

[Chief Sergeant Cray Naxtor](#)
Computer-/Technikspezialist
[1st Army/ 4th Division "Eagleknights"](#)
Geheimhaltungsstufe: Gelb
Zeitindex 130216 n.E.

Durchführung von Feld-, Sicherheits- und Funktionstests

Modell: XAR-1 Karabiner und Kurzkarabiner

Wie bei den anderen Waffensystemen auch weigerte sich der Hersteller, die Simontech Industries, ihre Unterlagen mit dem imperialen Militär zu teilen. Deshalb wurde es nötig die gesamte Baureihe XAR-1 einem improvisierten, aber gründlichen, Feldtest zu unterziehen um eventuelle Unwägbarkeiten für die Truppe zu minimieren.

Vergleichbare Waffen

Beim direkten Vergleich bietet es sich an den **XAR-1 Karabiner** direkt mit der **IMW** der bisherigen Standardwaffe der Eagleknights zu vergleichen.

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 und 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 Meter sowie vier Meter auf einen festen Untergrund fallen gelassen.

Testaufbau 1.2: Die Waffe wird einem simulierten Regen ausgesetzt sowie für 60 Sekunden in 1 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:

Bei den mechanischen Belastungstests musste die XAR-1 Karabinerfamilie, wie auch bereits das SStg, Abstriche machen obwohl es den Sturz aus zwei Meter immer noch besser überstanden hat als das SStg was am geringeren Gewicht liegt. Doch der Sturz aus vier Meter Höhe sorgte bereits für einen vorübergehenden Ausfall. Bei allen anderen Tests zeigten sowohl Karabiner als auch Kurzkarabiner identische Ergebnisse wie auch das Schwere Sturmgewehr.

Der simulierte Regen konnte der Waffe nichts anhaben, auch Wasser drang beim Tauchtest nicht ein. Die XAR-1 können, wie auch die IMW, nicht unter Wasser feuern. In staubiger Umgebung drang ab einer Umgebung der Klasse 3 Mikrostaub in den Ladeschacht des Magazins, da dieses ein kleines Spiel hat um sowohl Standardmagazine als auch die Ladetrommeln des SStg aufnehmen zu können. Dahingegen konnte Schlamm nicht eindringen und der Schmutz im Lauf wurde einfach mit dem ersten Schuss weggebrannt. Der Karabiner verlor seine Magazinladung mit steigender Energiefeldstärke in der Umgebung, dies ist allerdings erst bei einem Feld der Stärke 3 spürbar. Auf ionisierte Felder reagiert das XAR mit punktuelltem Versagen, ab Klasse 3 sind die Schaltkreise permanent überlastet. Dies trifft übrigens auf alle Waffen der XAR-1 Familie zu

Fazit:

In Anbetracht der Ergebnisse werden die Schwächen der schnelltauschbaren Waffenläufe offensichtlich. Die XAR-1 ist in vielen Punkten dem IMW unterlegen und in manchen allenfalls ebenbürtig. Allerdings sind die Probleme nicht so gravierend als das es für den imperialen Einsatz gänzlich ausfallen würde.

- zum nächsten Test -

Test 2:

Analyse des Energieflusses bei Normalbetrieb, Einzelfeuer, 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:

Die XAR-1 ist eine Gefechtsfeldwaffe weswegen der Hersteller anscheinend relativ wenig Wert auf eine Energieunterdrückung gelegt hat. Alle XAR-1 Waffen sind ohne Probleme mit Gefechtsfeldscannern aufzuspüren, allerdings ist der Kurzkarabiner nicht ganz so auffällig. Beim Schiessen im Einzelfeuer unterscheidet sich die XAR-1 von anderen Blastergewehren kaum. Ebenso verhält es sich im Dauerfeuermodus womit die Waffe auf dem Niveau des IMW liegt.

Fazit:

Die XAR-1-Baureihe präsentiert sich den Sensoren wie alle anderen bei den imperialen Streitkräften verbreiteten Blastergewehre jedoch ist es weniger auffällig als der E-11 Blaster und zeigt eine ähnliche Signatur wie das IMW.

- 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 Geräuschentwicklung

Testaufbau 3.6: Innere Stabilität

Ergebnisse:

Der Karabiner zeigt nach dem Feuern eine moderate messbare Wärmespur am Lauf, beim Kurzkarabiner fällt sie etwas schwächer aus. Am Waffenkörper selber sind keine Hitzeflächen auszumachen. Beide Waffen zeigen deutliche Mängel bezüglich der Stabilität in Bezug auf das Verreißen und den Rückstoß welche beim IMW nur minimal beziehungsweise gar nicht auftritt. Durch die fortschrittlichen Materialien und Technologien tritt keine Strahlung aus. Die Feuergeräusche werden dagegen erstaunlich gut unterdrückt. Deutliche Vibrationen im Inneren deuten, wie schon beim SStg, auf eine unsaubere Verarbeitung hin. Der Hersteller sollte unverzüglich auf diese Schwachstellen hingewiesen werden um diese bei der nächsten Überarbeitung ausmerzen.

Fazit:

Das XAR-1 zeigt im Verhältnisszum IMW äquivalente Eigenschaften. Negativ fällt die Verarbeitung auf, welche zu Stößen und Erschütterungen durch den starken Rückstoß führen kann. Es wird dringend empfohlen die Waffe nach jedem Einsatz zu warten.

