

1/100 scale MASTER GRADE RX-178 GUNDAM Mk-II Ver.2.0 TITANS

**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。

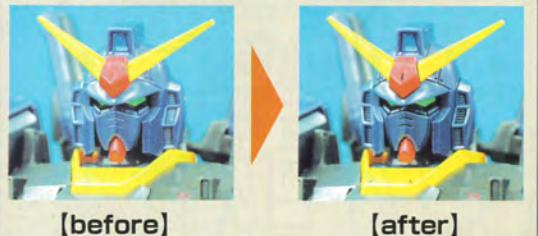
●ABS樹脂部分への塗装は破損する恐れがありますので、塗装はおすすめできません。

**ガンダムMk-II(ティターンズ)指定色**

	本体の塗装色 インディブルー(60%) + ブラック(20%) + レッド(15%) + ホワイト(5%)
	胸などの塗装色 ミッドナイトブルー(100%)
	コクピットハッチなどの塗装色 モンザレッド(100%)
	胸部インテークなどの塗装色 イエロー(70%) + ホワイト(20%) + オレンジ(10%)
	内部メカなどの塗装色 ミディアムブルー(50%) + ブラック(30%) + ホワイト(20%)
	目などの塗装色 クリアーグリーン(100%)
	センサーなどの塗装色 クリアーブルー(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、キットのシ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。



パイロット	パイロット
本体の塗装色 ミッドナイトブルー(90%) + ホワイト(10%)	本体の塗装色 ミッドナイトブルー(90%) + ホワイト(10%)
パイザーの塗装色 ホワイト(60%) + 水色(20%) + コバルトブルー(20%)	パイザーの塗装色 ホワイト(60%) + 水色(20%) + コバルトブルー(20%)
肩の塗装色 レッド(100%)	肩の塗装色 レッド(100%)
ランセルの塗装色 エアクラフトグレー(100%)	ランセルの塗装色 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クリエオスより発売されているガンダムカラー等をお使いください。



1/100 scale MASTER GRADE RX-178 GUNDAM Mk-II Ver.2.0 TITANS

**RX-178 GUNDAM Mk-II**

TITANS PROTOTYPE MOBILE SUIT



BANDAI 2006 MADE IN JAPAN

地球連邦軍特殊部隊(ティターンズ)試作型モビルスーツ  
RX-178「ガンダムMk-II Ver.2.0(ティターンズ)」  
1/100スケール マスターグレードモデル

※写真の完成品は、塗装してあります。

BANDAI

0141924



地球連邦軍特殊部隊(ティターンズ)  
試作型モobilスーツ  
RX-178「ガンダムMk-II Ver.2.0(ティターンズ)」  
1/100スケール  
マスターグレードモデル

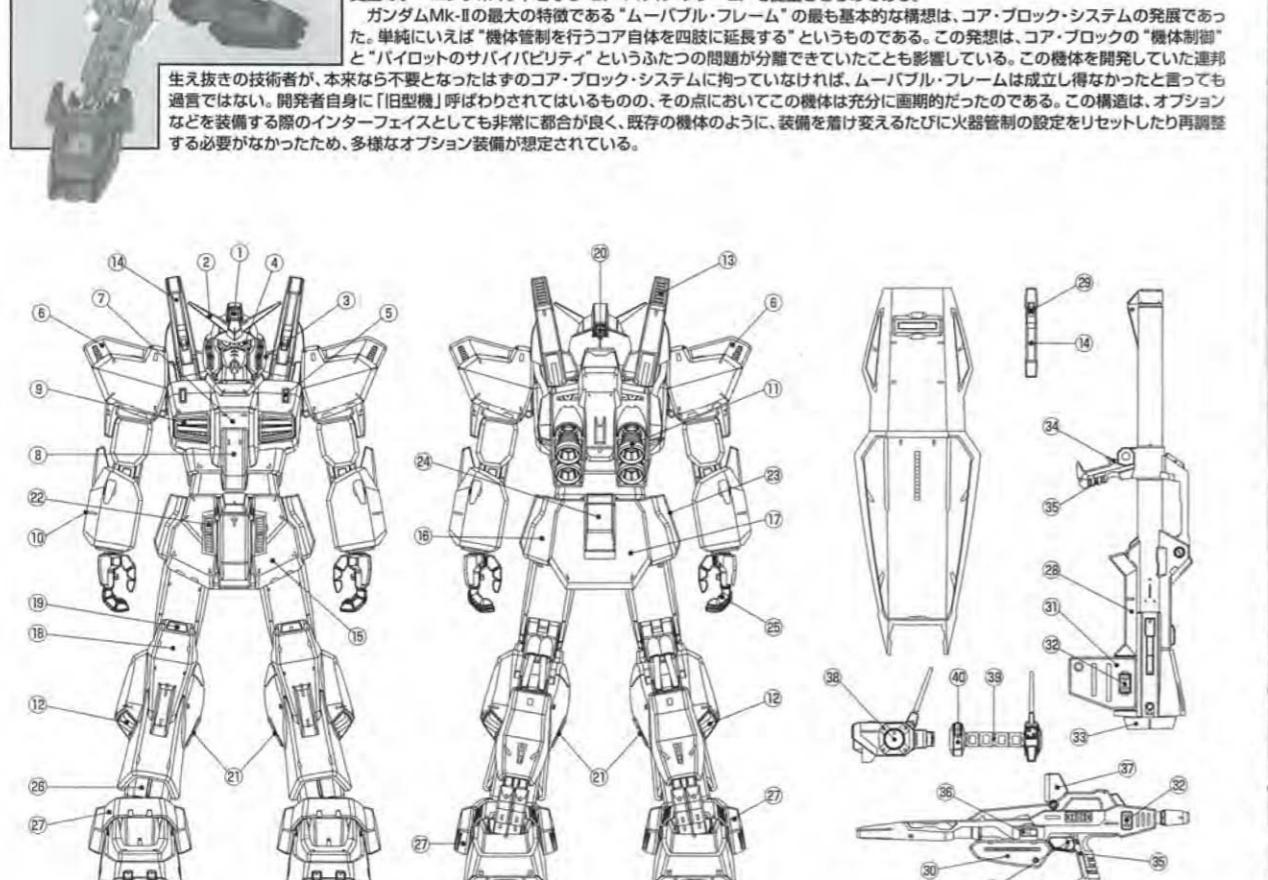
**RX-178 GUNDAM Mk-II Ver.2.0 TITANS**  
**MASTER GRADE**

# RX-178 GUNDAM Mk-II TITANS Prototype mobile suit

RX-178 ガンダムMk-IIの設計思想は、極論すれば“地球連邦製MSの復興”にあった。俗に「連邦のMS関連技術はジョンに10年は遅れている」と言われていたこともあってか、連邦軍内部においてさえ、戦後の兵器調達には公国系MSの採用を許容する風潮にあった。実際に徹底、回収されたジョン公国製MSは相当数に上っており、技術者たちも多く使用されていた。コスト面などから考えれば、公国系の技術を採用し、機体を流用した方が効率的だったのだ。にも関わらず、ティターンズはガンダムMk-IIを開発する際、意図的に純連邦系の技術とエンジニアのみを採用しているが、その理由は機密保持を徹底するためにあったと言られている。GPシリーズ開発にまつわる一連の紛争は、AE（アナハイム・エレクトロニクス）が擁する公国系技術者の内に内通者がいたため、新型試作MSの強奪という最悪の結果を招いた。連邦系の技術者のみを採用した背景には、そのことを教訓とした判断もあったと言られている。ただし、それすら便宜上の方便であり、彼らの目的は、あくまでオリジナルの“ガンダム”を再検証することにあったとされている。

ガンダムの量産モデルである“ジム”が開発された段階で、プロトタイプである“ガンダム”は本来の役目を終えるはずであった。しかし、一年戦争時においてさえガンダムは複数のバリエーションを持つに至った。それは、基本的に開発途上の混乱や軍事的な要請などによるものであり、また、技術的なトライアンドエラーの結果でもあった。本来“工業製品”とは、量産化されて生産ラインが確立されてからの方がトータルな性能や機能、歩留まりなどが安定し信頼性も向上するのだが、MSに関しては、必ずしもこのセオリーは当てはまらないケースが多かった。それは、搭乗するパイロットの素養によるものかもしれないし、兵器という特殊な接入口環境も影響しているのかもしれない。無論、個々の機体に施されるチューンイングやカスタマイズも要因のひとつだろうが、結果的に“ガンダム”は、それぞれの戦線や局面においてキーポイントとなることが多い。ティターンズが“ガンダム”的再検証に拘ったのは「ガンダム」という名が持つ力やバリューのためだけではなかったことは間違いないだろう。ティターンズが、自らの組織のフラッグシップMSに課したのは、“ガンダム”であることと“純連邦技術によるもの”であることだった。これが結果的にMS開発史上のターニングポイントとなる“ムーバブル・フレーム”を誕生させるのである。

ガンダムMk-IIの最大の特徴である“ムーバブル・フレーム”の最も基本的な構想は、コア・ブロック・システムの発展であつた。単純にいえば、機体筐体を行き来するコア・ブロック・フレームに延長する”というものである。この発想は、コア・ブロックの“機体制御”と“パイロットのサバイバビリティ”というふたつの問題が分離できていたことも影響している。この機体を開発していた連邦軍は、「旧型機」呼ばわりされているものの、その点においてこの機体は充分に画期的だったのである。この構造は、オプションなどを装備する際のインターフェイスとしても非常に都合が良く、既存の機体のように、装備を着け替えるたびに火器管制の設定をリセットしたり再調整する必要がなかったため、多様なオプション装備が想定されている。



- |                     |                    |               |                   |                |                |
|---------------------|--------------------|---------------|-------------------|----------------|----------------|
| ① メインカメラ            | ⑥ コクピットボトムハッチ      | ⑪ フロントアーマー    | ⑯ リバースラスター        | ㉑ スイッチ         | ㉖ フォアグリップ      |
| ② 無段階方位/通信用ブレードアンテナ | ⑦ インテーク/ダクト        | ⑫ サイドアーマー     | ㉒ オプションマウントラッチ    | ㉗ エネルギーパック     | ㉗ センサー         |
| ③ オプションラッチ          | ⑧ シールドマウントラッチ      | ⑬ メインスラスター    | ㉓ オーバーアルミ/スライドカバー | ㉙ カートリッジ       | ㉙ リリーススイッチ     |
| ④ デュアルセンサー          | ⑨ サブスラスター          | ㉔ フローティングアーマー | ㉔ バズーカラッчик       | ㉚ ラッチ          | ㉚ タクト          |
| ⑤ サブセンサー            | ㉐ フレキシブル・バーニアスラスター | ㉕ リニアカメラ/センサー | ㉕ ミニピュレーーター       | ㉛ リリーススイッチ     | ㉛ ギヤベルト        |
| ⑦ ショルダーバーニアスラスター    | ㉑ フレキシブル・バーニアスラスター | ㉖ サポートスラスター   | ㉖ ナンキックアプローバー     | ㉖ マガジン/ランサユニット | ㉖ マガジン/ランサユニット |
| ⑧ コクピットアッパーハッチ      | ㉒ ビームサーベル          | ㉗ サポートスラスター   | ㉗ ショルダーレスト        | ㉗ リトリガー        | ㉗ グリップ         |

