

©創通・ージェンシー・サンライズ



機動戦士
ジムバーダー
サンライズ
0071690

MOBILE SUIT
GUNDAM
A.E.U.G.
A.E.U.G.

BANDAI 1999 MADE IN JAPAN

パッケージの写真・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。

BANDAI



MOBILE SUIT
MSZ-010

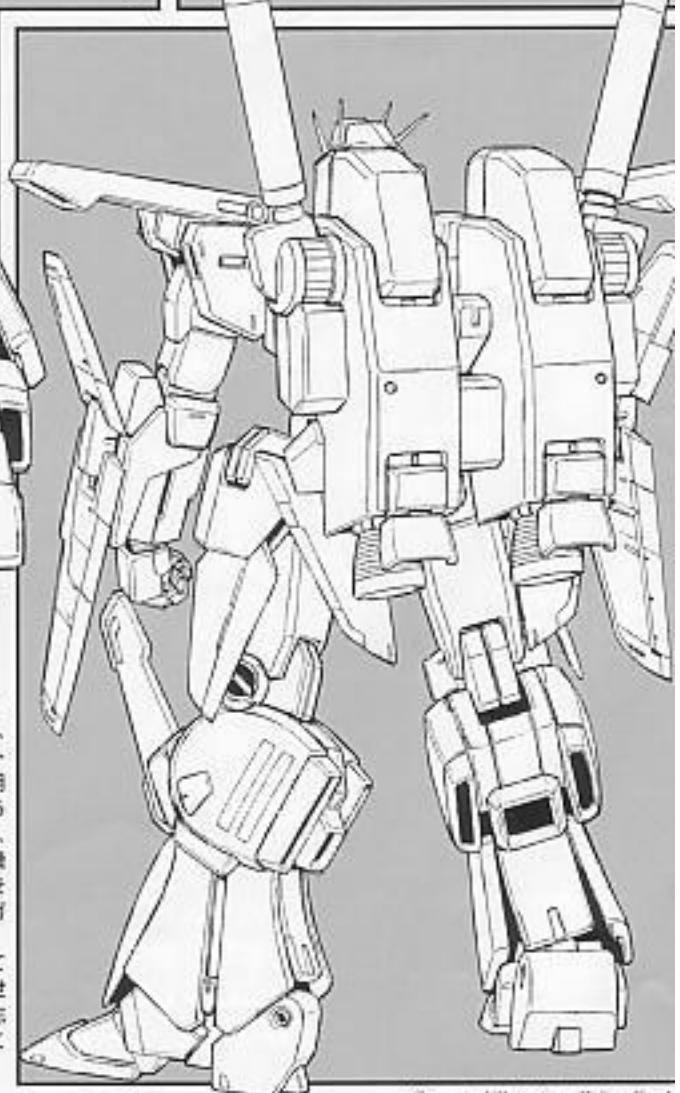
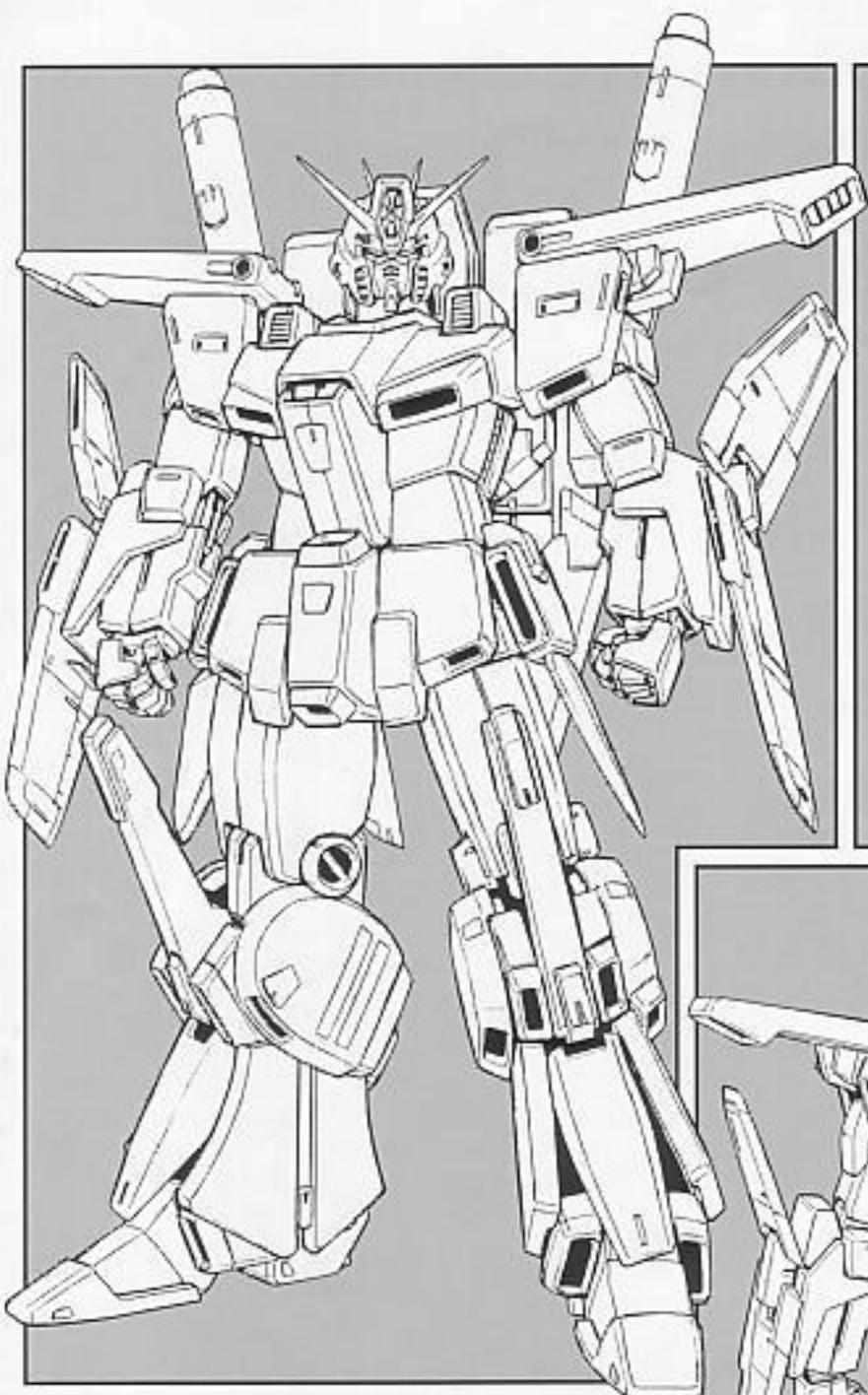
ZZ GUNDAM

A.E.U.G. MULTIPURPOSE PROTOTYPE
TRANSFORMABLE MOBILE SUIT



反地球連邦政府組織（エゥーゴ）
可変分離型試作モビルスーツ
MSZ-010「ダブルゼータガンダム」
1/100 スケール マスターグレードモデル

G-FORTRESS TOP VIEW

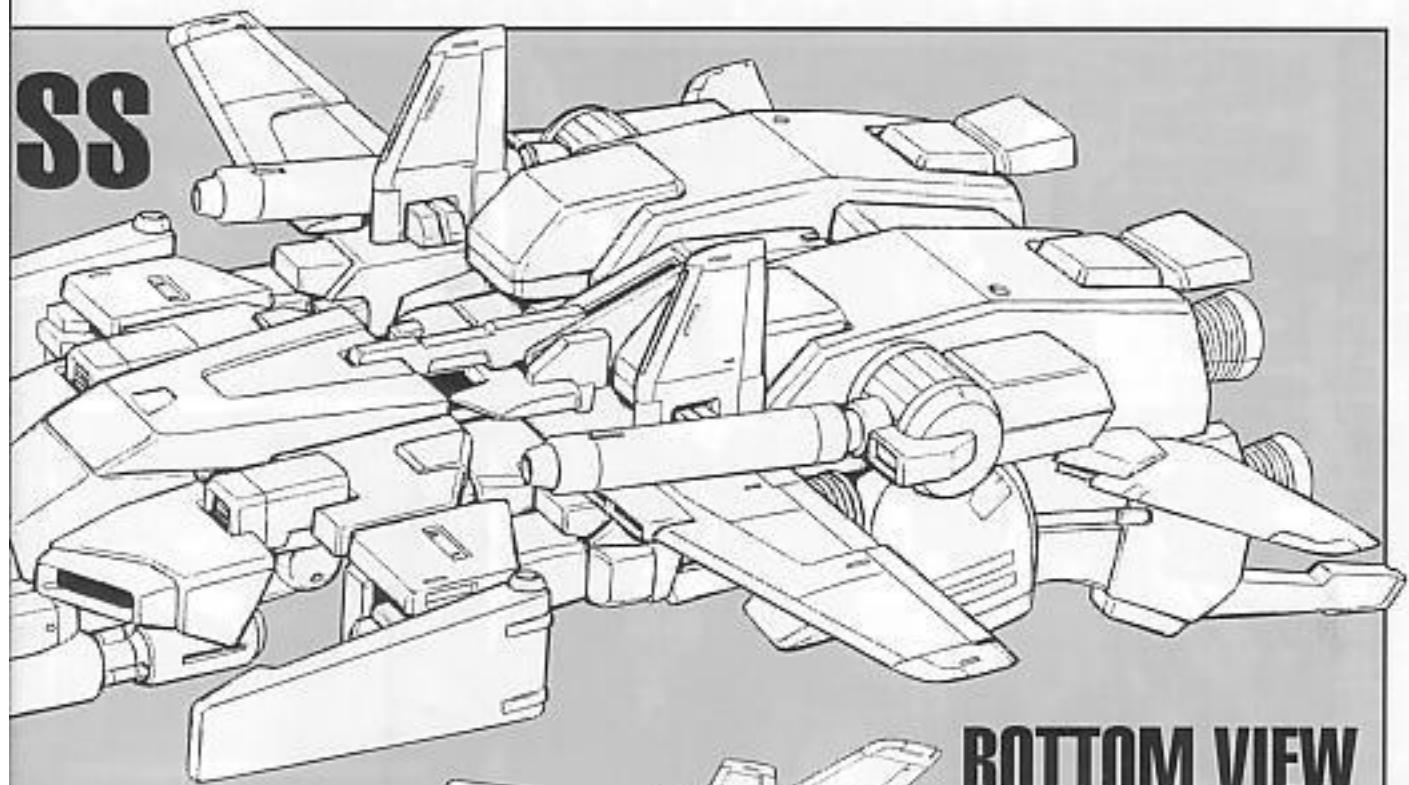


MSZ-010 ZZGUNDAM

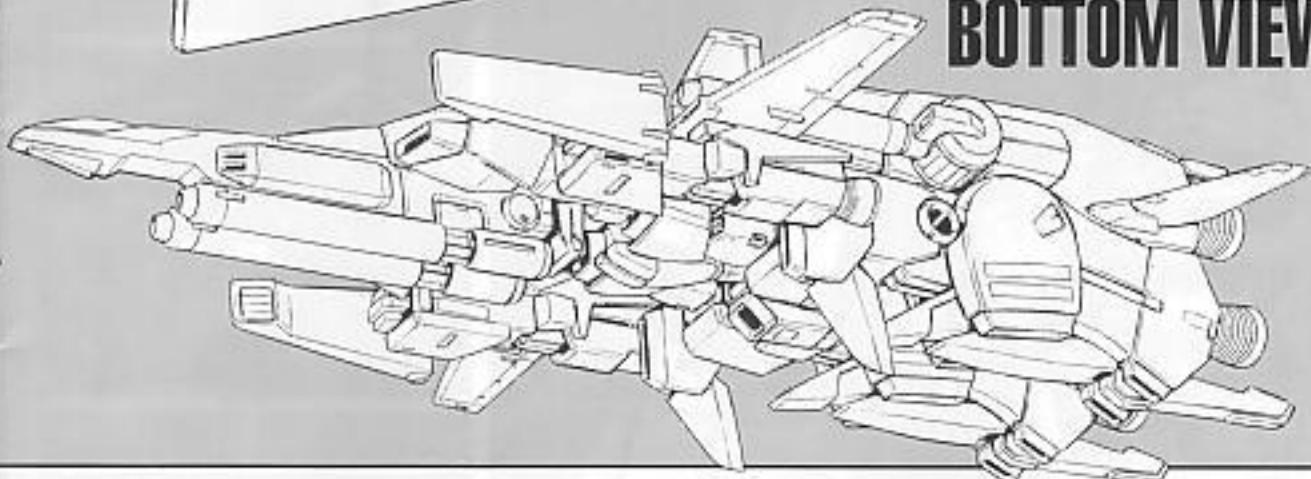
U.C.0087年。ティターンズと熾烈な競争を繰り広げていたエゥーゴは、
独自に魅力の拡充を開始した。エゥーゴが盛力を抑いだアナハイム・エレクト
ロニクス（以下、A.E.）は、画期的な新素材である「ガンダリウム」を採用
したRMS（MSA）-0099 リック・ディアスを完成させる同時に、さら
なる次世代の超高性能MSを開発すべく「Z（ゼータ）プロジェクト」を立案、
実行した。ZZ（ダブルゼータ）ガンダムは、エゥーゴとA.E.が当時最強の機
体を目指して開発した機体である。この機体は、双方が持つノウハウの全てを
投入して完成させた10番目のガンダムでもあるため、別名「ゼータ」ガ
ンダム」とも呼ばれている。

当時、MSの開発状況は混沌としており、多種多様なコンセプトが乱立して
いた。ムーバブル・フレームを使用した第二世代機、変形機構を有する第三世
代機。そして、NT（ニュータイプ）対応型などに代表される「万能型」を志
向する第四世代機まで、大まかに分類しただけでも、数世代分に及ぶ進化がこ
の時期に集中しているのである。

