

Chief Sergeant Cray Naxtor  
Computer-/Technikspezialist  
1st Army/ 4th Division "Eagleknights"  
Geheimhaltungsstufe: Gelb  
Zeitindex 010216 n.E.

---

## **Durchführung von Feld-, Sicherheits- und Funktionstests**

### **Modell: ASR-77/2**

---

Diese Testreihe wurde aufgrund des Fehlens einer geeigneten Dokumentation des Herstellers "Czerka Corporation" aufgenommen. Dem Unternehmen war es, wie auch bereits bei der APEX9 SMG, anscheinend bisher nicht möglich den Anfragen nachzugeben und die Konstruktionsunterlagen und interne Testnachweise zu erbringen um die Eignung des Systems für den Einsatz im imperialen Militär nachzuweisen. Ich werde dies nun unter den eingeschränkten Möglichkeiten die mir im Hauptquartier zur Verfügung stehen nachholen um vor allem eine Vergleichbarkeit zu den bisherigen Standardsystemen wie der IMW, dem E-11 Blastergewehr und der M-434 Deathhammer zu ermöglichen.

#### Vergleichbare Waffen

Anhand der Größe, des Einsatzzweckes sowie der vom Hersteller angegeben Feuerkraft ist die **ASR 77/2** am ehesten direkt mit der **Valikor Vks** zu vergleichen welche bei den Eagleknights im Einsatz ist

---

## **Beschreibung der Tests**

Um ein möglichst realitätsnahes Ergebnis zu erhalten habe ich die Waffe folgenden Tests unterzogen:

1. Widerstand gegen Erschütterung, Eindringen von Wasser und Staub sowie anormaler Umweltbedingungen
2. Analyse des Energieflusses bei normalen Betrieb, Einzelfeuer, Dauerfeuer
3. Auswirkungen des Feuerns auf den Schützen
4. Schadenswirkung bei ungepanzerten Zielen/Personen
5. Schadenswirkung bei gepanzerten Zielen/Personen
6. Systemanalyse bei Dauerbelastung, Not-Abschaltung
7. Zusammenfassung/Ergebnisse

**- zur Testanalyse -**

# **Testphase**

## **Test 1:**

### **Widerstand gegen Erschütterung, Eindringen von Wasser und Staub sowie anormaler Umweltbedingungen**

**Testaufbau 1.1:** Die Waffe wird aus einer Höhe von je einem Meter, zwei Metern sowie vier Metern auf einer festen Untergrund fallengelassen.

**Testaufbau 1.2:** Die Waffe wird einem simulierten Regen ausgesetzt sowie für 60 Sekunden in ein Meter tiefes Wasser getaucht.

**Testaufbau 1.3:** Simulation einer staubhaltigen Atmosphäre für einen Tag.

**Testaufbau 1.4:** Überziehen der Waffe mit Schlamm und feuchtem Erdreich

**Testaufbau 1.5:** Simulation eines Energieblitzes sowie einer strahlenden Umgebung

### **Ergebnisse:**

Leichte Stürze und mittlere Stürze aus und einem und zwei Metern Höhe konnten der ASR77/2 nichts anhaben, auch nach einem Sturz aus vier Metern Höhe war sie vollständig einsatzbereit jedoch gab es einen sichtbaren Riss im Kunststoffgehäuse der Schulterstütze. Eine Reparatur des Schadens stellt kein Problem dar. Auch eine Sensormessung konnte bei einem waagerechten Fall keine mechanische Veränderung feststellen. Ein Sturz direkt auf den Lauf wurde nicht geprüft, es sollte aber aus offensichtlichen Gründen möglichst vermieden werden. Die Waffe ist in einer feuchten und nassen Umgebung voll einsatzfähig, auch wenn sie wie die meisten Energiewaffen nicht unter Wasser feuern kann. Erstaunlicherweise stellt der Hersteller sehr große Ansprüche an die Dichtigkeit weswegen weder Wasser noch Staub oder Sand in die Waffe eindringen konnten. Schlamm und Schmutz am Gehäuse stellen entsprechend kein Problem dar, bei festem Schmutz im Lauf verhindert die Sicherheitsautomatik ein Abfeuern. Dies verhindert auch ein Feuern wenn die Waffe direkt auf das Ziel aufgesetzt wird. So dicht wie die Waffe ist so widerstandsfähig ist sie auch in Energie- und Strahlungsfeldern. Erst ein Energiefeld der Klasse 4 und ein Strahlenfeld der Klasse 3 führten zum Abschalten der Elektronik, danach war die Waffe wieder voll einsatzbereit.

### **Fazit:**

Die ASR 77/2 kann der Valikor Mk5 in fast allen Bereichen das Wasser reichen oder sie sogar übertreffen. Lediglich die Tatsache, dass die Valikor als Projektilwaffe keine Probleme mit Strahlungs- und Energiefeldern gleich welcher Stärke hat sticht hervor. Dafür ist die ASR in Punkto mechanischer Belastbarkeit so gut wie unempfindlich.

