

1/100 scale MASTER GRADE MODEL

Z.A.F.T. MOBILE SUIT ZGMF-X20A

STRIKE FREEDOM GUNDAM

FULL BURST MODE



GUNDAM SEED
BANDAI 2006 MADE IN JAPAN

ザフト製新型モビルスーツ
ZGMF-X20A
「ストライクフリーダムガンダム」フルバーストモード
1/100スケール
マスターグレードモデル



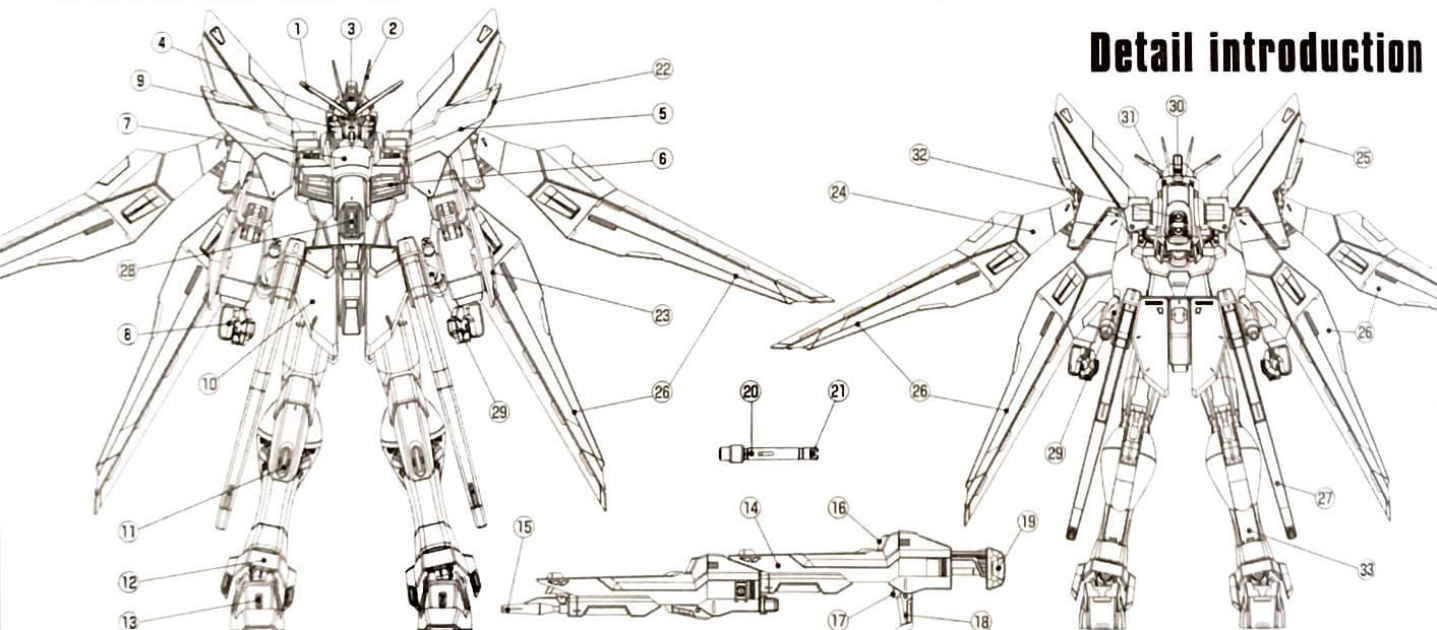
ZGMF-X20A STRIKE FREEDOM GUNDAM

ZGMF-X20Aストライクフリーダムは、その型式番号と名称が示すように前大戦末期、ザフトが完成させたモビルスーツZGMF-X10Aフリーダムの直接の後継機である。しかし、本機は開発終了直前に秘密機関「ターミナル」の手によりザフトから奪取された。その後、ストライクフリーダムはエターナル側の主力モビルスーツとして連合・プラントの戦闘に介入し、両陣営を停戦に導くべく活躍した。C.E.73、地球連合・プラント間に二度目の全面戦争が勃発した。この戦いを終わらせ、ナチュラルとコーディネイターの争いに終止符を打つべく、両陣営からひそかに参戦した人々は「ターミナル」と呼ばれる秘密機関を組織した。その母体は前大戦末期、プラント国内でシーゲル・クラインを中心に設立されたレジスタンス組織であると言われている。ターミナルは暗殺されたシーゲルの遺児、ラクス・クラインを中心に前大戦の終了後も活動を続けてきた。ストライクフリーダムをザフトから奪い出したターミナルは、二度目の戦争を終わらせるための切り札として、この機体をついに投入することを決定した。デブリ帯に隠された「ファクトリー」と呼ばれる秘密工廠で完成されたストライクフリーダムは、ラクス・クラインの手によってキラ・ヤマトに託された。キラ・ヤマトは、第一次大戦、第二次大戦を通じて人類圏トップエースといってもよいスコアを上げたスーパーコーディネイターである。ラクスの指示に従って、ターミナルはストライクフリーダムの機体スペックをこのキラ・ヤマトに合わせて極限までチューニングした。その結果、本機はC.E.戦史上最強といわれるモビルスーツと評価されることになった。ストライクフリーダムには新たにドラグーンシステムが搭載され、一気に攻撃レンジの拡大が可能となった。なおこのシステムは、特別な適性を持たない通常のパイロットであっても操作可能な新世代のドラグーンである。フリーダム同様、壮麗な光学効果を発揮する背部の折り畳み翼は、DSSD(深宇宙探査開発機構)が開発した惑星間航行用光パルス推進システム、ヴォワチュール・リュミエールを発展させた高推力スラスタだ。高機動戦闘における操作にはすぐれた判断力と熟練が要求されるため、キラ・ヤマト以外のパイロットが使いこなすことは困難である。ザフトはストライクフリーダムを大量に生産し、本機の大部隊によって戦線を形成しその圧倒的な火力で敵を殲滅することを運用思想の中核に据えていたと思われる。しかし、ターミナルは本機を量産するという発想を捨て、キラ・ヤマトの傑出した能力に合わせて機体をチューニングした。その結果、本機は中距離・短距離の機動制圧・遊撃を単独で遂行する万能機へと変貌したのである。



Conceptual illustration BEE-CRAFT

Detail introduction



- | | | | |
|-------------|---------------------------|-------------------|-----------------|
| ① ブレードアンテナ | ⑩ フロントアーマー | ⑱ グリップ | ⑳ クスィフィアス3レール砲 |
| ② ロッドアンテナ | ⑪ ニースラスター | ⑲ バッドプレート | ㉑ カリドゥス複相ビーム砲 |
| ③ メインカメラ | ⑫ アンクルガード | ⑲ ビームサーベル | ㉒ シュペールラケルタ・ラック |
| ④ デュアルセンサー | ⑬ フットスラスター | ⑲ シュペールラケルタ・ジョイント | ⑳ リアカメラ/センサー |
| ⑤ ショルダーガード | ⑭ ビームライフル
(ロングビームライフル) | ⑲ ショルダーズラスター | ㉑ ヘッドダクト |
| ⑥ インテーク/ダクト | ⑮ マズル | ⑲ ビームシールド | ㉒ メインブースター |
| ⑦ コクピットハッチ | ⑮ サイトセンサー | ⑲ ウイングバインダー | ㉓ レッグブースター |
| ⑧ マニピュレーター | ⑮ トリガー | ⑲ ウイングスラスター | |
| ⑨ ヘッドインテーク | | ⑲ スーパードラグーン | |

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るのに使います。

〈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。

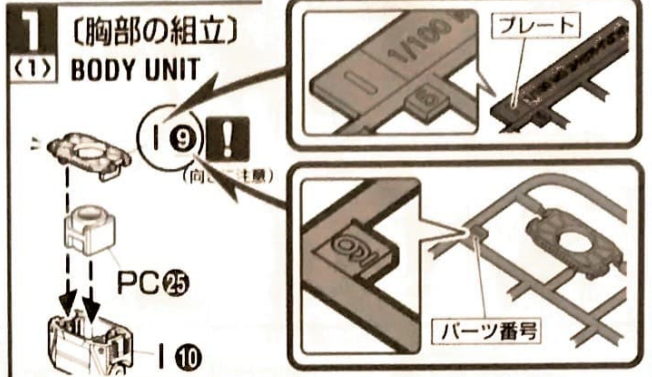
〈はさみ〉
・ガンダムデカールを切りはなす際に使用します。

〈+ (プラス) ドライバー〉
・ビスを締める際に使用します。

※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。

説明書のパーツ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う。(パーツリストと合わせて見ると、探しやすいですよ。)

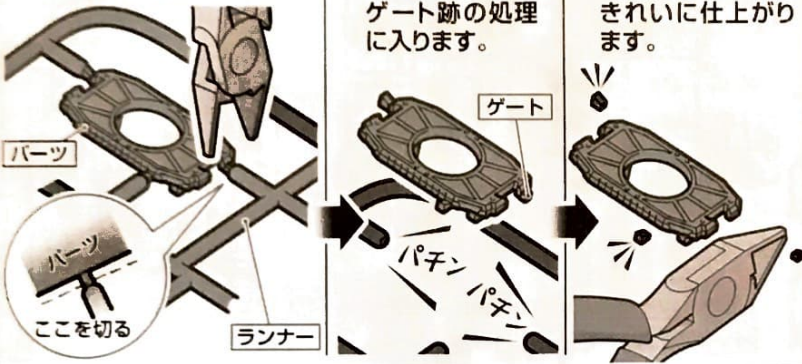


パーツの切り取りかた。

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。

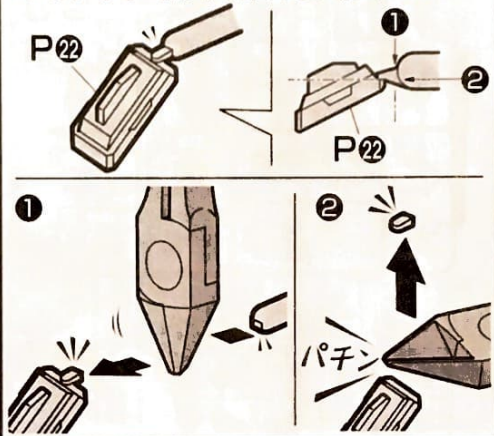
②パーツを切り離して持ちやすくなったところでゲート跡の処理に入ります。

③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。



アンダーゲートの切り取りかた。

※P1パーツの一部は下の図のように切り取ります。



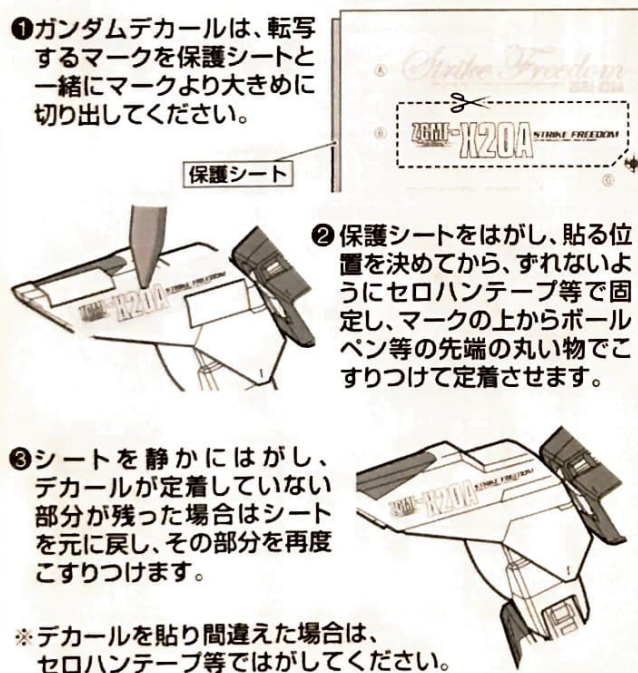
ガンダムデカールの貼りかた。

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。

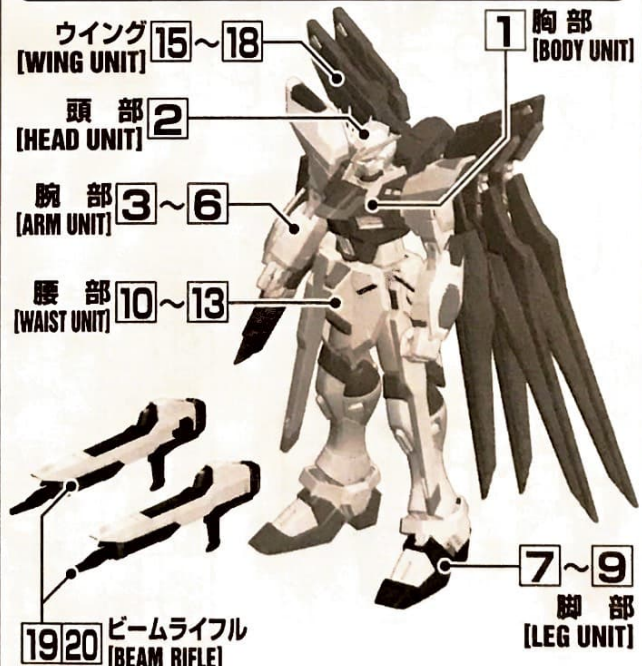
②保護シートをはがし、貼る位置を決めてから、ずれないようにセロハンテープ等で固定し、マークの上からボールペン等の先端の丸い物でこすりつけて定着させます。

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。

※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。



【基本説明】
HOW TO
PARTS LIST
BODY UNIT
HEAD UNIT
ARM UNIT
LEG UNIT
WAIST UNIT
FINAL ASSEMBLY
WING UNIT
WEAPONS
DISPLAY STAND
SEAL


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。
- 鋭角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。
- ビニール袋を顔から被ったり、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。

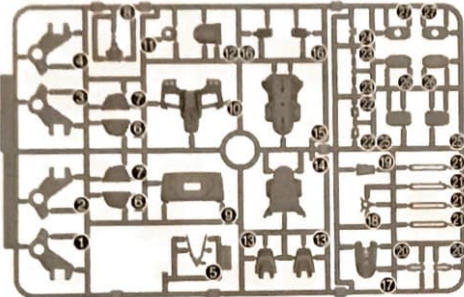
- (組み立てる時の注意)
- 組み立てる前に説明書をよく読みましょう。
 - 部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取りましょう。切り取った後のクズは捨ててください。
 - 部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで正しく使用してください。
 - 部品の中には、やむをえず、とがった所があるものもありますが、気をつけて組み立ててください。
 - 塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。
 - 組み立てのキツイ部分は、メッキ部分をはがして組み立ててください。
- ※ABS部分への塗装は破損する恐れがありますので、塗装はおすすめできません。

●このキットの組み立てには+（プラス）ドライバーをしますので別にご用意ください。

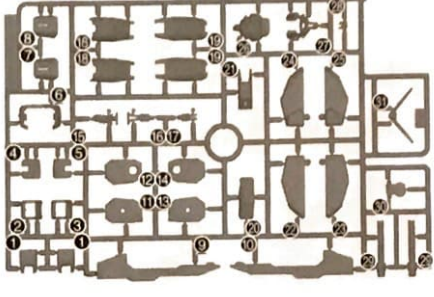
						
・塗装するとき	・シールの番号	・デカールの番号	・反対側に取り付けるパーツ	・両側に同じパーツを取り付ける	・向きに注意して取り付ける	・ビスの締めすぎに注意
						
・切り取る時	・部品を数値の個数作ります	・先に組み立てます	・後に組み立てます	・数値、方向、回転角を必ず確認します	・どちらかを選んで取り付ける	・反対側も同じよう動かせます

パーツリスト (X印は使用しないパーツです。)

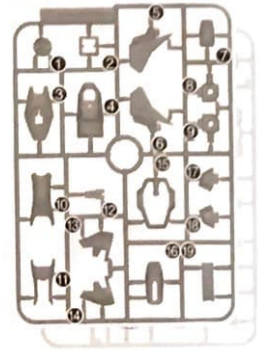
Aパーツ (スチロール樹脂: PS)



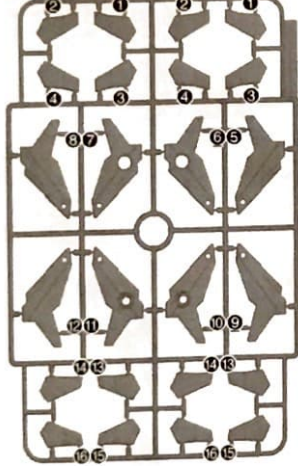
Bパーツ (スチロール樹脂: PS)



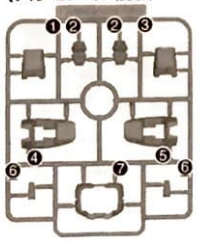
Cパーツ (×2)
(スチロール樹脂: PS)



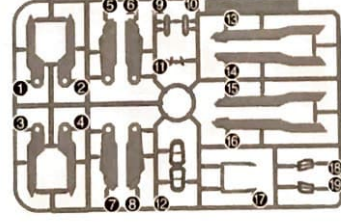
Dパーツ (スチロール樹脂: PS)



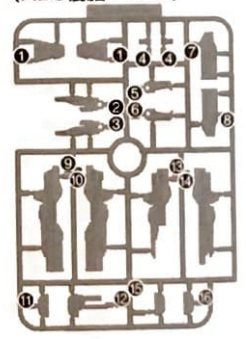
Eパーツ
(スチロール樹脂: PS)



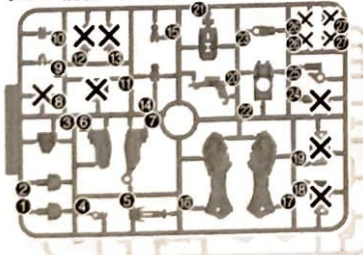
Fパーツ (スチロール樹脂: PS)



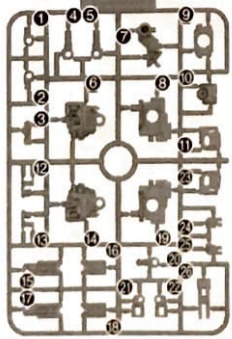
Gパーツ
(ABS樹脂: ABS)



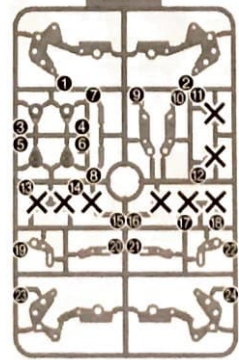
Hパーツ (×2)
(ABS樹脂: ABS)



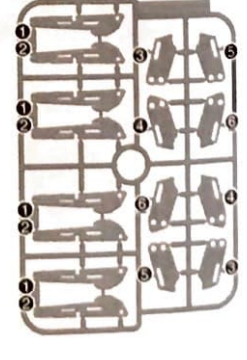
Iパーツ
(ABS樹脂: ABS)



Jパーツ
(ABS樹脂: ABS)



Kパーツ
(ABS樹脂: ABS)



BODY & HEAD UNIT

(胸部) (頭部)

頭部にマウントされた複合センサーは、機能の強化と処理情報量を増大するため、多層マルチアレイ化されている。これは、大量に装備した火砲、とくにドラグーンシステムの情報需要に対応するためだ。

