

SPOOFY – PRZEWODNIK DLA PEDAGOGÓW

Niniejszy przewodnik przeznaczony jest dla pedagogów różnych specjalizacji. Znajdziesz w nim informacje o grze, przegląd różnych światów, pomysły na dodatkowe zadania do wykorzystania podczas gry w klasie oraz inne przydatne informacje.

WPROWADZENIE DO GRY

Spoofy to gra o cyberbezpieczeństwie, której celem jest uczenie dzieci o cyfrowych zagrożeniach, zachowaniu w Internecie i innych kwestiach związanych z urządzeniami mobilnymi. Gra oferuje różne scenariusze, a gracz może zbierać cyberzwierzątka i robić inne ciekawe rzeczy.

Spoofy skierowane jest do dzieci w wieku wczesnoszkolnym, a przy asyście dorosłego nawet do przedszkolaków. Każdy świat funkcjonuje niezależnie i można grać w nich w dowolnej kolejności. Szkoła i Urodziny są krótsze i skupiają się tylko na tematach związanych z dziećmi. Park jest nieco bardziej wymagający. Świat U Babci to już wyzwanie dla trochę starszych dzieci.



We wszystkich światach można grać w towarzystwie dorosłego.

OGÓLNE ZASADY GRY I PORUSZANIA SIĘ W NIEJ

W Spoofy można grać w czterech różnych światach oraz przemieszczać się między nimi i statkiem kosmicznym. W każdym świecie gracz ma indywidualne zadania, jak rozwiązywanie problemów cybernetycznych i zbieranie przedmiotów. Rozwiązując zadania gracz robi postępy, które nagradzane są gwiazdkami energii. Gdy dziecko zgromadzi trzy takie gwiazdki, może uwolnić zwierzątko, a następnie założyć mu okulary lub czapkę.

Podczas spaceru gracz może zbierać różne przedmioty. Mogą leżeć na ziemi, na stole lub zostać podarowane przez napotkane postaci. Niektóre z nich można odebrać dopiero po wykonaniu określonych zadań. Przedmioty trafiają do schowka i dzielą się na dwie kategorie: niezbędne rzeczy i akcesoria do noszenia. Akcesoria, które można założyć są oznaczone symbolem kapelusza, a inne rzeczy należy zatrzymać do czasu, gdy zostaniemy o nie poproszeni. Gracz może sam przywdziewać akcesoria, a także podarować je innym postaciom lub zwierzątkom. Może też je później zdjąć.

Po złożeniu cybermaszyny wszystkie zadania są resetowane i można je wykonać ponownie. Świat resetuje się za każdym razem, gdy wykonamy wszystkie zadania.

CEL GRY

Cyberbezpieczeństwo jest ważne dla wszystkich, w tym dzieci. Wiele z nich posiada własne urządzenia mobilne, w szkołach także uczą się o komputerach i Internecie. Choć wiele serwisów internetowych nastawia się na użytkowników od 13 lat, dzieci często trafiają tam wcześniej. Ponadto wiele z nich gra w różne gry online, korzysta z forów szkolnych i innych mediów. Dlatego ważne jest, aby wyjaśnić dzieciom w młodym wieku, jak zachowywać się w Internecie i jakie są niebezpieczeństwa.

Dlatego ta gra skupia się na trzech następujących, ważnych aspektach:

- Internetu nie da się oddzielić od prawdziwego życia. Publikacje w mediach społecznościowych oraz postawy w Internecie mają wpływ na codzienność każdego z nas. Pieniądze, które wydajemy w sieci są prawdziwym pieniądzem. Posty i wiadomości, które zamieszczamy w Internecie oddziałują na ich odbiorców i mogą wyrządzić im prawdziwą krzywdę. W ramach nauki cyberbezpieczeństwa należy uświadamiać dzieci, że ich działania w sieci mają realny wpływ na innych i pociągają za sobą konsekwencje. Można skrzywdzić kolegę, a obraźliwe informacje mogą się rozprzestrzenić w sieci. Co więcej, dziecko samo też może paść ofiarą przestępstwa w Internecie.
- Nie każdy w Internecie jest przyjacielem. Dzieci spotykają w sieci wiele różnych osób. Niektóre z nich to dotychczasowi lub nowi znajomi. Jednak są tam też źli ludzie, którzy na pierwszy rzut oka nie wzbudzają podejrzeń. Dlatego trzeba zachować ostrożność podczas przyjmowania zaproszeń do znajomych. Ważna jest również świadomość, że w Internecie też grasują przestępcy. Nawet jeśli dzieci nie mają osobistej styczności z hakerami i cyberprzestępczością, dobrze jest poinformować je o tych zjawiskach.