SS



BOTTOM VIEW



エゥーゴとティターンズの対立は、基本的には連邦内部における主導権争いだった。事態の推移に伴って、軍事衝突が避けられない状況となった段階で、彼我の保有する戦力、特にMSの性能差が勝敗を分けることを両勢力の首脳が熟知していたことから、MSの開発競争に拍車がかかった。また、この時期は一年戦争終結後から進められていた公国軍と連邦軍の技術融合の成果が發揮された時期でもあり、その相乗効果もあって、MSの単機あたりの性能は飛躍的に向上していった。それは、MSの多機能化や武装強化、ジェネレーターの高出力化を促し、機体そのものも恐ろしくに巨大化していった。ZZガンダムは、その最先端を疾走していたMSであると言える。

この機体は、Zガンダム直系の発展型ではあるが、基本コンセプトが大きく異なっていた。それは「RX-78 “ガンダム” の復活」であった。

ガンダムは連邦軍にとって高性能MSの代名詞であり、ある種のステータスとなっていた。また、MSの高性能化を図るためにアッターバンク・システムは、実戦投入とデータ収集が両立できる現実的なシステムだった。さらに、Gアーマーなどに代表される支援ユニットは、ガンダム運用の調査課を圧倒的に拡大した。ZZガンダムの基本概念を単純に言えば「ガンダムにGアーマーを加えた攻撃システムを、単体で再現しようとした機体」なのである。加えて、大出力のビーム兵器及び強力なジェネレーターの搭載は必須とされた。これは、当時のMSの大火力に対応するためにあった。さらに、普段想において使用しないユニットは、極力、最終装甲の内部に収納することが求められた。

その上で、機体全高は20m前後に設定されていた。なぜならエゥーゴが主力とする艦船の規格に適合させる必要があったからである。

実際の開発に当たっては、コア・ブロック・システムの採用は苦肉の策であったと言われている。当初、ZZガンダムのプロトタイプとして試作されていたMS Z-009は、2種の可変航空／駆逐機が合体変形するものだった。

ところが、この機体構成では、十分なジェネレーター出力を得ることができなかつたのである。そこで、機体構造と動力系統が見直されることになった。その結果、メインジェネレーターの配備などが再構成され、機体は三分割されることとなり、さらに各パートが航空／駆逐機として運用される際の制御ユニットとしてコア・ファイターの兼用が決定した。この決定には、共通の制御ユニットを採用することで、開発期間の短縮を計る目的もあったと言われている。

ちなみに、この機体はGアーマーに準じた運用が想定されていたため、コア・トップは本来対地、あるいは対空戦闘としての運用も想定されていたという説がある。つまり、二連装メガビームライフルは、初期の計画では可逆ホイールベースを持つ無限軌道、あるいはホバーユニットなどを併せ持つ連結されたモジュールとして装備される予定だったらしいのである。ところが、ティターンズの崩壊に続くネオ・ジオンの台頭などによって、可及的速やかな実戦配備が求められたため、いわゆる地上移動用の装備はオミットされてしまい、その設計変更に伴って、元々は駆逐戦闘機として開発されていた機体が再設計され、メガビームライフルユニットへ改設されたというものである。そのため、コア・トップの下面部は空力的に耐弾性においても凝思を残す形状のまま実戦投入されてしまったと言われているが、詳細は不明である。

ともあれ、こうしてMS Z-010 ZZガンダムは、当時最高レベルの火力を持つ強力なMSとして完成した。ただし、問題もなかったわけではない。2機のコア・ファイターは、MS形態時に余剰パーツとなる上、ドッキングの際の接合面が脆弱であった。また、システムが複雑になりすぎたため、最大出力での稼働時間も短く、整備性も劣悪だった。ただし、機体強度は主翼がシールドに兼用できるほど堅牢で、武装追加も可能だった。実際、当時のMSは、いずれの勢力も同様のコンセプトによる機体であることが多く、十分に対抗可能だったため、当時最強のMSとして活躍することができたのである。

MSZ-010 ZZ GUNDAM
Snap Shot

Parts name of
MSZ-010 ZZ GUNDAM

Parts List

Head &
LegUnit

Body &
ArmUnit

CORE FIGHTER &
Weapons

Final Assemble



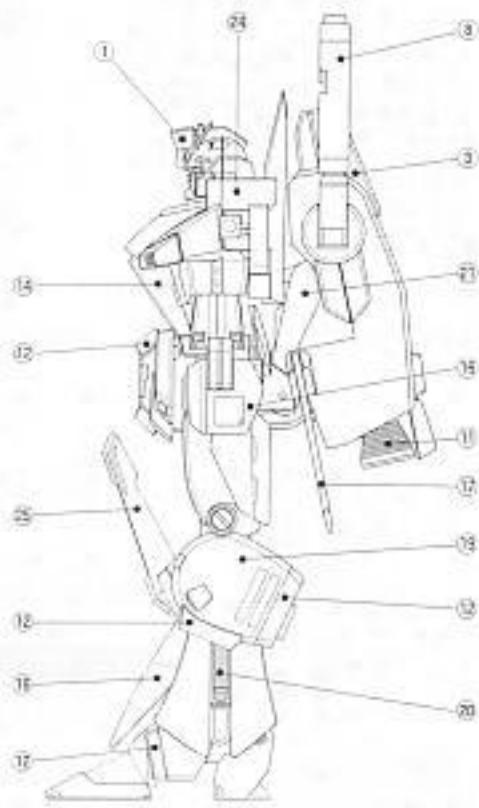
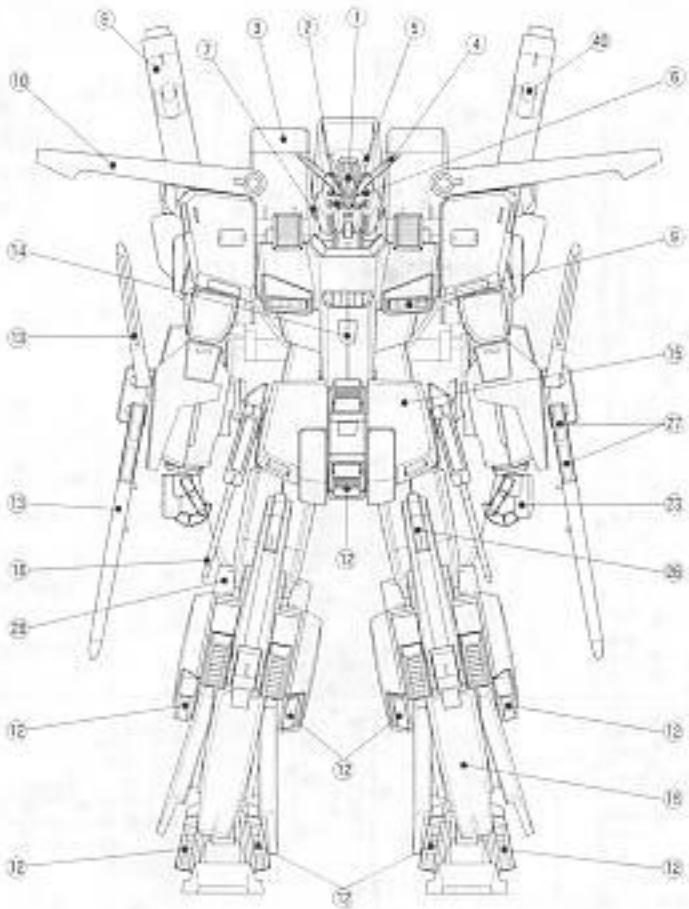
U.C.0088年2月29日、エゥーゴとティターンズの対立に第三勢力として干渉していたアクシズは、両勢力の疲弊を見届け、ジオン再興を宣言。ネオ・ジオンを標榜し、各サイドに制圧部隊を派遣した。同年3月1日、ティターンズとの戦闘で消耗したアーガマは、艦体の修復と補給、さらには傷病者の加療のため、サイド1、1パンチコロニーの「シャングリラ」に寄港した。

シャングリラに住む少年ジュドー・アーシタは、偶然救助したティターンズの生き残りヤサン・ゲーブルにそそのかされ、仲間と共に謀してアーガマからZZガンダムを盗もうとする。そこに、マシュマー・セロ率いるネオ・ジオンの巡洋艦エンドラが襲いかかってきた。

アーガマの艦長ブライト・ノアは、ZZガンダムを巧みに操るジュドーにニュータイプの素養を感じ取り、クルーとなることを要請。当初は撫々ながら生活のためと割り切り、アルバイト程度のつもりで請け負ったジュドーとその仲間達だったが、戦いの最前線であるアーガマにあって、この時代を獲う矛盾と悲しみを感じるようになり、次第に自らの意思で戦うようになっていった。

同年3月16日、ZZガンダムの稼働とともに、戦闘は更に熾烈を極めていき、ジュドーたちは圧倒的な現実に次々と直面することになる。戦いは絶え間なく続き、翌年1月17日、エゥーゴはネオ・ジオンを制圧。第一次ネオ・ジオン戦争は終結する。しかし……。

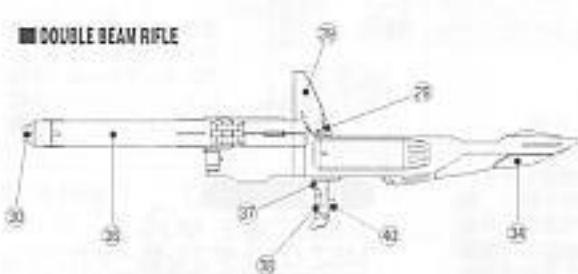
MSZ-010 ZZGUNDAM



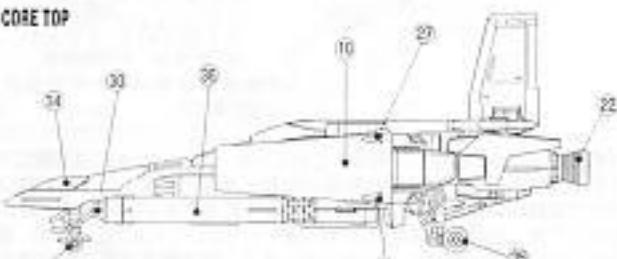
- | | | | | |
|--------------------|-----------------|---------------|----------------|---------------|
| ①ハイメガキャノン | ②インテーク／ダクト | ③リアウイングアーマー | ④スタビライザー | ⑤コクピット |
| ⑥デュアルカメラ／センサー | ⑦シルダースラスター／アーマー | ⑧レガースアーマー | ⑨マルチセンサーアレイ | ⑩テュブリケイトコクピット |
| ⑪ミサイルポッド | ⑫メインスラスター | ⑬ニーブロックアーマー | ⑭サブマヌーバノズル | ⑮ランディングギア |
| ⑭フォールディングアンテナ | ⑮サブスラスター | ⑯スライドレール | ⑰ニージョイントアーマー | ⑱バレル |
| ⑯マルチロッドアーマー | ⑰ウイングシールド | ⑲バックパックシフトアーム | ⑳データリンクケーブル | ㉑トリガー |
| ⑰60mm／バルカン | ㉑コクピットアーマー | ㉒リトラクタブルスラスター | ㉓マズル | ㉔グリップ |
| ㉑90mm／バルカン | ㉔フロントアーマー | ㉕マニピュレーター | ㉖パーティカルスライダー | ㉗オプチカルセンサー |
| ㉓ライピードル／ペル／ビームキャノン | ㉘サイドウイングアーマー | ㉗フレストシフトアーム | ㉙マイクロミサイルランチャー | ㉚エネルギーターミナル |

注) この機体は、U.C.0089年2月、第一次ネオ・ジオン戦争終結後にレストアされた状態のものである。その後、この機体の最終配備先は不明のままで、ジュピトリスIIに搭載されたという説もある。

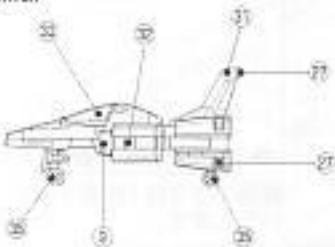
■ DOUBLE BEAM RIFLE



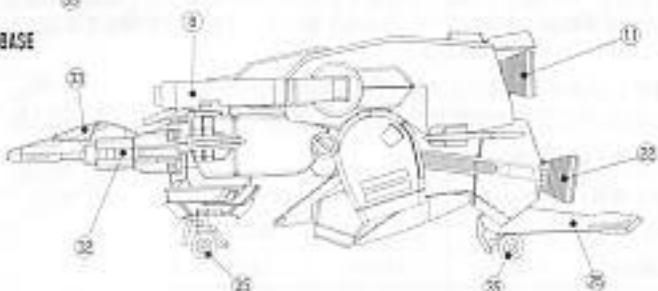
■ CORE TOP



■ CORE FIGHTER



■ CORE BASE

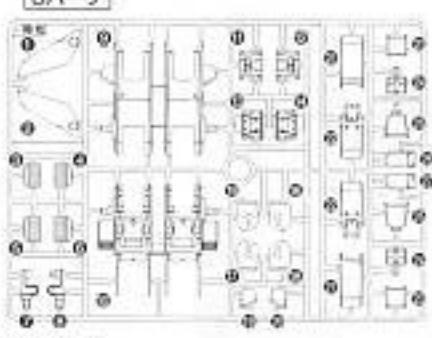


パーツリスト

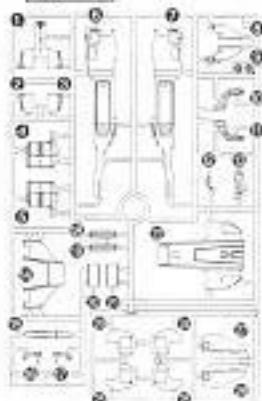
A/パーツ



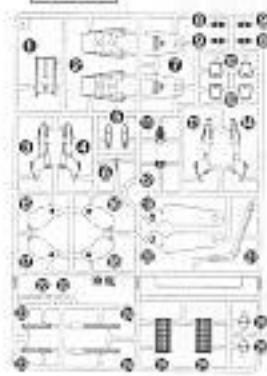
B/パーツ



C/パーツ



D/パーツ



E/パーツ (2枚)



