

FOR DETAIL UP PAINTING [STRIKE FREEDOM GUNDAM]



1/100 scale MASTER GRADE MODEL Z.A.F.T. MOBILE SUIT ZGMF-X20A STRIKE FREEDOM GUNDAM FULL BURST MODE



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%) | 額センサー 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、キットのスジ彫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

- | | | | |
|---|---|---|--|
| ノーマルスーツ
ホワイト部の塗装色。
ホワイト(100%) | 顔 肌色部の塗装色。
はだ色(100%) | 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%) |
| ノーマルスーツ
レッド部の塗装色。
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%) | 服 パープル部の塗装色。
パープル(80%) +
ホワイト(20%) | 髪がざり
イエロー部の塗装色。
オレンジイエロー
(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%) | 髪
ブラウン部の塗装色。
マホガニー(100%) | 服
ピンク部の塗装色。
ピンク(100%) | 髪どめ
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、塗装はおすすめてできません。

※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。



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

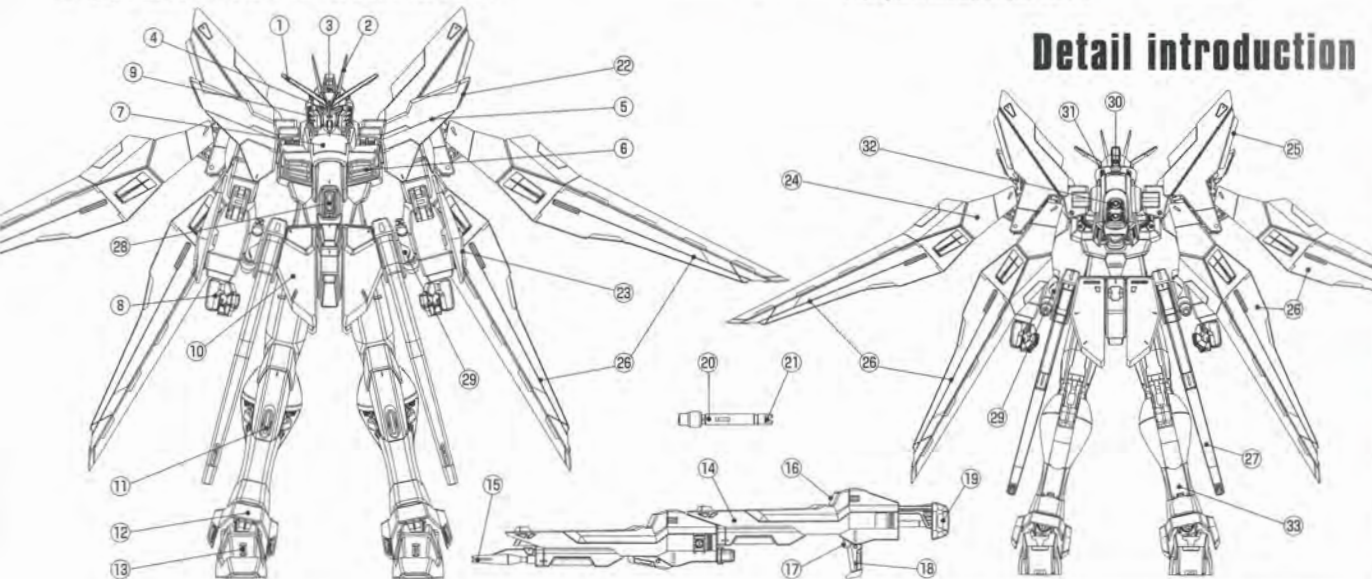


ZGMF-X20A STRIKE FREEDOM GUNDAM

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ー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。テプリ帯に隠された「ファクトリー」と呼ばれる秘匿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ーターである。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バルス推進システム、ヴォウチュール・リュミエールを発展させた高推力スラスターだ。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・ヤマトの探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・邀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 | ⑲ グリップ | ⑲ 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 | ⑲ 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 | ⑲ 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 | ⑲ 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 | ⑲ ショルダースラスター | ⑲ ヘッドダクト |
| ⑥ インテーク/ダクト | (ロングビームライフル) | ⑲ ビームシールド | ⑲ メインブスター |
| ⑦ コクピットハッチ | ⑮ マズル | ⑲ ウイングバインダー | ⑲ レッグブスター |
| ⑧ マニピュレーター | ⑮ サイトセンサー | ⑲ ウイングスラスター | |
| ⑨ ヘッドインテーク | ⑮ トリガー | ⑲ スーパードラグーン | |

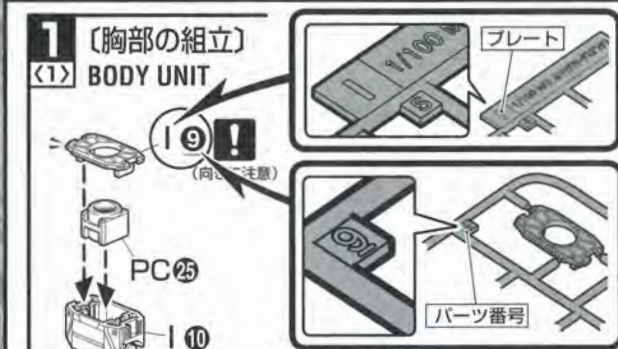
組み立て前の基本説明

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。
 - 〈+(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ないので、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、探しやすいでしょう。)



パーツの切り取りかた。

- 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。
- 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。
- 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。

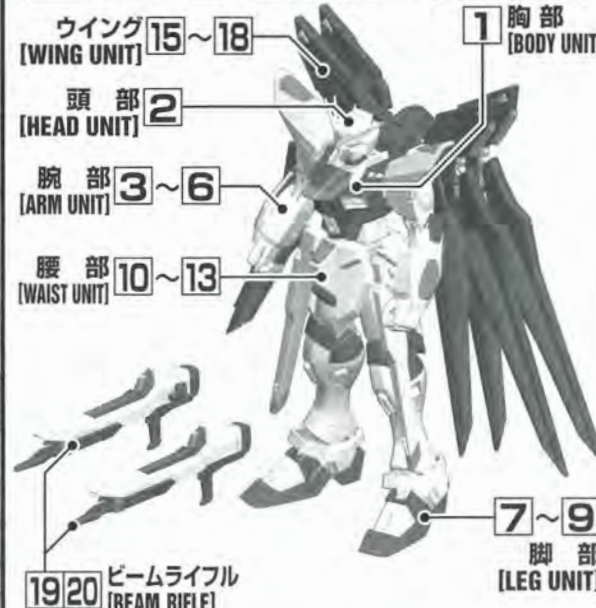
アンダーゲートの切り取りかた。

- ※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。

- 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。
 - 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。
 - 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 1
 HEAD UNIT 2
 ARM UNIT 3~6
 3~6
 LEG UNIT 7&9
 7&9
 WAIST UNIT 10~13
 10~13
 FINAL ASSEMBLY 14
 14
 WING UNIT 15~18
 15~18
 WEAPONS 19~26
 19~26
 DISPLAY STAND 27~30
 27~30
 SEAL 31
 31

△ 注意

必ずお読みください

- この商品の対象年齢は15才以上です。〈鋭い部品がありますので、安全上15才未満には適しません。〉
- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところに保管し、お子様には絶対に与えないでください。

※このキットの組み立てには+（プラス）ドライバーを 사용합니다ので別に用意ください。

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
切り取る場所	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。
- 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。
- 組み立てるキツイ部分は、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。

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)	

