## REALISTIC DECAL

下の図を見てマーキングの貼る位置を確認してください。

※マーキングシールを貼る位置を数字で表記してあります。
※黒丸白文字の部分は金属の輝きを表現したシールです。このシールを貼るだけで、メカニカルな質感を楽しめます。
※余ったマーキングは好きな所に貼ってください。※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。

※このマーキングはプラモデルオリジナルのものです。※シールを貼る際にはピンセットのご使用をお勧めします。

## COLOR CHART

※塗装を楽しみたい方は、右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。
※カラー配合は参考値であり、画像とカラーガイドの色は異なる場合があります。

- 本体等ブルー部の塗装色。ブルー(45%)+ホワイト(25%)+レッド(20%)+ブラック(10%)
- スネ等ダークブルー部の塗装色。ブルー(40%)+レッド(25%)+ブラック(20%)+ホワイト(15%)
- 胸等ブラック部の塗装色。ブラック(70%)+ホワイト(15%)+ブラウン(15%)
- インテーク等イエロー部の塗装色。ホワイト(60%)+オレンジ/イエロー(40%)
- コクピットハッチ等レッド部の塗装色。モンザレッド(60%)+シャインレッド(40%)
- 武器等グレー部の塗装色。グレー(85%)+ブラック(10%)+パープル(5%)
- バックパック等ダークグレー部の塗装色。ミッドナイトブルー(85%)+ホワイト(10%)+インディブルー(5%)

1/144ティターンズバイロット

- 本体等ダークグレー部の塗装色。ネービーブルー(100%)
- 肩等レッド部の塗装色。あずき色(100%)
- ヘルメットひさし等ブラック部の塗装色。ブラック(100%)
- バックパック等ライトブルー部の塗装色。ブルーグレー(60%)+ホワイト(40%)
- バックパックブラウン部の塗装色。マホガニー(100%)
- バイザースカイブルー部の塗装色。スカイブルー(100%)

© 創通・サンライズ

RG 1/144
EXCITEMENT EMBODIED

GUNDAM.INFO Search
www.gundam.info
バンダイホビーサイト 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費等はお客様のご負担となります。

07

# GUNDAM Mk-II TITANS
## PROTOTYPE MOBILE SUIT RX-178
## リアルグレード 1/144 スケールモデル ガンダム Mk-II (ティターンズ仕様)

Real Grade is a new brand which, as its name indicates, aimed to be "the real thing".
We want to tell all generations who know Gundam of the pleasure and excitement of making a mobile suit.
Please be sure to enjoy the numerous gimmicks incorporated in this palm-size 1/144 scale model.

BANDAI 2012 MADE IN JAPAN

※画像と商品とは多少異なりますのでご了承ください。

0175716

BANDAI

## ⚠ 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。

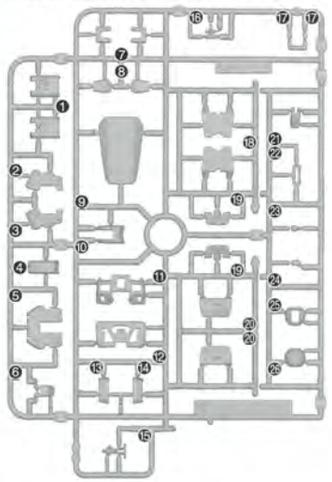
※ABS部分への塗装は破損する恐れがありますので、塗装はおすすめできません。

## パーツリスト

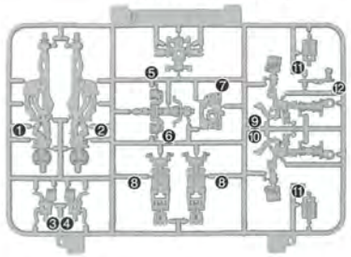
※細かいパーツやデカールは破損や紛失の恐れがあります。取り扱いには十分注意してください。ピンセット等をご使用になると便利です。(道具類は付属しておりません。別にご用意ください。)

(✕印は使用しないパーツです。)

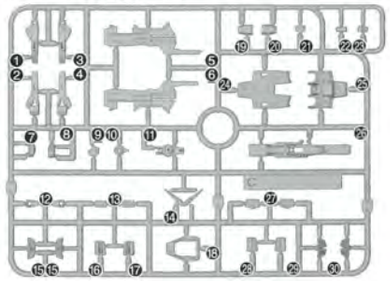
Aパーツ (スチロール樹脂：PS)



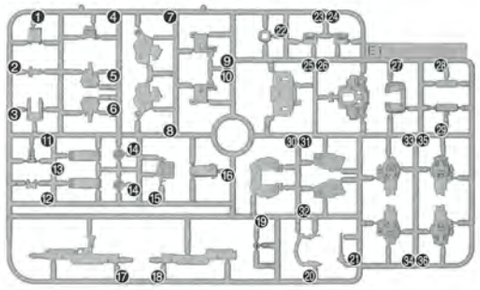
Bパーツ (ABS樹脂：ABS)
(ポリプロピレン：PP)



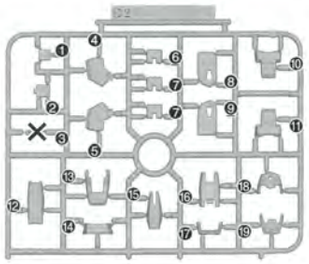
Cパーツ アンダーゲート有り
(スチロール樹脂：PS)



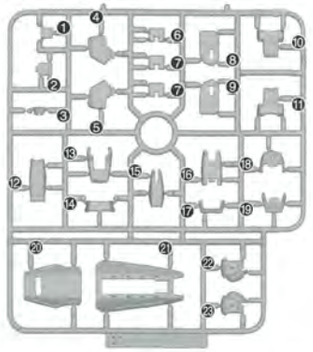
E1パーツ (スチロール樹脂：PS)



D2パーツ
(スチロール樹脂：PS)

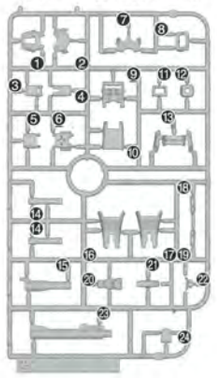


D1パーツ (スチロール樹脂：PS)



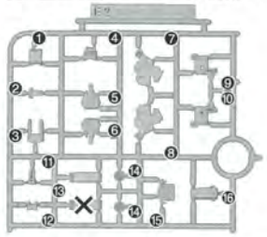
G2パーツ
(スチロール樹脂：PS)

G1パーツ
(スチロール樹脂：PS)



Fパーツ
(ABS樹脂：ABS)

E2パーツ (スチロール樹脂：PS)



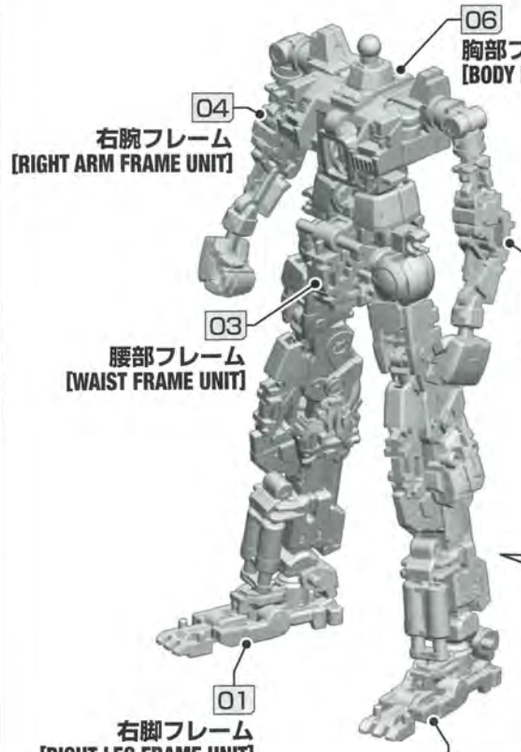
SB1パーツ (スチロール樹脂：PS)

**メッシュパイプ**……1本
(PET樹脂：PET)
**リード線**……1本
(塩化ビニル樹脂：PVC)
**リアリスティックデカール**…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。

