

# „Spoofy“ instrukcijos mokytojams

Šios instrukcijos skirtos skirtingo tipo vaikų mokytojams. Čia rasite informaciją apie žaidimą, pasaulių apžvalgą, papildomas užduotis žaidimo naudojimui klasėje ir kitą papildomą informaciją.

## Žaidimo apžvalga

„Spoofy“ yra kibernetinio saugumo žaidimas, kurio tikslas - mokyti vaikus apie kibernetinio saugumo grėsmes, elgesį internete ir kitas su išmaniaisiais prietaisais susijusias problemas. Žaidime pristatomi skirtingi scenarijai, o žaidėjas gali rinkti kibernetinius gyvūnėlius ir užsiimti kita smagia veikla.

Žaidimo tikslinė grupė yra jaunesnio mokyklinio amžiaus vaikai, o su suaugusiojo pagalba žaidimą gali žaisti ir darželinukai. Pasauliai gali būti žaidžiami atskirai ir nesilaikant jokios tikslios eigos.



Mokyklos ir gimtadienio pasauliai yra trumpesni ir pristato tik vaikams aktualias temas. Parko pasaulis yra šiek tiek sudėtingesnis, o senelės pasaulis labiausiai tinka vyresnio amžiaus vaikams. Visi pasauliai gali būti žaidžiami su suaugusiojo pagalba.

## Bendros žaidimo ir judėjimo taisyklės

Žaidžiant šį žaidimą, žaidėjai gali žaisti viename iš skirtingų pasaulių bei judėti tarp jų ir kosminio erdvėlaivio. Kiekvienas pasaulis turi unikalią individualią užduotį: išspręsti kibernetinę problemą arba rinkti daiktus. Išsprendus užduotį, žaidėjas įgauna „patirties“, kuri vėliau paverčiama žvaigždutėmis. Žaidėjui surinkus tris žvaigždutes, jie gali išlaisvinti vieną gyvūnėlį. Žaidėjas gyvūnėlius gali papuošti skrybėlėmis ir akiniais.

Vaikstant aplink, žaidėjas gali rinkti skirtingus daiktus. Juos galima rasti ant žemės, stalo arba gauti iš kitų žaidimo veikėjų. Kai kurie daiktai gali būti pakelti tik įvykdžius užduotį. Visi daiktai saugomi saugykloje ir yra padalinami į dvi grupes: būtinus daiktus ir drabužius. Drabužiai yra pažymėti cilindro tipo kepuraitė, o kiti turėtų būti saugomi iki jų prireiks. Drabužius žaidėjas gali apsivilkti pats arba atiduoti juos kitiems žaidėjams ar gyvūnams. Vėliau juos galima pašalinti. Kai kurie drabužiai pasirodo vėliau - žaidimas turėtų būti žaidžiamas kelis kartus. Surinkus kibernetinę mašiną, visos užduotys yra atstatomos ir gali būti sprendžiamos dar kartą. Kiekvieną kartą įvykdžius visas užduotis, pasaulis yra atstatomas.

## Žaidimo tikslas

Kibernetinio saugumo tema aktuali visiems, o tame tarpe ir vaikams. Dauguma jų jau patys turi išmanųjį prietaisą, o naudotis kompiuteriu ir internetu mokosi mokykloje. Nors dauguma internetinių svetainių numato, kad jų vartotojai yra 12 metų ar vyresni, vaikai jomis naudotis dažnai pradeda anksčiau. Be to, daugelis jų žaidžia įvairius internetinius žaidimus, naudojami mokyklos forumais ar kitais soc. tinklais. Taigi, svarbu nuo ankstyvo amžiaus aiškinti vaikams, kaip elgtis internete ir kokie pavojai jų tyko. Šiuo žaidimu siekiama paaiškinti tris svarbias tiesas.

