



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」
1/100スケール マスターグレードモデル

STRIKE FREEDOM GUNDAM

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



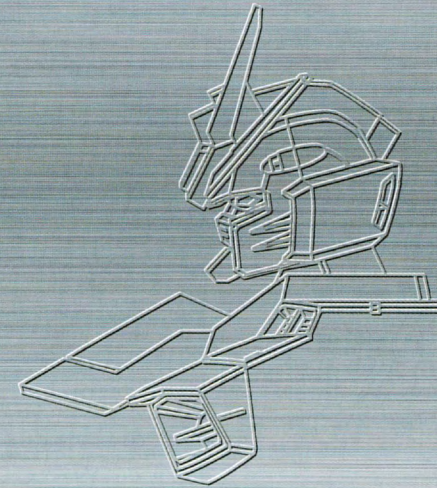
GUNDAM SEED



MOBILE SUIT
ZGMF-X20A

STRIKE FREEDOM GUNDAM

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



GUNDAM SEED

BANDAI 2006 MADE IN JAPAN

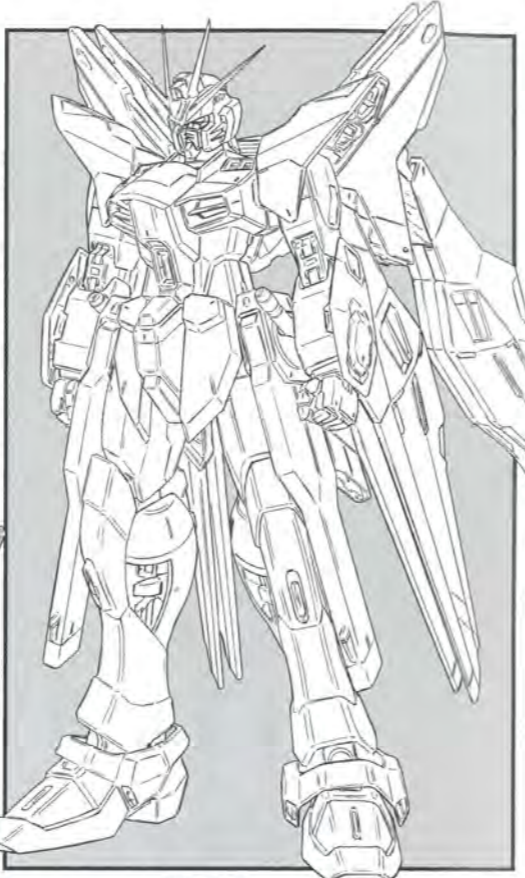
ザフト製新型モビルスーツ
ZGMF-X20A
「ストライクフリーダムガンダム」
1/100スケール
マスターグレードモデル



0148083

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・プラントの戦場に介入し、両陣営を導くべく活躍した。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集した人々は「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が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。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

ZGMF-X20A STRIKE FREEDOM GUNDAM

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 シュベールラケルタ・ラック
④ デュアルセンサー	⑬ フットスラスター	⑲ シュベールラケルタ・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 ビームシールド	㉑ ヘッドダクト
⑥ インテーク/ダクト	⑮ コクピットハッチ	⑲ ウイングバインダー	㉒ メインブスター
⑦ マニピュレーター	⑯ サイトセンサー	⑲ ウイングスラスター	㉓ レッグブスター
⑧ ヘッドインテーク	⑯ トリガー	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。

※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。)

1 胸部の組立

〈1〉 BODY UNIT

プレート

PC25

パーツ番号

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。

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。

ウイング [WING UNIT] **15~18**
 頭部 [HEAD UNIT] **2**
 腕部 [ARM UNIT] **3~6**
 腰部 [WAIST UNIT] **10~13**
 胸部 [BODY UNIT] **1**
 脚部 [LEG UNIT] **7~9**
 ビームライフル [BEAM RIFLE] **19,20**

(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) 10~13 WAIST UNIT
 (翼) 15~18 WING UNIT
 (完成) 14 FINAL ASSEMBLY
 (ウイング) 15~18 WING UNIT
 (武器) 19~26 WEAPONS
 (ディスプレイスタンド) DISPLAY STAND
 (シール) 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。
- 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。



・接着をするところ



・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



・両側と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



・切り取るところ



・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



・数値に合わせて回転させます

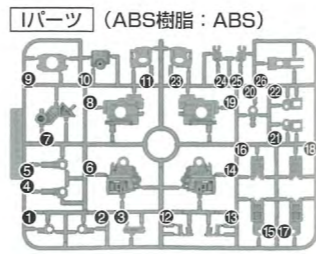
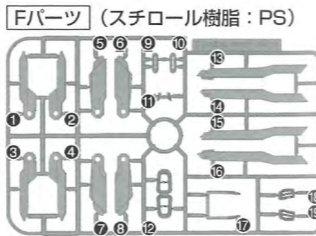
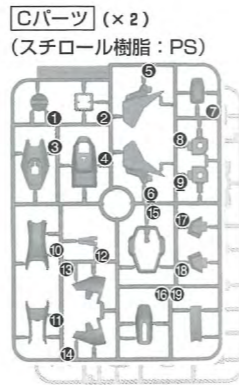
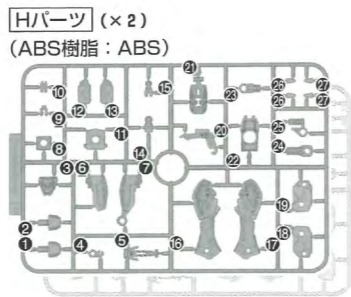
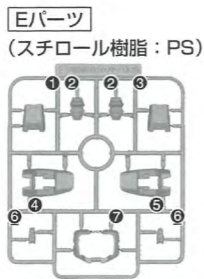
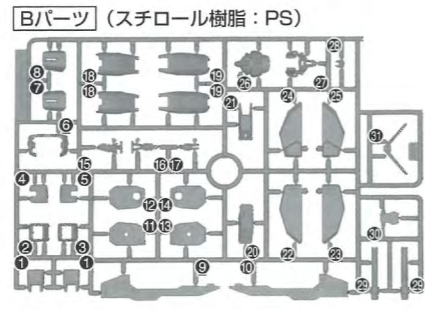
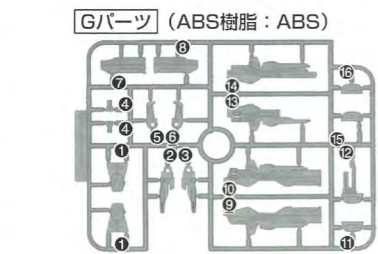
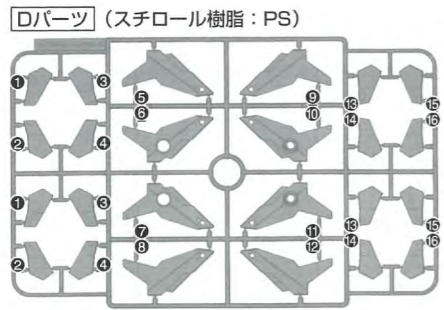
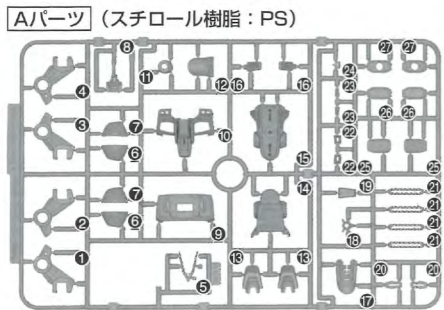


・どちらかを選んで取り付ける

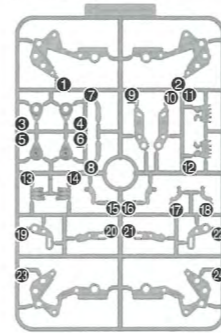


・反対側も同じように動かしませ

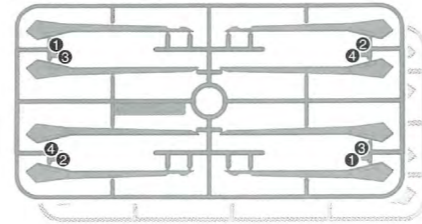
パーツリスト (×印は使用しないパーツです。)



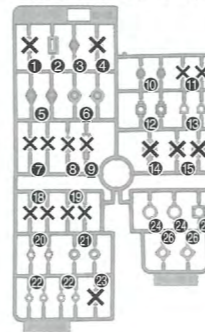
J/パーツ (ABS樹脂: ABS)



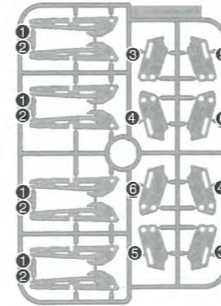
M/パーツ (×2) (Styrol樹脂: PS)



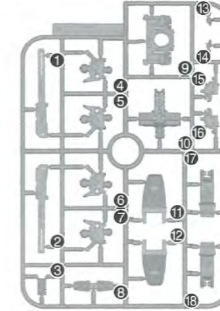
PC-130BCパーツ (ポリエチレン: PE)



K/パーツ (ABS樹脂: ABS)



N/パーツ (ABS樹脂: ABS)



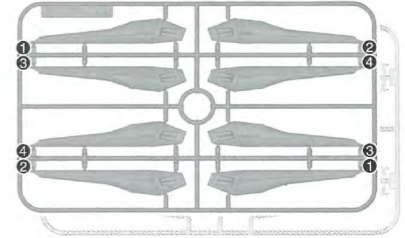
SB4パーツ (Styrol樹脂: PS)



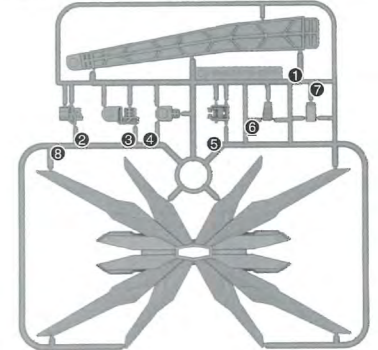
ビームシールド (PET樹脂: PET)



L/パーツ (×2) (Styrol樹脂: PS)



O/パーツ (Styrol樹脂: PS)



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

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口径で、自動制御により近接防空防衛を担当する。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ウ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 クスイフィアス3レール砲

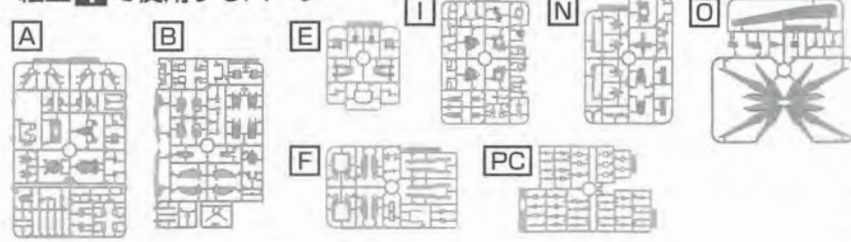
両腰に装備されているレール砲で、MMI-M15クスイフィアスの発展改良型。従来より小型化され、三つ折り構造から二つ折りに変更されているが、威力は逆に向上している。連結部には回転式のビームサーベルラックが実装されている。しかし、両腰にビームライフルをマウントしている状態では、レール砲はジョイントごと後部にスライドされるため使用できないという欠点もある。