- zum nächsten Test -

Test 4

Schadenswirkung auf ungeschützte Ziele und Personen **Entfernung=200/100m**

Testaufbau 4.1: Einzelschuss und Salve auf einen ungeschützten Versuchskörper

Testaufbau 4.2: Einzelschuss und Salve auf eine ungepanzerte Gebäudewand

Ergebniss:

Die Messergebnisse der XAR-1 Waffen zeigen auf dass der Karabiner dem IMW absolut ebenbürtig ist, der Kurzkarabiner hat durch sein kleineres Energielevel schwächere Ergebnisse erzielt. Allerdings war auf die optimale Gefechtsentfernung jeder Körpertreffer tödlich, ein Schuss in die Gliedmassen führte zu schweren Verstümmelungen. Beide Waffen waren in der Lage eine einfache Wand zu durchschlagen, auch wenn die Schusskraft des Kurzkarabiners so deutlich abnahm dass die tödliche Trefferchance unter 60% fiel.

Fazit:

Personen die keine Rüstung tragen lassen sich sowohl mit dem XAR-1 als auch mit der IMW gleichermaßen gut bekämpfen. Auch auf Wände lässt sich kein Unterschied feststellen, die schwächere Leistung des Kurzkarabiners ist bauartbedingt.

- zum nächsten Test -

Test 5

Schadenswirkung auf gepanzerte Ziele **Entfernung=200/100m**

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:

Der Karabiner ist, wie auch die IMW, in der Lage Rüstungen bis Klasse III mühelos zu durchdringen, wobei allerdings auch zwei Treffer benötigt wurden. Der Kurzkarabiner durchschlug eine RK II Rüstung ohne Probleme, für eine RK III war eine ganze Salve nötig. Beide Waffen können Rüstungen der RK IV ernsthaft beschädigen und mit Dauerfeuer durchschlagen (der Kkar benötigt erwartungsgemäß auch länger). Der lange Karabiner zeigt deutliche Schadensspuren an einer RK V, aber ein nennenswerter Schaden an einer RK VI ist im Normalfall nahezu ausgeschlossen. Hier könnte eine starke Feuerkonzentration Abhilfe schaffen.

Erstaunlicherweise schädigen beide Karabiner Personenschilde in etwa gleich stark, für den Einsatz gegen Fahrzeugpanzerungen ist der Kkar allerdings gänzlich ungeeignet. Der Karabiner erfüllt diese Aufgabe im gleichen Maße wie die IMW.

Fazit:

Die Feuerkraft der XAR-1 ist der des IMW ebenbürtig, der Kkar ist im Verhältnis zu seiner Größe genauso leistungsfähig.

- 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:

Die Karabiner der XAR-1 Baureihe verfügen über eine Sicherheitsschaltung welche die Energiezuführung nach dem Dauerfeuer eines Äquivalentes von drei Magazinen zum Abkühlen abschaltet. Im Gefecht dürfte aber, bedingt durch die Nachladezeiten, diese Schaltung erst nach vier bis fünf Magazinen greifen. Nach etwa sechs Sekunden ist die Waffe wieder einsatzbereit, ein komplettes Abkühlen nimmt etwa 30 Sekunden in Anspruch.

Fazit:

In Punkto Sicherheit fällt die XAR-1 positiv auf. Die Abschaltung und Abkühlzeit sind der älteren IMW deutlich überlegen was anscheinend aus der Verwendung neuerer Materialien resultiert.

Zusammenfassung/Empfehlung

Das XAR-1 Karabinermodell ist innovativ und neuartig, aber leider noch nicht ganz ausgereift. In vielen Punkten ist die IMW, welche einen langen Entwicklungsweg hinter sich hat, überlegen. Mittelfristig und vor allem nach einigen technischen Überarbeitungen, könnte sich die XAR-1 der IMW als würdiger Nachfolger, eventuell sogar als deutliche Verbesserung derselben erweisen. Bis es soweit ist muss man beide Waffen entsprechend ihrer Vorzüge nutzen. Der Karabiner ist an sich handlicher und etwas leichter als die IMW, außerdem ist er gleichermaßen für Rechts- und Linkshänder geeignet. Der Kurzkarabiner stellt eine gute Alternative für den Kampf in beengtem Areal dar, seine geringere Feuerkraft wird durch die automatische Anpassung der Magazinkapazität wieder wettgemacht.

Das ursprünglich innovative Prinzip der schnell wechselbaren Waffenläufe hat sich als militärisch impraktikabel erwiesen. Es ist unwahrscheinlich, dass ein Soldat bis zu drei Läufe während des Gefechts mitführt um sich der Situation anzupassen. Wie sich in den Tests gezeigt hat wird die Waffe dadurch außerdem instabiler. Lediglich aus logistischer Sicht bietet sich hier der Vorteil die Waffenkörper von den Läufen getrennt zu lagern was eine Platzersparnis mit sich bringt.

Ein noch anzumerkender Nachteil ist, dass der Kurzkarabiner durch seinen verkürzten Lauf weder mit Lampe noch mit Granatwerfer ausgestattet werden kann. Den Nachteil der Lampe können wir mit den Helmscheinwerfern kompensieren, aber der fehlende Granatwerfer stellt im offenen Feld einen nennenswerten Nachteil dar. Auch die Ausrüstung des Karabiners mit einem Granatwerfer ist problematisch da dieser nicht wie das IMW über ein Zweischussmagazin verfügt und jedesmal aufwendig neu geladen werden muss. Außerdem ist er lange nicht so stabil wie das feste Gegenstück der IMW.

Gezeichnet,

Chief Sergeant Cray Naxtor, ZI 130216 nE

- zurück zur Einführung -