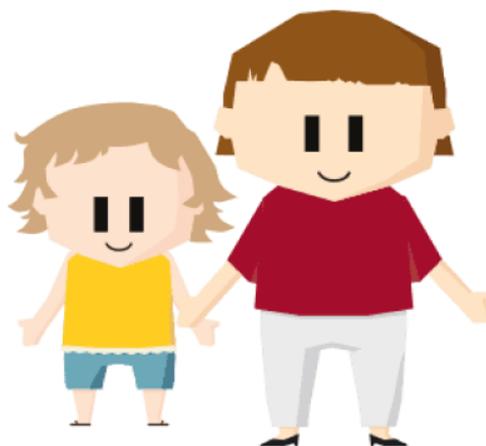


## Руководство по игре Spoofy для родителей

Данное руководство предназначено для родителей. Здесь вы найдете описание игры, а также информацию о различных уровнях и темах, которые в ней поднимаются. Кроме того, в руководстве содержатся различные информационные материалы и многое другое.

### Обзор игры

Spoofy – это игра на тему кибербезопасности, рассказывающая детям об угрозах, с которыми они могут встретиться в интернете, игра учит правилам поведения в сети, а также отвечает на другие связанные со смарт-устройствами вопросы. В ходе игры детям предлагается проходить различные сценарии, собирать домашних животных и делать множество других интересных вещей.



Целевая аудитория игры – дети младшего школьного возраста, однако игра подходит и для детей дошкольного возраста, если они играют вместе со взрослыми. Все изначально открытые уровни играбельны по отдельности и не требуют определенной последовательности. «Школа» и «День рождения» – более короткие и простые, затрагивающие только темы, подходящие для детей, а «Парк» и «У бабушки» несколько сложнее. Когда все четыре уровня пройдены, кибермашина готова и дети помладше могут закончить игру здесь или снова поиграть на других уровнях. Однако теперь для детей чуть постарше открывается пятый уровень, более сложный и непременно требующий навыков чтения. Дети всех возрастов могут играть на всех уровнях вместе со взрослыми.

### Общие правила игры и способы передвижения

Игра позволяет играть на пяти различных уровнях и перемещаться между уровнем и космическим кораблем. Четыре уровня доступны сразу, пятый открывается после завершения четырех. На каждом уровне игрок сталкивается с конкретными задачами: решает киберпроблемы или собирает предметы. За выполнение заданий игроки получают «опыт», который дает энергетические звезды. Если собраны 3 звезды, можно выпускать домашних животных, надевать на них очки и шапочки.

Прогуливаясь по местности, вы можете собирать разные предметы, которые могут находиться на земле, на столе или у игровых персонажей. Некоторые предметы можно подобрать только после выполнения соответствующего задания. Предметы отправляются в инвентарь и бывают двух типов: необходимые предметы и предметы экипировки.

Предметы экипировки помечены цилиндром, остальные предметы должны храниться до тех пор, пока о них не спросят.

Предметы экипировки можно надевать на себя, на какого-нибудь персонажа или на животное. Потом их можно снять. Некоторые предметы экипировки появятся позже, поэтому игру стоит пройти несколько раз.

Как только кибермашина собрана, все задания могут быть выполнены снова. В дальнейшем уровни будут перезагружаться после каждого прохождения.

## Смысл игры

Кибербезопасность – это важная тема для всех, в том числе и для детей. Почти у всех взрослых, а также у многих детей есть смарт-устройства, почти каждый может свободно пользоваться интернетом. Несмотря на то, что большинство социальных сетей предполагают, что их пользователям больше 13 лет, как правило, дети начинают использовать эти сервисы значительно раньше. Дети играют в интернете, заходят на школьные форумы, общаются с друзьями. Именно поэтому важно, чтобы дети уже с самого раннего возраста понимали, как следует вести себя в интернете, а также умели бы распознавать различные опасности. Игра обращает внимание на три очень важные темы:

**Интернет напрямую связан с реальной жизнью.** Посты в социальных сетях и поведение в интернете непосредственно сказываются на обычной жизни людей. Деньги, потраченные в интернете, – это реальные деньги, а опубликованные в сети сообщения и комментарии напрямую влияют на жизнь людей. Поведение в интернете может стать причиной многочисленных проблем. Понятие кибербезопасности включает в себя также понимание детьми тех последствий, которые могут возникнуть в результате пользования интернетом: можно нанести обиду другу, распространять неприятную информацию или самому стать жертвой преступников.

