AGE-1T
「ガンダムAGE-1 タイタス」
1/100スケール
マスターグレードモデル

GUNDAM AGE-1 TITUS

EARTH FEDERATION FORCES MOBILE SUIT

GUNDAM AGE-1 TITUS

© 創通・サンライズ

MOBILE SUIT GUNDAM AGE

MASTER GRADE MODEL

AGE-1T
「ガンダムAGE-1 タイタス」
1/100スケール
マスターグレードモデル

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。

BANDAI 2012 MADE IN JAPAN

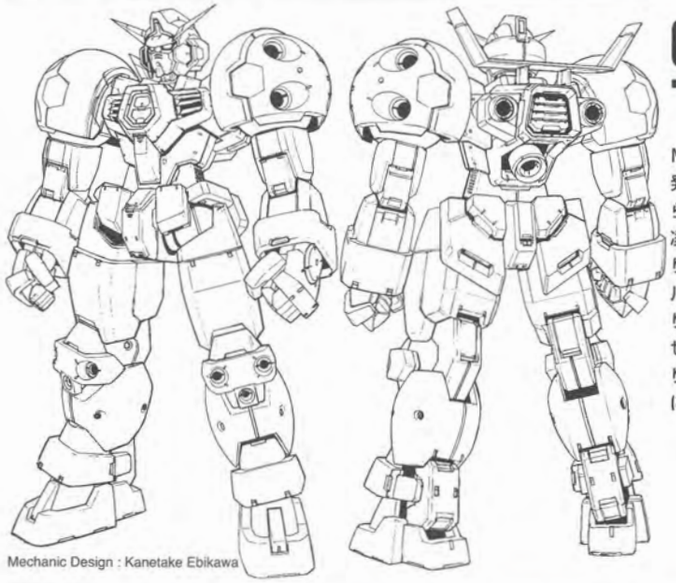
※画像の完成品は、塗装してあります。

0175317

BANDAI

ストーリー

地球人類のスペースコロニーへの移民が開始されて数百年。幾度かにわたるコロニー間の争いを経て、地球圏は地球とコロニーを統合した連邦政府の元、あらゆる武器の撤廃を唱えた平和共存の道を歩んでいた。しかし突如正体不明の敵――UE（アンノウン・エネミー）の襲撃を受け、連邦政府は軍の再創設を余儀なくされ、兵器としてのMS（モビルスーツ）は、再び人類の前に復活することとなった。強力なUEのMS型に唯一対抗し得るMSとして登場したガンダムAGE−1は、幾度かの戦闘を重ねUEに関する情報を収集、AGEシステムにおいてそれらを分析することによって、さらなる進化を遂げてゆく。そんな中、柔軟な設計思想の特性を活かした「ウェアシステム」と呼ばれる換装プランを提示し続けるAGEシステムは、ドッズライフルをも掻ねつける敵MS型に対し、近接戦闘による物理的な打撃に特化した「タイタス」のパーツを生成、AGE−1タイタスとなったガンダムは難局を打破するのだった。



Mechanic Design : Kanetake Ebikawa

GUNDAM AGE-1 TITUS

MS開発の名門であるアスノ家の血を受け継ぐフリットによって開発されたMS。独自に発展させたプラズマ制御技術を設計段階から盛り込み、その出力は連邦軍の量産型MSジェノアスをはるかに凌ぐ。腕部、および脚部を「タイタス」パーツに換装することにより、その耐久度と重量を活かした直接打撃に特化した攻撃スタイルをとる。またパーツ自体にビームジェネレイターも内蔵されており、マズル部より「ビームスパイク」を放出させて打撃力を倍化させる戦法や、本体と連動して腕部にエネルギーを集中することにより生み出される、磁気旋光による円環状のビーム集束体を対象物に叩きつける「ビームラリアット」などの、いわゆる"必殺技"を持つ。

Mechanism illustration : BEE-CRAFT

情報収集装置としてのAGEシステムの利点と弊害

AGEシステムによる装備の開発や改修の理論構築は、戦闘における情報の収集量に比例して精緻化を重ねていく。つまり情報収集装置である「ガンダム」が多くの経験を重ねるほどに、より強力な装備、もしくは機能が「ガンダム」本体に追加されてゆくという仕組みである。AGEシステムがMSを"進化"させると言われる所以はここにある。しかし実験的な意味合いの強いシステムであったがゆえに、提示されるプランはいずれも汎用性に乏しく、またAGEシステム自体にも「モビルスーツ鍛冶」であるアスノ家独自の技術が多用されていることから、システムの中には一部ブラックボックス化した部分もあり、ガンダム以外の機体に転用するのは極めて困難であった。その状況下において、比較的早い段階でドッズガンやビームサーベルの量産が実現したのは大規模設備と技術力を有するマッドーナ工房の力によるところが大きいが、「タイタス」に代表されるウェアシステムの量産化には今しばらくの時間が必要とされた。

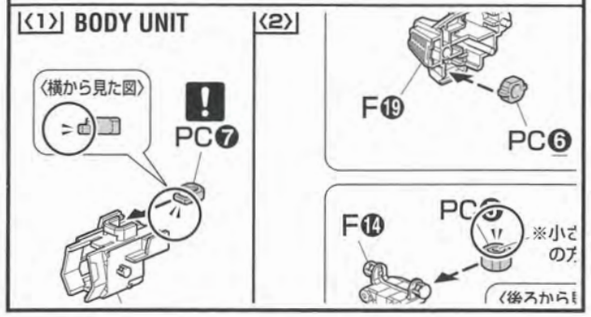
独自の進化を歩んだヴェイガンの科学技術

宇宙要塞アンバット攻略戦以降、UEは火星移民の末裔となる人類であることが判明した。彼らは自らをヴェイガンと名乗り、強力な軍事力をもって地球圏に攻撃を加えるが、地球連邦軍をはるかに凌ぐその技術力をどのようにして持つに至ったかはいまだ不明である。ガンダムAGE−1の登場に伴いファーデーンへの襲撃に投入されたMSバクトは、AGE−1の主武装であるドッズライフルを受け付けない電磁装甲と思しき外装を備えていた。またAGE−1パイロットのフリットに超感覚を発現する「Xラウンダー」の才能の萌芽が見られた直後には、同じくXラウンダーの能力者と、その超感覚に対応したMSが実戦投入されている。これらの素早い対応には、ヴェイガンが地球圏の短期間での技術進化をあらかじめ想定していたからこそであるとも憶測できるが、いずれにせよその技術力が、AGEシステムと対等に渡り合えるだけのポテンシャルを有していたことには間違いなく、その出自には謎がつきまとう。

組み立て前の基本説明

部品の向きに注意してください

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



ガンダムデカールの貼りかた

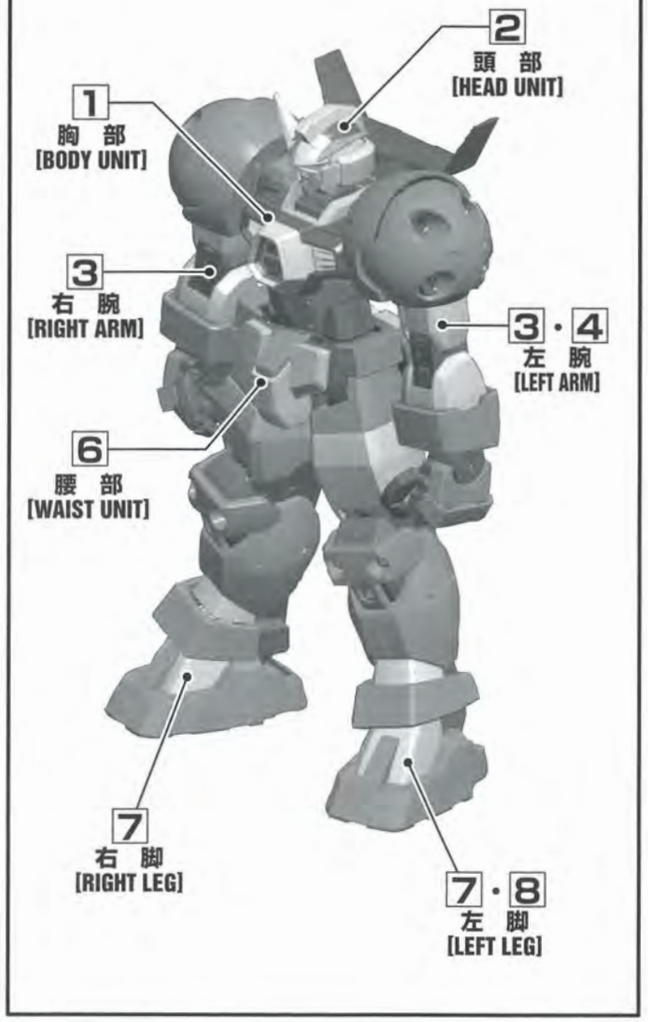
❶ガンダムデカールは、転写するマークを保護シートと一緒にマークより大きめに切り出してください。

❷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。

❸シートを静かにはがし、デカールが定着していない部分が残った場合はシートを元に戻し、その部分を再度こすりつけます。

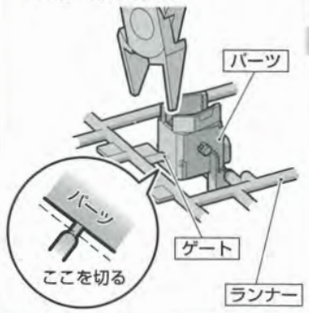
※デカールを貼り間違えた場合は、セロハンテープ等ではがしてください。

説明書をよく読んで完成させましょう

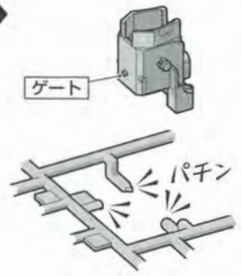


パーツの切り取りかた

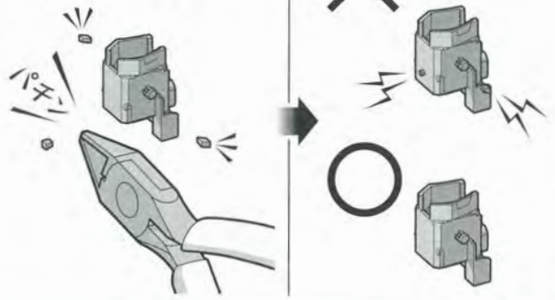
❶まず、パーツから少し離れた位置にニッパーの刃を入れて切り取ります。



❷パーツを切り離して持ちやすくなったところでゲート跡の処理に入ります。



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



⚠ 注　意

お買い上げのお客様へ 必ずお読みください。

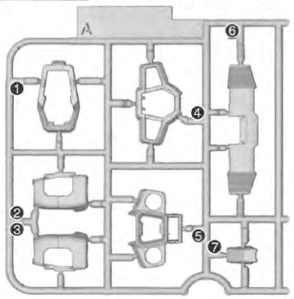
- ●本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ●小さな部品がありますので、小さなお子様が誤って飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。
- ●ビニール袋を頭からかぶったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- ●尖った部分や鋭い部分がありますので、取り扱いや保管場所に注意してください。思わぬケガをする恐れがあります。