Internetas yra neatskiriamas nuo tikro gyvenimo. Įrašai socialiniuose tinkluose ir bendras elgesys internete daro įtaką ir realiam žmonių gyvenimui. Pinigai, kuriuos išleidžiame internete, yra tikri, žodžiai,

kuriuos tariame ir rašome internete, gali paveikti žmones, o jūs galite išties juos įskaudinti. Kibernetinio saugumo dalis yra padėti žmonėms suprasti, kad vaikai suvokia savo veiksmų pasekmes: galimai nukentėjęs draugas, pasklidusi nemaloni informacija ar tapimas nusikaltimo auka.

Ne kiekvienas žmogus internete yra draugas. Vaikai internete susipažįsta su daug skirtingų žmonių, o dauguma jų yra seni ar nauji draugai, bet taip pat svarbu išmokyti juos, kad yra ir blogų žmonių, net jei iš pirmo žvilgsnio jie tokie neatrodo. Taigi, svarbu ne tik atsargiai priimti kvietimus draugauti, bet ir suprasti, kad internete yra ir nusikaltėlių. Nors vaikai neturi jokio kontakto su internetiniais įsilaužimais (hakingu) ir nusikaltimais, būtų pravartu šviesti juos šiomis temomis.

Paprašyk pagalbos suaugusio. Vaikai dažnai nemoka ar nedrįsta prašyti suaugusio pagalbos. Galbūt tėvai ir patys nesupranta, kaip išspręsti specifinę skaitmeninę problemą, bet jie gali ja pasidomėti. Internete vaikai patiria daugybę skirtingų dalykų, kurių dar negali paaiškinti, tad jie privalo kreiptis pagalbos į tėvus.



## Pirmasis pasaulis – mokykla

Mokyklos pasaulyje kiberherojus turi padėti vaikams ir suaugusiems mokykloje ir aplink ją. Pagrindinis šio pasaulio tikslas yra paaiškinti, kaip elgtis internete. Galima rasti daug dalykų (ausines, pliušinį triušį ir drabužių), penkias nedideles ir vieną didelę užduotį. Pasaulis yra trumpas ir jame nereikia nieko planuoti.

### Mokyklos pasaulio užduočių apžvalga ir tikslai

- Pirmosios trys užduotys žaidime randamos lauke ir aiškina šias tris temas: tai, kad internete nereikėtų publikuoti kitų žmonių nuotraukų, mandagaus bendravimo internete svarbą ir tai, kodėl aplink pilna keistų paskyrų. Lauke galima rasti naudingų daiktų, padėsiančių grįžti į mokyklą.
- Kitos trys užduotys pristato bendravimą internete, o kiberherojus randa netikrų paskyrų dalis. Viena iš žinučių yra, kad kilus problemai, visada reikia kalbėti su suaugusiu.
- Paskutinė užduotis ir vėl bus už mokyklos ribų, kur vaikams reikės spręsti netikros paskyros problemą. Pagrindinis tikslas yra išmokyti vaikus, kad jie turėtų nepriimti keistų kvietimų draugauti.

### Papildomos užduotys klasėje

Pagrindinė mokyklos pasaulio tema yra bendravimas internete, tad čia daug galimybių diskutuoti apie asmeninę vaikų patirtį ir mandagų bendravimą.

Pavyzdžiui, štai keli klausimai:

- 1) Kuo skiriasi bendravimas internetu ir gyvai?
- 2) Ar vaikai gali įkelti mokytojo nuotrauką į internetą?
  - a. Svarbu pabrėžti, kad visos teisės priklauso nuotrauką padariusiam žmogui, bet jis vis tiek neturėtų įkelti nuotraukos be joje esančio žmogaus sutikimo.
- 3) Ką daryti, kai žmogus patiria elektronines patyčias?
- 4) Kas gali nutikti, jei priimsi kvietimą draugauti iš nepažįstamojo?
  - a. Nepažįstamasis gali iš jūsų pasišaipyti ar jus persekioti, dalintis asmenine jūsų informacija ar būti nusikaltėlis.

Komunikacija taip pat pabrėžiama ir kituose pasauliuose, tad galima aptarti ir kitas dvi temas: patyčias ir netikrus profilius.