**Далеко не каждого пользователя интернета можно назвать своим другом.** В интернете дети сталкиваются с самыми разными людьми, многие из которых – их старые или новые друзья. Однако встречается и много плохих людей, которые сразу такими не кажутся. Соответственно, детям следует внимательно относиться к тому, с кем они общаются, с кем обмениваются информацией, кого добавляют в друзья. Помимо этого, детям будет полезно как можно раньше узнать о том, что в интернете действуют многочисленные мошенники.

**Обратитесь за помощью к взрослому.** Зачастую дети не могут или не хотят обращаться за помощью к взрослому человеку, так как боятся или думают, что родители не смогут ответить на их вопросы. Однако взрослые обладают более богатым жизненным опытом, и многие из них уже сталкивались с подобными проблемами в интернете, поэтому обращаться к ним стоит.

## Первый уровень – «Школа»

На уровне «Школа» кибергерой должен помогать детям и взрослым, которых он встречает в школе и ее окрестностях. Основное внимание на этом уровне уделяется правилам поведения в интернете. Проходя уровень, можно подбирать предметы (наушники, игрушечного зайца, аксессуары), а также выполнить пять небольших заданий и одно большое. Уровень не слишком длинный, и его прохождение не требует продолжительного планирования.



### Задания и цели уровня «Школа»

- Первые три задания уровня выполняются во дворе и рассказывают о том, что нельзя выкладывать в интернет чужие фотографии, общаться в сети следует вежливо, а также о том, что в интернете встречаются фейковые профили. Во дворе также можно найти все необходимое для того, чтобы вернуться в школу.
- Три задания в школе рассказывают про общение в интернете, но затрагиваются и темы фейковых профилей. Посыл всех заданий заключается в том, что при возникновении проблемы, следует всегда обращаться за помощью к взрослому.
- Последнее задание опять выполняется во дворе и касается темы фейковых профилей. Цель задания – донести до детей, что в друзья нельзя добавлять незнакомых людей.

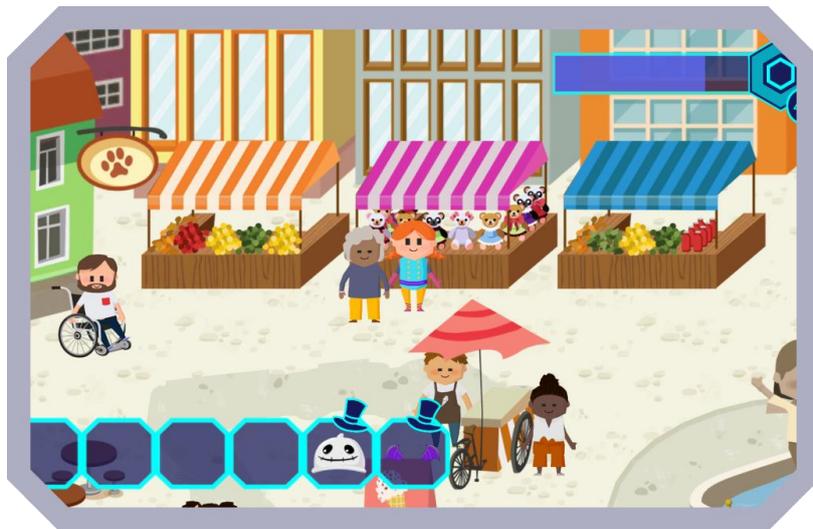
### Обсуждения с детьми

Основная тема уровня «Школа» – это общение в интернете. Поэтому логично было бы организовать обсуждение, в ходе которого дети могли бы поделиться своим опытом, а также познакомиться с правилами поведения в сети. Ключевые темы, о которых можно поговорить:

1. Правила вежливости действуют не только во время реального общения, но и при общении в интернете.
2. Если вы кого-то сфотографировали, то без разрешения того человека, который изображен на снимках, эти фотографии нельзя выкладывать в интернете.

