



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 106799044 A

(43) 申请公布日 2017. 06. 06

(21) 申请号 201510848449. 8

(22) 申请日 2015. 11. 26

(71) 申请人 大连奥马科技有限公司

地址 116000 辽宁省大连市甘井子区黄浦路  
596 号 7 层 2 号

(72) 发明人 张柱成

(74) 专利代理机构 北京联瑞联丰知识产权代理  
事务所 (普通合伙) 11411

代理人 郑自群

(51) Int. Cl.

A63F 9/02(2006. 01)

A63F 13/219(2014. 01)

A63F 13/24(2014. 01)

A63F 13/837(2014. 01)

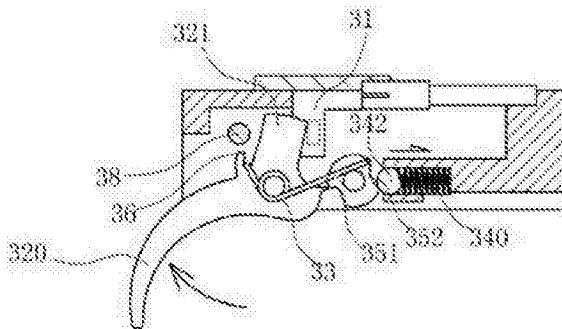
权利要求书1页 说明书3页 附图3页

(54) 发明名称

射击游戏枪的扳机系统

(57) 摘要

本发明提出了一种射击游戏枪的扳机系统，设于一射击游戏枪的枪体内，所述枪体内于该扳机系统前端上方设有一打击部，并于该打击部前端设有一喷嘴器，所述扳机系统包括照相传感器、设于该照相传感器下方的扳机件、设于该扳机件上的弹性件、相对设于该扳机件前端的加压件及设于该加压件与扳机件之间的转动件，所述扳机件用于扳动并与加压件及转动件配合以控制射击游戏枪的发射，所述弹性件用于控制扳机件的复原。该扳机系统会使游戏者有真枪的感觉，使室内射击游戏者有身临其境的感觉，还能防止射击时信号多次打中目标的错误出现。



1. 一种射击游戏枪的扳机系统, 设于一射击游戏枪的枪体内, 所述枪体内于该扳机系统前端上方设有一打击部, 并于该打击部前端设有一喷嘴器, 其特征在于: 所述扳机系统包括照相传感器、设于该照相传感器下方的扳机件、设于该扳机件上的弹性件、相对设于该扳机件前端的加压件及设于该加压件与扳机件之间的转动件, 所述扳机件用于扳动并与加压件及转动件配合以控制射击游戏枪的发射, 所述弹性件用于控制扳机件的复原。

2. 如权利要求 1 所述的射击游戏枪的扳机系统, 其特征在于: 所述扳机件包括一扳手、连接设于该扳手上端的一启动部及由该启动部的两侧向外延伸形成的两转杆, 所述扳手的底端伸至枪体的外侧, 以用于扳动该射击游戏枪进行游戏, 所述启动部用于与照相传感器相互作用, 所述弹性件设于转杆上, 所述启动部的前侧设有一与转动件相抵靠的抵靠部。

3. 如权利要求 2 所述的射击游戏枪的扳机系统, 其特征在于: 所述启动部的后侧设有一卡扣部, 所述枪体内于扳机件的抵靠部上方还设有一停止器, 该停止器用于与扳机件的卡扣部相卡合。

4. 如权利要求 2 所述的射击游戏枪的扳机系统, 其特征在于: 所述转动件的相对两侧分别向内凹进形成一第一抵靠面及第二抵靠面, 所述第一抵靠面与扳机件的抵靠部相抵靠, 所述第二抵靠面与加压件相抵靠。

5. 如权利要求 4 所述的射击游戏枪的扳机系统, 其特征在于: 所述加压件与扳机件的转杆同轴设置, 其包括一弹簧及设于该弹簧末端的一球体, 所述球体与转动件的第二抵靠面相抵靠。