Lパーツ (×2) (スチロール樹脂: PS)	Mパーツ (×2) (スチロール樹脂: PS)	Nパーツ (ABS樹脂: ABS)
Oパーツ (スチロール樹脂: PS)	P1パーツ (ABS樹脂: ABS)	Qパーツ (スチロール樹脂: PS)
PC-130BCパーツ (ポリエチレン: PE)	BA3-Aパーツ (スチロール樹脂: PS)	BA3-B1パーツ (スチロール樹脂: PS)
BA3-B2パーツ (スチロール樹脂: PS)	BA3-Cパーツ (ABS樹脂: ABS)	P2パーツ (ABS樹脂: ABS)
SB4パーツ (スチロール樹脂: PS)	ビームシールド (PET樹脂: PET)	

- 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
- ビス……………1本
- ナット……………1個
- 軟質クリア棒……………8本 (スチロール樹脂: PS)

※軟質クリア棒の中には一部気泡が入っているものがありますがご了承ください。

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

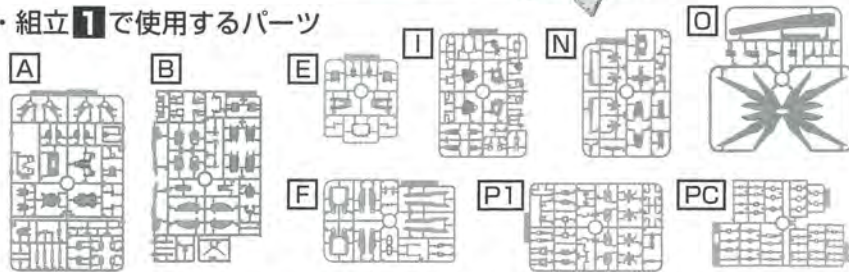
両腰に装備されているレール砲で、MMI-M15クスィフィアスの発展改良型。従来より小型化され、三つ折り構造から二つ折りに変更されているが、威力は逆に向上している。連結部には回転式のビームサーベルラックが実装されている。しかし、両腰にビームライフルをマウントしている状態では、レール砲はジョイントごと後部にスライドされるため使用できないという欠点もある。

Mechanism illustration : BEE-CRAFT



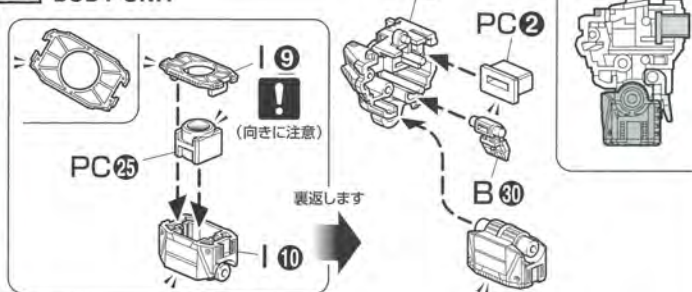
1 BODY UNIT

・組立1で使用するパーツ

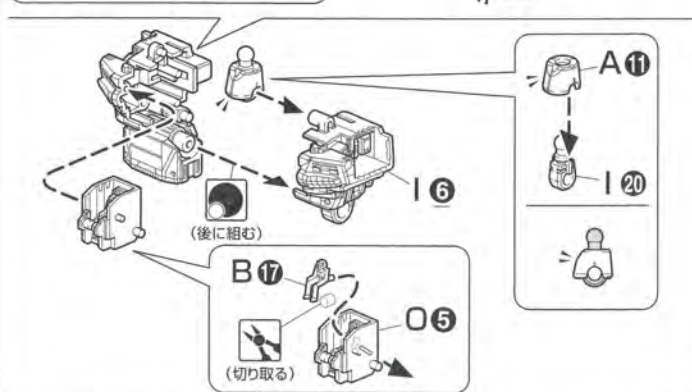
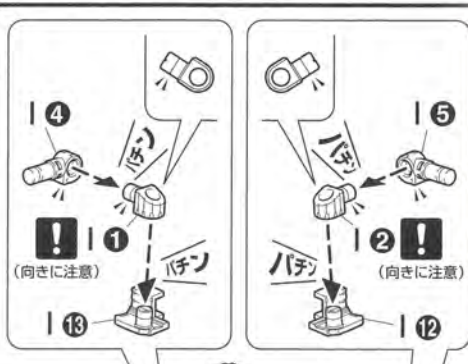


1 (胸部の組立)

(1) BODY UNIT

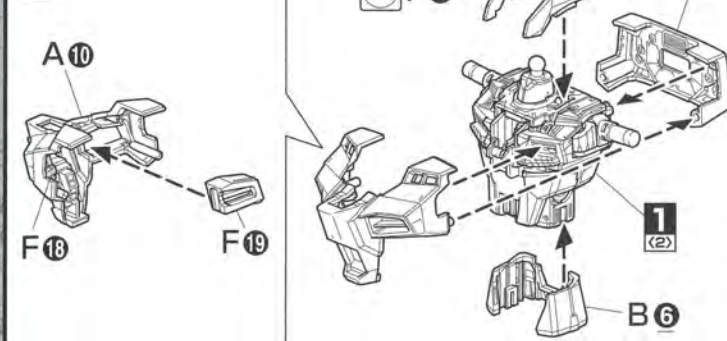


1 (2)



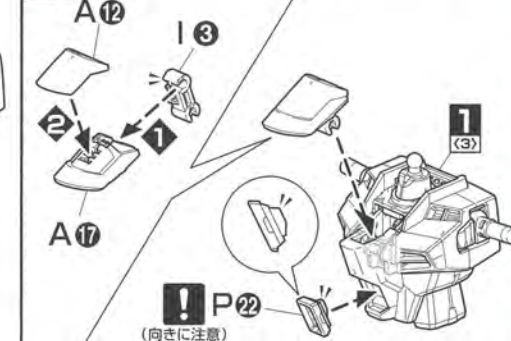
1

(3)

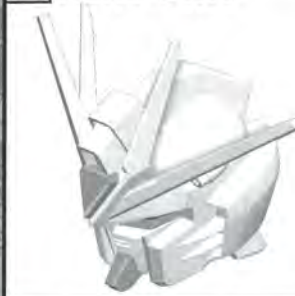


1

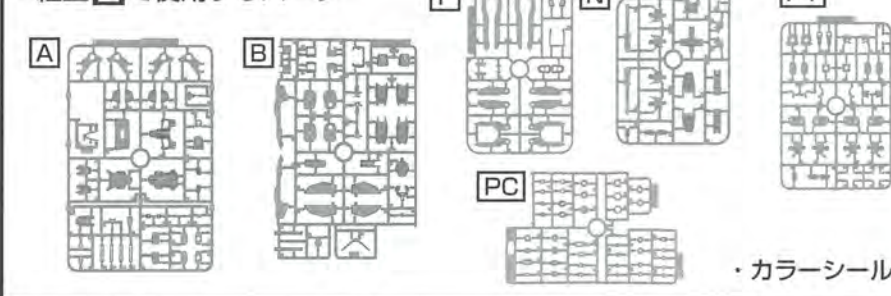
(4)



2 HEAD UNIT

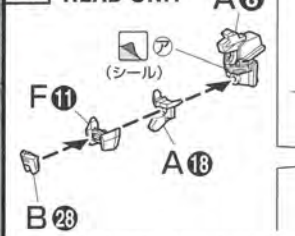


・組立2で使用するパーツ

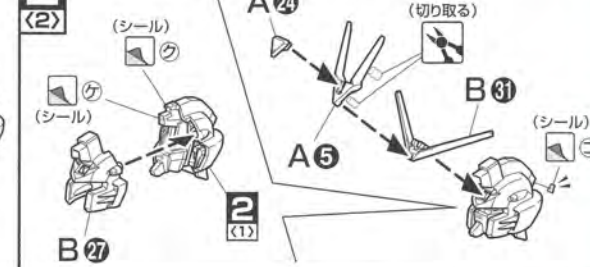


2 (頭部の組立)