頭部左右側面には、MMI-GAU27D31ミリCIWSが装備されている。これはザフトが新たに制式化した機関砲弾口径で、自動制御により近接対空防御を担当する。PS装甲が普及し、ビーム兵器が主力となった現在でも、依然として実体弾兵器に対する信頼は強い。ストライクフリーダムでは設計段階で、弾倉のため大きな空間を必要とするCIWSを搭載しないことも検討されたが、最終的には残されることが決定された経緯がある。腹部の大型ビーム砲MGX-2235カリドゥス複相ビーム砲は、連合によって強奪されたモビルスーツ・アビスに採用されたものと同型のユニットを使用している。カリドゥスの短砲身はコクピット直下に配置されており、不測の事態からパイロットを保護するため超高精度の鏡面壁とエネルギー防壁によって厳重に遮蔽されている。機体腰部には、多数の火器を装備するための複雑なマウントシステムが搭載された。背面には、ドラグーンシステムとヴォワチュールリュミエールの複合可動翼を搭載するため、強度の高い大型マウントが接合されている。マウント内部には、大容量のエネルギー流路を確保するための高品位パワーコンジットが組み込まれている。

MMI-M15E クスィフィアス3レール砲

両腰に装備されているレール砲で、MMI-M15クスィフィアスの発展改良型。従来より小型化され、三つ折り構造から二つ折りに変更されているが、威力は逆に向上している。連結部には回転式のビームサーベルラックが実装されている。しかし、両腰にビームライフルをマウントしている状態では、レール砲はジョイントごと後部にスライドするため使用できないという欠点もある。

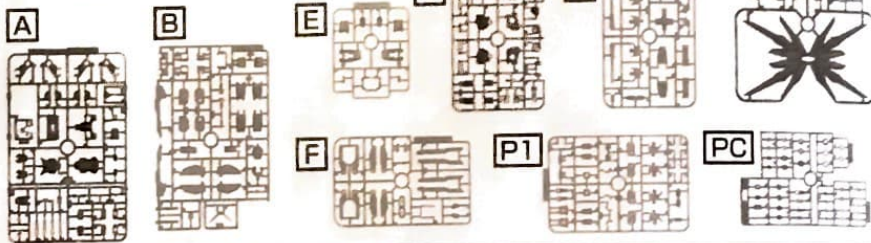
Mechanism illustration : BEE-CRAFT



1 BODY UNIT

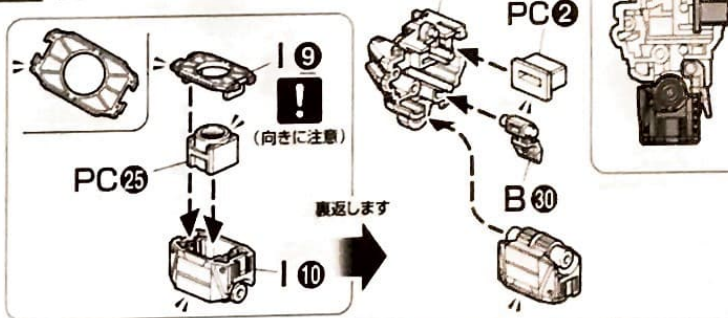


・組立 1 で使用するパーツ

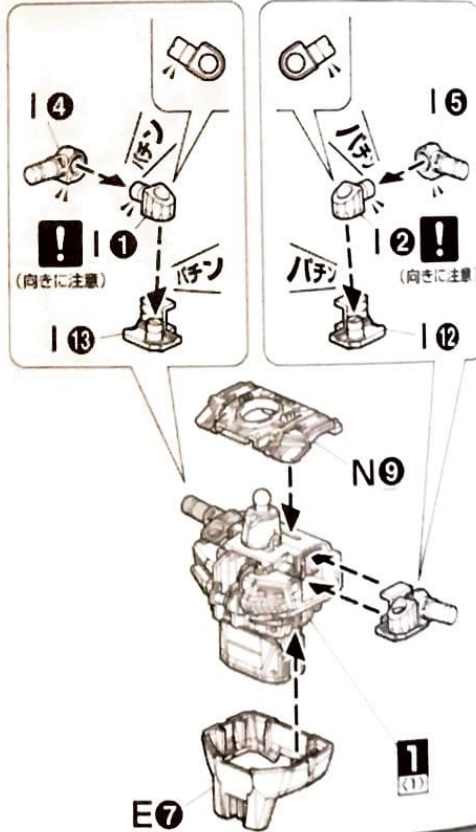


1 (胸部の組立)

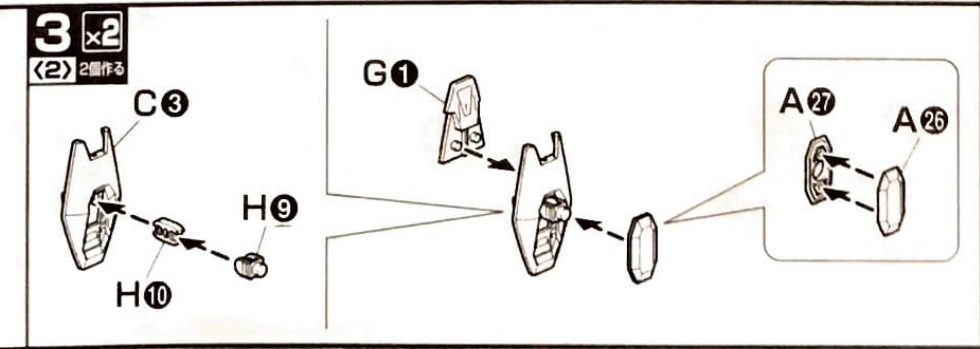
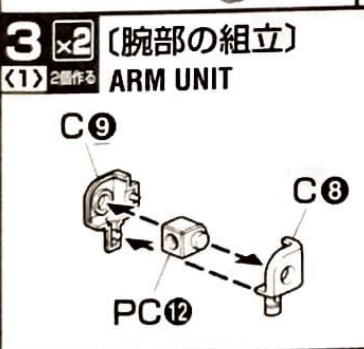
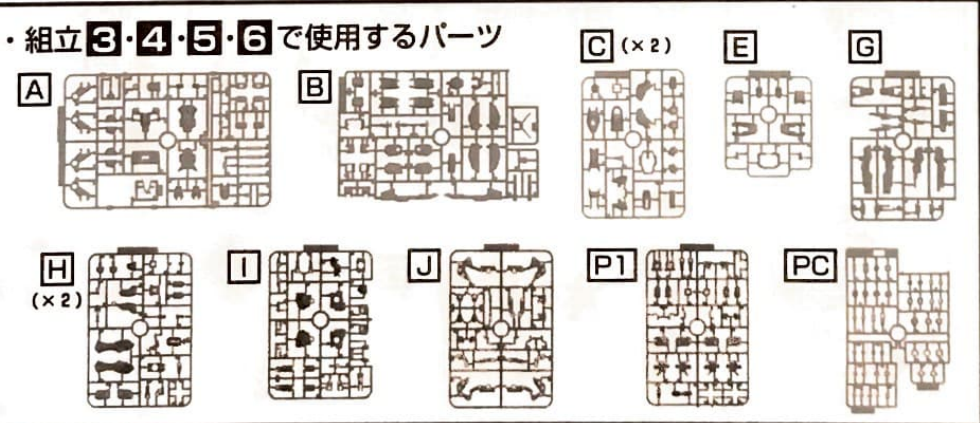
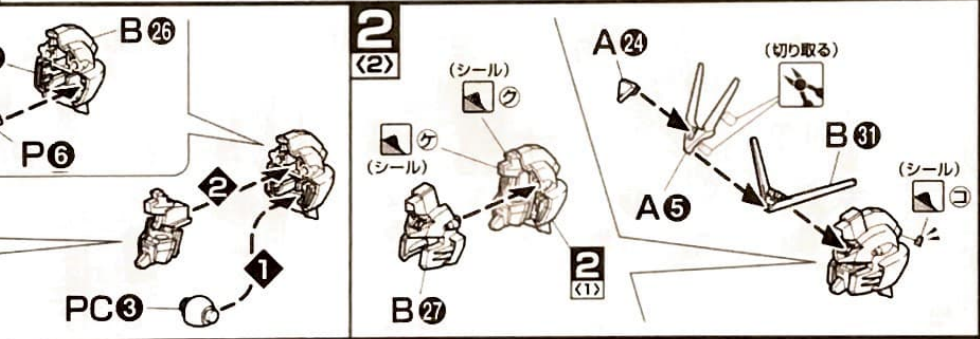
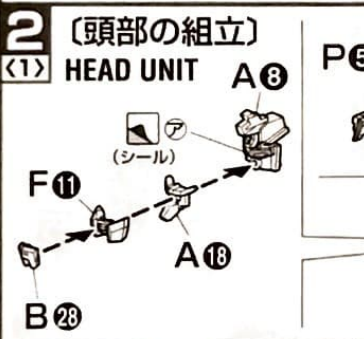
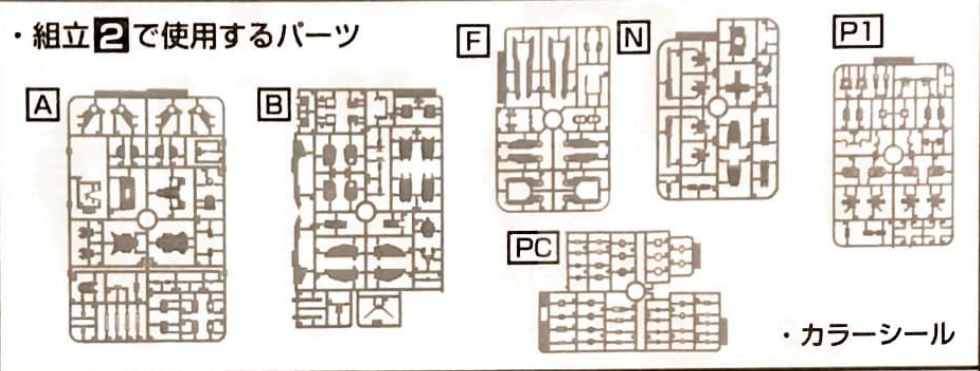
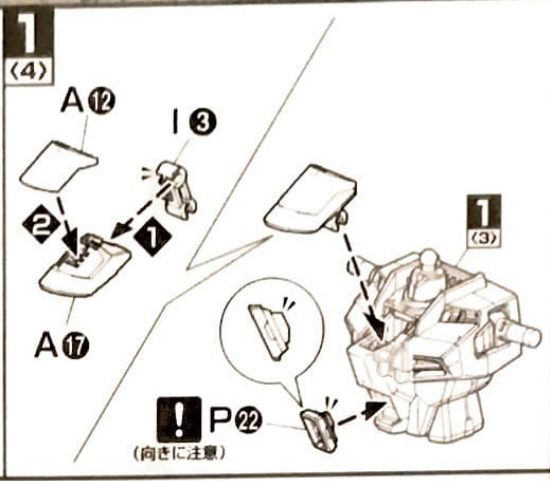
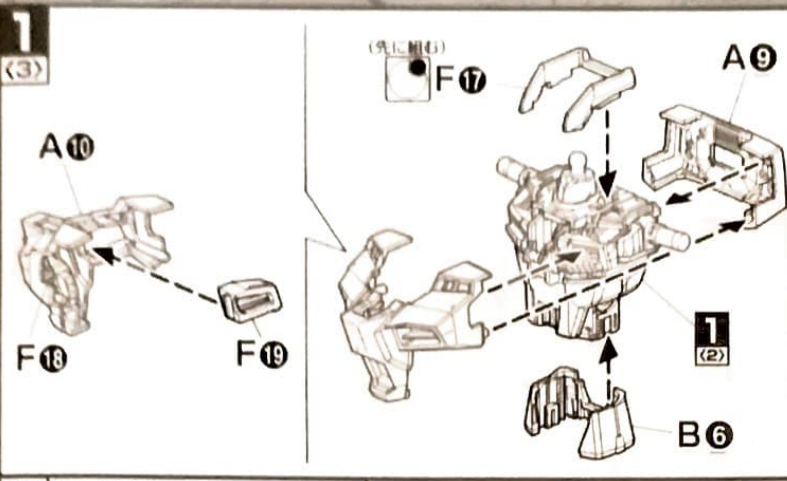
(1) BODY UNIT



1 (2)



(基本説明) (部品表) (部品リスト) HOW TO
 (胸部) 1 BODY UNIT
 (頭部) 2 HEAD UNIT
 (腕部) 3~6 ARM UNIT
 (脚部) 7, 8, 9 LEG UNIT
 (腰部) 10~13 WAIST UNIT
 (完成) 14 FINAL ASSEMBLY
 (ウイング) 15~18 WING UNIT
 (武器) 19~26 WEAPONS
 (シール) 27~30 SEAL
 DISPLAY STAND



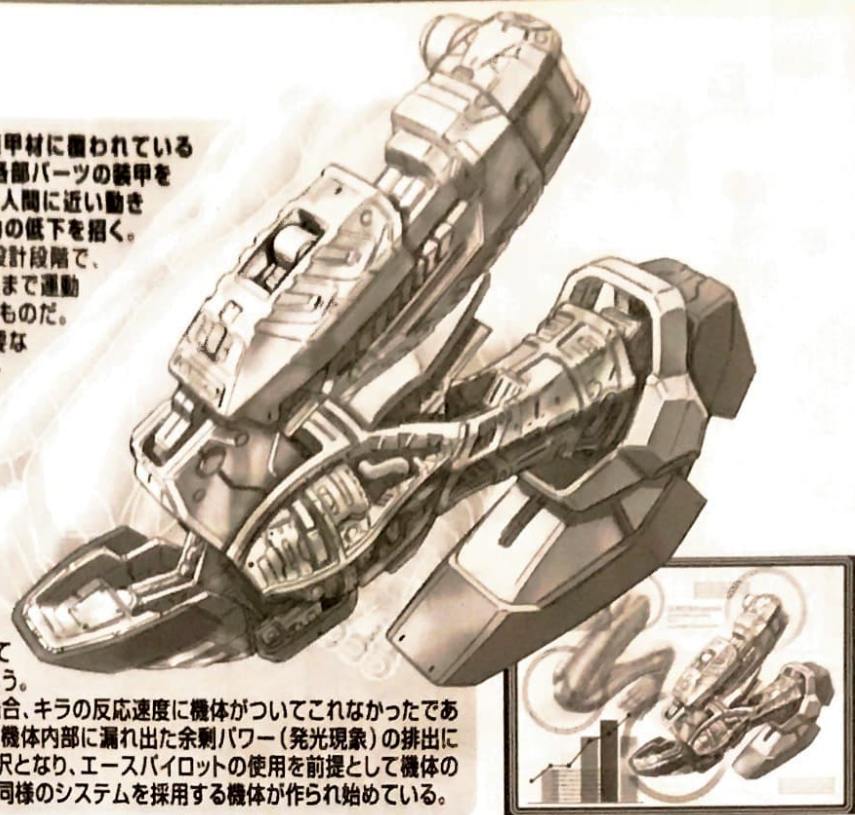
[基本説明] (部品表) (腕部) **1** (頭部) **2** (腕部) **3~6** (脚部) **7 8 9** (腰部) **10~13** (完成) **14** (ウイング) **15~18** (武器) **19~26** (ディスプレイスタンド) **27~30** (シール)

HOW TO PARTS LIST BODY UNIT HEAD UNIT ARM UNIT LEG UNIT WAIST UNIT FINAL ASSEMBLY WING UNIT WEAPONS DISPLAY STAND SEAL

LEG UNIT (脚部)

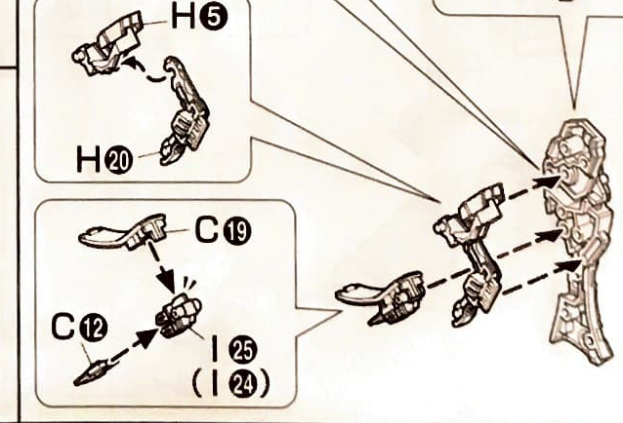
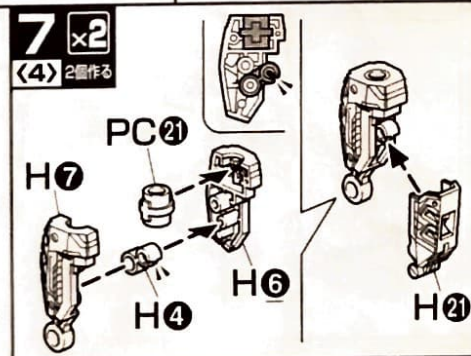
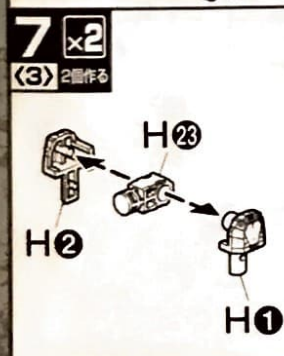
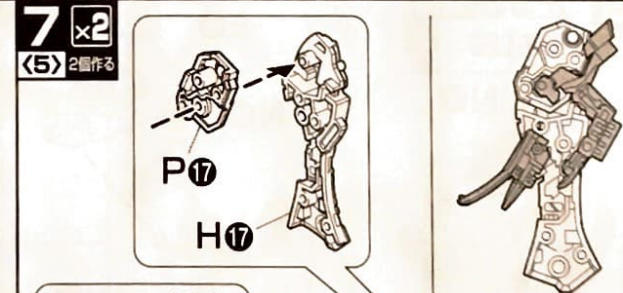
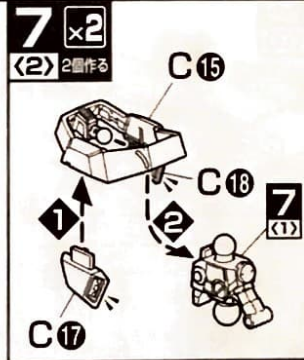
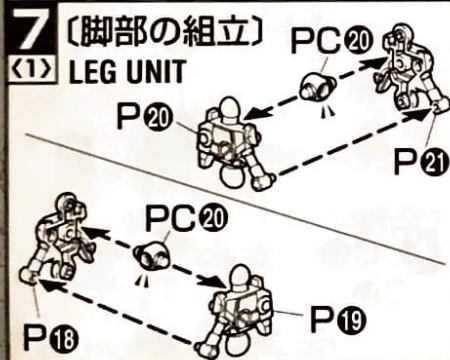
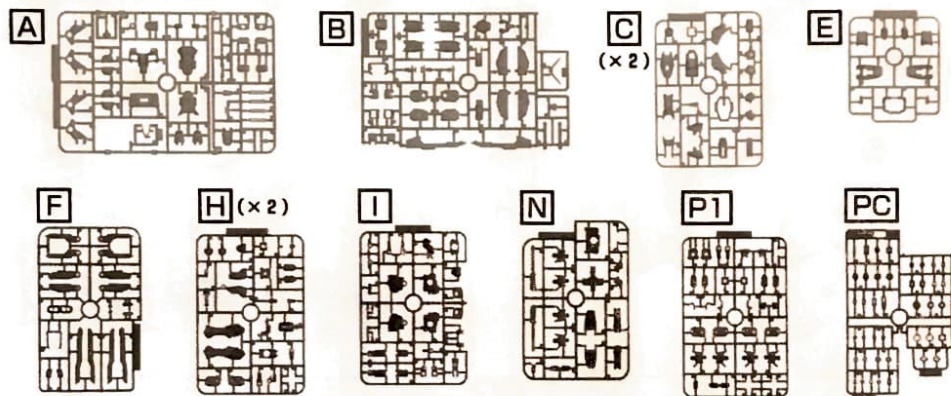
人間の形を模したMSであるが、その外部は堅い装甲材に覆われているため、人間とまったく同じ動きをすることは出来ない。各部パーツの装甲を細かく分割し、動きに合わせてスライドさせれば、より人間に近い動きをとることが可能となるが、装甲の隙間を生み、防御力の低下を招く。

