



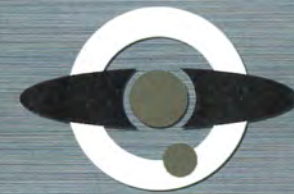
FXA-05D

協力：ホビージャパン



反地球連邦政府組織（エウゴ）
試作型モビルスーツ支援戦闘機装備型
FXA-05D+RX-178「スーパーガンダム」
1/100 スケール マスターグレードモデル

**FXA-05D/
RX-178 SUPER GUNDAM**
A.E.U.G. PROTOTYPE MOBILE SUIT+SUPPORTING FIGHTER



FXA-05D
G-DEFENSER
WITH
MOBILE SUIT
RX-178

SUPER GUNDAM

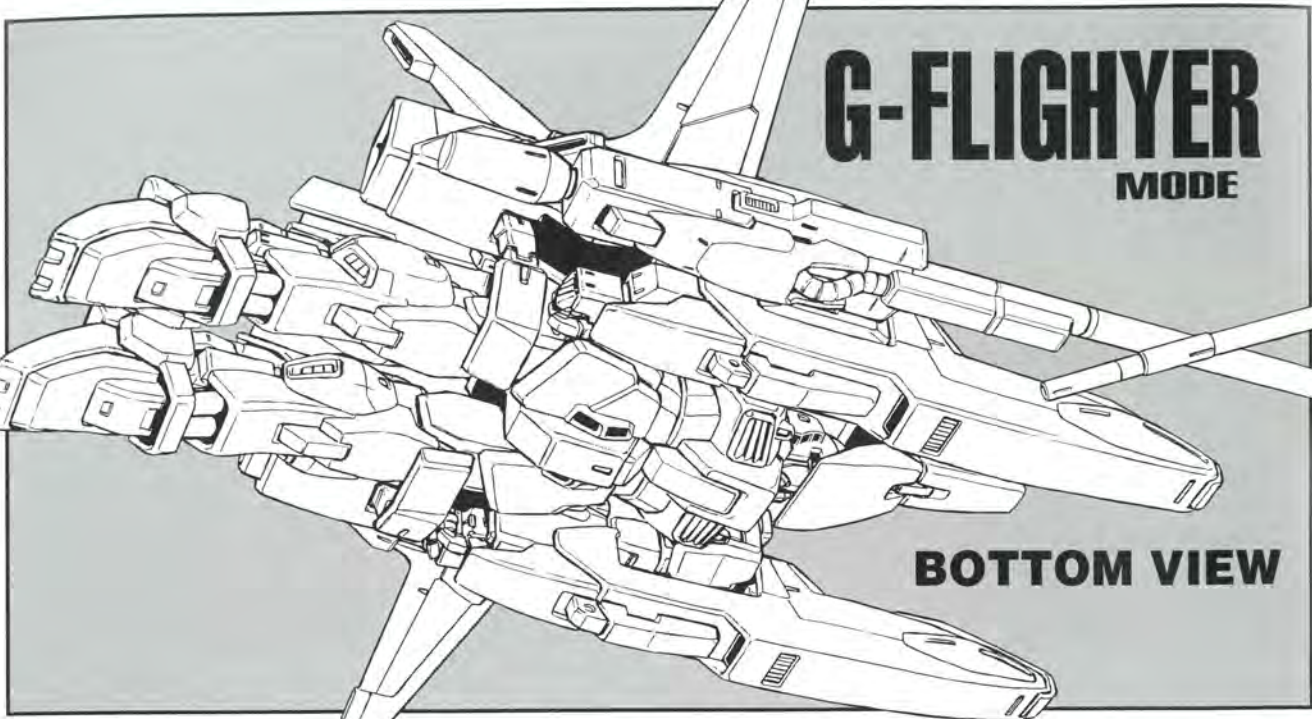
A.E.U.G.
PROTOTYPE MOBILE SUIT



BANDAI 1998 MADE IN JAPAN

反地球連邦政府組織（エウゴ）
試作型モビルスーツ支援戦闘機装備型
FXA-05D+RX-178「スーパーガンダム」
1/100 スケール マスターグレードモデル

**BAN
DAI**



U.C.0087年3月2日、エゥーゴがティターンズから強奪したRX-178ガンダムMk-IIは、非常に画期的な機体であった。機体開発に用いられたテクノロジーこそ、連邦系のものに偏向してはいるものの、ムーバブル・フレームという発想は、この機体が開発された時勢、あるいはスタッフなどの環境が整っていなければ生まれなかっただろうと言われている。

この機体がエゥーゴにもたらされた時、アナハイム・エレクトロニクス(以下A・E)の技術者が着目したのは、まさにこの点であった。“ムーバブル・フレーム”は、MSの構造を二分化し、機体可動のための基本構造を、装甲や武装とは独立して構成することで、駆動効率を優先した設計が可能となるのである。さらにこの機体は、各ユニットごとに規格化されており、最終的には、その最終装甲を交換することで各種の戦闘状況に対応可能な機体であったのである。

A・Eは、この機体をもつ高度な汎用性と計り知れないポテンシャルを引き出すべく、徹底的な解析を行った。制御系の基礎構造は、0079年末期に連邦軍が開発したリニアシートと全天周囲モニターが採用されていたし、装甲材や弾体などの消耗品もほとんどが規格品だった。そして、そのデータバンクに収められていた装備をすべて複製していったのである。言わば、この機体はエゥーゴに運用され、A・Eにバックアップされることによって、その真価を発揮したといえる。そして、この機体を持つ長所を、折しも進行中だった“Zプロジェクト”に取り入れることで、当時屈指の高性能MSであるZガンダムを開発できたのである。

A・Eは、この機体をフライング・アーマーなどを始めとする各種装備の実用試験のテストヘッドとしても活用していた。その技術は、並行して進んでいたMSAナンバーのMSなどにもスピコンオフされている。つまり、アーガマ部隊の台所事情によって多様な局面に投入されたことが、この機体とムーバブル・フレーム構造の優秀さを実証し、また、先行していたZプロジェクトそのものにも、多大な影響を与えたのである。

ところが、エゥーゴとティターンズの抗争が激化していくにつれ、ガンダムMk-IIとZガンダムなどの新開発機との性能差が問題となっていた。当然、ティターンズが投入する可変MSが展開する高機動戦闘には対応できず、稼働できる武装の威力もすでに標準を超えるものではなかった。さらには、チームを構成する味方の機体との戦力格差も問題となっていたのである。もはや、抜本的な解決を試みない限り、この機体を最前線に投入する訳にはいなくなっていたのである。

エゥーゴが擁するMSは、装甲材にガンダリウムγを使用するため、決して量産性が高いものではなかった。また、このガンダムMk-IIも、生産ラインに乗せるほど高性能の機体でもなかった。だからこそ、再調整を施した上で、奪取した3機分のパーツから絶えず一機分を稼働させていたのである。確かに、それなりの戦果を挙げているものの、すでに性能的には取るに足らない機体だったのである。それでも、人員も装備も不足しているアーガマ部隊は、この機体を稼働させる必要があった。一機でも多くのMSが必要だったのである。そのため、その不足を補う装備が開発されることになったのである。

Gディフェンサーは、ガンダムMk-II用の重戦闘機として、A・Eが急造した可変戦闘機である。当時は、機動性の向上と武装の強化がMSの一般的な“高性能化”の傾向だった。つまり、ガンダムMk-IIに更なる武装と機動性を付帯させることができれば、現状の戦闘に対応することが可能となる(実際、この傾向は

U.C.0100年代まで続き、この時代はMSの恐竜的進化が始まったばかりであった)。そういった経緯があつて、一年戦争当時、実戦に投入された“ガンダム”用のサポートメカである“Gパーツ”のコンセプトが復活したのである。そして、この装備は、当時A・Eが量産していたMSA系の機体にも転用できることが前提とされていた。つまりガンダムMk-IIは、再び、非変形MSの機能強化のテストヘッドとして運用されることになったのである。

Gパーツは単独で“Gファイター”と呼ばれる戦闘機を構成し、それぞれがガンダムのA、Bパーツとのドッキングで構成する武装バリエーションは、航空/宇宙戦闘機としてのみならず、地対空、地対地兵器としても運用され、破格の汎用性を発揮した。そして、ガンダムを上下からはさみこむ形でドッキングした状態が“Gアーマー”と呼ばれる強力な高機動重戦闘爆撃形態であった。しかし、この場合、その状態のままでは純粋なMSとして運用できず、また、形態によっては複数のパイロットが必要であるなどと言った欠点もあった。

Gディフェンサーを開発するにあたり、A・Eは、これらの問題の解決を試みた。それは、ドッキング以降も双方の特性を損なわず、運用に最低限必要な要員を極力削減するというものであった。その上で、高度な機動性と武装を確保できなければならないのであった。