(1) HEAD UNIT



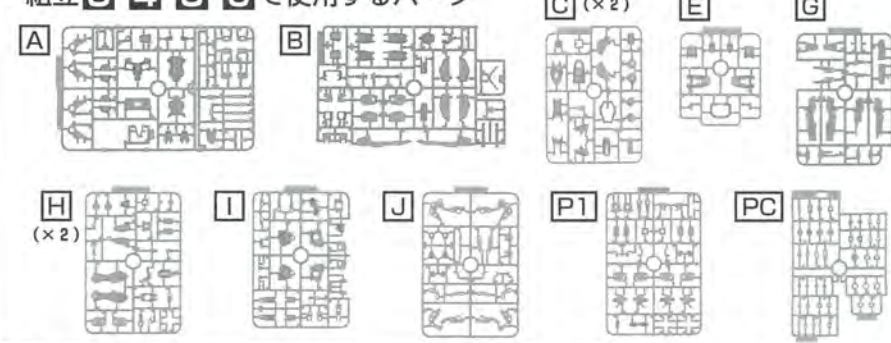
2 (2)



3 4 5 6 ARM UNIT

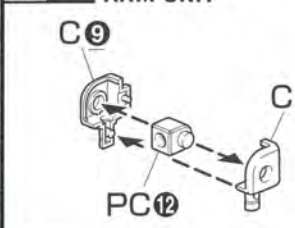


・組立3・4・5・6で使用するパーツ



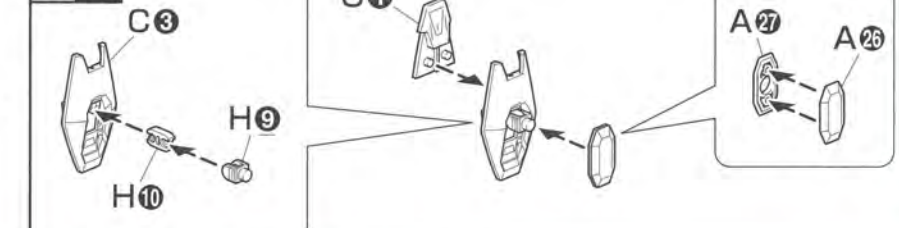
3 (腕部の組立)

(1) 2個作る ARM UNIT



3 (2)

2個作る



4 [右腕の組立] RIGHT ARM

(1) 2個作る

(2)

(3)

5 [左腕の組立] LEFT ARM

(1) 2個作る

(2)

(3)

6 x2 [肩の組立] SHOULDER UNIT

(1) 2個作る

6 [上半身の完成] UPPER BODY

(2)

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であり、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

7 [脚部の組立] LEG UNIT

(1)

(2) 2個作る

(5) 2個作る

(3) 2個作る

(4) 2個作る

(5) 2個作る

7 $\times 2$
(6) 2個作る

7 $\times 2$
(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。

A6
 A7 (反対側に取り付ける)
 B10
 B18
 B19
 C10
 C11
 C16

8 (右脚の組立)
(1) RIGHT LEG

E4
 N15
 N11
 B7
 E3
 N18
 PC6
 H22
 裏返します

8 (2)

F10
 C14
 C18 (反対側に取り付ける)

9 (左脚の組立)
(1) LEFT LEG

E5
 N16
 N12
 H2
 E1
 B8
 N17
 PC6
 H2
 裏返します

9 (2)

F9
 C14
 C18 (反対側に取り付ける)

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

・組立 10・11・12・13 で使用するパーツ

A
 B
 C ($\times 2$)
 F
 H ($\times 2$)
 I
 N
 O
 PC
 PC22

10 (1)

PC22
 F2
 F1
 N2
 F13

10 (2)

F5
 F6
 A16
 B13
 A22
 H14

10 (3)

C1

10 (2)

F4
 PC22
 F16
 N1
 F3
 F16

10 (3)

F8
 F7
 PC22
 A16
 B11
 B12
 H14

11 (3)

C1

11 (1)

F4
 PC22
 F16
 N1
 F3
 F16

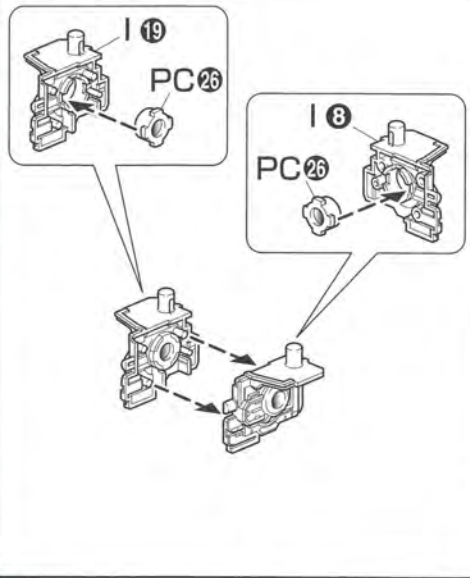
11 (2)

F8
 F7
 PC22
 A16
 B11
 B12
 H14

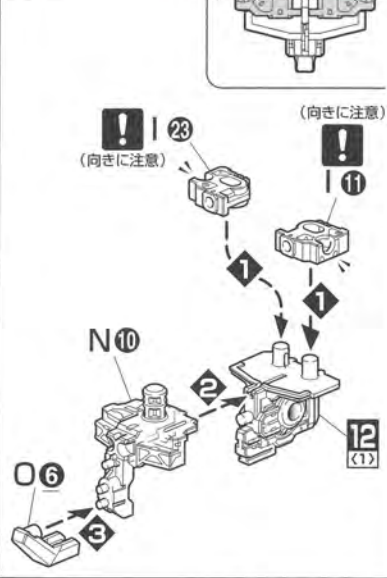
11 (2)

B12
 H14
 A22

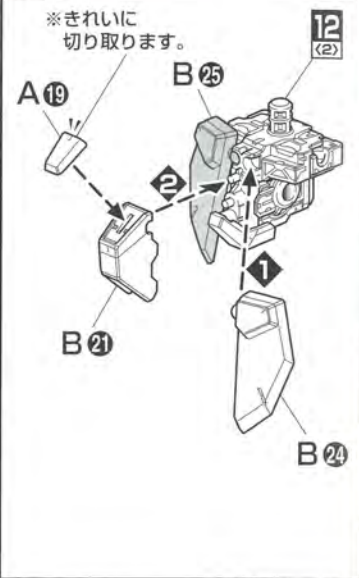
12 (腰部の組立)
12 (1) WAIST UNIT



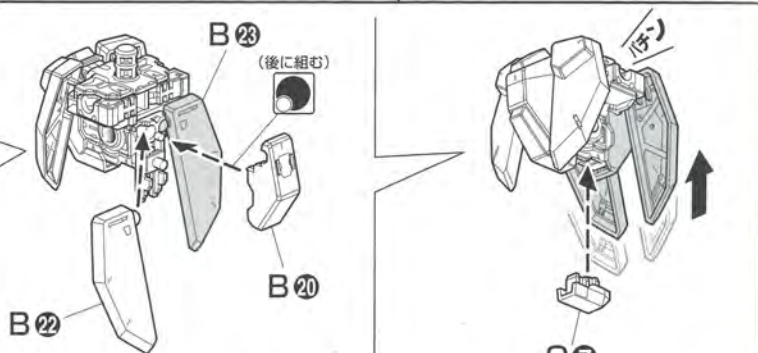
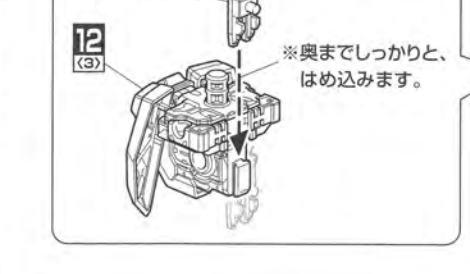
12 (2)



