



Der Hackerangriff

Social-Engineering-Methoden & -Werkzeuge

Die Spielenden nehmen in diesem Serious Game die Perspektive der Angreifenden ein. Als Hackerin oder Hacker versuchen sie bei der Firma Grüsselig eine Social-Engineering-Attacke zu starten und ins Firmennetzwerk einzudringen. Es stehen verschiedene Herangehensweisen zur Auswahl, doch nur eine führt zum Erfolg.

Ziel des Serious Games

Ziel des Spiels ist es, die gängigen von Hackenden benutzten Strategien in einer realen Situation und aus der Perspektive des Hackers oder der Hackerin kennenzulernen und dabei spielerisch zu erleben, wie schon kleinste Sicherheitslücken ausreichen, um Hackenden den Zugriff zu erlauben. Bewertet werden dabei Effizienz und die Variabilität an Angriffswegen, die die Spielenden ausprobieren.

Zielgruppe: Spielende, die sich gezielt mit Social-Engineering-Methoden auseinandersetzen wollen und dabei verschiedene Werkzeuge testen 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 Social Engineering

Zeitraumen: 15–20min (ein Spieldurchlauf)

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

