

1/100 scale MASTER GRADE MODEL  
Z.A.F.T. MOBILE SUIT ZGMF-X42S

# DESTINY GUNDAM EXTREME BLAST MODE



## DESTINY GUNDAM

- |  |  |  |
|--|--|--|
| 本体等ホワイト部の塗装色。<br>エアラフトグレー (75%)<br>ホワイト (15%) +<br>ニュートラルグレー (10%) | 胸インテーク等グレー部<br>の塗装色。<br>ニュートラルグレー (90%) +<br>ブラック (10%)                              | 背面マウント部等<br>ブラック部の塗装色。<br>ミッドナイトブルー (100%)   |
| 胸等ブルー部の塗装色。<br>インディブルー (65%) +<br>ホワイト (25%) +<br>コバルトブルー (10%)    | ビームライフル等<br>ブルーグレー部の塗装色。<br>ミディアムブルー (65%) +<br>ブラック (30%) + レッド (5%)                | 各種センサー等<br>イエローグリーン部の塗装色。<br>イエローグリーン (100%) |
| クツ等レッド部の塗装色。<br>レッド (70%) +<br>ホワイト (20%) +<br>イエロー (10%)          | 長距離ビーム砲<br>ライトグリーン部の塗装色。<br>ホワイト (50%) + ニュートラルグレー (25%) +<br>グリーン (25%)             |  |
| アンテナ等イエロー部の塗装色。<br>イエロー (65%) +<br>ホワイト (30%) +<br>オレンジ (5%)       | アロンダイト等ライトブルー部の塗装色。<br>ホワイト (70%) +<br>コバルトブルー (20%) +<br>パープル (5%) + ニュートラルグレー (5%) |  |

## 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

- |   |   |  |   |                                 |  |
|---|---|--|---|---------------------------------|--|
| <b>シン・アスカ</b>   | ノーマルスーツ<br>レッド部の塗装色。<br>あざき色 (100%)                   | <b>ステラ・ルーシェ</b>  | ノーマルスーツ<br>ライトグレー部の塗装色。<br>エアラフトグレー<br>(100%)         | <b>キラ・ヤマト</b>                   | ノーマルスーツ<br>ホワイト部の塗装色。<br>ホワイト (100%)             |
| 顔 肌色部の塗装色。<br>はだ色 (100%)                                  | ノーマルスーツ<br>イエロー部の塗装色。<br>オレンジイエロー<br>(100%)           | 顔 肌色部の塗装色。<br>はだ色 (100%)   | ノーマルスーツ<br>ダークグレー部の塗装色。<br>エアラフトグレー<br>(100%)         | 顔 肌色部の塗装色。<br>はだ色 (100%)        | ノーマルスーツ<br>レッド部の塗装色。<br>レッド (80%) +<br>ピンク (20%) |
| 髪 ダークブルー部の塗装色。<br>ブルー (80%) +<br>ブラック (15%) +<br>レッド (5%) | ノーマルスーツ<br>タークグレー部の塗装色。<br>ミッドナイトブルー<br>(100%)        | 髪<br>イエロー部の塗装色。<br>ホワイト (70%) +<br>イエロー (30%)                    | バックパック<br>グレー部の塗装色。<br>エアラフトグレー (90%) +<br>ブラック (10%) | 髪<br>ブラウン部の塗装色。<br>マホガニー (100%) |  |
| ノーマルスーツ<br>ホワイト部の塗装色。<br>ホワイト (100%)                      | バックパック<br>グレー部の塗装色。<br>エアラフトグレー (90%) +<br>ブラック (10%) | ノーマルスーツ<br>パープル部の塗装色。<br>ホワイト (65%) + 蛍光ピンク (30%) +<br>パープル (5%) | ノーマルスーツ<br>ブルー部の塗装色。<br>インディブルー (80%) +<br>ホワイト (20%) |                                 |  |

●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。  
●ABS樹脂部分への塗装は破損する恐れがありますので、塗装はお勧めできません。 ※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。

※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 2007 MADE IN JAPAN

ザフト製新型モビルスーツ  
ZGMF-X42S  
「デスティニーガンダム」  
エクストリームブラストモード  
1/100スケール マスターグレードモデル



0151244

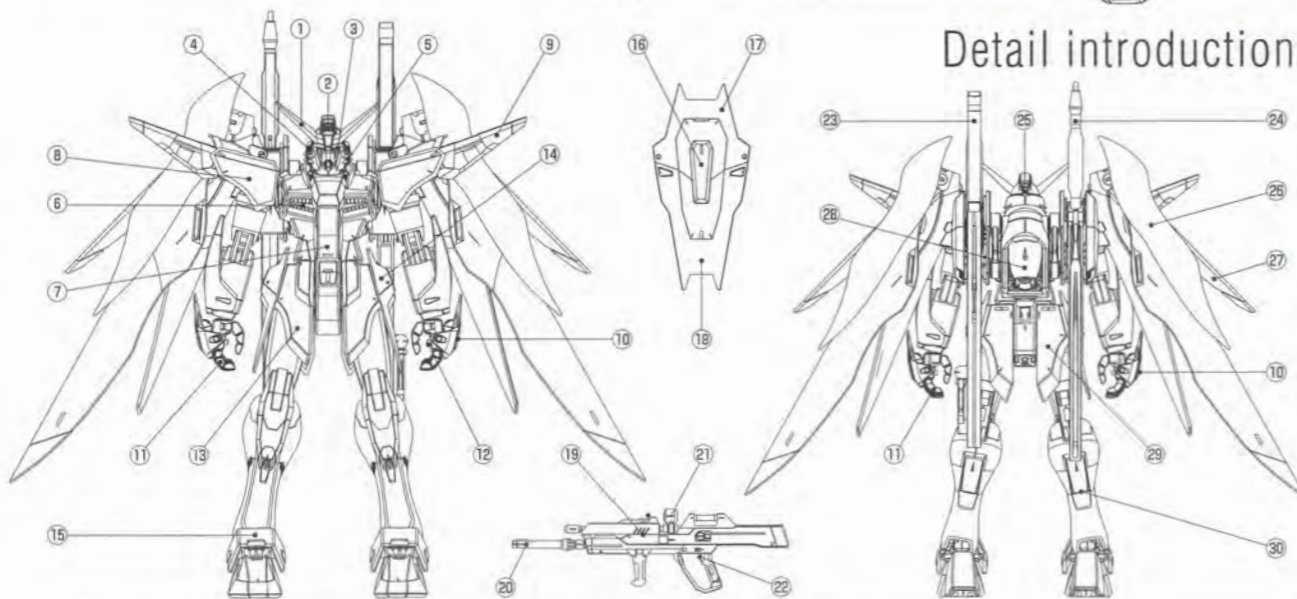


# ZGMF-X42S DESTINY GUNDAM

本機は、プラント最高評議会議長ギルバート・デュランダル の指令により開発された機体である。当初の開発コンセプトは、ZGMF-X56Sインパルスがシルエット交換によってなし得ていた多様性を一機の中に集約することであった。そのため開発はインパルスをベースとして、フォース、ソード、プラストの各シルエットを統合した「デスティニーシルエット」の形で開始された。完成したZGMF-X56S/Bデスティニーインパルスは4機が試作されたが、運用データからインパルスをベースとするより、ゼロから新規設計の方がより高性能機になるとの判断が下され、開発はまったく新しい機体であるZGMF-X42Sデスティニーへとシフトする。新たなスタートを切ったデスティニーの開発では、開発指令を発した議長から「最高の技術をすべて盛り込む」ことが求められた。これはユニウス条約によって禁止された各種技術の搭載をも意味していた。結果、完成したデスティニーは、核エンジンとハイパーデュートリオンによるハイブリッドシステムを搭載し、さらにミラージュコロイドステルス技術を採用した光学残像を形成する分身機構をも持っていた。加えて、非軍事組織であるDSSD(深宇宙探査開発機構)が独自開発したGSX401FWスターゲイザーに搭載されたヴォワチュール・リュミエールの技術をも転用。高速移動時には、背中のウイングから光の翼が出現する、独自の推進システムの構築に成功している。開発陣は、これら既存の技術の発展転用だけでなく、掌部にビーム砲を搭載するなど、他の機体には見られない独自システムも多数搭載している。これは、「モビルスーツによる戦闘運用の新たな創造」であり、デスティニーはそれまでの機体とはまったく違う戦闘をも可能とする機体となった。なお、デスティニーの型式番号には、ユニウス条約違反である核エンジンの搭載を示す「A」は故意に削除され、代わりにセカンドステージを示す「S」が付け加えられている。しかしながら、本機はセカンドステージの機体とは一線を画す性能を持ち、政治的配慮を考えず、純粋に性能で判断するならばサードステージかそれ以上のハイステージに属する機体である。完成した機体は、ミネルバ所属のエースパイロット、シン・アスカに引き渡される。機体の引き渡しは議長自らが行った。これは異例のことであり、議長がデスティニーとそのパイロットであるシン・アスカに高い期待を持っていたことの表れと言えるだろう。なお、引き渡し前には、それまでのシン・アスカの各種戦闘データを参考に機体への大がかりな再調整、微改造も行われている。この結果、本機は専用パイロットであるシン・アスカが搭乗した時にこそ、最強の真価が発揮されることになった。



Conceptual illustration : BEE-CRAFT



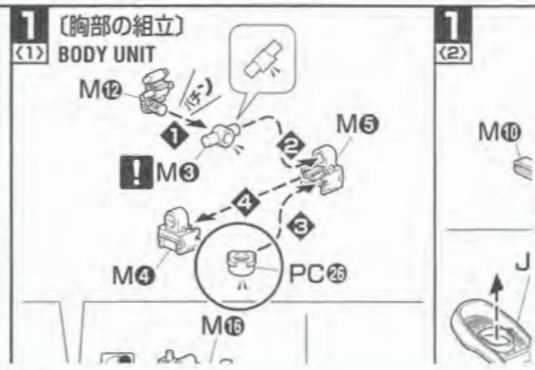
## Detail introduction

- |              |                     |                 |              |
|--------------|---------------------|-----------------|--------------|
| ① ブレードアンテナ   | ⑨ フラッシュエッジ2ビームブーメラン | ⑬ シールドコア        | ⑲ アロンダイト     |
| ② メインカメラ     | ⑩ ソリッドス・フルゴール       | ⑭ シールドトップ       | ⑳ ビームソード     |
| ③ デュアルセンサー   | ⑪ ビームシールド発生装置       | ⑮ シールドボトム       | ㉑ リアカメラ/センサー |
| ④ 17.5mmCIWS | ⑫ マニピュレーター          | ⑯ 高エネルギービームライフル | ㉒ メインウイング    |
| ⑤ ヘッドインターク   | ⑬ パルマフィオキーナ掌部ビーム砲   | ⑰ マズル           | ㉓ サブウイング     |
| ⑥ インテーク/ダクト  | ⑭ フロントアーマー          | ⑱ サイトセンサー       | ㉔ メインスラスタ    |
| ⑦ コクピット      | ⑮ サイドスラスタ           | ⑲ トリガー          | ㉕ リアアーマー     |
| ⑧ ショルダーガード   | ⑯ アンクルガード           | ⑳ 高エネルギー長射程ビーム砲 | ㉖ レッグスラスタ    |

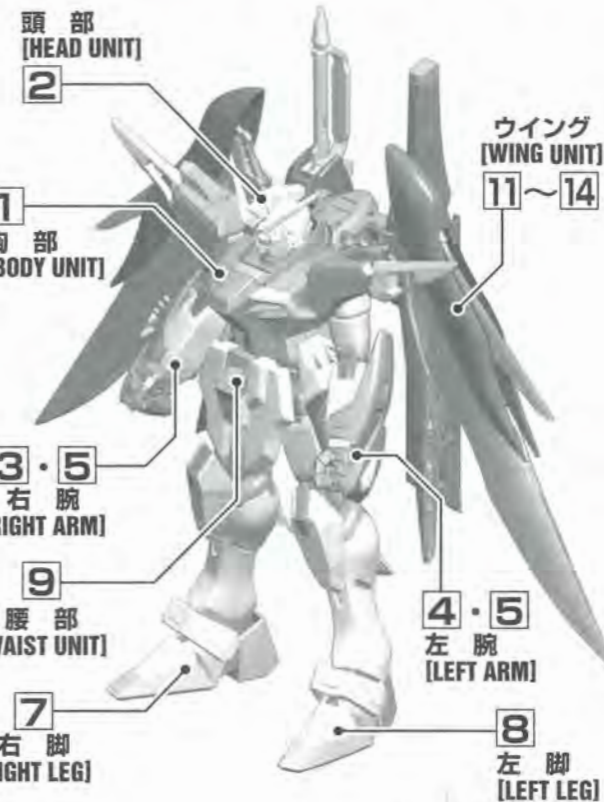
## 組み立て前の基本説明

部品の向きに注意してください

※組み立て図中に1/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。

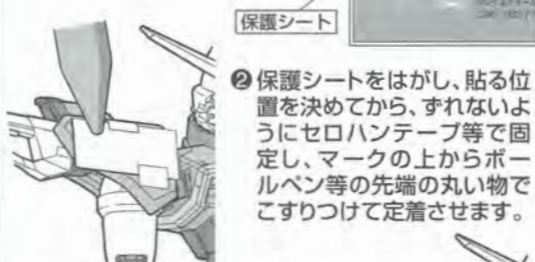


説明書をよく読んで完成させましょう



## 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。

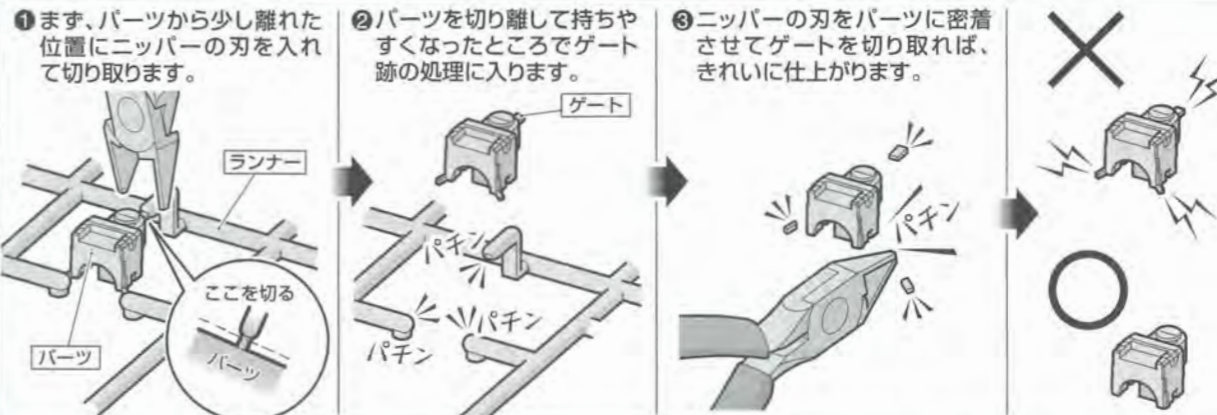


②保護シートをはがし、貼る位置を決めてから、ずれないようにセロハンテープ等で固定し、マークの上からボールペン等の先端の丸い物でこすりつけて定着させます。

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。

## パーツの切り取りかた



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。
- 誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところへ保管し、お子様には絶対に与えないでください。

