





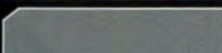
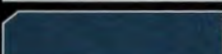
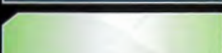

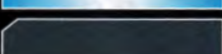
MSZ-006 ZETA GUNDAM

A.E.U.G. ATTACK USE PROTOTYPE VARIABLE FORM 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。

ゼータガンダム指定色

	本体などの塗装色 ホワイト(100%) + ネービーブルー少量 + イエローグリーン少量
	胸などの塗装色 コバルトブルー(50%) + ホワイト(30%) + インディブルー(20%)
	つま先、かかとなどの塗装色 モンザレッド(100%)
	エリなどの塗装色 イエロー(45%) + ホワイト(35%) + オレンジ(20%)
	関節などの塗装色 ニュートラルグレー(90%) + ブラック(10%)
	フライングアーマーなどの塗装色 ブルー(40%) + ブラック(30%) + レッド(20%) + ホワイト(10%)
	目などの塗装色 クリアグリーン(100%) + パープル少量
	後頭部センサーなどの塗装色 シルバー(100%)の上から クリアブルー(100%)
	カタバルトユニットなどの塗装色 ミッドナイトブルー(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

	パイロットA 整備クルー本体の塗装色 ホワイト(100%)			
	パイロットB 本体の塗装色 イエロー(55%) + ホワイト(40%) + オレンジ(5%)			
	ベルトの塗装色 レッドブラウン(100%)			
	パイザーの塗装色 ホワイト(60%) + 米色(20%) + コバルトブルー(20%)			
	ランドセルの塗装色 エアクラフトグレー(100%)			

●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(エウゴ)
 可変型試作モビルスーツ
 MSZ-006「ゼータガンダム Ver.2.0」
 1/100スケール マスターグレードモデル

MSZ-006 ZETA GUNDAM

A.E.U.G. Attack use prototype variable form mobile suit

U.C.0087年3月。ティターンズから強奪したRX-178 ガンダムMk-IIよりムーブブル・フレームの技術を手に入れたエウゴは、次世代超高性能MSの開発に利用すべく、かねてより推進していた「Z（ゼータ）プロジェクト」に導入。そして、大気圏突入用オプションのフライング・アーマーをジャブロー攻略に実戦投入し各種のデータを取った。単体で複数のアビリティを持つ機体の戦略的、戦術的な価値は計り知れない。単騎で複数のミッションを同時にこなせる「T-MS (Transformable Mobile Suit)=可変MS」は、是が非でも手に入れなければならないものだった。実際、連邦軍やティターンズが投入してくるTMSは、エウゴの戦術にとって、大きな障害となっていたからである。

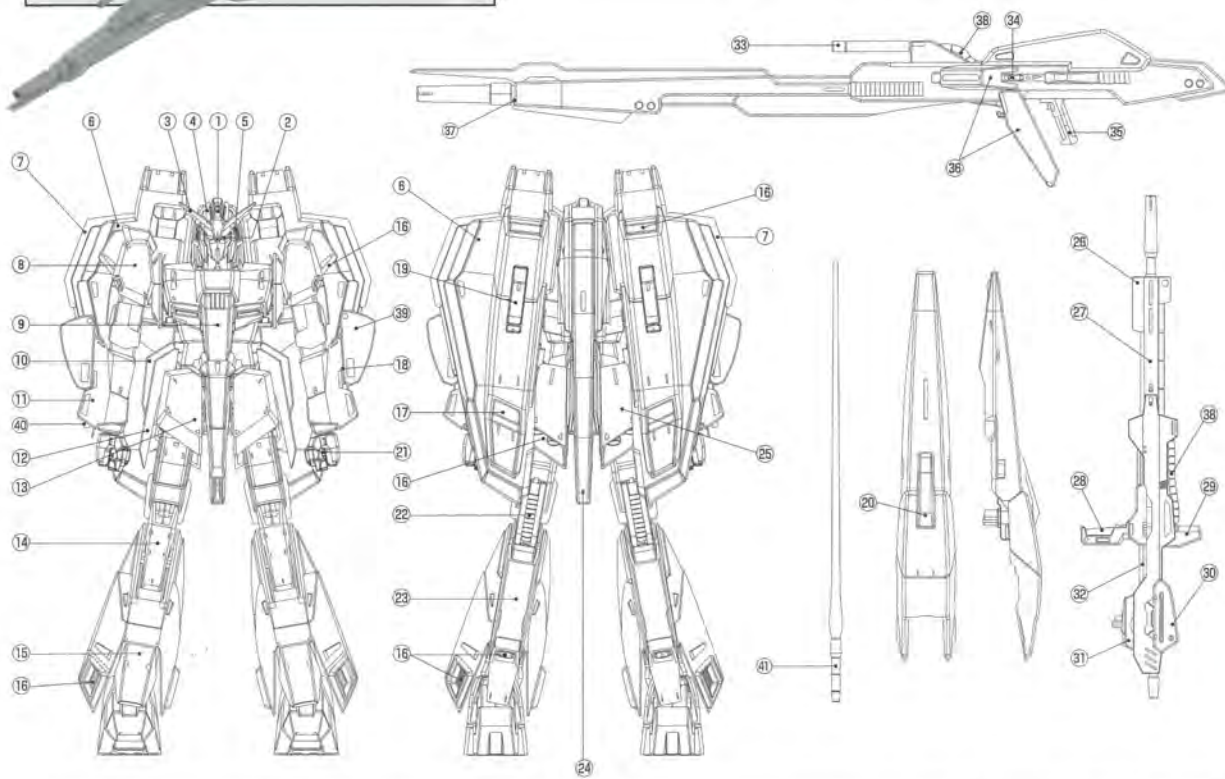
MSZ-006 Zガンダムは、宇宙空間から重力下までの連続運用を可能とする破格の汎用性を持つ機体である。最も大きな特徴は「標準兵装のまま単体で大気圏の再突入が可能」ということと、さらに、突入中の機動さえ可能としている点である。通常のMSは、大気圏突入の際にバリュートバックなどを使用するため、大気圏上層の熱圏においては行動を極端に制限されるのだが、Zガンダムは、その領域においてさえ戦闘能力を有するのである。

この機体にとって幸運だったのは、必要な技術がすべて蓄積されていたことである。軽量で堅牢なガンダリウムγ(ガンマ)、可変機構から不可欠なムーブブル・フレーム。そして、それを可能とする資金力や政治的な要請、時局的な環境などが整っていたからこそ、圧倒的に高性能でありながら、非常に短期間で完成することができたのである。

MS(モビル・スーツ)とWR(ウェイブライダー)は、基本的な構造が全く異なるばかりでなく、全く違う技術が必要とされる。しかし、だからこそ双方の特性を同時に実現することによってZガンダムは戦略的な意味を持つ。これは、この機体の兵器ユニットとしての性格を任意に変更できることを意味し、それまでの戦術からすればほとんど有り得ないことだった。つまりZガンダムは、自らのMSとしての戦闘能力を自力で戦術に空輸できる数少ない機体なのである。一年戦争における「ガンダム」の汎用性が、それ以降のMSの指標とされたことは想像に難くないが、それを最もドラマティックな形で実現したのがこの機体だったといえるだろう。



この時期のMSは、攻撃能力の拡充が重視され、ビーム兵器やジェネレーターの大出力化、それらを稼働させるためのプロベラントの増加と内装兵器の複合化に伴う機体の大型化が一般的な傾向となっていた。つまり「MS」というシステム全体が複雑化していったのだ。これは、スペックのいたずらなインフレーションを招き、開発費の高騰を招いた。そして、量産機と試作機、高級機といった階層構造を決定的なものとし、実効的な戦力の拡充よりも、フラッグシップ機開発の偏重という、非常に偏った設計コンセプトの蔓延にも結びついていった。Zガンダムは、その傾向を助長する端緒にある機体ではあったが、機体の軽量化とジェネレーターの大出力化によって絶妙にバランスしているため、むしろパワー・ウェイトレシオが重視されたU.C.0100年代以降のMSに近く、系列機の優秀さも相まって高く評価されている。その意味でも、この機体の先見性や優秀さは破格のものであり、MSの進化を先取りしていた機体であるといえるだろう。



- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|--------|----------|---------|------------|------------|-------|------------|-----------|----------|-------------|----------|-----------|--------------|---------------|------------|------------------|---------------|-----------------|----------------|----------|-----------|------------|----------|--------------|---------|---------|-----------|-------|------------|-----------|----------|--------------|-------------|---------|----------|----------|-------------|----------------|----------------|--------|----------------|
| ①メインカメラ | ②サブカメラ | ③メインアンテナ | ④サブアンテナ | ⑤60mm/バルカン | ⑥フライングアーマー | ⑦ウイング | ⑧ショルダーアーマー | ⑨コクピットハッチ | ⑩サーベルラック | ⑪グレネードランチャー | ⑫サイドアーマー | ⑬フロントアーマー | ⑭ニージョイントアーマー | ⑮フットジョイントアーマー | ⑯バーニアスラスター | ⑰バーニアスラスター/インテーク | ⑱マルチプルハードポイント | ⑲グレネードサブライザーハッチ | ⑳ランディングギア/スキッド | ㉑ハードポイント | ㉒マニピュレーター | ㉓パワーサブライザー | ㉔バーニアカバー | ㉕バーニアスタビライザー | ㉖リアアーマー | ㉗サブセンサー | ㉘バリアブルパレル | ㉙グリッパ | ㉚ターゲットセンサー | ㉛エネルギーバック | ㉜マウントラッチ | ㉝ロングサーベルトリガー | ㉞ロングレンジセンサー | ㉟サブグリッパ | ㊱メイングリッパ | ㊲グリッパカバー | ㊳ナロウレンジセンサー | ㊴テータ/パワーサブライザー | ㊵オプショングレネードバック | ㊶グレネード | ㊷ビームサーベル/ビームガン |
|---------|--------|----------|---------|------------|------------|-------|------------|-----------|----------|-------------|----------|-----------|--------------|---------------|------------|------------------|---------------|-----------------|----------------|----------|-----------|------------|----------|--------------|---------|---------|-----------|-------|------------|-----------|----------|--------------|-------------|---------|----------|----------|-------------|----------------|----------------|--------|----------------|

注) この機体は、U.C.0088年初頭に受けたフルメンテナンスに伴って、メインフレームのバージョンアップが施された状態のものである。いわゆるパイオセンサー実装の有無は確認されていない。

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。



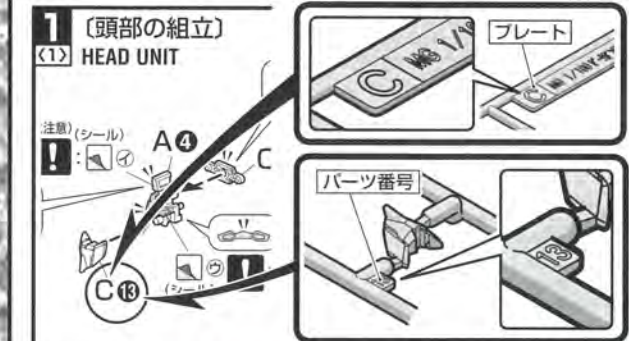
〈はさみ〉

・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ませんので、別にご用意ください。

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、探しやすいですよ。)

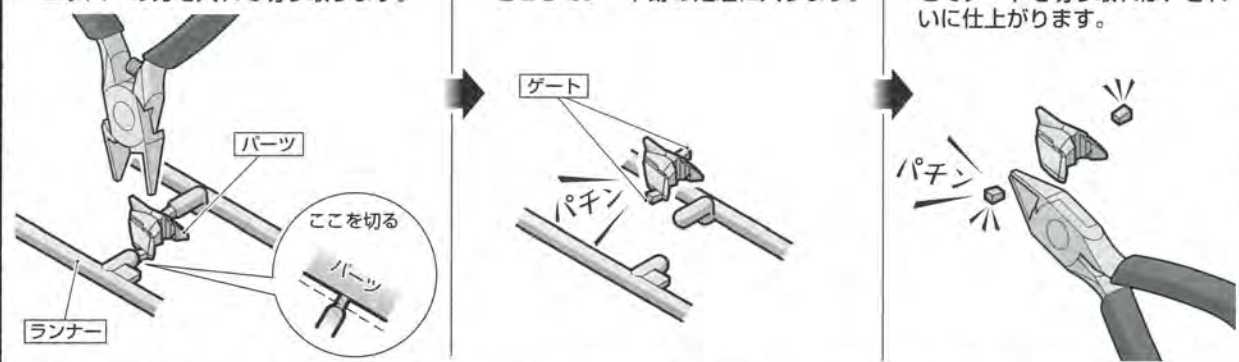


パーツの切り取りかた。

①まず、パーツから少し離れた位置にニッパーの刃を入れて切り取ります。

②パーツを切り離して持ちやすくなったところでゲート跡の処理に入ります。

③ニッパーの刃をパーツに密着させてゲートを切り取れば、きれいに仕上がります。

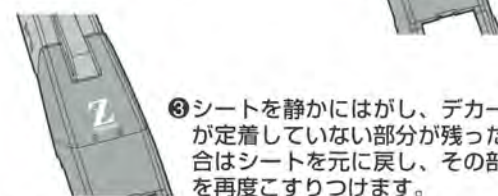


ガンダムデカールの貼りかた。



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。

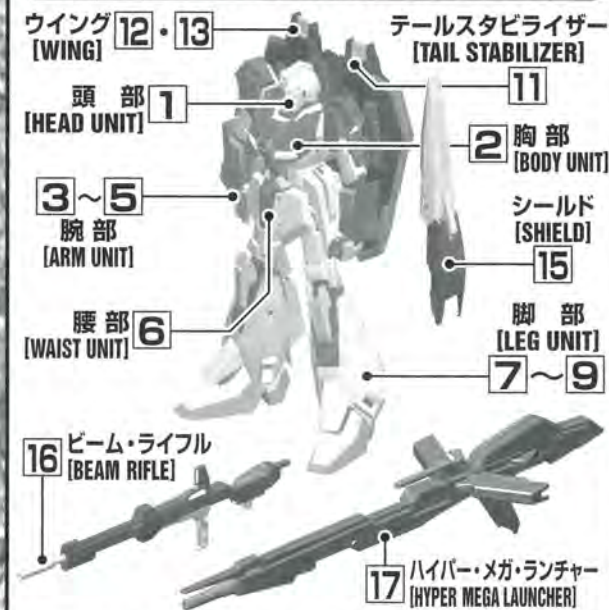
②保護シートをはがし、貼る位置を決めてから、ずれないようにセロハンテープ等で固定し、マークの上からボールペン等の先端の丸い物でこすりつけて定着させます。



