

## SPOOFY-VEJLEDNING FOR UNDERVISERE

Denne vejledning er beregnet til alle typer undervisere. Her finder man information om spillet, oversigter over de forskellige verdener, yderligere opgaver til brug af spillet i klassen og anden yderligere information.

### OVERSIGT OVER SPILLET

Spoofy er et spil om cybersikkerhed med det formål at lære børn om trusler mod cybersikkerhed, opførsel online og andre problemstillinger relateret til smartudstyr. Spillet har forskellige scenarier, spilleren kan indsamle cyberkæledyr og lave andre sjove ting.

Spillets målgruppe er yngre skolebørn og børnehavebørn; sidstnævnte dog sammen med en voksen. De forskellige verdener kan spilles separat, og man behøver ikke spille dem i en bestemt rækkefølge. Skole- og fødselsdagsverdenerne er kortere og omhandler kun emner relateret til børn. Parkverdenen er lidt mere 'voksen', og bedstemors verden er mest velegnet til større børn. Alle verdener kan spilles sammen med voksne.



### GENERELLE REGLER FOR AT SPILLE OG BEVÆGE SIG RUNDT I SPILLET

I spillet kan man spille i 4 forskellige verdener og bevæge sig rundt mellem verdenerne og rumskibet. Hver verden har sine egne individuelle opgaver: at løse cyberproblemer eller indsamle genstande. Løsning af opgaver giver spilleren "erfaring," som konverteres til energistjerner. Når spilleren har samlet 3 stjerner, kan man befri et kæledyr. Spilleren kan herefter give kæledyrene briller og hatte på.

Mens spilleren bevæger sig rundt, kan han/hun indsamle forskellige genstande. De kan ligge på jorden, på bordet eller gives af figurer i spillet. Enkelte genstande kan man først få, når man har udført bestemte opgaver. Genstandene lagres og opdeles i 2 grupper: nødvendige genstande og bærbare genstande. Bærbare genstande er markeret med en høj hat. Andre genstande opbevares, indtil de skal bruges. Spilleren kan have de bærbare genstande på selv eller give dem til andre figurer eller kæledyr. De kan fjernes senere. Enkelte bærbare genstande dukker op senere. Spillet bør spilles flere gange. Når cybermaskinen er samlet, nulstilles alle opgaver og kan laves igen. Hver gang opgaverne er udført, nulstilles den pågældende verden.

### SPILLET'S FOKUS

Cybersikkerhed er en vigtig ting for alle, også for børn. Mange har selv smartudstyr, og der undervises også om computere og internettet i skolen. Selvom mange internetsider forudsætter, at brugerne er 12 år, bruger børn dem ofte tidligere. Mange spiller også

forskellige online spil, anvender skolefora og andre medier. Så det er vigtigt at forklare børn i en tidlig lader, hvordan man skal opføre sig på internettet, og hvilke farer der kan forekomme. Derfor har dette spil fokus på følgende 3 vigtige aspekter.

Internettet er ikke anderledes end den virkelige verden. Opslag på sociale medier og den generelle adfærd online påvirker også folk i den virkelige verden. Penge, som man bruger på internettet, er rigtige penge; ord, som man siger og lægger på nettet, påvirker folk, og man kan virkelig gøre skade online. Det er en del af cybersikkerhed at få folk til at forstå, at børn skal forstå konsekvenserne af deres handlinger: en ven bliver såret, ubehagelig information spredes, eller man ender som offer for en forbrydelse.

Det er ikke alle på internettet, der er dine venner. Børn møder forskellige mennesker online, hvor mange af dem er gamle eller nye venner, men det er også vigtigt at lære dem, at der også kan være onde mennesker, som ikke virker til at være det til at starte med. Det er derfor vigtigt at være forsigtig, når man accepterer venneanmodninger, men det er også generelt vigtigt at være bevidst om, at der findes kriminelle på internettet. Selvom børn ikke har kontakt med hacking og cyberkriminalitet selv, så vil det være en god idé at informere dem om disse emner.

Bed en voksen om hjælp. Ofte ved børn ikke, hvordan de skal bede en voksen om hjælp, eller også tør de ikke. Måske ved en forælder ikke, hvordan vedkommende skal løse det specifikke cyberproblem, men de kan undersøge det nærmere. Børn oplever forskellige ting online, som de ikke kan forklare endnu, så det er derfor afgørende at få hjælp fra forældrene.