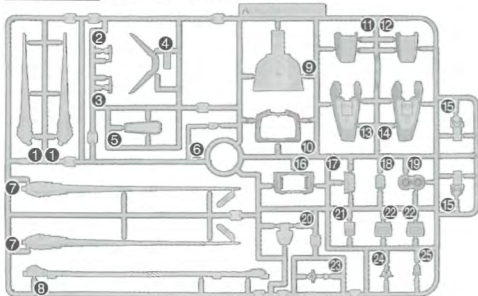
**〈組み立てる時の注意〉**

- 組み立てる前に説明書をよく読みましょう。
  - 部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取りましょう。
  - 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。

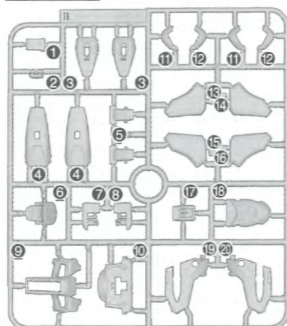
※このキットの組み立てには+（プラス）ドライバーを使いますので別にご用意ください。

**パーツリスト** (×印は使用しないパーツです。)

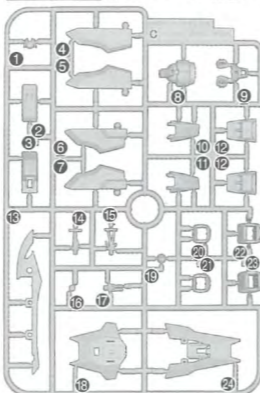
**Aパーツ** (スチロール樹脂：PS)



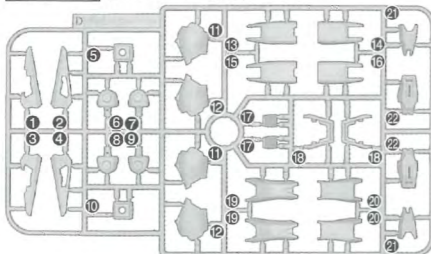
**Bパーツ** (スチロール樹脂：PS)



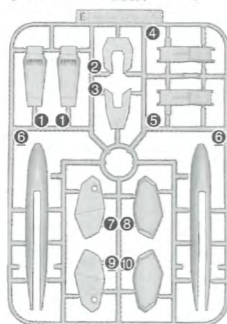
**Cパーツ** (スチロール樹脂：PS)



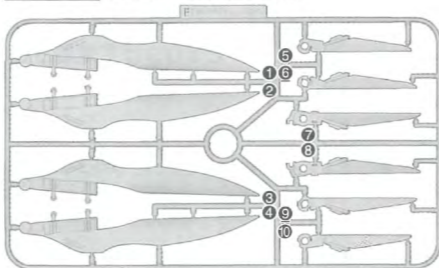
**Dパーツ** (スチロール樹脂：PS)



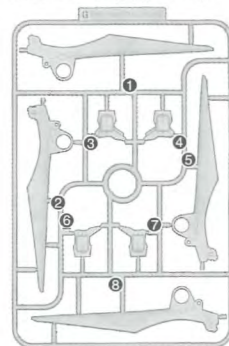
**Eパーツ** (スチロール樹脂：PS)



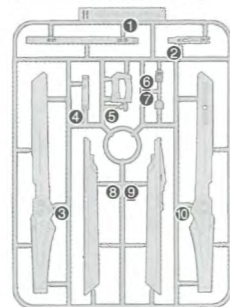
**Fパーツ** (スチロール樹脂：PS)



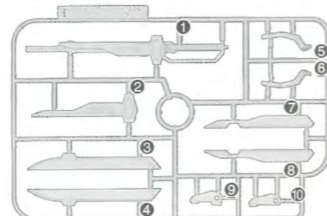
**Gパーツ** (スチロール樹脂：PS)



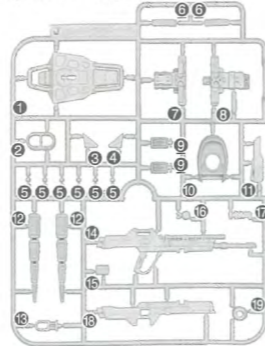
**Hパーツ** (スチロール樹脂：PS)



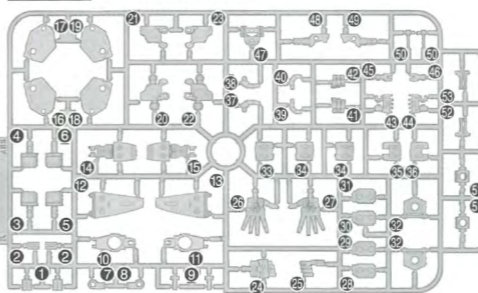
**Iパーツ** (スチロール樹脂：PS)



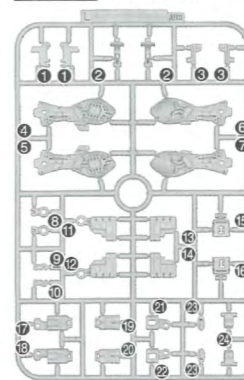
**Jパーツ** (スチロール樹脂：PS)



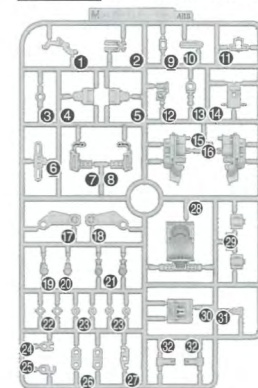
**Kパーツ** (ABS樹脂：ABS)



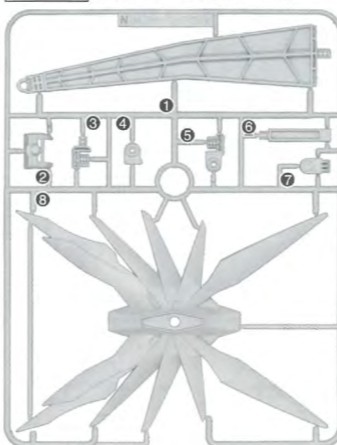
**Lパーツ** (ABS樹脂：ABS)



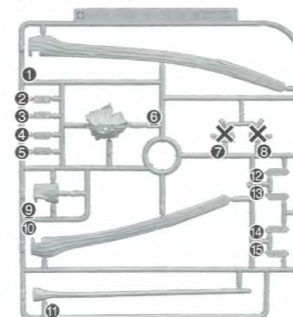
**Mパーツ** (ABS樹脂：ABS)



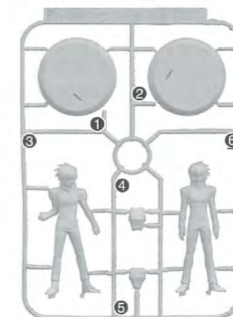
**Nパーツ** (スチロール樹脂：PS)



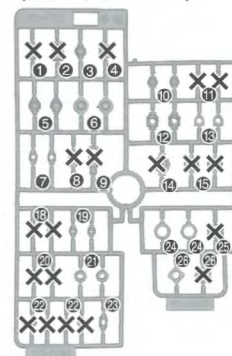
**Oパーツ** (スチロール樹脂：PS)



**Pパーツ** (スチロール樹脂：PS)



**PC-130Cパーツ** (ポリエチレン：PE)



**翼 R/翼 L** (計2枚)  
(PET樹脂：PET)

※光の翼は製法上、反りやシワ・凸凹等が発生する場合がありますが、ご了承ください。

**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
- ガンダムデカル……………1枚
- ビス……………1本
- ナット……………1個

※本商品は精密な加工を施している為、製造工程上、部品形状には多少の差異がございます。  
※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。



# BODY & HEAD UNIT (胸部) (頭部)

人を模した形を持つモビルスーツだが、堅い外装を持つゆえに人と同じように動くことが出来ない。それでも戦闘用に特化したマシンとして「銃を撃つ」、「剣を振る」など、限られた基本動作は、ほぼ人間と同じように(もしくは類する運動に置き換えて)行うことが可能である。

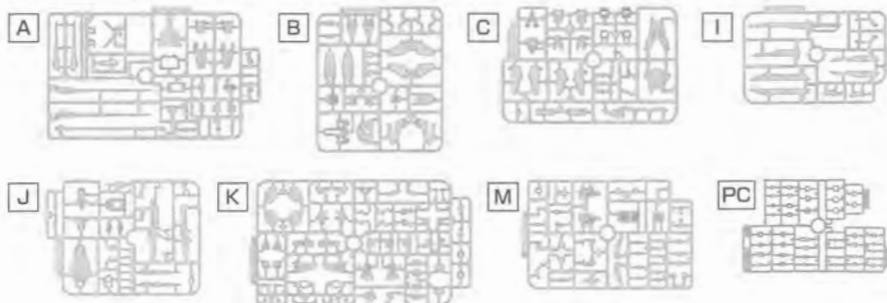
しかしながら、デスティニーに置いては、そうした限られた動作だけでは、十分な性能を引き出せないことが設計段階で判明していた。基本装備としてフォース、ソード、プラストの各シルエットの機能を併せ持つ本機では、全身のあらゆる箇所に武装が設置されている。それを戦闘中にタイムロスなく使いこなす必要があるのだ(場合によっては、複数の異なる性質の装備を同時に使うことも想定された)。この問題への解決策として、「より人間に近い動きが可能となる機体」が開発された。採用された技術として、基本構造体を細かなパーツに分割し、それぞれを運動させる方式がとられた。また、関節部においては、PS装甲技術を転用した特殊素材による関節部は、アクティブな状態では鈍い金属光を放つ。これは、硬化と柔軟化に必要な電力を状態に関係なく安定供給しているため、必要以上に送られてきたパワーはフォトン(光子)として関節表面から放出される。膨大なパワーを持つ本機でなくては採用不可能なシステムである。要求どおりの性能に達した本機だったが、その構造は通常のモビルスーツの数倍複雑であり、生産とメンテナンスの面では、大きな問題を残すこととなった。



