

# INSTRUCTION MANUAL



**MSZ-006 ZETA GUNDAM**

# M.S Machinery [機体解説]

## FULL HATCH OPEN

MSZ-006 ZETA GUNDAMでは、機体の外観のみならず内部メカニズムも可能な限り再現しました。完成後もメインテナンスハッチ等の開閉が可能（フルハッチオープン）です。さらに内部メカニクスもディテールだけでなく、可動まで再現しました。各部アーマー類の内側を彫刻でモールディングしました。可動式骨格（ムーバブルフレーム）と外部装甲の組み合わせでモビルスーツのリアリティを追求しました。



### HEAD PARTS [頭部]

頭部カバー部は開閉が可能。内部にはセンサーで構成されたリアルなメカを再現。また、カメラアイ（目）は発光ダイオードとコイン電池の使用で光らせることができます。多色成形によりカメラアイの縁のブラック部をカラーリングしました。



### MANIPULATOR [手部]

特殊成形で指の各関節部分が可動し武装等をホールド。指関節の独立した可動による表情豊かな表現が可能。



### BODY MODULE [胴体]

他のパート同様に装甲を開閉して内部メカを見る事が可能。



### LEG UNIT [脚部]

脚部にあるメインエンジンレーターをリアルに再現。腕部同様ダンパー機構を含む可動式骨格（ムーバブルフレーム）を再現。膝・スネ・足首の可動にシンクロして各部のシリンドラーが伸縮。足首は爪先と踵でそれぞれ独立して可動し、これまでにない接地性の高いものになっている。各部ダンパーのロッド部分はメッキで再現。



### COCKPIT [コクピット]

コクピット周りのメカ部分をリアル再現。コクピットハッチの開閉が可能。カミュー・ビダンのフィギュアが付属。WR時には内部照明が可能。

※写真は一部バージョンを取り外して撮影しています。



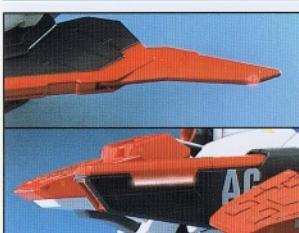
### NAVIGATION LIGHTS [翼端灯] TAIL STABILIZER [テールスタビライザー]

翼端灯はシールドからの電源供給によりWR時に発光可能。テールスタビライザーはコイン電池の使用で発光可能。



### ARM UNIT [腕部]

腕部装甲は着脱式。内部にはメカニカル感をイメージさせるアクチュエーター、アボジモーター、ダンパー機構を含む可動式骨格（ムーバブルフレーム）を再現。



### LANDING GEAR [ランディングギア]

WR時に使用するランディングギアを金属パーツ（ダイキャスト）で再現。着脱可能。



## WEAPONS

### BEAM SABER [ビームサーベル]

Zガンダムに標準装備されているビームサーベルを再現。また特殊LED、ビン電池の採用で単体での発光が可能なサーベルをセット。



**SHIELD [シールド]**  
WRにおけるロック機構及び、翼端灯への電源供給、コクピット内の発光用の光源となる。  
伸縮機構も完全に再現。

### GRENADE PACK [グレネードパック]

標準装備として内装されるグレネードを変形可動する内部メカニクスにより細部まで再現。前腕部よりの着脱も可能。装弾数を増やすオプションマガジンの取付によりハッチが連動。



### BEAM RIFLE [ビームライフル]

Zガンダム専用ビームライフルの特徴である伸縮機構をスプリングを採用した変形機構（グリップ/スコープ/銃身が運動して展開）で完全に再現。エネルギー・パックの着脱及び、WRへの着脱も可能。



# M.S Machinery

MSZ-006 ZETA GUNDAM

BEAM SABER BEAM RIFLE GRENADE

## MSZ-006[機体特徴]

RX-178ガンダム Mk-IIから可変機構に不可欠なムーバブルフレームの技術を手に入れたエウーゴは、軽量で堅牢なガンダリウムγを用い次世代の超高性能MSを完成させるべく「Ζプロジェクト」を立案、実行した。Ζガンダムは、複数のミッションに対応できるフレキシビリティと高い戦闘能力を持ち、この時代を代表するモビルスーツとなった。



## WAVE RIDER[機体特徴]

大気圏突入用のオプションとしてフライングアーマーを開発したエウーゴは、すでに開発されていた試作機MSZ-006X型をベースとして、ウェイブライダーへの変形機構を持つΖガンダムを完成させた。

Ζガンダムは、宇宙空間から重力下までの連続運用を可能とする破格の汎用性を持つ機体である。最も大きな特徴は、「標準装備のまま単体で大気圏突入が可能」ということであり、さらに、大気圏内での運用も可能としている。



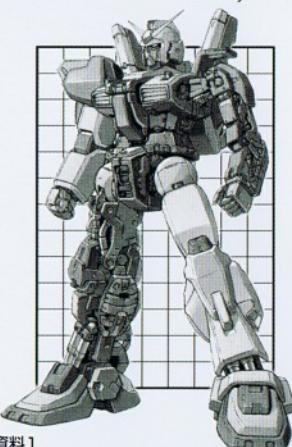
通常のMSは、熱圏においては行動を極端に制限されるが、Ζガンダムは、その領域においてさえ戦闘能力を有するのである。ウェイブライダーは、単に大気圏への突入を可能とするのみならず、宇宙戦闘機クラスの空間戦闘能力と加速性を併せ持っている。なぜなら、変形することで機体各所に分散配置された各部パニニアスラスターが機体後方に集中し、その全出力を加速のためだけに向けられるからである。



ウェイブライダーは基本的に大気圏突入のための「滑空」を可能とするものだが、Ζガンダムにおいては、「飛行」も可能としている。変形により空力特性が向上するため高速移動の際には確かに有効だが、機体に充分な翼面積がある訳ではなく、フライングアーマーと胸部のインテークから大気を取り込む熱核ジェット、プロペラントの燃焼を含む強力な推進力によって「飛翔」しているに過ぎない。

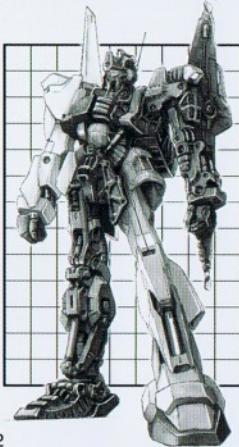
- Zeta project
- Arm unit
- Leg unit
- Deorbit burn
- Transform
- Weapon Sys.
- Linear seat
- Deformation
- Color guide
- Marking

RX-178 Gundam Mk-II Product by TITANS



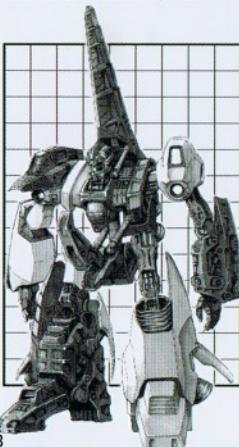
資料1

MSN-00100 HYAKU-SHIKI Product by A.E.



資料2

MSA-005 Metas Product by A.E.



資料3

U.C.0080年代中期。当初、ジオン公国軍の残党狩りを主任務とする特務部隊。設立を提唱したのは、連邦軍の財務担当高官であったジャミントン・ハイマン准将。総指揮官はスペースノイド排斥の急先鋒であるバスク・オム大佐。

ティターンズは、連邦軍におけるエリート集団を標榜し、スペースノイド弾圧の傾向を強めていた。それは逆に連邦政府に対する反発を生み、反地球連邦政府組織「エウーゴ」の活動を活発化させることとなった。そして「30パンチ事件<sup>3</sup>」を契機として、連邦軍内部にもエウーゴに賛同する協力者が増え、かねてよりのスポンサーであった「月企業連合体<sup>4</sup>」は、巨費を投じてエウーゴの兵器調達を支援した。さらに、当時MS開発における最大手であった「アナハイム・エレクトロニクス<sup>5</sup>（以下、A.E.）」の協力を取りつけたエウーゴは、U.C.0087年3月2日、ティターンズの試作MS（モビルスーツ）3機を強奪し、事実上の宣戦布告とした。一年戦争以後、最大規模の戦闘にまで発展する「グリップス戦争<sup>6</sup>」の戦端はこうして開かれたのである。

一年戦争以来、「デラーズ紛争<sup>7</sup>」などを経て潜在的に進化を続けていたMSは、この時点を境に爆発的進化を遂げた。その中でも、特にZガンダムは、複数のミッションに対応できるフレキシビリティと高い戦闘能力を持ち、この時期を代表する高性能MSとなった。