**- zum nächsten Test -**

## **Test 2:**

### **Analyse des Energieflusses bei Normalbetrieb, Einzelfeuer und Dauerfeuer**

Testaufbau 2.1: Analyse des Energieniveaus im Normalbetrieb

Testaufbau 2.2: Analyse des Energieniveaus bei Einzelfeuer

Testaufbau 2.3: Analyse des Energieniveaus bei Dauerfeuer

#### **Ergebnisse:**

Nicht einmal ein Scanner der Klasse 6 kann eine aktivierte ASR aufspüren. Dies ändert sich aber sobald ein Schuss abgefeuert wurde. Durch den konzentrierten Energiebolzen kann der Standort danach sogar von einem Klasse 2 Scanner auf 15 Metern genau aufgespürt werden. Die Waffe verfügt über keine Automatik weshalb der letzte Test entfällt.

#### **Fazit:**

Für eine böse Überraschung ist die ASR genauso gut geeignet wie die Valikor. Aber sobald ein Schuss abgefeuert wurde kann der Schütze nicht nur optisch, sondern auch sensorisch aufgespürt werden, was durch die Projektile der Valikor unwahrscheinlich wäre. Für einen Eröffnungsschuss gibt es also keine Restriktionen, aber der Schütze sollte danach sofort die Stellung wechseln wenn er Gegenwehr erwarten muss. Die fehlende Automatik fällt aufgrund des kleinen Magazins kaum ins Gewicht.

**- zum nächsten Test -**

## **Test 3**

### **Auswirkungen beim Feuern auf den Schützen**

Testaufbau 3.1: Wärmeentwicklung

Testaufbau 3.2: Vibrationsmessung

Testaufbau: 3.3 Rückstoß

Testaufbau 3.4: Strahlungsmessung

Testaufbau 3.5 Geräusentwicklung

Testaufbau 3.6: Innere Stabilität

#### **Ergebnisse:**

Da die Waffe anscheinend für den verdeckten Einsatz entwickelt wurde dringt so gut wie keine spürbare Wärme am Lauf oder Waffenkörper nach außen. Die Hitze wird während des Schusses durch den Energiebolzen mit nach außen getragen. Ein integrierter Dämpfer verhindert ein zu grobes Verreißen nach dem Schuss, es muss lediglich leicht nachkorrigiert werden. Außerdem hat die ASR lediglich einen ganz leichten Rückstoß. Erst nach dem Feuern ist eine mittlere Strahlungsspitze zu messen, dafür aber nur ein kaum hörbares Schussgeräusch. Da es kaum zu Erschütterungen kommt, bleibt das Innenleben stets intakt, aber selbst ein Sturz wie in Test 1 führte zu keinen negativen Auswirkungen.

#### **Fazit:**

Was die Bedienbarkeit angeht, ist die ASR der Valikor Vk5 in allen Punkten mehr als überlegen. Schon das geringere Gewicht stellt einen wichtigen Faktor dar. Dazu kein heißgeschossener Lauf, fast kein Verreißen oder Rückstoß und kaum Geräusentwicklung. Lediglich ist, wie bei Test 1 beschrieben, der Strahlungsausstoß bauartbedingt messbar.

**- zum nächsten Test -**

## **Test 4**

### **Schadenswirkung auf ungeschützte Ziele und Personen** **Entfernung=1000m**

Testaufbau 4.1: Einzelschuss auf einen ungeschützten Versuchskörper

Testaufbau 4.2: Einzelschuss auf eine ungepanzerte Gebäudewand

#### **Ergebnisse:**

Der Schuss auf einen menschenähnlichen Körper zeigte ein gravierendes Ergebnis. Gleich ob Rumpf oder Kopf, der Dummy wurde vollständig durchschlagen. Solcherlei Ziele haben eine Überlebenschance von unter 1 %, selbst ein Streifschuss würde mit 60% Wahrscheinlichkeit zu einem tödlichen Schock führen.

Eine Gebäudewand hatte dem Bolzen ebenfalls keinen Widerstand zu bieten. Bei einem abschließenden Test durchschlug das Geschoss die Wand, den Versuchskörper und die dahinterliegende Wand.

#### **Fazit:**

Bezüglich der reinen Feuerkraft ist die ASR77/2 der Valikor Vk5 leicht, in Bezug auf die Reichweite sogar deutlich überlegen. Während die Vk5 bei ihrer Maximalreichweite noch tödlich wirkt kann die ASR77/2 ein einfaches Ziel noch durchschlagen. Demzufolge wäre die ASR77/2 ein bedeutender Fortschritt gegenüber der Vk5.