## 射击游戏枪的扳机系统

### 技术领域

[0001] 本发明涉及一种游戏设备,特别涉及一种射击游戏枪的扳机系统。

### 背景技术

[0002] 一般所说的射击游戏是使用仿真枪在室内进行的射击游戏,普遍使用皮皮弹游戏枪。而皮皮弹游戏枪是利用橡胶子弹充当子弹的仿真枪,是把橡胶子弹放入弹夹里利用存储的气体发射出去的构造,一般的射程距离是5~10米左右。现在网吧和游戏厅里使用的射击游戏枪是枪支瞄准电子屏幕所出现的物体后扣动扳机,扣动扳机后枪支会发射一种信号打中屏幕中物体的方式。现有的皮皮弹游戏枪及游戏厅射击游戏枪在游戏中扣动扳机缺少实在感和现场感,远远达不到射击游戏原有的刺激感觉。

### 发明内容

[0003] 本发明提出一种射击游戏枪的扳机系统,解决了现有技术中游戏枪扣动扳机缺少实在感的问题。

[0004] 本发明的技术方案是这样实现的:

[0005] 一种射击游戏枪的扳机系统,设于一射击游戏枪的枪体内,所述枪体内于该扳机系统前端上方设有一打击部,并于该打击部前端设有一喷嘴器,所述扳机系统包括照相传感器、设于该照相传感器下方的扳机件、设于该扳机件上的弹性件、相对设于该扳机件前端的加压件及设于该加压件与扳机件之间的转动件,所述扳机件用于扳动并与加压件及转动件配合以控制射击游戏枪的发射,所述弹性件用于控制扳机件的复原。

[0006] 优选方案为,所述扳机件包括一扳手、连接设于该扳手上端的一启动部及由该启动部的两侧向外延伸形成的两转杆,所述扳手的底端伸至枪体的外侧,以用于扳动该射击游戏枪进行游戏,所述启动部用于与照相传感器相互作用,所述弹性件设于转杆上,所述启动部的前侧设有一与转动件相抵靠的抵靠部。

[0007] 优选方案为,所述启动部的后侧设有一卡扣部,所述枪体内于扳机件的抵靠部上方还设有一停止器,该停止器用于与扳机件的卡扣部相卡合。

[0008] 优选方案为,所述转动件的相对两侧分别向内凹进形成一第一抵靠面及第二抵靠面,所述第一抵靠面与扳机件的抵靠部相抵靠,所述第二抵靠面与加压件相抵靠。

[0009] 优选方案为,所述加压件与扳机件的转杆同轴设置,其包括一弹簧及设于该弹簧末端的一球体,所述球体与转动件的第二抵靠面相抵靠。

[0010] 本发明的有益效果为:

[0011] 本发明的扳机系统会使游戏者有真枪的感觉,使室内射击游戏者有身临其境的感觉,还能防止射击时信号多次打中目标的错误出现。

### 附图说明

[0012] 为了更清楚地说明本发明实施例或现有技术中的技术方案,下面将对实施例或现

有技术描述中所需要使用的附图作简单地介绍,显而易见地,下面描述中的附图仅仅是本发明的一些实施例,对于本领域普通技术人员来讲,在不付出创造性劳动的前提下,还可以根据这些附图获得其他的附图。

[0013] 图 1 为采用本发明扳机系统的射击游戏枪的剖视图;

[0014] 图 2 为图 1 中扳机系统的立体图;

[0015] 图 3 为图 1 中扳机系统部分的示意图;

[0016] 图 4 为图 3 处于另一使用状态图;

[0017] 图 5 为图 3 处于又一使用状态图。

[0018] 图中:

[0019] 20、枪体;30、扳机系统;40、打击部;50、喷嘴器;31、照相传感器;32、扳机件;33、弹性件;34、加压件;35、转动件;320、扳手;321、启动部;322、转杆;36、卡扣部;37、抵靠部;38、停止器;350、第一抵靠面;352、第二抵靠面;340、弹簧;342、球体。

### 具体实施方式

[0020] 下面将结合本发明实施例中的附图,对本发明实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述,显然,所描述的实施例仅仅是本发明一部分实施例,而不是全部的实施例。基于本发明中的实施例,本领域普通技术人员在没有做出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例,都属于本发明保护的范围。