エウーゴは、画期的な新素材である「ガンダリウムγ（ガンマ）」の技術供与を伴う裏取引によってA.E.の協力を取り

付けた。そして、ガンダリウムγを採用したRMS(MS A)-099 リック・ディアスを完成させると同時に、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<sup>8</sup>」を立案、実行した。

この計画は、主力となる量産型MSの開発や調達とは別に、エウーゴという組織のフラッグシップとなる高性能MSの開発を目標とするものだった。当時の“MSの高性能化”とはすなわち、投入可能領域の拡大や火力の強化であり、総じて“万能化”あるいは“先鋭化”を志向するものだった。そう言った意味で特定の機能を突出させ、あるいは複数のミッションに連続的に投入可能な「TMS<sup>9</sup>」は、エウーゴにとって是が非でも手に入れなければならないものだったのである。

単体で複数のアビリティを持つ機体の戦略的、戦術的な価値は計り知れない。実際、連邦軍やティターンズが配備を進めていたTMSは、エウーゴの戦略にとって、大きな障害となっており、彼我の抜本的な戦力差は歴然としていたのである。差し当たってエウーゴは、空間戦闘と重力下において連続的に投入可能なMS開発を推進していた。

Zプロジェクトが展開されていた時期、百式、メタスなどの機体を開発していたエウーゴは、ティターンズからRX-178 ガンダムMk-IIを強奪し、この機体からムーバブル・フレームの技術を手に入れ、可変MSの開発と量産型MSの基本性能の底上げを促進させた。続いてMSの大気圏突入用のオプションとして「フライングアーマー<sup>10</sup>」を開発し、実戦に投入した。そして、ジャブロー攻略戦の後、すでに開発されていた試作機MS Z-006X型をベースとして、ウェイブライダーへの変形機能を持つZガンダムを完成させたのである。

この機体は、基本的に再突入装備をMSに附帯させるという構想に基づいていたが、双方の機能は根本的に相容れないものであり、ウェイブライダーへの“変形”は、フライングアーマーの慣性モーメントの大きさから難航を極めていた。MS単体としての機能は、X型においてほぼ達成されていたものの、大気圏突入形態への変形過程において重大な欠陥を抱えていたのである。ところがこの重大な問題は、ある局面を迎えることで一挙に解決することとなった。その転機においてキーポイントとなったのが、ガンダムMk-II強奪の当事者のひとりであった少年の存在だった。

#### \*1 ティターンズ

宇宙世紀0083年12月4日に設立された、公国軍の残党狩りを主任務とする特務部隊。設立を提唱したのは、連邦軍の財務担当高官であったジャミントン・ハイマン准将。総指揮官はスペースノイド排斥の急先鋒であるバスク・オム大佐。

#### \*2 エウーゴ

A.E.U.G.=Anti Earth United Goverment=反地球連邦政府組織のこと。かつての公国軍残党や、宇宙移民者の権利獲得を目標とするする勢力と、コロニーや月面都市の財政界の有志を基盤に持つ。ティターンズに対抗するため、フレックス・フォーラ准将によって組織された。(ちなみに"E.U.G."は地球連邦政府の正式名称ではなく、ある種のコードネームであると言われている)。

#### \*3 30パンチ事件

ティターンズが行ったスペースノイド弾圧事件。宇宙世紀0085年7月31日。サイド1の30パンチで開催された反地球連邦政府運動の集会に伴ってデモやサポートージュが散発した。駐留軍に暴徒鎮圧の要請を受けたティターンズは、一切の警告も通知もなく、コロニーに毒ガスを注入し、30パンチの市民300万人すべてを皆殺しにした。

#### \*4 月企業連合体

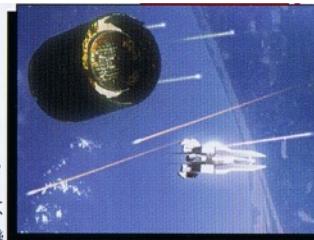
主に月面の恒久都市などに拠点を持つ企業による地球圏屈指の経済団体。財政界に対して大きな発言力を持ち、連邦政府に対しても活発なロビィ活動などを展開している。エウーゴのメインスポンサーでもある。

#### \*5 アナハイム・エレクトロニクス

いわゆる宇宙産業のあらゆる分野に進出している巨大企業で、戦後、ジオニック社の吸収合併をはじめとする構造改革によって、一躍MS産業のトップに君臨する。連邦軍を最大の顧客としながら、ティターンズにもエウーゴにも武器を供給していた。本社は月の裏側の恒久月面都市グラナダの郊外にある。

# MSZ-006 Development genealogy

A.E.U.G. Anaheim El inc. TITANS



エゥーゴがRX-178 ガンダムMk-IIを強奪する際、偶然その場に居合わせた少年カミーユ・ビダンは、成り行きでガンダムMk-IIに乗り込み、糸余曲折を経て、そのままエゥーゴに参画することになった。そして、進行中のZプロジェクトに対しても、重要な提案をもたらしたのである。

当初構想にあったエゥーゴのフラッグシップMSは、単純に言えば、MS形態時には背部にフライングアーマーを装備し、大気圏突入時には前面に回り込ませるという発想のものであった。それは基本的に肩部のヒンジを支点としたスライドレールを介し、一体構造のフライングアーマーを頭越しに前面に回り込ませ、シールドと組み合わせるという機構が採用されていた。

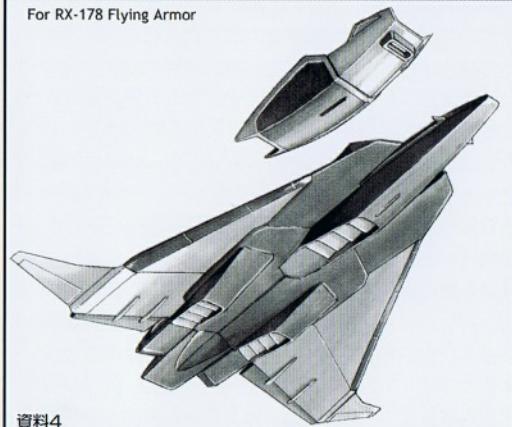
実際、ウェイブライダーとしての堅牢さを保つためには、その手法以外にないと考えられていたし、双方の形態において最適なフライングアーマーの設置ポジションはそれ以外にはなかったのである。ただし、だからこそ、この“変形”は困難であった。

MSの軽量に匹敵する質量を持つフライングアーマーを、全長を上回るスパンで移動させるなど、事実上ナンセンスなことだったのである。無論、宇宙空間は無重量であるから、変形そのものは不可能ではなかっただろうが、移動中であれば機体のベクトルの修正に余分なプロペラントを消費してしまうし、重力下、ましてや大気内での変形は大きな抵抗を発生させ、機体を損傷してしまったことだろう。

ところがカミーユは、このフライングアーマーを左右に分割し、MSの“脇の下”を経由させることで、その変形を半分以下の可動部品とスパン及び時間で可能としたのである。また、機体の構造そのものに柔軟性をもたらすことで、それぞれの機動装備を四肢以外のAMBACデバイスとして援用するという手法も機体に盛り込み、背部に固定されていたバーニアスタビライザーも能動的に可動されることによって、MS形態時にも機体の機動性を向上させる有効なユニットとして機能せることに成功したのである。

実際、エゥーゴとAEの開発チームによって“宇宙

For RX-178 Flying Armor

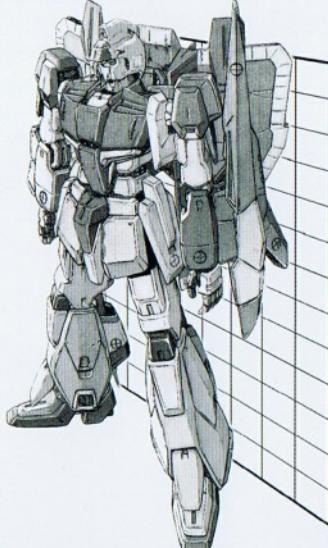


資料4

体の発想を現実化させ“Zガンダム”として完成させたのは、事実上、たった一人の少年による、何げないコンセプトの提示だったのである。無論、カミーユ自身が有望なパイロットであり、また、未熟ながらもエンジニアとしての見識を持っていなければ、その発想には説得力が伴わず、実現などおぼつかなかっただろう。カミーユの提案は、AEを始めとする技術者に対する挑戦であり、また挑発でもあったとも言える。