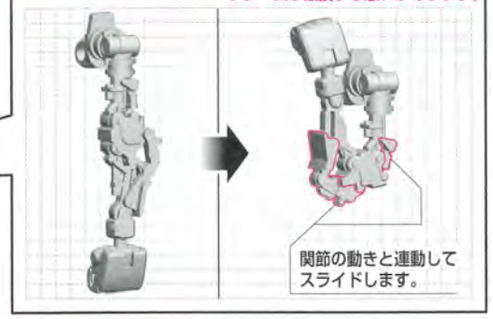


## アドヴァンスドMSジョイント5(Bパーツ)のフレーム構成



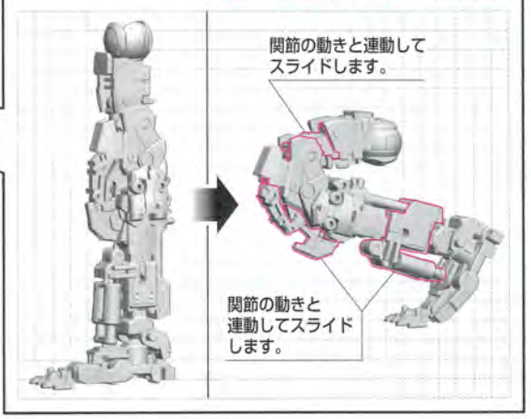

### 腕部の可動

※可動させる際にはスライドするパーツを押さえないでください。フレームが破損する恐れがあります。

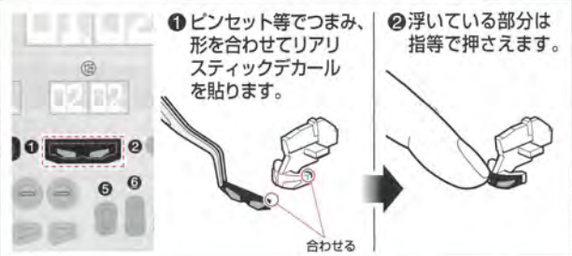



### 脚部の可動

※可動させる際にはスライドするパーツを押さえないでください。フレームが破損する恐れがあります。



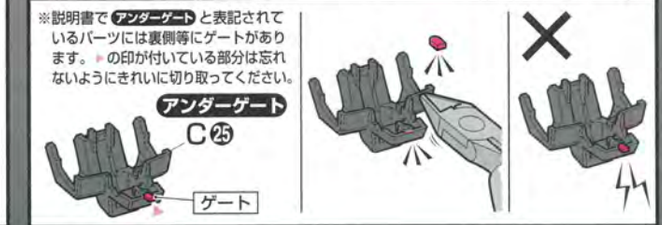

### リアリスティックデカールの貼りかた



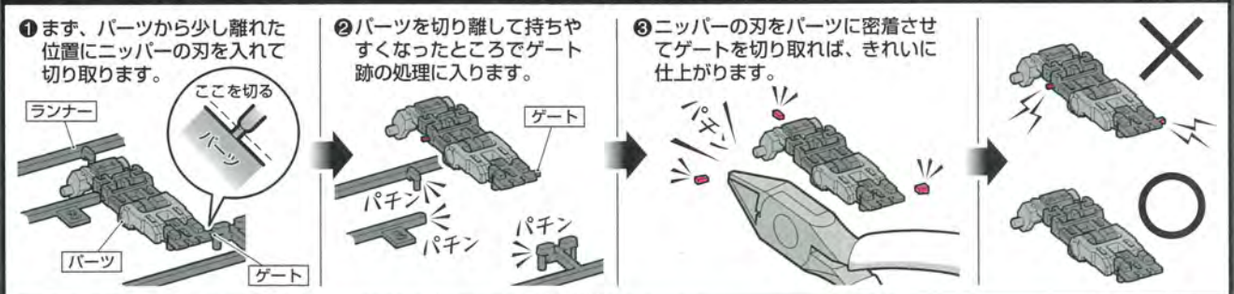

### アンダーゲートの切り取りかた

▶ アンダーゲート マークの付いた部品は、下の図のようにキレイに切り取ります。

※説明書で アンダーゲート と表記されているパーツには裏側等にゲートがあります。▶の印が付いている部分は忘れないようにきれいに切り取ってください。




### パーツの切り取りかた



RG HI-RESOLUTION EXCITEMENT EMBODIED

「リアルグレード」は、その名のとおり「本物」であることを追求した新ブランドです。精密なディテールを豊富なカラーパーツと共に再現し、込められる限りの可動領域を、切り取るだけの組み立て済みインナーフレームへ搭載しました。モビルスーツを作る楽しみと興奮を、ガンダムを知る全ての世代へ。1/144スケールの手のひらサイズに込めた、数々のギミックをご堪能ください。

## REAL SYSTEM　リアルシステムとは

モビルスーツの「リアル」を実体験するために生み出された表現技法です。 ●全設定再現：モビルスーツの機能設定を1/144サイズに集約しています。
●組み立て済みジョイントフレーム：最小限の部品数で、最大限の可動を実現しています。 ●リアルな質感表現デカール：メカとしての質感を金属表現シールで再現しました。

## MOVABLE FRAME

"ムーバブル・フレーム"は、ティターンズ主導のもと、連邦軍生え抜きの技術者だけで開発されていたガンダムMk-IIに初めて本格的に全面採用されたMSの基礎構造である。それはまさしくMSを人体に見立てたもので、概念的には人間の骨格と筋肉そのものと言える。可動のための基本構造を、装甲や武装など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り、装甲のスライドや開閉も自在に設定可能とすることで、運動性の飛躍的な向上を達成している。並行して各種回路の取り回しやエネルギー経路なども刷新されたため、既存の機体と比較して生産性や整備性が格段に向上している。無論、Mk-IIのものはあくまで試作段階のものであったが、"ムーバブル・フレームの出現"によって、MSは抜本的な変革期を迎えたと言っても過言ではない。

