

GRACZ I CYBERWIRUS

W małej wiosce na jednej z tysięcy plany żył sobie pewien chłopak o imieniu Jan. Bardzo lubił cyberświat i spotkania najlepszych graczy. Niestety, nie potrafił sam organizować takich spotkań, mimo że miał dobre chęci. Zawsze jednak podziwiał graczy i wierzył, że kiedyś i on osiągnie coś wielkiego.

Pewnego kiedy chłopak pojechał na turniej gier internetowych, serwery, z których korzystali gracze, zostały zainfekowane przez cyberwirusa. Nikt nie wiedział, z jakiego powodu serwery upadły. Obsługa zaczęła wzywać najlepszych cyberinformatyków. Jako pierwszy zgłosił się informatyk, który specjalizował się w oprogramowaniach antywirusowych, aby spróbować swoich sił. Po wielu godzinach pracy nie udało mu się zapanować nad wirusem. Drugi specjalizował się w zabezpieczeniach danych. Próbował postawić serwery, ale na darmo. Turniej miał zostać przerwany gdy do organizatorów turnieju zgłosił się Jan. Wymyślił, żeby zwabić cyberwirusa na inny, fikcyjny serwer stworzony dla potrzeb naprawy. Kiedy cyberwirus wykrył większy serwer do zainfekowania, od razu się przeniósł i tym sposobem serwer graczy został naprawiony. Wszyscy byli bardzo zdziwieni, że tak młody chłopak okazał się tak mądry, a organizator zaproponował mu staż w swojej firmie. Później okazało się, że za cyberatakiem stał chłopak o imieniu Sam, który tak samo jak Jan lubił cyberświat. Jednak w przeciwieństwie do Jana, Sam kierował się złymi emocjami, dlatego zaczął psuć zabawę innym.

Jan udowodnił, że nawet chłopak z małej wioski bez pieniędzy i dostępu do najnowszej technologii potrafi rozwiązać problemy, z którymi nie mogli sobie poradzić znani cyberinformatycy. Sukces Jana polegał na tym, że potrafił myśleć nieszablonowo, miał pozytywne nastawienie i kierował się empatią.