Mechanism illustration : BEE-CRAFT



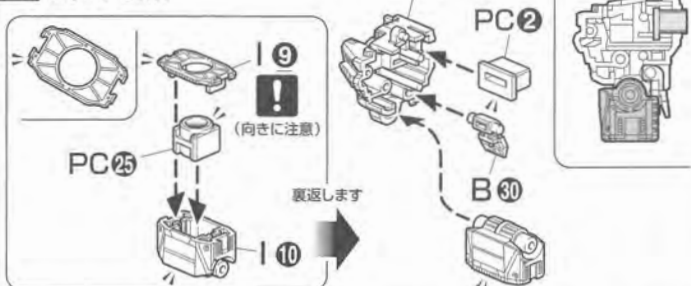
1 BODY UNIT

・組立1で使用するパーツ

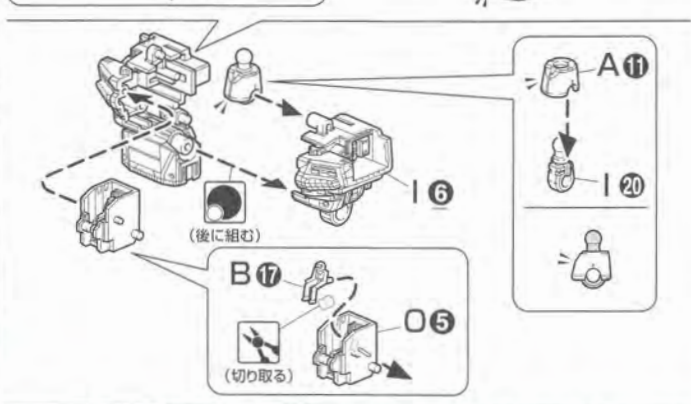
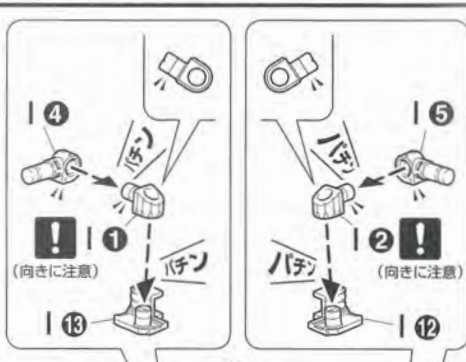


1 (胸部の組立)

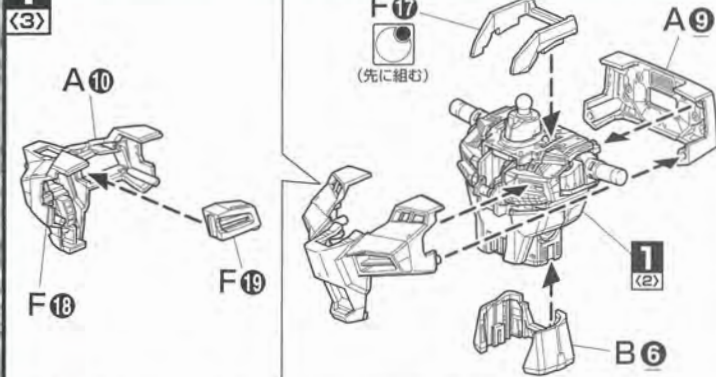
(1) BODY UNIT



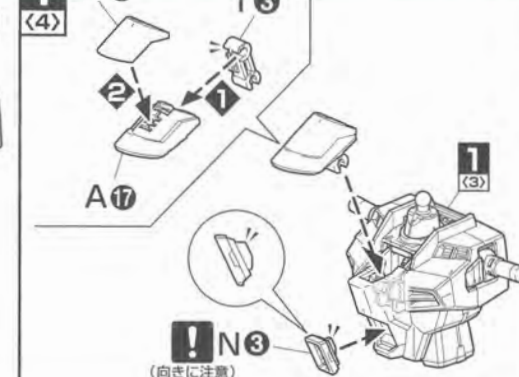
1 (2)



1 (3)



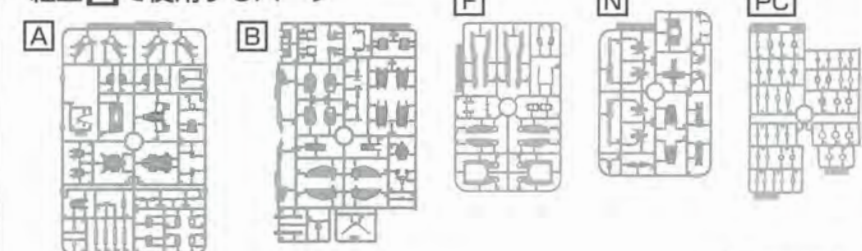
1 (4)



2 HEAD UNIT

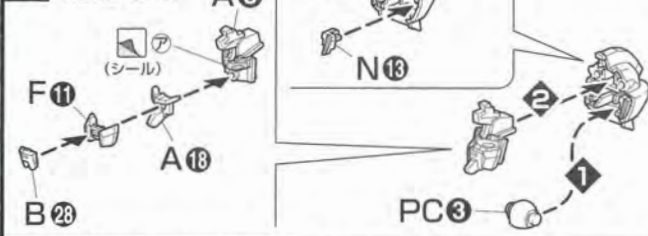


・組立2で使用するパーツ

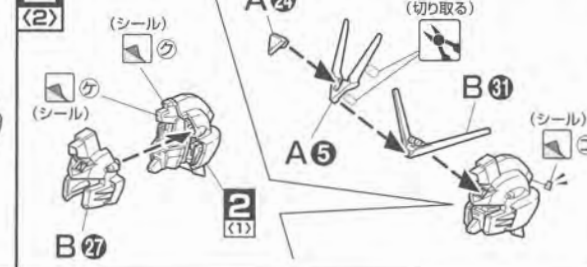


2 (頭部の組立)

(1) HEAD UNIT

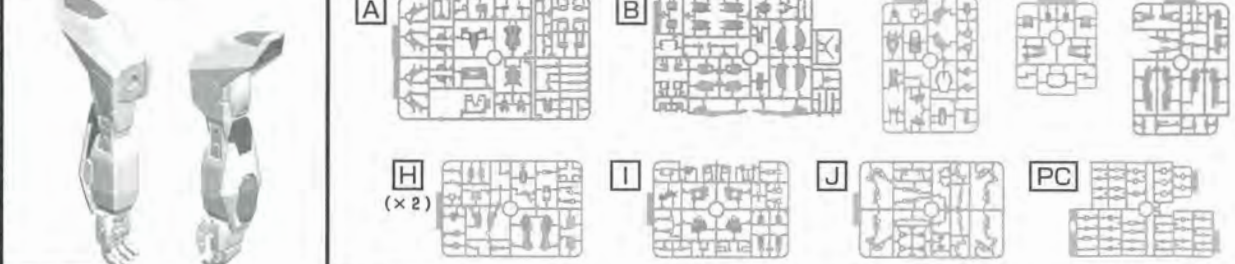


(2)



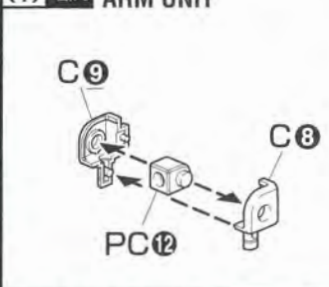
3 4 5 6 ARM UNIT

・組立3・4・5・6で使用するパーツ

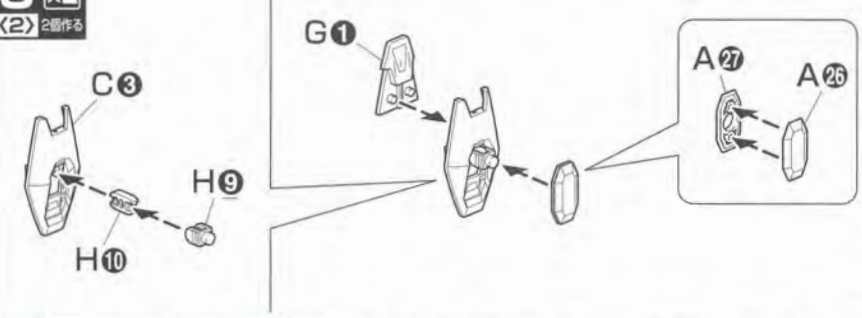


3 (腕部の組立)

(1) 2個作る ARM UNIT

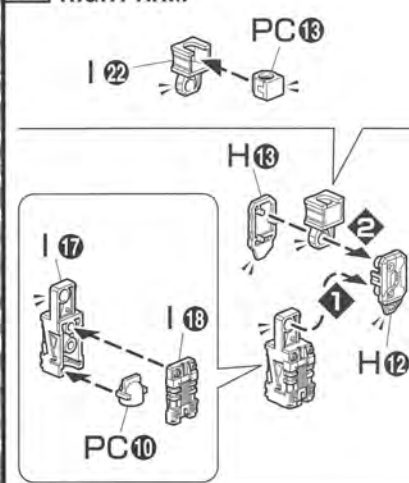


(2) 2個作る

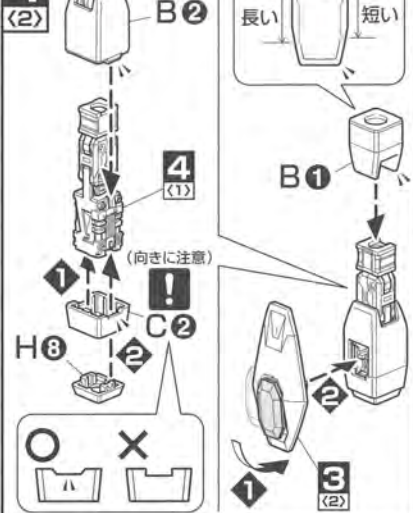


4 (右腕の組立)

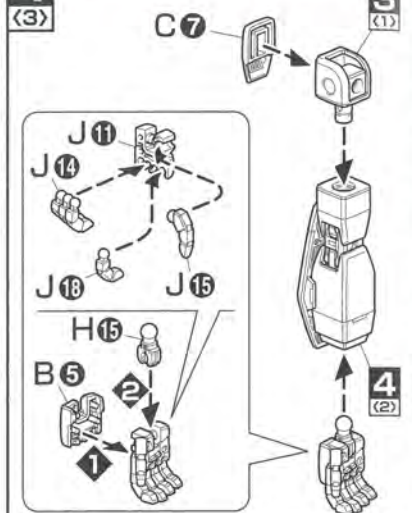
(1) RIGHT ARM



4 (2)

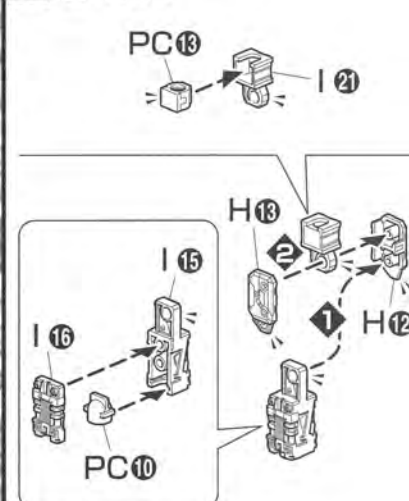


4 (3)

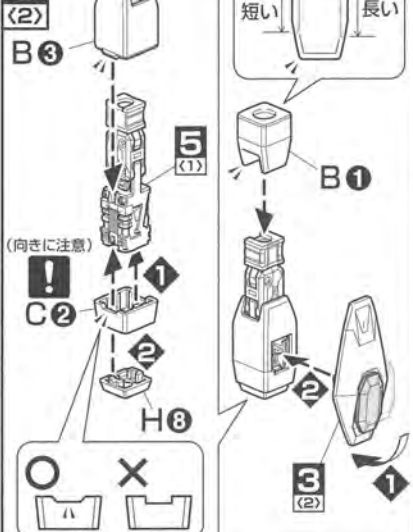


5 (左腕の組立)

