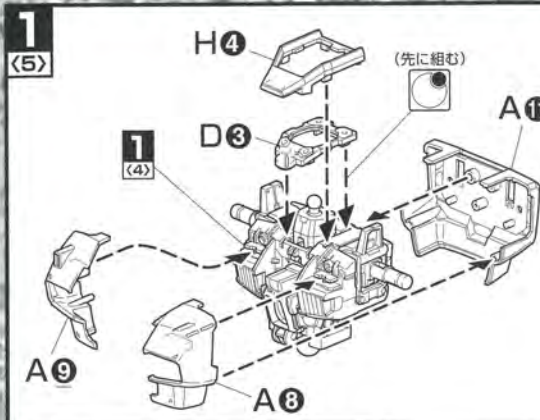
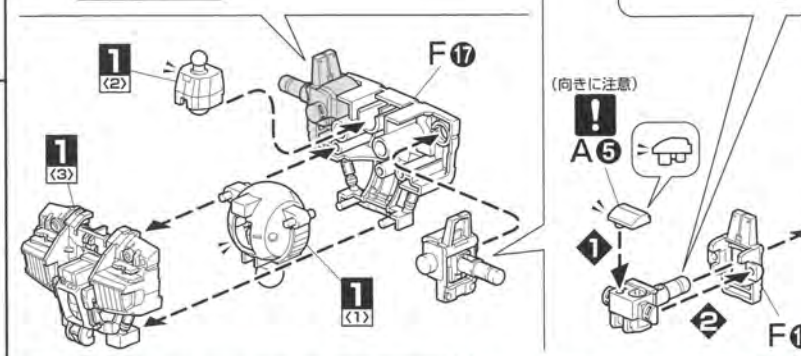
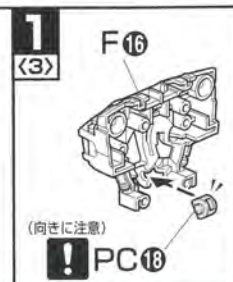
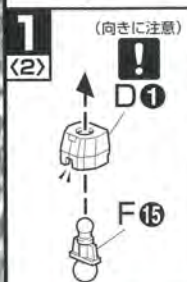
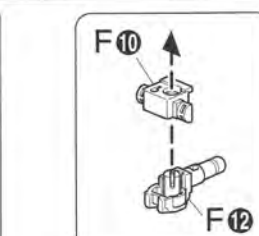
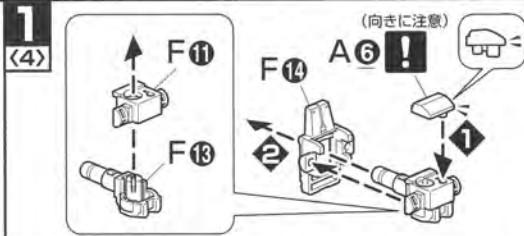
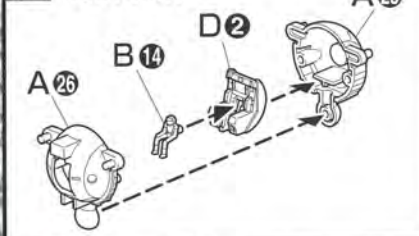