## DEN 1. VERDEN – SKOLEN

I skoleverdenen skal cyberhelten hjælpe børn og voksne i og omkring skolen. Det primære fokus for denne verden er, hvordan man opfører sig på internettet. Der er mange genstande, som man skal indsamle (hovedtelefoner, en udstoppet kanin, og bærbare ting), 5 mindre og 1 stor opgave. Denne verden er ikke så lang og kræver ikke meget planlægning.

## OVERSIGT OG OPGAVER I SKOLEVERDENEN

- De første 3 opgaver foregår udenfor og omhandler de følgende 3 emner: Lad være med at lægge billeder ud på internettet af andre personer, man skal kommunikere høfligt online, og der findes mærkelige profiler. Man skal få fat i de nødvendige genstande udenfor for at komme tilbage ind på skolen.
- De 3 næste opgaver handler om at kommunikere online, og cyberhelten finder også dele af den falske profil. Et af budskaberne er altid at tale med en voksen, når der opstår et problem.
- Den sidste opgave foregår udenfor igen, hvor man løser den falske profil. Det primære formål er at lære, at man ikke bør acceptere mærkelige venneanmodninger.

## YDERLIGERE KLASSEOPGAVER

Det primære emne i skoleverdenen er at kommunikere på internettet, så der er anledning til flere samtaler, der fokuserer på børnenes egne erfaringer og høflig kommunikation.

F.eks. følgende spørgsmål:

- 1) Hvad er forskellen mellem at kommunikere online og ansigt til ansigt?
- 2) Må børnene lægge et billede op af en lærer?
  - a. Det er vigtigt her at understrege, at den person, som tager billedet, også ejer rettighederne til billedet, men man må stadigvæk ikke uploade det, uden at personen på billedet har givet tilladelse til det.
- 3) Hvad skal man gøre, når folk bliver mobbet online?
- 4) Hvad kan der ske, hvis man accepterer en venneanmodning fra en person, som man ikke kender?
  - a. Den fremmede vil måske mobbe eller chikanere dig, vil måske dele dine personlige oplysninger eller vise sig at være en kriminel.

Da kommunikation også er en del af nogle af de andre verdener, kan man også fokusere på et af de to andre emner: mobning og falske profiler.

- 5) Idé til en opgave: Børnene skal arbejde sammen om at udarbejde en plan for, hvad de skal gøre, hvis de ser nogen, som bliver mobbet online. Det kunne være en gruppe- eller 2-mandsopgave. Det følges så op med en diskussion med læreren om, hvordan de selv skal opføre sig online, og hvem de skal bede om hjælp.
- 6) Opgave: Hvordan kan man afgøre, om venneanmodningen er fra en rigtig ven?
  - a. Er billedet bekendt? Er navnet bekendt?
  - b. Kan man se fælles venner? Spørg dem, om de rent faktisk kender personen.
  - c. Bed en voksen om hjælp!

## DEN 2. VERDEN - PARKEN

I parkverdenen skal cyberhelten hovedsageligt hjælpe de voksne og har fokus på cybersikkerhed. Man kan også indsamle nogle genstande, men man kan også starte på opgaverne med det samme. Opgaverne gentager ikke sig selv, men temaet cybersikkerhed er

næsten overalt. Denne verden er længere end den første. I flere af opgaverne skal cyberhelten tale med flere personer, og nogle af opgaverne kræver, at tidligere opgaver er løst.



## OVERSICHT OG OPGAVERMÅL I PARKVERDENEN

- I starten er 3 opgaver åbne; alle øverst i spillets skærbillede. Målene er privatlivsrelaterede: Hvilke oplysninger må man dele på billeder, hvordan sikrer man en enhed, samt en opgave om hacking. Formålet med denne opgave er at introducere emnet for børnene.
- En af de vigtigste opgaver handler om penge. Formålet er at lære børnene, at børn ikke må bruge deres forældres penge uden at få lov først.
- En to-delt opgave handler om at dele billeder igen - hvem må gøre hvad? Opgaven går ud på at dele billeder, når man selv er fotografen og er med på billederne, og når det er en andens billede.

## YDERLIGERE KLASSEOPGAVER

Det primære emne i Parken er sikkerhed, så emnerne til diskussion er for de lidt større børn.