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。



【基本説明】(部品表) (頭部) 1 (胸部) 2 (腕部) 3-5 (腰部) 6 (脚部) 7-9 (ウイング) 10 (テールスタビライザー) 11 (ウイング) 12-13 (武器) 14-18 (完成品) 19 (ディスプレイスタンド) 20 (シール) 21-22 (ウェーブライダー) 23-24 (パーツリスト) 25-26 (完成品) 27-28 (完成品) 29-30 (完成品) 31-32 (完成品) 33-34 (完成品) 35-36 (完成品) 37-38 (完成品) 39-40 (完成品) 41 (完成品)

△ 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。

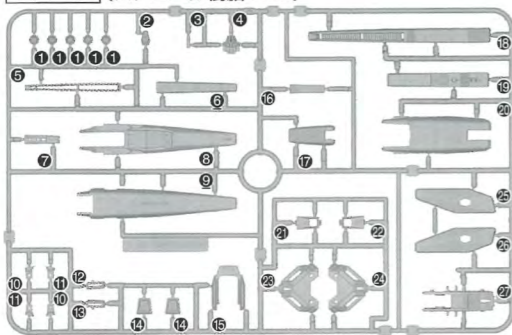
〈組み立てる時の注意〉

- 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。
- 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。

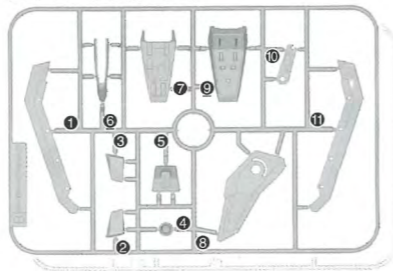
・接着をするところ	・シールの番号	・デカールの番号	・反対側に取り付けるパーツ	・両側に同じパーツを取り付ける	・向きに注意して取り付ける	・ビスの締めすぎに注意
・切り取る場所	・部品を数値の個数作ります	・先に組み立てます	・後に組み立てます	・数値に合わせて回転させます	・どちらかを選んで取り付ける	・反対側も同じように動きます

パーツリスト

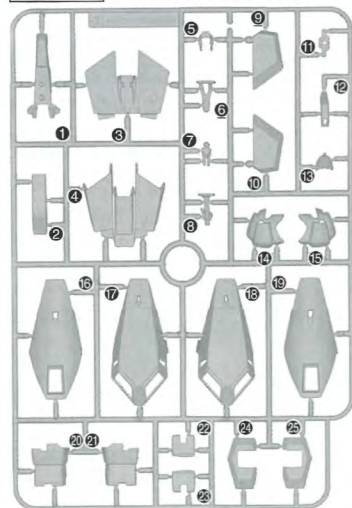
Aパーツ (スチロール樹脂: PS)



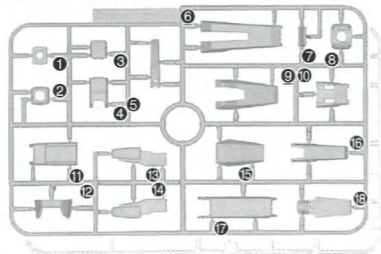
Bパーツ (×2) (スチロール樹脂: PS)



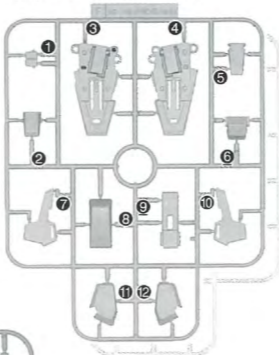
Cパーツ (スチロール樹脂: PS)



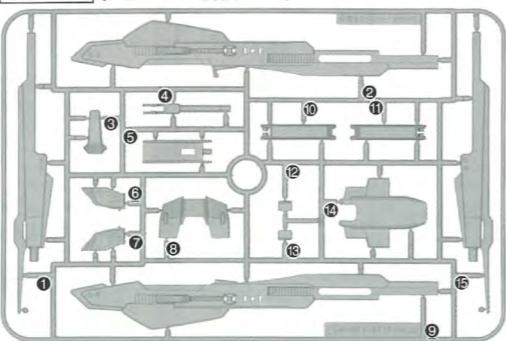
Dパーツ (×2) (スチロール樹脂: PS)



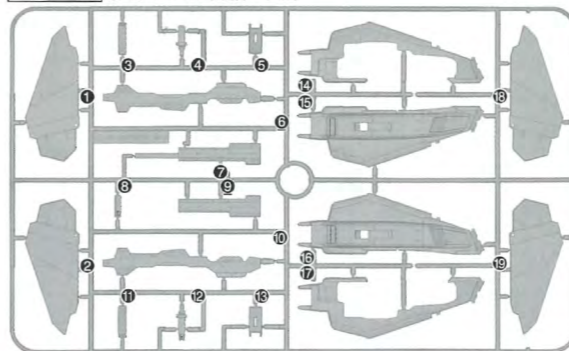
Fパーツ (×2) (スチロール樹脂: PS)



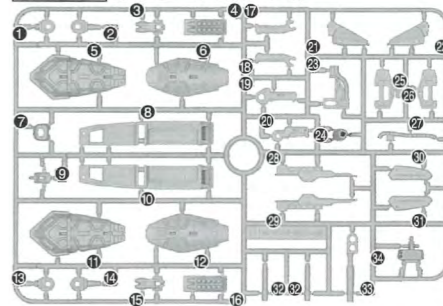
Eパーツ (スチロール樹脂: PS)



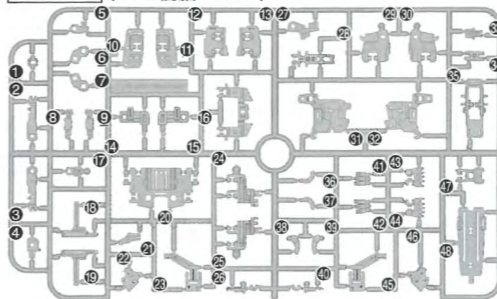
Gパーツ (スチロール樹脂: PS)



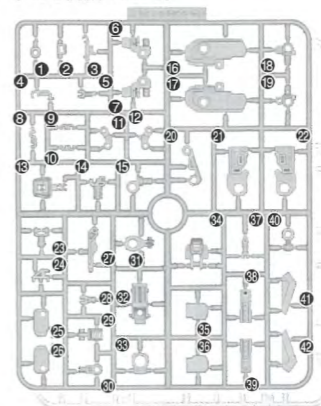
Hパーツ (スチロール樹脂: PS)



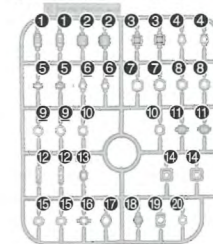
Iパーツ (ABS樹脂: ABS)



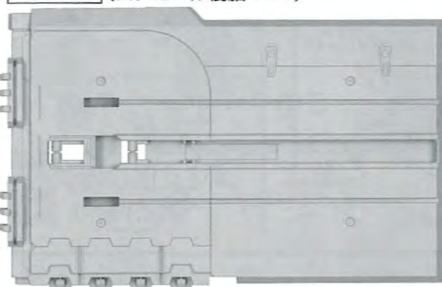
Jパーツ (×2) (ABS樹脂: ABS)



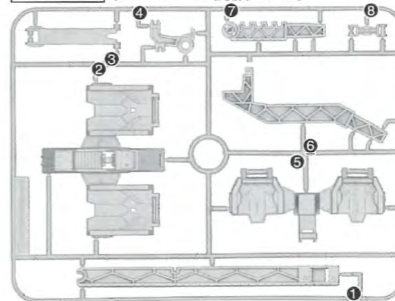
Kパーツ (ポリエチレン: PE)



Lパーツ (スチロール樹脂: PS)



Mパーツ (スチロール樹脂: PS)



Nパーツ (スチロール樹脂: PS)



SB1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

HEAD UNIT & BODY UNIT & ARM UNIT

(頭部) (胸部) (腕部)

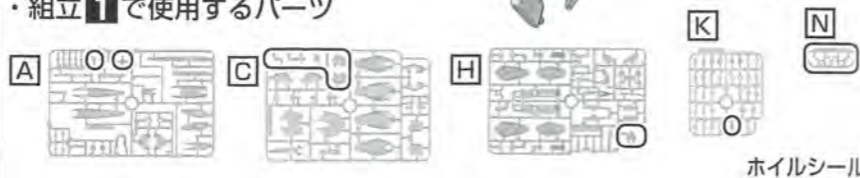
Zガンダムの頭部形状は独特のシルエットを持ち、バリエーションなどの系列機も多く、俗にZタイプと呼ばれる。ボディユニットには機体の変形機構のほとんどが集中しており、堅牢で自由度が高くコヒーも容易なため、後のMSにも広く採用されている。

頭部には機体管制システムとバルカン砲が装備され、同系機には意匠が継承されている。メインコンピューターはコックピット周辺に配置されているが、MS形態時のセンサー類は頭部のプロセッサーを経由してパイロットにフィードバックされている。この回路構成は、パイオ・センサー装備時にも有効に機能したと言われているが、詳細は不明である。ボディユニットは、構造的に各四肢モジュールのポジショニングのためだけのブロックに見えるが、実際には、コックピットブロックを始め、各部位との統合制御ユニットやリンケージシステム、大気内稼働に必要な空冷構造、バーニアスラスターやコ・ジェネレータなどが内装されている。また、ウェーブライダー形態時の動力伝達ルート変更のための構造物や部品なども高密度に実装されている。腕部には大容量のパワーサブライシステムが内蔵されており、専用武装の他、既存の規格品もフルスペックで稼働することができる汎用性を備えている。リスト部分にはグレナードランチャーが内装されており、近接戦闘時にも対応しているほか、オプションマガジンを装備することによって装弾数を増やすこともできる。また、弾頭の代わりにアンカーワイヤー射出ユニットも開発されている。

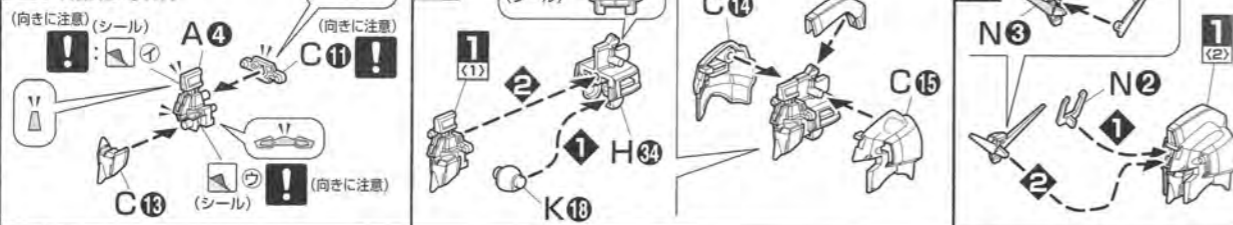


1 HEAD UNIT

・組立1で使用するパーツ

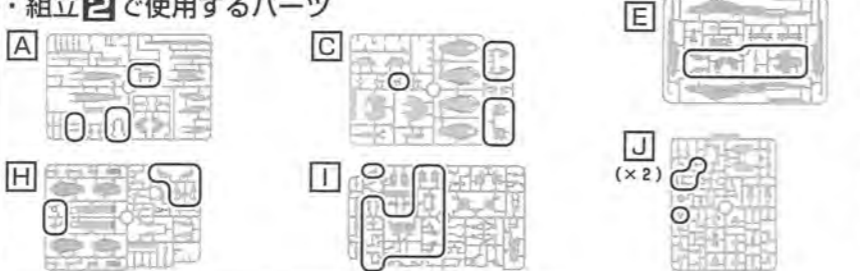


1 (頭部の組立) HEAD UNIT

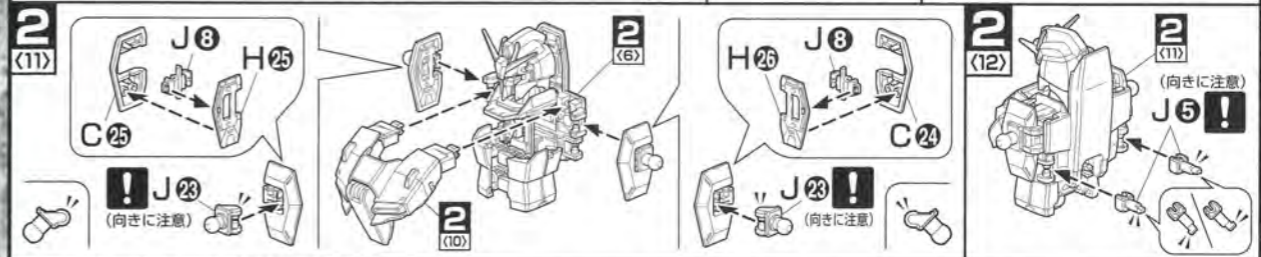
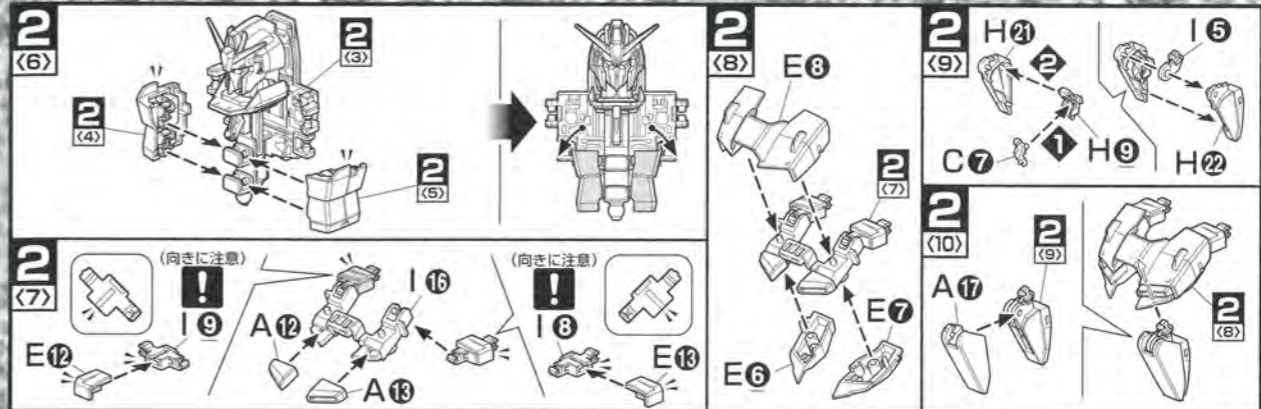
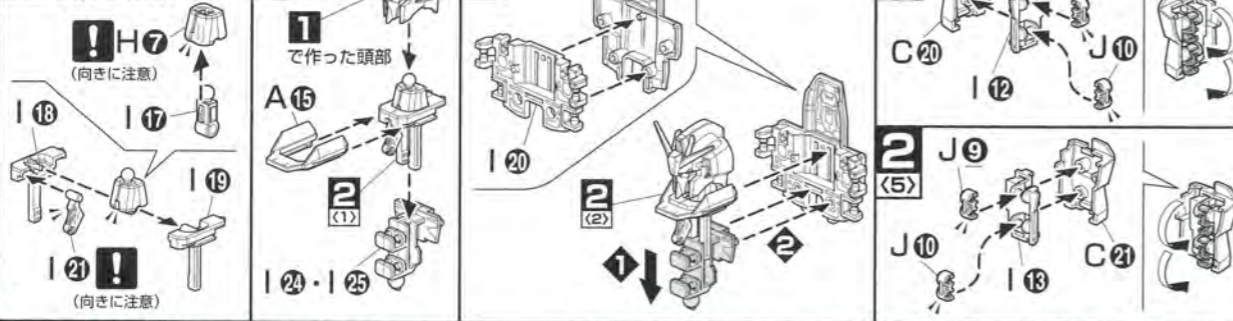


