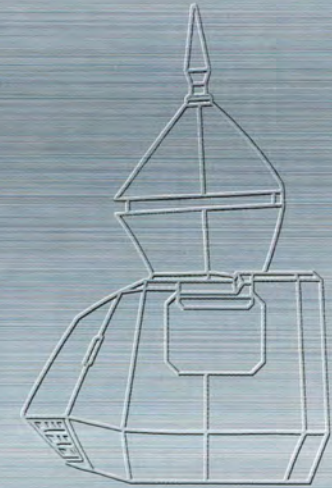




MOBILE SUIT  
YMS-15

# GYAN

PRINCIPALITY OF ZEON  
PROTOTYPE  
CLOSE-COMBAT MOBILE SUIT



ジオン公国軍  
試作型白兵戦用モビルスーツ  
YMS-15「ギャン」  
1/100スケール  
マスターグレードモデル

## YMS-15 GYAN

PRINCIPALITY OF ZEON PROTOTYPE CLOSE-COMBAT MOBILE SUIT



ジオン公国軍  
試作型白兵戦用モビルスーツ  
YMS-15「ギャン」  
1/100スケール  
マスターグレードモデル

BANDAI 2006 MADE IN JAPAN



0143418

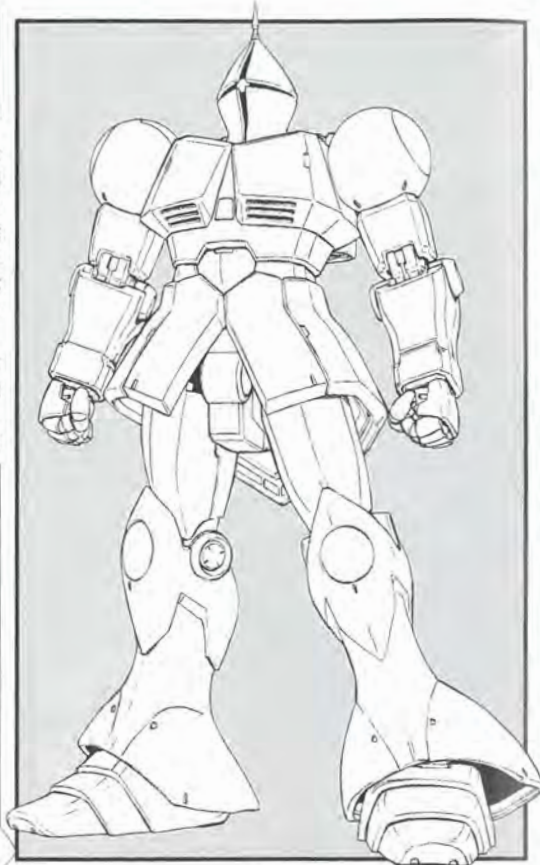


# YMS-15 GYAN

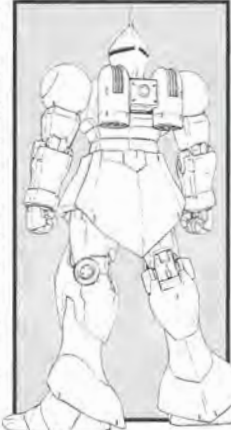
「ガン」は、一年戦争後期に公国軍が推進した「第二期主力MS開発計画」に基づいてツィマツ社が開発していたMSである。この機体は元々MS-X10として開発されており、地球連邦軍のRX系MS(特に「ガンダム」など)との戦闘を想定した高度の白兵戦能力を持っていた。しかし、ジオニック社が開発していたYMS-14(後のMS-14 ギルグ)に対して空間戦闘能力や汎用性、加えてビーム・ライフルのドライブが得意、コンペティションにおいては総合性能で勝るギルグが制式採用されることとなった。ただし、これをもってガンがギルグに劣っていたということではできず、機体の運動性、いわゆる「基礎性能」に関してはギルグを上回っていたとされているのも事実である。この機体は四肢の駆動レスポンスを向上させることを目的とした特殊な装備が試験的に採用され、技術的には他に例を見ないコンセプトが導入されている。それが「流体バルスアクセラレーター」である。

公国軍系MSに採用されているアクチュエーターは、反応遅延で発生するエネルギーをパルス状に変換して極超音速で各部に伝達する「流体バルスモーター」システムが採用されている。流体バルスアクセラレーターは、炉内で発生する余剰圧力をプーシ、必要に応じて取り出すというものである。つまり、公国軍系MSの主動力伝達経路は、基本的にフェイルセーフを含む一系統のみであるものが、あたかもジェネレーターを増設したかのように複数の経路を増設できるもので、いわば、アクチュエーターのコンデンサー、またはブースターとも呼べる機構である。YMS-15は、股関節にそのためのデバイスユニットを装備しており、脚部のレスポンスとトルクが劇的に向上している。これは、重力下で「飛翔」することのきき挙動を見せたガンダムの跳躍能力に対抗するための試行錯誤のひとつであった。また、全身を伸縮させつつ、頻繁に前進後退を繰り返す、あたかもフェンシングのようなステップワークもまた、この機構を装備していなければ不可能だったといえるだろう。通常、ビーム・サーベルは「遅く」ように斬る挙動で使用されることが多いが、「突く」使用方法も同様に有効であり、この機体が装備する専用ビーム・サーベルは、特に貫通力が強化されている。まさしく、ガンダムが「擬人化」を目的としたように、MSを人間の身体の延長であるとする概念が公国軍系の技術者たちの中にも浸透していたことが伺える。

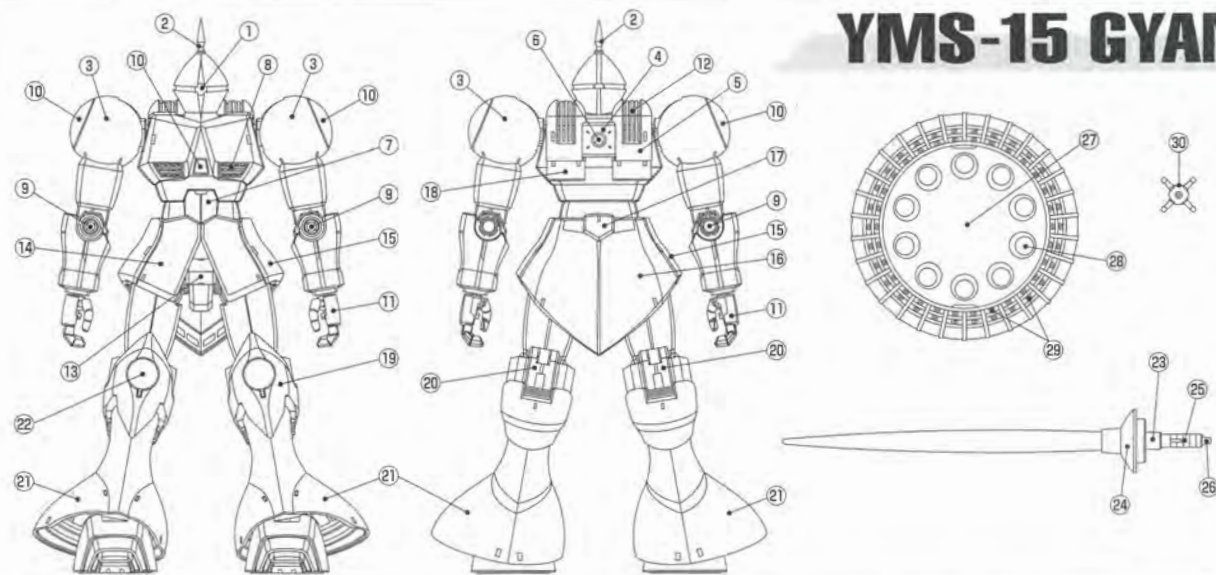
実際に建造されたガンのうち一機は、突撃機動軍所属のマ・クベ大佐の乗機となるべく彼のためにカスタマイズされたと言われている。本機はテキサス・コロニーにおいて実戦に投入され、ガンダムによって撃破されたと言う説や、ア・バオア・クー戦で失われた説、グラナダの残存艦隊によってアクシズまで運ばれたという説などがあり、詳細は不明である。



Conceptual illustration : Katoki Hajime



## YMS-15 GYAN



- |                  |                 |                |               |                   |
|------------------|-----------------|----------------|---------------|-------------------|
| ①モノアイカメラ         | ⑦コクピットハッチ       | ⑬流体バルスアクセラレーター | ⑰ニージョイントアーマー  | ⑲ヒルト              |
| ②ロッドアンテナ         | ⑧マルチプルダクト/インテーク | ⑭フロントスカートアーマー  | ⑱ニージョイント      | ⑳ボンノウ             |
| ③ショルダージョイントアーマー  | ⑨エルボージョイント      | ⑮サイドスカートアーマー   | ⑳レッグスカートアーマー  | ㉑ミサイル・シールド        |
| ④ラジエーションユニット     | ⑩メンテナンスハッチ      | ⑯リアスカートアーマー    | ㉒マルチプルセンサーアレイ | ㉒ハイドポンプ・ディスチャージャー |
| ⑤熱核ジェット/ロケットユニット | ⑪マニピュレーター       | ⑰マウントラッチベース    | ㉓ビーム・サーベル     | ㉓ミサイル・ランチャー       |
| ⑥ランドセル           | ⑫インテーク          | ⑱メインストラッパー     | ㉔ガード          | ㉔ハイドポンプ           |