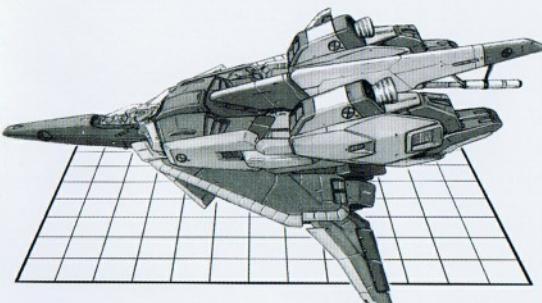
加えて、この機体にとって幸運だったのは、“Zガンダム”的開発に必要な技術のほぼすべてが、この時点までに蓄積されていたことである。軽量で堅牢なガンダリウム、可変機構に不可欠なムーバブル・フレーム。そして、それを可能とする資金力や政治的な要請。さらに、時流的な風潮と技術的な環境などである。“Zガンダム”は、これらが整った上で開発されたからこそ、圧倒的に高性能でありながら、非常に短期間で完成できたのである。

MSZ-006 Proto Type image



資料6

MSZ-006 Proto Type image



資料5

## \*6 グリップス戦争

ティターンズとエゥーゴによって展開された大規模な戦闘状況を指す。事実上、連邦軍の軍閥同士による内戦であったとされる。ティターンズの拠点であるグリップスのコロニーライナーをめぐる戦闘で決着したためこう呼ばれる。宇宙世紀0087年初頭から始まったこの戦いは、0088年中盤まで続いた。

## \*7 デラーズ紛争

宇宙世紀0083年に公国軍残党のエギュ・デラーズ率いるデラーズ・フリートが引き起こした紛争のこと。デラーズが展開する「星の屑作戦」により、連邦軍は多大な損害を被った。ある意味で戦後体勢を決定づけた事件。

## \*8 Zプロジェクト

エゥーゴの依頼を受けたアナハイム・エレクトロニクスのMS開発プロジェクト。このプロジェクトは、最終的にMSZ-006 Zガンダム、MSZ-010 ZZガンダムなどといった傑作機に結実するが、その過程でも数多くの試作MSを生み出している。

## \*9 TMS

**TMS(Transformable Mobile Suit)**  
機体形状を変形させることで、戦闘の局面に応じた形態を取ることができるようデザインされた可変MSのこと。高速戦闘用のMA形態と、白兵戦闘用のMS形態を取ることが多い。まれに、Zガンダムのように、戦闘機（厳密には大気圏突入用ウェイブライダー）などのような特殊な形態をとるものもある。

## \*10 フライングアーマー

Zプロジェクトに基づいて開発されていたMS用の大気圏突入装備。重力下ではMSの補助飛行システムとして運用できる。ガンダムMk-IIによる運用が前提であったため、専用シールドが収納できる。

- Zeta project
- Arm unit
- Leg unit
- Deorbit burn
- Transform
- Weapon Sys.
- Linear Seat
- Deformation
- Color guide
- Marking

かくしてΖガンダムは、宇宙空間から重力下までの「連続運用<sup>11</sup>」を可能とする破格の汎用性を持つ機体として完成した。最も大きな特徴は、言うまでもなく「標準兵装のまま単体で大気圏突入が可能」ということで、さらに、突入中の機動さえ可能としている。通常のMSは、熱圏においては行動を極端に制限されるが、Ζガンダムは、その領域においてさえ戦闘能力を有するのである。

Ζガンダムは、それまでに一般化していたMSの概念を覆すような基本構造をもっている。この時期は、連邦軍が独自に開発した技術と公国軍が開発した技術の融合が積極的に計られた時期であり、それによってMSの関連技術は飛躍的な発展を遂げた。そんな中で、「ムーバブル・フレーム<sup>12</sup>」に代表されるMSの基本構造の抜本的な変革は、MSというものを非常にフレキシブルなシステムにまで概念化したのである。

ムーバブル・フレームは、MSの稼働構造を極限まで単純化し、稼働そのものに必要とされる構造をコンパクトにまとめあげた。このことは機体各部のブロック化を可能とし、メインテナンスや機体の改善において画期的な省力化を実現した。極端に言えば、この時期のMSならば、このフレームのみで稼働することも不可能ではない。そして、それにプロペラントや武装を内装し、装甲を据えつけるのである。つまり、この時期のMSは、ムーバブル・フレームという骨格に、燃料や武装を筋肉として、装甲を皮膚としてまとっていると言うことができる。この構造が採用されたRX-178 ガンダムMk-IIは、いわばMSの理想の一側面である「擬人化」を、ほぼ完璧な形で実現しているのである。

このフレームは、構造的にヒンジとしての機能とアクチュエーターとしての機能を併せ持っている。つまり、「関節」としての機能を単独で実現できるため、機体構造そのものを変更する場合においてもデッドスペースが無くなるのである。しかも各関節は実用上必要な機能を全て内装でき、一年戦争末期に連邦軍が開発した「マグネットコーティング<sup>13</sup>」技術が援用されているため、変形稼働においても支障が生じない時間

### Arm section



写真1：腕部ムーバブルフレーム

#### \*11 連続運用

MSは本来宇宙用の兵器であり、地上で使用するために改裝や調整が必要だった。一年戦争時後期には、どちらの環境でも運用できる機種も生産されたが、それでも最低限の調整は必要とされていた。どちらでも完全に機能し、その上ノンオプションで大気圏突入まで可能な機体は、事実上Ζガンダムが初めてだった。

#### \*12 ムーバブルフレーム

MSの構造に関する、U.C.0080年代の新技術。可動式骨格とも呼ばれ、駆動系をマウントした内骨格構造をベースにして、その上を装甲板で覆っていくことでMSを構成するというものである。この技術の確立によって、この時代全盛をむかえる可変MSの製作が可能となった。

#### \*13 マグネットコーティング

連邦軍の技術士官モスク・ハントが考案した機動兵器用のレスポンス向上技術。機体の追従性に不満を感じるアムロの要望によってガンダムに施された。

フィールドモーターの機能向上とともに、制御系デバイスの改善によって機体各部の即応性を高める処理だと言われているが、実は思考コントロール装置であるサイコミュの簡易型ではないかという説もある。

内で、瞬時に変形することができる。

また、Ζガンダムに採用されているガンダリウム<sup>14</sup>は、ガンダムに採用された「ルナチタニウム<sup>14</sup>」を元に開発された素材で、更なる軽量化と高剛性の獲得を実現した。

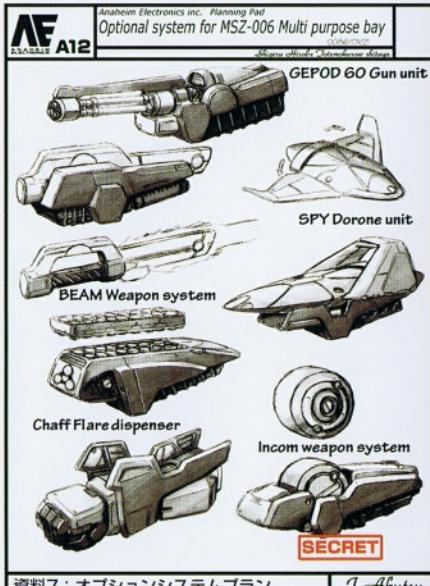
この素材の採用がなければ、Ζガンダムは機体各部の自重によって機動性や運動性を損ない、変形を要する時間も短縮できず、実用兵器としては完成できなかっただろう。

Ζガンダムに求められていた機能は、常識的に見れば相反する側面を持っている。しかし、圧倒的な軽量化とムーバブル・フレームの持つフレキシビリティを最大限に活用し“変形”することによって、Ζガンダムは本来MSが相容れない側面を併せ持つことを可能としたのである。

MSとウェイブライダーは、基本的な構造が全く異なるばかりでなく、全く違う技術が必要とされる。しかし、だからこそ双方の特性を同時に実現することによってΖガンダムは戦略的な意味を持つとも言える。

これは、この機体の兵器ユニットとしての性格を任意に変更できることを意味し、それまでの戦術においては有り得ないことだった。もっとも端的な例を挙げれば、Ζガンダムは地球上において、自らのMSとしての“機動力”と“戦闘能力”を、自力で戦線に“空輸”できるのである。これは、既存のTMS以外には不可能だったことである。一年戦争における「ガンダム」の汎用性が、それ以降のMSの指標とされたことは想像に堅くないが、それを最もドラスティックな形で実現したのがこの機体だったということができるだろう。