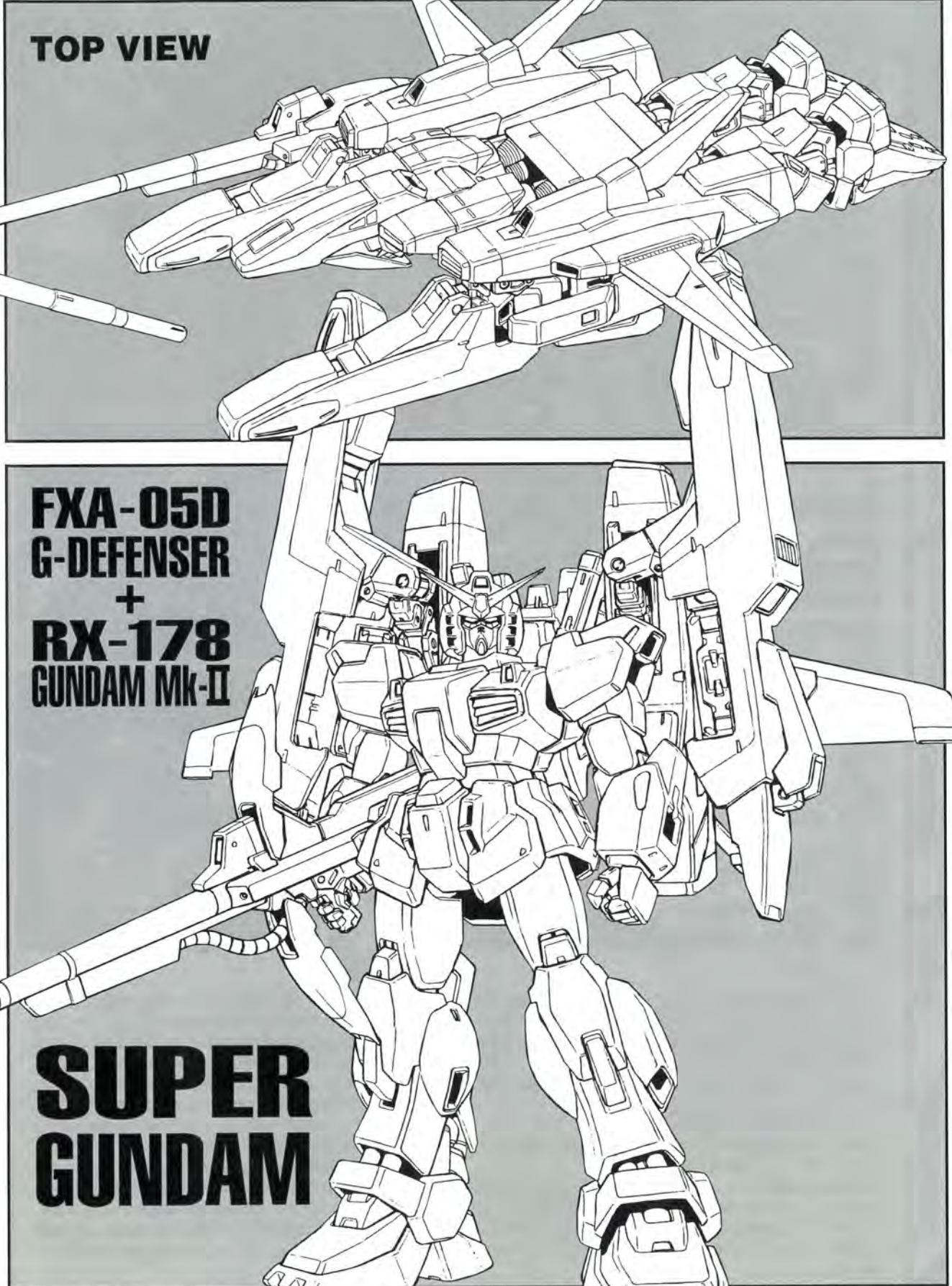
こうして開発されたGディフェンサーは、単独でもMSに匹敵する戦闘力を持ちながら、ガンダムMk-IIとドッキングすることで、MSの機動性と武装を強化することのみならず、機体そのものを变形させてガンダムMk-IIをホールドし、機体を高速で輸送することができる。この形態は“Gフライヤー”と呼ばれ、当時の可変MSに比肩し得る加速性能をガンダムMk-IIにもたらした。

また、ドッキング以降はコントロールがMS側に移行し、Gディフェンサーのパイロットはコクピットブロックを分離させて戦線を離脱することができる。そして、機体を取り囲むアーマーユニットを变形させて展開することでガンダムMk-IIはGディフェンサーを“着たまま”MSモードでの戦闘が可能なる“スーパーガンダム”となるこの状態でガンダムMk-IIは、2基の14連ミサイルポッドと4門の大型バルカン、さらにはメガビームランチャーに匹敵するロングライフルを装備し、重戦闘MSに対抗しうる火力と機動性を持つに至るのである。

計画では、さらにGディフェンサーそのもののオプションも想定されており、長距離航行用のエクステンションブースター、ミサイルラック、そして、装備時にはメガビー

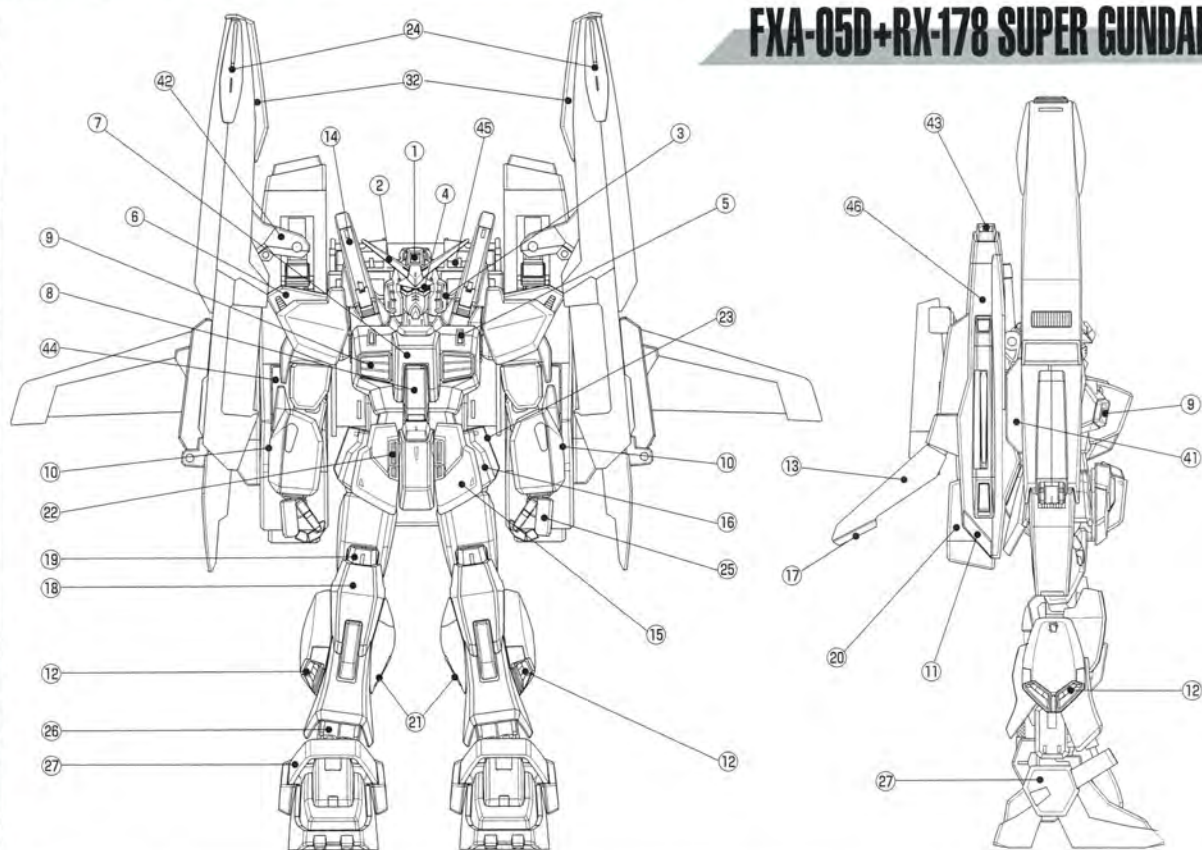
ムライフルを2門稼働できるコンバクトジェネレータなども候補にあがっていたと言われている。これらはガンダムMk-IIのマウントシステムに準拠してパイロンやコネクタが規格化されており、設計上はフライングアーマーとの併用も可能であったという。実際、Gディフェンサーは、重力下でも運用可能な機体だったのだ。

ちなみに、この機体が開発されたのと時期を同じくして“Gアーマー”そのものをMSとして再設計することも懸念となつたらしく、開発が進められていたという。



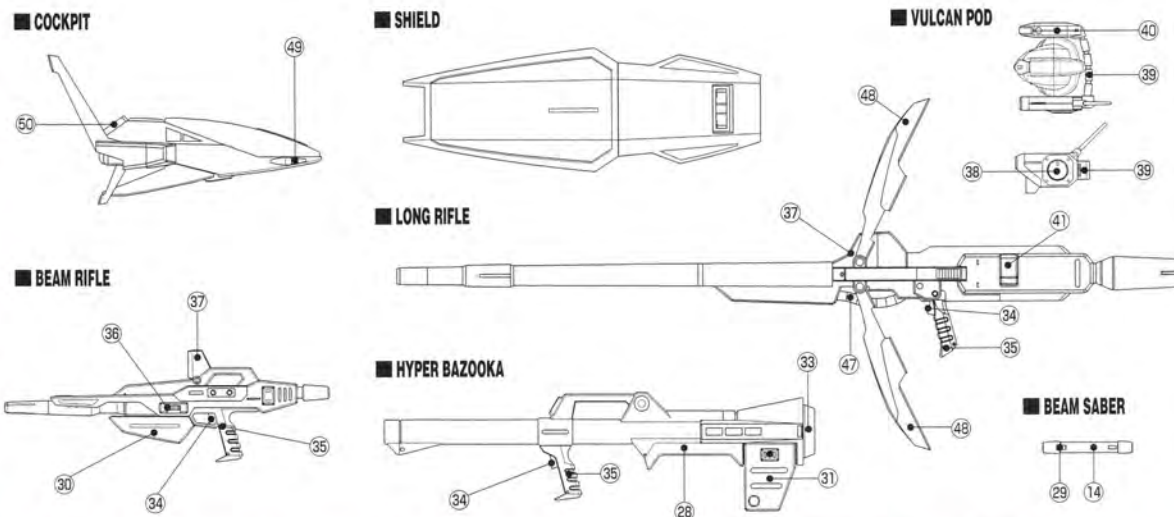
Conceptual illustration : Hajime-Katoki

FXA-05D+RX-178 SUPER GUNDAM



- | | | | | |
|--------------------|--------------------|---------------|-----------------|--------------|
| ①メインカメラ | ⑪メインスラスター | ⑳サポートスラスター | ㉑カートリッジ | ㉒マウント |
| ②無段階方位/通信用ブレードアンテナ | ⑫サブスラスター | ㉓リバーススラスター | ㉔ミサイルベイ | ㉕フレキシブルステー |
| ③オプションラッチ | ⑬バーニアスタビレーター | ㉔オプションマウントラッチ | ㉕ダクト | ㉖インテーク |
| ④デュアルセンサー | ⑭ビームサーベル | ㉕60mmバルカン | ㉖トリガー | ㉗ホールドアーム |
| ⑤サブセンサー | ⑮フロントアーマー | ㉖マニピュレーター | ㉗グリップ | ㉘ドッキングポート |
| ⑥ショルダーバーニアスラスター | ⑯サイドアーマー | ㉗ショックアブソーバー | ㉘フォアグリップ | ㉙エンジンボッド |
| ⑦コクピットアッパーハッチ | ⑰バーニア | ㉘アンクルサポートユニット | ㉙センサー | ㉚パワーサプライケーブル |
| ⑧コクピットボトムハッチ | ⑱ニアーマー/スライドカバー | ㉙ショルダーレスト | ㉚リリーススイッチ | ㉛グリップカバー |
| ⑨インテーク/ダクト | ㉑フローティングアーマー | ㉚スイッチ | ㉛給弾ベルト | ㉜ミニレーザ |
| ⑩シールドマウントラッチ | ㉒エクステンションブースターマウント | ㉛エネルギーバック | ㉜マガジン/バランサーユニット | ㉝バーニア |