Proś o pomoc dorosłych. Dzieci często nie wiedzą, że mogą poprosić dorosłego o pomoc lub nie mają odwagi tego zrobić. Rodzic nie musi wiedzieć jak rozwiązać konkretny cyberproblem, ale może poszukać odpowiedzi. Pomoc rodziców jest tak ważna również dlatego, że dzieci doświadczają w Internecie różnych rzeczy, których jeszcze nie potrafią wyjaśnić.

PIERWSZY ŚWIAT – SZKOŁA

W świecie Szkoły cyberbohater musi pomagać dzieciom i dorosłym w placówce i wokół niej. Ten świat skupia się przede wszystkim na zachowaniu w Internecie. Gracz ma do wykonania sześć zadań – pięć mniejszych i jedno duże. W Szkole może zebrać sporo rzeczy – słuchawki, pluszowego króliczka i akcesoria. Gra w tym świecie jest krótka i nie wymaga większego planowania.

PRZEGLĄD I CELE ZADAŃ W ŚWIECIE SZKOŁY

- Pierwsze trzy zadania dziecko wykonuje na zewnątrz. Skupiają się one na trzech zagadnieniach: nie publikuj zdjęć innych osób w Internecie; należy być uprzejmym również online; istnieją dziwne profile. Będąc na zewnątrz gracz może zdobyć przedmioty niezbędne, by wrócić do szkoły.
- Kolejne trzy zadania dziecko wykonuje wewnątrz. Dotyczą komunikowania się w Internecie. Cyberbohater dodatkowo identyfikuje elementy fałszywego profilu. Jednym z przestań jest to, by zawsze rozmawiać z osobą dorosłą, gdy pojawi się problem.

- Z ostatnim zadaniem wracamy na zewnątrz, by rozwiązać zagadkę fałszywego profilu. Tutaj głównym celem jest pokazanie, że podejrzane zaproszenia do znajomych nie powinny być akceptowane.



DODATKOWE ZADANIA DLA UCZNIÓW

Głównym zagadnieniem w świecie Szkoły jest komunikacja w Internecie. Stwarza to przestrzeń do rozmowy z dziećmi o ich własnych doświadczeniach oraz o kulturze wypowiedzi w sieci.

Przykładowe pytania:

1. Jaka jest różnica między komunikowaniem się w sieci a rozmową twarzą w twarz?
2. Czy dzieci mogą opublikować zdjęcie nauczyciela?
 - a. Należy podkreślać, że osoba robiąca zdjęcie jest właścicielem praw autorskich, ale mimo to nie może umieszczać w sieci fotografii bez zgody osoby, która została na niej utrwalona.
3. Co zrobić, gdy ktoś jest zastraszany w sieci?
4. Co może się wydarzyć, gdy zaakceptujesz zaproszenie do grona znajomych od osoby, której nie znasz?
 - a. Obcy może prześladować lub znęcać się w sieci. Może również udostępniać Twoje dane osobowe, a nawet okazać się przestępcą.

Jako że temat komunikacji poruszany jest również w innych światach, można się skupić również na dwóch innych zagadnieniach – nękanii i fałszywych profilach.