U.C.0080年代以降のMSは、戦闘能力の拡充が重視され、ビーム兵器やジェネレーターの大出力化、それらを稼働させるためのプロペラント増加と内装兵器の複合化に伴う機体の大型化が一般的な傾向となっていた。つまりこの時期、「MS」というシステム全体が複雑化していったのだ。



資料7：オプションシステムプラン

J Akutsu

#### \*14 ルナチタニウム

月面で発見された特殊金属。軽量かつ強靭で、MSの装甲材や核融合炉の素材に使われた。後に、この金属はガンダリウムと呼ばれるようになり、よりすぐれた特性を持つ合金がつくられるようになった。

## Arm, Manipulator, Walk system With multipurpose engine, Weapon handling.



写真2：燃焼テスト



写真3

これは、MSのスペックの過剰なインフレーションを招き、また、MS単体の開発費の高騰を招いた。そして、MSの量産機と試作機、高級機といった「階層構造<sup>15</sup>」を決定的なものとし、実効的な戦力の拡充よりも、フラッグシップ機の開発の偏重という、非常に偏った設計コンセプトの蔓延にも結びついていった。

Zガンダムは、その傾向を助長する端緒にある機体ではあったが、機体の軽量化とジェネレーターの大出力化によって絶妙にバランスしているため、むしろパワーウェイトリシオが重視されたU.C.0100年代以降のMSに近く、「系列機<sup>16</sup>」の優秀さも相まって高く評価されている。そしてこの時期以降、いわゆるZ系のパイロットは「Z乗り」とも呼ばれ、エースパイロットの代名詞ともなっていたのである。その意味でも、この機体の先見性や優秀さは破格のものであり、MSの進化を先取りしていた機体であると言うことができるだろう。

この機体のボディユニットには機体の変形機構のほとんどが集中しており、独自のフレーム構造を持っている。この構造は堅牢で自由度が高い上、コピーが容易なため、後のMSにも多く採用されることになる。このボディブロックは、構造的に各四肢モジュールのポジショニングのためだけのブロックに見えるが、実際にはコクピットブロックを始め、コンデンサーヤバーニア、プロペラントが高密度に分散配置されており、各ユニットはそれぞれのモードでも有機的に機能している。

また、この機体の頭部形状は独特のシルエットを持っており、0090年代に至るまで多くのバリエーションや系列機を輩出している。ほぼ直系のZプラスや再設計機のR型などの頭部は、オリジナルである。

る“Zガンダム”に準じたデザインが施されている事が多く、それらの機体の頭部は、俗にゼータタイプとも呼ばれている。

形状は似たように見えるZ系の機体頭部だが、実際のスペックは開発拠点によって大きく異なっている。

Zプロジェクト当初のXナンバーのプロトタイプは、どちらかといえば、同時期に開発されていた百式に近いか、あるいは、それまでにアナハイムが開発した機体に似たものだった。それが、ウェイブライダーへの変形機構案が導入された時点で、現在のようなエクステリアとアビオニクスを獲得したのである。この構造は“MS”そのものの基本構造を変革したと言えるほどのものであった。

通常のMSの主動力炉はボディに設けられている場合が多いが、Zガンダムのメインジェネレーターは脚部に配置されている。これは、変形機構の大部分がボディに集中していることが主な理由だが、実際には、ボディユニットには各部位との統合制御ユニットやリンクージシステム、大気内稼働に必要な空冷構造、バーニアスラスター、コ・ジェネレーターなどが内装されているほか、ウェイブライダー時の動力伝達ルート変更のための構造物や部品なども高密度に実装されている。それらは、機体の“厚み”として内装されており、各モードにおいてはフェイルセイフを司るユニットとしても機能するようになっている。無論、四肢の可動範囲や変形機構のクリアランスに支障を来さないように構成されていることは言うまでもない。

脚部に内装されるメインジェネレーターは、大気圏内外稼働可能な「熱核ジェット／ロケット<sup>17</sup>」を兼ねたもので、タイプとしてはRX-78 ガンダムのコア・ファイターが装備していたもののが発展型である。

言うまでもなく、当時のユニットとは比較にならないほどの機能向上を達成しており、その出力は破格のものであった。Zガンダムが、機体そのものの非常な軽量化を達成しているとはいえ、その出力は絶大であった。例えば、MS形態で片脚を喪失したとしても、ウェイブライダー形態であれば、単機で機体そのものを“飛行”させることができると言われている。実際にZガンダムは、もう1機のMSを伴って大気圏に突入し、その後、さらながら「SFS<sup>18</sup>」のように、別の機体を搬送した上で、空中戦<sup>19</sup>を展開することさえ可能だったのである。

腕部はウェイブライダー形態時に機体内部に収納されるため、それに必要な部位の変形機構やクリアランス確保のための構造を持っている。

ただし、MSとしての基本構造はほぼ完璧に備えているため、稼働に支障が出ることはない。また、MS形態時に装備される武装やオプションなども複数が懸案となっており、時期によって多様なユニットが提案された。ただし、この機体は変形用のシールドが基本装備であるため、結局は採用が見送られたものも多かったと言われている。

### \*15 階層構造

量産を前提とした標準的な性能の機体と、超高性能との差別化が積極的に計られる。機体の性能やパイロットの技能に応じて機体生産を調整し、それぞれに最適の運用法を適用するという戦術である。

### \*16 系列機

特定の機体をプロトタイプとする機体群のこと。いわゆる量産型は、生産性を優先するためデチューンされる場合が多いが、そういった改装や投入領域の変更が、まれに優秀な結果を残すこともある。Zプラスが好例。

### \*17 热核ジェット／ロケット

ミノフスキーモードの核融合炉で発生する高温プラズマを熱源とし、宇宙空間ではプロペラントを燃焼して、大気圏内では空気を取り込むことによって推力を得るハイブリッド構造を持つジェネレーターユニットのこと。

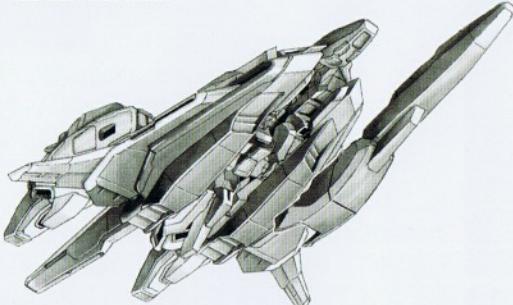
### \*18 SFS

サブフライトシステム(Sub Flight System)のこと。一年戦争時に使用されたドライYSのように、MSを搬送する補助飛行装置。80年代後半では宇宙空間でも使用されるようになっており、MSそのものの消耗を軽減させると共に、戦闘時には航空機として立体的な戦闘を可能とする機種もある。



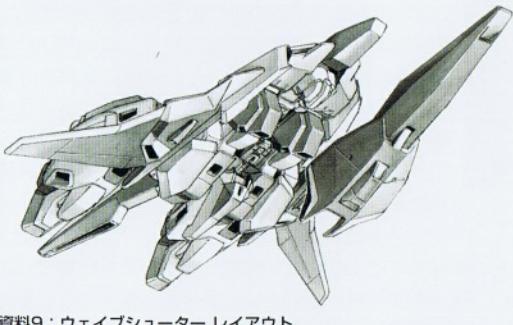
- Zeta project
- Arm unit
- Leg unit
- Deorbit burn
- Transform
- Weapon Sys.
- Linear seat
- Deformation
- Color guide
- Marking

MSZ-006 WAVE RIDER



資料8：ウェイブライダー レイアウト

MSZ-006 WAVE SHOOTER



資料9：ウェイブショーター レイアウト

「ウェイブライダー<sup>\*19</sup>」への変形は、Ζガンダム最大の特徴である。この機能によって、Ζガンダムは機動兵器としての行動域を飛躍的に拡大し、さらなる汎用性と万能性を獲得した。これは、MS史上においても画期的なことであった。それまでにも、連邦軍が「一年戦争<sup>\*20</sup>」において喪失した高空戦力の代替兵器として、SFSや飛行形態に変形するNRX-004アッシャーなどのTMSを幾つか開発、配備しているが、Ζガンダムほど高いレベルで双方のスペックを達成した機体はない。具体的に言えば、この時期まで、ノンオプションで大気圏突入を果たした上で、そのまま戦闘に投入可能なMSは、一部の例外を除き、ほぼ皆無であった。通常、宇宙往還には、シャトルや「HLV<sup>\*21</sup>」を使用するが、それはMSの搬送においても同様である。MSが単機で大気圏に突入する際には、「バリュート<sup>\*22</sup>」などのオプションを必要としたのである。