- 5) Užduoties idėja: vaikai pasiskirsto į grupes ir parengia planą, kaip jie elgtųsi, jei pamatytų, kad internete iš kažko šaipomasi. Tai gali būti užduotis grupėse ar porose. Po šios užduoties galima pasirošti diskusijai su mokytoju, kurios metu būtų aptariama, kaip jie turėtų elgtis ir į ką kreiptis pagalbos.
- 6) Užduotis: kaip galima nuspręsti, ar gautas kvietimas draugauti yra nuo tikro draugo?
  - a. Ar nuotraukos atrodo pažįstamos? O vardas?
  - b. Ar galima pamatyti bendrus draugus? Paklauskite jų, ar jie tikrai pažįsta šį žmogų.
  - c. Paprašykite suaugusių pagalbos.

## Antrasis pasaulis - parkas

Parko pasaulyje kiberherojus turi padėti suaugusiems, o pagrindinė tema yra kibernetinis saugumas. Šiame pasaulyje taip pat yra keli dalykai, kuriuos galima rasti, bet galima galimai keliauti ir tiesai prie užduoties. Užduotys nesikartoja, bet kibernetinio saugumo tema aptariama praktiškai visur. Šis pasaulis yra ilgesnis nei pirmasis, o kai kurioms užduotims įvykdyti kiberherojui bus būtina pasikalbėti su keliais žmonėmis. Norint įvykdyti kelias kitas užduotis, kiberherojus turės būti išsprendęs ankstesnes užduotis.

### Parko pasaulio užduočių apžvalga ir tikslai

- Pradėjus žaisti, kiberherojaus laukia trys užduotys, kurias galima rasti viršutinėje žaidimo dalyje. Visų jų tikslai yra susiję su privatumu: kokia informacija dalintis nuotraukoje, kaip apsaugoti prietaisus ir užduotis apie internetinius įsilaužimus (hakingą). Pastarosios tikslas yra pristatyti šią temą vaikams.
- Viena pagrindinių užduočių yra susijusi su pinigais: jos tikslas yra išmokyti vaikus, kad jie negali leisti savo tėvų pinigų be jų leidimo.
- Viena dviejų dalių užduotis ir vėl bus susijusi su dalijimusi nuotraukomis - kas ir kam yra leidžiama. Užduotyje aiškinamas dalijimasis nuotraukomis, kai jų autorius yra pats vaikas, bei kai jos priklauso kažkam kitam.

### Papildomos užduotys klasėje

Pagrindinė parko pasaulio tema yra saugumas, tad diskusijų temos yra šiek tiek brandesnės.

- 1) Kokio tipo nuotraukos tinka naudojimui internete?
  - a. Nuotraukos autorius ir joje esantys žmonės sutiko, kad nuotrauka būtų keliama į internetą.
  - b. Nuotrauka turėtų patikti visoms šalims.

- 2) Kodėl mūsų prietaisams reikalingi slaptažodžiai? Koks slaptažodis yra geras?
  - a. Kuo ilgesnis, tuo geriau. Gerame slaptažodyje yra bent 12 ženklų.
  - b. Svarbu ir sudėtingumas: raidės, skaičiai, skirtingi ženklai.
  - c. Nesidalinkite slaptažodžiu su kitais.
  - d. Skirtingi prietaisai ir paskyros turi turėti skirtingus slaptažodžius. Kodėl?
- 3) Apsipirkimas internetu – kas moka?
  - a. Daiktų pirkimas
  - b. Pinigų leidimas internetiniams žaidimams
- 4) Kas yra privatumas?
- 5) Kas yra internetiniai įsilaužimai (hakingas)? Ar tai gerai, ar blogai?
- 6) Individualios užduoties idėja: vaikai surašo visas savo turimas paskyras ir visus slaptažodžius pakeičia į naujus ir skirtingus.



## Trečiasis pasaulis – pas senelę

Senelės pasaulio tikslas yra paaiškinti internetines apgaulės ir nusikalstamą veiklą. Šios užduotys nėra labai ilgos, bet kiek brandesnės nei ankstesniuose pasauliuose. Pasaulio tema gali būti kiek sudėtinga darželinukams, bet ji vis tiek verta jų dėmesio. Veiklos šiame pasaulyje trunka ilgiau, o bendras žaidimo laikas yra apie 15–20 minučių.