1 BODY UNIT

・組立1で使用するパーツ

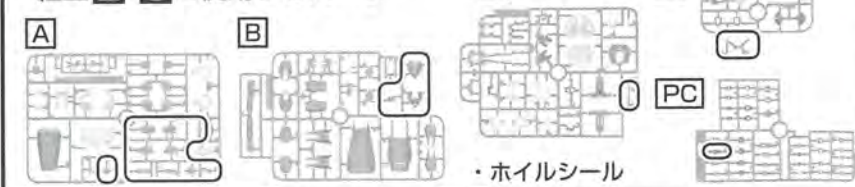


1 〔胸部の組立〕 BODY UNIT

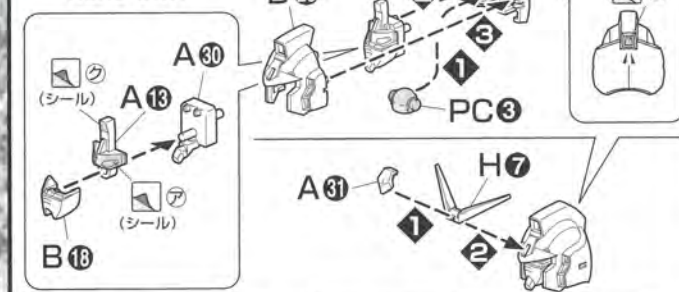


2 3 HEAD UNIT VULCAN POD

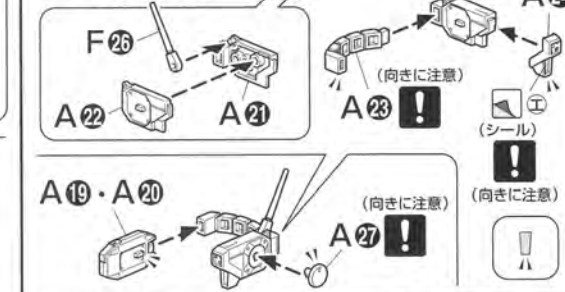
・組立2・3で使用するパーツ



2 〔頭部の組立〕 HEAD UNIT



3 〔バルカンポッドの組立〕 VULCAN POD

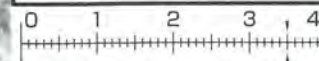
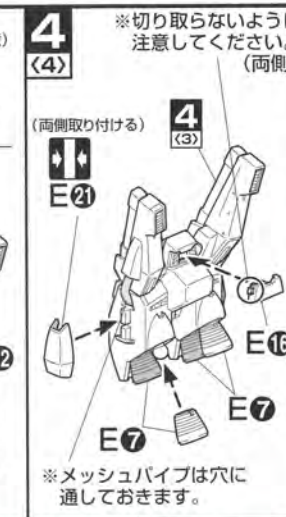
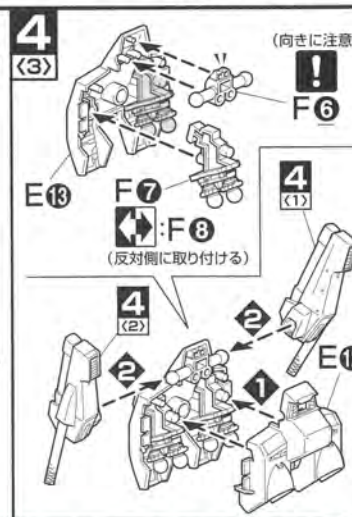
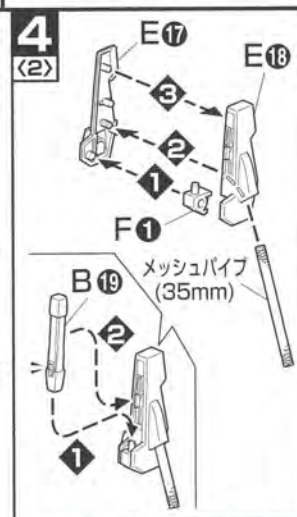
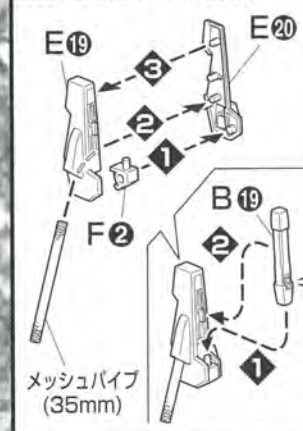


4 BACK PACK UNIT

・組立4で使用するパーツ



4 〔バックパックの組立〕 BACK PACK UNIT



〔基本説明〕 HOW TO
 〔部品表〕 PARTS LIST
 〔胸部〕 BODY UNIT
 〔頭部〕 HEAD UNIT
 〔バックパック〕 BACK PACK UNIT
 〔武器〕 WEAPONS
 〔腕部〕 ARM UNIT
 〔脚部〕 LEG UNIT
 〔腰部〕 WAIST UNIT
 〔完成品〕 FINAL ASSEMBLY
 〔ディスプレイスタンド〕 DISPLAY STAND
 〔シール〕 SEAL

WEAPONS 〔武器〕

BEAM RIFLE

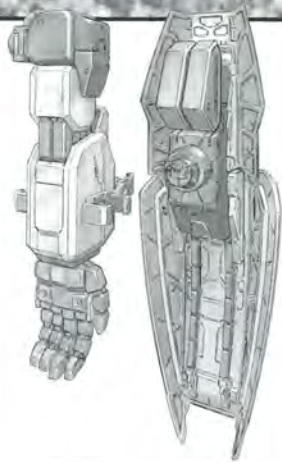
エネルギーバックを使用しているため、本体からのエネルギー供給は行われていない。“武器”として独立した機能を持つ装備であり、モード変更などもMSのマニピュレーターによって操作する。1バックあたりのエネルギー消費は、射撃の回数やビームの威力によって変動する。