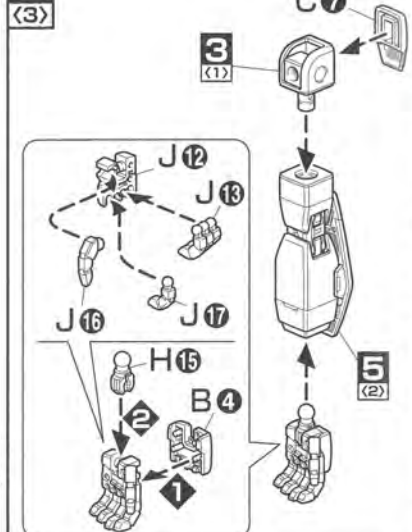
(1) LEFT ARM



5 (2)

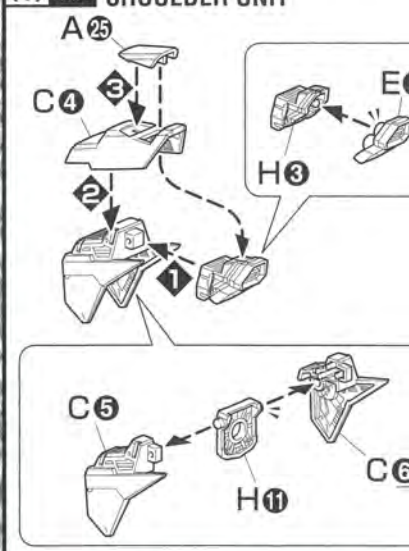


5 (3)



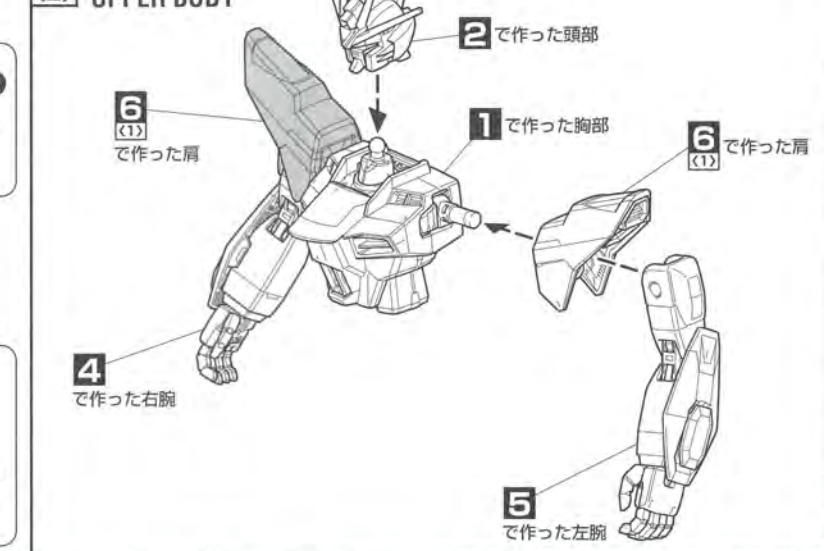
6 x2 (肩の組立)

(1) 2個作る SHOULDER UNIT



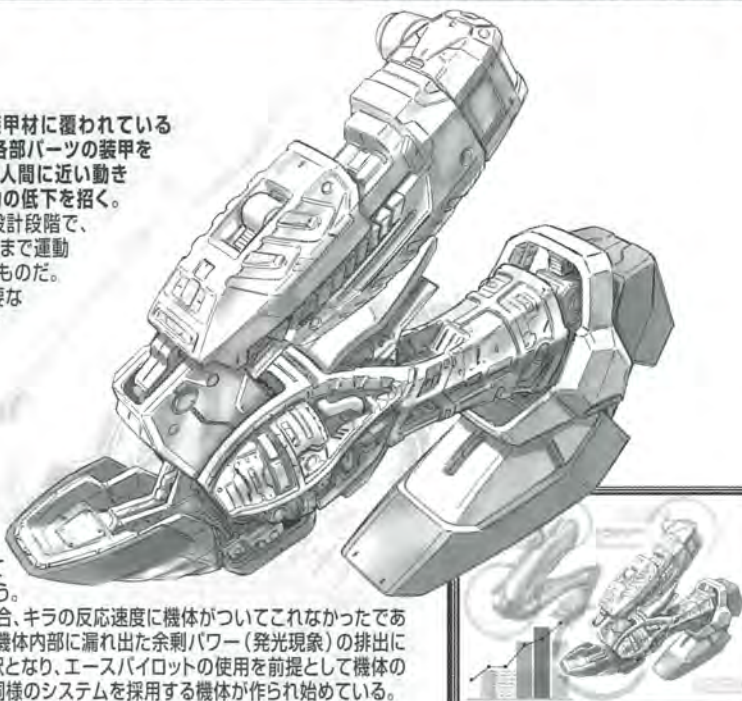
6 (上半身の完成)

(2) UPPER BODY



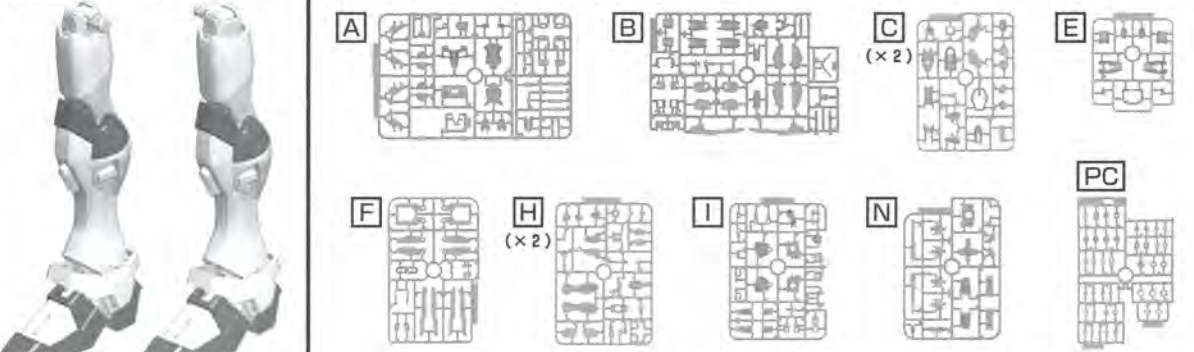
LEG UNIT (脚部)

人間の形を模したMSであるが、その外部は重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す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方だ。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み出されることになった。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。



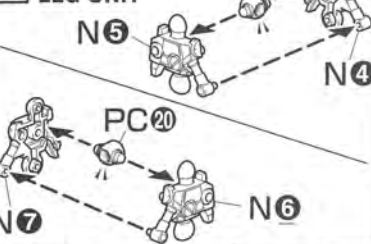
789 LEG UNIT

・組立 7・8・9 で使用するパーツ



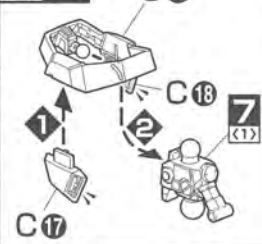
7 (脚部の組立)

(1) LEG UNIT



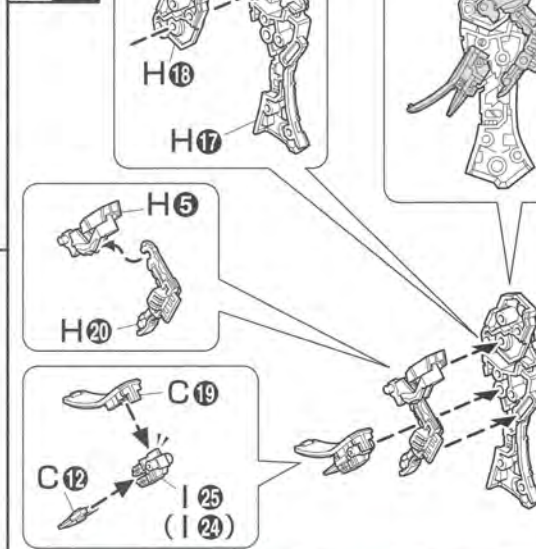
7 x2

(2) 2個作る



7 x2

(5) 2個作る



7 ×2
(6) 2個作る

7 ×2
(7) 2個作る

※B10は、ヒザを少し曲げてから組み付けてください。

8 (右脚の組立)
(1) RIGHT LEG

8 (2)

9 (左脚の組立)
(1) LEFT LEG

9 (2)

10 **11** **12** **13**
WAIST UNIT

・組立 10・11・12・13・14 で使用するパーツ

A B C (x2) F
H (x2) I N O PC

10 (1)

10 (3)

10 (2)

11 (1)

11 (3)

11 (2)



LEGEND THAT AROSE NEWLY

コロニー・メンデルにて「デスティニープラン」の片鱗を手に入れたラクスたちに迫るザフトの追撃! 間一髪、地上からストライクルージュで救援に駆けつけたキラ・ヤマトは機体を破壊されるも辛うじてエターナルにてラクスとの再会を果たす。そしてそこで得た新たな翼「ストライクフリーダム」。ラクスとエターナルを守るためにストライクフリーダムで出撃したキラは圧倒的な戦闘能力で敵大部隊を鎧袖一触。虚空に舞う「スーパードラグーン」が閃く時、次々と撃破されるMS群。その驚愕の戦果はわずか2分余りでグフとザクあわせて25機の戦闘能力を奪い、高速戦闘艦ナスカ級3隻を行動不能に陥らせるというものであった。今戦場に新たな伝説が生まれるようとしている。



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憎悪の中に、キラは前大戦の宿敵であり最大の元凶であった「ラウ・ル・クルーゼ」の怨念を見る。「誰なんだ!君は!?!」「俺は、ラウ・ル・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、唯一の希望であるギルバート・デュランダルと、彼の唱える「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い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「命は何に代ってひとつだ!だからその命は君だ!彼じゃない!!」。その響きがレイに瞬時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思が、過去の因縁を断ち切った瞬間であった。



IT FACES FREEDOM

デスティニープラン成就の為の戦闘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、妨げとなっていたオーブ軍をネオジェネシスで味方ごと一掃すると同時にレクイエムを起動、オーブ本国にその照準を向ける。しかし、すんでの所でインフィニットジャスティスとアカツキの捨て身の攻撃によりレクイエムは崩壊。さらにミーティアを装備したストライクフリーダムが牙城である宇宙要塞メサイアに突入。陽電子リフレクターを無効化されたメサイア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。崩落した無人の司令室で、対峙するデュランダルとキラ。駆けつけるタリア。そして傷つきながらもデュランダルを守ろうとするレイ。それぞれの思惑が錯綜する中、交錯する3つの銃口。刹那。虚空に響く銃声の射手はレイであり、その弾丸が貫いたのは「父」であった。泣き崩れるレイ。キラの言葉が彼の呪縛を解いたのだからか?それとも?混乱と困惑の答えは最愛の女性に抱かれたギルバート・デュランダルの死微笑のみが物語る。「道伝子」という物と言葉に絡め惑わされ、数奇な運命を辿った三人は最期の時に漸く安らぎの場を見出したのではないか。爆炎の中に消えたその姿はまるで「家族」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」におかひ歩み始めることとなる。