注) 双方共に、ティターンズのアレキサンドリアに所属するヤザン隊との交戦による損傷を修復し、ドッキングおよびシンクロ用デバイスなどの調整を終えたU.C.0087年8月27日の状態のものです。



宇宙世紀
U.C.0087年7月21日。ティターンズは“アポロ作戦”を展開していた。この作戦は、宇宙を活動の拠点とするエウゴ及び、その援助を行っている月企業や宇宙移民者に対する牽制、あるいは脅迫を徹底するためのもので、月面都市の中心であり、人類が最初に足跡を印した地でもあるフォン・ブラウン市の制圧を目的としていた。

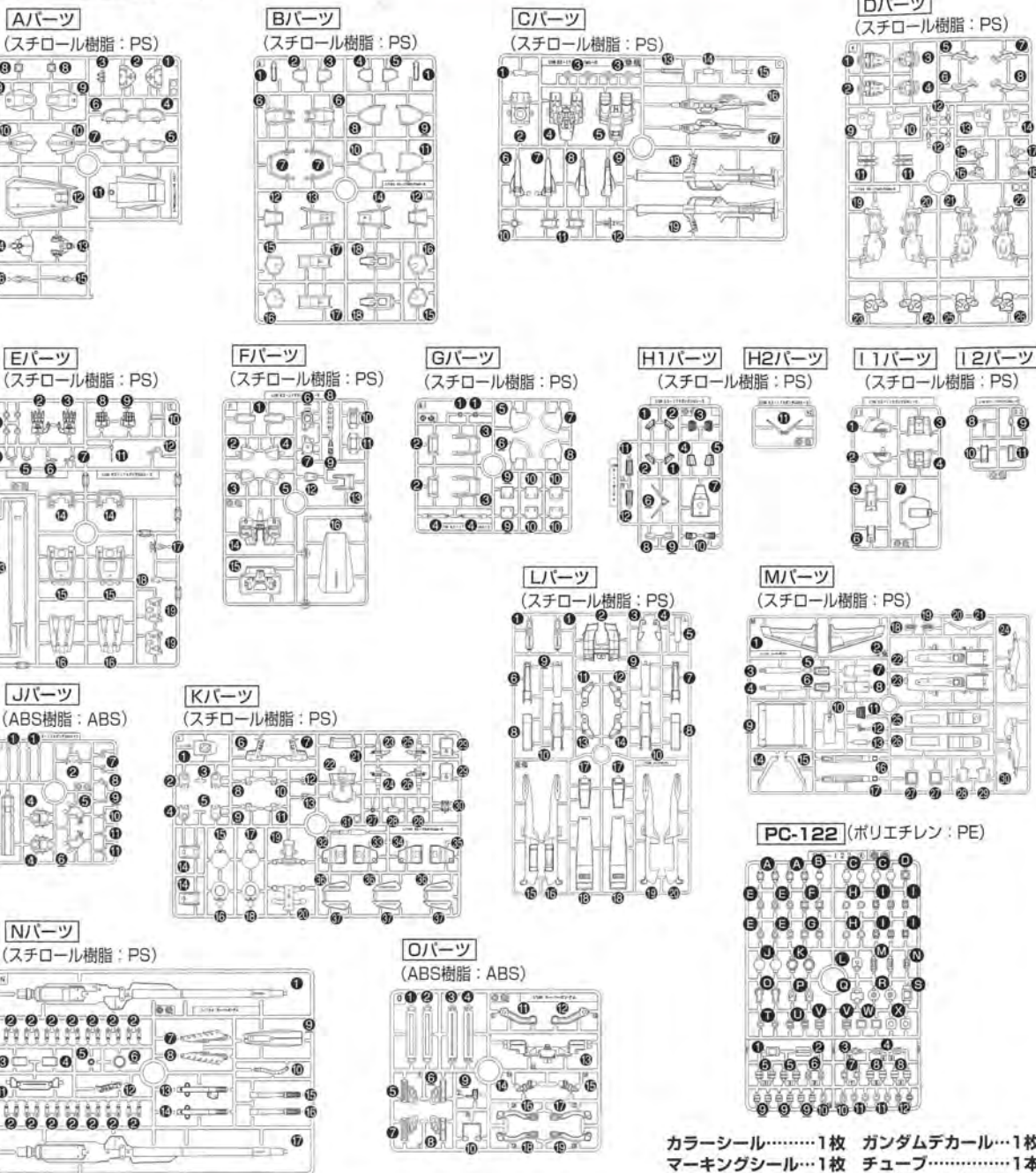
この作戦の展開中、双方の勢力には転機が訪れていた。エウゴのアーガマ部隊にはZガンダムが配備され、地球に降下していたカミーユ・ビダンが帰還を果たした。

続けて、レコアがメタスと共にGディフェンサーをアーガマにもたらした。一方のアレキサンドリア艦隊には、バブテマス・シロッコがヘリウム輸送艦のジュビトリスを擁したままティターンズに参画し、ジャミトフの信任を得て、新造艦のドゴス・ギアを指揮することになった。

同年8月10日。ティターンズはフォン・ブラウンの武力制圧に踏み切った。アーガマ部隊も新配備の戦力を投入してこれに応じ、シロッコの展開する戦術に翻弄され、結局はフォン・ブラウン市民を人質に取られてしまい、撤退せざるを得なかった。

そんな状況の中、8月16日に開催された連邦政府総会において、ティターンズの権限を大幅に引き上げる法案が審議されることとなった。翌8月17日、エウゴは、ドゴス・ギアがフォン・ブラウンを出港した隙を突いて、一大攻勢に転じ、フォン・ブラウン市の奪回には成功するものの、総会では法案が可決され、エウゴの指導者であるブレックス・フォーラが暗殺されてしまう。この後、ティターンズとエウゴの戦いは一層熾烈なものとなるが、10月16日、ジオン残党のアクシズが地球圏に帰還し、第三勢力として示威行動を開始した。……そして、戦局は更に混迷する。

パーツリスト



カラーシール………1枚 ガンダムデカール……1枚
マーキングシール……1枚 チューブ………1本
(PET樹脂: PET)

注意

お買い上げのお客様へ 必ずお読みください。

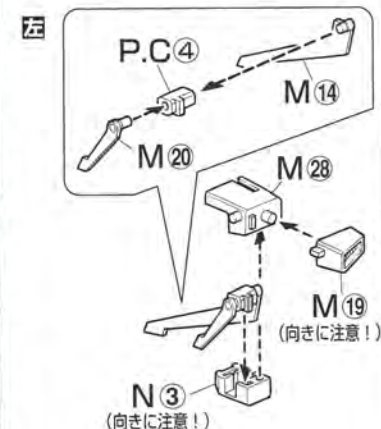
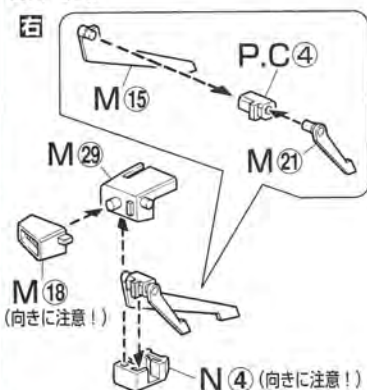
- 本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 小さな部品がありますので、小さなお子様が誤って飲み込まないように注意してください。
- 窒息などの危険があります。
- ビニール袋を頭からかぶったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 尖った部分や鋭い部分がありますので、取り扱いや保管場所に注意してください。
- 思わぬケガをする恐れがあります。

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。
- 尖った先端や薄い縁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。