- 1) Hvilken slags billeder egner sig til internettet?
  - a. Fotografen og personerne i billedet skal give samtykke til, at det bliver uploadet
  - b. Alle parter skal synes om billedet
- 2) Hvorfor skal vi have adgangskoder til vores enheder? Hvad er en god adgangskode?
  - a. Jo længere, desto bedre. En god adgangskode består af mindst 12 tegn
  - b. Det er også godt, hvis den er kompliceret: bogstaver, tal, forskellige tegn
  - c. Del ikke dine adgangskoder med andre
  - d. Forskellige enheder og forskellige konti skal have forskellige adgangskoder. Hvorfor?
- 3) Internethandel - hvem betaler?
  - a. Købe ting
  - b. Bruge penge i onlinespil
- 4) Hvad er privatliv?
- 5) Hvad er hacking? Er det godt eller dårligt?

- 6) En idé til en opgave: Børnene laver en liste over deres konti og ændrer dem til at have forskellige adgangskoder. Individuel opgave.



### DEN 3. VERDEN – HOS BEDSTEMOR

Bedstemors verden fokuserer på online-svindel og kriminelle aktiviteter. Opgaverne er ikke særligt lange, men er mere 'voksne' end i de to første verdener. Emnerne i denne verden er måske lidt for komplicerede for børnehavebørn, men er stadig værd at spille. Aktiviteterne tager lidt længere tid – spillet tager ca. 15-20 minutter at spille.

#### OVERSICHT OG OPGAVERMÅL I BEDSTEMORS VERDEN

- Der er 2 opgaver i starten – udenfor huset. En af opgaverne er konstant og starter med et billede, der er uploadet online. Den anden opgave handler om at dele spammail.
- Der er 2 opgaver inde i huset: Bedstemor og bedstefar. Den første handler om venneanmodninger, men bedstefars opgave har to muligheder: Man kan vælge rigtigt med det samme og købe den mere enkle og dyrere stige, eller vælge forkert og købe den billigere. Med den første går spillet videre, mens den anden åbner en yderligere opgave, som handler om computervirus. Virusopgaven har også to muligheder: Hvis man klikker rigtigt, giver manden hammeren til cyberhelten, men hvis man klikker forkert, så bliver computeren inficeret, og spilleren skal tage antivirussoftware fra huset, og først da afleverer manden hammeren. Det vil være en god idé at prøve alle muligheder med børnene.
- Den primære opgave i denne verden er at lede efter den forsvundne gås og æg, samt at finde og aflevere forbryderen til politiet. Det er ikke afgørende at finde gåsen for at færdiggøre verdenen, men giver ekstra erfaring. En af opgaverne er at tage et billede af forbryderen. Her anbefales det at tale med børnene om, at dette er anderledes end den virkelige verden.

## YDERLIGERE KLASSEOPGAVER

Fokus i denne verden er meget 'voksent', men flere af emnerne er også vigtige for børn. Da der her er nogle emner, som ikke berøres andre steder i spillet, er det vigtigt at afdække de vigtigste af dem under samtaler.

- 1) Hvilke dårlige ting kan ske på internettet?
  - a. Svindel, kriminelle, virus
- 2) Hvad skal man gøre for at være sikker online?
  - a. Virusbeskyttelse, ikke acceptere fremmedes venneanmodninger, ingen billeder med personlige oplysninger, vær forsigtig
  - b. Det er vigtigt at understrege overfor børnene, at der kan ske dårlige ting for alle online, og at man skal være forsigtig
- 3) Hvad skal man gøre, når der sker noget?
  - a. Fortæl det til en voksen: forældre, lærer
  - b. Fortæl om Webpolitiet/Web Police
- 4) Internethandel
  - a. Hvad og hvornår skal man købe?
  - b. Det skal understreges, at man godt nok skal tale med en voksen, men at man også selv skal være kritisk
- 5) Opgave i en computertime: Hvordan ved jeg, at denne computer er sikker? Led efter virusbeskyttelse, etc.
- 6) Opgave om internethandel: Lav en liste over de ting, som man skal huske på, når man køber noget. Arbejd sammen i grupper/par
  - a. Hvilken slags side er det her? Hvor meget koster det? Hvad kan man se på billederne, etc.?



## DEN 4. VERDEN - FØDSELDAGEN

Fødselsdagsverdenen gentager flere emner, der er dækket tidligere: Adgangskoder og udstyrssikkerhed, deling af billeder online, internethandel. Denne verden er ikke mere kompliceret eller sværere end de andre. Den er velegnet til børn i lighed med skoleverdenen. Den er kort og er også egnet til de yngre børn.



