

# GUNDAM AGE-1 NORMAL



AGE-1  
「ガンダムAGE-1 ノーマル」  
1/100スケール  
マスターグレードモデル

## GUNDAM AGE-1 NORMAL



MASTER GRADE MODEL

MOBILE SUIT GUNDAM AGE



AGE-1  
「ガンダムAGE-1 ノーマル」  
1/100スケール  
マスターグレードモデル

GUNDAM.INFO

[www.gundam.info](http://www.gundam.info)

バンダイホビーサイトへ [www.bandai-hobby.net/](http://www.bandai-hobby.net/)  
Fees accrued by your communication and connection to the internet are  
under customer's responsibility.  
ホームページにアクセスする際の通信料等はお客様の負担となります。



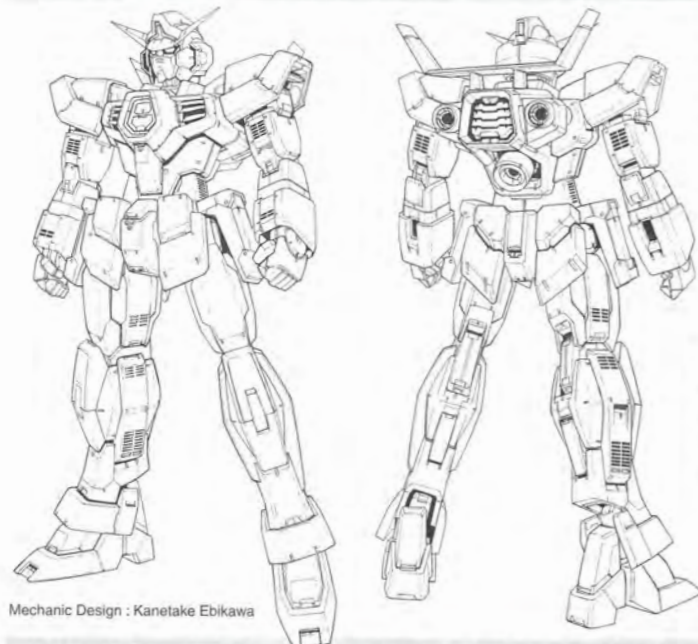
### ストーリー

地球人類のスペースコロニーへの移民が開始されて数百年。幾度かにわたるコロニー間の争いを経て、地球圏は地上とコロニーを統合する連邦政府を樹立、あらゆる武器の撤廃を唱えて平和共存の道を行っていた。しかし突如正体不明の敵——UE（アンウン・エネミー）の襲撃を受け、連邦政府は軍の創設を余儀なくされ、兵器としてのMS（モビルスーツ）は、再び人類の前に復活することとなった。UEの人型兵器も、外見上の類似性から「MS型」と

呼ばれることになるが、その性能差は圧倒的で、襲撃が開始されてから実に100年以上の間、連邦軍はUEに対してたった一度の勝利さえ収めることができずにいた。だがガンダムAGE-1の登場によって形勢は一気に逆転、連邦軍の反撃がはじまる。新造戦艦ティヴァの艦長グルーデックは、ガンダムとAGEシステムの力を得て、ついにUEの地球圏侵攻の一大拠点を殲滅することに成功。しかしそれは、新たな戦いの序章に過ぎなかった。

## GUNDAM AGE-1 NORMAL

MS開発の名門であるアスノ家の血を受け継ぐフリットによって開発されたMS。独自に発展させたプラズマ制御技術を設計段階から盛り込み、その出力は連邦軍の量産型MSジェノアスをはるかに凌ぐ。胸部にはAGEシステム中枢ユニットが組み込まれ、背部のウイング状のブロードアンテナ、頭部各種センサーなどと連動し、戦闘中においても情報の収集と分析、ある程度のデータ送信が可能となっている。腕部、および脚部は、実験機としての色合いが濃い機体ゆえに、メンテナンスと輸送上の都合が考慮され、それぞれの動力が独立している。この特性を利用し、各部を換装して状況に対応するという「ウェアシステム」がAGEシステムによって提示され、実用化されることとなる。



Mechanic Design : Kanetake Ebikawa

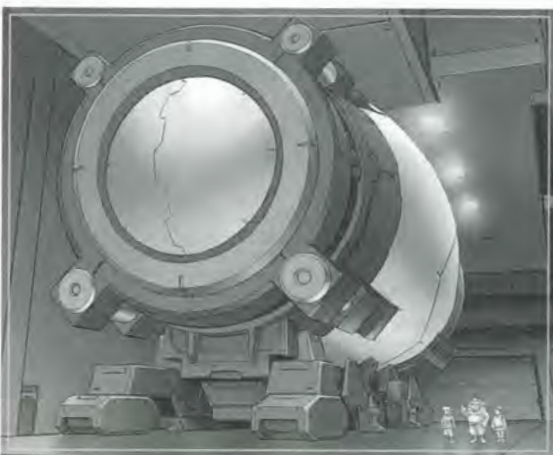
### アスノ家の歴史～AGEシステムがつなぐ遺伝子～

コロニー間で起こった大規模な戦争の終結以降、地球連邦政府は軍事力の撤廃を掲げ、名目上MSの軍事利用も世界的に中止されることになる。兵器製造を行っていた企業も解散されたが、その多くは社名を「工房」などに変更することによって経営を継続し、民生用の作業マシンである、MS=モビルスタンダードなどの製造を細々と続けることとなる。これとは別に、俗に「モビルスーツ鍛冶」と呼ばれる、極めて軍事的性能を残したMS開発を密に行う一族も存在し、その技術的ノウハウは基本的に血縁の中でのみ継承され、結果として時流と反対の道を進むこととなる。純粋に性能向上を目指すその姿勢は、MS=モビルスーツの見えざる最先端技術を生み出し続け、人類の中で唯一モビルスーツ鍛冶のみが軍事の技術基盤を受け継いでゆくこととなる。モビルスーツ鍛冶として名門と言われるアスノ家に伝わる技術の一切を受け継いだフリットは、UE来襲の危機的状況の中、連邦軍と協力して「ガンダム」の開発に着手。一族が築いてきた知識の集大成であり、彼自身の創意工夫を加えたAGEシステムの構築に成功し、MSガンダムAGE-1を完成させた。

Mechanism illustration : BEE-CRAFT

### AGEビルダーシステムの概要

AGEシステムとは、中枢ユニットおよび情報収集装置である「ガンダム」と、プロテクションキーとなる「AGEデバイス」、そして情報の総合的な分析とパーツ工作を行う「AGEビルダー」、主にこれら3つによって構成されるシステムの総称である。その基本設計はアスノ家の技術史を体現するものであり、ガンダムの装甲のもとになる特殊鋼材の精製技術とともに、AGEデバイスのメモリデータとしてフリットに受け継がれた。フリットのアレンジによって、収集データにパイロットの所見を加えることのできる入力デバイス「ハロ」が追加され、システムはより的確に状況に応じた装備開発プランを提示することが可能になる。AGEビルダーは、まず特殊鋼材からフレームと外郭部分を成型し、内部に蓄積された材料を、分子設計の段階から高分子デバイスで構築、各種回路などとして組み込むことによってパーツを完成させている。だがこれはあくまで基本工程であり、システム自体が学習することにより、より高度な作業を実現することも可能である。