2 BODY UNIT

・組立2で使用するパーツ

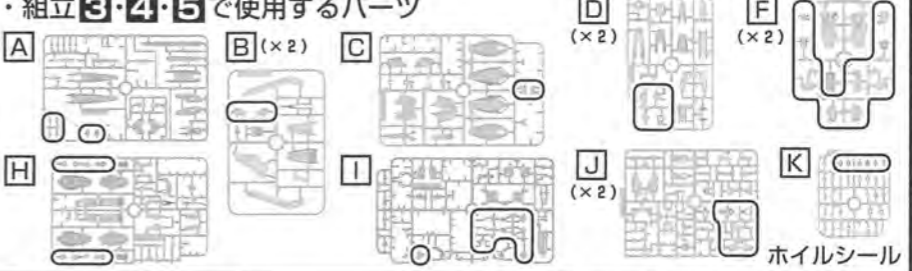


2 (胸部の組立) BODY UNIT

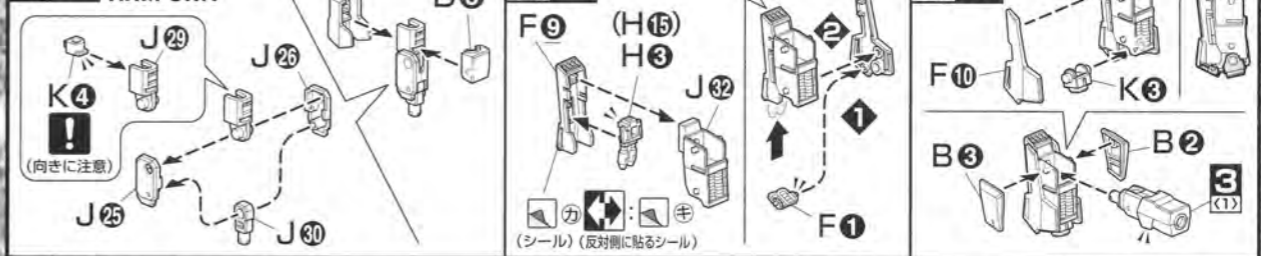


3 4 5 ARM UNIT

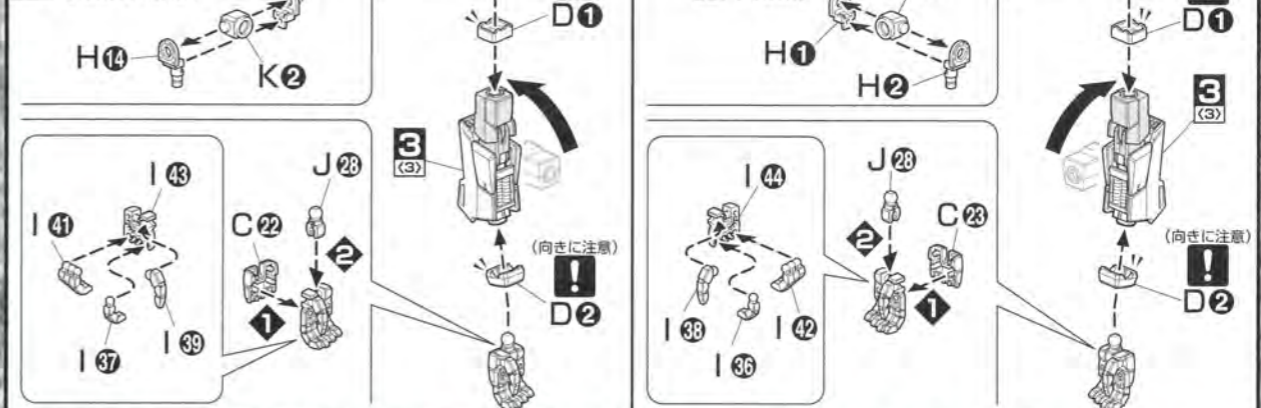
・組立3・4・5で使用するパーツ



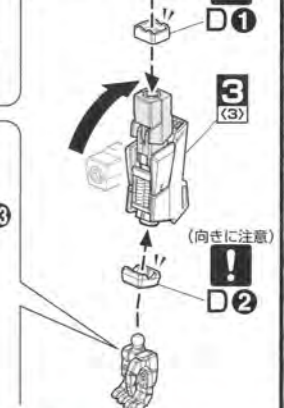
3 (腕の組立) ARM UNIT



3 (右腕の組立) RIGHT ARM



4 (左腕の組立) LEFT ARM



5 ×2 (肩アーモアの組立) **SHOULDER ARMOR**
 (1) 2個作る
 (シール) F2
 (反対側に貼るシール) A14

5 ×2 (2) 2個作る
 (向きに注意) I22
 A11 (向きに注意)
 A10 (先に組む) F5 (向きに注意)

5 ×2 (3) 2個作る F6
 J33 (向きに注意)
 5 (1) F11 2 (向きに注意)

5 (2) 2 (向きに注意)
 5 (1) F11 2 (向きに注意)

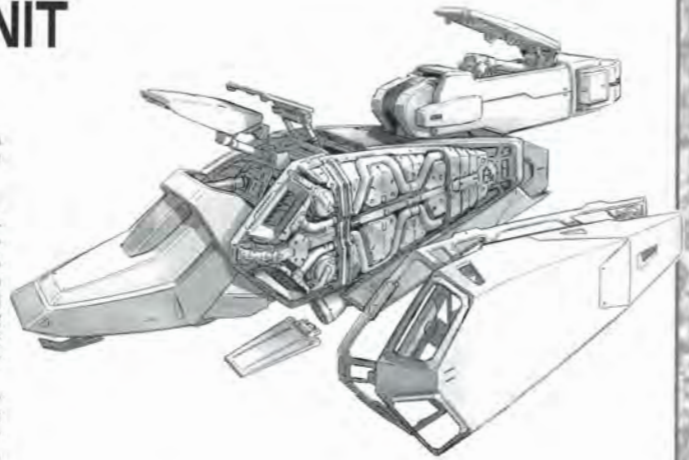
5 (上半身の完成) **UPPER BODY**
 (4) 5 (3) で作った肩アーモア
 3 で作った右腕
 2 で作った胸部
 4 で作った左腕

WAIST UNIT & LEG UNIT
 (腰部) (脚部)

MSの脚部は、いわゆる重力下における歩行のほか、無重量空間においても不可欠の機動装置として機能している。さらにZガンダムの脚部は、ウェーブライダー形態時の“飛行”をも実現しているのである。

通常のMSのメインジェネレーターはボディユニットに設置されている場合が多いが、Zガンダムのものは脚部に配置されている。これは、変形機構が集中するボディユニットに十分な空間が無かったことも理由のひとつだが、実際には、大気圏突入時に最も熱や衝撃の影響を受けにくいポジションであったことも関係している。脚部に内蔵されるメインジェネレーターは、大気圏内外で稼働可能な“熱核ジェット/ロケット”タイプのもので、その出力はトータルでひと世代前のMS数機分という破格のものであった。例えば、Zガンダムは、軌道上での戦闘で大気圏まで高度を下げてしまった百式を積載したまま大気圏に突入し、そのまま“空中戦”までこなしてしまうのである。もし片脚を喪失したとしても、ウェーブライダー形態であれば飛行可能であり、MS形態でも一定レベルの戦闘能力は維持できたとされている。

腰部ユニットには変形時の動力伝達ルート変更のための構造物やアクチュエーターなども高密度に実装されており、それらは機体の“厚み”として内蔵され、各モードにおいてはフェイルセーフを司るユニットとしても機能するようになっている。無論、ボディ上部や四肢の可動範囲、変形機構のクリアランスなどに支障がないよう構成されていることは言うまでもない。



6 **WAIST UNIT**
 (組立6) で使用するパーツ
 A C E J (x2) K I

6 (1) **WAIST UNIT**
 J14 I30
6 (2) I29 J14

6 (3) I32 K16 I31 K17

6 (4) 6 (1) 6 (2)
 6 (3)

6 (3) 6 (2)

6 (5) C3 A1 C4
 (向きに注意) J11 K11 J31 J12

6 ×2 (6) 2個作る
 (向きに注意) J11 K11 J31 J12

6 (7) 6 (6) 6 (6) 6 (6) I28

6 (8) 6 (7) C10 2 C1 C9 E3

7 8 9 10 **LEG UNIT**
 ・組立7・8・9・10で使用するパーツ
 A B (x2) C J (x2) K (x2)
 F (x2) G H I
 ホイルシール

7 ×2 (脚の組立) **LEG UNIT**
 (1) 2個作る
 K10 J21 J22 K8 J20 J17 K9 J42 J41

7 ×2 (2) 2個作る
 7 (1) J16 K5 J3
7 ×2 (3) 2個作る
 7 (2) I23 (I45) J18 J19 J40
7 ×2 (4) 2個作る
 F3 J38 K1 7 (4)

7 ×2 (6) 2個作る
 J39 F4 J7
7 ×2 (7) 2個作る
 J37 J13 J34 J7 J6

7 ×2 (5) 2個作る
 7 (5) G6 (G18)
7 ×2 (8) 2個作る
 7 (6) D12 J2
7 ×2 (9) 2個作る
 D9 B9 B7

GUNPLA MSZ-006 ZETA GUNDAM

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、再構築を経て発売されてきたゼータガンダム。これからも新たな技術や解釈で進化し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 MSZ-006 ZETA GUNDAM HISTORY 1985~2005

1985

1/144

1/144 scale 1985.8



初の商品化。ポリキャップが標準装備され、洗練されたプロポーションを形成していた。



1/100

1/100 scale 1985.10



差し替え不要の完全変形を実現。



1996

MG

1/100 scale 1996.4

1/100 MASTER GRADE



MGシリーズ第5弾。初めてMSとウェブライダーのプロポーションの両立を追求。変形機構が確立されたモデルである。



究極の進化

2001

PG

1/60 scale 2001.3

1/60 PERFECT GRADE

メインカメラ等の発光ギミック



コクピット内の発光ギミック



内部機構と完全変形を両立させた大型商品。LEDによる機体や武器の発光など、まさにゼータガンダムのフラッグシップ的モデル。



2003

GUNPLA MSZ-006 ZETA GUNDAM Height comparison



HGUC

1/144 scale 2003.12

1/144 HIGH GRADE UNIVERSAL CENTURY

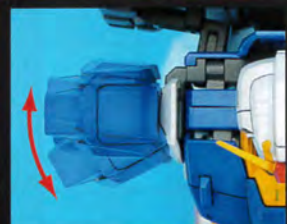


一部パーツ差し替えによってMSとウェブライダーの両立を実現。1/144では初のハイパー・メガ・ランチャーなどの装備も充実。アクション再現を追求したモデルである。

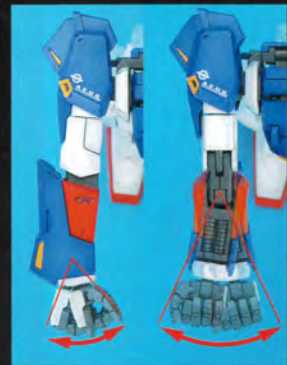


新解釈・再構築

ZETA Ver.2.0



▲両肩は前後にスイングし、今までにない大胆なポーズが可能になっている。



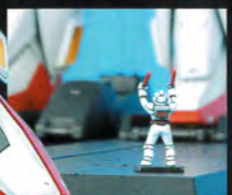
◀▼腕、手首にはスイング機能を取り入れられ、より人体に近い動きがとれるようになった。



▲シールドは伸縮可能。



◀カタリットユニットはアクションポーズやWRのディスプレイ用にアームを起こすギミック付き。



▲Ver.2.0では、新解釈・再構築による、変形前・後のプロポーションの両立を実現。

◀カタリットユニットと整備クルーにより、アーガマデッキを再現。

▲劇中ではMSからWR、WRからMSへと一瞬にして変形する、ゼータガンダム。

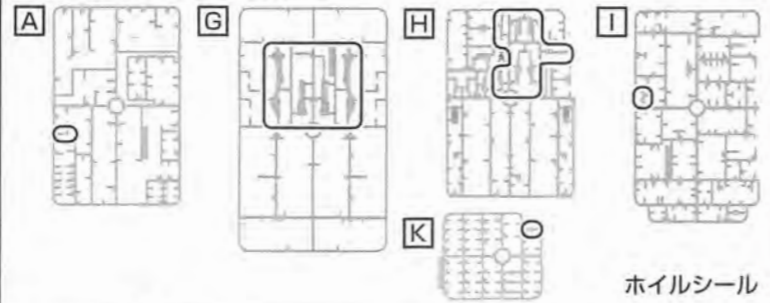
※写真の完成品は、塗装してあります。

(基本説明) (部品表) (頭部) (胸部) (腕部) (腰部) (脚部) (足尾安定器) (翼) (完成) (武器) (ディスプレイスタンド) (シール) (ウェーブライダー) (パーツリスト) (頭部) (胸部) (腕部) (腰部) (脚部) (足尾安定器) (翼) (完成) (武器) (ディスプレイスタンド) (シール) (ウェーブライダー)

