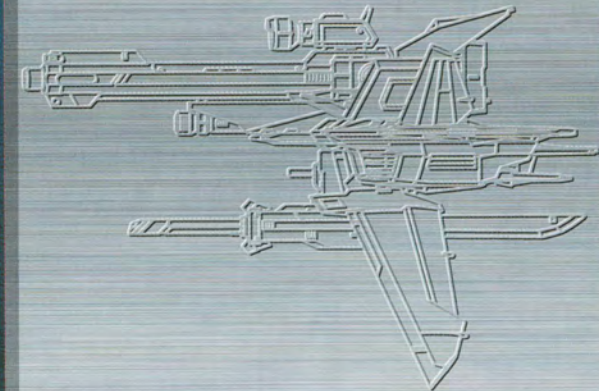




MOBILE SUIT
GAT-X105

STRIKE GUNDAM + I.W.S.P.

O.M.N.I. ENFORCER
MOBILE SUIT GAT-X105



地球連合軍
高機動試作開発用モビルスーツ
GAT-X105「ストライクガンダム+I.W.S.P.」
1/100スケール
マスターグレードモデル

STRIKE GUNDAM + I.W.S.P.

O.M.N.I. ENFORCER MOBILE SUIT GAT-X105



地球連合軍
高機動試作開発用モビルスーツ
GAT-X105「ストライクガンダム+I.W.S.P.」
1/100スケール
マスターグレードモデル

BANDAI 2006 MADE IN JAPAN



0146728

GAT-X105 STRIKE GUNDAM+I.W.S.P.

前大戦の終結後。コスミック・イラ72年3月10日。

この日に締結された「ユニウス条約」により、地球連合軍、ザフトともに、核エンジン装備の機体の使用が出来なくなった。特に地球連合軍の一部として活動していた、ブルーコスモスのファントムベインでは、核エンジン装備の機体を前提に新型機の開発、配備をすすめていただけに、条約による方向転換を迫られた(余談ながら、核エンジンを持つGAT-SO2R NダガーNだけは、そのまま開発を続けられ、秘蔵に配備された。この機体が機密性の高い特殊任務を前提としていたため)。ファントムベインでは、その時点で開発中であったウイングダムなどの量産機とはまったく別の、エース専用のワンオフカスタム機の製作を決定する。この時、開発のベースとなったのが、ヘリオポリスで開発されていた「GAT-Xシリーズ」5機の試作機だった。これら5機は、量産機へのデータ収集を目的として、極限まで高められた技術が導入されている上、実戦での運用データも豊富であり、同時に71年末の機体でありながら現在でも十分に通用するスペックを持っていた。

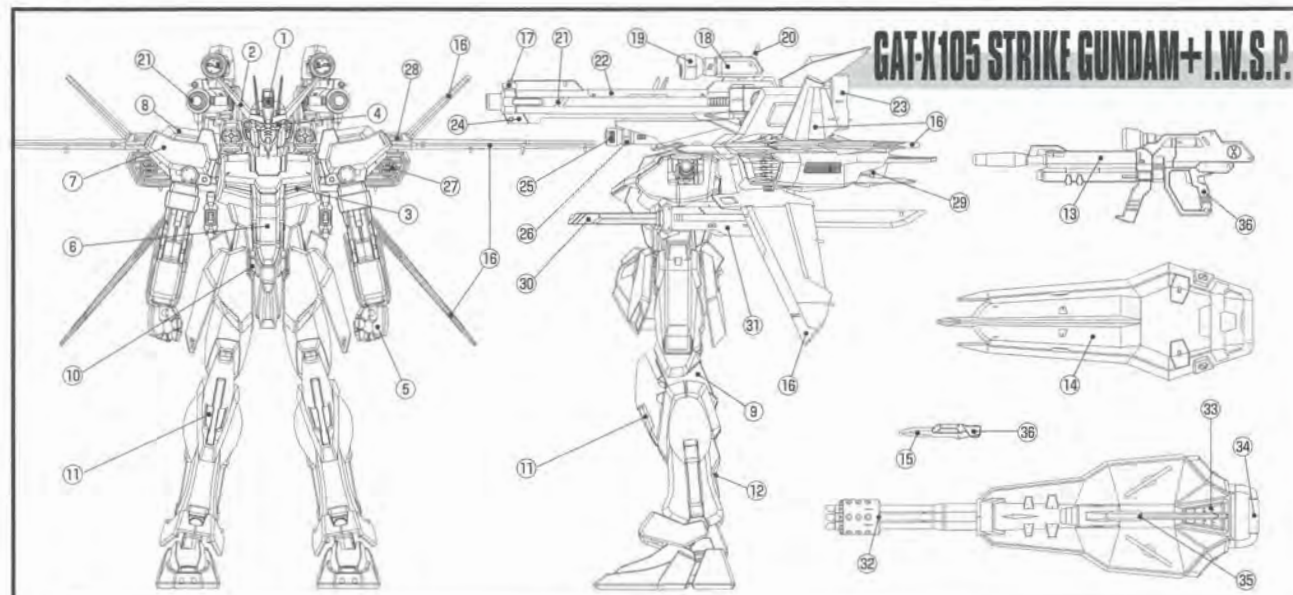
開発を依頼されたのは、アクタイオン・インダストリー社をリーダーカンパニーとした複数企業チームだった。アクタイオンを中心としたジョイントベンチャーのライセンス下で製作を請け負った複数の兵器メーカーでは、まず各機を設計通りに製作。次にパイロット予定者による実戦テストを繰り返し、そのデータを元に機体をカスタマイズする方法をとった。この方法は、かなり異例であった。この時代コンピューターによるシミュレーション設計が主流であった。量子コンピュータを使用したシミュレーションは実戦とほとんど変わらない答えをはき出した。あえて主流と反する方法をとったのは、シミュレーションより実戦でのデータを尊重する軍の一部上層部の意見を取り入れたからだとされている。

GAT-X105 ストライクは、スウェン・カル・バヤン用にテストを開始。あらゆる戦局に対応する機体を目指し、ストライカーバックには、AQM/E-M1 IWSPが選択された。IWSPは、地球軍の依頼によりP.M.P社が、前大戦中に開発した装備であったが、消費電力の膨大さにバッテリー性能が追いつかず実戦配備されなかったものだった。前大戦後期には、設計データを入手したオーブ連合首長国により製作され、カガリ・ユラ・アスハのMBF-02 ストライクルージュに装備された。オーブがIWSPの実用化に成功した裏には、同国が持つ優れたバッテリー技術があった。しかし同技術はすでに一般技術化しており、アクタイオンによる開発でもIWSPの使用になんら支障はなかった。

スウェン搭乗によるストライクIWSPは、数度の実戦テスト(この中には、テストではない実戦が含まれる)の後、パイロットと技術者からあげられた改良案にそってカスタム化された。機体のPS装甲は、消費パワーと強度のバランスを取った結果、黒色化。さらにIWSPから得たデータをもとに、AQM/E-XO9S ノワールストライカーが製作された。結果、ストライクIWSPは、GAT-X105E ストライクノワールへと生まれ変わった。



Conceptual illustration : BEE-CRAFT



- | | | | |
|-----------------|-------------|------------------------|----------------------|
| ①メインカメラ | ⑩ダクト/スラスタ | ⑲全天候耐震・対衝撃測のセンサー | ⑳ハイブリッドスラスタ上面エアインターク |
| ②ブレードアンテナ | ⑪ニースラスタ | ㉑兵装システム統合ネットワークアンテナ | ㉒ハイブリッドスラスタベクター可変ノズル |
| ③インテーク/ダクト | ⑫レッグスラスタ | ㉓115ミリレールガン | ㉔試製9.1メートル対艦刀 |
| ④デュアルセンサー/サブカメラ | ⑬ビームライフル | ㉕レールガン電子冷却砲身システム | ㉖対艦刀保持用可動式クランプシステム |
| ⑤マニピュレーター | ⑭シールド | ㉗レールガン冷却システム | ㉘30ミリ6銃身機関砲 |
| ⑥コクピットハッチ | ⑮超高周波振動ブレード | ㉙レールガン砲身情報計測システム | ㉚機関砲砲身ラジエーター排熱口 |
| ⑦ショルダーガード | ⑯空力姿勢制御翼 | ㉛105ミリ単装砲 | ㉜搬送用グリッパハンドル |
| ⑧メインフレーム(ショルダー) | ⑰環境センサー | ㉝単装砲砲身情報計測/電磁サボット制御リング | ㉞ビームブーメラン |
| ⑨メインフレーム(レッグ) | ⑱複合測的システム | ㉟ハイブリッドスラスタエアインターク | ㊱グリッパ |

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。



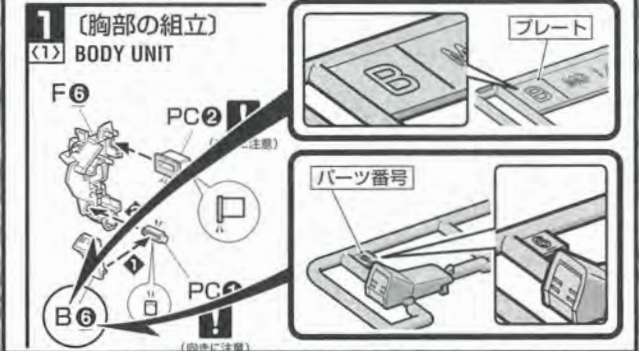
〈+(プラス)ドライバー〉
・ビスを締める際に使います。



※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。

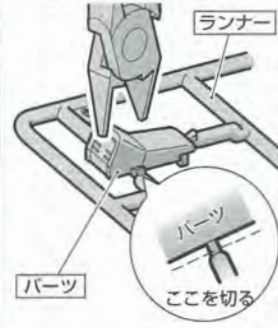
説明書の見かた。

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、探しやすくていいよ。)



