

**DX 超合金**  
GE-54

**高达 恋離飛翼**  
~サヨナラノツバサ~

©2011 ビックウエスト/劇場版マクロスF製作委員会



# VF-25F

**Variable Fighter Messiah Valkyrie**  
Rito Sactome Custom **リニューアルVer.**

VF-25F  
メサイアバルキリー  
(早乙女アルト機)

VF-25 メサイアバルキリー (早乙女アルト機)

**INSTRUCTION MANUAL 取扱説明書**

※画像はイメージです。

**BAN  
DAI**



# What'bout [製品解説]

DX超合金メサイアバルキリー(早乙女アルト機)をさらに理解するために、「マクロスF(フロンティア)」に関する重要なキーワードを確認しておこう。

## 劇場版 マクロス 恋離飛翼 ～サヨナラノハサ～

### SHINSEI INDUSTRIES

#### 新星インダストリー

可変戦闘機メーカーの一翼を担う大企業。西暦2012年、VF-1バルキリーを開発したストンウェル・ヘルコム社とエンジン開発技術に定評のある新中州重工航空機部門が合併して設立された。以後、VF-5000スターミラージュ、VF-11サンダーボルトなどを開発。堅実な設計が高い信頼を置かれ、統合軍主力機を数多く輩出するに至った。2040年に実施された新統合軍次期主力可変戦闘機(AVF)コンペティション「プロジェクト・スーパーノヴァ」ではYF-19を開発。ゼネラル・ギャラクシー社が投入したYF-21と競合し、最終的な勝利を収めている。また「人類播種計画」が本格化すると各移民船団に工廠を設立。本社から提供された基本設計データを基にして工廠ごとでの新型機開発を推奨し、技術向上と系列機の発展を促し、さらなる市場拡大を画策しているようである。

### ALTO SAOTOME

#### 早乙女アルト

美星学園高等部航空科パイロット養成コースに通う少年。歌舞伎の名門の嫡男として生まれ、他の移民船団に巡業に赴くなど、天賦の才を発揮した。しかし空への憧れを捨て切れずにパイロットに転向。バジュラの襲撃からランカ・リーを救ったことを契機にS.M.S.に入隊し、再度のバジュラ襲撃時にもランカを守り抜いてみせた。その一方、歌に情熱を注ぐシェリル・ノームの姿に、己の中に役者への未練が眠っていることを自覚。次第に自分の在り方に疑問を抱くようになっていく。それでもランカとシェリルの生き方から自分の進むべき道を見出し、バジュラQueenとの決戦では、ふたりの歌姫の助力を得て、「光の舞」を舞ってみせたのだった。



## VF-25 MESSIAH VALKYRIE

### VF-25 メサイアバルキリー

VF-17ナイトメアプラスに替わる機体として開発されたVF-25メサイアは、第25次マクロス級超長距離移民船団「マクロス・フロンティア」の新統合軍主力機として開発された可変戦闘機である。まず試作機VF-24エボリューションの設計データを基にYF-25プロフェシーが完成。次いで新星インダストリー・マクロス・フロンティア工廠と総合機械メーカー・L.A.I.社の共同開発によって修正が加えられた。さらに開発途中にはマクロス・オリンピア工廠が協力(これは同工廠が担当するVF-26の開発が中断したためと言われる)。西暦2057年6月24日には原型機の初飛行が行われ、2059年には評価試験が開始された。その際、政治的理由から新統合軍に先んじて民間軍事プロバイダー「S.M.S.」に優先配備され、バジュラ戦に投入されている。このような経緯から誕生したVF-25はノーマル状態での大気圏往還能力やピンポイントバリア(PPB)システム、アクティブステルス、人工フォールドカーボンを用いた慣性蓄積コンバーター(ISC)といった各種技術の導入によって、従来機とは一線を画するハイスペックを獲得。さらに作戦内容に応じて換装可能な追加装備(バック)が用意された。追加装備にはそれぞれ特徴があり、大気圏外での機動性向上を目指した「SPS-25S/MF25スーパーバック」、火力と防御力を強化する重装オプション「APS-25A/MF25アーマーバック」、索敵および電子戦に特化した「AP-SF-01+ イージズバック改」、大気圏内(大気圏外での運用も可能)での機動性向上と火力増強を考慮した「トルネードバック」がある。