Gディフェンサー

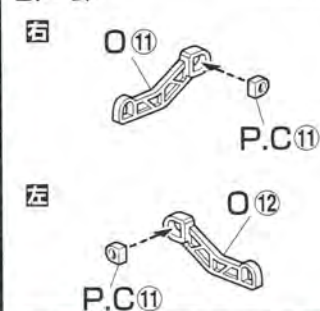
■バーニア



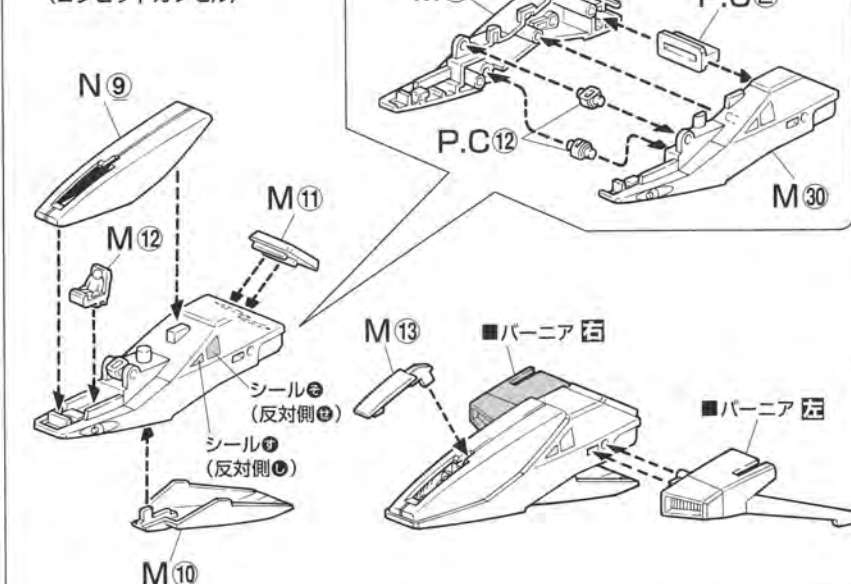
■ホルダー



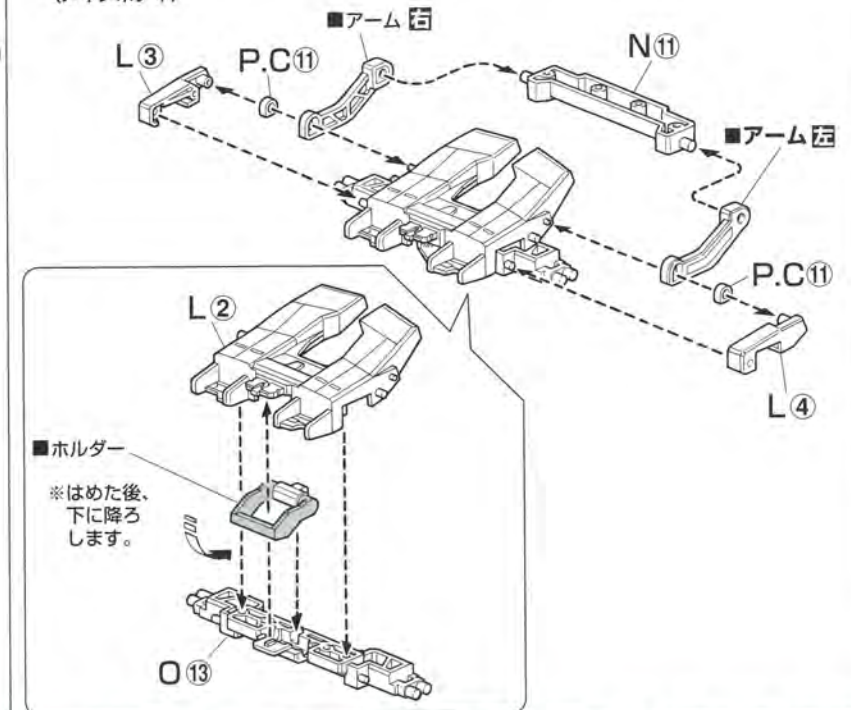
■アーム



1 Cockpit Capsule (コックピットカプセル)



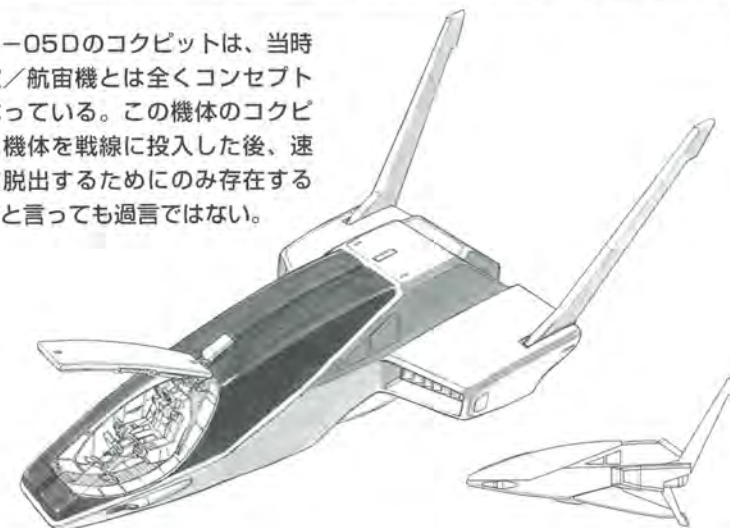
2 Main Body (メインボディ)



COCKPIT

FXA-05Dのコックピットは、標準的なMSのボッドが内装されており、非常時には脱出コックピットから、さらにコッ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だった。規格に適合するノーマルスーツを着用していれば、シートベルトが必要ない点も同じである。脱出艇としては申し分ないが、単体の戦闘艇としては考えた場合、2門のミニレーザー砲のみという武装は貧弱であると言わざるを得ない。ちなみに、Gディフェンサー単体でも、機体を展開してAMBAC機動を行うことが可能なプログラムが開発中であつたと言われている。

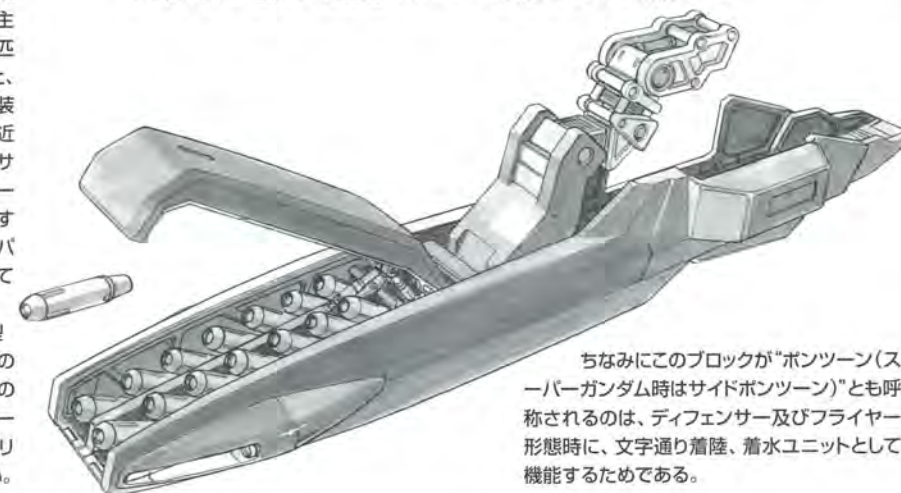
FXA-05Dのコックピットは、当時の航空／宇宙機とは全くコンセプトが異なっている。この機体のコックピットは機体を戦線に投入した後、速やかに脱出するためにのみ存在するものだと言っても過言ではない。



MISSILE BAY

FXA-05Dは、ガンダムMk-IIの武装強化装備として開発された。主武装としてメガビームランチャーに匹敵する威力を持つロングライフルと、それを稼働できるジェネレータが装備されているが、副武装として中、近距離用の武装であるバルカンやミサイルが装備されている。Gフライヤー形態時は、ガンダムMk-IIを保護するように配置されているが、“スーパーガンダム”形態時は左右に展開してフレキシブルなアーマメントデバイスとなる。このユニット自体、大型の弾頭を装備させたり、ユニットそのものをビーム砲塔としたり、格闘用の大型クローに変形したり、超大型ビームサーベルとするなどの多様なバリエーションが提案されていたらしい。

FXA-05Dのミサイルベイは、武装を積載するユニットとしてのみならず、フレキシブルなシールドとして、また、当時流行のスタビライザーやバインダーといった補助AMBAC装置としても機能する。



ちなみにこのブロックが“ボンツーン(スーパーガンダム時はサイドボンツーン)”とも呼称されるのは、ディフェンサー及びフライヤー形態時に、文字通り着陸、着水ユニットとして機能するためである。

LONG RIFLE

グリプス抗争当時の機動兵器には、強力なビーム兵器が装備されていた。これは、一年戦争における戦力比が、結局はMS単体にどれほどの破壊力を付帯させることが可能であるかという一点に集約されていたことから生まれたひとつの結論であった。そして、ティターンズとエゥーゴのMS開発

FXA-05Dは、FXA-03Aという、いわゆるフルアーマー構想による追加装甲などと競作する形で設計が進められていたが、結局、単体でも戦闘機としても運用でき、MSに装着されても十二分の機動性と大出力のジェネレータが搭載可能なGディフェンサーが採用された。

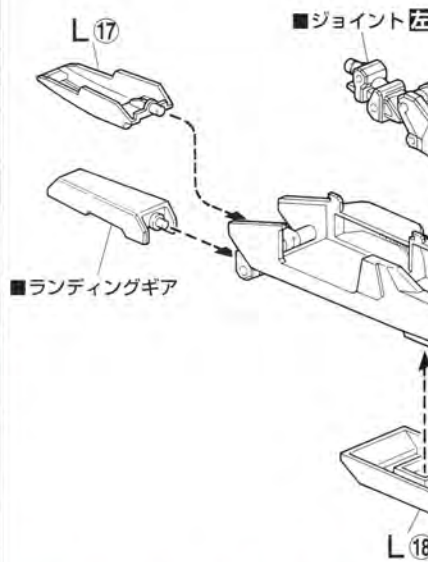
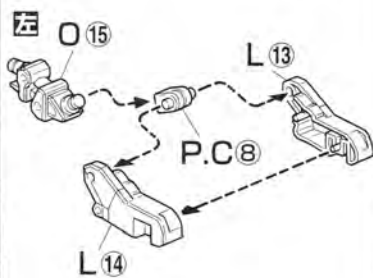
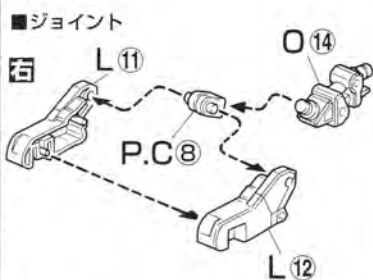
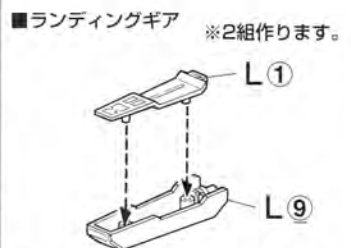
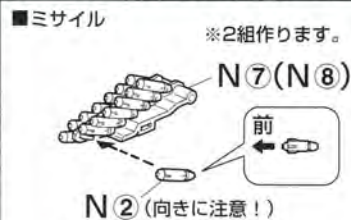
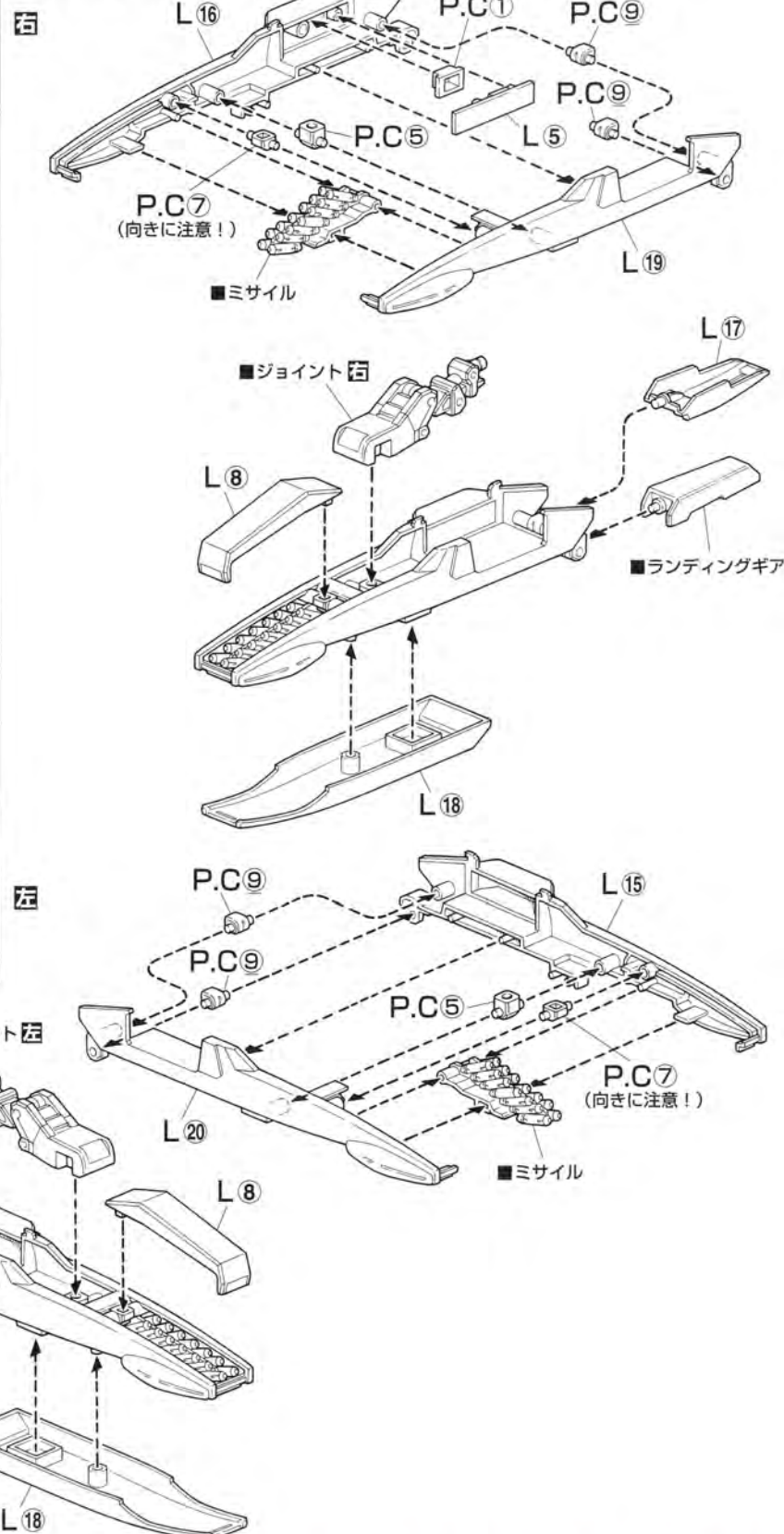
競争もまた、ビーム兵器の出力向上をひとつの争点としていた。Zガンダムにはハイパーメガランチャーが、百式にはメガバズーカランチャーが装備され、ティターンズでも稼働にもう一機MSを必要とするメガランチャーなどが開発されていた。ガンダムMk-II