注) この機体はU.C.0087年3月に前後する期間、グリップ内でトライアルを行っていた状態のものです。試作は3機存在しました。後にエーゴによって強奪され、全面改装されました。

## 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ります。



#### 〈ピンセット〉

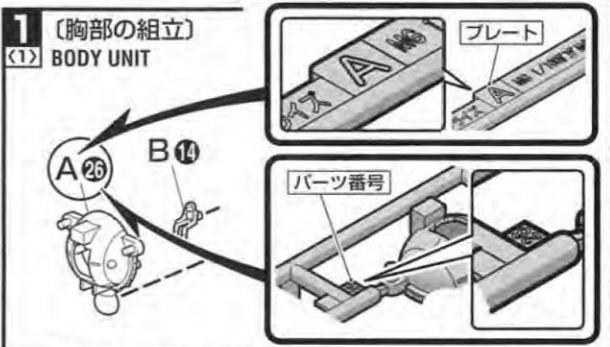
・小さい部品を取り付けたりシールを貼るのに便利。

※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。

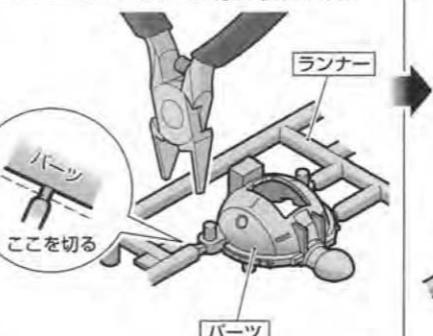
説明書のパートに書いてある番号と同じものをランナーから探しましょ。(パートリストと合わせて見ると、探しやすいでしょう。)

#### 1 【胸部の組立】 BODY UNIT

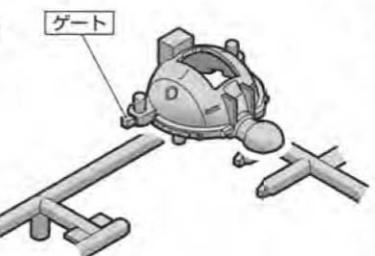


### パートの切り取りかた。

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パート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。

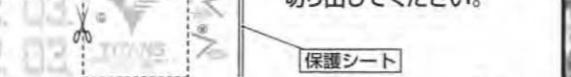


③ニッパーの刃をパートに密着させてゲートを切り取れば、きれいに仕上がります。

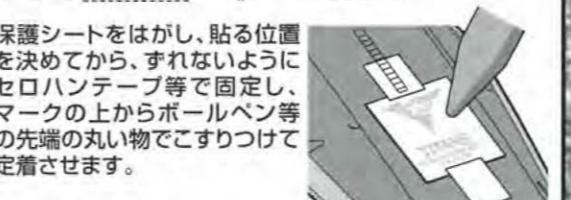


### ガンダムデカールの貼りかた。

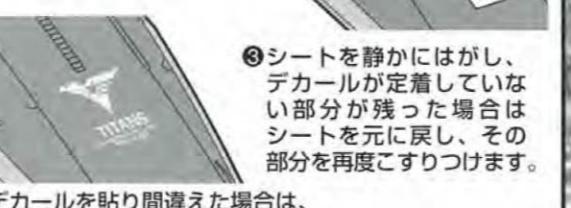
①ガンダムデカールは、転写するマークを保護シートと一緒にマークより大きめに切り出してください。



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。



### 説明書をよく読んで完成させましょう。



## △ 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。
- 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。思ひぬケガをする恐れがあります。

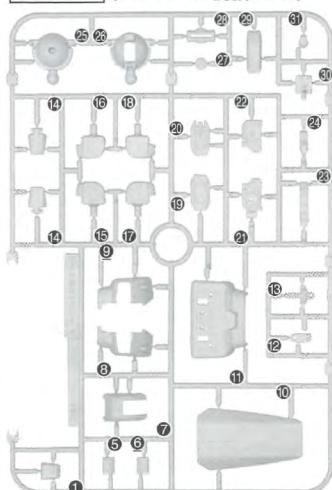
## 《組み立てる時の注意》

- 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。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。
- 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。
- 尖った先端や薄い線端部に触れながらの組み立てには十分ご注意ください。
- 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。

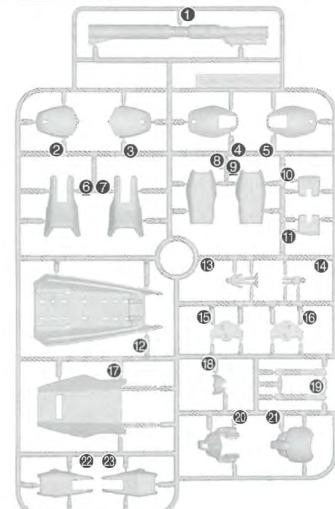
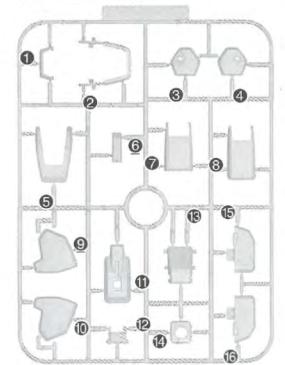


## パートリスト (X印は使用しないパートです。)

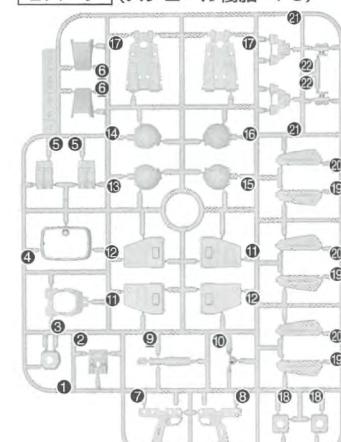
Aパート (スチロール樹脂: PS)



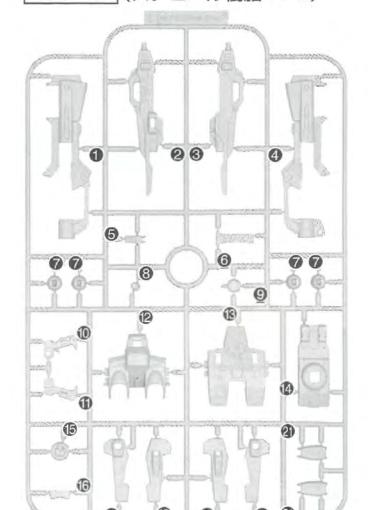
Bパート (スチロール樹脂: PS)

Cパート (×2)  
(スチロール樹脂: PS)

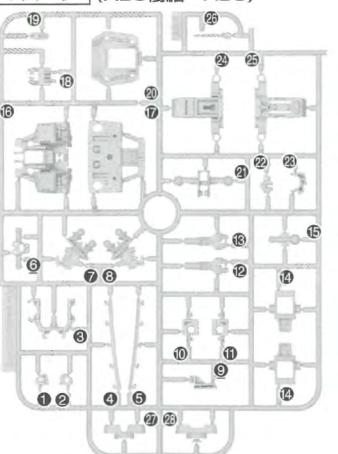
Dパート (スチロール樹脂: PS)



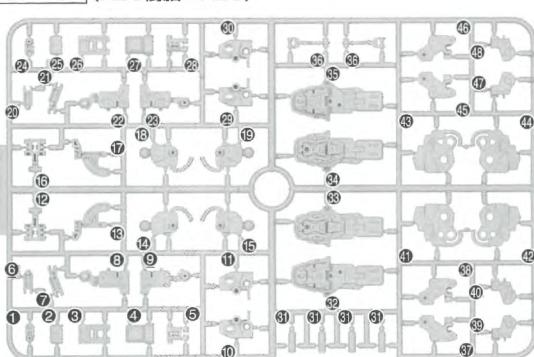
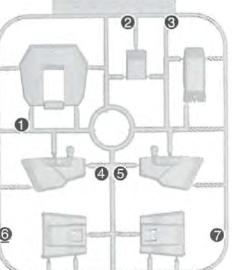
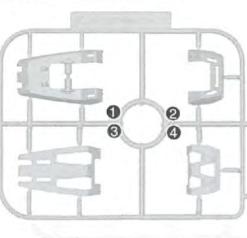
Eパート (スチロール樹脂: PS)



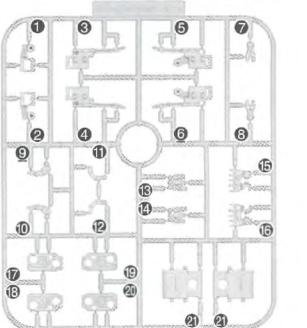
Fパート (ABS樹脂: ABS)



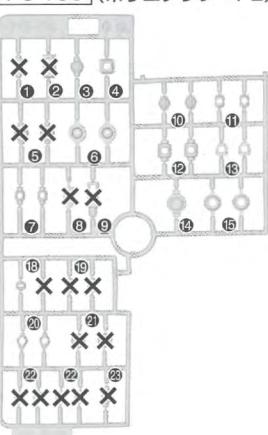
Gパート (ABS樹脂: ABS)

Iパート  
(スチロール樹脂: PS)J1パート (×2)  
(スチロール樹脂: PS)J2パート  
(スチロール樹脂: PS)

Kパート (ABS樹脂: ABS)



PC-130 (ポリエチレン: PE)

SB1パート  
(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  
ガンダムテカール.....1枚  
メッシュパイプ.....1本  
(PET樹脂: PET)

# BODY UNIT [胸部]

Mk-IIのコクピットは、後に連邦製MSのほとんどに標準装備される球形コクピットと同等の構造、機能を持っている。また、360°全天周モニターシステムとリニアシートを内蔵し、脱出ボッドとしても機能する。