MSに限らず、大気圏に突入する場合、大気との摩擦などによる高熱を始めとする複数の問題を解決しなければならない。戦闘を前提としないシャトルのような宇宙船は、突入面に耐熱タイルなどを装備することで問題を解決しているが、MSのように複雑な形状を持つ物体はバリュ

ートなどのオプションを必要とする。この手段は、基本的に自由落下であり、突入時の高熱を防御する手段は、非常に受動的なものである。無論、突入角度の微調整なども必要とするが、そう言ったノウハウは宇宙世紀初頭にほぼ確立されており、小規模な突入カプセルなどには、ウェイブライダーが採用されている。

ウェイブライダーは、その翼面形状そのものにより、機体と大気の間にショックウェイブを形成し、その圧縮波によって大気との摩擦を減免し、さらにその抵抗を利用して機動力を得るというものである。MSが大気圏を突破するにあたり、この構想はかなり初期から提示されており、実際“ガンダム”が大気圏突入の際、シールドと冷媒の噴射のみで熱圈を突破したことでも実証されている。

ただし、このガンダムの事例では、母艦であるホワイトベースが同道しており、地表に激突する前に機体を回収できたため、無事に“生還”することができたのである。通常、地球の軌道上から落下したMSは燃え尽きてしまうが、例え熱圈を突破できたとしても、その落下速度を減免できず、地表に激突するしかないのである。

さらにΖガンダムが変形するウェイブライダーは、単に大気圏への再突入を可能とするのみならず、宇宙戦闘機クラスの空間戦闘能力と加速性を併せ持っている。それは、変形することで、機体各所に分散配置された各部バニアスラスターのベクターが機体後方に集中することにより、その全出力を加速のためだけに振り向けられるからである。さらにこの機体は、大気圏においても優秀な“飛翔”性能を持っており、フライングアーマーと胸部のインテークなどから大気を取り込んで噴射する熱核ジェットによって、巡航飛行を可能としている。

写真4：  
大気圏突入時のウェイブライダー（MSN-00100より撮影）

\*19 ウェイブライダー

大気圏突入時、その速度は極超音速に達する。ウェイブライダーは、その際に発生するショックウェイブを利用して揚力を獲得するため、その圧縮波に乗る様を波乗りに見立て、ウェイブライダーと呼ばぶ。

\*20 一年戦争

U.C.0079年1月3日に勃発したジオン公国の独立戦争のこと。勃発から終戦に至るまでの期間が、およそ一年に及ぶことから後年こう呼ばれるようになった。

\*21 HLV

(Heavy Lift Vehicle) 大重量離昇機のこと。惑星などの重力下から衛星軌道上まで大容量の物資を打ち上げるために使用される。MS用の降下カプセルをこう呼ぶ場合もある。

\*22 バリュート

MSなどの大気圏突入用オプション。特殊繊維製のバルーンを機体周辺に展張し、大気との摩擦熱や落下速度を減免する。減速用に使うバニアの噴射熱の方が、大気との摩擦熱より低温なのである。宇宙船が装備可能なほど巨大なものもある。

# Deorbit burn, ANTI heat shell Air to ground, Ground to air, Air dive.



ウェイブライダー時の機動は、基本的に機体各所のバーニアスラスターによって行うが、緊急時の加速や急激な方向転換は、機体上部の垂直翼にて行われる。

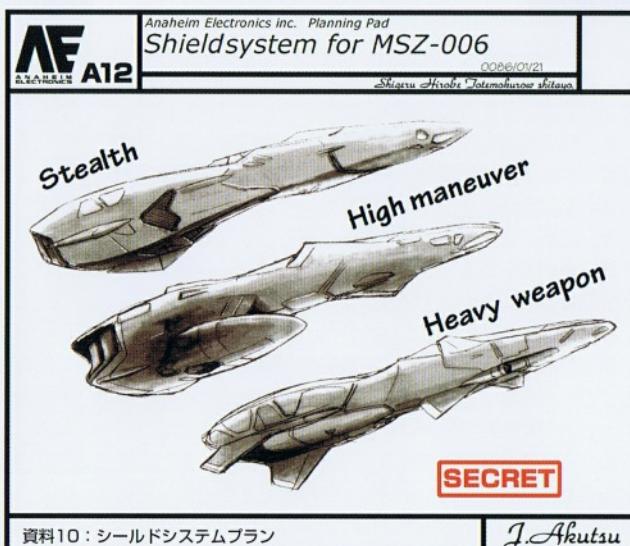
たる「ロングテールバーニアスピライザー・23」によっても行う。このモジュールは、一年戦争以降、MSに積極的に導入されたAMBACシステムの一種である「バインダー・24」の概念をさらに発展させたもので、質量移動による方向転換や姿勢制御と同時に、機動も行うという画期的なシステムであり、当然、MS形態時にも非常に有効なユニットであった。

ウェイブライダーは基本的に大気圏突入のための「滑空」を可能とするもののだが、その機構試作として開発されたフライングアーマーは重力下におけるSFSとしても機能した。Zガンダムのウェイブライダー形態は、この装備を祖型として開発されたこともあり、大気圏内の「飛行」も可能としている。さらに変形により空力特性と加速性能が向上するため、地上での高速移動が可能となっている。ただし、この形態は高速移動の際には確かに有効だが、機体に充分な翼面積がある訳ではなく、実際にはプロペラントの燃焼を含む強力な推進力によって「飛翔」しているに過ぎない。

そこでAEのエンジニアたちは、「Zガンダム」の行動半径の拡大を目指し、高い航空能力を併せ持つ「ウェイブショーター・25」タイプのフライングアーマーを開発していた。のみならず、ウェイブライダー形態における更なる機能向上を目指とし、既存のフライングアーマーを装備したまま、あるいは新たなユニットの新造も視野に入れたデザインのシールドなども開発していたと言われている。これは、Zガンダムの基本構造が、経済的な要因を除けば、「堅牢で自由度が高い上にコピーが容易」なため、そのバリエーションがかなり早い段階で検討されていたことに起因する。

「カラバ・26」によって少数生産されたZプラスなどは、戦闘機並の空戦能力を持つ機体として再設計されたもので、少しづながら量産す

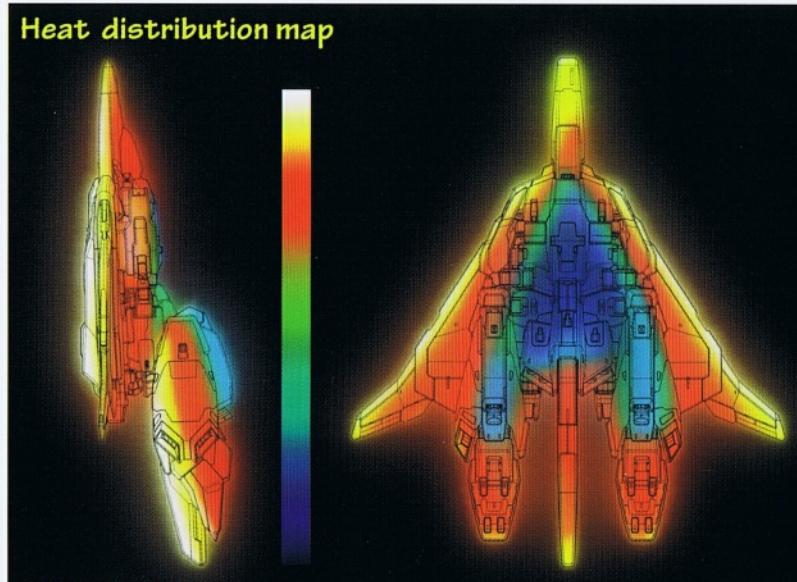
ることに成功した稀有な機体であり、なおかつ、この機体にはいくつかのバリエーションさえ存在している。



資料10：シールドシステムプラン

J.Akutsu

Zガンダムは、複雑な変形機構を持つがゆえに、非常に高価な機体となってしまっていたが、機構の一部を省略、または改善することで、実際的な兵器として成立させようという構想に基づいて開発されたバリエーションもあった。その構想は0090年代まで継続されており、RGZ-91 リ・ガズィなどといった傑作機が誕生している。このように、Zガンダムは後のMSに多大な影響をおよぼしている。そのせいもあってか、この時期に開発、投入された多くのTMSにおいて、俗に“MA形態”などと呼ばれる非MS形態のことを、便宜上「ウェイブライダー形態」と呼ぶ場合もある。



資料11：大気圏突入時熱分布

\*23 ロングテールバーニア  
スピライザー

Zガンダムの背部に装備される機動装備。ウェイブライダー時には垂直尾翼としても機能し、MS形態時にはスピライザーとバーニアスラスターの機能を併せ持つ補助機動装備として機体の機動性を向上させている。