PAINTING

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

ストライクフリーダムガンダム		キラ・ヤマト		ラクス・クライン	
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)	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 肌色部の塗装色。 はだ色(100%)	髪等 肌色部の塗装色。 はだ色(90%) + ホワイト(10%)	髪等 ダークピンク部の塗装色。 レッド(80%) + ピンク(20%)	
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%)	レールガン等ブルーグレー部の 塗装色。 ホワイト(60%) + ミディアムブルー(50%)	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%)	髪かざり イエロー部の塗装色。 オレンジイエロー (100%)	髪かざり イエロー部の塗装色。 オレンジイエロー (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%)	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%)	ノーマルスーツ ホワイト部の塗装色。 ホワイト(100%)	髪どめ レッド部の塗装色。 レッド (100%)	髪どめ レッド部の塗装色。 レッド (100%)	
アンテナ等イエロー部の 塗装色。 イエロー(80%) + ホワイト(30%) + オレンジ(10%)	目 クリアイエロー部の 塗装色。 クリアイエロー(100%)	ノーマルスーツ レッド部の塗装色。 レッド(80%) + ピンク(20%)	髪 パープル部の塗装色。 パープル(80%) + ホワイト(20%)	髪 パープル部の塗装色。 パープル(80%) + ホワイト(20%)	
アコ等レッド部の 塗装色。 モンザレッド(100%)	額センサー クリアブルー部の 塗装色。 クリアブルー(100%)	髪 ブラウン部の塗装色。 マホガニー(100%)	髪 ピンク部の塗装色。 ピンク(100%)	髪 ピンク部の塗装色。 ピンク(100%)	



▲ 前後、上下に可動範囲を持つ肩と、股関節に新機軸となる接合方式を採用。大きく開いた翼とあいまって、よりダイナミックなアクションポーズを演出。
▲ スーパードラグーン機動兵装ウイングは翼が運動して開くギミックを内蔵し、展開時には翼をより大きく見せるスライド伸縮ギミックを搭載。さらに迫力あるディスプレイが可能。

CUSTOM MODEL キミだけのカスタムモデルに仕上げよう!!

■メカニック表現にチャレンジ!! ■劇中の名シーンをイメージしてディスプレイ!!

■ワンポイントステップ
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、ミソの所に線を引きとって、模型が引き締まります。

[before] → [after]

肩アーマー内側などメカニカルなモールドの部分にフレームと同色の金色にしてみよう。シリンドラー等はシルバーを使う事で、フレーム部とは異なる質感を表現出来るぞ。

ストライクフリーダムの象徴的な翼の展開時をモチーフにデザインされた台座を使って劇中のシーンを自由に表現して、キミの手でディスプレイしてみよう。

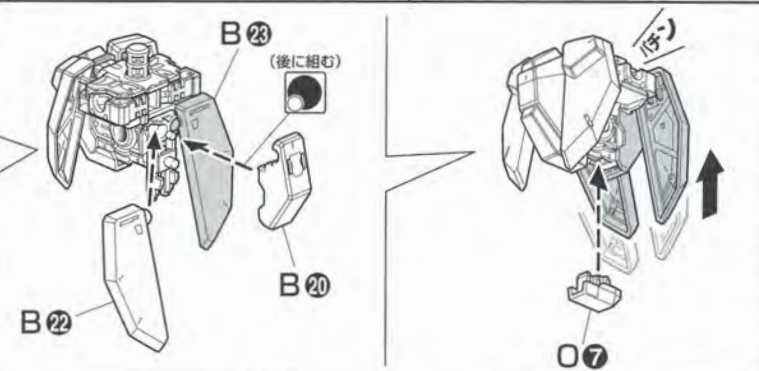
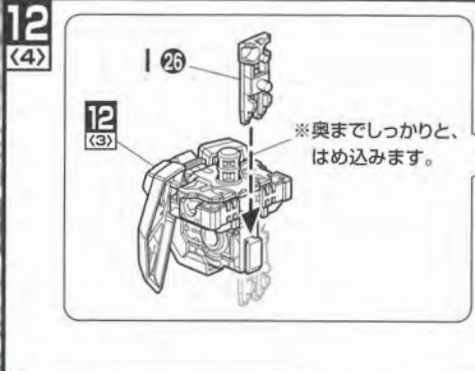
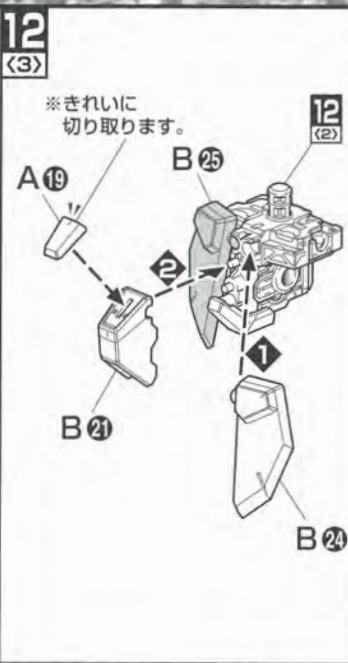
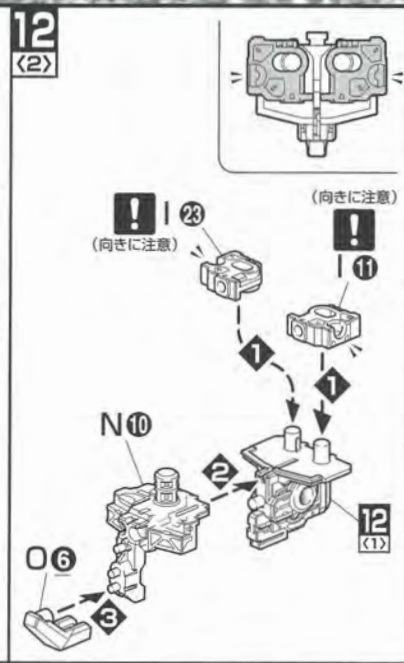
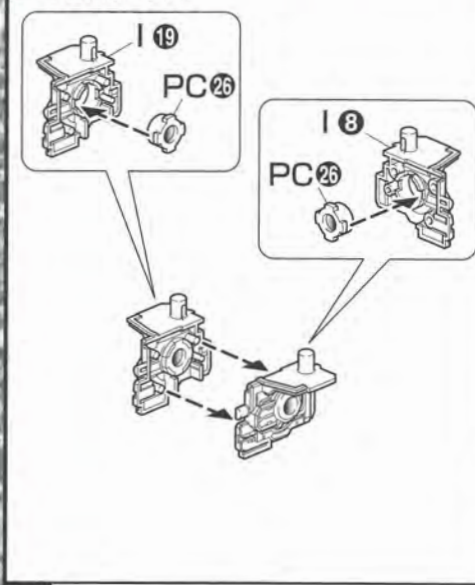
※写真の完成品は、塗装してあります。 ※写真・イラストと商品とは、多少異なりますのでご了承ください。

▲ 台座の取付軸は3軸3段階可動式で多彩な表情を演出。

▲ 特徴的な金色のフレーム構造を再現。膝関節と太腿、膝装甲の運動ギミックが装甲の間隙から金色のフレームをより印象的に魅せる。

▲ 外部装甲の裏面にはリアルなパネルディテール入り。

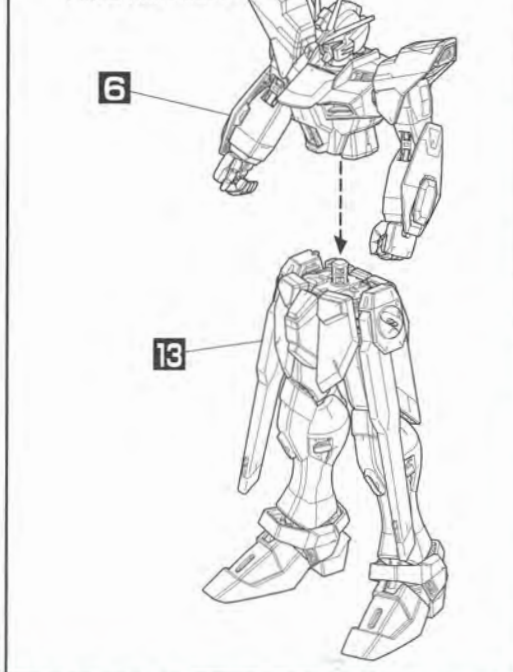
12 (腰部の組立) WAIST UNIT



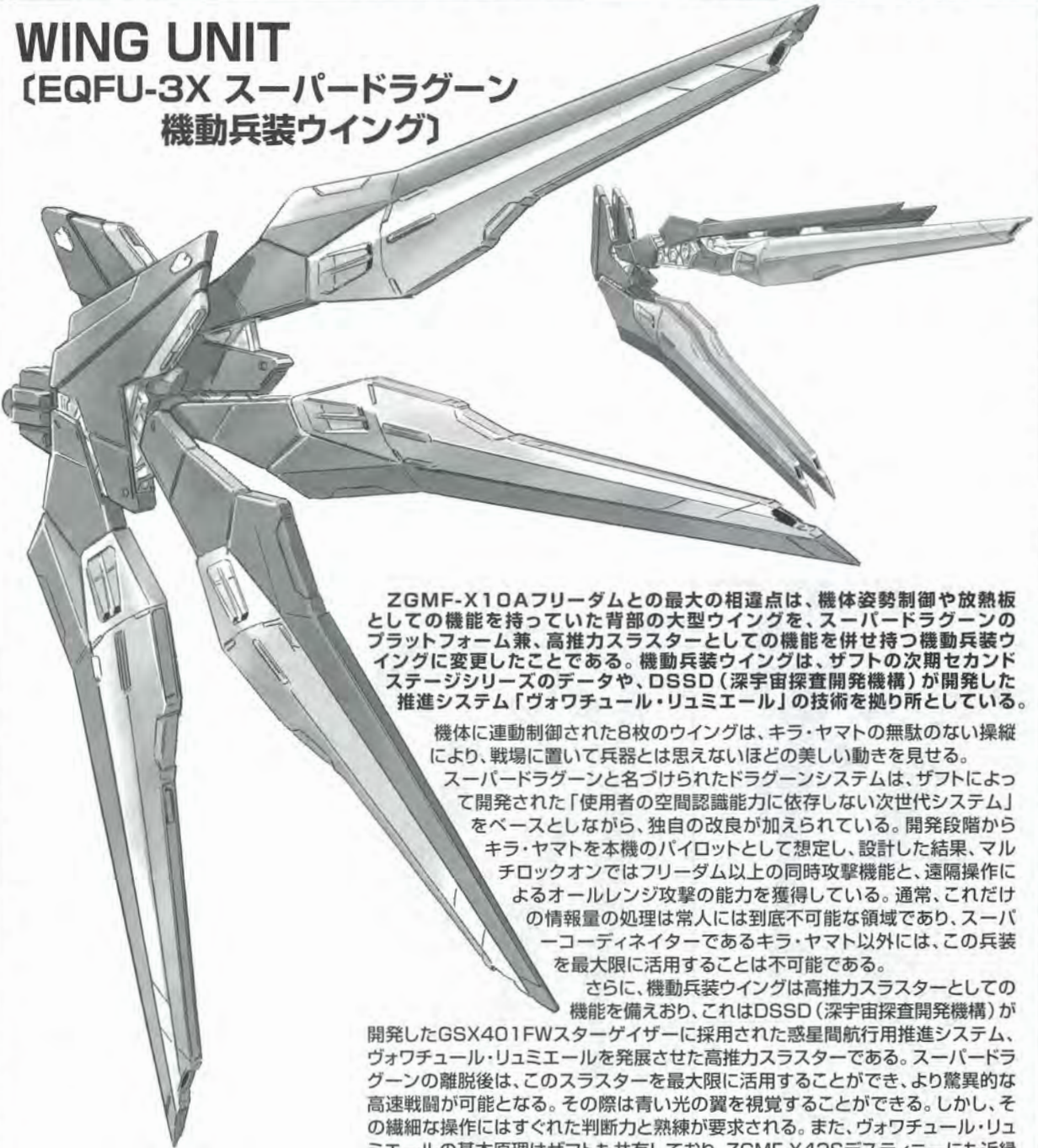
13 (下半身の完成) LOWER BODY



14 (完成) FINAL ASSEMBLY



WING UNIT (EQFU-3X スーパードラگون 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、スーパードラゴ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」の技術を振り所としている。