〈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。

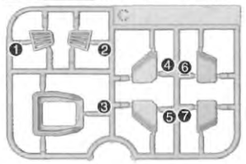
パーツリスト （×印は使用しないパーツです。）

Aパーツ（スチロール樹脂：PS）



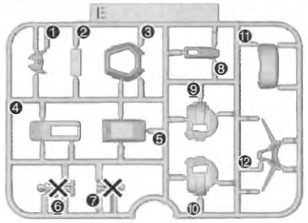
Bパーツ（スチロール樹脂：PS）

Cパーツ（スチロール樹脂：PS）

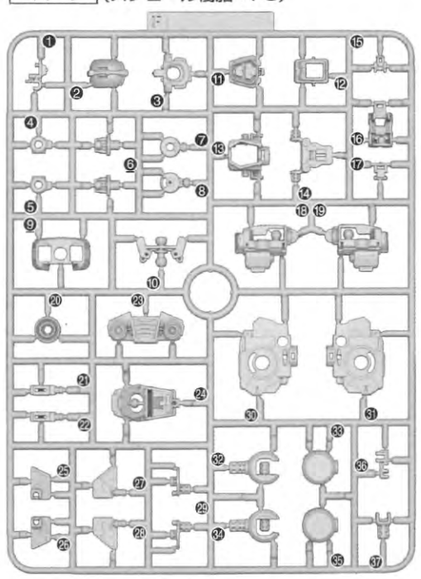


Dパーツ（スチロール樹脂：PS）

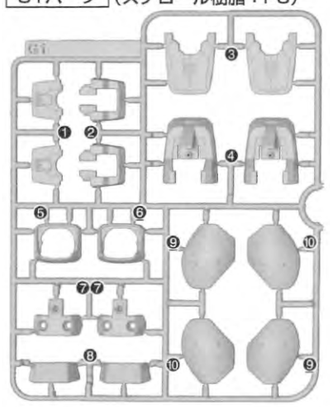
Eパーツ（スチロール樹脂：PS）



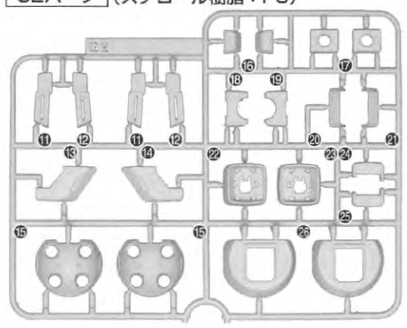
Fパーツ（スチロール樹脂：PS）



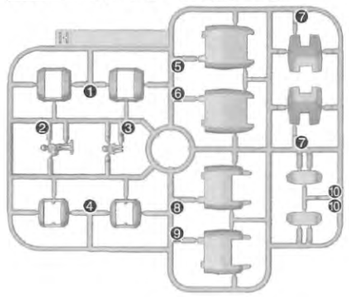
G1パーツ（スチロール樹脂：PS）



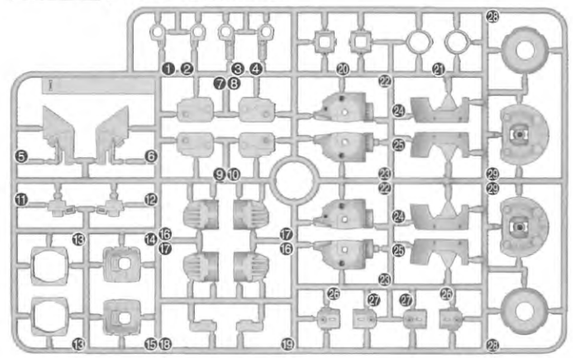
G2パーツ（スチロール樹脂：PS）



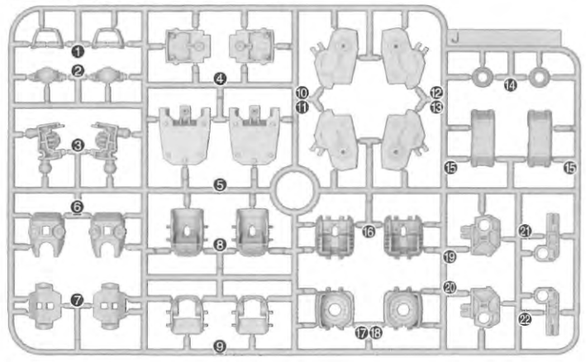
Hパーツ（スチロール樹脂：PS）



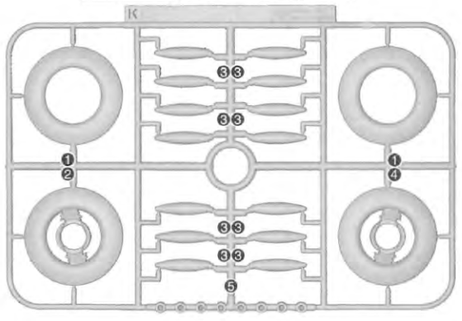
Iパーツ（スチロール樹脂：PS）



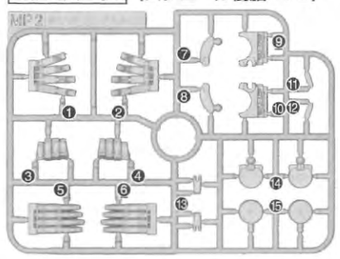
Jパーツ（スチロール樹脂：PS）



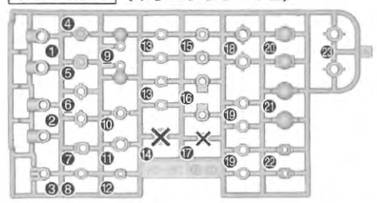
Kパーツ（スチロール樹脂：PS）



MP2パーツ（スチロール樹脂：PS）



PC-207A（ポリエチレン：PE）

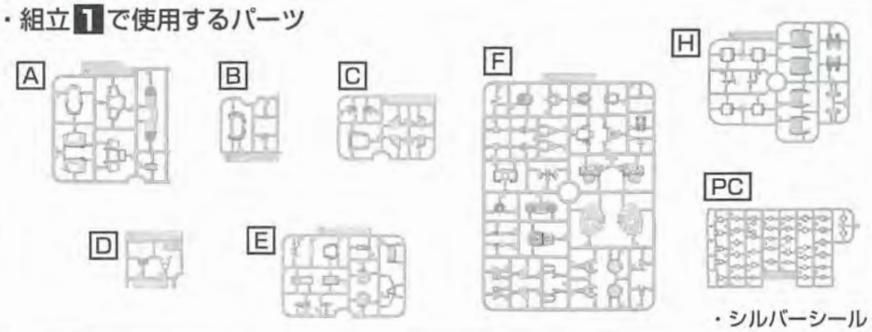


※クリアパーツの中には、製造工程上気泡が入っているものがありますがご了承ください。

- カラーシール……1枚
- シルバーシール……1枚
- マーキングシール……1枚
- ガンダムデカール……1枚

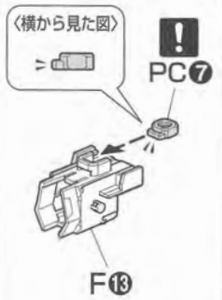
1 BODY UNIT

・組立1で使用するパーツ

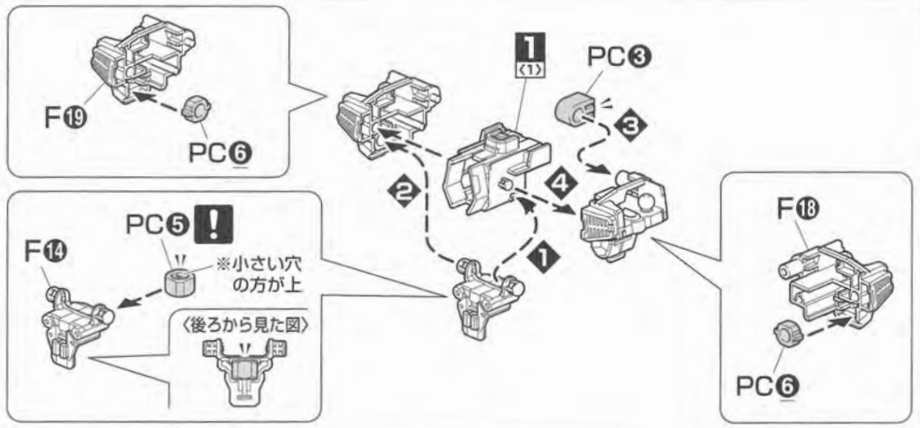


・シルバーシール

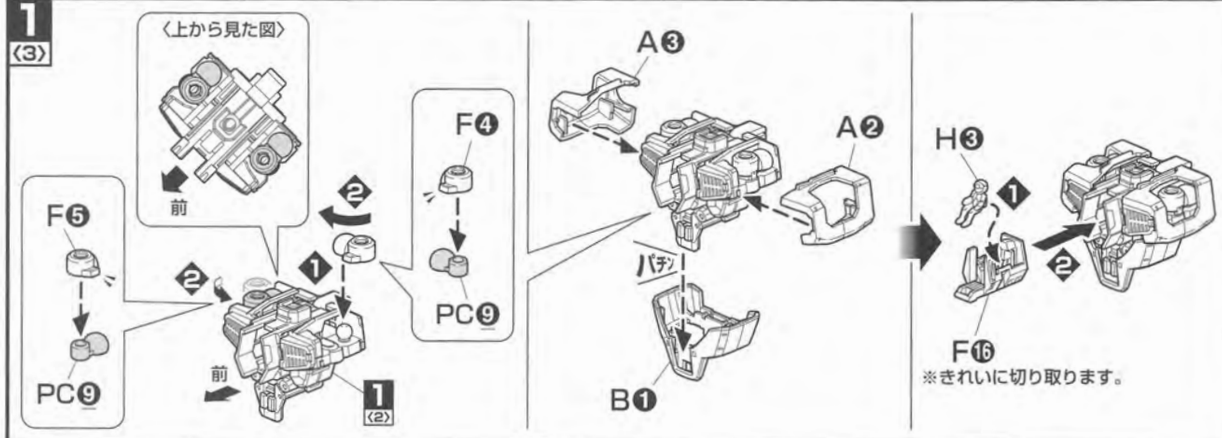
1〈1〉 BODY UNIT



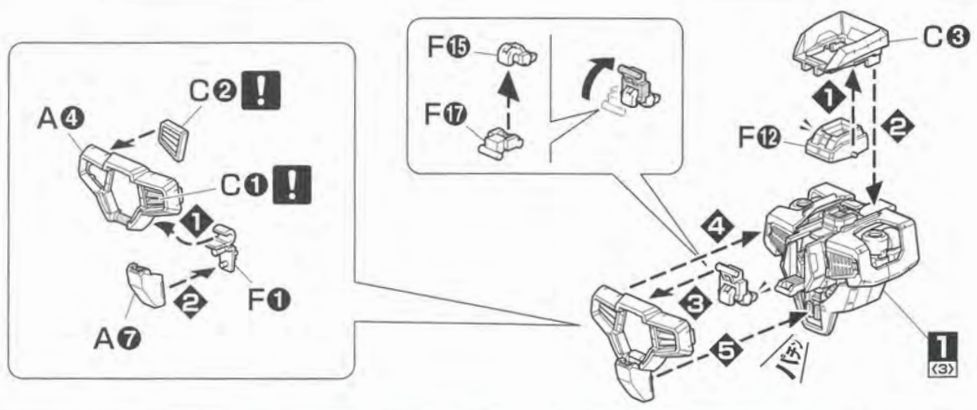
1〈2〉〔胸部の組立〕



1〈3〉

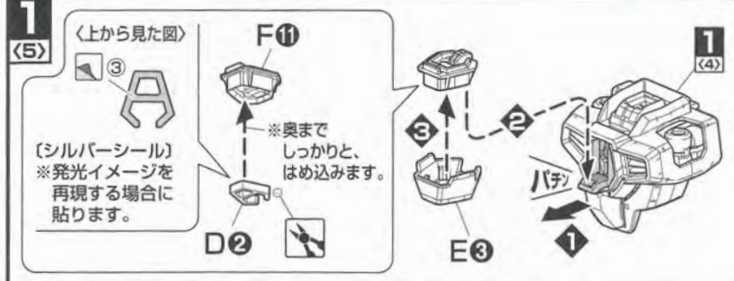


1〈4〉

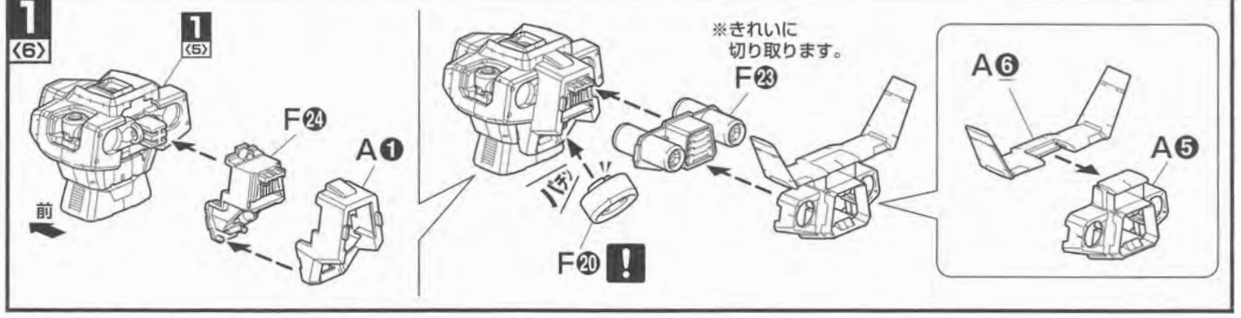


※組立図中の記号説明 ! 向きに注意して組み立てる

1〈5〉

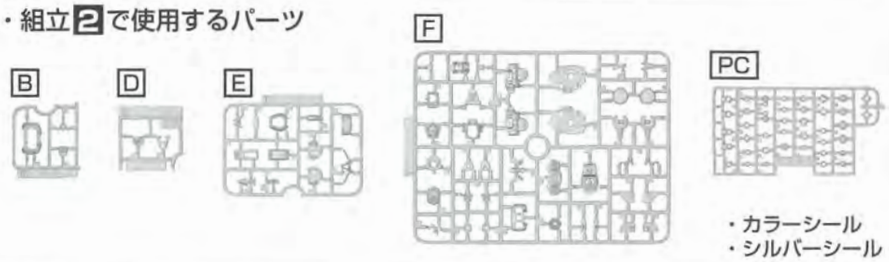