\*24 バインダー

MSに装備されるものは、四肢の他に増設されたAMBACシステムのことを指す。武装やバーニアなどを内蔵している場合もある。

\*25 ウェイブショーター

Zガンダムのフライングアーマーのバリエーション。大気内での空力特性を改善し、「飛行」を可能とする目的で設計された。

\*26 カラバ

名目上は別組織だが、事実上、地球におけるエウーゴのこと。本来は、エウーゴの勢力の大きさを隠蔽するための方便だったが、全面対決が開始されてからもカラバの名前は存続していた。

- Zeta project
- Arm unit
- Leg unit
- Deorbit burn
- Transform
- Weapon Sys.
- Linear Seat
- Deformation
- Color guide
- Marking

Zガンダムのコクピットブロックには、この時期のMSのほとんどに採用されている「イジェクションポッド<sup>27</sup>」が内装されている。これは連邦軍などの規格品を基に再設計されたもので、ユニットそのものにはかなりの設計変更と改造が加えられている。

通常の機体に装備されるポッドはほぼ球形をしているが、Zガンダムのポッドは、かなり歪んだ形状をしており、容積も相当狭く設計されている。これは、ウェイブライダー形態時にコクピットブロックの機体上のレイアウトが変更されることに起因している。安全性と空力特性、さらに機能性などの要素を検討し、双方の形態時に最も高いポジションを模索した結果、コクピットブロックの構造や機体のレイアウトが決定したのである。そして、変形に伴う「リニアシート<sup>28</sup>」のポジション変更に際し、内装とパイロットの位置も、かなりの移動を伴うこととなった。

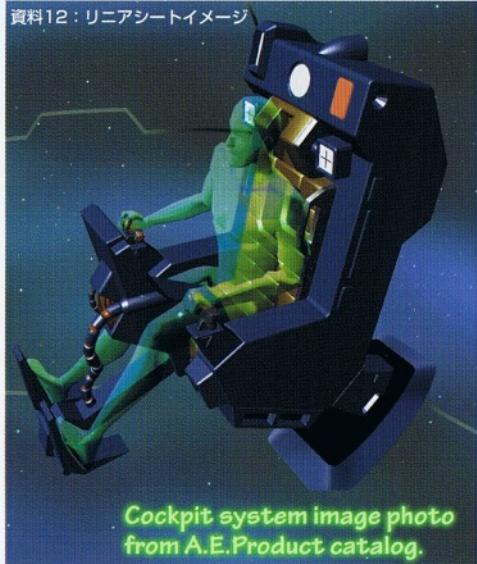
モード変換時には、MS形態ではパイロットの足下にあったパネル面が、進行方向の天面に位置することになるのだが、その場合、パイロットはおよそ腰の辺りを支点にしてコクピット内を回転することになるのである。

変形中は、シートを支えるアームが支点となるポジションを変えることで、変形に伴う加重ベクトルの変更にも対応できる上、内面に投影される全方位モニターは、その内部形状も計算した上で映像を表示しているため、パイロットが自分のポジションが変わったことを自覚するのは、移動している場合であれば、そのベクトルに対する自分の姿勢が変化していることを認識する程度であると言われている。

シートそのものの緩衝性能は、既存の機体に装備されるものとほぼ同レベルの耐衝撃性を維持しており、コクピット内面に表示される映像情報は、その歪みを搭乗者に感じさせないように加工され、ほぼ直視状態と変わらない視界を確保している。ただし、特に宇宙空間では、辺縁の天体以外に基準となる地平線や上下感覚が無いため、視覚的にはある程度エンハンスされた映像が表示されていることが多く、本来は漆黒の闇であるはずの宇宙空間には、ある種人工的な着彩がわざと施されている。



写真5：リニアシート



Cockpit system image photo  
from A.E. Product catalog.

つまり、単純なゲージやスケールで自機と空間の相対関係を表示するのではなく、濃淡や奥行きのある空間を“表現”することで、機体の状況をパイロットに把握させているのである。

無論、これらの情報は高度なナビゲーションシステムに基づいて算出されており、映像も単純にディスプレイされているだけではなく、常に搭乗者の頭部位置や視線、視差などをリアルタイムに検出することでパイロットの視覚や平衡感覚を混乱させないように配慮された、非常に高度なインターフェイスなのである。また、リニアシートそのものも特別製で、極秘裡に「バイオセンサー<sup>29</sup>」と呼ばれるデバイスが採用されているとも言われている。この装備の具体的な機能は不明だが、パイロットのメンタルなコンディションが機体稼働に反映される仕組みであると言われている。

“Zガンダム”を成立させたそれぞれの技術は、当時のMSの標準的なスペックから極端にかけ離れたものではなかったとされているが、特にコクピット周辺の装備は、AEが一年戦争直後から蓄積していた技術の粋が凝らされている。ことに「ガンダム開発計画<sup>30</sup>」に関連する封印されていた技術体系の援用などは、純軍事的にも政治的にも、流動的な当時の状況を反映したことだったのである。

本来ならエゥーゴ、ティターンズ双方にとって“致命的なスキャンダル”になりかねない“超高性能MS”的開発計画及び実戦投入は、とりも直さず、双方の勢力が“なりふり構っていられない状況”にあったことを端的に示していると言える。そのことは、後に第三勢力として介入してくる「アクシズ<sup>31</sup>」に対する両勢力の対応にも見て取れる。また、エゥーゴとティターンズの対立が激化していった過程において、双方共に“ガンダム”的開発を推進していたという事実が、何よりも雄弁に両勢力が志向していた目的を物語っていると言えるだろう。

<sup>27</sup> イジェクションポッド

MS用の、いわゆる脱出ポッド。緊急時に機体からイジエクトされるためこう呼ばれている。一般的には球形をしており、内側には全周スクリーンが装備されている場合が多い。

<sup>28</sup> リニアシート

全周スクリーンを配した球形コクピットの中央で、パイロットシートを可動アームによって支えることにより、あらゆる方向からのGを相殺しつつ、全方位の視界を確保するというシステム。MSの運動性の飛躍的な性能向上に伴ってパイロットにかかる負担を減少し、MSの限界性能により近い能力を発揮させることができるようにになった。

<sup>29</sup> バイオセンサー

パイロットの感応波を検出して機体制御などに援用するデバイス。公国軍が開発したサイコミュの簡易型と考えられている。

<sup>30</sup> ガンダム開発計画

一年戦争において驚異的な戦果をあげたガンダムよりもさらに高性能な機体の開発計画。連邦軍のジョン・コーウェン中将主導のもと、AEが中心となって行なわれた。この計画でロールアウトしたGPシリーズと呼ばれる機体は全部で3体（4体ともいわれる）。諸事情によりこの計画は抹消され、GPシリーズは公式には存在しなかったことになっている。

<sup>31</sup> アクシズ

アステロイドベルトにジオング公国が築いた小惑星基地。ジオン敗戦後は残党軍の本拠となり、さまざまな技術開発などが行われていた。自力で航行する能力があり、U.C.0087年に地球圏に到達している。ジオン残党軍（後のネオ・ジオン）を指す場合もある。

# Weapon system, FCS, Cockpit Multi purpose weapon system



Zガンダムが装備する武装は、非常にシステムティックに設計されており、携行に際しての障害はほとんどない。その意味でZガンダムは、初めて「万能」を実質的に達成したMSであると言えるのかも知れない。

「ガンダム」の登場以降、MSの標準装備となつたビームサーベルは、近接戦闘において不可欠の武装として一挙に普及した。Zガンダムは、これをサイドアーマーに収納した状態で携行しており、ウェイブライダー形態時はビームガンとして使用することもできる。サーベルのビーム集束帯を使って「ビームガン<sup>\*32</sup>」として流用する技術は、すでに0083年には実用化されていたが、諸事情によってこの時期まで、ほぼ封印されていた状態だった。ただし武装としては出力が低いため、主に変形時などの牽制や撃乱、離脱のために用いられることが多い。ただし、サーベルユニットをビームガンと兼用する技術そのものは、同時期のアクシズも保有していたため、要は機体の設計コンセプトやジェネレーター出力の問題であったといふ見方も出来る。