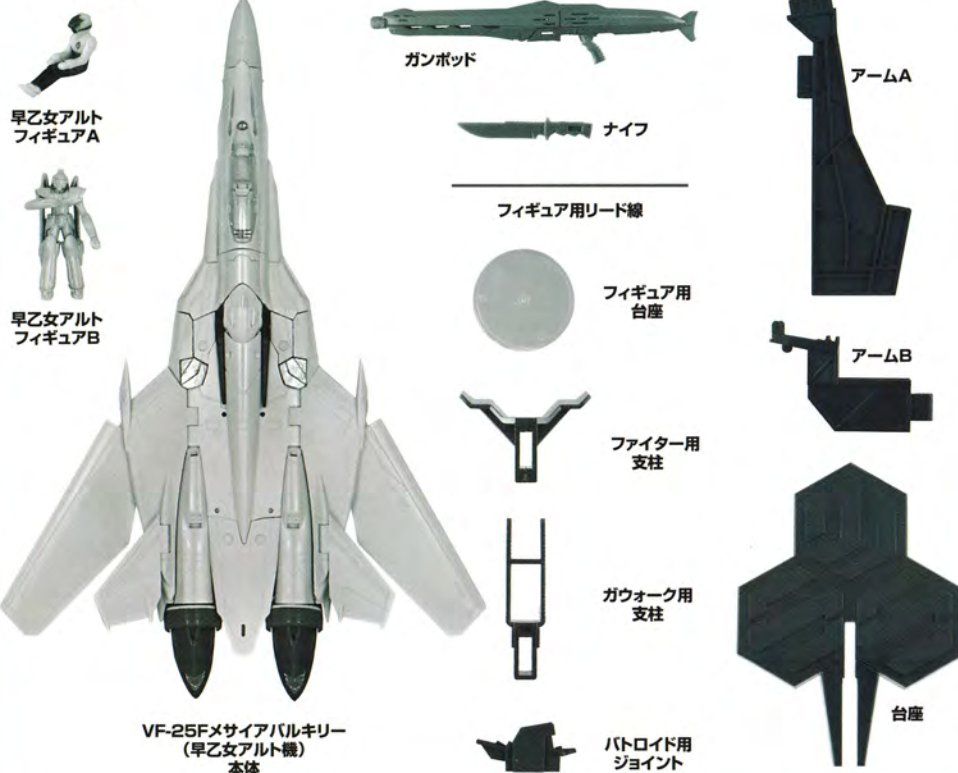


**SPEED**  
全長:18.72m(ファイター時)  
全幅:15.50m(ファイター/主翼展開時)  
全高:4.03m(ファイター時)、14.53m(パイロイド時)  
空虚重量:8,450kg

※画像はイメージです。  
※機体解説・データは、作品中のものです。

## セット内容

### ■取扱説明書(本書)



### 交換用手首



※取扱説明書の画像には試作品を使用しております。  
※取扱説明書の画像と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。

### △注意 お買い上げのお客様へ必ずお読みください。

- 本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。
  - 小さな部品がありますので、小さなお子様が誤って飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。
  - 尖った部分や鋭い部分がありますので、取扱や保管場所に注意してください。思わぬケガをすることがあります。
  - 可動部の隙間には指などを入れないでください。はさまれてケガをすることがあります。
- 〈使用上の注意〉
- 本商品は精密に作られています。無理な力を加えたり、落としたりすると破損のおそれがあります。
  - 関節部分を曲げたり回転させたりする時に、無理に動かすと彩色がはがれるおそれがありますので注意してください。
  - 本商品を樹脂製のソファやシート、タイルなどの上に置かないでください。長時間接触していると色が移る場合があります。
  - 本体・部品を箱に戻す場合は、袋に入れてから戻してください。



## ファイター形態の組み立て方 ※箱に入った状態から始めます。

**注意** 変形時にダイキャストの部分が他の部分に当たったり擦れたりすると、ボディの塗装がはがれるおそれがありますので注意してください。

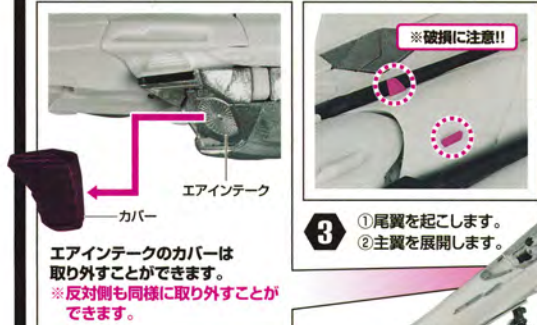
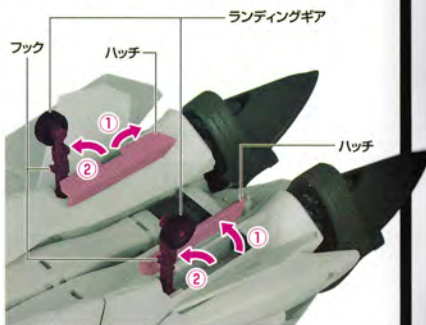
- 1** ①機首底面のハッチを開きます。  
②フックを持ち上げて、ランディングギアを引き出します。

カタバルトフックは可動します。

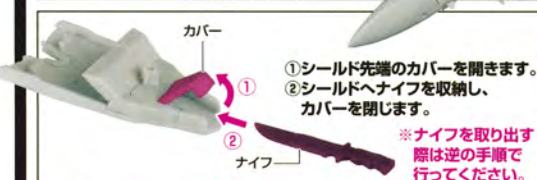


◀ 機体底面画像 ▶

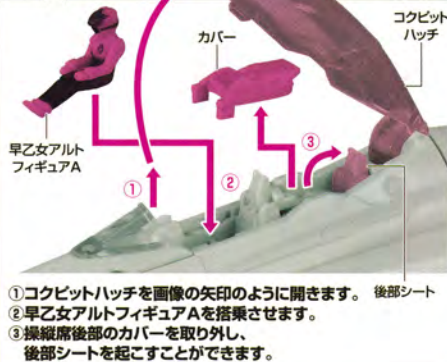
- 2** ①機体底面のハッチ(2つ)を開きます。  
②フックを持ち上げて、ランディングギアをそれぞれ引き出します。