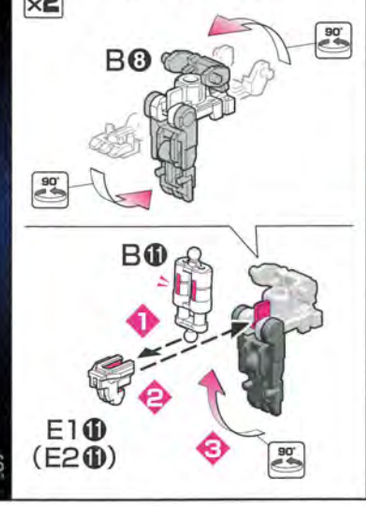
### ADVANCED MS JOINT

多重インサート成形という特殊技術により、切り取るだけの手軽さでありながら、フレームの精密感や、驚異的な可動機構を備えた、リアルグレード専用の内部フレームです。

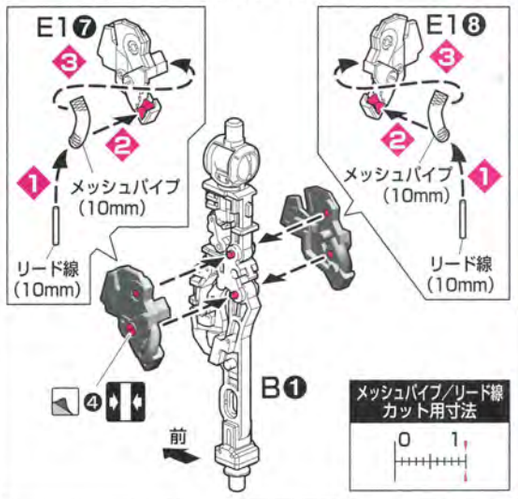
## MOVABLE FRAME

## 01-1 [足首フレームの組立] ANKLE FRAME UNIT

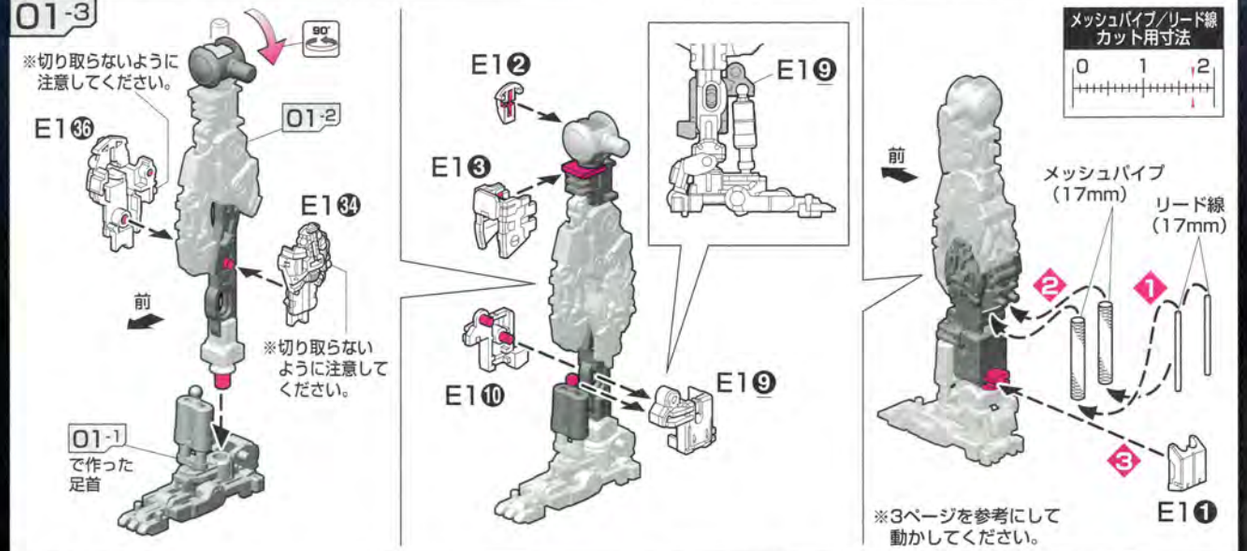
×2




## 01-2 [右脚フレームの組立] RIGHT LEG FRAME UNIT



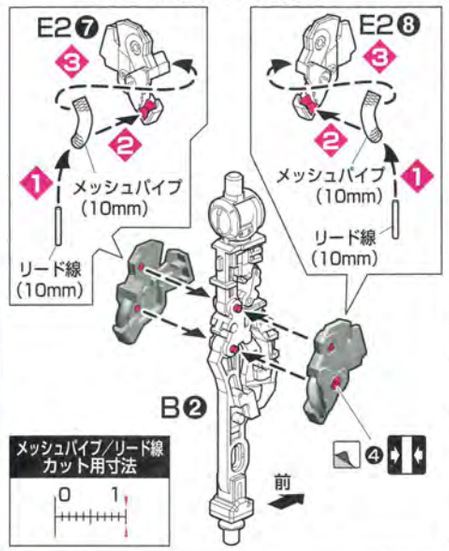

## 01-3

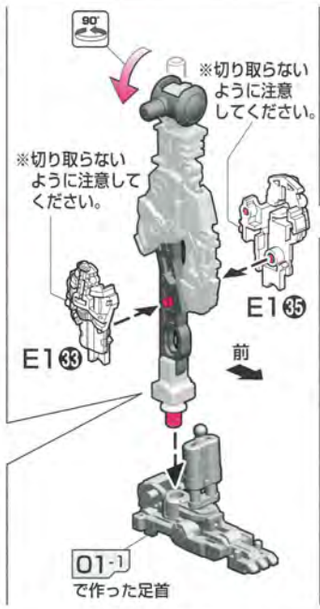


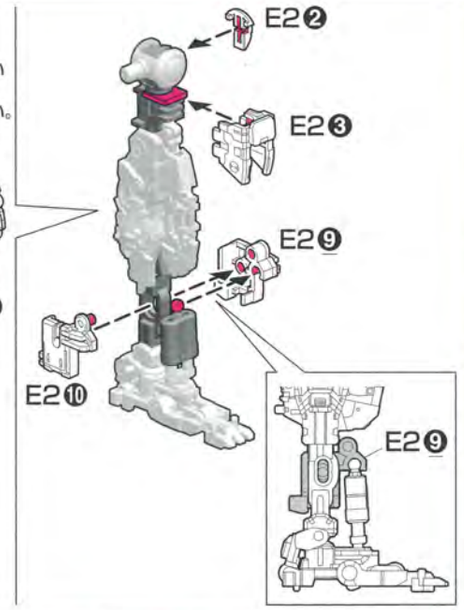



※組立図中の記号説明
×2 部品を数値の個数作ります
90° 数値に合わせて回転させます
❶ シールの番号
両側に同じパーツを取りつける

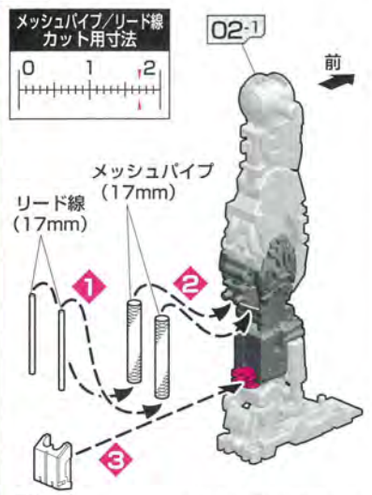
## 02-1 [左脚フレームの組立] LEFT LEG FRAME UNIT



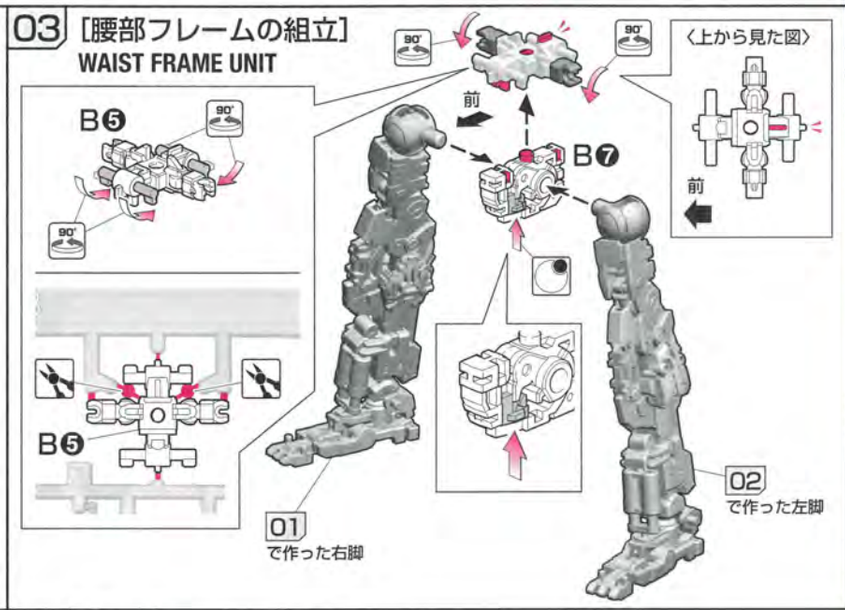




## 02-2

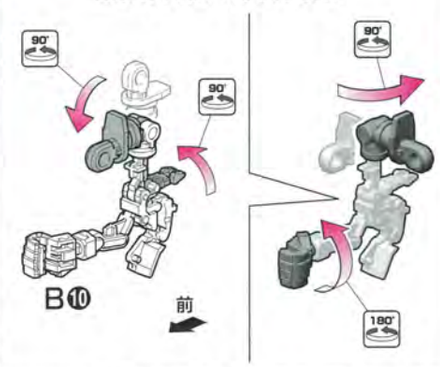



※3ページを参考にして動かしてください。

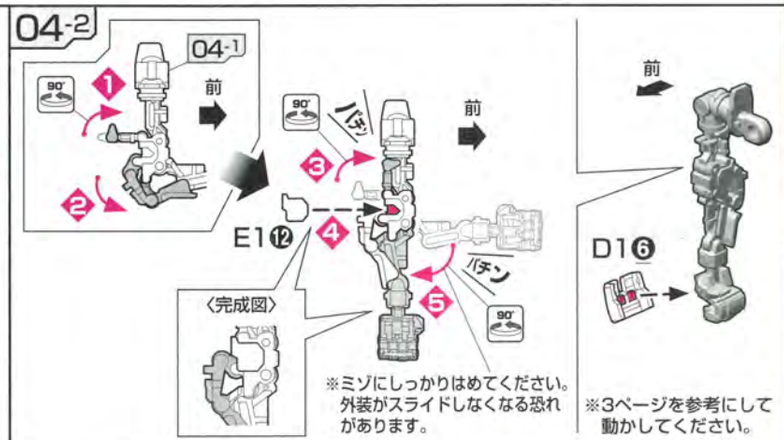
## 03 [腰部フレームの組立] WAIST FRAME UNIT




## 04-1 [右腕フレームの組立] RIGHT ARM FRAME UNIT



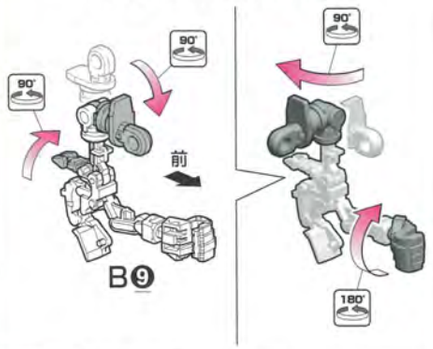

## 04-2



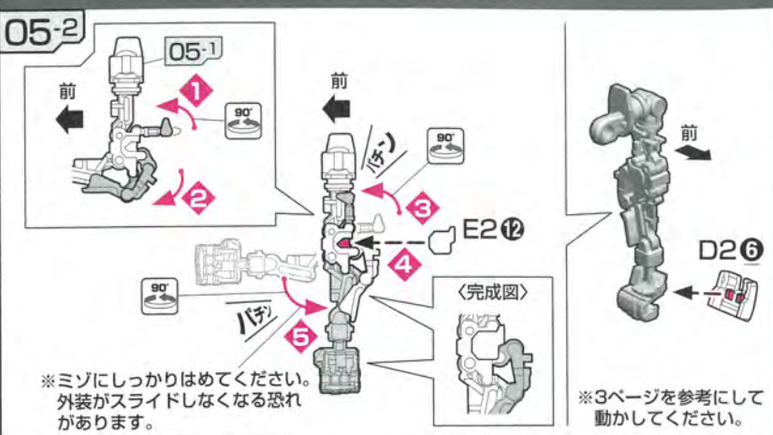



※組立図中の記号説明
❶ シールの番号
両側に同じパーツを取りつける
90° 数値に合わせて回転させます
切り取る部分
先に組み立てる

## 05-1 [左腕フレームの組立]
**LEFT ARM FRAME UNIT**



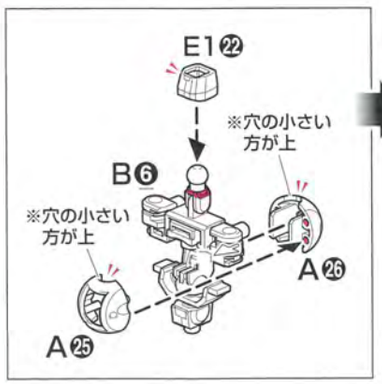

## 05-2

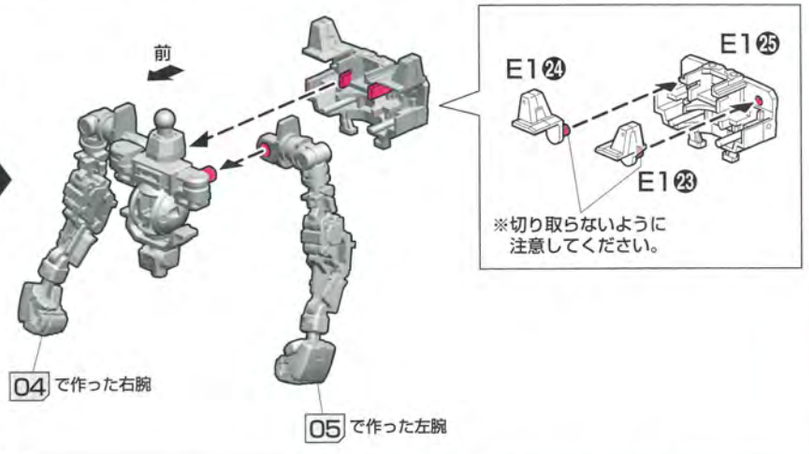






## 06-1 [胸部フレームの組立]
**BODY FRAME UNIT**

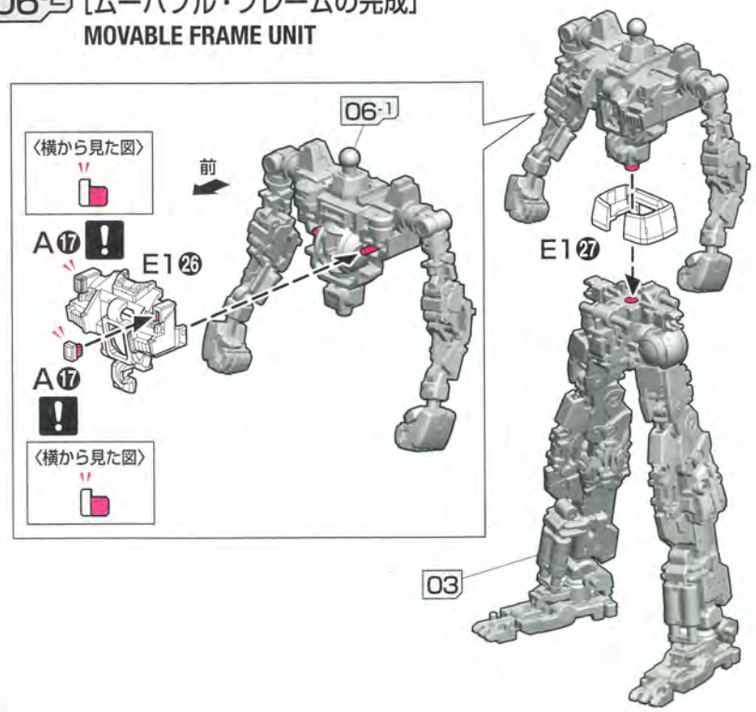