### Senelės pasaulio užduočių apžvalga ir tikslai

- Žaidimo pradžioje laukia dvi užduotys, kurias galima rasti lauke. Viena jų yra nuolatinė ir prasideda įkeliant nuotrauką į internetą. Kita užduotis yra apie dalijimąsi elektroniniu šlamštu.
- Namų viduje vaikų laukia dvi užduotys: senelė ir senelis. Senelė moko tvarkytis su kvietimais draugauti, bet senelio užduotis turi du pasirinkimus: vaikas iš karto gali pasirinkti teisingai bei pirkti paprastesnes, bet brangesnes kopėčias arba pasirinkti neteisingai ir pirkti pigesnius. Pirmasis variantas tęsia žaidimą, o antrasis atidaro papildomą užduotį, mokančią apie kompiuterinius virusus. Virusų užduotis taip pat turi du pasirinkimus: pasirinkus teisingai, vyras duoda kiberherojui plaktuką, bet jei žaidėjas priims netinkamą sprendimą, kompiuteryje atsiras virusas, o žaidėjas senelės namuose turės rasti antivirusinę programą - tik po to vyras įteiks jam plaktuką. Su vaikais naudinga išbandyti abu variantus.

- Pagrindinė šio pasaulio užduotis yra ieškoti dingusios žąsies bei kiaušinio bei rasti nusikaltėlį ir perduoti jį policijai. Žaidimui šiame pasaulyje baigti nebūtina rasti žąsies, bet tai suteiks žaidėjui daugiau patirties. Kita užduotis yra nufotografuoti nusikaltėlį. Šioje vietoje pravartu paaiškinti vaikams, kad žaidimas skiriasi nuo realaus gyvenimo ir apie tai padiskutuoti.

## Papildomos užduotys klasėje

Šio pasaulio tikslas yra labai brandus, bet kelios temos svarbios ir vaikams. Kadangi šioje žaidimo dalyje yra kelios temos, kurias neaiškinamos niekur kitur šiame žaidime, diskusijų metu būtina aptarti svarbiausius dalykus.

- 1) Kokie blogi dalykai gali nutikti internete?
  - a. Apgavystės, nusikaltimai, virusai
- 2) Ką daryti, kad internete būtumėte saugūs?
  - a. Apsauga nuo virusų, nepažįstamų žmonių kvietimų draugauti atmetimas, jokių nuotraukų su asmenine informacija. Būkite atsargūs.
  - b. Svarbu vaikams paaiškinti, kad internete blogi dalykai gali nutikti bet kuriam žmogui, tad visi turime būti atsargūs.
- 3) Ką daryti, kai kažkas atsitinka?
  - a. Pasakyti suaugusiam: vienam iš tėvų ar mokytojui.
  - b. Pristatykite internetinę policiją.
- 4) Apsipirkimas internetu
  - a. Ką ir kada pirkti?
  - b. Reikėtų pabrėžti, kad labai svarbu pasitarti su suaugusiais ir kritiškai mąstyti.
- 5) Užduotis kompiuterių klasėje: kaip sužinoti, ar šis kompiuteris yra saugus? Ieškokite antivirusinių programų ir kt.
- 6) Užduotis apie apsipirkimą internetu: parenkite dalykų, apie kuriuos reikia pagalvoti kažką perkant, sąrašą. Darbas grupėse arba porose.
  - a. Kokia tai svetainė? Kiek daiktas kainuoja? Ką galima matyti nuotraukose ir pan.



## Ketvirtasis pasaulis - gimtadienis

Gimtadienio pasaulyje kartojamos kelios anksčiau pristatytos temos: slaptažodžiai ir prietaisų apsauga, dalijimasis nuotraukomis internete, pirkimas internetu. Šis pasaulis ne toks sudėtingas kaip kiti, jis tinkamesnis vaikams ir yra panašus į mokyklos pasaulį. Tai trumpas žaidimo pasaulis, tinkantis jaunesniems vaikams.

