

Nail'd

Haarsträubendes Tempo, Hunderte Meter weite Sprünge, Gefälle wie in einer Achterbahn: Nail'd ist das durchgeknallteste Rennspiel des Jahres. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Rennspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Techland (Call of Juarez: Bound in Blood, GameStar 08/09: 87 Punkte) Termin: 26.11.2010
Spieler: 1-12 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 40 Euro

GameStar.de/Quicklink/7207

Auf DVD: Test-Video

Hendrik kreischt: »Wo geht's lang?« – »Na, dort drüben!«, ruft Daniel. »Aber da hört doch die Strecke auf.« – »Nee! Die geht ein paar Hundert Meter tiefer weiter.« Hendrik rast auf den Abgrund zu, kneift die Augen zusammen und brettet über die Rampe. Während sein Quad in den Schlund stürzt, halten beide Redakteure die Luft an. Gefühlte Ewigkeiten später setzt das Fahrzeug hart auf – bam! –, heizt dann aber unbeeindruckt weiter. Im wahren Leben wäre von Hendrik höchstens ein qualmender Krater übriggeblieben. In **Nail'd** gehören derart haarsträubende Stunts zum guten Ton. Denn das Rennspiel des **Call of Juarez**-Entwicklers Techland pfeift auf Realismus und setzt stattdessen auf Hochgeschwindigkeit, abgedrehtes Spektakel und jede Menge Kurzweil. Was leider wörtlich zu nehmen ist: Das Spiel weilt nur kurz.

Schon nach den ersten Metern steht fest: **Nail'd** ist ein wenig durchgeknallter als andere Action-Rennspiele. Mit einem Affenzahn brettern wir fast senkrechte Steilhänge hinauf oder hinab, umkurven unzählige Hindernisse wie Bäume, Felsen oder heran-



Wir fahren die steile Mauer eines **Staudamms** entlang und neigen unweigerlich unseren Kopf.

rauschende Schnellzüge, springen über bodenlose Abgründe und erfreuen uns an knalligen Explosionen, wenn mal wieder ein Kontrahent an einem startenden Heißluftballon zerschellt. **Nail'd** fühlt sich dabei wie eine auf Irrsinn getrimmte Mischung aus Disneys Offroad-Raser **Pure** und dem Stunt-Rennspiel **Trackmania** an und sorgt regel-