- 3** ①尾翼を起します。  
②主翼を展開します。



- 4** ①シールドを取り外します。  
②主翼を矢印の方向へ引き上げます。



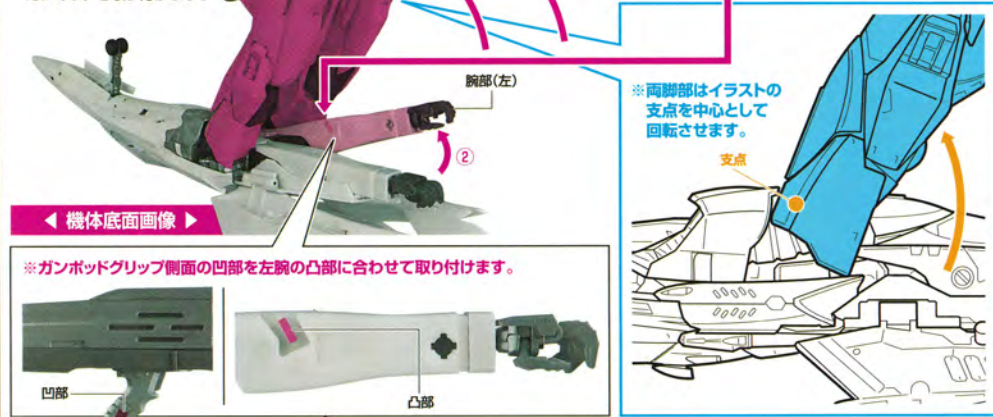
- ①コクピットハッチを画像の矢印のように開きます。後部シート  
②早乙女アルトフィギュアAを搭乗させます。  
③操縦席後部のカバーを取り外し、後部シートを起すことができます。



※主翼は脚側面ジョイントに固定されています。主翼を引き上げるときは凸部を外し、可動させてください。  
※主翼を固定するときには、主翼の凸部を脚側面ジョイントへはめ込み固定します。

**5**

- ①両脚部を起こします。  
②腕部(左)を少し引き上げます。  
③腕部(左)の凸部にガンポッドを取り付けます。



◀ 機体底面画像 ▶

※ガンポッドグリップ側面の凹部を左腕の凸部に合わせて取り付けます。



**b**

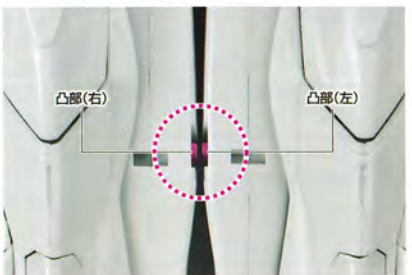
- ①腕部(左)をもとの位置に戻し、ガンポッドを両腕部で固定します。  
②両脚部をもとの位置に戻します。



◀ 機体底面画像 ▶

**[ガンポッド取り付け位置拡大画像]**

※ガンポッドは腕部(右/左)の凸部に合わせ、両腕部で挟み込み固定します。



◀ 機体底面画像 ▶

**7**

- 主翼をもとの位置に戻し、シールドをもとの位置に取り付けます。

**完成!!**





# ガウォーク形態への変形

※ファイター形態完成の状態から始めます。

**1** 前後のランディングギアを格納し、ハッチを閉じます。

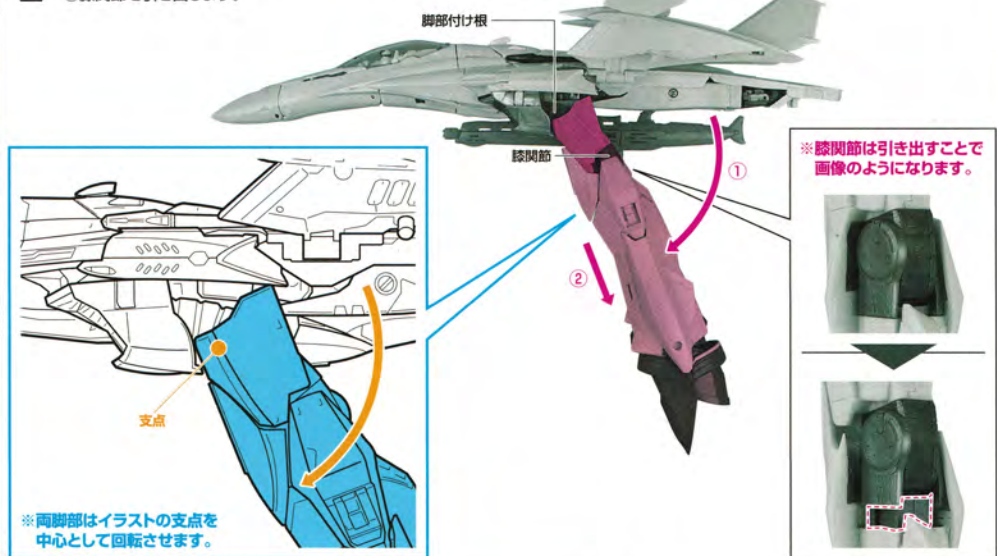


◀ 機体底面画像 ▶



**2** ①主翼を上げます。  
②脚部の側面装甲を開き、小翼を収納します。  
③脚部の側面装甲を閉じます。  
※反対側も同様に行います。

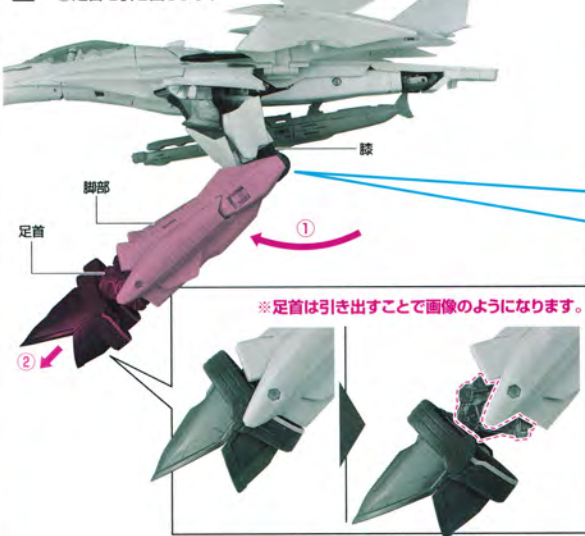
**3** ①脚部を脚部付け根を軸に矢印の方向に回転させます。  
②膝関節を引き出します。