### Gimtadienio pasaulio užduočių apžvalga ir tikslai

- Pradžioje, lauke žaidėjų lauks kelios užduotys, primenančios anksčiau aptartas temas. Pristačius skrybėlę berniukui prie vartų, prasideda užduotis, kiberherojų perkelsianti į vidų.
- Viduje žaidėjo laukia užduotis apie apsipirkimą internetu - šį kartą aiškinamas skirtumas tarp mokamų ir nemokamų daiktų. Jo tikslas yra įspėti vaikus, kad nemokami daiktai ne visada turėtų būti pirmasis jų pasirinkimas.

### Papildomos užduotys klasėje

Šio pasaulio tikslas tinkamas visiems vaikams, o diskusijas galima pritaikyti prie jų.

- 1) Kodėl mūsų prietaisams reikalingi slaptažodžiai? Koks slaptažodis yra geras?
  - a. Kuo ilgesnis, tuo geriau. Gerame slaptažodyje yra bent 12 ženklų.
  - b. Svarbu ir sudėtingumas: raidės, skaičiai, skirtingi ženklai.
  - c. Nesidalinkite slaptažodžiu su kitais.
  - d. Skirtingi prietaisai ir paskyros turi turėti skirtingus slaptažodžius. Kodėl?
- 2) Apsipirkimas internetu – mokama ar nemokama?
  - a. Kodėl nemokami daiktai dažnai nėra geri?
  - b. Ką reikia prisiminti apsiperkant?
- 3) Prietaisų priežiūra
  - a. Kaip rūpintis kompiuteriais, planšetiniais kompiuteriais ir telefonais?
- 4) Užduotis sau: ką turėčiau daryti, kad mano turimi prietaisai nesugestų ar nesudužtų? Tai gali būti grupinė ar individuali užduotis.
- 5) Užduotis apie apsipirkimą internetu: parenkite dalyką, apie kuriuos reikia pagalvoti kažką perkant, sąrašą. Darbas grupėse arba porose.
  - a. Kokia tai svetainė? Kiek daiktas kainuoja?



## Svarbios žaidimo temos

### Dalijimasis nuotraukomis

Darant nuotraukas ir jomis dalijantis, svarbu, kad vaikai atsimintų kelis dalykus:

- 1) Ką jie fotografuoja ir ar žmogus tai žino;
- 2) Jie turėtų nesidalinti kitų žmonių nuotraukomis, ypač jei jos gėdingos;
- 3) Negalima skelbti nuotraukų su asmenine informacija: vardu, telefono numeriu, adresu ir kt. Be to, kad negalima dalintis informacija, galinčia sudominti vagis, ar nuogybėmis.

Kita tema, kuria galima padiskutuoti su vaikais – tai, kodėl jie niekam neturėtų siųsti nuotraukų, kuriose yra mažai apsirengę ar nuogi. Be to, tokio tipo nuotraukomis jie turėtų nesidalinti su kitais, nesvarbu, ar tai vaikai, ar suaugusieji. Patariama savo nuotraukų nesiųsti nepažįstamiems, o dėl to visada pasitarti su suaugusiu. Internete gausu įtartinų žmonių, renkančių vaikų nuotraukas, organizuojančių „modelių konkursus“ ar norinčių tokių pačių savo nuotraukų atsiųsti atgal. Gavę tokių nuotraukų, vaikai turėtų apie tai informuoti suaugusius.

## Kvietimai draugauti

Žmonės sulaukia daugybės kvietimų draugauti – jų sulaukia ir vaikai. Taigi, labai svarbu, kad jie išmokyti kritiškai įvertinti, kuriuos kvietimus galima priimti. Sutikę draugauti su negeru žmogumi, jie gali suteikti jiems papildomos informacijos ar prieigą prie jos. Svarbu paaiškinti vaikams, kad žmogų jie turėtų pažinoti realybėje, žaidime ar kitomis panašiomis aplinkybėmis. Jei nuotrauka ar vardas pažįstami, bet profilis atrodo keistas, jie turėtų būti atsargūs ir paprašyti daugiau informacijos, nes aplink apstu netikrų paskyrų. Norėdami gyvai susitikti su internetiniu draugu, pirmiausia jie visada turėtų pasitarti su suaugusiu, o ypač, jei „draugas“ prašo jų to nedaryti.