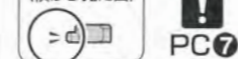
## 組み立て前の基本説明

### 部品の向きに注意してください

※組み立て図中にVのついている部品は、形状や向きに注意して組み立ててください。

#### (1) BODY UNIT

〈横から見た図〉



PC7



#### (2)



PC6



F14

PC8

※小ぞの

〈後ろから〉

### 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。

保護シート



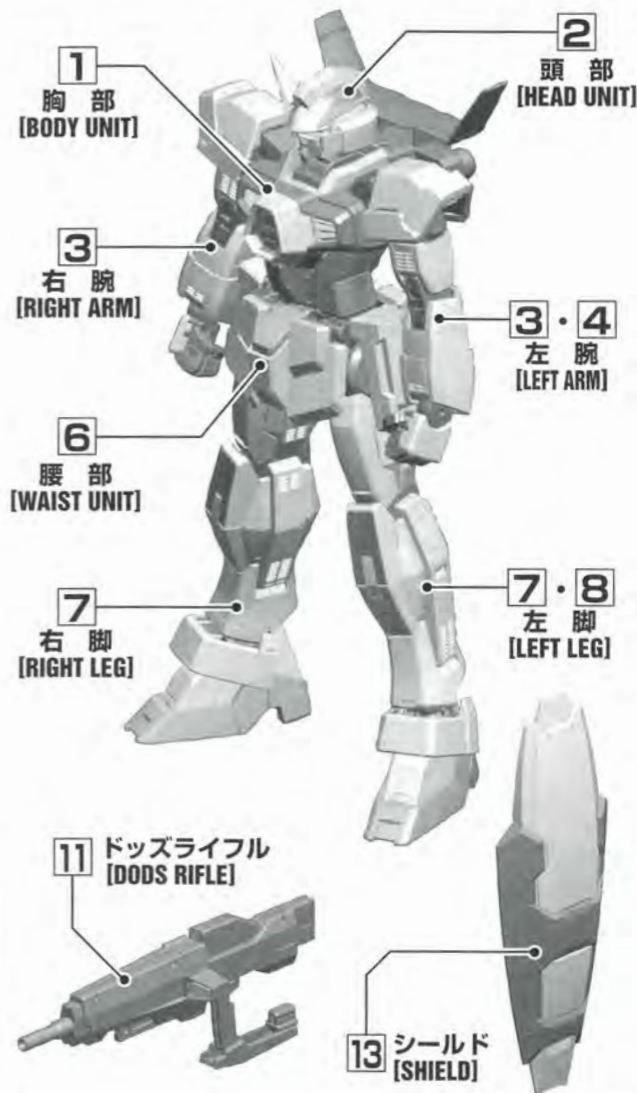
②保護シートをはがし、貼る位置を決めてから、ずれないようにセロハンテープ等で固定し、マークの上からボールペン等の先端の丸い物でこすりつけて定着させます。



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



1 胸部 [BODY UNIT]

2 頭部 [HEAD UNIT]

3 右腕 [RIGHT ARM]

3・4 左腕 [LEFT ARM]

6 腰部 [WAIST UNIT]

7 右脚 [RIGHT LEG]

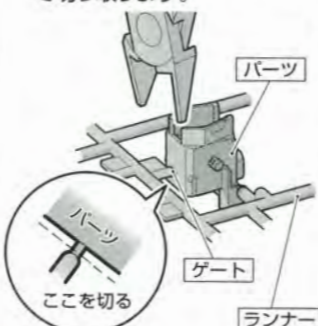
7・8 左脚 [LEFT LEG]

11 ドッグライフル [DOGS RIFLE]

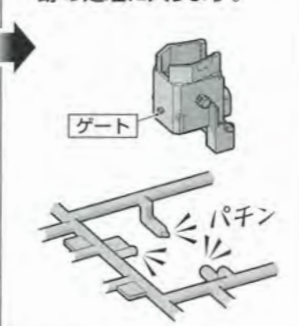
13 シールド [SHIELD]

### パーツの切り取りかた

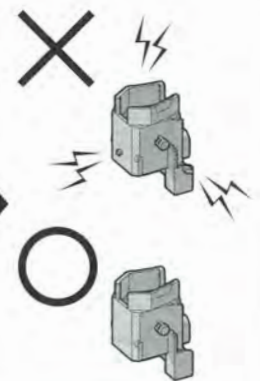
①まず、パーツから少し離れた位置にニッパーの刃を入れて切り取ります。



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。



**△ 注意**

**必ずお読みください**

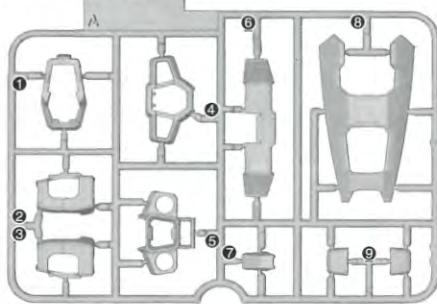
- この商品の対象年齢は15才以上です。〈鋭い部品がありますので、安全上15才未満には適しません。〉
- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところへ保管し、お子様には絶対に与えないでください。

**〈組み立てる時の注意〉**

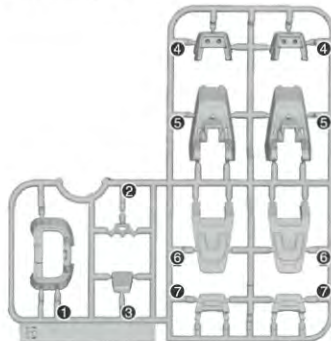
- 組み立てる前に説明書をよく読みましょう。
- 部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取りましょう。切り取った後のクズは捨ててください。
- 部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで正しく使用してください。
- 部品の中には、やむをえず、とがった所があるものもありますが、気をつけて組み立ててください。
- 塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。

**パーツリスト**

Aパーツ (スチロール樹脂: PS)



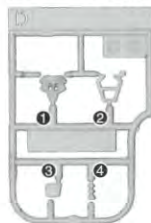
Bパーツ (スチロール樹脂: PS)



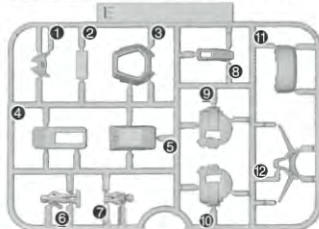
Cパーツ (スチロール樹脂: PS)



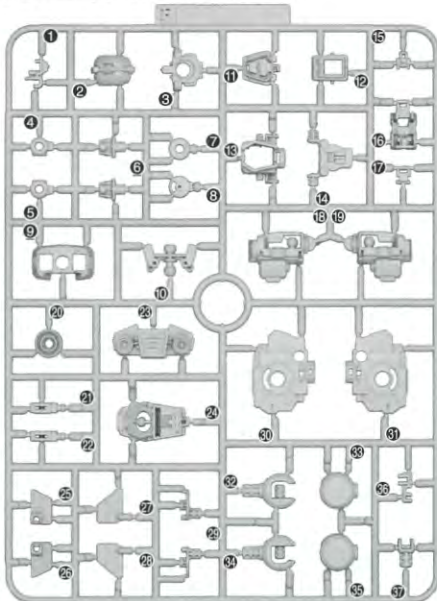
Dパーツ (スチロール樹脂: PS)



