

Le petit guide de l'APS-2 Sniper Version



Mon APS-2 SV avec son silencieux fait maison et son prolongement de lunette anti - reflet aussi fait maison.
Actuellement il est upgradé à 500fps et a une poignée d'armement FIRST renforcée

0. Table des matières

0.	TABLE DES MATIERES	1
1.	L'APS-2 SNIPER VERSION	1
a.	Introduction	1
b.	Données techniques de l'APS-2 SV	2
c.	Descriptif de l'APS-2 SV	2
d.	conseilles d'entretien de l'APS-2 SV	3
2.	LES UPGRADES DISPONIBLES	3
3.	DEMONTAGE DE L'APS-2	6
4.	CONCLUSION	10
5.	REMARQUES	10
a.	Mes remarques	10
b.	les remarques d'autres utilisateurs	10

1. L'APS-2 Sniper Version

a. Introduction

Après avoir reçu mon APS-2 Sniper Version de MARUZEN, j'ai vite voulu augmenter sa puissance. Ceci a engendré pas mal de questions. J'ai cherché sur Internet, et aussi dialogué par e-mail pour avoir des réponses claires et précises. Je tente de faire ici une synthèse de toutes les informations que j'ai pu trouver, que ce soit sur le Web, par e-mail ou par expérience. J'insiste sur le fait que chaque fois que quelqu'un a une remarque, une information ou une correction à me remettre, qu'il n'hésite pas. Je n'ai pas la prétention de

dire que ce guide est parfait, sans lacunes et clair. Je veux que tous ceux qui le lisent et voient des erreurs ou autre, qu'il m'envoie un e-mail à stst@clan.st.

La différence entre le modèle Sniper Version et l'Original n'est pas grande. Il s'agit du poids, de la longueur et des organes de visée. Ce qui touche à l'upgrade est identique.

Merci de votre participation.

b. Données techniques de l'APS-2 SV

Constructeur	MARUZEN
Armement / propulsion	A verrou (levier d'armement) / piston
Munitions	Billes 6mm
Capacité du chargeur	25 billes
Portée	50m
Vitesse des billes en « foot per second » fps	274 fps d'origine (83.5mps)
Puissance en joules	0.98J (0.36kgm/cm²)
Longueur du canon et diamètre intérieur	400mm 6.05mm
Poids	2500g
Longueur	1050mm
Matière de la crosse	Plastique ABS
Autre matière	Métal, beaucoup de métal...
Visée	Pas de viseur, mais un rail 20mm, pour monter du Weaver

c. Descriptif de l'APS-2 SV

L'APS-2 SV est la version Airsoft du Steyr SSG PIV, un fusil de sniper autrichien.

Ce fusil, comme son nom l'indique est prévu pour le sniping. Le modèle SV est plus court, mais paraît-il que l'on n'y perd pas en précision. Etant plus court, on se déplace mieux dans la forêt qu'avec l'OR.

Il faut savoir que quand on achète un APS-2 SV, il n'y a pas d'outils de visée, juste un rail pour monter une lunette (il faut des bagues Weaver 20mm). Ce que je veux dire par-là c'est que même si ce modèle est dans les meilleurs marchés, il faut compter avec pas mal de dépenses supplémentaires. Le sniping, comme l'airsoft en lui-même, n'est pas une pratique offerte.

D'origine on obtient déjà de bons résultats niveau précision à 30m. On aura beau dire que c'est un spring, on voit quand même que la puissance est impressionnante. C'est du à la taille du piston nettement plus grande que celle d'un AEG. Il est aussi robuste, bien finit. Il y a 5 pièces de plastique pour adapter la longueur de la crosse à son utilisateur, on peut les enlever pour raccourcir.

Il est livré en 2 pièces : la crosse et le canon avec le bloc détente et tout le reste. Les deux sont fixées ensemble par 2 vis.