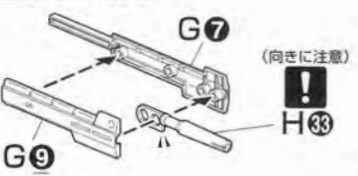
16 BEAM RIFLE



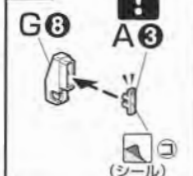
・組立16で使用するパーツ



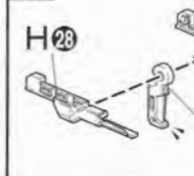
16 (1) BEAM RIFLE



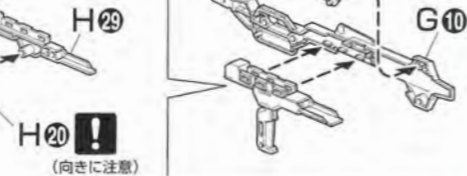
16 (2)



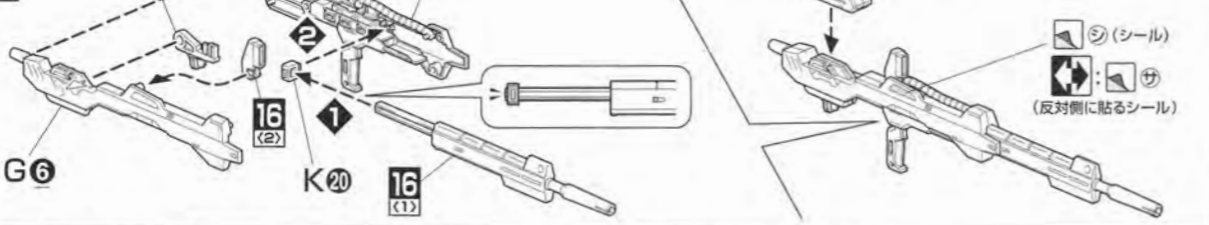
16 (3)



16 (3)



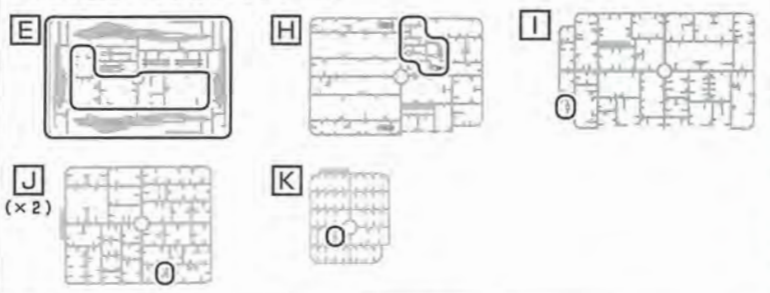
16 (4)



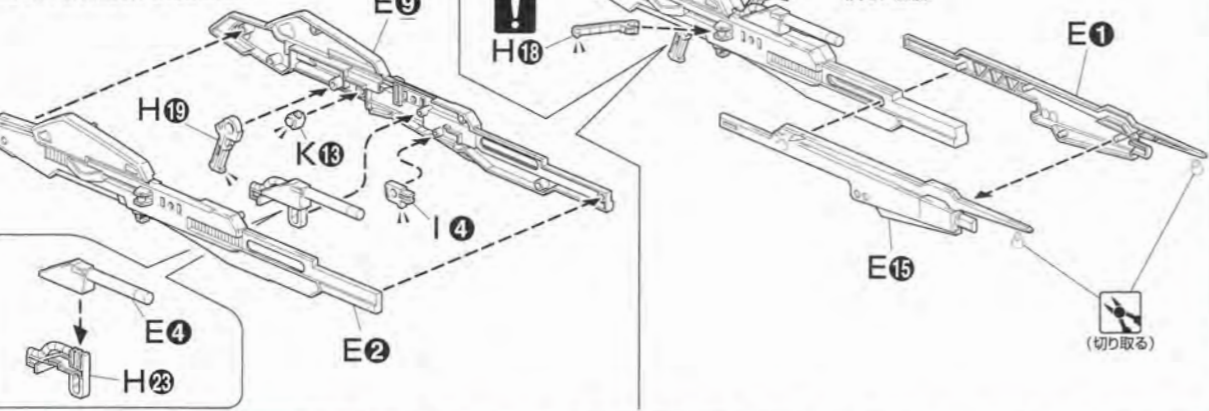
17 HYPER MEGA LAUNCHER



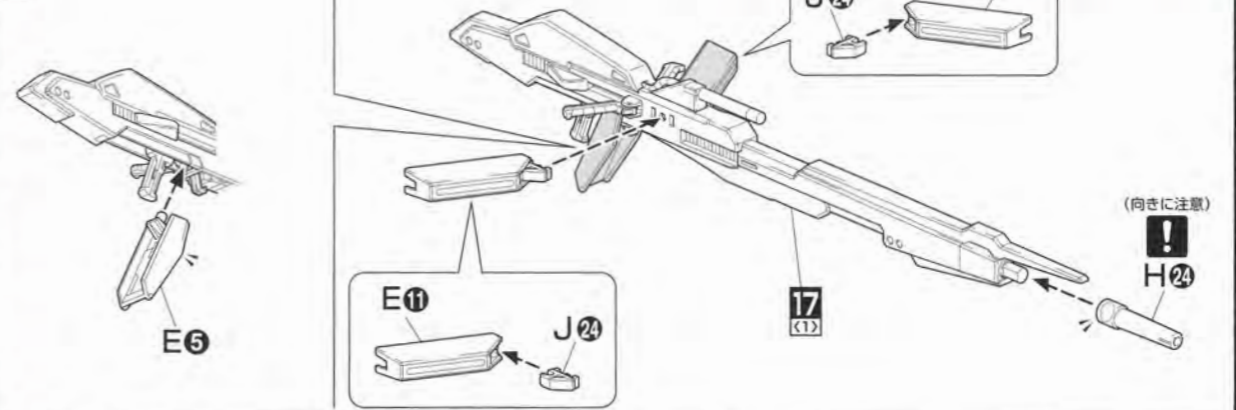
・組立17で使用するパーツ



17 (1) HYPER MEGA LAUNCHER

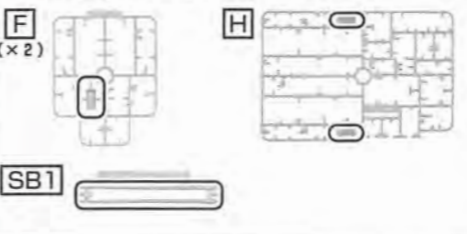


17 (2)

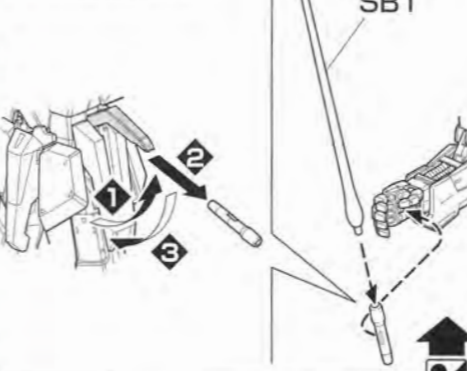


18 WEAPONS EQUIPMENT

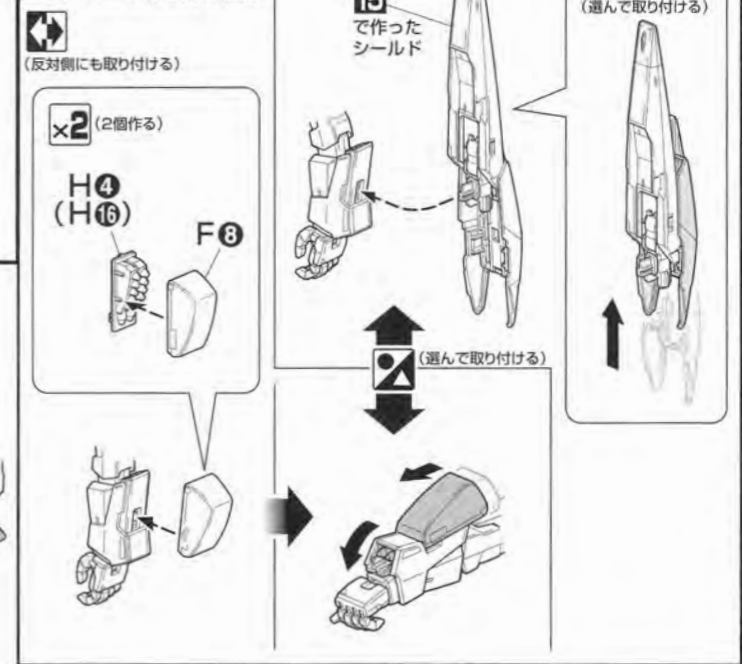
・組立18で使用するパーツ



18 (2)