5. Pomysł na zadanie: dzieci wspólnie opracowują plan co zrobić, jeśli zobaczą, że ktoś jest prześladowany w sieci. Mogą robić to w grupie lub w parach. Takie zadanie może być wstępem do dyskusji z nauczycielem na temat tego, jak należy zachowywać się w sieci i do kogo zwracać się o pomoc.
6. Zadanie: jak sprawdzić, czy zaproszenie do grona znajomych pochodzi od prawdziwego znajomego?
 - a. Czy zdjęcie i imię wyglądają znajomo?

- b. Czy wyświetlają się wspólni znajomi? Jeśli tak, zapytaj ich, czy znają tę osobę.
- c. Poproś o radę dorosłego.

DRUGI ŚWIAT – PARK

Świat Parku koncentruje się na cyberbezpieczeństwie, a bohater pomaga głównie dorosłym. Znajdzie tam kilka przedmiotów do zebrania, ale może również od razu przystąpić do wykonywania zadań. Zadania różnią się od siebie, ale we wszystkich przewija się temat cyberbezpieczeństwa. Park jest światem dłuższym do przejścia od Szkoły i wymaga od cyberbohatera rozmów z wieloma osobami. Niektóre zadania wymagają ukończenia poprzednich.



PRZEGLĄD I CELE ZADAŃ W ŚWIECIE PARKU

- Na samym początku dostępne są trzy zadania, wszystkie w górnej części gry. Dotyczą one prywatności, tj. jakie informacje ujawniać na zdjęciach i jak zabezpieczać urządzenia. Jedno zadanie dotyczy hakowania i ma pomóc wprowadzić dzieci w ten temat.
- Jedno z kluczowych zadań skupia się na pieniądzach, a jego celem jest uświadomienie dzieciom, że nie mogą wydawać pieniędzy rodziców bez uzyskania ich zgody.
- Jest też dwuczęściowe zadanie, które wraca do tematu udostępniania zdjęć w kontekście tego, co komu wolno. Pochylamy się tu na kwestię publikowania zdjęcia Twojego autorstwa i z Twoim wizerunkiem oraz zdjęcia innej osoby.

DODATKOWE ZADANIA DLA UCZNIÓW

Tematem przewodnim w Parku jest bezpieczeństwo, więc tematy do dyskusji będą trochę poważniejsze.

Przykłady dodatkowych zadań na lekcji:

1. Jakie zdjęcia nadają się do umieszczania w Internecie?

- a. Autor zdjęcia oraz osoba na nim uwieczniona muszą wyrazić zgodę na publikację.
 - b. Zdjęcie powinno zostać zaakceptowane przez wszystkich zainteresowanych.
2. Dlaczego potrzebujemy haseł do naszych urządzeń? Co decyduje o tym, że hasło jest odpowiednie?
 - a. Im dłuższe, tym lepsze. Dobre hasło składa się z co najmniej 12 znaków.
 - b. Dobrze, jak jest skomplikowane i zawiera litery, cyfry i znaki specjalne.
 - c. Nigdy nie podawaj swojego hasła innym.
 - d. Każde urządzenie i każde konto powinny mieć inne hasła. Dlaczego?
3. Zakupy w Internecie – kto za nie płaci?
 - a. Kupowanie przedmiotów
 - b. Wydawanie pieniędzy w grach online
4. Co to jest prywatność?
5. Co to jest hakowanie? Jest to dobre czy złe?

Pomysł na dodatkowe zadanie: dzieci robią listę wszystkich swoich kont i zmieniają im hasła na unikatowe. Zadanie indywidualne.

