

## Руководство по игре Spoofy для учителей и наставников

Данное руководство предназначено для учителей и наставников. Здесь вы найдете описание игры, обзор ее уровней, дополнительные задания для работы на уроке и другую информацию.

### 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. Уровни можно проходить в любой последовательности. Уровни «Школа» и «День рождения» более короткие и простые, дети могут пройти их самостоятельно. «Парк» уже немного сложнее, а уровень «У бабушки» лучше всего подойдет для детей более старшего возраста. На всех уровнях можно играть вместе со взрослыми.

### Общие правила игры и способы передвижения

В игре вы можете перемещаться по четырем разным уровням, а также между уровнями и космическим кораблем. 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.

### Дополнительные задания в классе:

Главная тема уровня «Школа» – это общение в интернете, поэтому здесь особенно логично было бы организовать обсуждение, в ходе которого дети могут поделиться собственным опытом, и рассказать о правилах вежливости. Примеры вопросов:

- 1) В чем заключается разница между общением в интернете и общением в реальном мире?
- 2) Можно ли детям загружать в интернет фотографии своего учителя?
  - а. При обсуждении этого вопроса подчеркивается, что, хотя фотография и принадлежит тому, кто ее сделал, однако ее нельзя публиковать без согласия того человека, который на ней изображен.
- 3) Что делать в случае травли в интернете?
- 4) Что может произойти, если вы добавите в друзья незнакомое человека?

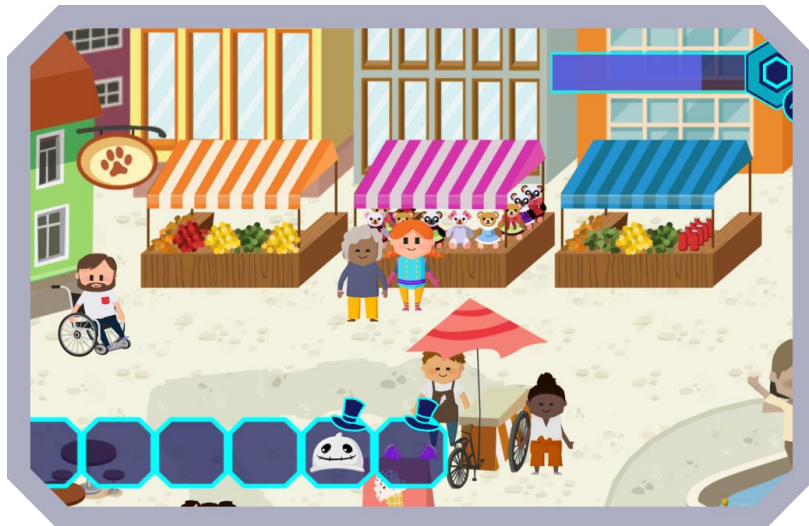
- a. Незнакомец может начать досаждать вам, делиться вашей личной информацией, а то и вовсе оказаться преступником.

Так как тема общения встречается и на других уровнях, следует обратить внимание на два важных аспекта, которые также поднимаются на этом уровне: травля и фейковые профили.

- 5) Суть задания: дети вместе составляют план действий, которые следует предпринять, если кто-то из них подвергается травле в интернете. Задание можно выполнять в группах или парах. С учителем обсуждается: с кем поговорить, как себя вести.
- 6) Задание: какие способы могут помочь понять, что человек, который хочет добавиться в друзья, не представляет опасности?
  - a. Знакома ли вам фотография? Знакомо ли вам имя?
  - b. Есть ли у вас общие друзья? Узнайте у них, действительно ли они знакомы с этим человеком.
  - c. Обратитесь за помощью к взрослому.

## 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 к 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.

### Дополнительные задания в классе:

Главная тема уровня «Парк» – безопасность, поэтому с детьми можно обсудить несколько взрослых тем.

