



MOBILE FIGHTER
GF13-017NJ

SHINING GUNDAM

NEO JAPAN
MOBILE FIGHTER



ネオジャパン モビルファイター
GF13-017NJ
シャイニングガンダム
1/100スケール
マスターグレードモデル

SHINING GUNDAM

NEO JAPAN MOBILE FIGHTER GF13-017NJ

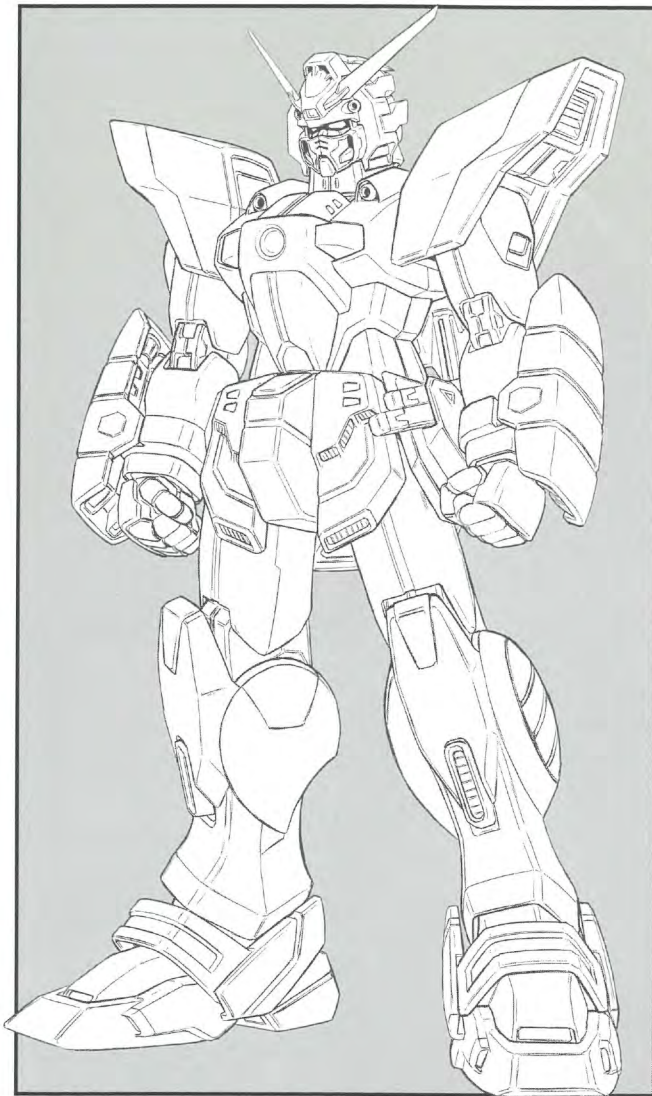


ネオジャパン モビルファイター
GF13-017NJ
シャイニングガンダム
1/100スケール
マスターグレードモデル

BANDAI 2002 MADE IN JAPAN

0110535





GF13-017NJ SHINING GUNDAM

GF13-017NJ シャイニングガンダムは、第13回ガンダムファイトに向けてネオジャパンが開発したMF（モビルファイター）である。シャイニングガンダムの最大の特徴は、GF（ガンダムファイター）であるドモン・カッシュの感情の起伏に応じてモードを変え、状況に応じた戦いを可能としていることだろう。それは単に“闘い方”の違いのみならず、機体の各機能や形状までも変えてしまうという。シャイニングガンダムは、通常時の“ノーマルモード”から戦闘時の“バトルモード”、そして、さらに戦闘力を増す“スーパーモード”へと姿を変えるという、ほとんど他に例を見ない画期的な機体となっている。それは、頭部の形状において最も顕著であり、その意匠と相まって、この機体と他の機体の最大の差異となっている。

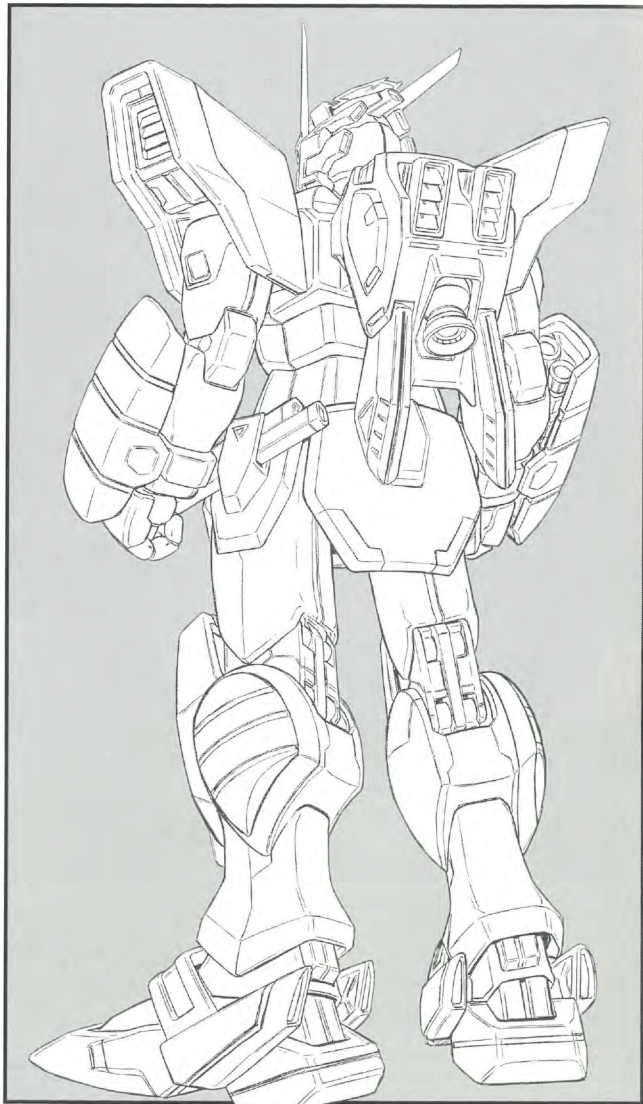
いわゆるMF“ガンダム”の機体制御システムのほとんどは頭部に集約されているため、ほぼ共通のウィークポイントとなっている。何故なら、レギュレーションでもMFの頭部損壊は、敗北の条件のひとつになっているからである。だからこそ高度なセンサー類や演算装置が高密度にコンポーネントされた頭部は、その国家の“工業力”そのものを見せつけるものであり、逆に、構造や意匠において、各国の技術力やGFの技量が問われる最重要ユニットでもあるということができる。

特にシャイニングガンダムの頭部ユニットは、ネオジャパンの歴史的な武道、あるいは芸能に着想を得たとされる意匠が施され、“侘”“寂”などを体現していると言われていた。そのためか、この機体の頭部構造は、意匠においても構造

においても、他国のMFと比べて非常にデリケートな部類に入る。シャイニングガンダムは、GFであるドモン・カッシュの“怒り”の感情をスーパーモード発動の判定に使ったり、フィールド発生時の特殊力場の管制、制御に援用している。さらに胸部のエネルギーマルチブレイヤー発動に伴うAAG（アーティフィシャル・オーラ・ジェネレーター=人工気力発生装置）の駆動を制御し、東洋の気功のように“気”を練る機能も持たされている。ところが、ドモンが発する“気”の振幅は静と動の差が非常に大きく、頭部に積載されるコンピューターなどへの負担が重くなる。そのため、スーパーモード時には頭部の構造を一部変形させてまで強制冷却装置を稼働させる必要があった。これは事実上、機体がかかり無理をしていることの証左でもある。

シャイニングガンダムは、搭乗者の身体機能のみならず、感情をピックアップすることで機体性能のポテンシャルを圧倒的に向上させていたが、“怒り”という、いわば“負”の感情をスーパーモード発動のトリガーとしていたため、純粋な“闘い”においてはある意味で阻害要因となっていた。ガンダムファイトは、GF同士が“互いの拳と拳で語り合う”という、ある意味で通常のスポーツよりも純粋な魂の研鑽の場でもある。安易な“怒り”の濫用は、ある意味で感情や身体機能のドーピングであったと断することもできるのだ。

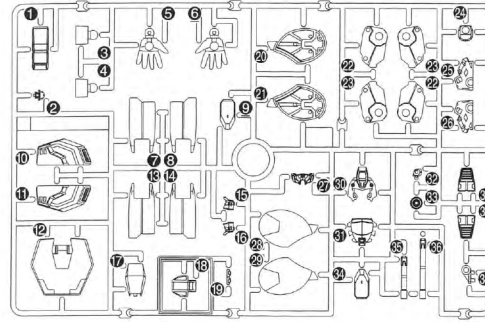
シャイニングガンダムのスーパーモードを“怒り”の感情を必要とせず、自在に発動できるようになったドモン・カッシュにとって、シャイニングガンダムの最強モードはすでに最強足り得ず、機体そのものがGFの“器”についていけなくなってしまっていた。それでも、ドモンがネオイタリアの地に降下して以来11か月の間、激戦に継ぐ激戦を繰り返して、何よりも「明鏡止水（邪念のない、落ち着いた静かな心境～曇りのない鏡と静かに澄んだ水の意）」の境地に達することができたのは、師匠であるマスター・アジアとの闘いはもちろん、このシャイニングガンダムあったればこそであるという事実は揺るぎないものである。