## Internetinės apgaulės

Internetė daugybė nemokamų dalykų, reklamų ir gerų pasiūlymų. Dauguma jų yra apgaulė.

- 1) Nemokami dalykai dažniausiai atkeliauja su virusais ar kitais kenkėjais. Jei tai neturėtų būti nemokama (pvz. filmas), o kiti prašo už tai pinigų, nemokama versija turėtų būti įtartina.
- 2) „Pasidalinkite ir laimėkite“ dažniausiai yra apgaulė. Net jei iš karto gaunate prizą, dalintis tokia informacija nėra gerai.

Jei kažkas atrodo per gerai, kad būtų tiesa, dažniausiai taip ir yra.

## Bendravimas internete

Bendravimas internete niekuo nesiskiria nuo bendravimo gyvai – visada svarbu mandagumas. Reikia apgalvoti ir papildomas pasekmes, tad vaikai turėtų apgalvoti šiuos dalykus:

- 1) Kažką rašant ar keliant į internetą, visa tai paliks pėdsaką.
- 2) Žodžiai internete, turi tokį patį poveikį kaip ir tie, kuriuos ištariame gyvai – įžeidimas internete toks pats nemalonus.
- 3) Jūs negalite susekti visos informacijos, kuria dalinatės: turite būti atsargūs kuo ir su kuo dalinatės bei visada prisiminti, kad kiti šia informacija gali dalintis toliau.

## Slaptažodžiai

Visi prietaisai ir paskyros turėtų būti apsaugoti slaptažodžiu. Turite prisiminti tris dalykus:

- 1) Visi slaptažodžiai turi būti unikalūs, kiekviena paskyra turi turėti skirtingą slaptažodį.
- 2) Slaptažodžiai turi būti ilgi ir sudėtingi
  - a. Bent 12 ženklų
  - b. Raidės, skaičiai ir kiti simboliai
  - c. Nenaudokite lengvai atpažįstamų žodžių, tokių kaip jūsų ar šeimos nario vardas ir kt.

Savo slaptažodžiu nesidalinkite su niekuo, išskyrus tėvus.

## Kompiuteriniai įsilaužimai (hakingas)

*Hakingas* yra bet koks kompiuterio naudojimas, siekiant prisijungti prie svetimo kompiuterio ar sistemos. Programišiai gali turėti etiškai suprantamų tikslų, bet jie dažnai yra piktavaliai. *Hakingui* dažnai reikalingi kompiuteriniai įgūdžiai ir žinios, bet yra ir tokių, kurie internetu įsigyja jau paruoštus rinkinius ir naudoja juos siekti savo tikslų. Įprastai *hakingas* yra nelegali veikla, o prie programišių durų jų dažnai laukia



# Žaidimas: kas ir kur?

Štai žaidimo apžvalga, padėsianti suprasti, kur žaidėjas turėtų eiti ir ką spausti. Atsakymai į visus vaikų klausimus, kylančius žaidžiant, užstrigus ar pasimetus.

## Kosminis erdvėlaivis

Žaidimo pradžioje vaikai mokosi apie visas žaidimo veiklas. Robotas dalinasi instrukcijomis apie tai, kaip naudoti valdymo skydelį ir rinkti bei dėvėti randamus daiktus. Norėdamas pasirinkti kiberherojų, pasaulį, pakeisti kalbą ar garsumą, o vėliau - pirkti kibernetinius gyvūnėlius, žaidėjas turi naudotis valdymo skydeliu. Žaidėjui panorėjus, skydelyje taip pat yra mygtukas, atstatysiantis visą žaidimo istoriją.