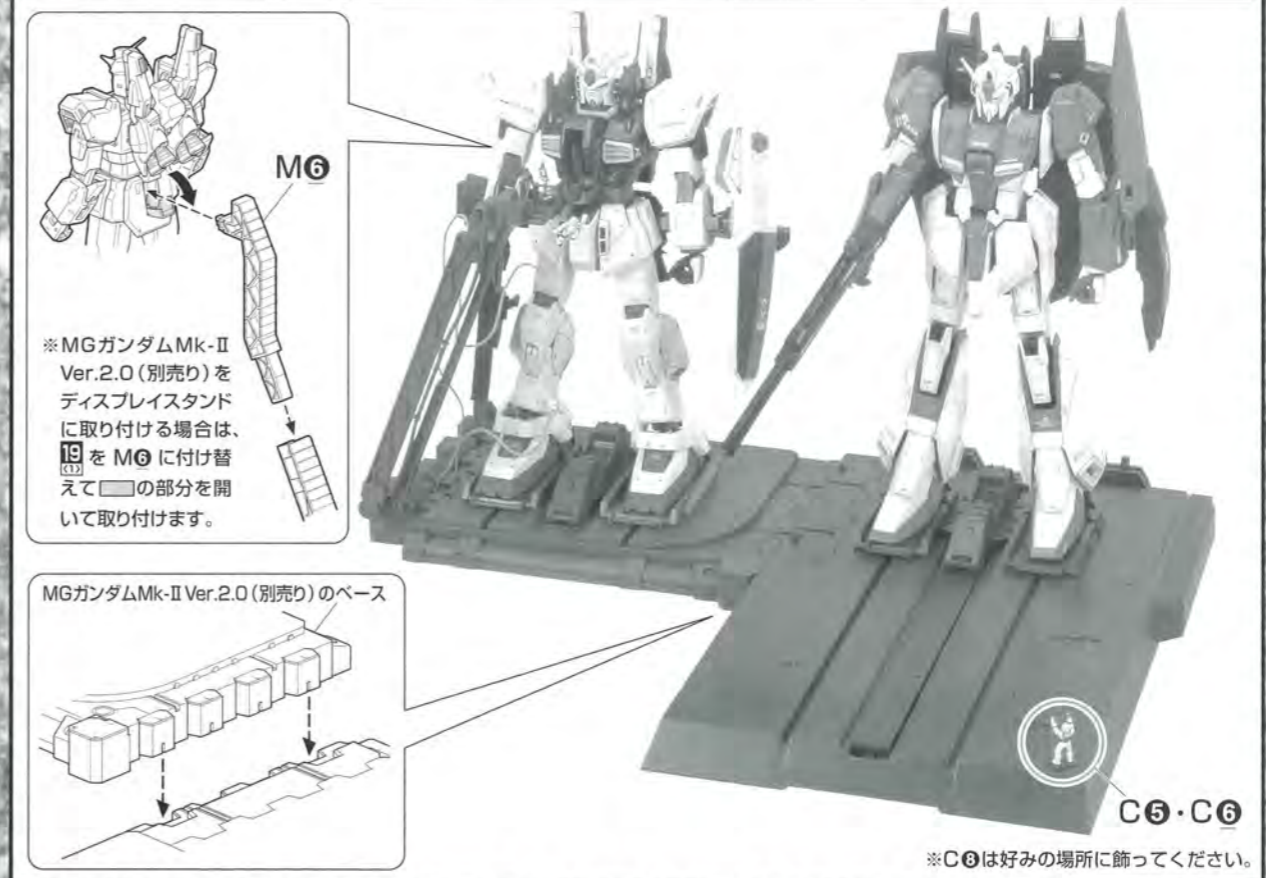
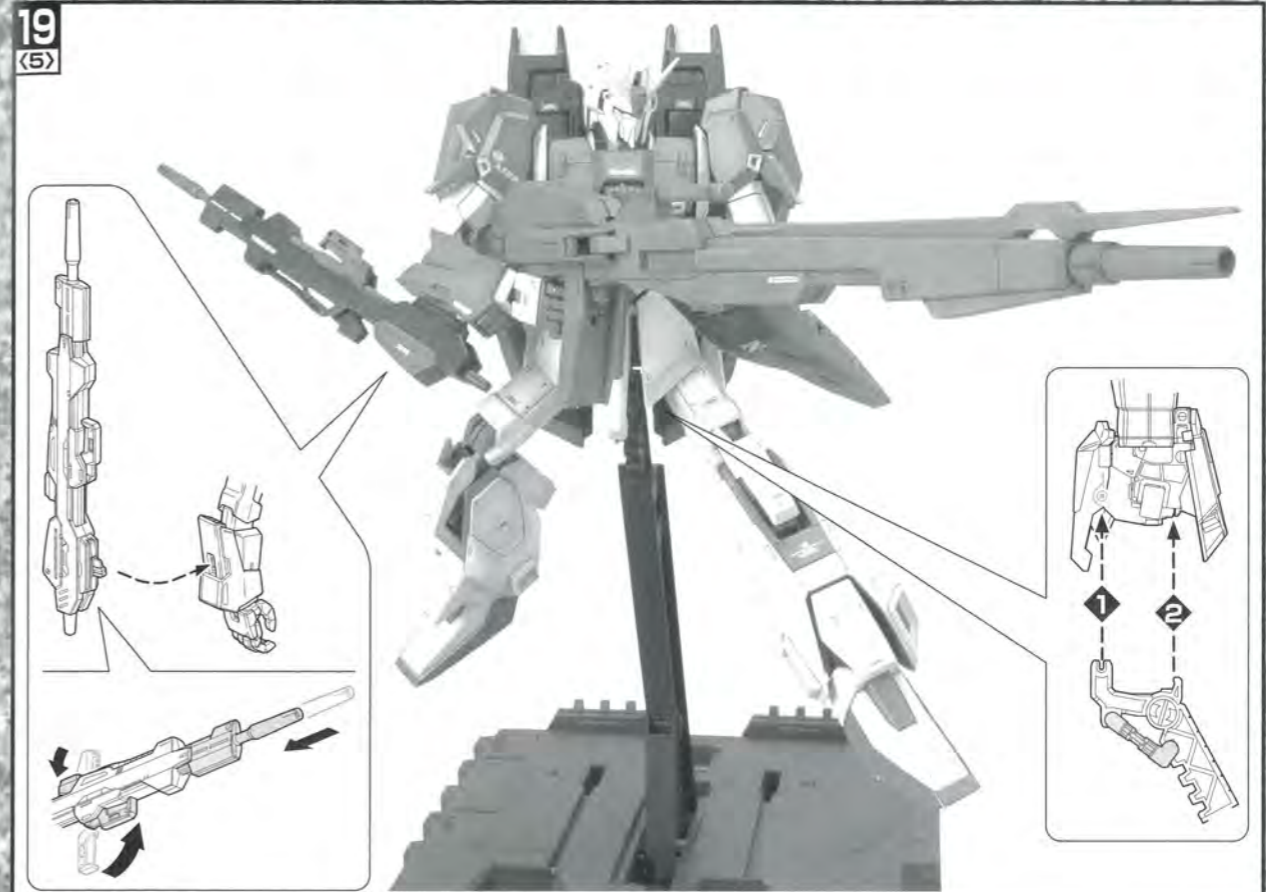
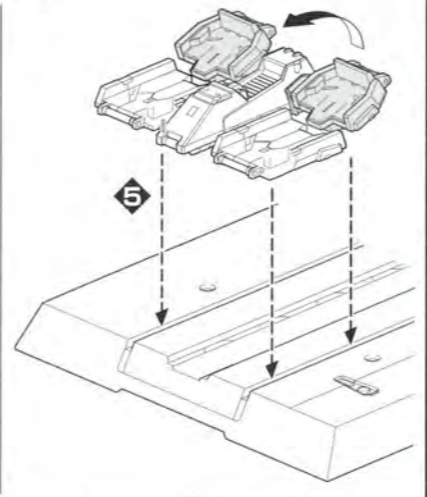
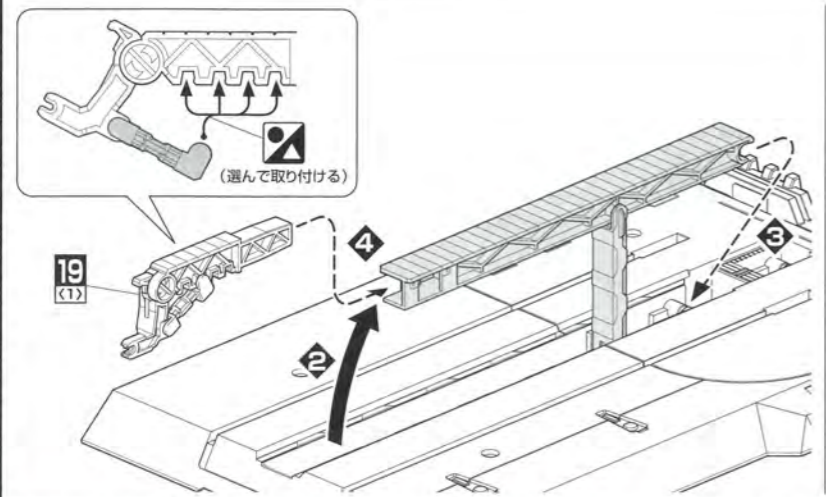
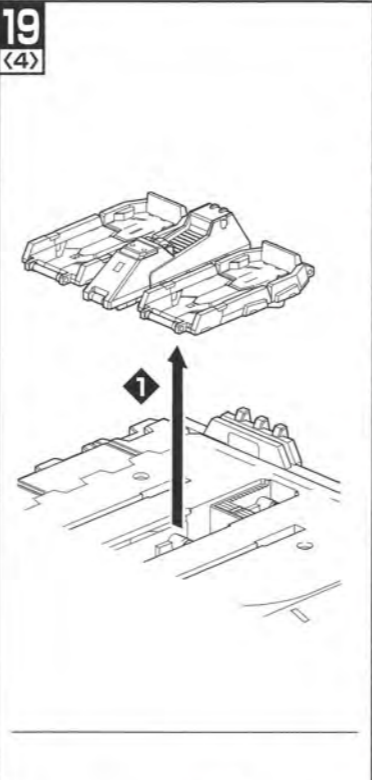
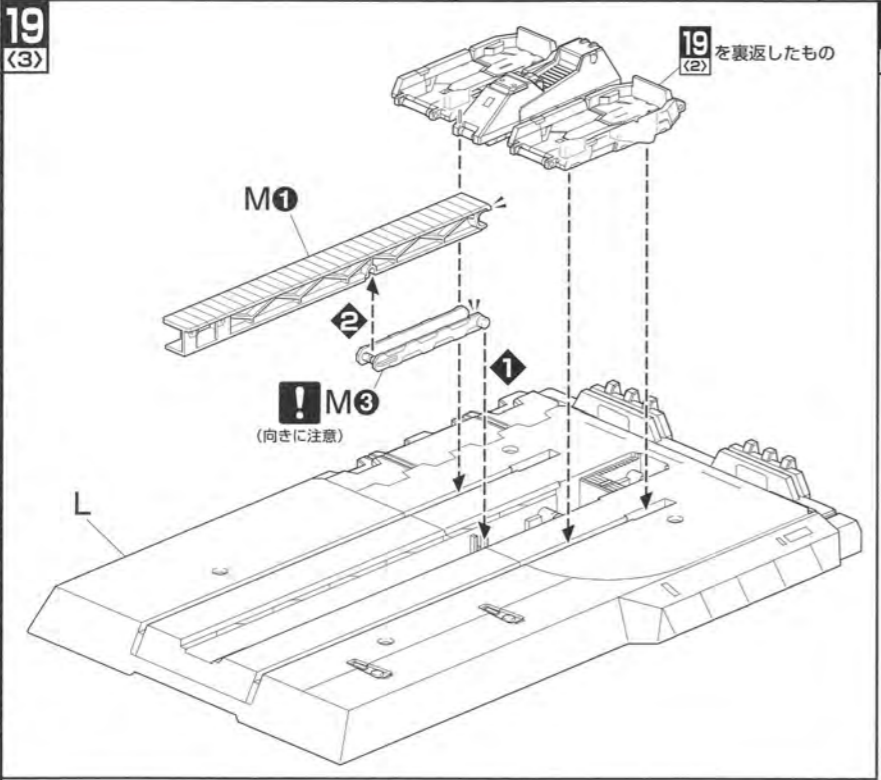
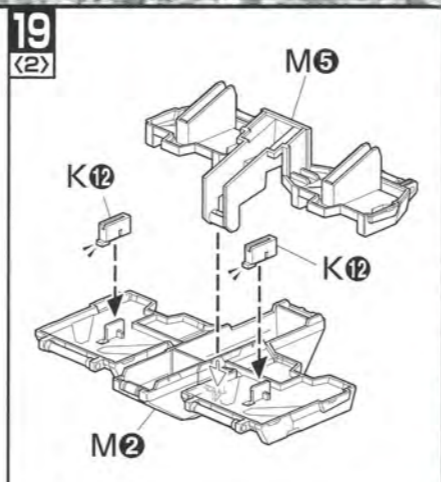
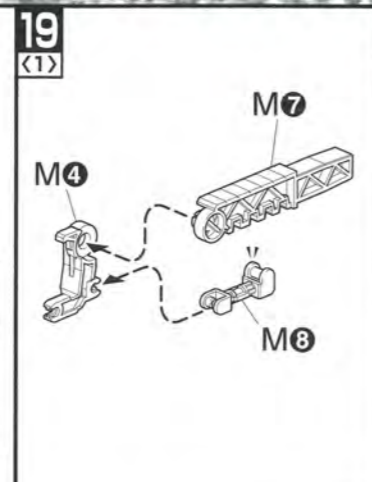
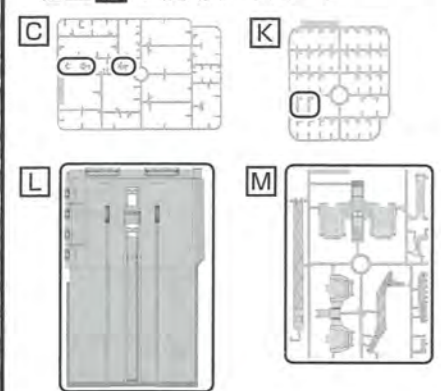


18 (1) WEAPONS EQUIPMENT



19 DISPLAY STAND

・組立19で使用するパーツ



Seal

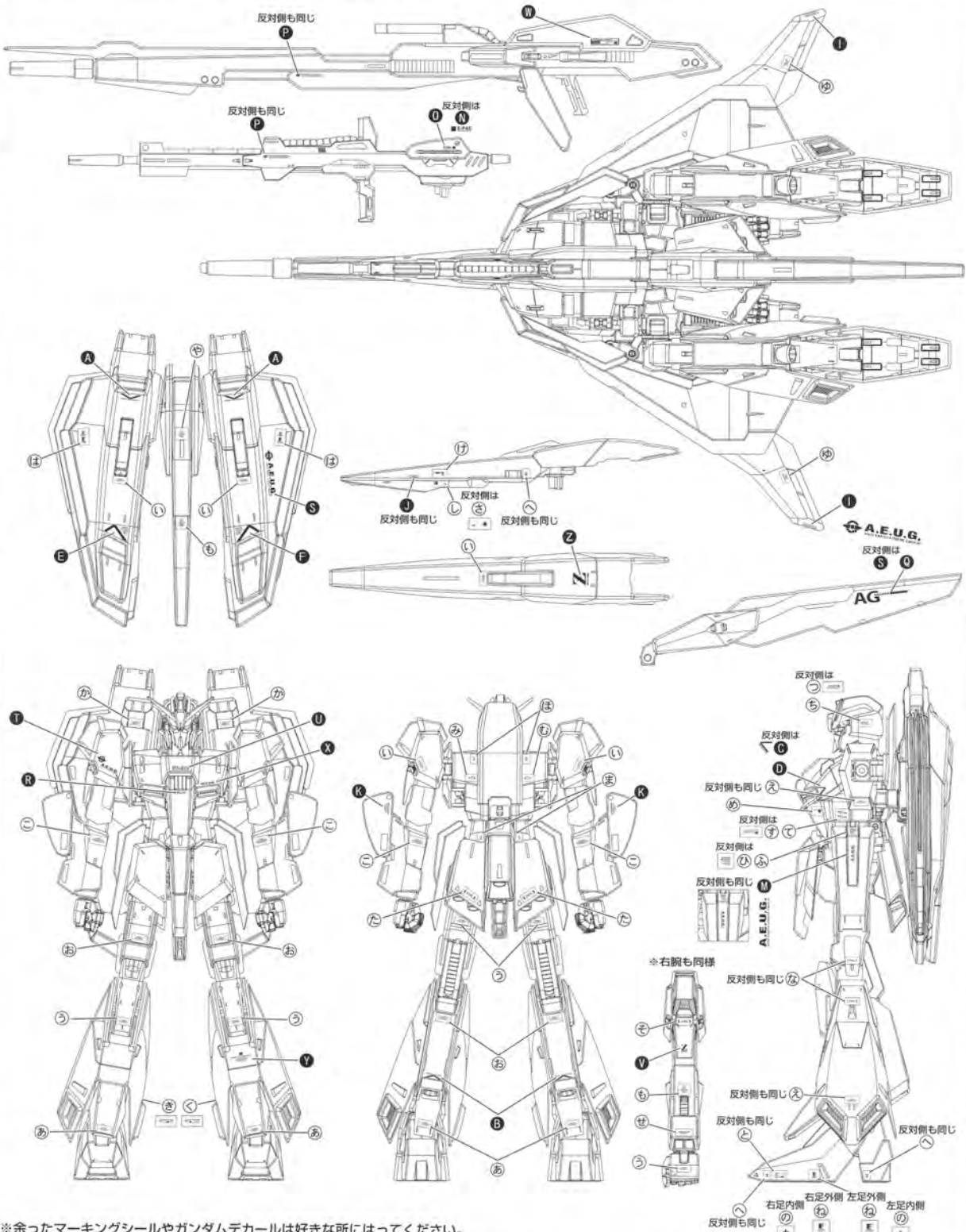
〔シール〕 下の図を見て、マーキングシールやガンダムデカールの貼る位置を確認してください。