また、この時期「ビームライフル<sup>\*33</sup>」はMSの標準的な武装となっているが、Zガンダムが携行するビームライフルは、標準的なエネルギーパッ

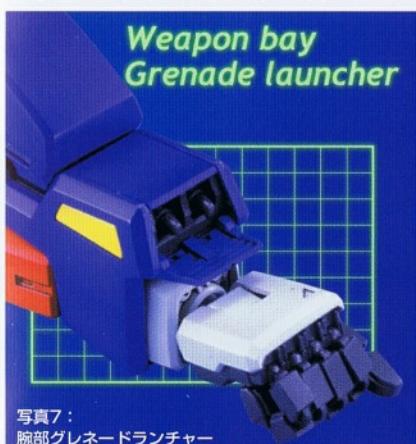
クを使用しながら、通常型を上回るビーム収束率と貫通力を獲得している。また、バレル長を短縮することで、ウェイブライダー時の武装としての使用も可能である。さらに、サーベルのビームガンとは逆に、マズルからビーム刃を発生させることも可能で、斬撃用のロングビームサーベルとして使用することもでき、近接戦闘において破格の威力を発揮する。

標準装備として腕部に内蔵されるグレネードは、近接戦闘において的確な運用であれば敵機に致命傷を与えることも可能。オプションマガジンによって装弾数を増やすこともできるが、変形する際には外さなければならないため、出撃時に選択が必要である。

グリップス戦争の時期には、ビーム兵器の大型化と高出力化が進み、戦艦の主砲をはるかに凌ぐ威力を持つものが、エウーゴ、ティターンズを問わず、数多く開発された。

そして、MSが単体で「運用」できる最大のビーム兵器が、「メガバズーカ・ランチャー<sup>\*34</sup>」であり、後にZガンダム専用の武装として配備される高出力ビーム兵器「ハイパー・メガランチャー<sup>\*35</sup>」である。

この兵器は、小型の専用ジェネレータを内蔵し、移動のため独自の推進力も持っている。いわば、コクピットがないだけの小型砲艦とも呼べるもので、独立した艦艇として、あるいはウェイブライダー時の固定武装として運用できるよう、離着艦用のランディングスキッドまで装備している。実際、その大きさは、運用するZガンダムの全長をも超えるほどであった。つまり、MSは稼働の際にコントロールを行うためだけに必要であると言っても過言ではない。ただし、MSが「携行」することによる破格の機動性がなければ、この武装の破壊力は、MSが主力兵器となった当時の高速／高出力戦闘に対応することが不可能だからである。この時期のMSは、どの勢力も強大な「矛」の開発に凌ぎを削っていたのである。Zガンダムはまさに、その先駆けであり、後の趨勢を決した機体なのである。



## \*32 ビームガン

ビームライフルより出力が小さいビームを射出するシステム。ビームサーベルとユニットを共用しているものとのことを指す場合もある。

## \*33 ビームライフル

本来は戦艦の主砲であったメガ粒子砲、連邦軍が開発したエネルギーC A Pと呼ばれる技術によって小型化し、MSサイズの携帯火器としたもの。この武装のお陰でガンダムは最強たり得た。後にMSの標準的な武装となる。

## \*34 メガバズーカ・ランチャー

機能的には小型のジェネレーターを内蔵した高出力のビーム砲。標準的な戦艦の主砲を凌ぐ威力を発揮する。バーニアを装備しているので自航も可能だが機動性は低い。エネルギーのチャージに時間がかかるため、連続使用はできない。百式が使用した。

## \*35 ハイパー・メガランチャー

Zガンダムの専用武装として開発された高出力の大型ビーム砲。基本的な機能はメガバズーカ・ランチャーと同等だが、エネルギーチャージに要する時間が短縮され、連続使用も可能。

- Zeta project
- Arm unit
- Leg unit
- Deorbit burn
- Transform
- Weapon Sys.
- Linear seat
- Deformation
- Color guide
- Marking



写真9

一年戦争後の地球圏の経済は、AEが中心になって、コロニーの再建、戦後経済の復興に狂奔したおかげで維持されたと言われている。会長のメラニー・ヒュー・カーバインは、会社運営の采配を社長のコウエル・J・ガバナンに任せ、月商工會議所の会長や地球連邦商業通信協議会理事、「グラナダ・36」通商連絡会議理事長や地球連邦議會商工業諮詢機関理事などの名誉職ばかりを兼務し、自身の持つ実権をカムフラージュしていた。

ティターンズの動きが具体的になると、ブレックス・フォーラ准将を始めとするエゥーゴの組織は、シャアの提供したガンダリウムの技術をベースとして、MSの開発を進めた。その指揮を執ったのが、当のメラニーだったのである。彼は、MSのムーバブル・フレームなどは、地球連邦軍のMSのものを流用し、経費の節減と建造期間の短縮を図り、即戦力の整備にその精力を集中させた。のみならず、エゥーゴの旗艦となる新造艦をも建造したのである。ただし、その建造費用は、戦争によって計画が中断し、浮いていた木星行きの艦の竣工予算をブレックスが調達したものであったため、メラニーの負担は若干軽くなっているらしい。これは事実上の横領ではあるが、ブレックスにしても、連邦會議の予算委員会や会計監査どころか、露見した場合の軍法会議も覚悟していたと言われているが、どのみちエゥーゴが敗北すればブレックスに未来はなかったのである。

この新造艦は、メラニーによって「アーガマ・37」と名付けられた。それを指して、メラニーをロマンチストと考える協力者も多かった。実際、メラニーは、AEをつぶすことになってしまってもいいと考えていたようだが、地球連邦政府からひねり出した資金をエゥーゴに投資する篤志家だと支持される一方で、しょせんは戦争商人だと非難されてもいた。

MSZ-006 変形シークエンス

**\*36 グラナダ**

月の表側にあるフォン・ブラウン市に次ぐ第二の都市で、月の裏側にある。その周辺には地球連邦軍の拠点があり、サイド3とは最も近かった。そのため、一年戦争当時はジョン公国がここを制圧しており、一大拠点として機能していた。

**\*37 アーガマ**

エゥーゴ所属の機動巡洋艦。ペガサス級強襲揚陸艦を参考に建造され、二つのカタパルトとMSデッキを持つ。事實上、エゥーゴの旗艦であった。語源はヒンドゥの聖典や仏教の原典にある名前で、いろいろな意味に解釈されている。サンスクリット文字を音訳した漢字での表記は「阿含」。

**\*38 ジャミトフの私兵**

エゥーゴがガンダムMk-IIを強奪した際、機体の返還交渉のため、バスケットを持ったアーガマに乗組したエマ中尉にブレックスが投げかけた言葉。ティターンズが実質的にどのような組織であるかを喝破したもの。無論、ブレックスの個人的な見解ではある。

ただ、実際にメラニーは還元を意図して会社を作っている男であったことは確からしい。

ちなみに、AE製の“ガンダム”は、GPシリーズを始めとして、機体色に“青”が配されることが多いのもメラニーの意向によるものだと言われている。実際AEのコーポレートカラーは青であり、創業以来、代表的な製品も、空の青、海の青、宇宙の青、地球の青といったように、青系のイメージカラーが施されることが多かったようだ。これは、私室でよく着ている法被や紗などの“藍染”が気に入っているからとも、かつて訪れた世界遺産のモルドヴァ教会群に施された“ヴォロネツの青”に感銘を受けたからとも言われているが、真相は謎のままである。

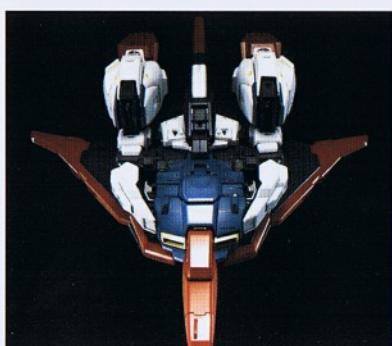
グリップ戦争の渦中、ジャミトフにエゥーゴ支援の嫌疑をかけられたメラニーは、ティターンズにも量産型MSのマラサイを供給してみせることで、表向き恭順してみせた。所詮ジャミトフは、士官学校の同期生であったメラニーが、企業家として成功したことを見込んでいたのだとも言われているが、このいきさつなど、そういった事情を深読みすることもできるだろう。

ともあれ、ティターンズはジャミトフがいなければ設立されなかっただし、エゥーゴもメラニーがいなければ機能しなかっただろうことは想像に難くない。ブレックスはティターンズを「ジャミトフの私兵・38」と断じたが、エゥーゴもまた、支援する勢力の尖兵であることに変わりはない。それでも、それぞれの動機は切実であり、それぞれはそれぞれの信じるもののために戦うことを選んだのである。

人類が初めて体験した宇宙戦争は、それまでの戦争の有り様を変えてしまった。全ての兵器体系を塗り替えたMSは、瞬く間に戦闘の主役に躍り出たのである。中でも、“ガンダム”的な機体は、常にその時代の最先端を駆け抜けていた。戦況に応じてその姿を変えるΖガンダムは、MSという兵器が新たな進化を始めたことを告げる、刻の雄叫びだったのかも知れない。



**Multi form mobile suit  
High mobility weapon carrier with infight system.**



# MSZ-006 Zeta Gundam

Zeta project

Arm unit

Leg unit

Deorbit burn

Transform

Weapon Sys.