注) YMS-15 ギヤンは、U.C.0079年の一年戦争末期、YMS-14 ギルグとのコンペティションを経て、試作された機体の一つはマ・クベ大佐用にカスタマイズされた後、実戦で運用されたと言われている。そのため、厳密に言えば型式番号は「YMS-15」なのだが、量産モデルが存在しないため、便宜上「MS-15」と表記されることもあり、これも決して誤りではない。

### 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、小さなお子様が誤って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りたり、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。
- 接着剤は、閉めきった室内では使用しないでください。中毒になる危険があります。(電池を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。)
- 万一、電池から漏れた液が目に入った時は、すぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひびや服に付いた時は水で洗ってください。
- ボタン電池はなめたり、口の中に入れてはなりません。
- +- (プラスマイナス) を正しくセットしてください。
- 遊んだ後は必ずスイッチを切り、電池をはすしてください。
- ショートさせたり、充電、分解、加熱、火の中に入れてはなりません。

※このキットには、接着剤は入っておりません。プラスチックモデル専用接着剤を別にお買い求めください。※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用意ください。



### パーツリスト (X印は使用しないパーツです。)

<b>Aパーツ</b> (スチロール樹脂: PS)	<b>Bパーツ</b> (スチロール樹脂: PS)	<b>Cパーツ</b> (スチロール樹脂: PS)
<b>Dパーツ</b> (スチロール樹脂: PS)	<b>Eパーツ</b> (スチロール樹脂: PS)	<b>Fパーツ</b> (スチロール樹脂: PS)
<b>Hパーツ</b> (ABS樹脂: ABS)	<b>Iパーツ</b> (ABS樹脂: ABS)	<b>Gパーツ</b> (スチロール樹脂: PS)
<b>Kパーツ</b> (スチロール樹脂: PS)	<b>Lパーツ</b> (スチロール樹脂: PS)	<b>Jパーツ</b> (スチロール樹脂: PS)
		<b>Mパーツ</b> (スチロール樹脂: PS)
		<b>(PC-126プラス)</b> (ポリエチレン: PE)
		発光ダイオード
		金具1
		金具2

マーキングシール……1枚 ガンダムデカール……1枚 ピス………1本

【部品表】 PARTS LIST  
 【基本説明】 HOW TO  
 【胸部】1 BODY UNIT  
 【頭部】2 HEAD UNIT  
 【腕部】3,4,5 ARM UNIT  
 【腰部】6 WAIST UNIT  
 【脚部】7,8,9 LEG UNIT  
 【本体の完成】10 FINAL ASSEMBLE  
 【武器】11,12 WEAPONS  
 【武器の装備】13 WEAPONS EQUIPMENT  
 【シール】 SEAL



# 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。

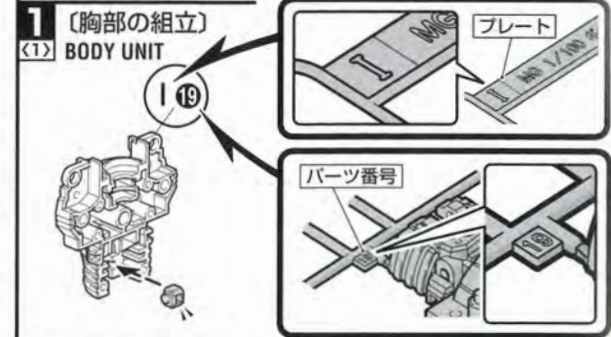
〈はさみ〉  
・ガンダムデカールを切りはなす際に使います。

〈+(プラス)ドライバー〉  
・ビスを締める際に使います。

※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。(パーツリスト表と合わせて見ると、探しやすいですよ。)

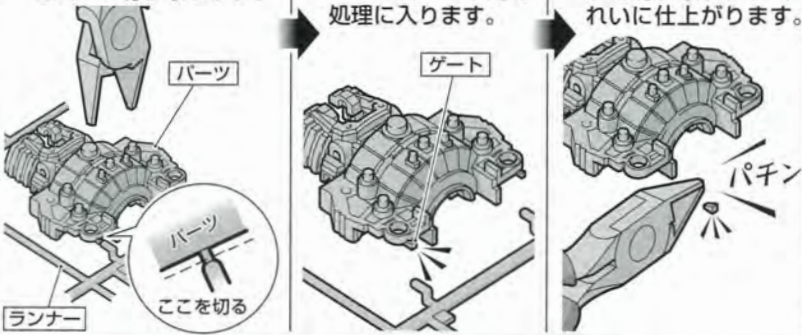


## パーツの切り取りかた。

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。

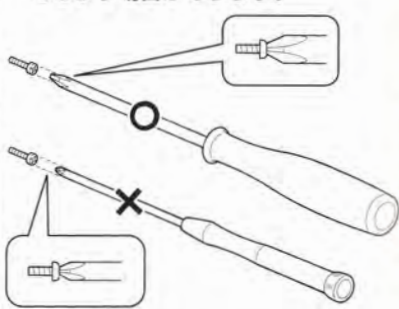
②パーツを切り離して持ちやすくなったところでゲート跡の処理に入ります。

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。



## ドライバーの選び方

※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するとビスを破損してしまう場合があります。



## ガンダムデカールの貼りかた。

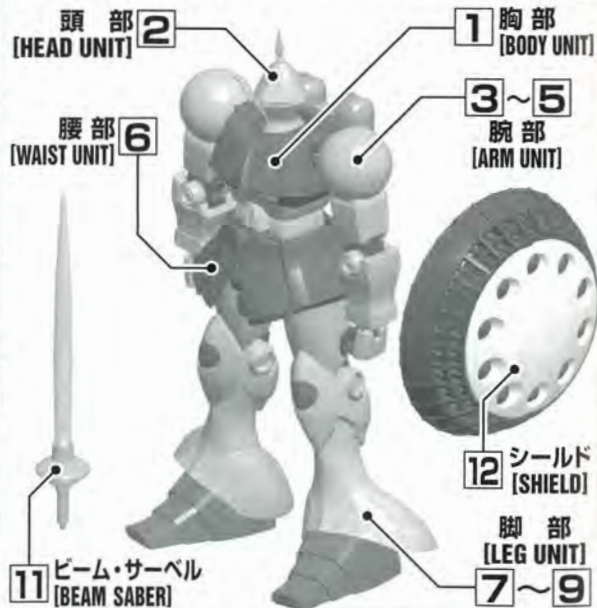
①ガンダムデカールは、転写するマークを保護シートと一緒にマークより大きめに切り出してください。

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。

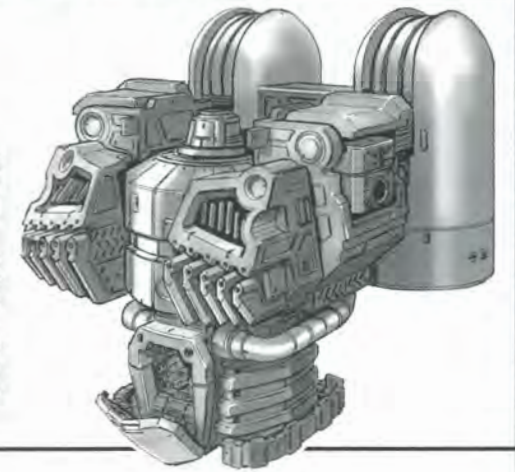
## 説明書をよく読んで完成させましょう。



# BODY UNIT (胸部)

ギャンのボディユニットは、ドムやゲルググを踏襲したブロック構造に加え、連邦軍製MSのボディレイアウトを参考としている。背部のランドセルは、姿勢制御やチャージ時のブースターとしても使用可能である。だが、空間戦能力はザクIIを多少上回るレベルでなかったようだ。

ギャンの開発メーカーはツィマツ社ではあるが、この時期の公団系の機体開発は技術交流がなかば強制されており、技術やマンパワーが総動員されていたため、厳密な分類はかなり困難であることも事実である。また、ギャンの原型となった機体は、元々ザクとの競合機であったという説も浮上しており、系譜が特定しにくい機体であると言える。ただし、基礎フレームはゲルググと共用されているか、あるいはそのプロトタイプを流用している可能性が最も高いことは言うまでもない。ギャンとゲルググとの決定的な違いは、ジェネレーター出力以外には流体パルスアクセレーター用の分岐パワーサプライヤー回路の有無のみだという説もある。



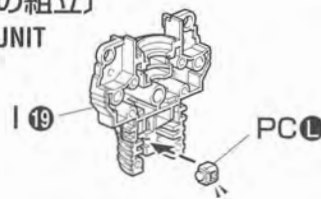
## 1 BODY UNIT



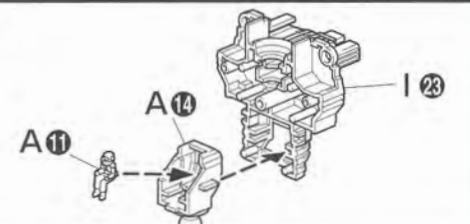
### ・組立1で使用するパーツ



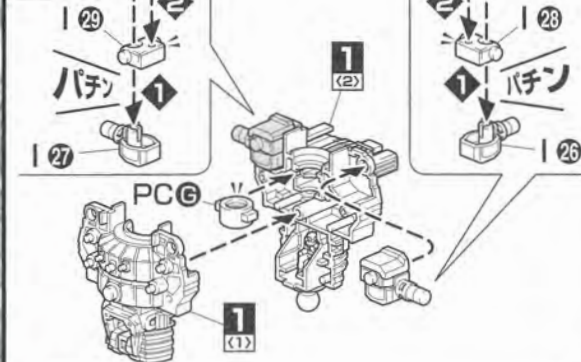
## 1 (胸部の組立) BODY UNIT



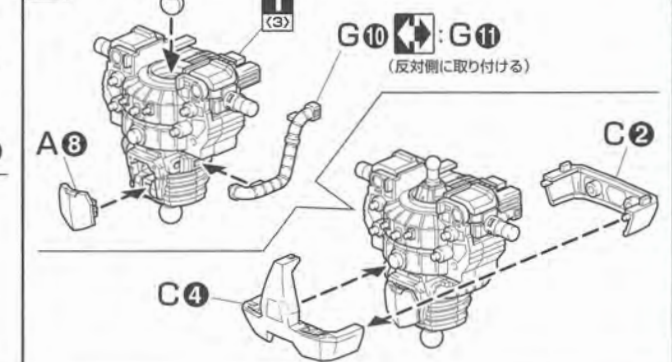
## 1 (2)