の武装強化において、その点が優先されたのは、むしろ当然の帰結といえるだろう。FXA-05Dに装備されるロングライフルは、通常の状態でも高水準の破壊力を持つが、外部

ケーブルでMSのパワースァキットと連結することで、メガビームランチャーとして運用することもできる。



Mechanism illustration : BEE-CRAFT

Missile Bay
(ミサイルベイ)

■ミサイル

※2組作ります。

N7(N8)

前

N2 (向きに注意!)

■ランディングギア

※2組作ります。

L1

L9

■ジョイント

左

L11

L12

右

L13

L14

左

■ジョイント 左

L17

L8

■ランディングギア

L18

P.C7 (向きに注意!)

■ミサイル

■ジョイント 右

L8

■ランディングギア

L18

P.C9

P.C9

P.C5

P.C7 (向きに注意!)

■ミサイル

L20

L8

G-FLIGHTYER

ガンダムMk-IIの強化武装として配備されていたが、パイロットが居ないまま、調整を受け続けていたGディフェンサーは、味方の苦戦を見かねたカツ・コバヤシの独断によって初めて実戦に投入された。ティターンズのヤザン・ゲーブルはエゥーゴの巡洋艦ラディッシュを襲撃する。応戦するエマ・シーンのガンダムMk-IIだが、戦い慣れているヤザンに攻め込まれてしまう。そこに駆けつけたGディフェンサーはガンダムMk-IIとドッキングしてGフライヤーとなり、MSとしてのカテゴリーを超越した。



SUPER GUNDAM

ガンダムMk-IIは、Gディフェンサーとドッキングすることによってスーパーガンダムとなる。変形はディフェンサーがガンダムを押し包むように行われ、その際ディフェンサーのコクピットは分離・脱出する。その独自のシルエットは威圧的であり、Gディフェンサーからのジェネレーターで稼働するロングライフルの威力は当時でも屈指の破壊力を持つ。

G-DEFENSER

Gディフェンサーはエゥーゴの要請によってA.E.が開発したMS用の高機動可変戦闘機である。新型の可変MSなどの登場により、それらに戦力として拮抗し得なくなったMk-IIの性能を飛躍的に向上させ、再び一線機として復活させるべく開発された専用オプションである。ただし、単体での戦闘能力そのものも、充分MSに匹敵するものであり、長、中距離支援や爆撃、偵察など、その機動性を駆使した任務において能く活躍した。

G-FLIGHTYER

GディフェンサーはガンダムMk-IIのランドセル部分のマウントに合体させることができ、Gフライヤーモードとスーパーガンダムモードの2形態に変形が可能。Gフライヤー時には、脚吊り下げ用フックが可動。



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。
●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。

本体腕・脚部分などの塗装色。	ホワイト (100%) + コバルトブルー (少量) + レッド (少量) + ブラック (極少量)
本体胸などの塗装色。	コバルトブルー (50%) + インディゴブルー (30%) + ブラック (20%) + レッド (少量) + ホワイト (少量)
バックパック・武器などの塗装色。	ミッドナイトブルー (70%) + レッドブラック (20%) + ブルー (10%)
コクピットハッチなどの塗装色。	モンザレッド (100%)
本体インテークなどの塗装色。	オレンジイエロー (60%) + イエロー (40%)
内部メカ関節などの塗装色。	ミディアムブルー (60%) + ブルー (20%) + レッド (10%) + ホワイト (10%)
Gディフェンサー本体などの塗装色。	コバルトブルー (90%) + レッド (5%) + ホワイト (5%)
銃および各アーム部などの塗装色。	ニュートラルグレー (85%) + パール (10%) + ブラック (5%)



FRONT VIEW



REAR VIEW

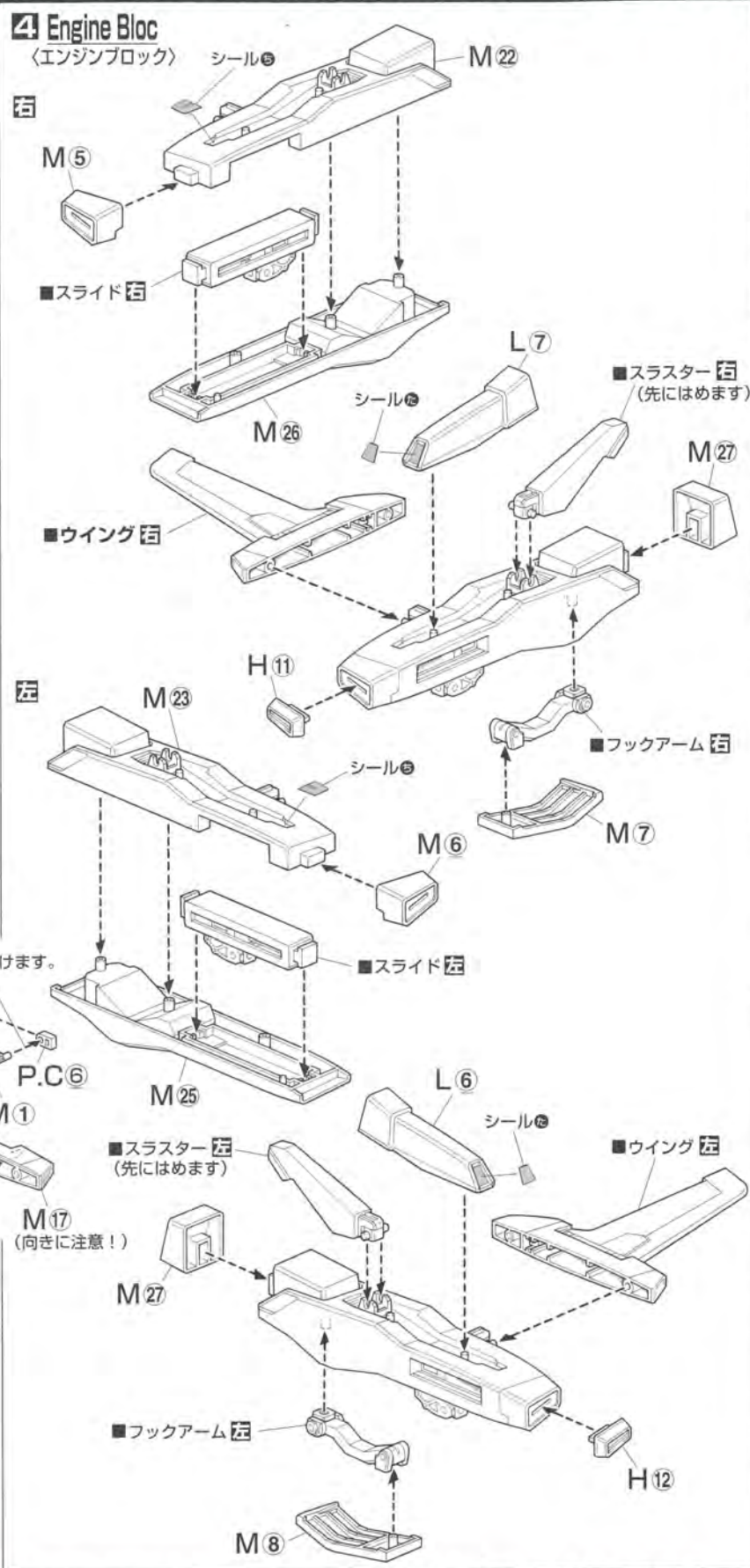
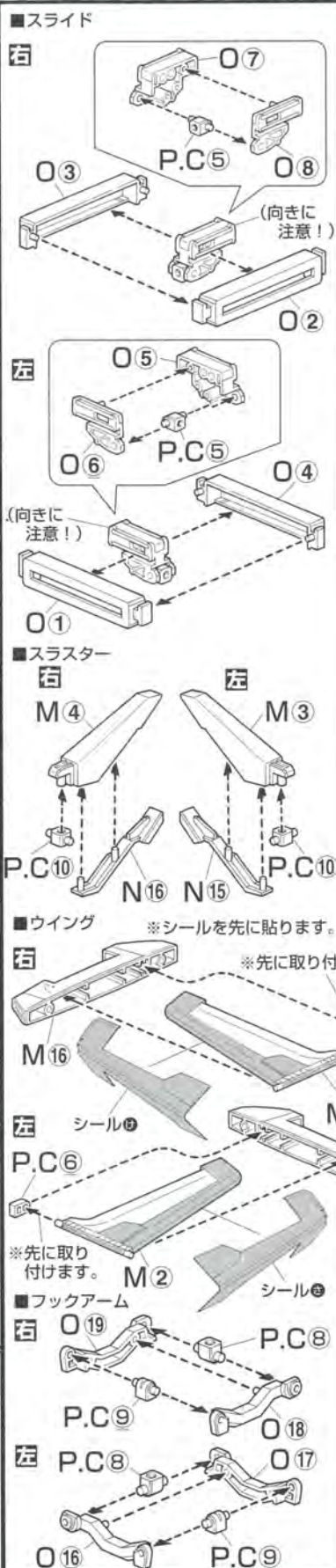


