

Name: _____

Datum: _____

Traumberuf Game Designerin: Ein Interview



Lies das Interview aus der Schülerzeitung aufmerksam durch und beantworte anschließend die Aufgaben.

Lukas (Schülerzeitung): Hallo Maya! Viele Jugendliche träumen davon, beruflich Videospiele zu entwickeln. Wie sieht dein Alltag als Game Designerin wirklich aus?

Maya: Hallo Lukas! Viele stellen sich vor, dass ich den ganzen Tag nur zocke. Das stimmt leider nicht! Mein Beruf ist eine Mischung aus kreativer Fantasie und harter Logik. Morgens bespreche ich mit meinem Team neue Spielideen. Danach schreibe ich Storyboards, plane Spielfiguren und teste Level auf Fehler, sogenannte Bugs.

Lukas: War Game Design schon immer dein absoluter Traumberuf?

Maya: Nicht von Anfang an. Als Kind wollte ich Tierärztin werden. Aber mit 15 Jahren habe ich aus Neugier einen kostenlosen Programmierkurs im Internet belegt. Da habe ich schnell gemerkt: Ich liebe es, eigene digitale Welten zu erschaffen und Geschichten interaktiv zu erzählen.

Lukas: Welche Fähigkeiten sind in deiner täglichen Arbeit am wichtigsten?

Maya: Vor allem Geduld und Teamgeist! Das Programmieren kann extrem frustrierend sein, wenn ein Code nicht funktioniert. Manchmal sucht man stundenlang nach einem winzigen Fehler. Außerdem arbeitet man nie allein: Grafikerinnen, Musiker und Programmierer müssen perfekt zusammenarbeiten. Sehr gute Englischkenntnisse sind ebenfalls Pflicht, da unsere Teams international besetzt sind.

Lukas: Was ist für dich das Schönste an deinem Beruf?

Maya: Das Gefühl, wenn Menschen auf der ganzen Welt unser fertiges Spiel ausprobieren, Spaß haben und begeistert sind. In diesem Moment weiß ich: Die ganze harte Arbeit hat sich gelohnt.

Lukas: Welchen Rat gibst du Schülerinnen und Schülern mit demselben Traum?

Maya: Wartet nicht auf das perfekte Studium an einer Universität! Fangt heute schon an. Es gibt viele freie Programme, mit denen man einfache 2D-Spiele erstellen kann. Probiert euch aus, zeichnet Figuren und seid neugierig!

Teil 1: Fakten aus dem Text (Informationen finden)

1. Welchen Berufswunsch hatte Maya als kleines Kind?

2. Richtig oder Falsch? Kreuze an und begründe kurz mit einer Information aus dem Text:

☐ Richtig ☐ Falsch **a)** Maya verbringt fast ihren gesamten Arbeitstag damit, fertige Videospiele zu spielen.

Begründung:

☐ Richtig ☐ Falsch **b)** In Mayas Team ist Englisch die wichtigste Sprache für die Verständigung.

Begründung:

3. Nenne zwei konkrete Aufgaben, die zu Mayas typischem Vormittag oder Arbeitsalltag gehören.

Teil 2: Zwischen den Zeilen lesen & Wortschatz

4. Was bedeutet das Wort „**Teamgeist**“ in Mayas Berufsalltag? Erkläre mit eigenen Worten, warum diese Eigenschaft so wichtig ist.

5. Finde im Interview einen Satz, der beweist, dass die Arbeit an einem Videospiel auch anstrengend und nervenaufreibend sein kann. Zitiere den Satz wörtlich.

6. Maya rät: „*Wartet nicht auf das perfekte Studium (...). Fangt heute schon an.*“ Warum gibt sie diesen Rat? Was schließt du daraus über den Einstieg in diese Branche?

Antworten

1. Maya wollte als Kind Tierärztin werden.
2. a) ☒ Falsch. Begründung: Sie sagt deutlich, dass die Vorstellung, den ganzen Tag nur zu spielen, nicht stimmt. Ihre Arbeit besteht aus Besprechungen, Planungen, Storyboards und Fehlersuche.
2. b) ☒ Richtig. Begründung: Maya betont, dass sehr gute Englischkenntnisse Pflicht sind, weil die Teams international besetzt sind.
3. Mögliche Antworten (zwei nennen): Mit dem Team neue Spielideen besprechen; Storyboards schreiben; Spielfiguren/Charaktere planen; Spiel-Level auf Fehler (Bugs) testen.
4. Teamgeist bedeutet die Fähigkeit, harmonisch und kooperativ mit vielen verschiedenen Fachleuten (z. B. Grafikerinnen, Musikern, Programmierern) zusammenzuarbeiten, Absprachen einzuhalten und gemeinsam an einem Ziel zu arbeiten, da niemand ein Spiel allein entwickelt.
5. Akzeptierte Zitate: „Das Programmieren kann extrem frustrierend sein, wenn ein Code nicht funktioniert.“ ODER „Manchmal sucht man stundenlang nach einem winzigen Fehler.“
6. Sie möchte vermitteln, dass praktische Erfahrung, Eigeninitiative und Begeisterung wichtiger sind als formale Abschlüsse. Man kann sich Fähigkeiten und Grundlagen schon früh mit kostenlosen Online-Tools selbst aneignen.
7. Individuelle Antwort der Schülerinnen und Schüler. Erwartet wird eine schlüssige Begründung mit mindestens zwei Argumenten. Beispiele: Für den Beruf: Kreativität, eigene Welten erschaffen, Freude der Spieler weltweit teilen. Gegen den Beruf: Frustration bei Programmierfehlern, stundenlange Fehlersuche, harter Zeit- und Teamdruck, hohe Anforderungen an Logik und Geduld.

Teil 3: Deine Meinung & Bewertung

7. Maya beschreibt sowohl faszinierende als auch anstrengende Seiten ihrer Arbeit. Wäre Game Designerin oder Game Designer auch ein Traumberuf für dich? Begründe deine Meinung mit mindestens **zwei Argumenten** (nutze Details aus dem Text oder deine eigenen Interessen).