1〈6〉



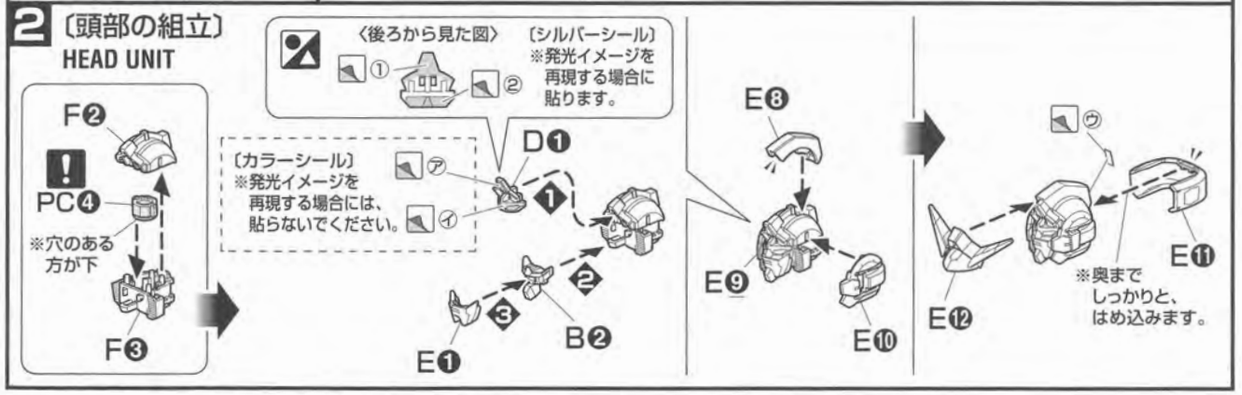
2 HEAD UNIT

・組立2で使用するパーツ



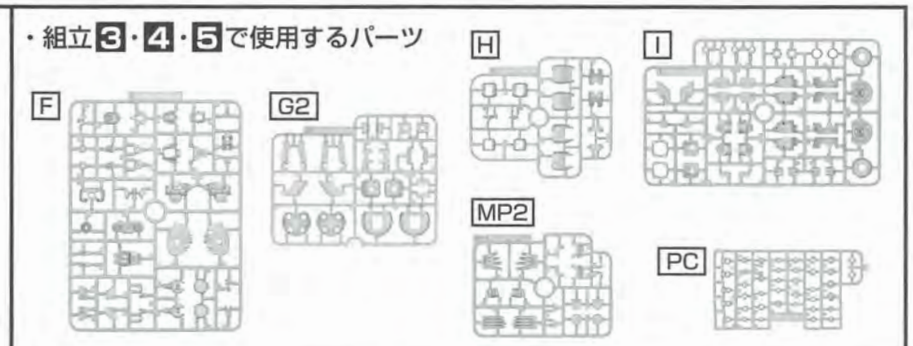
・カラーシール
・シルバーシール

2〈1〉〔頭部の組立〕 HEAD UNIT



3 4 ARM UNIT

・組立3・4・5で使用するパーツ



※組立図中の記号説明 ア シールの番号 切り取る部分 ! 向きに注意して組み立てる どちらかを選んで取りつける

A.G.115-

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

スペースコロニー・ファーデーンでは、ザラムとエウバという二大勢力が、かつてのコロニー国家戦争での対立を現在に引きずって抗争を繰り返していた。UEによる攻撃が本格化した今、同じコロニー内でのいがみ合いなど無意味だと訴えるフリットだが、その声は届かない。そこにUEが襲来、ドッズライフルをも跳ね返す新型のMS型に対し、フリットはガンダムAGE-1タイタスで迎え撃つ。群を抜いた防御力と打撃による攻撃でタイタスはUEを圧倒、「ビームラリアット」がMS型を粉砕する。UEの脅威を目の当たりにし、それに対して果敢に立ち向かうフリットの姿に、ザラム、エウバの大人たちは心を打たれ、共に戦うことを誓うのだった。

ザラム、エウバの協力を得たディーヴァは、ついにUEによる地球圏攻撃の本拠地と目される宇宙要塞アンバットに対して大規模な侵攻作戦を開始する。AGEシステムの提言に従って改造されたディーヴァの放つフォトンブラスターキャノンによってUE巨大母艦を撃破し、一気に攻勢に出るディーヴァ側であったが、抵抗は激しく思惑通りに要塞内部への進入を果たすことができない。AGE-1で出撃したフリットも、強力なUEのMS型との死闘の果てに悲痛な犠牲を伴う勝利を経験、UE殲滅への意志を堅固にする。硬く閉ざされた要塞への侵入口をこじ開けるべく、AGE-1はタイタスに換装、持てるパワーを最大限に解放して突進してゆく。

※画像はイメージです。

PAINTING【塗装】

ガンダムAGE-1タイタス 指定色

※よりリアルに仕上げたい方は、下の基本色をご覧ください。※塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。

- 腹部、腕部などの塗装色：モンザレッド(100%)
- 胸中央部などの塗装色：ミッドナイトブルー(90%)＋ホワイト(10%)
- 本体などの塗装色：ホワイト(100%)＋ネービーブルー(少量)
- インテークなどの塗装色：イエロー(60%)＋ホワイト(30%)＋オレンジ(10%)
- 目、額センサーなどの塗装色：下地にシルバー(100%)＋クリアブルー(50%)＋クリアグリーン(20%)＋クリア(30%)
- 胸部などの塗装色：インディブルー(60%)＋ホワイト(40%)＋ブルー(少量)
- 関節などの塗装色：グレー(80%)＋ブラック(20%)