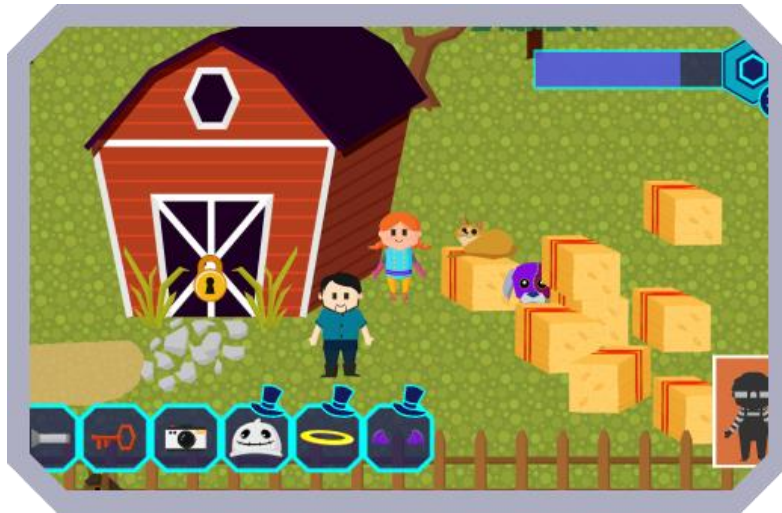
TRZECI ŚWIAT – U BABCI

Świat U Babci koncentruje się na oszustwach i działalności przestępczej w Internecie. Zadania nie są bardzo długie, ale za to poważniejsze niż w pierwszych dwóch światach. Mogą okazać się dość skomplikowane dla przedszkolaków, ale warto spróbować. Gra w tym świecie trwa dłużej i jest przewidziana na około 15–20 minut.

PRZEGLĄD I CELE ZADAŃ W ŚWIECIE BABCI

- Zaczynamy od dwóch zadań na zewnątrz domu. Jedno zaczyna się od udostępnienia zdjęcia w sieci i ma swoją kontynuację w dalszej części gry. Drugie dotyczy rozsyłania spamu.
- Wewnątrz domu czekają na nas zadania od babci i dziadka. Babcia potrzebuje pomocy w związku z zaproszeniem do grona znajomych. Rozwiązanie problemu dziadka wiąże się z dwoma alternatywnymi scenariuszami. Można od razu wybrać właściwą – droższą – drabinę i kontynuować grę. Z kolei zakup niewłaściwej – tańszej – drabiny otworzy zadanie dodatkowe, w którym gracz będzie się zmagał z wirusem komputerowym. Zadanie z wirusem również może się skończyć na dwa sposoby. Musisz kliknąć właściwie, by cyberbohater dostał młotek do naprawienia drabiny. W przeciwnym razie komputer zostanie zainfekowany i gracz będzie musiał przynieść oprogramowanie antywirusowe z domu, by otrzymać młotek. Warto wypróbować z dziećmi wszystkie scenariusze.

- Głównym zadaniem U Babci jest szukanie zaginionej gęsi i jej jaja oraz znalezienie i wskazanie złodzieja policjantowi. Odnalezienie gęsi nie jest konieczne do zakończenia gry w tym świecie, ale jest cennym doświadczeniem. Jednym z zadań gracza jest zrobienie zdjęcia przestępcy. W tym miejscu warto porozmawiać z dziećmi, że w prawdziwym życiu nie powinny tego robić.



DODATKOWE ZADANIA DLA UCZNIÓW

W tym świecie pojawiają się bardzo dorosłe zagadnienia, ale kilka z nich ważnych jest również dla dzieci. Ponieważ poruszamy tu tematy, których nie znajdziesz w innych częściach gry, dobrze omówić z dziećmi najważniejsze z nich.

1. Jakie złe rzeczy mogą przytrafić się w Internecie?
 - a. Oszustwa, przestępcy, wirusy.
2. Co robić, aby być bezpiecznym w Internecie?
 - a. Ochrona przed wirusami, nieakceptowanie zaproszeń od nieznajomych, niepublikowanie zdjęć z danymi osobowymi, zachowanie ostrożności.
 - b. Ważne, by uzmysłwić dzieciom, że złe rzeczy mogą się przytrafić w sieci każdemu, więc trzeba być ostrożnym.
3. Co robić, gdy coś się stanie?
 - a. Powiadomić osobę dorosłą, np. rodzica lub nauczyciela.
 - b. Zgłosić policji zajmującej się przestępstwami w Internecie.
4. Zakupy w sieci
 - a. Co i kiedy kupować?
 - b. Podkreślaj, że dzieci powinny pytać o radę dorosłych, ale same również podchodzić krytycznie do ofert w sieci.
5. Zadanie na zajęciach informatycznych: Skąd mam wiedzieć, czy ten komputer jest bezpieczny? Poszukaj zabezpieczeń przed wirusami itp.
6. Zadanie dotyczące zakupów w Internecie: zrób listę rzeczy, o których należy pamiętać kupując coś w sieci. Praca w grupach lub parach

- a. Co to za strona? Ile to kosztuje? Co widzimy na zdjęciach itp.

