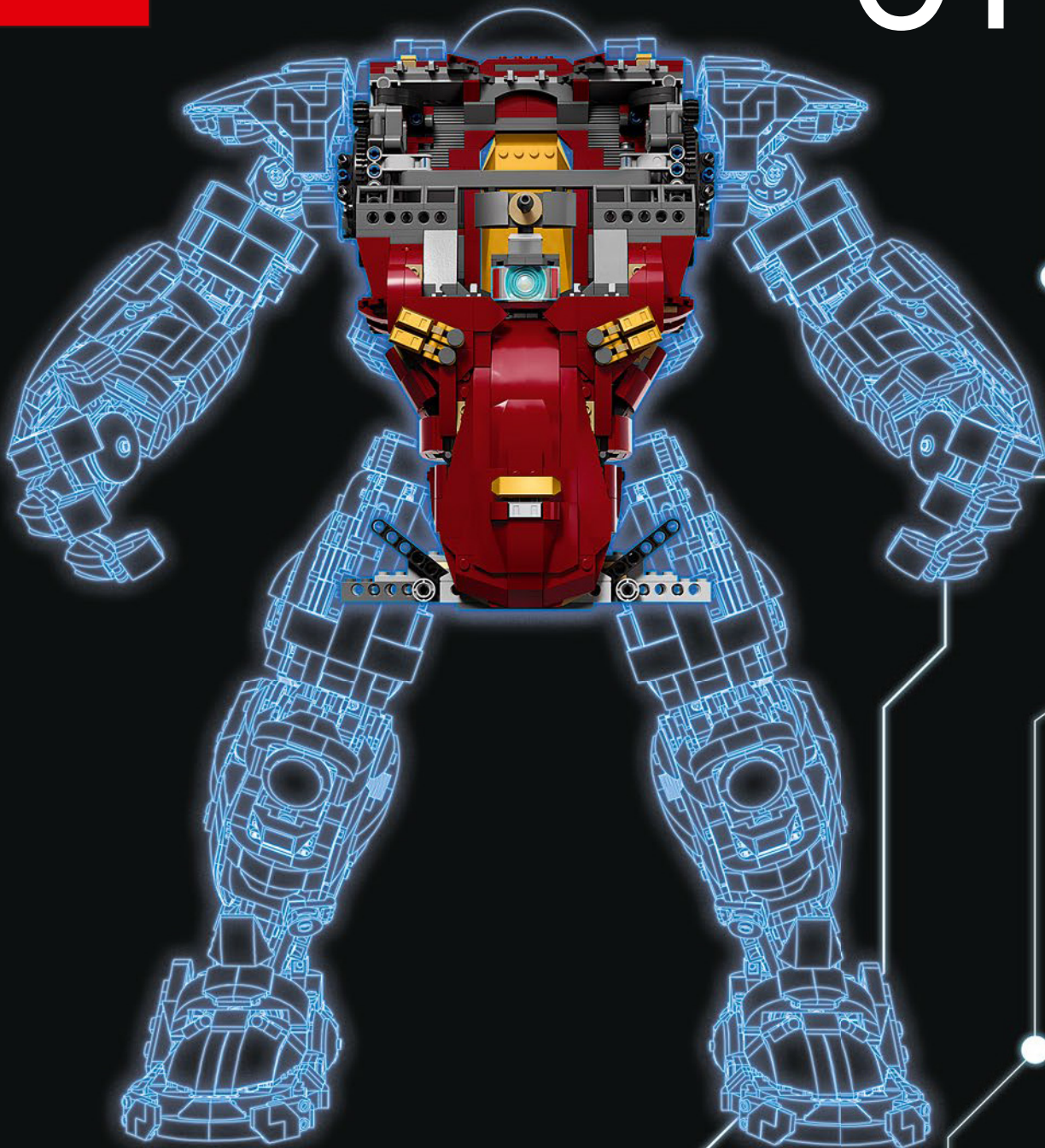
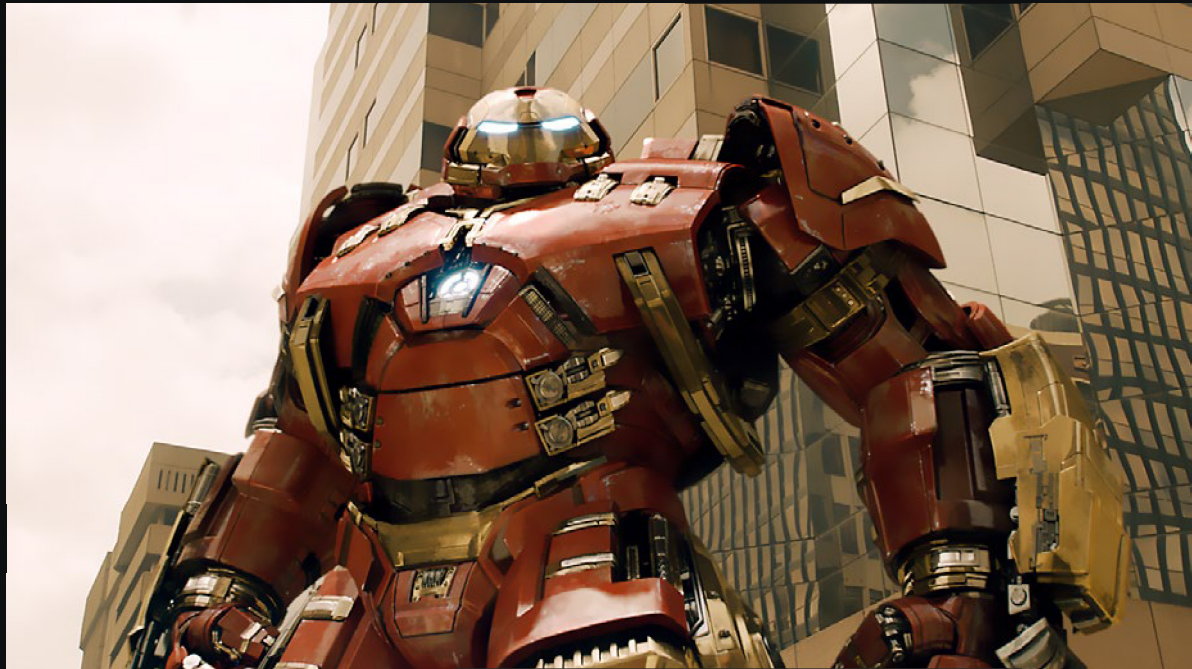