## Mokyklos pasaulis

- 1) Pirmojoje klasėje vaikai ras ausines, kurias turi atiduoti berniukui gretimoje klasėje.
- 2) Toliau žaidėjai turėtų keliauti į lauką - tai padaryti galima paspaudus ant durų, esančių ekrano apačioje.
- 3) Dešinėje pusėje žaidėjų laukia mergaitė ir užduotis apie nuotraukas.
- 4) Prie gatvės laukia prižiūrėtojas, pateiksiantis užduotį apie bendravimą internete. Prižiūrėtojas duos vaikams raktą, atrakinsiantį užrakintą klasę.
- 5) Sūpynėse vaikų laukia berniukas, turintis užduotį, kurią reikia spręsti mokyklos viduje, bei duosiantis jai reikalingą didinamąjį stiklą.
- 6) Prie berniuko guli pliušinis triušis, kurį reikia pristatyti mokyklos viduje esančiam berniukui.
- 7) Raktas atrakina užrakintas duris ekrano viršuje. Už jų laukia direktorius, pristatysiantis užduotį apie bendravimą. Direktorius duos kiberherojui nešiojamą skrybėlę.
- 8) Didinamasis stiklas yra klasės dešinėje. Užduoties rezultatas - plaukai, kuriuos reikia nunešti lauke esančiam berniukui.
- 9) Kibermašinos dalis yra pirmojoje klasėje, kurioje ir baigiasi šis pasaulis.
- 10) Pasaulyje yra skirtingų akinių, skrybėlių ir ūsų. Kai kurie pasirodys vėliau žaidime.

## Parkas

- 1) Moteris prie ledų vežimėlio pateiks užduotį apie pinigų leidimą internete. Užduoties sprendime yra keturi žingsniai:
  - a. Prie stalų esanti mergaitė su pliušiniu meškučiu. Ji duos žaidėjams drabužių ir lauks kaspino.
  - b. Drabužius reikia pristatyti moteriai, esančiai ekrano viršuje, duosiančiai žaidėjams pinigų.
  - c. Pinigus reikia grąžinti moteriai, esančiai prie ledų vežimėlio. Už tai ji duos gėlių.
  - d. Kaspiną žaidėjai gaus, išsprendę užduotį planšetinio kompiuterio savininkui.
- 2) Ekrano viršuje yra neįgaliojo vežimėlyje sėdintis vyras. Jis turi planšetinį kompiuterį ir ieško jo savininko. Savininką galima rasti pagal planšetiniame kompiuteryje esančias šuns nuotraukas - jo savininkė yra dešinėje. Ji duos žaidėjams kaspiną, kurį reikia perduoti mergeitei, bei skrybėlę ateities užduotims.
- 3) Ekrano viršuje taip pat laukia užduotis apie nuotraukas internete. Joje žaidėjai gaus šokoladą.
- 4) Dešinėje pusėje žaidėjai matys krūmą - jame yra STOP ženklas, kurį reikia pristatyti statybininkui apatiniame dešiniajame kampe. Jis pristatys užduotį, susijusią su internetiniais įsilaužimais.
- 5) Mergaitė su meškučiu už kaspiną duos ledų.



- 6) Ledai ir skrybėlė turi būti pristatyti moteriai, laukiančiai prie nuotraukų būdelės - čia žaidėjai ras užduotį, susijusią su nuotraukomis, o ją atlikus, jie turėtų stebėti jauną vyrą, norintį paimti moters nuotrauką. Tai yra paskutinė užduotis, kurią įvykdžius žaidėjai gaus dekoraciją.
- 7) Šokoladas, gėlės ir dekoracija turi būti pristatyti merui, laukiančiam prie didelio torto. Jis duos žaidėjams trūkstamą kibermašinos dalį. Ją gavus, žaidimas šiame pasaulyje yra baigtas.
- 8) Šiame pasaulyje galima rasti ir dėvėti kepurės.