HYPER BAZOOKA

MS用に開発された実体弾を射出する装備。マガジンはカートリッジ式となっており、Mk-IIの規格に併せて複数のマガジンを携行できるようになっている。炸薬の威力はRX-78のものと同程度だが、近接戦闘においては砲身を打突に転用することも可能。

SHIELD

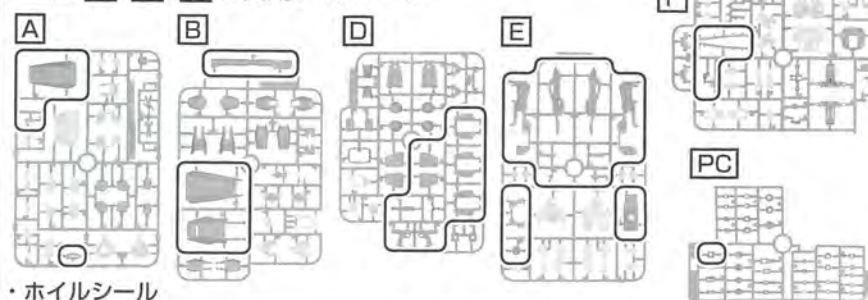
RX-178のシールドは、表面にアンチビームコーティングが施されており、2~3度ならビーム砲の直撃も防御することができる。また、全長を短縮できるよう設計されており、打突兵器としても使用可能で、ビーム・ライフル用の予備のエネルギーバックを2基装着できる。