だが、キラ・ヤマトの運用を想定した本機では、最終設計段階で、新たな試みを取り入れられることになった。それは、極限まで運動性能を上げることにより、被弾率を0にまで下げるといったものだ。言い換えれば、敵の攻撃に当たらなければ、装甲など必要ないという考えだ。量子コンピューターによるシミュレーションでは、被弾率0にはならなかったが、わずかに生まれる装甲の隙間によるデメリットより、運動性の向上によるメリットの方が大きいと判断された。また、開発を担当した技術者たちの間では、キラ・ヤマトに対する絶大な信頼があり、それが採用を後押しすることとなった。完成した本機の脚部は、ほぼ人間と同じ動きをすることができた。そして、その対価として、装甲と装甲の間に無防備な空間が生まれることになった。実戦では、パイロットであるキラ・ヤマトの卓越した操縦テクニックは、シミュレーションのデータを上回っており、戦場においてまったく被弾することが無かったという。それどころか、もしこのシステムを採用していなかった場合、キラの反応速度に機体がついてこれなかったであろうことが分かっている。また装甲の隙間は、関節部から機体内部に漏れ出した余剰パワー（発光現象）の排出にも役立っている。本機の成功により実戦でのデータが潤沢となり、エースパイロットの使用を前提として機体の一部（パイロットの能力に合わせてカスタム化される）に同様のシステムを採用する機体が作られ始めている。

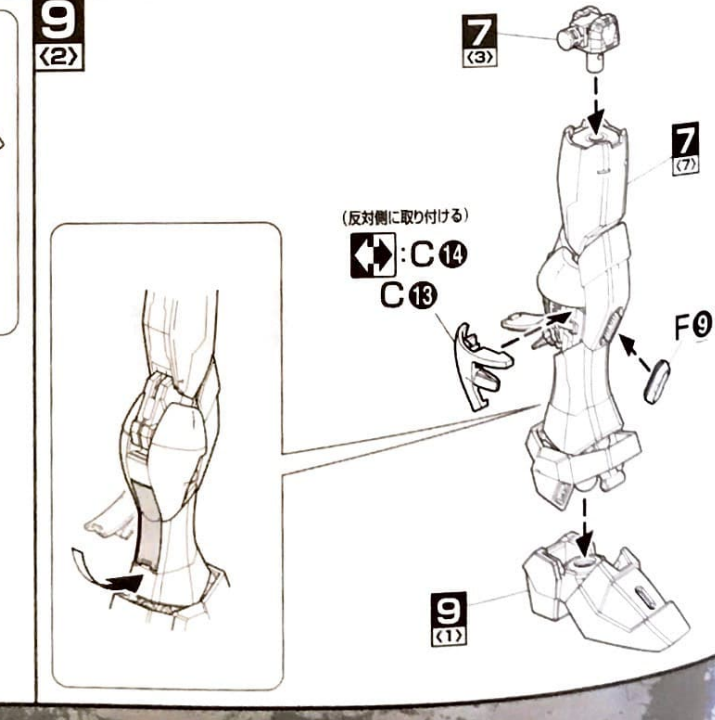
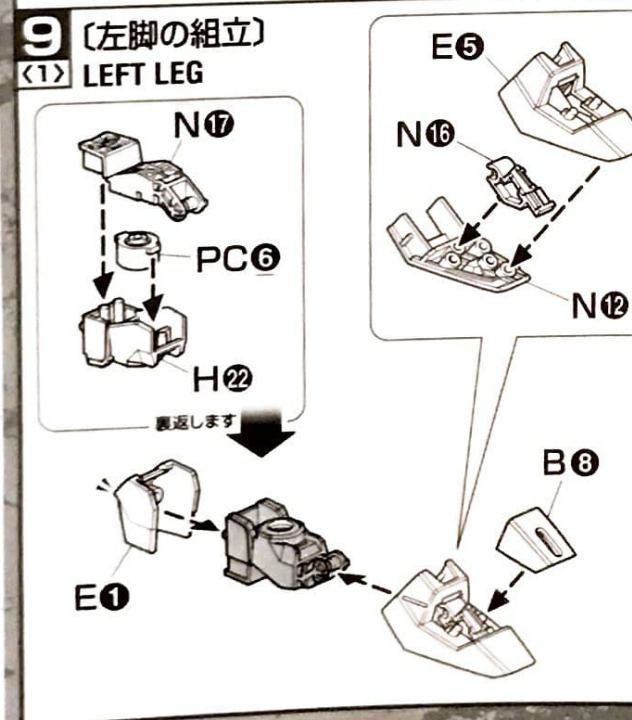
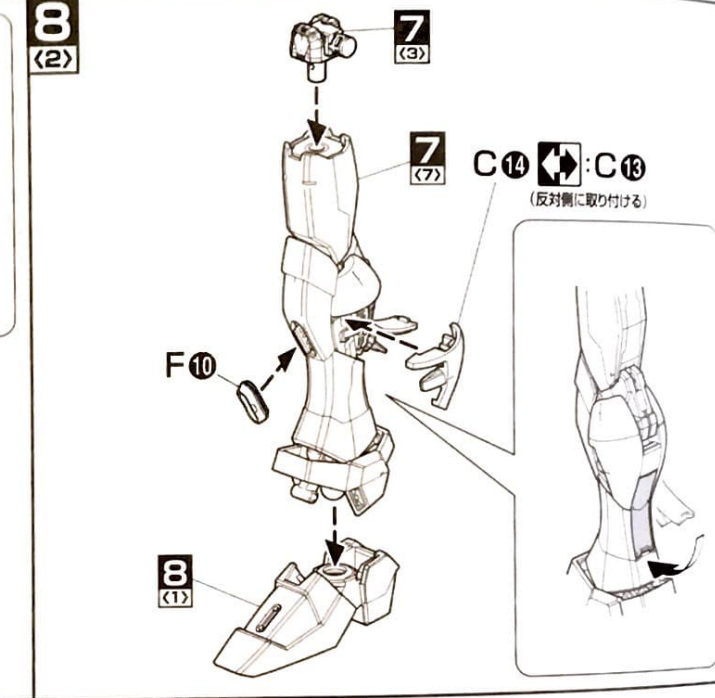
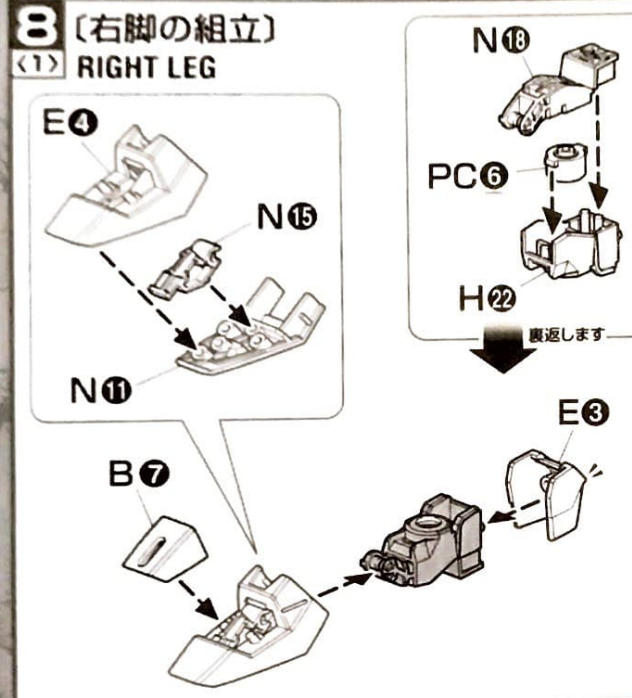
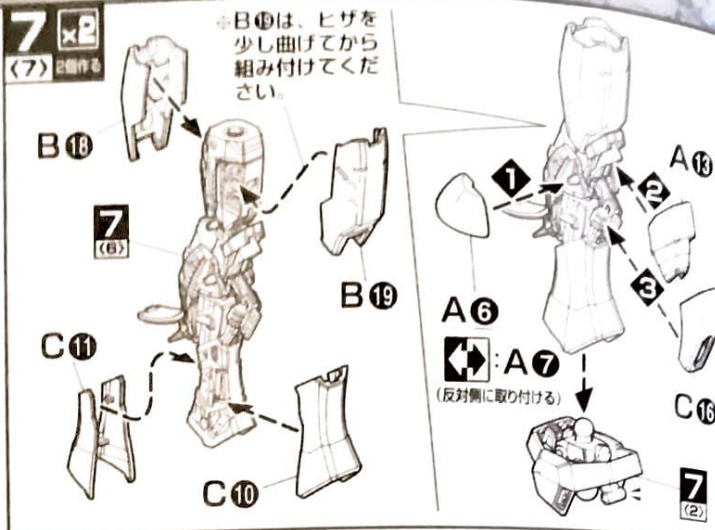
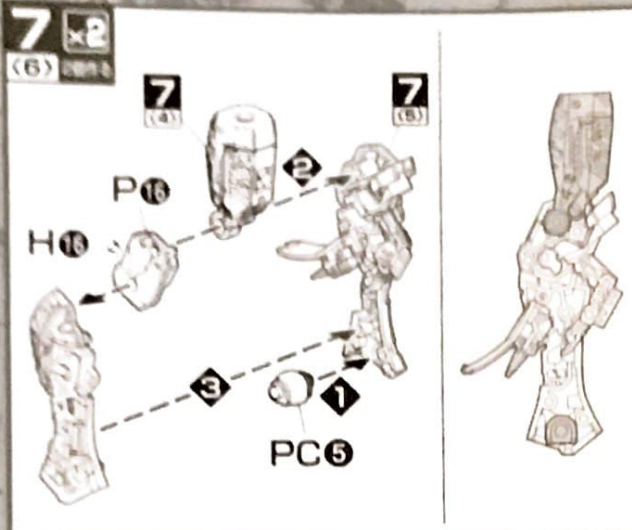


789 LEG UNIT

・組立 7・8・9 で使用するパーツ



基本説明 (1) (部品表) (胸部) 1 (頭部) 2 (脚部) 3~6 (腕部) 7~9 (腰部) 10~13 (完成) 14 (ウイング) 15~18 (武器) 19~26 (ディスプレイスタンド) 27~30 (シール) 31

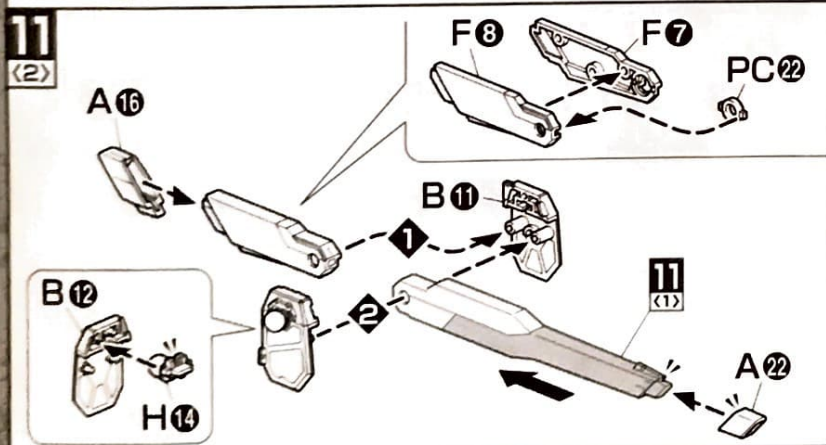
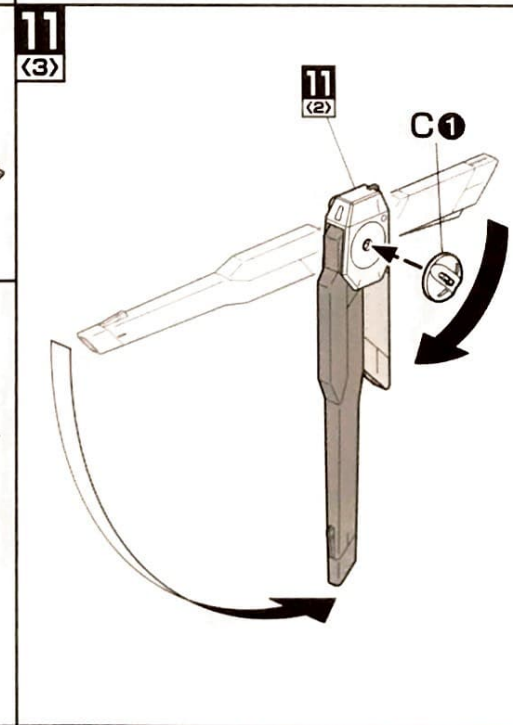
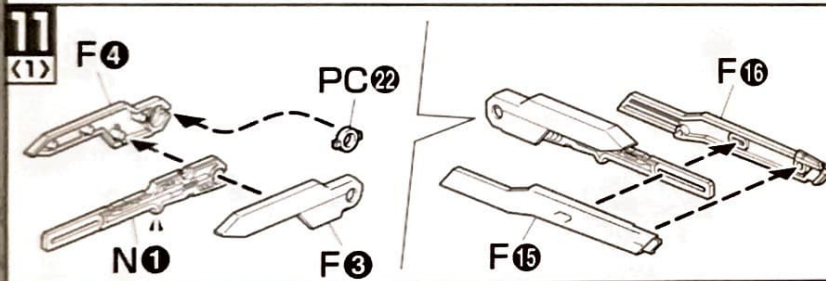
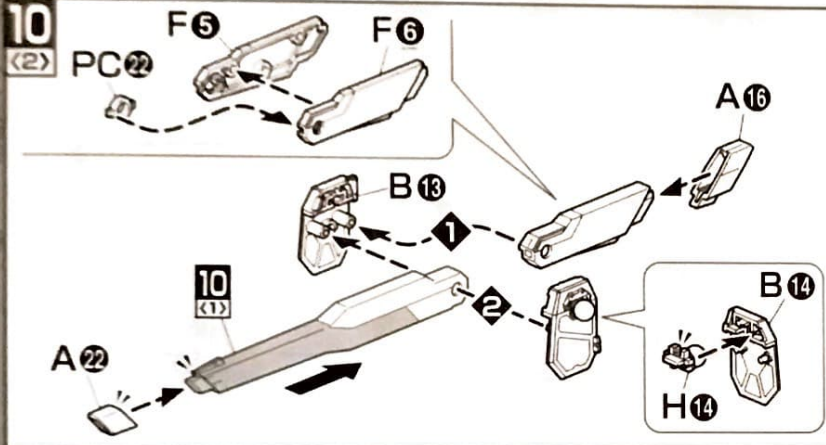
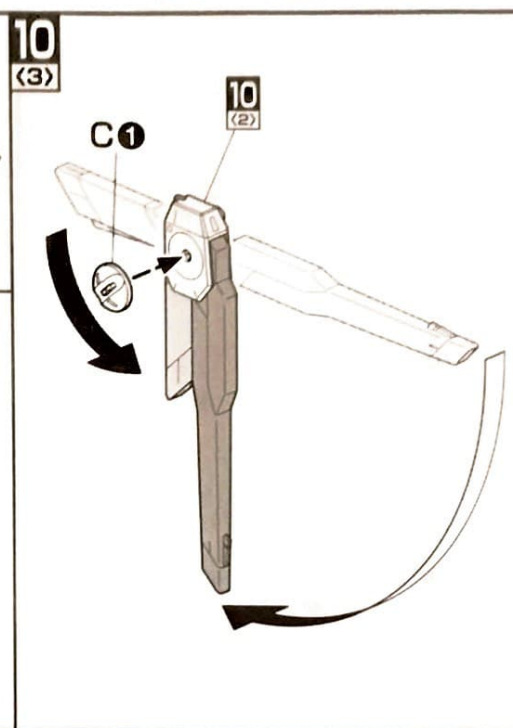
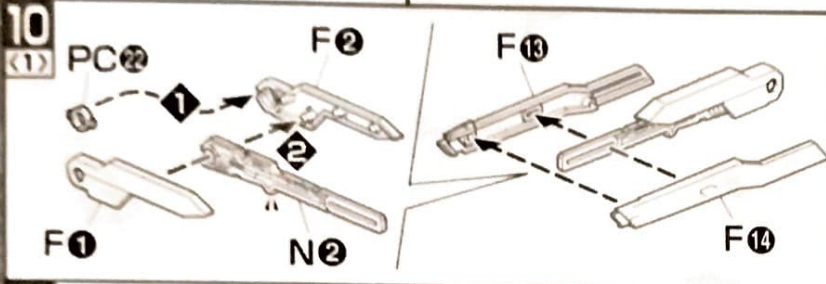
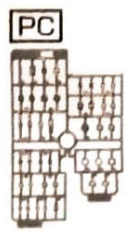
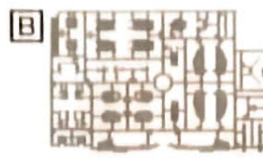


10 11 12 13

WAIST UNIT



・組立 10・11・12・13 で使用するパーツ

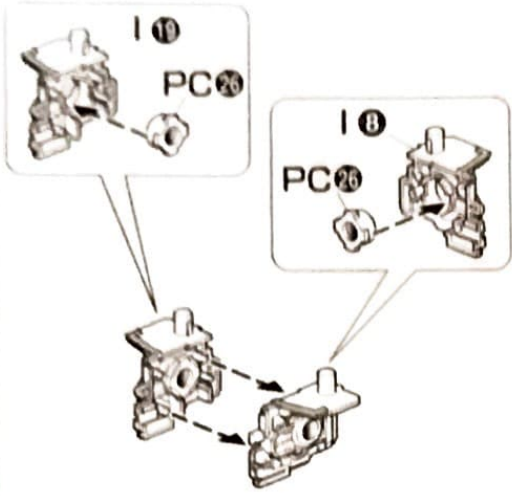


基本説明 (部品表) (胸部) 1 (頭部) 2 (腕部) 3~6 (脚部) 7 8 9 (腰部) 10~13 (完成) 14 (ウイング) 15~18 (武器) 19~26 (ディスプレイスタンド) 27~30 (シール) SEAL

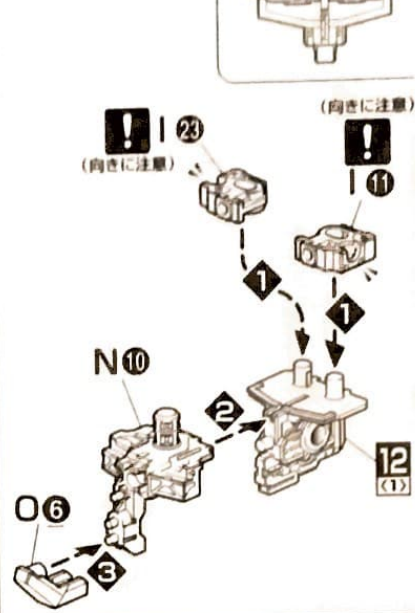
HOW TO PARTS LIST BODY UNIT HEAD UNIT ARM UNIT LEG UNIT WAIST UNIT FINAL ASSEMBLY WING UNIT WEAPONS DISPLAY STAND SEAL