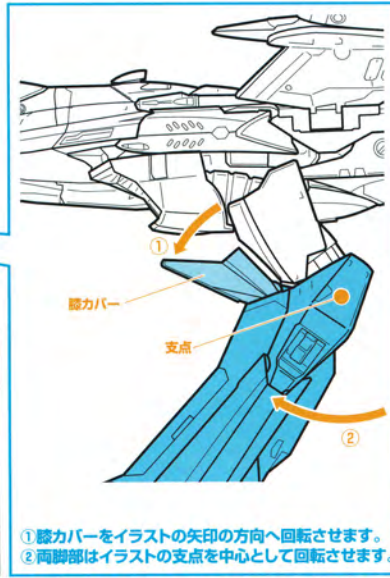
※膝関節は引き出すことで画像のようになります。

※両脚部はイラストの支点を中心として回転させます。

**4** ①膝を軸に脚部を回転させます。  
②足首を引き出します。

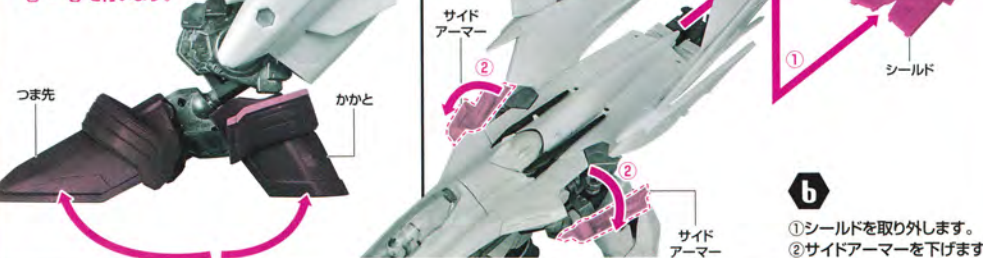


※足首は引き出すことで画像のようになります。



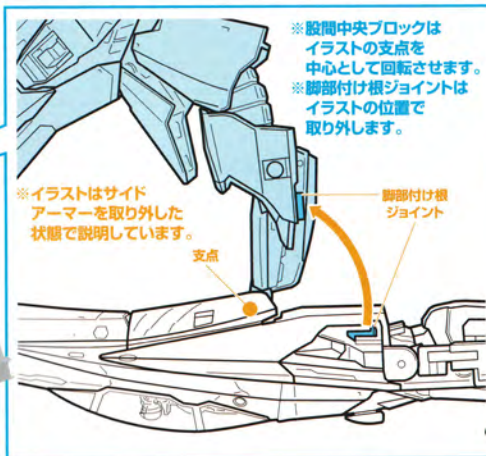
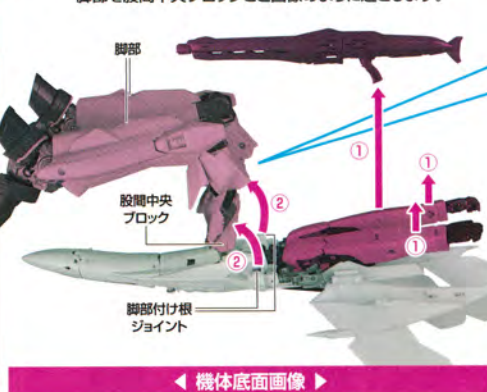
①膝カバーをイラストの矢印の方向へ回転させます。  
②両脚部はイラストの支点を中心として回転させます。

