

## Úniková hra Inštruktáž

### Kontext

Túto únikovú hru je možné hrať po videohre alebo samostatne. V tomto dokumente sa budeme venovať výlučne tvorbe únikovej hry. Viac informácií o tom, ako integrovať videohru do vašej pedagogickej praxe, nájdete v samostatnom dokumente.

### Všeobecné vysvetlenie

Táto úniková hra je navrhnutá ako hra vo fyzickej miestnosti – nie je určená na online alebo diaľkové hranie, ani ako stolová hra. V dokumente postupne prejdeme jednotlivé kroky jej prípravy a ponúkneme vám viacero alternatív (tam, kde je to možné), v závislosti od vybavenia, ktoré je vám dostupné.

Naším cieľom je ponúknuť únikovú hru, ktorú možno realizovať aj s veľmi obmedzenými zdrojmi, aby bola prístupná čo najširšiemu okruhu ľudí.

# Fáza 1: Úvod and pozadie príbehu

## Kroky 1 a 2: Kontext a zadanie

Po ukončení brífingu, počas ktorého účastníkom vysvetlíte bezpečnostné opatrenia, môžete prejsť k tejto fáze, ktorá predstavuje samotný začiatok únikovej hry.

Táto fáza slúži ako úvod do scenára. Game Master zhrnie hráčom, čo by mali vedieť o príbehu – najmä z videohry, ktorá sa dejovo odohráva tesne pred únikovou hrou. Toto je mimoriadne dôležité: aj účastníci, ktorí hrali videohru, si totiž nemusia pamätať všetky detaily; to by im mohlo sťažiť pochopenie a úspešné dokončenie hry.

- **Potrebný material**

- **Pokyny k prezentácii:** Očakáva sa, že GM bude scenárom a „technickými“ aspektmi sociálnych médií preťažený, a preto sa pri riešení hádaniek bude spoliehať na účastníkov. Neváhajte prehnať stereotyp pracovníka s mládežou alebo učiteľa, ktorý nevie dobre narábať s počítačmi či sociálnymi médiami.
- **Voliteľná príprava pre silnejšie pohltenie do hry:** GM môže zariadiť miestnosť dodatočnými dekoračnými prvkami, rekvizitami a skrýšami, do ktorých umiestni dokumenty a prílohy súvisiace s príbehom a postavami. Napríklad:
  - Učebnica bioinžinierstva s lepiacimi lístokami.
  - Malý laboratórny zošit s náčrtmi implantátov alebo kybernetických konceptov.
  - List o prijatí na stáž od bioinžinierskej spoločnosti.
  - Infografický plagát „Hyperkonektivita v roku 2056“.
  - Označené zložky a zásuvky, napríklad „Dáta z vyšetrovania“ alebo „Koncepty biochémie a bioinžinierstva“

- Lepiace lístočky s poznámkami, ako napríklad „Ako nastaviť bezpečné heslo“, „Ochrana vašej digitálnej stopy“, „Mali by sme to odhaliť alebo nahlásiť?“
  - V počítači prázdne zložky a uzamknuté súbory s názvami: „Protokoly o modernizácii implantátov“, „Diagnosticke správa z výskumu“, „Zdrojový kód Instaholo“, „Všeobecné podmienky DigiCityNet“
- **Príloha 8 – Tipy a triky týkajúce sa kľúčových konceptov.**

### • Inštrukcie

Aby sa zabezpečilo správne pochopenie kľúčových digitálnych pojmov, s ktorými niektorí účastníci nemusia byť oboznámení, a kvôli zahrnutiu prvkov ponúkajúcich hlbší zážitok so spoločnosťou DigiCityNet, pravidiel netikety a príslušných smerníc, môže facilitátor hry vytlačiť, vystrihnúť a rozmiestniť po miestnosti jednotlivé časti z „**Príloha 8 – Tipy a triky týkajúce sa kľúčových konceptov**“. Budú pôsobiť ako rušivé prvky, zároveň však poskytnú kontext a kľúčové definície. Tieto prvky by mali byť rozmiestnené náhodne a mali by byť k dispozícii od začiatku hry.

Ako úvod sme na nasledujúcej strane pripravili návrh textu, ktorý môžete prečítať účastníkom. Text si pokojne prispôbte podľa vlastných potrieb, avšak nezabudnite zachovať kľúčové informácie zvýraznené tučne.

Vitajte, drahí študenti!