(基本説明) HOW TO
 (部品表) PARTS LIST
 (胸部) 1 BODY UNIT
 (頭部) 2 HEAD UNIT
 (腕部) 3~6 ARM UNIT
 (脚部) 7~9 LEG UNIT
 (腰部) 10~13 WAIST UNIT
 (ウイング) 15~18 WING UNIT
 (武器) 19~26 WEAPONS
 (ディスプレイスタンド) 27~30 DISPLAY STAND
 (シール) SEAL

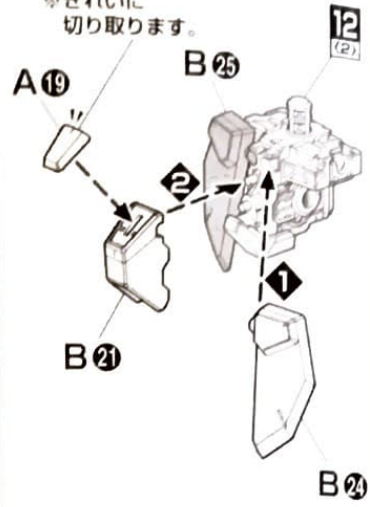
12 (腰部の組立)
(1) WAIST UNIT



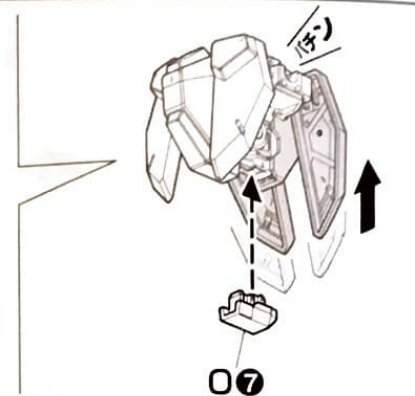
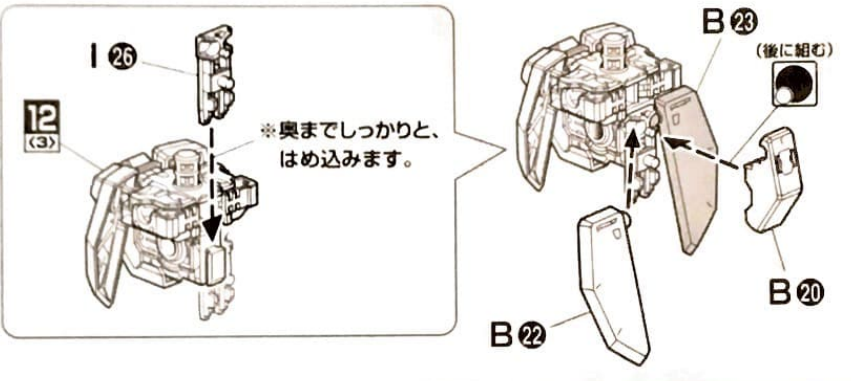
12 (2)



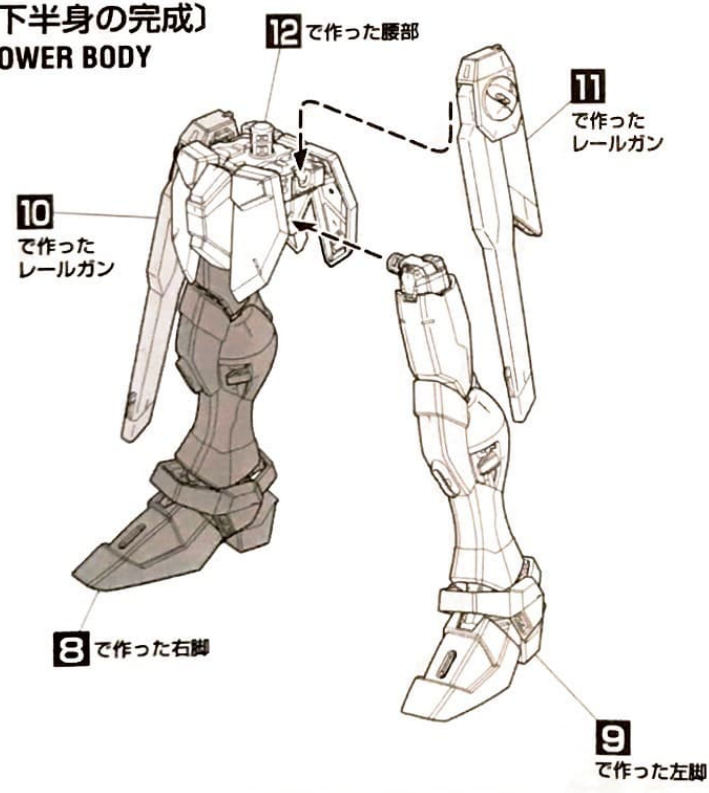
12 (3)



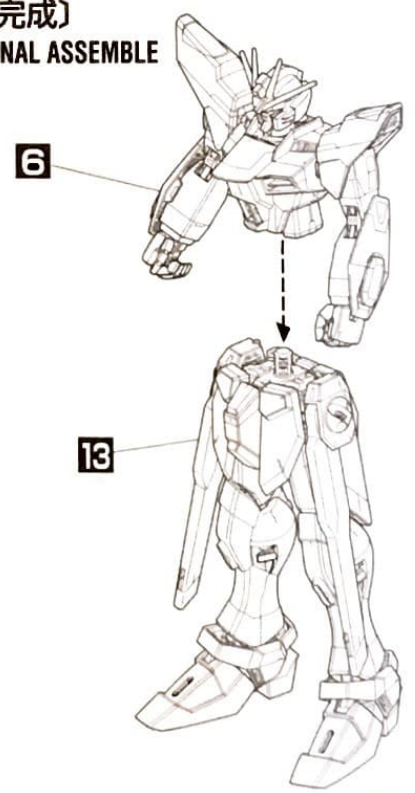
12 (4)



13 (下半身の完成)
LOWER BODY

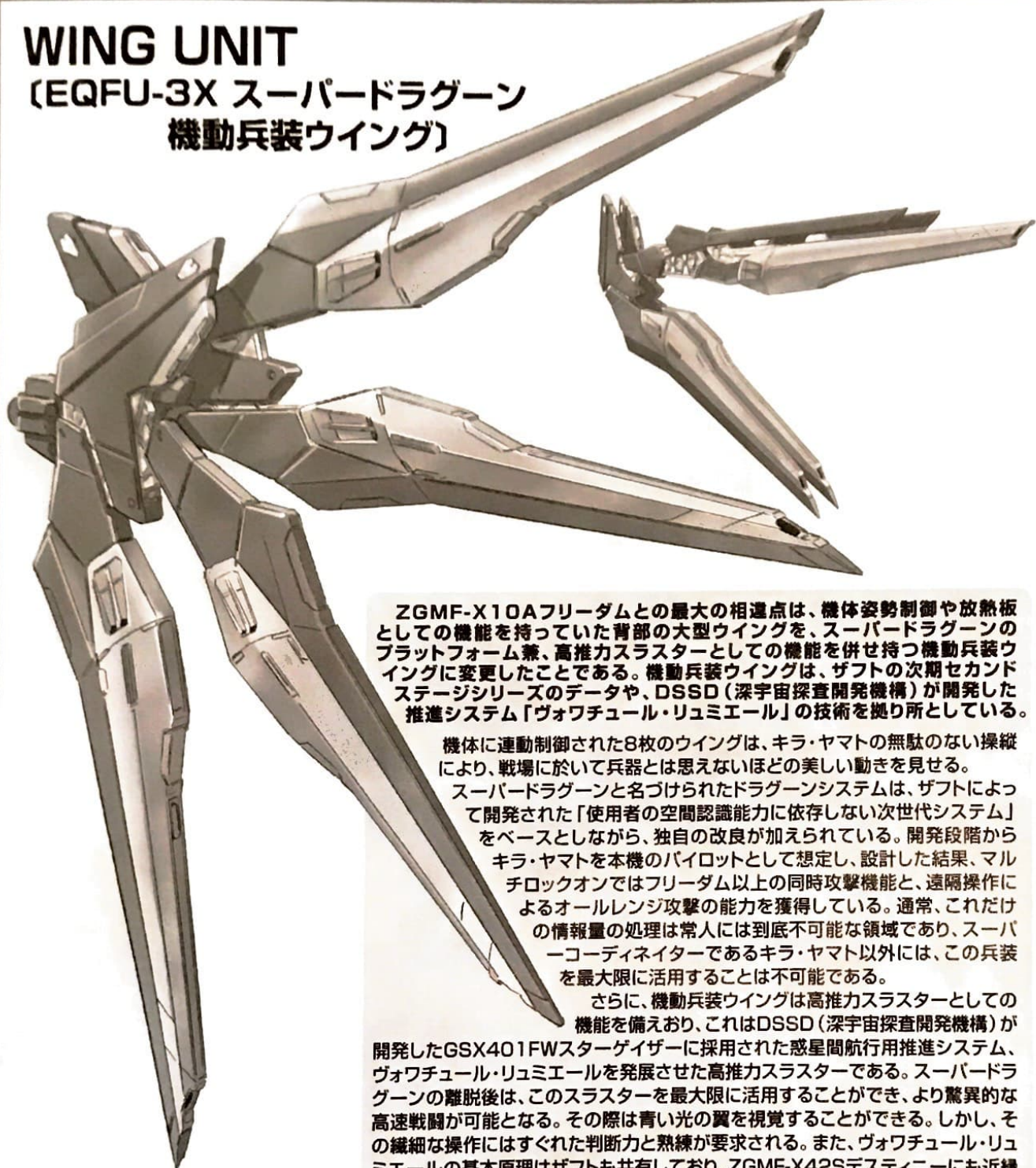


14 (完成)
FINAL ASSEMBLE



WING UNIT

(EQFU-3X スーパードラグーン
機動兵装ウイング)



ZGMF-X10Aフリーダムとの最大の相違点は、機体姿勢制御や放熱板としての機能を持っていた背部の大型ウイングを、スーパードラグーンのプラットフォーム兼、高推力スラスターとしての機能を併せ持つ機動兵装ウイングに変更した点である。機動兵装ウイングは、ザフトの次期セカンドステージシリーズのデータや、DSSD（深宇宙探査開発機構）が開発した推進システム「ヴォワチュール・リュミエール」の技術を拠り所としている。

機体に連動制御された8枚のウイングは、キラ・ヤマトの無駄のない操縦により、戦場に於いて兵器とは思えないほどの美しい動きを見せる。

スーパードラグーンと名づけられたドラグーンシステムは、ザフトによって開発された「使用者の空間認識能力に依存しない次世代システム」をベースとしながら、独自の改良が加えられている。開発段階からキラ・ヤマトを本機のパイロットとして想定し、設計した結果、マルチロックオンではフリーダム以上の同時攻撃機能と、遠隔操作によるオールレンジ攻撃の能力を獲得している。通常、これだけの情報量の処理は常人には到底不可能な領域であり、スーパーコーディネーターであるキラ・ヤマト以外には、この兵装を最大限に活用することは不可能である。

さらに、機動兵装ウイングは高推力スラスターとしての機能を備えおり、これはDSSD（深宇宙探査開発機構）が開発したGSX401FWスターゲイザーに採用された惑星間航行用推進システム、ヴォワチュール・リュミエールを発展させた高推力スラスターである。スーパードラグーンの離脱後は、このスラスターを最大限に活用することができ、より驚異的な高速戦闘が可能となる。その際は青い光の翼を視覚することができる。しかし、その繊細な操作にはすぐれた判断力と熟練が要求される。また、ヴォワチュール・リュミエールの基本原理はザフトも共有しており、ZGMF-X42Sデスティニーにも近縁種といえる同様のシステムが搭載されている。

〔基本説明〕 (部品表) (胸部) 1 (頭部) 2 (腕部) 3~6 (脚部) 7/8/9 (腰部) 10~13 (完成) 14 (ウイング) 15~18 (武器) 19~26 (ディスプレイスタンド) 27~30 (シール) SEAL

15 16 17 18

WING UNIT



・組立 15・16・17・18 で使用するパーツ

	F	H (x2)	I	J
A				
B				
D				
K		M (x2)	P1	PC



FULL BLAST

断ち切られた因縁... THE CONNECTION IS SEVERED

「フリーダムは... 俺が討つ！」キラのストライクフリーダムに迫る、レイ・ザ・バレルのレジェンド。その禍々しいまでの情眼の中に、キラは前大戦の宿敵であり最大の元凶であった「ラウ・クルーゼ」の怨念を見る。「誰なんだ！君は！？」
「俺は、ラウ・クルーゼだ！」ラウと同じクローンであり、自らも「人ならざる者」の宿命を背負ったレイは、唯一の仇敵であるギルバート・デュランダルと、誓の結ぶ「デスティニープラン」のために戦う。たとえその先の世界に自分がないと知っていても、互いのドラグーンが飛び交う中、最後の死闘が繰り広げられる。戦いの中交錯する二つの情念。キラは叫ぶ「命は何にだってひとつだ！だからその命は君だ！彼じゃない!!」と、その響きがレイに一瞬の動揺を与えた次の瞬間、ストライクフリーダムの一斉射がレジェンドを貫いた。キラの揺るぎない強い意志が、過去の因縁を断ち切った瞬間であった。

デスティニープラン達成の途の戦いは最終局面を迎えていた。デスティニーとレジェンドを失ったデュランダルは、逃げたところをインフィニットジャスティスとアサツキの機体による攻撃によりレクイエムは暴走。さらにミーティアを襲ったストライクフリーダムが牙城である宇宙要塞メサイヤに突入。超電子リフレクターを無効化されたメサイヤは続く一斉攻撃と要塞内部からの攻撃によって遂に陥落した。崩壊した無人の宇宙要塞で、対峙するデュランダルとキラ。駆けつけるタリア。そして奮つながらデュランダルを守ろうとするレイ。それぞれの感情が激しく、交錯する二つの情念。刹那、虚空中響く絶叫の相手はレイであり、その弾丸が貫いたのは「父」であった。泣き崩れるレイ。キラの言葉が彼の心臓を刺したのであるか？それとも？混乱と恐怖の響きは最愛の女性に抱かれたギルバート・デュランダルの死闘の叫びが響く。「息子」という名と言葉に刺さる響き。数々の運命を辿った三人は最終の時に高く安らぎの場を見出したのではなか。最終の中に入れたその命はまるで「君だ」のようであったという。かくして戦いは終結を迎え、生き延びた者たちは、混沌の未来と引き換えに手に入れた「自由」にむかひ歩み始めることとなる。



『命は何にだってひとつだ！
だからその命は君だ！
彼じゃない!!』

15 (ウイング・右)
(1) RIGHT WING

J1, J2, D9

D10, J6, J2, D2

D9

D2

15 (2)
15 (1)

D10, K6, M1, K2, M3, D16

15 (3)

D4, K3, 15(2)

M2, K1, M4

15 (4) *P24・P25は、きれいに切り取ります。

P24, P25, A21, 15(3)

L2・L4, L1・L3

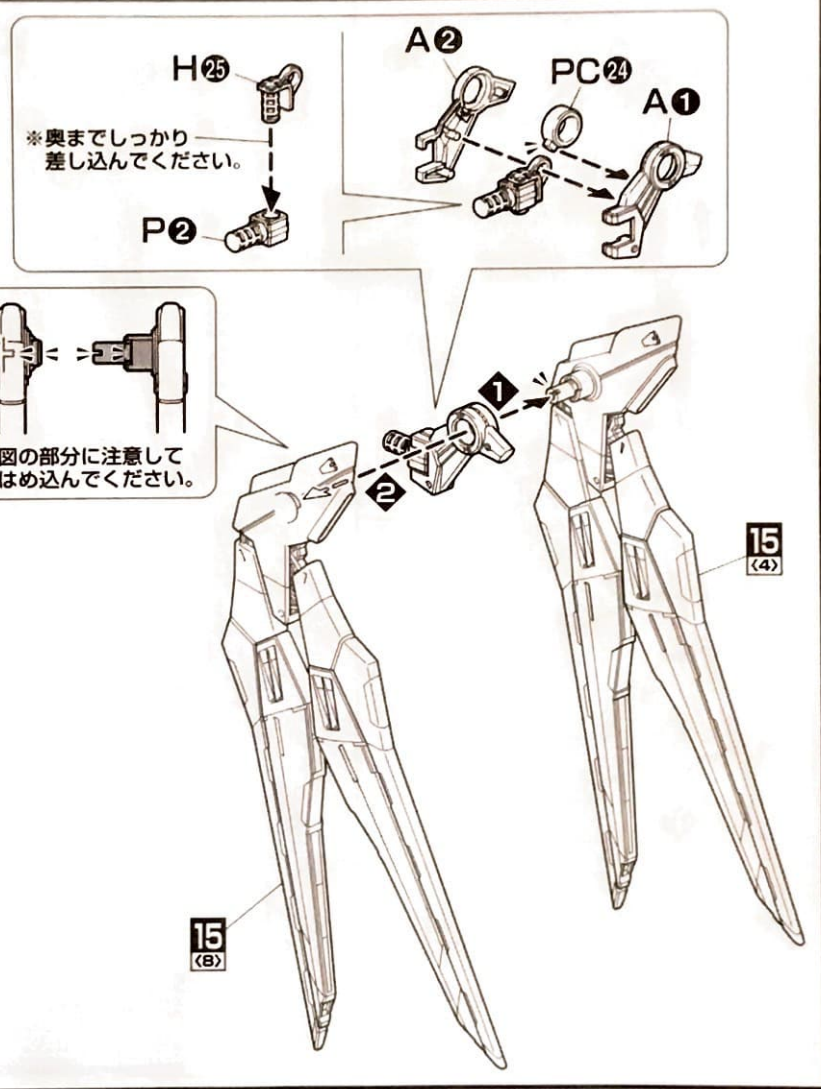
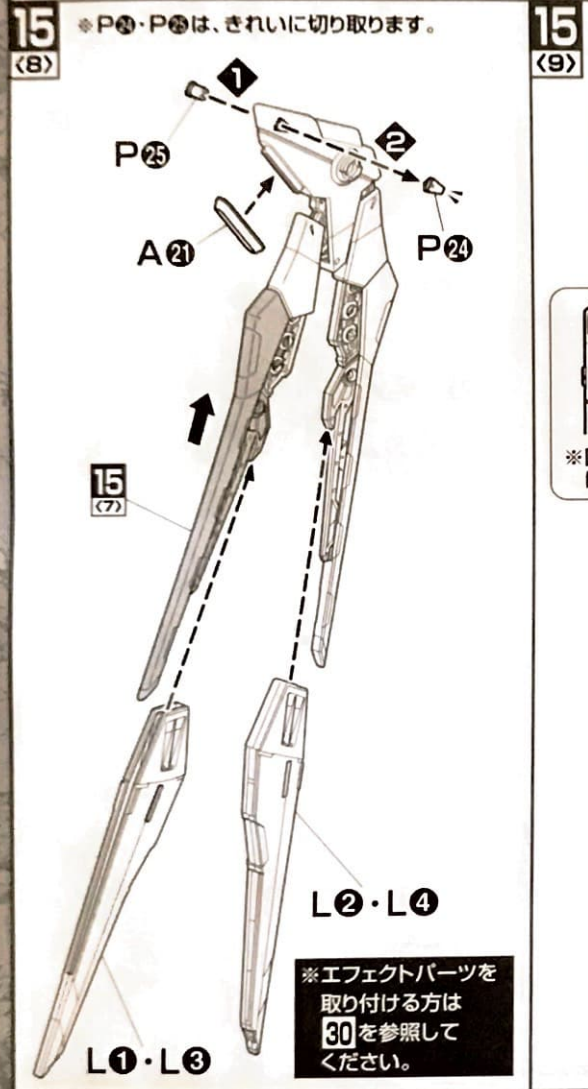
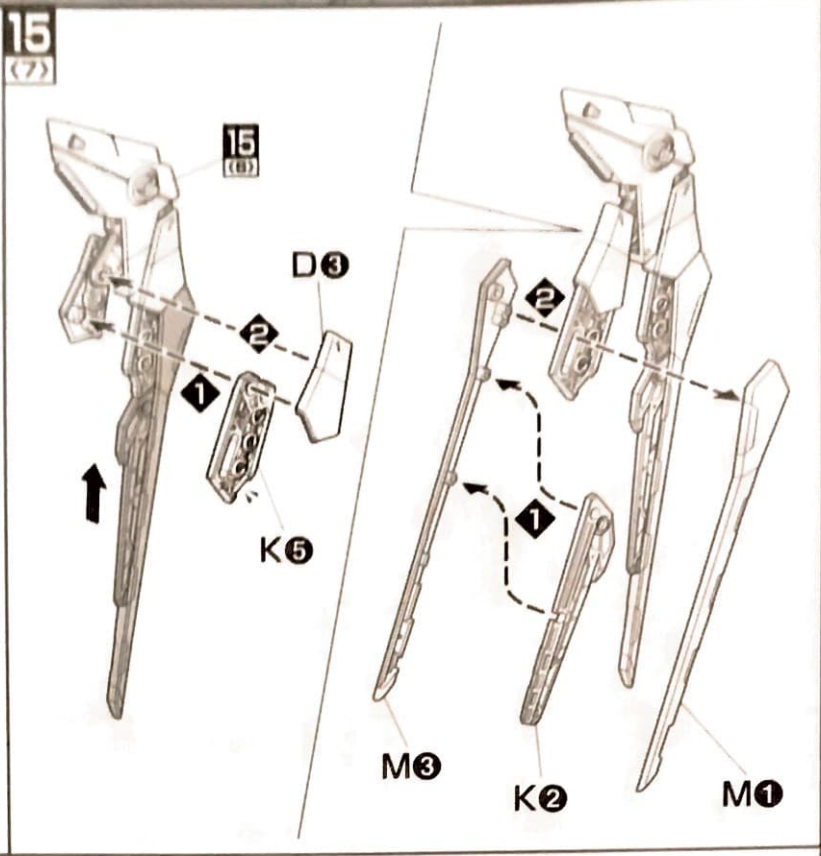
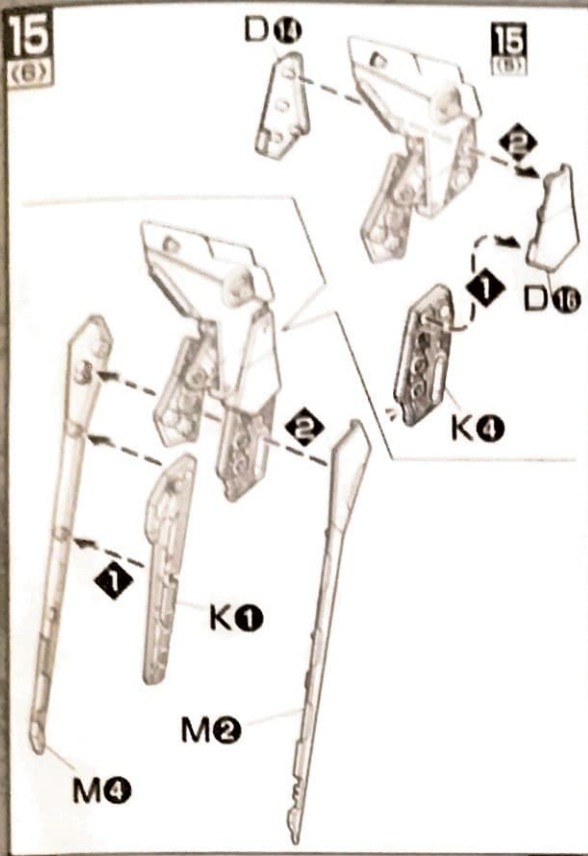
※エフェクトパーツを取り付ける方は30を参照してください。