5 6 7 BEAM RIFLE HYPER BAZOOKA SHIELD

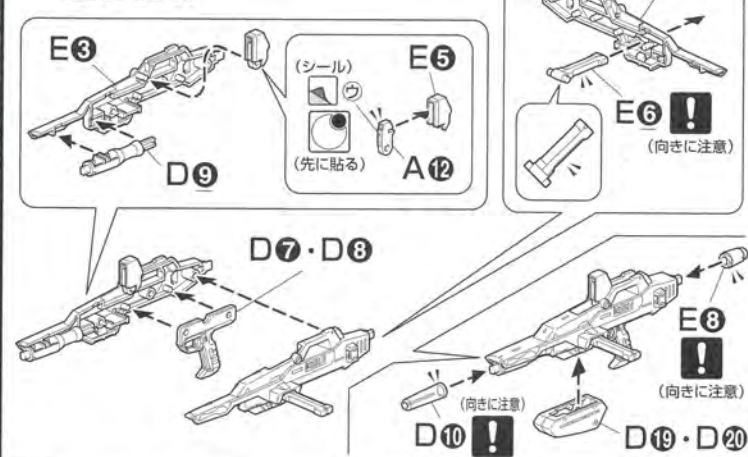


・組立 5・6・7 で使用するパーツ

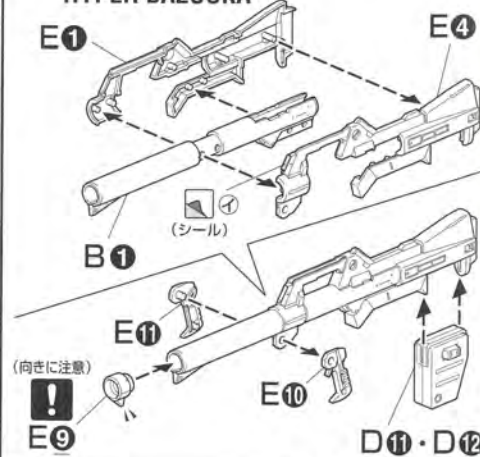


・ホイルシール

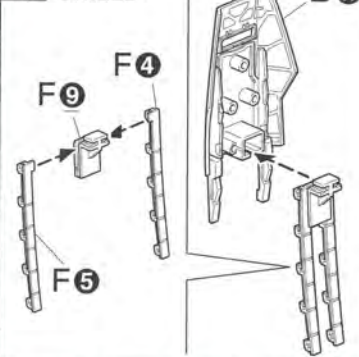
5 〔ビーム・ライフルの組立〕 BEAM RIFLE



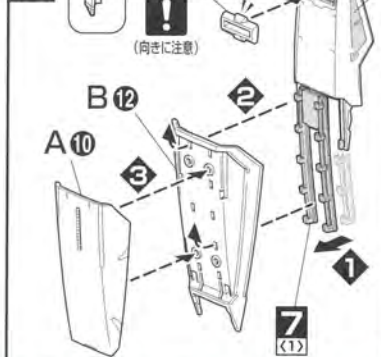
6 〔ハイパー・バズーカの組立〕 HYPER BAZOOKA



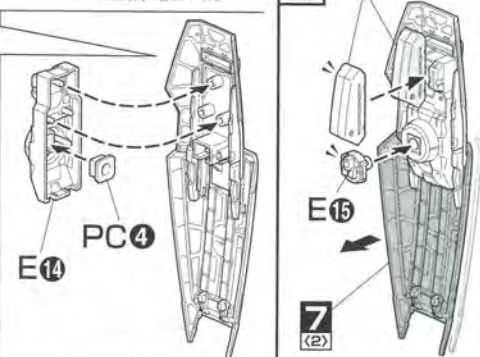
7 〔シールドの組立〕 (1) SHIELD



7 〔シールドの組立〕 (2)



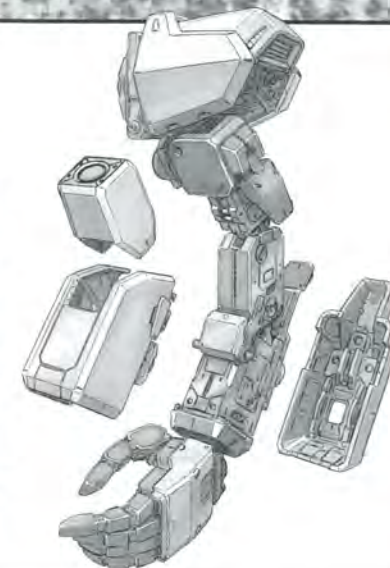
7 〔シールドの組立〕 (3)



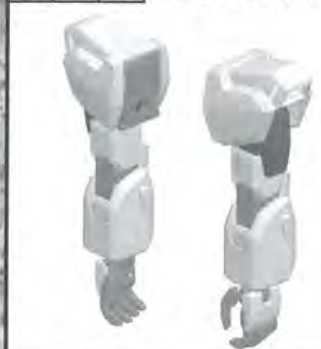
ARM UNIT 〔腕部〕

RX-178の腕部の稼働はムーバブル・フレーム全体にフィードバックされており、高度なバランスセンサーと高性能のプロセッサによって、まさに“人体並みの”運動を可能としている。

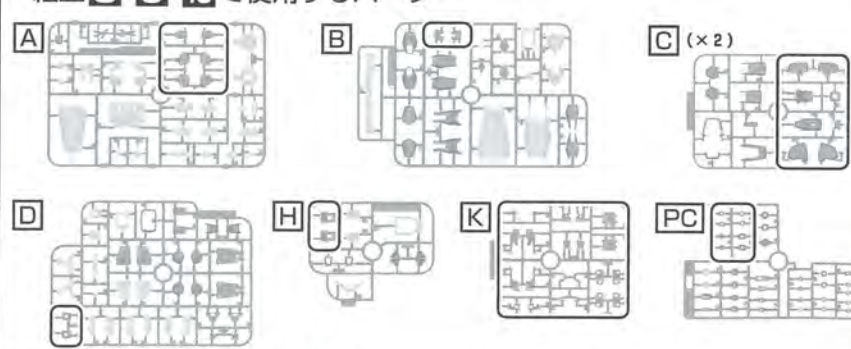
RX-178が装備するムーバブル・フレームは、まさに人体を模した物であり、各関節にかかる負担を全身に分散させる機能も持っていたとされる。無論、腕部に装備されるアクチュエーターは腕を稼働させるための物だが、重力下であれば、その荷重に応じて全身でバランスを取り、無重量空間においても、より効率的なAMBAC機動を可能としているという。そしてその圧倒的な自由度を確保できているのも、ムーバブル・フレームの採用によるものなのである。また、RX-78と異なり、RX-178の腕部にはビーム兵器を稼働させるほどのエネルギーサプライケーブルは内蔵されていない。これは、本機が試作機であることもあって、複雑な腕部構造内に消費率が高い部品を内蔵するべきではないという判断と、連邦独自のエネルギーCAP技術の進展を見越したため可能となった構造で、この機体に装備されるビーム兵器のほとんどは、基本的にそれぞれの武装が独自にエネルギー源を搭載していることが前提とされているためである。ただし、ビーム・ライフルやシールドなどのオプション装備の実装情報はマウントラッチのI/Oポートなどを通じてリンクしており、回避行動や射撃に際しての稼働や機動に反映されている。