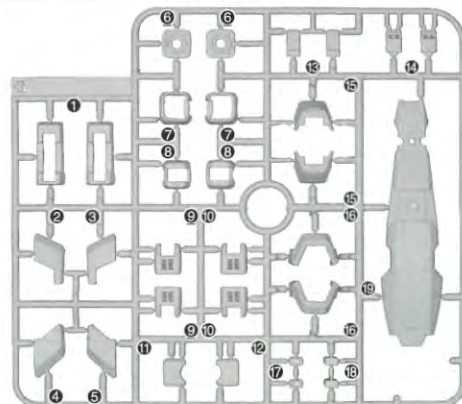
Eパーツ (スチロール樹脂: PS)



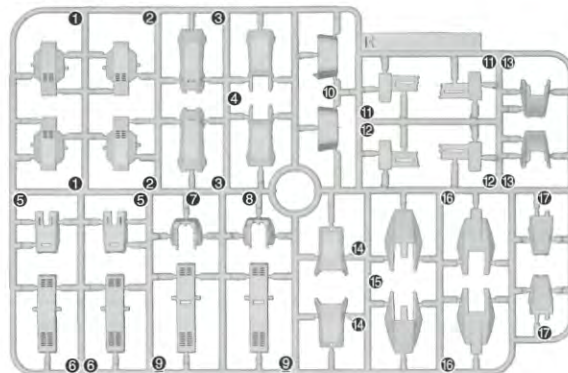
Fパーツ (スチロール樹脂: PS)



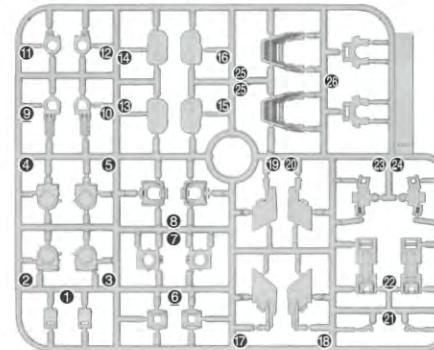
Gパーツ (スチロール樹脂: PS)



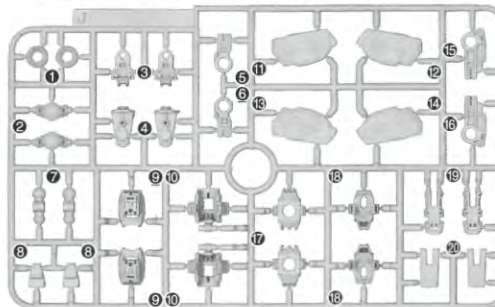
Hパーツ (スチロール樹脂: PS)



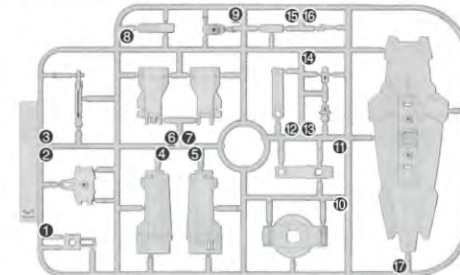
Iパーツ (スチロール樹脂: PS)



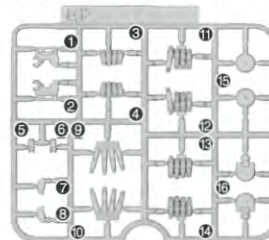
Jパーツ (スチロール樹脂: PS)



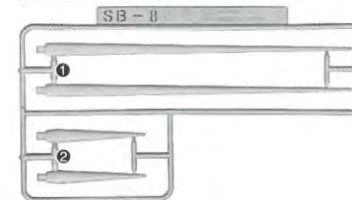
Kパーツ (スチロール樹脂: PS)



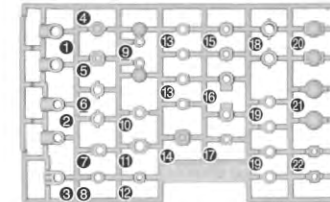
MPパーツ (スチロール樹脂: PS)



SB-8パーツ (スチロール樹脂: PS)



PC-207 (ポリエチレン: PE)



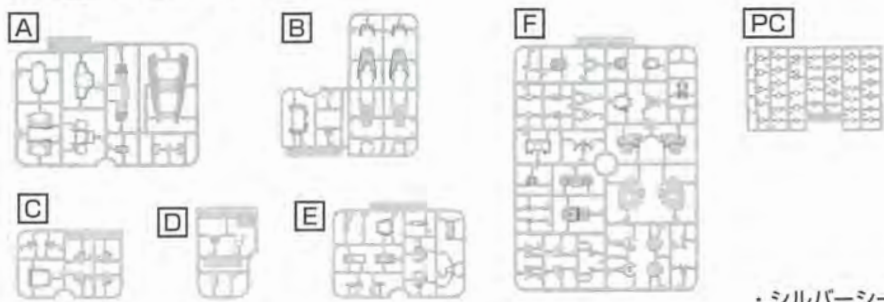
- カラーシール..... 1枚
- シルバースシール..... 1枚
- パネルステッカー..... 1枚 (PET樹脂: PET)
- マーキングシール..... 1枚
- ガンダムデカール..... 1枚