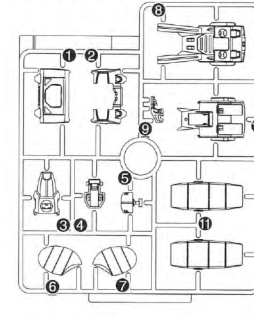
Conceptual illustration : BEE-CRAFT

パーツリスト

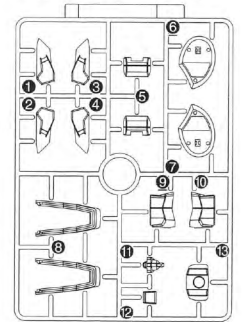
Aパーツ (スチロール樹脂 : PS)



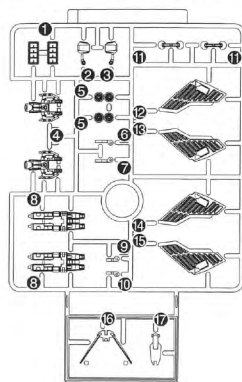
Bパーツ (スチロール樹脂 : PS)



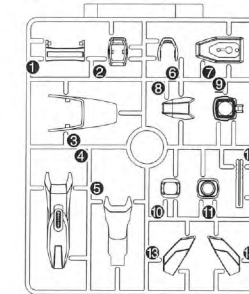
Cパーツ (スチロール樹脂 : PS)



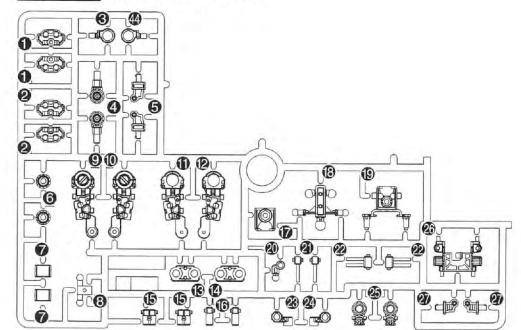
Dパーツ (スチロール樹脂 : PS)



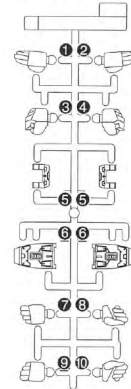
Eパーツ (×2) (スチロール樹脂 : PS)



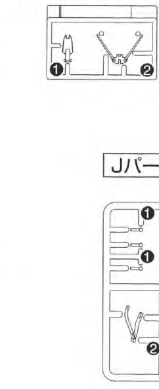
Gパーツ (ABS樹脂 : ABS)



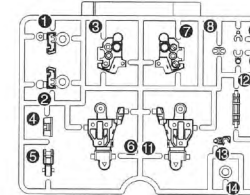
Iパーツ (合成ゴム : TPE)



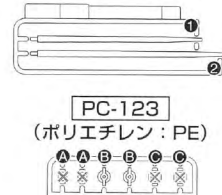
Hパーツ (ポリエチレン : PE)



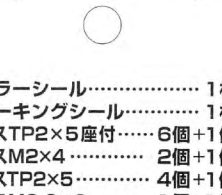
Fパーツ (×2) (ABS樹脂 : ABS)



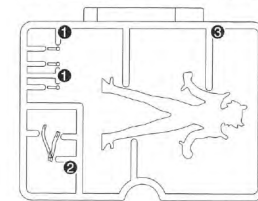
SB5パーツ (スチロール樹脂 : PS)



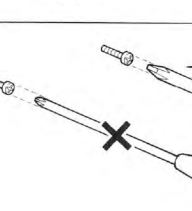
ジュエルシール (ポリウレタン : PUR)



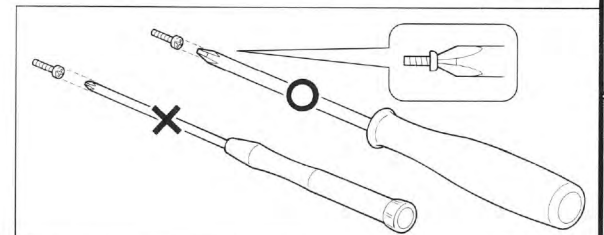
Jパーツ (スチロール樹脂 : PS)



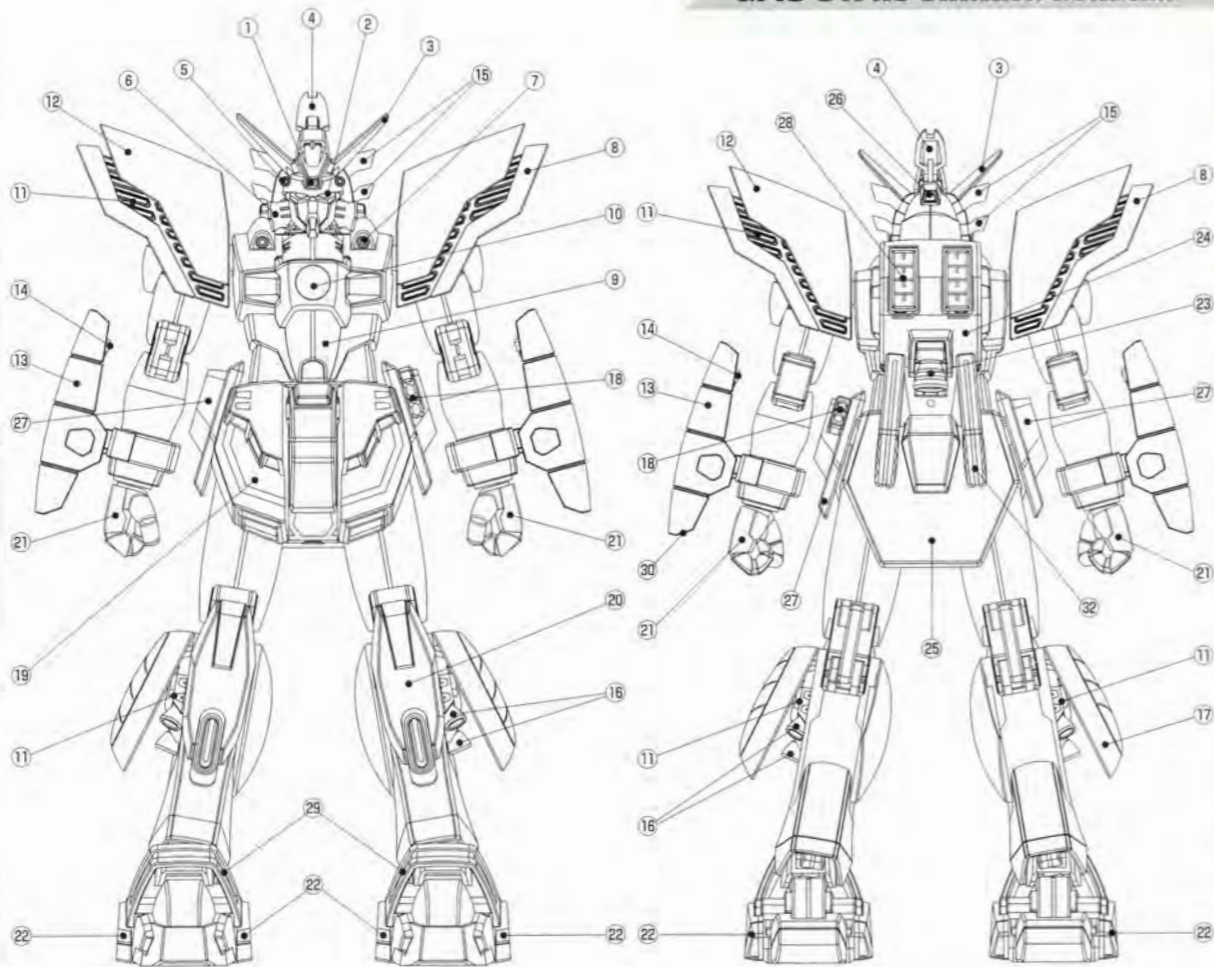
PC-123 (ポリエチレン : PE)



- カラーシール…………… 1枚
- マーキングシール…………… 1枚
- ビスTP2×5座付…………… 6個+1個
- ビスM2×4…………… 2個+1個
- ビスTP2×5…………… 4個+1個
- ビスM2.6×6…………… 1個+1個
- ナット(小)…………… 2個+1個
- ナット(大)…………… 1個+1個



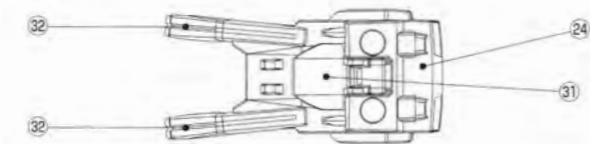
GF13-017NJ SHINING GUNDAM



- | | | | |
|-----------------|----------------|--------------------|---------------|
| ①メインカメラ | ⑨フロントコクピットハッチ | ⑰レッグカバー | ⑳リアアーマー |
| ②デュアルカメラ | ⑩エネルギーマルチプライヤー | ⑱ビーム・ソード(ショート/ロング) | ㉑リアセンサー |
| ③多目的ブレードアンテナ | ⑪エネルギージェネレーター | ㉒フロントアーマー | ㉒サイドアーマー |
| ④フィールドリダクションフィン | ⑫ショルダーカバー | ㉓ニアアーマー | ㉓ベクターダサブスラスタ |
| ⑤60mmバルカン | ⑬アームカバー | ㉔マニピュレーター | ㉔アングルアーマー |
| ⑥フェイスカバー | ⑭スマッシュブスター | ㉕アウトリガー | ㉕ビーム・ガン |
| ⑦マシン・キャノン | ⑮リトラクタブルダクト | ㉖メインノズル | ㉖コクピットハッチ |
| ⑧ショルダーアーマー | ⑯シュートブスター | ㉗コア・ランダー | ㉗フィールドセンサーアレイ |

注) 本機はネオジャパンが第13回ガンダムファイトのために開発したMFで、GFのドモン・カッシュとともに同大会の予選であるサバイバルレヴンを闘い抜く。決勝戦を目前に、その激闘のデータと記憶を2番機のゴッドガンダムにコンバートした後、ギアナ高地でその使命を終える。

■ CORE LANDER



■ BEAM SWORD



△ 注意

必ずお読みください

- この商品の対象年齢は15歳以上です。(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 사용합니다ので別にご用意ください。

・接着をするところの線	・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	・反対側同じように動かします

1

ビス TP2×5 座付

2

ビス M2×4

ナット(小)

3

180°

4 x2

P.C.F.

