

SPOOFY INSTRUKTIONER FÖR LÄRARE

Dessa instruktioner är avsedda för lärare av olika slag. Här kan du hitta information om spelet, översikter över världarna, extra uppgifter för att använda spelet i undervisningen och annan kompletterande information.

ÖVERSIKT AV SPELET

Spoofy är ett cybersäkerhetsspel med målet att lära barn om cybersäkerhetshot, hur man beter sig på nätet och andra frågor relaterade till smarta enheter. Spelet presenterar olika scenarier, där spelaren kan samla cyberdjur och göra andra roliga saker.

Målgruppen för spelet är yngre skolbarn, och även förskolebarn med en vuxen. Världarna kan spelas separat och behöver inte följa en specifik ordning. Skol- och födelsedagsvärldarna är kortare och behandlar endast ämnen relaterade till barn. Parken och hos mormor är mer komplexa. När alla fyra världarna är klara, har cybermaskinen satts ihop och mindre barn kan spela om alla världarna igen eller slutföra spelet. När de fyra världarna är klara öppnas en ny femte värld: denna är mer komplex och är avsedd för äldre barn, då det krävs att spelaren kan läsa. Alla världar kan spelas av alla åldrar när de spelas tillsammans med en vuxen.



ALLMÄNNA REGLER FÖR SPELANDE OCH RÖRELSE I SPELET

Spelaren kan spela fem olika världar och röra sig mellan rymdskeppet och varje värld. De första fyra världarna öppnas direkt, den femte öppnas senare. I spelet kan spelaren spela i fyra olika världar och röra sig mellan världen och rymdskeppet. Varje värld har sina egna individuella uppdrag: lösa cyberproblem eller samla föremål. Genom att lösa uppdrag får spelaren "erfarenhet", vilket omvandlas till energistjärnor. När spelaren har samlat tre stjärnor kan de befria ett husdjur. Spelaren kan då sätta glasögon och hattar på husdjuren.

Genom att gå omkring kan spelaren samla olika föremål. De kan ligga på marken, på bordet eller ges av karaktärer i spelet. Vissa föremål kan endast plockas upp efter att specifika uppdrag har slutförts. Föremålen går till förvaring och delas upp i två kategorier: nödvändiga föremål och bärbara föremål. Bärbara föremål markeras med en hög hatt, andra föremål ska hållas tills de efterfrågas. Spelaren kan bära de bärbara föremålen själv eller ge dem till andra karaktärer eller husdjur. De kan tas bort senare. Vissa bärbara föremål dyker upp senare, och spelet bör spelas flera gånger. När cybermaskinen har satts ihop återställs alla uppdrag och kan göras om. Varje gång uppdragen genomförs, återställs världen.

SPELETS FOKUS

Cybersäkerhet är ett viktigt ämne för alla, inklusive barn. Många har själva smarta enheter, och datorer och internet används även i skolan. Även om många webbplatser förutsätter att användarna är 12 år, går barn ofta dit tidigare. Många spelar också olika online-spel, använder skolforum och annan media. Därför är det viktigt att förklara för barnen i ung ålder hur man beter sig på internet och vad farorna är. Därför fokuserar detta spel på tre viktiga aspekter.

Internet är inte skilt från verkliga livet. Sociala medieinlägg och allmänt beteende online påverkar människor även i verkliga livet. Pengar som spenderas på internet är riktiga pengar, ord som sägs och

publiceras på nätet har en effekt på människor, och det är möjligt att orsaka verklig skada på nätet. En del av cybersäkerhet är att få människor att förstå att barn behöver förstå konsekvenserna av sina handlingar: en vän kan bli sårad, obehaglig information sprids eller man blir ett offer för brott.

Inte alla på nätet är din vän. Barn möter olika människor på nätet, många av dem är gamla eller nya vänner, men det är också viktigt att lära sig att det kan finnas dåliga människor som inte verkar vara det från början. Därför är det viktigt att vara försiktig när man accepterar vänförfrågningar, men också att förstå att det finns brottslingar på internet. Även om barnen själva inte har kontakt med hackning och cyberbrott är det bra att informera dem om dessa ämnen.