※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。

PILOT【フリット・アスノ】

14才。「モビルスーツ鍛冶」と称され古くからMS開発の名門とされるアスノ家に生まれ、その知識と技術は大人にも引けを取らない。母親より託された「AGEデバイス」に記録されていたデータからガンダムAGE-1とAGEシステムを開発、自らパイロットとなり、人々を守る救世主となるため戦う決心をする。正規の軍人でありながら、軍の意思に反する反逆者の汚名を着せられてもなお人類のために戦うディーヴァのクルーたちと共に行動することで、やがて戦士としての自覚を持ち始めるが、その矢先、心を通わせた少女ユリンを戦いの中で失い、UEに対して非情な感情が芽生えることに。その姿勢は、成長して連邦軍司令官となったあとも変わることはなかった。

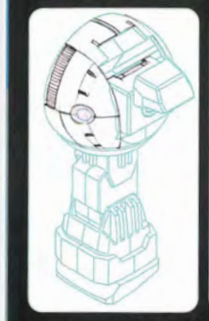
- 本体等の塗装色：みず色(50%)＋ホワイト(30%)＋すみれ色(20%)
- 腹の塗装色：ホワイト(55%)＋みず色(30%)＋すみれ色(15%)
- ヘルメット等の塗装色：ホワイト(100%)
- 胸の塗装色：イエロー(100%)
- バックパック等の塗装色：グレー(80%)＋ブラック(20%)
- バイザーの塗装色：パールグリーン(100%)

ワンポイントステップ ~One point step~

スミ入れしてみよう!

ガンダムマーカー/スミ入れ用（別売り）などを使用して、キットのスジ彫りを塗装することで、立体感、リアル感が増します。スミ入れするだけで見違えるような仕上がりになります。

【before】 【after】

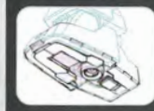


肩部ユニットは展開ギミックを採用。また、前腕部の装甲には伸縮機構が再現されている。

Arm

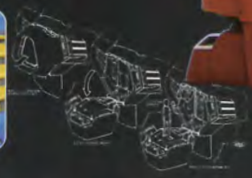
握り手のほかに、平手や構え手など、格闘戦をイメージしたパーツが付属。力を込めた躍動感のあるポージングが可能。

Hand Parts



Cockpit

胸部のクリアパーツは、裏面にシルバーシールを貼ることで発光イメージを再現。

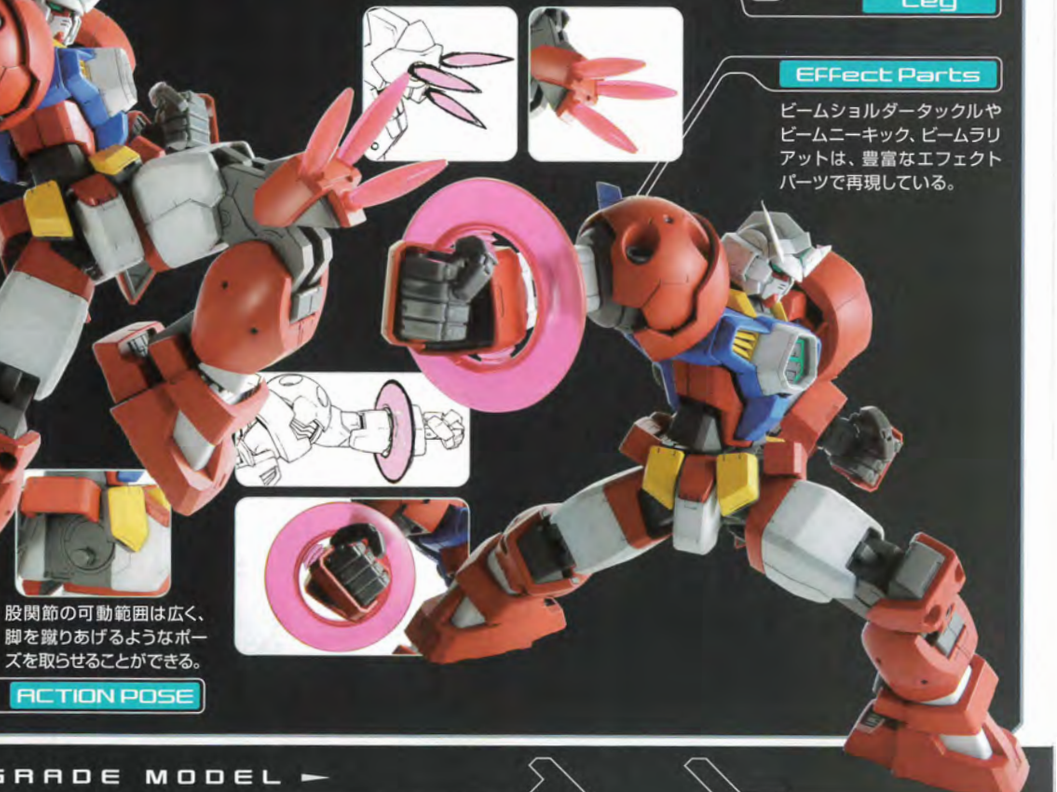


足首には2ヶ所の可動部を設けることで、地面を踏み締めた力強いポーズを取らせることができる。

Leg

Effect Parts

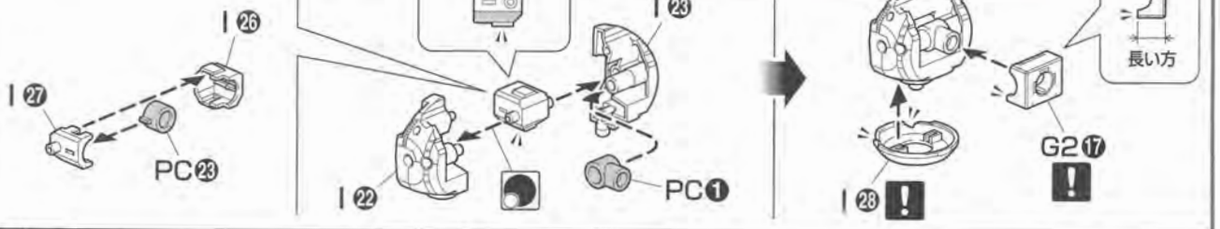
ビームショルダータックルやビームニーキック、ビームラリアットは、豊富なエフェクトパーツで再現している。