5 x2

D 5

B 11

D 8

F 13

6

E 3

A 37

C 8

GUNDAM FIGHT INTERNATIONAL TREATY

ガンダムファイト国際条約7カ条

- 第一条 頭部を破壊されたものは失格となる。
(補足:試合中の過失によるGFの殺傷は認められる)
- 第二条 相手のコックピットを攻撃、破壊してはならない。
- 第三条 破壊されたのが頭部以外であれば、何度でも修復し、決勝リーグを目指すことができる。
- 第四条 GFはおのれのガンダムを守り抜かなければならない。
- 第五条 対一の戦いが原則である。
- 第六条 国家の代表であるガンダムファイターは、その威信と名誉を汚してはならない。
- 第七条 地球がリングだ!

(補足:ガンダムファイトによって地球上の建築物を破壊しても罪に問われることはない)

ガンダムファイトはF.C.(未来世紀)世界において国際条約として制定されており、この条約に批准する全ての国家に参加の権利と履行の義務が発生する。

4年に一度、各国家は自国の代表たるMF(モビルファイター=格闘などに特化したガンダムタイプのMS)およびGF(ガンダムファイター=MFの搭乗者たる格闘者あるいは技能者)を建造/選出し、主催国家によるレギュレーションに則ってガンダムファイトが運営されるのである。そして、勝利したガンダムが所属する国家によって、その後の4年間地球圏の統治および運営が行われるのである。

すなわちガンダムファイトとは、戦争によらない世界支配のシステムであり、しかも、4年に一度、どんな弱小国であろうと、どんな超大国であろうと、世界に覇権を唱える権利を手に入れられる可能性がある究極的に公平な戦争抑止効果をも持つ汎地球規模の一大イベントでもあるのである。

それでは、ガンダムファイト! レディ~, ゴォーッ!!



MOBILE TRACE SYSTEM

MFのコックピットには、標準装備として「バーチャルコックピット」と「ファイティングスーツ」の着用を前提とする「モビルトレースシステム」の搭載が義務付けられている。

「モビルトレースシステム(以下MTS)」とは、単純に言えば人間の五感(六感、七感も含むという説もある)をピックアップし、GFとMFをシンクロさせるシステムである。

「バーチャルコックピット」とは、未来世紀の技術の粋を凝らしたテクノロジーで、MFのコックピット内に疑似空間を作り出すシステムである。MFが置かれている環境を、GFのスケールにコンバートした上で、電位差や重力加速度などを、ほぼ完璧に再現している。これは、未来世紀において可能となった重力制御を始めとするエネルギー=マテリアル技術を総動員して初めて可能となったものである。また「ファイティングスーツ」は、触感や痛覚などをフィード



バックするナノマシンが織り込まれた素材でできており、GFの一挙手一投足をMFに伝え、MFの反応やダメージを細大漏らさずGFに伝えるのである。これらの機能が一体化されたMTSは、GFの拳動を正確に反映し、逆に、MFが受けたダメージをGFに伝える。このシステムがあることで、ガンダムファイトの理念である“人機一体”が実現されるのである。このシステムは基本的に全機に共通で、F.C.08年に初めて開催された第一回ガンダムファイトから基本的にほとんど変わっていない。以上の原則に違反しない限り、各種のセンサーや武装のトリガー機構などの追加は任意で可能とされている。

SUPER MODE

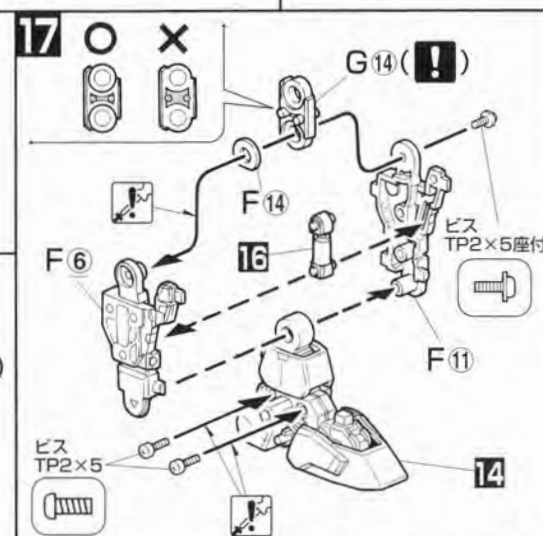
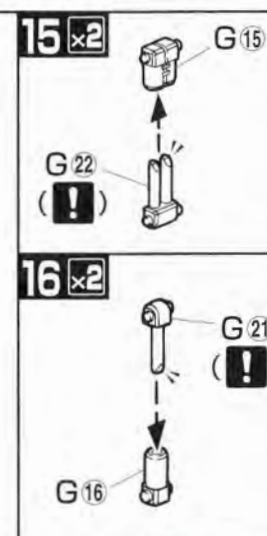
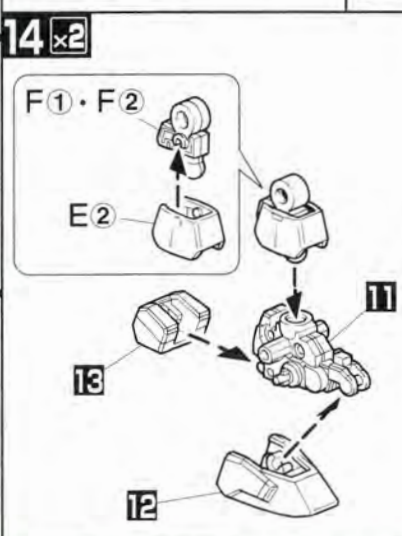
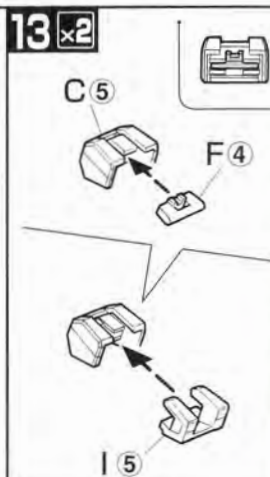
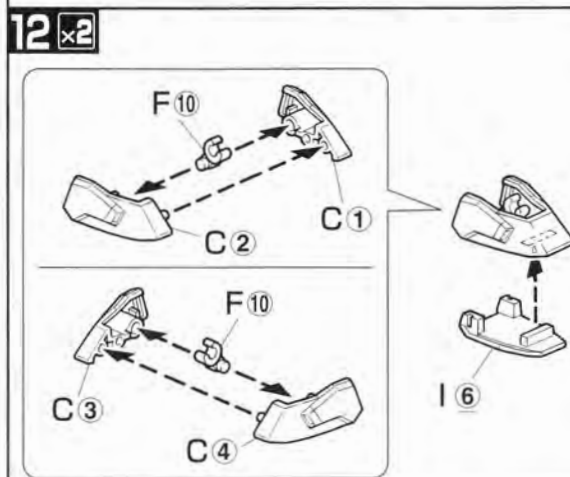
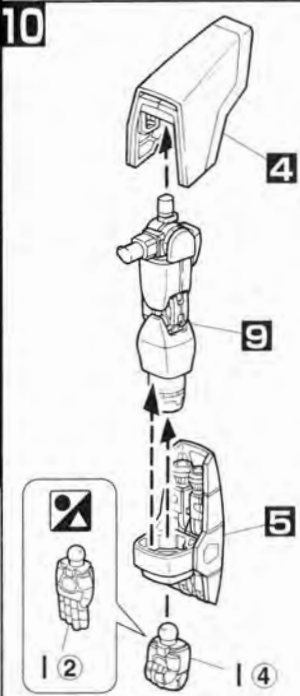
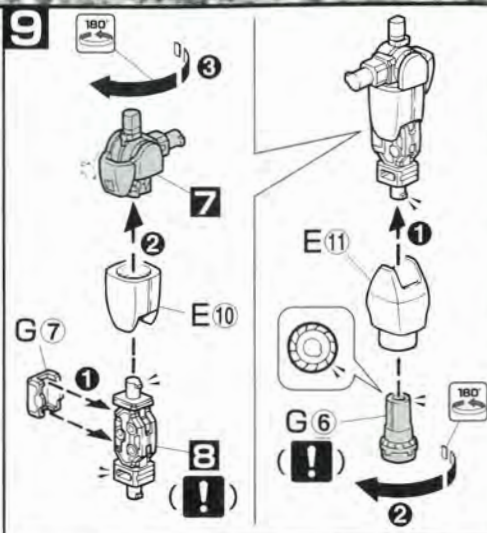
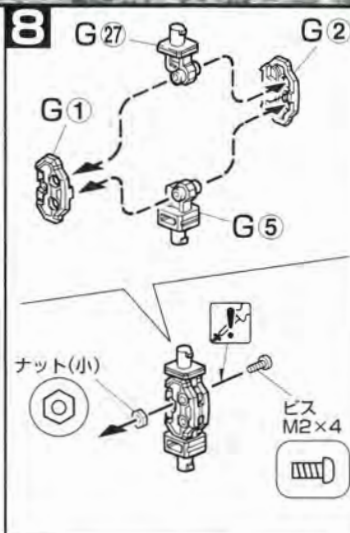
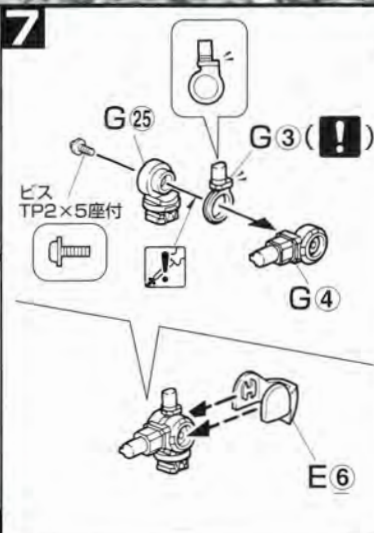
シャイニングガンダムは、戦闘の状況、あるいはGFであるドモン・カッシュの感情によってその姿を変える。