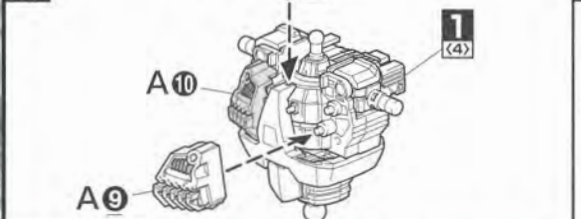
## 1 (3)



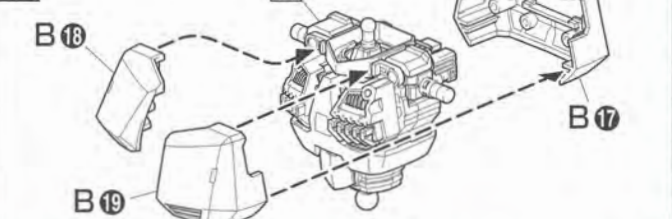
## 1 (4)



## 1 (5)



## 1 (6)



【部品表】 PARTS LIST  
【基本説明】 HOW TO  
【胸部】 1 BODY UNIT  
【頭部】 2 HEAD UNIT  
【腰部】 3, 4, 5 ARM UNIT  
【腕部】 6 WAIST UNIT  
【脚部】 7, 8, 9 LEG UNIT  
【本体の完成】 10 FINAL ASSEMBLY  
【武器】 11, 12 WEAPONS  
【武器の装備】 13 WEAPONS EQUIPMENT  
【シール】 SEAL

【部品表】 PARTS LIST  
【基本説明】 HOW TO  
【胸部】 1 BODY UNIT  
【頭部】 2 HEAD UNIT  
【腰部】 3, 4, 5 ARM UNIT  
【腕部】 6 WAIST UNIT  
【脚部】 7, 8, 9 LEG UNIT  
【本体の完成】 10 FINAL ASSEMBLY  
【武器】 11, 12 WEAPONS  
【武器の装備】 13 WEAPONS EQUIPMENT  
【シール】 SEAL



### 1 (7)

## HEAD UNIT (頭部)

ギャンのヘッドユニットは白兵戦、特に格闘戦に対応すべく、形状や部材が配置されている。この時期に開発された機体の中では、ある意味、最もソリッドなシルエットを備えている。

モノアイなどの基礎デバイスは、他の機体と同様グラモニカ社製のユニットを使用しているが、その軌道はナロー化されており、レール移動の速度が向上している。防御力向上のため、スリットもより狭く作られているが、映像処理フレームの改善により、視界はむしろ既存の機体より広く確保されている。さらに、敵機と斬り結ぶ斬撃などの応酬になった場合を想定し、後方視界もメインカメラによってフォロー可能としている。内装品に特に目新しいものはないが、メインジェネレーターと流体パルスアクセラレーターのコンダクターが増設され、双方の協調稼働を制御している。

### 2 HEAD UNIT

・組立 2 で使用するパーツ

マーキングシール

### 2 (頭部の組立) HEAD UNIT

(1) HEAD UNIT

(2)

※シールは最後に貼ります。  
 ※図の位置まではめてみます。

## ARM UNIT (腕部)

ギャンの腕部モジュールは、その反応速度とトルクが限界まで改善されているほか、そのスペックに対応して可動範囲も拡大されている。同時期の他の機体と比較して、最も“フィジカル”なモジュールとなっている。

ギャンの腕部ユニットは、専用ビーム・サーベルの運用を前提に調整されている。つまり、既存のヒート・ホークやヒート・サーベルと異なり、“斬撃”よりも“刺突”を重視している。そのため、腕部の伸縮レスポンスは屈指のスペックを誇り、ギャンを上回る機体はこの時期ほかには存在しないとまでいわれている。また一軸あたりの可動範囲も拡大されており、より人体に近い挙動が可能となっている。マニピュレーターユニットは、ザクなどに装備されているものと機能的にはほぼ同等だが、格闘戦を想定しているため、リストジョイント部の可動範囲が拡大し、レスポンスも改善されている。

### 3 4 5 ARM UNIT

・組立 3・4・5 で使用するパーツ

### 3 (右腕の組立) RIGHT ARM

(1)

(2)

### 3 (3) (4) (5)

(3)

(4)

(5)



### 3 (5)

(向きに注意)  
 (向きに注意)

### 4 (左腕の組立) LEFT ARM

#### 4 (1)

#### 4 (2)

### 4 (3)

裏返します  
 (後に組む)  
 (向きに注意)

### 4 (4)

(先に組む)  
 (向きに注意)

### 4 (5)

(向きに注意)

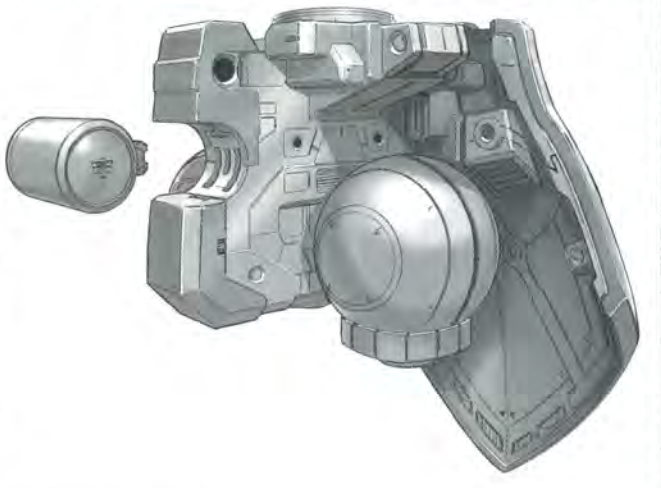
### 5 (上半身の完成) UPPER BODY

2 で作った頭部  
 1 で作った胸部  
 3 で作った右腕  
 4 で作った左腕

## WAIST UNIT (腰部)

ギャンのウエストユニットには、腰部のターレットと股関節の脚部ジョイント以外の機能も持たされている。それが、流体バルスアクセラレーターである。

このユニットは、メインジェネレーターからパワーサプライケーブルによって分配されている極超音速のエネルギーバルスの余剰を蓄積し、必要に応じて該当するシリンダーやヒンジなどのアクチュエーターに送り出す機能を持つ。これによって、過負荷による反応炉へのバックラッシュを防ぎながら、各アクチュエーターのレスポンスとトルクを向上させているのである。流体バルスのエネルギーは、極超音速を保ったまま円筒形のユニットに蓄積、圧縮されているため、敵機への攻撃による損傷や応力限界を越えて破損した場合など、即座にイジェクト可能となっており、軽体の基礎フレームには支障が出ないようレイアウトされている。



### 6 WAIST UNIT

・組立6で使用するパーツ

### 6 (腰部の組立) WAIST UNIT

#### 6 (1)

(向きに注意)

### 6 (2)

(横から見た図)  
 (下から見た図)

### 6 (3)

### 6 (4)

### 6 (5)

### 6 (6)





## DO NOT OBSTRUCT IT!

畏と知りつつ、アムロはテキサス・コロニー内部へとガンダムを侵入させる。ちょうどその頃、シャアもまた、ララのテスト結果と新型機ゲルググの受領にテキサス・コロニーを訪れていた。「さて、マ・クベのお手並みを見せてもらおうか」隔壁の機雷やエントランスの地雷をもともしないガンダムの挙動に、マ・クベは舌を巻いていた。「カンがいいのか? それともあの新しいタイプの奴なのか?」焦りを感じ始めたマ・クベのガンとガンダムの間にシャアの赤いゲルググが割って入る。「赤いMS? ……シャアなのか!?!」敵の増援にアムロは身構えるが、しかし、マ・クベはシャアの手助けを拒絶する。「シャア……、退け!」今の貴様の任務はガンダムを倒すことではないはずだ。「味方が苦戦しているのを見逃す訳にはいかんのでな」「私なりの戦い方があるからこそガンダムを引き込んだのだ」ここまで言われて援護するいわれはない。よしんば、ガンダムがマ・クベを倒してしまっても一向に構わない。「任せたよ、マ・クベ大佐。来るぞ!!」



## CUSTOM MODEL キミだけのカスタムモデルに仕上げよう!!

©創通・サンライズ

■メカニック表現にチャレンジ!!

■ダメージ表現にチャレンジ!!