CZWARTY ŚWIAT – URODZINY

W świecie Urodzin powtarza się kilka zagadnień poruszanych wcześniej: hasła i bezpieczeństwo urządzeń, udostępnianie zdjęć w Internecie, zakupy online. Urodziny nie są bardziej skomplikowane ani trudniejsze od pozostałych świątów, są więc odpowiednie dla dzieci, podobnie jak Szkoła. Ten świat jest krótki i odpowiedni również dla mniejszych dzieci.



PRZEGLĄD I CELE ZADAŃ W ŚWIECIE URODZIN

- Na początku jest kilka zadań w ogrodzie, w których powtarzają się wcześniejsze tematy. Gdy cyberbohater przyniesie czapkę chłopcu przy bramie, rozpocznie się zadanie, które zaprowadzi go do domu.
 - W domu czeka na niego zadanie związane z zakupami w sieci, ale tym razem w kontekście darmowych i płatnych treści. Celem tego zadania jest ostrzeżenie dzieci, że darmowe opcje nie zawsze są dobrym wyborem.
1. Dlaczego potrzebujemy haseł do naszych urządzeń? Co decyduje o tym, że hasło jest odpowiednie?
 - a. Im dłuższe, tym lepsze. Dobre hasło składa się z co najmniej 12 znaków.
 - b. Dobrze, jak jest skomplikowane i zawiera litery, cyfry i znaki specjalne.
 - c. Nigdy nie podawaj swojego hasła innym.
 - d. Każde urządzenie i każde konto powinny mieć inne hasła. Dlaczego?
 2. Zakupy w sieci – darmowe, czy nie?
 - a. Dlaczego darmowe rzeczy nie zawsze są dobre?

- b. czym należy pamiętać robiąc zakupy?
3. Dbanie o własne urządzenia mobilne
 - a. Jak dbać o komputery, tablety i telefony?
4. Odpowiedz sobie na pytanie: co powinienem robić, aby moje urządzenia się nie psuły?
Zadanie grupowe lub indywidualne.
5. Zadanie dotyczące zakupów w Internecie: zrób listę rzeczy, o których należy pamiętać kupując coś w sieci. Praca w grupach lub parach
 - a. Co to za strona? Ile to kosztuje?



WAŻNE ZAGADNIENIA PORUSZANE W GRZE

UDOSTĘPNIANIE ZDJĘĆ

To ważne by w czasie robienia i udostępniania zdjęć dzieci miały na uwadze:

1. Komu robią zdjęcie i czy ta osoba o tym wie;
2. By nie publikować zdjęć innych ludzi, zwłaszcza jeśli są kompromitujące;
3. By nie publikować zdjęć ujawniających dane osobowe, jak nazwisko, numer telefonu, adres itp. Dotyczy to również zdjęć, które pokazują nagość lub mogą przyciągać złodziei.

Kolejną sprawą do omówienia z dziećmi jest to, by nigdy nie wysyłały innym zdjęć, na których są nago lub w bardzo skąpym stroju. Nie mogą też publikować takich zdjęć innych osób, zarówno dorosłych, jak i dzieci. Generalnie zaleca się, by nie udostępniać swoich zdjęć obcym i zawsze najpierw poradzić się w tej kwestii dorosłego.

W Internecie jest pełno podejrzanych osób, które zbierają zdjęcia dzieci lub organizują „castingi”. Bywa, że wysyłają w zamian swoje zdjęcia – o takich sytuacjach dzieci również powinny informować rodziców.