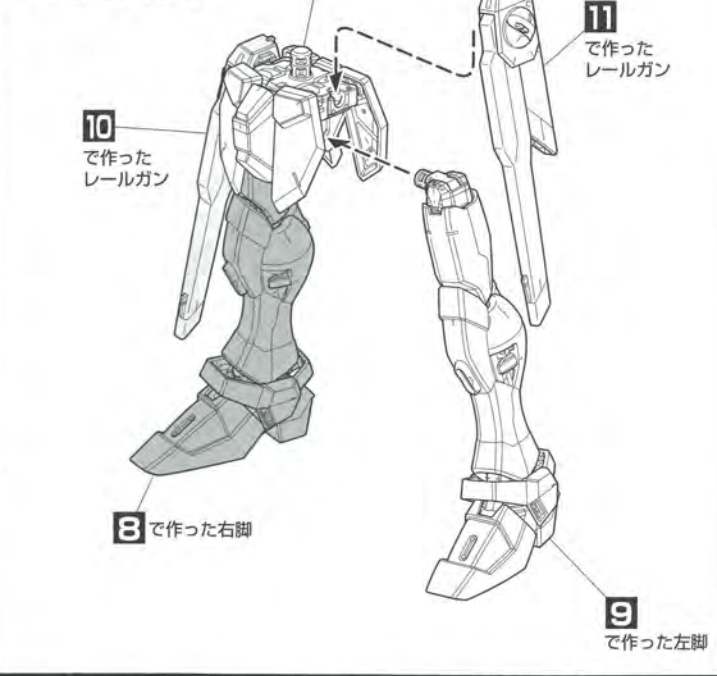
12 (3)



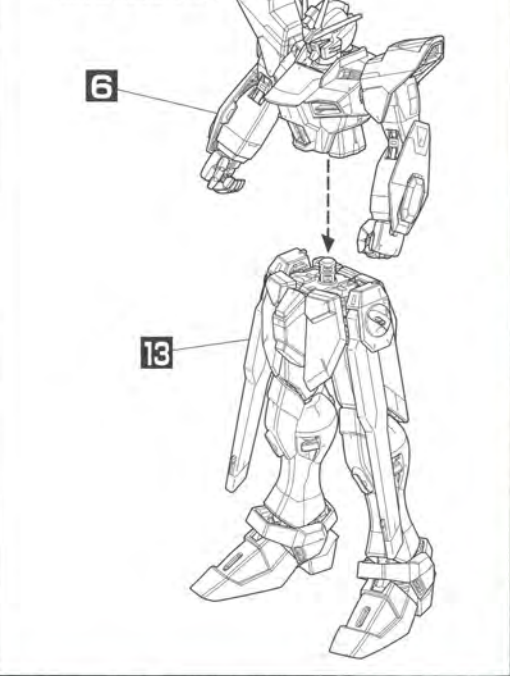
12 (4)



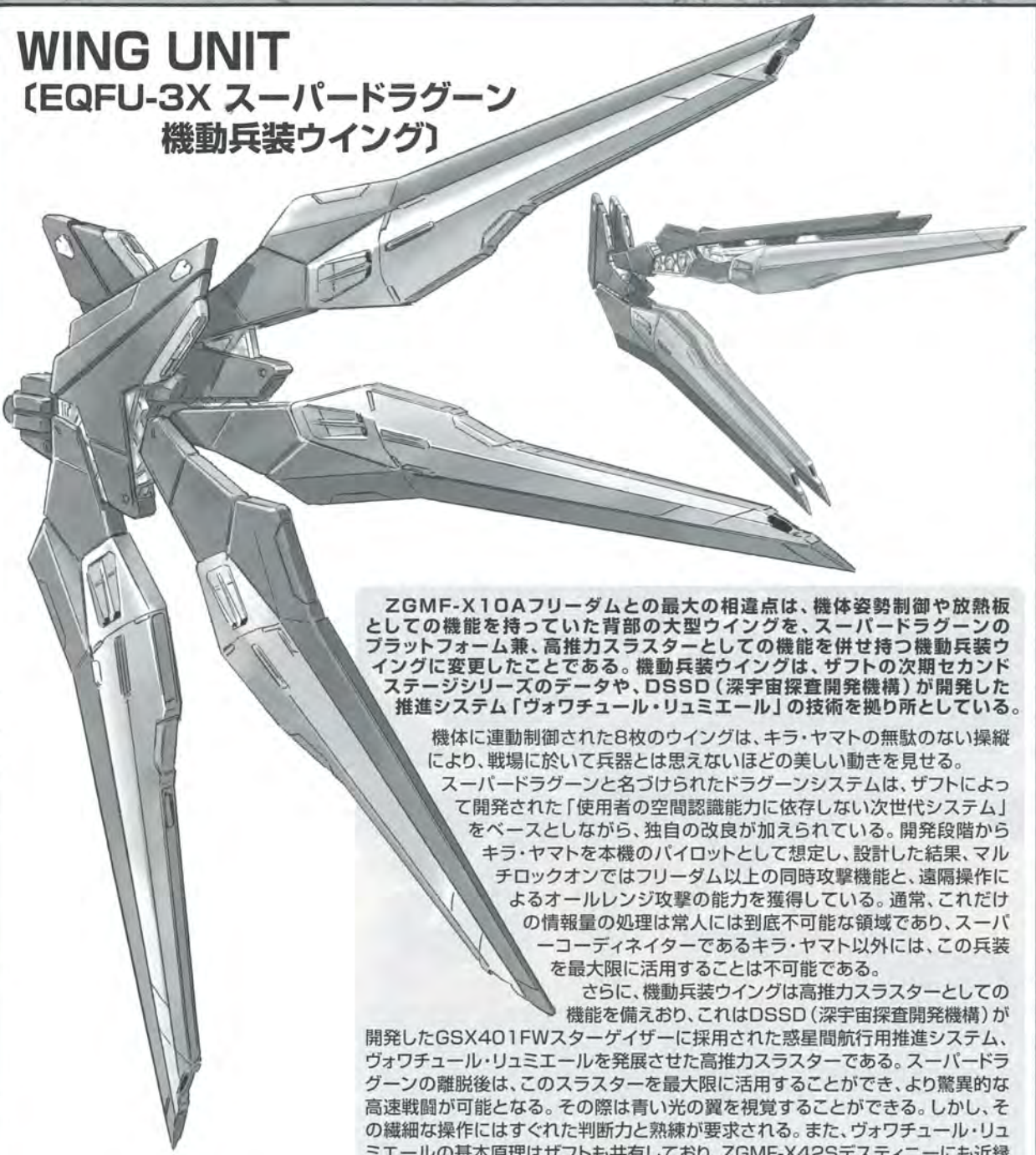
13 (下半身の完成)
13 LOWER BODY



14 (完成)
14 FINAL ASSEMBLY



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

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



FULL BLAZES

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。その響きがレイに瞬間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。