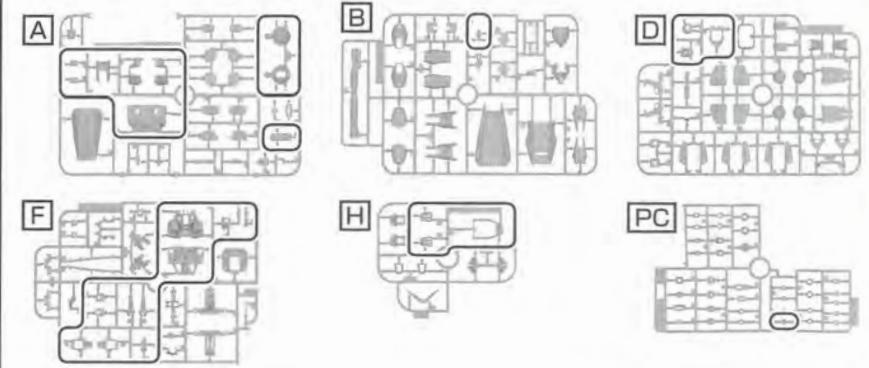
一年戦争末期に提案された球形コクピットのコンセプトは、陣営を問わずに普及しており、AEが一年戦争末期に提案した自主規格が事実上のデファクトスタンダードとなり、それがバージョンアップを継続しつつ、発展したものであると言われている。その間、更なる機能強化と「居住性の改善」が施されている。ガンダムMk-IIに採用されたユニットは完璧な球形ではなく、外寸のコンパクト化を指標とした改良型コクピットだが、標準装備となる規格品のコクピットブロックと基本的な機能はほぼ同じである。非常時には爆裂ボルトを作動させ、コクピットブロックそのものを脱出ボッドとして射出することも可能で、シートの規格に適合するノーマルスツーツを着用していれば、シートベルトは不要である。



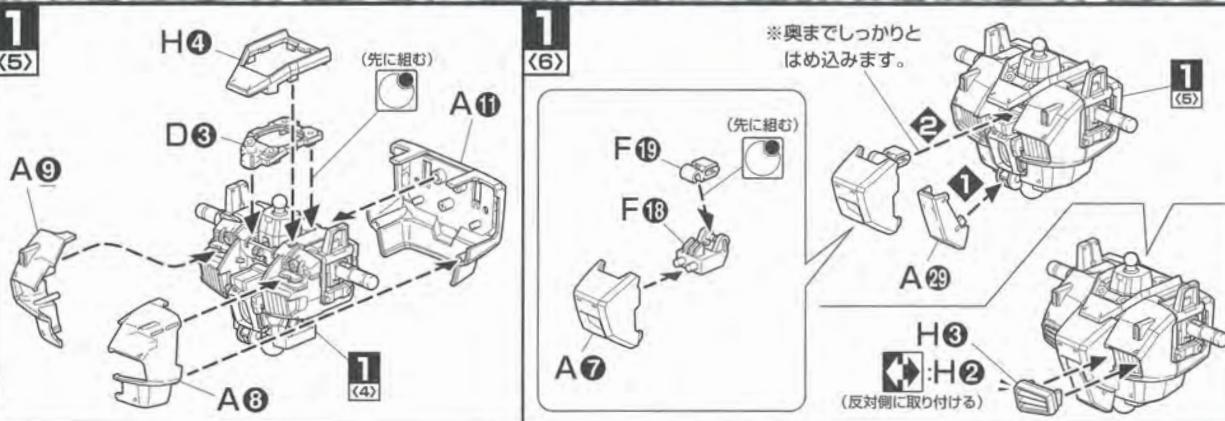
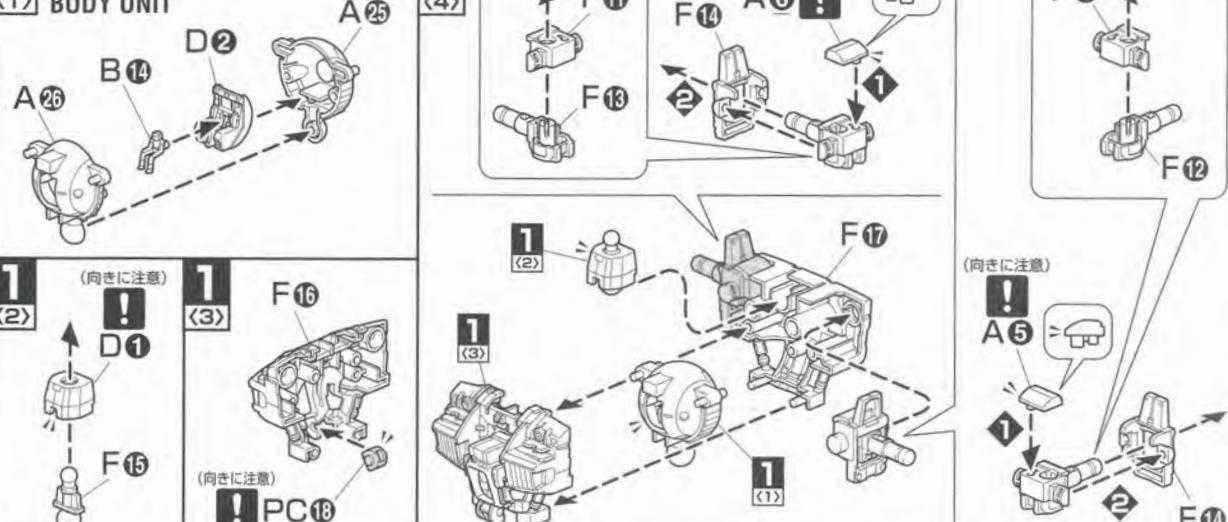
## 1 BODY UNIT



### ・組立 1 で使用する PARTS



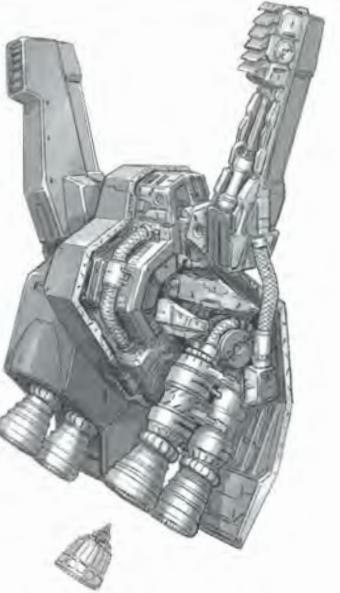
### 1 [胸部の組立] BODY UNIT



# BACK PACK UNIT [バックパック]

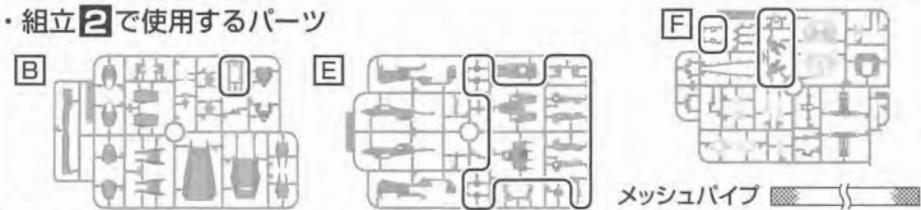
一年戦争の時点で連邦製MSの建造に参画したメーカーの多くは、戦後AEと提携、あるいは傘下に組み込まれたが、ティターンズはそれらの企業とも独自に契約を交わし、通常よりも厳しい守秘義務を課すことで、機密の漏洩を防ぐ手段を講じていた。グリップスの調達自体もその一環であったと言われている。

RX-178 ガンダムMk-IIの、非常に高い機動性を実現した各部パニーやスラスターの調達に関しては格段の優遇措置が採られていた。一例を上げれば、タキム重工のトップエンジニアを技術仕官として招聘する際、またはそれらの企業の支社や営業所などをグリップスに誘致する際など、相応の負担を自ら申し出たことも多かったようだ。そういう支援体制も含め、ティターンズがこの機体の開発を非常に重視していたことが伺える。その甲斐あって、Mk-IIのバックパックは既存の機体とは一線を画す高機能なユニットとして完成した。