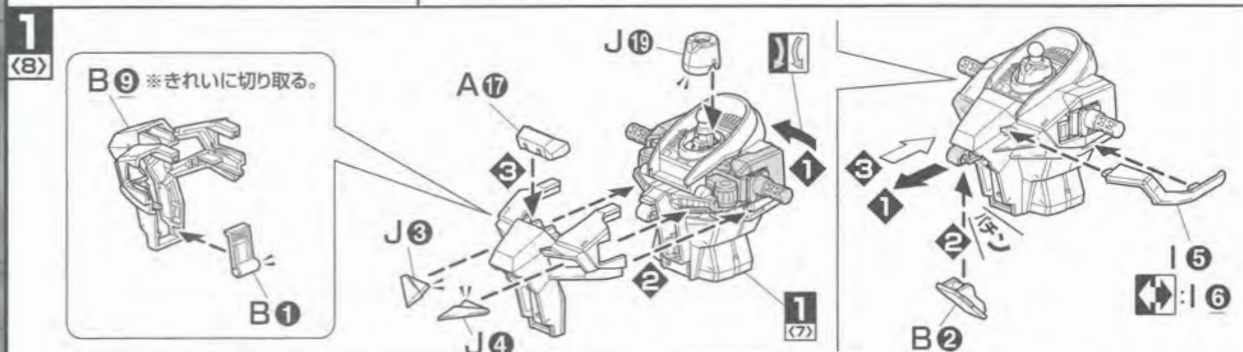
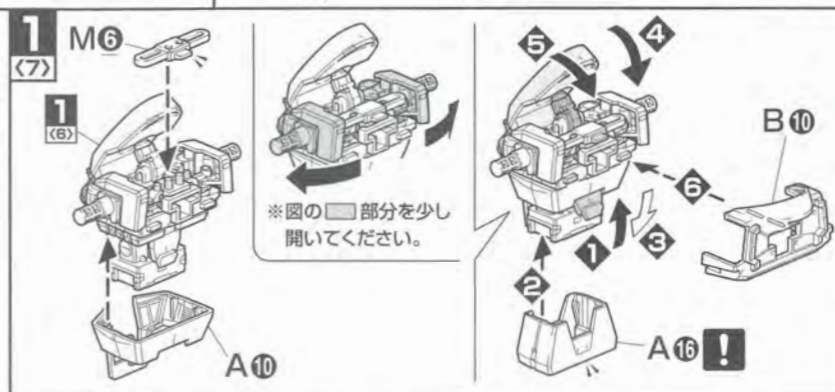
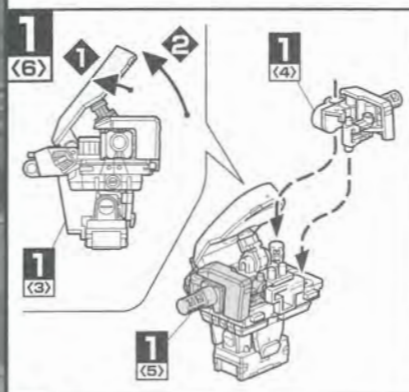
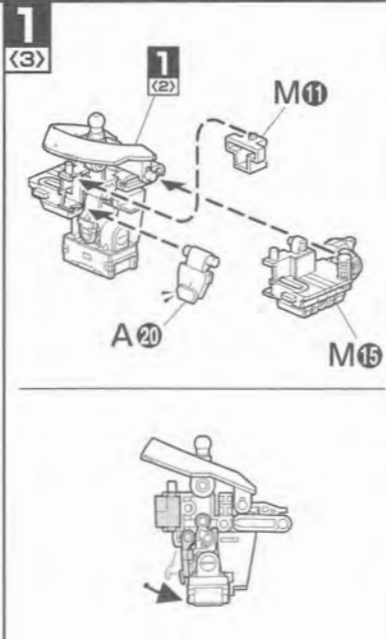
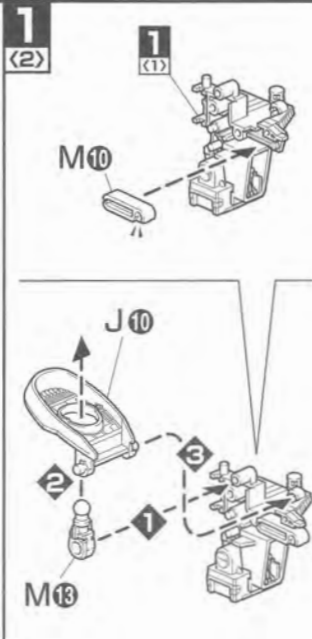
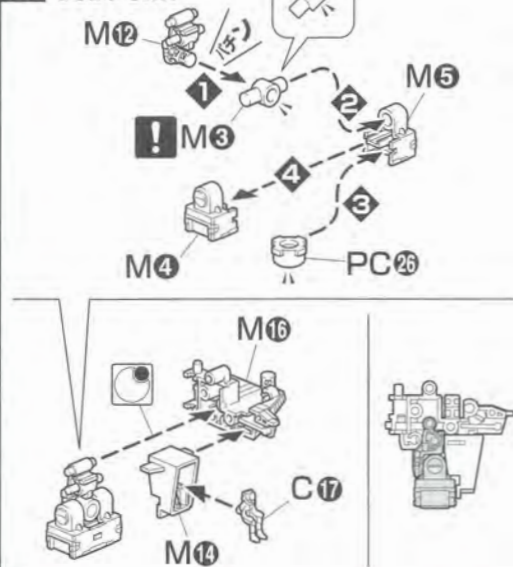
Mechanism illustration : BEE-CRAFT Character illustration : Masumi Hoshino

## 1 BODY UNIT

・組立1で使用するパーツ

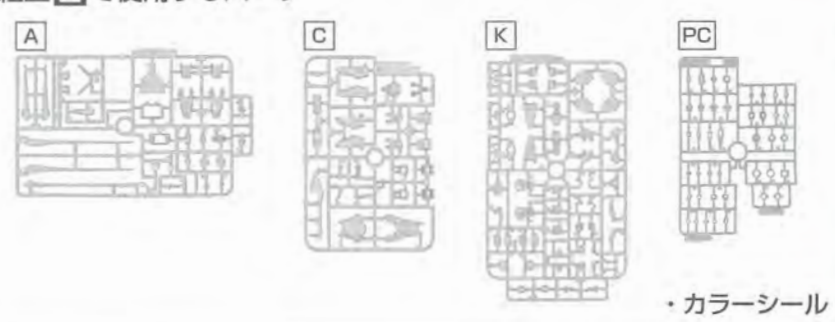


### 1 (胸部の組立) BODY UNIT

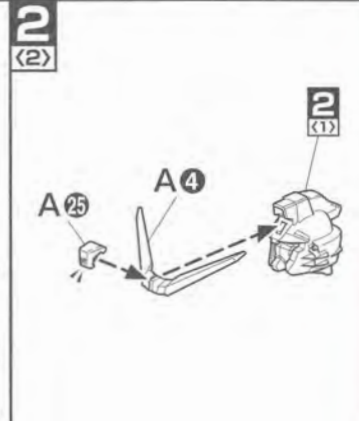
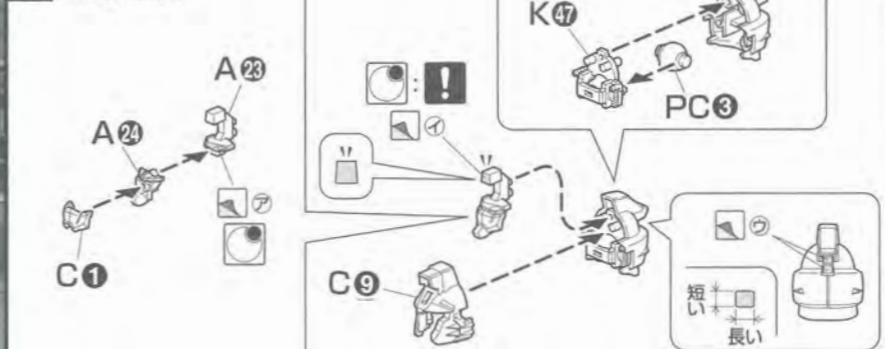


## 2 HEAD UNIT

・組立2で使用するパーツ



### 2 (頭部の組立) HEAD UNIT



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

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

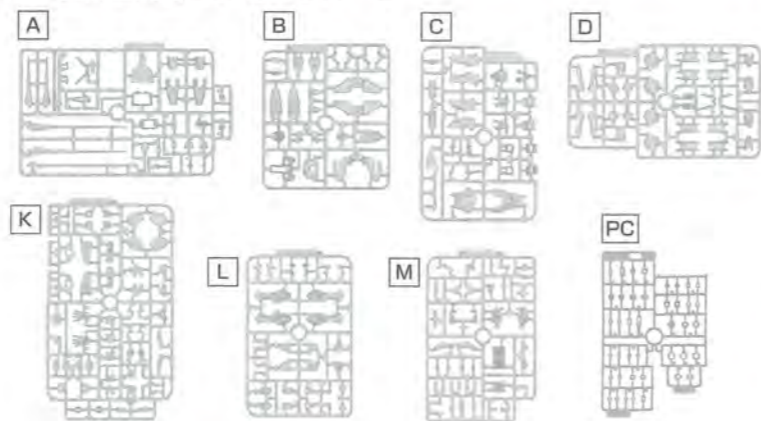


【基本説明】 (基本説明) HOW TO  
 【部品表】 (部品表) PARTS LIST  
 【胸部】 (胸部) BODY UNIT  
 【頭部】 (頭部) HEAD UNIT  
 【腕部】 (腕部) ARM UNIT  
 【脚部】 (脚部) LEG UNIT  
 【腰部】 (腰部) WAIST UNIT  
 【完成】 (完成) FINAL ASSEMBLY  
 【ウイング】 (ウイング) WING UNIT  
 【武器】 (武器) WEAPONS  
 【ディスプレイスタンド】 (ディスプレイスタンド) DISPLAY STAND  
 【シール】 (シール) SEAL

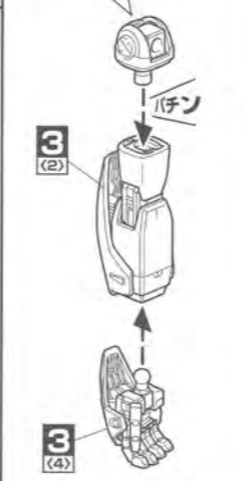
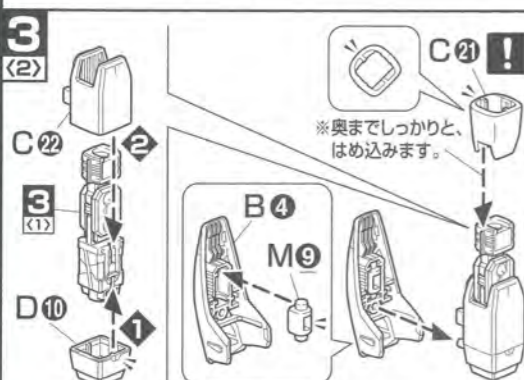
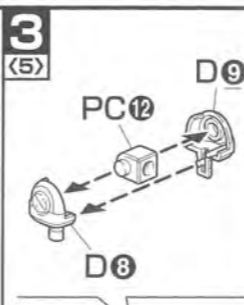
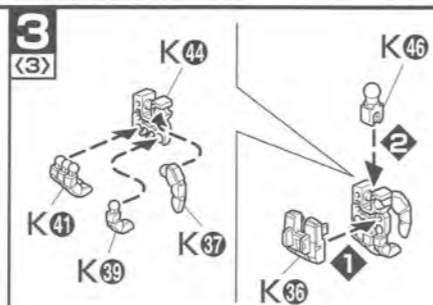
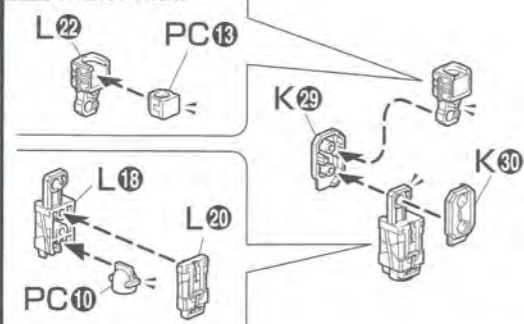
### 345 ARM UNIT



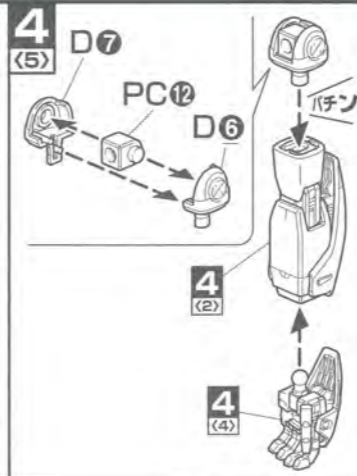
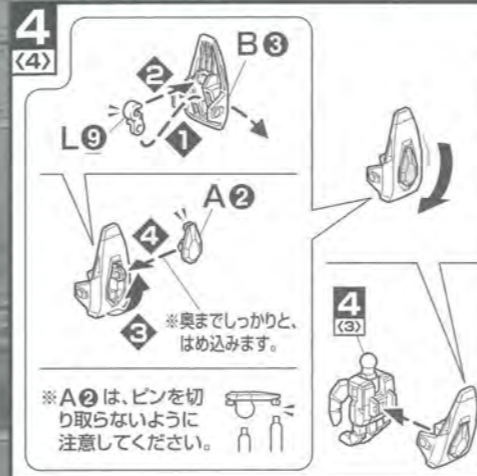
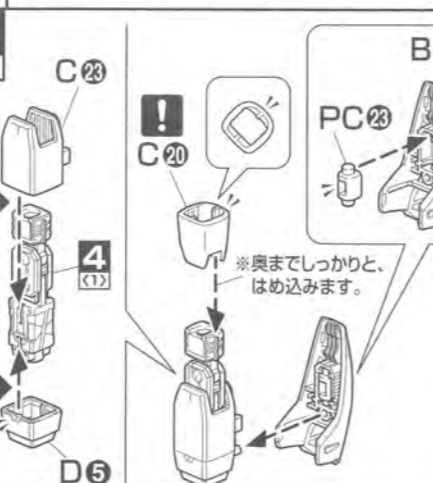
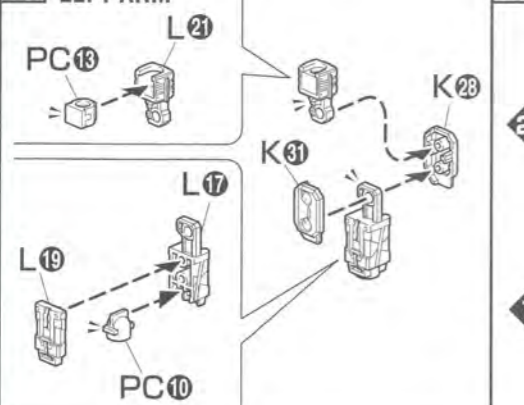
・組立3・4・5で使用するパーツ