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。

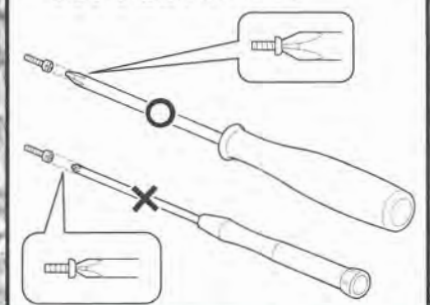


③ニッパーの刃をパーツに密着させてゲートを切り取れば、きれいに仕上がります。



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。

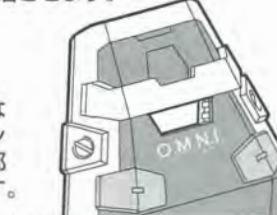


ガンダムデカールの貼りかた。

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。



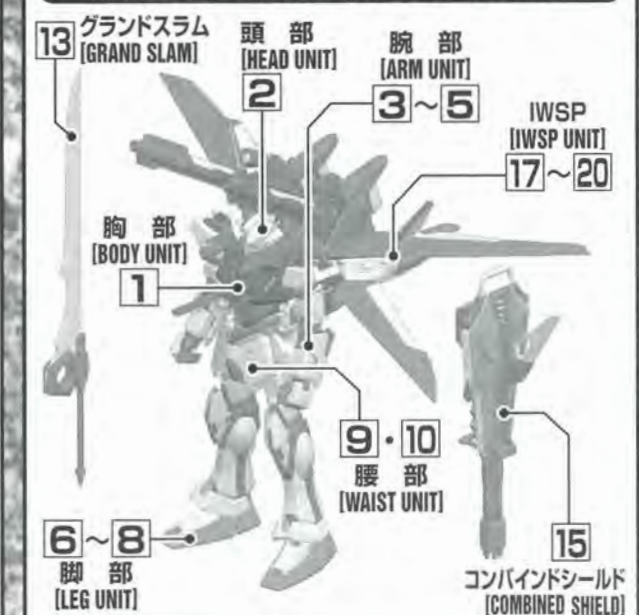
②保護シートをはがし、貼る位置を決めてから、すれないようにセロハンテープ等で固定し、マークの上からボールペン等の先端の丸い物でこすりつけて定着させます。



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。



HOW TO
PARTS LIST
BODY UNIT
HEAD UNIT
ARM UNIT
LEG UNIT
WAIST UNIT
FINAL ASSEMBLY
WEAPONS
DISPLAY STAND
SEAL

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。

※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ご用意ください。

塗装をするところ	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かします

〈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。
 - 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。

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 (x2) (ABS樹脂: ABS)

Eパーツ (x2) (ABS樹脂: ABS)

Fパーツ (ABS樹脂: ABS)

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 (スチロール樹脂: PS)

Jパーツ (スチロール樹脂: PS)

Kパーツ (スチロール樹脂: PS)

Lパーツ (スチロール樹脂: PS)

Mパーツ (スチロール樹脂: PS)

Nパーツ (ABS樹脂: ABS)

PC-130Bパーツ (ポリエチレン: PE)

BA2パーツ (スチロール樹脂: PS)

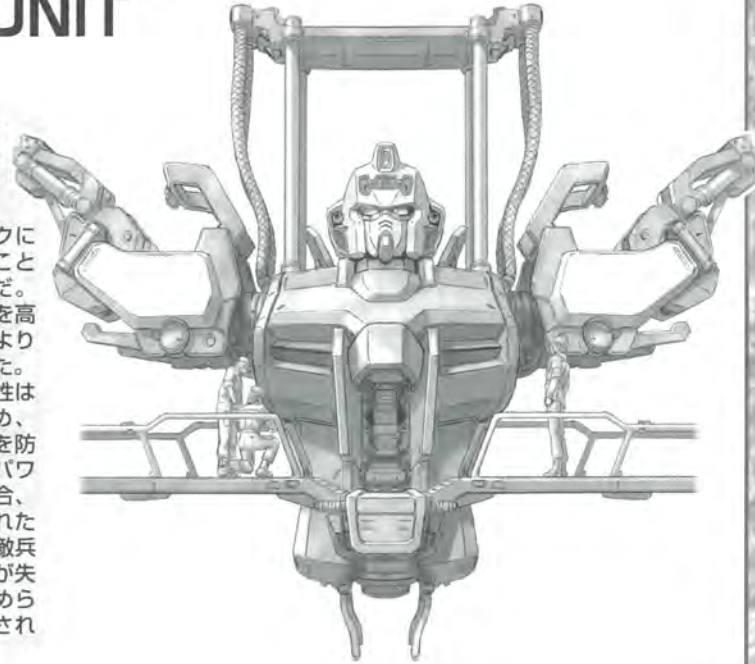
- カラーシール.....1枚
- マーキングシール.....1枚
- ガンダムデカール.....1枚
- ビス.....2個

BODY & HEAD UNIT (胸部) (頭部)

GAT-X105 ストライクは、同時期にヘリオポリスにおいて開発された連合製モビルスーツ5機の中で、最も運動性能の向上に力を入れて設計された機体であった。

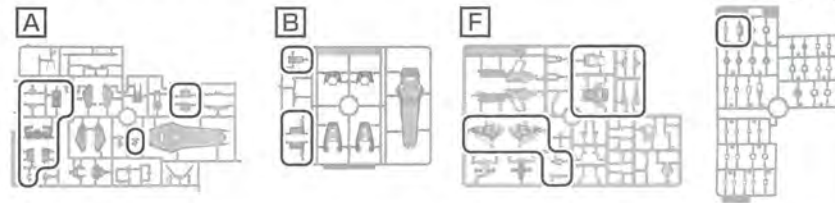
本機の最大の特徴といえるストライカーバックによる装備換装も、任務に合わせて装備を代えることで余分なウエイトを減らす効果を狙ったものだ。さらにストライクでは、PS装甲に対する依存性を高めて、装甲部材の軽量化を図っている。これにより運動性能は、5機の中で最も向上することとなった。

その一方で、PSディアクティブ状態での抗蒸性は著しく低下している。この問題を解決するため、ストライクのボディには、緊急時にコックピットを防御するセーフティシャッターが装備された。パワーダウン時や、外装であるPS装甲が破損した場合、コックピットのパイロットを守る。後に量産化されたGAT-O1A1 ダガー（通称105ダガー）では、敵兵器のビーム兵器装備普及によるPS装甲の優位性が失われたこともあり、PS装甲に依存した設計は改められ、耐ビーム性に優れたラミネート装甲を採用されることとなった。

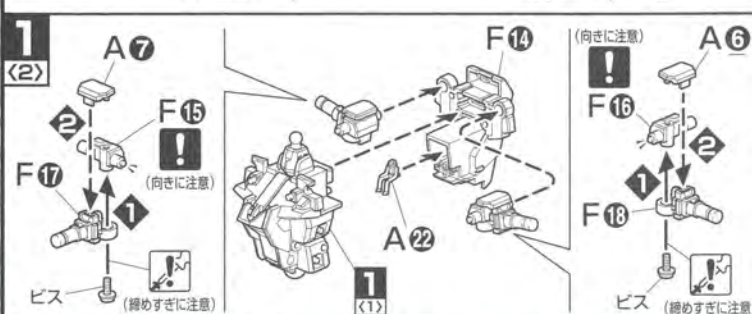
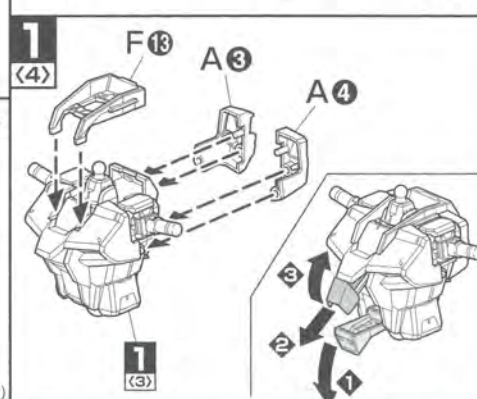
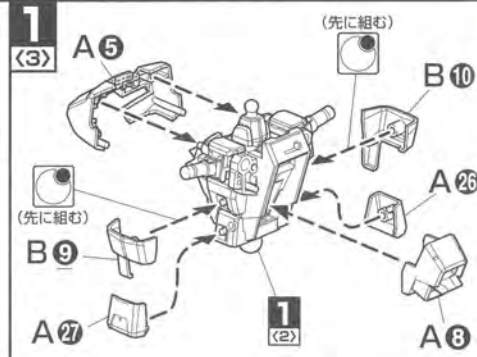
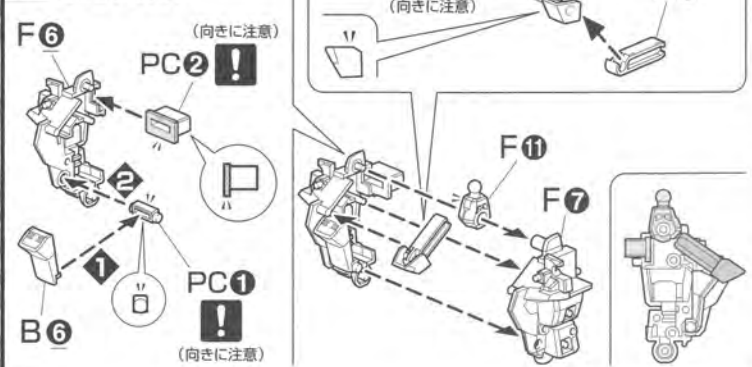


1 BODY UNIT

・組立1で使用するパーツ

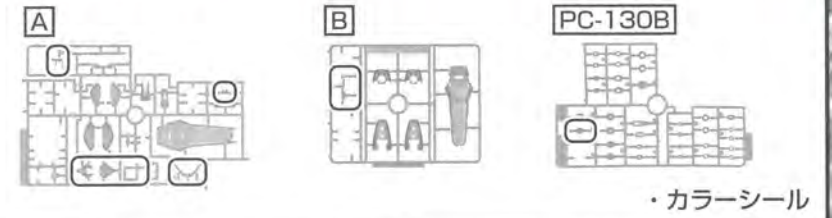


1 (胸部の組立) (1) BODY UNIT

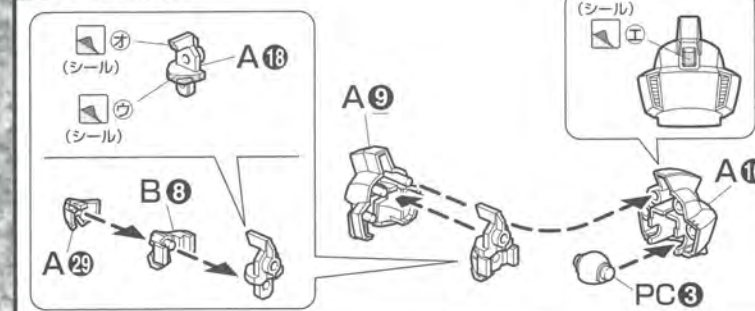


2 HEAD UNIT

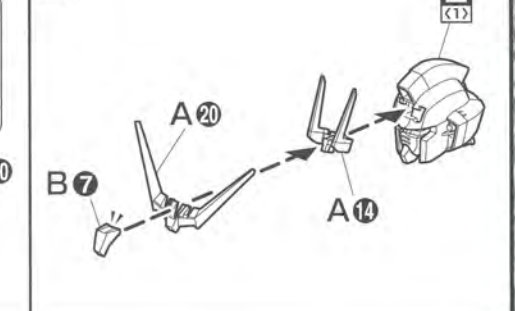
・組立2で使用するパーツ



2 (頭部の組立) (1) HEAD UNIT



2 (2)