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ヤに突入。隔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であろうか？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。「遺伝子」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。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、混迷の未来と引き換えに手に入れた「自由」にむかい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

15 (2)

15 (3)

15 (4) ※P24・P25は、きれいに切り取ります。

※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)

15 (6)

15 (7)

15 (8) ※P24・P25は、きれいに切り取ります。

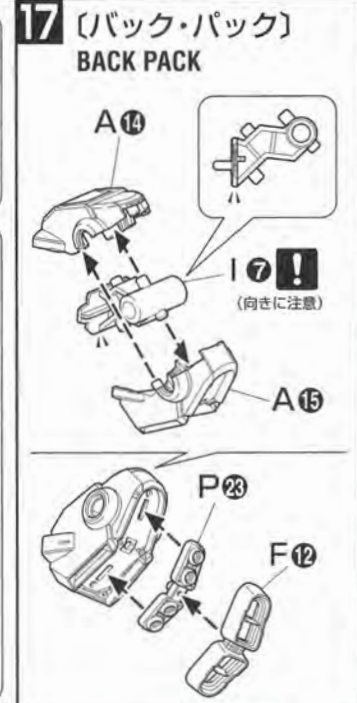
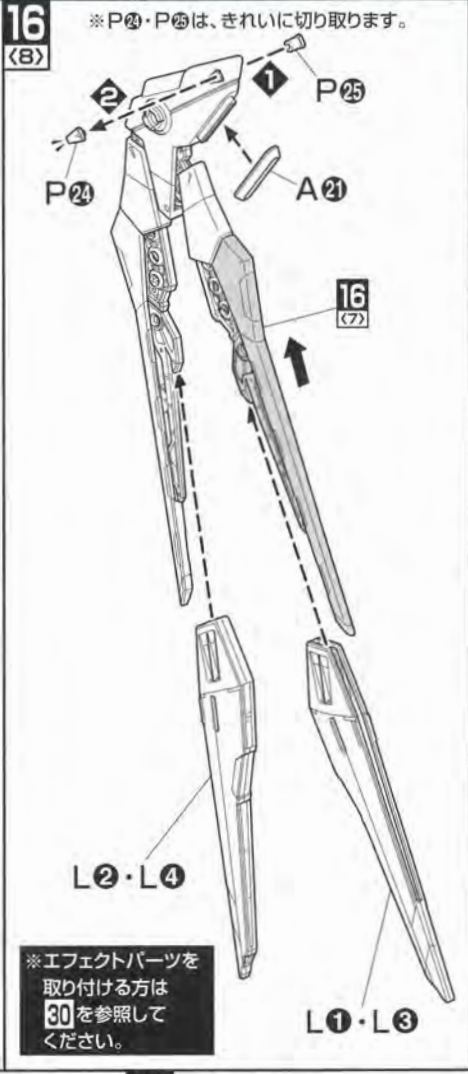
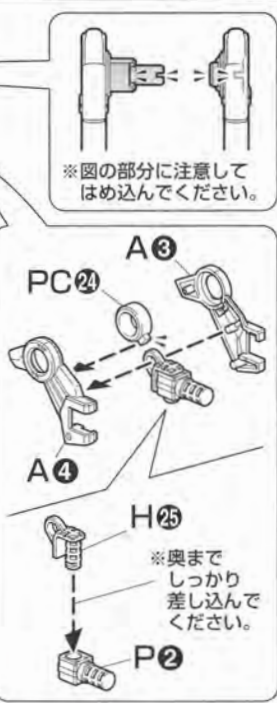
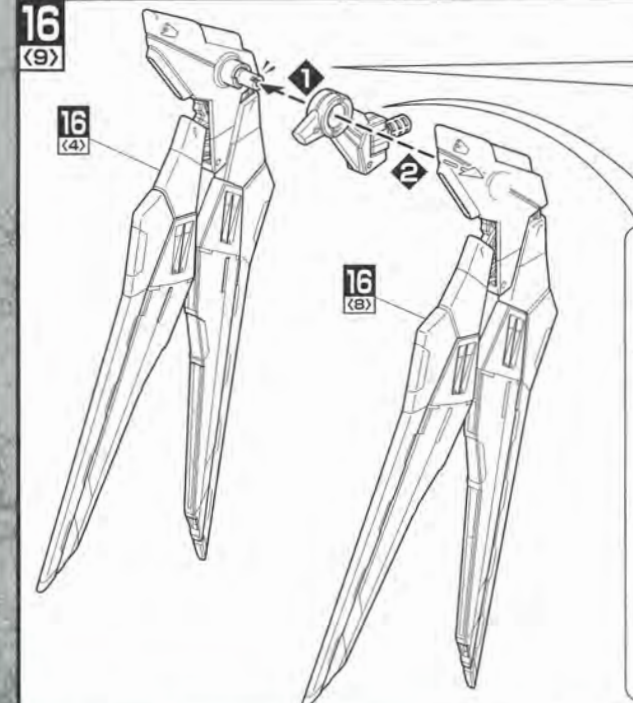
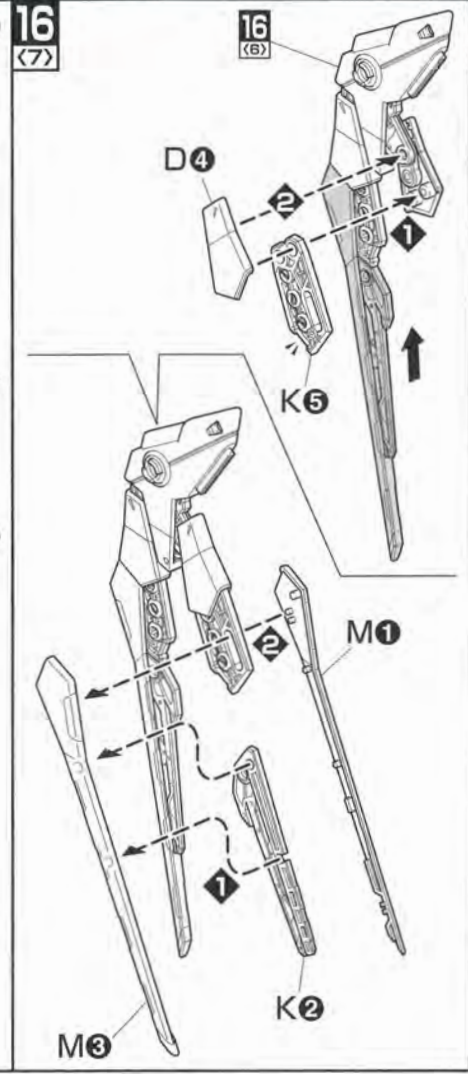
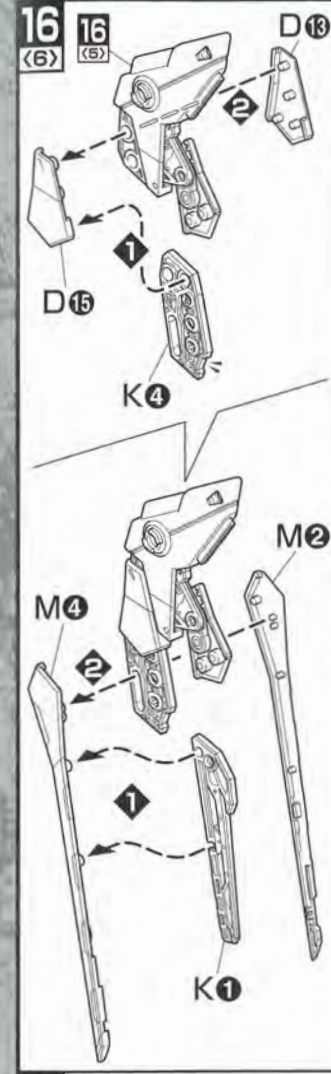
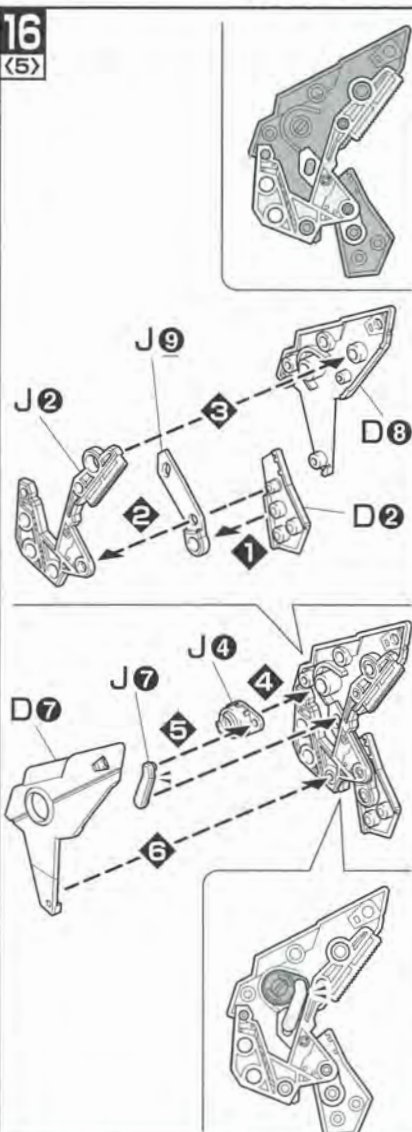
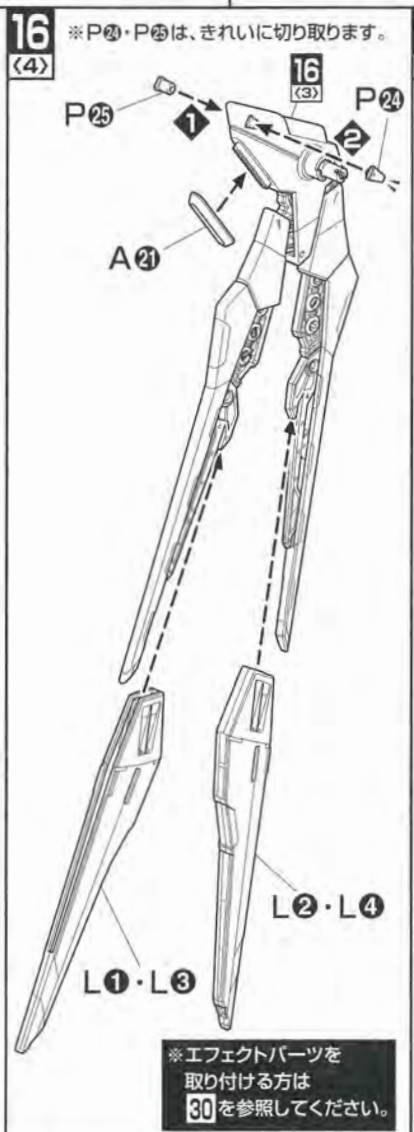
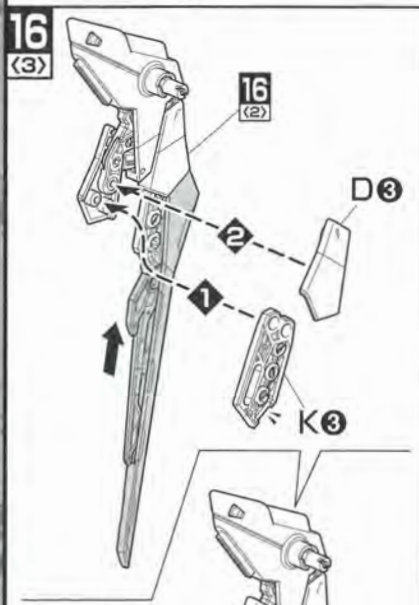
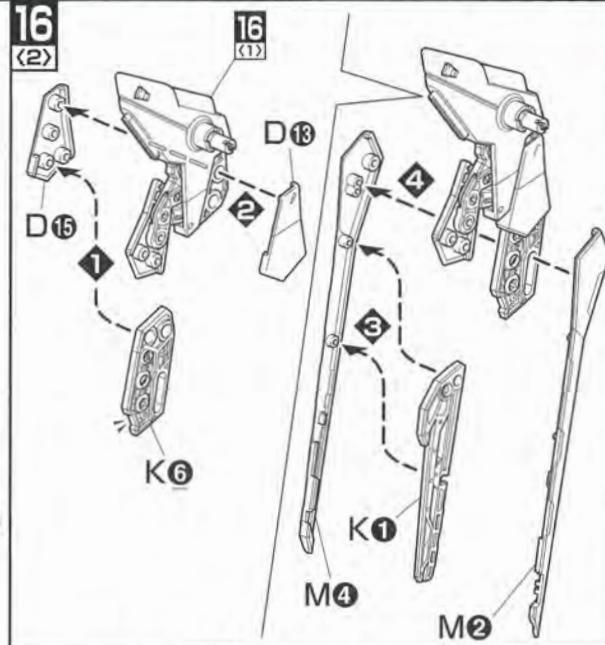
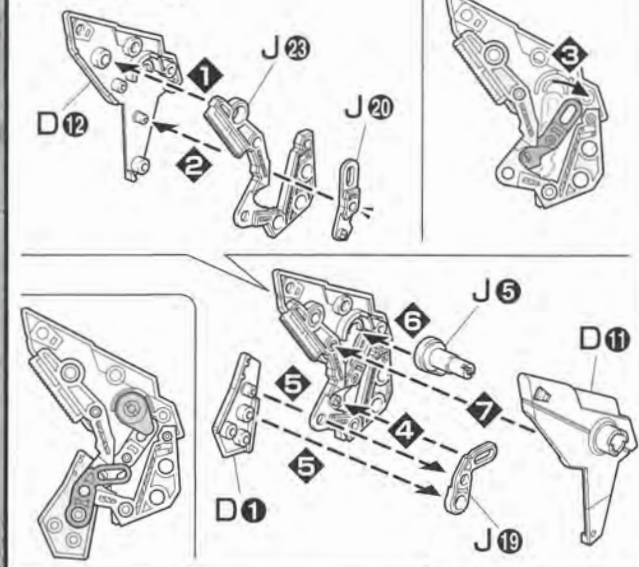
※エフェクトパーツを取り付ける方は30を参照してください。