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

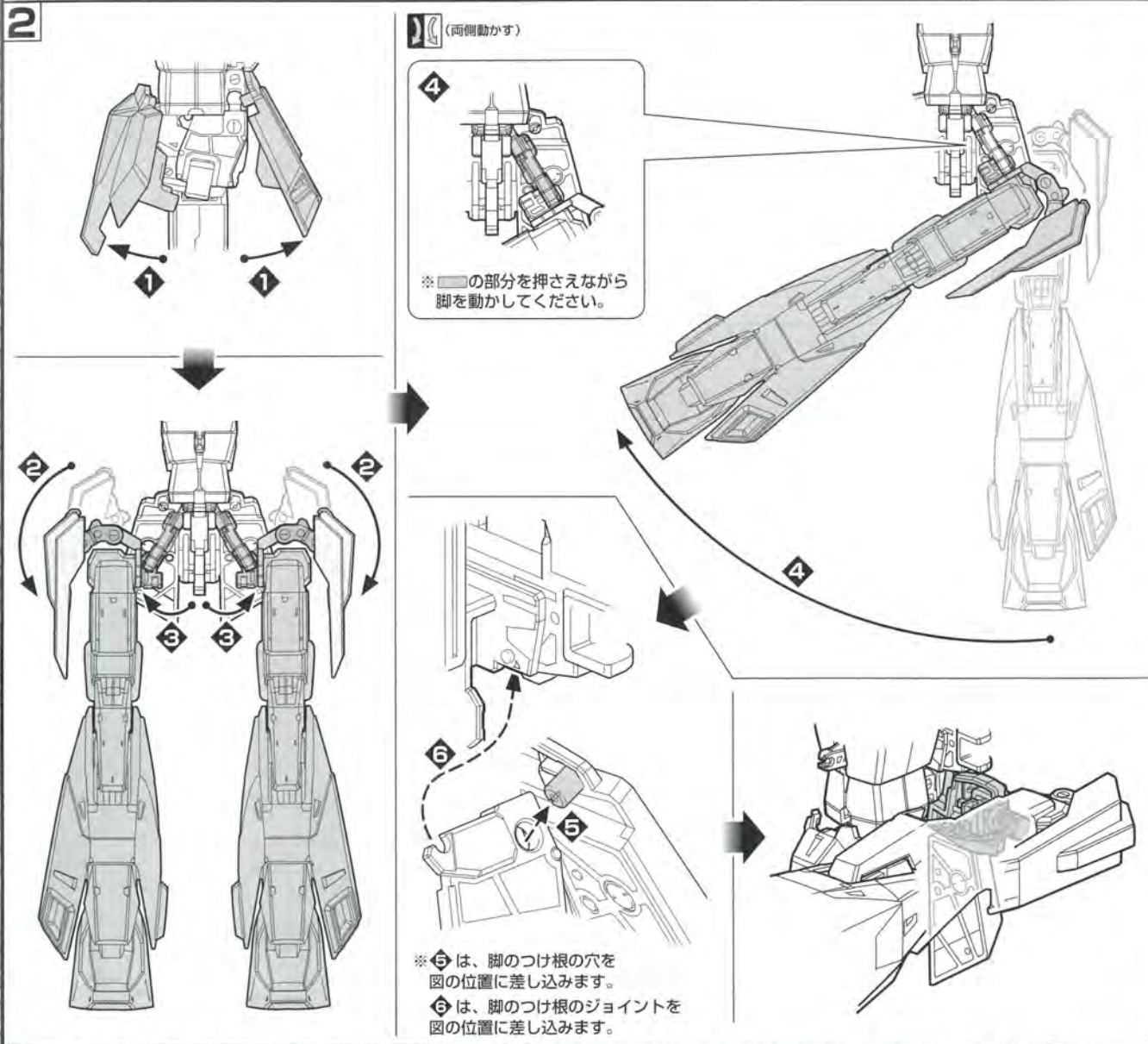
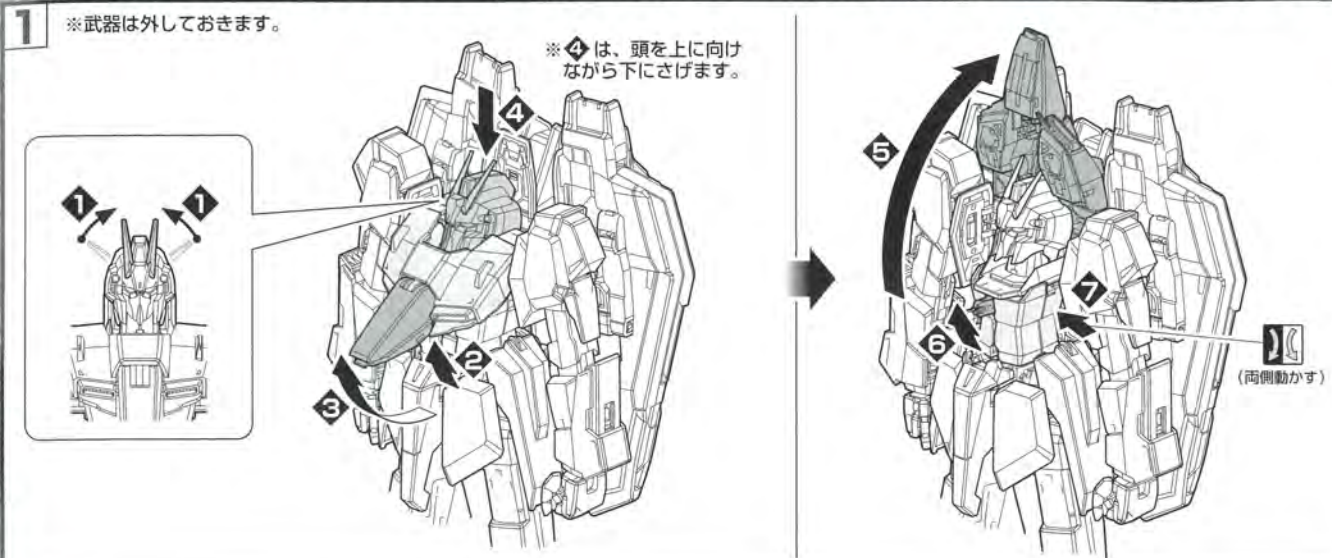
【ガンダムデカールの貼りかた】

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つけます。

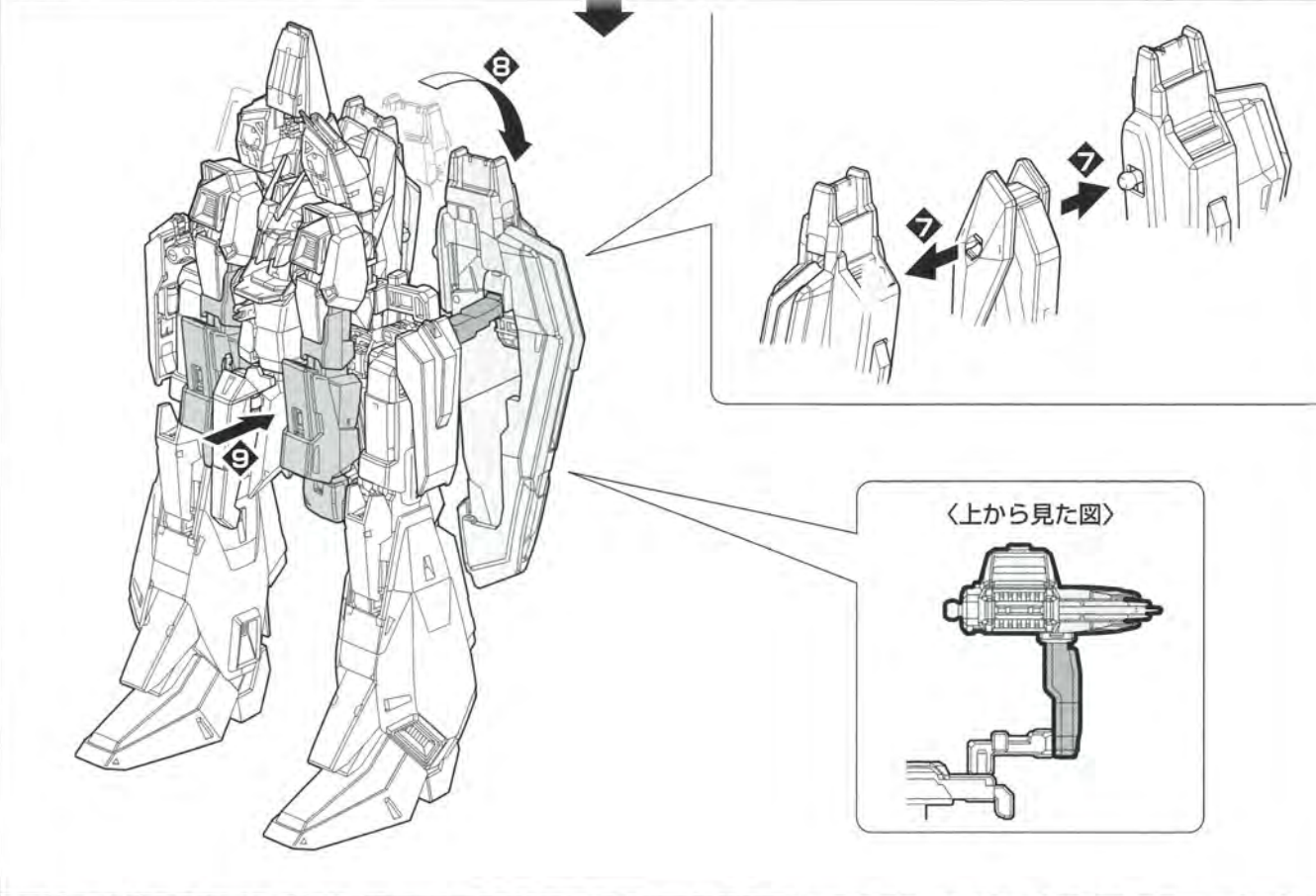
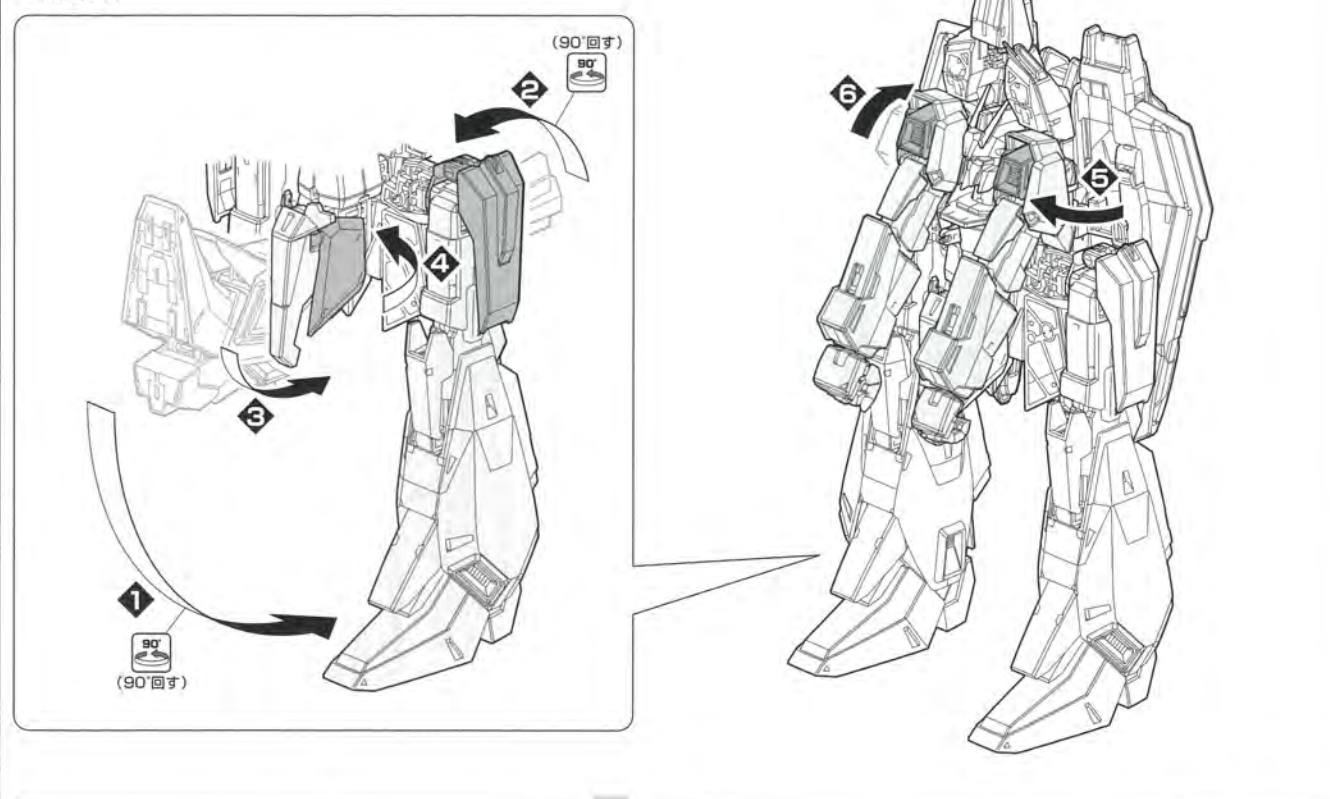
このマーキングシール及びガンダムデカール指示は一例です。イメージに合わせてお貼りください。