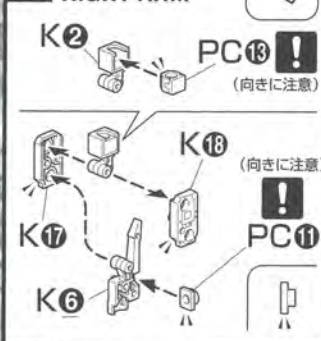
8 9 10 ARM UNIT



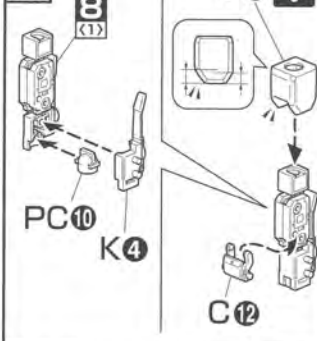
・組立 8・9・10 で使用するパーツ



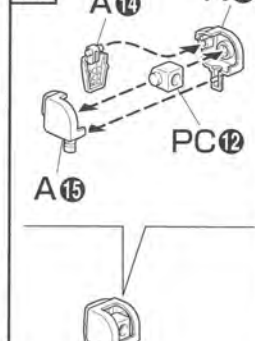
8 〔右腕の組立〕 (1) RIGHT ARM



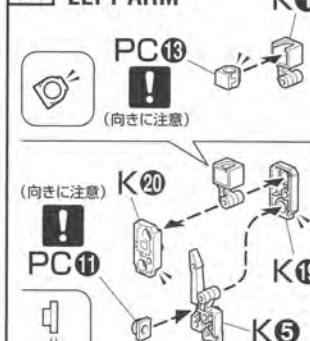
8 〔右腕の組立〕 (2)



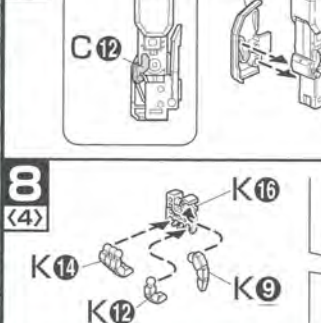
8 〔右腕の組立〕 (5)



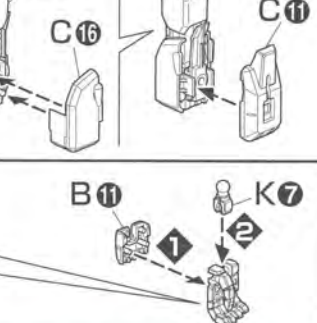
9 〔左腕の組立〕 (1) LEFT ARM



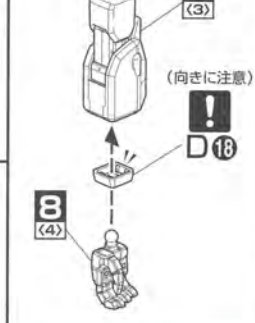
8 〔右腕の組立〕 (3)



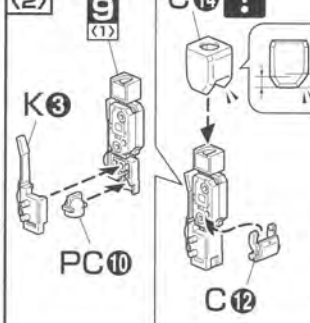
8 〔右腕の組立〕 (4)



8 〔右腕の組立〕 (4)



9 〔左腕の組立〕 (2)



GUNPLA RX-178 GUNDAM Mk-II

1985年に記念すべき第一弾が発売されて以来、時代の変化とともに進化、再構築されて発売されてきたガンダムMk-II。これからも新たな技術や解釈で再構築されたモデルが発売されるであろう。ぜひこれからもその進化を手にとって体感していただきたい。