**Zvolal som vás dnes, aby som vás požiadal o láskavosť.**

Možno ste počuli, že po nedávnej aktualizácii **kybernetického implantátu DigiCityNet**, ktorý má zlepšovať konektivitu, bolo hacknutých mnoho účtov a veľa ľuďom mali kompromitované údaje.

Jedna z mojich študentiek bioinžinierstva, **Quinn**, sa stala cieľom zvláštnej kampane ohovárania. Niekoľko zverejnil kompromitujúce fotografie a príspevky, na ktorých verejne podporuje extrémistickú skupinu a priateli sa s jej členmi, čo spôsobilo vlnu útokov a obvinení, ktoré by jej mohli ohroziť stáž, ktorú plánovala v prestížnej firme. **Teraz sa preukázalo, že bol jej účet cieľom hackerov a fotografie boli falošné, zmanipulované a zverejnené na jej účte niekým iným.** Nemám tušenie, ako by sa niečo také dalo urobiť - nie som veľmi zdatný v digitálnych záležitostiach ani na sociálnych sieťach, ale už som sa podieľal na vyšetrovaniach a ponúkol som jej svoju pomoc. **Ona a jej priatelia ma teda požiadali, aby som jej pomohol dosiahnuť spravodlivosť a zistiť, kto je za útokom.**

Preto potrebujem vašu pomoc s vyšetrovaním, analýzou dát, ktoré som dostal od Quinn a jej priateľov, a so zistením identity hackera. Snažíme sa ho odhaliť, aby sme zabránili ďalšiemu poškodeniu Quinn a iných. **Predpokladám, že ste viac „doma“ v téme digitálnej bezpečnosti a správania na sociálnych sieťach než ja, takže dúfam, že to dokážeme rýchlo vyriešiť.** Pretože, vidíte, teraz keď hacker vie, že ľudia majú dôkazy, že príspevky boli falošné, pravdepodobne sa pokúsi odstrániť dôkazy a bude pokračovať v útokoch na ďalších ľuďoch. **To sa môže stať v priebehu nasledujúcich 45 minút, pretože tieto veci sa očividne dejú veľmi rýchlo, takže ich musíme vyriešiť predtým.**

Nie som si istý, kde začať a na aké dáta sa zamerať... Ale **ak dokážete vyriešiť tento tajomný prípad, poskytnem vám poslednú prednášku, ktorú potrebujete na úspešné dokončenie štúdia.** Rovnako vám budem navždy vďačný, tak ako, som si istý, Quinn a ďalšie prípadné obete tohto páchatel'a.

Takže... **Pomôžete mi?**

## Fáza 2: Hľadanie zdroja

### Krok 1: Digitálna stopa

Účastníci sa nachádzajú v miestnosti a musia sa konfrontovať s rôznymi prvkami hry, aby postúpili ďalej. Kľúčovým prvkom pre postup je v tomto momente odomknutie počítača.

- **Potrebný materiál**

- Laptop alebo stolový počítač s príslušenstvom (klávesnica a myš)
- Lepiaci papierik (napr. *post-it* alebo samolepiaca poznámka)
- Farebné fixky
- Lepidlo alebo páska (ideálne nepriehľadná)
- Tlačiareň s papierom formátu A4
- Nožnice
- Príloha 1 – Tapeta uzamknutej obrazovky
- Príloha 2 – Heslo do počítača

- **Zjednodušené inštrukcie**

1. Na lepiaci papierik napíšte tento kód: **5** (modrou) **2** (červenou) **9** (fialovou) **8** (zelenou). Uistite sa, že farby číslíc sú jasne rozpoznateľné, najmä ak používate lepiaci papierik ako *post-it*, ktorý je sám o sebe farebný.
2. Umiestnite lepiaci papier pod laptop alebo pod klávesnicu (ak ide o stolový počítač).
3. Na pásku napíšte „Nie je prvok hry“ a pripevnite ju na napájacie káble a príslušenstvo počítača, aby sa predišlo zámene alebo manipulácii zo strany hráčov, ktorá by mohla zariadenie poškodiť.
4. Na počítači nastavte tapetu uzamknutej obrazovky pomocou „**Prílohy 1 – Tapeta uzamknutej obrazovky**“.

Ak používate zjednodušenú verziu tohto kroku, vykonajte nasledujúcu úlohu (5). V opačnom prípade preskočte na pokročilú možnosť s úlohou 6.