15 (9)

※奥までしっかり差し込んでください。

※図の部分に注意してはめ込んでください。

16 [ウイング・左] LEFT WING



18 《コクピットハッチの可動》

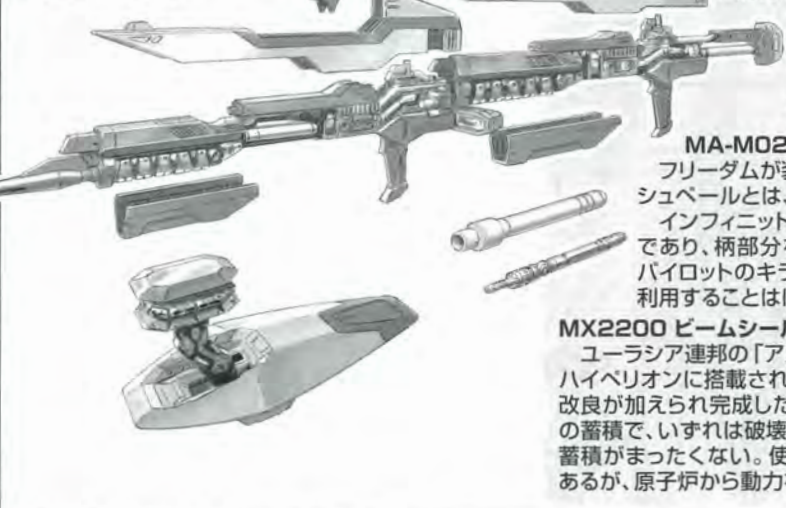
17で作ったバック・バック

16で作ったウイング・左

15で作ったウイング・右

※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
 フリーダムが装備していた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 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

(向きに注意) A20

G2 G7 G8

19 (2)

(シール) (先に貼る)

(シール) (先に貼る)

B9 G4 A23 E6

19 (1)

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

20 (1)

21

(左腕にも取り付けできます)

SB41

※深いほうの穴に差し込んでください。

(シール) (先に貼る)

(選んで取り付ける)

(両側取り付け)

B29

※深いほうの穴に差し込んでください。

22

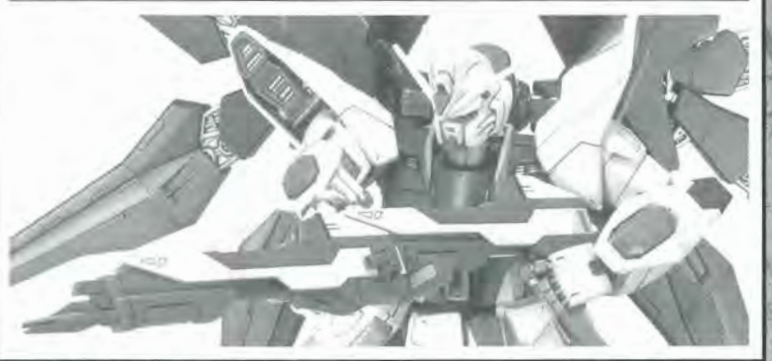
19で作ったビームライフル

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 (右腕に付けることもできます)

ビームシールド

24 《上体の可動》

25 (両側動かす)

26 (1)

(両側動かす)

26 (2)

27 28 29 30 DISPLAY STAND

・組立 27・28・29・30 で使用するパーツ

BA3-A BA3-B1 BA3-B2 BA3-C

O P2 Q

・ナット ・ビス ・スチロール棒

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・29はどちらか選んで組み立ててください。27 (2)

27 (1)

BA3-B2 5 BA3-B2 3

BA3-A

27 (2)

BA3-C 1 BA3-C 4 BA3-C 5 BA3-C 3

BA3-C 2

BA3-C 16 BA3-C 15

BA3-C 14 BA3-C 13

27 (3)

ナット BA3-C 8

BA3-C 11

BA3-C 9

ビス

(後にくむ)

BA3-B2 6

BA3-C 10

BA3-B1 2

BA3-B1 1

27 (4)

27 (3)

27 (2)

BA3-C 7

BA3-C 6

27 (5)

O2

P2

O4

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

BA3-B2④
(デカール)

※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

01

02

03

04

08

《上面》

《正面》

《側面》

01

08

01

02

03

04

28 (2)

01

08

01

08

29 (1) (両側動かす) ※図のように持って片側ずつ動かしてください。

29 (2) (両側動かす)

29 (3) (両側取り外す)

※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。)

30 x2 (1) 2個作る (スチロール棒A)

20mm 160mm 20mm

30 x2 (2) 2個作る (スチロール棒B)

20mm 130mm 50mm

30 x2 (3) 2個作る (スチロール棒C)

20mm 90mm 90mm

30 x2 (4) 2個作る (スチロール棒D)