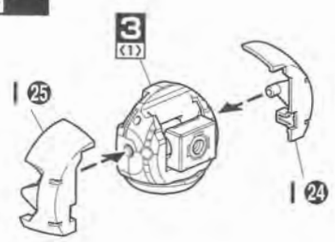
股関節の可動範囲は広く、脚を蹴りあげるようなポーズを取らせることができる。

ACTION POSE

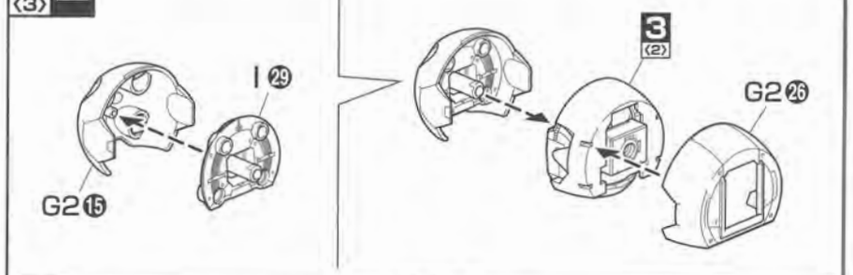
3 〈1〉 ×2 〔腕部の組立〕 ARM UNIT



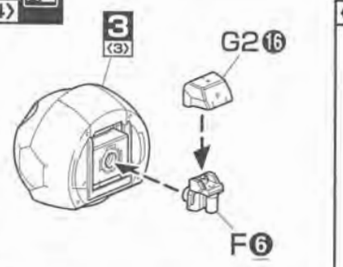
3 〈2〉 ×2



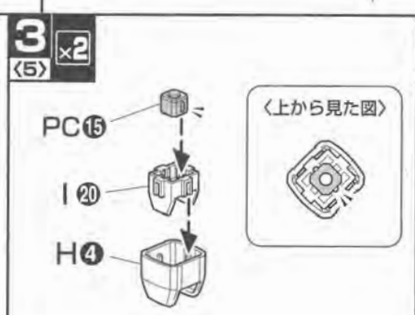
3 〈3〉 ×2



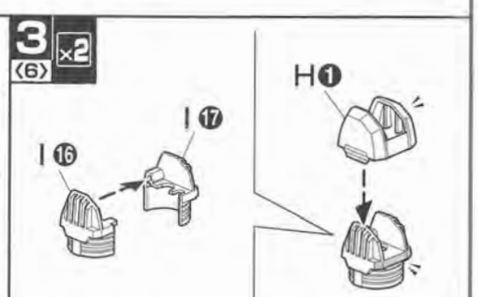
3 〈4〉 ×2



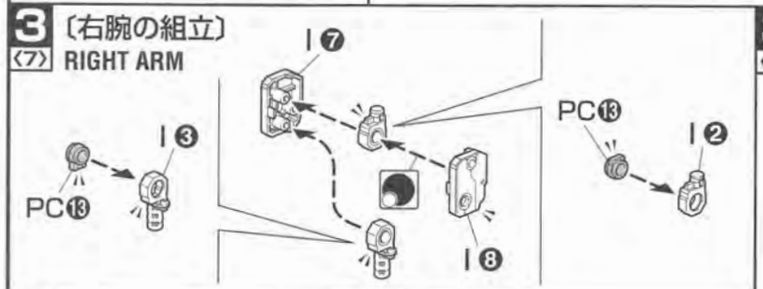
3 〈5〉 ×2



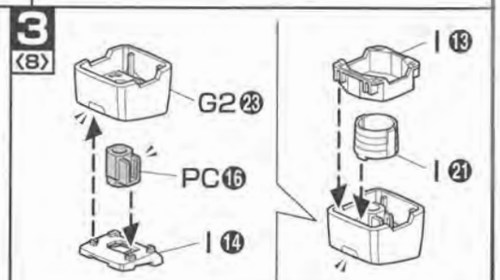
3 〈6〉 ×2



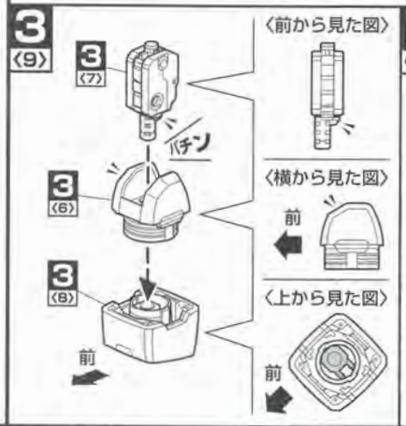
3 〈7〉 〔右腕の組立〕 RIGHT ARM



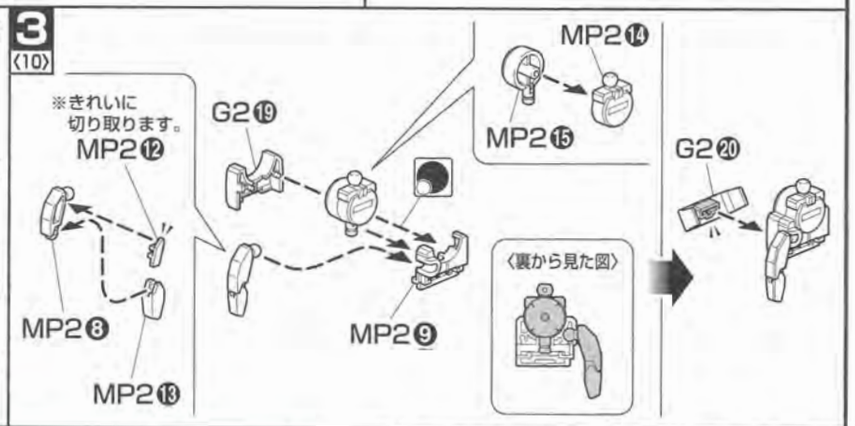
3 〈8〉



3 〈9〉

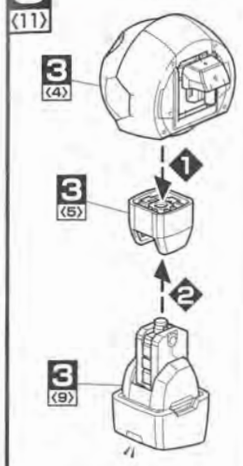


3 〈10〉

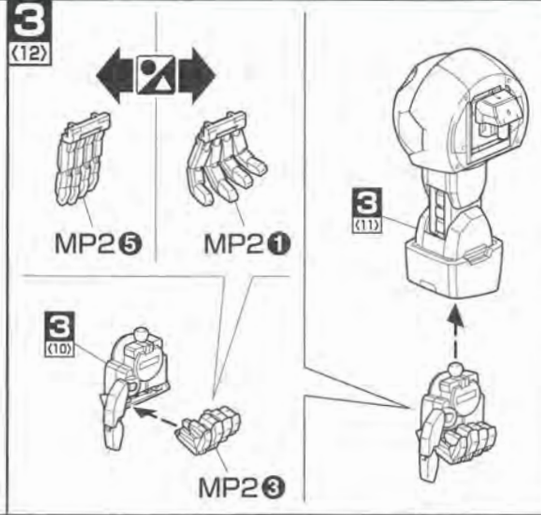


※組立図中の記号説明
×2 部品を数値の個数作ります
後から組み立てる
! 向きに注意して組み立てる

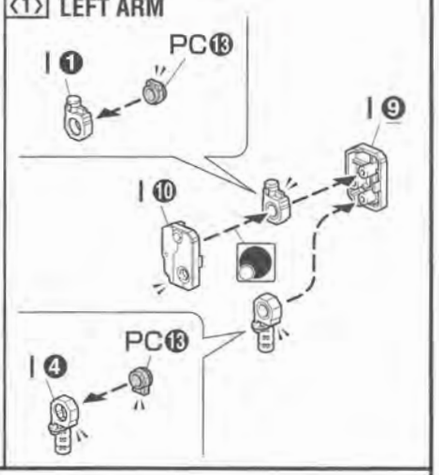
3 〈11〉



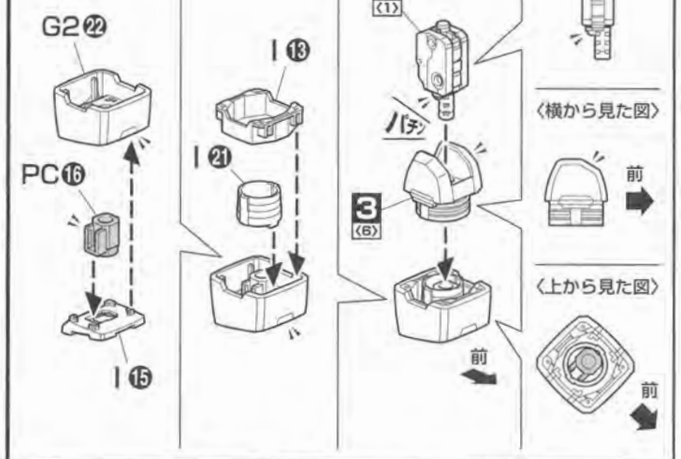
3 〈12〉



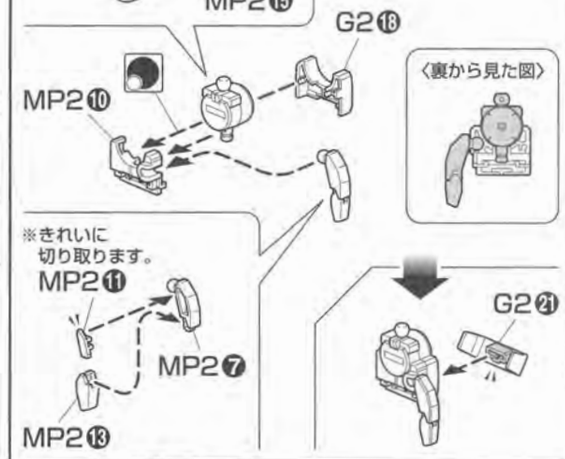
4 〈1〉 〔左腕の組立〕 LEFT ARM



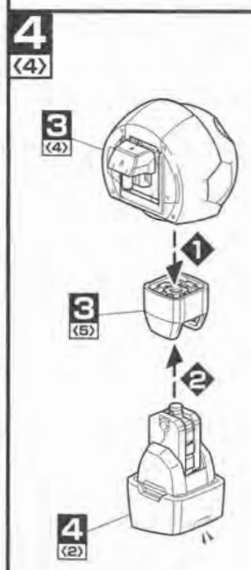
4 〈2〉



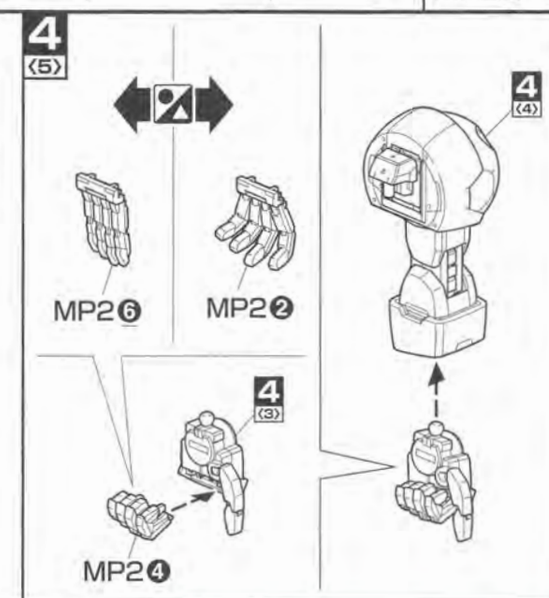
4 〈3〉



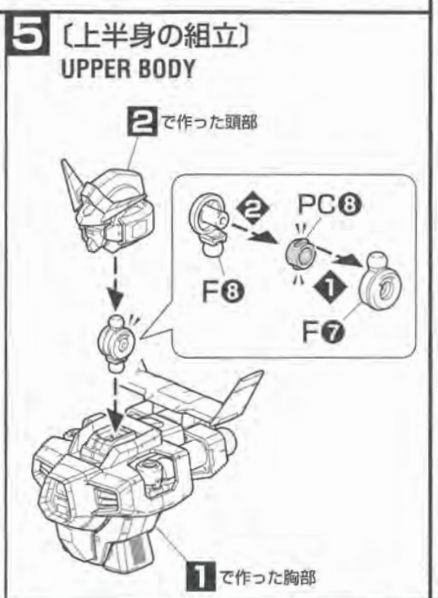