※クリアパーツの中には、製造工程上気泡が入っているものがありますがご了承ください。

# 1 BODY UNIT

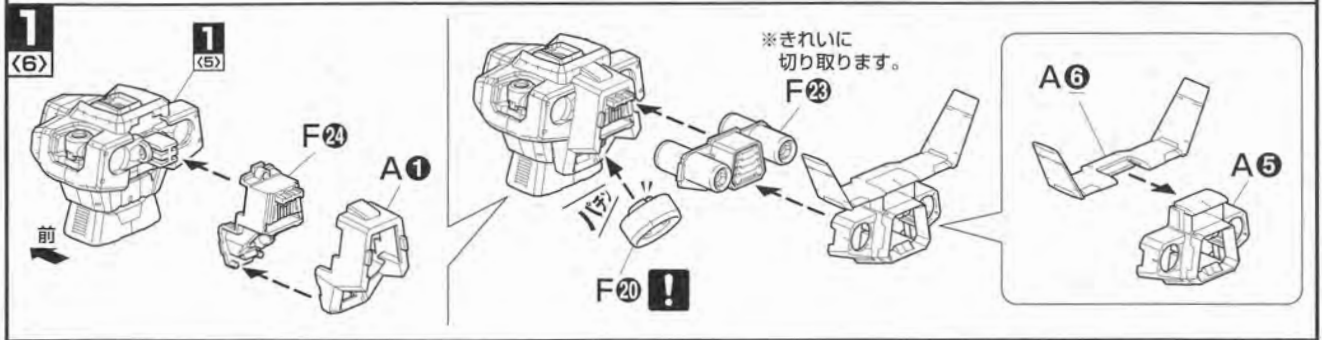
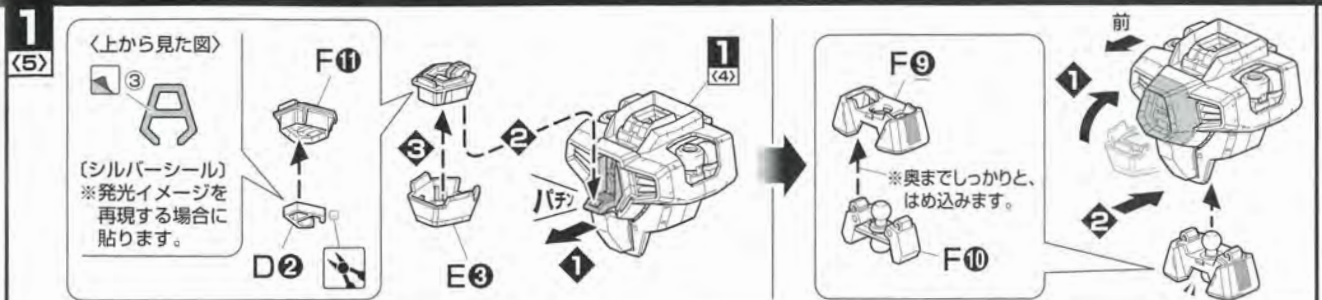
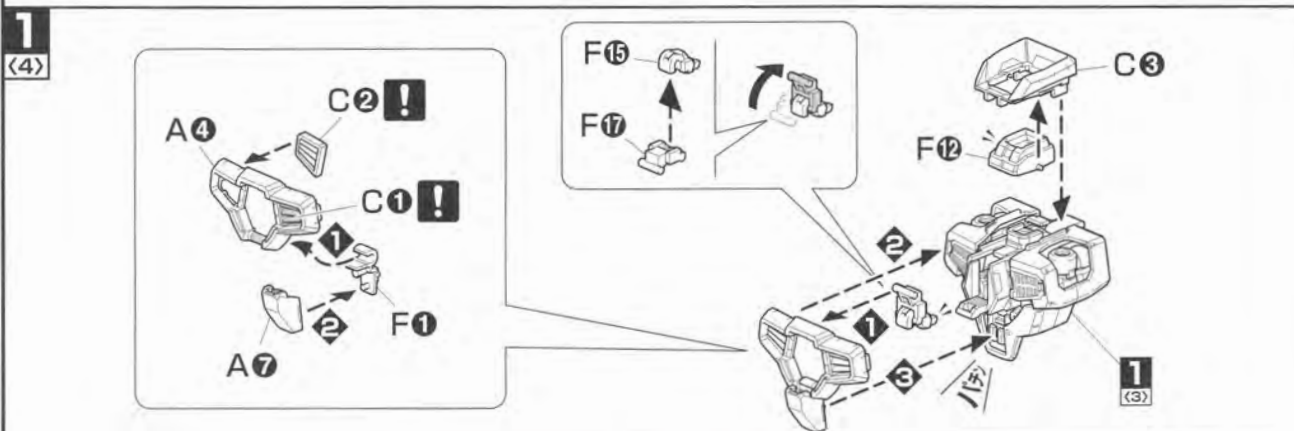
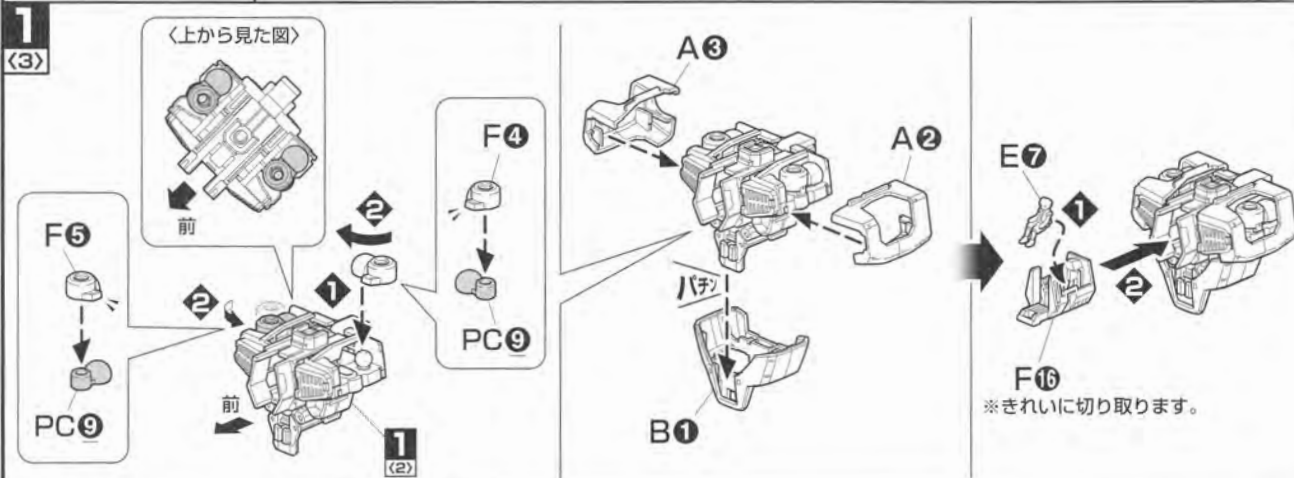
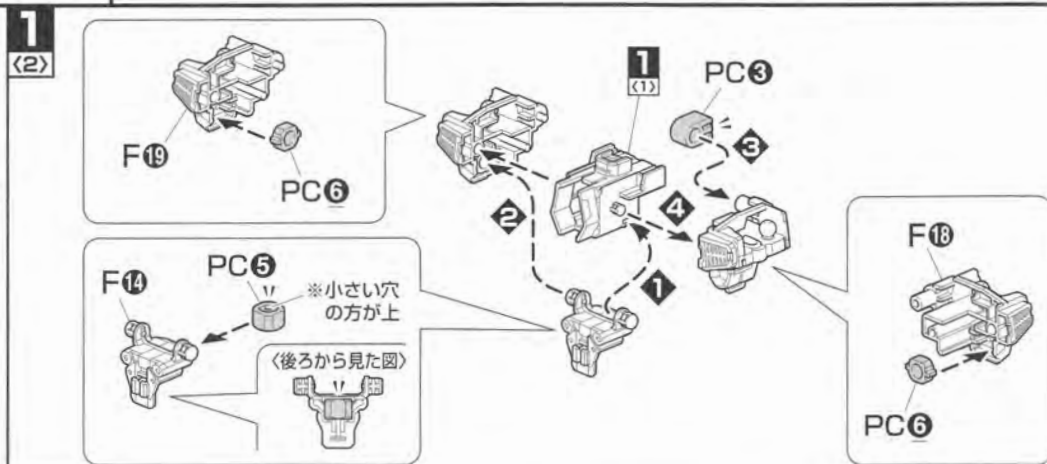
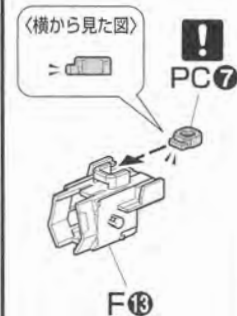