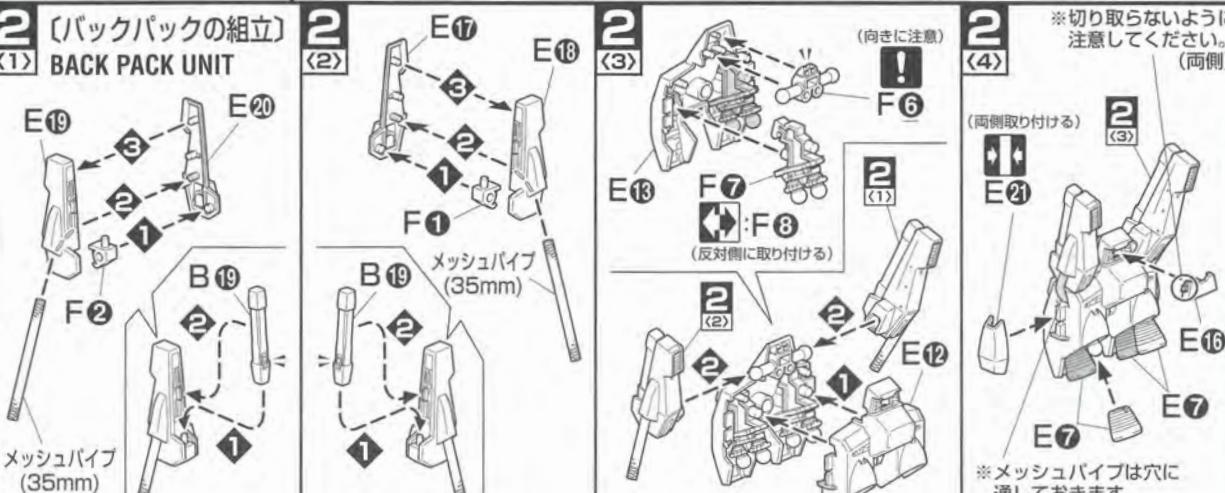


## 2 BACK PACK UNIT

### ・組立 2 で使用する PARTS



### 2 [バックパックの組立] BACK PACK UNIT



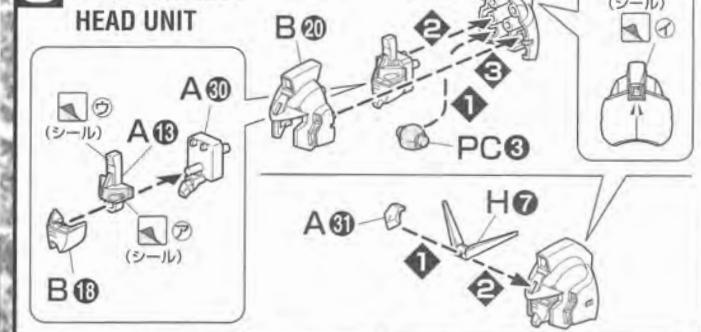
### 34 HEAD UNIT VULCAN POD



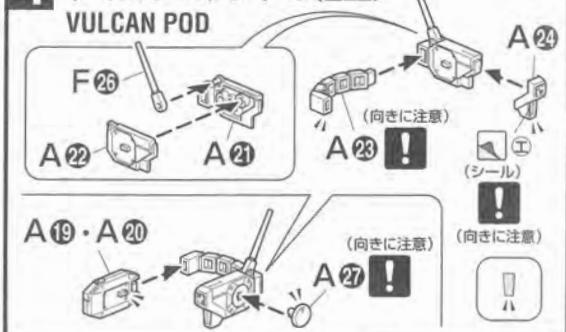
・組立 3・4 で使用するパーツ



### 3 [頭部の組立] HEAD UNIT



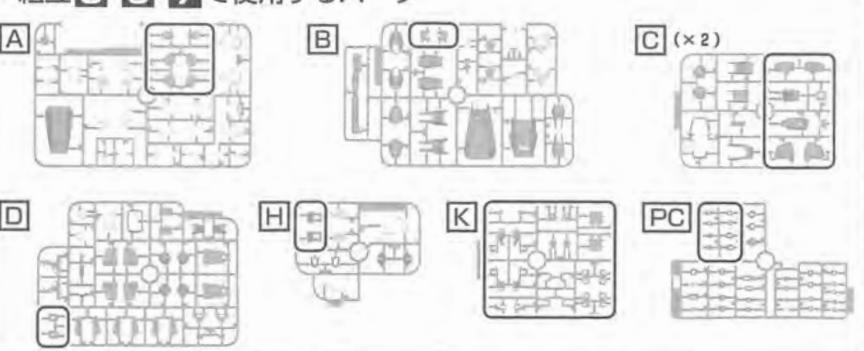
### 4 [バルカンポッドの組立] VULCAN POD



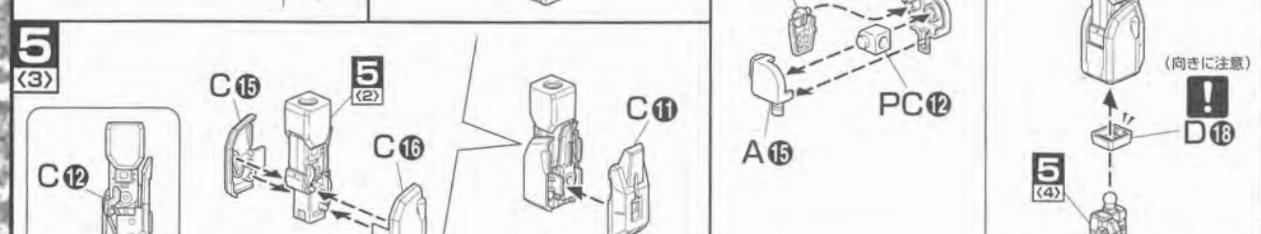
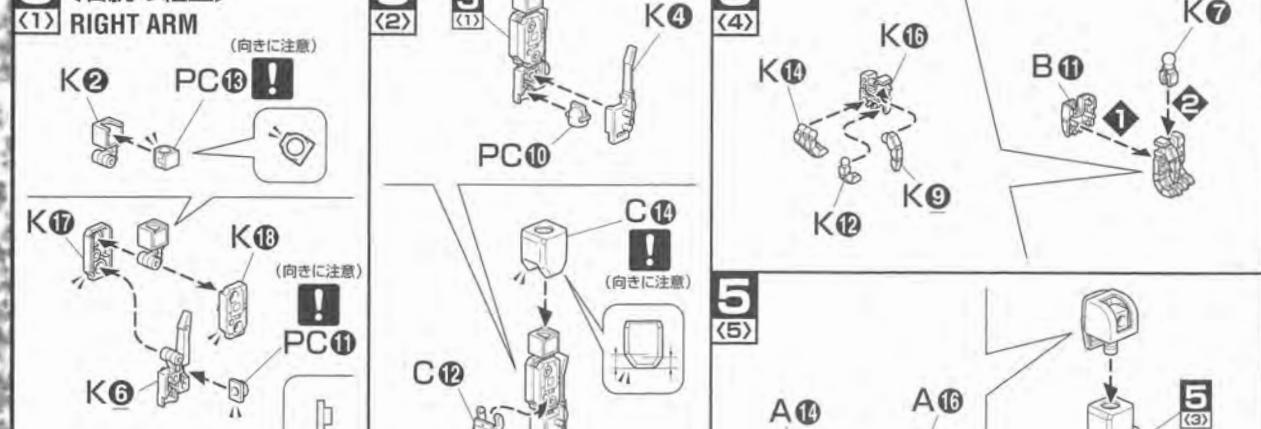
### 567 ARM UNIT



・組立 5・6・7 で使用するパーツ



### 5 [右腕の組立] RIGHT ARM

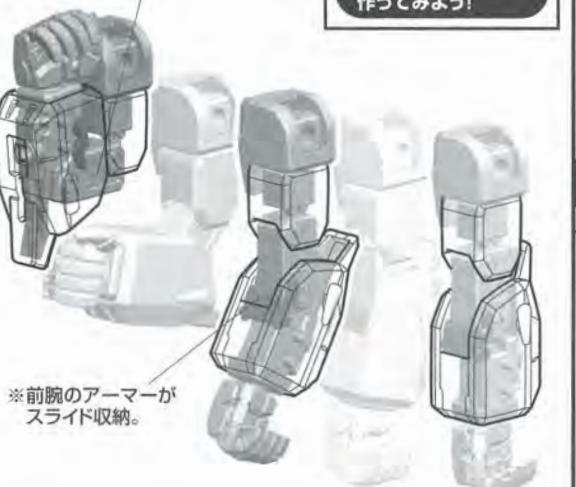


右腕を動かしてみよう!

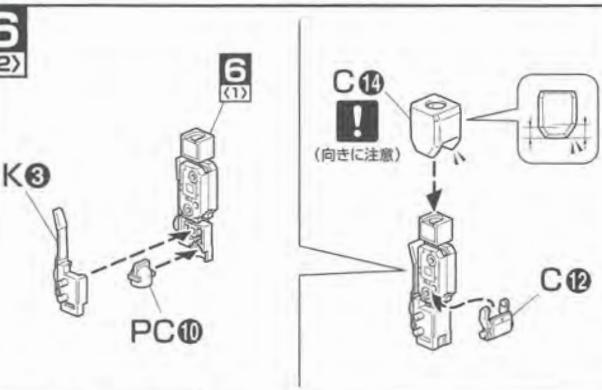
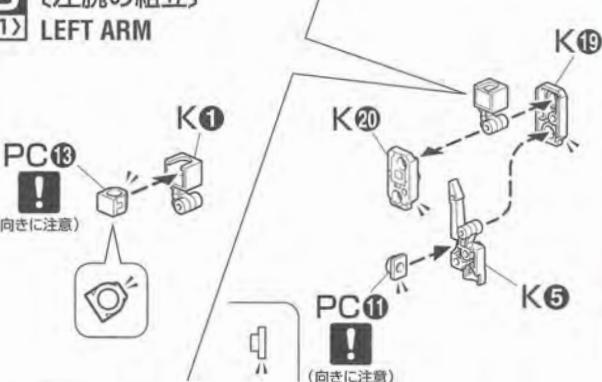
- ① ヒジ関節を曲げてみましょう。
- ② 前腕のアーマーがスライド収納します。
- ③ ヒジを180°曲げてみましょう。

動かした後は左腕を作つてみよう!

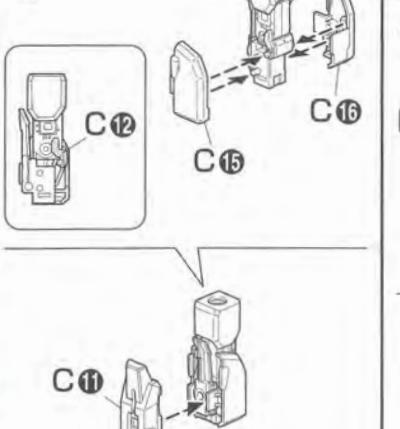
※ヒジが二重関節により180°曲がる。



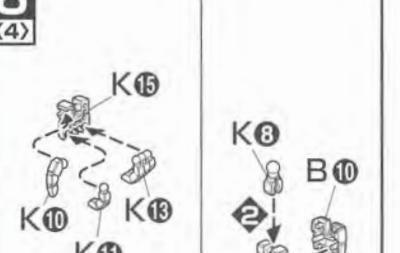
### 6 [左腕の組立] LEFT ARM



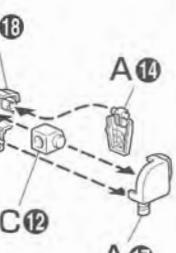
### 6 (3)



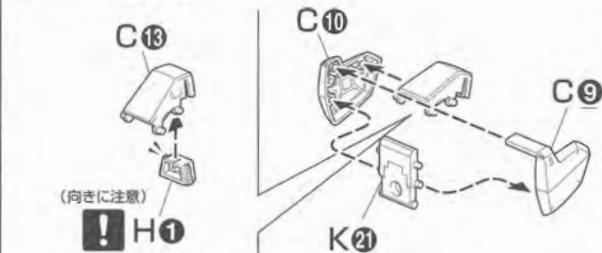
### 6 (4)



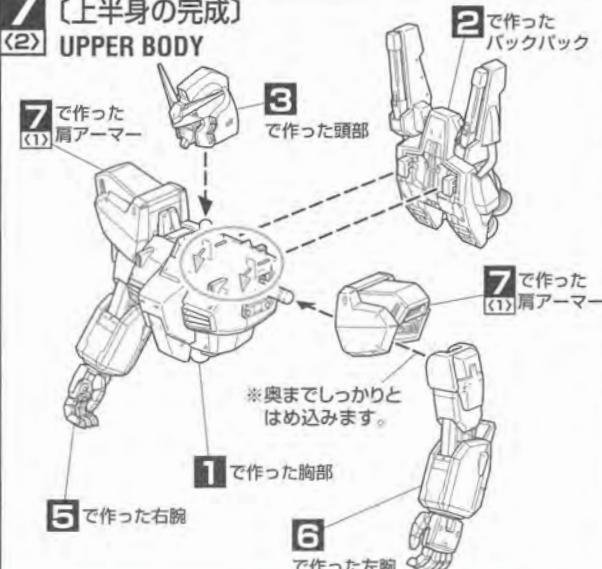
### 6 (5)