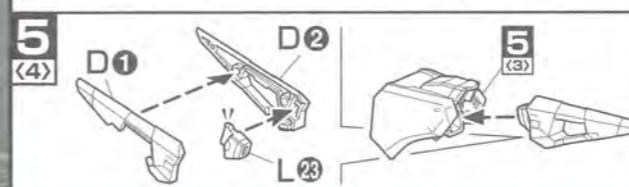
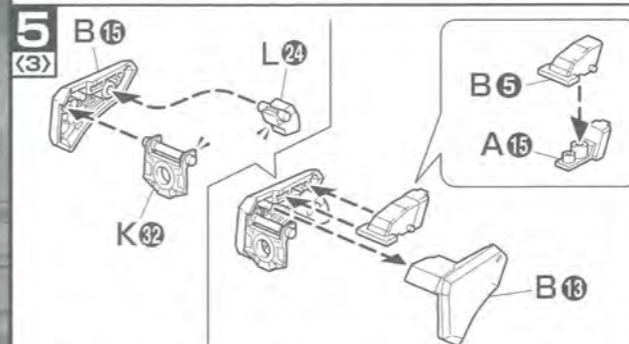
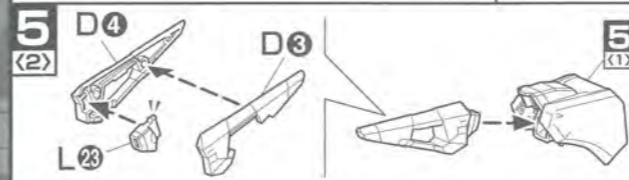
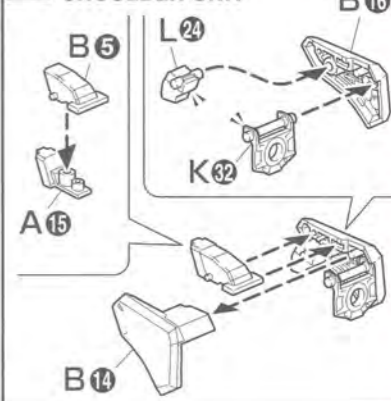
#### 3 (右腕の組立) RIGHT ARM



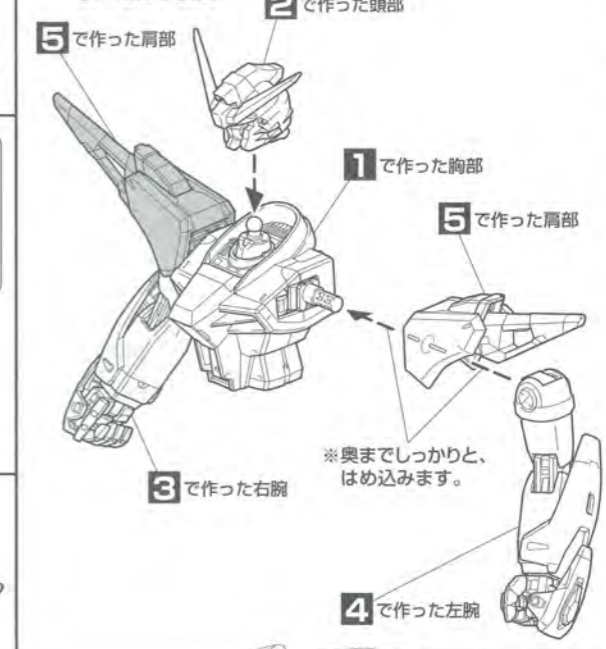
#### 4 (左腕の組立) LEFT ARM



#### 5 (肩部の組立) SHOULDER UNIT



#### 6 (上半身の完成) UPPER BODY



### LEG UNIT (脚部)

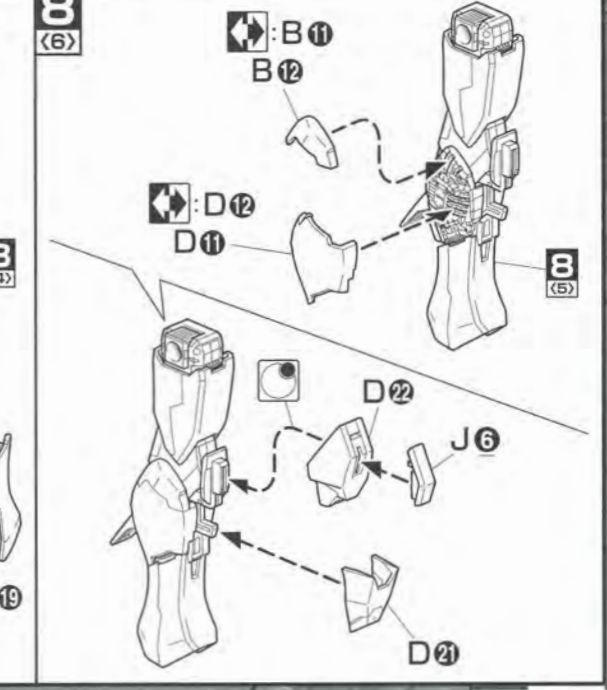
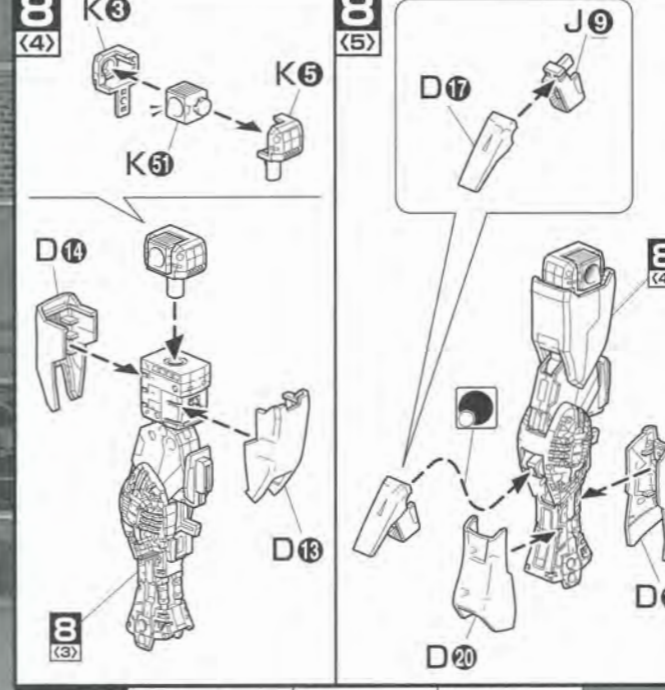
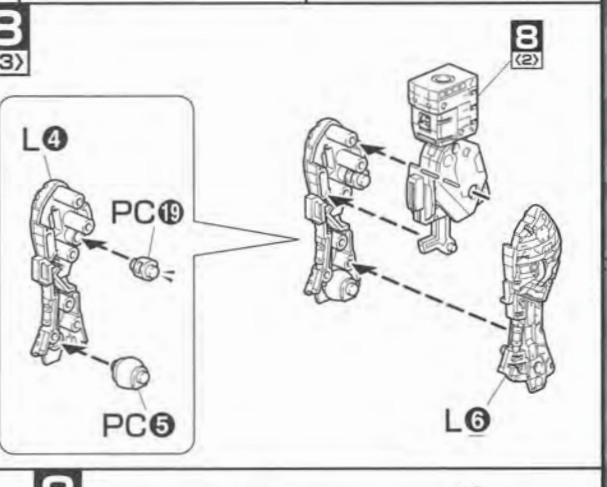
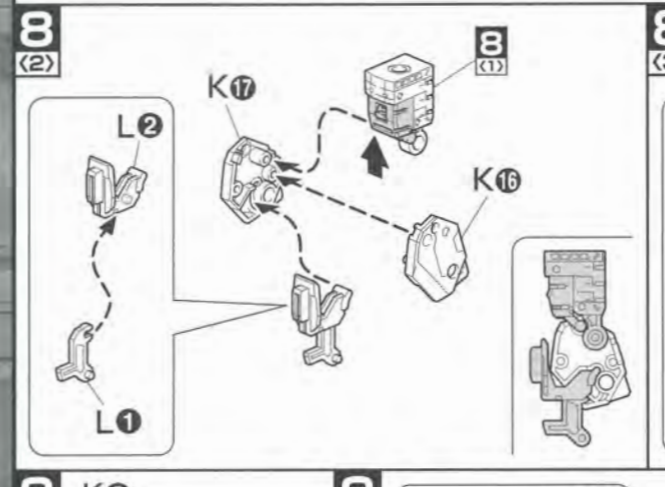
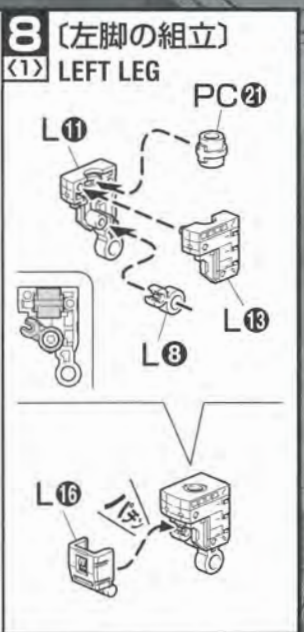
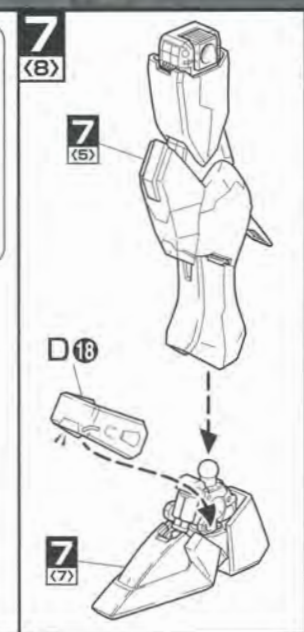
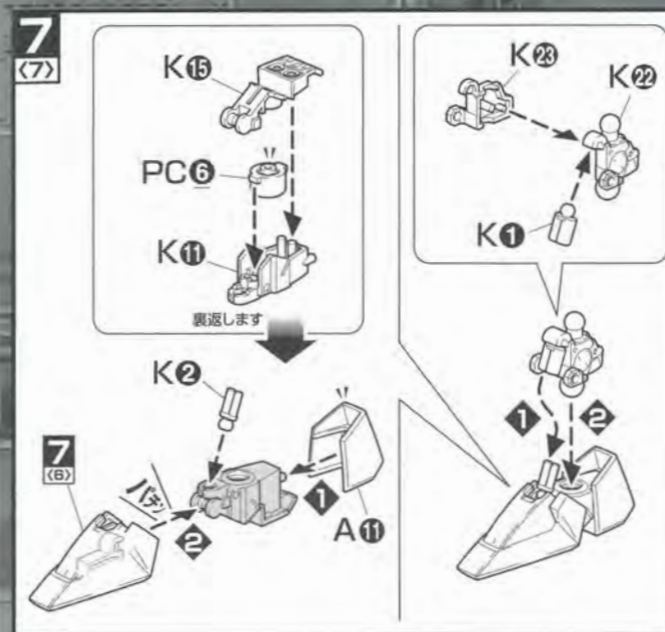
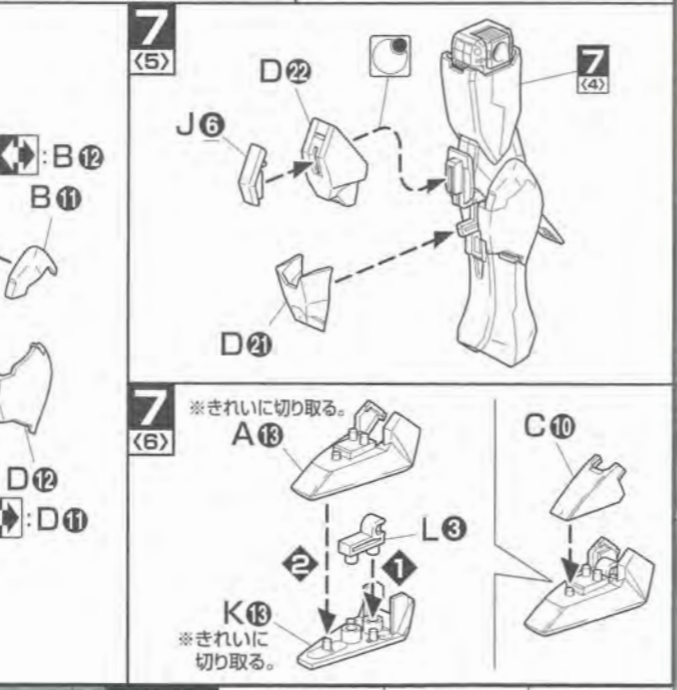
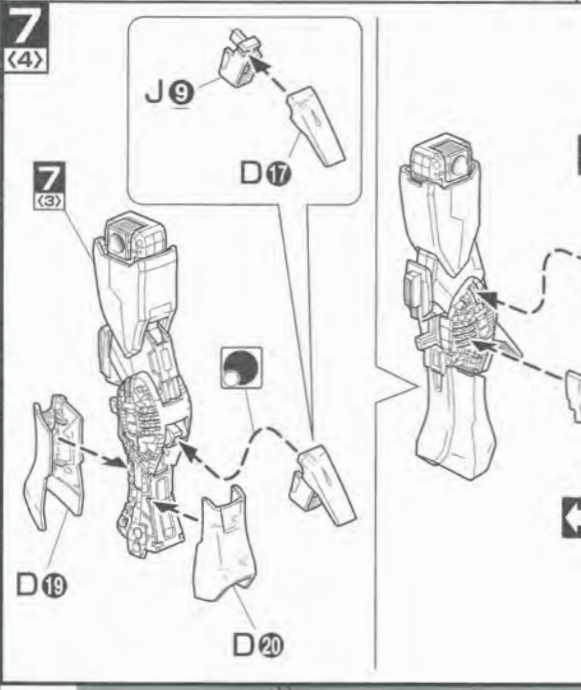
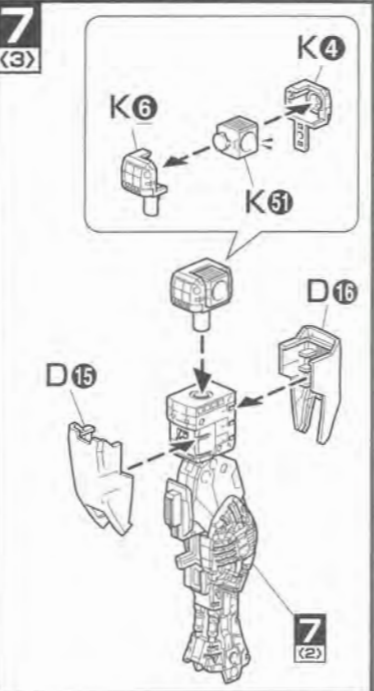
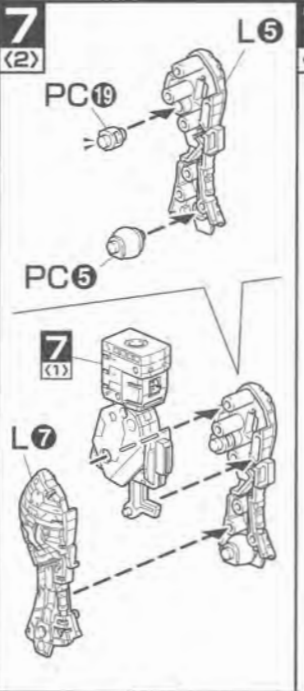
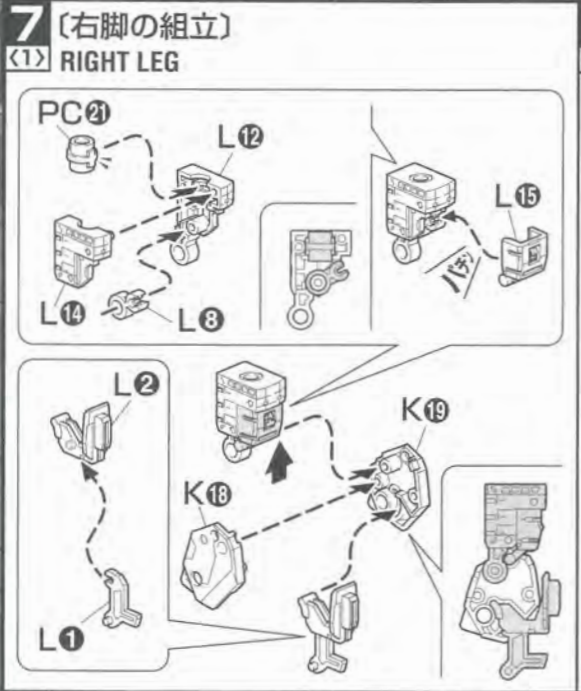
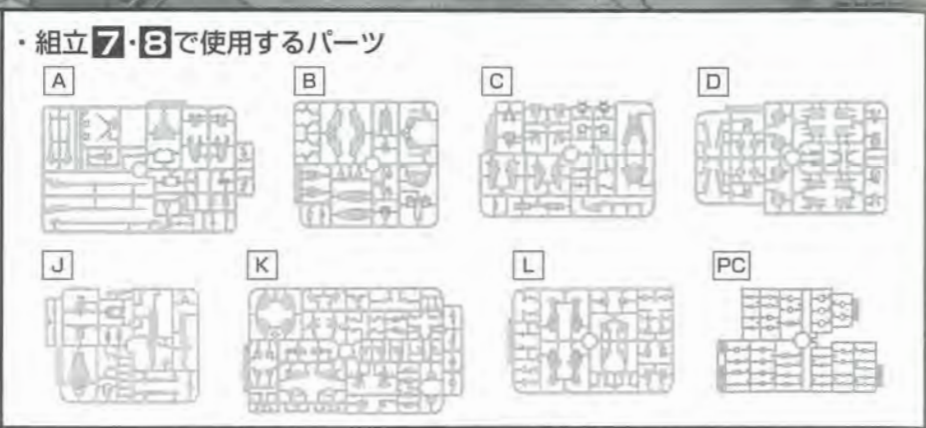
本機の脚部は、装甲を複数のパーツに分割し、それぞれをフレキシブルにスライドさせることで、広い関節可動範囲と高い運動性を実現している。