F/パーツ



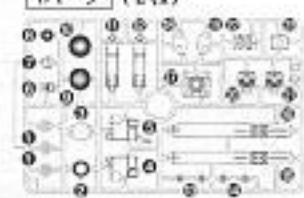
G/パーツ (2枚)



H/パーツ (2枚)



I/パーツ (2枚)



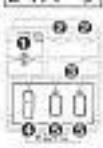
J/パーツ (2枚)



K/パーツ



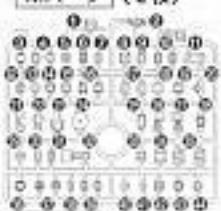
L1/パーツ



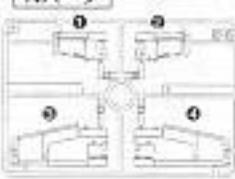
L2/パーツ



M/パーツ (2枚)



N/パーツ



V/パーツ



カラーシール.....1枚
マーキングシール.....1枚
ガンダムテカール.....1枚
ビス.....4個
ワッシャー.....4個

*各1個
は予備です。

《お買い上げのお客様へ》部品をこわしたり、なくした人には実費にてお分けします。
『部品注文カード』に必要な部品の記号/番号/数量をはっきり書いて切り取り、郵便局で定額小為替をお買い求めいただき下記までお申し込みください。代金は、料金表通りです。為替証書は無記入(白紙)で同封してください。なお、部品の形状・重量で郵送料に過不足が生じるときがあります。部品発送の際に表記額を超える時は不足分を請求、表記額以下の時には残額をお返しいたします。もし部品に不良品がございましたら、その部品を切り取り、商品名を書いて、下記まで封筒にてお送りください。良品と交換させていただきます。

■申し込み先 (株)バンダイ静岡相談センター
〒424-8735 静岡県清水市西久保305 TEL0543-65-5315

(料金表) ●部品代は1個の料金です。

部品番号	日@・日@	V	その他の部品
部品代	各100円	各100円	各40円
郵送料	140円	140円	120円

部品注文カード

71690-4000

1/100SCALE MGシリーズ
MSZ-010 ダブルゼータガンダム

必要な部品の記号・番号・数量をかく

●注文された理由(○で印む)にわざなくらい

部品の注文は「定額小為替」でお願い
いたします。

'99.12

*このページで使用するパーツは、A・D・F・G・H・I・J・L1・Mです。

△ 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。(強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。窒息するおそれがあります。
- 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。

*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。

1 Head

<頭>

■マスク
F 27

D 6 L1 1

■可動式アンテナ

D 11 A 40

A 4

※選択式です。
(F 5は変形できません。)

※F 5を選択する
とA 4は不要。

■マスク

F 6

M 3

カラーシール①
(反対側カラーシール②)

※シールは
先に貼り
ます。

2 Shoulder

<肩>

*各2個あります。

■肩基部

*大きい方が上になります。

J 2

M 13

J 1

M 7

J 1

G 5

G 6

大

小

■ショルダーアーマー

A

J 10

M 4 (向きに注意!)

G 10

B

M 4 (向きに注意!)

G 10

J 11

■ショルダーアーマー・基部

H 6

H 5

M 15

■上腕

J 5

M 5

J 4

M 8 (向きに注意!)

3 Manipulator

<手>

■右手

A 32

A 33

A 30

A 36

A 33 ■左手

A 34

A 27

A 35

A 37

A 29

■ショルダーアーマー：B

■ショルダーアーマー・基部
(向きに注意!)

■肩基部

J 9 (向きに注意!)

■上腕

■ショルダーアーマー：A

■ショルダーアーマー・基部
(向きに注意!)

J 9 (向きに注意!)

■上腕

■脚部エンジン

■2個あります。

I 20

M 1

I 21

I 22

I 23

※はめ込む
向きに
注意!

このページで使用するパーツは、A・D・E・F・G・H・J・Mです。

MS2-010 ZZ GUNDAM
Snap Shot

Parts name of
MS2-010 ZZ GUNDAM

Parts List

Head &
Leg Unit

Body &
Arm Unit

CORE FIGHTER &
Weapons

Final Assemble

4 Arm

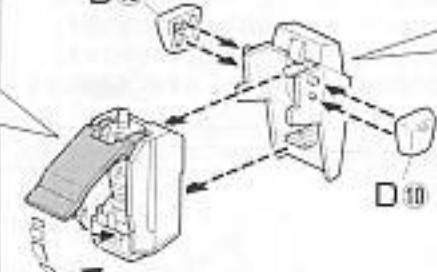
※2個作ります。

■前腕



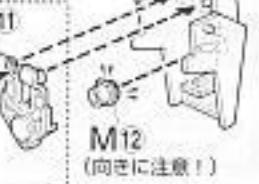
※①~③は、はめ込む順番です。

D10



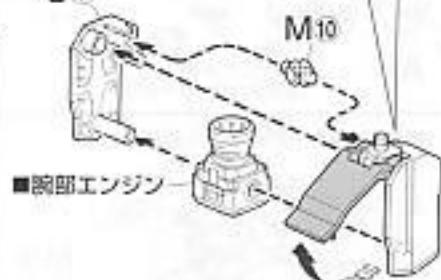
※2個作ります。

G11



M12 (向きに注意!)

J7



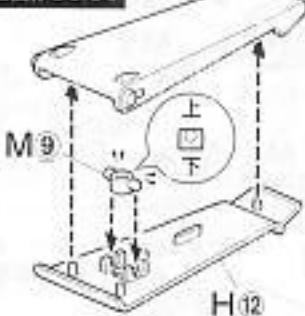
■腕部エンジン

■ショルダースラスター・アーマー H7

■右腕

■左腕

※2個作ります。



■ショルダースラスター・アーマー

■肩

■前腕

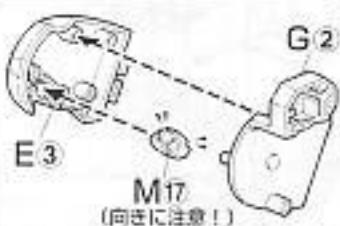
■右手

■左手

5 Leg-1

※各2個作ります。

〈スネ-1〉



A8

E18

■スネ・カバー

A

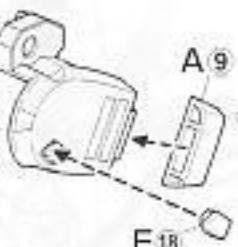
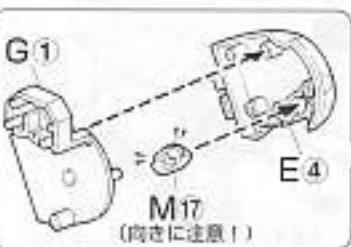
E10

ビス



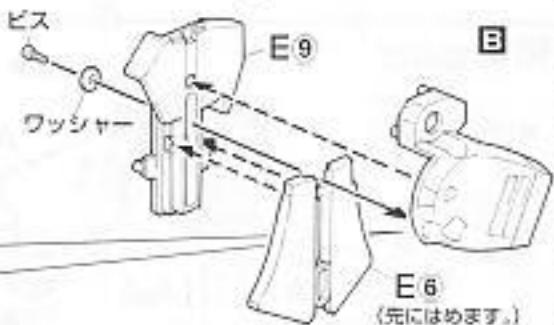
E5

(元にはめます。)



ビス

ワッシャー



E9

B

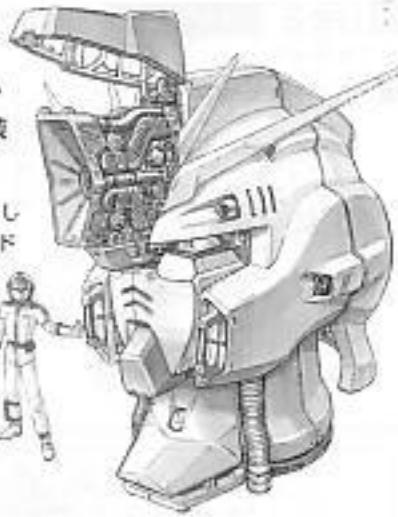
E6

(元にはめます。)

HEAD UNIT

MSZ-010の特徴のひとつは頭部構造に集約されている。“頭部ハイメガキャノン”は、通常ならセンサーライとして機能する部位に装備され、MSが最終装甲内に内装する武装としては、最大級の威力を持つ。

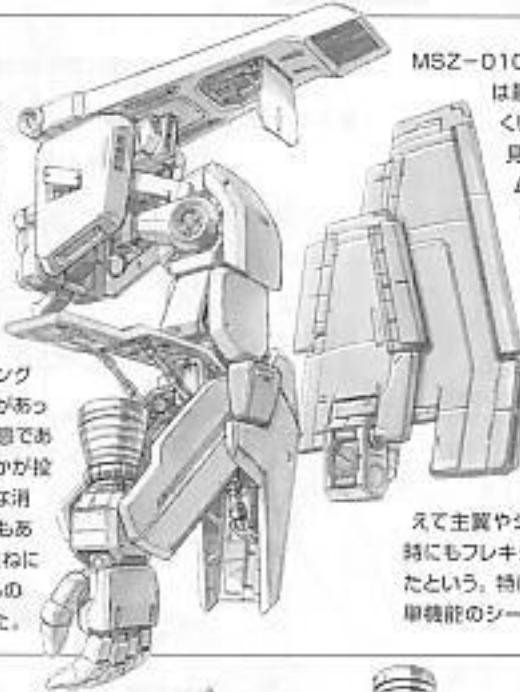
MSZ-010の頭部に装備されるハイメガキャノンは、MSがノンオプションで装備する武装としては当時最強の武装であった。このデバイスは、機体に積載されたジェネレーターをオーバーロード寸前まで稼働させることで発生するエネルギーの全てを吸収させて射出するZZガンダムの最終兵器であり、この装置を最大出力で使用すると、機体そのものがほぼ稼働不能の状況に陥ってしまうと言われている。この装置を内装するため、この機体の頭部構造は前後に分断されており、頭正面にセンサー類が集約され、背部から後頭部を経て頭頂部に至る部位には、バックパックからの直結回路や大容量のエネルギー制御デバイスが高密度に実装されている。これらのバーチは消耗率が高く、アップデートも頻繁に行われたため、頭部パルクームなどは度々設計変更を受け、時期によって口径や装弾数、果ては実装部位さえ異なってしまうという事態を招いていたようだ。



ARM UNIT

MSZ-010の胸部は、“胸”であるとともに、巨大なベクトルノズルでもあった。大気内での機動は主翼によって行われるが、無重量空間では極端な場合、Gフォートレス形態にも腕を振り回すことがあったという。

RX-78ガンダムの支援メカとして開発されたGファイターは、ガンダムとドッキングしてGアーマーとなる際、側面防護に欠点があったとされている。出撃の際にGアーマー形態であれば、2基装備されるシールドは、いずれかが捨棄される場合が多くあったからである。いかにも消耗品と言えど、產業が前提では運用も何もあったものではない。後にシールドを二枚重ねにするなど、ある程度の対策は講じられたものの、根本的な問題解決には至らなかった。



MSZ-010開発の際、形状変化に伴う装備品の問題は最も先駆けのひとつに数えられていた。かくして、主翼をシールドと兼用するという一見ナンセンスな方策は、機体全体をシステムとして考えた場合の善後策として採用されたのであった。

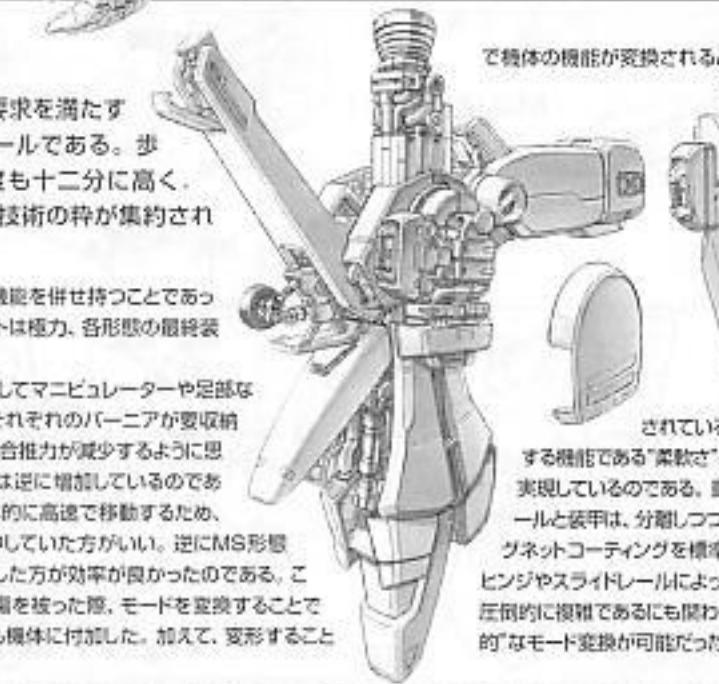
もっとも、この機体自体が、ひとつの機体に「MS+航空/軌道搭載用装甲+大出力ビーム兵器」という要素を盛り込むという非常識な構想に基づいて開発されたのだから、こういった発想の転換は必要だったのである。実際、その全ての機能を内装した上で、ZZガンダムの最終装甲は、いずれの形態でもGアーマー並の強度を維持しており、加えて主翼やショルダーアーマーそのものは、MS形態時にもフレキシブルスラスター・バインダーとして機能したという。特に主翼を2枚重ねにした場合の耐弾性は、単機能のシールドにも勝る性能を発揮したのである。