Be en vuxen om hjälp. Barn vet ofta inte eller vågar inte be en vuxen om hjälp. Kanske vet inte föräldrarna hur man löser det specifika cybersäkerhetsproblemet, men de kan leta vidare. Barn upplever olika saker på nätet som de inte kan förklara, därför är det avgörande att få hjälp från föräldrar.



DEN FÖRSTA VÄRLDEN – SKOLAN

I skolvärlden måste cyberhjälten hjälpa barn och vuxna i skolan och dess omgivning. Huvudfokus för världen är hur man beter sig på internet. Det finns många föremål att plocka upp (hörlurar, en mjuk kanin och bärbara föremål), fem mindre uppdrag och ett stort uppdrag. Världen är kort och kräver inte mycket planering.

ÖVERSIKT OCH MÅL FÖR UPPDRAGEN I SKOLAN

- De första tre uppdragen är utomhus och handlar om dessa tre ämnen: att inte lägga upp bilder på andra människor på internet, att man måste kommunicera artigt på nätet, och att det finns konstiga profiler. Du kan hämta nödvändiga föremål utomhus för att gå tillbaka till skolan.
- De nästa tre uppdragen handlar om att kommunicera på nätet och cyberhjälten hittar också delarna av den falska profilen. Ett av meddelandena är att alltid prata med en vuxen när det finns ett problem.
- Det sista uppdraget är utomhus igen, där den falska profilen ska lösas. Huvudmålet är att lära ut att man inte ska acceptera konstiga vänförfrågningar.

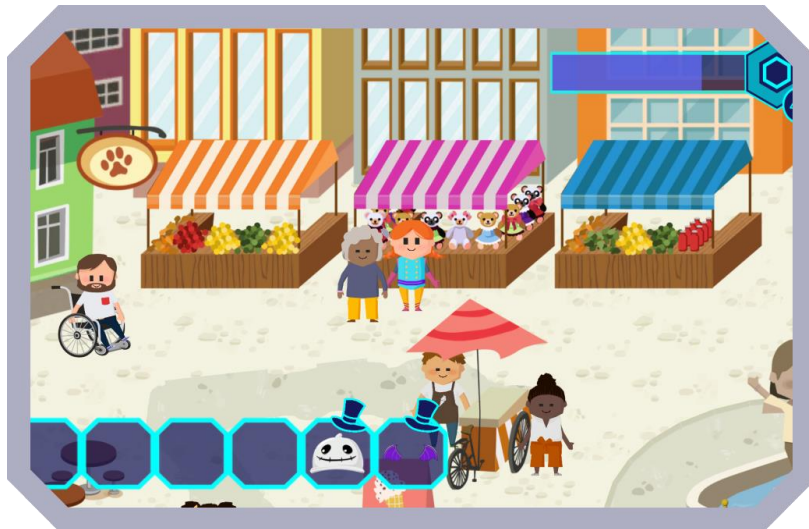
KLASSUPPGIFTER

Huvudtemat för skolvärlden är kommunikation på internet, så det finns utrymme för flera diskussioner som fokuserar på barnens egna erfarenheter och artig kommunikation. Exempelfrågor:

- 1) Vad är skillnaden mellan att kommunicera på nätet och ansikte mot ansikte?
- 2) Kan barn lägga upp en bild på en lärare?
 - a. Det är viktigt att här betona att den person som tar bilden också är ägaren av rättigheterna, men de bör fortfarande inte ladda upp den utan tillstånd från den som är på bilden.
- 3) Vad ska man göra när någon blir mobbad på nätet?
- 4) Vad kan hända om du accepterar en vänförfrågan från någon du inte känner?
 - a. Den okända personen kan mobba eller trakassera, kan dela din personliga information eller visa sig vara en brottsling.

Eftersom kommunikation också är en del av några av de andra världarna, kan man också fokusera på ett av de två andra ämnena: mobbning och falska profiler.