■劇中の名シーンに欠かせないMSたち



フレーム等のメカ部は、独特の金属感をメタルカラー等で表現してみよう。綿棒で軽く磨けば金属のような光沢が。シリンダー等はメッキシルバーを使う事で、異なる質感を表現出来るぞ。



劇中のように、シールドを受けたダメージを表現してみよう。シールドの外装パーツにキズを入れた後、ガンダムマーカークのウェザリングマーカークセット等で質感を表現しよう。



ガンムの活躍を彩る様々なMSがMGでラインナップされている。「テキサスの攻防」を君の手で再現しよう。



左 MG MS-09R リック・ドム  
右 MG MS-14S ゲルググ シャア・アズナプル大佐機 'ONE YEAR WAR 0079' COLOR VERSION  
※上記のプラモデルは別売りです。

※写真の完成品は、塗装してあります。 ※写真・イラストと商品は、多少異なりますのでご了承ください。

## A MATTER OF HONOR

ソロモン攻略戦は連邦軍の勝利に終わり、ドズル中將麾下の宇宙攻撃軍は事実上壊滅した。ソロモンから脱出した敵艦を掃討する任務に就いたホワイトベースは、暗礁宙域の中にあるテキサス・ゾーンに入った。レジャーと牧畜業を専門としていたこのコロニーは「テキサス」と名付けられ、軍事的にはほとんど重要性を持たなかったため放置されていた。そこに、キシリア配下のマ・クベが異を仕掛け、ホワイトベースの到着を待ちかまえていた。副官のウラガンにリック・ドム隊の発進を命じると、マ・クベは自らガンムのココピットへ向かう。「しかし、マ・クベ大佐自らお出になることはない」「あるのだな」「は?」「ガンムは私用に開発して頂いたMSだ。キシリア少将へ男としての面子がある」それを聞いて訝しがるウラガンにマ・クベは続けた。「それにシャアには例のMSが雇っていないという話だ。きやつの前で馬木とガンダムを仕留めて見せるよ」勇躍、マ・クベはガンムのシートに滑り込む。



## THAT IS GOOD

「フフ、今までのデータで確かめてある」久しぶりの戦闘に高揚しているのかのように、マ・クベはつぶやいていた。「シャアとの小競り合いでビームを使い過ぎたのだよ!」「ガンダムがカタを着けてくれればありがたいとも思ったが、マ・クベめ、よくやる」遠巻きにガンとガンダムの斬り結び様を眺めつつ、シャアはララを想った。「ララ……、見ているな」「大佐はなぜ助けてあげないのかしら? なぜ……」ふと、ララは先刻以来の不思議な思惟に触れた気がした。「もう剣を引けよ!! 卑怯な手しか使えないお前は、すでにパワー負けている!!」「シャアを因に乗せないためには!! ガンダムを倒さねばならぬのだよ!!」ガンが裂帛の気合いと共に繰り出した切っ先は、しかし、ガンダムを捕らえ、逆に組みつかれたガンはガンダムのビーム・サーベルに背中から焼かれていた。その灼熱のビームは容赦なくココピットをも焦らし始める。「ウ、ウラガン!、あの壺をキシリア様に届けてくれよ、あれは……、いい物だ!!!」果たしてその願いは聞き届けられただろうか? 知る者は居ない……。

## PAINTING

※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。

●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等をお使いください。

●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。

本体等ライトパーブル部の塗装色。  
ホワイト (75%) +  
コバルトブルー (20%) +  
パーブル (5%)

胸等ブルー部の塗装色。  
インディブルー (45%) +  
コバルトブルー (40%) +  
ホワイト (10%) +  
レッド (5%)

バックパック等グレー部の塗装色。  
ニュートラルグレー (80%) +  
ホワイト (10%) +  
ピンク (5%) +  
パーブル (5%)

ニードル・ミサイル等ブラウン部の塗装色。  
マホガニー (75%) +  
ブラック (15%) +  
ホワイト (10%) +  
パーブル (5%)

シールド等イエロー部の塗装色。  
イエロー (80%) +  
ホワイト (15%) +  
ブラウン (5%) +  
ブラック少量

シールド レッド部の塗装色。  
ワインレッド (75%) +  
ホワイト (20%) +  
ブルー (5%)

ココピットハッチ ライトブルー部の塗装色。  
ホワイト (90%) +  
コバルトブルー (5%) +  
スカイブルー (5%)

関節等ダークグレー部の塗装色。  
ニュートラルグレー (80%) +  
ブラック (25%) +  
パーブル (10%) +  
レッド (5%)

目 蛍光ピンク部の塗装色。  
蛍光ピンク (100%)

■ワンポイントステップ スミ入れしてみよう!!

ガンダムマーカーク/スミ入れ用 (別売り) などを使用して、ミゾの所に線を引き込むことで、模型が引き締まります。



[before] [after]

## マ・クベ

軍服、パイロットスーツ  
ライトイエロー部の塗装色。  
ホワイト (75%) +  
サンディイエロー (25%)

レッド部の塗装色。  
モンザレッド (100%)

肩装飾等イエロー部の  
塗装色。  
オレンジイエロー (70%) +  
ホワイト (30%)

ヘルメット バイザー  
スカイブルー部の塗装色。  
スカイブルー (100%)

ヘルメット等ブラウン部の  
塗装色。  
ウッドブラウン (85%) +  
ホワイト (10%) +  
ブラック (5%)

ブーツ等グリーン部の塗装色。  
イエローグリーン (45%) +  
スカイブルー (25%) +  
ホワイト (25%) +  
ブラック (5%)

髪の色  
ブルー部の塗装色。  
インディブルー (90%) +  
ブラック (10%)

顔はた色部の塗装色。  
はた色 (100%)



※写真はイメージです。



▲ ジオン系MSらしい胸のパイプ演出や巨大なメインジェネレーター等、機体の内部フレームをリアルに表現。



▲ 股関節の軸が左右独立して前後に可動。つま先の可動と相まって立て膝もキマる!



▲ ビーム・サーベルは発光ダイオードとボタン電池 (CR1220) (別売り) の内蔵で発光可能。多彩な構えの取れる専用シールド、さらにニードル・ミサイルのエフェクトパーツで戦闘シーンを演出。