- 1) Какие фотографии можно загружать в интернет?
  - a. Согласие автора фотографии, а также того человека, который на ней изображен.
  - b. Фотография должна удовлетворять всех, кто имеет к ней отношение.
- 2) Почему на устройстве должен быть установлен пароль? Какой пароль можно назвать по-настоящему надежным?
  - a. Чем он длиннее, тем надежнее. Хороший пароль состоит не менее чем из 12 символов.
  - b. Лучше, если пароль будет состоять из букв, цифр, различных символов.
  - c. Нельзя никому сообщать свои пароли.
  - d. Нельзя использовать один и тот же пароль для всех своих устройств и аккаунтов. Почему?
- 3) За чей счет делаются покупки в интернете?
  - a. Покупка вещей.
  - b. Покупки в игре.
- 4) Что такое конфиденциальность?
- 5) Что такое взлом? Взлом – это хорошо или плохо?

Дополнительные задания, которые можно выполнить

Суть задания: дети составляют список всех своих аккаунтов, после чего дома меняют пароли, подбирая для каждого аккаунта свой пароль. Индивидуальное задание.

### 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.

### Дополнительные задания в классе:

На уровне «У бабушки» основное внимание уделяется довольно взрослым, но не менее важным и для детей вопросам. Так как на этом уровне поднимаются такие вопросы, которые больше нигде в игре не встречаются, полезно будет поговорить о самых важных вещах.

- 1) Какие неприятности подстерегают пользователя интернета?
  - а. Мошенничество, преступления, вирусы.
- 2) Как избежать неприятностей в интернете?



- a. Используйте антивирусную программу, не принимайте приглашения от незнакомцев, не размещайте в интернете фотографий с личной информацией, проявляйте осторожность.
  - b. NB! Следует объяснить, что никто не застрахован от такого рода неприятностей, в этом нет ничего постыдного, надо просто соблюдать осторожность.
- 3) Что делать, если вы столкнулись с неприятностями?
- a. Поговорите со взрослым – родителем, учителем.
  - b. Обратитесь к веб-полицейским.
- 4) Покупки в интернете
- a. Когда и что покупать?
  - b. Необходимо подчеркнуть, что в процессе покупок должен принимать участие взрослый человек, однако и самому ребенку следует критически оценивать свои действия.

Дополнительные задания на закрепление знаний

- 5) Задание для выполнения в компьютерном классе: как узнать, что тот или иной компьютер достаточно защищен? Проверить, установлена ли антивирусная программа и т.п. программное обеспечение.
- 6) Задание на тему покупок в интернете: составить список того, на что следует обратить внимание, если вы хотите что-то купить в интернете. Работа в парах и группах
- a. Что это за сайт, сколько стоит товар, что изображено на картинке и т.д.

## 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.

### Дополнительные задания в классе:

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

- 1) Почему на устройстве должен быть установлен пароль? Какой пароль можно назвать по-настоящему надежным?
  - a. Чем он длиннее, тем надежнее. Хороший пароль состоит не менее чем из 12 символов.
  - b. Лучше, если пароль будет состоять из букв, цифр, различных символов.
  - c. Нельзя никому сообщать свои пароли.
  - d. Нельзя использовать один и тот же пароль для всех своих устройств и аккаунтов.
- 2) Платите ли вы реальные деньги, покупая что-то в интернете?
  - a. Почему бесплатные вещи – это, как правило, обман?
  - b. На что следует обратить внимание, делая покупки в интернете?
- 3) Забота о гаджете
  - a. Каким образом следует заботиться о своем компьютере, планшете и телефоне?

### Дополнительные задания на закрепление знаний

- 4) Индивидуальное задание: что мне нужно делать для того, чтобы мои гаджеты не ломались. Групповая работа, индивидуальная работа.
- 5) Задание на тему покупок в интернете: составить список того, на что следует обратить внимание, если вы хотите что-то скачать из интернета. Работа в парах и группах
  - a. Сколько это стоит? Что это за сайт?





## Основные темы в игре

### 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.

### Интернет-мошенничество

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

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.

## 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 добирается 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.

На этом игра заканчивается. Все задание выполнены, однако их можно пройти заново.