- 5) **Uppgift:** Barnen samarbetar för att skriva ner en plan för vad de ska göra om de ser någon bli mobbad på nätet. Det kan vara en grupp- eller paruppgift. Detta följs av en diskussion med läraren om hur de själva bör bete sig på nätet och vem de kan be om hjälp.
- 6) **Uppgift:** Vilka sätt finns det för att avgöra om vänförfrågan kommer från en riktig vän?
- Är bilden bekant? Är namnet bekant?
 - Finns det möjlighet att se gemensamma vänner? Fråga dem om de verkligen känner denna person.
 - Be en vuxen om hjälp!



DEN ANDRA VÄRLDEN – PARKEN

I parkvärlden måste cyberhjälten mestadels hjälpa vuxna, och fokus ligger på cybersäkerhet. Det finns några samlarföremål men det är också möjligt att börja med uppdrag direkt. Uppdragen upprepas inte, men temat cybersäkerhet finns nästan överallt. Världen är längre än den första och flera uppdrag kräver att cyberhjälten pratar med flera personer och vissa uppdrag kräver att tidigare uppdrag är slutförda.

ÖVERSIKT OCH MÅL FÖR UPPDRAGEN I PARKEN

- I början öppnas tre uppdrag, alla i den övre delen av spelet. Målen är privatlivsrelaterade: vilken information man ska dela på foton, hur man säkrar en enhet och ett uppdrag om hacking. Målet med det är att introducera ämnet för barnen.
- Ett av de viktigaste uppdragen handlar om pengar; målet är att lära barn att de inte kan spendera sina föräldrars pengar utan att be om tillstånd.
- Ett tvådelat uppdrag handlar om att dela foton igen – vem som får dela vad. Uppdraget handlar om att dela foton när man är upphovsperson och på foton, och när det är någon annans foto.

KLASSUPPGIFTER

Huvudtemat för parken är säkerhet, så diskussionsteman är lite mer vuxna.

- Vilka typer av bilder är lämpliga för internet?
 - Både fotografen och de som är med på bilden måste samtycka till uppladdningen.
 - Alla parter bör tycka om bilden.
- Varför behöver vi lösenord för våra enheter? Hur ser ett bra lösenord ut?
 - Ju längre, desto bättre. Ett bra lösenord är åtminstone 12 tecken långt.

- b. Att vara komplicerat är också bra: bokstäver, siffror, olika tecken.
 - c. Dela inte dina lösenord med andra.
 - d. Olika enheter och olika konton måste ha olika lösenord. Varför?
- 3) Att handla på nätet – vem betalar?
 - a. Köpa saker.
 - b. Spendera pengar i onlinespel.
- 4) Vad är integritet?
- 5) Vad är hackning? Är det bra eller dåligt?
- 6) **Uppgift:** Barnen listar alla sina konton och byter lösenord till olika lösenord. Individuell uppgift.



DEN TREDJE VÄRLDEN - HOS MORMOR

Mormors värld fokuserar på onlinebedrägerier och kriminella aktiviteter. Uppdragen är inte så långa men är mer vuxna än i de två första världarna. Ämnena i världen kan vara lite komplicerade för förskolebarn, men det är fortfarande värt att spela. Aktiviteterna i världen tar längre tid, genomspelningstiden är cirka 15–20 minuter.

ÖVERSIKT OCH MÅL FÖR UPPDRAGEN I MORMORS VÄRLD

- I början finns två uppdrag utanför huset. Ett av dem är ett konstant uppdrag och börjar med ett foto som laddas upp på internet. Det andra uppdraget handlar om att dela skräppost.
- Det finns två uppdrag inomhus: hos mormor och hos morfar. Mormors uppdrag handlar om vänförfrågningar, men morfars uppdrag har två alternativ: man kan välja rätt direkt och köpa den enklare och dyrare stegen, eller välja fel och köpa den billigare. Det första alternativet går spelet vidare, men det andra öppnar ett extra uppdrag som handlar om datorvirus. Virusuppdraget har också två alternativ: om man klickar rätt ger mannen cyberhjälten hammaren, men om man klickar fel, blir datorn infekterad och spelaren måste hämta antivirusprogram från huset och först då ger mannen hammaren. Det kan vara bra att prova alla alternativ tillsammans med barnen.
- Huvuduppdraget i världen är att leta efter den förlorade gåsen och ägget, samt att hitta och överlämna brottslingen till polisen. Det är inte avgörande att hitta gåsen för att avsluta världen, men det ger extra erfarenhet. Ett uppdrag är att ta ett foto på brottslingen. Här kan det vara bra att diskutera med barnen att detta är annorlunda än i verkliga livet.