GUNPLA RX-178 GUNDAM Mk-II HISTORY 1985~2005

1985

1/144

1/144 scale
1985.4



「機動戦士Zガンダム」シリーズの第1弾として発売。各部形状の追求がされた。

1/100

1/100 scale 1985.5



スケールアップによるパーツ毎のディテールアップとプロポーションの見直しが行われた。

1998

1/220

1/220 scale 1985.12

1/300 scale
サイコガンダム



ガンプラで初めて接着剤不要のスナップフィットが取り入れられた。低年齢ユーザーの拡大と大型MSとのスケール統一の為に展開された。

HG

1/144 HIGH GRADE

1/144 scale
1990.7



ガンプラ発売10周年を記念して多色成型などの当時の最新技術を投入した精密モデル。

MG

1/100 MASTER GRADE

1/100 scale
1998.8



究極のガンプラを目指して展開。内部骨格(ムーバブル・フレーム)の概念を持ち、精密感を改めて検討したモデル。後にGディフェンサーと同梱セットになった「スーパーガンダム」も発売された。

2001

PG

1/60 PERFECT GRADE

1/60 scale
2001.11



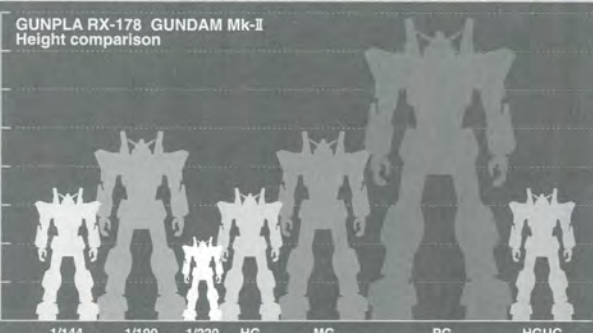
ムーバブル・フレームを再現

1/60へのスケールアップによりMGでは実現できなかった機構や全身に渡る精密部品の採用が可能とした。真に究極を体現したシリーズ。

究極の進化

2002

Height comparison



1/144 1/100 1/220 HG MG PG HGUC

HGUC

1/144 HIGH GRADE UNIVERSAL CENTURY

1/144 scale
2002.11



最新の技術とノウハウを使いUCの年代のモビルスーツを再構築するシリーズ。Gディフェンサーとセットされた「スーパーガンダム」と、フライングアーマーとセットされた「ガンダムMk-II+フライングアーマー」の2種類が発売された。

新解釈・再構築

Mk-II Ver.2.0



▲伸縮可能なシールドは裏面のモールドまで再現し、エネルギーバックも装着可能。腕部装着パーツの2ヵ所に取り付けることができる。

▲リアアーマーのバズーカにはハイパーバズーカが、サイドアーマーにはハイパーバズーカのカートリッジが装着可能。

▼ディスプレイベースのカタパルトユニットは搭乗用クレーンとカタパルトが可動。パイロット1体と整備クルー2体が付属し、有線ケーブルはリード線で再現。



▲接合部分のピンは頭頂部にモールドを施すことにより、ピン自体がディテールの一部になっている。



▼関節部分や、可動する装甲の動きを視覚的に捉えることができる。



▲背面も細部までディテールを再現。全天周型モニターとリニアシートを擁するコクピットユニットも再現。



▲ガンダムMk-IIのキーワードでもある「ムーバブル・フレーム」を再現することで、ポージングの自由度が大きく広がった。



◀動力ケーブルはメッシュパイプでリアルに表現。

※写真の完成品は、塗装してあります。

(基本説明) HOW TO
 (部品表) PARTS LIST
 (胸部) BODY UNIT
 (頭部) HEAD UNIT
 (バックパック) BACK PACK UNIT
 (武器) WEAPONS
 (腕部) ARM UNIT
 (脚部) LEG UNIT
 (腰部) WAIST UNIT
 (完成) FINAL ASSEMBLY
 (ディスプレイスタンド) DISPLAY STAND
 (シール) SEAL

9 (3)

9 (2)

9 (5)

9 (4)

10 ×2 (1) 2箇所作る
SHOULDER ARMOR

10 (2) **UPPER BODY**

2で作った頭部
4で作ったバックパック
10で作った肩アーモア
8で作った右腕
9で作った左腕

※奥までしっかりと
はめ込みます。

LEG UNIT & WAIST UNIT

(脚部) (腰部)