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、戦場に置いて兵器とは思えないほどの美しい動きを見せる。スーパードラゴンと名づけられたドラゴンシステムは、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。

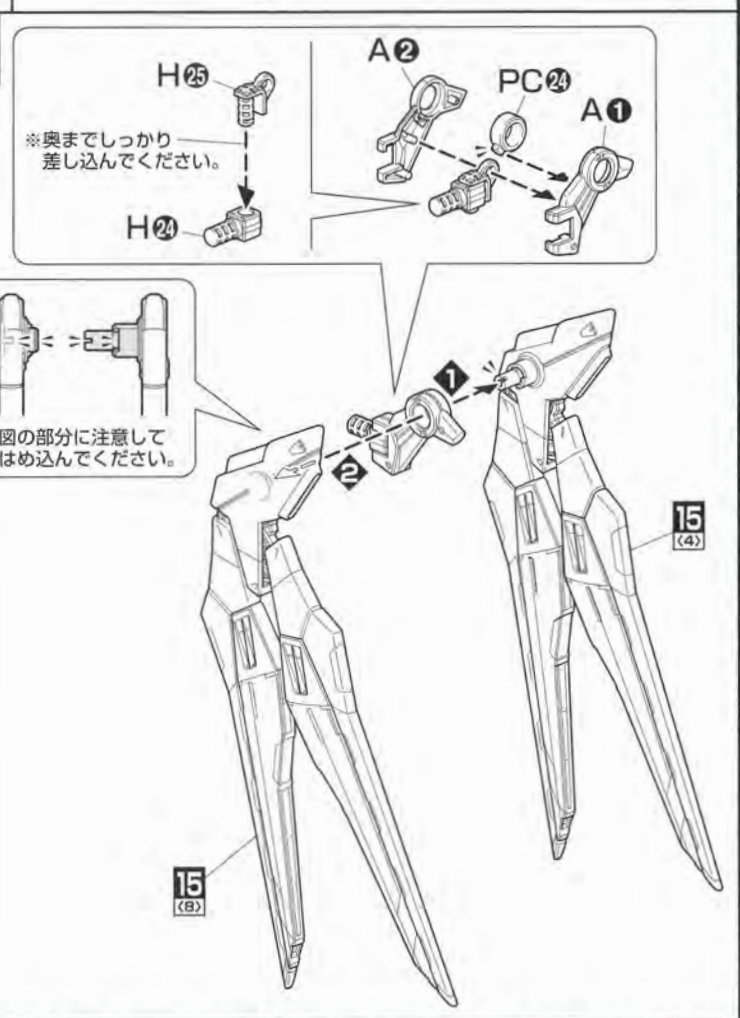
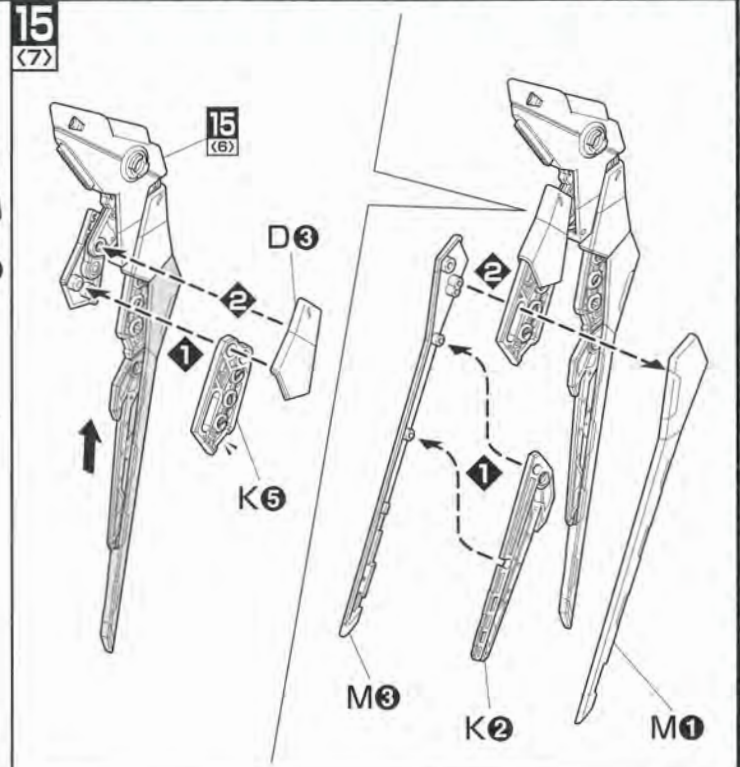
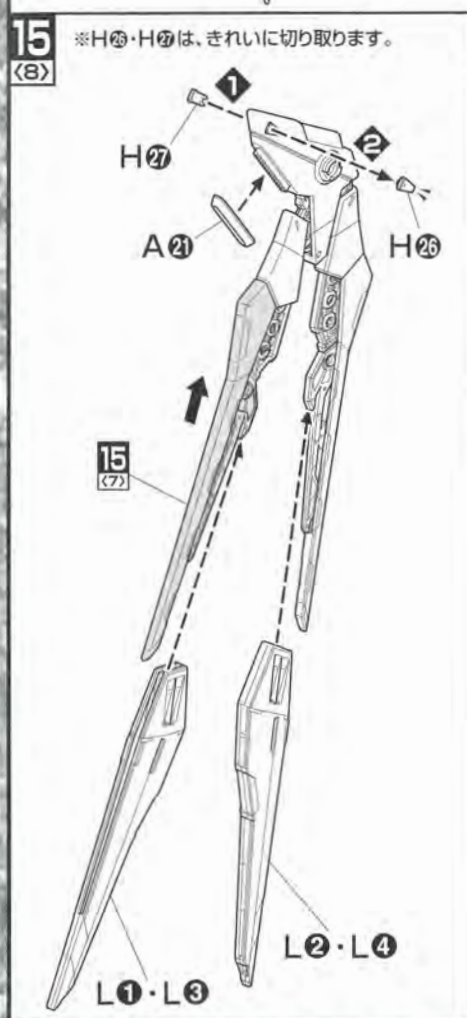
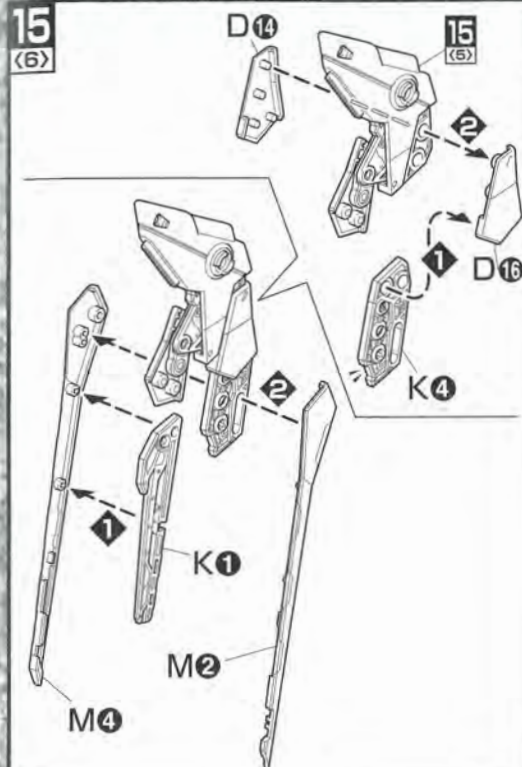
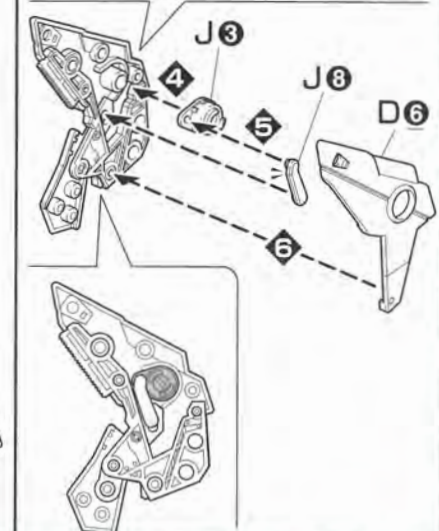
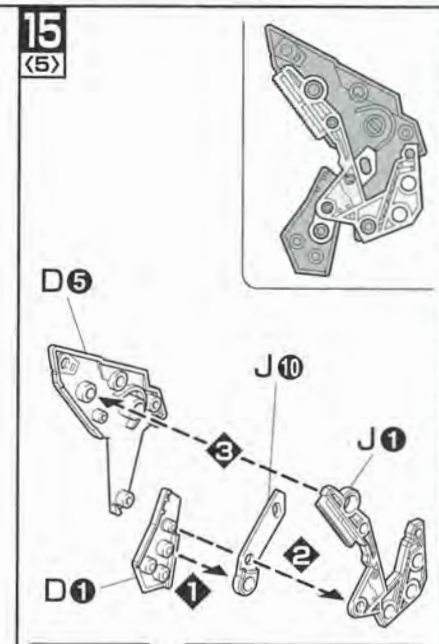
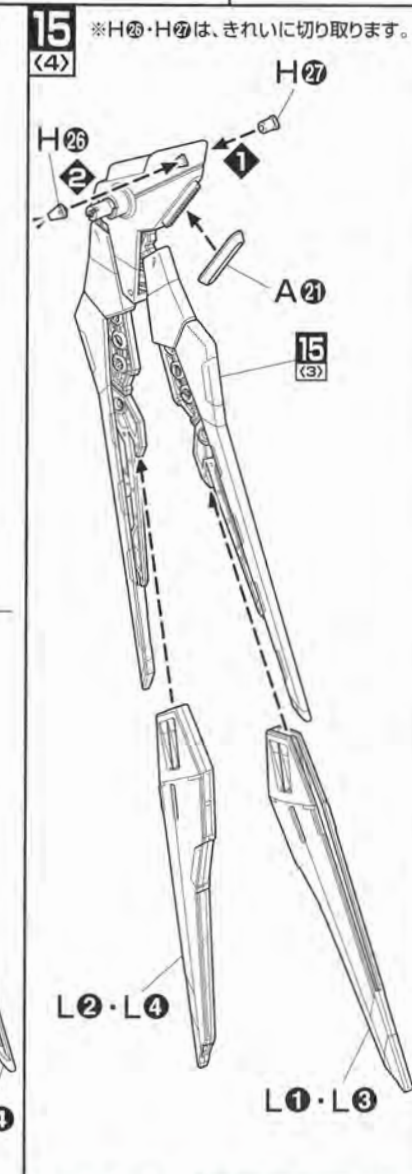
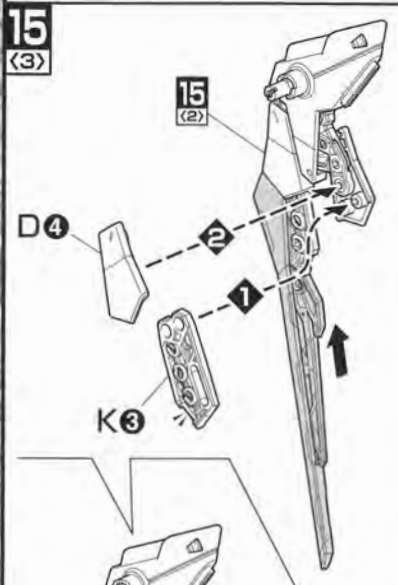
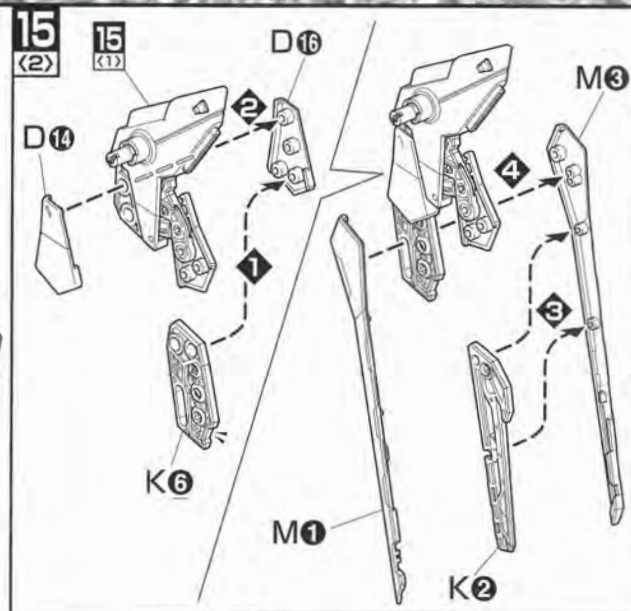
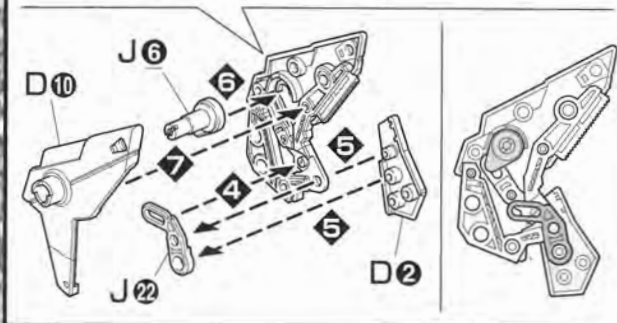
さらに、機動兵装ウイングは高推力スラスターとしての機能を備えおり、これはDSSD (深宇宙探査開発機構) が開発したGSX401FWスターゲイザーに採用された惑星間航行用推進システム、ヴォワチュール・リュミエールを発展させた高推力スラスターである。スーパードラゴンの離脱後は、このスラスターを最大限に活用することができ、より驚異的な高速戦闘が可能となる。その際は青い光の翼を視覚することができる。しかし、その繊細な操作にはすぐれた判断力と熟練が要求される。また、ヴォワチュール・リュミエールの基本原理はザフトも共有しており、ZGMF-X42Sデスティニーにも近縁種といえる同様のシステムが搭載されてい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

