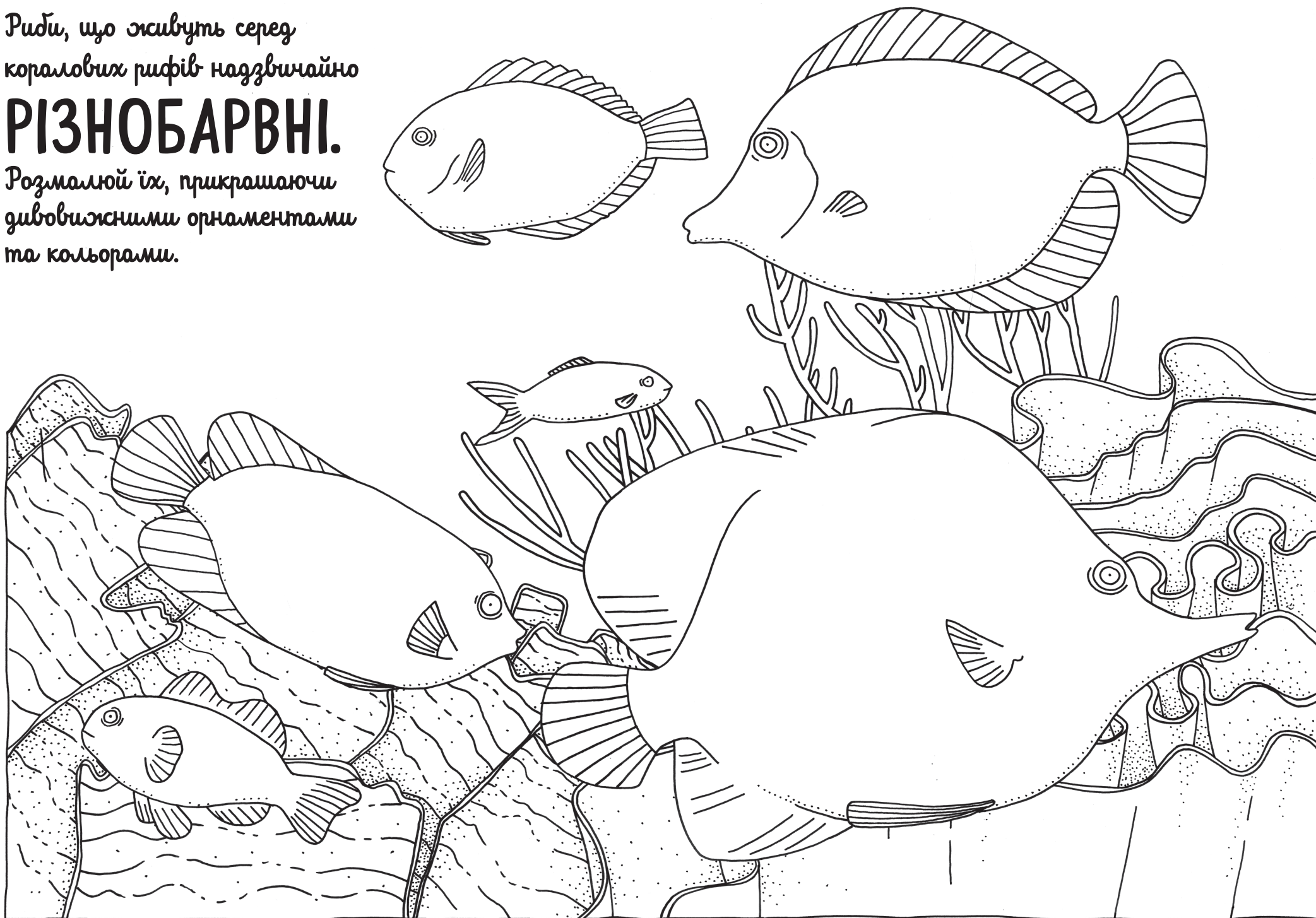


Риби, що живуть серед
коралових рифів надзвичайно

РІЗНОБАРВНІ.