▲ パイロットスーツのフィギュア付き。ココピットハッチの開閉ギミックも再現。



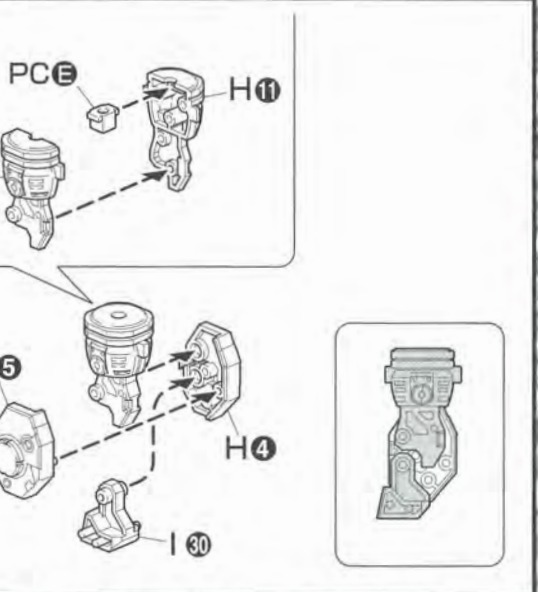
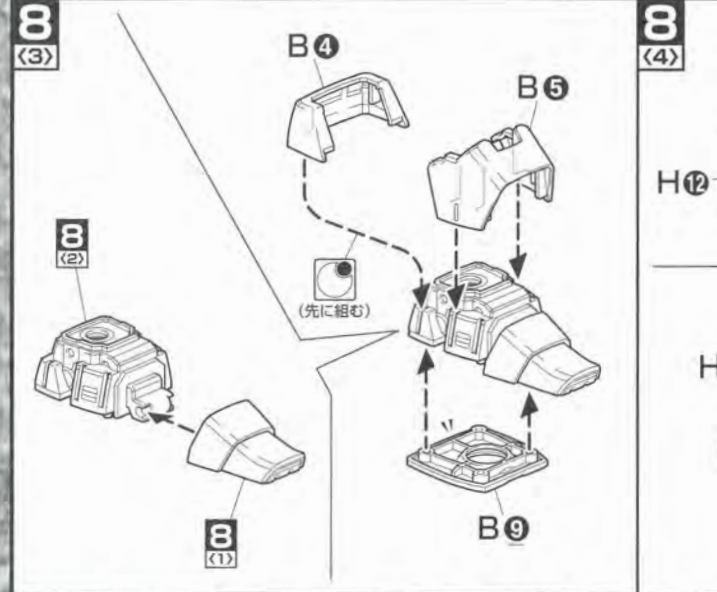
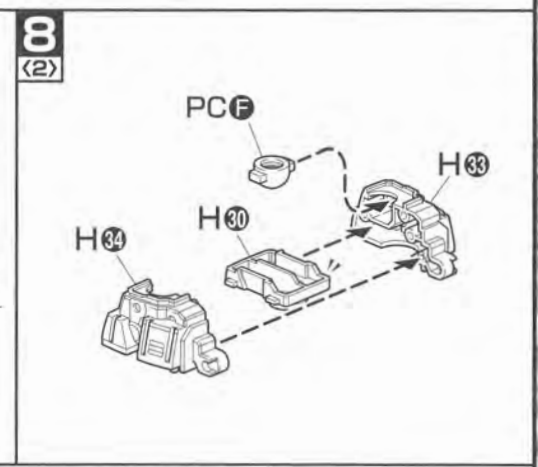
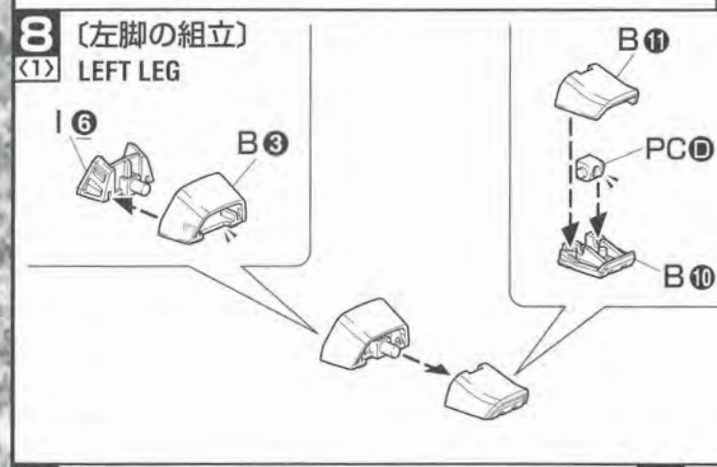
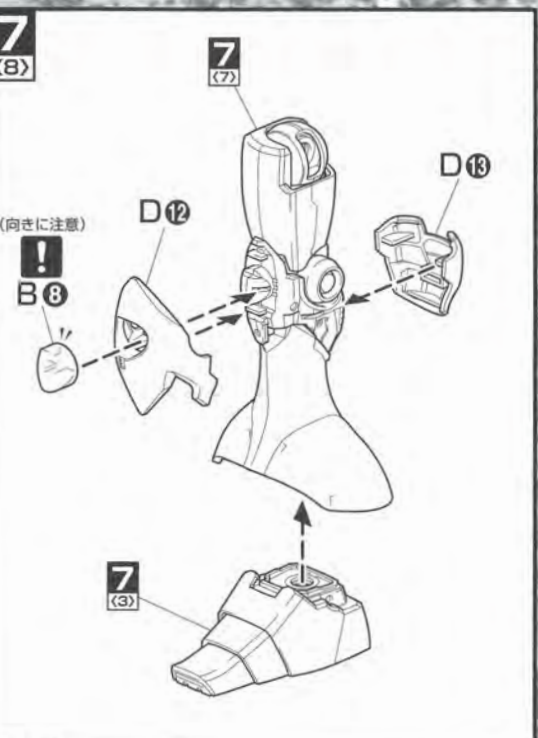
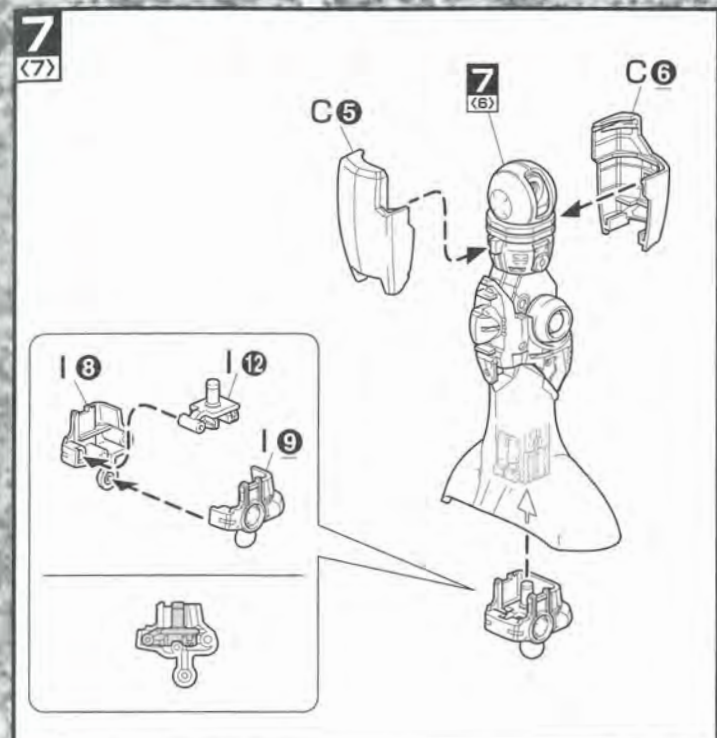
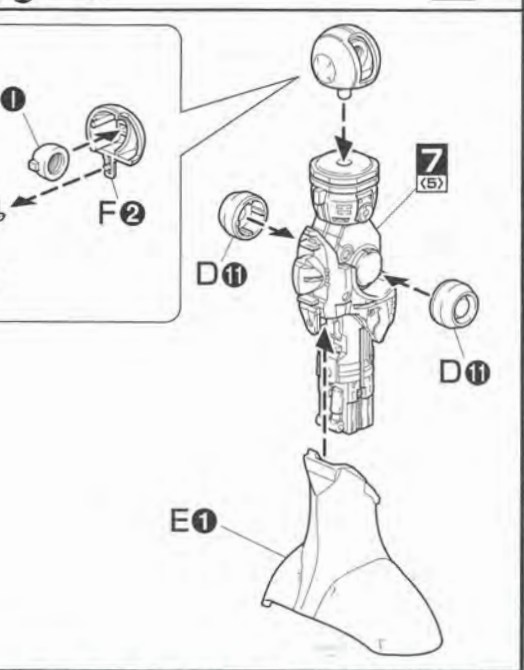
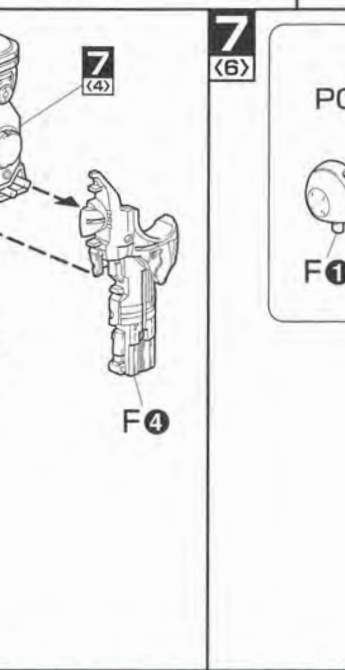
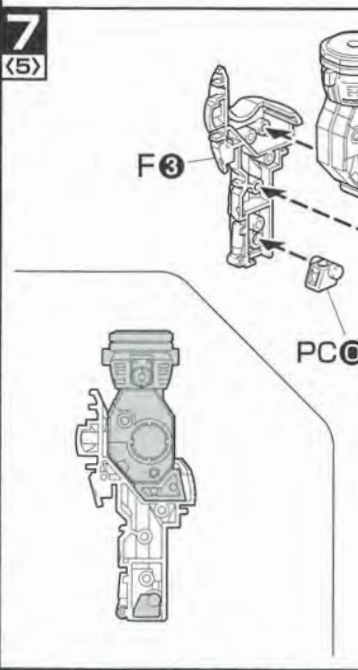
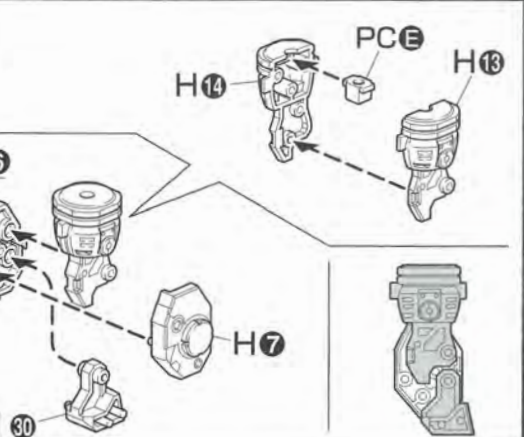
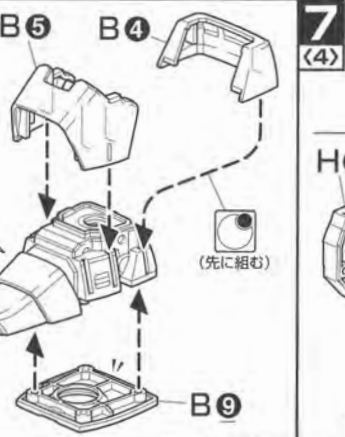
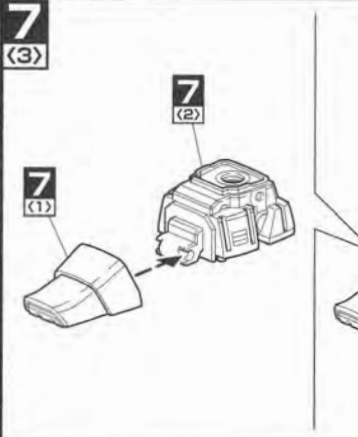
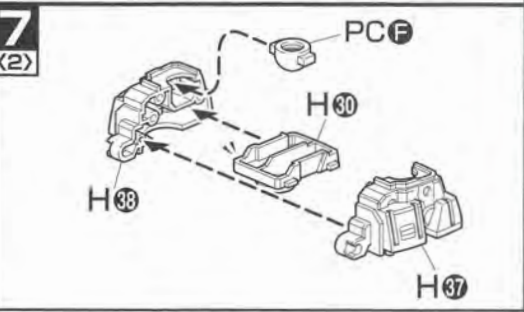
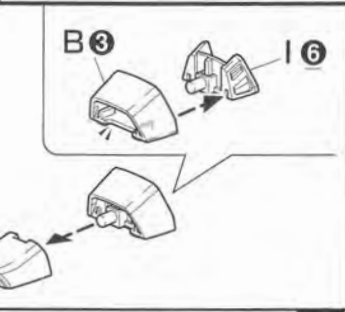
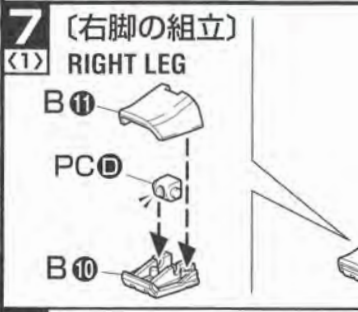
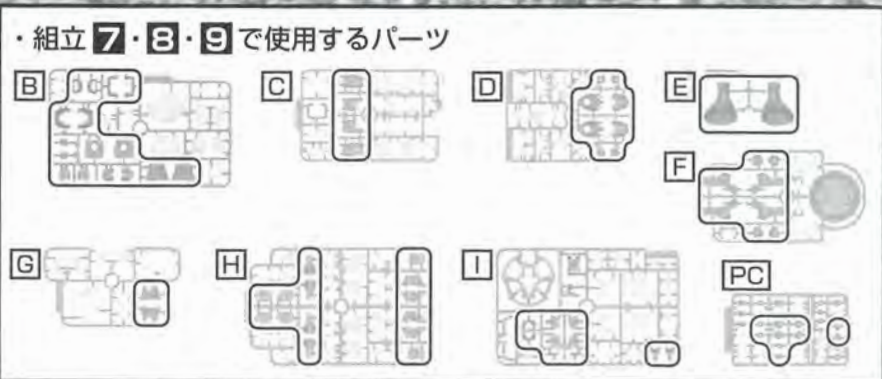
▲ 肩関節、手首の大幅な可動に加え、肘、膝の二重関節で大胆なポージングが可能。