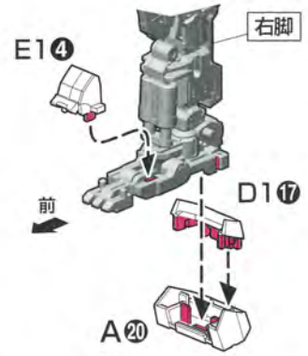
## 06-2 [ムーバブル・フレームの完成]
**MOVABLE FRAME UNIT**

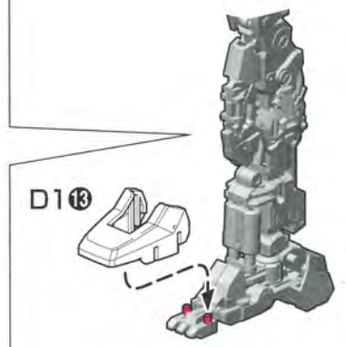


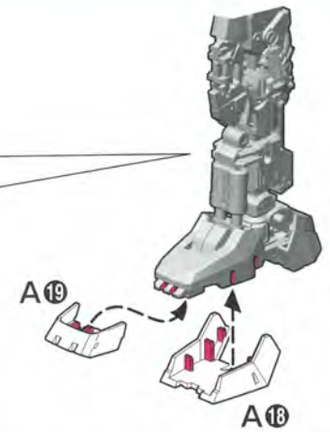
※組立図中の記号説明
90° 数値に合わせて回転させます
向きに注意して組み立てる



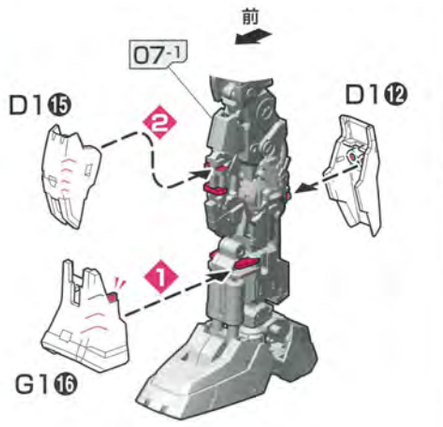
## 07-1 [右脚外装の組立]
**RIGHT LEG ARMOR UNIT**



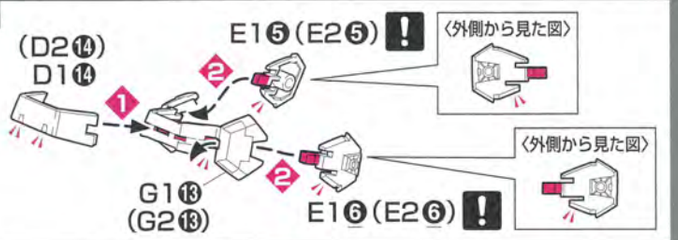



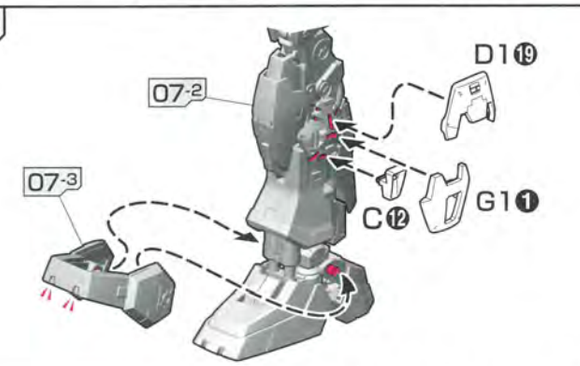

## 07-2



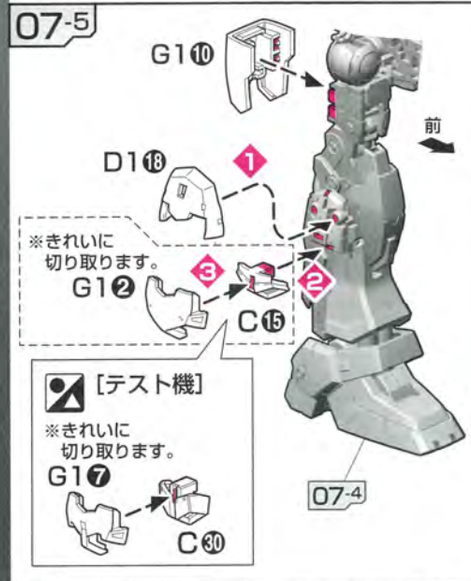

## 07-3
×2

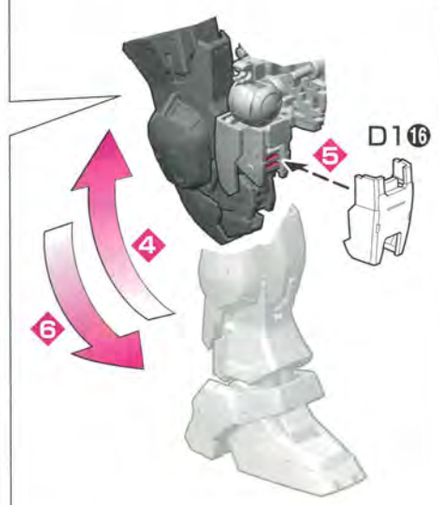



## 07-4

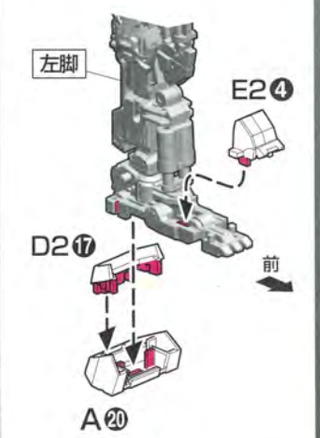



## 07-5




## 08-1 [左脚外装の組立]
**LEFT LEG ARMOR UNIT**

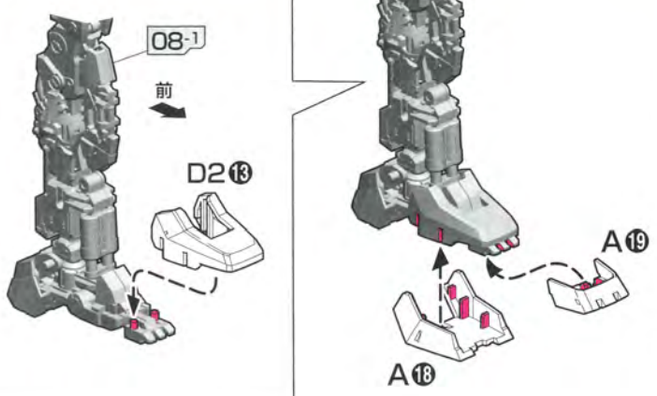



※組立図中の記号説明
向きに注意して組み立てる
×2 部品を数値の個数作ります
どちらかを選んで取りつける

# GUNDAM Mk-Ⅱ [TITANS]

ティターンズのフラッグシップMSとして開発されたガンダムMk-Ⅱは、連邦系の技術のみで開発することが命題のひとつとされた。リニアシートと全天周モニターを内装するイジェクションポッドを兼ねたコクピットユニットは、いわば簡易型のコア・ブロックとも呼べる装備として、当時の機体の標準装備となりつつあった。ユニット単位で機能を分離または完結させるというコンセプトは、当時の技術的な趨勢でもあったのである。また、"人体の挙動を模倣"する事に特化されたムーバブル・フレームの採用に伴って、近接戦闘における戦術や戦法を再検討すべく、標準的な兵装に加え、武装のバリエーションも広範に模索されることとなった。その際、一年戦争以降に接収された公国系の武装に加え、封印されたはずの"デラーズ紛争"期の兵装なども試験的に運用されたと言われている。また、最終的な仕様では採用されなかったパーツなども多数存在しており、特殊任務を想定した強化案や専用のSFS(サブフライトシステム)の素案なども想定されていた。しかし、あくまで"試作機"としての運用を逸脱することは無かったのである。