KLASSUPPGIFTER

Världen har ett väldigt vuxet tema, men flera ämnen är också viktiga för barnen. Eftersom det finns vissa ämnen här som inte behandlas någon annanstans i spelet, är det viktigt att ta upp de viktigaste sakerna under diskussionerna.

- 1) Vilka dåliga saker kan hända på internet?
 - a. Bedrägerier, brottslingar, virus...
- 2) Vad kan man göra för att vara säker på nätet?
 - a. Virussydd, inte acceptera vänförfrågningar från främlingar, inga bilder med personlig information, vara försiktig...
 - b. Det är viktigt att poängtera för barnen att dåliga saker kan hända vem som helst på nätet, men man måste vara försiktig.
- 3) Vad gör man när något händer?
 - a. Tala med en vuxen: förälder, lärare.
- 4) Att handla på nätet
 - a. Vad och när ska man köpa?
- 5) Det bör betonas att vuxna ska konsulteras men de bör också vara kritiska själva.
- 6) **Uppgift i en datorklass:** Hur vet jag att denna dator är säker? Leta efter virussydd osv.
- 7) **Uppgift om nätshopping:** Gör en lista på saker att tänka på när du köper något. Arbeta i grupper eller par.
 - a. Vad är denna sida? Hur mycket kostar det? Vad syns på bilderna osv.



DEN FJÄRDE VÄRLDEN – FÖDELSEDAGSFESTEN

Födelsedagsvärlden upprepar flera ämnen som behandlades tidigare: lösenord och enhetssäkerhet, att dela foton på nätet, att shoppa på nätet. Världen är inte mer komplicerad eller svår än de andra, den är mer lämplig för barn och liknar skolvärlden. Världen är kort och passar även yngre barn.

ÖVERSIKT OCH MÅL FÖR UPPDRAGEN I FÖDELSEDAGSFESTEN

- I början finns flera uppdrag utomhus som upprepar tidigare ämnen. När man tar hatten till pojken vid porten startas ett uppdrag som tar cyberhjälten inomhus.
- Inomhus finns ett uppdrag om online-shopping och den här gången är fokus på gratis vs betalade varor. Målet är att varna barnen att gratis inte alltid är det rätta valet.

KLASSUPPGIFTER

Fokuset i denna värld är lämpligt för alla barn, diskussionerna kan anpassas efter deras nivå.

- 1) Varför behöver vi lösenord för våra enheter? Vad är ett bra lösenord?
 - a. Ju längre desto bättre. Ett bra lösenord är minst 12 tecken långt.
 - b. Att vara komplicerat är också bra: bokstäver, siffror, olika tecken.
 - c. Dela inte dina lösenord med andra.
 - d. Olika enheter och olika konton måste ha olika lösenord. Varför?
- 2) Handla på nätet – gratis eller inte gratis?
 - a. Varför är gratis saker ofta inte bra?
 - b. Vad ska man tänka på när man handlar?
- 3) Ta hand om sina enheter
 - a. Hur tar man hand om datorer, surfplattor och telefoner?
- 4) **Reflektionsuppgift:** Vad ska jag göra för att säkerställa att mina enheter inte går sönder? En gruppuppgift, en individuell uppgift.
 - a. **Uppgift om nätshopping:** Gör en lista på saker att tänka på när du köper något. Arbeta i grupper eller par. Vad är denna sida? Hur mycket kostar det?



DEN FEMTE VÄRLDEN - PÅ GATAN

Den femte världen öppnas upp när alla andra världar har spelats. Detta är inte en obligatorisk del av spelet, eftersom det kräver att spelaren kan läsa. Huvudteman för världen är onlinebedrägerier och falsk information: dåliga appar, att skydda sina konton med WiFi och lösenord, och att kopiera från internet.