ZAPROSZENIA DO GRONA ZNAJOMYCH

Dostajemy wiele zaproszeń do grona znajomych, nasze dzieci również. Dlatego ważne jest, by umiały właściwie ocenić, które zaproszenia warto akceptować. Dodanie niewłaściwych ludzi może dać im dostęp do dodatkowych informacji na temat dziecka. Należy więc kłaść nacisk na to, by nowy znajomy był im znany w prawdziwym życiu albo przynajmniej z innego miejsca w sieci, np. z gry. Jeśli zdjęcie i imię wydają się znajome, ale profil budzi wątpliwości, również należy podejść do niego z dystansem i poprosić o dodatkowe informacje, bo w sieci jest wiele fałszywych kont.

Gdy dziecko planuje spotkanie z internetowym znajomym w realu, również powinno skonsultować to z dorosłym. Szczególnie wtedy, gdy ten „znajomy” prosi, by tego nie robiło.

OSZUSTWA W INTERNECIE

W sieci dostępnych jest wiele darmowych materiałów, reklam i superokazji. Niestety, wiele z nich to oszustwa.

1. Wraz z darmowymi treściami można pobrać wirusy lub inne złośliwe oprogramowanie. Jeśli więc trafiasz na coś, za co inni dostawcy pobierają opłaty (np. film), to oferowanie go za darmo jest podejrzane.
2. Oferta typu „Udostępnij, by wygrać...” to zwykle oszustwo. Nawet jeśli od razu otrzymasz obiecaną nagrodę, nadal nie powinieneś udostępniać tego innym.

Jeśli coś wydaje Ci się zbyt piękne, by mogło być prawdziwe, to prawdopodobnie masz rację.

KOMUNIKOWANIE SIĘ W INTERNECIE

Komunikacja w Internecie nie różni się od tej w życiu – zawsze należy być uprzejmym. Uczul jednak dziecko na kilka konsekwencji typowych dla Internetu:

1. Po wszystkim, co publikujemy w sieci zostaje ślad. Dotyczy to zarówno tekstów, jak i zdjęć.
2. Słowa wypowiedziane w sieci mają taką samą moc, jak te w życiu. Obrażanie kogoś w sieci jest równie niemiłe.
3. Nie masz kontroli nad informacjami, które już opublikowałeś w sieci. Dlatego zastanów się dobrze co i komu udostępniasz. Nie zapominaj też o tym, że inni mogą przekazywać te informacje dalej.

HASŁA

Wszystkie urządzenia i konta powinny być zabezpieczone hasłem. Pamiętaj o trzech zasadach:

1. Wszystkie hasła muszą być unikalne, a każde Twoje konto musi mieć inne hasło;
2. Hasła muszą być długie i skomplikowane.
 - a. mieć co najmniej 12 znaków
 - b. zawierać litery, cyfry i znaki specjalne
 - c. nie używaj łatwych do odgadnięcia haseł, takich jak imię Twoje lub członka rodziny itp.

Nie zdradzaj nikomu swoich haseł. Ewentualnie tylko swoim rodzicom.

HAKOWANIE

Hakowanie to każde nadużycie, które ma na celu uzyskanie dostępu do czyjegoś komputera lub systemu, bez wiedzy i zgody właściciela.

Niektórzy hakerzy mogą mieć dobre i etyczne intencje, jednak jest też wielu złośliwych. Hakowanie zwykle wymaga odpowiednich umiejętności i wiedzy z zakresu informatyki. Można jednak też kupić gotowe narzędzia w Internecie i są tacy, którzy z nich korzystają.

Hakerstwo jest zwykle nielegalne, a hakerów uznaje się za przestępców. Zdemaskowani hakerzy bywają zaskakiwani i aresztowani przez policję we własnych domach.



GRA – CO, GDZIE I JAK?

Oto przewodnik po tym jak poruszać się po grze i w co klikać. Jednym słowem odpowiedzi na wszystkie pytania, które dzieci mogą mieć w czasie gry, gdy się pogubią lub utkną.