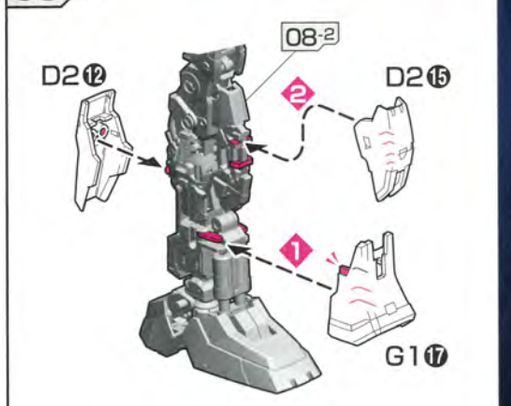
## 08-2



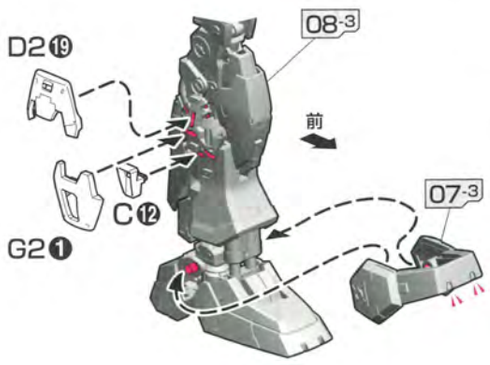


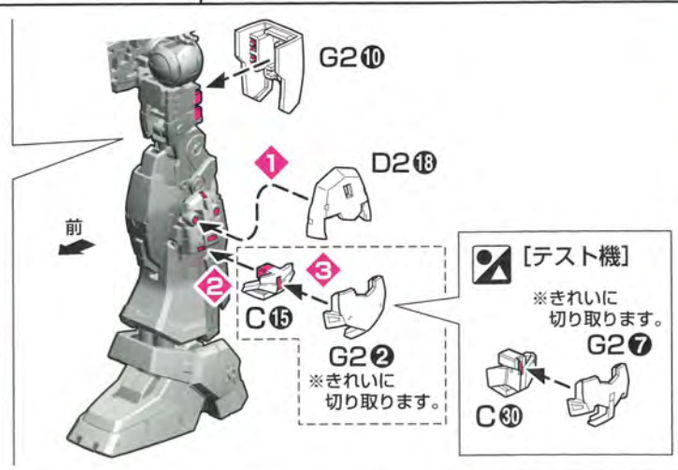


## 08-3




## 08-4



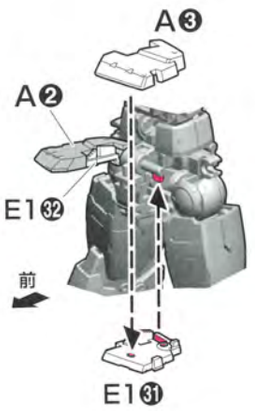



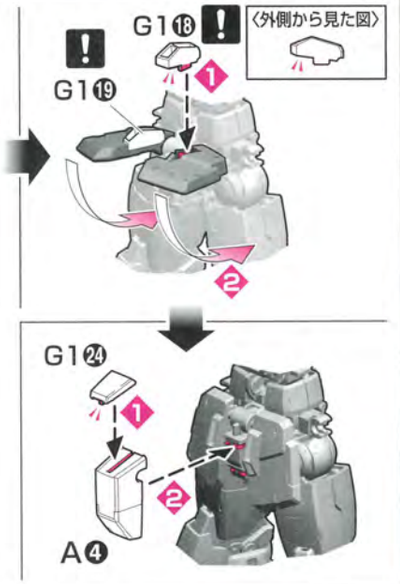



※組立図中の記号説明
どちらかを選んで取りつける

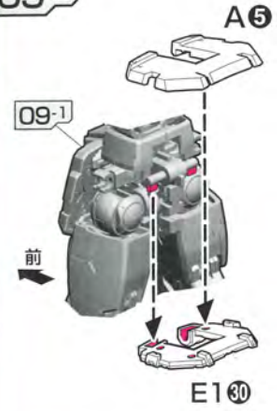
## 08-5

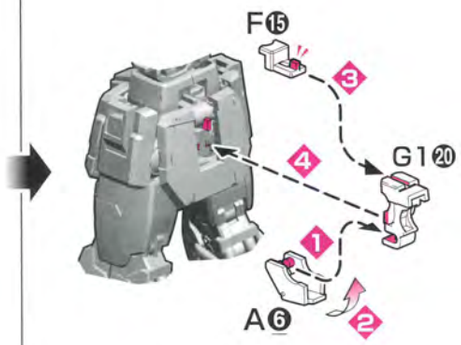
## 09-1 [腰部外装の組立] WAIST ARMOR UNIT



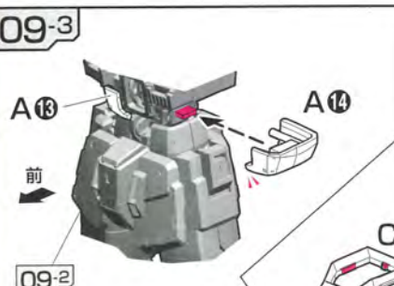



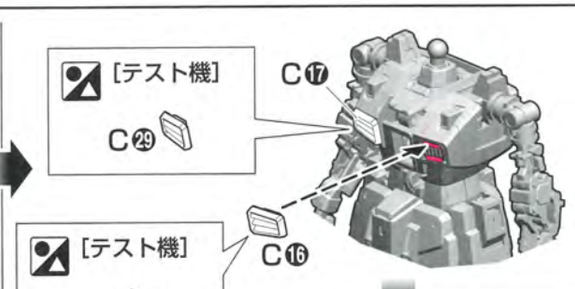

## 09-2

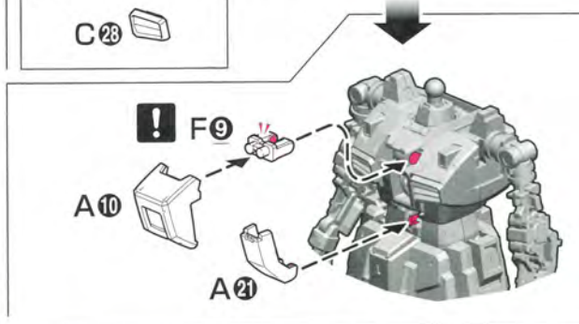





## 09-3



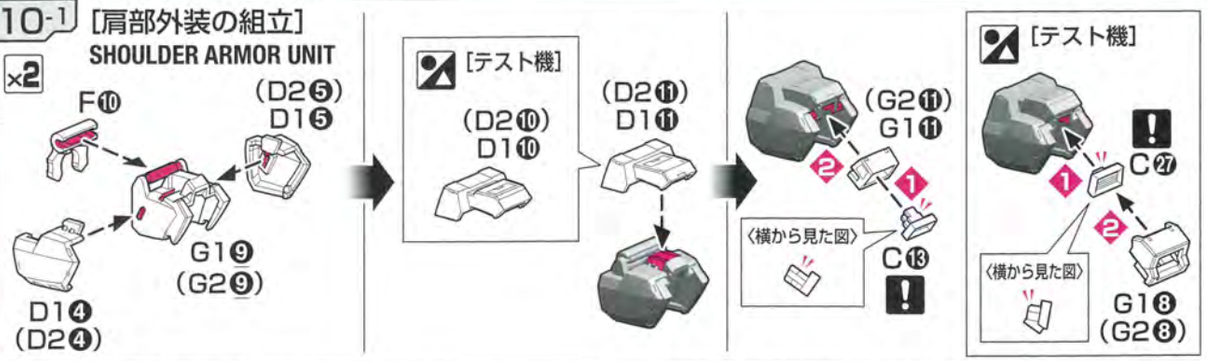





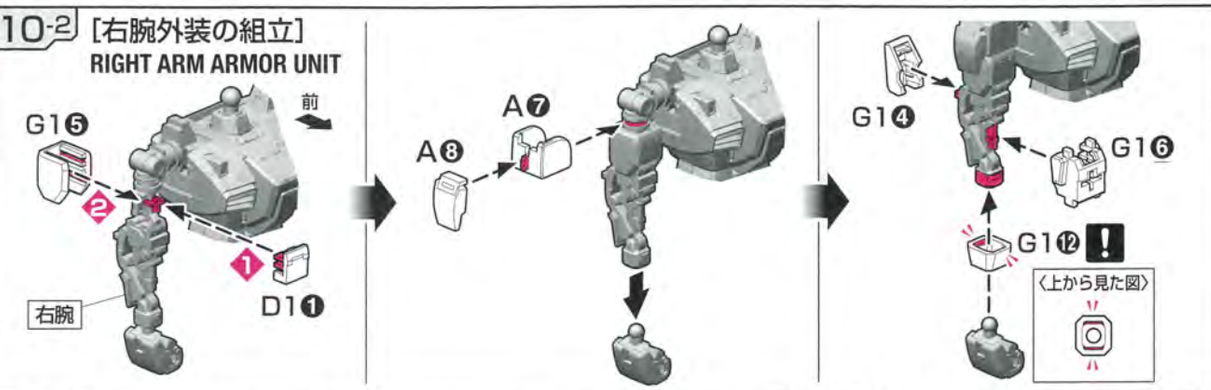

※組立図中の記号説明
向きに注意して組み立てる
×2 部品を数値の個数作ります
どちらかを選んで取りつける

## 10-1 [肩部外装の組立]
**SHOULDER ARMOR UNIT**

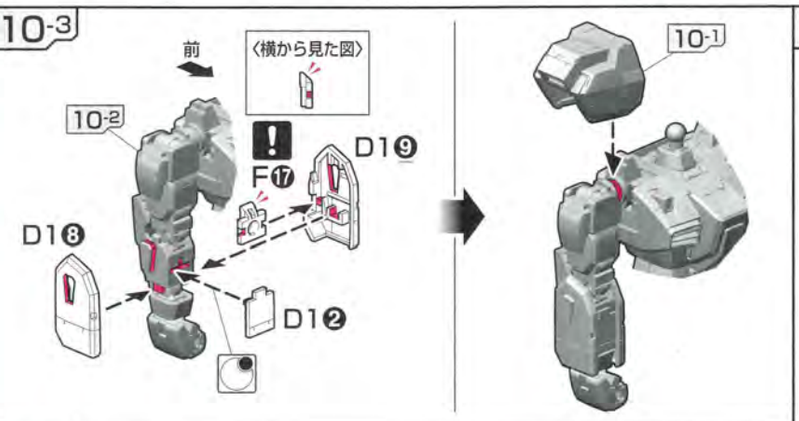
×2



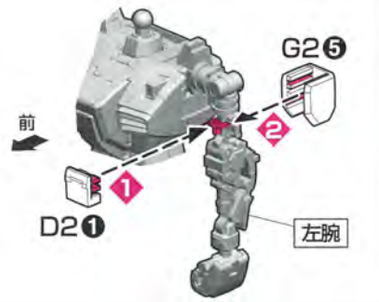

## 10-2 [右腕外装の組立]
**RIGHT ARM ARMOR UNIT**



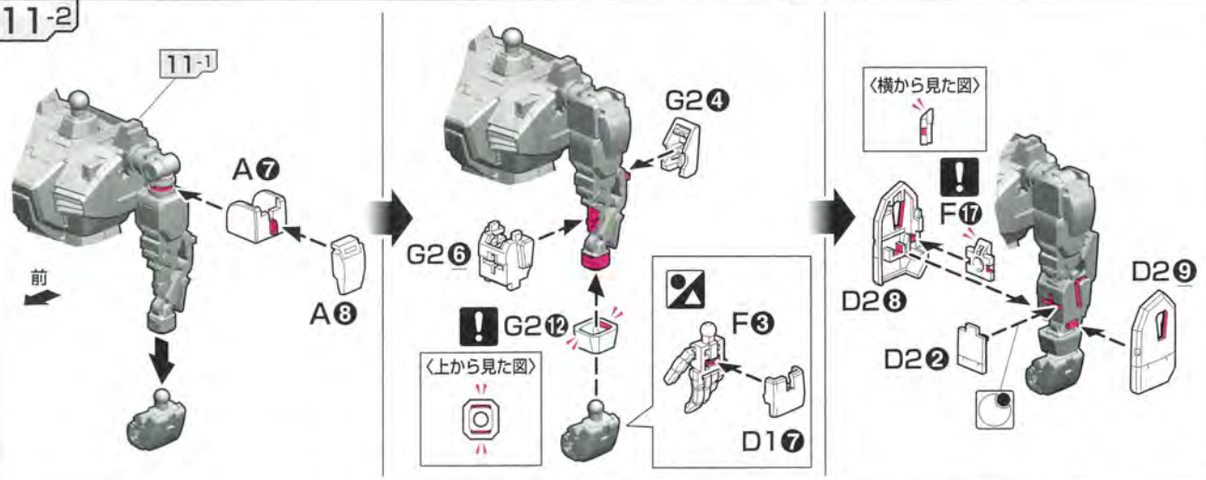