LEG UNIT

MSZ-010の脚部は、複数の要求を満たすための試行錯誤が結実したモジュールである。歩行/機動ユニットとしての完成度も十二分に高く、熟成したムーバブル・フレームの技術の粋が集約された部位なのである。

MSZ-010に求められたのは、複数の機能を併せ持つことであった。そしてそれには、稼働していないユニットは極力、各形態の最終装甲内に収納するという条件があった。

Gフォートレス形態の際は、頭部を始めとしてマニピュレーターや足部などが収納モジュールであり、逆の場合はそれぞれのバーニアが収納モジュールとなる。この場合、特に脚部の総合推力が減少するように思われるが、実際には稼働するスラスター数は逆に増加しているのである。つまり、Gフォートレス形態時には、基本的に高速で移動するため、可動範囲が狭くとも单一方向に推力が集中していた方がいい。逆にMS形態時には、機体各所にスラスターを分散配置した方が効率が良かったのである。この機能は、結果的に、いずれかの形態で損傷を被った際、モードを変換することで機能を回復するというフェイルセーフ効果も機体に付加した。加えて、変形すること



で機体の機能が変換されると同時に、“稼働していない部位を最終装甲内に収納する”という条件も満たしたのである。

これ一連のモード変換には、ムーバブル・フレームの技術が存分に投入されている。つまり、本来矛盾する機能である“柔軟さ”と“堅牢さ”を同時に実現しているのである。重層的な可動モジュールと装甲は、分割しつつ堅固に接合され、マグネットコーティングを標準で施された各部のピンジやスライドレールによって、変形そのものは左倒向に複雑であるにも関わらず、ほとんど“瞬間的”なモード変換が可能だったのである。

*このページで使用するパーツは、A・D・E・G・H・I・Mです。

MS2-010 ZZZ GUNDAM
Snap Shot

Parts name of
MS2-010 ZZZ GUNDAM

Parts List

Head &
Leg Unit

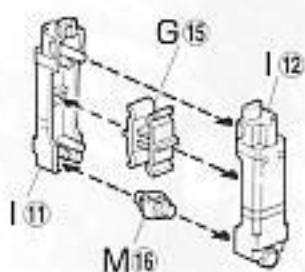
Body &
Arm Unit

CORE FIGHTER &
Weapons

Final Assembly

④ Leg-2 ■2個あります。

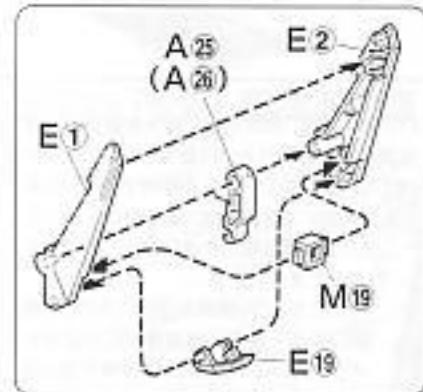
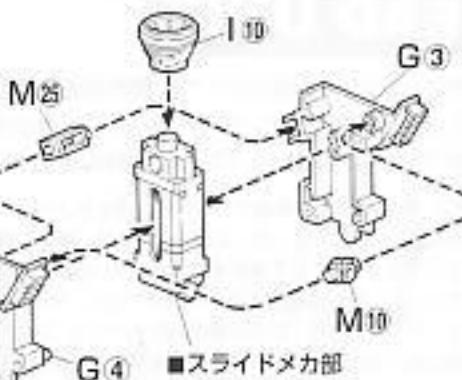
■スライドメカ部



■スネ・メカ部

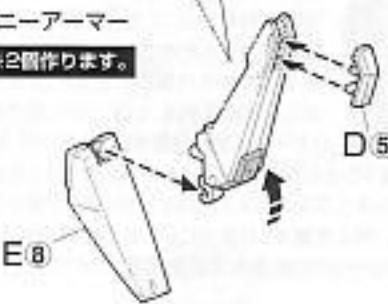
■スライドメカ部

G4



■スネ
■2個あります。

■ニーアーマー
■2個あります。

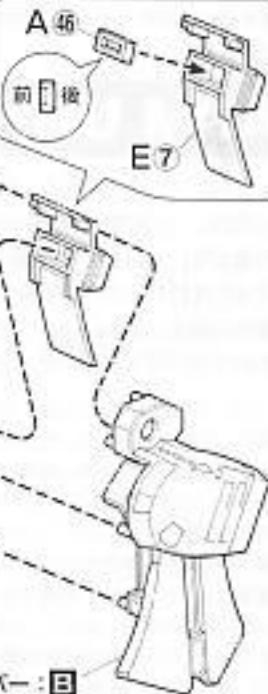


■スネ・カバー:A

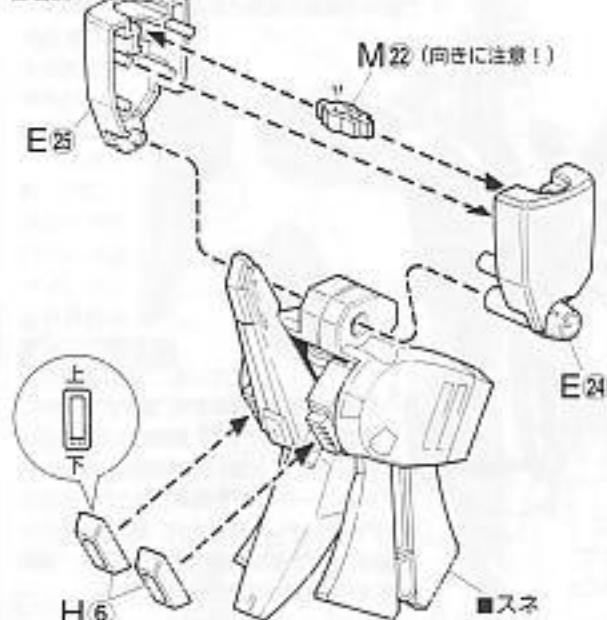
M16

■スネ・メカ部

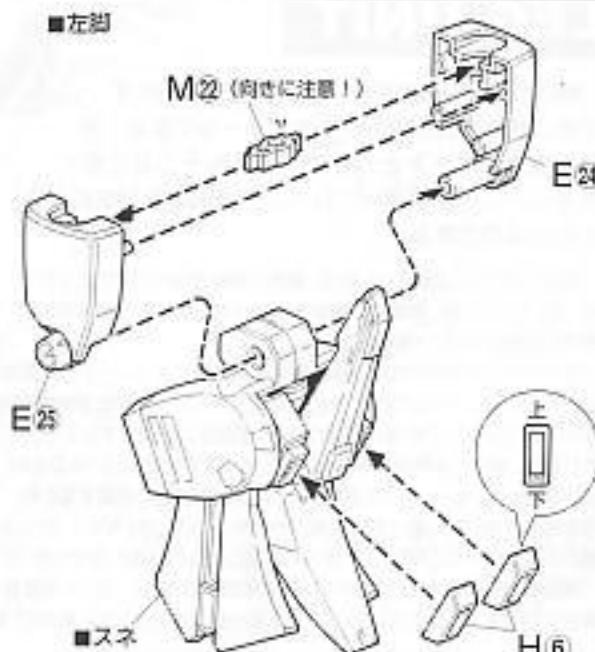
■スネ・カバー:B



■右脚



■左脚



CORE FIGHTER

MSZ-010の頭部モジュールは“コア・ブロック・システム”となっている。この機構には、搭乗者の生還性を向上させるのと同時に、実戦投入による実戦データの回収が可能というメリットがあった。

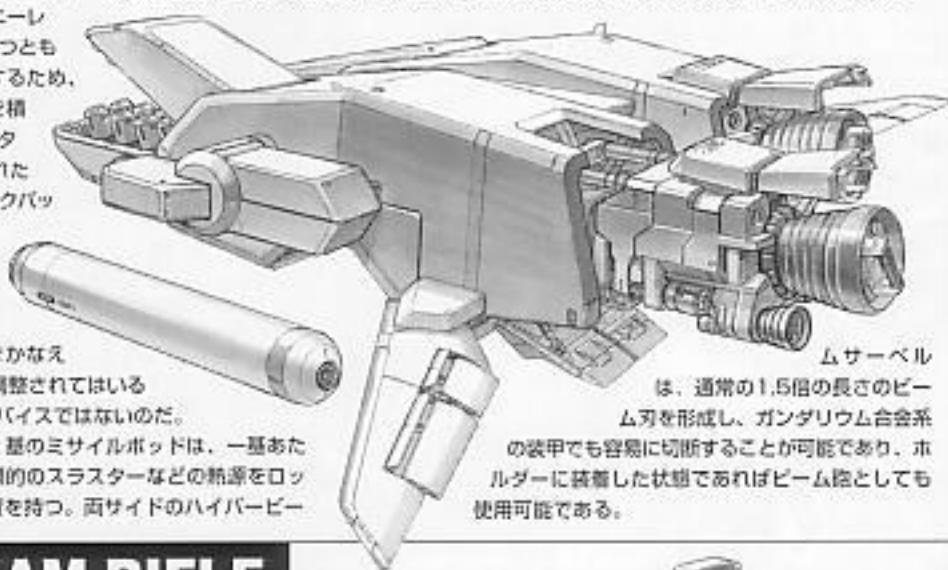
コア・ファイターはMSZ-010の中核制御モジュールである。コクピットブロック自体が球形コクピットとほぼ同等の機能を持ち、単体での生存性も十分に確保してある上、通常なら頭部に装備されるコ・プロセッサーもメインフレームに組み込まれている（このユニットは“バイオセンサー”的機能を前提としていたため、当時最高水準の演算能力を持っていたと言われている）。また、機体各所に分散配置されたジェネレーターは、それぞれが小型高性能の熱核ジェット／ロケットエンジンでもあり、単体でも標準的なMSを充分に稼働可能だと言われている。“ZZガンダム”がコア・ブロック・システムを採用した背景には、開発期間の短縮や当時の標準的な球形脱出コクピットブロックの信頼性の問題などがあったものの、あくまで初期の構想（十分なジェネレーター出力を得ること）を達成するための善後策としてであった。ところがこの機体は、そのことによって構造や運用そのものが異なる機能発展を遂げ、「Zプロジェクト」における“最強のMS”となつたのである。

BACK PACK

MSZ-010の頭部ハイメガキャノンは、一説にはグリップス2を改裝したコロニーライナーの20%に匹敵する出力を持つとも言われている。この目標値を達成するため、この機体は複数のジェネレーターを積載している。逆に、そのジェネレーターの数から逆算して機体設計が行われたと言うこともできるだろう。このバックパックモジュールは、機体全体からみて最も大きな内部容積を持つ部位であり、ジェネレーターも中型の航宙艦艇に積載されるクラスのもので、単体でその艦艇の全電力をまかなえると言われている。無論、MS用に調整されてはいるが、本来はMSに積載されるべきデバイスではないのだ。

モジュールの前部に装備される2基のミサイルポッドは、一基あたりAMA-13Sを21発内蔵し、標的のスラスターなどの熱源をロックオンする熱感知誘導型の追尾装置を持つ。両サイドのハイパー

MSZ-010のバックパックは、MSのレベルを超える出力を持つ。このモジュールは強力なジェネレーターブロックであると同時に、大型の航宙艦艇に匹敵する大推力を機体にもたらすメインバーニアでもある。



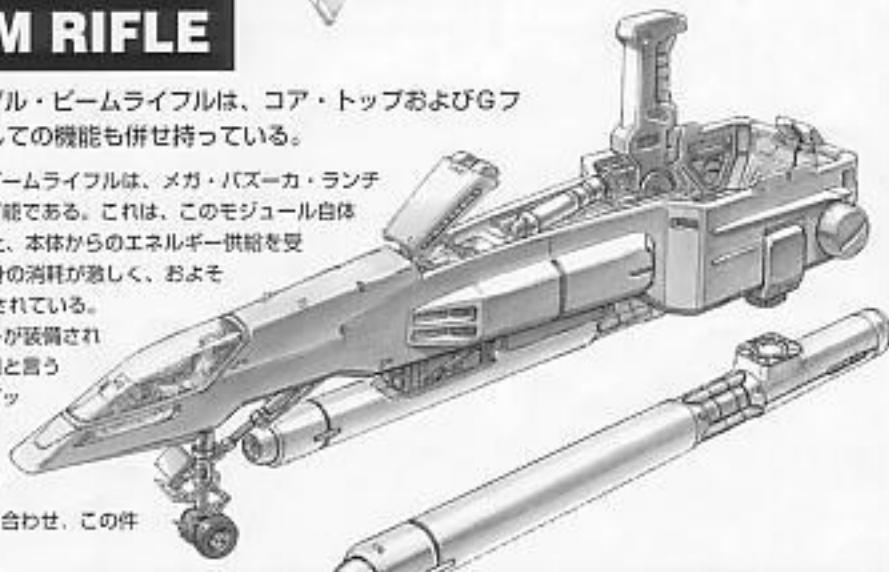
ムサーベルは、通常の1.5倍の長さのビーム刃を形成し、ガンダリウム合金系の装甲でも容易に切断することが可能であり、本ルダーに搭載した状態であればビーム砲としても使用可能である。

DOUBLE BEAM RIFLE

ZZガンダムの主武装であるダブル・ビームライフルは、コア・トップおよびGフォートレス形態時のコクピットとしての機能も併せ持っている。

MSZ-010の主武装であるダブル・ビームライフルは、メガ・バズーカ・ランチャーに匹敵する威力を持ちながら連射も可能である。これは、このモジュール自体が複数のジェネレーターを内蔵している上、本体からのエネルギー供給を受けることも可能なためである。ただし砲身の消耗が激しく、およそ200発程度の使用で交換が必要になるとされている。