15 (5)

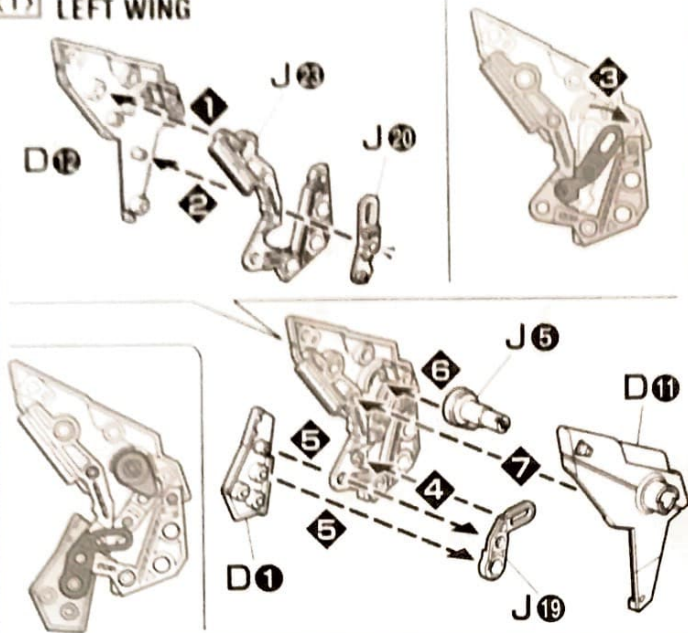
D5, J10, J1, D1, J3, J8, D6

基本説明 (部品表) (胸部) 1 (頭部) 2 (腕部) 3~6 (腿部) 7, 8, 9 (腰部) 10~13 (完成) 14 (ウイング) 15~18 (武器) 19~26 (ディスプレイスタンド) 27~30 (シール) SEAL

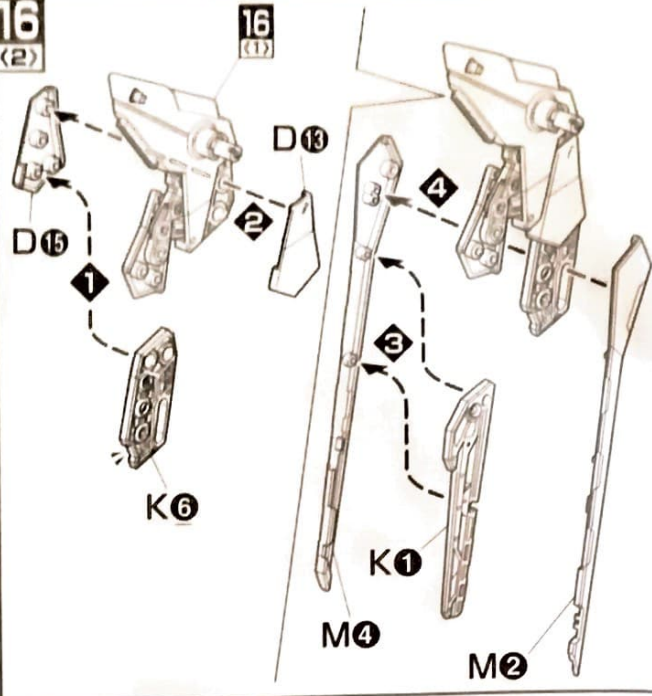
HOW TO PARTS LIST BODY UNIT HEAD UNIT ARM UNIT LEG UNIT WAIST UNIT FINAL ASSEMBLY WING UNIT WEAPONS DISPLAY STAND SEAL



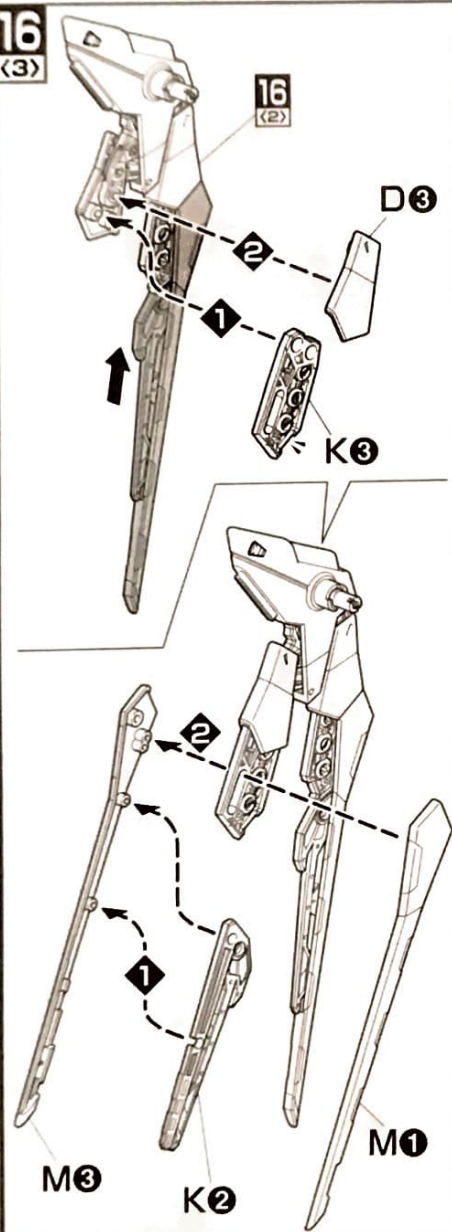
16 (ウイング・左) (1) LEFT WING



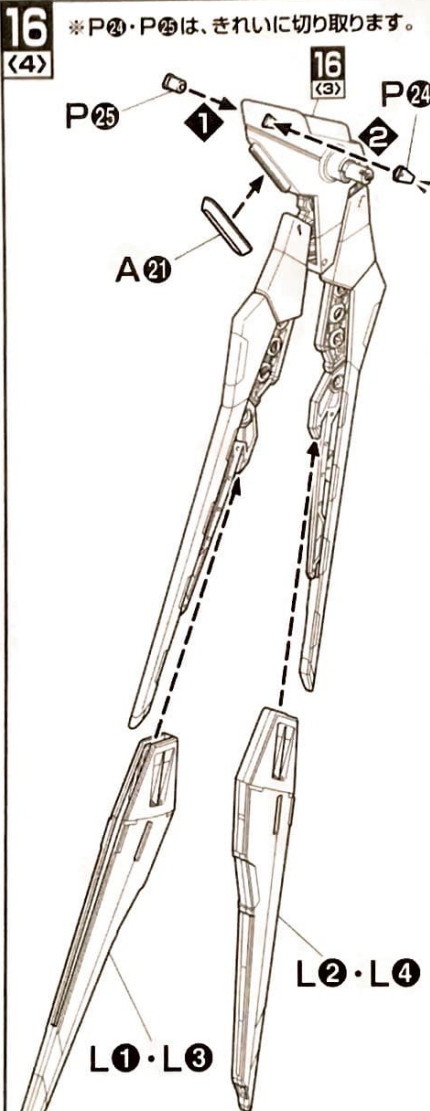
16 (2)



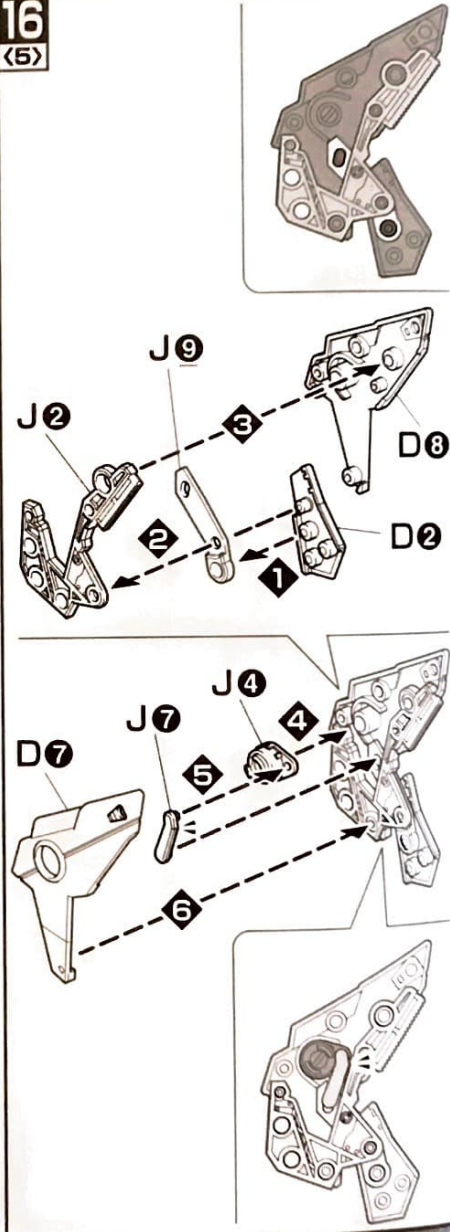
16 (3)



16 (4) *P20・P25は、きれいに切り取ります。



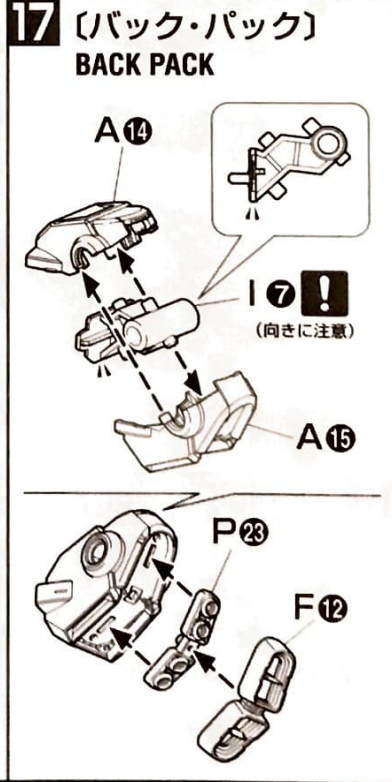
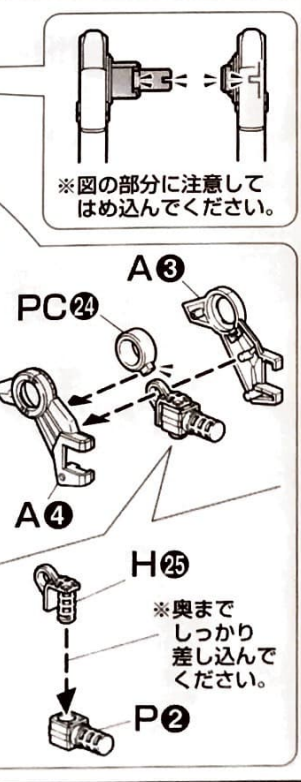
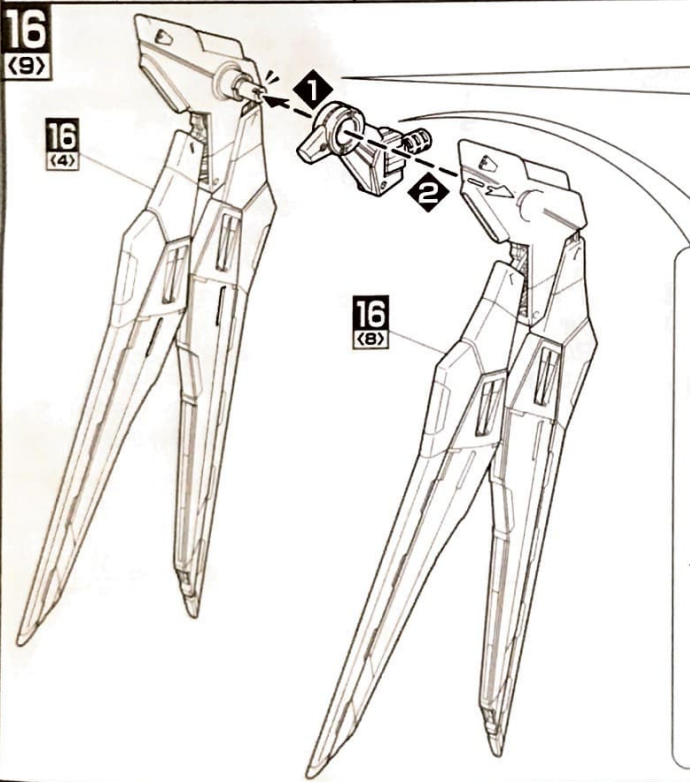
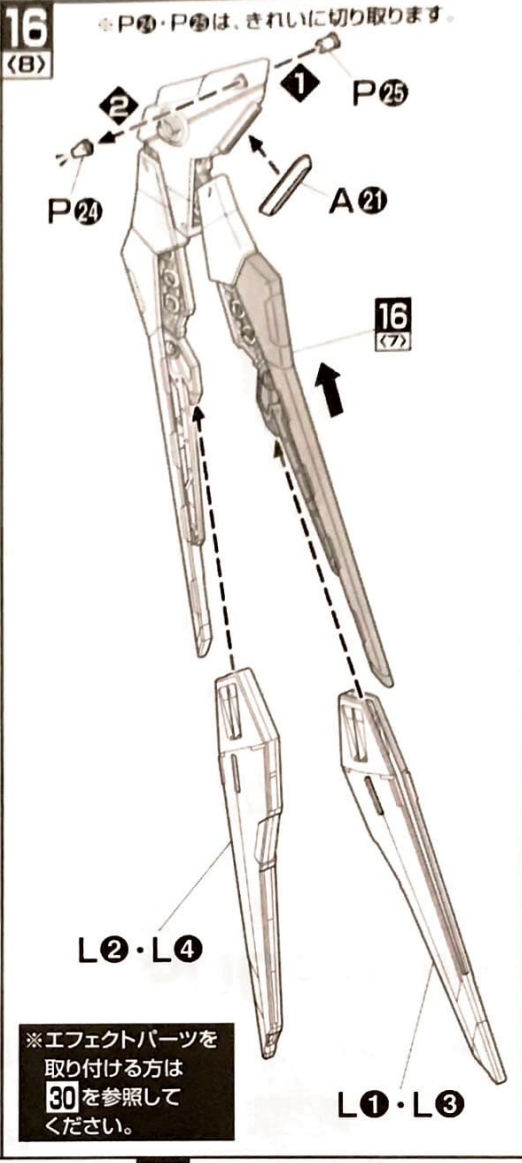
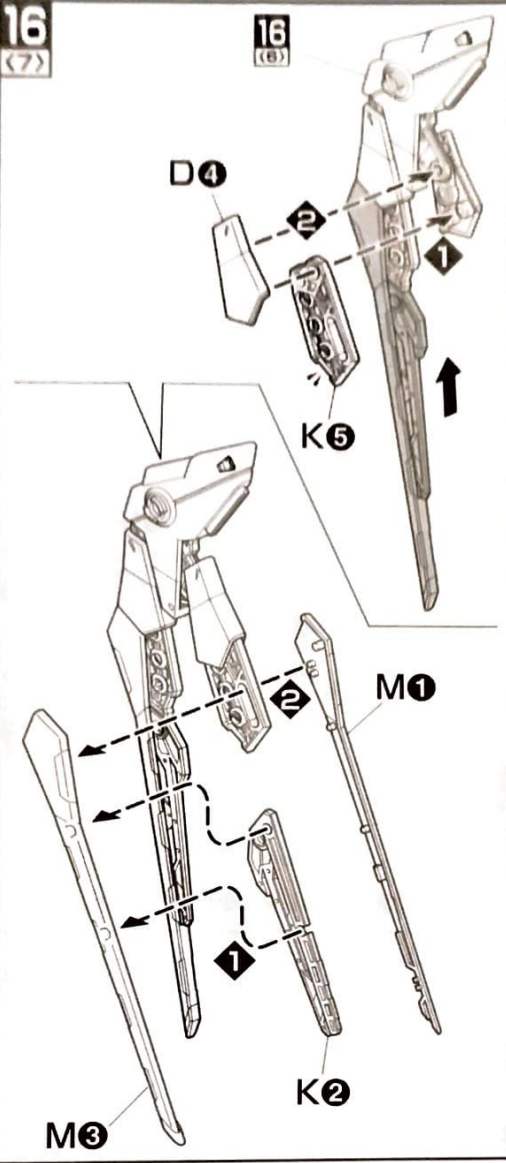
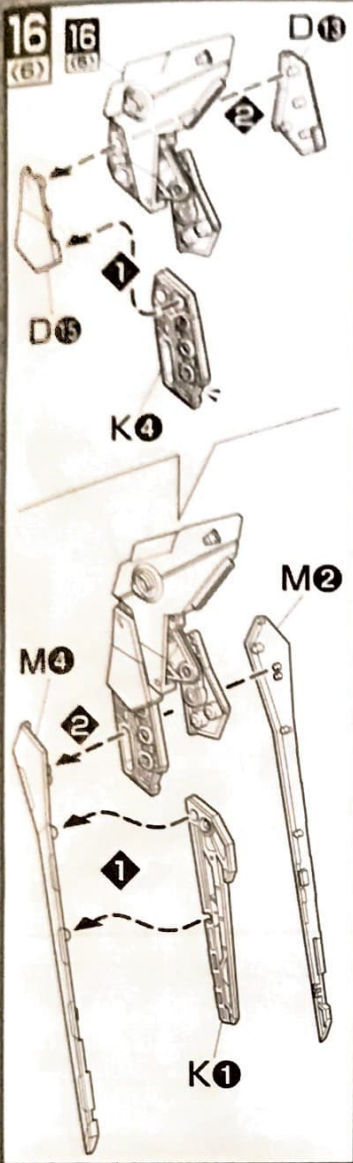
16 (5)



