

Escape game Zagonetke i koncept

Kontekst

Ova „escape room” igra može da se igra nakon video-igre ili samostalno. U ovom dokumentu ćemo razmotriti samo „escape room” igru. Za više informacija o integrisanju video-igre u vašu nastavu, pogledajte namenski dokument.

Opšte objašnjenje

Ova „escape room” igra dizajnirana je za igranje u fizičkoj prostoriji: nije namenjena za igranje onlajn, na daljinu ili kao društvena igra. Proći ćemo kroz različite korake njenog kreiranja, i ponuditi nekoliko alternativa (kada je to moguće), u zavisnosti od opreme koju imate na raspolaganju!

Cilj nam je da ponudimo „escape room” igru koja se može igrati sa veoma ograničenim resursima, kako bi bila dostupna što većem broju ljudi.

Faza 1: Uvod i pozadinska priča

Koraci 1 i 2: Kontekst

Kada završite sa davanjem instrukcija, kada ćete učesnicima objasniti mere bezbednosti, konačno možete preći na ovu fazu, koja označava početak „escape room” igre.

Ova faza služi kao uvod u scenario. Game master će igračima sumirati ono što bi trebalo da znaju o priči, uglavnom iz video-igre, koja se hronološki odvija neposredno pre „escape room” igre.

Ova faza je veoma važna: čak i učesnici koji su igrali video-igru mogu zaboraviti neke elemente, što bi moglo da utiče na njihovu sposobnost da u potpunosti razumeju i završe igru bekstva.

• Potrebni materijal

- **Smernice za prezentaciju:** Očekuje se da se GM oseća izgubljeno zbog obilja „tehničkih“ aspekata društvenih medija, zbog čega će se oslanjati na učesnike da reše enigme. Slobodno preuveličajte stereotip o omladinskom radniku ili nastavniku koji nije siguran ili kompetentan u korišćenju računara ili društvenih mreža.
- **Neobavezna postavka za dodatno stvaranje atmosfere:** GM može da ukrasi prostoriju dodatnim elementima, rekvizitima i skrovištima za dokumenta i priloge, koji se odnose na priču i likove. Na primer:
 - Udžbenik iz bioinženjeringa sa lepljivim beleškama.
 - Mala laboratorijska sveska sa skicama implantata ili kibernetičkim idejama.
 - Pismo o prihvatanju prakse od kompanije za bioinženjering.
 - Infografski poster na temu „Hiperpovezanost u 2056. godini“.
 - Označene fascikle i fioke kao što su „Podaci istraživanja“ ili „Nacrti iz biohemije i inženjerstva“

- Lepljive beleške sa napomenama kao što su „Kako postaviti bezbednu lozinku“, „Zaštita vašeg digitalnog otiska“, „Da li treba da razotkrijemo ili prijavimo?“
 - Na računaru, prazne foldere i zaključane fajlove pod nazivom: „Evidencije nadogradnje implantata“, „Izveštaj o dijagnostici istraživanja“, „Izvorni kod Instaholo-a“, „Uslovi i odredbe DigiCityNet-a“
- **Prilog 8 - Saveti i pojašnjenja ključnih termina.**

• Uputstva

Da bi se obezbedilo da svi pravilno razumeju ključne digitalne koncepte sa kojima neki učesnici možda nisu upoznati i da bi se uključili elementi u vezi sa kompanijom DigiCityNet, pravilima ponašanja i relevantnim politikama, GM može da odštampa, iseče i rasporedi po prostoriji svaki odeljak iz „**Priloga 8 - Saveti i pojašnjenja ključnih termina**“. Oni će služiti kao diverzija, istovremeno dajući kontekst i ključne definicije. Ovi elementi treba da budu postavljeni nasumično i dostupni od početka igre.

Za uvod, dajemo predlog teksta na sledećoj stranici koji možete pročitati svojim učesnicima.

Dobrodošli! Pozvao/la sam vas danas ovde da vas zamolim za uslugu.

Možda ste čuli da su, nakon **nedavnog ažuriranja kibernetičkog implantata DigiCityNet, koji poboljšava povezivanje**, podaci mnogih ljudi ugroženi, a nalozi hakovani.