・組立1で使用するパーツ



・シルバーシール

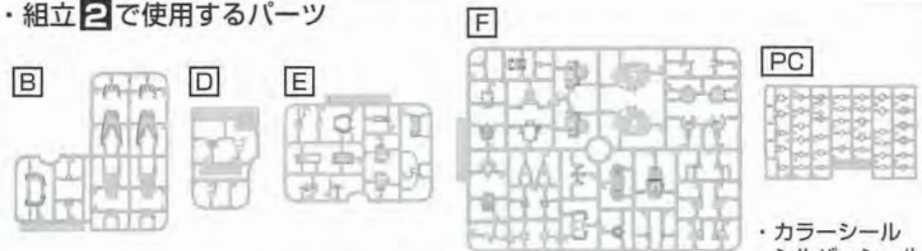
## 1 (胸部の組立) BODY UNIT



# 2 HEAD UNIT

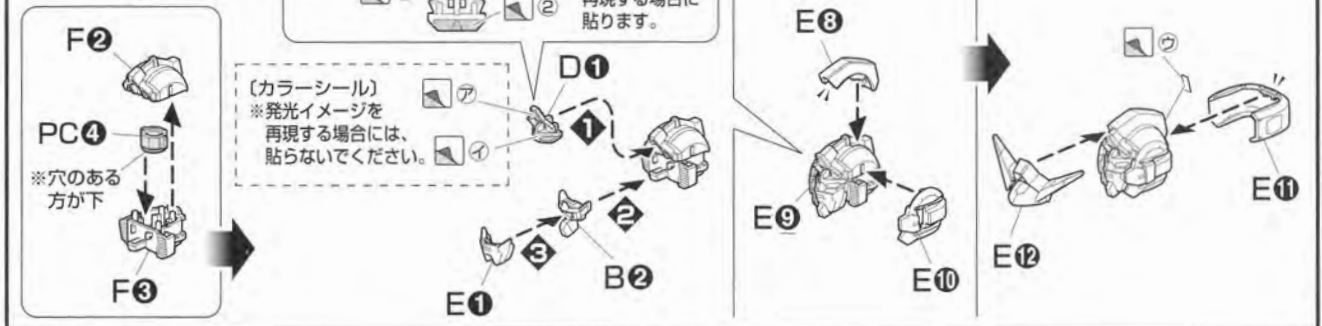


・組立2で使用するパーツ



・カラーシール  
・シルバーシール

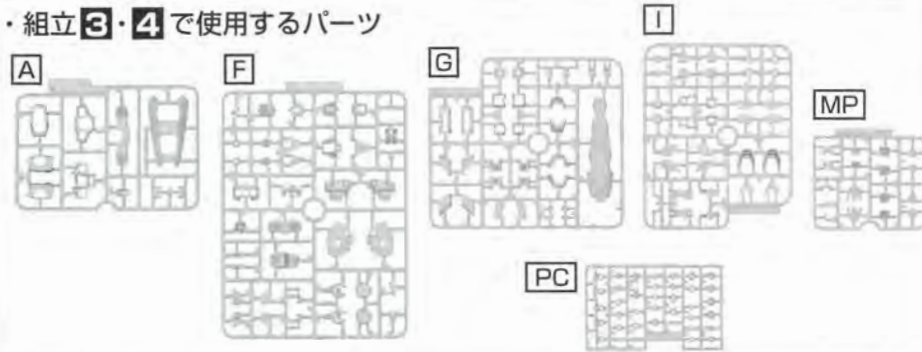
## 2 (頭部の組立) HEAD UNIT



# 3 4 ARM UNIT



・組立3・4で使用するパーツ



# A.G.115-



アンノウン・エネミー  
圧倒的な強さを誇る謎の敵「UE」を前に、戦うことによって自己進化する新たなガンダムが動き出す。今ここに、100年3世代に渡る壮大なガンダム大河ストーリーが幕を開ける。

突如、スペースコロニー・ノーラを襲ったUE（アンノウン・エネミー）に対し、平和に慣れきっていた地球連邦軍は有効な対抗手段を講じることもできず混乱する。敵のMS（モビルスーツ）型によって、なすすべなく打ち倒されてゆく連邦軍の量産型MSジェノアス。かつてUEの攻撃によって両親を失ったフリット・アスノは、自らが開発したMSガンダムAGE-1に乗り込み、戦場へとおもむく。ジェノアスを一撃で葬り去った敵のビーム攻撃を跳ね返し、ビームダガーを抜き放つガンダムAGE-1。光り輝く刃を何度もUEのMS型に叩き込み、ついにAGE-1は勝利する。人々を守る救世主になるとするフリットの想いが現実となった瞬間であった。



※画像はイメージです。

ガンダムAGE-1によって撃退されたUEのMS型であったが、今度は大型武器を使用してコロニー外からの攻撃を開始する。崩壊をはじめたノーラから住民を避難させるため、新造戦艦ディーヴァが緊急出動。一方AGE-1もノーラから脱出、ディーヴァへの合流を果たそうとするが、そこに再びUEのMS型が襲い来る。ジェノアスのビームスプレーガンでは敵に対して傷一つつけることができず、窮地に追い込まれるAGE-1。だがそのとき、最初の戦闘で得たデータをもとにAGEシステムが新たな武器の設計プランを提示。即座にAGEビルダーによって製造された「ドゥズライフル」を使用して、AGE-1はまたもUEのMS型を撃破するのだった。

## PAINTING [塗装]

### ガンダムAGE-1 ノーマル 指定色

※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。

本体などの塗装色  
ホワイト (100%)  
+ ネービーブルー (少量)

腹部などの塗装色  
モンザレッド (100%)

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%)

胸部などの塗装色  
インディブルー (60%)  
+ ホワイト (40%)  
+ ブルー (少量)

武器、関節などの塗装色  
グレー (80%)  
+ ブラック (20%)

ヒザ、胸中央部などの塗装色  
ミッドナイトブルー (90%)  
+ ホワイト (10%)

目、顔センサーなどの塗装色  
下地にシルバー (100%)  
+ クリアブルー (50%)  
+ クリアグリーン (20%)  
+ クリア (30%)

## PILOT [フリット・アスノ]

14才。「モビルスーツ鍛冶」と称され古くからMS開発の名門とされるアスノ家に生まれ、その知識と技術は大人にも引けを取らない。母親より託された「AGEデバイス」に記録されていたデータからガンダムAGE-1とAGEシステムを開発、自らパイロットとなり、人々を守る救世主となるため戦う決心をする。UEをモンスターと呼び当初は戦争に対して深く悩むことはなかったが、ディーヴァに搭乗して以降、様々な経験を経て、戦いについて考えるようになる。だがその過程において心を通わせた少女ユリンを失い、UEに対して非情な感情が芽生えることに。やがて成長し、連邦軍の司令官となるが、敵に対するその姿勢が変わることはなかった。

- 髪の色  
エメラルドグリーン (40%)  
+ スカイブルー (30%)  
+ ホワイト (30%)
- 肌の色  
ミッドナイトブルー (100%)
- スポン ホワイト部の塗装色  
ホワイト (100%)  
+ ネービーブルー (少量)
- はだの塗装色  
薄茶色 (100%)
- 上着の塗装色  
イエロー (90%)  
+ オレンジイエロー (10%)
- スポン ブルー部の塗装色  
ブルー (60%)  
+ ミッドナイトブルー (30%)  
+ ホワイト (10%)



## ワンポイントステップ ~One point step~

### 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]

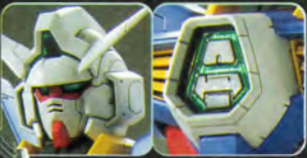
[after]