もちろん、装甲を分割し可動範囲を広げることは、装甲に隙間を作ることと同義語であり、防御力の低下は避けられない。しかしながら、ザフト開発陣は、専属パイロットであるシン・アスカの戦闘データを解析し、パイロットの運用実績に合わせた可動範囲の設定と装甲分割を行っている。これにより、デスティニーは敵に対する無防備な瞬間を最小限にとどめながら最大の機動性を発揮することが可能となった。なお、この装甲調整は、シン・アスカに引き渡された後も、複数回に渡り微調整が行われている。実は同様のシステムは、ZGMF-X20Aストライクフリーダムにも採用されているが、根本的なシステム思想は大きく異なる。ストライクフリーダムでは、パイロットのキラ・ヤマトの被弾率の低さから、機動力を上げることで被弾しないことを前提としており、乱暴な表現をするなら「防御力の低下を無視する」仕様である。これは一歩間違えば機体をロストしかねない。それに比べデスティニーの仕様はかなり現実的なものであると言えるだろう。なお、両機体はもともとザフトによって設計開発されたものだが、この装甲システムは同じシステムとして当初から盛り込まれていたものなのかどうかは、ストライクフリーダムの設計データがザフト開発局のメインサーバーから、クライン派によって消去されてしまっているため確認の手段がない。

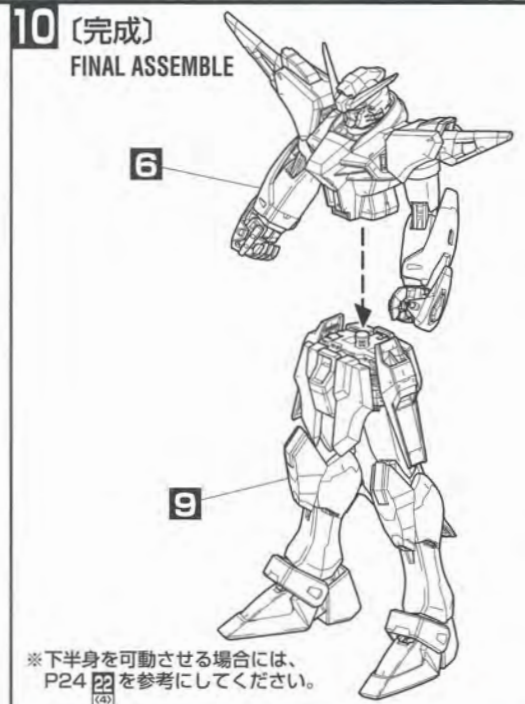
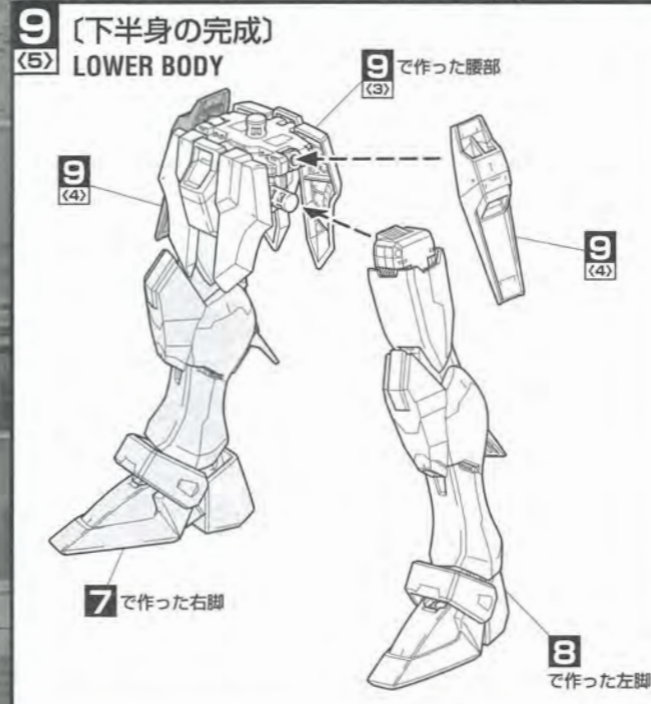
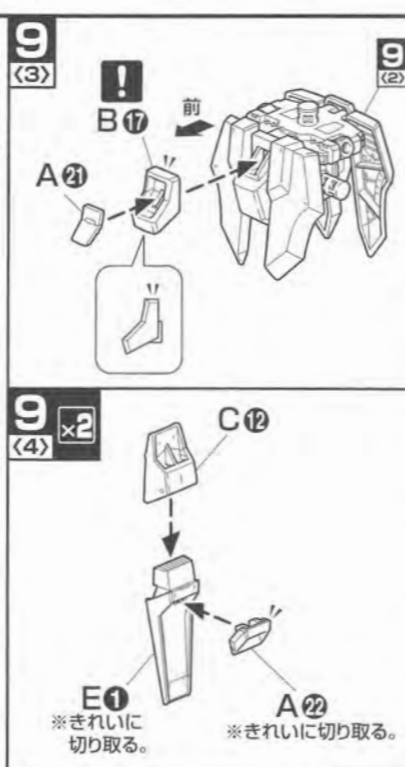
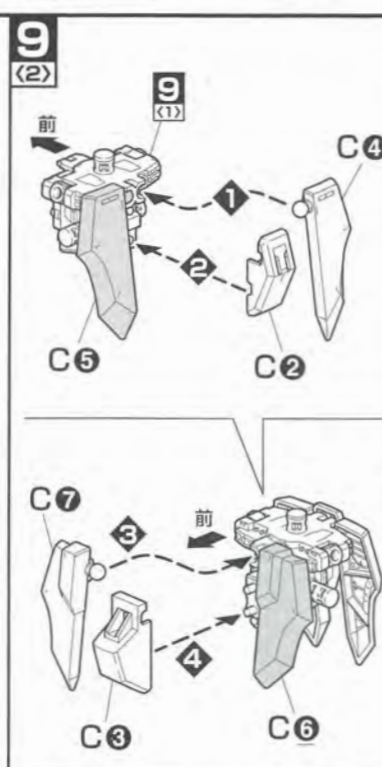
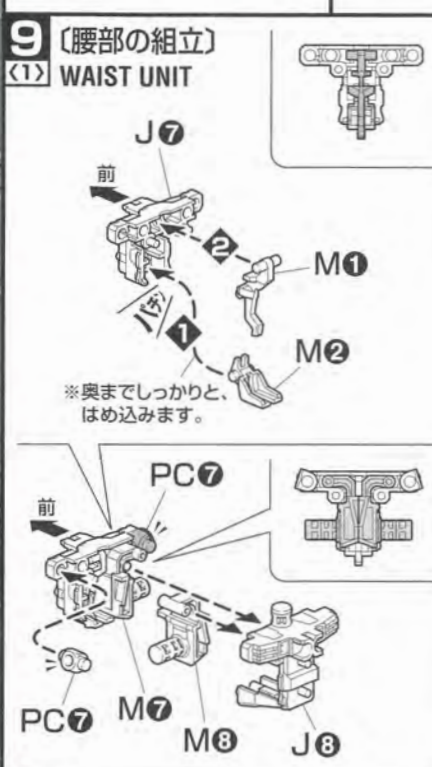
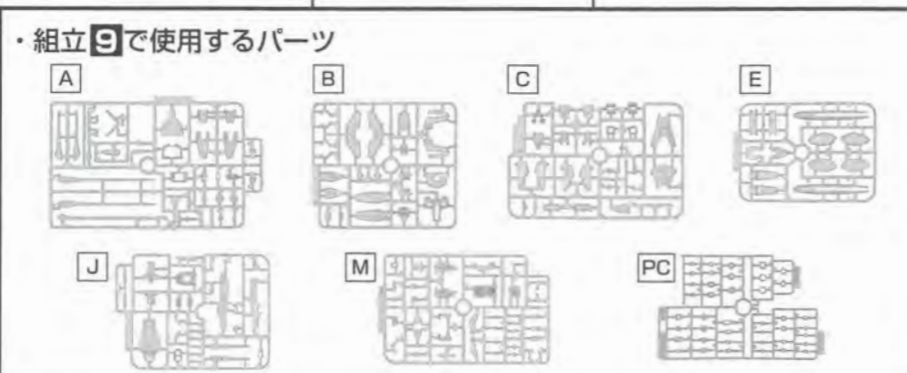
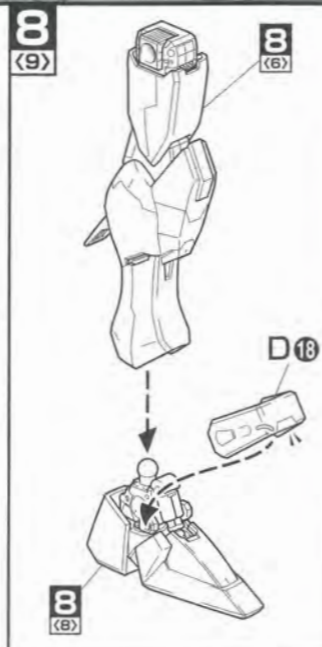
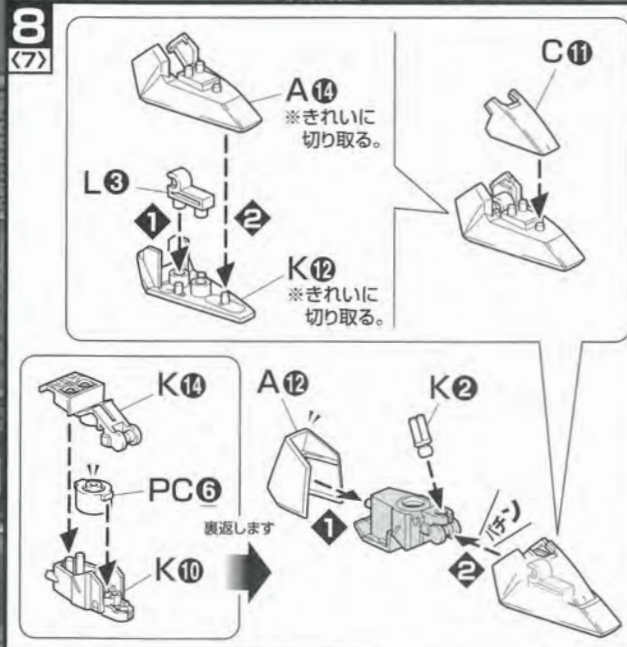


