WIEN

GTA-6-Hype lockt Phishing-Betrüger

Cyberkriminelle nutzen die bevorstehende Veröffentlichung von GTA 6 für gezielte Phishing-Angriffe.

Nach rund 13 Jahren hat das Warten für viele Gaming-Begeisterte ein Ende. Das Videospiel Grand Theft Auto 6 (GTA 6) wird an diesem Donnerstag, 19. November, veröffentlicht. Im Zuge dessen nutzen Cyberkriminelle den Hype darum. Bereits vor Veröffentlichung stieg die Zahl gezielter Phishing-Angriffe im Gaming-Bereich um 1300 Prozent. Zu diesem Ergebnis gelangte das Threat-Lab-Team des deutschen Computersicherheitsdienstes KnowBe4 in einer am Dienstag veröffentlichten Analyse.

Obwohl Phishing-Angriffe mit GTA-Bezug im September 2026 nur 0,005 Prozent aller registrierten Bedrohungen ausmachten, nahm die Zahl phishingbezogener Betrugsversuche im Vergleich zum Monatsdurchschnitt von März bis August 2026 stark zu. Am Wochenende vom 31. Oktober bis 1. November waren 42,4 Prozent aller verarbeiteten Phishing-E-Mails mit GTA 6 verbunden.

Einem Bericht von KnowBe4 zufolge dienen geplante Veröffentlichungen, wie jene von Videospielen, besonders häufig als Köder für Phishing-Kampagnen. Diese „Lure"-basierten Angriffe starten durchschnittlich 21,3 Tage vor dem Ereignisdatum. Betrüger verfolgen eine zweigleisige Angriffsstrategie, bei der massenhafte Betrugsversuche bei Verbraucherinnen und Verbrauchern mit gezielten Angriffen auf Unternehmen kombiniert werden.

Im Fokus der Phishing-Kampagnen stehen vor allem die USA mit 47 Prozent und Großbritannien mit 35 Prozent. Pro Massenkampagne werden durchschnittlich 84 Angriffe verzeichnet. Am häufigsten betroffen sind Einrichtungen im Bildungsbereich mit 39 Prozent sowie Unternehmen aus der Technologiebranche mit 35 Prozent und dem Finanzsektor mit 15 Prozent.

In einer ersten Welle versenden Cyberkriminelle über wechselnde Webmail-Konten laufend veränderte E-Mails. Das hat zum Ziel, die Sicherheitsteams in Unternehmen mit einer Flut an Hintergrundmeldungen zu belasten. Um Sprachfilter und Spam-Erkennungssysteme zu umgehen, verzichten die Angreifer auf jeglichen E-Mail-Text und versenden Nachrichten, die lediglich einen eingebetteten Link enthalten.

GTA-6-Hype lockt Phishing-Betrüger



A) Vor dem Lesen

a) Besprechen Sie in der Klasse, was Sie unter dem Begriff „Phishing" verstehen und geben Sie konkrete Beispiele.

b) Stellen Sie in der Gruppe Vermutungen an, weshalb große Spieleveröffentlichungen für Betrüger und Betrügerinnen im Netz besonders interessant sein könnten. Begründen Sie Ihre Vermutungen.



B) Textbearbeitung

a) Lesen Sie den Artikel aufmerksam durch.

b) Richtig oder falsch?

- Die Zahl der Phishing-Angriffe rund um GTA 6 stieg bereits vor der Veröffentlichung um 130 Prozent.
- Die im Text genannten Betrugsversuche beschränken sich ausschließlich auf Nutzerinnen und Nutzer in den USA.
- Die Phishing-E-Mails enthalten keinen Text, sondern nur einen eingebetteten Link.

c) Erklären Sie die Vorgangsweise der Betrügerinnen und Betrüger.

d) Diskutieren Sie Gründe, warum laut Text „Einrichtungen im Bildungsbereich mit 39 Prozent sowie Unternehmen aus der Technologiebranche mit 35 Prozent und dem Finanzsektor mit 15 Prozent" am häufigsten betroffen sind.

e) Machen Sie Vorschläge, wie Warnungen oder Empfehlungen zum Thema Phishing aussehen könnten, die an Jugendliche gerichtet sind.



C) Textproduktion

Verfassen Sie einen Leserbrief.

Situation: Sie schreiben einen Leserbrief an die Redaktion der „NEUE Vorarlberger Tageszeitung". Sie reagieren, weil Sie sich als Jugendliche oder Jugendlicher zu Unrecht als Phishingopfer dargestellt sehen.

Lesen Sie den Artikel „GTA-6-Hype lockt Phishing-Betrüger" aus der österreichischen Tageszeitung „NEUE Vorarlberger Tageszeitung" vom 18. November 2026.

Verfassen Sie nun den **Leserbrief** und bearbeiten Sie dabei folgende Arbeitsaufträge:

- Geben Sie die wesentlichen Informationen des Artikels knapp wieder.
- Beziehen Sie begründet Position dazu, wie gut Jugendliche Ihrer Meinung nach vor Phishing geschützt sind.
- Appellieren Sie an andere Jugendliche (aber auch Erwachsene), konkrete Schutzmaßnahmen anzuwenden.

Schreiben Sie zwischen 270 und 330 Wörter. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen.



D) Weiterführende Aufgaben

a) Erstellen Sie in Teamarbeit eine kurze, jugendgerechte Online-Checkliste gegen Phishing als Beitrag auf der Instagram-Seite Ihrer Schule. Geben Sie konkrete Tipps, wie sich die Jugendlichen vor Phishing schützen können.

b) Gestalten Sie in Teamarbeit Memes zum Thema Phishing und GTA 6.