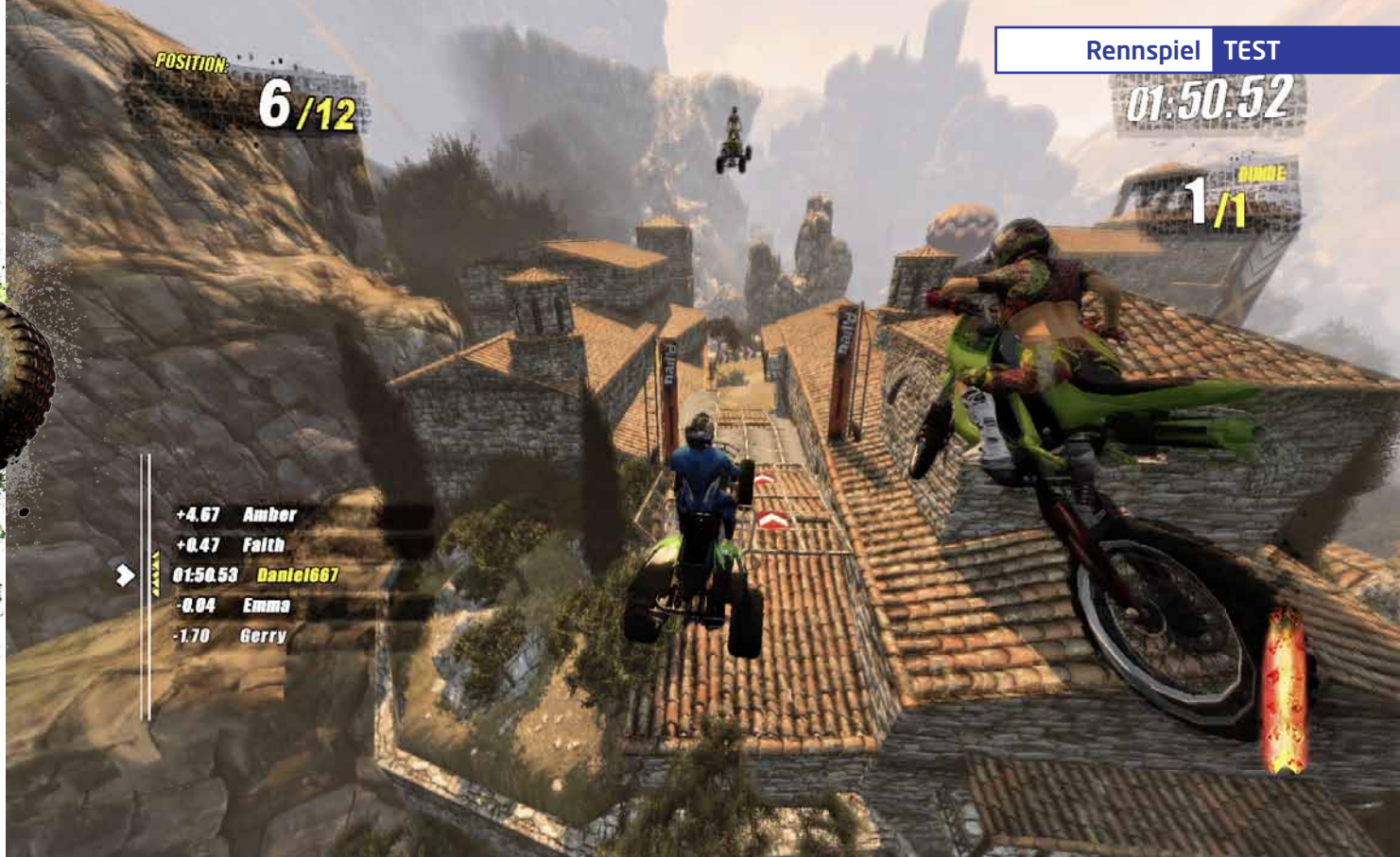
mäßig für spektakuläre Szenen. Da hüpfen wir über an Hubschrauber baumelnde Wellblech-Rampen, rasen auf achterbahnmäßig konstruierten Pipelines oder fliegen in 300 Metern Höhe durch skurrile Felsformationen. Dabei bieten die organisch wirkenden Strecken jede Menge Alternativrouten, die zum wilden Ausprobieren einladen und von denen eine absurder ist als die andere.



Das taktisch angehauchte **Tuning** wirkt sich nur unwesentlich aufs Fahrverhalten aus.

Kann ich bitte eine Brechtüte haben?

Die brachialen Rennen erfordern jedoch nicht nur einen starken Magen, sondern vor allem auch gute Reflexe und höchste Konzentration, denn **Nail'd** ist rasend schnell und bestraft Fehler rigoros. Eine halbe Sekunde zu spät reagiert, und wir landen am nächsten Brückenpfeiler. Nur ein wenig zu langsam über die Rampe gefahren, schon knallt unser Quad gegen den Fels. Einsteiger dürfte das trotz der drei Schwierigkeitsgrade schnell überfordern. Selbst fortgeschrittene Raser-Fans werden in **Nail'd** eine gehörige Portion Frustration mitbringen müssen, wenn sie aufs Siebertreppchen wollen. Das Siebertreppchen ist auch bitter nötig, denn nur so schalten wir weitere Tur-



Unrealistisch, aber Spaßig: Selbst in luftigen Höhen dürfen wir **lenken und bremsen**. Und schubsen sowieso. (1680x1050, volle Details)

niere in der halbliniaren Einzelspieler-Kampagne frei. Die ist in vier von Beginn an verfügbare Szenarien (Arizona, Griechenland, Yosemite-Nationalpark und die Anden) unterteilt und bietet diverse Meisterschaften. Das Problem dabei: Nach ein, zwei Spielstunden wiederholen sich die jeweils nur vier Strecken bereits, und auch die Modi gewinnen weder Umfangs- noch Innovationspreise. Neben klassischen Rennen gibt es lediglich Stunt-Herausforderungen, die im Grunde ebenfalls normale Rennen auf bereits bekannten Kursen sind, nur dass wir hier Punkte durch riskante Manöver sammeln müssen. Das zieht die ohnehin recht lieblos präsentierte Kampagne zusätzlich in die Länge und nimmt dem Spiel auf Dauer viel von seinem anfangs eindrucksvollen Aha-Effekt. Denn selbst eine haarsträubende Slalomfahrt zwischen umherkullernden Felsbrocken verliert irgendwann ihren Reiz, wenn man sie immer und immer wieder meistern muss.