[0021] 如图 1 所示,该扳机系统 30 设于一射击游戏枪的枪体 20 内,该枪体 20 内于扳机系统 30 的前端上方设有一打击部 40 及位于该打击部前端的喷嘴器 50。

[0022] 请同时参阅图 2 及图 3,该扳机系统 30 包括照相传感器 31、设于该照相传感器 31 下方的扳机件 32、设于该扳机件 32 上的弹性件 33、相对设于该扳机件 32 前端的加压件 34 及设于该加压件 34 与扳机件 32 之间的转动件 35。所述扳机件 32 用于扳动并与加压件 34 及转动件 35 配合以控制射击游戏枪的发射,所述弹性件 33 用于控制扳机件 32 的复原。

[0023] 所述照相传感器 31 用于通过光来判断物件的有与无。所述扳机件 32 包括一扳手 320、连接设于该扳手 320 上端的一启动部 321 及由该启动部 321 的两侧向外延伸形成的两转杆 322。所述扳手 320 的底端伸至枪体 20 的外侧,以用于扳动该射击游戏枪进行游戏。所述启动部 321 用于与照相传感器 31 相互作用。该启动部 321 的后侧设有一卡扣部 36,其前侧设有一抵靠部 37。该枪体 20 内于扳机件 32 的抵靠部 37 上方还设有一停止器 38,该停止器 38 用于与扳机件 32 的卡扣部 36 相卡合。所述弹性件 33 为扭簧,其中部套设并固定于扳手 320 的转杆 322 上。所述转动件 35 的相对两侧分别向内凹进形成一第一抵靠面 350 及第二抵靠面 352,其中第一抵靠面 350 与扳机件 32 的抵靠部 37 相抵靠,第二抵靠面 352 与加压件 34 相抵靠。所述加压件 34 与扳机件 32 的转杆 322 同轴设置,其包括一弹簧 340 及设于该弹簧 340 末端的一球体 342。该球体 342 用于与转动件 35 的第二抵靠面 352 相抵靠。

[0024] 请参阅图 3 至 5,使用时,使用者用手扳动扳手 320 使其绕转杆 322 沿顺时针方向转动,该扳机件 32 的抵靠部 37 与转动件 35 的第一抵靠面 350 相抵靠,所述加压件 34 的球体 342 与转动件 35 的第二抵靠面 352 相抵靠。当扳机件 32 的启动部 321 到达照相传感器 31 位置时,所述扳机件 32 的抵靠部 37 与转动件 35 的第一抵靠面 350 相分离,该加压件 34

的球体 342 继续向转动件 35 的第二抵靠面 352 的中央位置加压的瞬间,发出“当”声音同时在照相传感器 31 的作用下传到喷嘴器 50,该喷嘴器 50 在打击部的空气压力下形成发射。当手松开扳手时,扳机件 32 在弹性件 33 的弹性力及加压件 34 的作用下以转杆 322 为中心向逆时针方向转动并与转动件 35 的第一抵靠面 350 分开,加压件 34 的球体 342 使转动件 35 的第二抵靠面 352 向下移动,扳机件 32 恢复到原位置,从而解除启动部 321 对照相传感器 31 的作用。

[0025] 该射击游戏枪的扳机系统会使游戏者有真枪的感觉,使室内射击游戏者有身临其境的感觉,还能防止射击时信号多次打中目标的错误出现。

[0026] 以上所述仅为本发明的较佳实施例而已,并不用以限制本发明,凡在本发明的精神和原则之内,所作的任何修改、等同替换、改进等,均应包含在本发明的保护范围之内。