**- zum nächsten Test -**

## Test 5

### Schadenswirkung auf gepanzerte Ziele Entfernung=1000m

Testaufbau 5.1: Feuer auf ein Ziel der Rüstungsklassen I-VI

Testaufbau 5.2: Wirkung auf Schilde

Testaufbau 5.3 Feuer auf gepanzerte Fahrzeuge

Erklärung der Rüstungsklassen:

RK I - eine Rüstung aus gehärtetem Leder oder sonstigen zivilen Material

RK II - entspricht einer schlag- und stichfesten Kleidung aus Verbundstoffen

RK III - eine leichte schussfeste Panzerung, entspricht der Scoutrüstung

RK IV - eine mittlere Kampfrüstung, entspricht der Trooper-Standardrüstung

RK V - eine schwere Kampfpanzerung, entspricht der Schwere Trooperrüstung

RK VI - überschwerer Panzer, entspricht etwa der des Dark Troopers ohne Schild

#### Ergebnisse:

In diesem Test wurden bei jeder Rüstungsklasse zwei Ziele anvisiert, der Helm und die Körperrüstung. Bei den Rüstungen der Stufen I, II, III und IV wurden die Helme sofort zerstört, der Körperpanzer der Klasse IV hielt dem ersten Treffer schwerbeschädigt stand, konnte jedoch mit einem zweiten Schuss durchschlagen werden. Der schwere Helm der Stufe V hielt ebenfalls einem Volltreffer stand während die Rüstung erst mit dem 3. Treffer soweit beschädigt wurde, dass der Träger ernsthaft verletzt worden wäre. Da wir nicht auf einen RK VI-Panzer zugreifen können habe ich mit hoher Wahrscheinlichkeit errechnet, dass ein komplettes Magazin notwendig wäre um den Körperpanzer zu zerstören sowie fünf bis sechs Kopfschüsse für den Helmdurchschlag. Beim Beschuss auf einen Schild zeigte die ASR77/2 eine durchschnittliche Schadensrate ähnlich wie die der IMW.

Ein geübter Schütze hat die Möglichkeit durch das Sichtfenster eines AT-ST den Piloten gezielt zu töten, für die Rumpfpanzerung reicht die Geschosstärke allerdings nicht aus. Dennoch bieten leichte Panzerungen keinen vollständigen Schutz sodass leichte Truppentransporter oder Versorgungsfahrzeuge damit effektiv unter Feuer genommen werden könnten was jedoch dem Einsatzgebiet der Waffe nicht gerecht wird.

#### Fazit:

Die Fähigkeit der ASR77/2 leichte und mittlere Rüstung mühelos und sicher zu durchschlagen, macht sie sicherlich zu einer gefürchteten Waffe ... wenn man auf der Seite der Beschossenen steht. Selbst eine schwere Rüstung konnte nach einigem Beschuss geknackt werden was der Vks nicht möglich ist. Gepanzerte Fahrzeuge sind ebenfalls einer größeren Gefahr ausgesetzt als bei der bisherigen Waffe. Nur beim Niederkämpfen von persönlichen Schilden kann die Vks deutlich punkten da die Schilde allgemein eher auf die Abwehr von Energiewaffen als auf die von festen Projektilen ausgelegt sind.

**- zum nächsten Test -**

**Test 6**

Verhalten bei Überlastung, Not-Abschaltung

Testaufbau 6.1: Dauerfeuer bei Ersatz des Magazins durch eine Dauerversorgung

Testaufbau 6.2: Feststellen der Einsatzbereitschaft nach Abkühlen

**Ergebnisse:**

Durch die erzwungene Feuerpause von 1,5 Sekunden zwischen den Schüssen war eine Überlastung nicht zu erreichen und zu testen. Allerdings haben die inneren Scans ergeben, dass die ASR 77/2 über einen Überlastschaltkreis verfügt der alle Energiekreise unterbricht, sollte ein gewisses thermisches Maß erreicht sein. Leider war nicht festzustellen, ob die Waffe sich danach wieder freischaltet oder ob sie deaktiviert bleibt.

**Fazit:**

Während die Vk5 aufgrund der Projektilmunition keiner Überlastung unterliegen kann ist das Problem bei ASR 77/2 elegant umgangen und dazu noch extra abgesichert worden.

**- zur endgültigen Zusammenfassung -**

## **Zusammenfassung/Empfehlung**

Wenn man alle Tests zusammenrechnet, ist die ASR 77/2 in fast allen wichtigen Punkten der Valikor Vk5 leicht bis deutlich überlegen. Gewicht, Bedienbarkeit, Stabilität und Feuerkraft stellen demnach wohl die größten Stärken dar. Zwar ist die Vk5 nach wie vor eine gute Wahl, doch hat die Czerka Corporation mit der ASR77/2 eine zur Zeit in technischer Hinsicht konkurrenzlose Waffe auf den Markt gebracht, die keine offensichtlichen Mängel zeigt. In Kombination mit einer APEX9 SMC als Zweitwaffe kann sich ein Scharfschütze oder Aufklärer sicher, unerkant und schlagkräftig in feindlichem Gebiet bewegen. Da das Imperium hier für deutlich weniger Geld eine überlegene Waffe erstehen kann, gibt es kein Argument gegen einen langfristigen Einsatz.

Gezeichnet,

Chief Sergeant Cray Naxtor, ZI 010216 nE



**- zurück zur Einführung -**