Розмалуйте їх, прикрашаючи
дивовижними орнаментами
та кольорами.

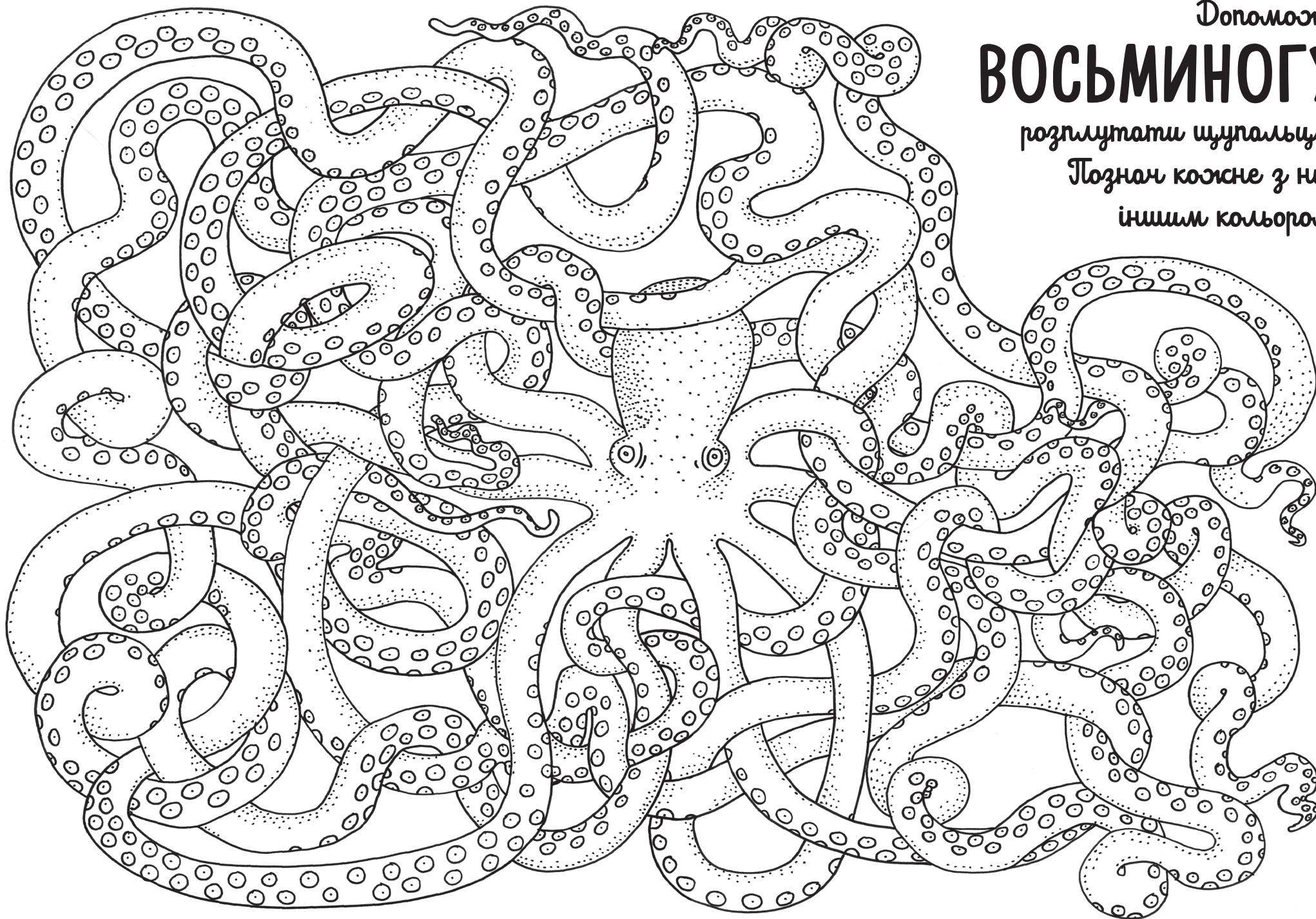


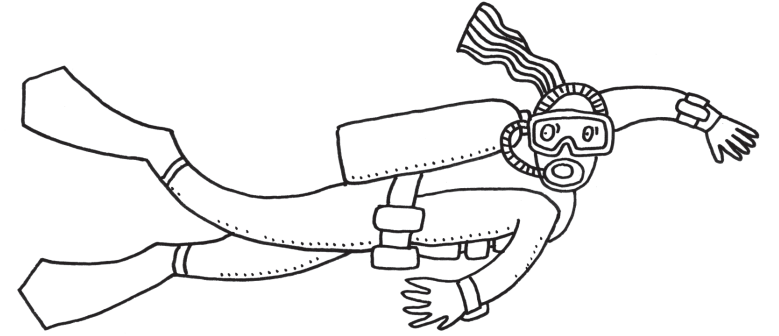
Допоможи
ВОСЬМИНОГУ

розплутати щупальця.

Познач кожне з них

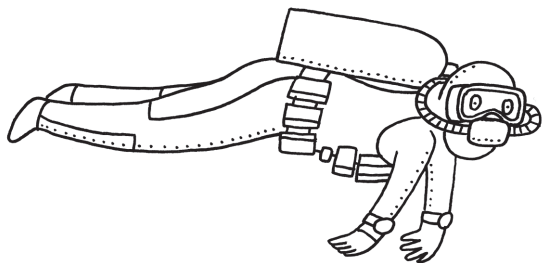
іншим кольором.





Big чого
ВТІКАЄ
АКВАЛАНГІСТ?
Намалюй це.

МОРЖ

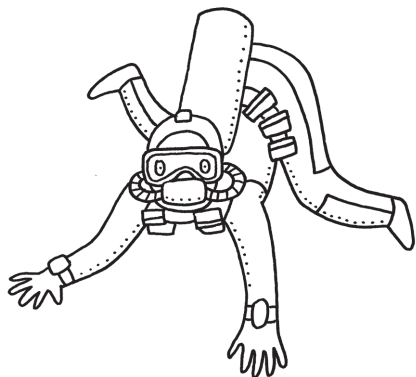


Створи проєкт кораблів, що матимуть подобу МОРСЬКИХ ТВАРИН.

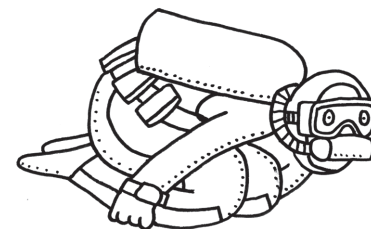
Фаб'єн Кусто збудував човен,
що нагадував акулу, щоб відзняти,
як поведяться справжні акули.