4 〈4〉



4 〈5〉



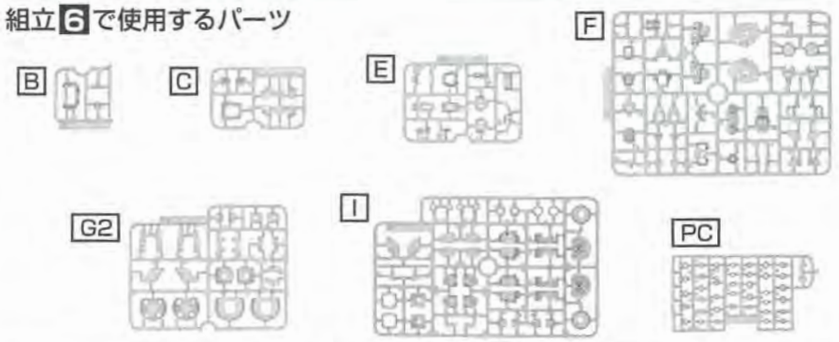
5 〔上半身の組立〕 UPPER BODY



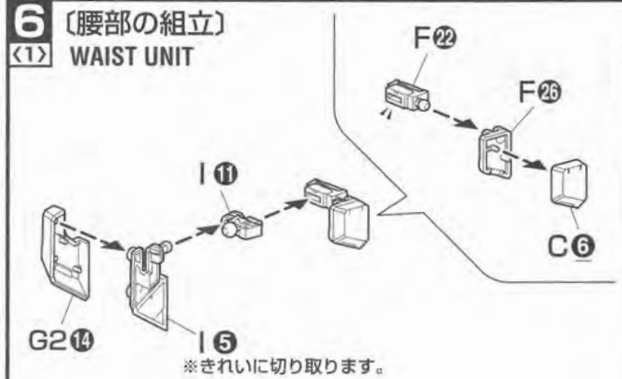
※組立図中の記号説明
どちらかを選んで取りつける
後から組み立てる

6 WAIST UNIT

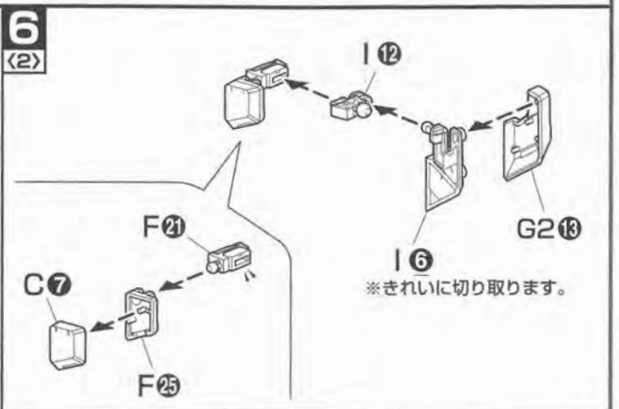
・組立6で使用するパーツ



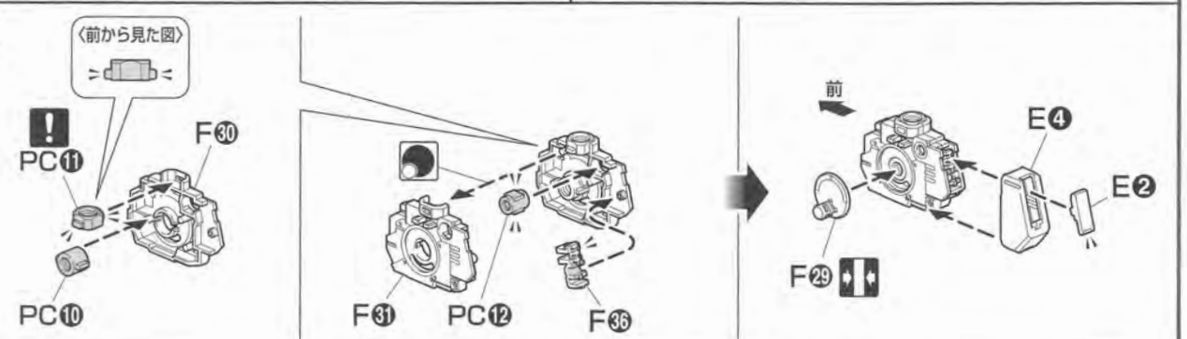
6 〈1〉〔腰部の組立〕 WAIST UNIT



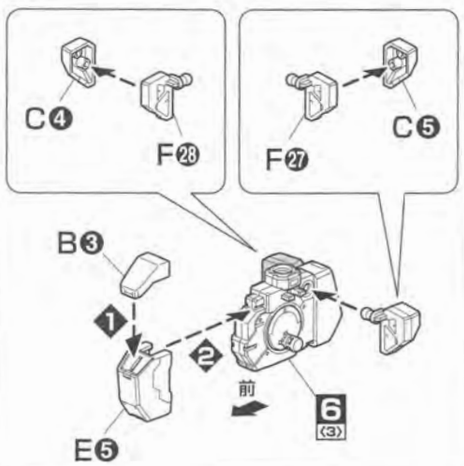
6 〈2〉



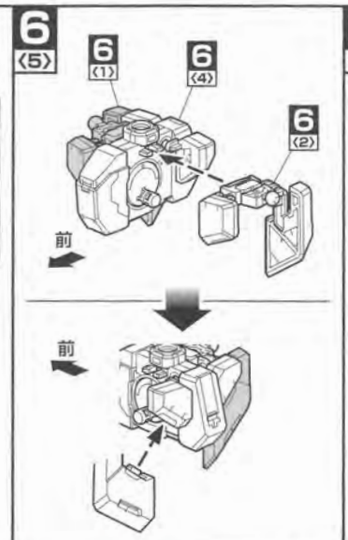
6 〈3〉



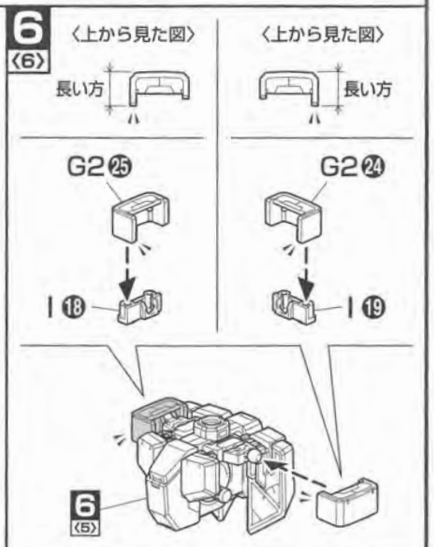
6 〈4〉



6 〈5〉



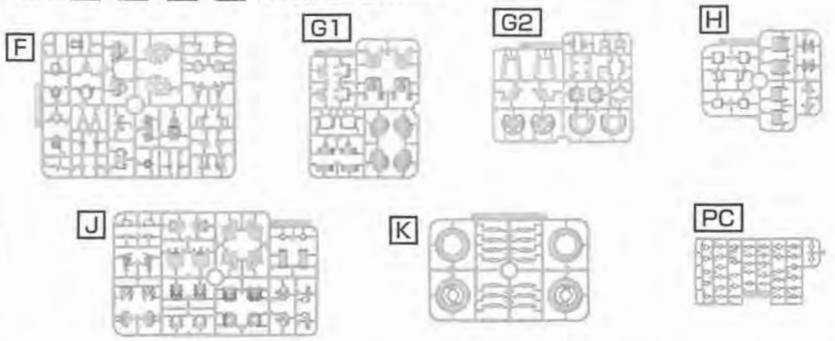
6 〈6〉



※組立図中の記号説明
後から組み立てる
両側に同じパーツを取りつける
向きに注意して組み立てる

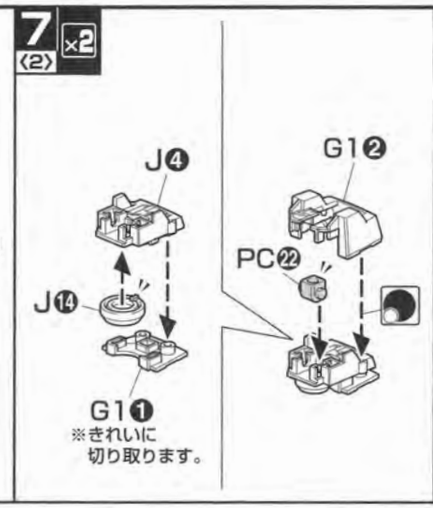
7 8 LEG UNIT

・組立7・8・9・10で使用するパーツ

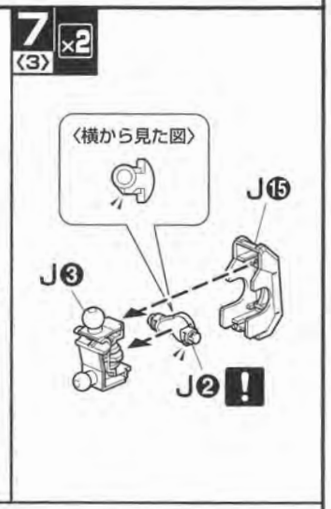


7 〈1〉×2〔脚部の組立〕 LEG UNIT

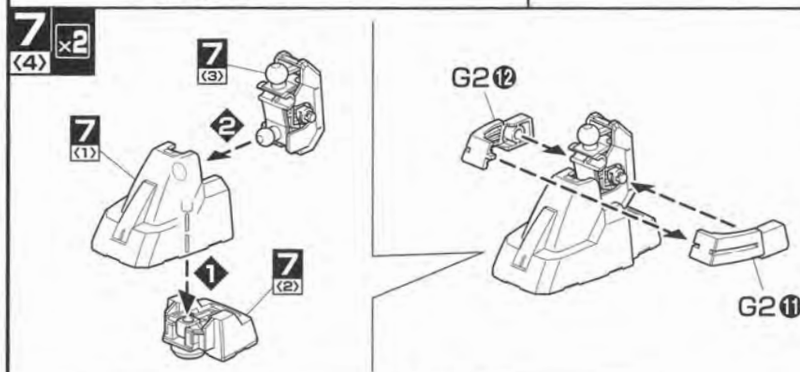
7 〈2〉×2



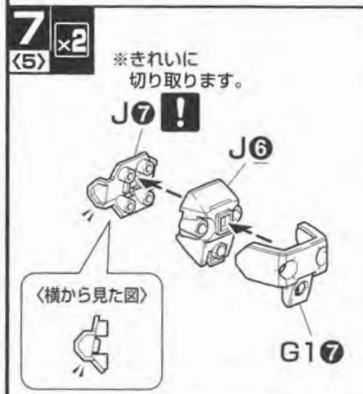
7 〈3〉×2



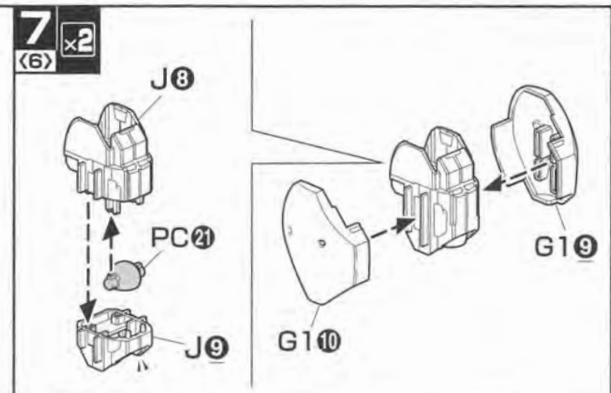
7 〈4〉×2



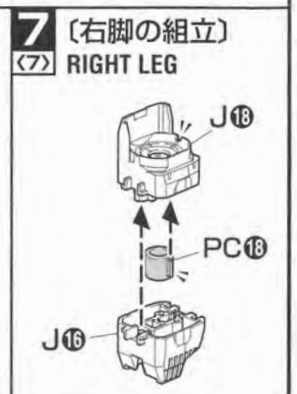
7 〈5〉×2



7 〈6〉×2

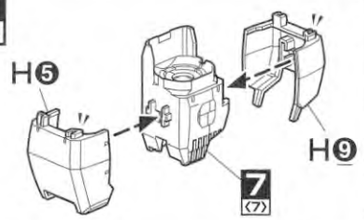


7 〈7〉〔右脚の組立〕 RIGHT LEG