5. Na počítači nastavte heslo na odblokovanie na: **2859**

- **Pokročilé inštrukcie**

6. V knihe položenej vedľa počítača alebo (náročnejšia možnosť) v knižnici vytlačte a vystrihnite tabuľku z dokumentu „**Príloha 2 – Heslo do počítača**“

7. Na počítači nastavte heslo na odblokovanie na: **BB9-H3R-C3P-Z3R**

## **Krok 2: Hľadanie vinníka**

---

Účastníci budú porovnať rôzne súbory údajov, aby zistili identitu páchatela. Kľúčovým pre vyriešenie záhady je odomknutie počítača (pozri krok 1).

- **Potrebný materiál**

- Počítač s nainštalovaným programom Excel
- Tlačiareň s papierom formátu A4
- Nožnice
- Príloha 3 – Hanlivý príspevok
- Príloha 4 – Screenshot konverzácie s kamarátkou
- Príloha 5 – Korešpondujúce IP adresy

- **Inštrukcie**

### **Možnosť 1: Fyzická**

1. Vytlačte a vystrihnite screenshot hanlivého príspevku: **Príloha 3 – Hanlivý príspevok**.
2. Pokrčte ho alebo ho trochu natrhajte a schovajte, alebo ho vyhodte do koša (tak, aby bol navrchu medzi čistými vecami).
3. Vytlačte **Prílohu 4 – Screenshot konverzácie s kamarátkou** a vystrihnite obrázok konverzácie.

4. Vytlačte a vystrihnite tabuľku z **Prílohy 5 – Korešpondujúce IP adresy**, ktorá obsahuje prepojenie medzi účtami, fiktívnymi IP adresami a fiktívnymi poštovými adresami.

### **Možnosť 2: Digitálna**

Umiestnite 3 súbory na plochu počítača, tak, aby ich hráči našli.

Nezabudnite z názvov odstrániť označenie „Príloha č“.

**Poznámka:** Ak účastníci nie sú zvyknutí na únikové hry, najmä na hybridné formáty, odporúčame zahrnúť obe možnosti, aby ste sa uistili, že nájdú a skontrolujú potrebné informácie, najmä v prípade príloh 4 a 5.

## **Fáza 3: Ochrana súkromia**

### **Kroky 1 a 2: Digitálna stopa a zabezpečenie dát**

V tejto hádanke musí hráč nájsť 2 veci: 1 šifru s popisom úrovni zabezpečenia, a 1 Excel dokument, ktorý je potrebné zobrazíť na pracovnej ploche počítača.

#### **• Potrebný materiál**

- Táto možnosť je možná len v prípade, že máte na počítači licenciu Microsoft Office a nainštalovanú aplikáciu Excel.
- Tlačiareň s papierom formátu A4
- Príloha 6 – List DigiCityNet strana 56
- Príloha 7 – Bezpečnostné konto DigiCityNet

#### **• Inštrukcie**

1. Vytlačte „**Prílohu 6 – List DigiCityNet strana 56**“.
2. Skryte ju niekde v miestnosti (napr. v zásuvke alebo otvorenej krabici).
3. Stiahnite a umiestnite súbor „**Príloha 7 – Bezpečnostné konto DigiCityNet**“ na pracovnú plochu počítača.
4. Premenujte dokument na „**Bezpečnostné konto DigiCityNet**“.

## Fáza 4: Právna a etická dilema

### Kroky 1 a 2: Diskusia a rozhodovanie

Ku koncu Game Master opäťovne preberá vedenie a požíada skupinu, aby zhrnula doterajšie zistenia. Položí otázku: Čo by mali hráči urobiť ďalej? Pre túto časť nie je potrebné žiadne špeciálne tvorenie ani materiály.

- **Potrebný materiál (voliteľné)**

- Pre lepšie vysvetlenie a vizualizáciu rozhodnutí môže poslúžiť tabuľa, na ktorú sa zapíšu výhody a nevýhody rozhodnutí hráčov.
- Okrem častí „**Prílohy 8 – Tipy a triky týkajúce sa kľúčových konceptov**“, ktoré sú k dispozícii už od začiatku hry a ktoré vysvetľujú príslušné pravidlá a zásady, môže facilitátor hry poskytnúť ďalšie dokumenty s radami, skutočnými alebo fiktívnymi prípadmi a príslušnými zákonmi, ktoré pomôžu usmerniť diskusiu a rozhodovanie účastníkov.



**Spolufinancovaný  
Európskou úniou**

**Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora/ autorov a nemusia sa zhodovať s názormi Európskej únie alebo národnej agentúry Tempus Foundation. Európska únia ani národná agentúra Tempus Foundation za ne nenesú zodpovednosť.**

Toto dielo je licencované pod Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Kópiu tejto licencie nájdete na:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Kód projektu: 2023-2-RS01-KA220-YOU-000170562**