▲ 専用シールドは多層構造でニードル・ミサイル、ハイドポンプを立体的に再現。散布状態のハイドポンプが付属。



(部品表) PARTS LIST  
 (基本説明) HOW TO  
 (胸部) BODY UNIT  
 (頭部) HEAD UNIT  
 (腕部) ARM UNIT  
 (腰) WAIST UNIT  
 (脚部) LEG UNIT  
 (本体の完成) FINAL ASSEMBLY  
 (武器) WEAPONS  
 (武器の装備) WEAPONS EQUIPMENT  
 (シール) SEAL



(部品表) PARTS LIST  
 (基本説明) HOW TO  
 (胸部) BODY UNIT  
 (頭部) HEAD UNIT  
 (腕部) ARM UNIT  
 (腰) WAIST UNIT  
 (脚部) LEG UNIT  
 (本体の完成) FINAL ASSEMBLY  
 (武器) WEAPONS  
 (武器の装備) WEAPONS EQUIPMENT  
 (シール) SEAL



**5**

F6  
 F6  
 PC0

**6**

PC1  
 F9  
 F8  
 D11  
 D11  
 E2

**7**

C7  
 C8  
 I10  
 I10

**8**

D13  
 D12  
 B8  
 E3  
 (向きに注意)

**9** [下半身の完成] LOWER BODY

B20  
 G4  
 G6  
 7  
 8  
 6で作った腰部  
 7で作った右脚  
 8で作った左脚

**10** FINAL ASSEMBLE

・組立 10 で使用するパーツ

C  
 F  
 M

**10** [完成] FINAL ASSEMBLE

5  
 C3  
 F7  
 9  
 M2  
 M3  
 M4  
 M1  
 M6

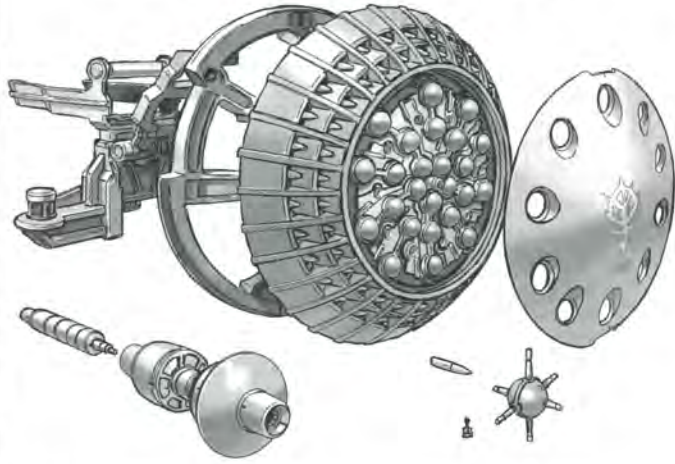
(接着する)  
 (接着する)

※M1・M4は写真のように肩の形状に合わせてピッタリ接着してください。  
 ※A12は好みの場所に飾ってください。  
 ※写真の完成品は塗装してあります。  
 ※写真と商品とは、多少異なりますので、ご了承ください。



# BEAM SABER & SHIELD

## 〔ビーム・サーベル〕〔シールド〕



YMS-15 キャンの武装は、すべて専用にあつえられたものである。このことから、キャンがいかにか特別な機体であったかが検証できる。それは、ただ単に“規格が違う”というレベルに留まらない。ただし、後の機体に同様の武装が散見されることから、本機のコンセプトには先見の明があったことも否定できない。

### ビーム・サーベル

ビーム兵器の開発で連邦に後れを取っていた公国軍だったが、大戦後期には優秀なデバイスが開発されている。この機体が装備するジェネレーターは、ビーム・ライフルのドライブこそできなかったが、ビーム・サーベルの運用には十分な余力をもっていたため、連邦製の標準的なビーム・サーベルより高出力のビーム刃を形成できた。

### ミサイルシールド

攻防一体の武器として開発された専用装備。基本的には“一騎討ち”を想定した装備であり、広範な防御性能は排除されているものの、機体の性格上、十分な防御装備とも言える。また、サーベルを使用する際のカウンター・ウェイトとしても機能している。

### ハイドポンプ

シールドに25基装備されている機雷。

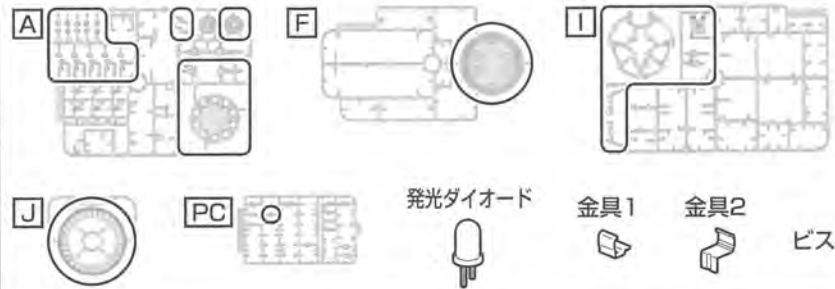
### ニードルミサイル

シールドに60基装備されている超小型ミサイル。牽制、威嚇などにも有効で、可動部分を直撃すれば、敵機は戦闘不能に陥る。

## 11 12 BEAM SABER SHIELD

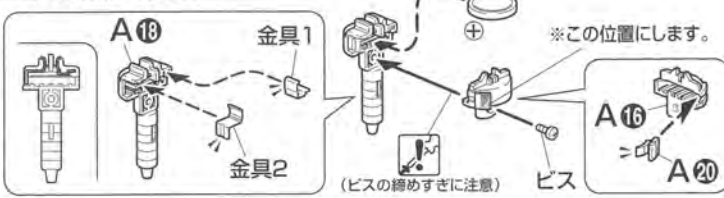


・組立 11・12 で使用するパーツ

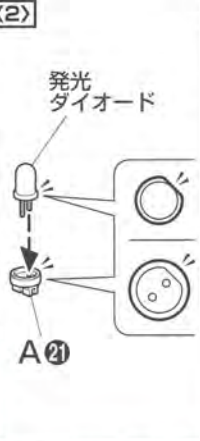


### 11 〔ビーム・サーベルの組立〕

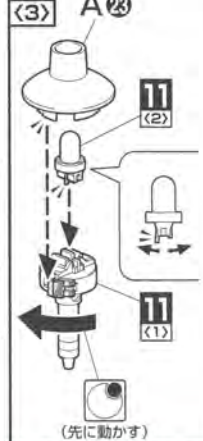
#### 〔1〕 BEAM SABER



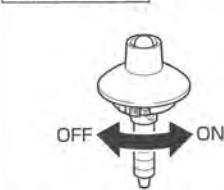
#### 〔2〕



#### 11 〔3〕



### 点灯テスト



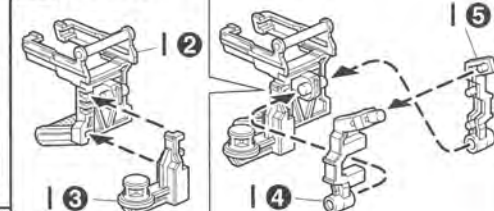
※点灯させない時は、電池をはずします。

#### 点灯しない場合

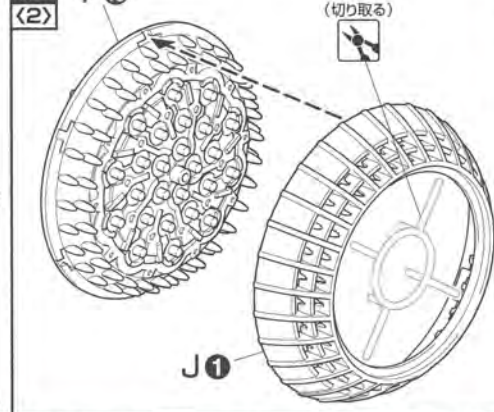
1. 電池の+（プラスマイナス）は合っていますか。
2. 電池は古くありませんか。
3. 発光ダイオードの向きは合っていますか。
4. 接点が離れていませんか。  
接点が開いている場合、接点がつくように、発光ダイオードの足や電池金具を微調整して点灯するようにします。