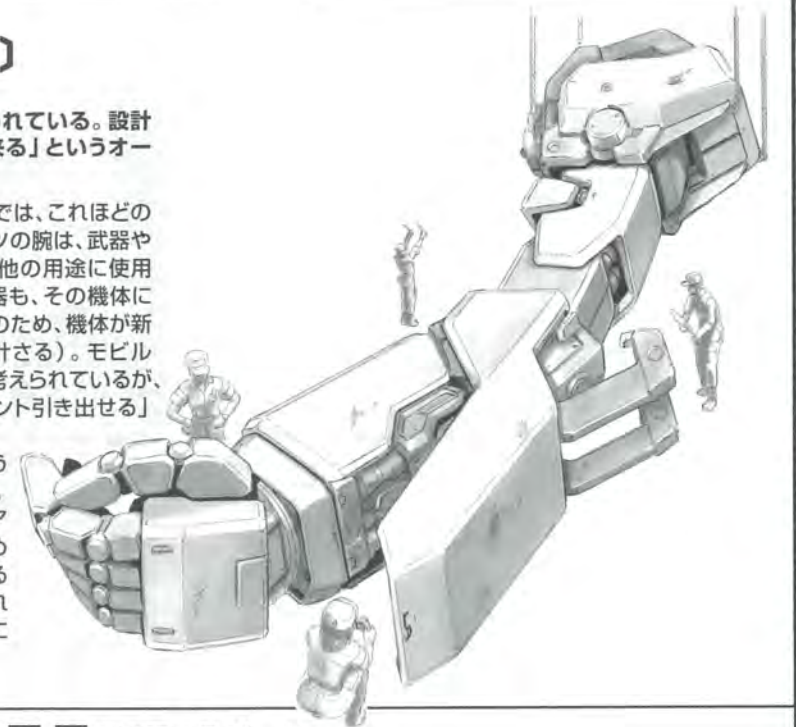


ARM UNIT (腕部)

ストライクの腕は、最も人間に近いと言われている。設計段階から、「人間に出来ることはすべて出来る」というオーダーのもとに開発されたからだ。

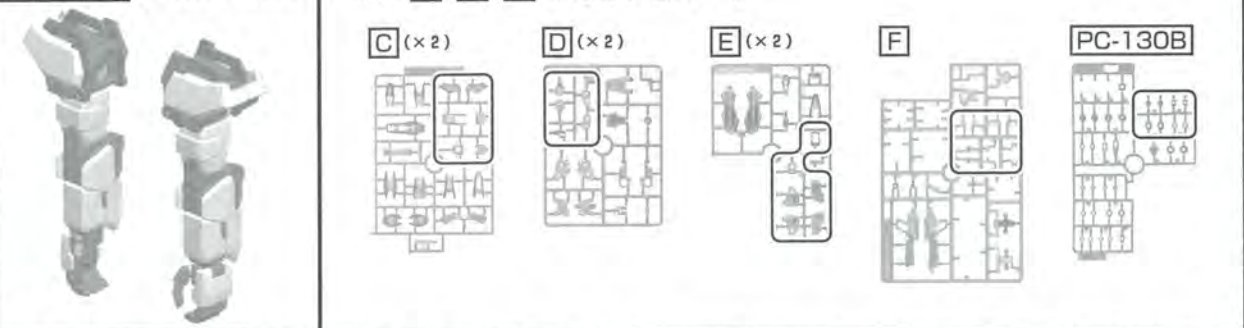
ザフト、地球軍共に一般的なモビルスーツでは、これほどの性能は要求されない。なぜなら、モビルスーツの腕は、武器や道具をマウントするための装置であり、その他の用途に使用されることは、ほとんどなかったからだ。武器も、その機体に合わせて作られる物がほとんどであった（そのため、機体が新規設計されるたびに、銃も専用のものが設計される）。モビルスーツの武器は、汎用性があると一般的には考えられているが、「使うことが出来る」と、「能力を百パーセント引き出せる」のは別次元の話である。

ストライクでは、この問題を解決し、どのような武器にでも対応可能な腕を目指していた。完成した機体は、能力的にはオーダーをクリアしたが、複雑化したシステムは、コストを高め整備効率を悪化させた。また特殊な腕による操作を必要とするような複雑な武器も現れなかった。結果、これ以降に開発された機体に同様の腕が採用されることはなかった。



3, 4, 5 ARM UNIT

・組立3・4・5で使用するパーツ



3x2 (腕の組立) ARM UNIT

(1) 2個作る

3 (右腕の組立) RIGHT ARM

(2) 1個作る

4 (左腕の組立) LEFT ARM

(1) 2個作る

5 (上半身の完成) UPPER BODY

(3) 1個作る

5x2 (肩の組立) SHOULDER UNIT

(1) 2個作る

5 (上半身の完成) UPPER BODY

(3) 1個作る

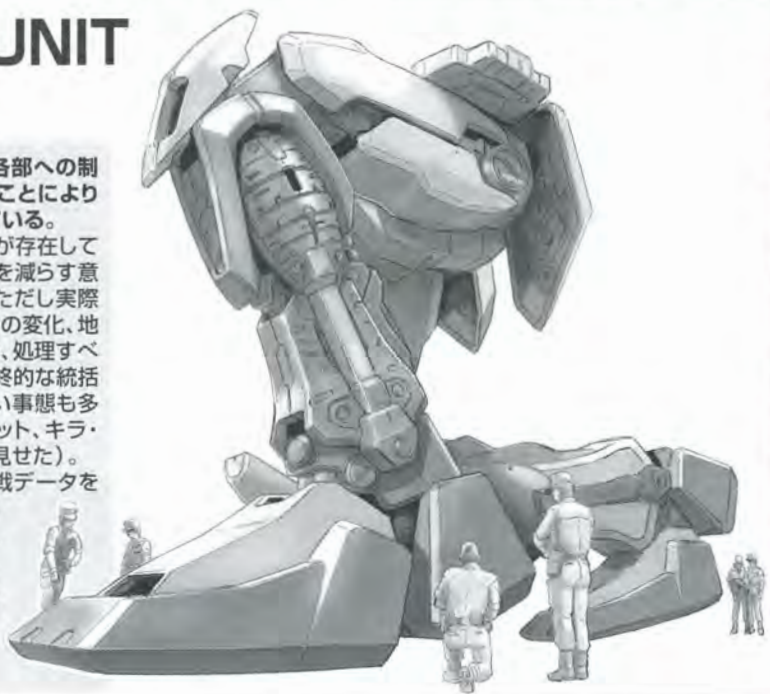
LEG & WAIST UNIT

(脚部) (腰部)

同時期の機体と比べ、ストライクでは四肢各部への制御の分散処理の比重が高められている。このことにより応答性が向上し、運動能力が飛躍的に向上している。

これは、モビルスーツに熟練したパイロットが存在していなかった地球軍にとって、パイロットの負担を減らす意味でも重要度の高いシステム設計であった。ただし実際の運用では、装備による機体重量及びバランスの変化、地形への対応など、複雑化した要因が加わるため、処理すべきデータの膨大化、カオス化が顕著であり、最終的な統括した制御をパイロットが受け持たねばならない事態も多かった(ヘリオポリス製のストライクのパイロット、キラ・ヤマトは、まさに自らの能力で問題を回避して見せた)。

前大戦後は、モビルスーツによる多くの実戦データを得たことにより、制御の分散処理はスムーズに行われるようになっていく。また、ファントムペインのスウェン・カル・バヤンの機体では、予め任務に合わせた状況設定を各部に行うことにより、この問題を回避することに成功している。一定条件下での戦闘行為を選択できる特殊部隊ならではの運用法と言えるだろう。



6, 7, 8 LEG UNIT

・組立 6・7・8 で使用するパーツ

B (2) C (x2) D (x2) E (x2) PC-130B

6x2 (足首の組立) ANKLE UNIT

(1) 2個作る

(2) 2個作る

7 (右脚の組立) RIGHT LEG

(1) 1個作る

(2) 1個作る

7 (左脚の組立) LEFT LEG

(1) 1個作る

(2) 1個作る

6x2 (足首の組立) ANKLE UNIT

(3) 2個作る



SHAM FIGHT

スウェン・カル・バヤンに与えられたストライクIWSPは、アクティオン社のプロジェクトによって、同様に再製作されたGAT-X102 デュエル、GAT-X103 パスター、この二機との模擬戦によって、初めて戦場に立つこととなった。この戦いは、「模擬戦」とは名ばかりであり、三機ともに実弾が使用され、実戦と同一の条件下で行われた。パイロットのスウェンは、ストライクIWSPの性能を遺憾なく発揮。遠距離ではパスターを、格闘戦でもデュエルを圧倒して見せ、わずか五分足らずで二機を沈黙させてしまう。しかも、敵へのダメージは完全にコントロールされており、デュエル、パスターともにパイロットに負傷はなかった。のちに対戦した二機に改良が加えられ、GAT-X102E ブルデュエル、GAT-X103AP ヴェルデパスターが製作される時、この模擬戦のデータが大いに生かされることとなる。

THE DESERTER'S ERASURE

ラグランジュ4の廃棄コロニー群の一部に、ザフトの脱走兵がいるとの情報を掴んだファントムベイン。すぐにスウェンのストライクIWSPと仲間たちに抹殺指令が下された。敵は、運動能力においてナチュラルを凌ぐコーディネーターだ。油断は出来ない。シャム・コーザのバスターがコロニー外部から砲撃を加え、敵をあぶり出す。現れた敵はジンハイマニューバ2型6機！