◀ Gディフェンサーのコクピットブロックは着脱式。ハッチ開閉と内部及びパイロットを再現。

▶ ミサイルベイは開閉式で片側で14発を内蔵。



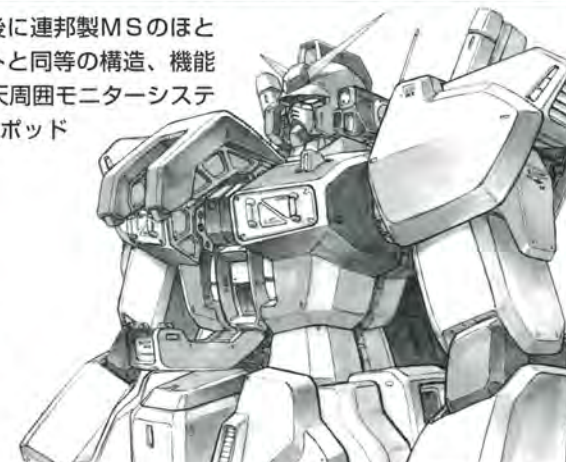
◀ コクピットハッチの開閉ギミックに加え、リニアシートを含む内部のディテールをリアルに再現。



COCKPIT

RX-178のコックピットは、一年戦争末期に提案された球形コックピットのコンセプトを継承し、リニアシートなどの搭載によって、更なる機能強化と「居住性の改善」が施されている。リニアシートは、エウゴが奪取した後にアナハイム・エレクトロニクス製の純正品と換装され、乗り心地がさらに向上している。非常時には爆発ボルトを動作させ、コックピットブロックそのものを脱出ポッドとして射出することも可能。また、規格に適合するノーマルスーツを着用していれば、シートベルトは必要ない。

RX-178のコックピットは、後に連邦製MSのほとんどに標準装備されるコッ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た脱出ポッドとしても機能する。



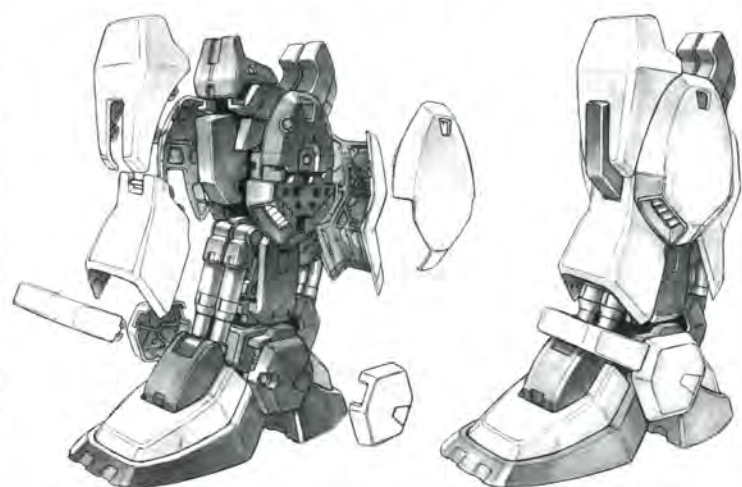
LEG FRAME

RX-178の脚部は、基本的にRX-78と同程度の可動ポイントを持っているが、装甲材の改善や戦術のノウハウの蓄積によって構造自体がかなり異なっているように見受けられる。もっとも大きな差異は主に可動部分の露出度の高さだが、これは実用兵器の普及に伴って採られた措置なのである。対MS戦闘においてビーム兵器を完全に無効化することは困難であり、その防御のため一年戦争時に投入されたMSは可能な限り可動部分を露出しないように設計されていたが、過剰な装甲の配置は、機体の機動性と運動性を著しく低下させる。当然、最大可動のためのクリアランスは確保されていたが、それもビーム兵器の直撃を受ければほとんど無意味な物であることが戦術データから明らかとなった。

そこで提案されたのが、どのみちビーム兵器の直撃を受ければ損壊してしまうなら、機体を軽量化することによって運動性と機動性を向上させ、致命的な損壊を回避する確率を向上させた方が望ましいという考え方である。

RX-178は、まさにそのような考え方で設計されており、脚部には無駄な装備や過剰な装甲はほとんどない。RX-78は足底にもバーニアが装備されていたが、RX-178は、機体もジェネレーターも十分に小型軽量化されていたため必要なかったのである。また、その構造ではフレームそのものに機動用の装備を内装することになるため、ムーバール・フレーム実用化のテストヘッドとしての機体の性格にそぐわないと判断されたためでもある。

RX-178の脚部は、全身と連動するバランスのフィードバックや空間戦闘における機動性の確保には不可欠な部位であり、この機体の「人体を模した」運動性能の根本を支える非常に重要なポイントである。



WEAPONS

H-Baz-87-A・E/Ver.009
A・E-Br・XBR-87-D
A・E-Br・G-Sc-L
RX・M-Sh-VT/S-008
VCU-505EX-V・B/Ver.021



BEAM RIFLE

エネルギーバックを使用しているため、本体からのエネルギー供給は行われていない。「武器」として独立した機能を持つ装備であり、モード変更なども、MSのマニピュレーターによって操作する。1バックのエネルギー消費は、射撃の回数やビームの威力によって変動する。



BEAM SABER

RX-178のビームサーベルはバーニアスラスタユニットと一体化している専用武装で、装着されている状態でエネルギーを充填することができる。また、本体に小型のジェネレーターを内蔵しており、他の機体と比較して最大出力で長時間の使用が可能となっている。



HYPER BAZOOKA

実弾を射出する装備。マガジンはカートリッジ式になっており、Mk-IIの規格に併せて複数のマガジンを携行できるようにになっている。炸薬の威力はRX-78のものと同程度だが、近接戦闘においては砲身を打突に転用することも可能。



VULCAN POD

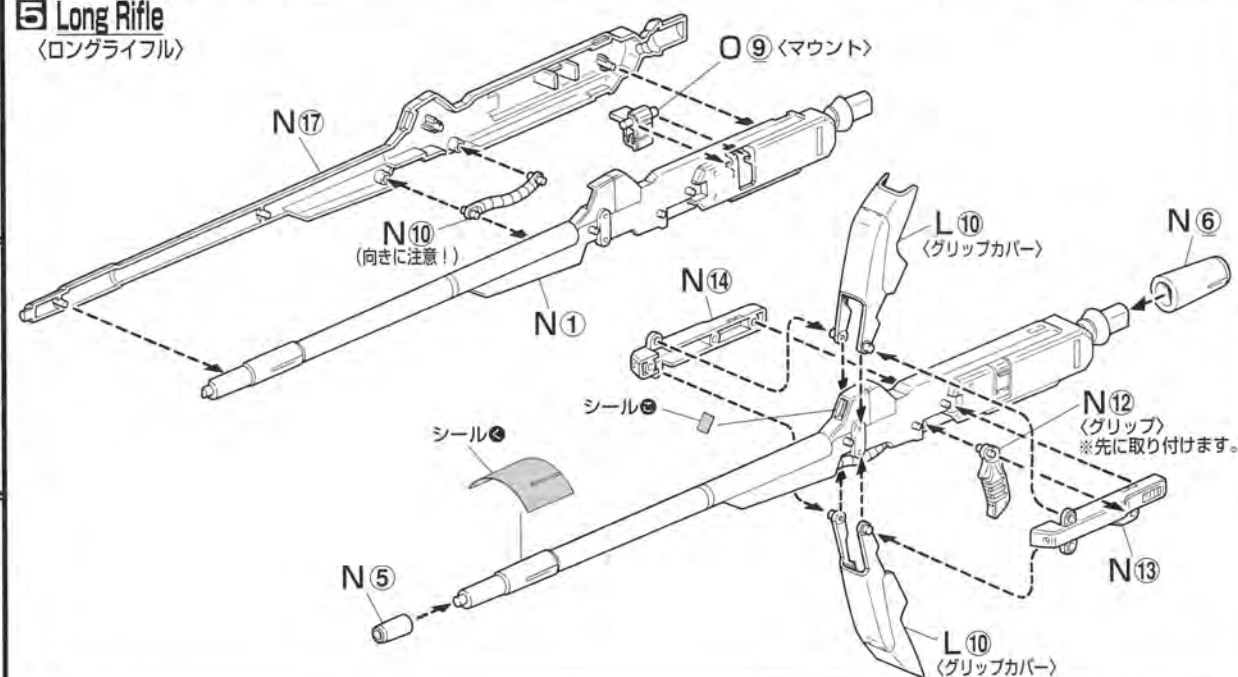
RX-78の頭部に内蔵されていたバルカン砲は、威力はともかく、少ない装弾数が問題だった。それを解消すべく、RX-178ではオプションとして外付けされている。弾体はカートリッジなので排莖は不要。銃口は左側に2門あり、弾体は右側のマガジンから供給される。



