

## Virtual Reality (VR) Escape Game: VRoom Service – The Hospitality Hustle

### Verfügbarkeit

ZIP-Download, Unity-Package  
(Download)

[www.abcforjobs.korion.de](http://www.abcforjobs.korion.de)



Das „Virtual Reality (VR) Escape Game: VRoom Service – The Hospitality“ unterliegt der Lizenz **CC BY-SA**. Als Urheberin ist die GFFB gGmbH zu nennen.

Lizenzbedingungen unter

[www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org)

### Ziel(e)

schriftsprachliche Kompetenzen  
und Fachwortschatz aus dem  
Bereich HoGa fördern

### Zielgruppe(n)

- Gering literalisierte Erwachsene
- Gering literalisierte Mitarbeitende in Hotellerie und/oder Gastronomie
- Gering literalisierte Interessierte an Tätigkeiten in Hotellerie und/oder Gastronomie

- Gering literalisierte Erwerbslose mit einer Affinität zu Themen der Hotellerie und/oder Gastronomie

### Alpha-Level

3 – 4

### Aufgabentypen / Kompetenzen

Lesen, Schreiben, Verstehen

### Einsatzmöglichkeiten

Als Ergänzung zum Unterricht, zur Festigung des Gelernten

### Voraussetzungen für die Nutzung

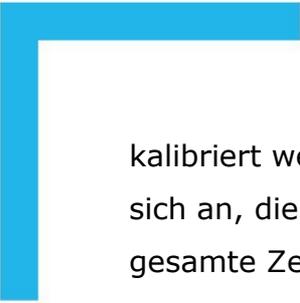
VR-Brille (HTC Vive Pro 2, Ultraleap Kamera, 2x Steam VR Tracker), leistungsstarker Computer

### Merkmale

Immersives Serious Game in Virtual Reality

### Tipps zum Einsatz

Die Installation der VR Hardware benötigt einen ausreichend großen Spielbereich. Optimal ist eine Fläche von ca. 2 x 2 Meter. Da die Hardware nach dem Aufbau

A thick blue L-shaped graphic in the top-left corner of the page.

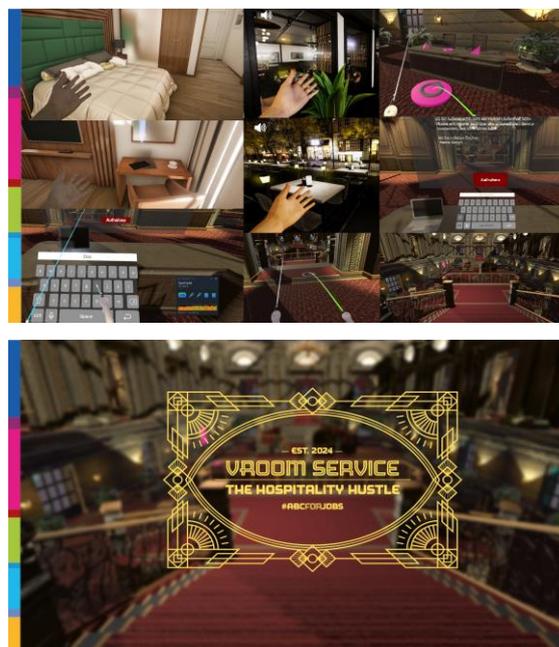
kalibriert werden muss, bietet es sich an, die Technik für die gesamte Zeit des Trainings fest zu installieren.

## Beschreibung

Ziel des Spiels **VRoom Service**, einem Virtual Reality Serious Game für die HTV Vive Pro 2, ist es, die verlorengegangene Master-Schlüsselkarte eines Hotels wiederzufinden, nachdem das Verlassen aus demselben durch eine technische Störung nicht mehr möglich ist. Das Spiel entspricht klassischen Escape Games und ist eine Mischung der Genre Puzzle (Rätselspiele) und Adventure (Abenteuer). Die Spielende müssen in VRoom Service unterschiedliche Rätsel lösen, die unterschiedliche sprachliche Phänomene wie beispielsweise Silbentrennung oder Textverständnis miteinander verbinden.

Das Spiel stärkt Lese- und Schreibkompetenzen in der Zielgruppe gering literalisierter Erwachsener: Orthographisches Wissen, Leseflüssigkeit und phonologische Bewusstheit werden durch immersive virtuelle Szenarien gefordert und gefördert. Zusätzlich vermittelt das Spiel Fachvokabular aus dem Hotel- und Gastronomiebereich und kann dazu beitragen Konzentration und Merkfähigkeit zu trainieren.

Eine Besonderheit des Spiels ist der Einsatz von künstlicher Intelligenz zur Spracherkennung- und Verarbeitung. Mit Hilfe sog. Text-to-Speech Technologien werden Lautleseaufgaben ermöglicht und ein Large-Language-Model erlaubt textbasierte und generische Interaktion zwischen Spielenden und dem Spiel.



*KORION Interactive GmbH*

## Herausgegeben von

GFFB gGmbH

Mainzer Landstraße 349  
60326 Frankfurt am Main

[www.gffb.de](http://www.gffb.de)

Projekt #ABCforJobs  
(Projektlaufzeit 01.11.2021 bis  
31.10.2025)

Dieses Produkt wurde im Rahmen  
der Nationalen Dekade für  
Alphabetisierung und Grundbildung  
2016-2026 mit Mitteln des  
Bundesministeriums für Bildung,  
Familie, Senioren, Frauen und  
Jugend unter dem Förderkennzeichen  
**W-1505A-AOG** gefördert. Die  
Verantwortung für den Inhalt dieser  
Veröffentlichung liegt bei der  
Autorin/beim Autor.

Steckbrief #ABCforJobs

Alle Rechte vorbehalten.

© August 2025