ÖVERSIKT OCH MÅL FÖR UPPDRAGEN I PÅ GATAN

- Denna värld erbjuder flera uppdrag som handlar om bedrägerier på internet: karaktärerna får falska meddelanden och e-postmeddelanden, och de hanterar också dåliga appar i appbutiken.
- Ett av de viktigaste ämnena är hur man skyddar sig själv: att välja rätt WiFi och hur man skyddar sina konton. Alla dessa uppdrag är en del av huvudsekvensen av uppdrag.
- Ett uppdrag handlar om att kopiera material från internet: varför man inte ska göra det och hur användning av artificiell intelligens också är fel om det inte är tillåtet enligt instruktioner.

KLASSUPPGIFTER

Denna värld behandlar flera ämnen som redan har diskuterats, men det finns några nya frågor som kan utvecklas vidare i klassrummet.

- 1) Vad ska man titta på när man laddar ner en app från internet?
 - a. Se till att du har exakt namn på appen du letar efter.
 - b. Appar ska vara högt rankade, ha många recensioner och regelbundna uppdateringar.
- 2) Vilket Wi-Fi-nätverk ska man använda?
 - a. Ett säkrat nätverk är bättre än ett osäkert.
 - b. Det är viktigt att veta vilket nätverk du använder.
 - c. Är det korrekt beteende att gå till ett café och bara be om Wi-Fi-lösenordet? Detta kan bli en längre diskussion.
- 3) Hur känner man igen ett phishing-mejl?
 - a. Vem skriver till mig? Hur kan jag ta reda på det? Matchar det med den avsändaradress/telefonnummer jag haft tidigare?
 - b. Berättar det att jag måste agera snabbt? Om ja, är dessa e-postmeddelanden misstänkta.
 - c. Vilken information vill säljaren ha/ge? Är något misstänkt?
 - d. Hur kan jag kontrollera den information som har skickats?
- 4) Hur kan jag få min hemläxa gjord snabbare?
 - a. Att kopiera från internet är fusk.
 - b. Även lite fusk är fel.
 - c. Information som finns på internet kan vara falsk. Man måste alltid kontrollera den själv.
 - d. Att använda artificiell intelligens är inte tillåtet om inte annat anges.

Ytterligare uppgifter för att förankra ämnena:

- 5) Uppgift: Fixera alla dina lösenord och, om möjligt, lägg till multifaktorautentisering.
- 6) Forskningsuppgift: Vad är multifaktorautentisering och var kan jag använda det?

VIKTIGA TEMAN I SPELET

Huvudmålet med Spoofy är att få barn att tänka på cybersäkerhet och ge dem instruktioner om hur de ska bete sig i vissa komplicerade situationer. Det finns många olika typer av uppdrag i spelet, men det finns också ständigt närvarande teman som bör diskuteras med barn både hemma och i skolan.



FOTODELNING

När barn tar och delar foton är det viktigt att tänka på:

- 1) Vem de fotograferar och om personen är medveten om det.
- 2) Att inte lägga upp foton av andra personer, särskilt om de kan uppfattas som pinsamma.
- 3) Att inte publicera foton med personlig information: namn, telefonnummer, adress, osv. Undvik också att lägga upp information som kan locka tjuvar eller innehåller nakenhet.

Ett annat viktigt ämne att diskutera är att barn aldrig ska skicka bilder av sig själva i lättklädda kläder eller nakna. De ska inte heller dela sådana bilder av andra, varken barn eller vuxna. Generellt bör de undvika att dela bilder av sig själva med främlingar och alltid diskutera detta med en vuxen först. Internet är fullt av misstänkta personer som samlar bilder på barn, arrangerar "modelltävlingar" eller skickar bilder av sig själva i gengäld. Barn bör också berätta för en vuxen om de får bilder från någon.