15 16 17 18 WING UNIT

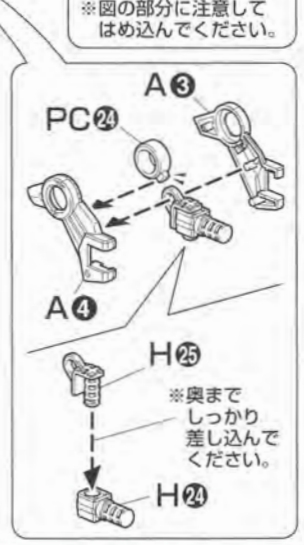
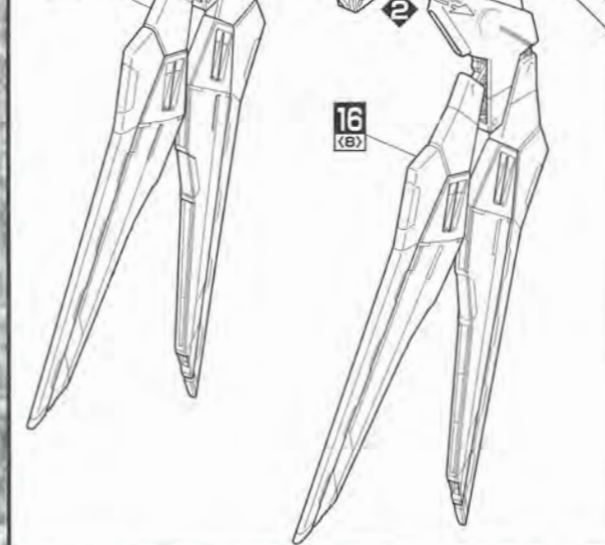
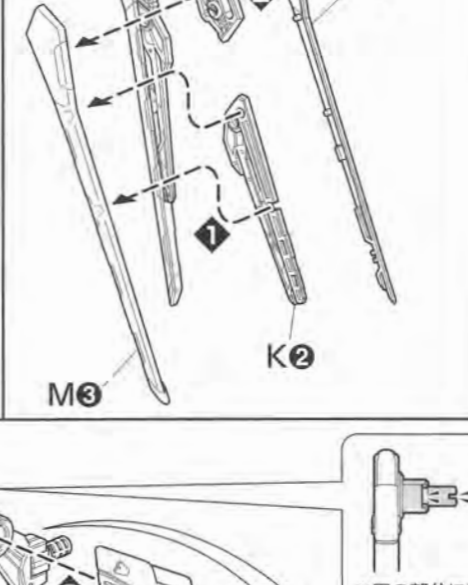
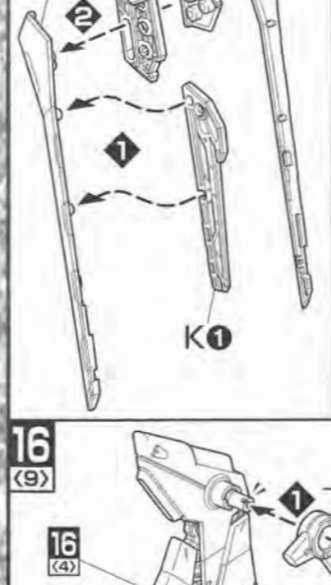
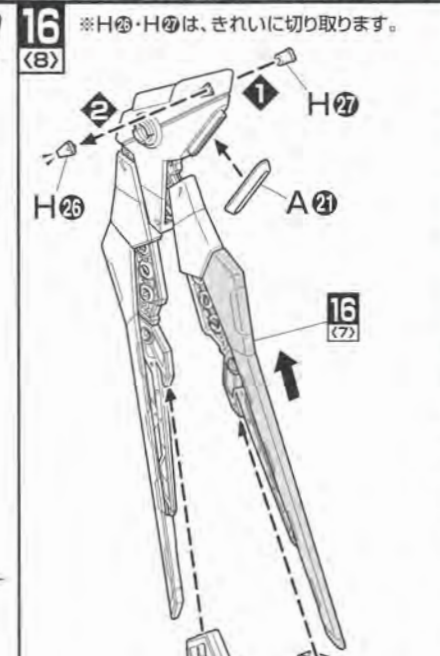
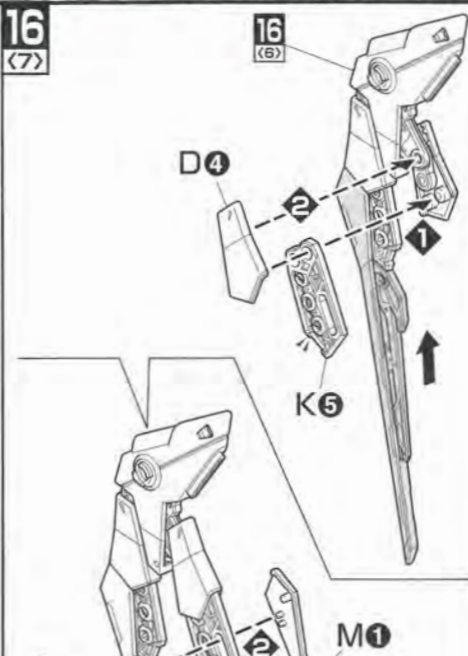
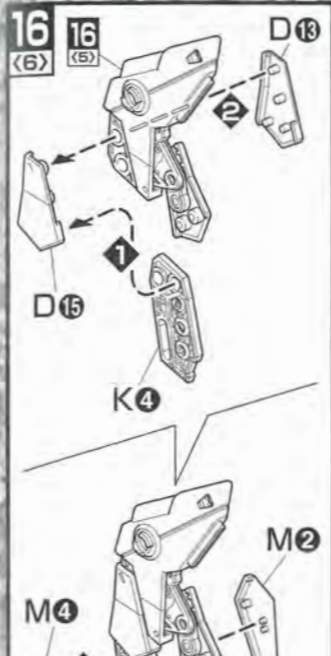
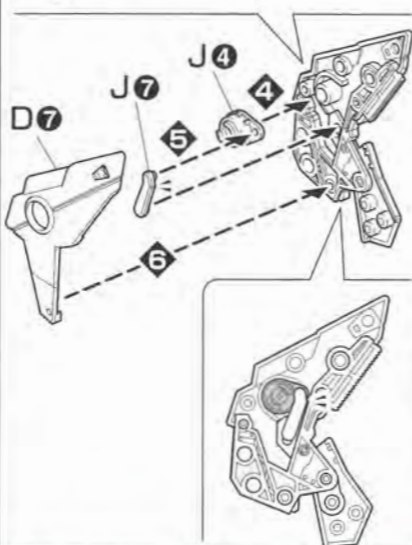
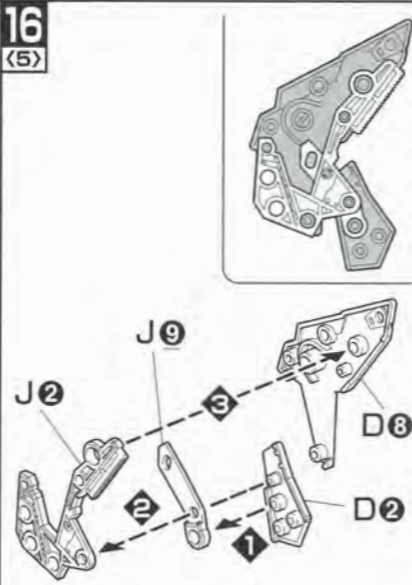
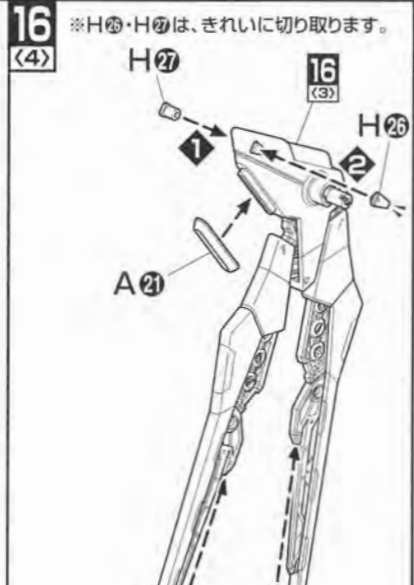
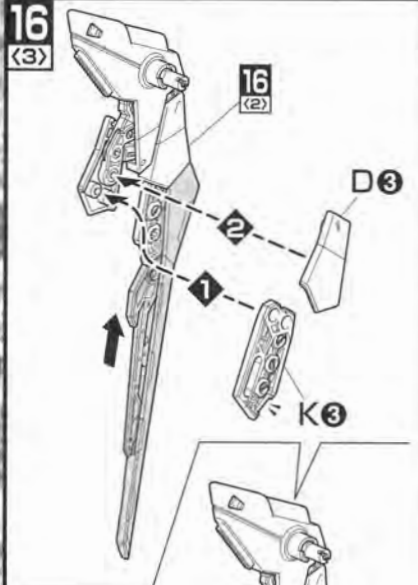
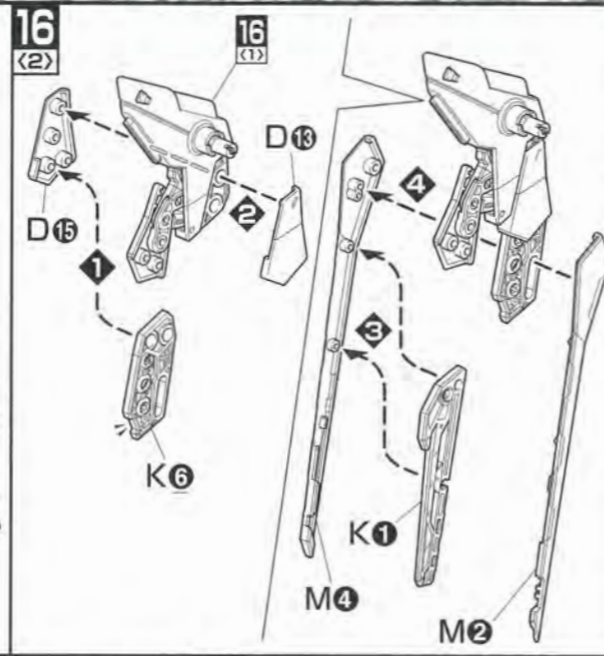
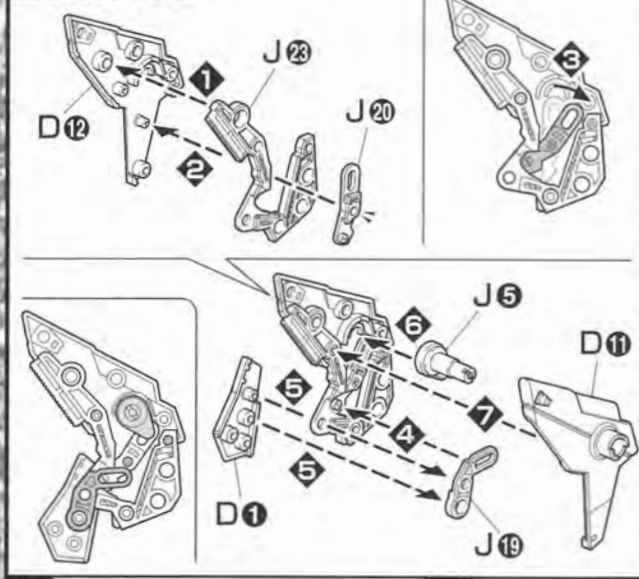