RX-178の脚部および腰部は、全身を運動させるバランスのフィードバックや空間戦闘における機動性の確保において不可欠な部位であり、この機体の“人体を模した”運動性能の根本を支える非常に重要なポイントである。

RX-178の脚部は、基本的にRX-78と同程度の可動ポイントを持っているが、装甲材の改善や戦闘のノウハウの蓄積によって、構造そのものはかなり改善されている。最も大きな差異は、主に可動部分の露出度だが、これはビーム兵器の普及に伴って採られた措置なのである。対MS戦闘において、ビーム兵器を完全に無効化することは困難である。一年戦争時のMSは、耐弾性を高めるため、可能な限り可動部分が露出しないように設計されていたが、過剰な装甲の配置は、機体の機動性と運動性を著しく低下させる。当然、最大可動のためのクリアランスは確保されていたが、それもビーム兵器の直撃を受ければほとんど無意味な物であることが戦闘データから明らかとなった。そこで提案されたのが、どのみちビーム兵器の直撃を受ければ損壊してしまうなら、機体を軽量化することによって運動性と機動性を向上させ、致命的な損傷を回避する確率を向上させた方が望ましいという考え方である。この機体は、まさにそのような考えに基づいて設計されており、脚部には無駄な装備や過剰な装甲はほとんど存在しない。ちなみに、腰部は構造的に武装やオプションなどのハンガーとしても機能している。これは、MSも人体も、腰部が全身の質量分布の中心点であり、可動の際にもっともその位置が安定しているためである。開発当初よりMSが腰部に装備を携えるのは、拳銃のホルスターなどと同様の発想によるものであるということができよう。

11 **12** **LEG UNIT**

・組立**11**・**12**で使用するパーツ

11 (1) **RIGHT LEG**

11 (2)

11 (3)

11 (4)

11 (5)

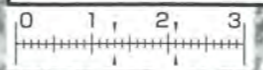
11 (6)

11 (7)

11 (8)

11 (9)

(基本説明) HOW TO
 (部品表) PARTS LIST
 (胸部) BODY UNIT
 (頭部) HEAD UNIT
 (バックパック) BACK PACK UNIT
 (武器) WEAPONS
 (腕部) ARM UNIT
 (脚部) LEG UNIT
 (腰部) WAIST UNIT
 (完成) FINAL ASSEMBLY
 (ディスプレイスタンド) DISPLAY STAND
 (シール) SEAL



11 (10)

11 (11)

(先に組む)

12 (1) (左脚の組立) LEFT LEG

(向きに注意)

12 (2)

12 (3)

12 (4)

(向きに注意) !

(向きに注意) !

メッシュパイプ (13mm)

メッシュパイプ (13mm)

12 (5)

(向きに注意) !

メッシュパイプ (21mm)

12 (6)

(向きに注意) !

メッシュパイプ (21mm)

12 (7)

(6)

(5)

12 (8)

(先に組む)

12 (9)

12 (10)

12 (11)

(先に組む)

12 (12)

(先に組む)

12 (12)

(先に組む)

13 14 15 16 WAIST UNIT



・組立 13・14・15・16 で使用するパーツ

A D F

I SB1 PC

13 (1) (腰部の組立) WAIST UNIT

13 (2)

(基本説明) (部品表) (胸部) (頭部) (バックパック) (武器) (腕部) (脚部) (腰) (完成) (ディスプレイスタンド) (シール)
 HOW TO PARTS LIST BODY UNIT HEAD UNIT BACK PACK UNIT WEAPONS ARM UNIT LEG UNIT WAIST UNIT FINAL ASSEMBLE DISPLAY STAND SEAL

14 [下半身の完成] LOWER BODY

17
18で作った腰部
11で作った右脚
12で作った左脚
6

15 [完成] FINAL ASSEMBLE

10で作った上半身
14で作った下半身
SB1
(両腕に持たせることができます)

16 [武器の装備] WEAPONS EQUIPMENT

5で作ったビーム・ライフル
6で作ったバズーカ
3で作ったバルカンポッド
(選んで取り付ける)
(両腕に持たせることができます)
(両腕に持たせることができます)

7で作ったシールド
F3
(向きに注意)
(向きに注意)

17 DISPLAY STAND ・組立17で使用するパーツ

A B L PC
リード線

17 [ディスプレイスタンドの組立] (1) DISPLAY STAND

L2 A2 L3 L8
裏返します

17 (2)