VÄNFÖRFRÅGNINGAR

Människor får många vänförfrågningar, och barn är inget undantag. Därför är det viktigt att de kan kritiskt utvärdera vilka förfrågningar som är säkra att acceptera. Att lägga till fel personer kan ge dem extra information och tillgång. Det är viktigt att understryka att barn bör känna personen i verkligheten eller åtminstone från ett spel eller liknande. Om bilden och namnet känns bekanta men profilen verkar konstig bör de vara försiktiga och be om mer information, eftersom det finns många falska konton. När de träffar en internetvän i verkligheten bör de alltid rådfråga en vuxen först, särskilt om "vännen" ber dem att inte göra det.

GRATISINNEHÅLL

Det finns många "gratiserbjudanden", annonser och bra erbjudanden på nätet. Många av dem är bedrägerier.

- 1) saker som är gratis innehåller ofta virus eller annan skadlig programvara. Om något inte borde vara gratis (som en film) och någon erbjuder det, är det misstänkt.
- 2) "Dela detta och du kanske vinner" är vanligtvis ett bedrägeri. Även om du får belöningen direkt är delningen ändå en dålig idé.
- 3) Om något verkar för bra för att vara sant, är det oftast det.

KOMMUNIKATION PÅ INTERNET

Att kommunicera på internet är inte annorlunda än i verkliga världen – man måste vara artig. Men det finns ytterligare konsekvenser att tänka på. Barn bör ha följande i åtanke:

- 1) När man skriver något eller laddar upp en bild på nätet lämnar man alltid spår efter sig.
- 2) Ord som sägs på nätet har samma påverkan som saker som sägs i verkliga livet – att förolämpa någon på nätet är inte snällare.
- 3) Man kan inte hålla koll på delad information: var försiktig med vad du delar och med vem, men kom också ihåg att andra kan dela din information vidare.

LÖSENORD OCH MULTIFAKTORAUTENTISERING

Alla enheter och konton bör vara lösenordsskyddade. Det finns tre viktiga regler:

- 1) Alla lösenord måste vara unika; varje konto ska ha ett eget lösenord.
- 2) Lösenorden måste vara långa och komplexa:
 - a. Minst 12 tecken
 - b. Bokstäver, siffror och andra symboler
 - c. Använd inte lättigenkännbara saker som ditt namn eller en familjemedlems namn.
- 3) Dela aldrig dina lösenord med någon, kanske endast med dina föräldrar.
- 4) Ett sätt att skydda sitt konto är att använda multifaktorautentisering. Detta innebär att du behöver något mer än ett lösenord, t.ex. ett meddelande till din telefon, något fysiskt (som ditt BankID) eller något biologiskt (som ditt fingeravtryck). Med detta extra lager blir det mycket svårare att hacka ditt konto.

HACKNING

Hackning är all form av missbruk av datorer för att få tillgång till någon annans dator eller system. Hackare kan ha etiska mål, men ofta är de skadliga. Hackning kräver vanligtvis datorkunskaper, men det finns också de som köper färdiga verktyg på nätet och använder dem för sina syften. Hackning är vanligtvis olagligt, och hackare möts ofta av polisen och betraktas som brottslingar.

BEDRÄGERIER PÅ NÄTET

Det största hotet på internet idag är bedrägerier. Detta innebär ofta phishing-mejl och meddelanden eller spridning av falsk information. Det är viktigt att vara vaksam i alla åldrar och följa de grundläggande reglerna för cyberhygien.

- 1) Var alltid försiktig när du väljer WiFi-nätverk, laddar ner appar eller reagerar på meddelanden.
- 2) Falsa meddelanden kan komma via e-post, SMS, snabbmeddelanden eller till och med telefonsamtal.
- 3) Dubbelkolla alltid information via en annan kanal innan du reagerar.
- 4) Vanliga tecken på bedrägerier:
 - a. En oväntad avsändare;
 - b. Telefonnummer eller adress som skiljer sig från avsändarens vanliga;
 - c. Du uppmanas att agera snabbt;
 - d. Vaghet i detaljerna.
- 5) Skicka aldrig pengar baserat på bara ett e-postmeddelande eller meddelande.
- 6) Barn bör alltid diskutera misstänkta meddelanden med sina föräldrar, särskilt när det handlar om pengar eller data.

SPELET - VAR OCH VAD?

Här är en översikt över var man ska gå när man spelar spelet och vad man ska klicka på. Svaren på alla frågor som barn kan få när de spelar och fastnar eller går vilse.