01

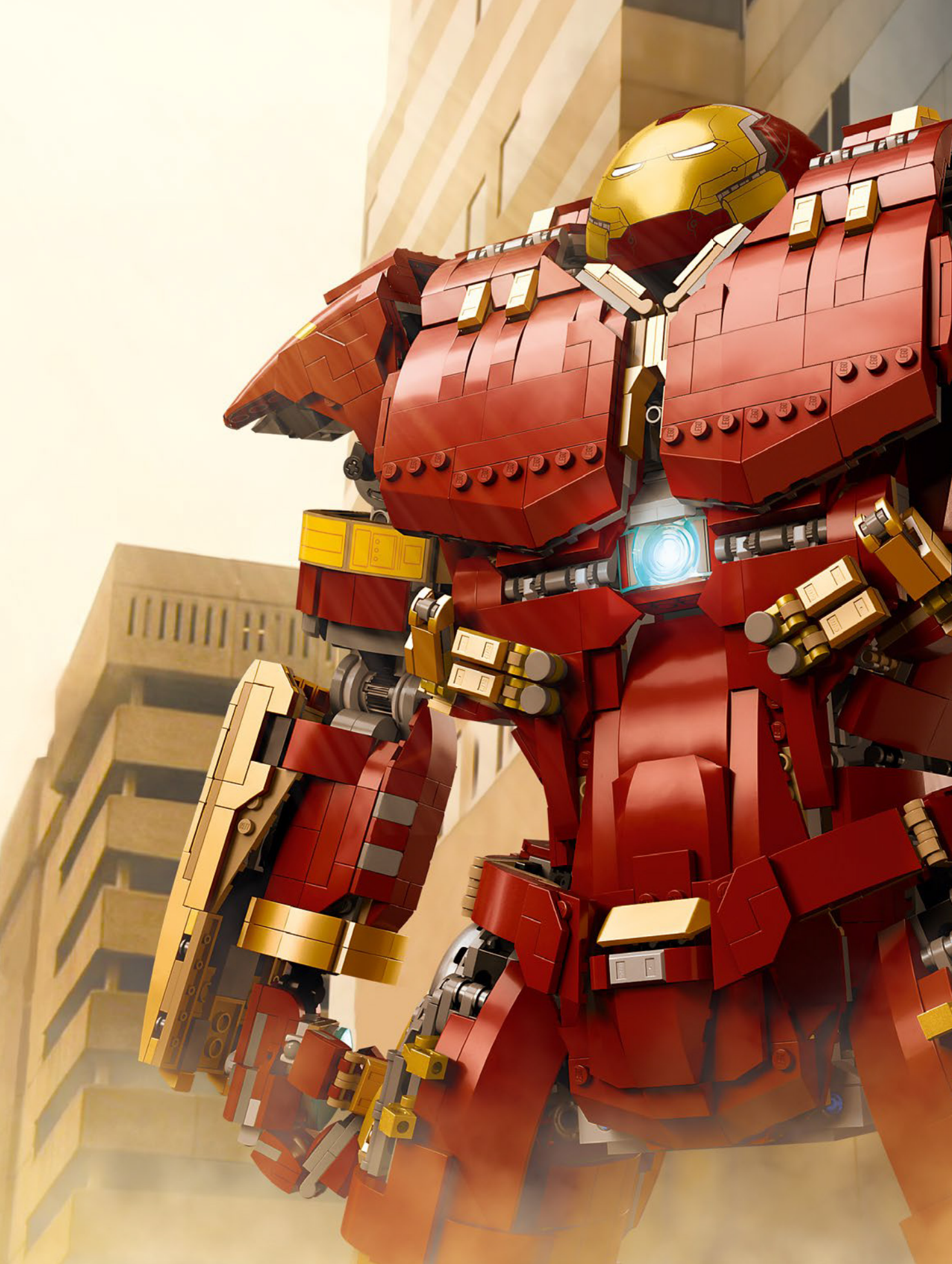




## 绿巨人浩克大战反浩克装甲

帮助绿巨人回归人类形态(布鲁斯·班纳)的最有效方法是娜塔莎·罗曼诺夫舒缓的“摇篮曲”。尽管如此,由于担忧复仇者联盟有朝一日可能需要更强大的方法来阻止绿巨人内在的野蛮力量,托尼·斯塔克和班纳开发了一种高度强化的战甲:强大的反浩克装甲,其与绿巨人的体型和超人力量相当。

果然,当旺达·马克西莫夫在《复仇者联盟:奥创纪元》中对绿巨人施魔法时,任何和解的努力都无法让绿巨人摆脱愤怒。钢铁侠从其卫星移动服务模块(被亲切地称为维罗妮卡)中召唤出反浩克装甲。接下来的事情无疑是,借此良机在广阔的现场测试这款战甲的牢固性和耐用性。







ZH

## 有史以来最大的 乐高®机甲

“我是机甲的超级粉丝，在过去的 2-3 年里，我很幸运能够参与大多数乐高®超级英雄机甲的设计工作。这是有史以来最大的乐高机甲，真是太酷了！这款模型中我最喜欢的功能是三块发光积木，它们照亮了机甲的双手和胸部的电弧反应堆。这确实令盔甲脱颖而出，鲜活生动。”

Junya Suzuki  
乐高®高级模型设计师



ZH

## 拼搭这款乐高® 反浩克装甲

“这个场景包含如此多宏伟的画面，让我可以从各个角度研究绿巨人的标志性特征。我想用乐高®积木捕捉尽可能多的细节，而此模型规模庞大，所以我能够重现荧幕中对应战甲的许多标志性元素。我还想在机甲里面为积木拼搭的乐高钢铁侠人偶(76206)留出空间，从而增加一个额外的维度。这就是为什么机甲的主框架是空心的，且带有可以打开的舱口。如果你拥有这款套装，我希望你能玩得开心！”

Junya Suzuki  