3. Если вы столкнулись с травлей в интернете, об этом обязательно нужно сообщить учителю или родителям. Травля в интернете может быть гораздо болезненнее, чем, например, издевательства в школе, так как проблемы из интернета преследуют ребенка в том числе и дома.
4. Если вы получили запрос на добавление в друзья от незнакомца, следует проявлять осторожность и ни в коем случае не встречаться с тем, кого не знаешь.
5. Крайне важно донести до ребенка мысль о том, что он всегда может прийти и рассказать о своей жизни в сети. Родители могут помочь и дать совет. Не следует недооценивать проблемы детей, т.к. в интернете много непорядочных людей.

## Второй уровень – «Парк»



На уровне «Парк» кибергерой должен в основном помогать взрослым, а в центре внимания находятся вопросы кибербезопасности. На уровне «Парк» можно собирать различные предметы или же сразу приступить в выполнению заданий. Все задания разные, но практически все их объединяет тема кибербезопасности. Этот уровень длиннее первого, некоторые задания подразумевают общение с несколькими людьми, а часть заданий открывается только после прохождения предыдущих.

### Задания и цели уровня «Парк»

- В начале сразу же можно выполнить три задания, которые показаны в верхней части игрового экрана. Основная тематика заданий – конфиденциальность: какой информацией с иллюстрации можно делиться, как защитить свое устройство, а также одно задание на тему взлома. Его суть в том, чтобы ребенок понял, что устройство может быть взломано.
- Все задания уровня объединены общей темой, что нельзя без разрешения тратить деньги родителей.
- Одно из заданий состоит из двух частей. В нем обсуждается, можно ли выкладывать в интернет свои и чужие фотографии. Задание, в частности, поднимает вопрос о том, можно ли выкладывать фотографии, которые сделал сам ребенок, на которых он изображен, а также допустимо ли публиковать чужие фотографии.

## Обсуждения с детьми

Основная тема уровня «Парк» – безопасность, что позволят обсудить с детьми несколько более взрослые темы. Несмотря на запреты, даже очень юные пользователи регистрируются в социальных сетях и активно пользуются смарт-устройствами. До детей важно донести, что нужно очень серьезно относиться к той информации, которой они через свои смарт-устройства делятся в интернете.

1. Не следует делиться в интернете всеми фотографиями подряд. Стоит подумать о том, хотят ли те люди, которые изображены на фотографии, чтобы их снимки оказались в интернете.
2. На всех устройствах должны стоять длинные пароли, при этом для каждого устройства нужно придумать особый пароль. Разумеется, нельзя сообщать свой пароль друзьям.
3. Если вы хотите, что-то купить в интернете, всегда нужно попросить разрешение у родителей. Несмотря на то, что в игре не упоминаются деньги, которые можно потратить в других играх, тем не менее следует сделать акцент на том, что каждый евро, даже если он потрачен в игре на телефоне, это все равно реальные деньги, о которых также следует поговорить с родителями.

## Третий уровень – «У бабушки»



Тема уровня «У бабушки» – это интернет-мошенничество и преступность в сети. Задания этого уровня не слишком длинные, однако по сравнению с первыми двумя уровнями, они поднимают более серьезные вопросы. Темы этого уровня могут показаться немного сложными для дошкольников, однако их все равно стоит проиграть. Прохождение уровня занимает больше времени – на это потребуется 15–20 минут.