## Cockpit



コックピットハッチを開いて、立ち姿のパイロットを立てたディスプレイが可能。

## Clear Parts



頭部、胸部のクリアカラーパーツ裏面にシルバーシールを貼り、発光イメージを再現。

## Hand Parts



指パーツ差し換えて、表情ある平手などを再現。

## Leg



膝ブロック可動で接地性が向上。表面にはパネルステッカーをセット。

## Mechanism



股関節や可動箇所近くの装甲裏、スラスタやフラップなど随所に高密度なディテールを再現。

## Dods Rifle

ドゥズライフルは通常射撃モード、精密射撃モードを可動で再現。



シールド、ドゥズライフルにも細かなディテールを追加。

## Back Pack

バックパックのウイング形状にも細かなアレンジを追加。



## Beam Saber

サーベルとダガー、長短2種のパーツが付属。



バレルを外し、ハンドガンとして使用可能。

バンダイプラモデルアクションベース1 (別売り) に対応のジョイントが付属。

## Action Base

**3** (1) **x2** 【腕部の組立】  
ARM UNIT

**3** (2) **x2**

**3** (3) **x2**

**3** (4) **x2**

**3** (5) 【右腕の組立】  
RIGHT ARM

**3** (6)

**3** (7)

**3** (6)

**4** (1) 【左腕の組立】  
LEFT ARM

**4** (2)

**4** (3)

**4** (4)

**4** (3)

**5** 【上半身の組立】  
UPPER BODY

**6** WAIST UNIT

・組立**6**で使用するパーツ

**6** (1) 【腰部の組立】  
WAIST UNIT

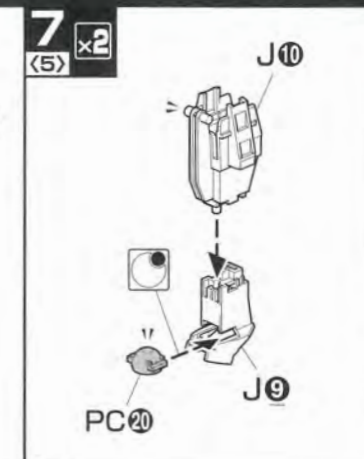
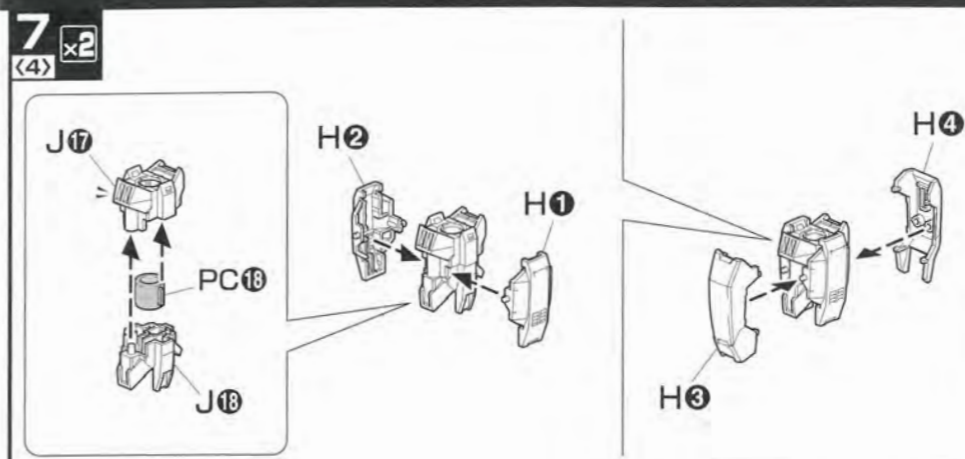
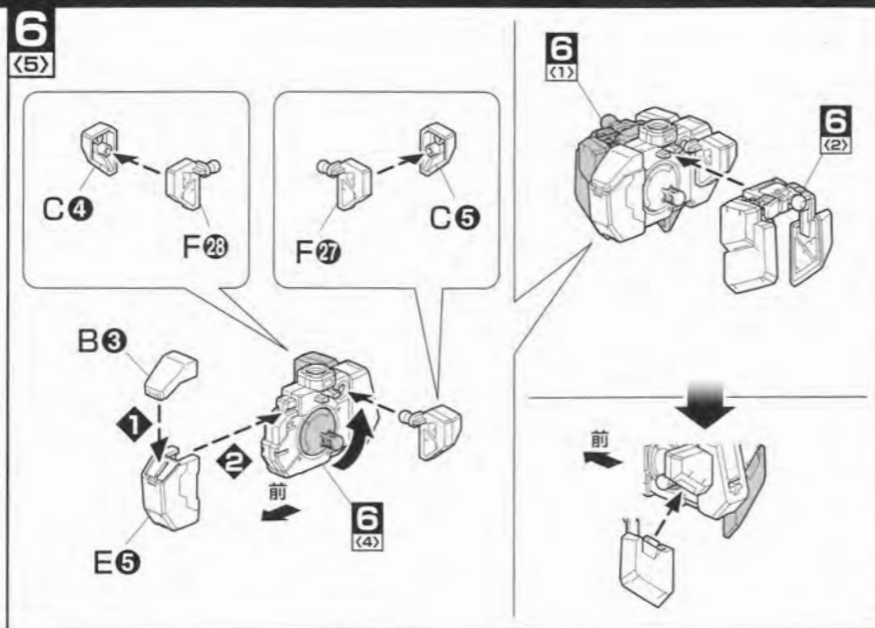
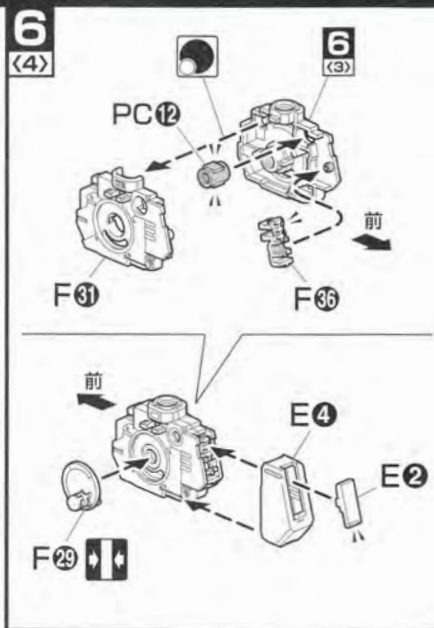
**6** (1)

**6** (1)

**6** (2)

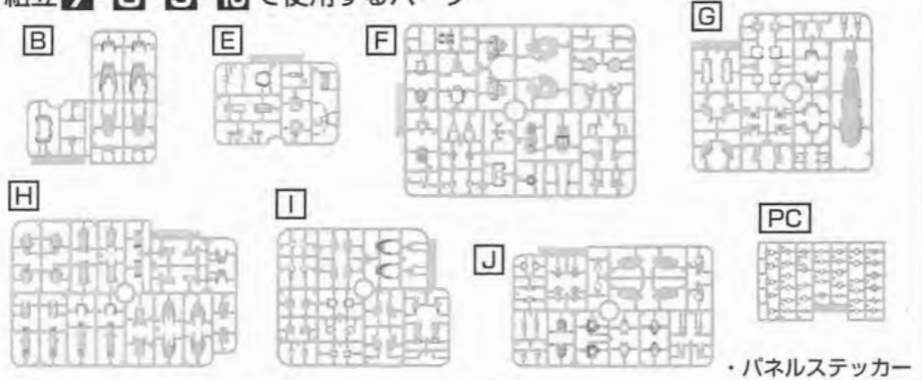
**6** (2)