通常時は“ノーマルモード”と呼ばれ、戦闘時のフェイスカバーとアームカバーが展開した状態は“バトルモード”と呼ばれる。このモードで必殺技の“シャイニングフィンガー”が使用可能となる。シャイニングフィンガーとは、マニピュレーターを白熱化した特殊な流体金属で包み込み、高出力のエネルギーをまとわせたまま敵の機体を貫くという技で、ガンダリウム合金製の装甲をもってしても防御は不可能とされる。さらに、ドモンの“怒り”を感知した感情のピックアップによって“スーパーモード”と呼ばれる状態が発動すると、頭部のフィールドリダクションフィンとリトラクタブルダクトが展開して頭部ユニットの冷却を開始。アームカバー内のスマッシュブースターが作動。ショルダーカバーが開いてエネルギーフィールドジェネレーターが稼働。脚部のレッグカバーが展開してシュートブースターが作動。足部のアウトリガーが接地してグリップ力を強化。シャイニングフィンガーの数倍の威力を持つ“シャイニング・フィンガー・ソード”の使用が可能となる。かくしてシャイニングガンダムは、バトルモードをはるかに凌駕する戦闘力を発揮するのである。ただし、その分、機体やGFに強い消耗が激しく、あまり長時間の戦闘に耐えることはできないとされている。

ちなみに、厳密に言えば、必ずしもそれぞれのモードに確定した形態があるとは言えず、ドモンの体調、あるいはシャイニングガンダムの状態によってそれぞれの可動点がそれぞれ別個に発動する場合もあるらしい。例えば、それほどの強敵でもないのにドモンが興奮、憤慨していたりすると、その感情に応じてダクトやレッグカバーなどが単独で展開したりすることもあるようだ。



Mechanism illustration BEE-CRAFT



GUNDAM FIGHT, READY, GO!



GLITTER FIST SHINING FINGER

ネオイタリアに降り立ったドモンの前に、私利私欲のためにGFとなったミケロ・チャリオットが戦いを挑んできた。生身のドモンにMFネロスガンダムで襲いかかるミケロ。と、ドモンは高く掲げた指を鳴らし叫んだ「出ろっ、ガンダムムッ!!」シャイニングガンダムがドモンのもとに駆けつける。ガンダムとガンダムの激しい戦いが始まった。「ヒーッヒッヒッ、これでも喰らえ!」銀の脚と異名を持つネロスガンダムの足技と必殺のサテリコンビームがシャイニングガンダムを襲う。ミケロは街がどれだけ破壊されようとお構いなしで、さらにはドモンと話をしただけの少女を人質に取るなど、卑怯な戦いを仕掛けてくる。「貴様が銀色の脚ならば、俺は黄金の指!」怒ったドモンは、遂に必殺技を繰り出した!「俺の拳が光って喰らえ!勝利をつかめと輝き叫ぶ!! 必いっ殺うっ!! シャイニング・フィンガァァァ!!」閃光を放つ拳の中で、ネロスガンダムの頭部は粉々に砕け散り、悪逆非道のミケロ・チャリオットは敗れ去った。



FALLING DOWN SHINING

F.C. (未来世紀) 60年。4年に1度、コロニー国家間の主導権を決定する「ガンダムファイト」第13回大会が始まった。全人類が注目するこの大会に優勝したコロニー国家は、以後4年間、地球圏を支配することができるのだ。コロニー国家の威信と覇権を担い、自らの名誉と栄光を賭けて闘う“MF (モビルファイター) ガンダム”と“GF (ガンダムファイター)”が続々と地球に降りたっていた。そんな中、それらとは明らかに異なる使命と目的を持つ者たちがいた。ネオジャパンのMFシャイニングガンダムを駆るGFドモン・カッシュと、そのクルー、レイン・ミカムラである。ガンダムファイト優勝に勝る彼らの使命とは、ドモンの兄、キョウジ・カッシュを捕らえること。そして、キョウジと共に地球に逃亡した最強最悪のMF“デビルガンダム”の捕獲、あるいは破壊であった……!!

SHINING FINGER IS LOST

新宿を拠点とするデビルガンダム暗躍の黒幕は東方不敗、マスター・アジアであり、レインを襲った謎のMFこそ、東方不敗の駆るマスターガンダムだった!! 絶望に打ちひしがれるドモンは、かつての師匠の真意を確かめるべく、東方不敗の呼び出しに応じる。一方、裏切者の東方不敗を征伐すべく現れたシャッフル同盟は、DG細胞に冒されたチポデーたち4人こそが自分たちの後継者であることを知り、自らの命と引き換えに若者たちのDG細胞を浄化した。東方不敗は、命を使い果たして崩れ落ちたかつての同志たちに、ほんの刹那だけ目を伏せると、さげすむように笑った。「愚かな奴等よ! こんな小僧たちを助けるために、自分の命を投げ出すとはなああつ、ぬん!!」東方不敗は、石化したシャッフルジョーカーの頭部を握りつぶす。しかし、その手が少しだけ震えていたことをドモンは知らない。「……! あれは、シャイニングガンダムの、スーパーモード!!」かつての同志の懸命の行動を嘲笑った東方不敗は、もはやドモンにとって師匠ではなかった。「まやかしかがああつ!!」弟子の豹変に東方不敗は少なからず狼狽していた。「シャァァァアイニングッ!! フィンガァァァ!!」[ダァァァクネス!! フィンガァァァ!!] ふたりの間に閃光がほとばしる!!!

FIGHTING ACTION

内部に組み込まれたアクションフレームにより、モビルファイターの最大の特徴である大胆な格闘ポーズを実現。



コクピットとなるコア・ランダーは、キャノピー開閉に加え、変形してシャイニングガンダムのボディに装着可能。



付属のマーキングシールは自由なレイアウトが可能。



胸のエネルギーマルチプライヤーは、ジュエルシールを使用。



シャイニングフィンガー用の手は、クリアーパーツで再現。

DETAIL

ACTION FRAME

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。

●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 (MG「シャイニングガンダム」用、その他カラーセット) をお使いください。

●本体等の塗装色:
ホワイト (100%) +
ネービーブルー (少量)
またはガンダムカラーホワイト9

●胸等の塗装色:
インディブルー (70%) +
ブルー (30%) + レッド (少量)
またはガンダムカラーブルー11

●ケツ等の塗装色:
モンザレッド (100%)
またはガンダムカラーレッド1

●ツノ等の塗装色:
イエロー (95%) +
オレンジイエロー (5%)

●関節等の塗装色:
ニュートラルグレー (60%) +
ミッドナイトブルー (40%) +
パール (少量)

●目、センサー等の塗装色:
蛍光グリーン (100%)