L'armement se fait par verrou, comme sur les vrais fusil de sniper. Il faut lever le levier d'armement, le tirer en arrière, le repousser en avant, et enfin le rabaisser. Pendant un armement, un adversaire armé d'un AEG peut soit tirer une rafale bien nourrie ou tirer 5 coupes environ en semi-auto. Ceci me permet de montrer que le sniper n'a pas la rapidité de feu d'une autre arme, mais en contrepartie doit avoir une portée et précision plus grande. Je veux dire par-là que le possesseur d'un APS-2 SV a tout intérêt à l'upgrader, SANS DEPASSER UNE LIMITE DE 500FPS. 500fps étant la limite autorisée pour un fusil de snipe

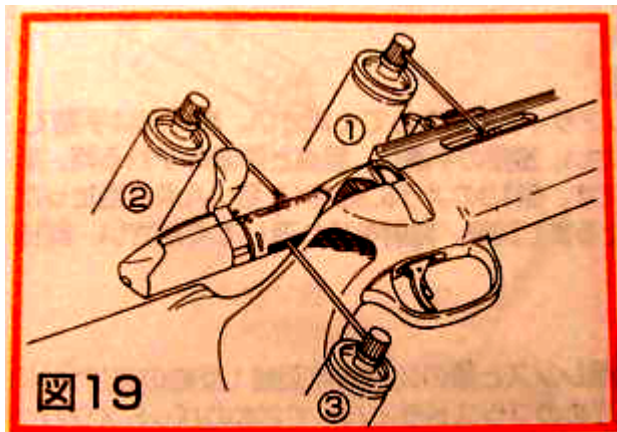
lors de parties. Le problème c'est qu'en augmentant la puissance, il faudra acheter un piston et un cylindre renforcés, un bloc détente renforcé, un levier d'armement renforcé... bref... ça coûte !!!

On pourrait critiquer l'absence de hop-up réglable (mais il y a quand même un hop-up), mais l'upgrade à 500fps nous fait oublier cette lacune, en utilisant des billes de 0.36 ou 0.43.

J'ai oublié de préciser que plus vous augmentez la puissance, plus vous aurez besoin de force pour armer votre fusil...

d. conseils d'entretien de l'APS-2 SV

Mon APS-2 est le gun d'airsoft que je soigne le plus. Il faut lubrifier fréquemment le piston et tous les endroits où il y a un frottement. Mais bien sûr la « loi des 300 billes » pour que le hop-up soit de nouveau efficace est toujours valable. J'ai aussi l'habitude de sortir le cylindre pour nettoyer la culasse (la partie qui tient le canon, le bloc détente...etc.). En fait le fenêtre d'éjection récupère pas mal de saleté quand on se roule dans la boue, dans les feuilles mortes. Donc je sors le cylindre, et nettoie l'intérieur de la culasse, lubrifie et fait de même pour le cylindre. Je nettoie aussi souvent le canon. Il ne faut pas oublier que le sniper est tout le temps dans la saleté ou presque tout le temps, et son arme souffre pas mal, ce qui signifie pour moi un entretien accru.



2. Les Upgrades disponibles

L'APS-2 a une multitude d'upgrades possibles. Tant que vous pourriez avoir un APS-2 sans aucune pièce de MARUZEN. Je vais vous donner un petit aperçu succinct des pièces disponibles. Vous trouverez tout sur www.wargameclub.com et www.dentrinityshop.com ou encore www.europe-accessoires.com (les images qui suivent viennent de WGC et de Dentrinity)

- Kits d'upgrade :
Ces kits contiennent un piston renforcé, un cylindre renforcé et tout ce dont vous avez besoin pour upgrader. Vous pouvez choisir la puissance du ressort qui vient avec. Il y a plusieurs fabricants tels que Classic Army, FIRST Factory...
Personnellement je conseille d'acheter le kit d'un coup.
- Sinon vous trouvez aussi toutes les pièces détachées qu'il y a dans les kits d'upgrade.