## OVERSIGT OG OPGAVER I FØDSELDAGSVERDENEN

- I starten er der flere opgaver udenfor, der gentager tidligere emner. Når man giver hatten til drengen ved porten, starter det en opgave, der får cyberhelten indenfor.
- Indenfor er der en opgave om internethandel, og denne gang er der fokus på gratis kontra betalte genstande. Formålet er at advare børn om, at gratis ikke altid er den rigtige vej at gå.

## YDERLIGERE KLASSEOPGAVER

Denne verdens fokus er velegnet til alle børn, og samtalerne kan matche deres niveau.

- 1) Hvorfor har vi brug for adgangskoder til vores enheder? Hvad er en god adgangskode?
  - a. Jo længere, desto bedre. En god adgangskode har mindst 12 tegn
  - b. Det er også godt, hvis den er kompliceret: bogstaver, tal, forskellige tegn
  - c. Del ikke dine adgangskoder med andre
  - d. Forskellige enheder og forskellige konti skal have forskellige adgangskoder. Hvorfor?
- 2) Internethandel – gratis eller ikke gratis?
  - a. Hvorfor er gratis ting ofte ikke gode?
  - b. Hvad skal man huske på, når man handler?
- 3) Pas på dine enheder
  - a. Hvordan passer man på sine computere, tablets og telefoner?
- 4) Opgave til mig selv: Hvad skal jeg gøre for at sikre, at mine enheder ikke går i stykker? En gruppeopgave, en individuel opgave
- 5) Opgave om internethandel: Lav en liste over ting, som man skal huske på, når man køber noget. Arbejde sammen i grupper/par  
Hvad er det for en side? Hvor meget koster det?



## VIGTIGE TEMAER I SPILLET

### DELING AF BILLEDER

Når man tager og deler billeder, er det vigtigt, at børnene husker:

- 1) Hvem de tager billeder af, og at personen ved det;
- 2) Ikke lægger billeder af andre personer ud, især hvis de er pinlige;
- 3) Ikke lægger billeder ud med personlige oplysninger på: navn, telefonnummer, adresse, etc. Læg heller ikke oplysninger ud, der kan tiltrække tyve eller viser nøgenhed.

Et andet emne, som man kan diskutere med børnene, er aldrig at sende billeder af sig selv, hvor man har tøj på, der viser hud, eller er nøgen – og heller ikke dele sådanne billeder med andre, hverken børn eller voksne. Man skal generelt ikke dele billeder af sig selv med fremmede. Tal altid med en voksen om det først. Internettet er fyldt med mistænkelige personer, som indsamler billeder af børn, eller som organiserer ”modelkonkurrencer”, eller sender billeder af sig selv retur. Børn bør altid fortælle det til en voksen, hvis de modtager billeder fra en anden.

## VENNEANMODNINGER

Folk modtager mange venneanmodninger, og det er ikke anderledes for børn. Derfor er det vigtigt, at de kritisk kan vurdere, hvilke anmodninger de kan acceptere. Hvis man godkender de forkerte personer, kan det give disse personer yderligere oplysninger og adgang. Derfor er det vigtigt at understrege, at de skal kende personen i det virkelige liv, eller i det mindste i et spil eller lignende. Hvis billedet og navnet er bekendt, men profilen ser mærkelig ud, så skal de også passe på og bede om yderligere oplysninger, fordi der er så mange falske konti, der verserer overalt.

Når de mødes med en internetven i det virkelige liv, bør de altid rådføre sig med en voksen først, især hvis ”vennen” beder dem om at lade være.

## SVINDEL PÅ INTERNETTET

Der er mange gratis ting, annoncer og gode tilbud på nettet. Mange af dem er svindel.

- 1) Med tilbud om gratis ting følger ofte vira eller anden malware. Hvis den ikke burde være gratis (f.eks. en biograffilm), og andre opkræver betaling for den, så er den gratis film mistænkelig.
- 2) „Del dette, og du kan vinde..“ er normalt et fupnummer. Selvom du får belønningen med det samme, så er det stadig ikke nogen god idé at dele;

Hvis noget ser ud til at være for godt til at være sandt, så er det det som regel heller ikke.