※組立図中の記号説明  
 ! 向きに注意して組み立てる









## WING UNIT (ウイング)

ウイングパーツは、メインスラスターを中心に左右対称に配置されている。大型のパーツの内部に小型ウイングが収納されており、展開すると合計十基のウイングとなる。

ウイング内のスラスターには、DSSD (深宇宙探査開発機構) で開発されたヴォワチュール・リュミエールの技術が転用されており、出力を上げると光の翼が現れる。なお、非軍事組織であるDSSDは、プラントの支援も受けている組織ではあるが、軍事への技術協力を完全拒否しており、同技術がDSSDから直接伝えられたとは考えにくい。完成したシステムについても、DSSD製のGSX401FWスターゲイザーでは、光の幕で太陽風を受けるソーラセイルのシステムを基本としているのに対し、デスティニーでは、システムから得られる特殊なエネルギー変換による強大な光圧を加速時のメイン推進とするなど、運用法にも大きな違いが見られる。おそらく基礎技術のみが共有されており、それぞれ平行に異なる進化をしたものと考えられる。なお、同様の光の翼による推進システムを搭載している機体には、元々はザフトで設計され、後にキラ・ヤマトの手に渡ったZGMF-X20Aストライクフリーダムや、火星移住者(マーシャン)の依頼でジャンク屋によって製作されたGSF-YAM01デルタアストレイなどが確認されている。これらの機体ではシステムの細部が、異なる仕様になっているようだ。

もし一つの基礎技術から、複数の場所で同時に完成したとすれば、モビルスーツ開発史において、非常に興味深い事例だと言える。

### 光の翼

ウイングから現れる光の翼は、特殊なエネルギー変換によって得られた強大な光圧を推進力とする。核エンジンとハイパーデュートリオンによるハイブリッドシステムを搭載したデスティニーでは、無限とも言えるパワーを瞬時にシステムに転化することで、巨大な光の翼を形成し、他に類を見ない超加速を得ることが可能である。







■PHASE\_40「黄金の意志」  
地球でオーブ軍と対峙するザフト軍。DESTINYのシン・アスカはオオワシアカツキを駆るカガリと向かい合う。戦局は大詰めを迎える…。

**AKATUKI**  
「あんたが大將かよ！」

**STRIKE FREEDOM**  
「フリーダム!?…なんだよ…そんな…」

■PHASE\_42「自由と正義と」  
倒したはずのキラ・ヤマトが目前に降り立つ。生まれ変わった機体、ストライクフリーダムの出現により困惑するシンは…。



**シン・アスカ**

理不尽な家族の死に止め処も無い悲しみと怒りを覚えた少年はその命を奪った軍人となった。守りたい者を守れなかったという想いは「力」を欲したのだ。しかし戦場に守るべき者があるうちは無く、彼はただ怒りのままに「敵」を打ち倒すだけであった。その時現れた少女ステラ・ルーシェ。成し得なかった想いは彼女に向けられた。しかし、その想いも無残に消えた。「守る者」「守りたい者」をまたしても失った彼が代わりに得た物は、パイロットとしての「絶対なる力」とギルバート・デュランダルによる「絶対なる正義」。揺るがぬ「力」と「信念」を得た今、シン・アスカは最強のパイロットとして君臨するのだ。



**EXTREME BLAST MODE**  
**運命を断ち切る刃**

「オペレーション・フューリー」そう名付けられたザフトによるオーブの武力制圧が開始された。カガリのアカツキとシンのDESTINYが、相反する祖国への思いを胸に、オーブの空の下で激突する。怒りに燃えるシンの攻撃が、アカツキのコクピットに迫る……!そのとき、宇宙から帰還したキラのストライクフリーダムが、間一髪でカガリを救った。シンは再びキラに打ち勝つ事ができるか!?



**キラ・ヤマト**

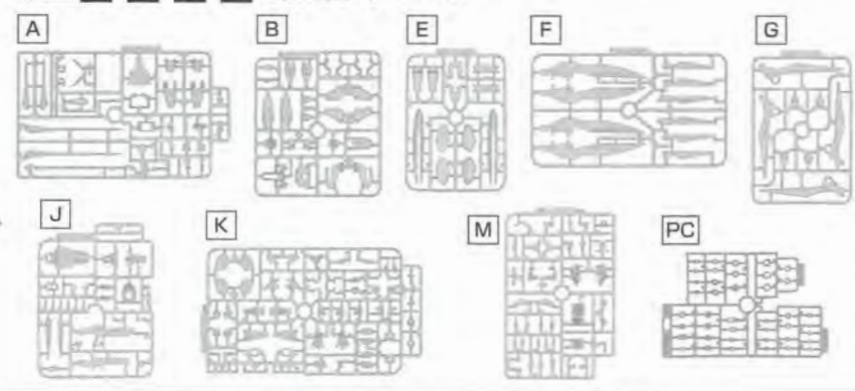
前大戦を終戦に導いた後、キラ・ヤマトは半ば世界との関わりを断ちオーブの片隅で隠棲していた。しかし激動する世界の流れは容赦無く再び戦場に彼を起たせた。地球軍、ザフト双方を相手とした戦いの日々。やがてベルリンでの対DESTROYER戦で彼の預かり知らぬ悲劇に端を発したインパルス=シン・アスカとの死闘。復讐鬼と化した彼の前に一敗地にまみれるも、ラクスからもたらされた新たな剣「ストライクフリーダム」をその手にキラ・ヤマトの戦いの日は続く。己が信じる物を守る為に。



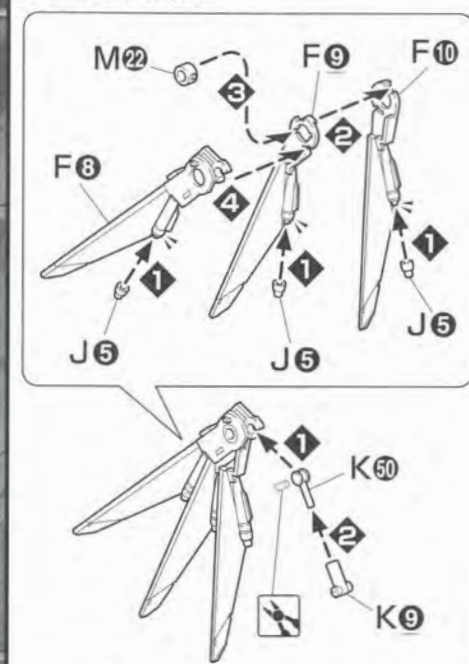
11 12 13 14 WING UNIT



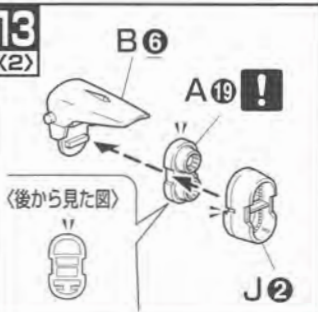
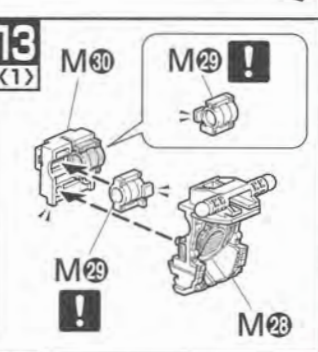
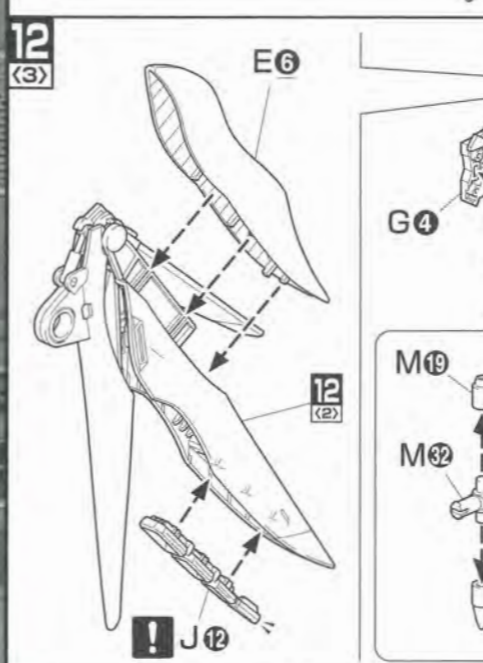
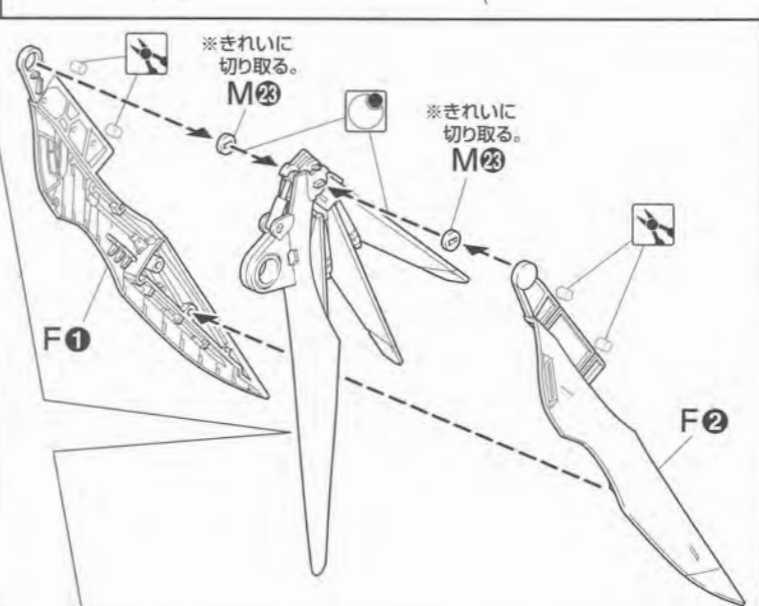
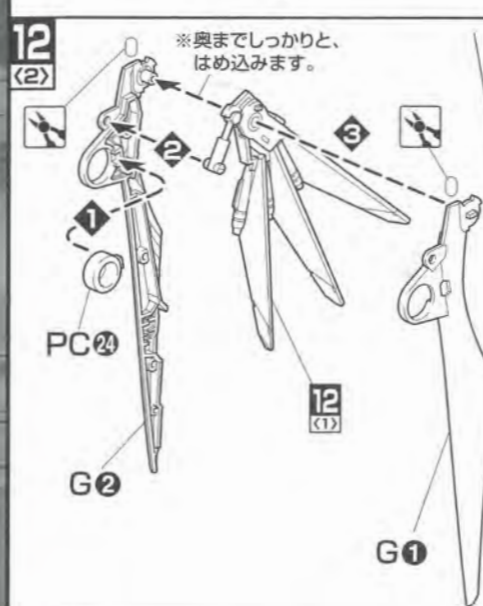
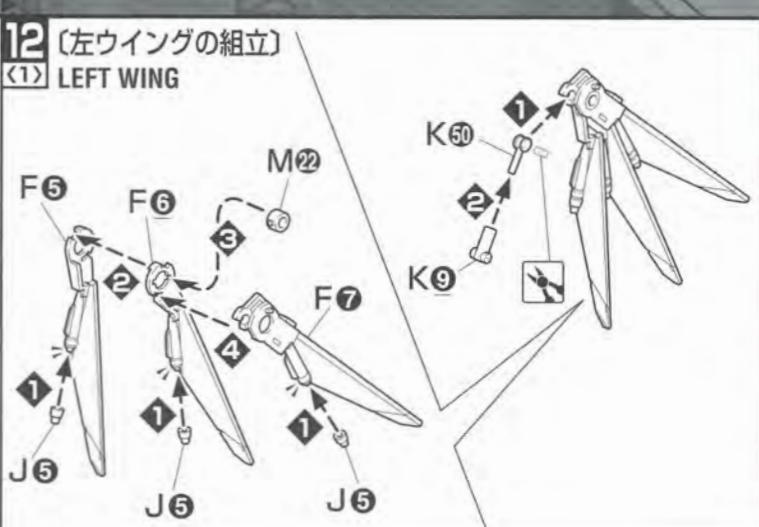
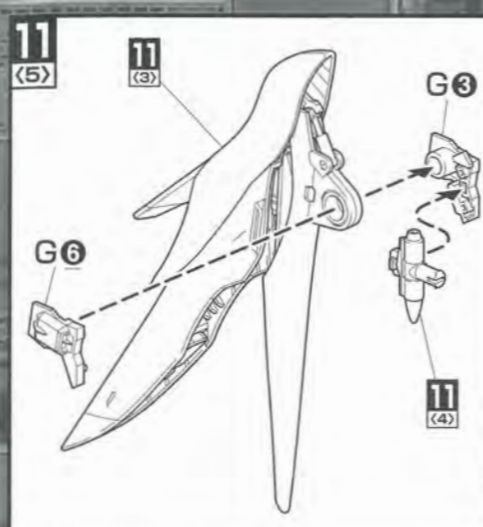
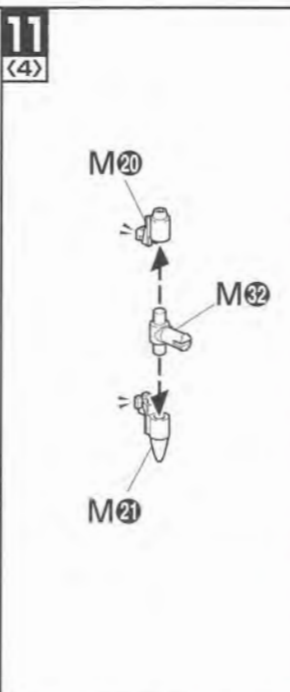
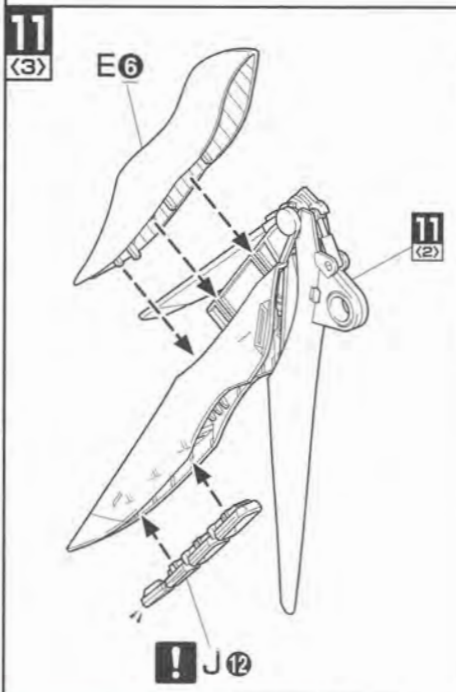
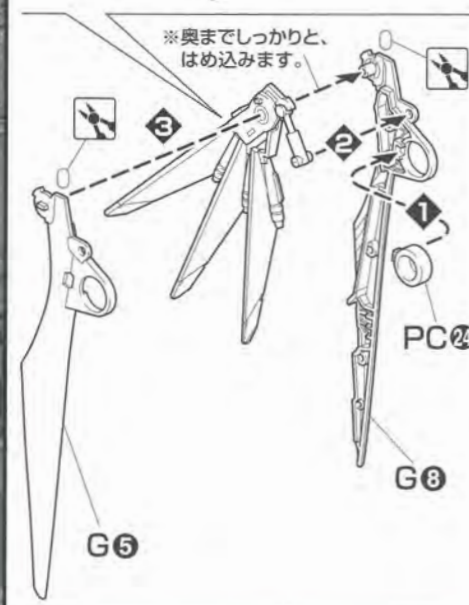
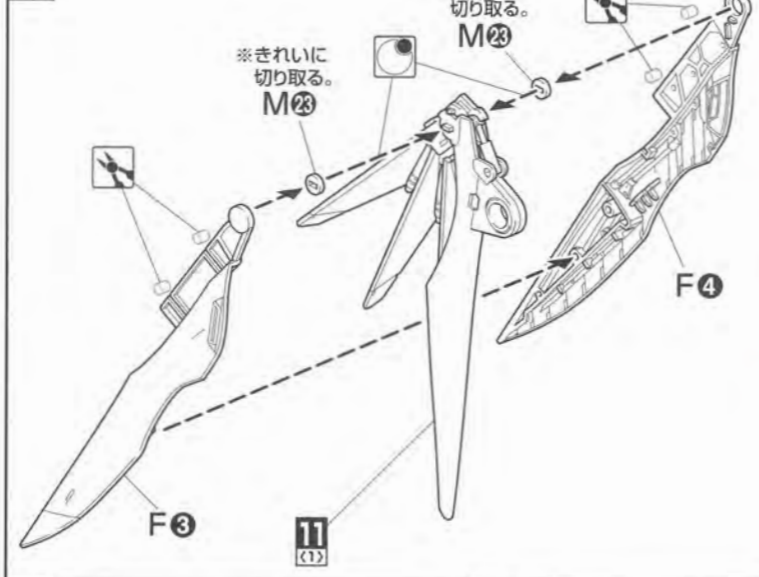
・組立11・12・13・14で使用するパーツ