ちなみに、このモジュールにコクピットが装備されているのは、メンテナンスあるいは緊急用と言うのが通説だが、元々別の機体の、またはバックパックをメインボディとする航宙艦艇として開発されたものを転用したためだという説もある。ただし、コア・トップ自体が陸戦モードを持っていたとする説と合わせ、この件に関しては詳細は不明である。



FIGHT'S ON

Documentary Photographs

G-FORTRESS

宇宙世紀0088年2月22日。グリップ戦争はエゥーゴの勝利に終わった。しかし、この戦いによってエゥーゴは戦力のほとんどを消耗していたのに対し、ジオン残党であるアクシズは、その戦力のほとんどを保有していた。同年2月29日、アクシズはネオ・ジオンを名乗り、各サイドに制圧部隊を派遣した。地球上に再び戦火が巻き起ころうとしていた。そんな中、Ζプロジェクトによる最新のMSがロールアウトした。この機体は、コア・ブロック・システムを搭載した分離可変型の機体であり、それぞれのマシンはそれだけで高性能な航空／宇宙戦闘機となる。しかも、新型のコア・ファイターを核として全てのマシンがドッキングすることで、巨大な爆撃兵器Gフォートレスへと姿を変える奇跡の機体だったのである。



CORE-TOP & CORE-BASE

宇宙世紀0088年3月11日。エンドラの候補な攻撃を避けるため、アーガマは補給と修理のために立ち寄っていたコロニー、シャングリラを脱出し、ドック艦ラビアンローズへ向かう。いろんなことからアーガマのクルーとなったシャングリラの少年、ジュドー・アーシタと仲睦たちは、事情もよく判らないまま向くる敵との戦いを繰り広げていた。エンドラは、度重なる出撃にも関わらず、一向にアーガマを押さえられずにいた。そして同年3月15日、マシュマーの目付役としてキャラ・スーンが派遣されできた。あせるマシュマーは、アーガマに捕らわれた副官のゴットンお出もそこそこに出撃。その剣迫でアーガマのクルーを圧倒する。そこに、ラビアンローズから新たなるメカが届けられた！



ΖΖ GUNDAM

宇宙世紀0088年3月16日、アーガマに新たに配備されたコア・トップは、先に配備されていたコア・ファイター、コア・ベースと合体し、モビルスーツへと変形した。その機体こそ、Ζプロジェクトによる最新のMS、ΖΖガンダムであった。ΖΖガンダムは、強烈のハイメガキャノンや大型ビーム・サーベルなど、過激とも言えるほどの武装を持つ機体であった。その破壊力は単體のMSとしては前代未聞のレベルであった。連日にわたるエンドラの襲撃に対し、決定的な対策を講じることができずにいたアーガマだったが、ΖΖガンダムは圧倒的な威力でマシュマーらを撃破した。アーガマのクルーたちは、新たなる力に育び得む。しかし、それは新たなる戦いへの序章に過ぎなかつた……。

G-FORTRESS

CORE-TOP



CORE-BASE



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。
各部には、より安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。

本体などの塗装色 ホワイト(100%)+明灰白色少量
脚・腕などの塗装色 インディブルー(80%)+ブルー(20%)
頭部ウイング・脚・バーニアの内側などの塗装色 レッド(80%)+シャインレッド(20%)
アンテナ・インティーカなどの塗装色 イエロー(70%)+オレンジイエロー(30%)
腕節部などの塗装色 近イムブルー(80%)+ホワイト(30%)+パープル(10%)+レッド(10%)
バックパックバーニアの塗装色 カーボン(50%)+ブルー(20%)+ティガリック(20%)+レッド(10%)
アイカメラ・センサー類の塗装色 シルバーの上に、蛍光グリーン(100%)



FRONT VIEW



REAR VIEW



開閉式のコクピットハッチに加え、キャノピーも可動。内部は、シートやパイロットを再現。

巨大なバックパックには、ミサイルポッドを装備、ハッチが開閉可能。



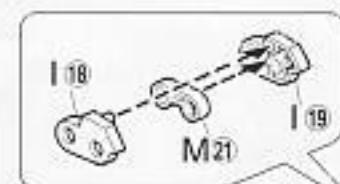
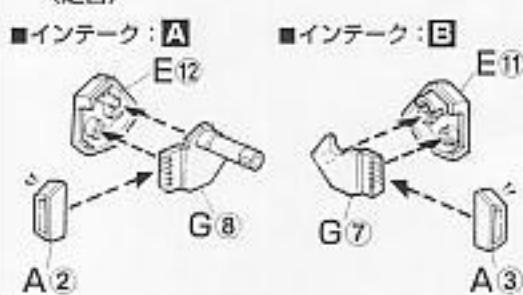
機体後部のバーニアやランディング・ギア等、細部メカニックディテールを再現。

※このページで使用するパーツは、A・C・D・E・G・I・L1・Mです。

7 Ankle

〈足首〉

■各2個作ります。



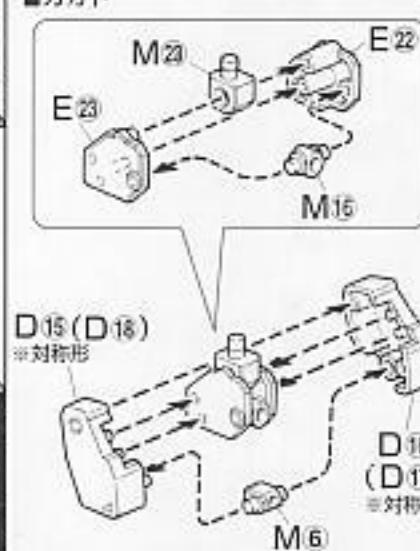
■ツマ先

■インテーク B



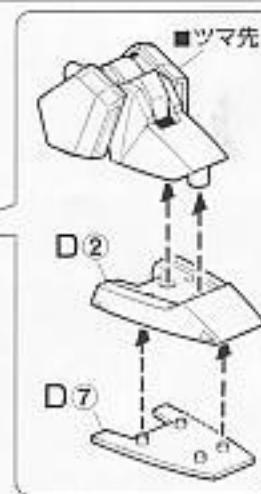
※インテークは最後に取り付けます。

■カカト



■足首

■カカト

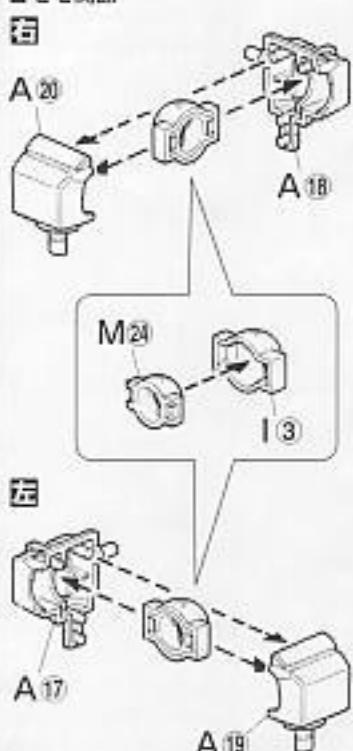


■ツマ先

8 Foot

〈脚〉

■モモ関節



■右脚

■左脚

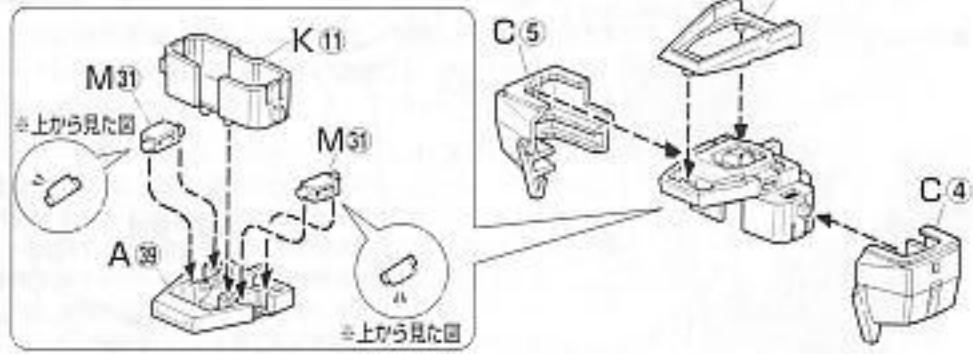
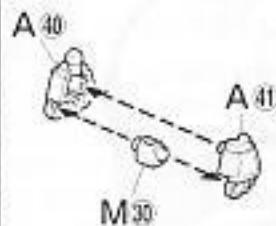


このページで使用するパーツは、A・C・D・F・G・H・K・Mです。

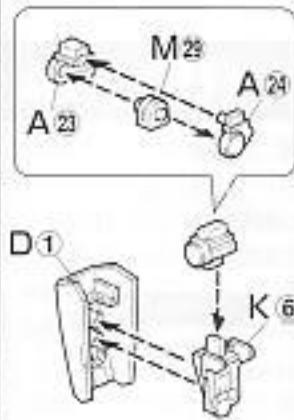
⑨ Body

〈ボディ〉

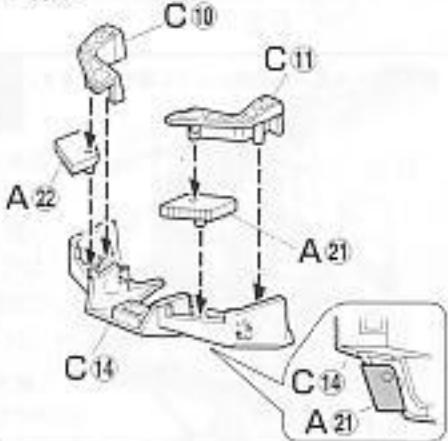
■首



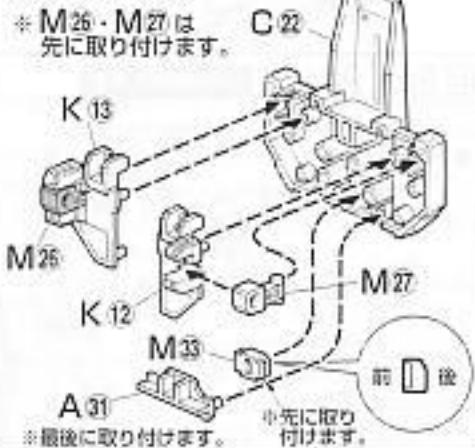
■コクピットハッチ



■胸部

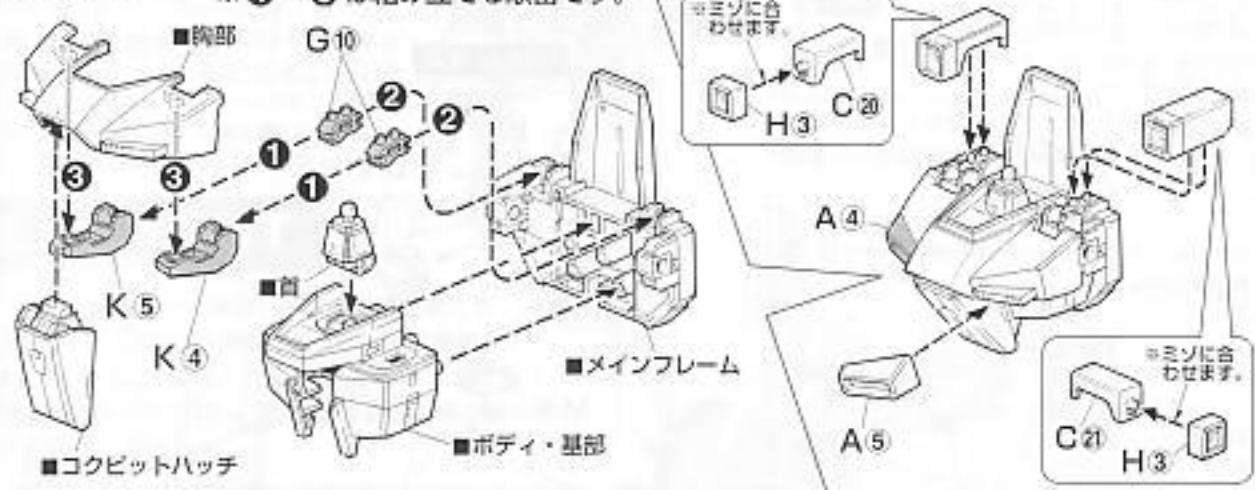


■メインフレーム



■ボディ本体

※①～③は組み立てる順番です。

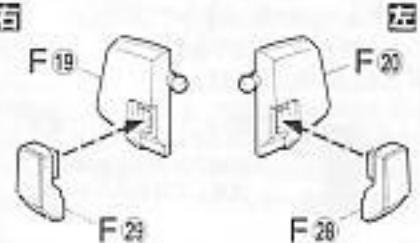


⑩ Waist-1

〈腰-1〉

■フロントアーマー

右



■腰・基部

■フロントアーマー：右



K10



*このページで使用するパーツは、A・B・D・E・F・G・I・K・Mです。

MSZ-010 ZZ GUNDAM
Snap Shot

Parts name of
MSZ-010 ZZ GUNDAM

Parts List

Head &
LegUnit

Body &
ArmUnit

CORE FIGHTER &
Weapons

Final Assemble

I1 Waist-2 (腰-2)

■アーム

K②

M⑦

I2 Back Pack-1 (バックパック-1)