## KOMMUNIKATION PÅ INTERNETTET

Kommunikation på internettet adskiller sig ikke fra den offline verden; man skal være høflig, og man skal tænke over yderligere konsekvenser. Børn skal altid huske på følgende:

- 1) Når man skriver noget eller lægger et billede ud på nettet, så vil der altid være spor efter det.
- 2) Ord, som man siger online, har altid den samme virkning, som ting, som man siger i det virkelige liv – at fornærme nogen online er ikke mere venligt;
- 3) Man kan ikke holde styr på delt information: Man skal være forsigtig med, hvad man deler og med hvem, og man skal huske på, at andre kan dele dine oplysninger videre.

## ADGANGSKODER

Alle enheder og konti skal være beskyttet med adgangskoder. Man skal huske på følgende tre ting:

- 1) Alle adgangskoder skal være unikke, og alle konti skal have forskellige adgangskoder;



- 2) Adgangskoder skal være lange og komplicerede
  - a. Mindst 12 tegn
  - b. Bogstaver, tal og andre symboler;
  - c. Anvend ikke letgenkendelige ting, som f.eks. dit navn, navnet på et familiemedlem, etc.

Del ikke dine adgangskoder med nogen; måske kun med dine forældre.

## HACKING

Hacking er ethvert misbrug af en computer til at få adgang til en anden persons computer eller system. Hackere kan have etiske mål, men er ofte ondsindede. Hacking kræver normalt computerfærdigheder og viden, men der er også dem, som køber færdiglavede materialer på internettet og benytter dem til deres formål. Hacking er normalt ulovligt, og hackere betragtes som kriminelle.



## SPILLET – HVOR OG HVAD?

Her er en oversigt over, hvor man skal hen, når man spiller spillet, og hvor man skal klikke. Svar på alle de spørgsmål, som børnene måske stiller, mens de spiller, sidder fast eller farer vild.

## RUMSKIBET

I starten af spillet lærer spilleren alle hovedaktiviteter. Robotten giver instruktioner om, hvor man bruger kontrolpanelet, indsamler ting og tager dem på. Spilleren kan bruge kontrolpanelet til at være cyberhelt, vælge verden, ændre sprog og lydstyrke, og senere til at købe cyberkæledyr. Kontrolpanelet har også en knap til at nulstille spillet, hvis spilleren ønsker det.

## SKOLEVERDENEN

- 1) I det første klasseværelse er der nogle høretelefoner, som man skal give til drengen i klassen ved siden.
- 2) Den næste aktivitet foregår udenfor. Man går gennem døren nederst i skærbilledet.
- 3) Til højre står der en pige med en opgave om billeder.
- 4) Ved gaden står der en vicevært med en opgave om internet kommunikation. Viceværten giver en nøgle, som åbner et låst klasseværelse.
- 5) Der står en dreng ved gyngestativet, som har en opgave, der kan løses indenfor, og det giver han et forstørrelsesglas for.
- 6) Ved siden af drengen er der også en udstoppet kanin, som skal hen til drengen inde på skolen.

- 7) Nøglen åbner den låste dør øverst i skærbilledet. Bagved døren står rektor med en kommunikationsopgave. Rektor giver helten en hat, som han/hun kan tage på.
- 8) Forstørrelsesglas-opgaven findes i klasseværelset til højre. Slutresultatet er noget hår, som man skal give til drengen udenfor.
- 9) Cybermaskindelen findes i det første klasseværelse, som færdiggør denne verden.
- 10) Der er forskellige briller, hatte og en overskæg i denne verden. Nogle af dem dukker op senere i spillet.

## PARKEN

- 1) Der står en dame ved isbilen, som har en opgave om at bruge penge på nettet. Løsning af opgaven har 4 trin:
  - a. Pigen med bamsen ved bordene. Hun vil give spilleren noget tøj og venter på en sløjfe.
  - b. Man skal give tøjet til damen øverst i skærbilledet, og hun giver nogle penge til spilleren.
  - c. Pengene skal herefter gives til damen ved isbilen, og hun giver blomster til gengæld.
  - d. Sløjfen får man for at løse tabletejer-opgaven.
- 2) Der sidder en mand i en kørestol øverst i skærbilledet. Han har en tablet, der mangler en ejer. Ejeren kan man finde ved hjælp af hundebillederne på tabletten, og hun kan ses til højre. Hun vil give spilleren sløjfen til den lille pige og en hat til en senere opgave.
- 3) Øverst i skærbilledet findes der også en opgave om internetbilleder, som spilleren vil få chokolade for at løse.
- 4) Til højre er der en busk, og inde i den er der et stopskilt, som man skal give til bygningsarbejderen nederst til højre, og som har en hacking-relateret opgave.
- 5) Pigen med bamsen giver en is for sløjfen.
- 6) Isen og hatten gives til damerne ved fotoboksen, som har en billedrelateret opgave. Når man har gjort det, så hold øje med den unge mand, som henter damernes billede. Han er den sidste opgave, og det får spilleren en **decoration** (*belønning/udsmykning/pynt*) for.
- 7) Chokoladen, blomsterne og *pynten* skal afleveres til borgmesteren, som venter henne ved den store kage. Ham får man den manglende del til cybermaskinen af. Dette afslutter denne verden.
- 8) I denne verden kan man finde hatte, som man kan tage på.

