



Mit dem neuen Hovercraft sausen wir zum feindlichen **Flugzeugträger**. Aus den geöffneten Schotten ragen schon Rampen ins Wasser.



Auf »Vergessene Inseln« liegt ein abgestürztes Flugzeug. Die **Luftabwehrminen** haben den Flieger aber nicht runtergeholt.

Battlefield 4 Naval Strike

Badewannenkapitäne und Sonnenanbeter gesucht. Naval Strike ist für Spieler, die gerne mit dem Boot durch tropische Urlaubsparadiese dümpeln. Von Johannes Rohe

DLC

WAS **DLC für Battlefield 4** WER **Dice** WANN **31.3.2014** Wo **Origin**
GELD **15 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

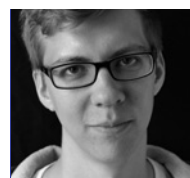
Auf DVD: Test-Video

Nichtschwimmer haben in **Naval Strike**, dem dritten DLC für **Battlefield 4**, nichts verloren, denn die vier neuen Karten sind komplett auf Seekrieg ausgelegt. Wer sich auf eine Rückkehr der Seeschlachten aus **Battlefield 1942** freut, schaut aber ebenfalls in die Röhre. Dass Fans von amphibischen Gefechten über den Kauf nachdenken dürfen, verdankt Naval Strike vor allem dem tollen neuen Spielmodus »Trägerangriff«, dem Revival des »Titanen-Modus« aus **Battlefield 2142**. Weil Raumschiffe aber schlecht ins realistische Szenario passen, besitzen beide Teams einen Flugzeugträger.

Um den feindlichen Pott zu versenken, kämpfen wir zunächst um den Besitz von Flaggenpunkten. In der Nähe jedes Wimpels steht ein Raketenwerfer, der das Feuer auf den feindlichen Träger eröffnet, wenn wir den Kontrollpunkt in Beschlag genommen haben. Fällt die Lebensenergie des Schiffs unter 50 Prozent, öffnen sich Schotten am Rumpf – die Gelegenheit für uns, den Kahn zu entern. Flugs im Innern zwei MCOMs hochgejagt, und schon ist die Runde gewonnen. Das Problem: Das gegnerische Team versucht genau das Gleiche. Deshalb müssen sich die Spieler gleichzeitig um Offen-



An jedem Flaggenpunkt stehen **Raketenwerfer**, die auf die Flugzeugträger feuern.



Für Wasser-ratten

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

Es bleibt dabei, 15 Euro für vier neuen Karten und ein bisschen Drumherum sind mir einfach zu viel. Da kann der neue Spielmodus noch so viel Spaß machen. Und das tut er, oh ja, das tut er. In einem Moment liefere ich mir noch hitzige Duelle mit Schnellbooten, im nächsten Augenblick führe ich verbissene Nahkämpfe in den engen Gängen eines Flugzeugträgers. Das ist so faszinierend, dass ich darüber hinwegsehen kann, dass auf öffentlichen Servern noch nicht jeder Spieler das neue Spielprinzip kapiert hat. Was Trägerangriff an Abwechslung bietet, fehlt dafür den Maps. Inselkampf ist halt Inselkampf, egal ob in der Mitte eine Burg, ein U-Boot oder der König von Mallorca verrottet. Zu Beginn machen die amphibischen Schlachten noch Laune, auf Dauer wird mir das zu eintönig.

sive und Defensive kümmern – spannend! Die neuen Karten sind voll auf den neuen Spielmodus ausgelegt. Alle Maps spielen auf Inselketten, wer »Sturm auf Paracel« kennt, fühlt sich zwischen Palmen und Felsen sofort zuhause. So identisch wie sie aussehen, so ähnlich spielen sich die Karten auch. Helikopter dominieren den Luftraum, Schnellboote das Meer und Infanteristen kämpfen um das Zentrum der Karten. Dort finden wir jeweils eine kleine Besonderheit: auf »Wellenbrecher« etwa ein unterirdisches Dock samt zerstörbarem U-Boot. Das atmosphärischste Gimmick bietet »Operation Mörser«, dort steht eine alte Piratenfestung mitsamt benutzbarer Kanonen. Trotzdem hätte **Naval Strike** mehr Abwechslung gut getan. Daran ändern auch die sieben neuen Waffen und Gadgets nichts. Einzig die Luftabwehrmine macht neugierig. Der automatische, platzierbare Luftabwehrraketenwerfer des Pioniers hat aber nur einen Schuss Munition und ersetzt die tragbaren Raketenwerfer komplett – ein schlechter Tausch. Sinnvoller sind die neuen Hovercrafts, die an Land und im Wasser gleich schnell unterwegs sind. Wer ohne Panzer nicht glücklich wird, macht besser einen weiten Bogen um **Naval Strike**. Hobbykapitäne können aber zugreifen. **JO**