### 7 x2 [肩アーマーの組立] SHOULDER ARMOR



### 7 [上半身の完成] UPPER BODY



# ティターンズのMS開発系譜の歴史を追う

The history in the MS development genealogy of TITANS



**UC.0083**  
**RGM-79N GM CUSTOM**  
(ジム・カスタム)

特に突出したスペックは持たないが、ユニット毎の性能が工業製品として非常に安定している。トータルバランスも良好な優れた機体だが「特徴がないのが特徴」と評価されている。

**RGM-79Q GM QUEL**  
(ジム・クエル)

ジム・カスタムをベースに開発されたティターンズの初期のフラッグシップMS。当時の最新技術がぎっしりと盛り込まれており、そのボディカラーと相まって、設立されたばかりのティターンズの象徴となった。



**RX-178 GUNDAM Mk-II**  
(ガンダムMk-II)

ユニット化の進化形として導き出された解答がムーバブル・フレームのセオリーであり、そのコンセプトを最大限に採り入れて開発されたMSがガンダムMk-IIである。Mk-IIは、後のMSの開発に大きな影響を与える、ムーバブル・フレームに関連するノウハウは、その後の第三世代(可変)MSの開発をも一気に加速させることになる。ムーバブル・フレームに近い軽体構造は既に存在していたが、この規模で、しかも全面的に採用したのはガンダムMk-IIが初めてであった。これは、斬新な発想を意欲的に採り入れるティターンズの開発姿勢と、それを可能とする潤滑な資金力があって初めて可能になった。この時期に第二世代MSの集大成とも言うべきガンダムMk-IIを世に残すことで、ティターンズはその名をMS開発の歴史に深く刻み込んだのだ。



## ティターンズの発足



ジャミットフ・ハイマン



バスクオム

ティターンズの創設者にして総帥。かつては連邦の財務官僚であった。「地政至上主義」を掲げ、スペースノイド排斥と地球連邦の統制を目指す「クリプス戦役」最大の黒幕。

ティターンズの総指揮官。毒ガス攻撃や人質作戦などの卑怯な策を得意とし、目的のためなら手段を選ばない冷酷な男。強権的なティターンズの体制を確立した張本人でもある。

## A.O.Z



**RX-121-1 GUNDAM TR-1** **RX-121-2A GUNDAM TR-1**  
(ヘイズル改)  
(アドバンスド・ヘイズル)

ヘイズル改は、RGM-79Qジム・アドバンスド・ヘイズルは、ヘイスクエルをベースに「ガンダムヘッド」が敵味方に与える心理的影響をテストするために作られた機体である。各種強化パーツによって高性能な機体となっている。オプションパーツも豊富で「フルアーマー形態」や「高機動形態」など、作戦内容に合わせた様々な形態が存在する。

**ORX-005 GAPLANT**  
(ギャプラン)



シールドブースターのアイデアソースを元に開発された。



**RX-160 BYALANT**  
(バイアラン)



イカルスユニットのアイデアソースを元に開発された。

# Mk-II TITANS Ver.2.0

ティターンズが開発したムーバブル・フレーム構造は、MSそのものの構造や概念を覆すような発展を遂げた。後の第三世代(可変)MSの隆盛は、ムーバブル・フレーム構造無しにはあり得なかつたといっても過言ではない。



肘は二重関節とスライド装甲が採用され、広域可動を実現している。



ムーバブル・フレームにより腰の可動範囲が大幅に向上した。



四肢の動きは人体構造を極限まで再現できるように設計されている。



太腿部の装甲は、脚部の動きに連動してスライドする。



足首やつま先の可動は、接地性の向上につながっている。



シールドは伸縮機能が取り入れられている。裏面にはエネルギーパックが装着できる。



腕部にはシールドジョイントを装着、2カ所にホールドが可能。



動力ケーブルをフレーム外に出すことで、可動率を高めている。

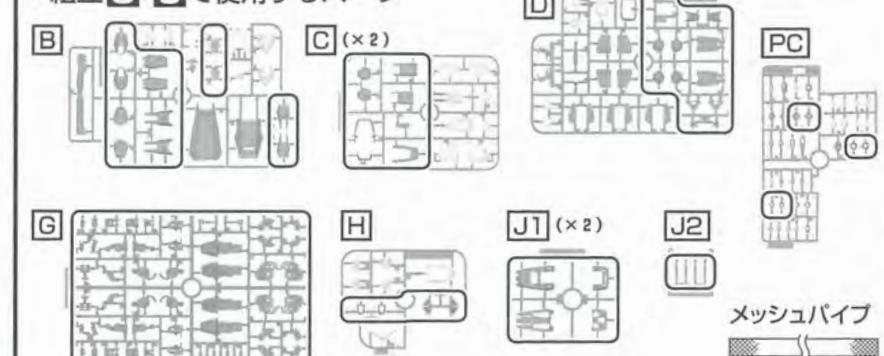


リアアーマーのバズーカラックにはハイパー・バズーカが、サイドアーマーにはハイパー・バズーカのカートリッジが装備可能である。

## 89 LEG UNIT

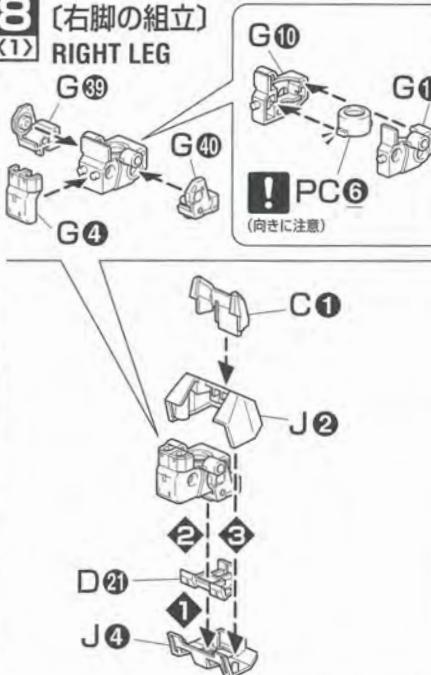


・組立 8・9 で使用するパーツ

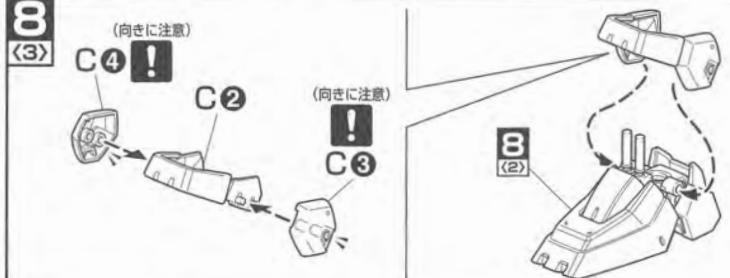
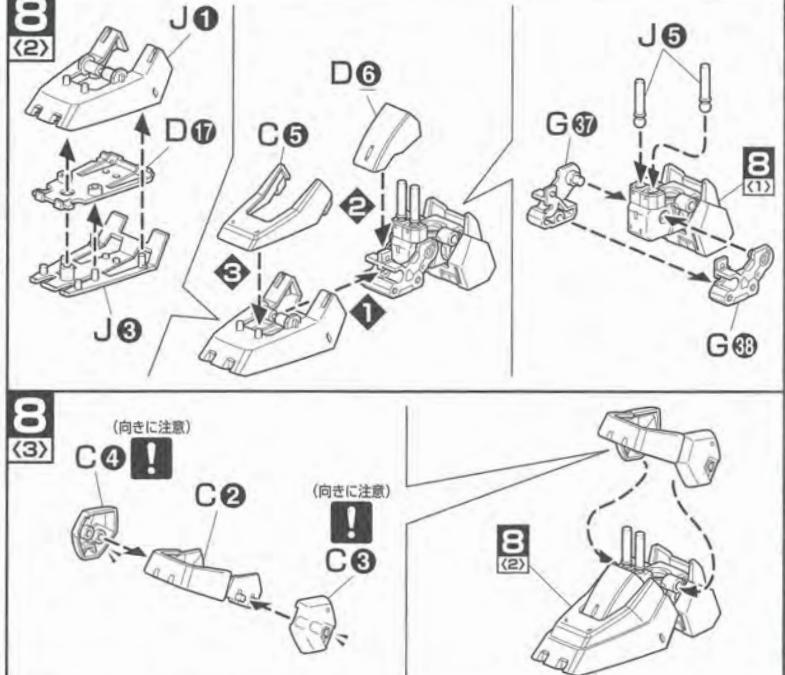


メッシュパイプ

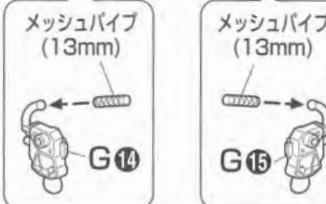
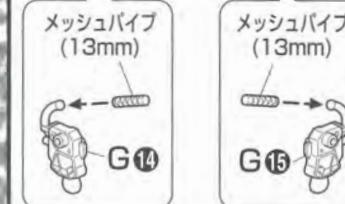
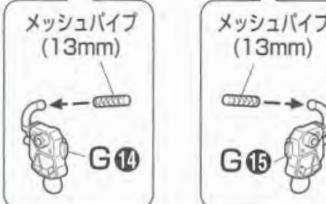
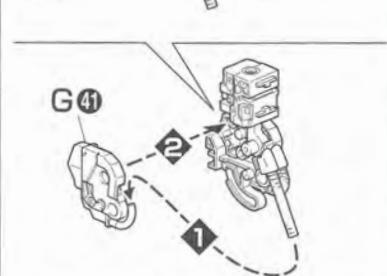
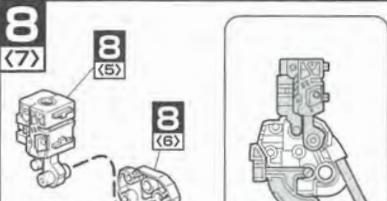
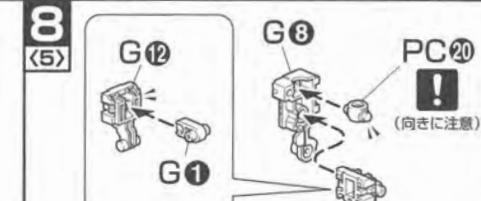
### 8 [右脚の組立] RIGHT LEG