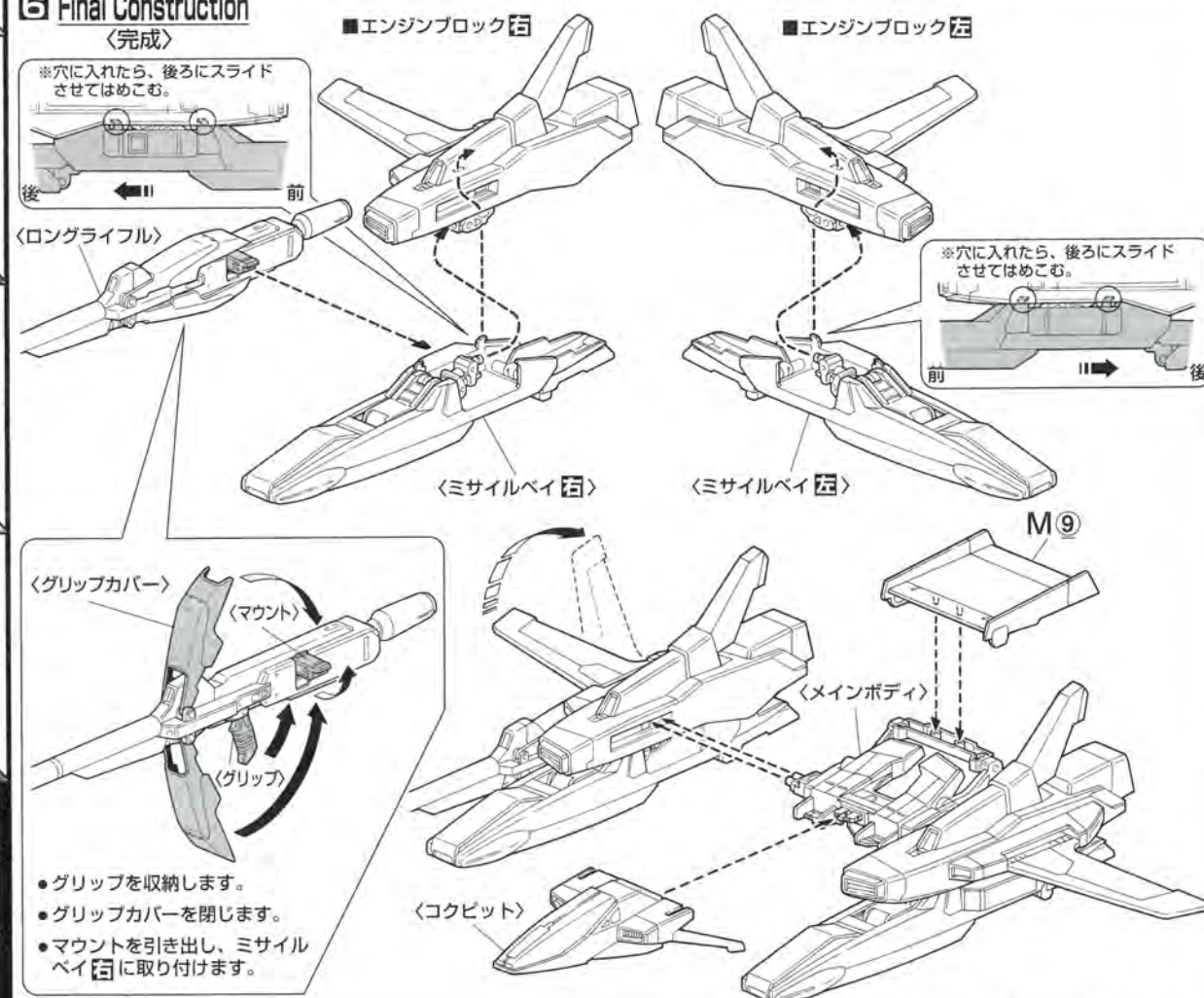
SHIELD

RX-178のシールドは、表面にアンチビームコーティングが施されており、2〜3度ならビーム砲の直撃も防御することができる。また、全長を短縮できるように設計されており、打突兵器としても使用可能で、ビームライフル用の予備のエネルギーバックを2基装着できる。

5 Long Rifle
〈ロングライフル〉



6 Final Construction

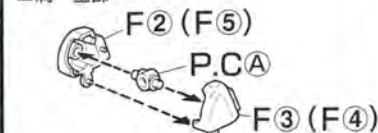


RX-178 GUNDAM MK-II

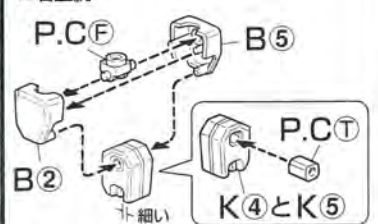
■アンテナ



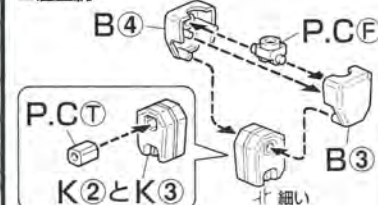
■肩・基部



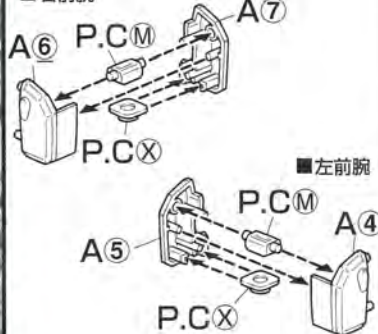
■右上腕



■左上腕



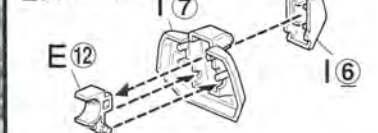
■右前腕



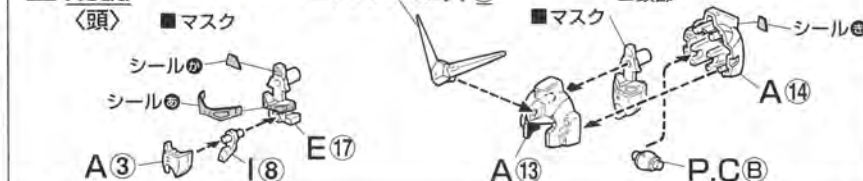
■センターアーマー



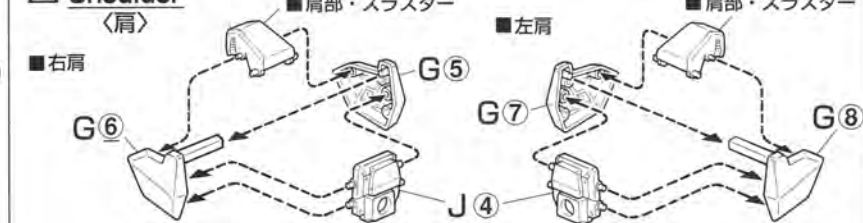
■リアアーマー



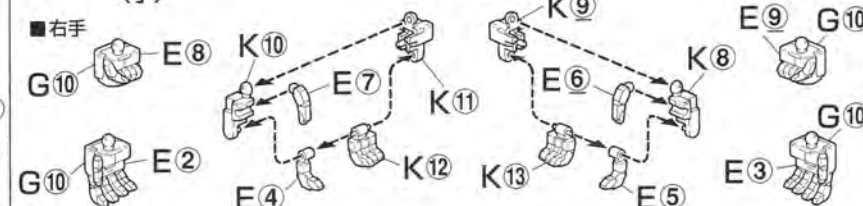
1 Head



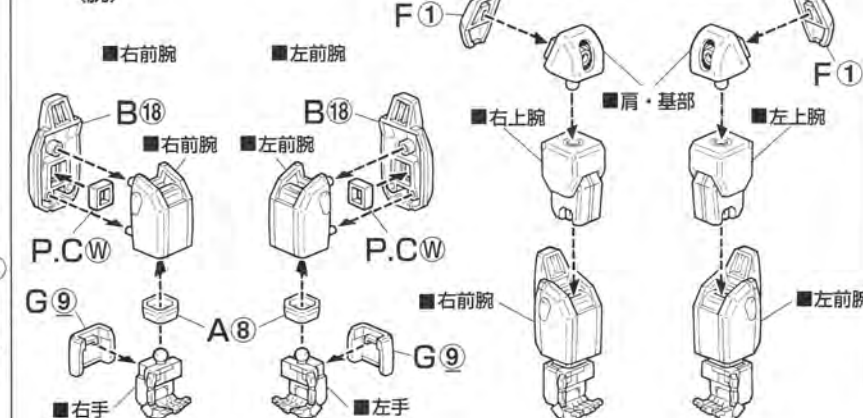
2 Shoulder



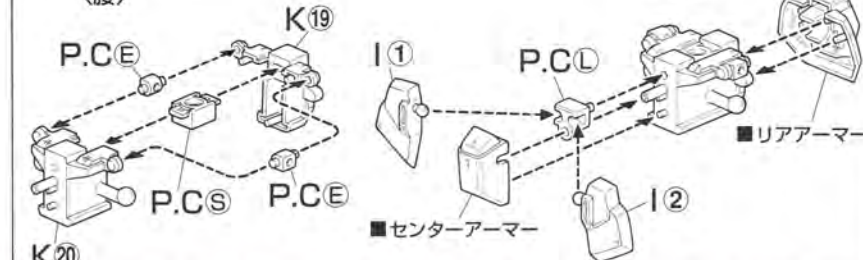
3 Manipulator



4 Arm
〈腕〉



5 Waist
〈腰〉



■モモ・ジョイント部

K16 (K18)

P.C.R

K15 (K17)

■ヒザ関節・A

D10 (D14)

P.C.H

D13 (D9)

P.C.G

■ヒザ関節・B

D15 (D17)

P.C.H

D16 (D18)

■ヒザ関節・C

D6 (D7)

P.C.E

D5 (D8)

チューブ (両側) (10mmに切る)

ワンポイントアドバイス
チューブの両端に接着剤を付けて
取り付けるとよりキレイに仕上が
ります。

■シリンダー・A

K29

J1

K14

■シリンダー・B

P.C.P

D12

※各2組作ります。

■脚部・スラスター

A1

A2

H2

H1

H2

H1

■足首・メカ部

P.C.J

D26 (D24)

P.C.E

D23 (D25)

■カカト

G2

P.C.C

E14

E16

E19

■ツマ先

E15

※各2組作ります。

6 Leg
〈スネ〉

■モモ・ジョイント部

■右モモ

B9

P.C.K

B11

■ヒザ関節・A

■スネ・メカ部

P.C.U (向きに注意!)