**5** つま先とかかとを開きます。  
※もう片方の脚も同様に④～⑤を行います。



**6** ①シールドを取り外します。  
②サイドアーマーを下げます。

**7** ①両腕部を少し引き上げてガンポッドを取り外します。  
②両脚部付け根ジョイントを外し、脚部を股間中央ブロックごと画像のように起こします。



※股間中央ブロックはイラストの支点を中心として回転させます。  
※脚部付け根ジョイントはイラストの位置で取り外します。

※イラストはサイドアーマーを取り外した状態で説明しています。

◀ 機体底面画像 ▶

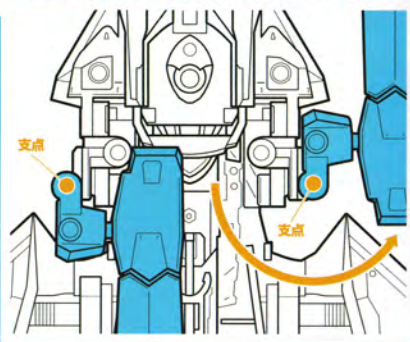


肩ジョイント

**8** 両腕部を肩ジョイントを軸に前方まで回転させます。

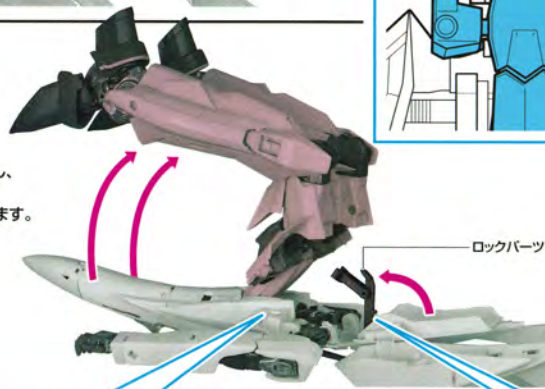
◀ 機体底面画像 ▶

※腕部はイラストの支点を中心として回転させます。



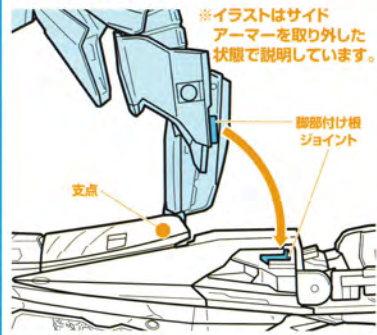
**9**

両脚部をもとの位置まで戻し、ロックパーツを引き出して股間中央ブロックにセットします。

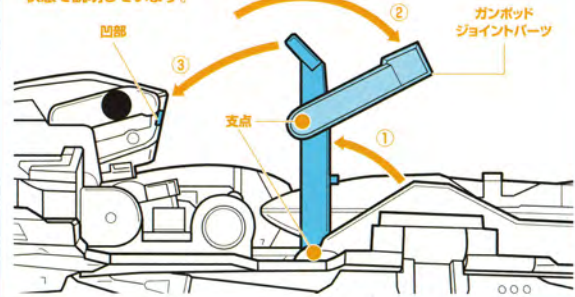


※両脚部はイラストの支点を中心として回転させます。  
※脚部付け根ジョイントはイラストの位置で取り付けます。

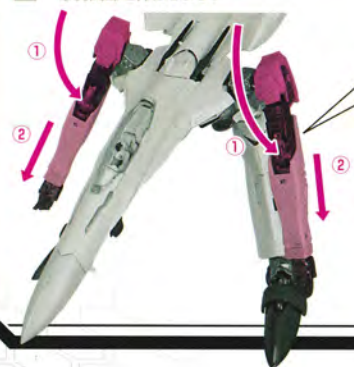
※イラストはサイドアーマーを取り外した状態で説明しています。



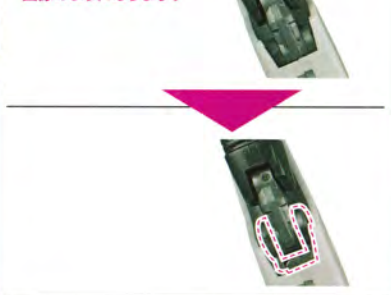
①ロックパーツを引き出します。  
②ガンボッドジョイントパーツをイラストの矢印のように回転させます。  
③ロックパーツを股間中央ブロックの凹部にセットします。  
※イラストは脚部と腕部を取り外した状態で説明しています。



**10** ①両腕部を下ろします。  
②肘関節を伸ばします。



※肘関節を引き出すことで画像のようになります。



**11** シールドパーツを閉じます。



**12**

①腕部(左)の肘を曲げます。  
②手首(左)を内側に回転させます。  
※腕部(右)も同様に行います。  
③左腕部のジョイント穴にシールドを取り付けます。



**注意**

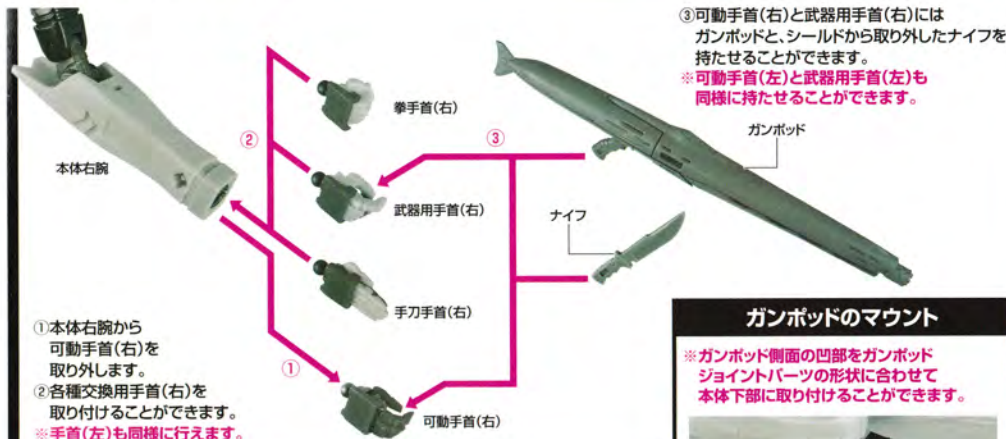
変形時にダイキャストの部分が他の部分に当たったり擦れたりすると、ボディの塗装はがれるおそれがありますので注意してください。

**13** 主翼をもとの位置に戻します。

**完成!!**



### 手首の交換と武器の装備



③可動手首(右)と武器用手首(右)にはガンボッドと、シールドから取り外したナイフを持たせることができます。  
※可動手首(左)と武器用手首(左)も同様に行えます。

①本体右腕から可動手首(右)を取り外します。  
②各種交換用手首(右)を取り付けることができます。  
※手首(左)も同様に行えます。

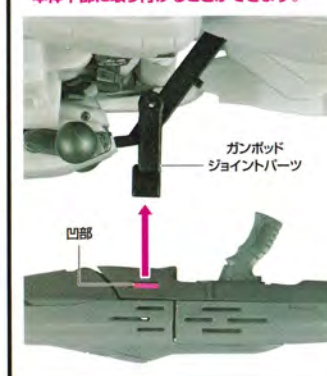
### ガンボッドの展開

①ガンボッドのグリップを引き出します。  
②砲身を引き出します。  
③砲身(下部)を画像の矢印のようにスライドさせます。  
④グリップをもとの位置に戻します。