### 12 〔シールドの組立〕

#### 〔1〕 SHIELD

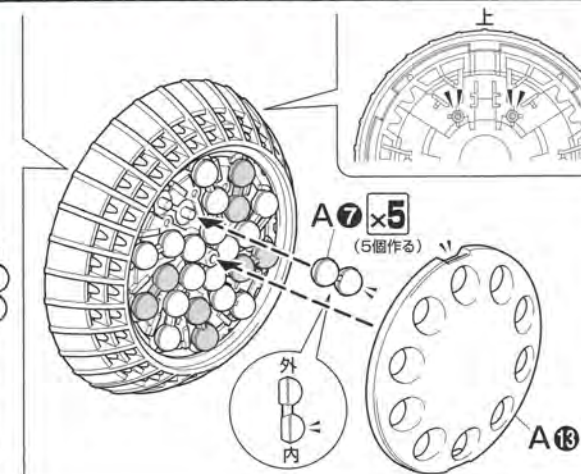
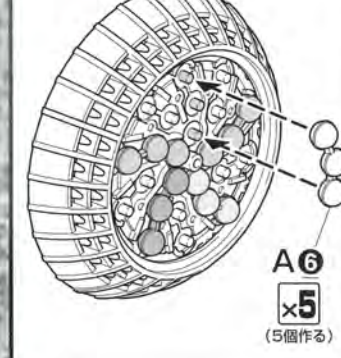


#### 12 〔2〕



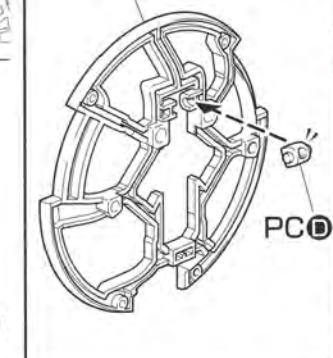
## 12

### 〔3〕



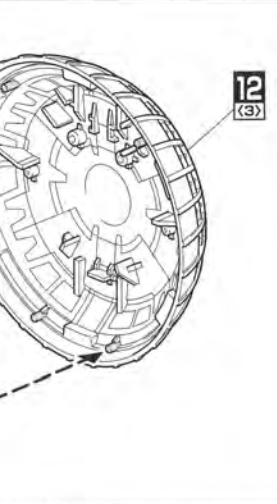
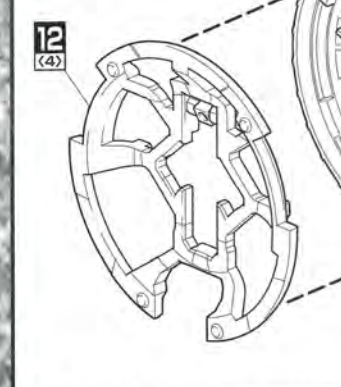
## 12

### 〔4〕



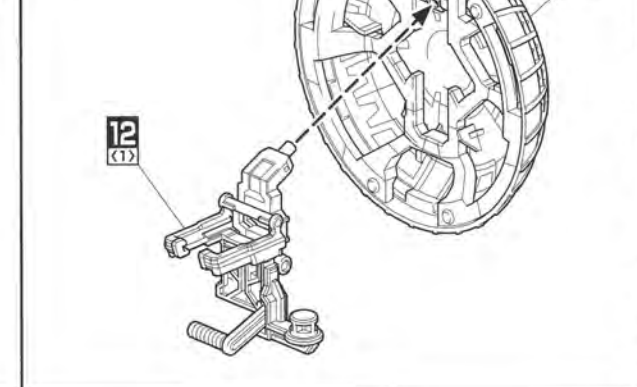
## 12

### 〔5〕



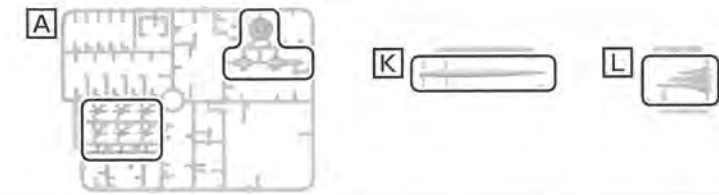
## 12

### 〔6〕



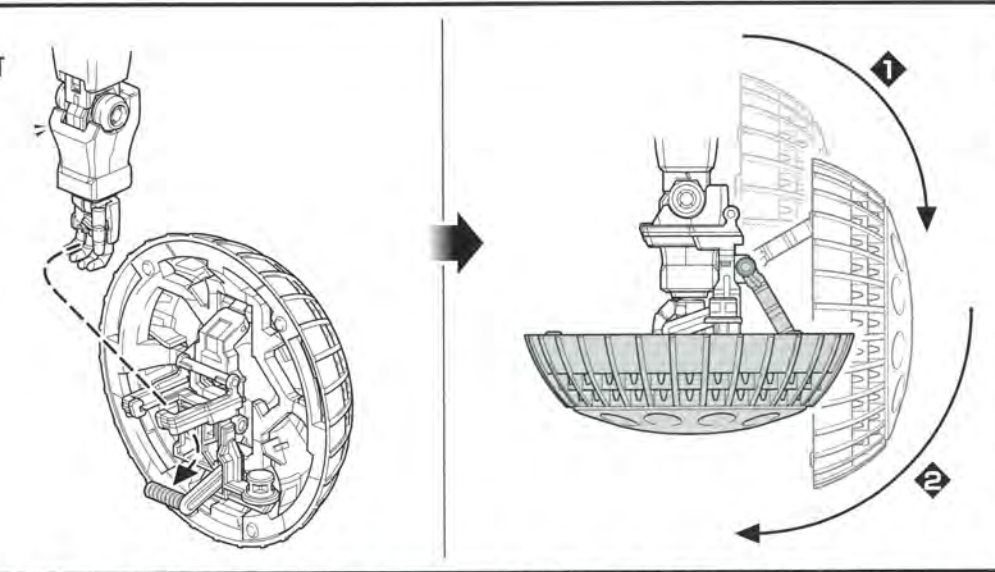
## 13 WEAPONS EQUIPMENT

・組立 13 で使用するパーツ



### 13 〔武器の装備〕

#### 〔1〕 WEAPONS EQUIPMENT

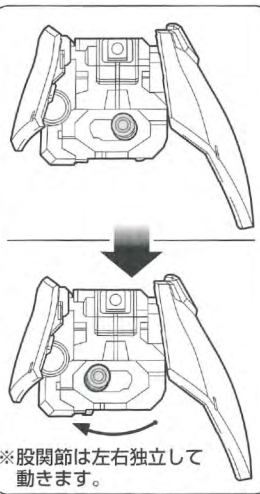
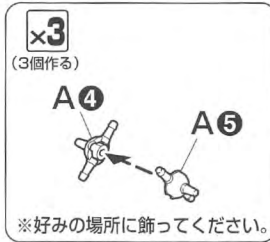
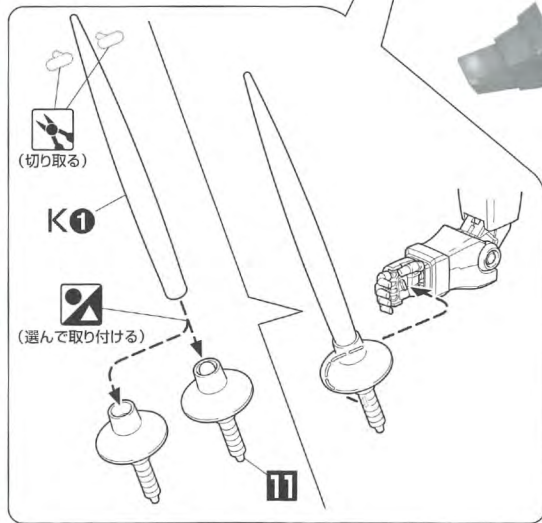
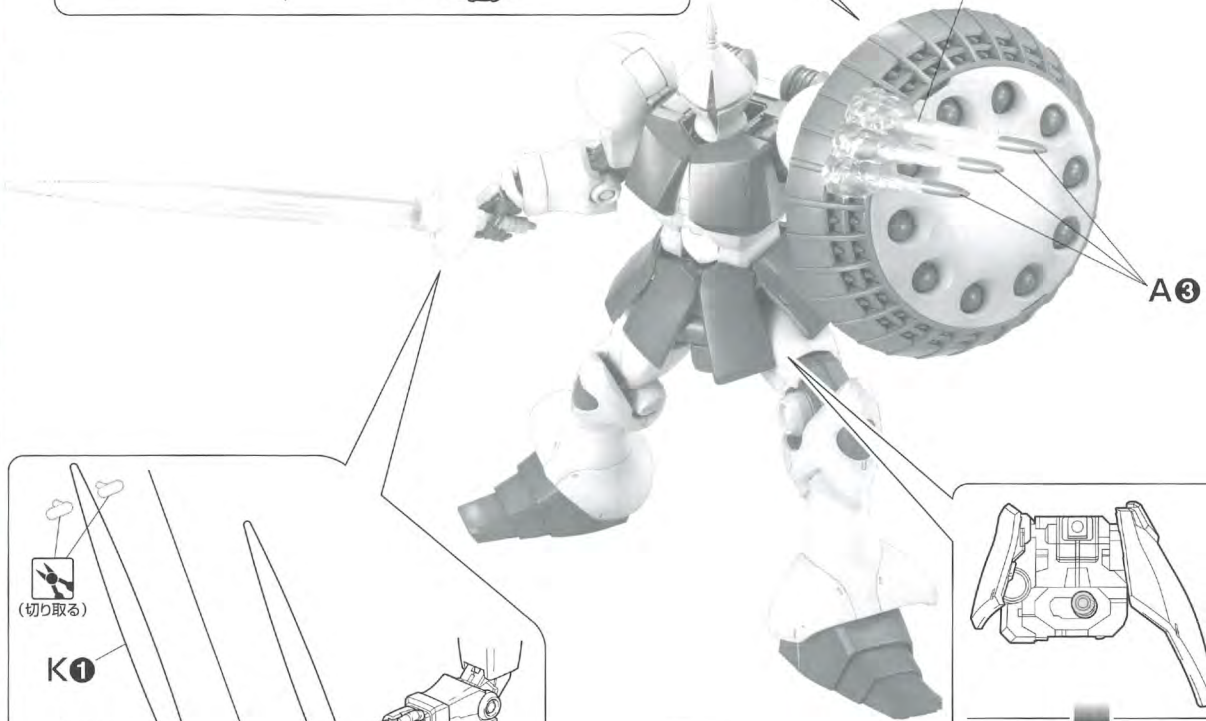
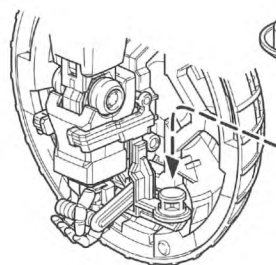
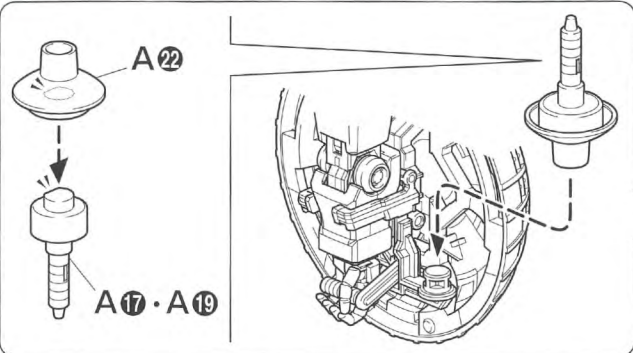