ストライクIWSPは、敵を近距離に引きつけ対艦刀で格闘戦に応じる。同時に、コロニー内に隠された居住地に対し115ミリレールガンを放つ。そこには彼ら脱走兵の家族も暮らしているのだ。敵のモビルスーツの動きが一瞬止まる。敵の動揺をスウェンは見逃さなかった。任務はあっけなく終わった。母艦へ帰投する途中、「良いコーディネーターは、死んだコーディネーターだけ」と、そう言って笑う仲間の声が、スウェンには、どこか虚しく響いていた。



ANNIHILATION OF ALLIED FORCES

地球連合に所属していながら、その実質支配権を持つ大西洋連邦に対し、反発的行動を繰り返していたユーラシア連邦。特に反乱が多発する地域に対し、出撃命令が出された。「同盟国を討つのですか?」「そうだ。だから目撃者を残すな。すべてをきれいにしていこい」ホアキン中佐の命令にスウェンは、静かに頷いた。

雪深いユーラシアの地。スウェンのストライクIWSPを待ち受けていたのは、105ダガーの部隊だった。同じ105シリーズ同士の対決。数では圧倒的に敵の方が多い。だが、高い機体性能とIWSPという強力な装備を持つスウェンに不安はまったくなかった。実際戦闘が開始されると、その思いは確信へと変わる。

ダガーのランチャーストライカーの砲撃より、IWSPの115ミリレールガンは高い命中精度を示し、ソードストライカーのシュベルトゲベルより早く、9.1メートル対艦刀は敵を切り裂いた。最初の数機を倒すと敵は戦意を失い逃亡を始めた。スウェンは、逃げ出した敵も命令にしがたい躊躇無く殲滅していった。

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等をお使いください。 ※カラー配合は参考値であり、写真とカラーガイドの色は異なる場合があります。

ストライクガンダム

- 本体等ホワイト部の塗装色。
ホワイト(95%) + ブラック(5%)
- 後頭部センサー等スカイブルー部の塗装色。
スカイブルー(100%)
- 胸等ダークブルー部の塗装色。
ブルー(50%) + ホワイト(20%) + ブラック(15%) + レッド(15%)
- ビーム・ライフル等ブルーグレー部の塗装色。
ミディアムブルー(50%) + ブラック(40%) + レッド(10%)
- クツ等レッド部の塗装色。
レッド(50%) + モンザレッド(35%) + ブラウン(15%)
- 刃等ホワイト部の塗装色。
ホワイト(95%) + コバルトブルー(5%)
- アンテナ等イエロー部の塗装色。
イエロー(45%) + ホワイト(35%) + オレンジ(20%)

IWSP

- 本体等グレー部の塗装色。
ニュートラルグレー(85%) + ブラック(15%)
- バーニア内部等ブルー部の塗装色。
インディブルー(85%) + ホワイト(15%)
- インテーク等ホワイト部の塗装色。
ホワイト(90%) + ニュートラルグレー(5%) + ライトブラウン(5%)

グランドスラム

- 刃等ホワイト部の塗装色。
ホワイト(95%) + コバルトブルー(5%)
- クリップ ダークグレー部の塗装色。
ミッドナイトブルー(100%)



▲ 機体各部の内部フレームをリアルに再現。スライド機構を併用し、コクピットハッチ開閉。

▲ 肩部はボディから迫り出す構造を採用。太腿のアーモアは屈伸に連動するスライドギミック。表情に富んだダイナミックなアクションポーズをとることが可能。

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!! ■名シーンをイメージしてIWSPを装備!!



ダクト内部等のメカ部は、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。

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



TVアニメ「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」オープニングでのルーゼの姿を、本キットのIWSPを使って再現しよう!
MG ストライクルージュ
上記のプラモデルは別売りです。