●肩内部メカ等の塗装色:
ゴールド (100%) の上に
+ クリアイエロー (100%)
吹き付け



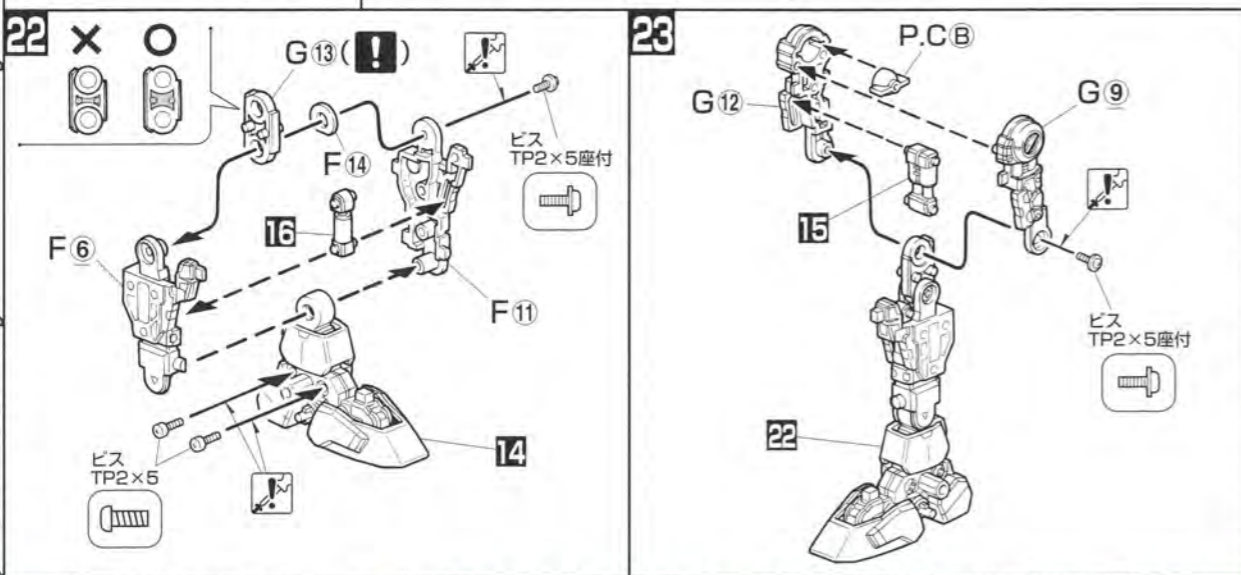
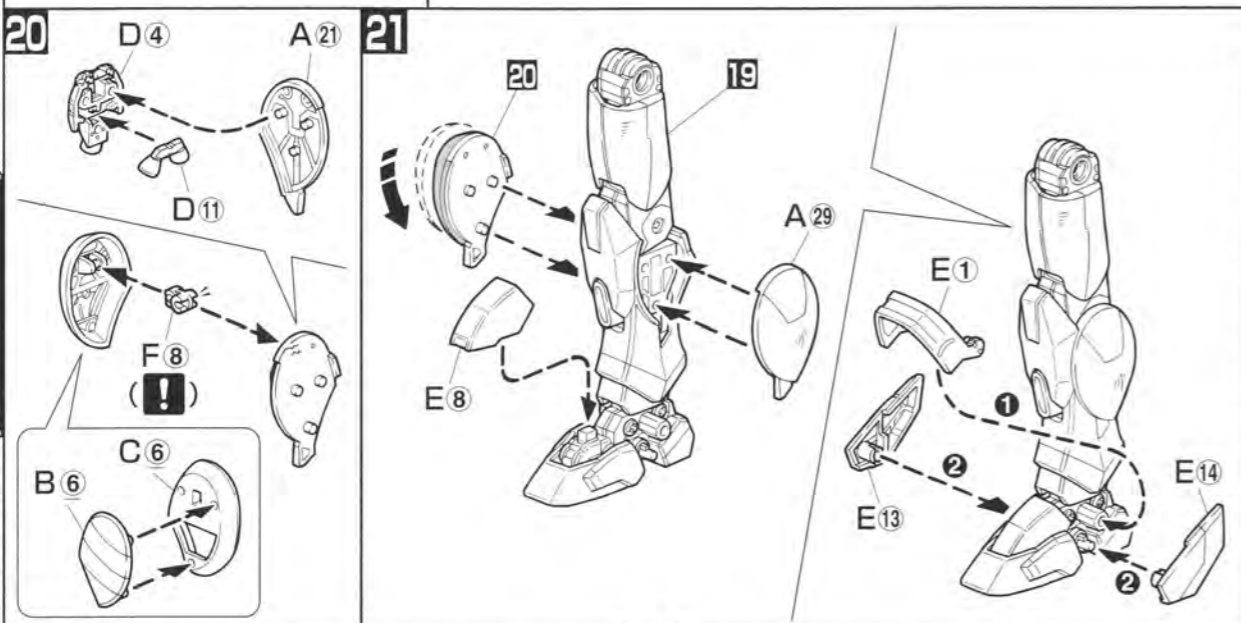
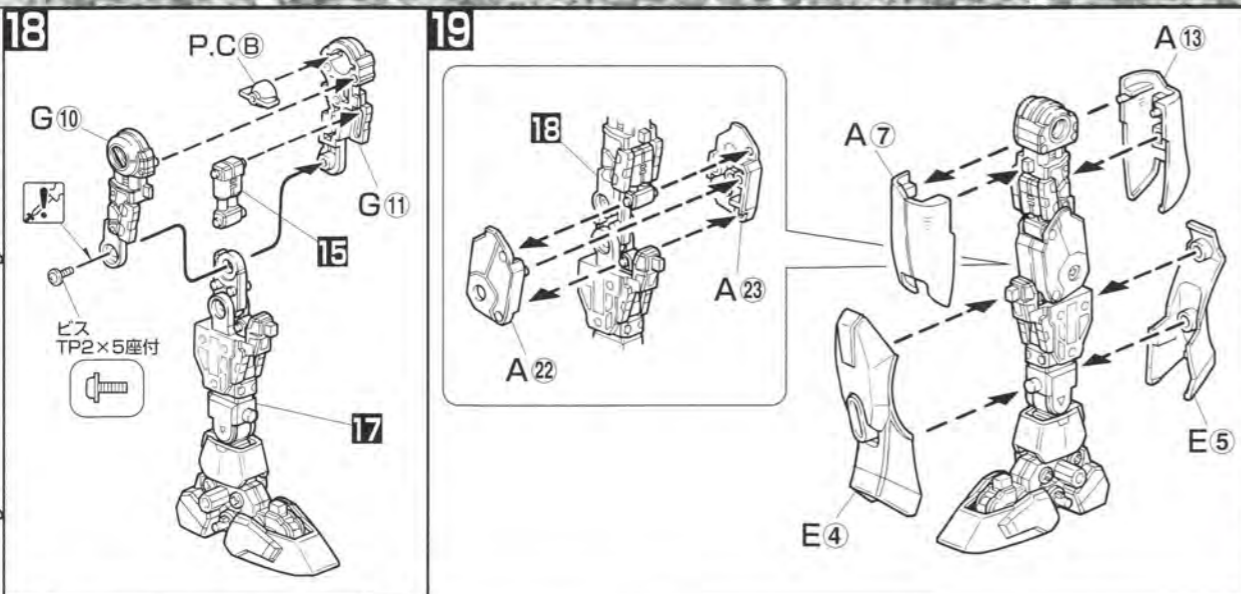
FRONT VIEW



DOMON KASSHU

ネオ・ジャパン代表のガンダムファイター、ドモン・カッシュを躍動感あふれるポーズでフィギュア化。

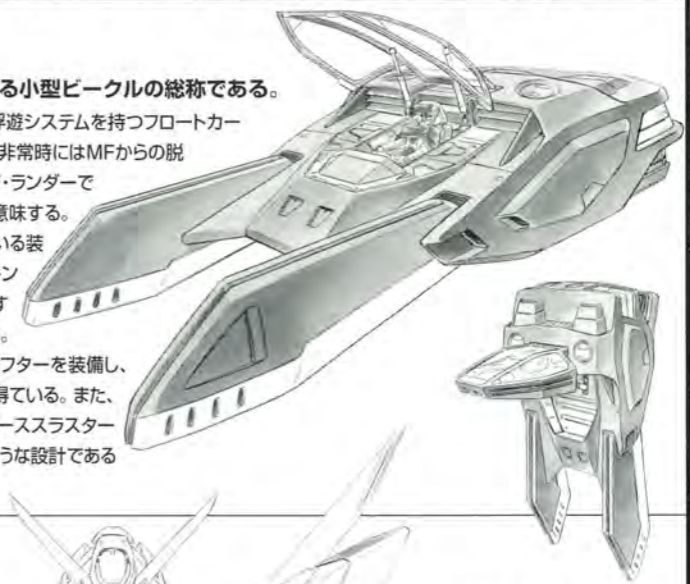




CORE LANDER

コア・ランダーは、GFがMFに乗り込む際などに使用する小型ビークルの総称である。このメカ自体は、特に“車両”である必要も規制もなく、ほとんどが浮遊システムを持つフロートカーとなっている。ガンダムファイト期間中、GFの移動手段となり、また、非常時にはMFからの脱出に使用することも可能である。ただし、ガンダムファイトの最中にコア・ランダーで脱出することは、機体を放棄したのと同義であり、即座に敗北を意味する。また、コア・ランダー自体、レギュレーションで採用が義務づけられている装備でもないため、不採用の機体も多い。さらに、背部からMFにドッキングした状態で、バーチャルコックピットシステムと干渉しないように設計する必要があるため、高い工業技術と設計技量が必要とされるのである。

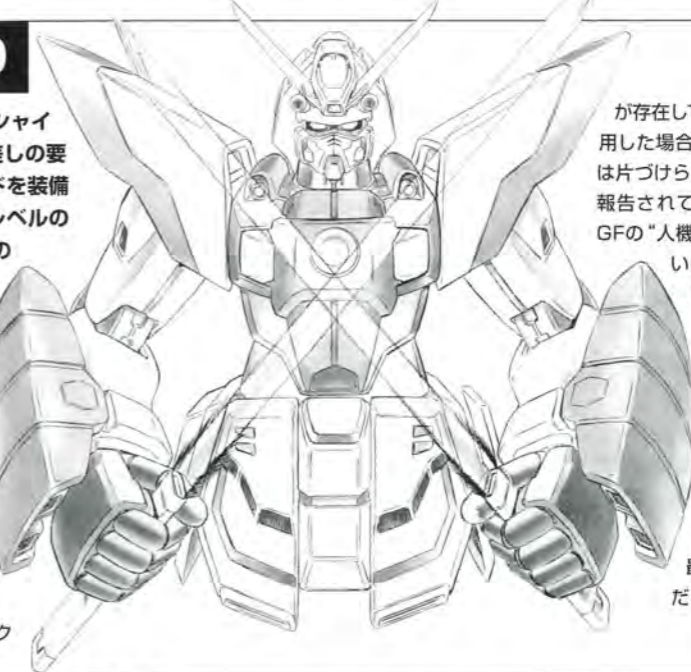
シャイニングガンダムのコア・ランダーは、前方に二対のリバルスリフターを装備し、MFとの接合時にはベクターサブスラスターとなるユニットで推力を得ている。また、同様にMF接合時にはメインスラスターとなるノズルは、緊急時のリバーススラスターとして有効であり、GFのドモンの性格を考えれば、まさにあつらえたような設計であると言えるだろう。