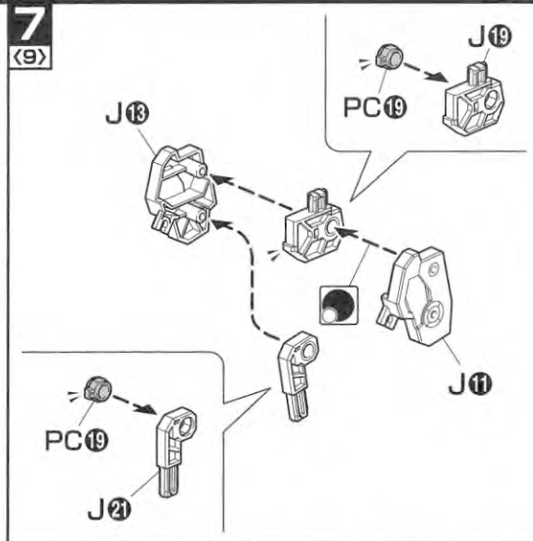


※組立図中の記号説明
×2 部品を数値の個数作ります
向きに注意して組み立てる
後から組み立てる

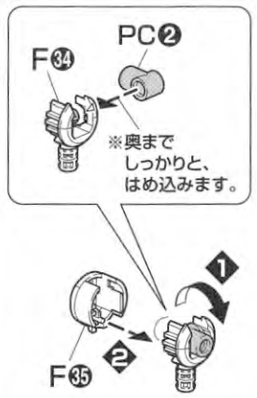
7 〈8〉



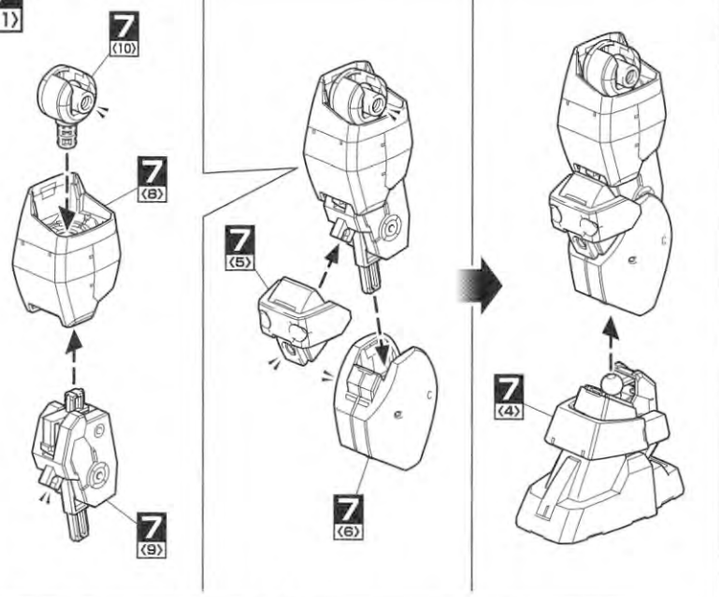
7 〈9〉



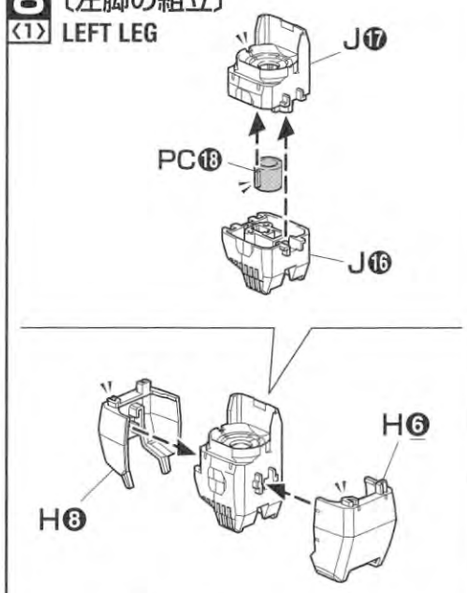
7 〈10〉



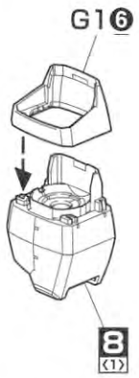
7 〈11〉



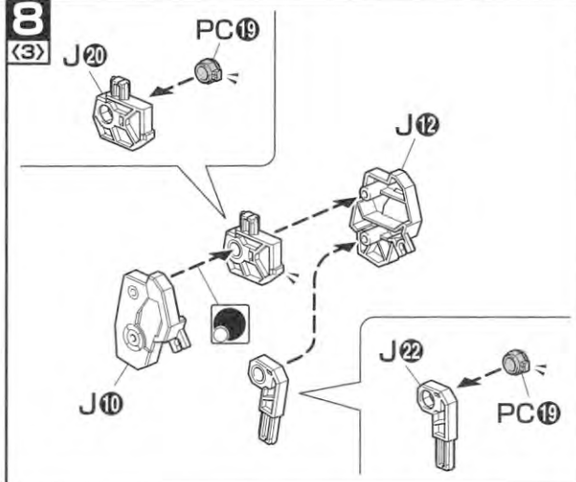
8 〈1〉 〔左脚の組立〕
LEFT LEG



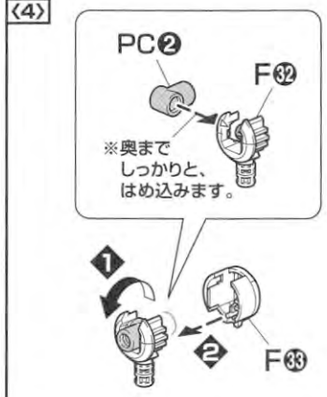
8 〈2〉



8 〈3〉

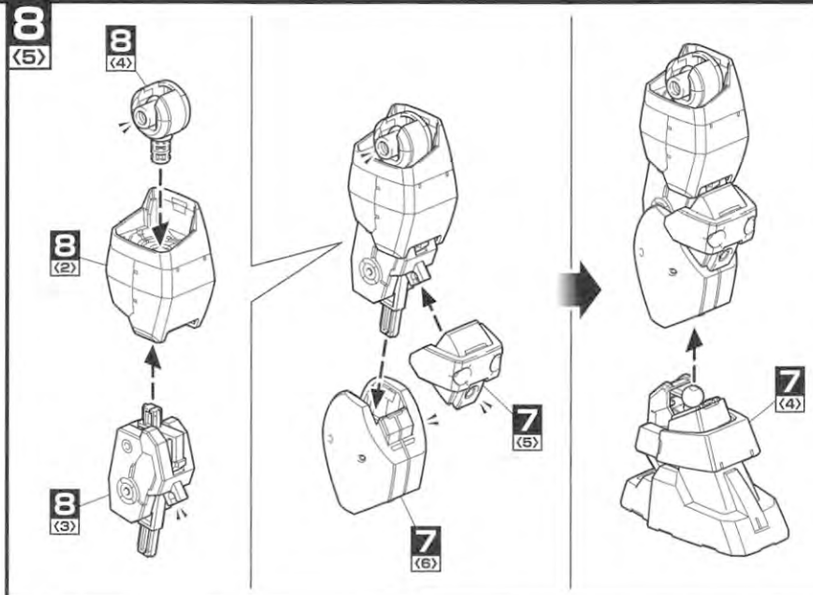


8 〈4〉

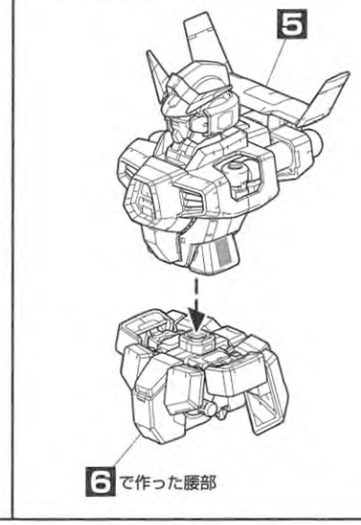


※組立図中の記号説明　後から組み立てる

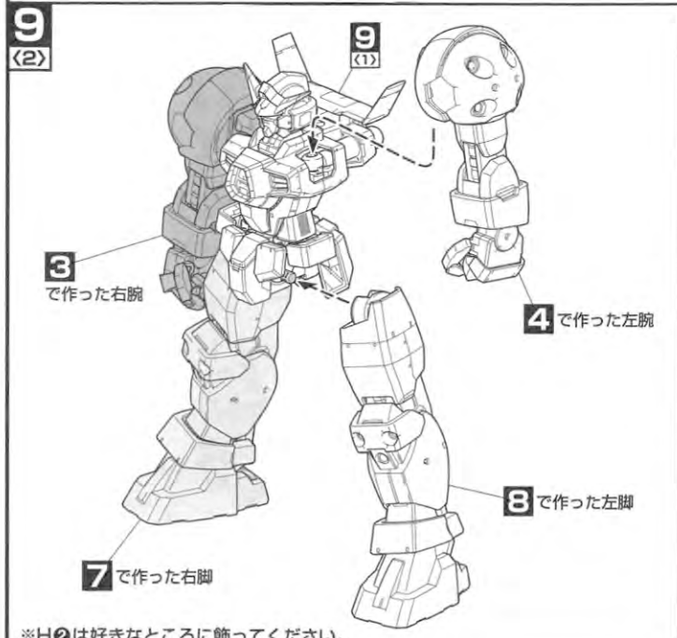
8 〈5〉



9 〈1〉 〔完成〕
FINAL ASSEMBLE

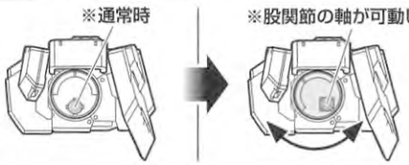


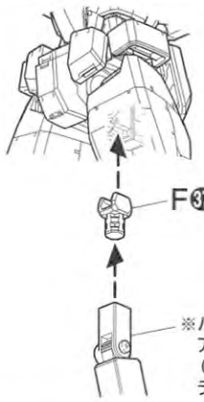
9 〈2〉



※H2は好きなところに飾ってください。

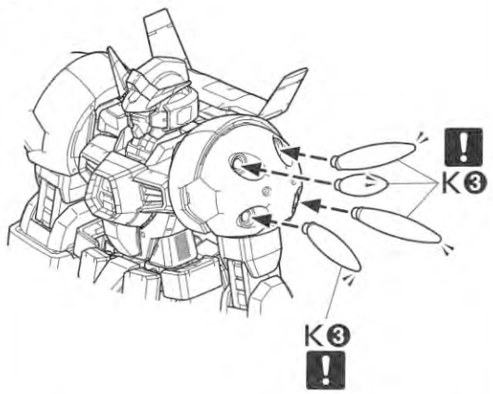
※画像の完成品は塗装してあります。

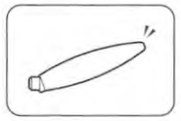




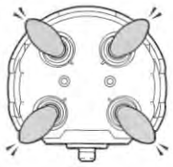
〈コックピットハッチの開け方〉

10 〈1〉



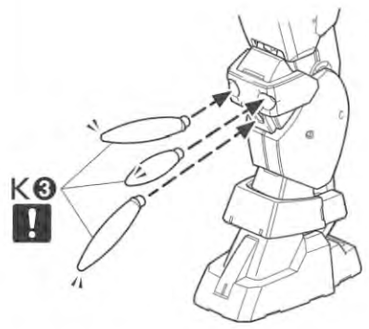


※K❸が下の図の角度になるように取り付けてください。



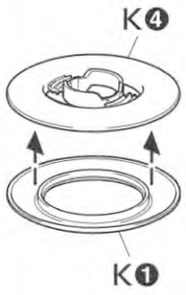
※説明のため、一部イラストを省略しています。