STATEK KOSMICZNY

Na początku przygody ze Spoofy gracz poznaje wszystkie podstawowe czynności. Robot daje instrukcje korzystania z panelu sterowania oraz zbierania i zakładania rzeczy. Na panelu sterowania gracz może wybrać postać cyberbohatera oraz jeden z czterech światów, zmienić język i głośność, a na późniejszym etapie gry kupić cyberwierzątka. Panel sterowania ma również przycisk do resetowania gry na życzenie gracza.

SZKOŁA

1. W pierwszej klasie znajdują się słuchawki, które trzeba zanieść chłopcu z sąsiedniej klasy.
2. Następną czynność jest na zewnątrz, gdzie gracz dostaje się przez drzwi na dole ekranu.
3. Po prawej stronie jest dziewczynka z zadaniem dotyczącym zdjęć.
4. Przy ulicy stoi dozorca z zadaniem dotyczącym komunikowania się w Internecie. Dozorca wręczy klucz otwierający zamkniętą klasę.
5. Przy huśtawce jest chłopiec, który ma do rozwiązania zadanie wewnątrz szkoły. Chłopiec daje graczowi lupę.
6. Niedaleko chłopca jest też pluszowy królik, którego należy zanieść innemu chłopcu szkole.
7. Klucz otwiera zamknięte drzwi w górnej części ekranu, za którymi czeka dyrektor z zadaniem dotyczącym komunikacji. Dyrektor da bohaterowi czapkę.
8. Lupa przyda się w zadaniu, które jest do wykonania w klasie po prawej stronie. Gracz znajdzie tam perukę, którą należy dostarczyć chłopcu na zewnątrz.
9. Część do cybermaszyny znajduje się w pierwszej klasie, a zdobycie jej kończy świat Szkoły.
10. W tym świecie gracz może znajdować i zakładać okulary, kapelusze i wąsy. Niektóre pojawiają się później, w trakcie gry.

PARK

1. Przy wózku z lodami stoi pani, która ma zadanie związane z wydawaniem pieniędzy w Internecie. Do rozwiązania dochodzimy w czterech krokach:
 - a. Dziewczynka z misiem, stojąca przy stolikach da graczowi ubrania i poczeka na kokardkę.
 - b. Ubrania należy zanieść kobiecie u góry ekranu, która przekaże graczowi pieniądze.
 - c. Pieniądze wracają do kobiety przy wózku z lodami, która odwdzięcza się kwiatami.
 - d. Kokardkę cyberbohater otrzyma za rozwiązanie zadania od właścicielki tabletu.
2. Na górze ekranu znajduje się mężczyzna na wózku inwalidzkim, który szuka właścicielki znalezionej tabletu. Właścicielkę można zidentyfikować dzięki zdjęciom psa wyświetlanym na tablecie. Jest ona po prawej stronie. Da graczowi kokardkę dla dziewczynki i kapelusz do przyszłego zadania.
3. Na górze ekranu znajduje się również zadanie związane ze zdjęciami w Internecie, które zapewni graczowi czekoladę.
4. Po prawej stronie rosną krzaki, a w nich leży znak stopu. Znak należy odnieść pracownikowi budowy w lewym dolnym rogu, który ma zadanie związane z hakowaniem.

5. Dziewczynka z misiem, w podziękowaniu za kokardkę, da cyberbohaterowi lody.
6. Lody i czapka trafiają do kobiet czekających przy fotobudce, które mają zadanie związane ze zdjęciem. Gdy wykonasz to zadanie, miej oko na młodego mężczyznę, który podnosi zdjęcie kobiet. To będzie ostatnie wyzwanie, za które gracz zdobędzie ozdobę na tort.
7. Czekoladę, kwiaty i ozdobę należy zanieść pani burmistrz, która czeka przy wielkim torcie. W zamian za pomoc gracz otrzyma od niej brakującą część cybermaszyny i zakończy grę w świecie Parku.
8. W Parku są nakrycia głowy, które można znajdować i zakładać.