## Задания и цели уровня «У бабушки»

- В начале уровня сразу во дворе можно приступить к выполнению двух заданий. Одно из них связано с фотографией, которая была размещена в интернете. Второе задание рассказывает о распространении спам-писем.
- Внутри дома – два задания, которые связаны с бабушкой и дедушкой. Первое задание о запросах на добавление в друзья. Существует два варианта выполнения задания, которое связано с дедушкой: можно сразу выбрать верный вариант и купить более дорогую и простую лестницу, или же выбрать неправильный вариант, купив лестницу подешевле. Выбор первого варианта позволяет продолжить игру. Если же выбрать второй, появится дополнительное задание на тему компьютерных вирусов. У задания о вирусах есть два варианта решения: если щелкнуть по правильному варианту, человек дает молоток, если же выбрать неверный вариант, происходит заражение компьютера вирусом и в этом случае из комнаты нужно принести антивирус, после чего человек даст молоток. Дети могут попробовать разные варианты прохождения.
- Основная задача уровня – отыскать украденное и передать преступника полиции. Для того, чтобы найти украденное, вовсе не обязательно проходить уровень полностью, однако это дает дополнительные очки. Одно из заданий – сфотографировать преступника. Здесь имеет смысл обсудить с детьми, чем игра отличается от реальной жизни.

## Обсуждения с детьми

На уровне «У бабушки» основное внимание уделяется довольно взрослым, но не менее важным и для детей вопросам. Может быть, некоторые темы окажутся сложными для ребенка, но в любом случае стоит подчеркнуть, что, столкнувшись в сети с чем-то или кем-то подозрительным и странным, об этом сразу же надо сообщить родителям. Точно так же следует поступить, попав в любую неприятную ситуацию в интернете. Помимо этого, можно обсудить следующие темы:

1. Интернет полон не порядочных людей, которые занимаются распространением вирусов, мошенничеством или иной преступной деятельностью. Это могут делать и другие дети.
2. Как быть, если вы оказались в неприятной ситуации? Ребенок должен чувствовать, что, столкнувшись с подобными проблемами, он всегда может обратиться за помощью к родителям, т.к. зачастую, пытаясь самостоятельно разобраться, дети только усугубляют свое положение. Например, они пытаются перевести деньги или делятся личной информацией.
3. За помощью можно обратиться и в веб-полицию! Ознакомьтесь с информацией на странице веб-констебля (можно найти на странице [Spooofy.ee](http://Spooofy.ee)).
4. С любым из нас в интернете может произойти что угодно. Следует быть готовым к этому и правильно реагировать!

## Четвертый уровень – «День рождения»

На уровне «День рождения» в первую очередь снова поднимаются изученные ранее темы: пароли и защита устройств, размещение фотографий в интернете, а также покупки в сети. Этот уровень похож на уровень «Школа», он довольно прост для прохождения и рассчитан преимущественно на детей младшего возраста. Уровень не слишком длинный и хорошо подходит для малышей.



### Задания и цели уровня «День рождения»

- В начале уровня во дворе предлагается выполнить несколько заданий на темы, которые уже поднимались ранее. Если мальчику, который стоит у ворот, дать шапку, это позволит приступить к выполнению первого задания, оно переносит кибергероя в комнату.
- В комнате можно выполнить задание на тему покупок в интернете. Основное внимание при этом уделяется таким понятиям как «бесплатные» и «платные» вещи. Цель задания – предупредить детей, что стоит внимательно относиться к тому, что предлагается в интернете бесплатно.

### Обсуждения с детьми

Вопросы, которые поднимаются на этом уровне, подходят для всех детей, а дискуссию можно вести, исходя из уровня их подготовки.

Следует подчеркнуть, что:

1. На каждом устройстве должен быть установлен длинный пароль, который не следует сообщать посторонним.
2. За бесплатными предложениями в интернете зачастую скрываются вирусы и прочие проблемы.
3. Необходимо присматривать за своими устройствами: каждый потерянный планшет – это не просто потеря денег, но и угроза безопасности его владельца.
4. Если вы хотите купить что-то в интернете, обязательно обсудите это со взрослыми.
  - а. Сколько это стоит? Что это за сайт?