- Les poignées d'armement renforcées, il y a un modèle SHERIFF et un modèle FIRST. J'ai moi-même acheté un FIRST (cher) mais tellement plus agréable pour recharger après upgrade.
IL EST IMPERATIF DE METTRE UNE POIGNEE RENFORCEE APRES UPGRADE A 500FPS.

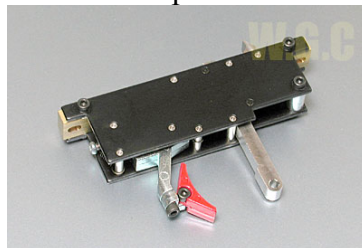


Poignée d'armement renforcée FIRST



Poignée d'armement renforcée SHERIFF

- Il faudra aussi changer le sear (pièce qui retient le piston en position armée) qui est en métal plutôt peu solide d'origine. Il est possible de trouver chez KM tout ce qu'il faut pour mettre un sear plus solide, un bloc détente en métal etc. Mais mon conseil est d'économiser pour un ZERO Trigger Système de FIRST. Après cet achat (et une petite session de limage aux alentours du pontet pour que la ZERO Trigger rentre vous n'aurez plus de crainte que quoi que ce soit casse au niveau de la détente), de plus cette gâchette est agréable et réglable. Elle permet de retirer le cylindre sans tout démonter, ce qui est intéressant, pour changer de cylindre en pleine partie pour ne pas tirer avec du 500fps à moins de 20 mètres sur votre adversaire.



La ZERO Trigger de FIRST

ATTENTION : il n'y a plus de sécurité avec cette gâchette. Donc il nécessite une grande attention de la part du tireur. Ne jamais armer le fusil hors de la zone de jeux, et toujours vérifier que l'arme est déchargée, hors de la zone de jeux.

- Il existe des canons de 6.04mm (ou même 6.03), qui donneront plus de puissance et de précision. Mais gare aux billes qui n'ont pas une rotondité parfaite : elles risquent de se bloquer dans le canon.



Canon OK de 6.03mm

- On peut trouver chez PDI, FIRST etc. un module de Hop-up réglable. Je dirais que ce n'est pas existentiel après une upgrade à 500fps.



Chambre Hop-up réglable de FIRST



Chambre Hop-up réglable de PDI

- On trouve un cylindre à gaz. Mais ne choisissez surtout pas le modèle de chez Classic Army qui a une fâcheuse tendance à fuir. Prenez plutôt le modèle de chez JAPAN. Notez qu'un hop-up réglable est dans ce cas indispensable puisque la densité du gaz varie selon la température. Il faut re-régler le hop-up à chaque partie.



Le cylindre à gaz de JAPAN (OK)

- Pour ce qui est équipement CUSTOM vous avez un bipode chez Classic Army, très bien pour une bonne stabilité, des crosses intéressantes chez Carrot Silencieux etc....



Bipode de type Harris de chez Classic Army



La crosse Orca de Carrot



Crosse réglable de FIRST

3. Démontage de l'APS-2

Le démontage de l'APS-2 n'est pas trop complexe, mais malgré tout je préfère expliquer ici comment faire. (Je ne parle pas du démontage du canon qui est très évident, mais seulement du démontage de la culasse, et tout ce qu'il faut pour atteindre le cylindre.)