U BABCI

1. Złożone zadanie w tym świecie zaczyna się przy pustym kurniku. Pierwsza jego część dotyczy zdjęcia, ale gracz musi również znaleźć jajo i gęś.
2. Po odejściu od kurnika gracz powinien porozmawiać z policjantem, który stoi w pobliżu. Policjant da cyberbohaterowi aparat fotograficzny i pewne wytyczne. Zanim jednak gracz się nimi zajmie, musi wykonać kilka innych zadań w domu i na podwórku.
3. W lewym dolnym rogu ekranu znajduje się grupa dzieci, które mają dla gracza zadanie związane ze spamem. Za jego rozwiązanie otrzyma latarkę.
4. W pobliżu dzieci rośnie krzak, za którym ukrywa się zaginiona gęś.
5. W domu jest babcia, która ma zadanie związane z zaproszeniem do grona znajomych w Internecie. Nagrodą za pomoc jest klucz.
6. By znaleźć złodzieja gracz potrzebuje klucza, aparatu i latarki. Po zebraniu wszystkich przedmiotów musi udać się do szopy na zewnątrz, w prawym dolnym rogu. W szopie jest złodziej, któremu gracz musi zrobić zdjęcie i zanieść je policjantowi. Są tam też grabie, które przydadzą się później.
7. Policjant daje graczowi zaginione jajo, które należy zwrócić właścicielowi wraz z gęsą. Ten krok nie jest niezbędny do ukończenia świata.
8. W domu jest też dziadek, którego zadanie dotyczące zakupów w sieci ma dwa możliwe rozwiązania:
 - a. Jeśli gracz wybierze zwyczajną i droższą drabinę, zadanie będzie wykonane, a dziadek da ją cyberbohaterowi, który będzie mógł zakończyć świat U Babci.
 - b. Jeśli gracz wybierze błyszczącą i tańszą drabinę okaże się, że jest zepsuta i potrzebny będzie młotek.
 - c. Młotek ma mężczyzna czekający przy szopie. Jego zadanie ma również dwa rozwiązania:
 - i. Jeśli gracz zamknie reklamy, bohater otrzyma młotek.
 - ii. Jeśli gracz wejdzie w reklamę, ściągnie na komputer wirusa, a bohater będzie musiał zdobyć program antywirusowy.
 - iii. Antywirus jest w pokoju dziadka. Po dostarczeniu go mężczyźnie bohater dostanie młotek.
 - d. Dziadek wymieni młotek na drabinę.

9. Drabina i grabie potrzebne są na podwórku przy drzewie, na którym jest brakująca część cybermaszyny.
10. W świecie U Babci są różne nakrycia głowy i bandana na twarz – można znaleźć je na ziemi lub zdobyć za wykonanie zadań.

URODZINY

1. Pierwsze zadania czekają na zewnątrz, przy prezentach i torcie. Zadanie z ciastem dotyczy udostępniania zdjęć i można za nie otrzymać czekoladę.
2. Mała jubilatka przydzieli graczowi zadanie związane z hasłem. Za jego wykonanie otrzyma imprezową czapeczkę, którą należy zanieść chłopcu przy bramie. Chłopiec ma dla gracza zadanie dotyczące zgubionego urządzenia i bezpieczeństwa. Nagrodą za nie jest popcorn.
3. W domu jest chłopiec przy komputerze, który ma dylemat związany z pobieraniem zasobów z Internetu. By go rozwiązać potrzebują pomocy mamy, która jest w kuchni. Jednak mama chce najpierw otrzymać popcorn i torebkę z sypialni. W zamian za to da cyberbohaterowi bilety i broszurkę.
4. Bilety, broszurka i czekolada trafiają do mężczyzny czekającego na zewnątrz, przy grze w wędkowanie. W zamian za nie gracz otrzymuje wędkę.
5. Wędka przyda się po lewej stronie domu, gdzie znajduje się brakująca część cybermaszyny.

Koniec gry. Wszystkie zadania zostały wykonane i automatycznie zresetowane. Teraz można wykonać je ponownie.