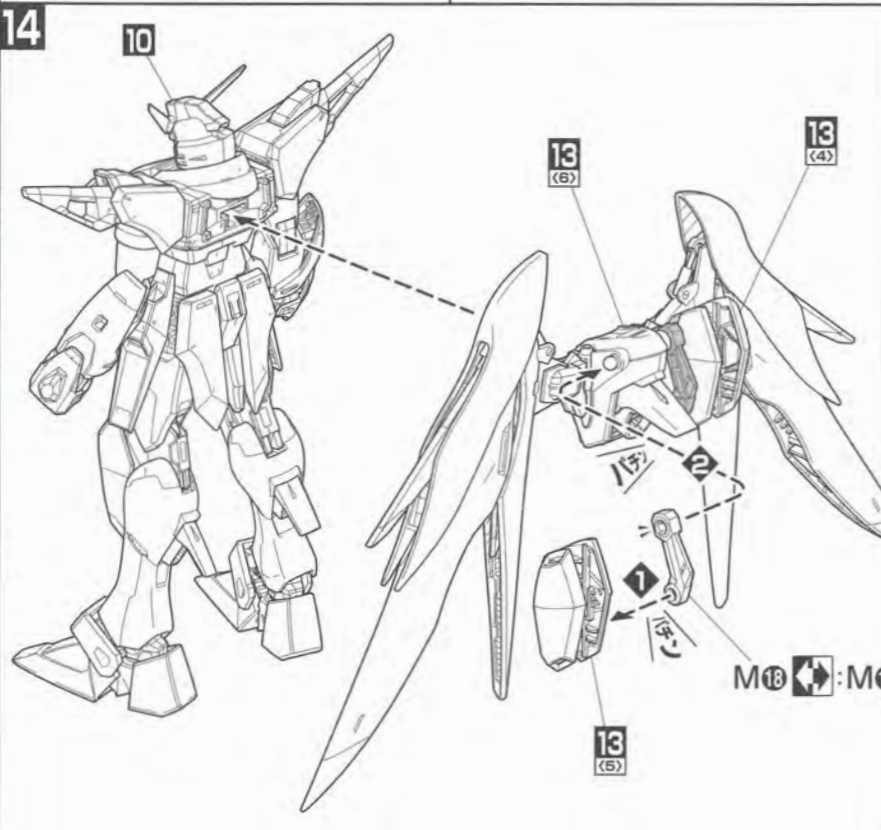
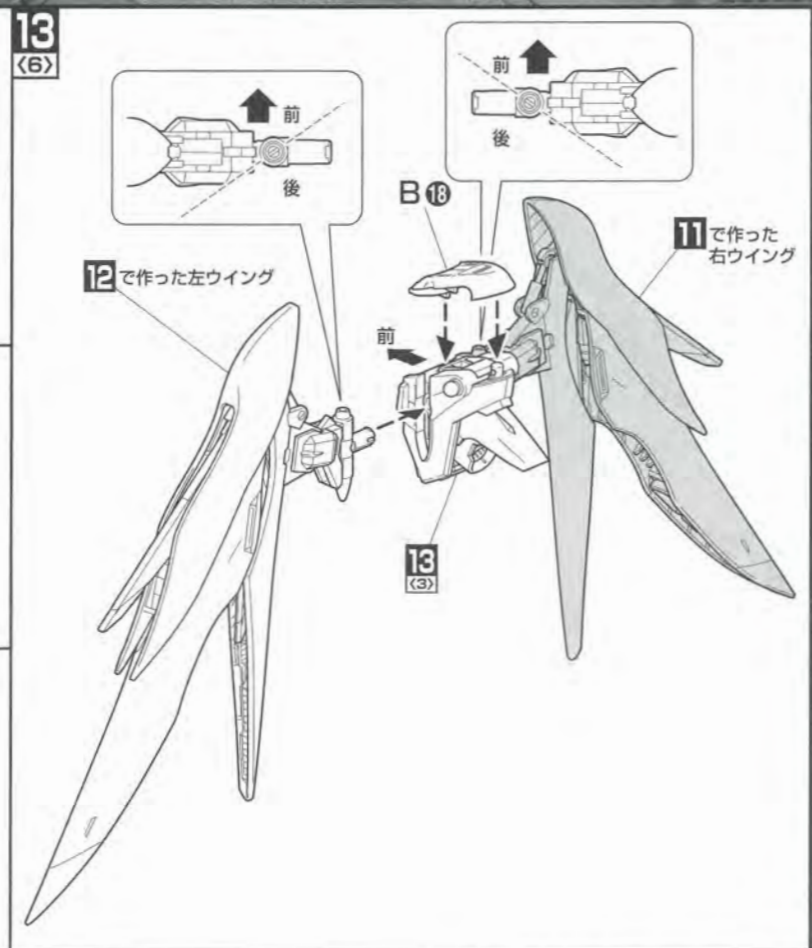
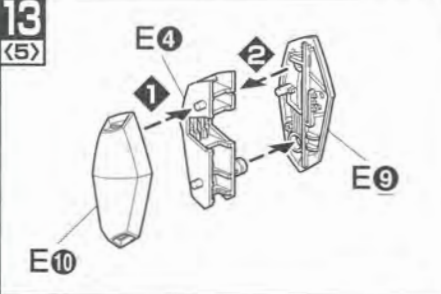
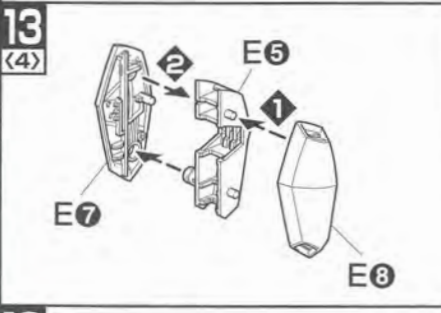
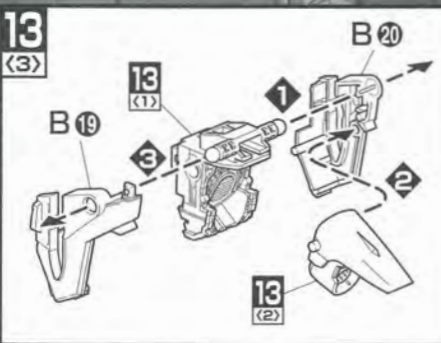
11 [右ウイングの組立] (1) RIGHT WING



11 (2)







\*C10、C11は好みの場所に飾ってください。

# WEAPONS (武器)

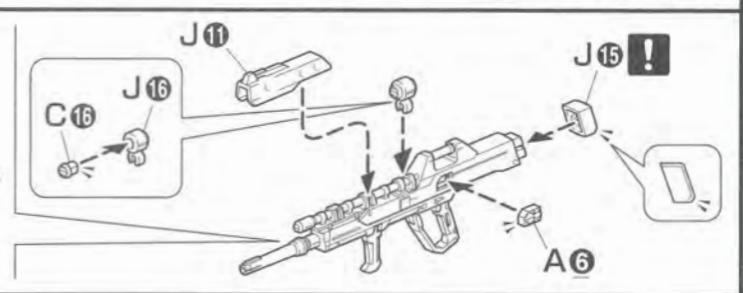
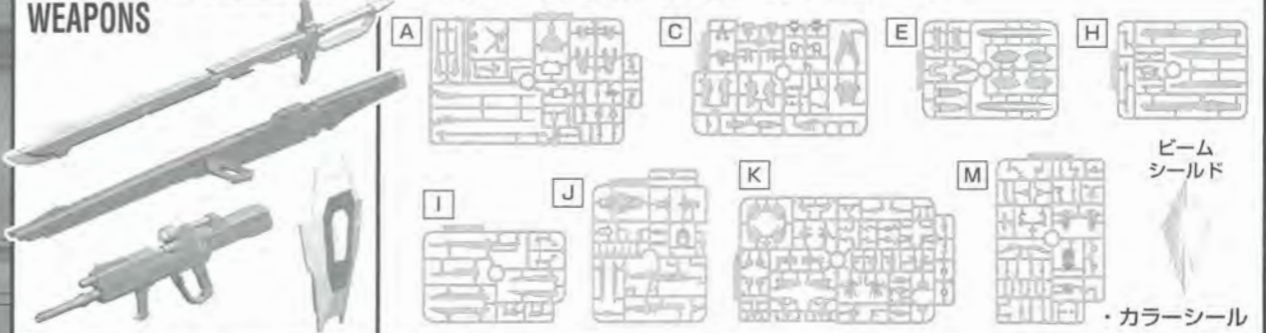


**MMI-714 アロンドイトビームソード**  
 背面右部に装備されているビームの刃を持つ長刀。エクスカリバーの改良型であるが刀身はさらに伸びている。高エネルギー長射程ビーム砲と同様に折りたたまれた状態で装備される。これだけの長さの剣を扱うためには、機体そのものの柔軟性も必要であり、仮にデスティニー以外の機体に装備させても使いこなすことは不可能だ。