BEAM SWORD

MFに標準的な斬撃用の武装。シャイニングガンダムは左腰部に二本差しの要領で長短二種類のビーム・ソードを装備している。長さを別にすれば同レベルの高出力ビーム刃を形成し、通常の新撃のほか、スーパーモード時にはシャイニングガンダム最強の必殺技“シャイニング・フィンガー・ソード”を放ち、超素材ガンダリウム合金製の装甲であっても断ち切ることが可能となる。

本来、ビーム・ソードはMFの前身であるMS（モビルスーツ）の時代から標準的な武装のひとつだった。しかし、そのころのビーム・サーベルは、厳密に出力と装甲のスペック



が存在していたのだが、MFが使用した場合、単なるスペック論では片づけられない勝敗結果が度々報告されている。これは、MFとGFの“人機一体”と無関係ではないはずだ。ドモンは元々“格闘技”の頂点を目指して修行を始めたのだが、その途中で、“剣技”など刀剣類の素養も開花させていたらしい。身体の延長としての“武器”による研鑽も怠らなかつたことが、ドモンをして最強のGFたらしめたのだろう。

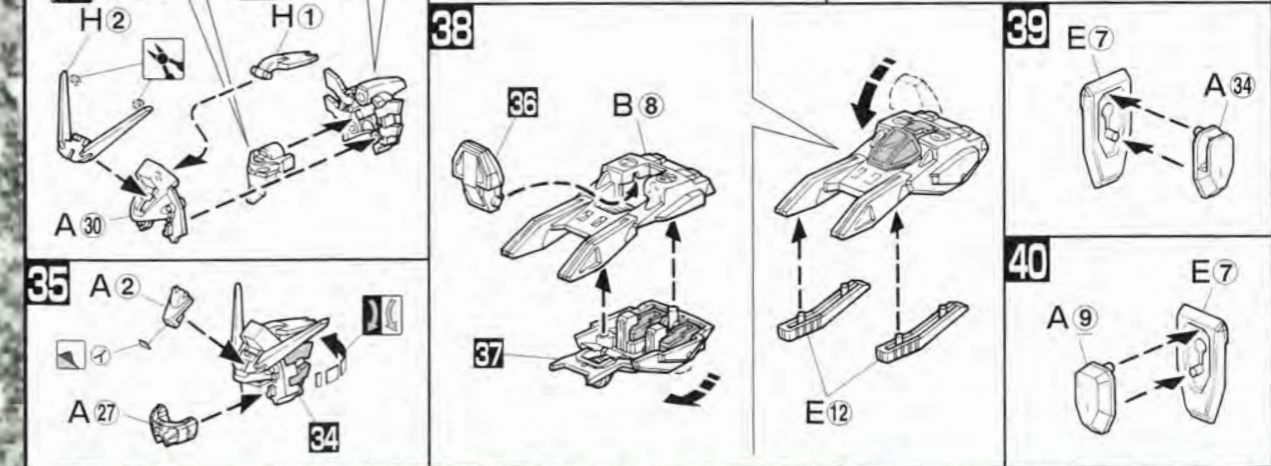
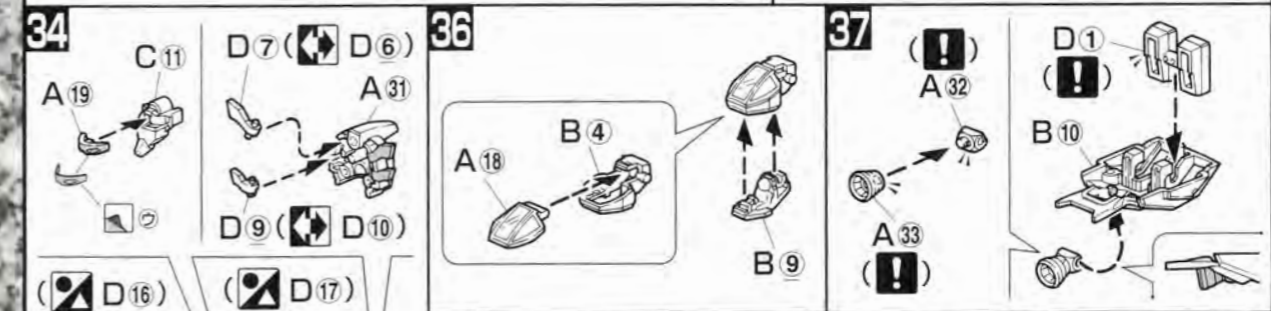
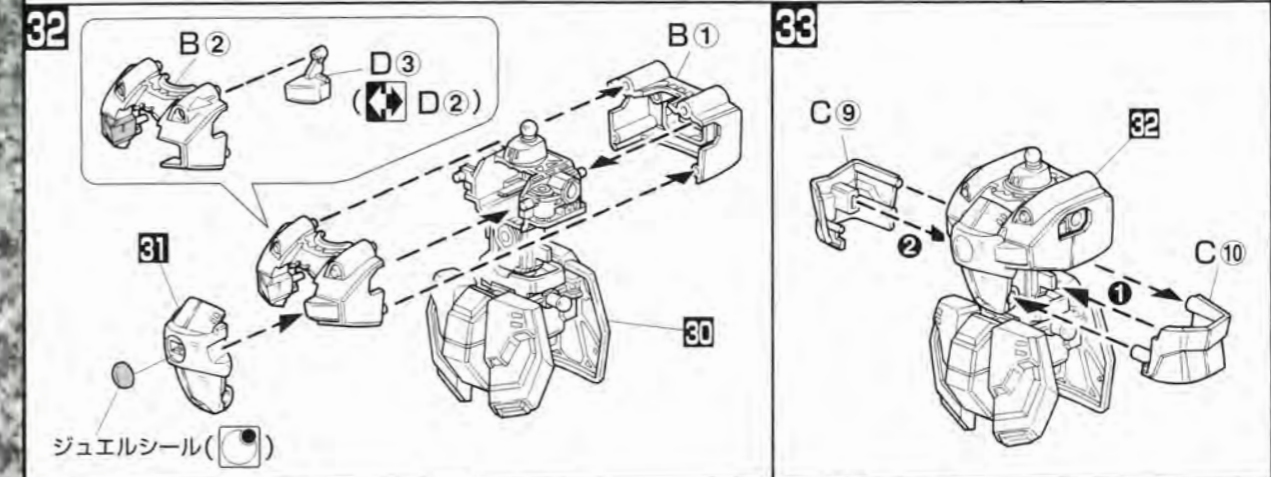
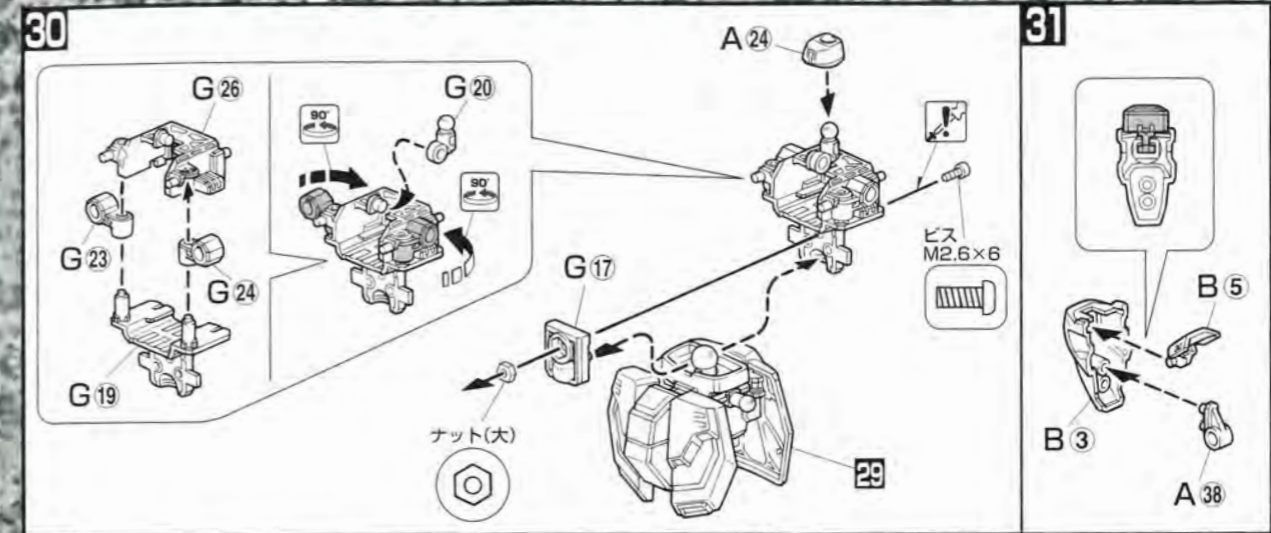
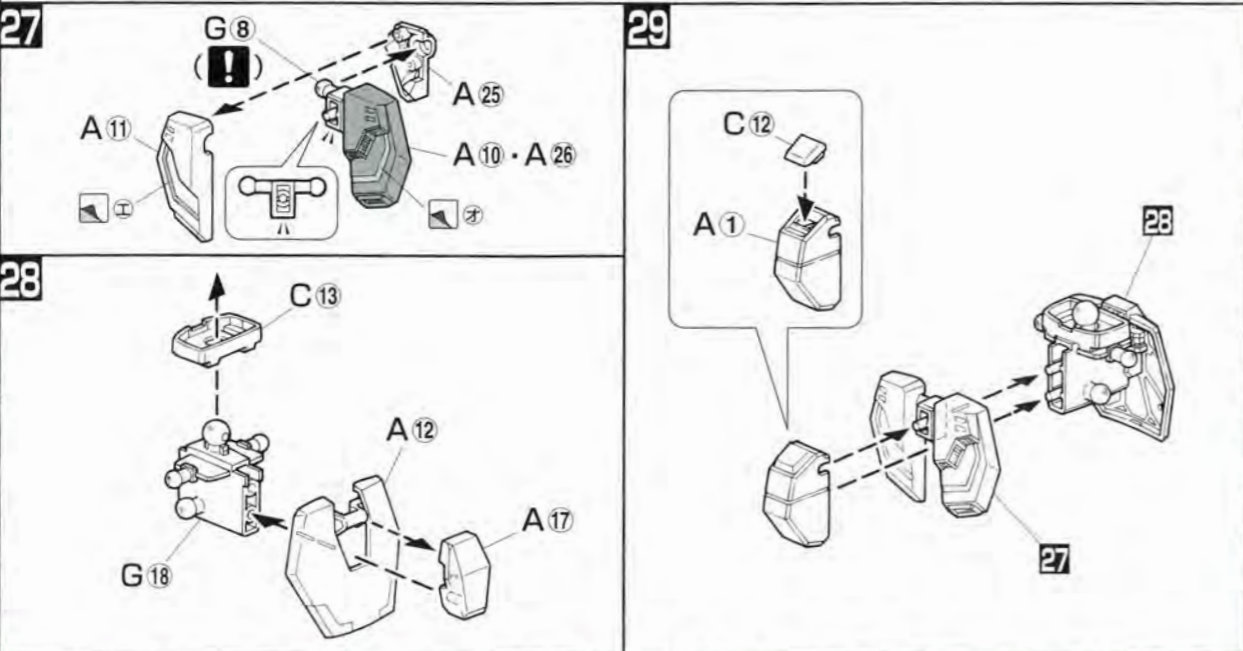
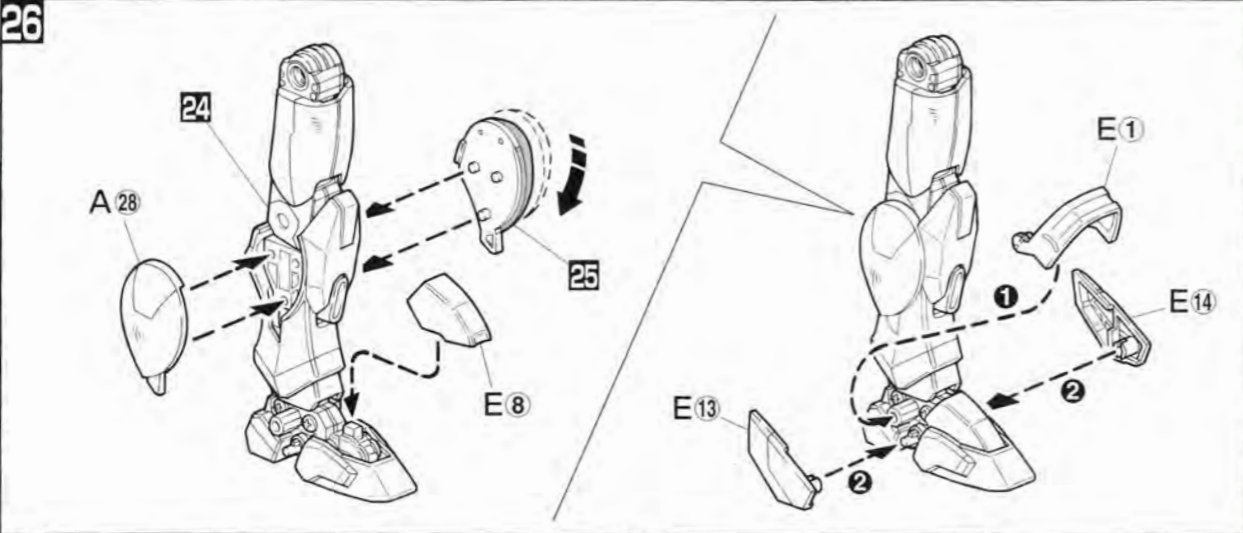
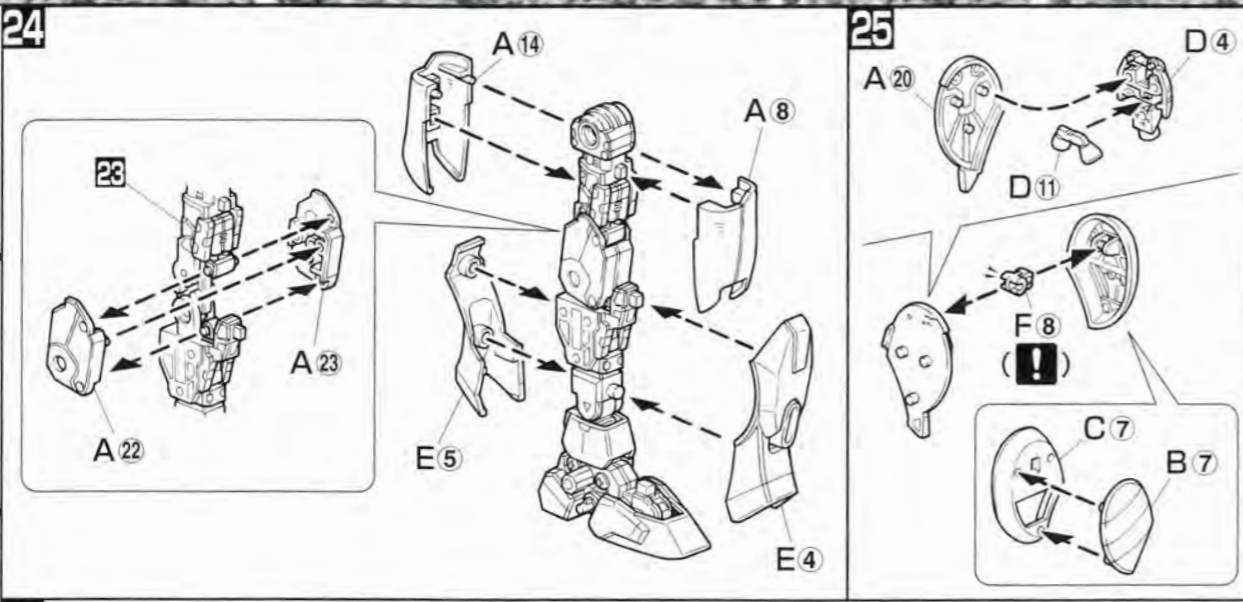
DOMON KASSHU