## Пятый уровень – «Улица»

Уровень улицы открывается только тогда, когда другие уровни уже пройдены. Это не является обязательной частью игры, поскольку непременно требует навыков чтения. Лейтмотив этого уровня – мошенничество и ложная информация в интернете: плохие приложения, защита аккаунтов с помощью паролей, риски Wi-Fi, копирование информации онлайн.



### Задания и цели уличного уровня

- Уровень содержит множество заданий, связанных с мошенничеством в интернете: персонажи получают мошеннические сообщения и э-письма, сталкиваются с плохими приложениями онлайн.
- Одна из важнейших тем – самозащита: как выбрать правильное приложение, как выбрать подходящую сеть Wi-Fi и как защитить свои аккаунты. Все эти задачи входят в основную последовательность заданий на данном уровне.
- Одно из заданий посвящено копированию информации онлайн: почему лучше этого не делать и почему использование искусственного интеллекта тоже является неправильным решением, если это не разрешено.

### Обсуждения с детьми

Уровень содержит ряд тем, связанных с заданиями предыдущих уровней, но есть и новые вещи, которые можно обсудить.

- 1) Обязательно стоит поговорить с детьми о мошеннических письмах, о способах их распознавания и о том, когда нужно обратиться к родителям. Об этом хорошо договориться.
- 2) В системе образования все чаще встречается копирование информации онлайн. Непременно следует поговорить с детьми о том, почему это неправильно и к чему может привести.
- 3) В игре есть задание, в котором игрок спрашивает пароль в кафе, но ничего не покупает. Правильно ли это? Как здесь нужно поступить?



## Основные темы в игре

Основная цель Spoofy – заставить детей задуматься о различных темах кибергигиены и подсказать, как вести себя в тех или иных сложных ситуациях. В игре есть всевозможные задания, но есть и сквозные многоуровневые темы, которые можно обсуждать с детьми в школе и дома.

### Обмен фотографиями

Когда дети фотографируют друг друга и обмениваются фотографиями, важно, чтобы они помнили о следующем:

- 1) Нужно полностью отдавать себе отчет, кого они фотографируют и знает ли человек о том, что его снимают.
- 2) Нельзя выкладывать в интернете фотографии, на которых изображены другие люди, особенно, если это не самые удачные кадры.
- 3) На фотографиях ни в коем случае не должно быть никакой личной информации: имени, номера телефона, адреса и т.п. Также не следует размещать фотографии, которые могут привлечь преступников, или кадры, на которых кто-то изображен голым.

Отдельно следует поговорить о том, что дети никогда не должны делиться фотографиями, на которых на них мало одежды или они обнажены. Кто бы ни был изображен на подобных фото (дети, взрослые), делиться ими нельзя. Следует сказать о том, что вообще не нужно отправлять свои фотографии незнакомым людям, не посоветовавшись с родителями. В интернете часто встречаются люди сомнительной репутации, которые коллекционируют фотографии детей, организуют т.н. конкурсы моделей или рассылают собственные фотографии. Если ребенок стал получать фотографии незнакомых людей, он должен сообщить об этом кому-то из взрослых.

### Запросы на добавление в друзья

В интернете люди каждый день добавляют кого-нибудь в друзья, и дети – не исключение. Именно поэтому крайне важно научить детей критически оценивать тех, кого они добавляют. Если в список друзей к ребенку попадет не тот человек, в его распоряжении окажется дополнительная информация о ребенке, а следовательно, и доступ к нему. Дети должны знать, что в друзья добавлять можно только тех, с кем они знакомы в реальной жизни или по игре. Если имя и лицо на фотографии знакомы, но профиль кажется странным, нужно проявить осмотрительность и задать дополнительные вопросы, так как часто люди создают в интернете фейковые профили.

Взрослые должны знать обо всех встречах с друзьями в интернете, особенно если «друг» просит не рассказывать об этом.

### Бесплатные вещи

На просторах Сети можно найти множество бесплатных вещей, рекламы и выгодных предложений. Многие из этого – жульничество.