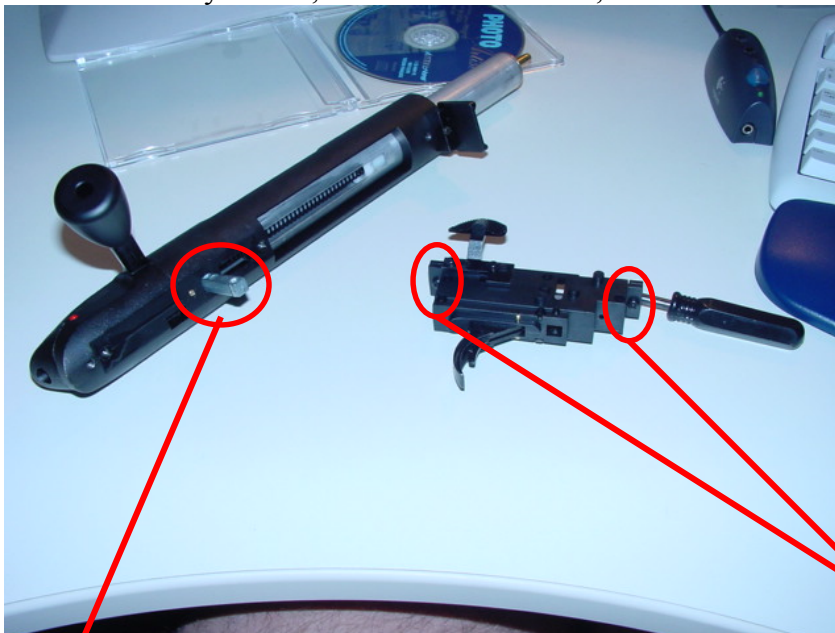
Au fur et à mesure que vous progressez dans le démontage, prenez du temps pour observer les positions de chaque pièce, ressorts et autres.

Je ne suis en aucun cas responsable de ce que vous faites. Ce ne sont que des informations. Si vous n'êtes pas sûr de vous ne le faites pas. Je ne suis pas responsable en cas de mauvais fonctionnement après démontage !

1. Si votre APS-2 est assemblé, démontez-le en dévissant les deux vis, celle sous le pontet, et celle vers le chargeur.
2. Pour plus de maniabilité, vous pouvez dévisser le canon extérieur, après avoir enlevé le chargeur. Dévissez au niveau où le canon rejoint la culasse (juste vers le niveau de la fin de l'emplacement du chargeur)



3. Ceci étant fait, prenez un tournevis cruciforme de la bonne dimension pour dévisser le bloc détente. Il y a 2 vis, une à l'avant du bloc, l'autre à l'arrière.



Stoppeur de ressort

Vis du bloc détente

Le bloc détente vient tout seul ensuite. Il reste le stoppeur du ressort qu'il faut tirer pour pouvoir ensuite faire sortir tout le cylindre.

4. Pour sortir le cylindre, il suffit de lever le levier d'armement et de tirer en arrière. Prenez la clé fournie avec l'APS-2 et dévissez la vis qui se trouve à l'arrière du

cylindre

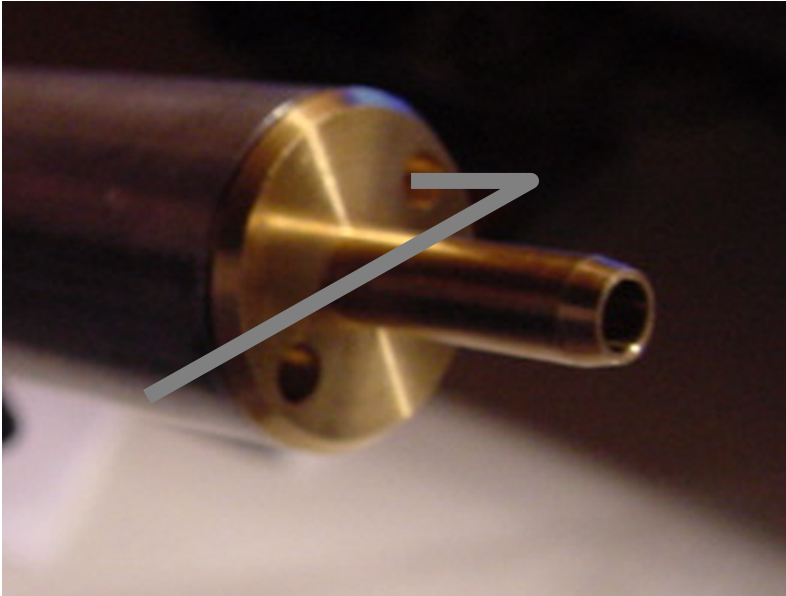


5. Maintenez le cylindre d'une main et tirez en maintenant la poignée d'armement. Faites attention aux petits **ressorts** qui bloquent le et aussi à la petite **tige** qui maintient bloquée la poignée !!!

