merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Michael Gurt: RingFit Adventures für Nintendo Switch. Digitaler Breitensport für Anfänger?

Beitrag aus Heft »2020/03 Medien und Soziale Ungleichheit«

Nintendo Entertainment (2019). Ring Fit Adventures, für Nintendo Switch, 79,99 €.

Ein Nachteil am Berufsbild von Medienpädagog*innen ist die häufige ungesunde Sitzhaltung während der Arbeitszeit. Bei manchen kommt eine ausgeprägte Leidenschaft für digitale Spiele oder andere mediale Ablenkungen erschwerend hinzu, die sich ungünstig auf die allgemeine körperliche Verfassung auswirken können. Wie heißt es doch so schön: Sitzen ist das neue Rauchen. Das Spiel RingFit Adventures für Nintendo Switch verspricht Abhilfe. Wie schon zu Wii-Zeiten will Nintendo den Gamer*innen Beine machen. Mit Ring Fit Adventures veröffentlichte Nintendo am 18. Oktober 2019 ein Rundum-Fitness-Angebot für das heimische Wohnzimmer. Das Fitness-Programm ist in eine simple, aber effektive Spielmechanik integriert: Um einem gefährlichen Widersacher, dem wüsten Drachen Draco, den Garaus zu machen, müssen die Spielenden in einer Art Parcours in einer 3D-Landschaft Aufgaben erfüllen, Gegner*innen bekämpfen und Ausrüstung einsammeln. Im Prinzip wie in einem Action Adventure für Einsteiger*innen. Nur, dass die die Bewegung der Spielfigur und der gesamte Spielverlauf durch die eigene Muskelkraft gesteuert bzw. vorangetrieben werden.

Was wird hier gespielt? Begleitet werden die Spielenden auf dieser schweißtreibenden virtuellen Reise von einem ringförmigen Sportsfreund, der dem Spiel seinen Namen gibt. In der virtuellen Welt ist der Ring eine Art Reiseführer, der Kommandos gibt, motiviert und korrigiert – je nach Bedarf und Belastbarkeit der Spielenden. In der Realität ist der Ring ein Trainingsgerät, das je nach eingeblendeter Übung auf andere Weise gestreckt, gequetscht oder angehoben wird. Das zweite Eingabegerät ist eine Beinschlaufe, die – ebenso wie der Ring – mit einem der beiden Joy-Cons (den abnehmbaren und einzeln verwendbaren Controller-Hälften der Switch) bestückt wird. Durch die Sensoren in den Joy-Cons können die Bewegungen in das Programm übertragen werden. Damit werden Bewegungen der Spieler*innen wie Laufen, Springen, Dehnen und Hüpfen ins Spiel gebracht. Zunächst gibt es aber erstmal einen Fitness-Check. Die Spielenden dürfen Alter, Gewicht und Trainingsstand eingeben, außerdem wird der Ruhepuls gemessen. Danach werden Trainingsziele und Spielmodus eingestellt. Im Abenteuermodus wird die Spielfigur durch einzelne Abschnitte der Landkarte einer Fantasy-Welt bewegt. In einzelnen Kapiteln, die jeweils etwa fünf bis zehn Minuten dauern, geht es durch verschiedene Welten, mal idyllisch durch den Wald, mal durch die Wüste. Dabei zeigt sich die vielseitige Verwendbarkeit des Fitness-Rings: Unterwegs werden Hindernisse zerstört, indem der Ring zusammengedrückt wird. Münzen können eingesammelt werden, indem der Ring in die jeweilige Richtung gedreht und zusammengedrückt wird. Treppensteigen funktioniert, indem die Knie beim Laufen in die Höhe schnellen. Die Steuerung ist schnell gelernt und intuitiv.