〔部品表〕 PARTS LIST  
 〔基本説明〕 HOW TO  
 〔胸部1〕 BODY UNIT  
 〔頭部2〕 HEAD UNIT  
 〔腕部3 4 5〕 ARM UNIT  
 〔腰部6〕 WAIST UNIT  
 〔脚部7 8 9〕 LEG UNIT  
 〔本体の完成10〕 FINAL ASSEMBLY  
 〔武器11 12〕 WEAPONS  
 〔武器の装備13〕 WEAPONS EQUIPMENT  
 〔シール〕 SEAL

〔部品表〕 PARTS LIST  
 〔基本説明〕 HOW TO  
 〔胸部1〕 BODY UNIT  
 〔頭部2〕 HEAD UNIT  
 〔腕部3 4 5〕 ARM UNIT  
 〔腰部6〕 WAIST UNIT  
 〔脚部7 8 9〕 LEG UNIT  
 〔本体の完成10〕 FINAL ASSEMBLY  
 〔武器11 12〕 WEAPONS  
 〔武器の装備13〕 WEAPONS EQUIPMENT  
 〔シール〕 SEAL



※写真の完成品は塗装してあります。



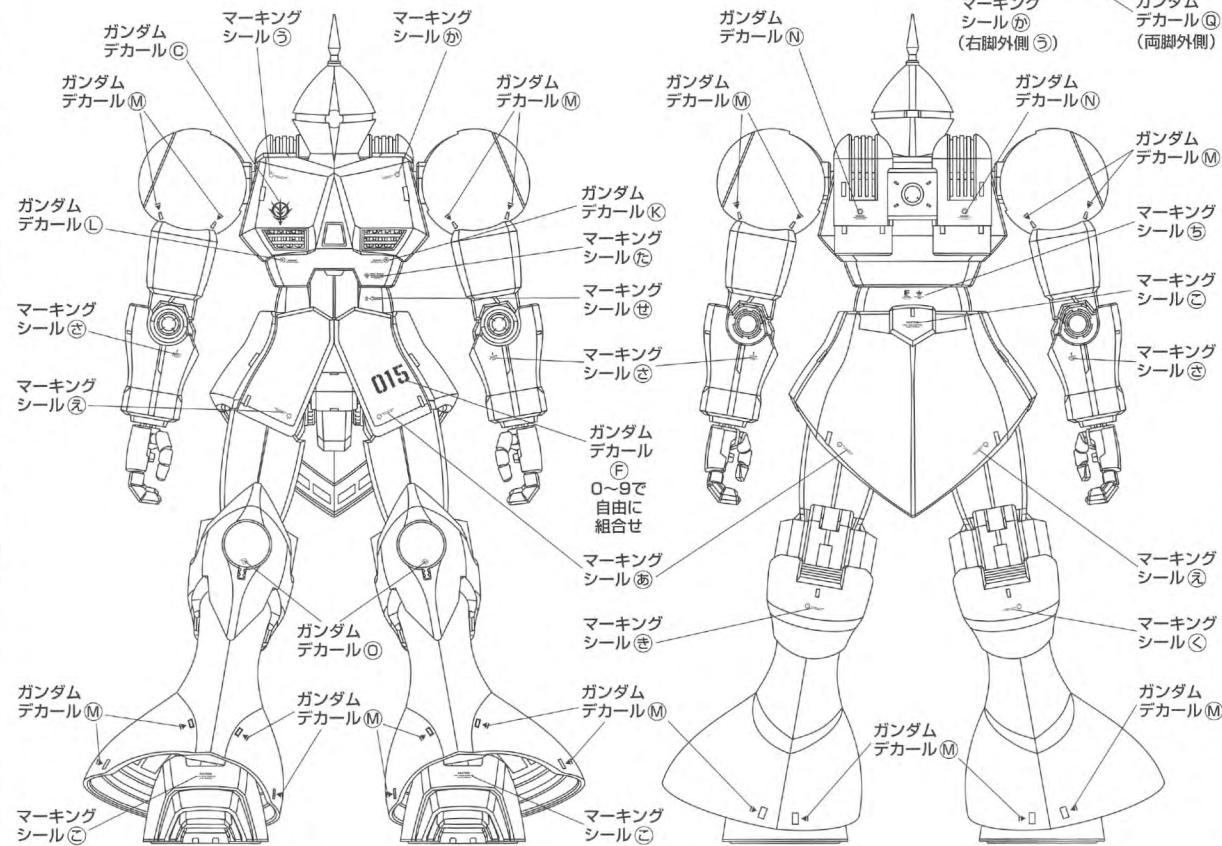
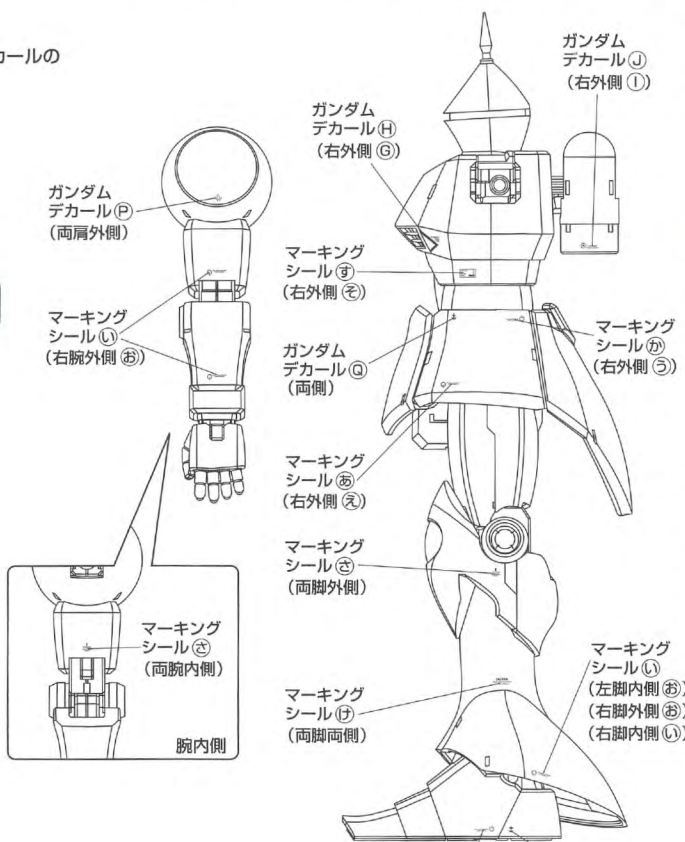
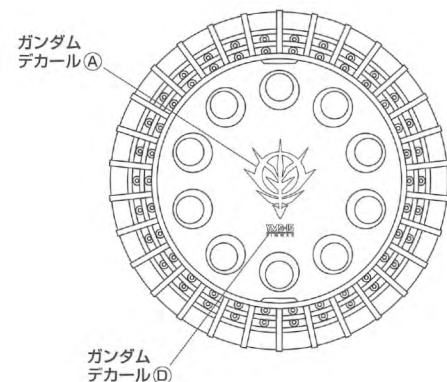
**Seal**

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。

**ガンダムデカールの貼りかた。**

1. 転写するマークをだまかに切り取ります。
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貼ってください。