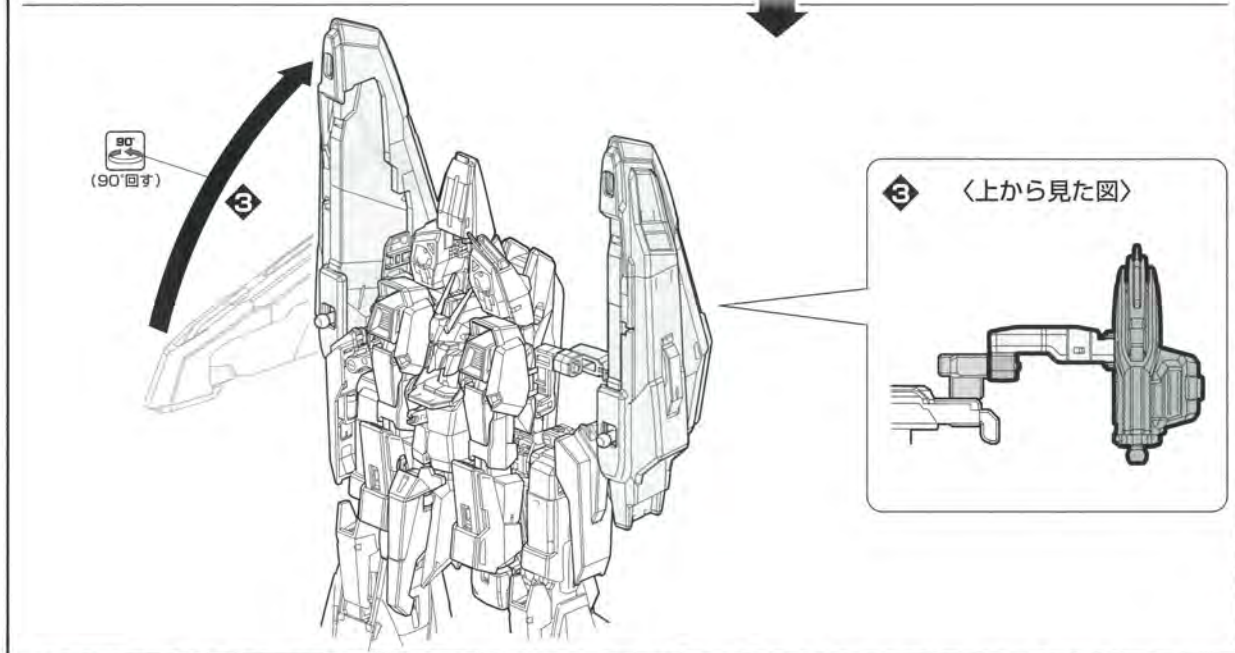
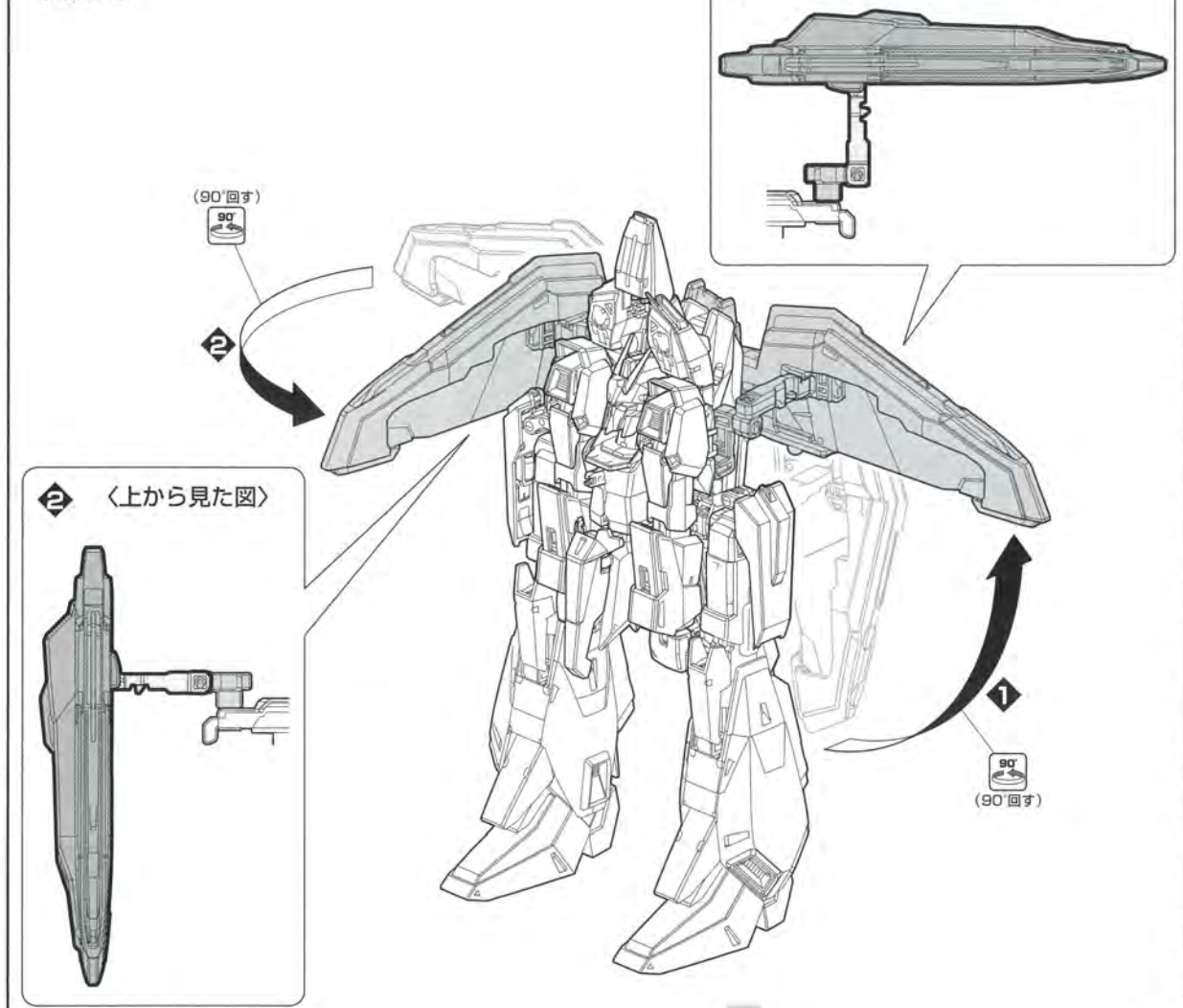
※余ったマーキングシールやガンダムデカールは好きな所にはってください。



3 (両側動かす)



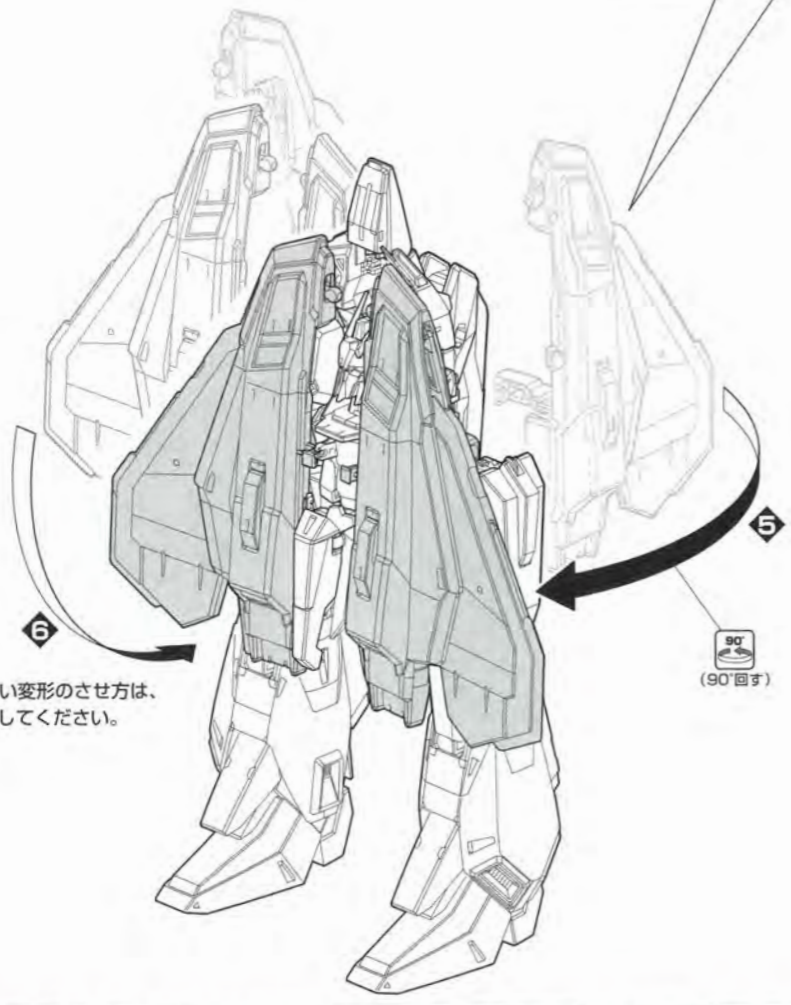
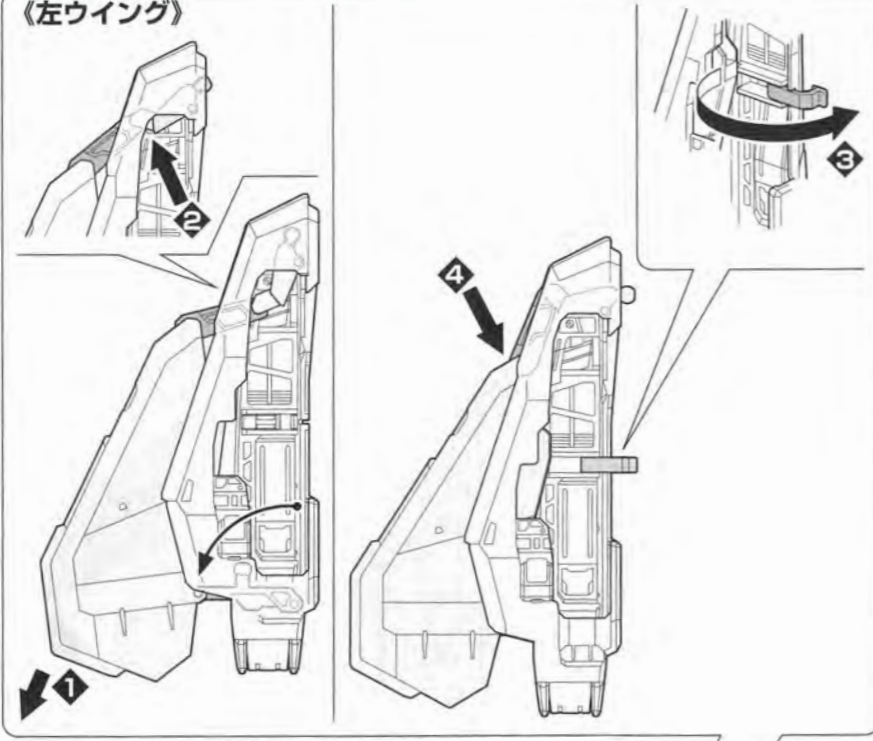
4 (両側動かす)



5

《左ウイング》

(両側動かす)