## HOS BEDSTEMOR

- 1) Denne verden har en lang opgave, som starter ved det tomme hønsehus, hvor den første del handler om et billede, men spilleren skal også finde ægget og gåsen.
- 2) Efter hønsehuset skal spilleren tale med politibetjenten, som er i nærheden. Politibetjenten giver helten et kamera og nogle instruktioner. Inden man går videre med det, skal man løse nogle andre opgaver inde i huset og i haven.
- 3) Nederst til venstre står der en gruppe børn, der har en spam-relateret opgave, og som belønning får spilleren en lommelygte.
- 4) I nærheden af børnene er der en busk, og her er den forsvundne gås.

- 5) Inde i huset er bedstemor, og hun har en opgave relateret til venneanmodninger. Belønningen er en nøgle.
- 6) Man skal bruge nøglen, kameraet og lommelygten for at finde tyven. Når man har samlet alle disse genstande, skal spilleren gå hen til skuret udenfor og nederst til venstre. Inde i skuret finder man tyven, og spilleren skal tage et billede af ham og gå hen til politibetjenten med det. Der findes også en rive i skuret, og den skal man bruge senere.
- 7) Politibetjenten giver spilleren det forsvundne æg, og det skal man så (sammen med gåsen) give tilbage til ejeren. Dette er ikke nødvendigt for at færdiggøre denne verden.
- 8) I huset findes også bedstefar, som har en opgave om internethandel. Opgaven har to forskellige løsningsmuligheder:
  - a. Hvis spilleren vælger den dyre og kedelige stige, så er opgaven udført, bedstefar giver stigen til cyberhelten, og de kan færdiggøre denne verden.
  - b. Hvis spilleren vælger den billigere og mere skinnende stige, så viser det sig, at den er gået i stykker, og nu skal man bruge en hammer.
  - c. Hammeropgaven finder man hos manden, der venter henne ved skuret. Her er der igen to løsningsmuligheder:
    - i. Hvis spilleren vælger annoncerne, får helten hammeren.
    - ii. Hvis spilleren klikker på hammeren, får computeren en virus, og helten skal have fat i en antivirus.
    - iii. Antivirussen findes inde i huset hos bedstefar. Når man giver den til manden, så får helten hammeren.
  - d. Bedstefar giver stigen i bytte for hammeren.
- 9) Man skal bruge stigen og riven ved træet udenfor. Cybermaskinen er oppe i træet.
- 10) Denne verden har forskellige hovedbeklædninger og et hovedtørklæde; dem finder man på jorden og som belønning for løsning af opgaver.

## FØDSELSDAGSVERDENEN

- 1) De første opgaver finder man udenfor ved gaverne og kagen. Kageopgaven handler om at dele billeder og giver helten chokolade som belønning.
- 2) Fødselsdagspigen har en opgave om adgangskoder, som giver helten en festhat, som man skal give til barnet ved porten. Han har en opgave om en mistet enhed og sikkerhed. Belønningen er lidt popcorn.
- 3) Inde i huset er der en dreng ved en computer; han har en opgave om at downloade. Hvis man skal løse den korrekt, skal man bruge moderen ude i køkkenet. Moderen vil først have popcornene og sin håndtaske i soveværelset. Mor giver så helten billetter og en brochure.
- 4) Billetterne, brochuren og chokoladen skal gives til manden, som venter ovre ved fiskespillet udenfor. Til gengæld giver han spilleren en fiskestang.
- 5) Fiskestangen skal bringes hen til venstre for huset, hvor man finder den manglende del til cybermaskinen.

Spillet er nu slut, alle opgaver er løst og nulstilles automatisk - og nu kan man spille dem igen.