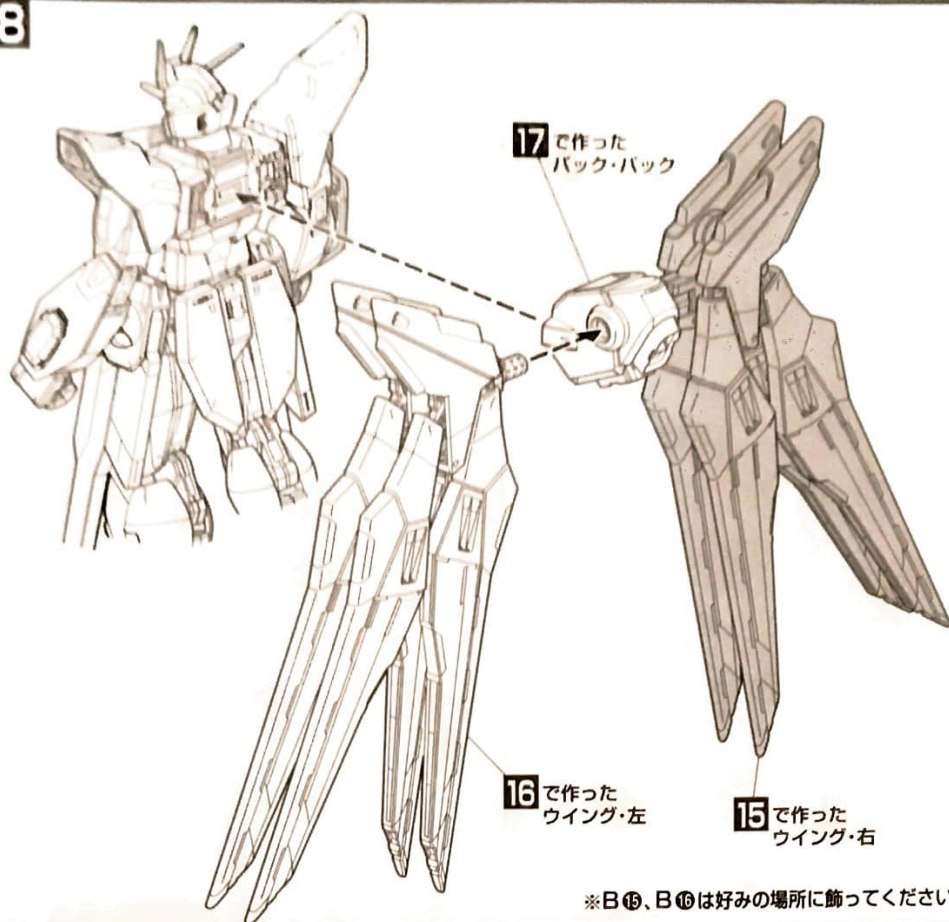
※エフェクトパーツを取り付ける方は30を参照してください。

【基本説明】 (部品表) (脚部) 1 (頭部) 2 (腕部) 3~6 (脚部) 7, 8, 9 (腰部) 10~13 (完成) 14 (ウイング) 15~18 (武器) 19~26 (ディスプレイスタンド) 27~30 (シール)

HOW TO PARTS LIST BODY UNIT HEAD UNIT ARM UNIT LEG UNIT WAIST UNIT FINAL ASSEMBLY WING UNIT WEAPONS DISPLAY STAND SEAL



18

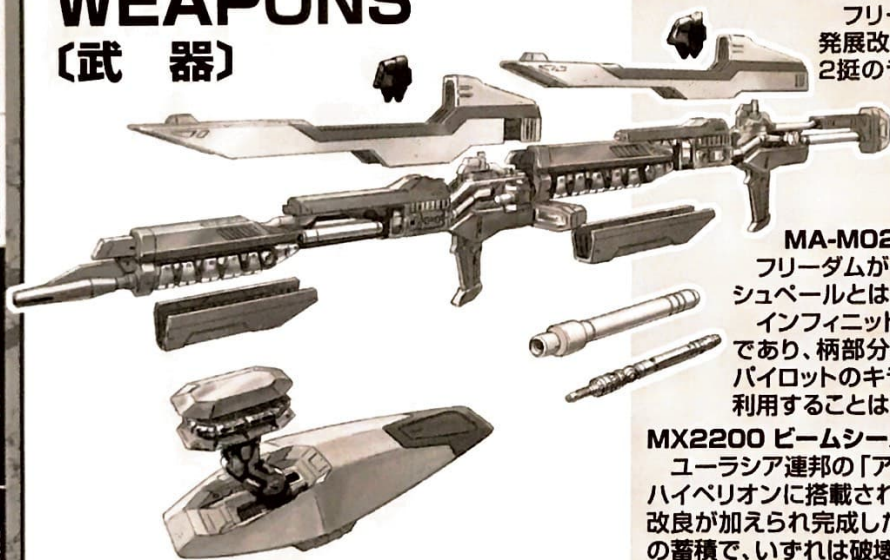


※B⑤、B⑩は好みの場所に飾ってください。

《コクピットハッチの可動》



WEAPONS
[武器]



MA-M21KF 高エネルギービームライフル

フリーダムのMA-M20ルプスビームライフルを、発展改良したストライクフリーダムの専用ライフル。2挺のライフルを直列で連結することにより、長射程のロングライフルとしても運用が可能となっている。遠距離、近距離、敵の数の多さなど、本機が、単機でもあらゆる状況に対応できるように考え作られた装備のひとつ。使いこなすには、高い状況判断能力が必要とされる。

MA-M02G シュベールラケルタ

フリーダムが装備していたMA-M01ラケルタの改良強化版。シュベールとは、フランス語で「スーパー」を意味する。インフィニットジャスティスのビームサーベルと同一のものであり、柄部分を連結させて使用することも可能であるが、パイロットのキラが二刀流の高速戦闘を得意としていたため、利用することはほとんどなかったといわれている。

MX2200 ビームシールド

ユーラシア連邦の「アルテミス」の改良版として、CAT-1X1/3ハイペリオンに搭載されていたモノフェーズ光波シールドに、さらなる改良が加えられ完成した。通常のシールドが防御使用によるダメージの蓄積で、いずれは破壊されるのに対し、ビームシールドはダメージの蓄積がまったくない。使用には多くのパワーを消費するデメリットがあるが、原子炉から動力を得ることができる本機では、問題とされない。

19 20 21 22 23 WEAPONS

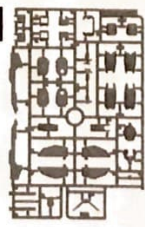
・組立 19・20・21・22・23 で使用するパーツ



A



B



E



ビームシールド



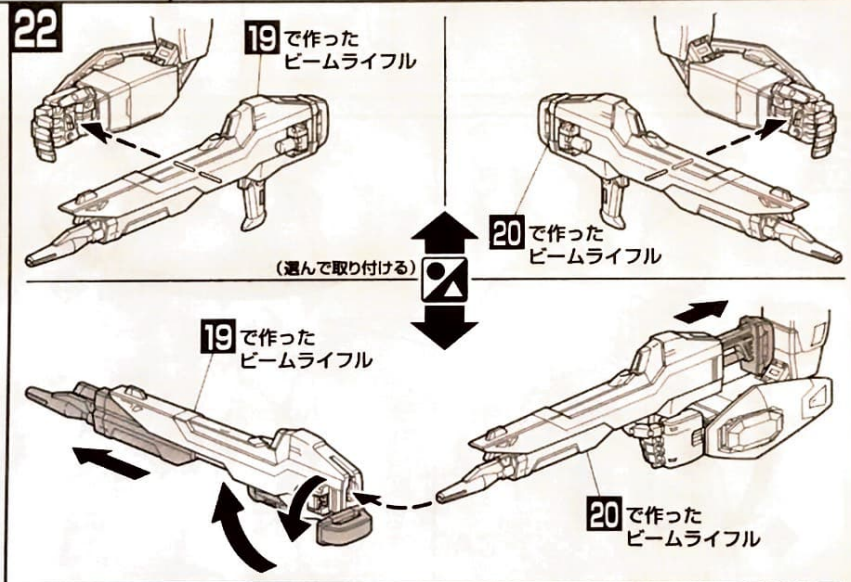
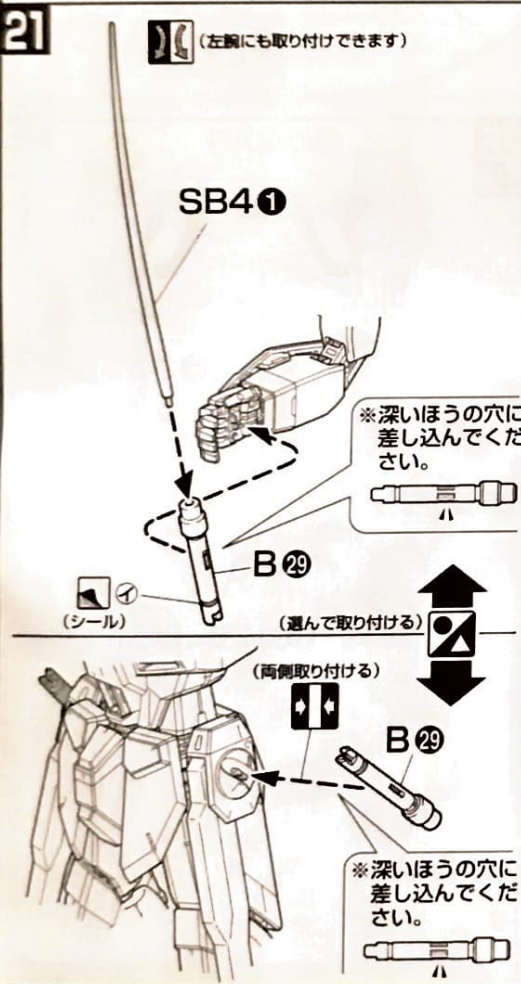
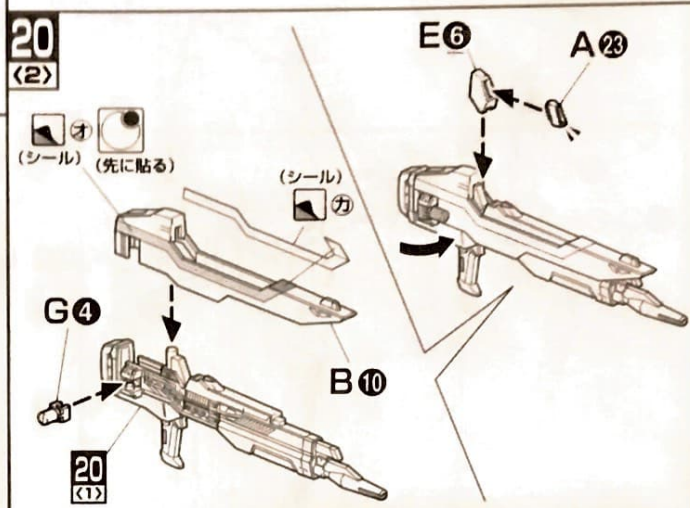
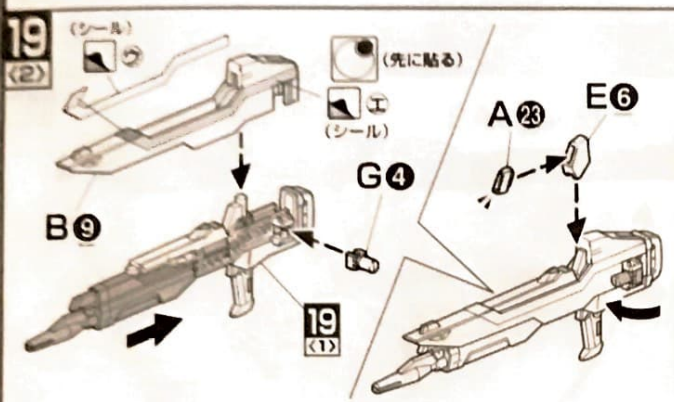
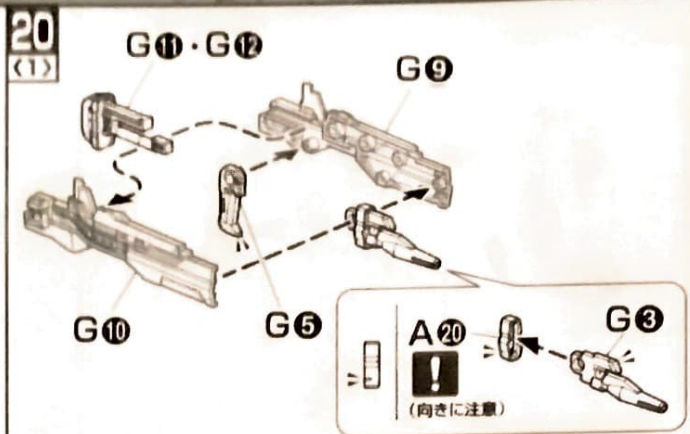
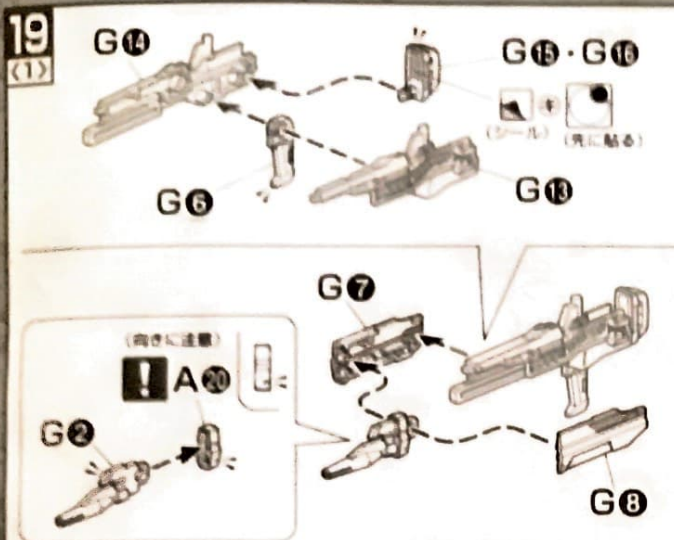
G



SB4



・カラーシール

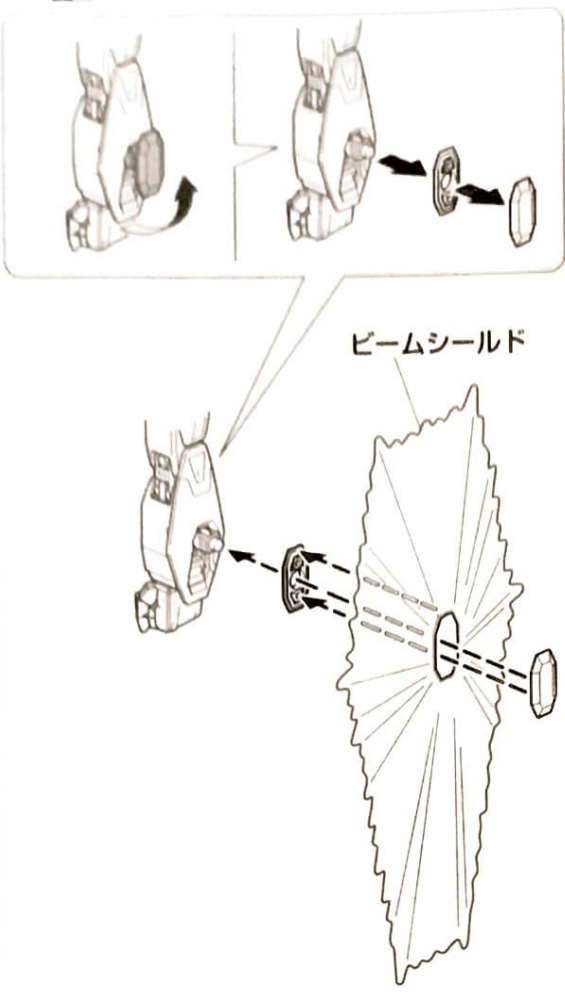


基本説明 (部品表) (胸部) 1 (頭部) 2 (腕部) 3~6 (脚部) 7,8,9 (腰部) 10~13 (完成) 14 (ウイング) 15~18 (武器) 19~26 (ディスプレイスタンド) 27~30 (シール) SEAL

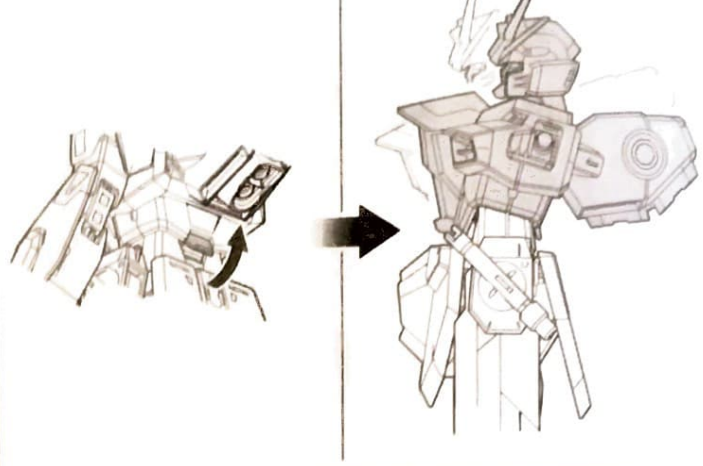
HOW TO PARTS LIST BODY UNIT HEAD UNIT ARM UNIT LEG UNIT WAIST UNIT FINAL ASSEMBLY WING UNIT WEAPONS DISPLAY STAND SEAL