Durch die spaßige Spielmechanik fühlt sich das Ganze nicht wie Training an – man kommt aber auf jeden Fall ins Schwitzen. In fast jedem Abschnitt gibt es Kämpfe, die in Form von Fitnessübungen absolviert werden. Will man einen Kampf siegreich gestalten, kommt es auf die korrekte Ausführung der Übungen und ein gutes Timing an. Damit es nicht zu schwierig wird, gibt es Hilfsmittel im Spiel: Die Möglichkeit, sich mit virtuellen Tränken zu stärken, seine Werte durch Ausrüstung zu verbessern und Attacken zu stärken, erinnert an ein Rollenspiel. Für die kurze Trainingseinheit zwischendurch bietet Ring Fit Adventures die Schnellspiele an, in denen die Spieler*innen in

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

diversen Minispielen auf Punktejagd gehen. Für etwas ‚ernsthaftere' Trainingseinheiten lassen sich Übungen aus dem Abenteuermodus auch ohne Hintergrundgeschichte auswählen. Das Spiel verfügt übrigens über einen ‚leisen Modus', der jederzeit aktiviert werden kann. Damit benachbarte Menschen nicht gestört werden, ersetzt diese Einstellung das Joggen auf der Stelle durch Mini-Kniebeuge. Das Konzept geht auf. Originelle Spielideen haben bei Nintendo Tradition: Die zu ihrer Zeit enorm beliebten Wii Bewegungsspiele wie etwa Boxen oder Tennis haben die Bewegungssteuerung salonfähig gemacht und besonders Familien neue, interaktive Spielformen ermöglicht. Ebenfalls enormen Einfallsreichtum hat Nintendo mit dem Konstruktionsspielzeug Nintendo Labo für die Switch bewiesen. Bastelbögen aus Karton werden in Kombination mit den Joy-Cons zu interaktivem Spielzeug. Das Konzept von RingFit Adventures ist ähnlich innovativ und geht voll auf: Selten durfte auf so spielerische Weise am eigenen Fitnesszustand gearbeitet werden. Das Spiel ersetzt Sport nicht im traditionellen Sinn. Joggen im Freien, Mannschaftssportarten oder ‚richtiges' Fitnesstraining sind wahrscheinlich besser geeignet, die körperliche Leistungsfähigkeit zu steigern und gesundheitlichen Problemen vorzubeugen. Das Spiel kann aber die Lust an der Bewegung fördern und regt Fitnessmuffel an, auf spielerische Weise in Bewegung zu bleiben. Gerade für Menschen, die für Sport eigentlich wenig übrig haben und viel am Computer sitzen, kann so ein Ausgleich geschaffen werden. Als Spiel funktioniert RingFit Adventures erstaunlich gut: Der Einstieg ist sehr leicht, die Lernkurve nicht besonders steil und die Motivation weiterzuspielen ist durch ein ausbalanciertes Anreizsystem und immer neue Herausforderungen gegeben. Zugegeben ist die Geschichte nicht sehr originell und die grafische Umsetzung eher auf eine jüngere Zielgruppe zugeschnitten. Kindern ab etwa sechs Jahren dürfte das Spiel viel Spaß machen. Das Spiel ist ohne Altersbeschränkung freigegeben, die Aufgaben und Trainingseinheiten sind gut für eine jüngere Zielgruppe anpassbar. Die bunte Comicgrafik dürfte spielbegeisterten Mädchen und Jungen gefallen, die Geschichte rund um die Rettung einer geheimnisvollen Welt sowieso. Der Humor des ‚Trainingspartners', dem virtuellen Ring, ist ebenfalls eher kindlicher Natur. Auch die Kämpfe, die in Form von Übungen ausgetragen werden, dürften selbst jüngere Kinder nicht schrecken. Einziger Kritikpunkt ist, dass es keinen echten Multiplayermodus gibt. Zwar können sich zwei Spieler*innen abwechseln und Leistungen vergleichen, echtes Teamwork ist aber nicht vorgesehen. Eigentlich schade, denn gerade für Kinder wäre es sicher besonders reizvoll, sich gemeinsam mit Freund*innen oder der Familie ins virtuelle Fitnessabenteuer zu stürzen.