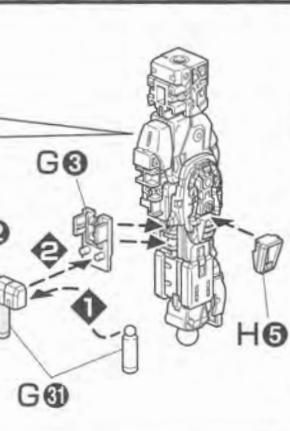
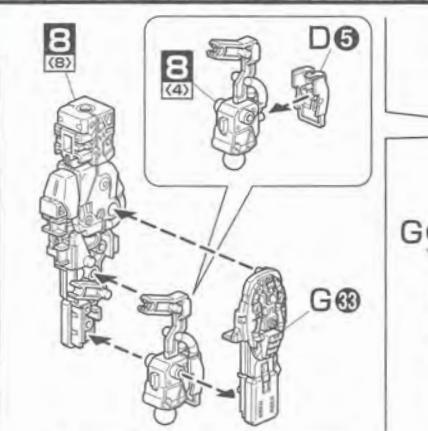
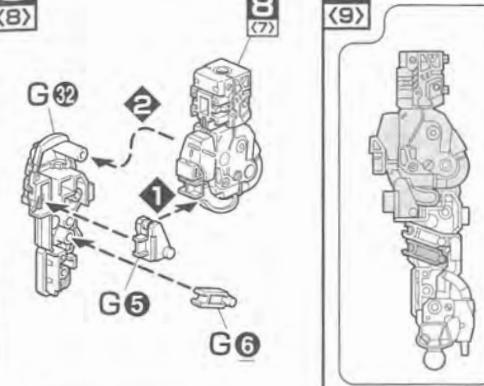
### 8 [左脚の組立] LEFT LEG



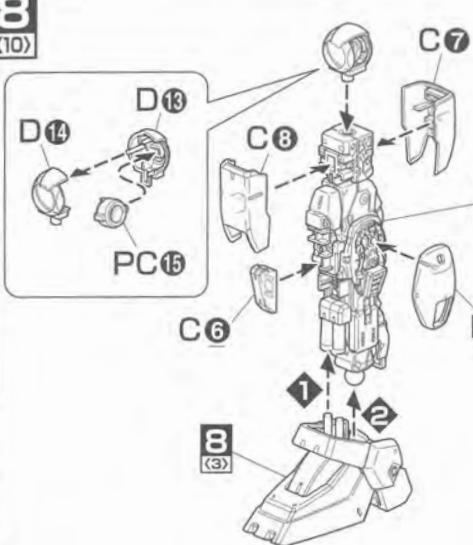
### 8 [完成] 12 FINAL ASSEMBLE



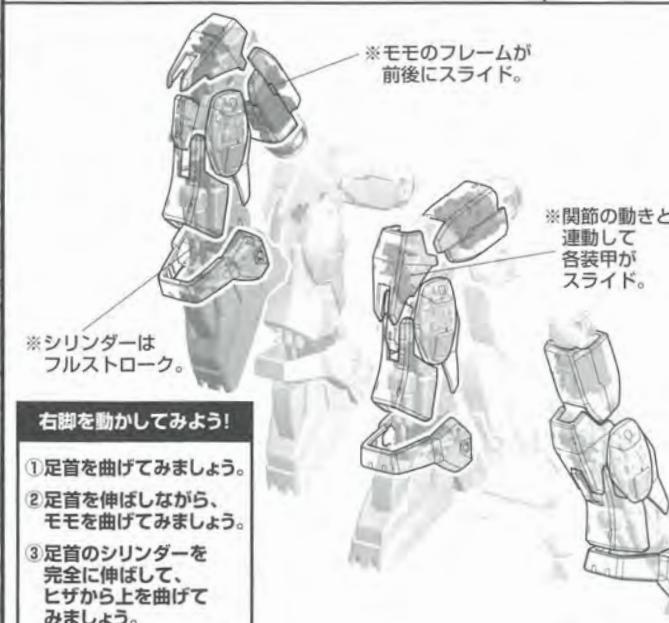
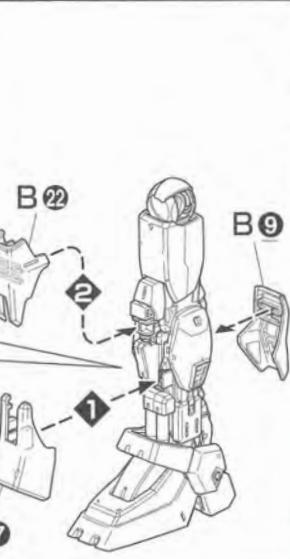
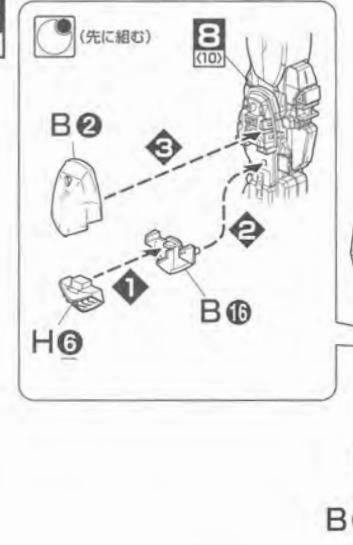
## 8 BODY UNIT



### 8



### 8

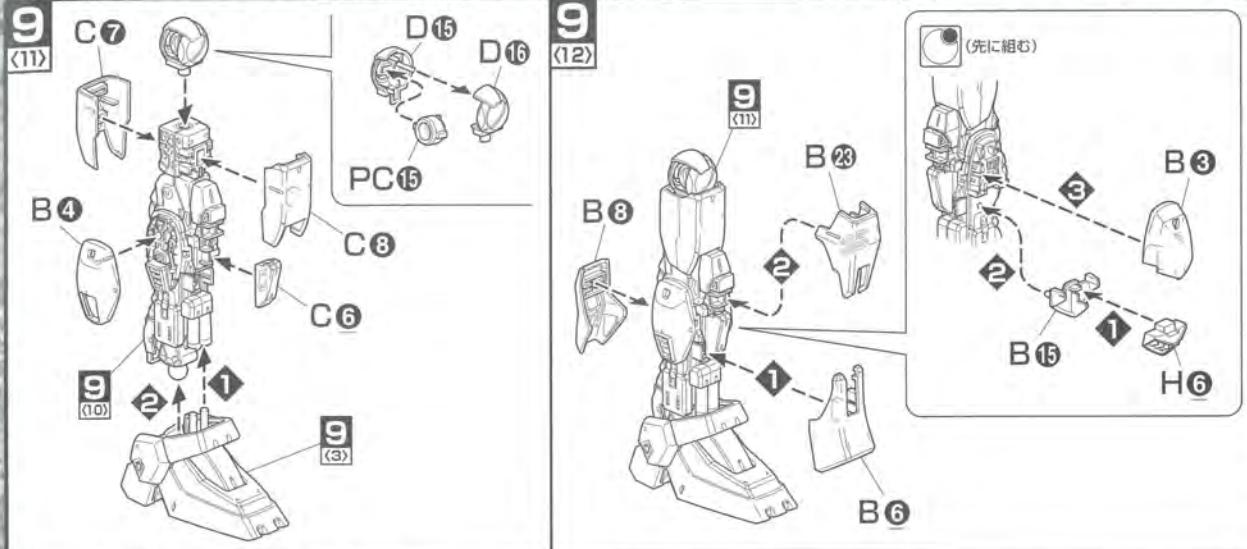
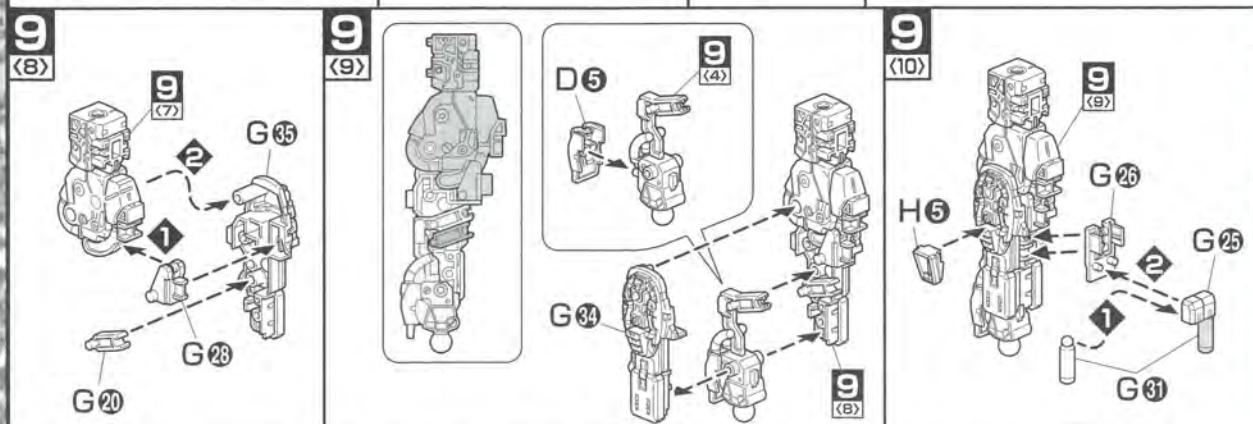
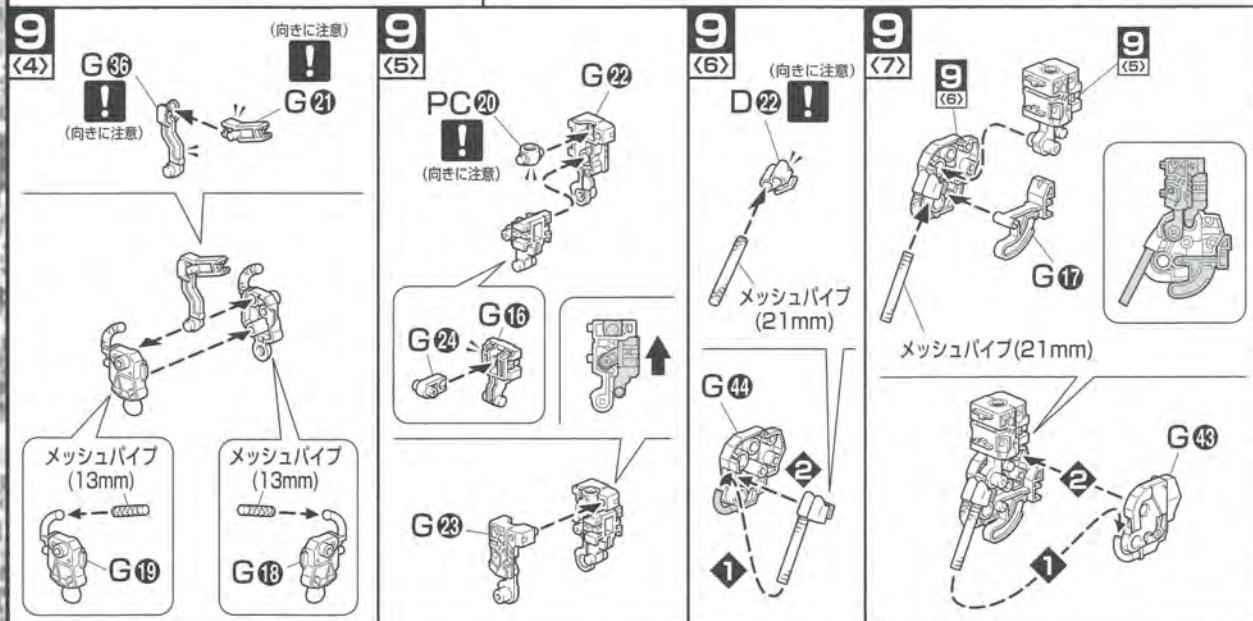
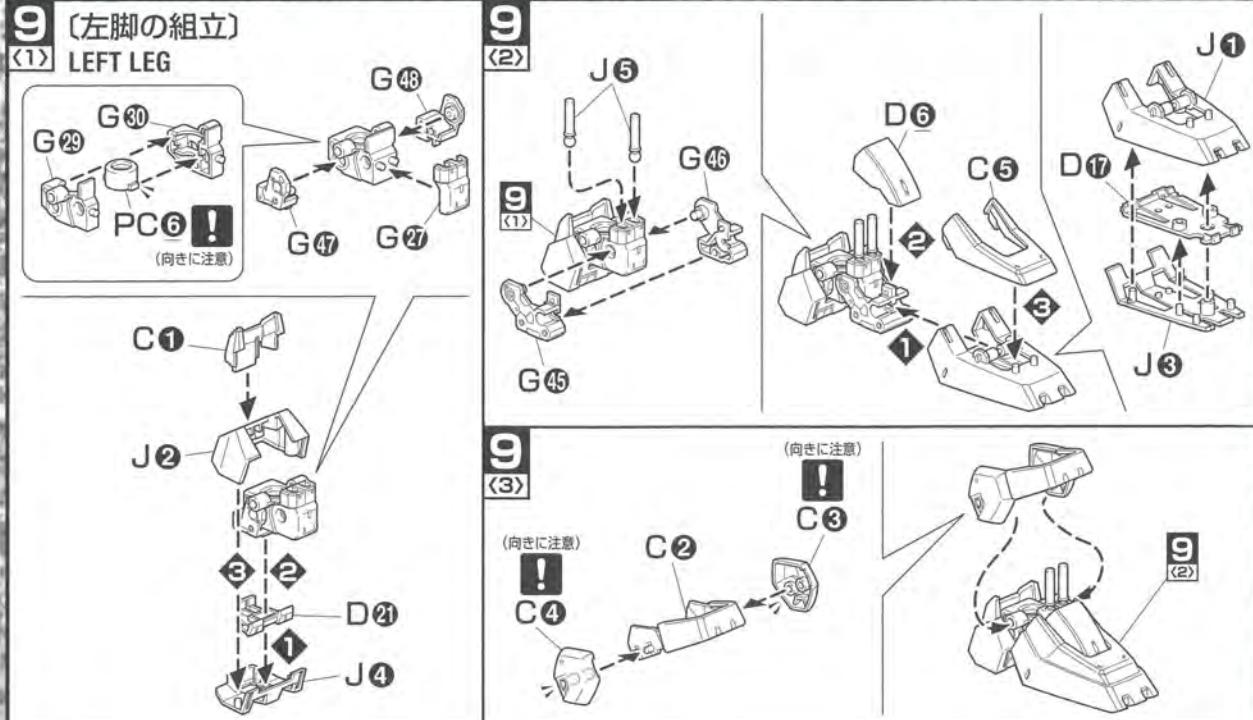


