

Geeignet für: Einsteiger bis Experten



Naish Park 10

Naish dreht durch – und zwar beim KiteLoop und im Turningspeed, Naish zieht wie ein offener Kamin. Wann hat man solche Sätze gelesen in den letzten Jahren? Naishs neuer Park ist ein richtiger Punk – und dabei sogar Aufsteiger-geeignet.

DIE STORY: Naish kehrt vom Sigma-Trip auf leisen Sohlen zurück in den Mainstream. Der Charger war der erste Vorbote einer Abkehr vom Corner-Kite, jetzt kommt der Park mit einer modernen Outline in in-zwischen fast schon typischer Drei-Strut-Konstruktion: Geld sparen und flotter fliegen, selten kommen Performance-Zuwachs und Preisreduzierung so schön zusammen. Der Park soll die Freerider einsammeln, die

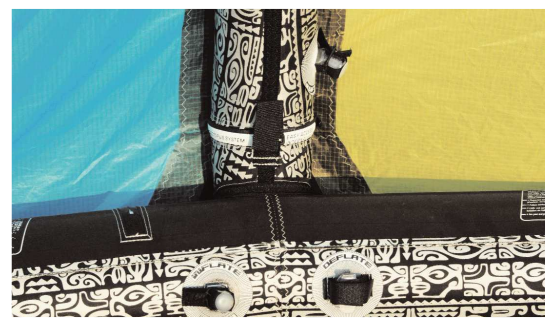
einen agilen und zugleich kraftvollen Schirm suchen. Willkommen im Club, lieber Robby.

GEFÜHL AN DER BAR: Naish-typisch ist das Gefühl an der Bar: Die Lenk- und Haltekräfte überfordern auch zarte Frauen nicht. Lange Kitesessions werden nicht durch die Barkräfte limitiert. Wir haben den Kite allerdings auch auf besonders zart einge-

stellt: Die Frontlines haben wir auf *more grunt* (knurriger) angeknüpft, die Backlines in der Mitte platziert. In dieser Einstellung meldet er sich prompt und genau zurück. In der weniger „gruntigen“ Anknüpfung ist die Positionsmeldung nicht so präzise. Der Kite dreht selbst in der mittleren Anknüpfung sehr schnell. Und wenn man die Vier-Meter-Verlängerungen nicht anknüpft, wird der Park zum Punk und dreht noch schneller. Durch die Leinen-Verlängerungsoption und die unterschiedlichen Anknüpfungsmöglichkeiten bietet der Park eine große Bandbreite von Charaktereigenschaften – von gutmütig bis giftig. Ausgehakt sollte man den Adjuster ganz leicht ziehen, um eine sanfte Backstall-Neigung zu verhindern. Der Park könnte durchaus einem Wakestyler gefallen. Die Hände und Finger allerdings werden beim Unhookedfahren stark in Anspruch genommen, der Belag ist sehr griffig und damit sehr hart.

EINSATZBEREICH-DEPOWER: Der Park spielt in der 14-Punkte-Liga mit, weil er eine richtig große Windrange zur Verfügung stellt. Er galoppiert sehr früh los, und wenn's mit dem Stellen noch nicht klappen sollte, kann man ihm durch Sinus-Kurven ganz einfach Beine machen. Im Starkwindbereich kann man ihn lange halten. Der Depowerweg geriet etwas lang – die unteren zehn Zentimeter sind eigentlich ineffektiv. Die Depower funktioniert auf der restlichen Wegstrecke weitgehend linear.

AIRTIME: Der Park ist ein wahrer Flieger – die Sprunghöhe ist ausgezeichnet, die Hangtime noch besser, so als wollten die Hawaiianer von Insel zu Insel fliegen. Der Switchblade ist da durchaus Vorbild, auch wenn er den Überflieger noch nicht ganz erreicht hat. Beim Absprung fühlt man nicht, was aus dem Sprung wird, wenn man aber mal in der Luft ist, geht's plötzlich steil bergauf, falls man den Absprung richtig getroffen hat. Man sollte den Takeoff aber schon beherrschen, um die Hangtime auskosten zu können. Auch aushakt macht das



Modisch schick mit Octopus-System