■エンジン・本体

I④

■バーニア：A

■エンジン

■バーニア：A

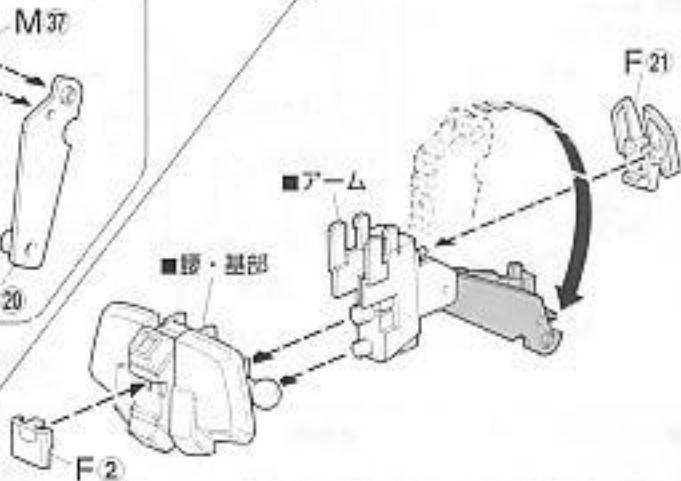
■ビームサーベル
※2個作ります。

E②

E⑩



D⑯
K①
K⑦
D⑳

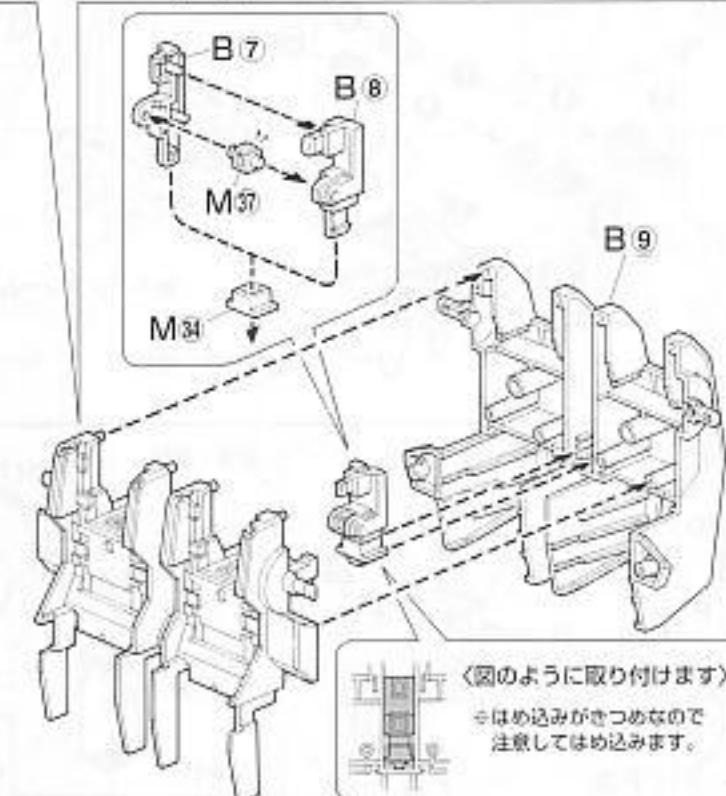
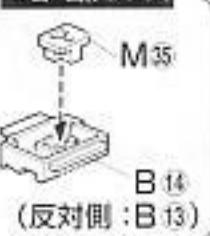
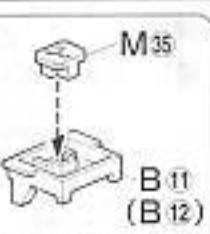
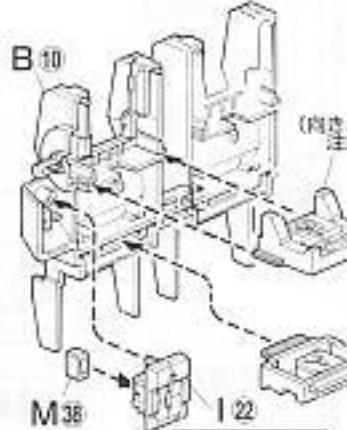


■アーム
■腰・基部

F②

F⑪

■本体 ※反対側も同じように取り付けます。



〈図のよう取り付けます〉
め込みがきつめなので
注意してめ込みます。

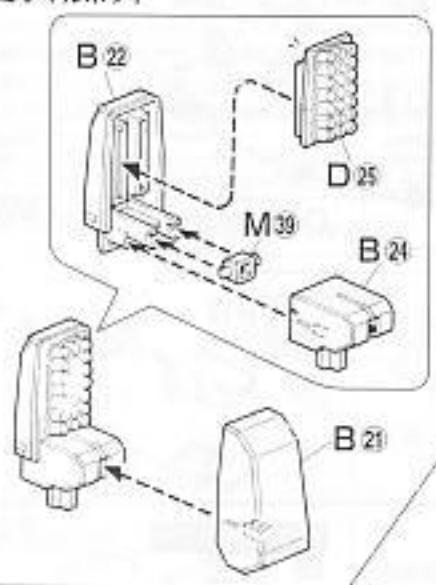
※このページで使用する PARTS は、A・B・D・F・G・L1・M です。

I3 Back Pack-2

〈バックパック-2〉

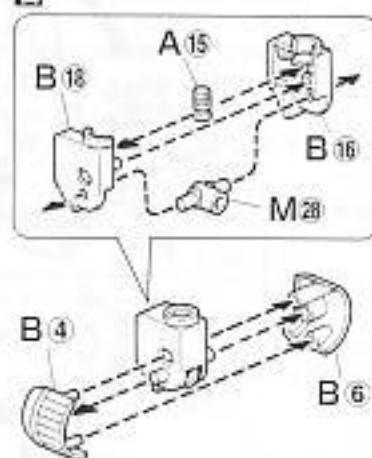
※2個作ります。

■ミサイルポッド

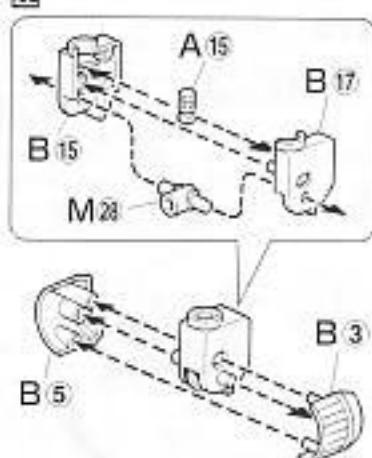


■サーベルジョイント部

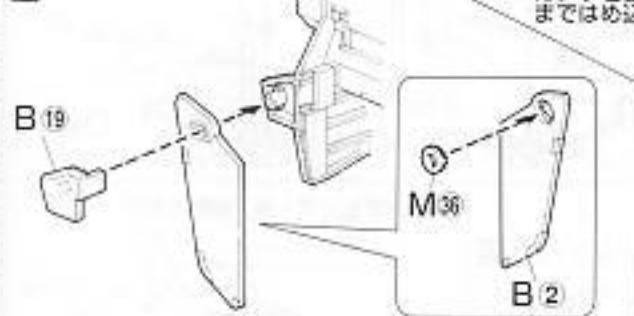
右



左



I4



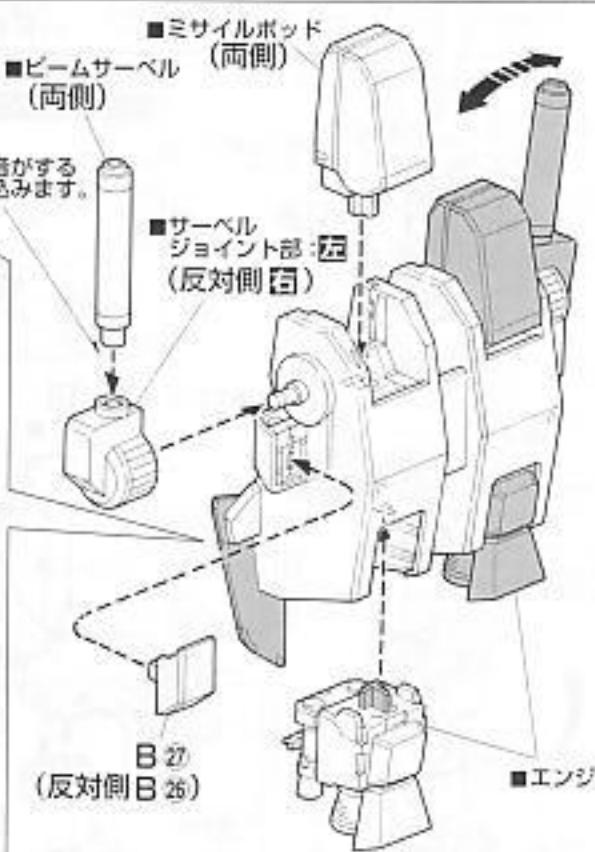
■ミサイルポッド
(両側)

■ビームサーベル
(両側)

■サーベル
ジョイント部

■反対側

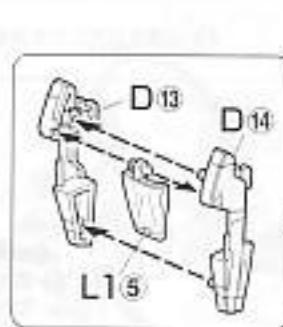
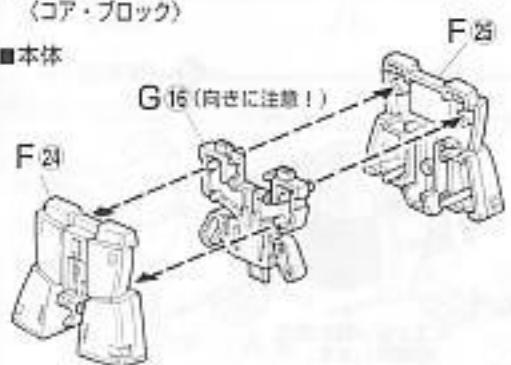
□



I4 Core Block

〈コア・ブロック〉

■本体

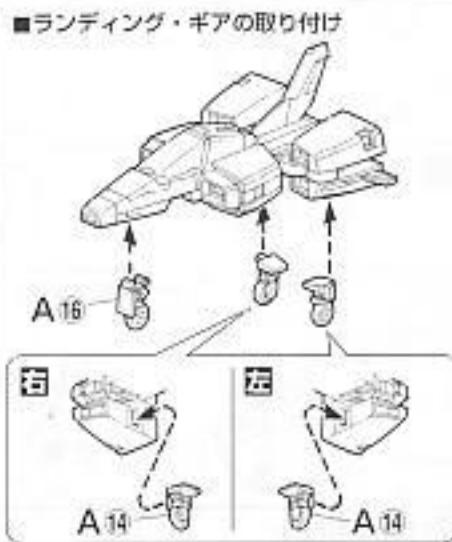
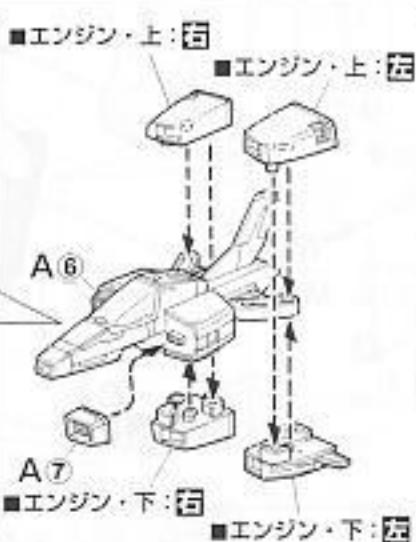
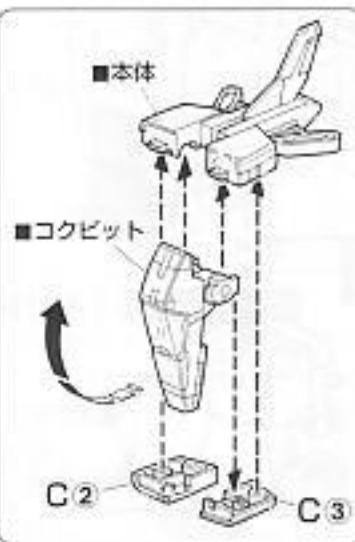
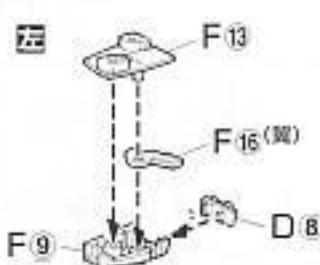
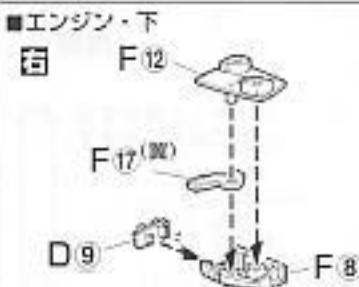
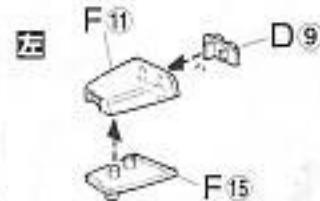
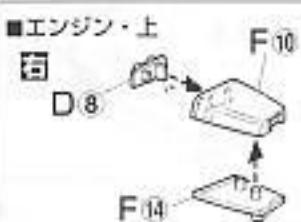
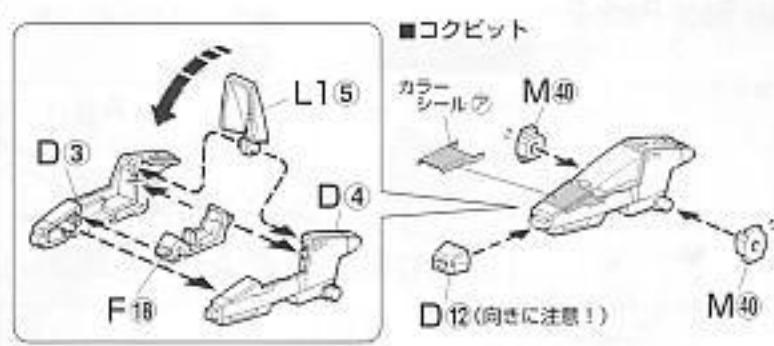
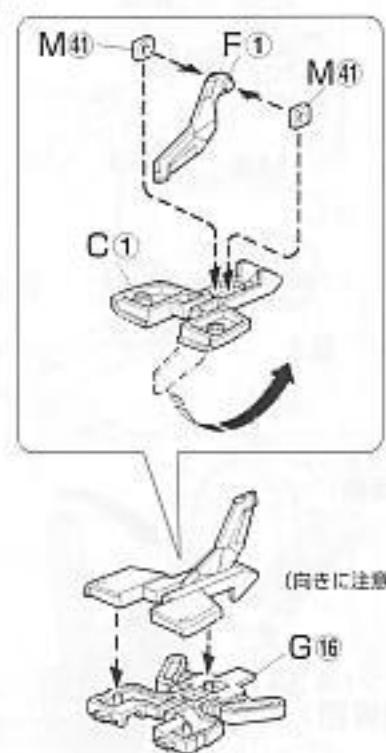