乐高®高级模型设计师





ZH

## 向托尼·斯塔克的创作致敬

“我是漫威电影宇宙中炫目钢铁侠战甲的忠实粉丝，能够参与与钢铁侠相关的套装设计工作总令我激动不已！对于此套装，我参与设计了托尼·斯塔克小人仔、贴纸和反浩克装甲的头盔装饰。头盔是我的工作重点：在参与过 2018 年套装 76105 “反浩克装甲：奥创纪元版”之后，我能够进行一些微妙的调整，使头盔更接近其在荧幕上的外观。”

小人仔设计基于漫威电影宇宙的一个关键场景：复仇者联盟大厦中幻视诞生。在此场景中，复仇者联盟并未对下一步计划达成一致，斯塔克穿着他的部分 Mark XLIII (Mark 43) 钢铁侠战甲。虽然这一时刻瞬间即逝，但我们认为这是一个很棒的概念，足以支撑一个独特小人仔的设计，我们希望它能很好地融入你的战甲库！”

Adam Corbally  
乐高®设计大师——美术设计

ZH

“好了，所有人退后！”  
——钢铁侠



THE  
INFINITY  
SAGA

IRON MAN  
MARK 44: HULKBUSTER

ARMOUR CLASS:  
ARMOUR TYPE: Special Iron Man Suit,  
ARMOUR HEIGHT: Extra Heavy Duty, Modular Armour  
SPECIAL FEATURES: 2x R  
ARMOUR CAPABILITIES: Multiple Repulsors, Add-Ons (from Veronica)  
POWER CORE: Super Durability, Super Strength  
Arc Reactor