L7 L6 L5 L4 L1 PC21
(向きに注意)



※B1 フィギュアは好みの場所に飾ってください。
 ※リード線は好きな長さに切って使用してください。



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。

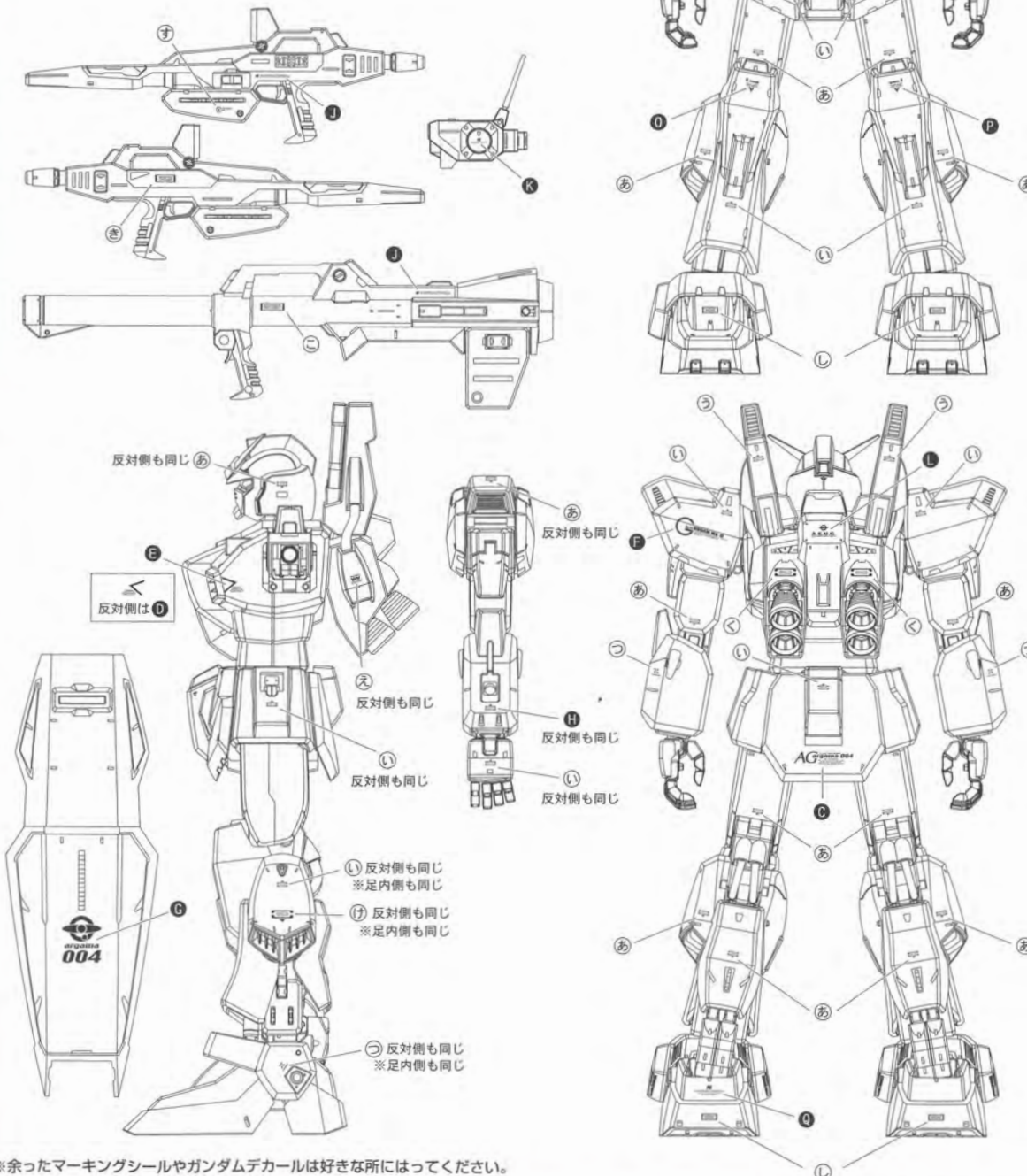
マーキングシールは「ひらがなの黒文字」、ガンダムデカールは「アルファベットの白文字」で表記してあります。

【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指示は一例です。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。