



# Der Ransomware-Angriff

## Verschlüsselung und Messenger-Dienste

Die Firma Grüsselig wurde gehackt. Durch eine Ransomware-Attacke sind alle Daten der Firma verschlüsselt und nur eine Person besitzt den Code, um alles wieder freizuschalten. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle des Forensikers bzw. der Forensikerin, um den Fall aufzudecken und den Schaden zu begrenzen. Der einzige Tipp: Es ist über einen Messenger passiert.

### Ziel des Serious Games

Ziel des Spiels ist es, die Sicherheitslücke im Messenger zu identifizieren und dann unter Zeitdruck ein verschlüsseltes Passwort zu entschlüsseln, um die gefährdeten Daten zu sichern. Bewertet werden dabei Codeknacker-Kompetenz und Aufmerksamkeit.

**Zielgruppe:** Spielende, die sich vertiefend mit Verschlüsselung und Messenger-Diensten beschäftigen möchten

### Einsatzmöglichkeiten

- Teil eines ganzheitlichen Awareness-Konzepts
- Kombination mit anderen Serious Games dieses Formats als Awareness-Training
- Als Einstieg, Auflockerung oder Vertiefung einer Schulung zum Thema Verschlüsselung

**Zeitraumen:** 15–20min (ein Spieldurchlauf)

**Durchführung:** Teilnehmende spielen einzeln, danach erfolgen eine gemeinsame Nachbesprechung und ein Austausch mit anderen Teilnehmenden online oder in Präsenz.