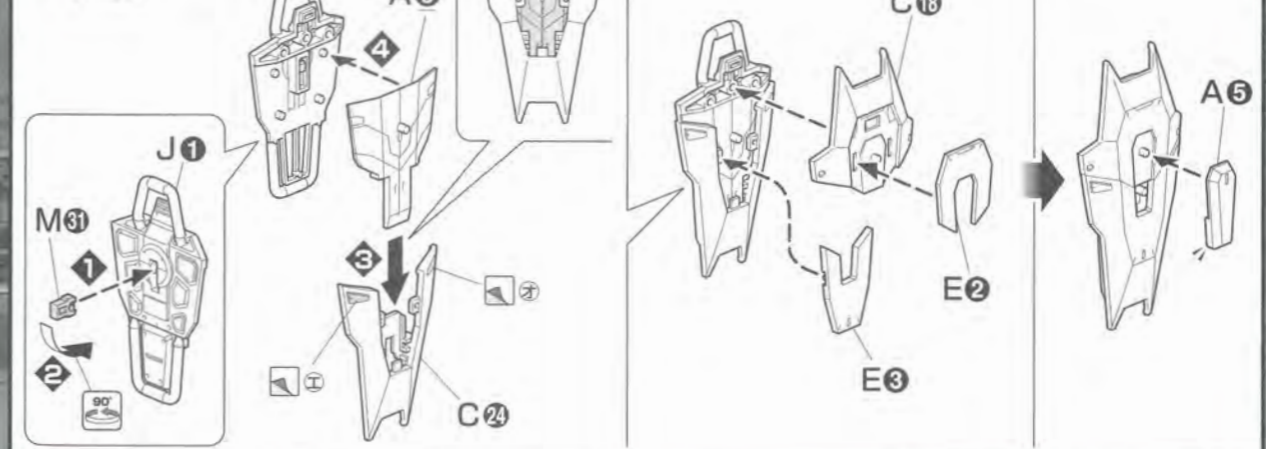
**M2000GX 高エネルギー長射程ビーム砲**  
 背面左部に装備された、破壊力と精度を併せ持った大型ビームランチャー。通常は折りたたまれた状態にあり、展開時の銃身は機体の身長を越える程である。折りたたみの技術には、本体でも採用された基本構造体の細部化と運動が生かされている。他にも変形機構を持つ武装は存在するが、ここまで複雑化したものはない。

## 15 16 17 18 19 20 21 WEAPONS

・組立 15・16・17・18・19・21 で使用するパーツ



## 16 (シールドの組立) SHIELD





**17 (1)** (両腕に取り付けられます)

15で作った  
ビームライフル

**17 (2)**

16で作ったシールド

ビーム  
シールド

**18 (1)** [アロナイトビームソードの組立]

10  
12  
19

**18 (2)**

17  
18  
13

**18 (3)**

18  
18  
14

**19 (1)** [高エネルギー長射程ビーム砲の組立]

H2 H4  
M24 M27  
H1 M25  
H0 H3  
H5 H7  
M26  
A18  
J18

**19 (2)**

19  
19  
H9  
H8  
H6

**19 (3)**

19  
19

**20**

18で作った  
アロナイト  
ビームソード

19で作った  
高エネルギー長射程ビーム砲



**21**  
**(1)**

**21**  
**(2)**

※手首・手首アーマーは、外しておきます。  
 K24・K34

外しておいた手首アーマー

**21**  
**(2)**

※4でグリップを回転させると部分がせり出します。

**21**  
**(3)**

※A7は、前後どちらでも取り付けられます。

※ブーメランは、図の向きに持たせることもできます。

**22** DISPLAY STAND

・組立22で使用するパーツ

・翼R  
 ・翼L

・ビス  
 ・ナット

※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。

**22**  
**(2)**

※好みの角度に合わせて差し換えてください。

《側面》

《正面》

※好みの角度に合わせて差し換えてください。

※好みにより取り付けてください。

**22**  
**(1)**

※ジョイント部は図の向きにも組み立てることができます。

**22**  
**(2)**

※ジョイント部は図の向きにも組み立てることができます。



**22** **(3)** ※N②・N⑥は、アクションベース1（別売り）に取り付けることができます。

※N②を使用すると、MGストライクフリーダムガンダム（別売り）をアクションベース1（別売り）にディスプレイできます。

※このパーツは、MGストライクフリーダムガンダム（別売り）のパーツです。この商品には入っておりません。

**23** **(3)** ※A①を曲げる場合は40度ぐらいのお湯に2分くらい浸してから取り出し、ゆっくりと曲げてください。急に曲げると破損する恐れがあります。

※一度曲げたパーツは元に戻せません。

**22** **(4)** **〈横から見た図〉**

**〈下から見た図〉**

※図のイラストは関節部分を見せるために脚部を外した図になっています。

**23** **(1)** ※手首・手首アーマーは、外しておきます。

**23** **(2)**

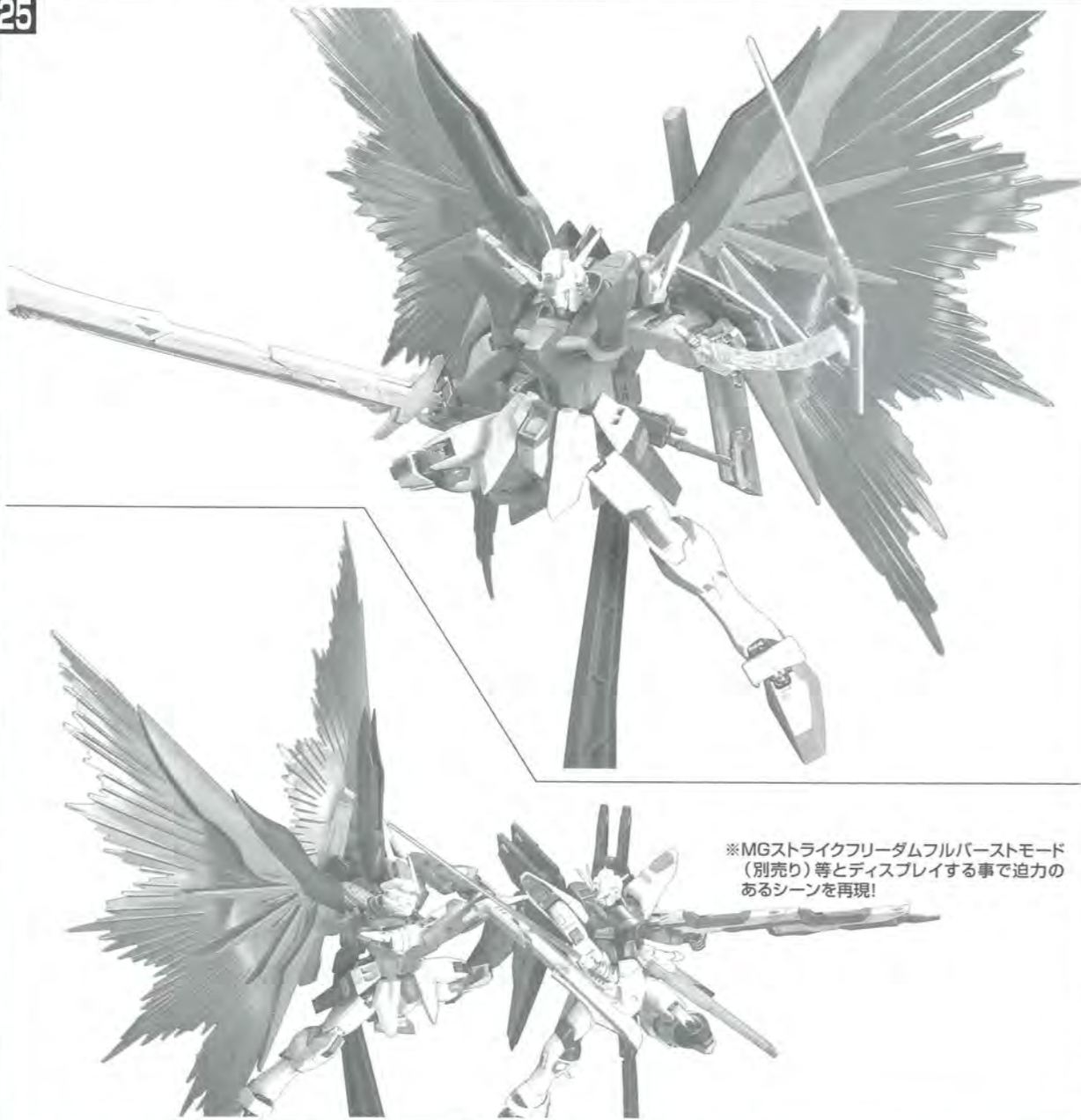
**24** **(1)** ※翼のパーツが図の位置になるように羽を広げます。

※図のように引き出すと可動範囲が大きくなります。

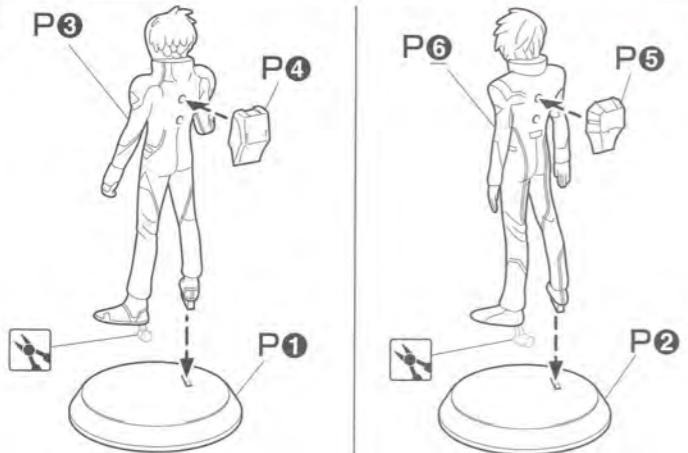
**24** **(2)** **〈右の翼〉**

**〈左の翼〉**





※MGストライクフリーダムフルバーストモード(別売り)等とディスプレイする事で迫力のあるシーンを再現!



※バンダイプラモデルアクションベース1(別売り)を使用してディスプレイすることができます。



※組立图中的記号説明

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。

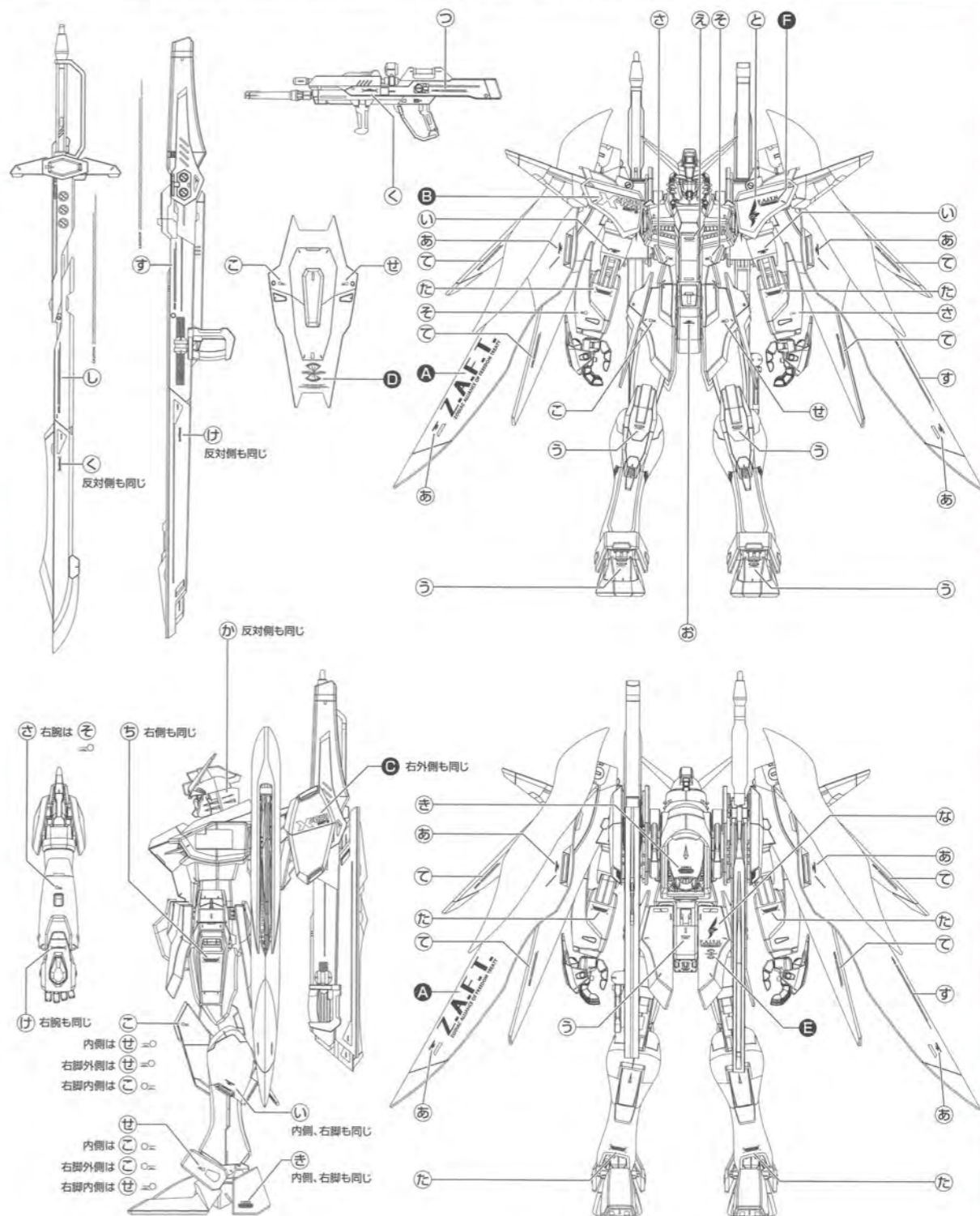
マーキングシールは「ひらがなの黒文字」、ガンダムデカールは「英字の白文字」で表記してあります。

【例】㊸・・・マーキングシール A・・・ガンダムデカール

【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取ります。
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取ります。

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、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。