#### 右脚を動かしてみよう!

- ①足首を曲げてみましょう。
- ②足首を伸ばしながら、モモを曲げてみましょう。
- ③足首のシリンダーを完全に伸ばして、ヒザから上を曲げてみましょう。
- ④フレームの可動を確認しましょう。

動かした後は左脚を作ってみよう!

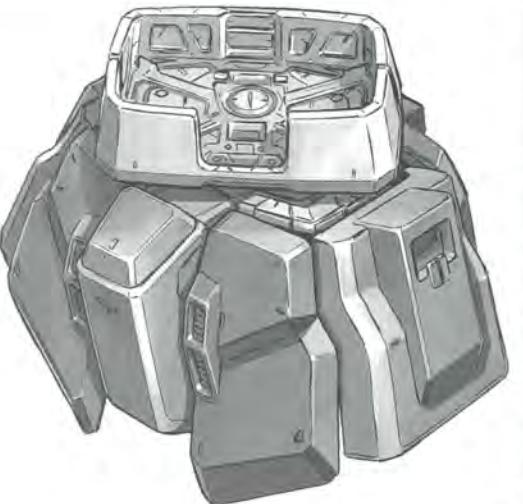




## WAIST UNIT [腰部]

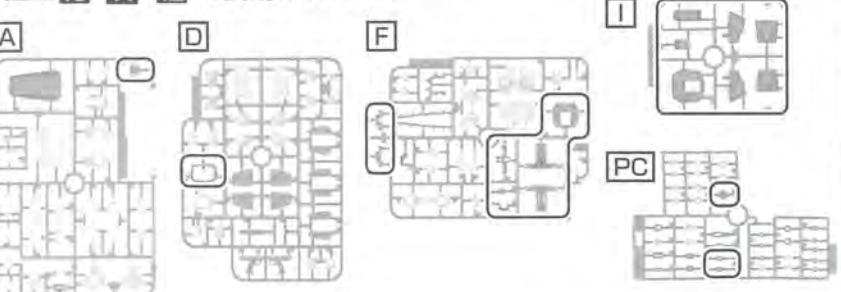
ムーバブル・フレームは、人間の挙動をほとんど再現することができる領域に到達できた。実際には、人間と同じ挙動を機械的に模倣するだけで、実際の人体よりも多くの可動点(関節)が必要となることは言うまでもない。

MSは、開発当初から“擬人化”をひとつの指標としてきたが、工業製品、特に兵器である限り、無駄な機能は省かれるのが当然の帰結である。ある意味、MSの擬人化が模索、達成されていったのは、MSそのものが“人型”であったために、多くの研究者が暗黙の内に共通の課題としましたという側面がある。特にエンジニアリングの分野では、技術的な研鑽そのものが目的となってしまうのはよくあることである。だが、MS開発というジャンルに限って言えば、ガンダムMK-IIの登場とムーバブル・フレーム技術の確立をピークとして、その傾向は逆に急激に衰退していく。これは、当時の技術者において、ムーバブル・フレームがその時点での“MSの擬人化”におけるひとつの到達点であると評価されたからだと言ええることもできるだろう。それだけ、ムーバブル・フレームは画期的な技術であり、しかも、後のTMS(可変MS)が証明したように、高度な発展性をも持ち併せていたのである。無論、多機能化と可変機構の採用による“異形”への志向も無関係ではないだろう。