Überhaupt ist der mangelnde Umfang ein großes Problem von **Nail'd**, nicht nur bei den Strecken und Rennmodi. Bei den Fahr-

zeugen dürfte das Spiel gar einen Negativrekord aufstellen, denn es bietet gerade mal ein Quad und ein Motorrad, die sich zudem fast identisch steuern. Etwas taktische Vielfalt versprechen die zahlreichen Tuningteile wie Reifen, Lenker, Stoßdämpfer und Motoren, die unterschiedliche Auswirkungen auf das Beschleunigungs- und Lenkverhalten

sowie die verfügbare Reserve an Nitro-Energie haben. Zumindest theoretisch. In der Praxis wirken sich

die verfügbaren Bausätze aber kaum merklich auf die Fahrphysik aus. Die ist dafür konsequent auf unkomplizierten Arcade-Spaß getrimmt. Bremsen? Ist nicht nötig. Windschattenfahren? Wird ohnehin über-

Aus dem Weg, du blöder Heißluftballon!

⊕ Stärken

- + enorm hohes Tempo
- + irres Streckendesign

⊖ Schwächen

- Gegner-KI cheatet
- hoher Schwierigkeitsgrad
- auf Dauer wenig Abwechslung

Online-Aktivierung

Um **Nail'd** spielen zu können, müssen Sie den Titel einmalig über das Internet aktivieren. Das ist auf bis zu drei Rechnern möglich. Ist das Kontingent aufgebraucht, müssen Sie 30 Tage warten. Dann wird Ihnen je eine weitere Aktivierung gewährt.

schätzt. Und selbst während der teils absurd langen Sprünge dürfen wir die Flugrichtung beeinflussen, was viel Spaß macht und sowohl auf der Tastatur als auch mit einem analogen Gamepad sehr gut von der Hand geht. So präzise die frei konfigurierbare Steuerung auch ausfällt, so sehr vermissen wir aber genretypische Standards. Ein



Berühmte letzte Fotos. Einsteiger werden häufig gegen die zahlreichen **Hindernisse** knallen.



Magen festhalten! Wir stürzen mehrere Hundert Meter in die Tiefe eines **Steinbruchs**.



Nail'd bietet reihenweise spektakuläre, aber auf Dauer stets gleiche **Skriptereignisse**.

Rückspiegel etwa fehlt in **Nail'd** ebenso wie unterschiedliche Kameraperspektiven.

Verbesserungsfähig ist auch die Gegner-KI, denn ähnlich wie bei **Need for Speed: Hot Pursuit** wurden die Kontrahenten von den Entwicklern in ein Skriptkorsett gezwängt. Das Resultat: Die Burschen lassen sich nicht

abhängen, ganz egal wie gut wir fahren. Das sorgt zwar einerseits für Dramatik bis zur allerletzten Sekunde, andererseits kommt beim kleinsten Fehler aber auch schnell Frust auf. Immerhin fährt die KI nicht im Pulk; wir landen bei einem Unfall also nicht gleich auf dem letzten Platz. Auch die Rangeleien untereinander machen Laune und heben den Actionanteil von **Nail'd** fast auf Referenzniveau. Wobei es noch cooler gewesen wäre, wenn die Burschen bei fiesen Attacken entsprechend schimpften. Eine Sprachausgabe fehlt jedoch komplett.