20mm 160mm 20mm

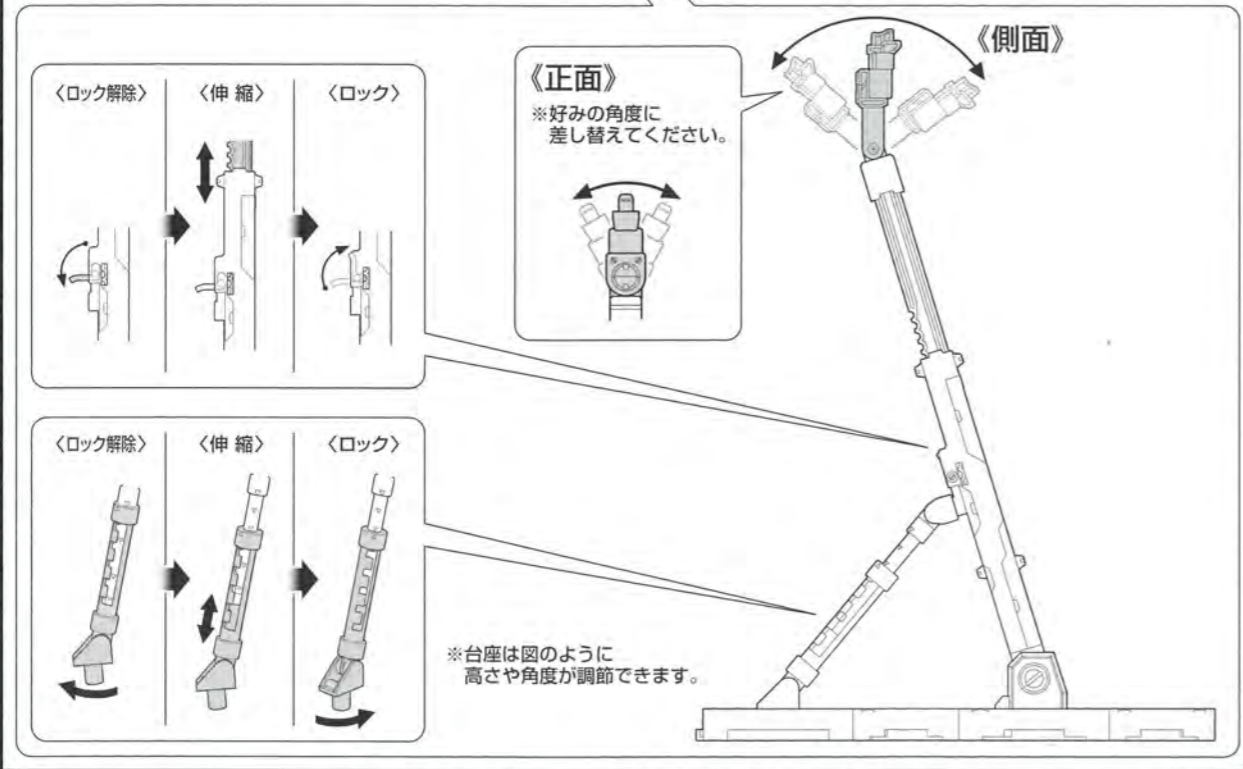
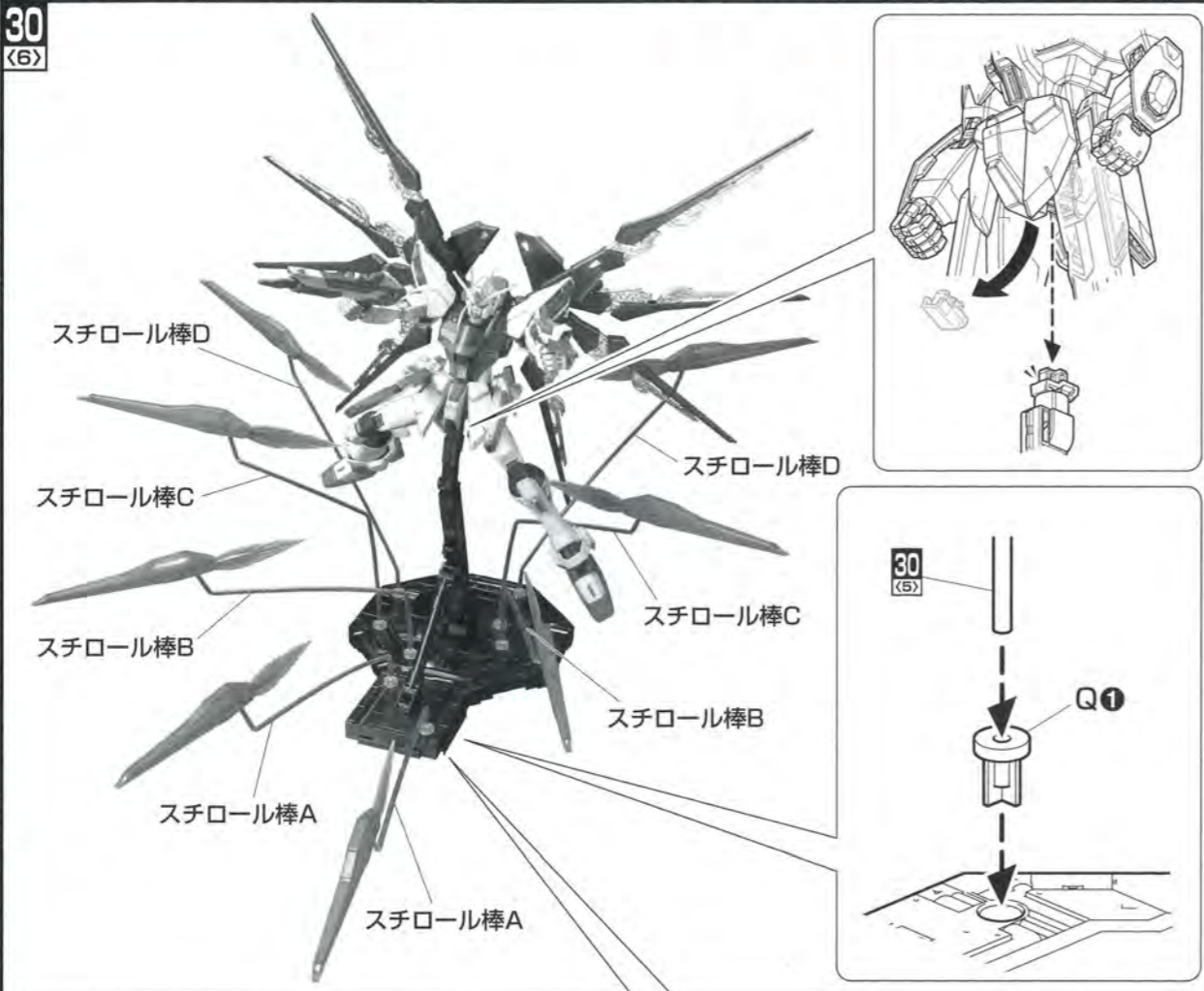
30 (5)

Q②

スチロール棒

ドラグーン

※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。

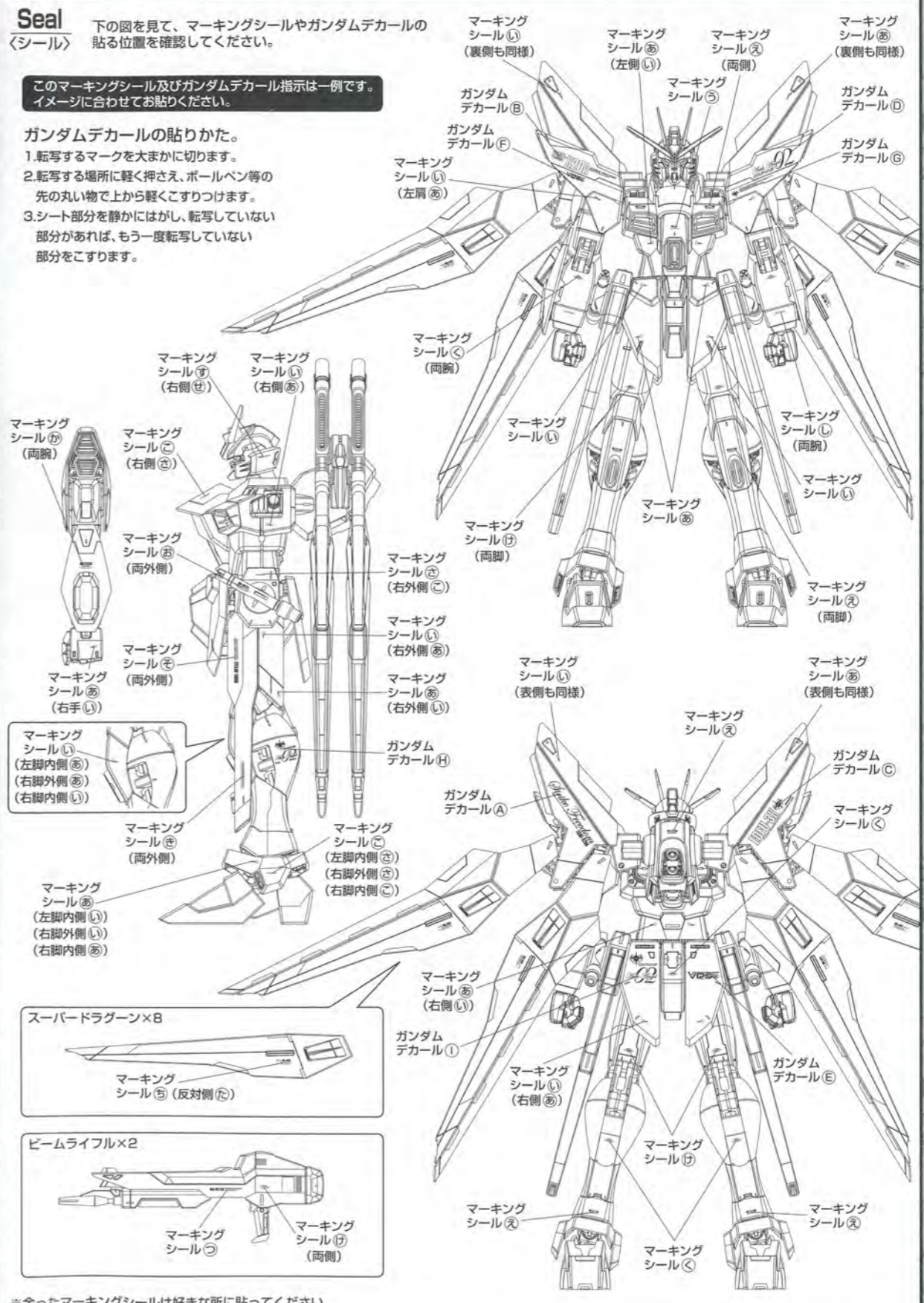


Seal (シール) 下の図を見て、マーキングシールやガンダムデカールの貼る位置を確認してください。

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。