RYMDSKEPPET

I början av spelet lär spelaren sig alla huvudaktiviteter. Roboten ger instruktioner om hur man använder kontrollpanelen, och samlar och bär föremål. Spelaren kan använda kontrollpanelen för att välja cyberhjärte, välja värld, ändra språk och volym, och senare köpa cyberdjur. Kontrollpanelen har också en knapp för att återställa spelet om spelaren vill göra det.

SKOLAN

- 1) Första klassrummet har hörlurar som ska tas till pojken i klassrummet bredvid.
- 2) Nästa aktivitet är utomhus: åtkomst genom dörren längst ner på skärmen.
- 3) Det finns en flicka till höger med ett uppdrag om foton.
- 4) Det finns en vaktmästare vid gatan med ett uppdrag om internetkommunikation. Vaktmästaren ger en nyckel som öppnar ett låst klassrum.
- 5) Det finns en pojke vid gungorna som har ett uppdrag som kan lösas inuti och han ger ett förstoringsglas för det.
- 6) Bredvid pojken finns också en gosedjurskanin som ska tas till pojken inuti skolan.
- 7) Nyckeln öppnar den låsta dörren längst upp på skärmen, bakom den finns rektorn med ett kommunikationsuppdrag. Rektorn ger hjälten en hatt som kan bäras.
- 8) Förstoringsglasuppdraget finns i klassrummet till höger. Slutresultatet är en peruk som måste tas till pojken utanför.
- 9) Cybermaskindelen finns i första klassrummet och avslutar världen.
- 10) Världen har olika bärbara glasögon, hattar och en mustasch som kan hittas. Vissa dyker upp senare under spelets gång.

PARKEN

- 1) Det finns en kvinna vid glasskiosken som har ett uppdrag om att spendera pengar på nätet. Lösningen har fyra steg:
 - a. Flickan med nallebjörnen vid borden. Hon ger spelaren kläder och väntar på en rosett.
 - b. Kläderna ska tas till kvinnan högst upp på skärmen som ger spelaren pengar.
 - c. Pengarna går tillbaka till kvinnan vid glasskiosken, hon ger blommor i gengäld.
 - d. Rosetten kommer från att lösa uppdraget om surfplattans ägare.
- 2) Det finns en man i rullstol högst upp på skärmen, han har en surfplatta som söker efter en ägare. Ägaren kan hittas genom att använda hundbilderna på surfplattan och hon finns till höger. Hon ger spelaren rosetten till lilla flickan och en hatt för ett framtida uppdrag.
- 3) Överst på skärmen finns också ett uppdrag om internetfoton, detta ger spelaren choklad.
- 4) Till höger finns en buske och där finns en stoppskylt som måste tas till byggarbetaren längst ner till höger som har ett uppdrag om hackning.
- 5) Flickan med nallen ger glass i utbyte mot rosetten.
- 6) Glassen och hatten ska tas till kvinnorna som väntar vid fotobåset, de har ett foto-relaterat uppdrag och när det är löst, håll ögonen på den unge mannen som tar kvinnornas foto. Han är det sista uppdraget och ger spelaren en dekoration.
- 7) Chokladen, blommorna och dekorationen ska tas till borgmästaren som väntar vid den stora tårtan och som ger den saknade cybermaskindelen. Detta avslutar världen.
- 8) Världen har hattar som kan hittas och bäras.