### ガンボッドのマウント

※ガンボッド側面の凹部をガンボッドジョイントパーツの形状に合わせて本体下部に取り付けることができます。

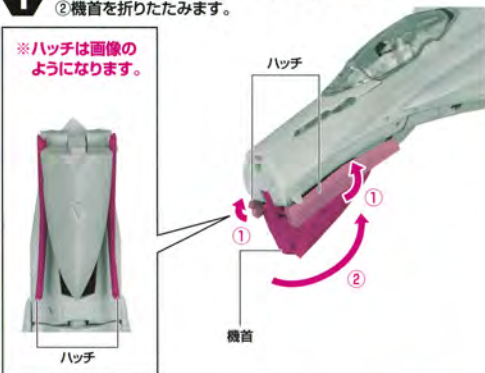




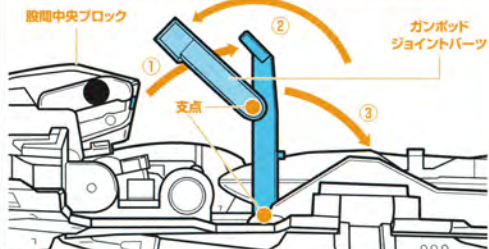
**バトロイド形態への変形** ※ガウォーク形態完成の状態から始めます。

- 1** ①機首下のランディングギアのハッチを開きます。  
②機首を折りたたみます。

※ハッチは画像のようになります。



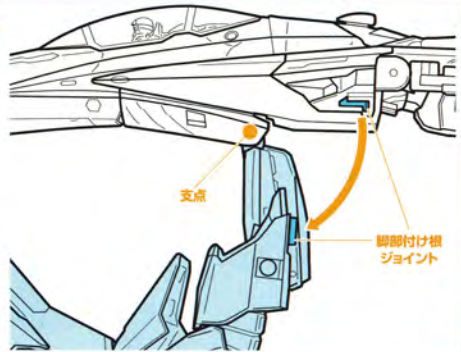
- 2** ①股間中央ブロックからロックパーツを外します。  
②ガンボッドジョイントパーツをイラストの矢印のように回転させます。  
③ロックパーツとガンボッドジョイントパーツをさらに回転させてファイター形態時と同じ位置に戻します。  
※各パーツはイラストの支点を中心として回転させます。  
※イラストは脚部を取り外した状態で説明しています。



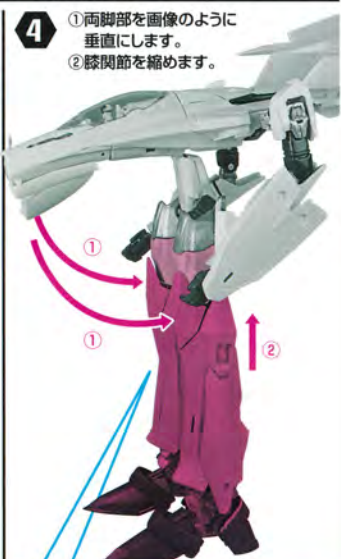
- 3** ①両脚部の付け根ジョイントを外します。  
②股間中央ブロックを軸に脚部を画像の位置まで回転させます。  
③主翼と尾翼を画像のようにたたみます。



※両脚部はイラストの支点を中心として回転させます。  
※脚部付け根ジョイントはイラストの位置で取り外します。



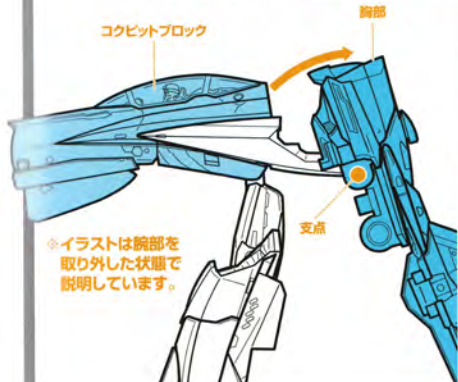
- 4** ①両脚部を画像のように垂直にします。  
②膝関節を縮めます。



※両脚部はイラストの支点を中心として回転させ、両脚部を垂直にします。

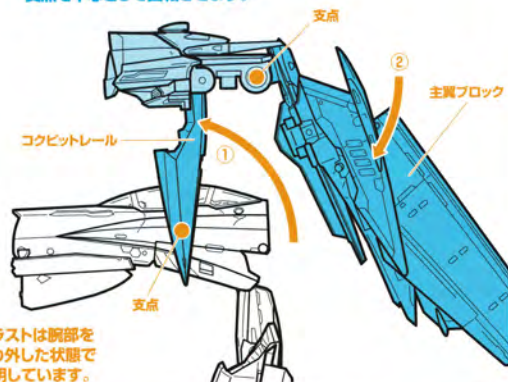


- 5** ①胸部を矢印の方向に折り曲げ、コクピットブロックと分離させます。  
※胸部はイラストの支点を中心として回転させます。



※イラストは腕部を取り外した状態で説明しています。

- 6** ①コクピットレールを軸に胸部を引き上げます。  
②主翼ブロックを画像の位置まで後方に折り曲げます。  
※胸部と主翼ブロックはイラストの支点を中心として回転させます。



