

5 立たせた図
図のパーツを開きます。

6 図のパーツを180°起こし、ジョイントで固定します。
柄から見た図
ジョイント

7 クローラー部のジョイントを外します。
ジョイント

8 クローラー部を図のように持ち上げ、ジョイントで固定します。
ジョイント

9 クローラー部を下ろします。

10 図のパーツを90°回転させます。

11 図のパーツを起こして、拳を出します。

12 前部のパーツを180°回転させます。

13 顔面翼部90°下げます。
下から見た図

14 ジョイントを外し図のパーツを開き脚にします。
ジョイント

15 図のパネルを180°開きます。

16 脚部のジョイントを外し、膝部を曲げて、上半身部を図の様に起こします。
前から見た図
ジョイント
上半身部

17 脚部を図の横にのばします。

18 つま先部を起こします。

19 図のパネルを閉じます。

20 **ヘッドマスターの変形**
図を参考に成形させていただきます。
上半身を倒します。
HG21以降のヘッドマスターキャラクターにヘッドオン合体させることができます。

21 ヘッドマスター(頭部)を差し込みます。

22 ①胸部のパーツを開きます。
②胸のレバーを下ろすとヘッドガードが飛び出します。
胸部のパーツを閉じます。

23 胸部のパーツを閉じます。

背中のウィングを開き、膝を参考に首部を調節して、ロボットモードの完成です。

武装モードに戻す場合は番号を逆に戻してください。

※左右の手にビッグファイトウェポンモード・ソード・武器を持たせることができます。

ロボットモード完成

ビッグファイト戦車モードへの変形
パッケージから出した状態で変形を始めます。

頭部を90°起こします。

頭部を180°回転させます。

鼻を90°倒します。

足部を90°回転させます。

ビッグファイト戦車モードへの搭載

ヘッドマスターの鼻を前に伸ばします。

ヘッドマスターを搭載させ足底のジョイントで固定します。

ビッグファイト戦車モード完成

ジョイント

ビッグファイトウェポンモードへの変形

ヘッドマスターを外した状態で変形を始めます。

図のパーツを90°起こします。

砲身を90°起こします。

図のパーツを90°回転させます。

ビッグファイトウェポンモード完成