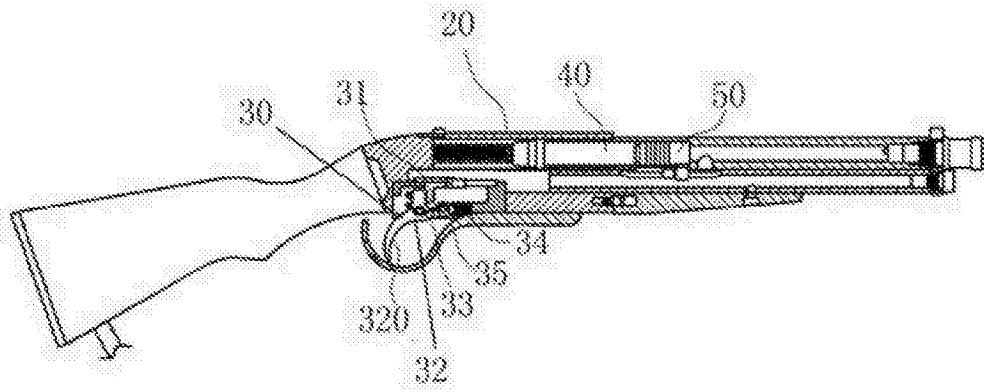


图 1

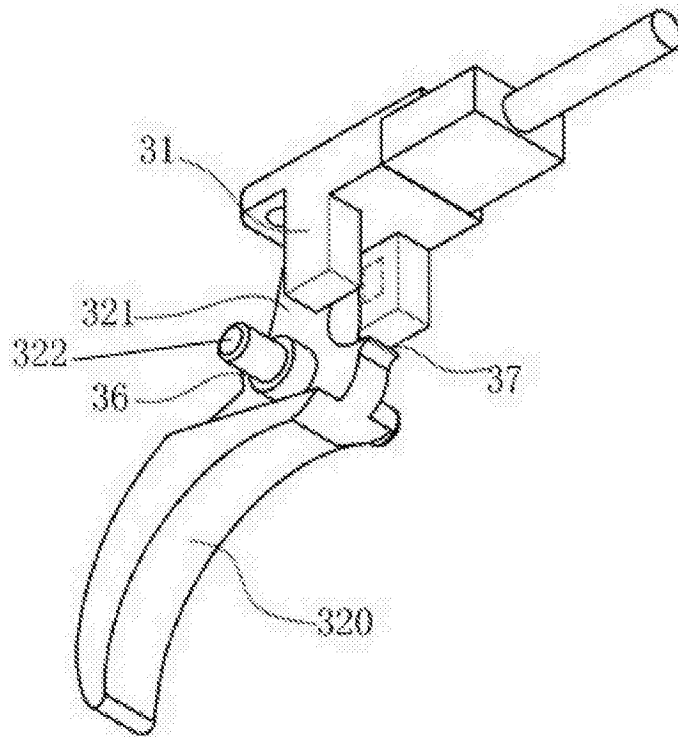


图 2

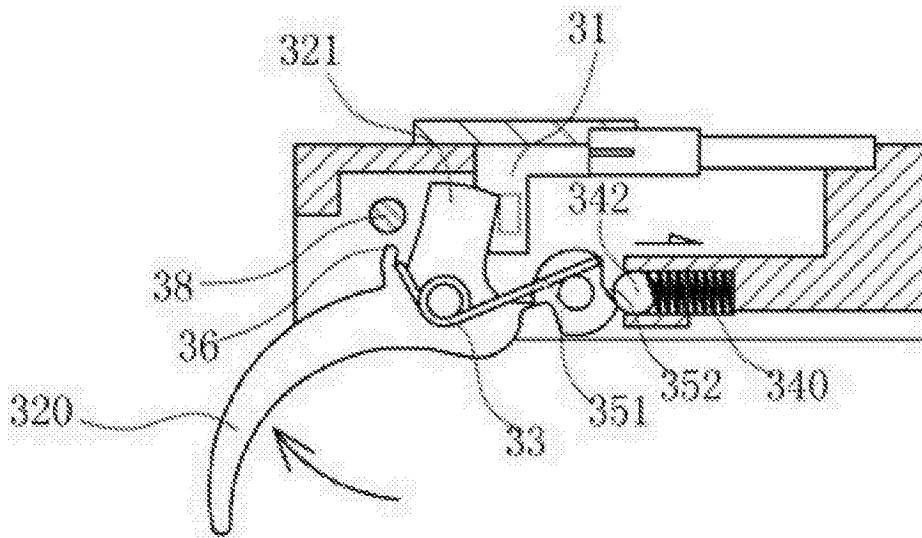