※イラストは腕部を取り外した状態で説明しています。

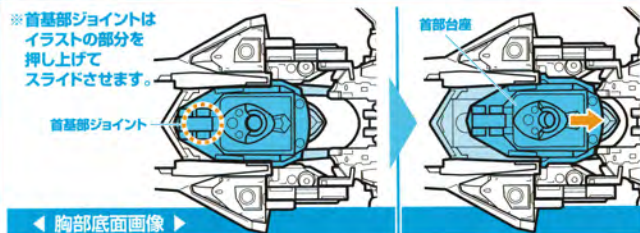
- 7** 胸部裏面から首基部ジョイントを押し上げ、頭部を引き出します。



※首基部ジョイントは画像のようになります。

◀ 胸部側面画像 ▶

※首基部ジョイントはイラストの部分を押上げてスライドさせます。



◀ 胸部底面画像 ▶

- 8** ①首を伸ばします。  
②頭部を回転させます。  
③アンテナを起こします。



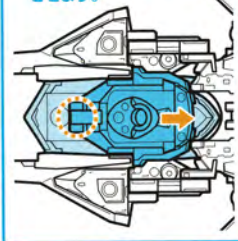
- ※アンテナの付け根を引き出し、左右に開くことができます。



- 9** さらに胸部裏面から首基部ジョイントを押し上げて首部台座を上方にスライドさせます。



※首基部ジョイントはイラストの部分を押上げてスライドさせます。



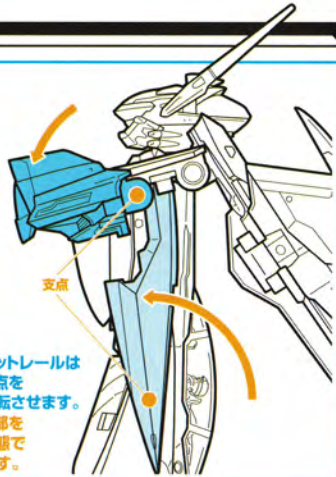


**10** コックピットブロックを胸部に収納します。

コックピットブロックを胸部に収納する時にコックピットブロック先端が胸部に当たらないよう注意してください。ボディが破損し、塗装がはかれるおそれがあります。



※胸部とコックピットレールはイラストの支点を中心として回転させます。  
※イラストは腕部を取り外した状態で説明しています。



※画像のようになります。

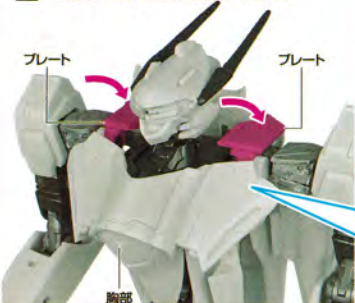
※コックピットブロックが画像の位置に収納されます。



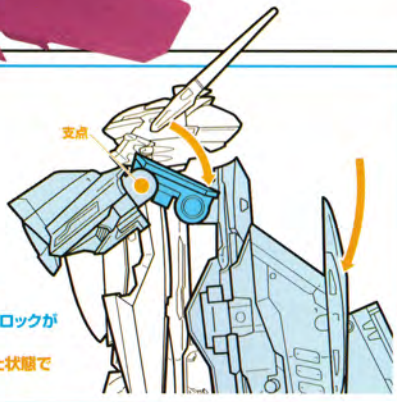
**11** 主翼ブロックを折りたたみます。



**12** 両肩のプレートを下げて、主翼ブロックをさらにたたみます。



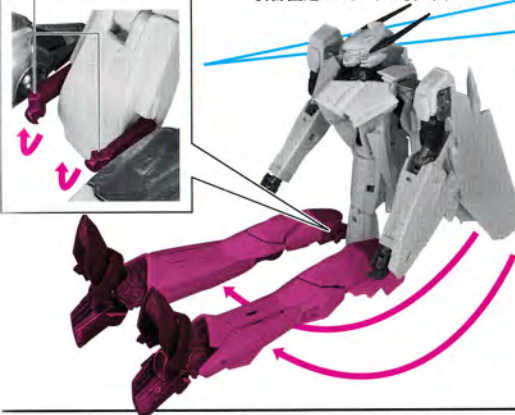
※両肩部はイラストの支点を中心として回転させます。主翼ブロックとコックピットブロックが平行になります。  
※イラストは腕部を取り外した状態で説明しています。



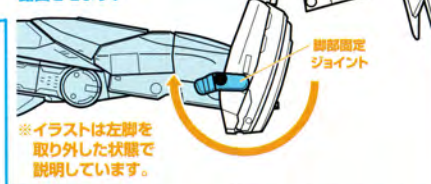
[ジョイント拡大写真]



**13** 両脚部を写真の位置まで回転させ、股間中央ブロックから脚部固定ジョイントを引き出します。



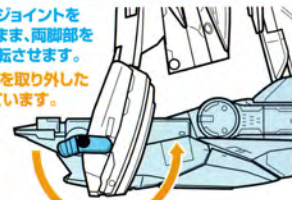
両脚部を前方に回転させ、脚部固定ジョイントを露出させます。



※イラストは左脚を取り外した状態で説明しています。

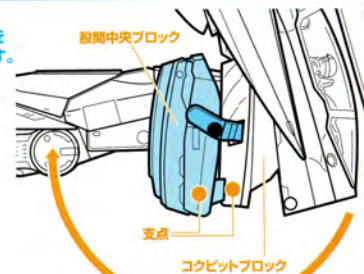
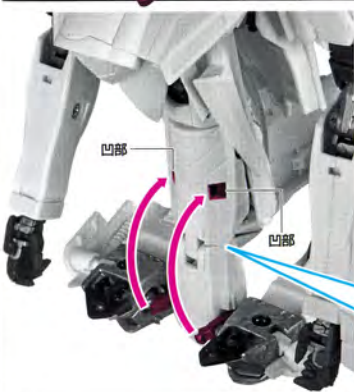
**14** 脚部固定ジョイントを固定したまま、両脚部を後方へ回転させます。

※イラストは左脚を取り外した状態で説明しています。



**15** 脚部固定ジョイントをコックピットブロックの凹部へ取り付けます。

股間中央ブロックを180度回転させて、脚部固定ジョイントをコックピットブロックに取り付けます。  
※イラストの支点を中心として回転させます。  
※脚部固定ジョイントはイラストの位置で固定されます。  
※イラストは左脚を取り外した状態で説明しています。