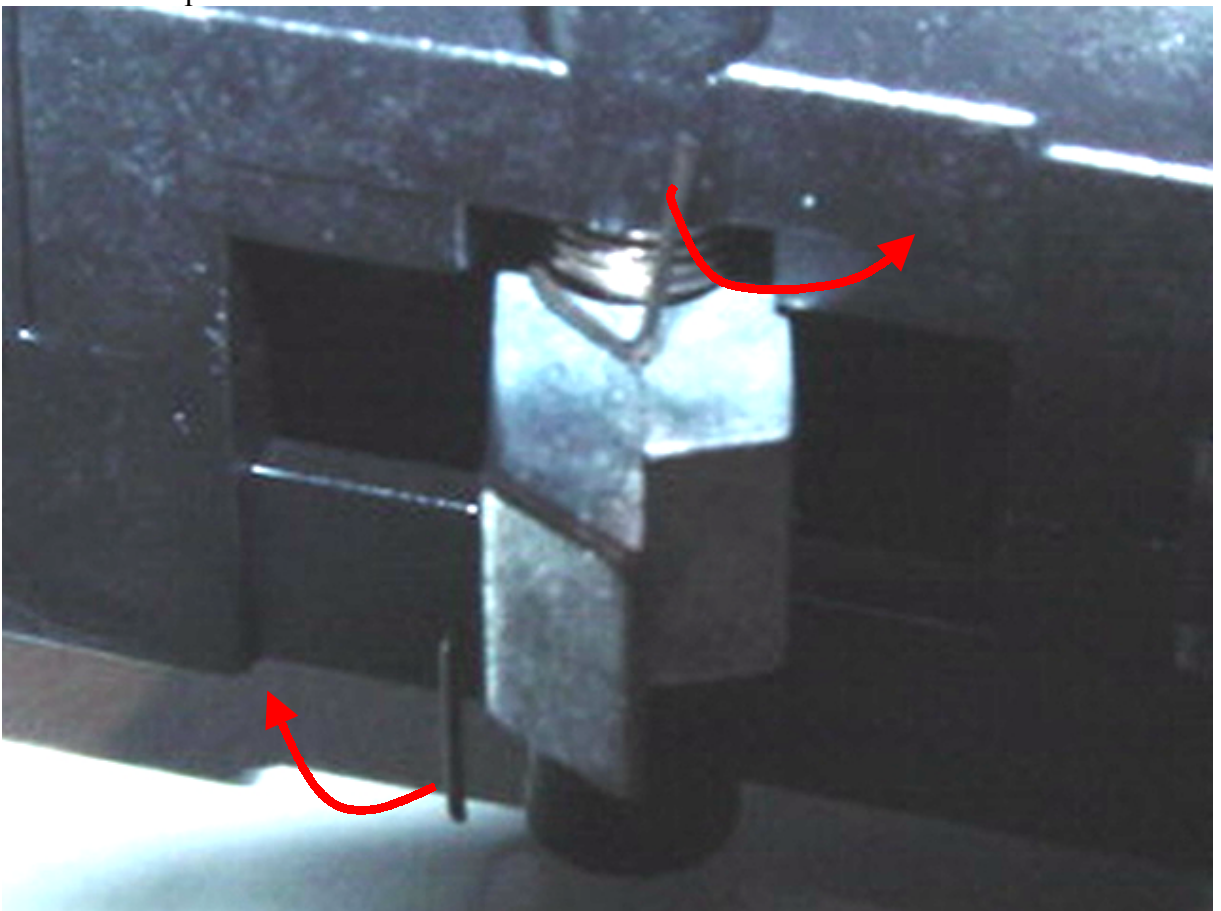


6. Si vous voulez changer seulement le ressort il vous faudra ouvrir le cylindre. Je ne l'ai pas fait, et donc je n'ai pas d'image. Mais voici comment faire : prendre une clé Allen qui entre dans le trou au bout du cylindre, et dévisser en pointant la tête de cylindre dans la direction d'un coussin, mais surtout pas d'une personne ou même de vous-même. **Le ressort est sous pression et peut vous envoyer tout à la figure ce qui peut être dangereux !!!**

Pour dévisser, faites levier contre le bec d'air.



