Přestože v Česku existují vzdělávací aplikace o kybernetické bezpečnosti, tak mnohdy nejsou dostatečně edukativní a neprobírají mnohá témata. Proto se tato diplomová práce zabývala návrhem, implementací a ověřením mobilní edukativní hry, určené pro žáky druhého stupně základních škol (11–15 let). Nejprve byla provedena analýza existujících vzdělávacích projektů a identifikace běžných kybernetických hrozeb a mylných představ cílové skupiny. Na základě těchto zjištění byl navržen herní koncept s osmi tematickými úrovněmi (malware, phishing, cookies, ochrana hesel, dvoufaktorová autentizace, firewall, mobilní hrozby a AI). Hra byla vytvořena v herním enginu Unity a lokalizována do češtiny. Pro ověření účinnosti byla hra testována na základní škole, přičemž analýza herních logů a výsledků kvízů prokázala zlepšení znalostí žáků v oblasti internetové bezpečnosti. Výsledný produkt je multiplatformní hra dostupná zdarma, která může sloužit jako doplňkový výukový nástroj v předmětech informatiky.