HOS MORMOR

- 1) Den långa uppgiften i världen börjar vid den tomma hönsgården, där första delen handlar om ett foto, men spelaren måste också hitta ägget och gåsen.
- 2) Efter hönsgården bör spelaren prata med polisen som är i närheten. Polisen ger hjälten en kamera och instruktioner. Innan man fortsätter med det, måste några andra uppgifter göras inuti huset och i trädgården.
- 3) Längst ner till vänster finns en grupp barn som har en uppgift om skräppost, och lösningen ger spelaren en ficklampa.
- 4) Nära barnen finns en buske och där är den saknade gåsen.
- 5) I huset finns mormor som har en uppgift om vänförfrågningar och belöningen är en nyckel.
- 6) Nyckeln, kameran och ficklampan behövs för att hitta tjuven. När alla föremål är samlade, måste spelaren gå till ladan, utomhus och längst ner till vänster. Inuti är tjuven och spelaren måste ta ett foto av honom och ta det till polisen. Det finns också en kratta i ladan som behövs senare.
- 7) Polisen ger spelaren det saknade ägget och detta (tillsammans med gåsen) ska lämnas tillbaka till ägaren. Detta steg är inte nödvändigt för att slutföra världen.
- 8) Inuti huset finns också morfar, han har en uppgift om att handla på nätet, och den har två olika lösningar:
 - a. Om spelaren väljer den dyra och tråkiga stegen, är uppgiften klar, morfar ger stegen till cyberhjälten och de kan avsluta världen.
 - b. Om spelaren väljer den billigare och blänkande stegen, visar det sig vara trasig och nu behövs en hammare.
 - c. Hammaren finns hos mannen som väntar vid ladan, och även här finns två lösningar:
 - i. Om spelaren stänger annonserna får hjälten hammaren.
 - ii. Om spelaren klickar på hammaren får datorn ett virus och hjälten måste hämta antiviruset.
 - iii. Antiviruset finns inuti huset, hos morfar. När spelaren tar det till mannen får hjälten hammaren.
 - d. Morfar byter hammaren mot stegen.
- 9) Stegen och krattan behövs vid trädet utomhus, cybermaskinen är uppe i trädet.
- 10) Världen har olika huvudbonader och en ansiktsduk som kan hittas på marken eller som belöningar för uppgifter.

FÖDELEDAGSFESTEN

- 1) De första uppgifterna är utomhus vid presenterna och tårtan. Tårtuppgiften handlar om att dela foton och ger hjälten lite choklad.
- 2) Födesledagsflickan har en lösenordsuppgift som ger hjälten en partyhatt som ska tas till barnet vid grinden. Han har en uppgift om en förlorad enhet och säkerhet. Belöningen är lite popcorn.
- 3) Inuti huset finns en pojke vid datorn som har en nedladdningsuppgift. Om den löses rätt, leder det till att de behöver sin mamma från köket; mamman vill först ha popcorn och sin handväska från sovrummet. Mamma ger hjälten biljetter och en broschyr.
- 4) Biljetterna, broschyren och chokladen går till mannen som väntar vid fiskespelet utomhus, han ger spelaren ett fiskespö i gengäld.
- 5) Fiskespöet ska tas till vänster om huset där den saknade cybermaskindelen är.

Nu har de första fyra världarna slutförts och yngre barn kan spela om dem. Det finns nu också en ny värld öppen, för barn från 10 år och uppåt.

PÅ GATAN

- 1) Världens huvudsakliga fokus är att öppna kassaskåpet, vilket börjar med att prata med polisen. Polisen skickar spelaren att prata med elektrikern och därefter till brandmannen. När båda deras uppgifter har lösts, ger polisen kassaskåpet till spelaren.
- 2) Elektrikern behöver en broschyr för sin uppgift: den kan fås från den unga personen som står bredvid järnaffären, längst upp till vänster.
- 3) Kassaskåpet behöver fixas och öppnas. För att fixa det måste spelaren lösa butikens ägares uppgift (järnaffären, längst upp till vänster), vilket ger spelaren en skruvmejsel. För att öppna kassaskåpet får spelaren den nödvändiga ädelstenen från flickan som står nära kassaskåpet. Båda uppgifterna är redan öppna när spelet börjar.
- 4) Det finns en äldre dam inuti affären: hon har en uppgift som handlar om bedrägerier och delar ut ett bärbart föremål.
- 5) Det finns en ung kvinna längst ner i parken som har en uppgift som handlar om plagiat och artificiell intelligens, och hon delar också ut ett bärbart föremål.
- 6) När kassaskåpet är öppet, dyker ett kodkort upp och spelaren kan ta det tillbaka till rymdskeppet.

Nu har alla världar slutförts. Alla kan spelas om, då uppgifterna ger nya bärbara föremål.