*このページで使用するパーツは、A・C・D・F・G・L1・Mです。

16 Core Fighter

(コア・ファイター)

■本体

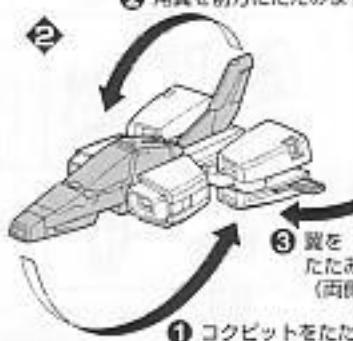


<コア・ブロックへの変形>

① コクピットをたたみます。



② 尾翼を前方にたたみます。



③

④ (変形完了)
③ 腿をたたみます。
(両側)
① コクピットをたたみます。



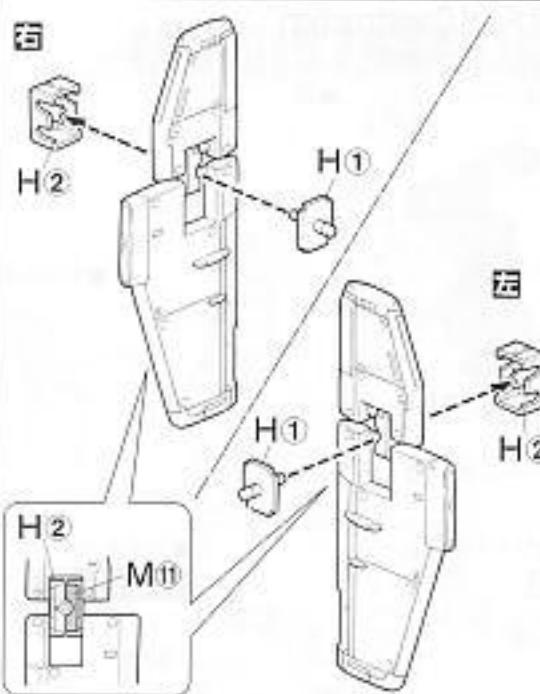
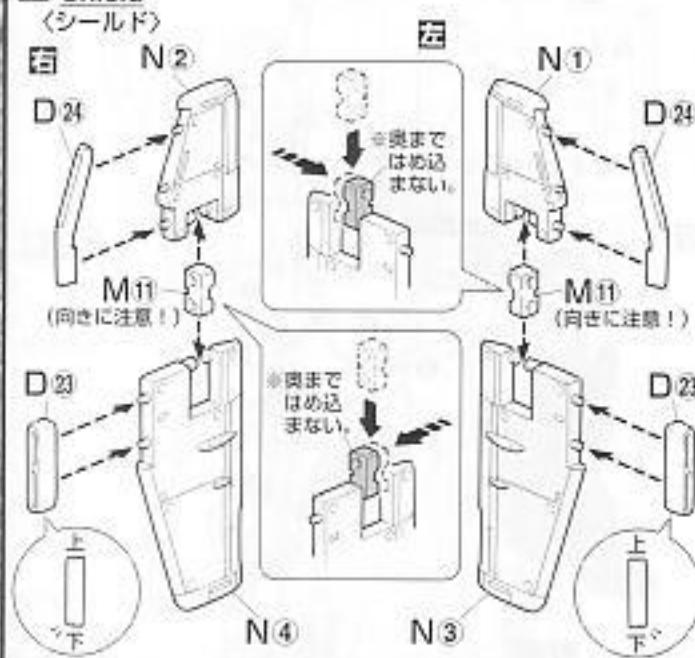
④ (変形完了)



※エンジン部を頭の位置にします。

このページで使用する PARTS は、A・C・D・G・H・I・K・L1・M・Nです。

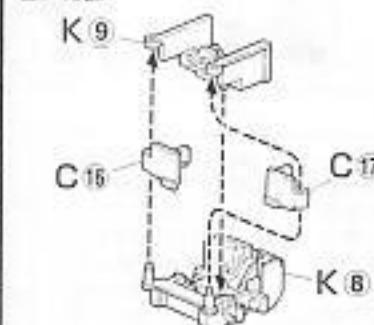
16 Shield



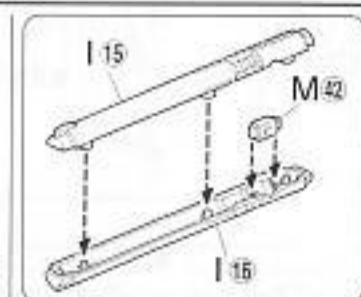
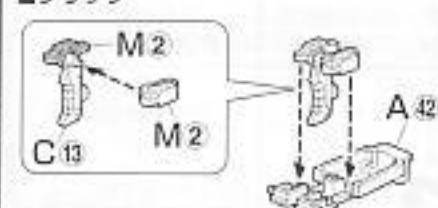
17 Double Beam Rifle

〈ダブルビーム・ライフル〉

■メカ部

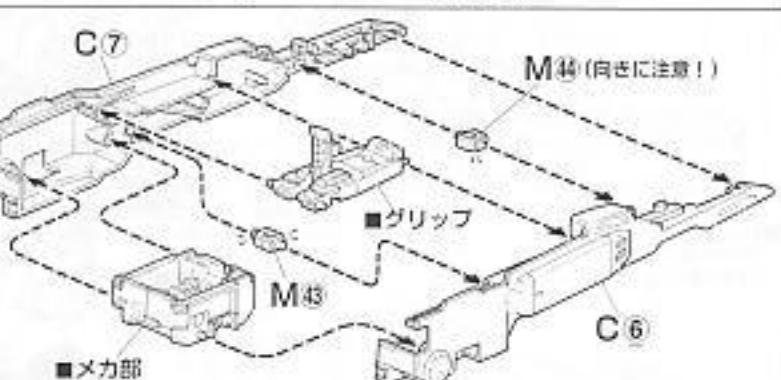


■グリップ



■本体

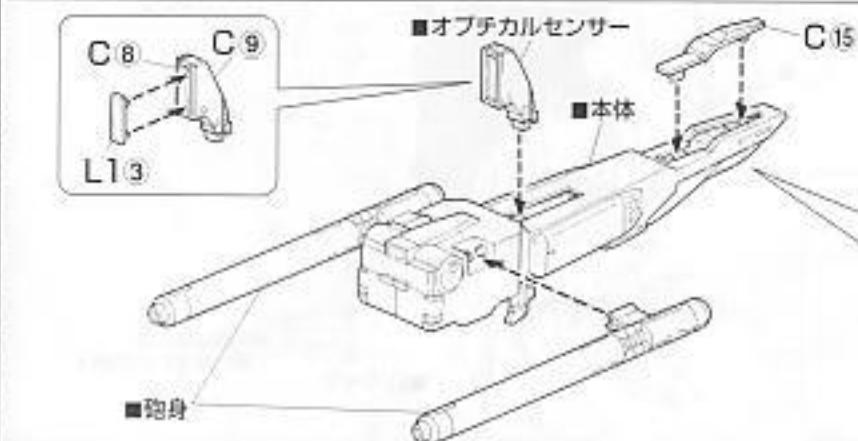
■砲身
※2個作ります。



■オプティカルセンサー

■本体

■砲身



このページで使用するパーツは、A・C・D・F・H・M・Vです。

MSZ-010 ZZ GUNDAM
Snap Shot

Parts name of
MSZ-010 ZZ GUNDAM

Parts List

Head &
Leg Unit

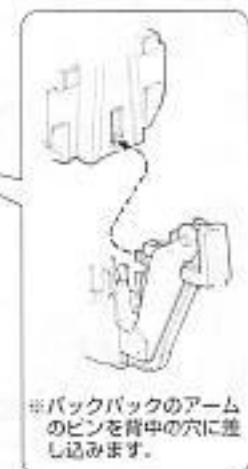
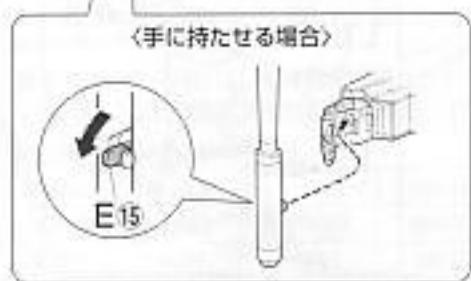
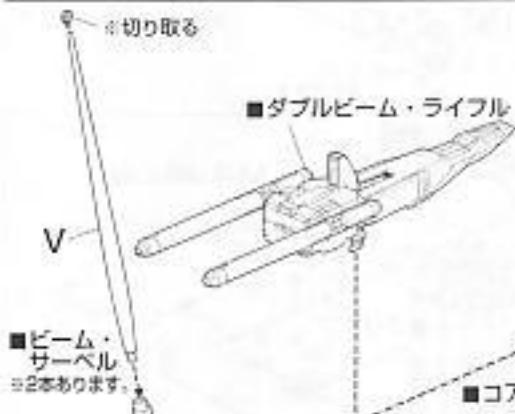
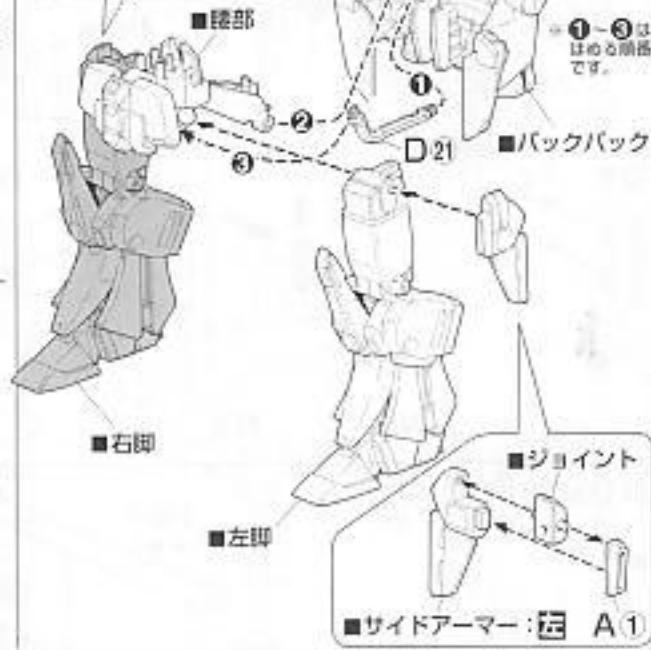
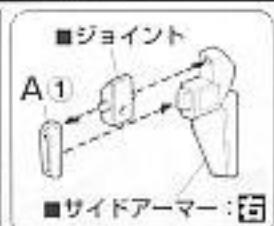
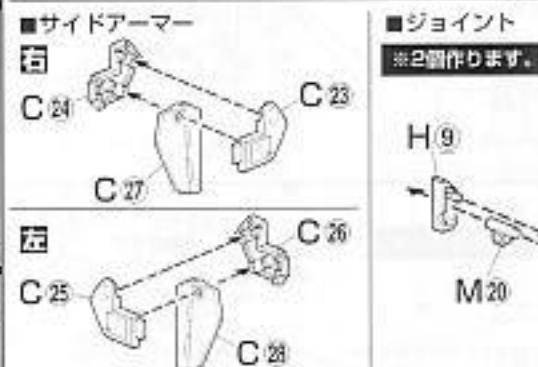
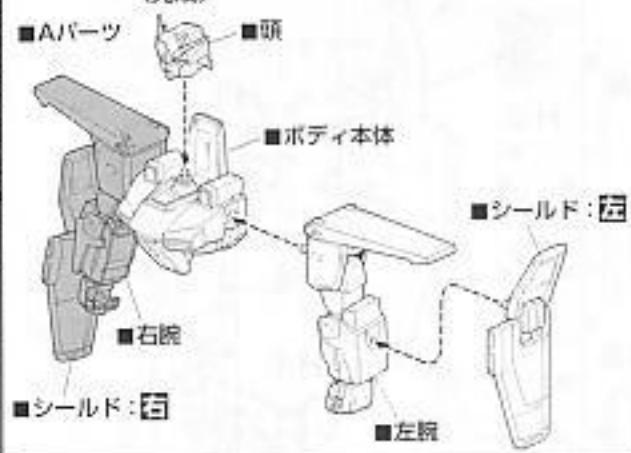
Body &
Arm Unit