**6** (3)

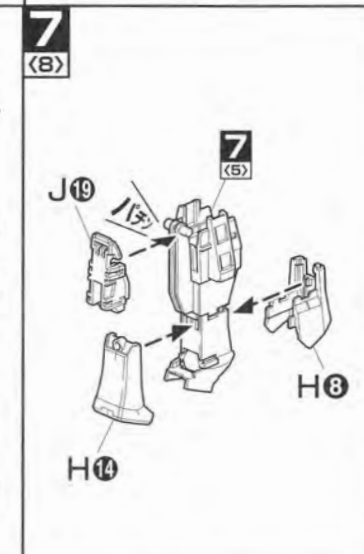
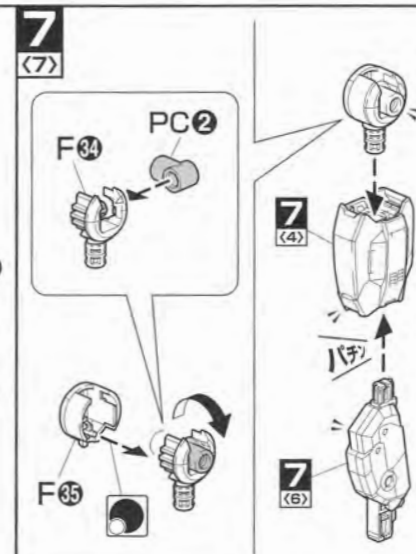
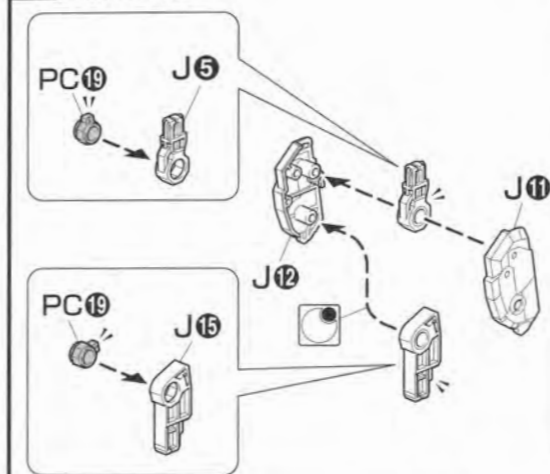


**789** LEG UNIT

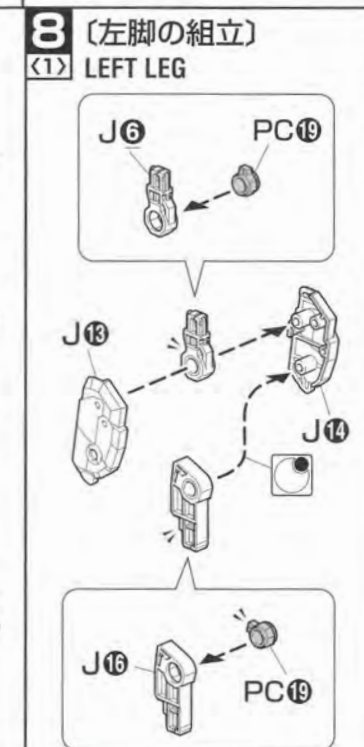
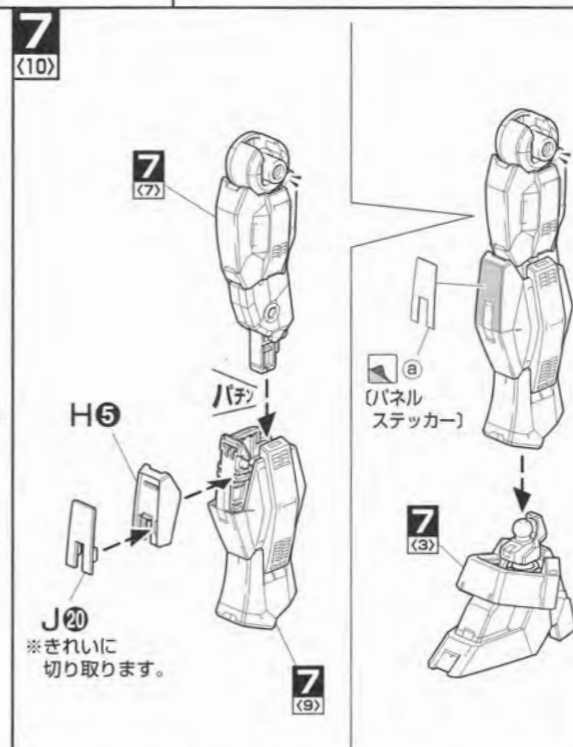
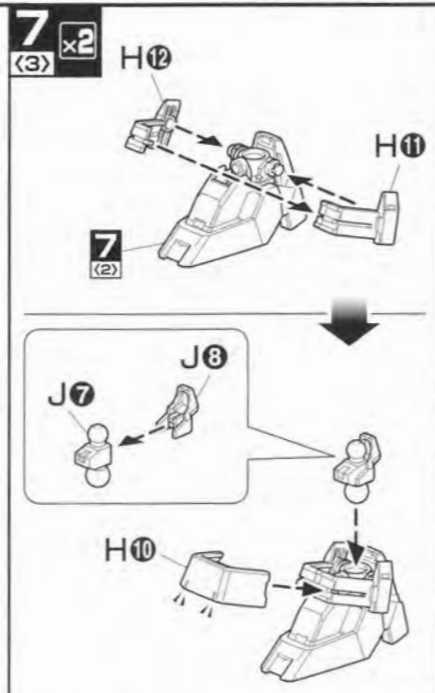
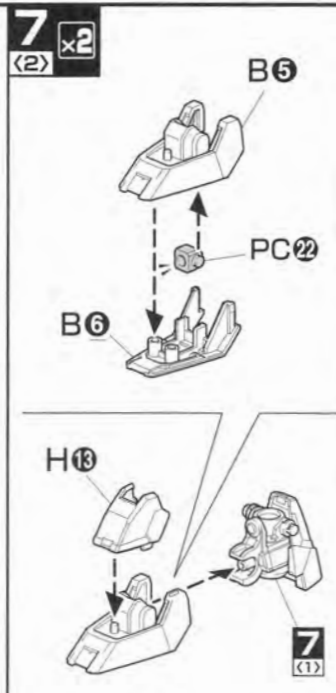
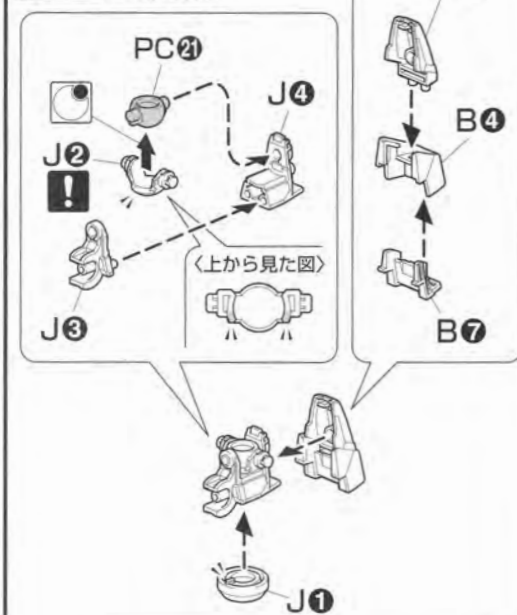
・組立**7**・**8**・**9**・**10**で使用するパーツ