・組立 15・16・17・18 で使用するパーツ

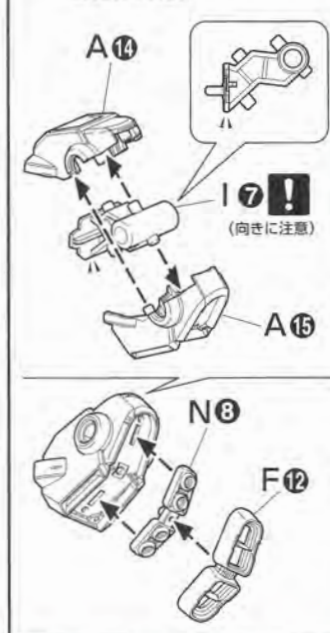
A	B	D	F	H (x2)	I
J	K	L (x2)	M (x2)	N	PC



16 (ウイング・左)
LEFT WING



17 (バック・パック)
BACK PACK



18

17で作ったバック・バック

16で作ったウイング・左

15で作ったウイング・右

《コクピットハッチの可動》

※B15、B16は好みの場所に飾ってください。

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 シュペールラケルタ
 フリーダムが装備していたMA-M01ラケルタの改良強化版。シュペールとは、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ハイベ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 G SB4

ビームシールド

・カラーシール

19 (1)

G14 G15・G16 (シール) (先に貼る)

G6 G18

G7 G8

G2 A20! (向きに注意)

19 (2)

(シール) (先に貼る)

(シール) (先に貼る)

B9 G4 A23 E6

20 (1)

G11・G12 G9

G10 G5

A20 G3 (向きに注意)

20 (2)

(シール) (先に貼る)

(シール) (先に貼る)

G4 B10 E6 A23

21

SB4 (左腕にも取り付けできます)

※深いほうの穴に差し込んでください。

(シール) (選んで取り付ける)

22

19で作ったビームライフル

20で作ったビームライフル

(選んで取り付ける)

19で作ったビームライフル


20で作ったビームライフル

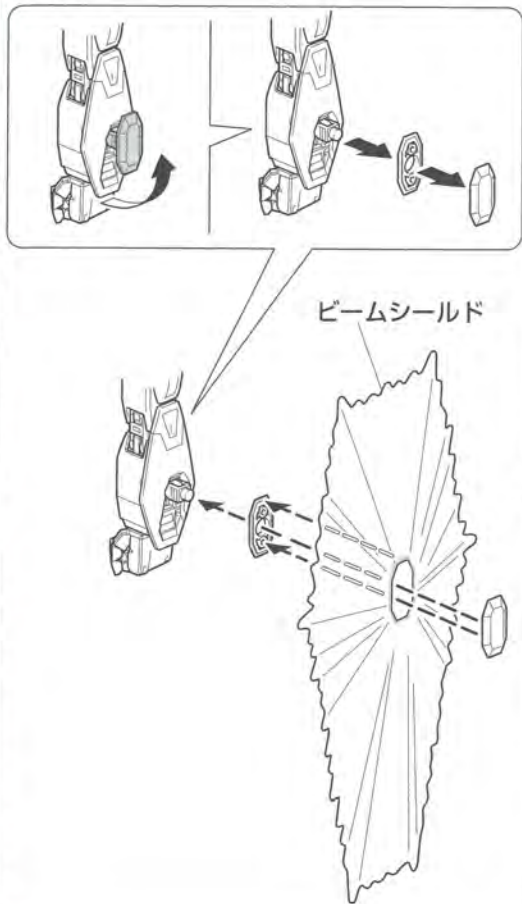
23

(両側取り付け)

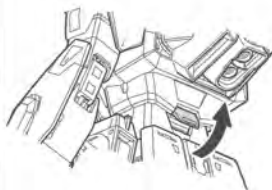
B29

※深いほうの穴に差し込んでください。

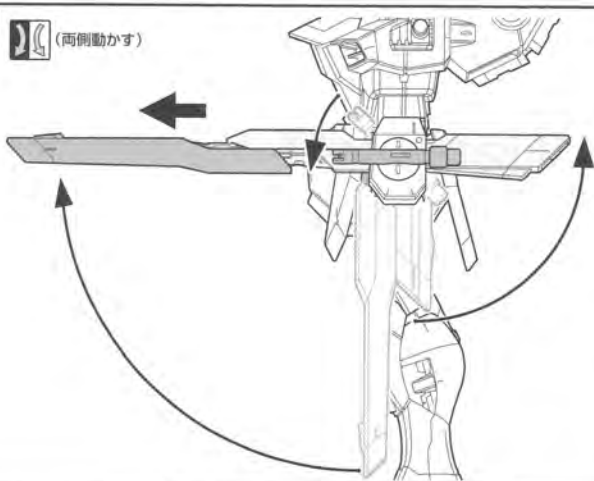
23  (右腕に付けることもできます)



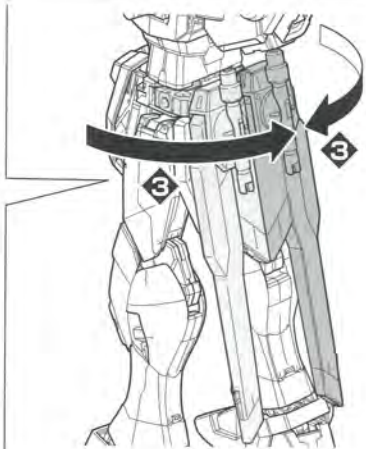
24 《上体の可動》



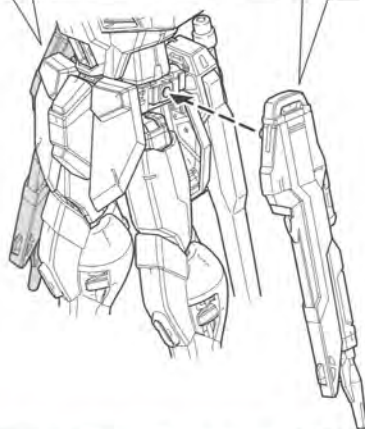
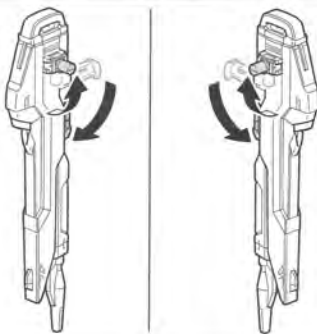
25  (両側動かす)



26 (1)



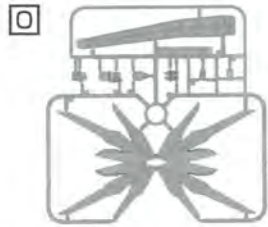
26 (2)



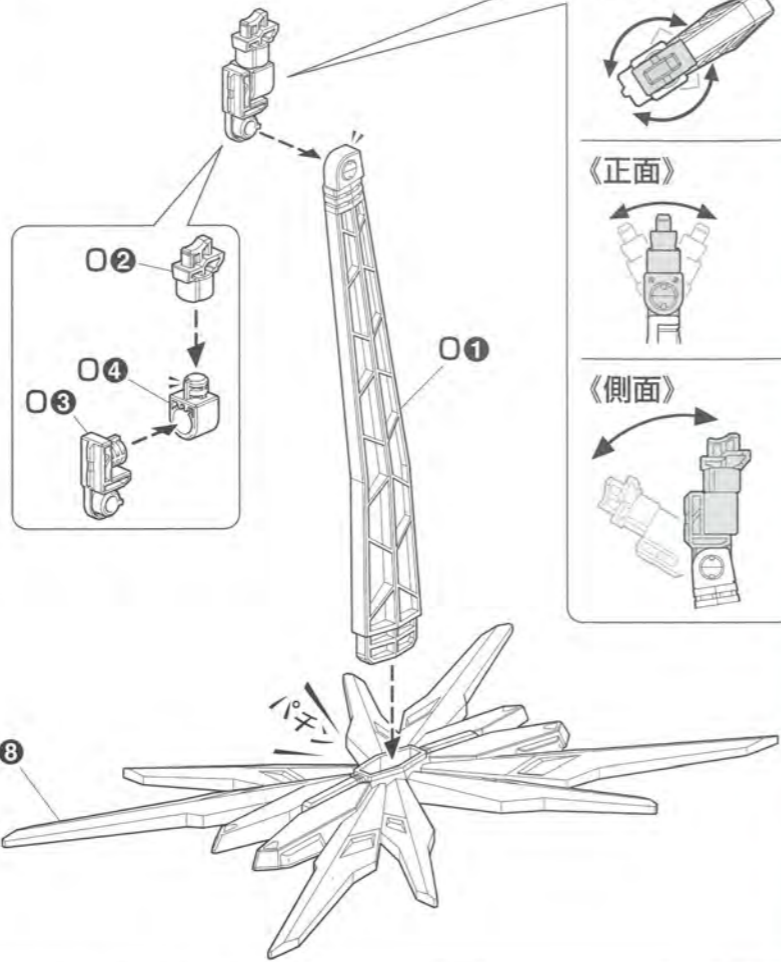
〔基本説明〕 HOW TO
 〔部品表〕 PARTS LIST
 〔胸部〕 BODY UNIT
 〔頭部〕 HEAD UNIT
 〔腕部〕 ARM UNIT
 〔脚部〕 LEG UNIT
 〔腰部〕 WAIST UNIT
 〔完成〕 FINAL ASSEMBLY
 〔ウイング〕 WING UNIT
 〔武器〕 WEAPONS
 〔ディスプレイスタンド〕 DISPLAY STAND
 〔シール〕 SEAL