**16** 両脚部を下ろし、画像のようになります。



**17** コックピットブロック底面のジョイントを外します。(腰が浮いて腰関節の可動域が広がります。)



**完成!!**

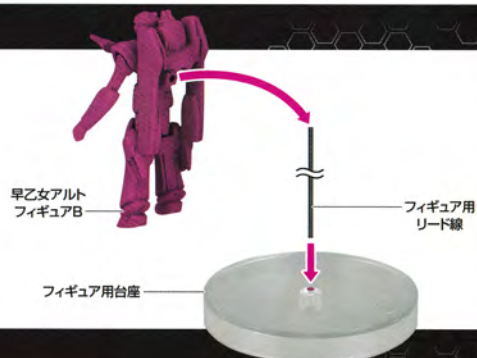
**注意** 変形時にダイキャストの部分が他の部分に当たったり擦れたりすると、ボディの塗装がはかれるおそれがありますので注意してください。





## 早乙女アルト フィギュアBの組み立て方

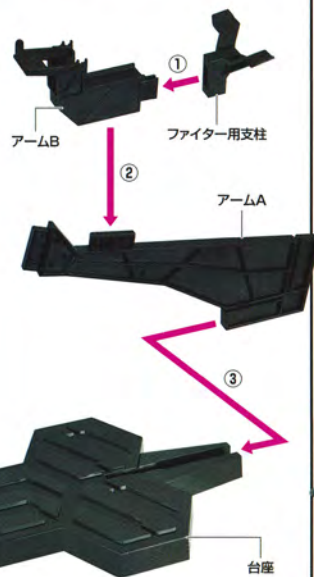
フィギュア用台座にフィギュア用リード線を取り付け、  
フィギュア用リード線のもう一方の端に  
早乙女アルトフィギュアBを取り付けます。  
※フィギュア用リード線はお好みの角度で調整し  
ディスプレイしてください。



## ディスプレイ

### ■ ファイター形態のディスプレイ

① 矢印の順序でファイター用の  
ディスプレイスタンドを組み立てます。

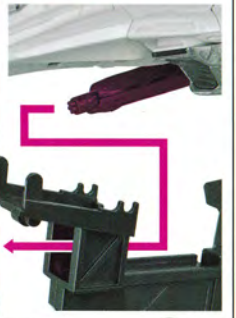


※画像の各部に固定して取り付けます。

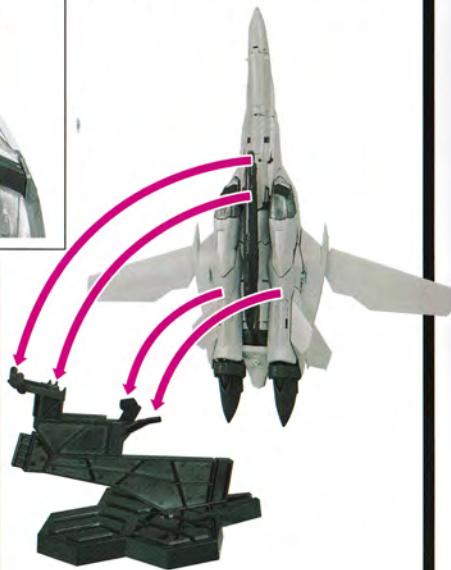
脚関節位置  
コクピットレール位置の凹部



※ガンポッドはアームBの  
穴に通します。



② ファイター用ディスプレイスタンドに  
ファイター形態を取り付けます。

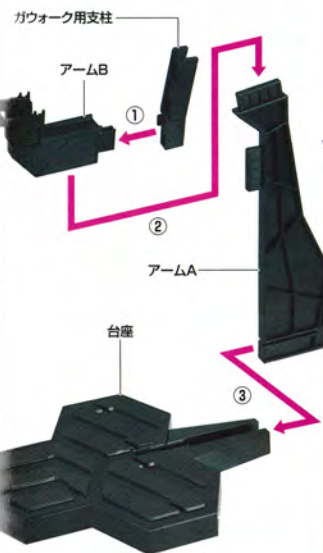


**完成!!**



### ■ ガウォーク形態のディスプレイ

① 矢印の順序でガウォーク用の  
ディスプレイスタンドを組み立てます。

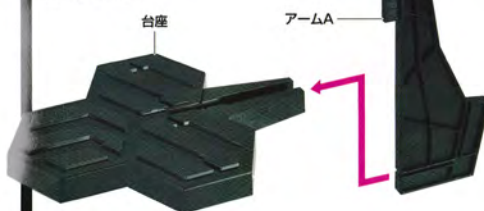


② ガウォーク用ディスプレイスタンドにガウォーク形態を取り付けます。  
※「ファイター形態のディスプレイ」の②と同様に各部を固定して取り付けます。



### ■ バトロイド形態のディスプレイ

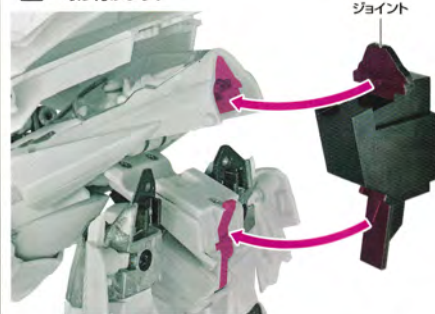
① バトロイド形態用のディスプレイスタンドを  
組み立てます。



③ バトロイド形態用ディスプレイスタンドに  
バトロイド形態を取り付けます。



② バトロイド用ジョイントを  
取り付けます。





# VF-25F

Variable Fighter *MASSIVE VANGUARD*  
Rita Saotome Custom  
V-ユ-7/Ver.



## FIGHTER

FIGHTER is High-mobility form that demonstrates overwhelming speed. Mobility excellent in the atmosphere and in space is demonstrated.

## GERWALK

GERWALK is between FIGHTER and BATTROID. It not only slides at high speed on the ground but also tricky movement in the air is skillful.

## BATTROID

BATTROID is humanoid form that values game against grapple. Various arms can be operated by making good use of the manipulator.