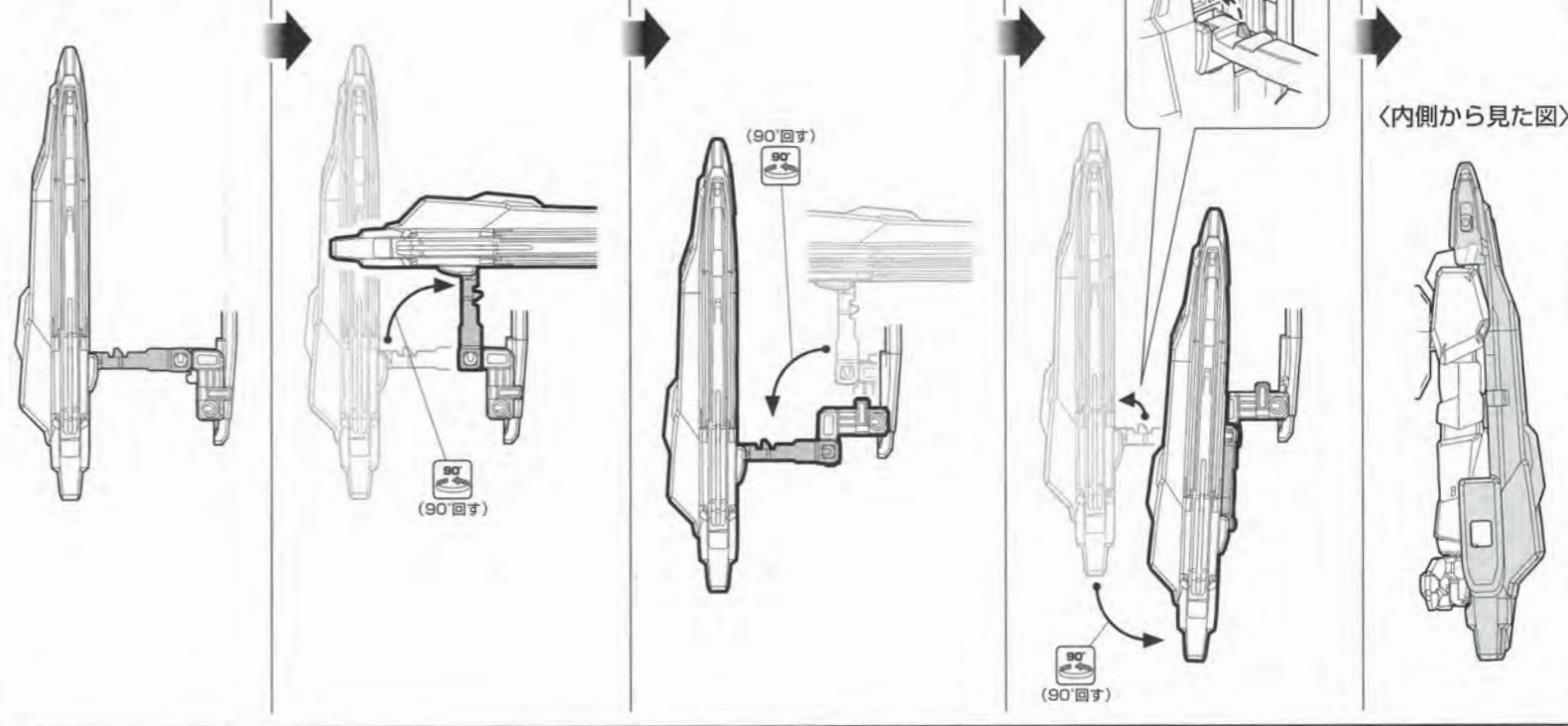
※ 6の詳しい変形のさせ方は、6を参照してください。

6

《左ウイング》

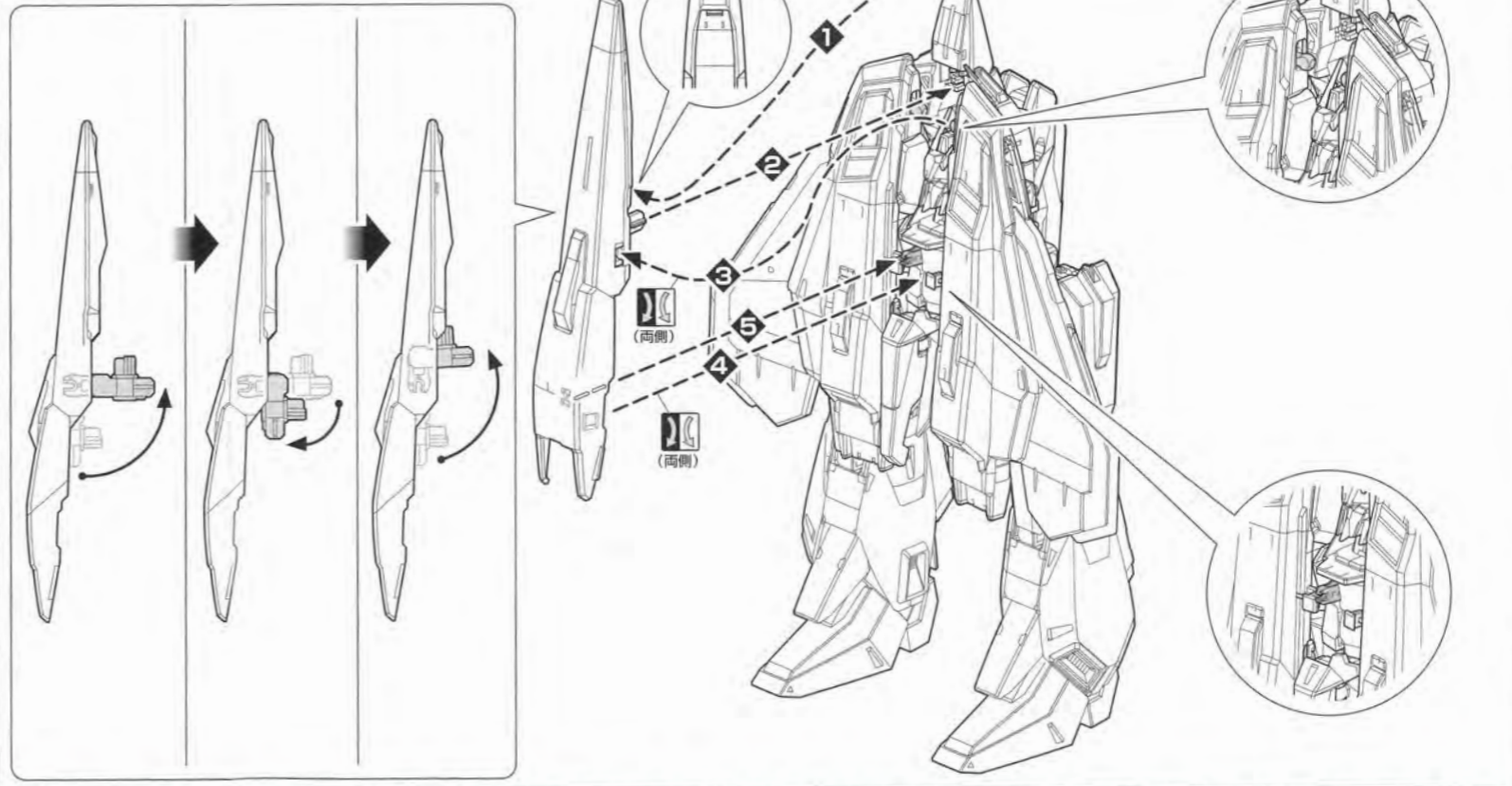
(両側動かす)

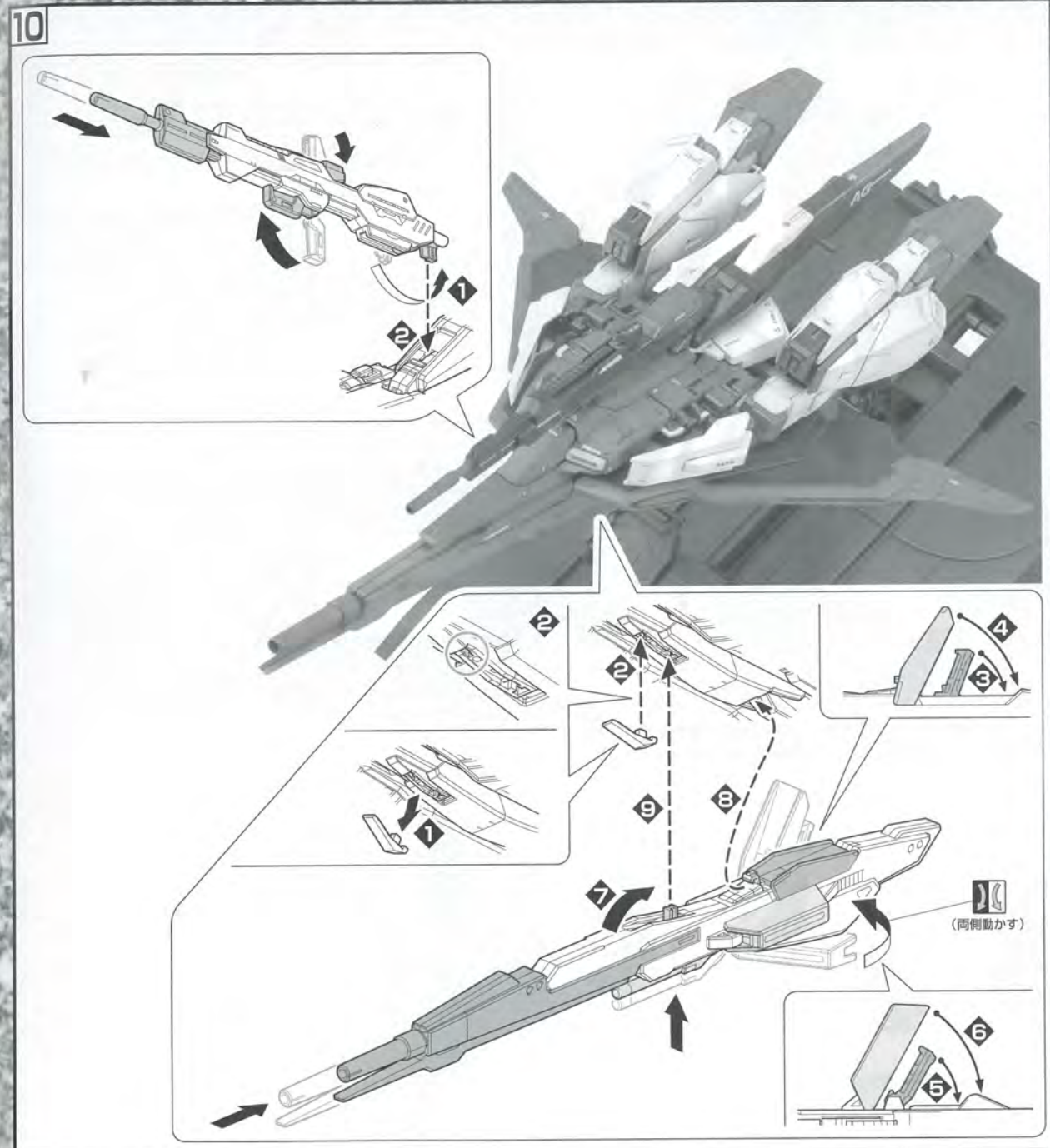
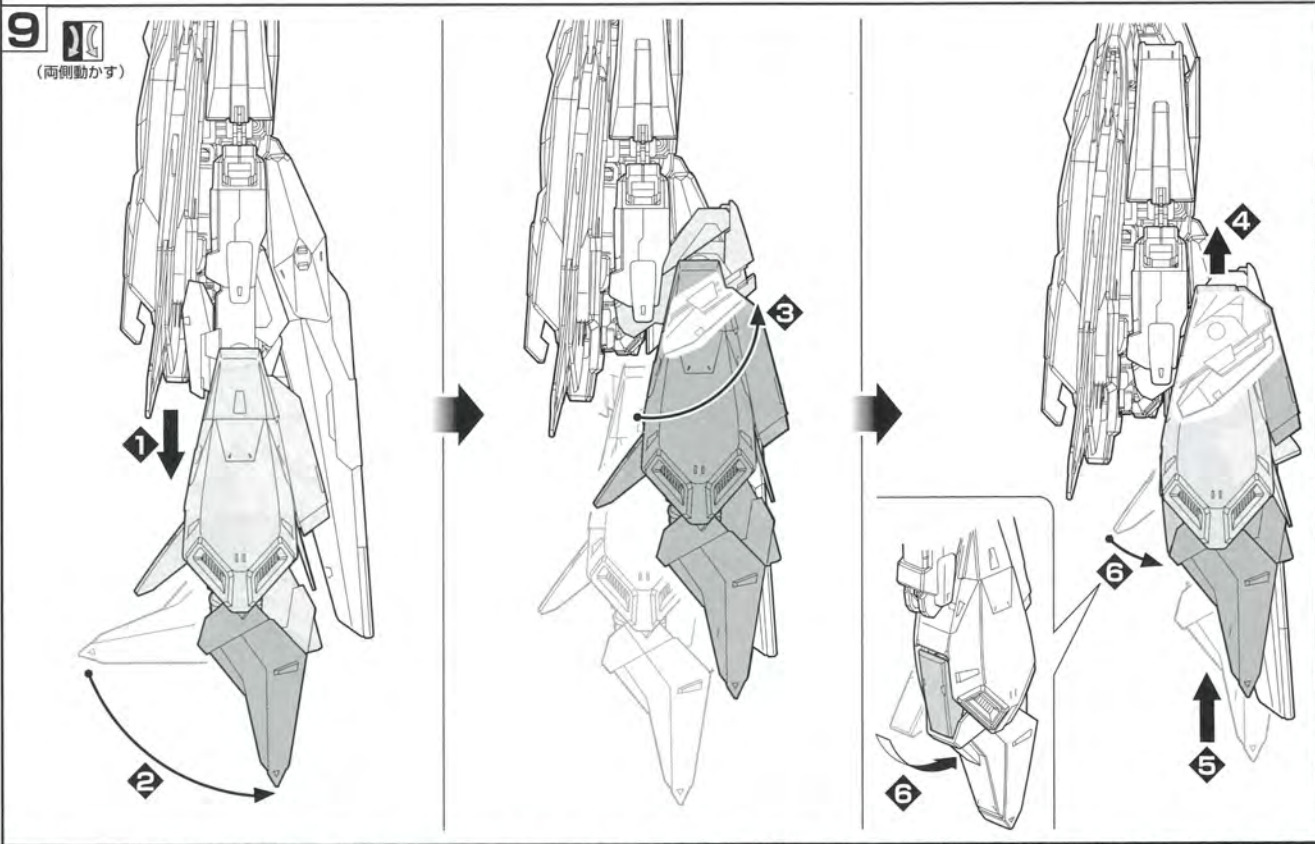
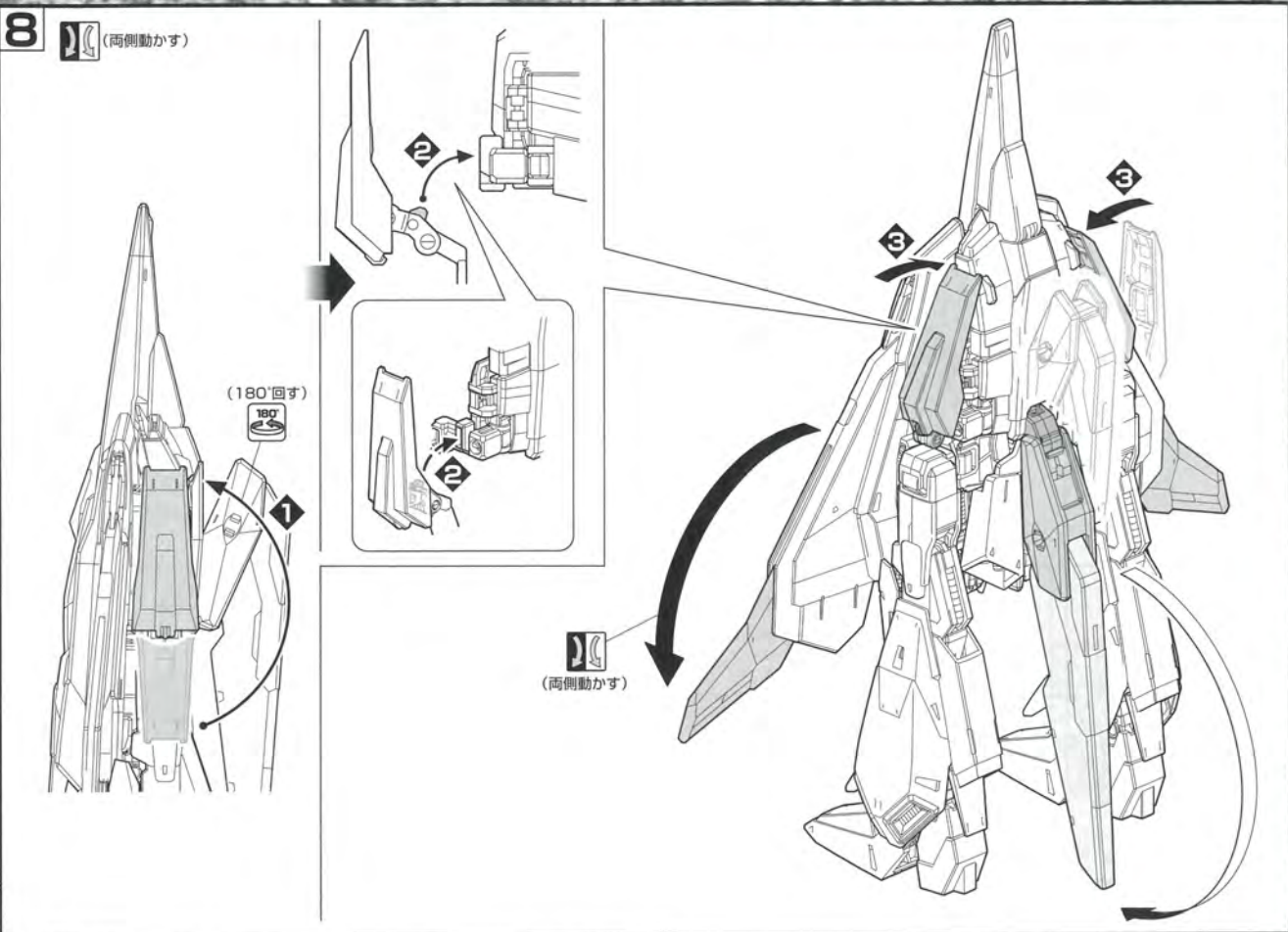
《真横から見た図》



《内側から見た図》

7





※各パーツは、ディスプレイスタンドの裏に収納できます。