27 DISPLAY STAND

・組立27で使用するパーツ

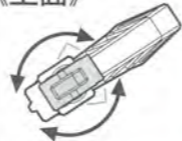


27
(1)



※好みの角度に合わせて差し換えてください。

《上面》



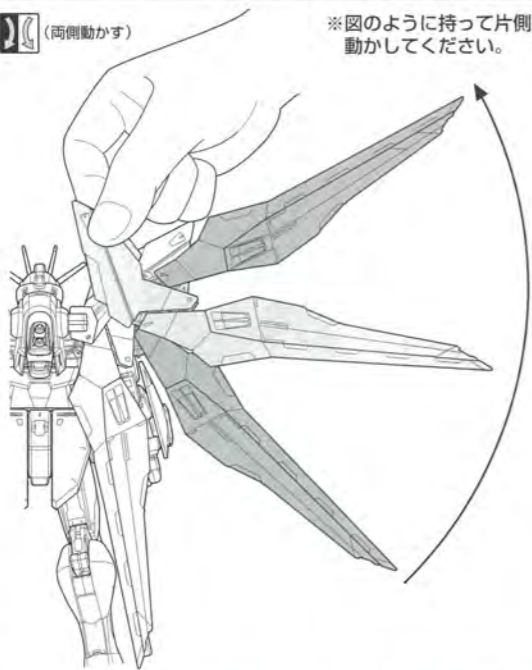
《正面》



《側面》

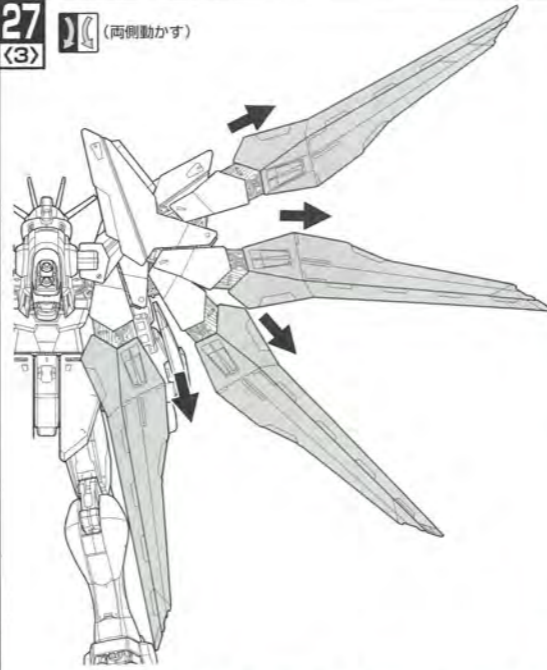


27
(2)

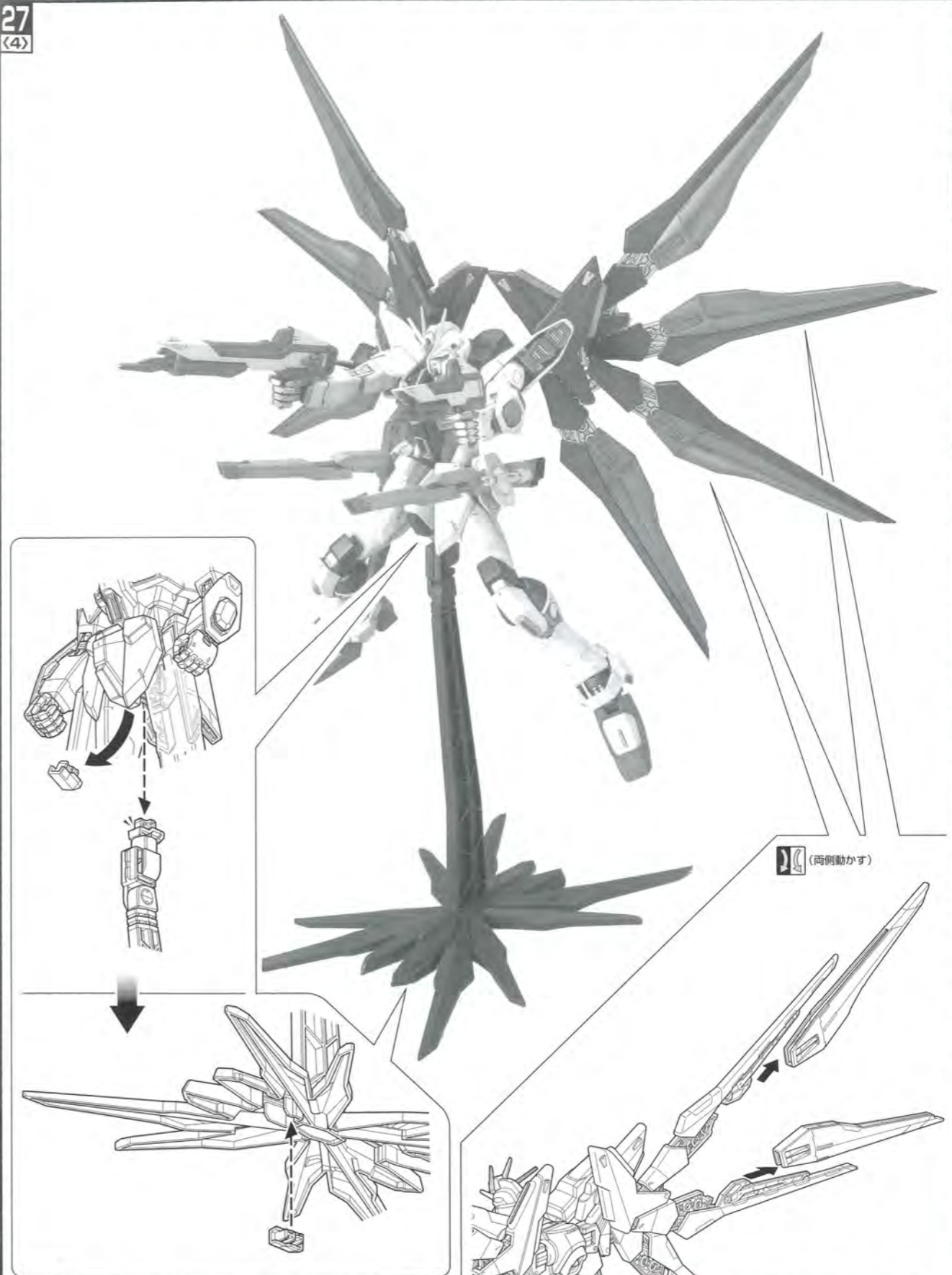


※図のように持って片側ずつ動かしてください。

27
(3)



27
(4)



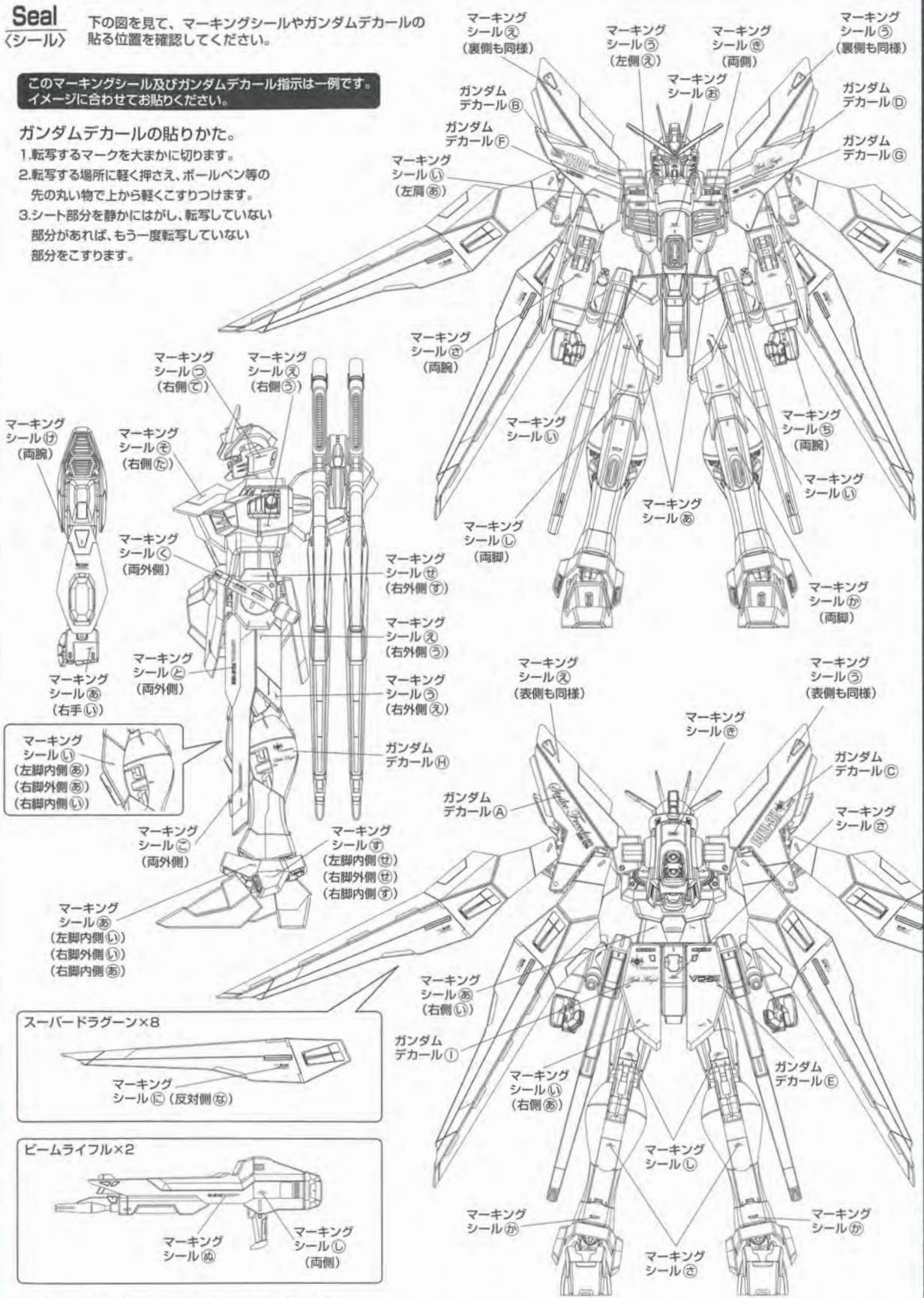
Seal

【基本説明】 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ごすりします。



※余ったマーキングシールは好きな所に貼ってください。

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

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