ワンポイントステップ

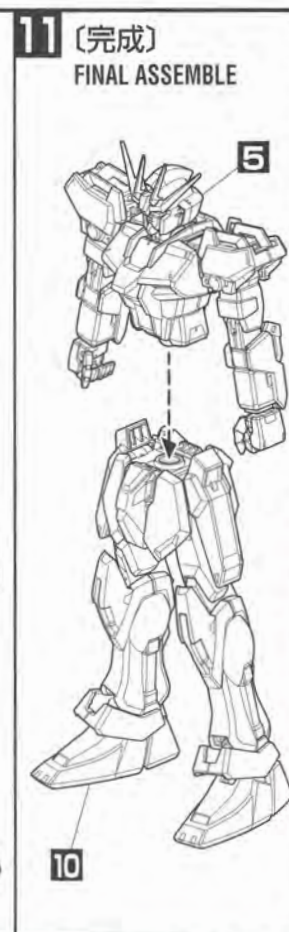
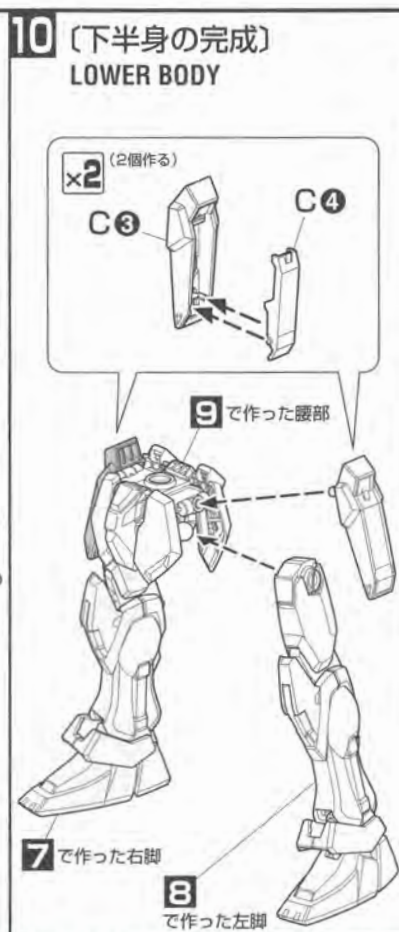
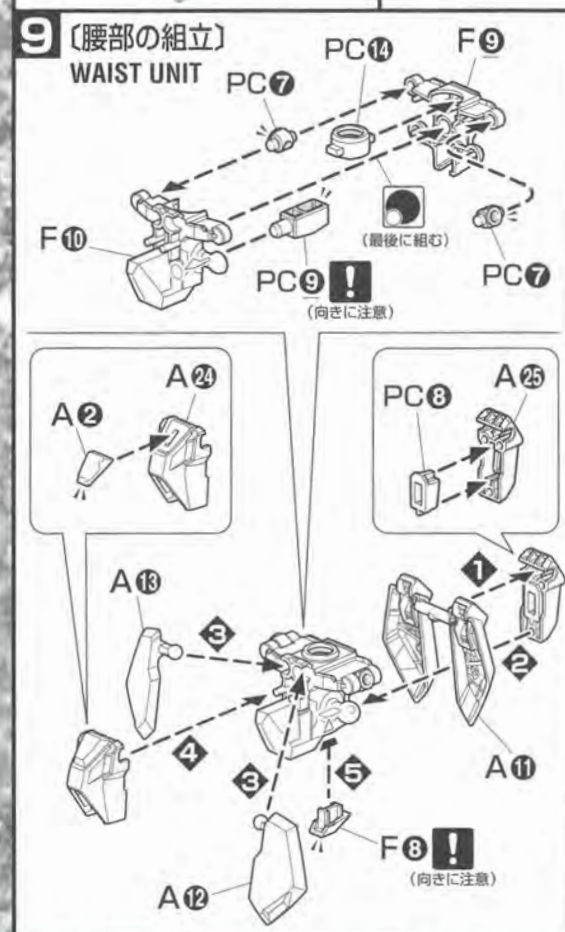
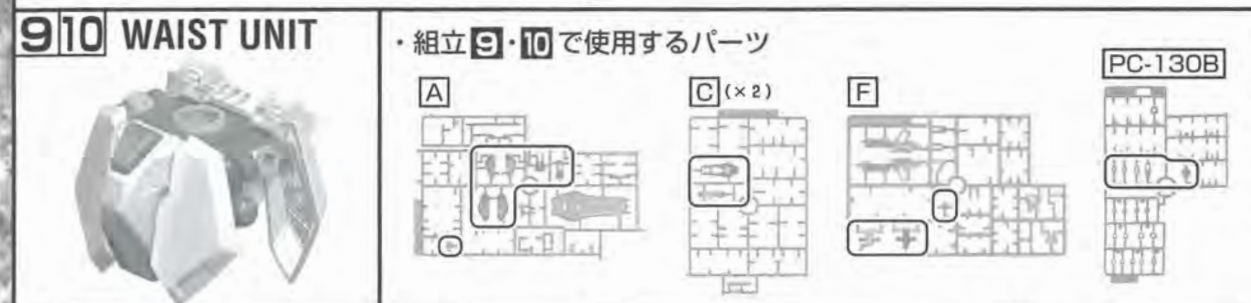
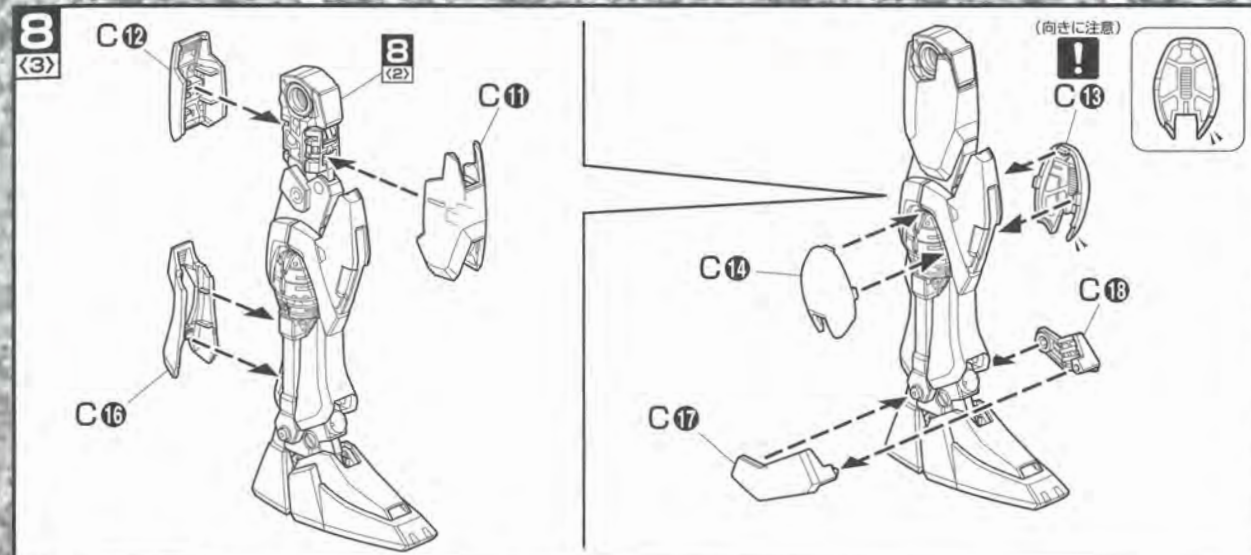
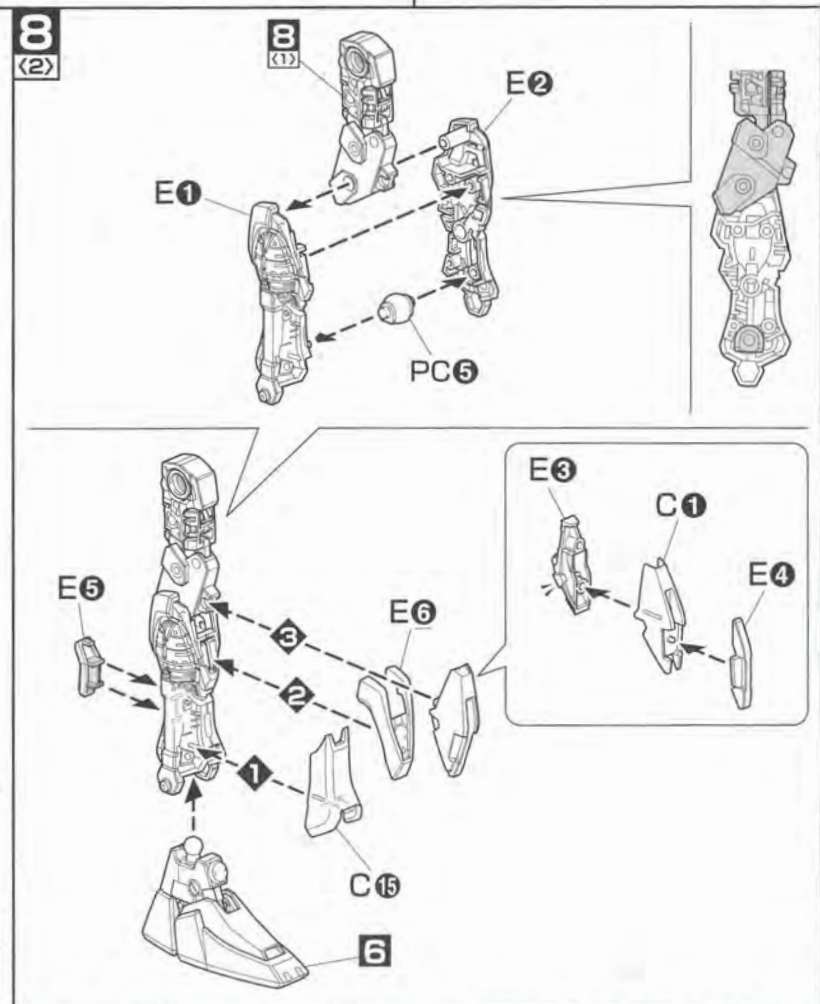
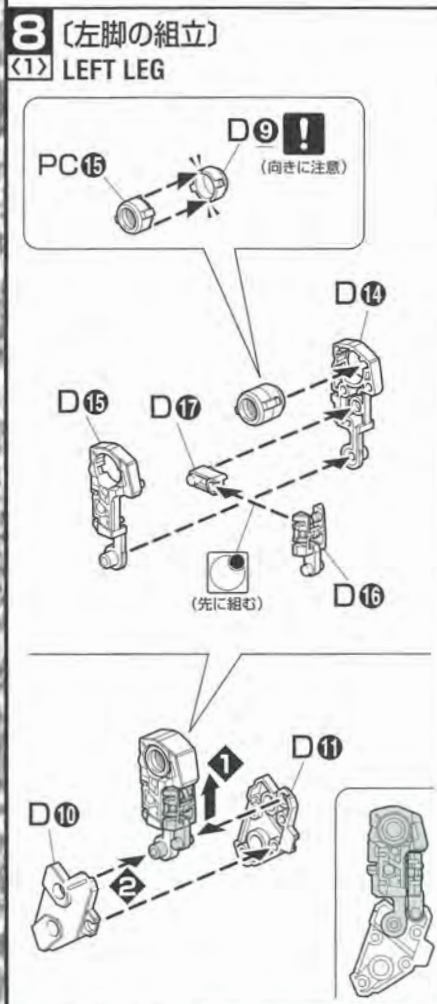
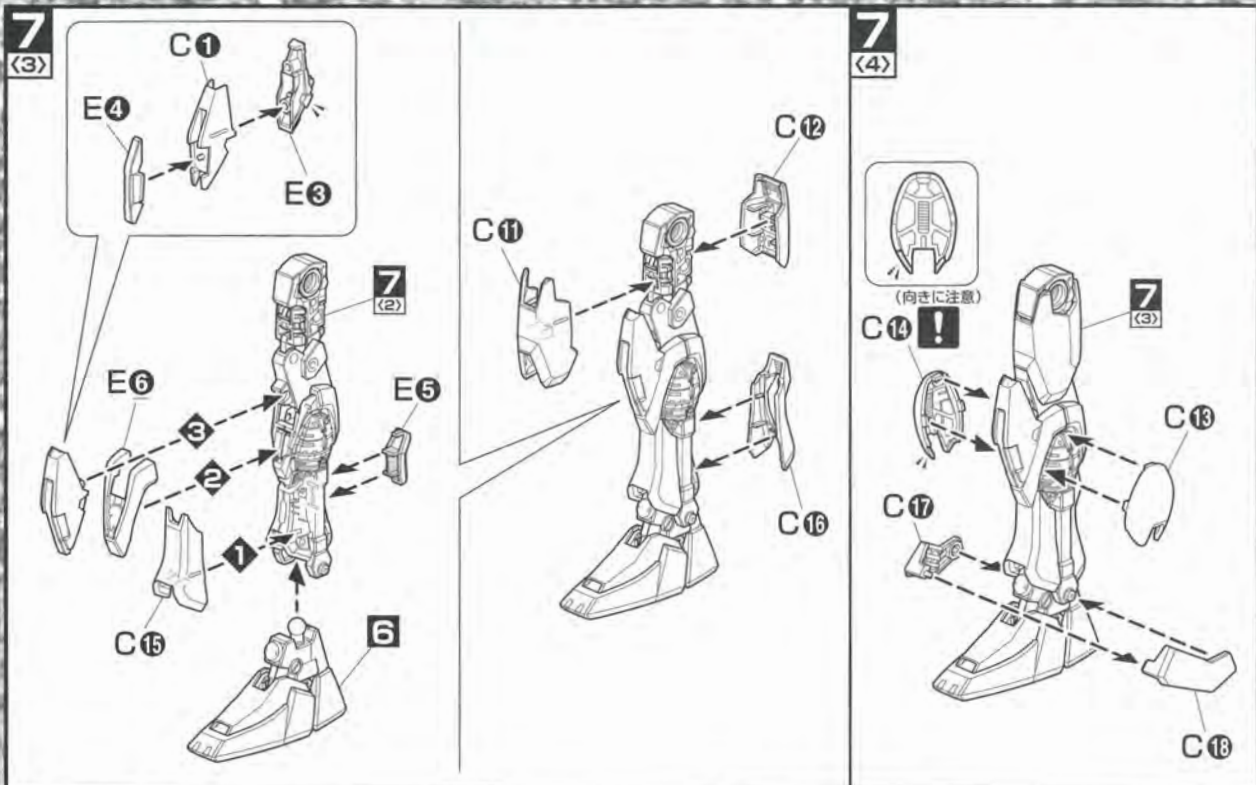
スミ入れしてみよう!!
ガンダムマーカー/スミ入れ用(別売り)などを使用して、ミゾの所に線を引くことで、模型が引き締まります。



▲ 外部装甲の裏面にはリアルなパネルディテール入り。

▲ 着脱式のIWSPは翼やレールガンなど各部が可動。ストライクガンダムは洗みのあるトリコロール成形色で再現。

▲ IWSPのノズルやダクトの内部に精密なモールドを再現しリアリティを追求。



WEAPONS 〔武器〕

9.1メートル対艦刀

両脇に各一本、計二本装備される。その刃の長さは9.1メートルあり、モビルスーツとの格闘戦はもちろん、巨大な艦船を相手にした時にも有効な武器であった。IWSPの膨大な消費電力を押さえるため、ビームやレーザーを使用しない実剣となっている。状況によりビームによる切断武器を必要とする場合は、シールドのビームブーメランを使用する。

アーマーシュナイダー

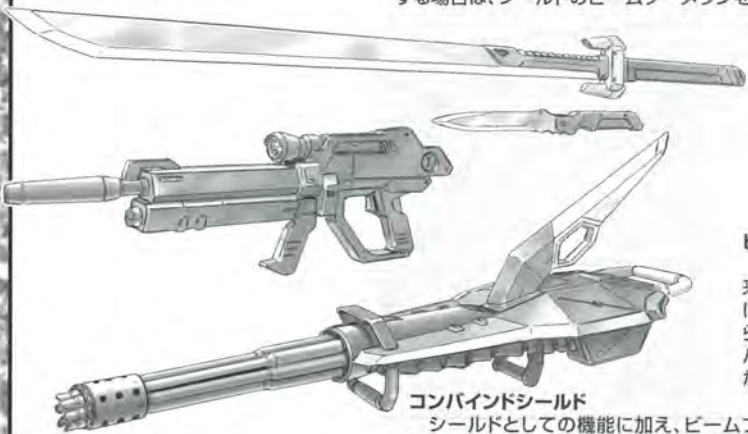
運動性能の向上を命題として開発されたストライクでは、余分なウエイトを減らすためPS装甲に対する依存性が高められていた。その結果、電力消費は一般機より増大しており、パワーダウンの危険性が高い機体であった。その対策としてパワーを使わない基本装備として、アーマーシュナイダーを持つ。これは、あくまでも緊急時の武装である。