10 〈2〉

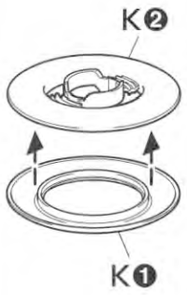


※K❸が下の図の角度になるように取り付けてください。

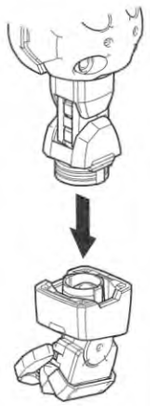
10 〈3〉



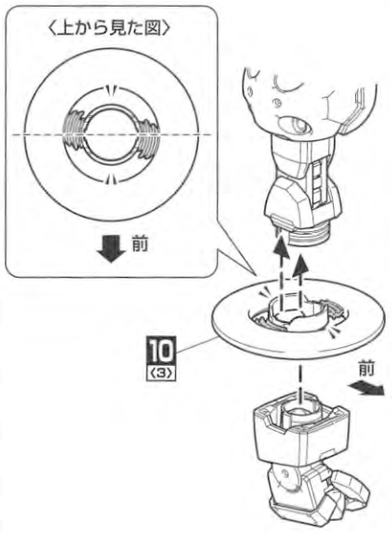
10 〈4〉



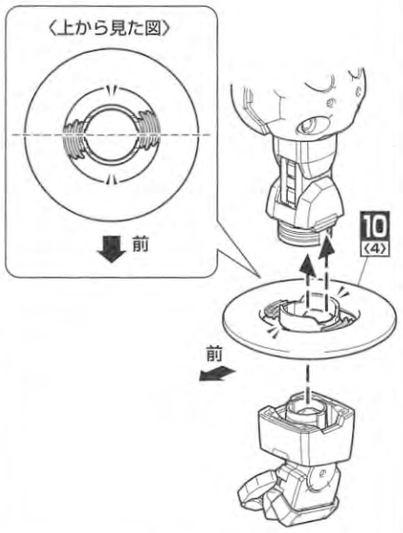
10 〈5〉



〈右腕〉

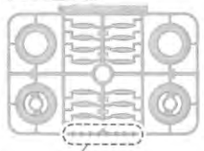


〈左腕〉

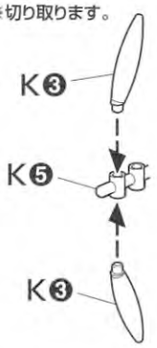


※Kパーツのランナー(K❺)にK❸を収納できます。

Kパーツ



※切り取ります。



※組立図中の記号説明
両側に同じパーツを取りつける
両側を同じように動かす
向きに注意して組み立てる

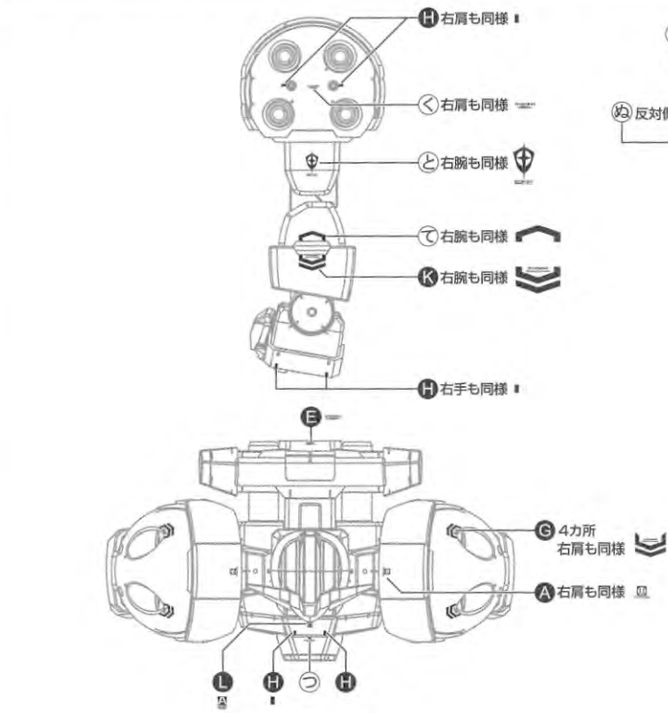
Seal
〈シール〉 下の図を見て、マーキングシールやガンダムデカールの貼る位置を確認してください。

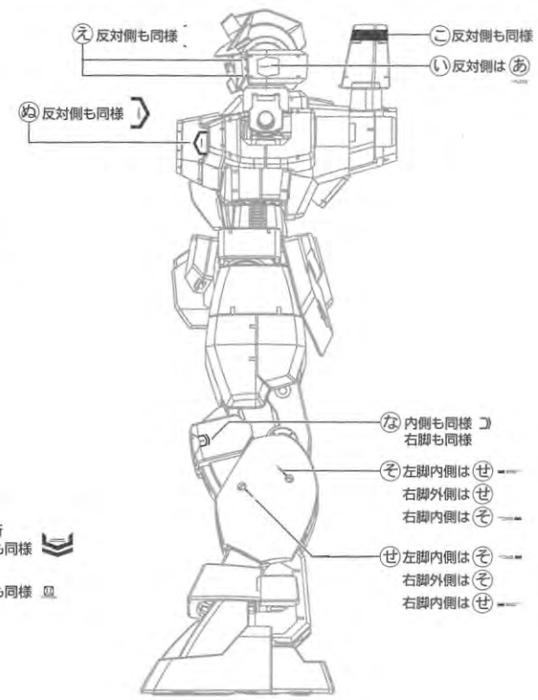
マーキングシールは「ひらがな」、
ガンダムデカールは「英字」で表記してあります。
【例】あ・・・マーキングシール Ⓐ・・・ガンダムデカール

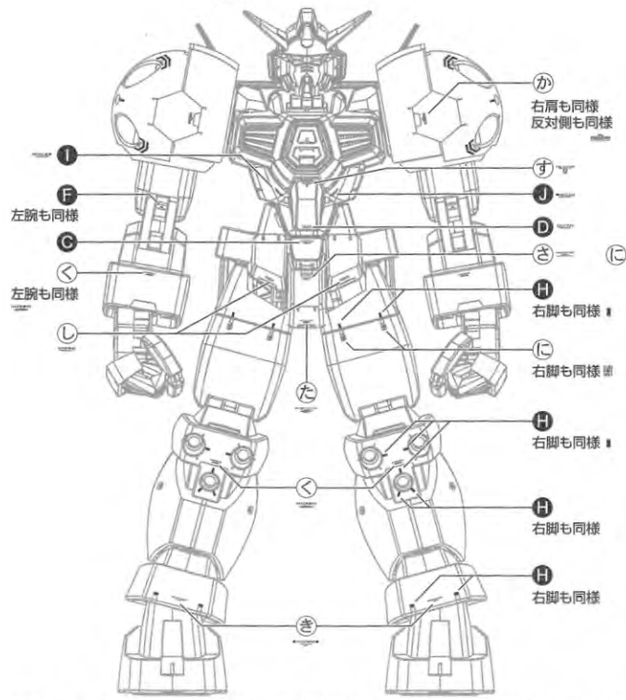
【ガンダムデカールの貼りかた】 ※P3のガンダムデカールの貼り方を参考に
あせらずゆっくり貼ってください。

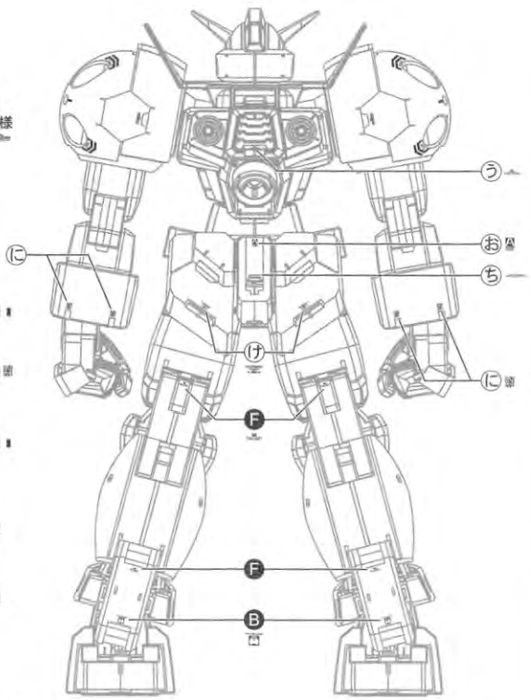
1.転写するマークを大まかに切ります。
2.転写する場所に軽く押さえ、ボールペン等の先の丸い物で上から軽くこすりつけます。
3.シート部分を静かにはがし、転写していない部分があれば、もう一度転写していない部分をこすります。

このマーキングシール及びガンダムデカールはプラモデルオリジナルのものです。貼り指示は一例ですのでイメージに合わせてお貼りください。









※余ったマーキングシールやガンダムデカールは好きな所にはってください。