Linear seat

Deformation

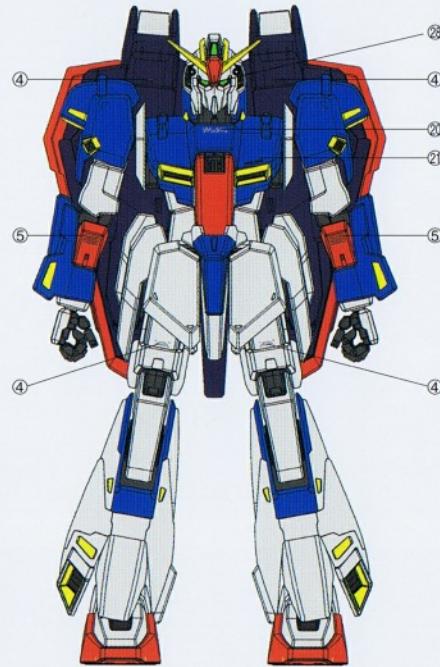
Color guide

Marking

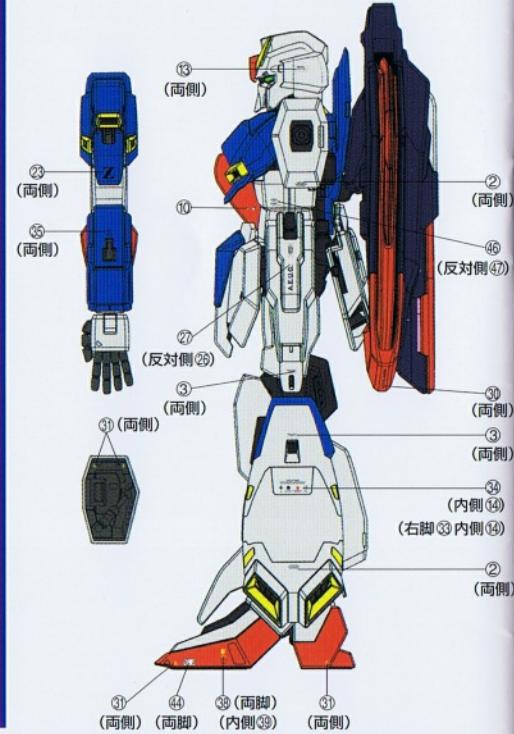
## カラーガイド、マーク指定位置

\*イラストに指示の無いシール  
は好みの場所に貼って下さい。  
※○数字は、シールの番号です。

### Mobile suit mode Front view



### Mobile suit mode Side view



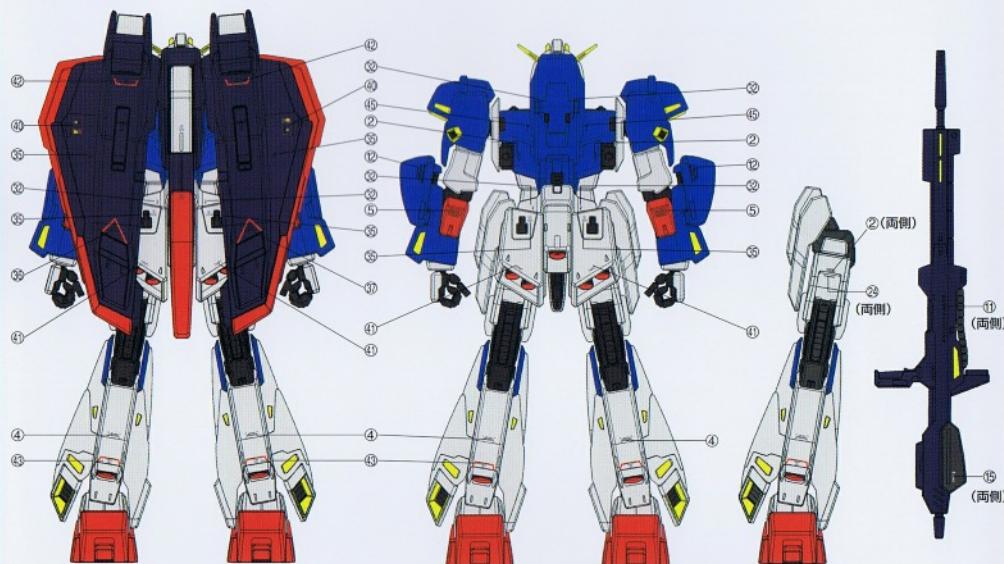
### Wave rider mode Side view



# MSZ-006 Coloring guide Paint colors, Markings.



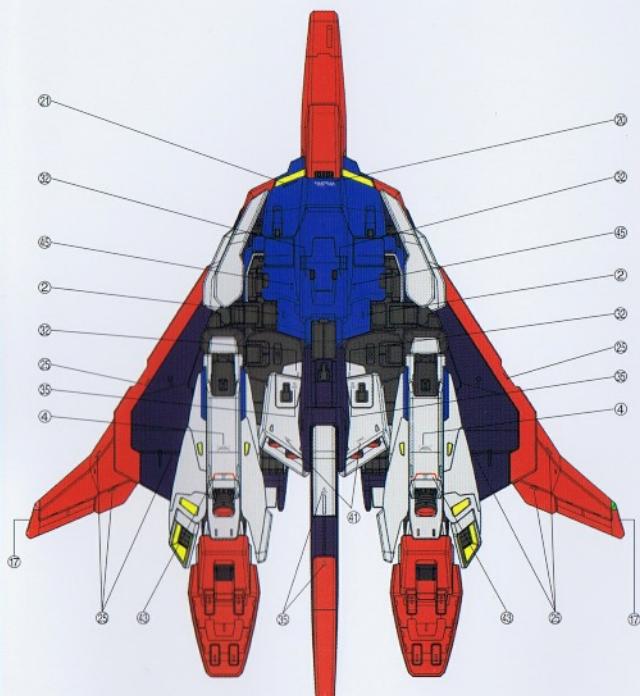
Mobile suit mode Back view With Beam rifle



Wave rider mode Top view

●このキットを、よりリアルに塗装したい方は、グンゼ産業より発売の「ガンダムカラー」、「ガンダムカラースプレー」をお使いください。

( ) 内はガンダムカラー、ガンダムカラースプレーの色です。



- |   |
|---|
| 本体胴や脚部などの塗装色。<br>ホワイト (Gホワイト1)                |
| 本体胸部分などの塗装色。<br>インディブルー (Gブルー1)               |
| つま先やシールド上部などの塗装色。<br>モンザレッド (レッド1)            |
| 胸部インテークや脚部スラスターなどの塗装色。<br>黄橙色 (イエロー1)         |
| ビームライフルやフライングアーマーなどの塗装色。<br>ミッドナイトブルー (Gブルー2) |
| 関節部分やビームライフルエネルギーパックの塗装色。<br>ニュートラルグレー        |

## マークガイド

- 燃料注入口の位置と、使用燃料、搭載料を示す。
- エンジンオイル注入口の位置と充填圧力を示す。
- 潤滑オイル注入口の位置と充填圧力を示す。
- ジェットエンジンの空気圧スターター接続位置。
- 外部電源装置接続位置。
- アースコード接続口。
- コックピットカバーの開閉スイッチと射出コックピットに関する警告。
- 非常にコックピットカバーを強制開放するためのスイッチ。
- 係留用ワイヤー取り付け位置。
- 吊り上げ時のリフティングポイント。
- オプションの兵装や燃料タンク等を取り付けるためのホイストポイント。
- 液体酸素と液体窒素の補給充填口。
- カタパルトオペレーターに機体重量を伝えるカード。
- サバイバルキット搭載位置。
- 戦術可変モビルスーツ・バリアブル・モビルスーツ・アンド・ウェイブライダー・システムのロゴ。
- 編隊灯。使用時は黄色く発光する。
- AG AEUGの最初のMS戦隊第6番機であることを示す。



**PERFECT GRADE**  
**MSZ-006 ZETA GUNDAM**  
Ver.1.0