ビームライフル

ストライクの開発当時、ザフトではモビルスーツが携帯出来るビーム砲の開発には成功していなかった。この武装だけでも、ストライクは敵に対して絶対的な優位を持つと考えられていた(その後、ザフトでも開発され広く普及する)。パイロットのスウェン・カル・バヤンは、IWSPにはビーム砲がないため、出撃時には必ずビームライフルを装備した。

コンバインドシールド

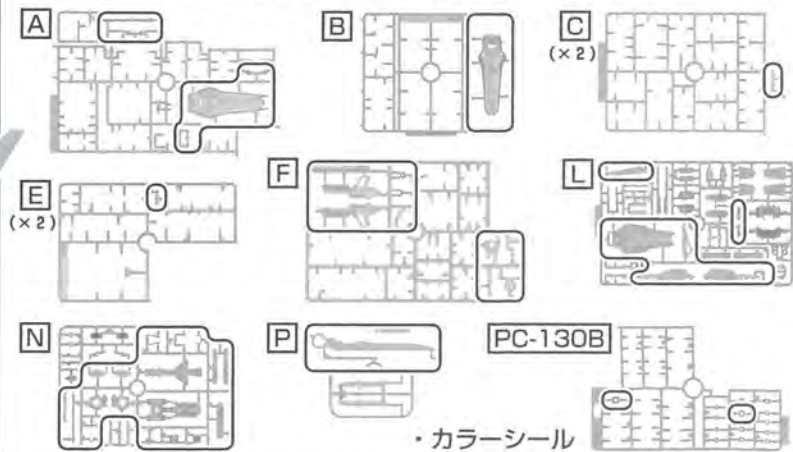
シールドとしての機能に加え、ビームブーメラン、30ミリ銃身ガトリング機関砲を付け加えた装備。これ単体でも防御、格闘戦、遠距離攻撃を行うことが出来る。ただし装備時に左側へ重心モーメントが大きく変わるため、使用者からの評価は低く、本機がストライクIWSPからストライクノワールへ改造された時には採用を見送られることとなった。



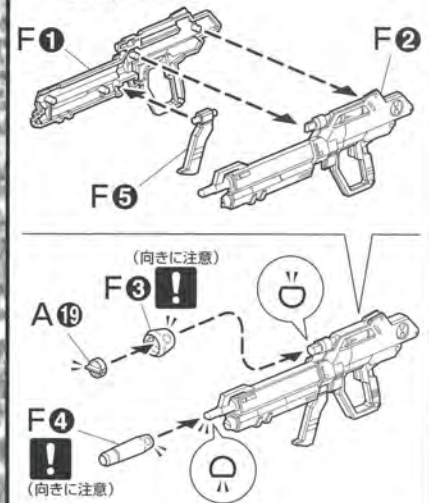
12 13 14 15 16 WEAPONS



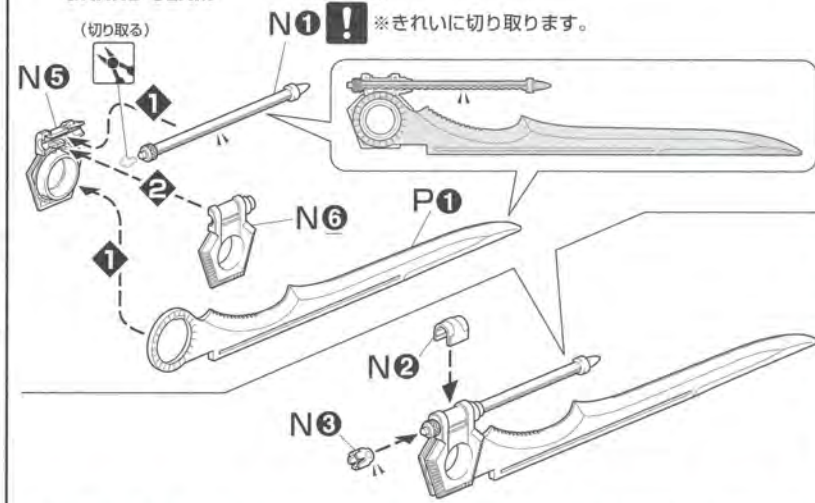
・組立 12・13・14・15・16 で使用するパーツ



12 〔ビームライフルの組立〕 BEAM RIFLE

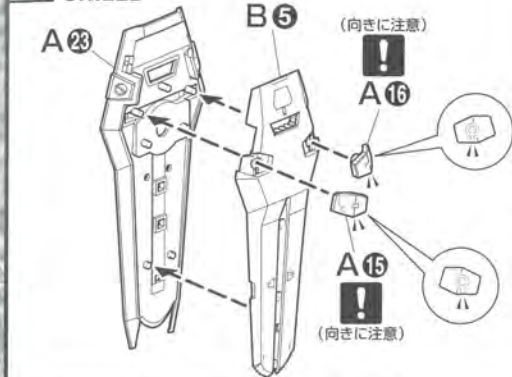


13 〔グランドスラムの組立〕 GRAND SLAM



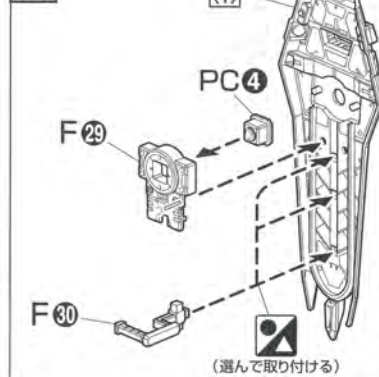
14 〔シールドの組立〕

14 (1) SHIELD



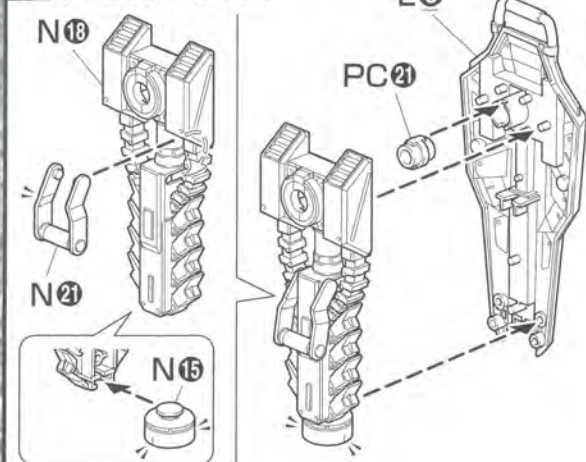
14

14 (2)



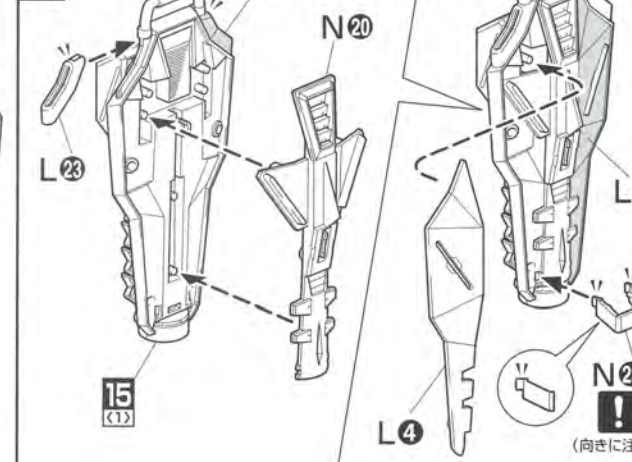
15 〔コンバインドシールドの組立〕

15 (1) COMBINED SHIELD



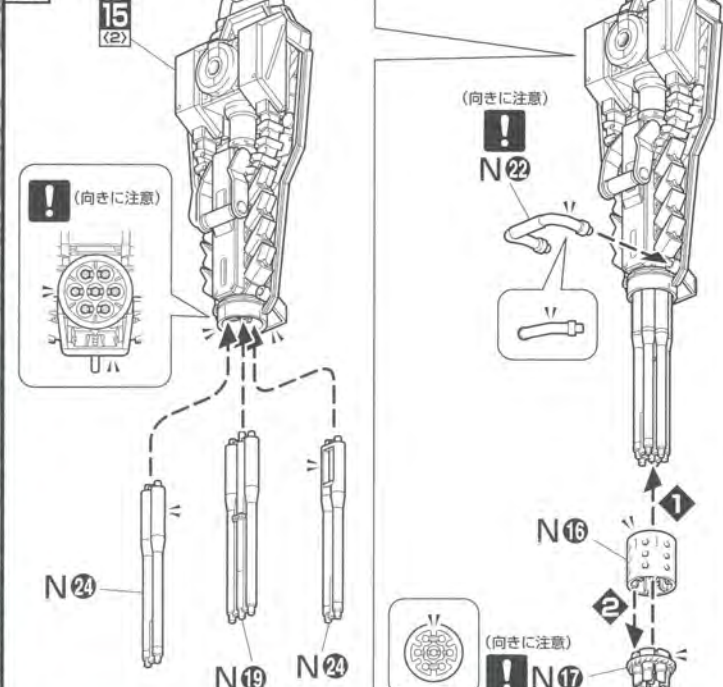
15

15 (2)



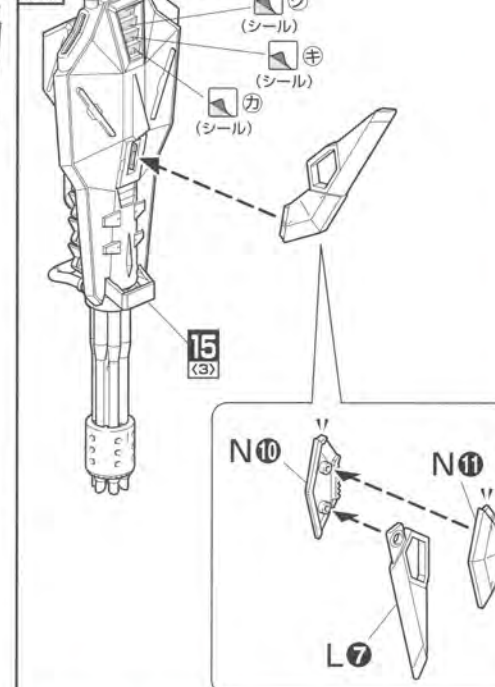
15

15 (3)