## 10-3




## 11-1 [左腕外装の組立]
**LEFT ARM ARMOR UNIT**



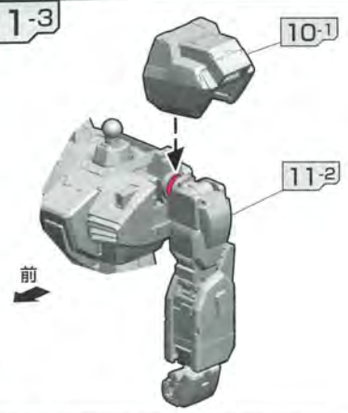

## 11-2



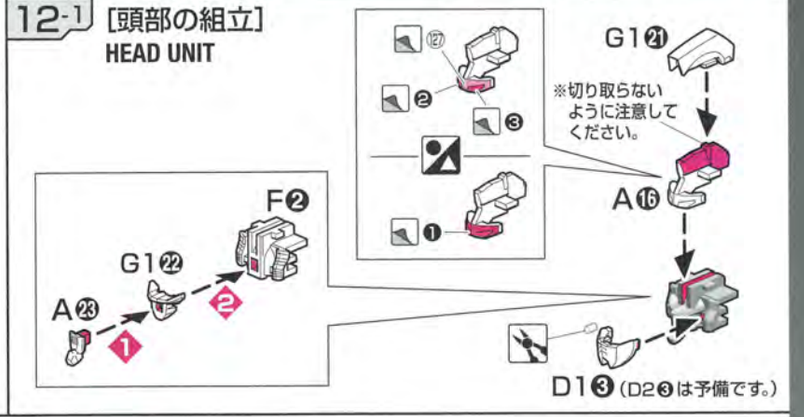



※組立図中の記号説明
×2 部品を数値の個数作ります
どちらかを選んで取りつける
! 向きに注意して組み立てる
先に組み立てる

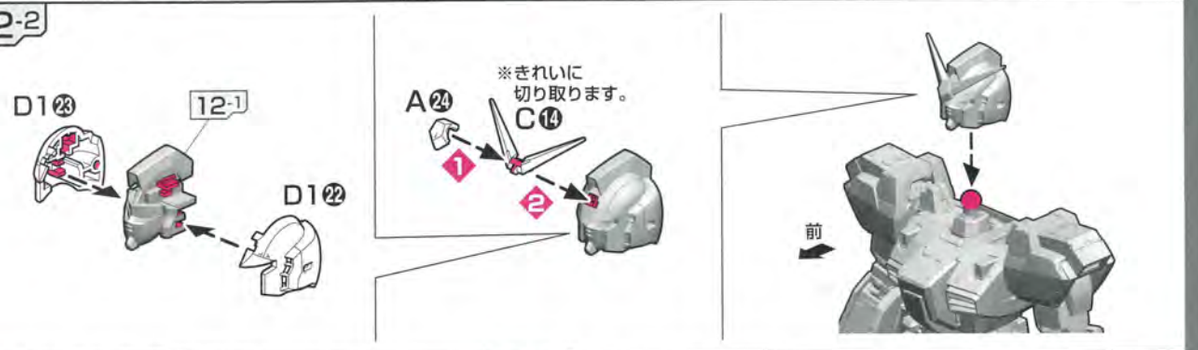
## 11-3




## 12-1 [頭部の組立]
**HEAD UNIT**

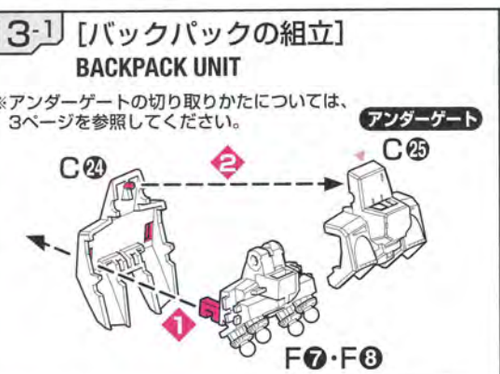



## 12-2

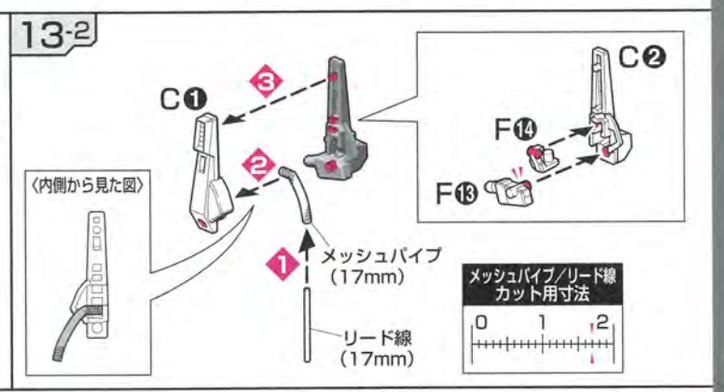



## 13-1 [バックパックの組立]
**BACKPACK UNIT**

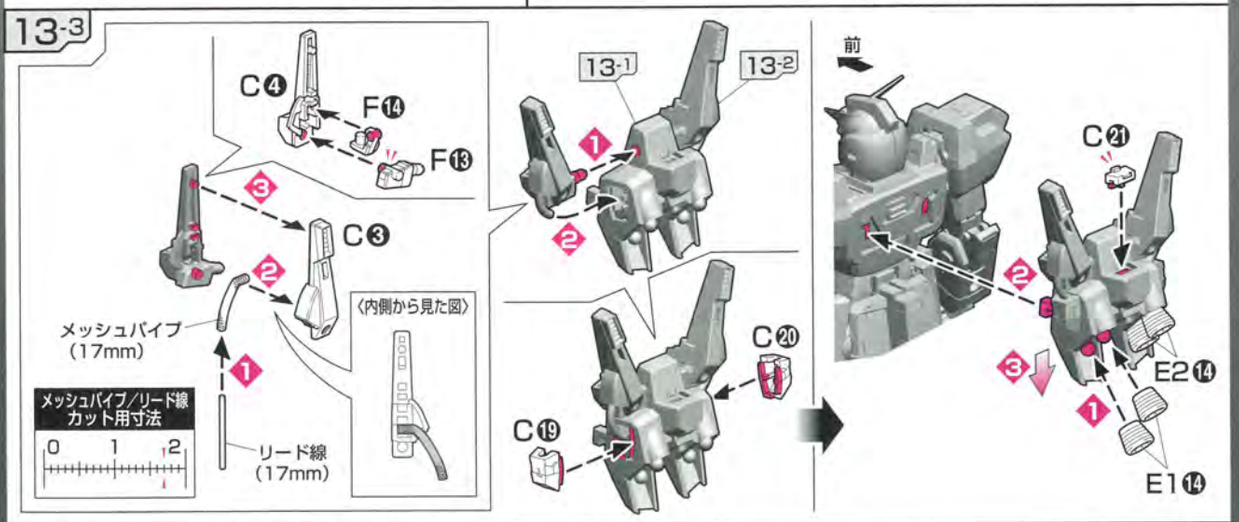
※アンダーゲートの切り取りかたについては、3ページを参照してください。




## 13-2




## 13-3

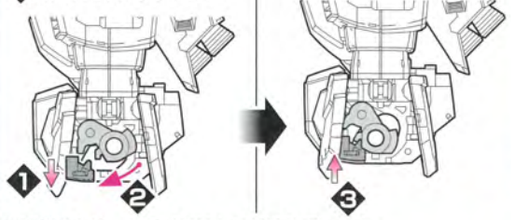



※組立図中の記号説明
どちらかを選んで取りつける
❶ シールの番号
切り取る部分

## 14 ※A⑮は好きなところに飾ってください。

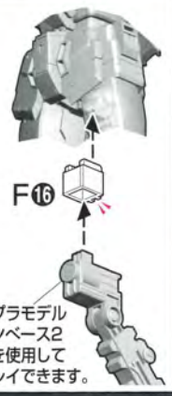
※腰のスイングをロック できます。

※脚の可動範囲が広がります。
❶ロックを下げます。
❷股間軸を前に動かします。
❸ロックを上げます。



※説明のため、一部イラストを省略しています。

〈コクピットハッチの開け方〉



※バンダイプラモデル アクションベース2 (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。
※画像は参考のために完成したものを使用しています。