## Pas senelę

- 1) Ilgoji šio pasaulio užduotis prasideda nuo tuščio narvo: pirmoji žaidimo dalis yra apie nuotrauką, bet žaidėjai taip pat turi rasti kiaušinį ir žąsį.
- 2) Po narvo žaidėjai turėtų pasikalbėti su netoliese esančiu policininku. Jis duos kiberherojams fotoaparata ir tolesnes instrukcijas. Prieš pradėdant, reikia įvykdyti kelias kitas užduotis namo viduje ir kieme.
- 3) Apatiniame kairiajame kampe žaidėjai ras grupę vaikų, pateksiančių užduotį apie elektroninį šlamštą, o ją išsprendus jie gaus žibintuvėlį.
- 4) Prie vaikų yra krūmas, kuriame slepiasi dingusi žąsis.
- 5) Namie žaidėjų laukia senelė, paruošusi užduotį apie kvietimus draugauti, o apdovanojimas už ją - raktas.
- 6) Raktas, fotoaparatas ir žibintuvėlis yra reikalingi vagies paieškoms. Surinkus visus šiuos prietaisus, žaidėjas turi keliauti į pašiūrę, kuri stovi lauke, apatiniame kairiajame kampe. Joje ir slepiasi vagis - žaidėjai turi padaryti jo nuotrauką ir pristatyti ją policijos pareigūnui. Pašiūroje žaidėjai taip pat ras grėblį, kurio prireiks vėliau.
- 7) Policininkas duos žaidėjams dingusį kiaušinį, kuris turėtų būti grąžintis šeimininkui kartu su žąsimi. Šis žingsnis nėra būtinas pasaulio baigimui.
- 8) Namuose taip pat yra ir senelis, kuris yra paruošęs užduotį apie apsipirkimą internetu. Ją galima spręsti dviem būdais:
  - a. Jei žaidėjas pasirenka brangias ir nuobodžias kopėčias, užduotis yra baigta: senelis duoda kiberherojui kopėčias, o jie gali užbaigti žaidimą šiame pasaulyje.
  - b. Jei žaidėjas pasirenka pigesnes ir blizgesnes kopėčias, vėliau paaiškėja, kad jos yra sulūžusios, o žaidėjui prireiks plaktuko.
  - c. Užduotį, padėsiančią žaidėjui gauti plaktuką, pateiks vyras, laukiantis prie pašiūrės. Šią užduotį taip pat galima išspręsti dvejopai:
    - i. Jei žaidėjas uždaro reklamas, kiberherojus gauna plaktuką.
    - ii. Jei žaidėjas paspaudžia ant plaktuko, kompiuteryje atsiranda virusas, o kiberherojus turi ieškoti antivirusinės programos.
    - iii. Antivirusinė programa yra namie pas senelį. Ją pristačius anksčiau minėtam vyrui, jis duos kiberherojui plaktuką.
  - d. Senelis iškeis plaktuką į kopėčias.
- 9) Kopėčių ir grėblio prireiks prie namelio medyje. Kibermašina yra medyje.
- 10) Šiame pasaulyje yra skirtingų galvos ir veido apdangalų ir veido skarų - žaidėjai jas ras ant žemės kaip apdovanojimą už gerai įvykdytas užduotis.

## Gimtadienio pasaulis

- 1) Pirmoji užduotis žaidėjų laukia lauke, prie dovanų ir torto. Torto užduotis yra apie dalijimąsi nuotraukomis - ją įvykdžius kiberherojus gaus šokoladą.

- 2) Gimtadienininkė pateiks slaptažodžio užduotį, kurią įvykdžius kiberherojus gaus gimtadieninę kepuraitę, kurią reikia nunešti vaikui prie vartų. Jis pateiks žaidėjams užduotį apie pamestą prietaisą ir saugumą. Prizas už įvykdytą užduotį - kukurūzų spragėsiai.
- 3) Namu viduje prie kompiuterio sėdi berniukas, paruošęs parsisiuntimų užduotį. Teisingai ją išsprendus, kiberherojui prireiks mamos pagalbos - ji žaidėjų laukia virtuvėje. Mama nori spragėsių ir miegamajame paliktos rankinės. Už tai mama kiberherojui duos bilietus ir lankstinuką.
- 4) Bilietai, lankstinukas ir šokoladas turi būti pristatyti vyrui, laukiančiam lauke, prie žvejybos žaidimo. Už tai jis duos žaidėjams meškerę.
- 5) Meškerę reikia nunešti į kairę namo pusę, kur žaidėjų laukia trūkstama kibermašinos dalis.

Žaidimas baigtas: visos užduotys įvykdytos ir bus automatiškai atstatytos, kad jas būtų galima vykdyti dar kartą.