- 1) За словом «бесплатно» часто следует заражение вирусами или другими вредоносными программами. Если что-то бесплатным быть не должно (например, фильм), а деньги требует посторонний, к такому предложению следует отнестись с осторожностью.
- 2) За призывами вроде «Перешли и выиграй», как правило, скрывается мошенничество. Даже если вы сразу же что-то получили, не стоит делиться ссылкой на это предложение.
- 3) Если что-то выглядит слишком хорошим, чтобы быть правдой, то обычно это обман.

### Общение в интернете

При общении в интернете следует соблюдать те же правила вежливости, что и в реальном общении. Более того, общение в интернете может иметь гораздо больше последствий, поэтому детям следует напомнить о следующих моментах:

- 1) Когда вы что-то пишете в интернете или загружаете фотографии, вы оставляете следы.
- 2) За слова, которые вы используете при общении в интернете, придется отвечать точно так же, как и за сказанные в реальной жизни.
- 3) Публикуя что-либо в интернете, следует помнить, что впоследствии будет практически невозможно остановить распространение этой информации, поэтому нужно четко понимать, что вы публикуете, для кого, а также отдавать себе отчет в том, что люди могут делиться вашей информацией.

### Пароли и многофакторная аутентификация

Доступ ко всем устройствам и аккаунтам должен быть защищен паролями. Стоит помнить о трех вещах:

- 1) Все пароли должны быть разными, т.е. для каждого аккаунта должен быть свой собственный пароль.
- 2) Пароли не должны быть слишком простыми:
  - a. Пароль должен состоять не менее чем из 12 символов.
  - b. В состав пароля должны входить буквы, цифры и другие символы.
  - c. В качестве пароля не следует использовать простые комбинации, например свое имя, имя члена семьи и т.п.
- 3) Никто, за исключением, может быть, только родителей, не должен знать ваши пароли.
- 4) Одним из способов защиты аккаунта является использование многоступенчатой или многофакторной аутентификации. Это означает, что помимо пароля требуется

что-то еще, например, отправка сообщения на телефон, что-то физическое (например, ID-карта, Smart ID и т.д.) или биологическое (например, отпечаток пальца). Защищенный таким образом аккаунт гораздо сложнее взломать.

## Мошенничество онлайн

Мошенничество стало угрозой номер один в интернете. Часто это означает рассылку фишинговых писем и сообщений или распространение ложной информации. В любом возрасте важнее всего быть внимательным и помнить основные правила гигиены.

- 1) Следует с осторожностью выбирать сети Wi-Fi, скачивать приложения и отвечать на э-письма.
- 2) Мошеннические сообщения могут приходиться по электронной почте, через SMS, приложения для чатов и даже телефонные звонки.
- 3) Всегда важно проверить полученную информацию через другой канал, прежде чем реагировать на нее.
- 4) Типичные признаки мошенничества
  - a. Странный отправитель
  - b. Различные адреса / телефонные номера, которые должны относиться к одному и тому же человеку
  - c. Необходимость быстрого реагирования
  - d. Неоднозначность в деталях
- 5) Никогда не отправляй деньги в ответ сразу!
- 6) Дети должны всегда обсуждать с родителями любые сомнительные сообщения, особенно если в них содержится просьба об информации или деньгах.

## Взлом

Под взломом компьютера подразумевается его использование с целью получения доступа к хранящимся на нем данным или системе. Хакеры могут действовать, руководствуясь определенными этическими целями, однако чаще всего речь идет о злонамеренных действиях. Как правило, для того, чтобы взломать компьютер, требуются определенные навыки и умения, однако иногда люди добиваются своих целей, прибегая к предлагаемым в интернете готовым решениям по взлому. Взлом компьютера – деяние незаконное, полиция часто добивается до хакеров, а сами хакеры рассматриваются как преступники.



## Руководство по прохождению игры

Ниже дано описание того, каким образом можно перемещаться в игре и куда нажимать. Здесь есть ответы на все вопросы, которые могут возникнуть у детей в процессе прохождения игры (например, «куда идти?»).