7. Pour le remontage : faites simplement la manœuvre inverse des points 1-5. La petite subtilité est de remettre dans le bon sens les ressorts du bloc détente. C'est très important. Observez les deux cavités de part et d'autre du sear au niveau de l'axe (l'axe de la pièce qui tient le piston en position armée). Il suffit de mettre les ressorts dans leur cavité respective. Il s'en faut de peu pour qu'ils se remettent mal, et vous êtes bon pour recommencer. Les ressorts devront être mis dans un sens inverse.



4. Conclusion

J'espère que ce petit guide pourra vous être utile. N'hésitez pas à m'envoyer un mail pour une remarque ou autre, à stst@clan.st.

L'APS-2 SV est un excellent fusil de sniping. Selon moi, pour vraiment faire la différence entre un sniper et les autres joueurs, il faut l'upgrader à 400 ou 500fps. On obtient une précision remarquable avec des billes de 0.36 et 0.43 à une distance de 50 mètres.

Mais il faut savoir que upgrader un APS-2, comme dit précédemment, occasionne des frais à la chaîne. Augmenter la puissance demandera de renforcer le levier d'armement et la gâchette. Mais je reste heureux d'avoir acheté ce fusil qui est simple, mais néanmoins, puissant précis et robuste.

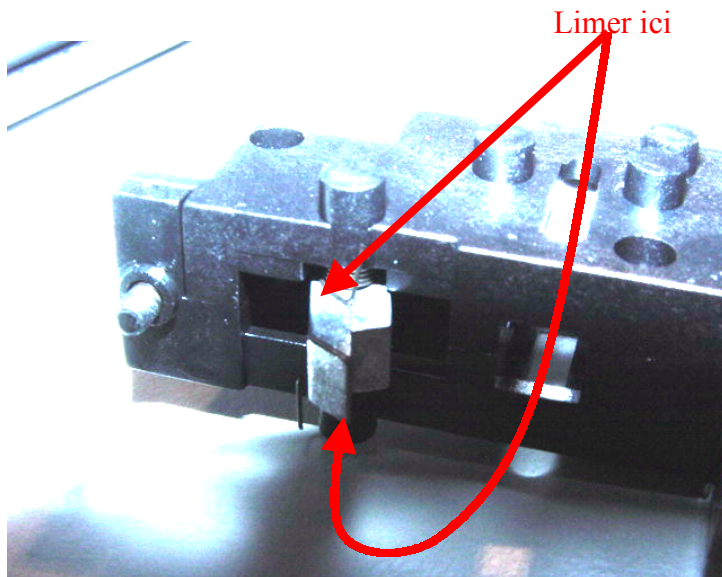
5. Remarques

a. Mes remarques

Avec la ZERO Trigger il n'y a plus de sécurité donc n'armez votre arme que lorsque vous allez tirer, et tirez un coup dans le sol avant de sortir de la zone de jeux !

Attention : avec un fusil upgradé à 500 fps il est interdit de viser quelqu'un à moins de 20 mètres.

J'ai rencontré un petit problème avec le kit piston/cylindre/ressort : la fente ou passe le sear (loquet qui tient le ressort armé) était trop étroite de 0.2mm. Il fallait re-démonter à chaque tir pour remonter le sear qui se coinçait. Pour résoudre le problème il m'a suffi de passer 5 coups de lime d'horloger (lime très fine) de chaque côté du sear, et de polir avec du papier de verre. Maintenant tout va bien !



b. les remarques d'autres utilisateurs

Je n'en ai pas encore reçu !!! N'hésitez pas !!!