图 3

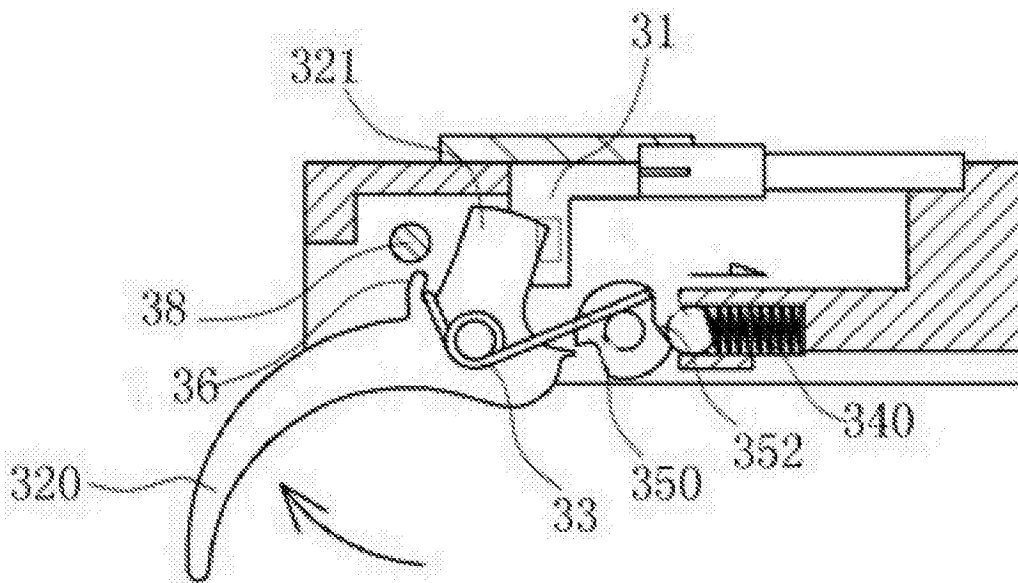


图 4

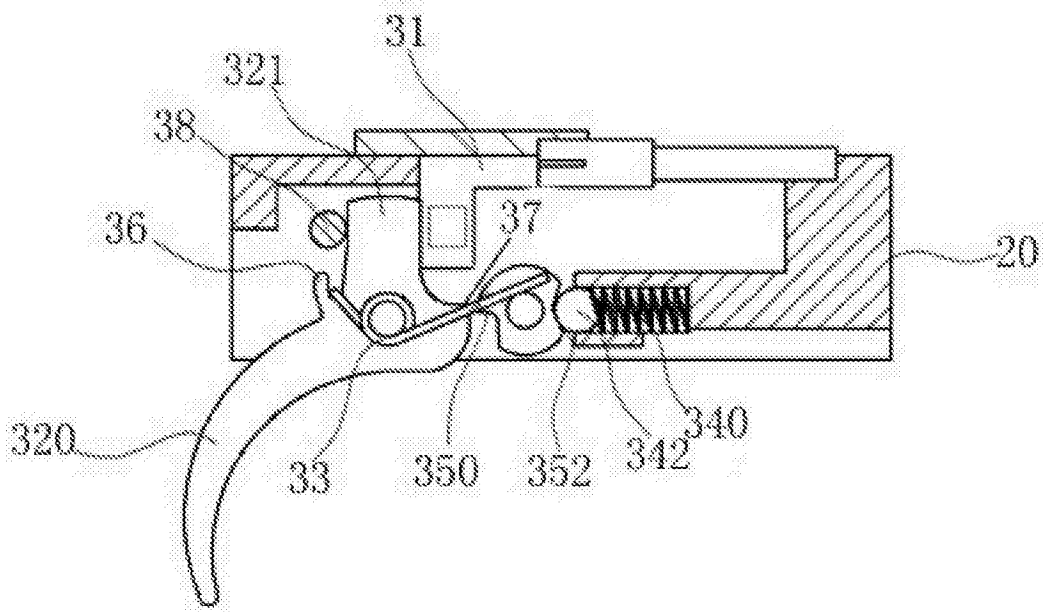


图 5