### «Космический корабль»

В начале игрока знакомят с наиболее важными действиями в игре. Робот научит использовать панель, собирать предметы, а также примерять головные уборы. Панель управления позволяет выбрать кибергероя, уровень, громкость голоса, изменить язык, а позже с ее помощью можно купить киберпитомца. Через панель управления можно обнулить свои результаты в игре и начать ее заново.

### Уровень «Школа»

1. В первом классе находятся наушники, которые необходимо принести мальчику из соседнего класса.
2. Следующее действие происходит во дворе, в который можно попасть через дверь в нижней части игрового экрана.
3. Справа перед школой – девочка, от которой можно получить задание на тему фотографий.
4. На обочине дороги стоит дворник, который дает задание на тему общения в сети. У дворника можно получить ключ от запертого класса.
5. У мальчика на качелях можно получить увеличительное стекло и задание, решение которого находится в комнате.
6. На качелях есть еще и заяц, его нужно отнести мальчику в школу.
7. Ключ открывает дверь, которая находится в верхней части игрового экрана. За ней – директор, он даст задание на тему общения. Директор даст шапку, которую можно надеть.
8. Задание, для выполнения которого нужно увеличительное стекло, находится в классе справа. Чтобы завершить задание, волосы нужно отнести мальчику со двора.
9. Деталь кибермашины находится в первом классе. Там же можно завершить прохождение уровня.
10. Во время прохождения уровня можно найти разные очки, головные уборы и усы. Все это можно собирать и примерить. Некоторые из этих предметов появляются в ходе игры сами.

### Уровень «Парк»

1. Около продавца мороженого находится женщина, от которой можно получить задание на тему покупок в интернете. Выполнение задания подразумевает четыре шага:
  - a. Девочка с медведем у столов. Она дает одежду и остается ждать бантика.
  - b. Одежду нужно передать женщине в верхней части игрового экрана. Она даст деньги.
  - c. Деньги нужно передать женщине около продавца мороженого. Женщина даст цветы.
  - d. Бантик можно получить, выполнив задание владельца планшета.

2. В верхней части игрового экрана находится мужчина в инвалидной коляске с бесхозным планшетом. Владельца можно определить по фотографиям собаки, которые есть на устройстве. Владелец находится в правой части игрового экрана. От владельца планшета можно получить задание на тему паролей для устройств. Для выполнения следующего задания женщина дает шапку, а девочке – бантик.
3. В верхней части игрового экрана находится задание на тему того, какие фотографии можно выкладывать в интернет. За выполнение задания дается шоколад.
4. В правой части игрового экрана в кустах находится знак стоп, который нужно отнести ожидающему слева работнику дорожной службы. От него можно получить задание не тему взломов.
5. Получив бантик, девочка с медведем даст мороженое.
6. Мороженое и шапку нужно отнести женщинам, которые стоят около фотокабины. От них можно получить задание, связанное с фотографиями. Как только оно будет выполнено, следует обратить внимание на молодого человека, который собирает выброшенные женщинами фотографии – это последнее задание. Выполнив это задание, можно получить украшение.
7. Шоколад, украшение и цветы следует передать мэру, который ожидает около большого торта. От мэра можно получить следующую деталь кибермашины, и на этом уровень будет пройден.
8. Во время прохождения уровня можно найти и примерить различные шапки.