D21

P.C.V (向きに注意!)

D20

P.C.I

■シリンダー・B

■ヒザ関節・B

■ヒザ関節・C

P.C.V (向きに注意!)

D22

P.C.I

■シリンダー・A

K29

J1

K14

■シリンダー・B

P.C.P

D12

※各2組作ります。

■脚部・スラスター

A1

A2

H2

H1

H2

H1

■足首・メカ部

P.C.J

D26 (D24)

P.C.E

D23 (D25)

■カカト

G2

P.C.C

E14

E16

E19

■ツマ先

E15

※各2組作ります。

■左モモ

■モモ・ジョイント部

B8

P.C.K

B10

■ヒザ関節・A

■スネ・メカ部

P.C.U (向きに注意!)

D21

P.C.V (向きに注意!)

D19

P.C.I

■シリンダー・B

■ヒザ関節・B

■ヒザ関節・C

P.C.V (向きに注意!)

D22

P.C.I

■シリンダー・A

K29

J1

K14

■シリンダー・B

P.C.P

D12

※各2組作ります。

■脚部・スラスター

A1

A2

H2

H1

H2

H1

■足首・メカ部

P.C.J

D26 (D24)

P.C.E

D23 (D25)

■カカト

G2

P.C.C

E14

E16

E19

■ツマ先

E15

※各2組作ります。

■足首の完成 (最後にはめます。)

※2組作ります。

■カカト

■シリンダー・A

■足首・メカ部

■ツマ先

■コクピットカバー

A

F13

J2

B

I10

J8

■コクピット (先にはめます。)

P.C.A

P.C.O

F15

P.C.A

F14

■コクピットカバー

A

K22

A15

K30

K21

■バーニア

E1

C3

※4組作ります。

■サーベルラック

C6とC9

C7とC8

J7

J7

7 Foot
〈脚〉

■右脚

■右モモ

■スネ

■足首

■シール

■左脚

■左モモ

■スネ

■足首

■シール

8 Body
〈ボディ〉

■コクピット

P.C.A

P.C.O

F15

P.C.A

F14

■コクピットカバー

A

K23とK25

(反対側 H8)

H4

H9

(反対側 H5)

K24とK26

※コクピットカバーはAを
先に閉じてからBを開きます。

9 Back Pack
〈バックパック〉

■サーベルラック

C4

P.C.Q

C5

J6

J5

C11 (両側)

■バーニア

C1

ワンポイントアドバイス
チューブの両端に接着剤を付けて
取り付けるとよりキレイに仕上が
ります。

チューブ (両側) (各17mmに切る)

■スコープ
E 18 C 15
K 28 (向きに注意!)
J 11 (向きに注意!)
小さな凸部分がある方。
K 33 (K 35)
※2組作ります。

■マガジン
K 32 (K 34)
※2組作ります。

■シールド・レール部
C 2 J 3 (向きに注意!)
P.CD E 10
F 16
P.CN

■シールド・前面
A 12

〈武器の取り付け〉
■バルカンポッド
F 10とF 11
F 9
■シールド
K 36とK 37
■シールド・前面
F 7 E 11
F 6
※2組作ります。

■ビームライフル
■マガジン
■ハイパーバズーカ

10 Weapons

〈武器〉

■ビームライフル
C 17 C 14 (向きに注意!)
J 10
小さな凸部分がある方。
(向きに注意!)
K 27
K 36とK 37
C 16
K 31 K 6とK 7 C 13
■ハイパーバズーカ
C 10 C 18とC 19
■マガジン
■シールド
K 36とK 37
■バルカンポッド
F 8
F 10とF 11
F 9
■シールド
K 36とK 37
■シールド・前面
F 7 E 11
F 6
※2組作ります。

11 Final Construction-1

〈完成-1〉

■本体
■頭部
■バックパック
■右肩
■左肩
■左腕
■右腕
■右脚
■左脚
■腰部
■ビームサーベル
■本体
■ビームサーベル
■バックパックはボディにはめたと下に下げます。
I 3 (反対側)
I 4

※A 16は、好きな場所に飾ってください。

12 Final Construction-2

〈完成-2〉

■ビームライフル
■ハイパーバズーカ
E 13
■シールド
シールド① (反対側)
シールド②
※シールドは伸縮し、前腕に取り付ける事ができます。
はずします。

※各武器を手に持たせる時は指が可動する手首に替えてください。

13 Combine

〈Gフライヤー〉

〈Gディフェンサー〉

※ホルダーを降ろしてバックパックを止めます。
〈バックパック〉

※最後にミサイルベ이를降ろして、両肩にかぶせるようにはめておきます。

〈ガンダムMk-II〉

※GディフェンサーとガンダムMk-IIは図のように合体させます。

① ミサイルベ이를下に下げます。
② エンジンブロックの部分を後ろにスライドさせます。
③ ランディングギアを図の位置にします。
④ ミサイルベ이를図の位置にします。
⑤ 下に下げます。

① フックを下にさげる。
② フックアームを回します。
③ 図の位置にします。

① サーベルラックをまっすぐにします。
② サーベルラックを矢印の方向に倒します。

14 Transformation <変形>

《スーパーガンダム》

※エンジンブロック④⑤を前に
スライドさせます。

※スタビレーターを上側に
移動します。

※ロングライフルを
はずします。

※コクピットを
はずします。

※パーニアを
開きます。

※ハッチが開閉
します。

※たたみます。

- ① フックをアームを図の
位置にします。
- ② 図の位置にします。
- ③ フックを収納します。

※ミサイルベイを図の位置に
開きます。

〈グリップカバー〉

- グリップカバーを開きます。
- マウントを収納します。
- グリップを引き出し、手に持たせます。

SUPER GUNDAM
Snap Shot

Parts name of
SUPER GUNDAM

Parts List

FXA-05D

Head &
Arm Unit

Leg &
Body

Final Assemble
& Weapons

SUPER GUNDAM
Snap Shot

Parts name of
SUPER GUNDAM

Parts List

FXA-05D

Head &
Arm Unit

Leg &
Body

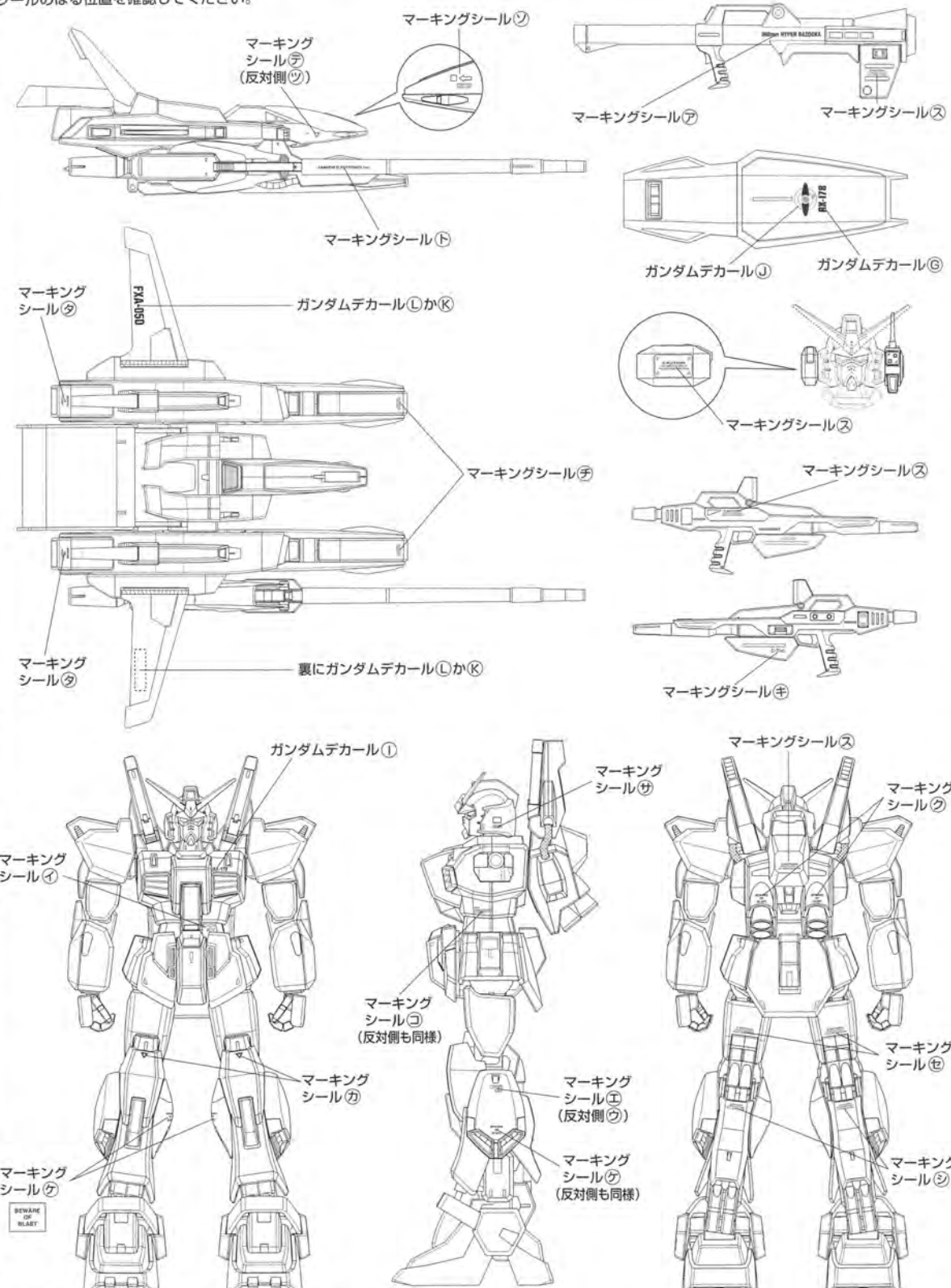
Final Assemble
& Weapons

Seal <シール>

ガンダムデカールのはりかた。

1. 転写するマークを大まかに切ります。
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。

下の図を見て、ガンダムデカールや
シールのはり位置を確認してください。



※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。