CORE FIGHTER &
Weapons

Final Assembly

13 Final Construction

〈完成〉



*F21は好きな所に飾ってください。

TRANSFORMATION SYSTEM

※キットの変形パターンは、設定とは異なります。

1 Double Beam Rifle

- ① オプチカルセンサーをたたみます。
- ② 背身を後ろに回転させます。
- ③ 背身を上にたたみます。



- ④ グリップをたたみます。
- ⑤ 団のよう開きます。

2 Arm

※番号順に変形させ、両側を同じように変形せます。



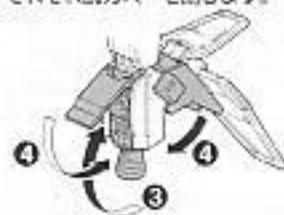
- ① シールド(引)をたたみます。
- ② 扉を外に「カチッ」というまで引き出します。
- ③ ショルダースラスターーマーを下におろします。
- ④ ショルダースラスターーマーを上に回転させます。

- ① それぞれ腕カバーを開きます。

- ② 拇指を内側にし、指をたたみ、手首を団の位置にします。

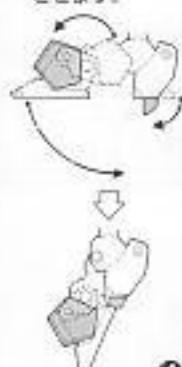


- ③ 手首を回転させてバーニアを出します。
- ④ それぞれ腕カバーを閉じます。

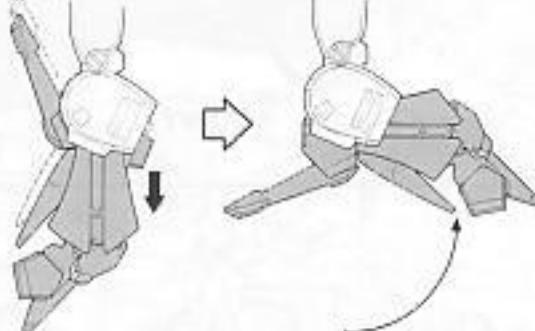


3 Leg

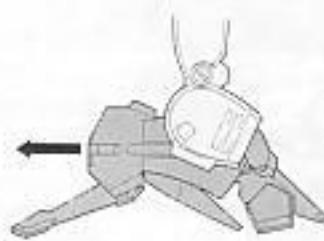
- ① 足首を団のよう変形させます。



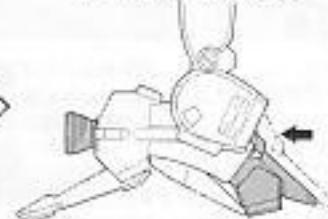
- ② 足を下にひっぱります。 ③ 足を後ろに回転させます。



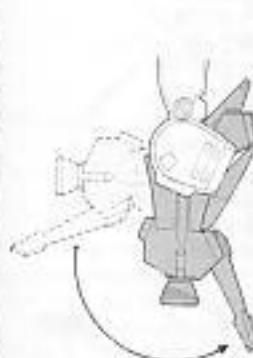
- ④ 足をスライドさせます。



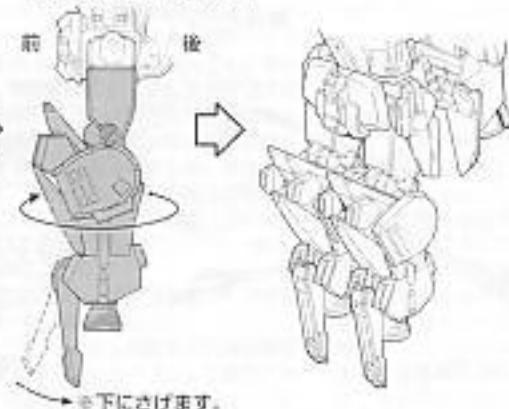
- ⑤ 足首を足の中にスライドさせバーニアを押し出します。



- ⑥ 足を後ろに回転させます。



- ⑦ 足のモモから下の部分を団のよう回転させます。



- ⑧ (完成)

4 Body

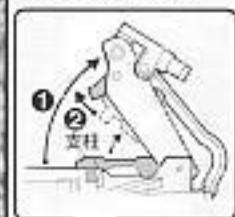
- ① アンテナを閉じてから、頭部を後ろの位置にします。

- ② 頭部を上に引き上げます。
(※ハッチもまっすぐに開きます。)



*このページで使用するパーツは、L・L2です。

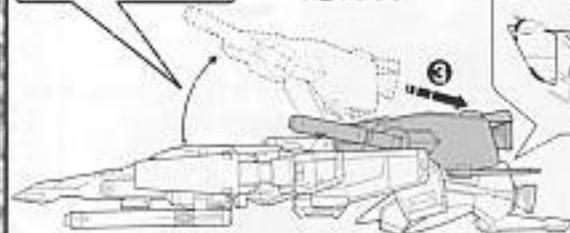
■ Back Pack



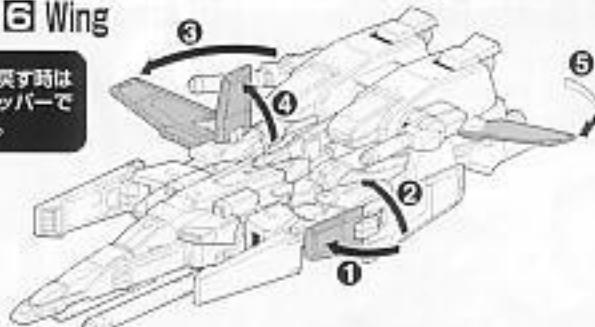
- ① 本体から支柱をはずします。
- ② ストッパーをはずし、支柱をもう一度本体にはめます。
- ③ パックパックを後方へ移します。
- ④ 図のようにバックパックをスネにはめ込みます。

注意
※モビルスーツに戻す時は必ず支柱をストッパーで固定して下さい。

- ⑤



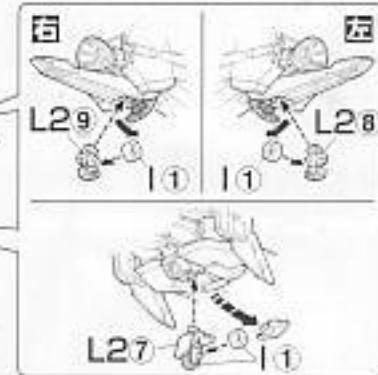
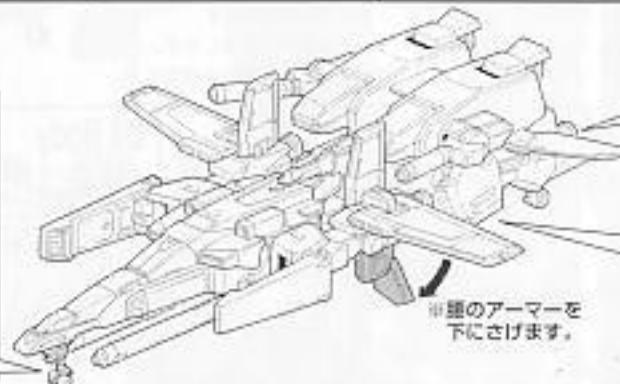
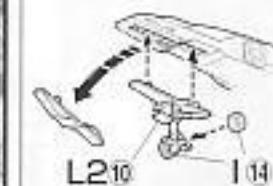
■ Wing



- ① シールド①を図の位置にします。
- ② 腕を回転させて、シールドを上面にもってきます。
- ③ シールドを前方に回転させます。
- ④ シールド①を直立に立てます。
- ⑤ 尾翼を広げます。

■ G-Fortress

※タイヤ(L14)又は(L15)はへこみの深い方が外側になります。

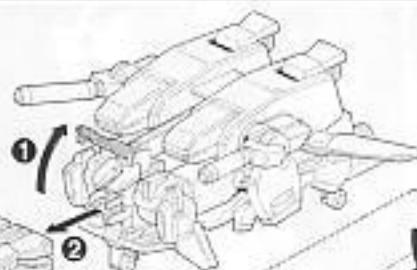
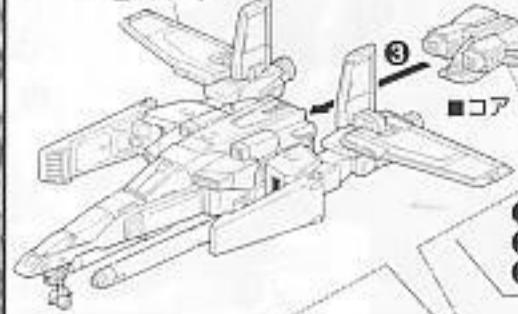


※頭のアーマーを下にさげます。

■ Separation

- ① 支柱をはずします。
- ② コア・ファイターをはずします。
- ③ Aパーツをはずします。

■ Aパート

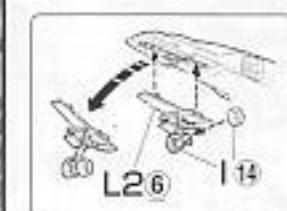


■ コア・ベース

※支柱をたたみます。



■ コア・トップ



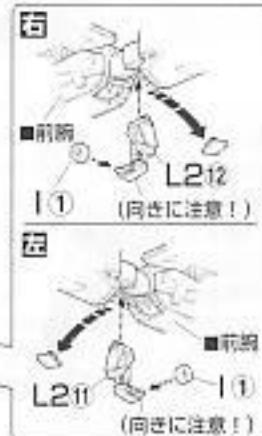
■ コア・ファイター



※選択式です。



砲身を図のように回転させます。



(向きに注意！)

Seal

下の図を見て、ガンダムデカールやシールのはる位置を確認してください。

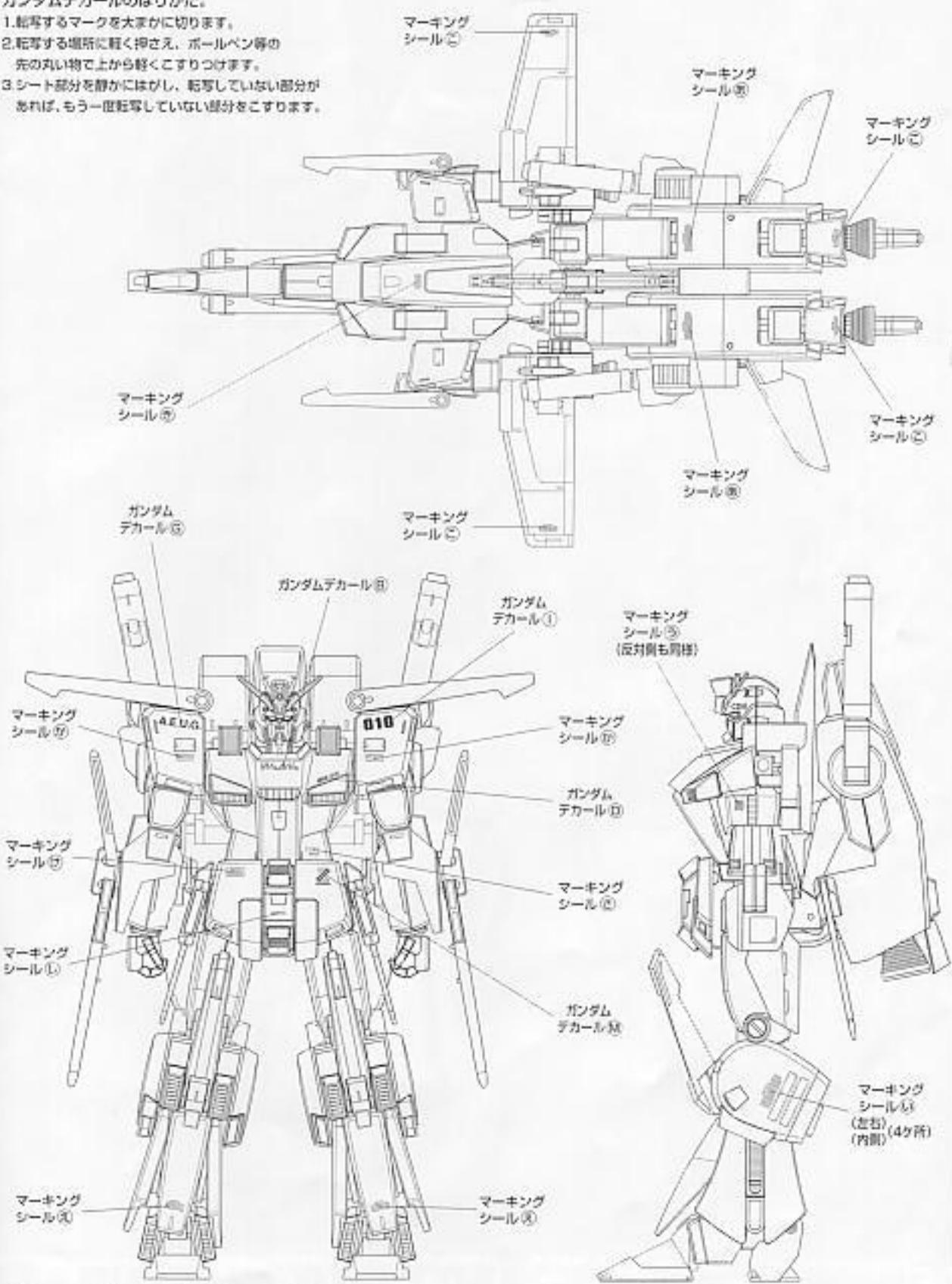
〈シール〉

ガンダムデカールのはりかた。

1.転写するマークを大まかに切ります。

2.転写する場所に軽く押さえ、ボールペン等の先の丸い物で上から軽くこすりつけます。

3.シート部分を静かにはがし、転写していない部分があれば、もう一度転写していらない部分をこすります。



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。



協力：ホビージャパン



反地球連邦政府組織（エウーゴ）
可変分離型試作モビルスーツ
MSZ-010「ダブルゼータガンダム」
1/100スケール マスター・エンドモデル

MSZ-010 ZZ GUNDAM
A.E.U.G. MILITARY PURPOSE PROTOTYPE TRANSFORMABLE MOBILE SUIT

Scanned by Dalong.net