### Уровень «У бабушки»

1. Основное задание уровня начинается с пустой будки – здесь можно получить задание на тему фотографий, но надо еще и найти украденное.
2. Отойдя от будки, следует поговорить со стоящим неподалеку полицейским, который даст камеру и дальнейшие инструкции. Перед тем как приступить к выполнению заданий, необходимо решить некоторые задачи в доме и саду.
3. В левом нижнем углу игрового экрана – группа детей, от которых можно получить задание на тему спам-писем. За выполнение этого задания можно получить фонарик.
4. В растущих неподалеку от детей кустах также можно найти украденное.
5. В доме бабушки можно выполнить задание на тему добавления в друзья. За выполнение этого задания можно получить ключ.
6. Ключ, фонарик и камера понадобятся для того, чтобы найти вора. Когда все три предмета собраны, нужно посетить сарай в правой нижней части двора. В сарае находится вор, которого нужно сфотографировать, а снимок передать полицейскому. В сарае также есть грабли, которые пригодятся позже.
7. Полицейский даст все, что нужно вернуть владельцу украденного. Этот шаг не является обязательной частью прохождения уровня.
8. В доме – дедушка, от которого можно получить задание на тему покупок в интернете. Это задание имеет два разных решения.
  - a. При покупке более дорогой и невзрачной лестницы задание считается выполненным, кибергерой получает лестницу, а уровень можно считать пройденным.

- b. Если купить более дешевую и красивую лестницу, она окажется сломанной, и потребуются молоток.
  - c. Задание, связанное с молотком, можно получить у ожидающего у сарая мужчины. Это задание также имеет два варианта решения:
    - i. Если закрыть рекламу, мужчина даст молоток.
    - ii. При нажатии на рекламу, компьютер заражается вирусом. В этом случае необходимо принести антивирус.
    - iii. Антивирус находится у бабушки в комнате. Если принести антивирус мужчине у сарая, он даст молоток.
  - d. Лестницу можно получить, обменяв ее у бабушки на молоток.
9. Лестницу и грабли необходимо принести к растущему во дворе дереву. Здесь же можно будет получить деталь кибермашины.
10. Проходя уровень и выполняя задания, можно получать головные уборы и банданы. Их также можно просто подбирать.

### Уровень «День рождения»

1. Первые задания можно получить во дворе, подойдя к подаркам и торт. Задание, которое можно получить около торта, связано с выкладыванием фотографий в интернет, а за его выполнение дается шоколад.
2. У именинника можно получить задание на тему паролей. За его выполнение дается праздничный колпак, который нужно отнести стоящему у ворот ребенку. От него будет получено задание на тему потери устройств и безопасности. В качестве награды можно получить попкорн.
3. В доме находится мальчик за компьютером, от которого можно получить задание на тему скачивания файлов из интернета. Для успешного выполнения этого задания нужно позвать с кухни маму, которой, в свою очередь, понадобятся попкорн и сумка из спальни. Мама даст билеты и буклет.
4. Билеты, буклет и шоколад нужно отнести мужчине, который ждет на улице, около игры «Рыбалка». Он даст удочку.
5. Вооружившись удочкой, нужно пойти в левую часть дома, где можно получить деталь кибермашины.

Теперь первые четыре уровня завершены и дети помладше могут повторно проходить старые уровни. Но также открывается новый уровень, предназначенный в первую очередь для детей от 10 лет и старше

### Уровень «Улица»

- 1) Сквозное задание на этом уровне – открыть сейф, начав с разговора с полицейским. Полицейский сначала отправляет игрока к электрику, а затем к пожарному. Когда оба задания выполнены, полицейский выдаст игроку сейф.
- 2) Для решения задания электрику нужны листовки, которые можно получить у молодого человека, стоящего в левом верхнем углу, рядом с магазином инструментов.
- 3) Сейф следует починить и открыть. Чтобы починить его, нужно решить задание продавца (магазин инструментов находится в задней части уровня, слева), который

дает игроку отвертку, а открыть сейф можно с помощью драгоценного камня, который дает девушка, стоящая возле сейфа. Оба задания можно выполнить еще до получения сейфа.

- 4) В магазине инструментов есть и пожилая женщина, которая выдаст игроку предмет экипировки за выполнение задания, связанного с мошенничеством.
- 5) В нижней части парка девочка предлагает задание, связанное с плагиатом и искусственным интеллектом, за выполнение которого игрок также получает предмет экипировки.
- 6) В открытом сейфе найдется кодовая карта, которую игрок может взять с собой на космический корабль.

Теперь все уровни пройдены. Все уровни можно проходить повторно, получая новые предметы экипировки.