23

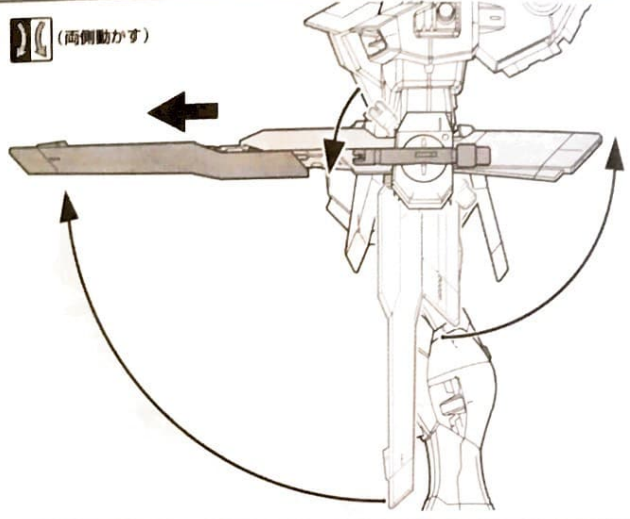
(右側、付けることもできます)



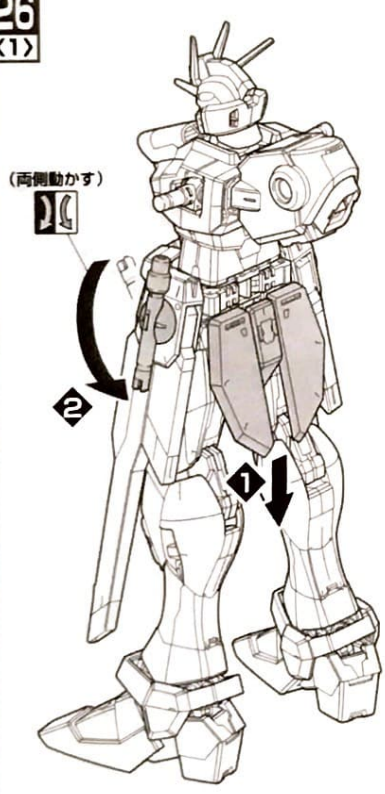
24 (上体の可動)



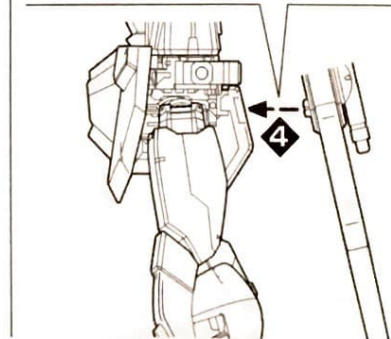
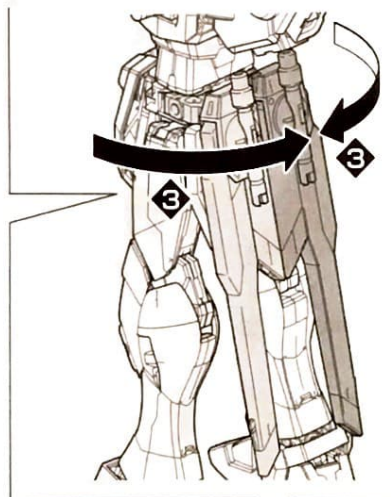
25 (両側動かす)



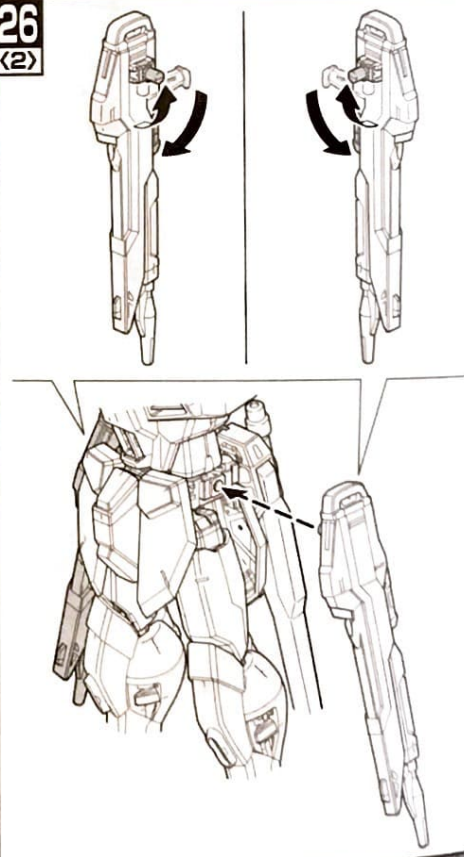
26 (1)



(両側動かす)



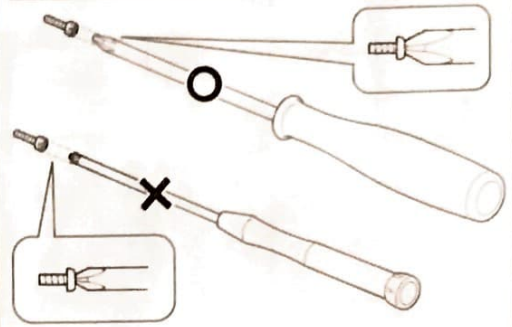
26 (2)



【基本説明】	【部品表】	【胸部】	【頭部】	【腕部】	【脚部】	【腰部】	【完成】	【サイングク】	【武器】	【ディスプレイスタンド】	【シール】	
HOW TO	PARTS LIST	BODY UNIT	HEAD UNIT	ARM UNIT	LEG UNIT	WAIST UNIT	FINAL ASSEMBLY	WING UNIT	WEAPONS	DISPLAY STAND	SEAL	
			1	2	3~6	7, 8, 9	10~13	14	15~18	19~26	27~30	

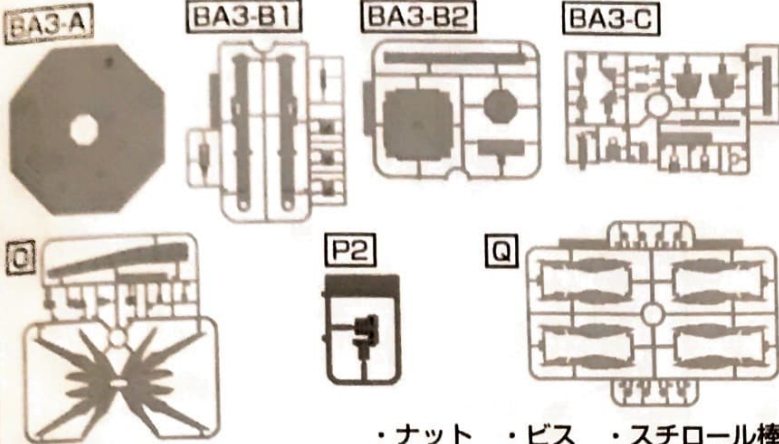
ドライバーの選び方

※ビスに合ったドライバーをご使用ください。サイズの合わないドライバーを使用するとビスを破損してしまう場合があります。



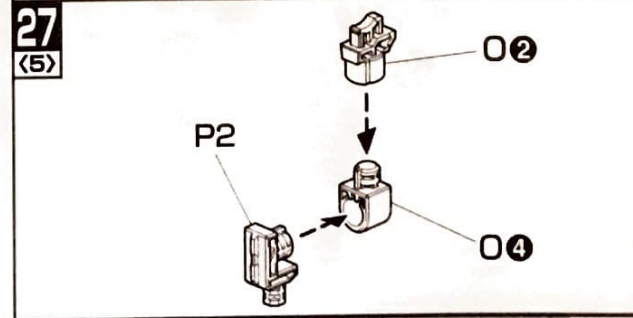
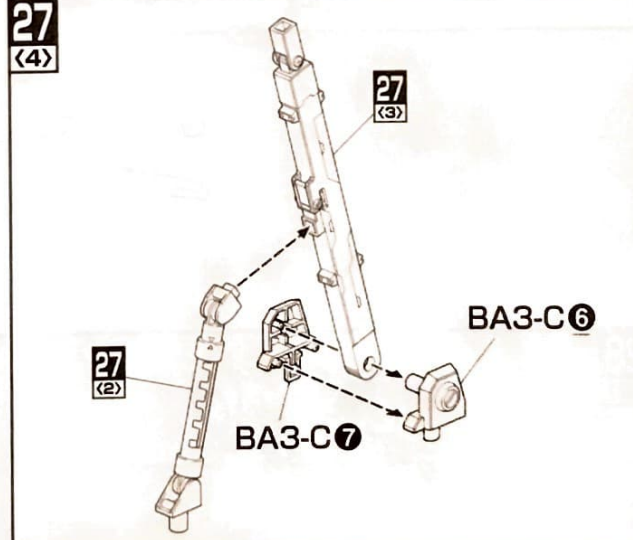
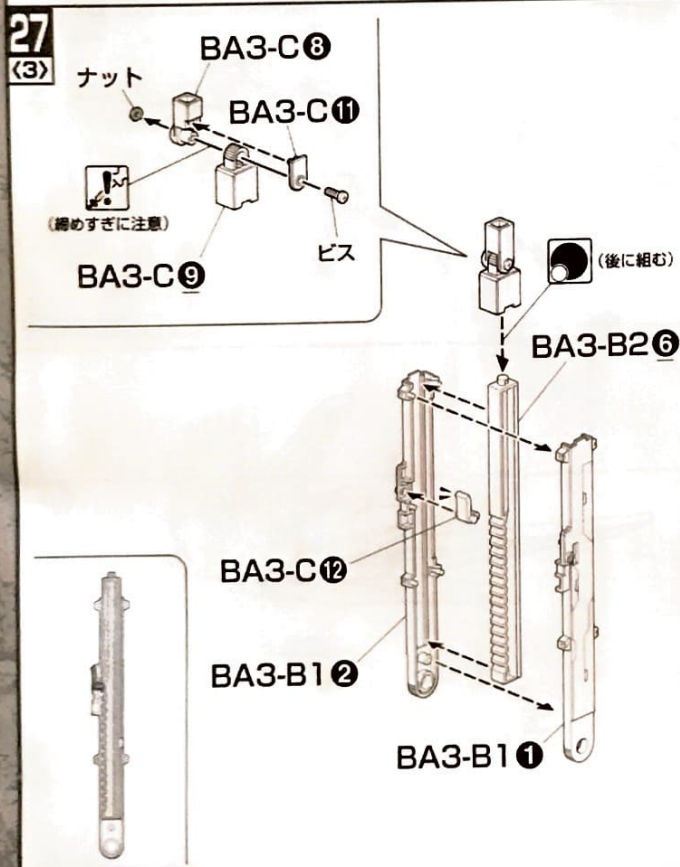
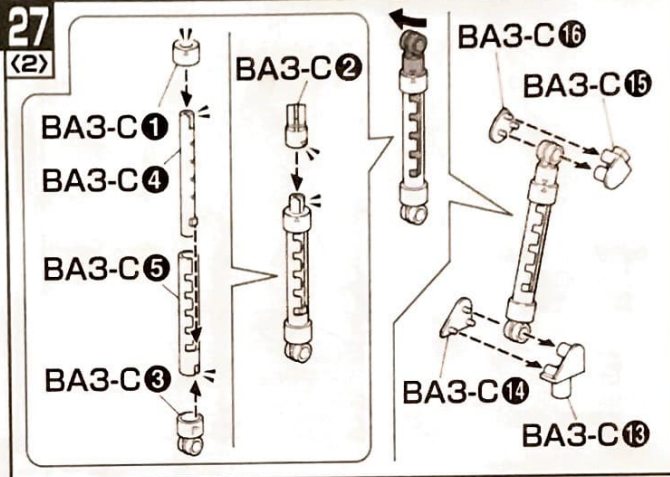
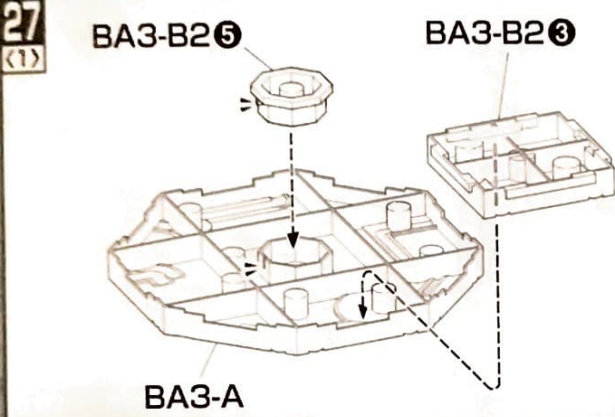
27 28 29 30 DISPLAY STAND

・組立 27・28・29・30 で使用するパーツ



・ナット ・ビス ・スチロール棒

※27・28はどちらか選んで組み立ててください。27



(シール) SEAL
 (ディスプレイ) 27~30 DISPLAY STAND
 (武器) 19~26 WEAPONS
 (ウイング) 15~18 WING UNIT
 (完成) 14 FINAL ASSEMBLY
 (脚部) 10~13 WAIST UNIT
 (脚部) 7 8 9 LEG UNIT
 (腕部) 3~6 ARM UNIT
 (頭部) 2 HEAD UNIT
 (胸部) 1 BODY UNIT
 (部品表) PARTS LIST
 (基本説明) HOW TO

27 (6)

27 (2)



27 (2)

※BA3-B2④は
 ネームプレートとして
 ベースの穴にご自由に
 差し込んでください。

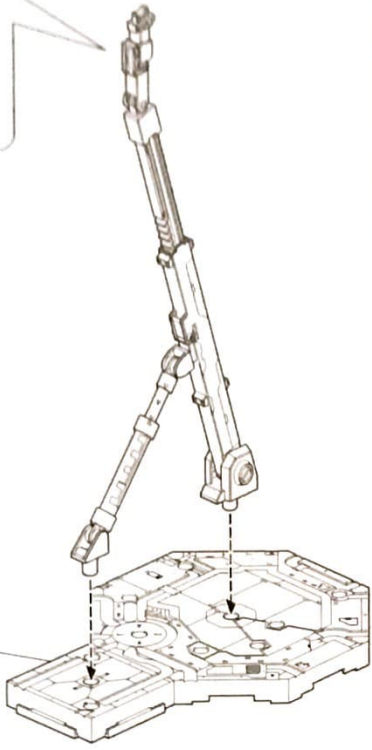
BA3-B2④



※台座とアームは
 好みの位置に
 固定できます。

27 (1)

を裏返したものを



28 (1)

02



04



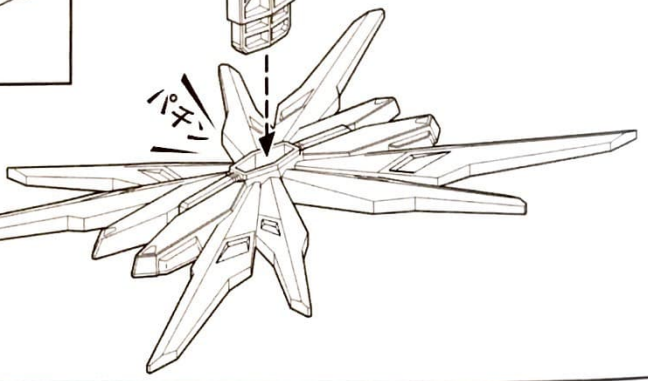
03



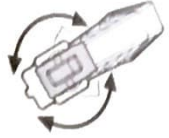
01



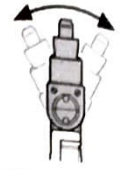
08



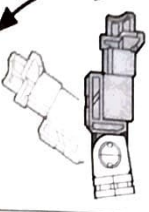
《上面》



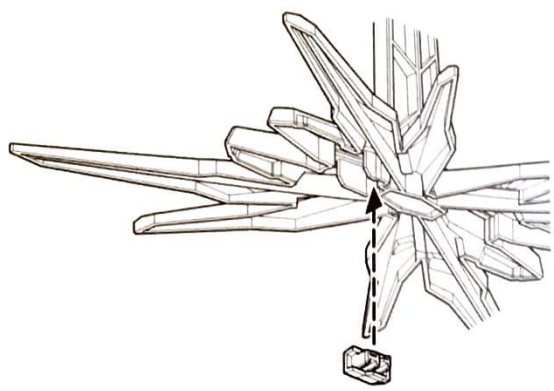
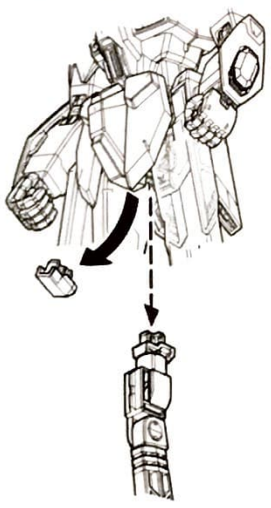
《正面》



《側面》

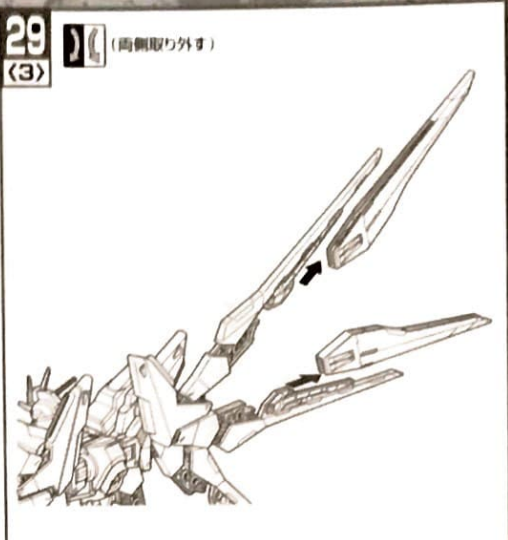
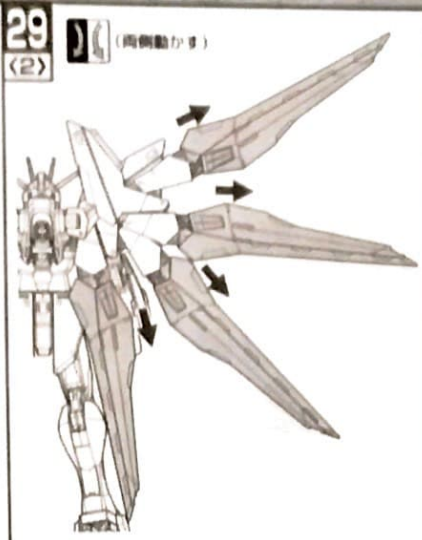


28 (2)