Jedna od mojih studentkinja bioinženjeringa, Kvin (Quinn), bila je meta čudne kampanje klevete, jer je neko objavio inkriminišuće slike i objave na kojima se podržava ekstremističku grupu, što je izazvalo **talas napada i optužbi, što bi je moglo koštati pripravničkog staža** koji je planirala u prestižnoj kompaniji.

Potvrđeno je **da je hakovana i da su te fotografije bile lažne**, menjane i da ih je objavio neko drugi na njenom nalogu. Nemam pojma kako bi neko to mogao da uradi, jer se **ne snalazim sa digitalnim stvarima i društvenim mrežama**, ali sam ranije bio/bila uključen/a u istrage i ponudio/la sam svoju pomoć, pa su me ona i njeni prijatelji zamolili **da joj pomognem u otkrivanju krivca**.

Zato mi je potrebna vaša pomoć u istrazi, analiziranju podataka koje sam dobio/la od Kvin (Quinn) i njenih prijatelja i **otkrivanju identiteta hakera, kako bismo ga razotkri i sprečili da izazove dodatnu štetu**. Pretpostavio/la sam da znate više o merama digitalne bezbednosti i ponašanju na društvenim mrežama nego ja, pa se nadam da ćemo to brzo rešiti. Jer sada kada haker zna da ljudi imaju dokaze da su objave lažne, **verovatno će pokušati da obriše dokaze da bi mogao da targetira druge ljude**. To bi se moglo dogoditi u **narednih 45 minuta**, jer se te stvari očigledno dešavaju prilično brzo, tako da ga moramo pronaći pre toga..

Nisam siguran/a gde da počnem i na koje podatke da se fokusiram... Ali ako ste u stanju da rešite ovu misteriju, proslediću vam poslednje predavanje koje vam je potrebno da uspešno završite studije, i biću vam večno zahvalan/a, kao što sam siguran da bi i Kvin (Quinn) i sve druge potencijalne žrtve ovog krivca bile isto tako zahvalne.

Pa... Da li mi možete pomoći?

Faza 2: Traženje izvora

Korak 1: Digitalni otisak

Učesnici su u sobi i sada moraju da uzmu u obzir različite elemente igre kako bi napredovali. Ključni element za prelazak na sledeću fazu je otključavanje računara.

- **Potrebni materijali**

- Laptop ili desktop računar sa dodatnom opremom (tastatura i miš)
- Samolepljivi papir (npr. post-it)
- Markeri u boji
- Traka (poželjno da nije providna)
- Štampač koji štampa na papiru A4 formata
- Makaze
- Prilog 1 - Pozadina za zaključani ekran
- Prilog 2 - Lozinka za računar

- **Uputstvo za jednostavnu verziju**

1. Na samolepljivom papiru napišite sledeći kod: **5** (plavom) **2** (crvenom) **9** (ljubičastom) **8** (zelenom). Potrudite se da su boje brojeva jasno prepoznatljive, posebno ako koristite lepljivi papir kao što su post-it papirići, koji su često i sami obojeni.
2. Postavite samolepljivi papir ispod računara (ako je laptop) ili ispod tastature (ako je desktop računar).
3. Napišite „Nije deo igre” na traci i zalepite je na kablove za napajanje i dodatnu opremu računara kako biste izbegli bilo kakvu zabunu ili korišćenje od strane igrača koja bi mogla da ugrozi uređaje.
4. Na računaru podesite pozadinu zaključanog ekrana koristeći „**Prilog 1 - Pozadina za zaključani ekran**”

Ako podešavate jednostavniju verziju ovog koraka, idite na 5. Ako podešavate kompleksniju verziju idite na 6.

5. Na računaru podesite lozinku za otključavanje na: **2859**

- **Uputstvo za naprednu verziju**

6. Odšampajte i isecite tabelu iz „**Priloga 2 - Lozinka za računar**” i stavite je knjigu postavljenu pored računara ili (u teškoj verziji) među drugim knjigama na polici.