**7** **(6)** **x2**  
【右脚の組立】  
RIGHT LEG



**7** **(1)** **x2**  
【脚部の組立】  
LEG UNIT



**8**  
**(2)**

PC2 F32 F33

7 (4) 8 (1)

パチン

**8**  
**(3)**

7 (5) J19 H7 H14 H6 H9

**8**  
**(4)**

H16 H15 H6 J20

※きれいに切り取ります。

パチン

8 (2) 8 (3)

7 (3)

① (パネルステッカー)

※きれいに切り取ります。

**9**  
**x2**

I22 I21 G1

**10** **〔完成〕**  
**FINAL ASSEMBLE**

5 6 7 8 9

4 で作った左腕

3 で作った右腕

2 で作った右腕

1 で作った右腕

7 で作った右脚

8 で作った左脚

**〔コックピットハッチの開け方〕**

※E⑥は好きなところに飾ってください。

※E⑥はコックピットハッチに立たせることができます。

**11****12****13** **WEAPONS**

・組立 11・12・13 で使用するパーツ

・カラーシール

**11** **〔ドッズライフルの組立〕**  
**(1) DODS RIFLE**

K8 K15 K6 K7 K3 PC17 K1 D4 K2 K9

4

1

2

3

① (横から見た図)

D4 !

**11**  
**(2)**

K4 K5 K16 K12

**11**  
**(3)**

D3 K2 K9 K14 K11

11 (2)

1

2

① (後ろから見た図)

**12** **〔ビームサーベルの組立〕**  
**BEAM SABER**

G17 G18

! X

**13** **〔シールドの組立〕**  
**SHIELD**

G10 A8 K17

※きれいに切り取ります。

PC14 K10 K13

※穴のある方



**14**  
**(1)**

※指パーツは外しておきます。

11で作ったドゥスライフル

MP12

MP11

**14**  
**(3)**

13で作ったシールド

2

**14**  
**(2)**

〈精密射撃モード〉

〈ハンドガンモード〉

**14**  
**(4)**

12で作ったビームサーベル

2

1

3

**14**  
**(5)**

SB-81

SB-82

MP14

MP13

※指パーツは外しておきます。

※通常時

※脚の可動範囲が広がります。

F37

※バンダイプラモデルアクションベース1 (別売り) を使用してディスプレイできます。

※画像の完成品は塗装してあります。

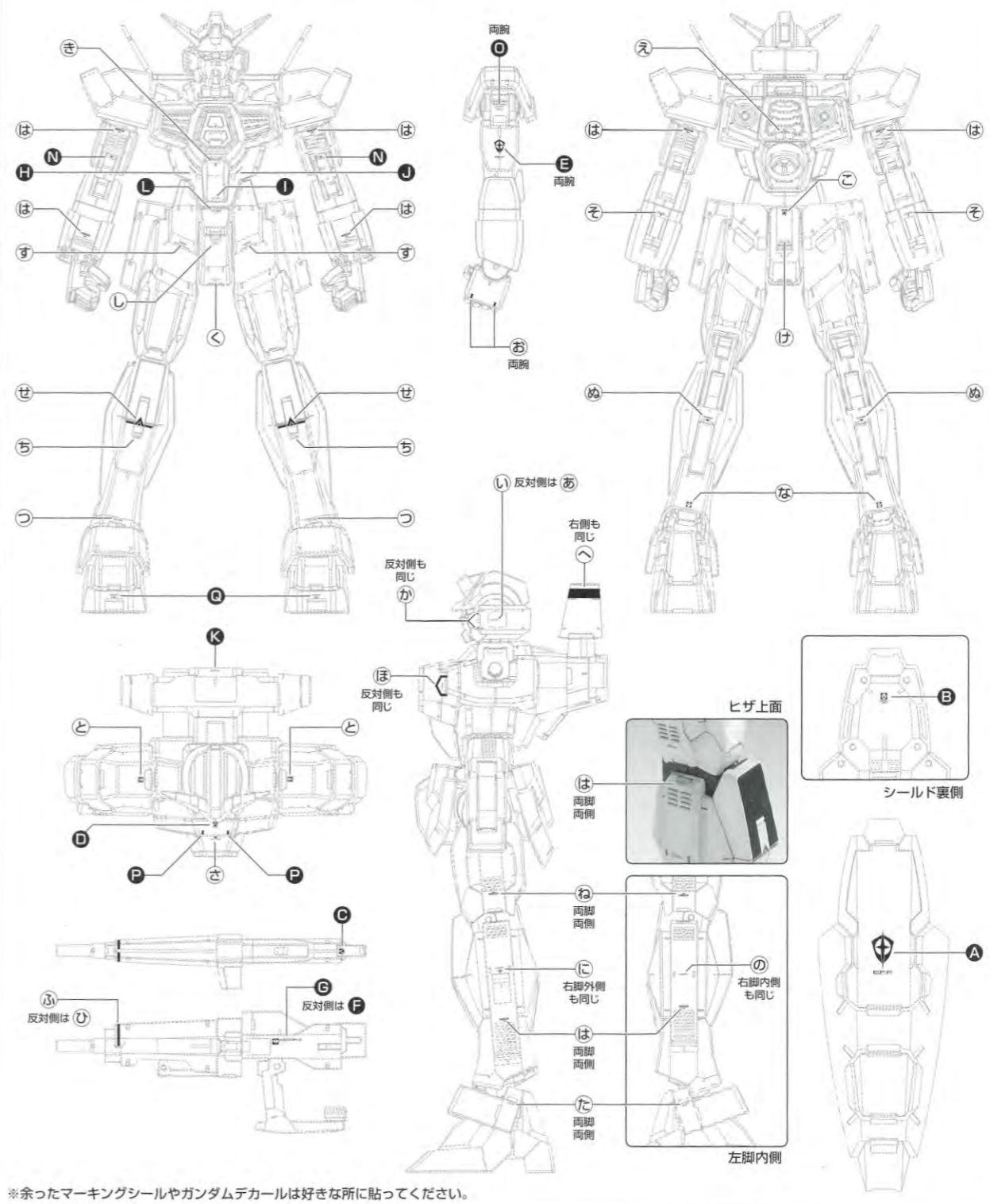
**Seal** 下の図を見て、マーキングシールやガンダムデカールの〈シール〉貼る位置を確認してください。

マーキングシールは「ひらがな」、ガンダムデカールは「英字」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】** ※P3のガンダムデカールの貼り方を参考に、あせらずゆっくり貼ってください。

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はプラモデルオリジナルのもので、貼り指示は一例ですので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。