## WEAPON

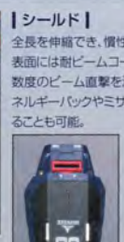
**頭部バルカン・ポッド**
ヘッドユニット内部の構造変更に伴ってオプションとされた。左側が2門の銃口を備えたサブセンサー装備の機関部で、右側は弾倉兼カウンターウエイトとして機能する。カートレスの弾丸が採用されており、ガンダムよりも装弾数が増量されている。

**ビーム・サーベル**
バックパックのフレキシブルバーニアスラスターに1基ずつ計2基装備する。形状は専用にデザインされているが、内装するビーム発振デバイスは標準的な規格品を改造したもの。ユニット自体に着脱機構を備えている。



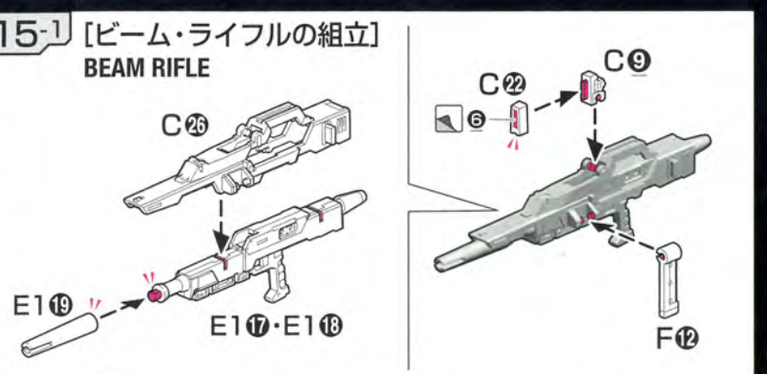
**ビーム・ライフル**
エネルギーパック方式を採用し、マニピュレーターからのエネルギー供給機構はオミットされている。モード変更による出力調節が可能で、1パックあたり、戦艦並みの威力を持つ最大出力であれば3発ほど、通常の運用であれば7発程度のエネルギー容量を持つ。サイドスカートのラッチなどにマウントして携行することもできる。

**ハイパー・バズーカ**
数年前から連邦軍で採用されている標準的な兵装の更新装備。腰部のマウントラッチに装着することができるほか、機関部は打突に使用できるほどの堅牢さを誇る。実際そのように運用された例の有無は不明。通常弾のほか、散弾や各種榴弾なども使用可能。