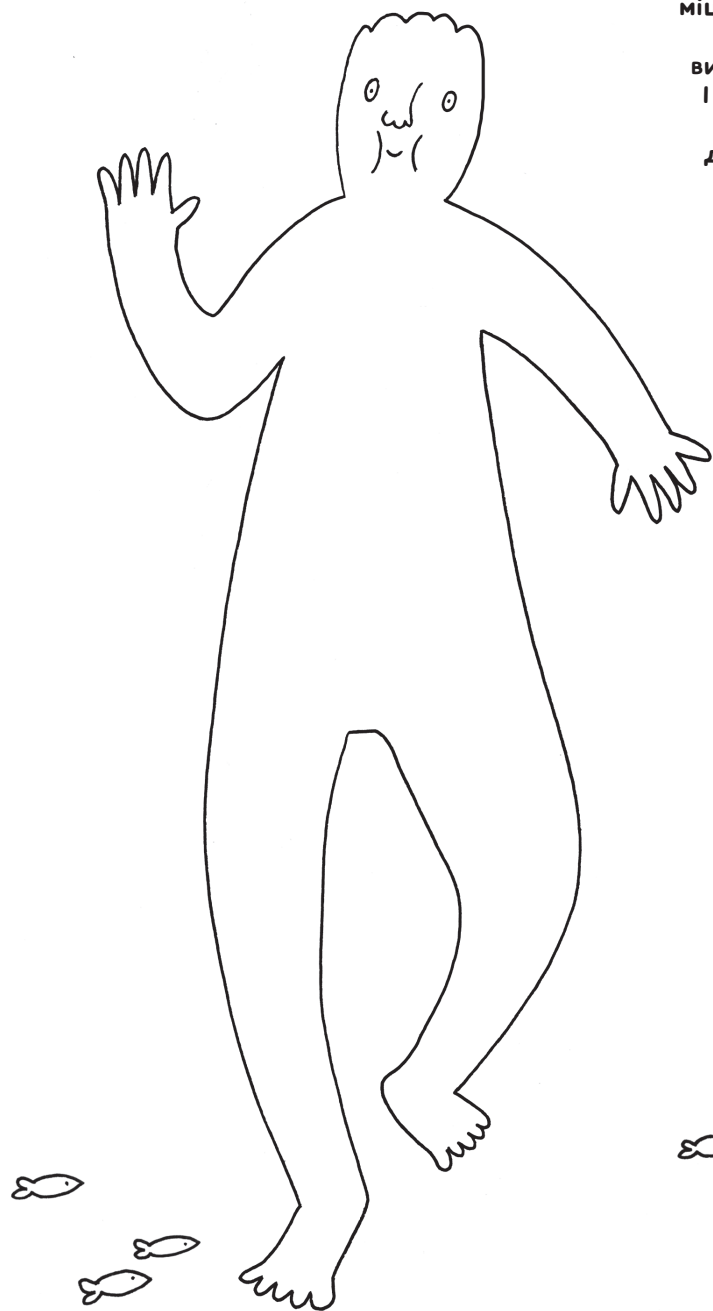
ВОСЬМИНІГ



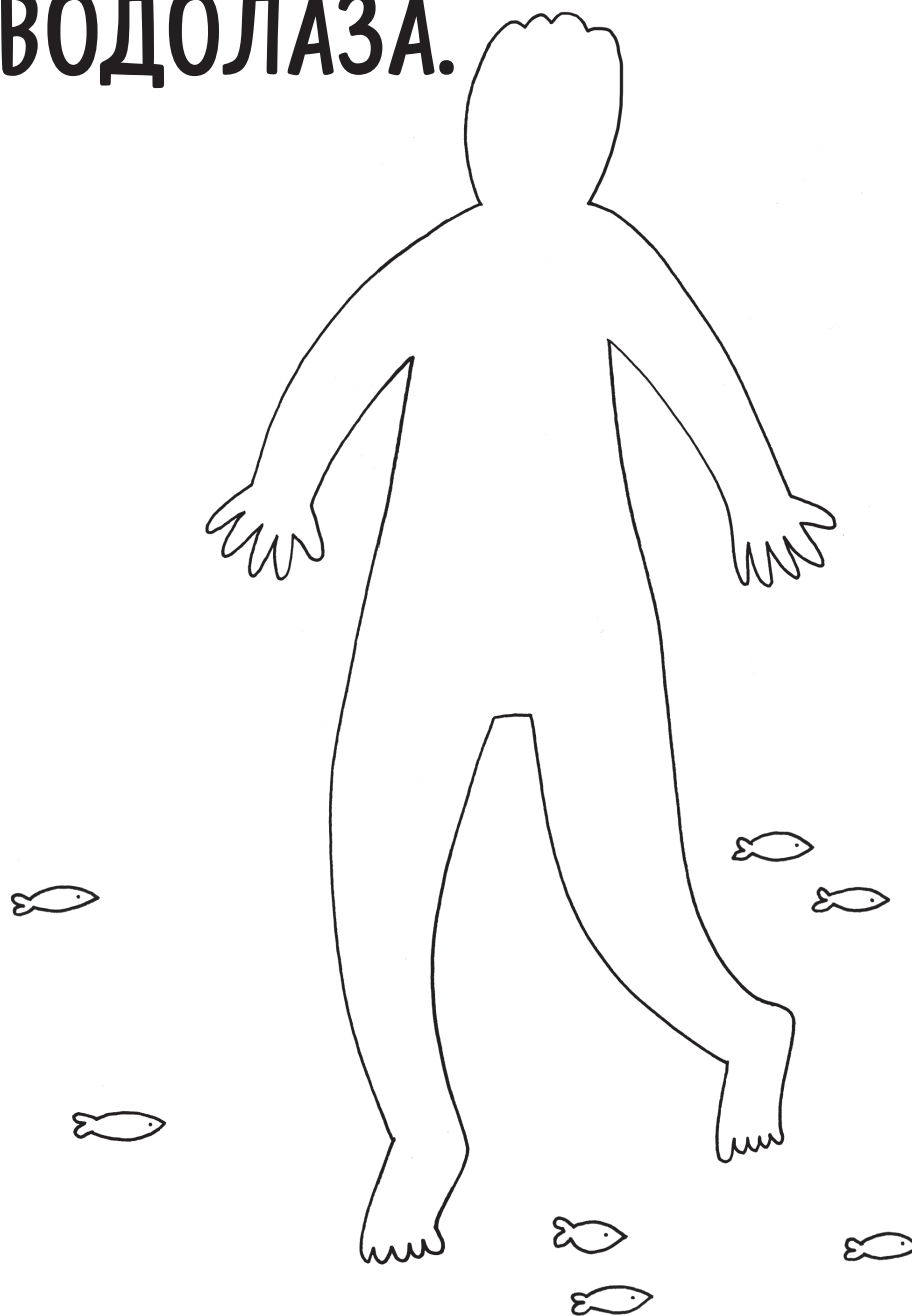
МОРСЬКА ЧЕРЕПАХА



Пам'ятай, що костюм повинен бути настільки міцним, щоб вберегти аквалангіста від високого тиску води. І таким же зручним, щоб не створювати дискомфорт під час роботи на глибині.



Запроєктуй костюм ВОДОЛАЗА.



Допоможи науковцям і створи проєкт

Проводити підводні дослідження — справа дуже нелегка і коштовна.
Тому навіть поверхня Місяця краще досліджена ніж найглибші закутки океанів.

МІЖНАРОДНОЇ ПІДВОДНОЇ СТАНЦІЇ на дні океану.

❶

Намалюй основний модуль бази,
в якому розташовуватимуться приватні
кімнати науковців, кухня і туалет.

❷

Запроєктуй обсерваторію.
Пам'ятай, що на дні океану
панує абсолютна темінь.

❸

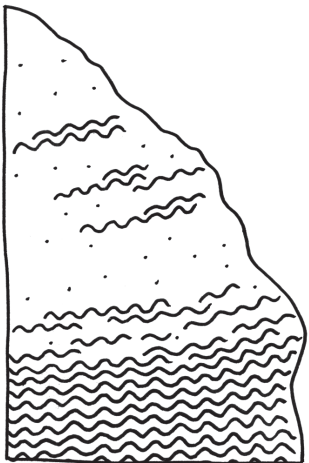
Вигадай, як науковці
добиратимуться до станції
з поверхні.

❹

Подумай, як на станцію
доставити запаси й струм.

❺

Домалюй
лабораторію.



❻

Щоб збільшити можливості науковців, домалюй
їм роботів-дослідників, що вміють плавати, і човен,
яким рухатимуться по місцевості поруч зі станцією.