15

15 (4)



〔基本説明〕 HOW TO
〔部品表〕 PARTS LIST
〔胸部1〕 BODY UNIT
〔胸部2〕 HEAD UNIT
〔腕部1〕 ARM UNIT
〔腕部2〕 ARM UNIT
〔脚部1〕 LEG UNIT
〔脚部2〕 LEG UNIT
〔腰〕 WAIST UNIT
〔完成1〕 FINAL ASSEMBLY
〔武器12~16〕 WEAPONS
〔IWSP〕 IWSP UNIT
〔ディスプレイスタンド〕 DISPLAY STAND
〔シール〕 SEAL

〔基本説明〕 HOW TO
〔部品表〕 PARTS LIST
〔胸部1〕 BODY UNIT
〔胸部2〕 HEAD UNIT
〔腕部1〕 ARM UNIT
〔腕部2〕 ARM UNIT
〔脚部1〕 LEG UNIT
〔脚部2〕 LEG UNIT
〔腰〕 WAIST UNIT
〔完成1〕 FINAL ASSEMBLY
〔武器12~16〕 WEAPONS
〔IWSP〕 IWSP UNIT
〔ディスプレイスタンド〕 DISPLAY STAND
〔シール〕 SEAL

16 (武器の装備) WEAPONS EQUIPMENT

16 (1) (左腕にも装備できます)

16 (2) (両腕にも装備できます)

16 (3) (両腕にも装備できます)

12で作ったビームライフル

C19 (向きに注意) x2 (2個作る)

E10 (向きに注意)

16 (2)

16 (3)

F32

F31

15で作ったコンバインドシールド

14で作ったシールド

16 (3)

15で作ったコンバインドシールド

L12

(左腕にも装備できます)

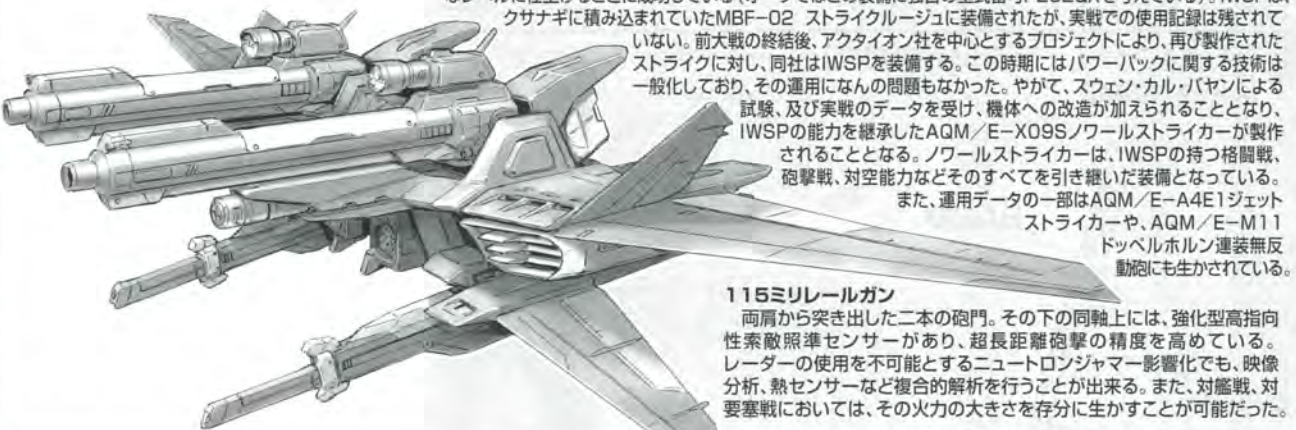
16 (4)

13で作ったグランドスラム

IWSP UNIT (IWSP)

IWSPは、「統合兵装ストライカーバック」の名が示すとおり、AQM/E-X01 エール、AQM/E-X02 ソード、AQM/E-X03 ランチャーの能力を併せ持つ、スタンドアロン性の高い装備である。「これ以外にストライカーバックは必要ない」という究極の装備を目指し開発が始められた。

型式番号および正式名称は「AQM/E-M1 IWSP」。ヘリオポリスにおいて開発された初期バックの型式番号に付いていた「X」を外し「1」の数字を与えていることから、軍部がこの装備に対していた期待の高さを伺うことが出来る。開発を請け負ったのは、P.M.P.社であった。同社は、IWSPに過剰なまでの武装を集約。極端に増えたウエイトを2基のスラスタと3対の空力翼によって補おうとした。しかし兵装と電装系の重装による消費電力の増大を解決することは出来なかった。IWSPは1号機はVR戦場用シミュレーションモデル、2号機は実寸モックアップ、3号機は実験試作機として製造された。この3号機は、製作に協力していたモルゲンレーテ社を通じ、戦艦クサナギに運び込まれることとなる。同社はパワーバックに関する小型・高性能化の高い技術があり、3号機を運用可能なレベルに仕上げることに成功している(オープではこの装備に独自の型式番号P202QXを与えている)。IWSPは、クサナギに積み込まれていたMBF-02 ストライクルージュに装備されたが、実戦での使用記録は残されていない。前大戦の終結後、アクティオン社を中心とするプロジェクトにより、再び製作されたストライクに対し、同社はIWSPを装備する。この時期にはパワーバックに関する技術は一般化しており、その運用になんの問題もなかった。やがて、スウェン・カル・バヤンによる試験、及び実戦のデータを受け、機体への改造が加えられることとなり、IWSPの能力を継承したAQM/E-X09Sノワールストライカーが製作されることとなる。ノワールストライカーは、IWSPの持つ格闘戦、砲撃戦、対空能力などそのすべてを引き継いだ装備となっている。また、運用データの一部はAQM/E-A4E1ジェットストライカーや、AQM/E-M11 ドッペルホルン連装無反動砲にも生かされている。

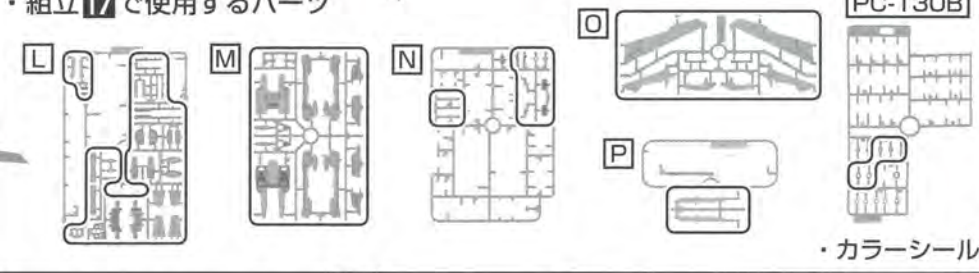


115ミリレールガン

両肩から突き出した二本の砲門。その下の同軸上には、強化型高指向性素敵照準センサーがあり、超長距離砲撃の精度を高めている。レーダーの使用を不可能とするニュートロンジャマー影響化でも、映像分析、熱センサーなど複合的解析を行うことが出来る。また、対艦戦、対要塞戦においては、その火力の大きさを存分に生かすことが出来た。

17 IWSP UNIT

・組立17で使用するパーツ



17 (IWSPの組立) 17 (1) IWSP UNIT

M2 (最後に組む)

M3 (向きに注意) x2 (2個作る)

M1 (向きに注意)

N8 (両側取り付け)

M6

17 (2)

L32

M14

N14

L31

M13

17 (3)