**シールド**
全長を伸縮でき、慣性モーメントを調整できる。表面には耐ビームコーティングが施されており、数度のビーム直撃を減免する。裏面に予備のエネルギーパックやミサイル・ランチャーを装備することも可能。

## 15-1 [ビーム・ライフルの組立]
**BEAM RIFLE**

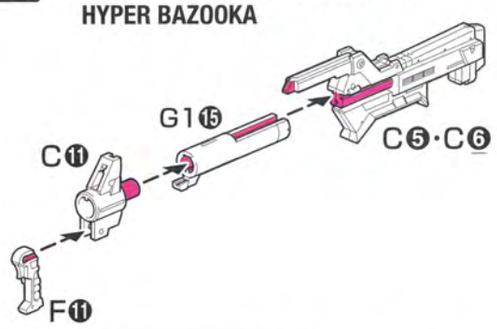



※組立図中の記号説明 ❶ シールの番号



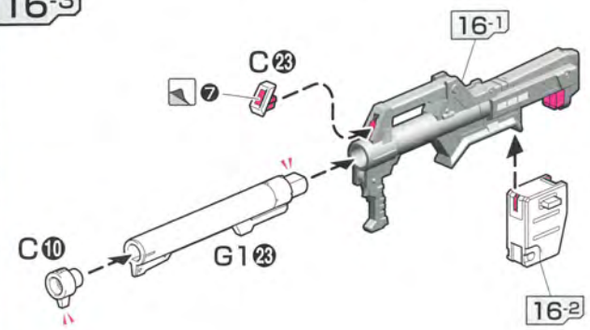
## 15-2

## 16-1 [ハイパー・バズーカの組立]
**HYPER BAZOOKA**

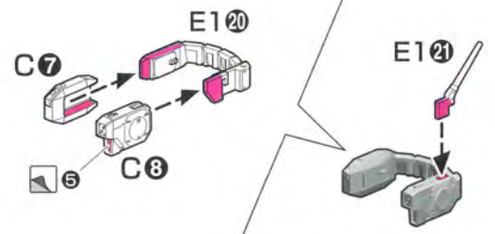



## 16-2

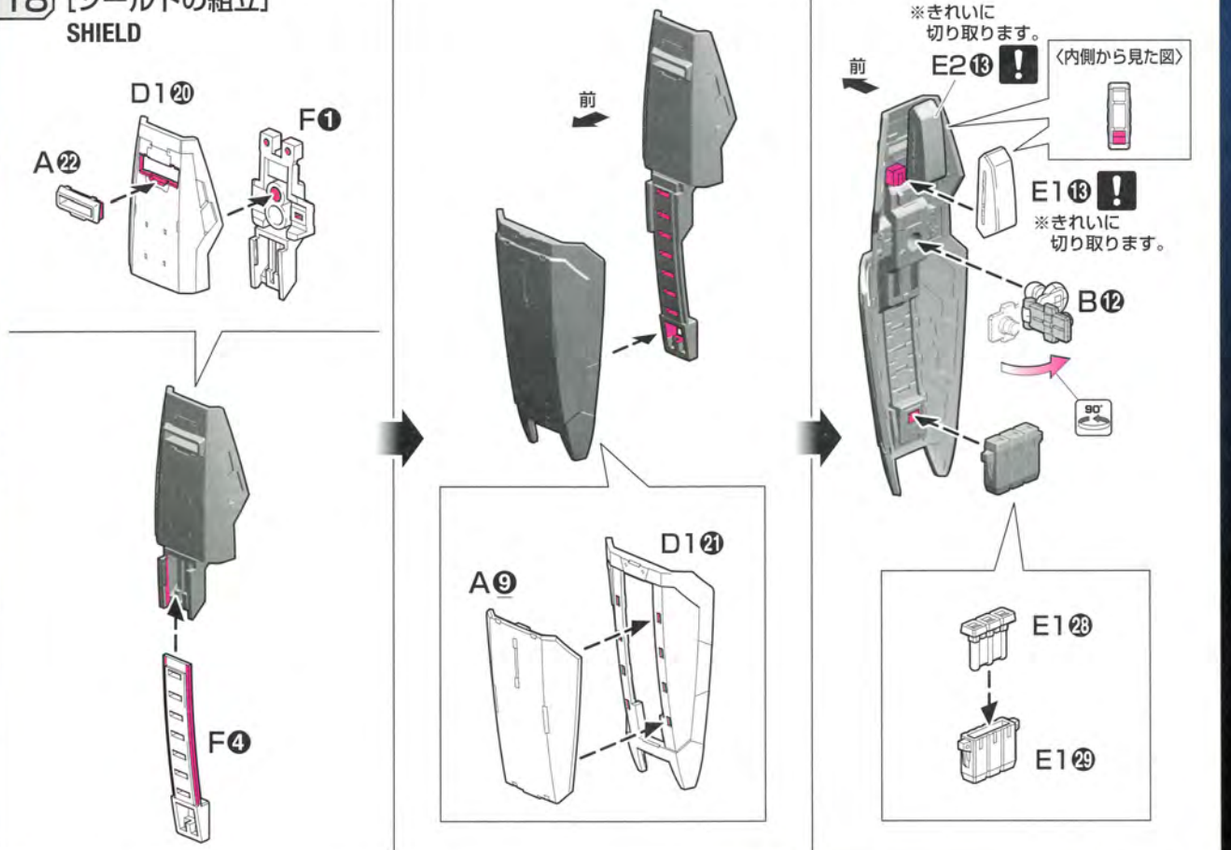
## 16-3




## 17 [バルカン・ポッドの組立]
**VULCAN POD**

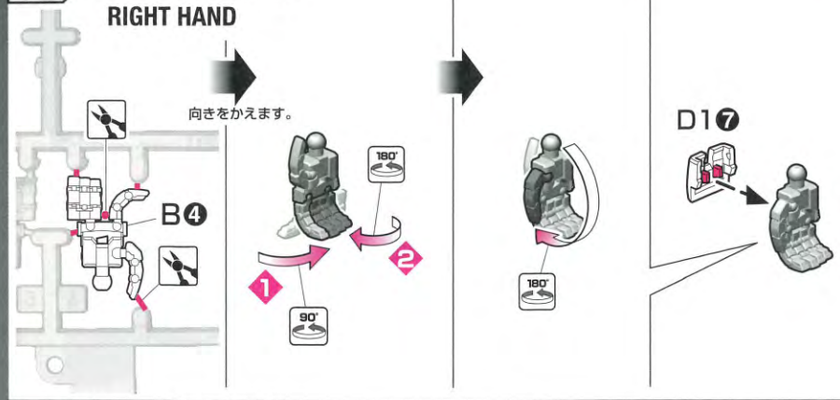



## 18 [シールドの組立]
**SHIELD**

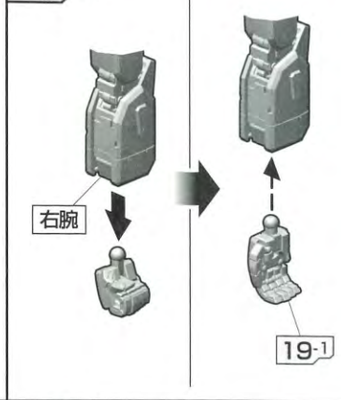



※組立図中の記号説明 ×2 部品を数値の個数作ります ❶ シールの番号 ! 向きに注意して組み立てる 90° 数値に合わせて回転させます

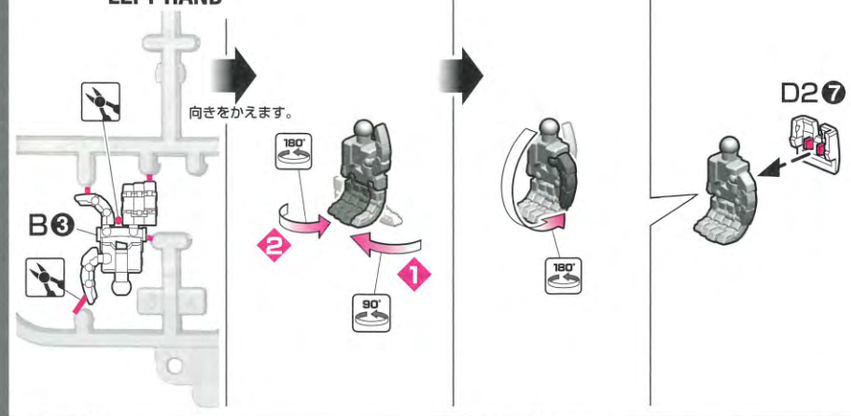
## 19-1 [右手首の組立]
RIGHT HAND



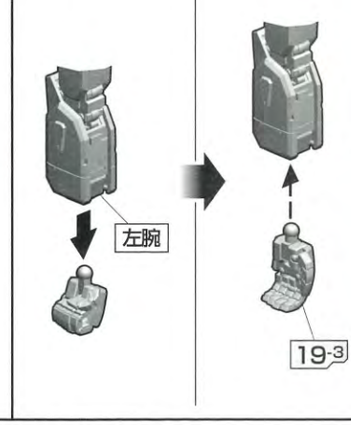

## 19-2



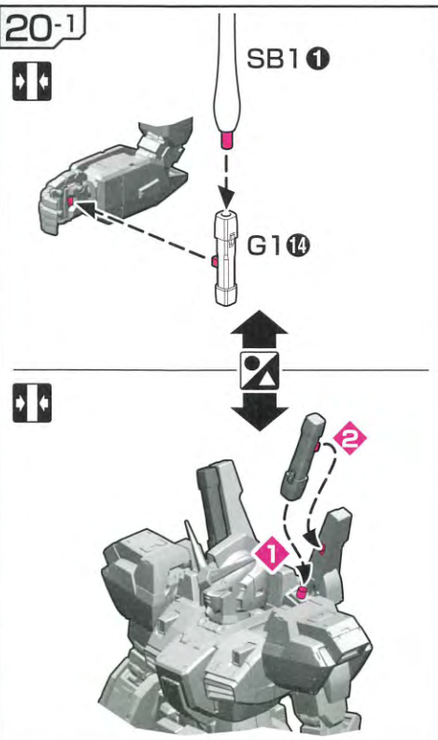

## 19-3 [左手首の組立]
LEFT HAND



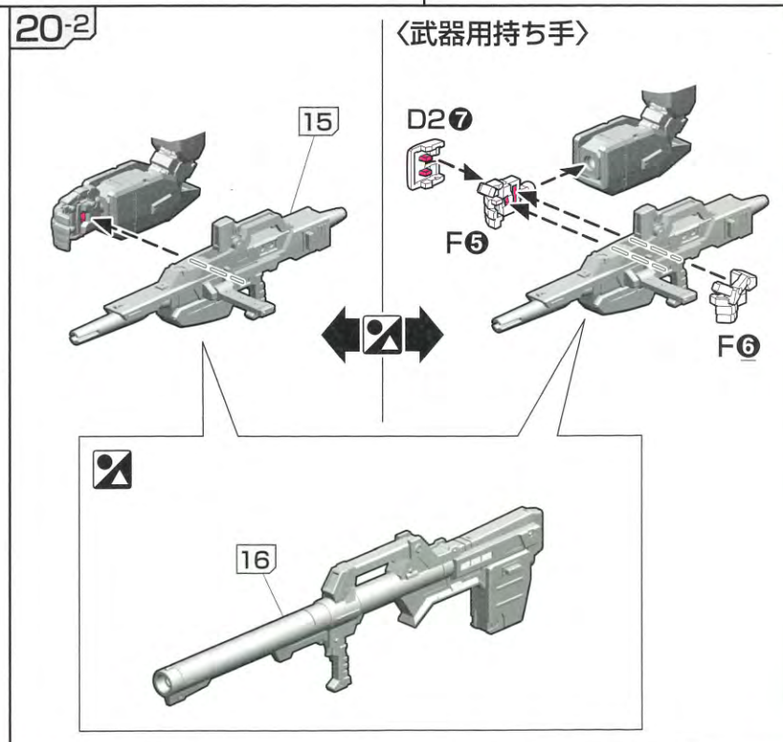

## 19-4




## 20-1



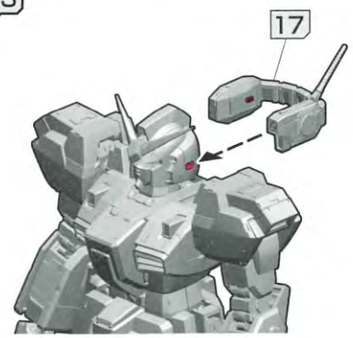

## 20-2





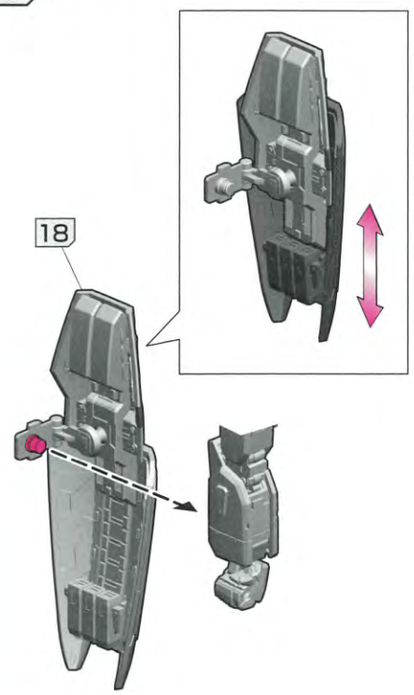

※組立図中の記号説明
- 切り取る部分
- 数値に合わせて回転させます
- 両側に同じパーツを取りつける
- どちらかを選んで取りつける

## 20-3

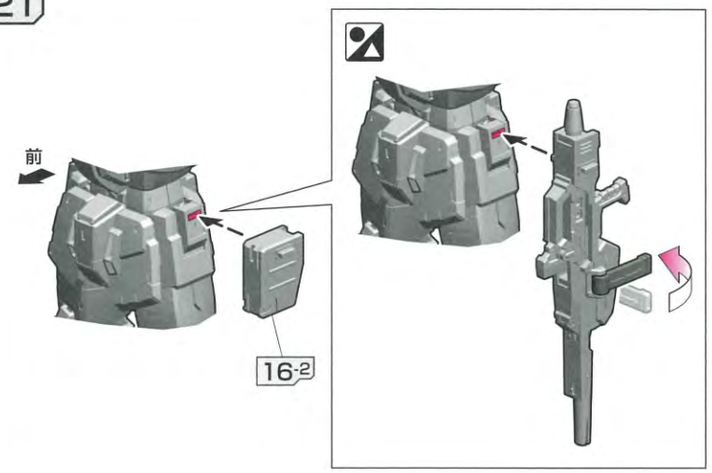


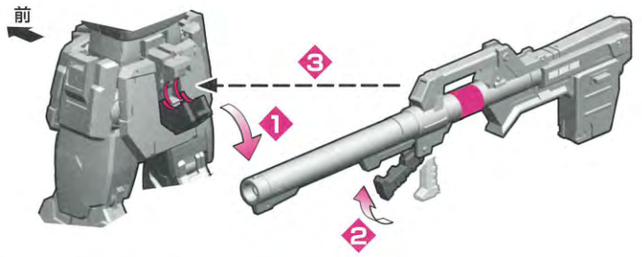

※説明のため、一部イラストを省略しています。

## 20-4

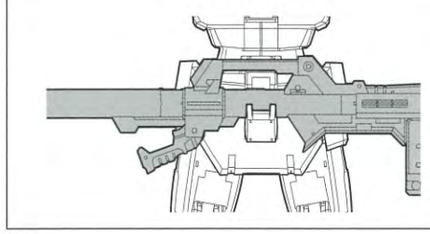



## 21




〈後ろから見た図〉





※組立図中の記号説明
- どちらかを選んで取りつける