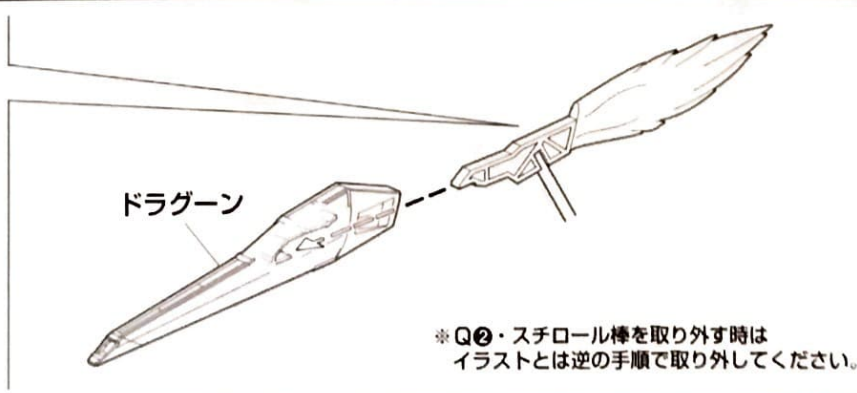
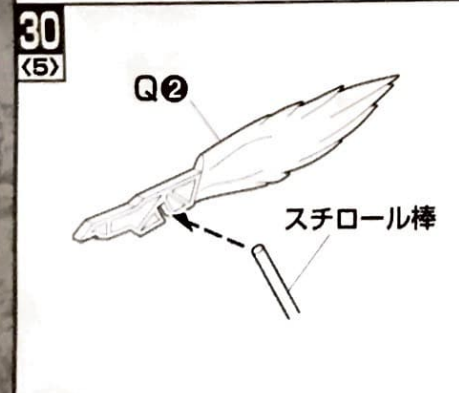
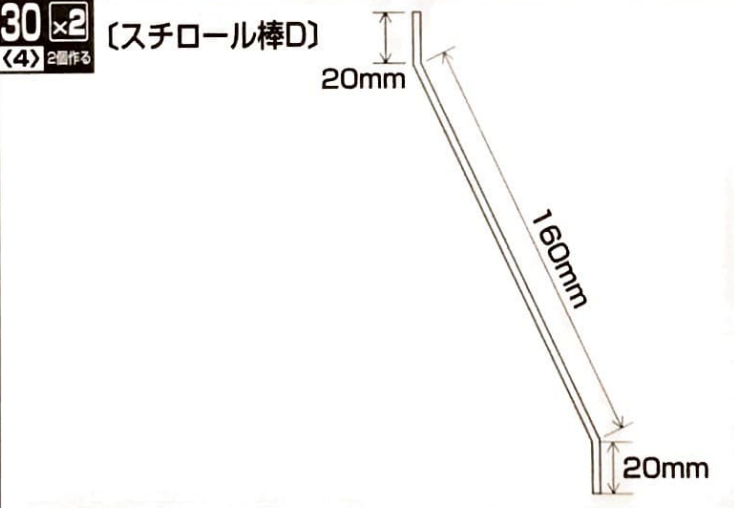
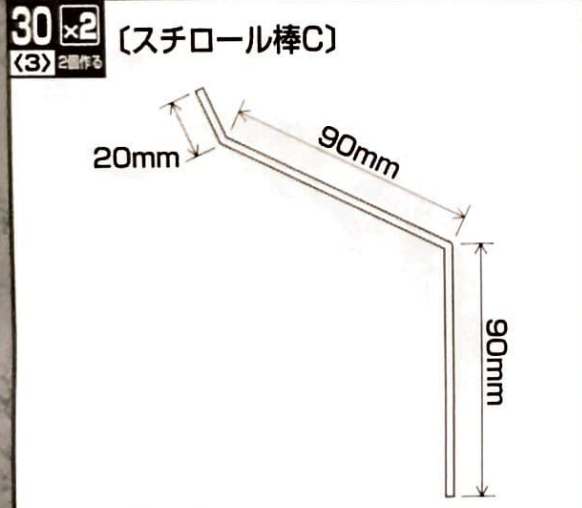
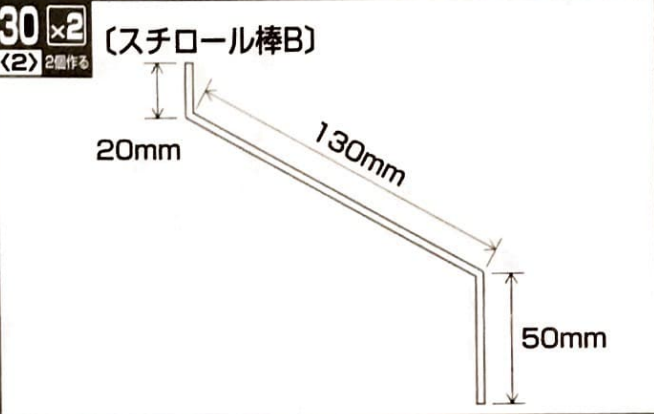
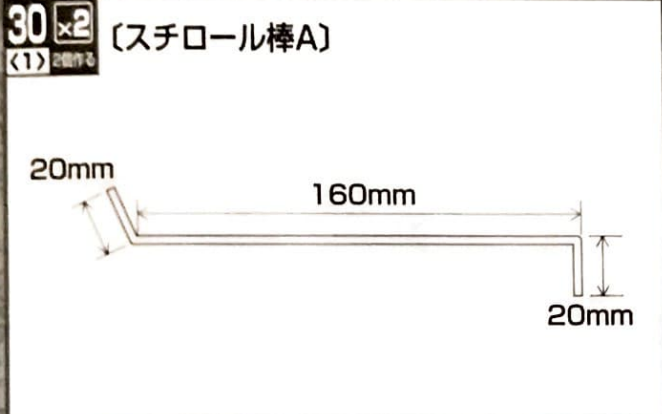


HOW TO PARTS LIST BODY UNIT HEAD UNIT ARM UNIT LEG UNIT WAIST UNIT FINAL ASSEMBLY WING UNIT WEAPONS DISPLAY STAND SEAL

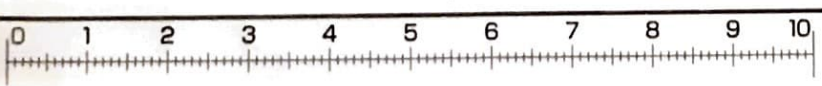
(基本説明) (部品表) (胸部) 1 (頭部) 2 (腕部) 3~6 (脚部) 7,8,9 (腰部) 10~13 (完成) 14 (ウイング) 15~18 (武器) 19~26 (ディスプレイスタンド) 27~30 (シール) SEAL



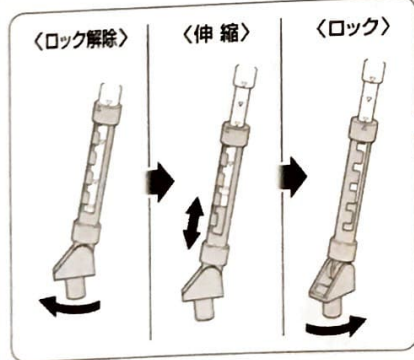
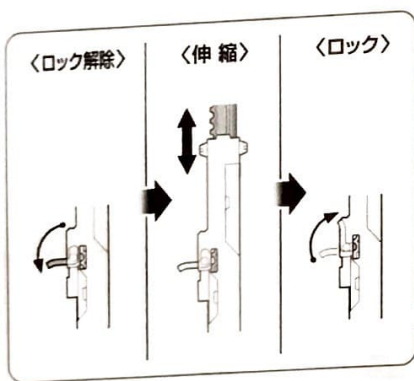
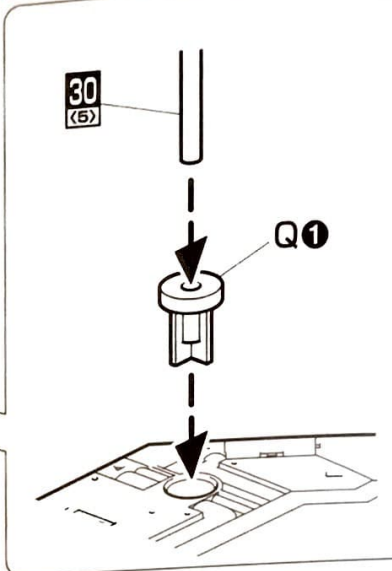
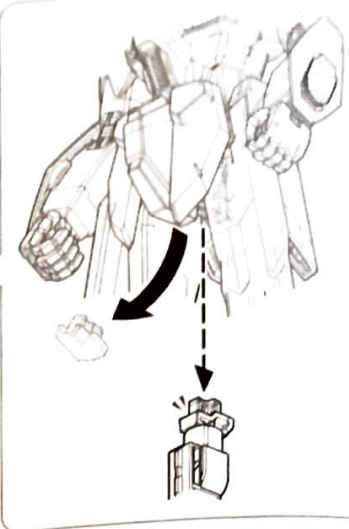
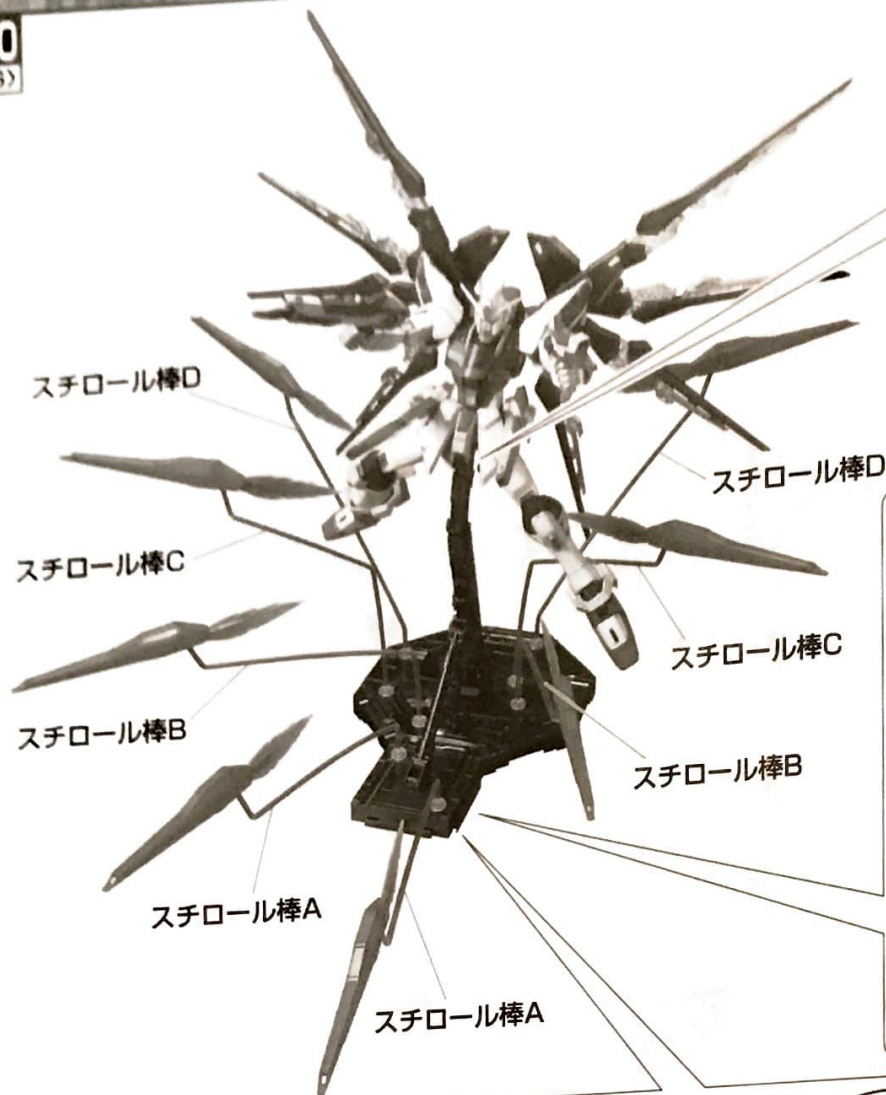
※ドラグーンをディスプレイスタンドに飾る場合の組み立て。(曲げる際の一例です。下の図のように手で折り曲げてください。)



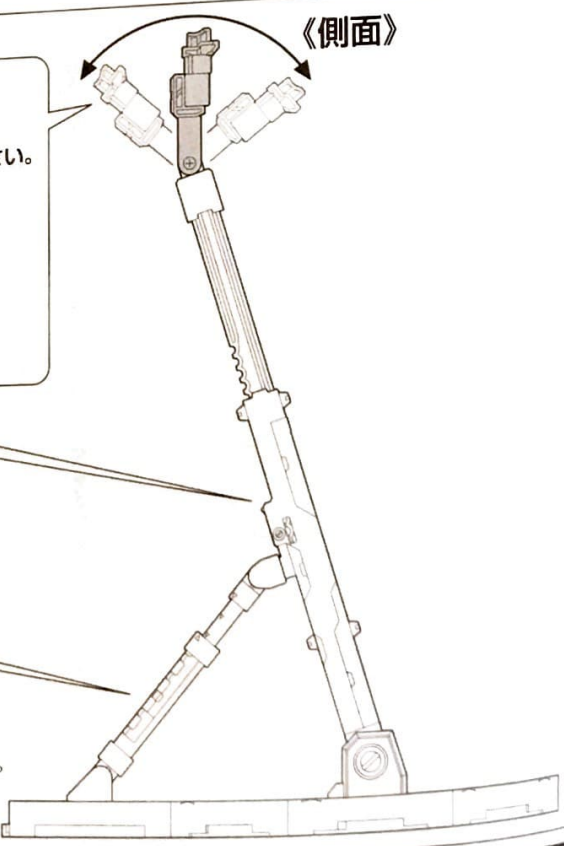
※Q2・スチロール棒を取り外す時はイラストとは逆の手順で取り外してください。



30 (B)



※台座は図のように高さや角度が調節できます。



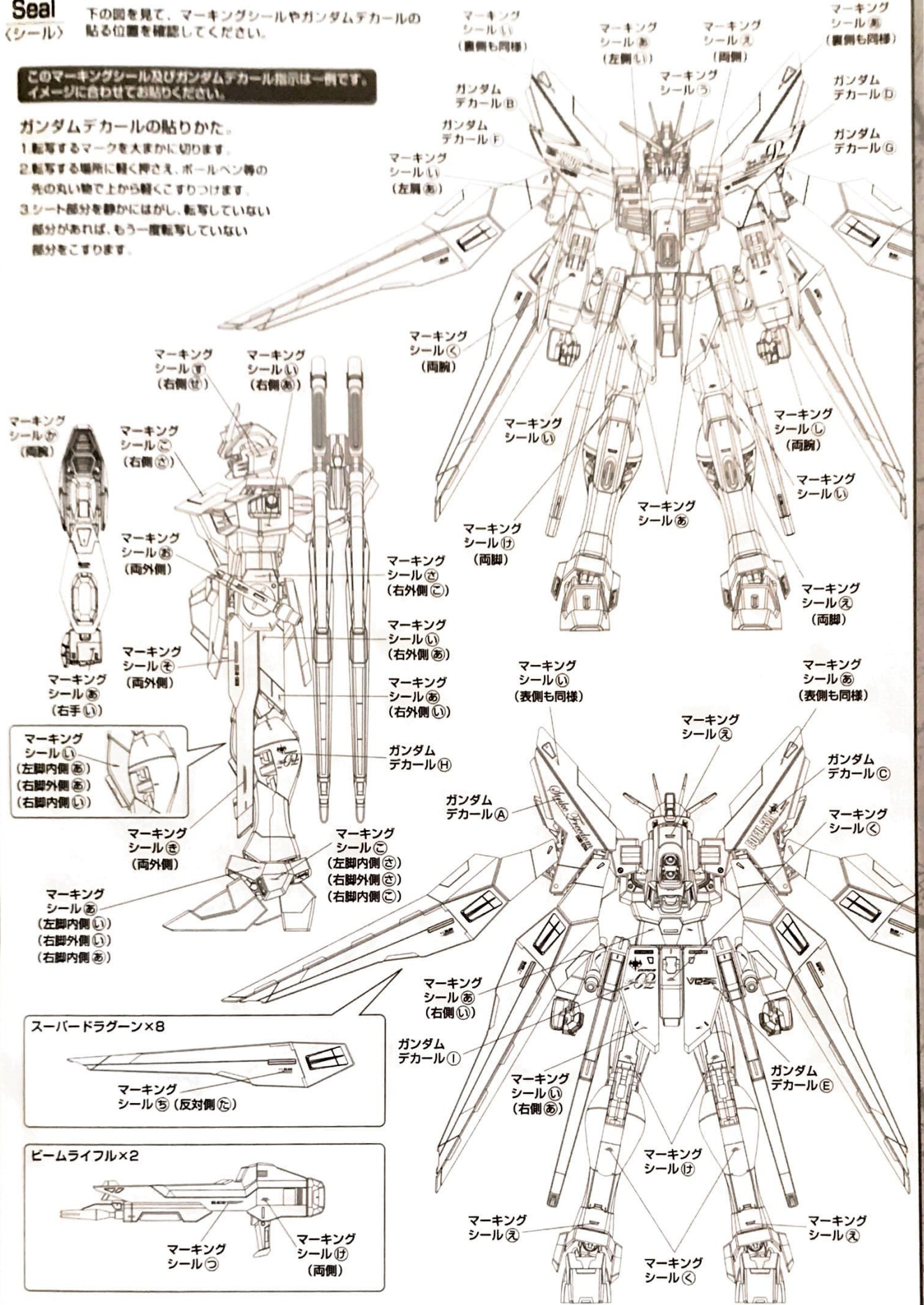
Seal

(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。

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。

ガンダムデカールの貼りかた。

- 1 転写するマークを大きめに切ります。
- 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。



*余ったマーキングシールは好きな所に貼ってください。










【基本説明】 (部品表) (胸部) 1 (頭部) 2 (腕部) 3~6 (脚部) 7,8,9 (腰部) 10~13 (完成) 14 (ウイング) 15~18 (武器) 19~26 (オプション) 27~30 (シール)

HOW TO PARTS LIST BODY UNIT HEAD UNIT ARM UNIT LEG UNIT WAIST UNIT FINAL ASSEMBLY WING UNIT WEAPONS DISPLAY STAND SEAL

FOR DETAIL UP **PAINTING**
[STRIKE FREEDOM GUNDAM]



STRIKE FREEDOM GUNDAM

 本体等ホワイト部の塗装色。 ホワイト(100%) + ネービーブルー(少量)	 アゴ等レッド部 の塗装色。 モンザレッド(100%)	 目 クリアイエロー部 の塗装色。 クリアイエロー(100%)
 胸等ダークブルー部の 塗装色。 ブルー(40%) + ブラック(30%) + レッド(20%) + ホワイト(10%)	 ビームライフル等グレー部 の塗装色。 ニュートラルグレー(70%) + ブラック(30%)	 顔センサー クリアブルー部 の塗装色。 クリアブルー(100%)
 クツ等ブルー部の塗装色。 コバルトブルー(50%) + インディブルー(30%) + ホワイト(20%)	 レールガン等ブルーグレー部 の塗装色。 ホワイト(50%) + ミディアムブルー(50%)	
 アンテナ等イエロー部の塗装色。 イエロー(60%) + ホワイト(30%) + オレンジ(10%)	 各種センサー等スカイブルー部 の塗装色。 スカイブルー(100%)	

ONE POINT STEP

顔を中心に、「スミ入れ」をしてみよう!
ガンダムマーカー/スミ入れ用(別売り)などを使用して、キットのスジ影りを塗装することで、立体感やリアル感が増します。このスミ入れを行うことで、さらに見違えるような仕上がりになります。



FIGURE

キラ・ヤマト

 ノーマルスーツ ホワイト部の塗装色。 ホワイト(100%)	 ノーマルスーツ レッド部の塗装色。 レッド(90%) + ピンク(20%)
 顔 肌色部の塗装色。 はだ色(100%)	 髪 ブラウン部の塗装色。 マホガニー(100%)
 ノーマルスーツ ブルー部の塗装色。 インディブルー(80%) + ホワイト(20%)	

ラクス・クライン

 服 ダークグレー部 の塗装色。 ミッドナイトブルー (100%)	 髪等ダークピンク部の 塗装色。 レッド(80%) + ピンク(20%)
 顔等 肌色部の塗装色。 はだ色(90%) + ホワイト(10%)	 髪 パープル部の塗装色。 パープル(80%) + ホワイト(20%)
 服 ホワイト部の塗装色。 ホワイト(100%)	 髪 ピンク部の塗装色。 ピンク(100%)
 服 ピンク部の塗装色。 ピンク(100%)	 髪 レッド部の塗装色。 レッド (100%)



●よりリアルに仕上げたい方は、上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。
※カラー配合は参考値であり、写真とカラーガイドの色は異なる場合があります。
●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。