7. Na računaru podesite lozinku za otključavanje na: **BB9-H3R-C3P-Z3R**

Korak 2: Pronalaženje krivca

Učesnici će morati da uporede skupove podataka kako bi otkrili identitet krivca. Otključavanje računara biće ključno za rešavanje ove misterije (videti korak 1).

- **Potrebni materijali**

- Računar sa instaliranim programom Excel
- Štampač koji štampa na papiru A4 formata
- Makaze
- Prilog 3 - Klevetnička objava
- Prilog 4 - Screenshot prepiske sa drugaricom
- Prilog 5 - IP adrese iz prepiske

- **Uputstvo**

Mogućnost 1: Fizički

1. Odšampajte i isecite screenshot uvredljive objave: „**Prilog 3 - Klevetnička objava**”.

2. Zgužvajte ili delimično iscepajte i sakrijte ili bacite u korpu za otpatke (na vrh korpe koja ima samo papirne otpatke).

3. Odšampajte „**Prilog 4 - Screenshot prepiske sa drugaricom**” i isecite screenshot na kojem se vidi razmena poruka.

4. Odšampajte i isecite tabelu iz „**Annex 5 - IP adrese iz prepiske**” sa prepiskom između naloga, fiktivnim IP i poštanskim adresama.

Mogućnost 2: Digitalno

Postavite 3 fajla na radnu površinu računara kako bi igrači mogli da pronađu i uklonite „Prilog br.” iz naslova.

Napomena: Ako učesnici nisu navikli na „escape room” igre, posebno na hibridne formate, preporučujemo da uključite obe mogućnosti kako biste bili sigurni da će proveriti i pronaći relevantne informacije, posebno za Priloge 4 i 5.

Faza 3: Zaštita privatnosti

Koraci 1 i 2: Digitalni otisak i obezbeđivanje podataka

U toj zagonetki, igrač mora da pronađe 2 stvari: 1 šifru sa opisom nivoa bezbednosti i 1 Excel dokument koji treba da se prikaže na radnoj površini računara.

- **Potrebni materijali**

- Ova opcija je moguća samo ako na računaru imate licencu za Microsoft Office i ako je preuzeta aplikacija Excel
- Štampač koji štampa na papiru A4 formata
- Prilog 6 - DigiCityNet pismo strana 56
- Prilog 7 - DigiCityNet Bezbednosni nalog

- **Uputstvo**

1. Odšampajte „**Prilog 6 - DigiCityNet pismo strana 56**”.
2. Sakrijte ga negde u prostoriji (u fasciklu, fioku ili otvorenu kutiju).
3. Preuzmite i postavite fajl „**Prilog 7 - DigiCityNet Bezbednosni nalog**” na desktop računara.
4. Preimenujte dokument u „DigiCityNet Bezbednosni nalog”.

Faza 4: Zakonska i etička dilema

Koraci 1 i 2: Debata i odluka

Na kraju, game master ponovo preuzima vođstvo i poziva grupu da se sastane i sumira šta su otkrili. Pita: šta bi igrači trebalo dalje da rade? Nema potrebe za posebnom pripremom ili materijalima za ovaj deo.

- **Potrebni materijali (opciono)**

- Da bi objašnjenje bilo bolje, dobro bi bilo imati tablu za zapisivanje prednosti i mana za odluke igrača.
- Uz odeljke iz „**Priloga 8 - Saveti i pojašnjenja ključnih termina**“ koji su već postavljeni od početka igre i koji daju informacije o važnim pravilima i politikama, GM bi mogao da obezbedi dodatne dokumente sa savetima, postojećim ili izmišljenim slučajevima i relevantnim zakonima, kako bi pomogao učesnicima u debati i donošenju odluka.



Sufinansira
Evropska unija

Finansirano sredstvima Evropske unije. Izraženi stavovi i mišljenja su, međutim, stavovi i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije i nacionalne agencije Fondacija Tempus. Ni Evropska unija ni nacionalna agencija Fondacija Tempus ne mogu biti odgovorne za njih.

Ovaj rad ima licencu Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Da biste videli primerak licence, posetite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Kod projekta: 2023-2-RS01-KA220-YOU-000170562