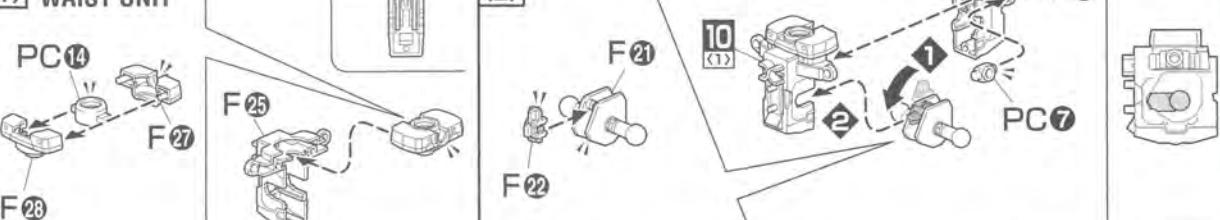


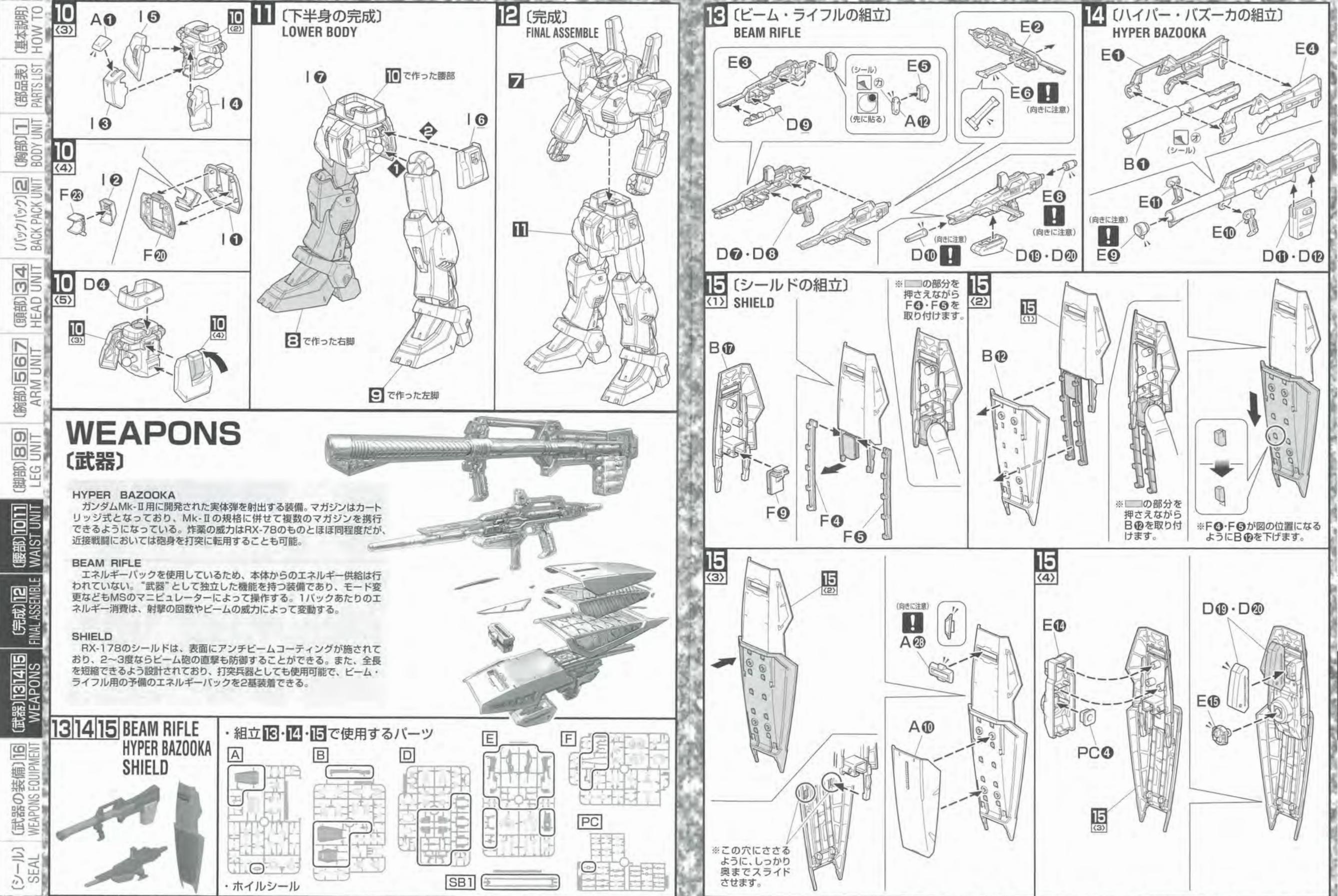
### 10 11 12 WAIST UNIT

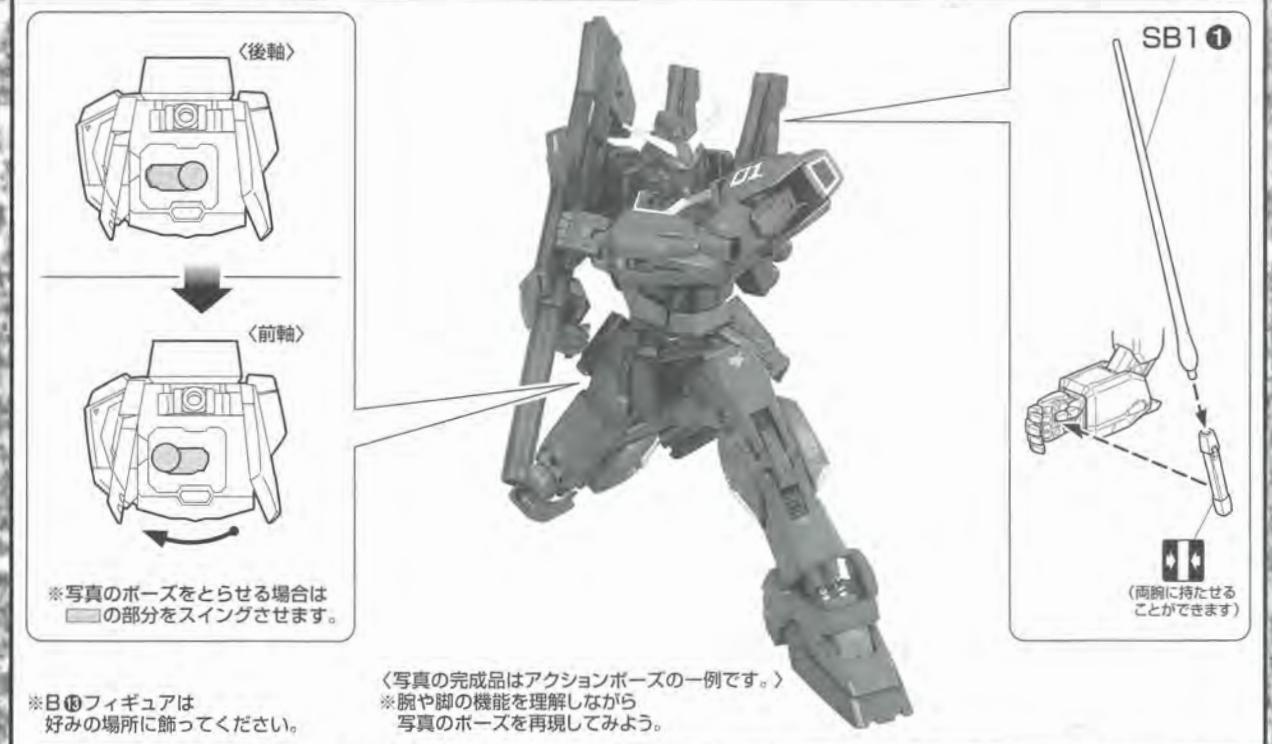
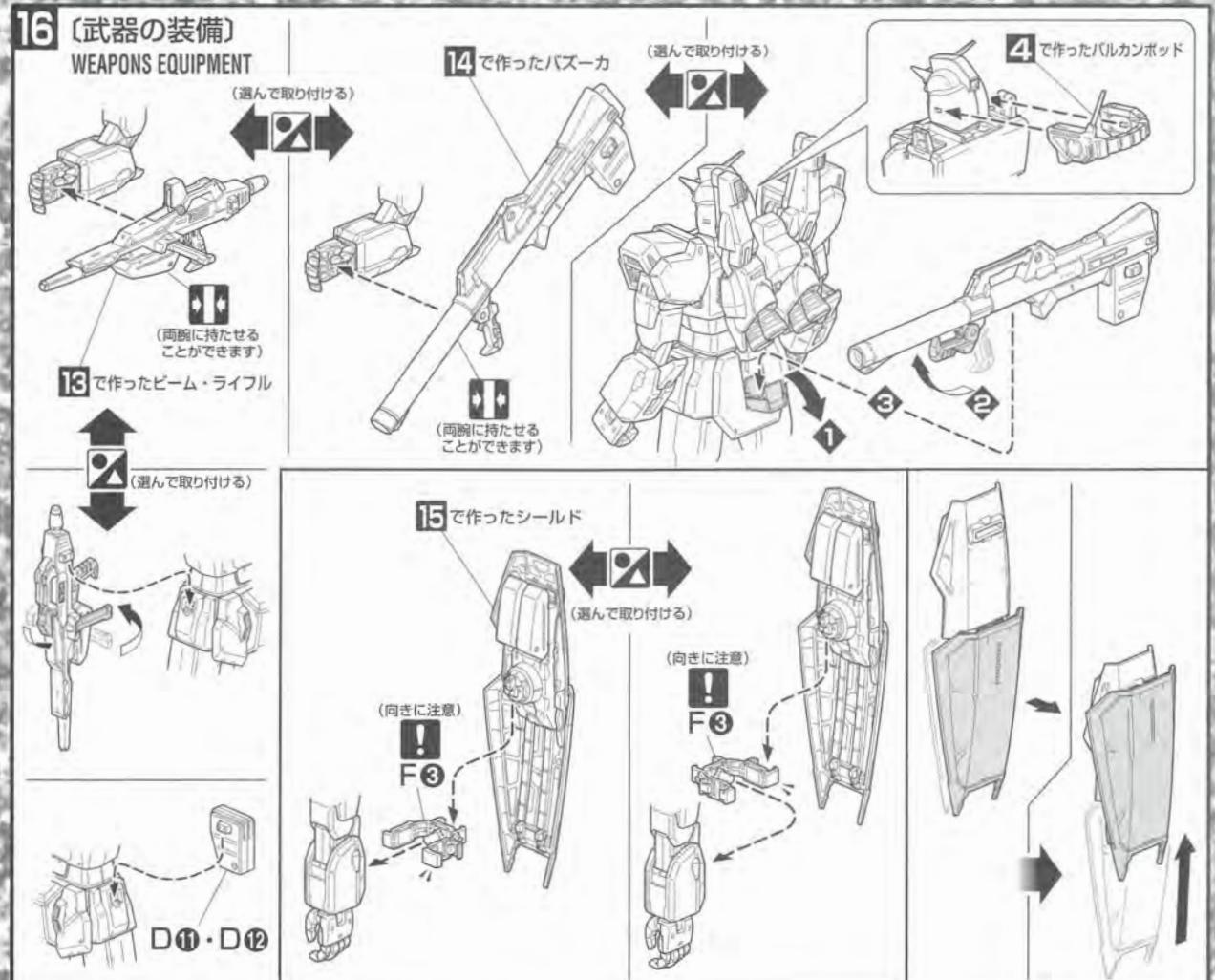
・組立 10・11・12 で使用するパート



### 10 [腰部の組立] WAIST UNIT







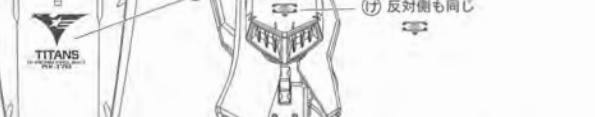
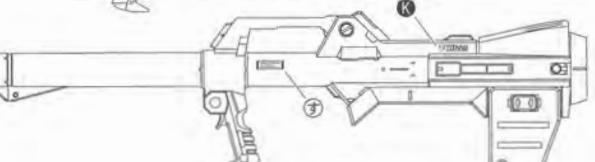
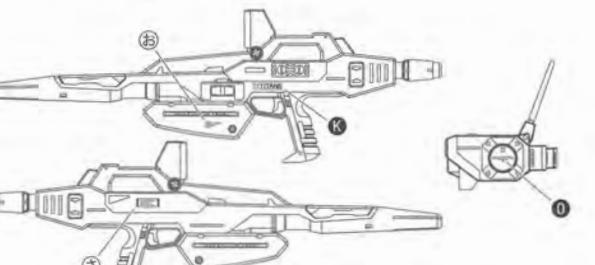
**Seal** 下の図を見て、マーキングシールやガンダムデカールの貼る位置を確認してください。

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】Ⓐ…マーキングシール Ⓑ…ガンダムデカール

[ガンダムデカールの貼りかた]

- 転写するマークを大まかに切れます。
- 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。
- 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はってください。