スペースコロニーネオジャパン出身の20歳。生年月日：F.C.39年7月24日。身長：180cm。体重：78kg。血液型：O型。性格：粗暴で猪突猛進型だが正義感は一歩強い。特技：武道全般。クルー：レイン・ミカムラ

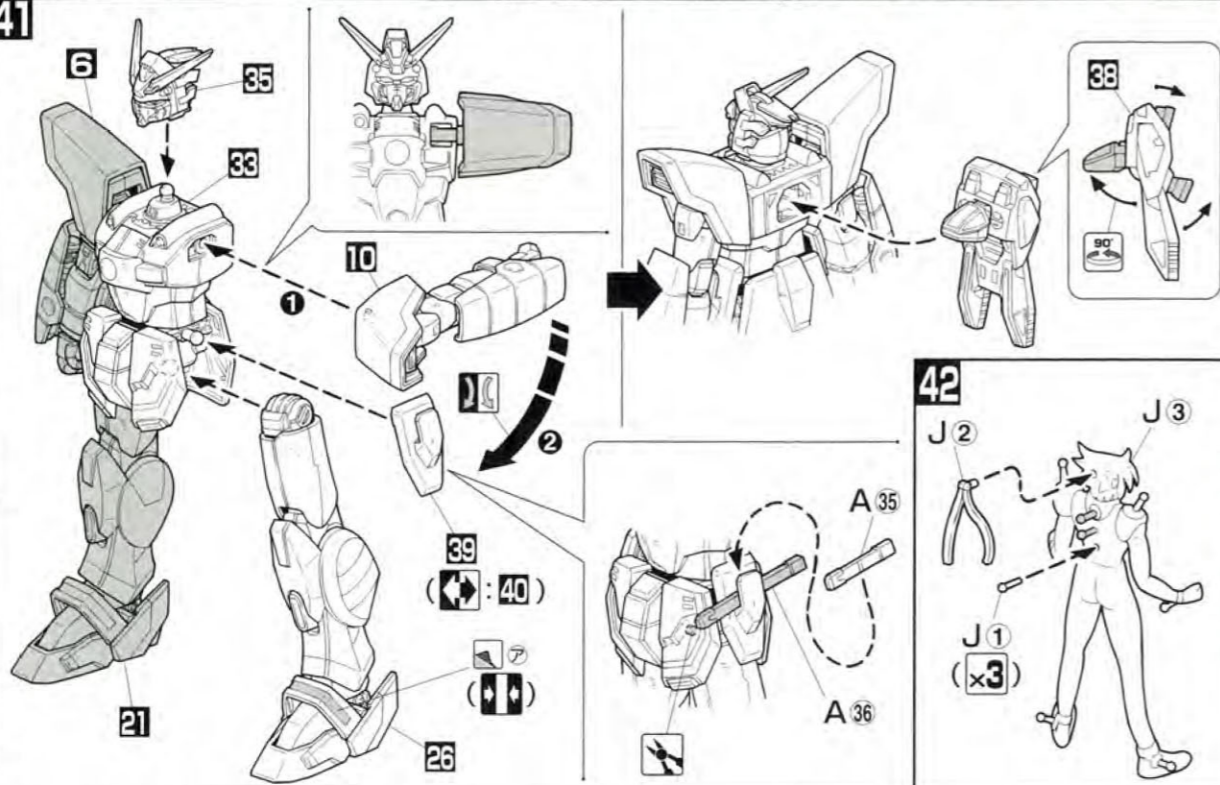
コロニー格闘技王者であり、キング・オブ・ハートの称号を持つ格闘家。兄キョウジが起こした反乱事件のため、母は死に、父は冷凍刑とされてしまった。その父の救済と引き換えに、第13回ガンダムファイトにおけるネオジャパン代表のガンダムファイターとなる。また、兄キョウジとデビルガンダムの捜索も任務に加えられている。

コロニー格闘技王者となる前は、幼少の頃からマスター・アジア（東方不敗）の内弟子として過ごし、寝食を共にして薫陶を受けた。東方不敗流唯一の後継者でもある。シャイニングガンダムを乗機として第13回ガンダムファイトに参加。光り輝く拳“シャイニングフィンガー”を必殺技に、多くの強敵たちを退ける。

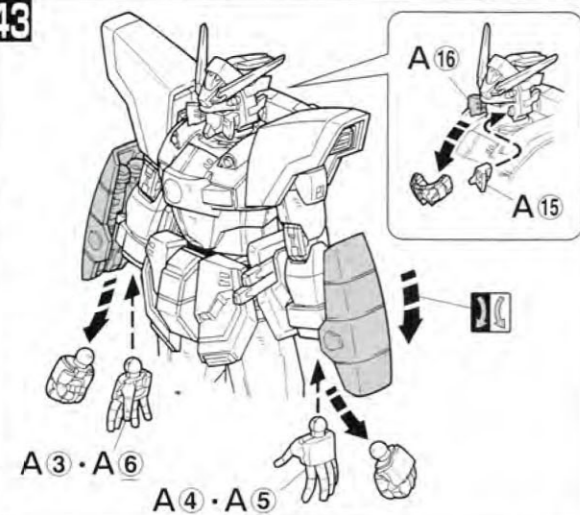




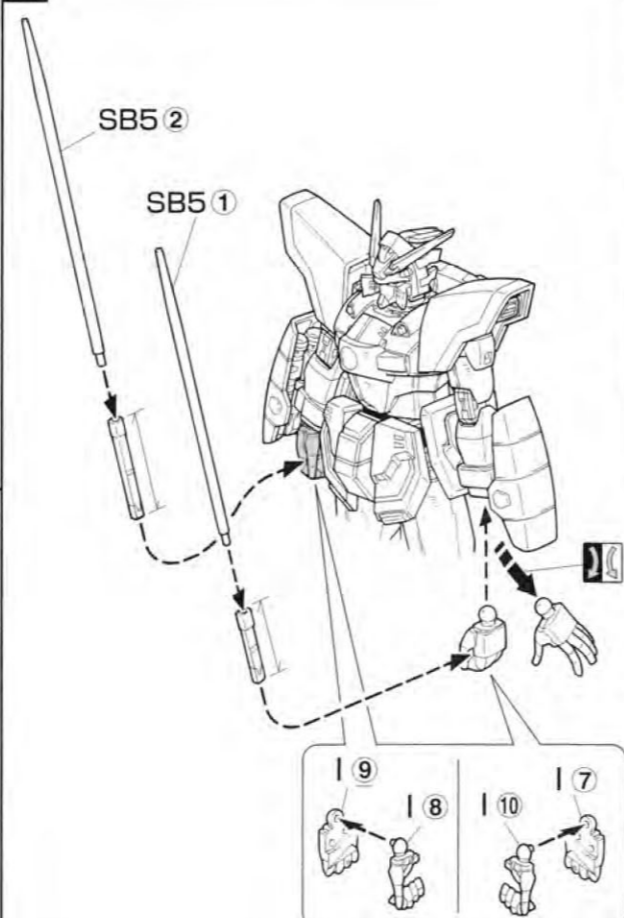
41



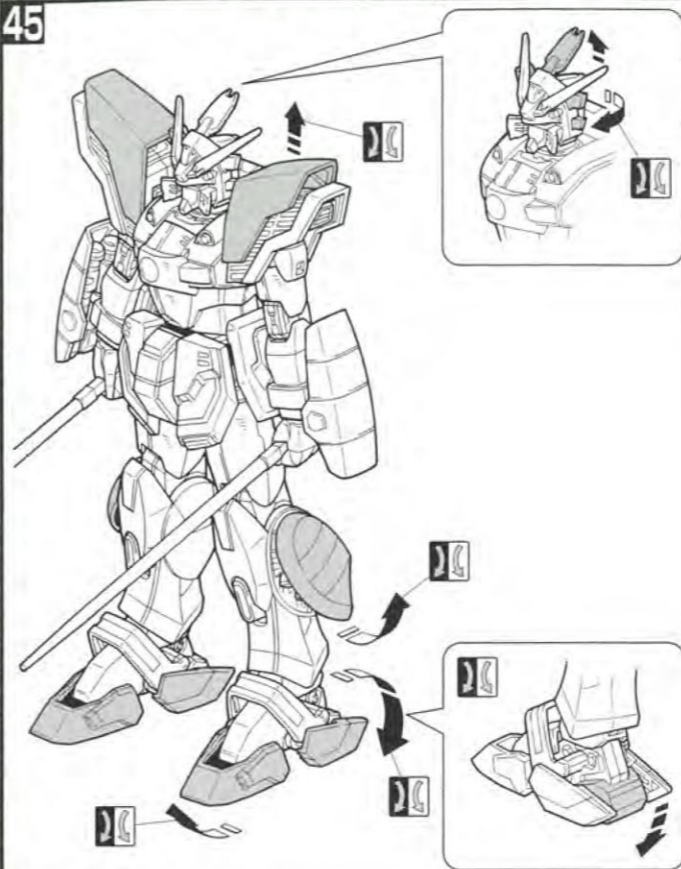
43



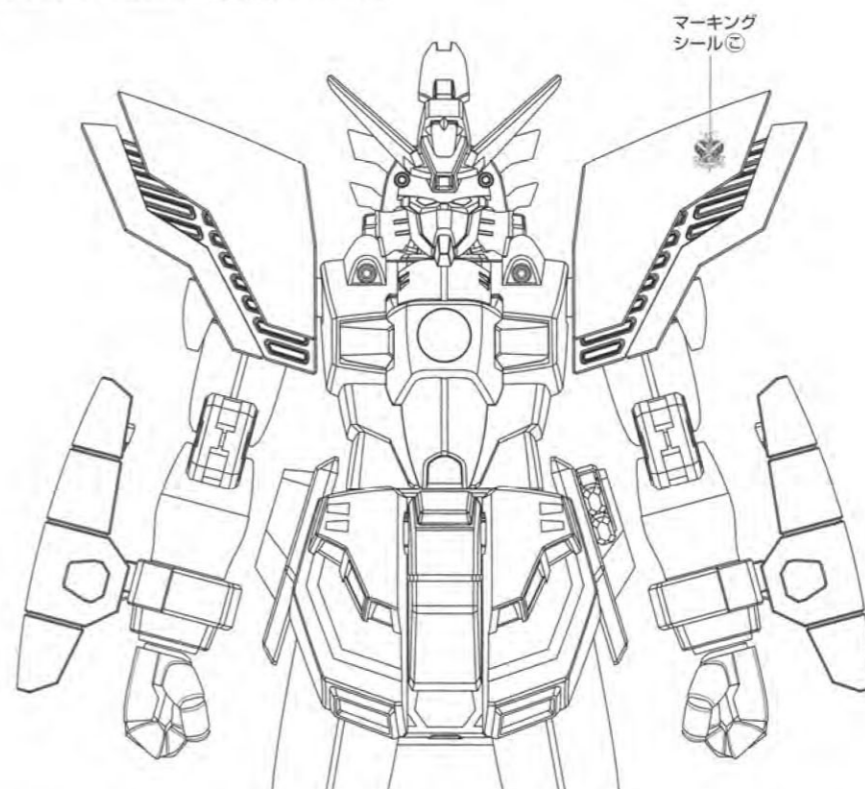
44



45

Seal
(シール)

下の図を見て、シールのはる位置を確認してください。



※余ったマーキングシールは好きな所にはってください。