Davon abgesehen lässt **Nail'd** kaum Wünsche offen. Die Motoren röhren ordnungsgemäß, und der lizenzierte Soundtrack mit Punk- und Metal-Bands wie Rise Against oder Slipknot passt hervorragend zu der brachialen Pistenbügelei. Neben dem Sound überzeugt uns auch die Grafik. Vor allem die hübsch gestalteten Landschaften, die enorme Weitsicht sowie die generelle Beleuchtung können sich sehen lassen. Zwar trüben teils schwammige Texturen den Gesamteindruck, bei den extremen Geschwindigkeiten fällt das aber kaum ins Gewicht. Wer hier die Zeit hat, über grafische Mankos nachzudenken, der klebt eh gerade am Felsen. **DM**



Pausenraser

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Holla, was für eine Gaudi! **Nail'd** ist derart schnell und durchgeknallt, dass mir als Action-Rennspieler das Herz aufgeht. Zumindest für ein paar Stunden, denn dann bin ich über jede Rampe gesprungen, habe jeden noch so absurden Stunt gemeistert. Techlands Rennspiel bietet einfach zu wenig, um mich dauerhaft zu motivieren. Szenarien, Modi, Fahrzeuge, all das kann ich an einer Hand abzählen. Schade um die abgedrehten Ideen und das tolle Streckendesign. Aber zur Abwechslung wäre mehr diesmal wirklich mehr gewesen. Als Raserspaß für zwischendurch taugt **Nail'd** dennoch allemal.

TERMIN 26.11.2010 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Nail'd

Rennspiel

Publisher Deep Silver
Entwickler Techland
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
Kopierschutz Online-Aktivierung

GENRE-CHECK SPORT

»Auf Dauer bietet Nail'd zu wenige Strecken und Modi.«

LIZENZ keine **MANAGEMENT** keines **SPIELABLAUF** Action **KARRIERE** keine **REALISMUS** Arcade

GENRE-PROFIL

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE-PROFIL

SPASS

LIZENZ keine **MANAGEMENT** keines **SPIELABLAUF** Action **KARRIERE** keine **REALISMUS** Arcade

GENRE-PROFIL

SPASS

LIZENZ keine **MANAGEMENT** keines **SPIELABLAUF** Action **KARRIERE** keine **REALISMUS** Arcade

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) einfaches Rennen (12), freies Rennen (12), Stunt-Herausforderung (12) **SPIELTYPEN** Internet, Netzwerk **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHS** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

WERTUNG Befriedigend

»Kurzweiliger Raserspaß, der auf Dauer zu wenig Abwechslung bietet.«

GRAFIK

- organisch wirkende Landschaften
- stimmige Beleuchtung
- teils schwammige Texturen
- viele Details
- triste Bereiche

SOUND

- knackige Motorensounds
- passende Unfallgeräusche
- gut ortbarer Surround-Sound
- keinerlei Sprachausgabe
- lizenzierte Musik

BALANCE

- leichter Einstieg
- Niveau der Kampagne schwankt
- leichter Einstieg
- gutes Tutorial
- geringe Fehlertoleranz
- für Einsteiger zu hart

ATMOSPHÄRE

- launige Offroad-Raserei, haarsträubende Stunts
- enorm hohes Tempo
- Kampagne lieblos präsentiert
- viele Staunmomente

BEDIENUNG

- präzise Lenkung
- frei konfigurierbar
- teils mangelnde Übersicht
- sehr gut mit Tastatur und Gamepad
- fehlende Komfortfunktionen

UMFANG

- zahlreiche Turniere
- nur wenige Strecken, Fahrzeuge und Modi
- keinerlei freischaltbare Extras
- Kampagne künstlich gestreckt

KI

- fährt und schubst aggressiv
- nutzt Abkürzungen und Alternativrouten
- lässt sich nicht abhängen
- keinerlei KI cheatet

FAHRVERHALTEN

- konsequent auf unkomplizierte Action getrimmt
- selbst in der Luft gut kontrollierbar
- Quad und Motorrad unterscheiden sich kaum

TUNING

- angemessene Auswahl an Lacken und Tuningteilen
- Hauch von Taktik durch Vor- und Nachteile
- Tuning wirkt sich nur unwesentlich aus

STRECKENDESIGN

- magenumdrehende Kurven, Steilhänge und Sprünge
- spektakuläre Aha-Momente
- nervige Hindernisse
- jede Menge Alternativrouten