L13

N13

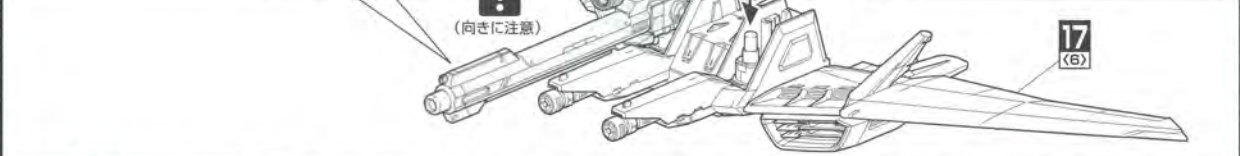
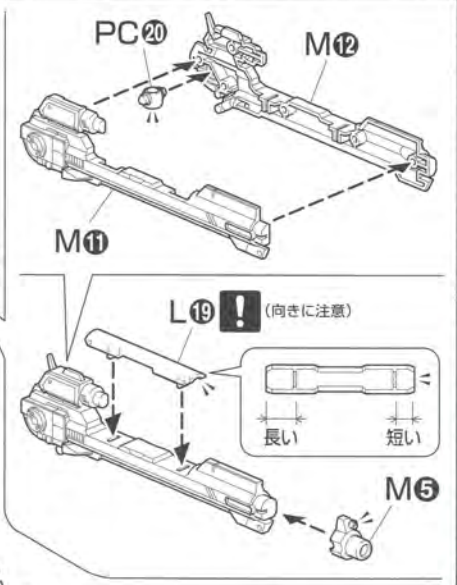
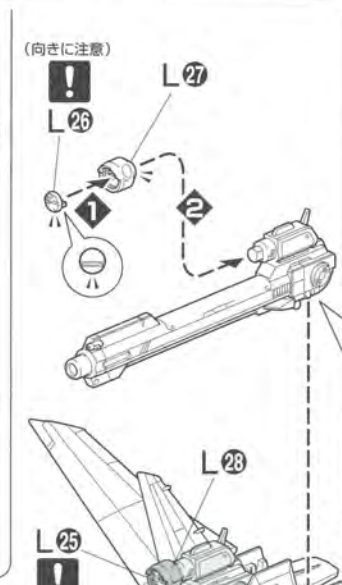
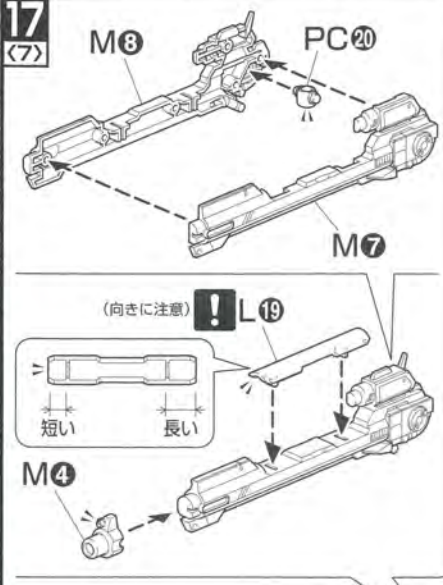
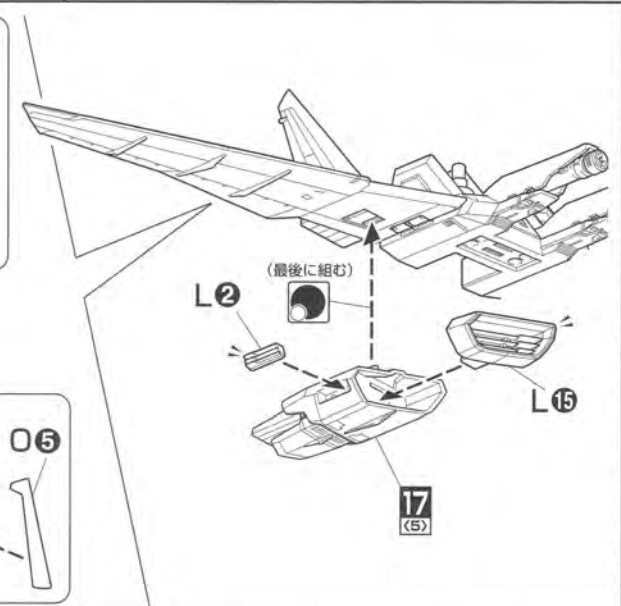
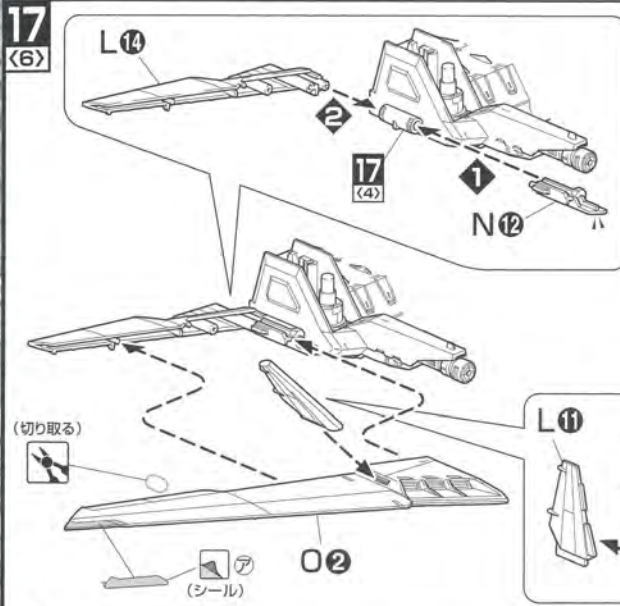
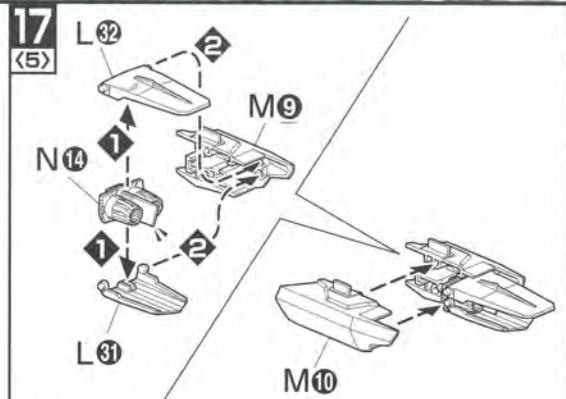
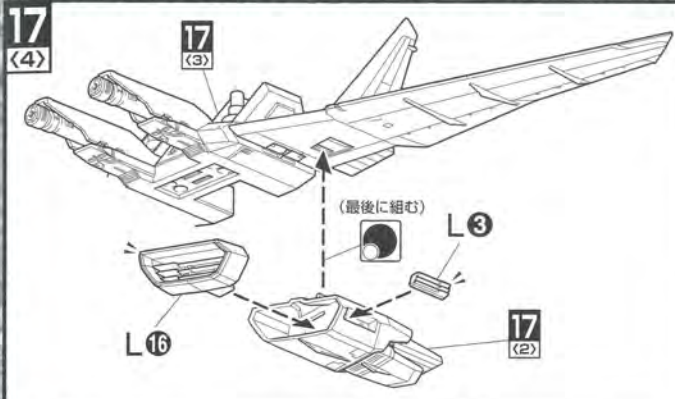
17 (1) を裏返したもの

O6

L11

O1 (シール)

(切り取る)



(基本説明) HOW TO

(部品表) PARTS LIST

(脚部) BODY UNIT

(頭部) HEAD UNIT

(腕部) ARM UNIT

(脚部) LEG UNIT

(腰部) WAIST UNIT

(完成) FINAL ASSEMBLY

(武器) WEAPONS

(WSP) IWSP UNIT

(ディスプレイ) DISPLAY STAND

(シール) SEAL

17 (8) L22 L18

17 (10) L21 (反対側に取り付ける) 17 (9) 17 (8) (後ろから見た図) 左 右

18 (切り取る) P2 L1 N4 (切り取る) L20

19 (1) (最後に組む) PC19 L29 L30 N9 PC19 N9

19 (4) 17 19 (12) 19 (3)

19 (2) O4 L8

19 (3) L9 O3

19 (2) x2 (2個作る) L10 O6(O7)

20 ※背中への取り付けの時に、頭部のツノに注意してください。

21 (両腕に持たせられます) (選んで取り付ける)

※A21はお好みの場所に飾ってください。

21 DISPLAY STAND ・組立21で使用するパーツ

N

BA2

21 (ディスプレイ・スタンドの組立) DISPLAY STAND

BA20 BA23 BA21 BA24

20

N7

Seal

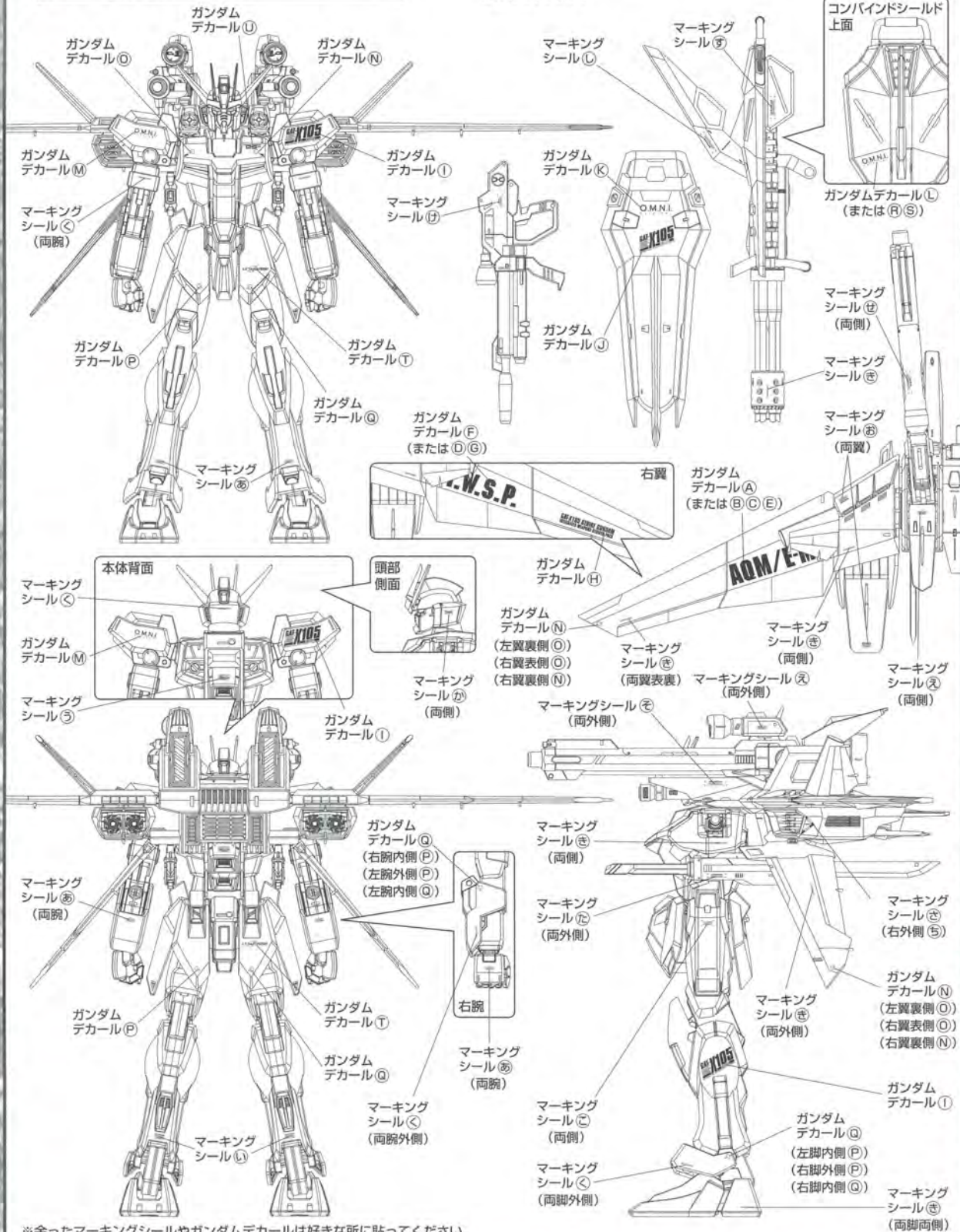
〈シール〉

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。



【基本説明】 HOW TO

【部品表】 PARTS LIST

【胸部】 1 BODY UNIT

【頭部】 2 HEAD UNIT

【腕部】 3, 4, 5 ARM UNIT

【脚部】 6, 7, 8 LEG UNIT

【腰部】 9, 10 WAIST UNIT

【完成】 11 FINAL ASSEMBLY

【武器】 12 ~ 16 WEAPONS

【WSP】 17 ~ 20 IWSP UNIT

【ディスプレイスタンド】 21 DISPLAY STAND

【シール】 SEAL