



(12) 实用新型专利

(10) 授权公告号 CN 202822721 U

(45) 授权公告日 2013. 03. 27

(21) 申请号 201220066338. 3

(22) 申请日 2012. 02. 27

(73) 专利权人 马卡里

地址 510660 广东省广州市越秀区恒福路
45号604房

(72) 发明人 马卡里

(74) 专利代理机构 广州新诺专利商标事务所有
限公司 44100

代理人 杨家睦

(51) Int. Cl.

A63F 9/02 (2006. 01)

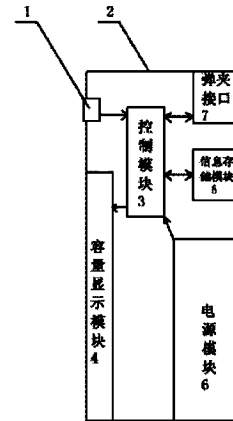
权利要求书 1 页 说明书 3 页 附图 1 页

(54) 实用新型名称

一种用于激光枪战系统的信息存储装置

(57) 摘要

一种用于激光枪战系统的信息存储装置, 包括壳体和用于存储编码数据的信息存储模块, 还包括电源模块、控制模块、用于按比例显示剩余编码数据值的容量显示模块和用于控制容量显示模块通断的轻触按钮, 所述容量显示模块和轻触按钮与控制模块相连, 所述容量显示模块设置于所述壳体的外表面, 本实用新型在壳体表面设置容量显示模块, 可以按比例对存储装置内的编码数据进行显示; 设置轻触按钮, 可以对容量显示模块的通断进行控制, 使玩家对剩余容量的查询可控, 使用该信息存储装置的仿真野战射击对抗系统的玩家可以通过目视直接看到当前设备剩余编码数据值的多少, 为玩家合理便捷使用该信息存储装置提供参考。



1. 一种用于激光枪战系统的信息存储装置,包括壳体和用于存储编码数据的信息存储模块,其特征在于,还包括电源模块、控制模块、用于按比例显示剩余编码数据值的容量显示模块和用于控制容量显示模块通断的轻触按钮,所述容量显示模块和轻触按钮与控制模块相连,所述容量显示模块设置于所述壳体的外表面。

2. 如权利要求1所述的用于激光枪战系统的信息存储装置,其特征在于,所述容量显示模块为LED灯组,所述LED灯组至少包括2颗LED灯。

3. 如权利要求1所述的用于激光枪战系统的信息存储装置,其特征在于,所述容量显示模块为光纤管或数码管。

4. 如权利要求1所述的用于激光枪战系统的信息存储装置,其特征在于,所述容量显示模块为液晶显示屏。

5. 如权利要求1-4任一项所述的用于激光枪战系统的信息存储装置,其特征在于,所述信息存储装置为弹夹,所述弹夹上设置有用于插入激光发射枪弹夹插槽并与激光发射枪传递信息的弹夹接口。

6. 如权利要求1-4任一项所述的用于激光枪战系统的信息存储装置,其特征在于,所述信息存储装置为模拟加血针,所述模拟加血针上设置有用于插入作战衣服加血插槽并与作战衣服传递信息的加血针接口。

7. 如权利要求6所述的用于激光枪战系统的信息存储装置,其特征在于,所述模拟加血针大体呈长条状结构,所述加血针接口设置于模拟加血针的一端,所述轻触按钮设置于模拟加血针的另一端。

一种用于激光枪战系统的信息存储装置

技术领域

[0001] 本实用新型属于激光枪战系统的道具,涉及一种用于激光枪战系统的信息存储装置。

背景技术

[0002] 传统的激光枪战系统通常包括一般包括三部分,分别为发射光信号的激光发射枪、接收光信号的作战衣服(包括防弹背心和头盔)和远程控制器。当发射光信号的激光发射枪开枪时,从枪口的激光发射器发出不可见的光信号进行模拟射击,当该光信号击中目标玩家后,目标玩家头盔与衣服上硅光电池将接收到的光信号转变成电流,该电流通过放大电路放大后传入衣服上的中央处理模块,中央处理模块通过背心上的无线数传模块与远程控制器相互交流数据,从而能在远程控制器上显示出伤亡情况,并能加以远程控制。不过现有的射击对抗系统中,激光发射枪没有弹夹上弹的概念,这导致现有的野战系统其游戏方式受到限制,结构功能也比较单一,仿真度不高。基于上述不足,本专利的发明人于2010年11月17日提交了申请号为201010548219.7的专利申请,该申请中引入了弹夹、加血针剂及急救箱的概念,在将激光发射枪的伤害值进行量化的同时大大提高了激光对抗系统的真实性,不过该方案同时引入的一个问题是:一方面,真实的弹夹可以通过手持感觉重量或通过视觉去判断出弹夹内剩余子弹数量,有一些弹夹的外壳有透明的部分,可以非常方便的通过视觉去判断出弹夹内剩余子弹数量,另一方面,战场上的医疗急救针剂都是一次性的,用完的从外观很容易判别出来,但仿真野战射击对抗系统内的弹夹只能在安插到激光枪弹夹插孔的时候从激光枪上的显示装置查看弹夹子弹数量,加血针也只能通过安插到作战衣服上的加血接口上才能知道该加血针是否曾经用过,这在极度讲求速度的激光射击对抗游戏中会造成极度的不便。

实用新型内容

[0003] 本发明的目的,就是克服现有技术的不足,提供一种用于激光枪战系统的信息存储装置,该装置可以随时随地显示设备本身的当前编码数据值,使玩家可以由此得到存储装置的剩余容量,为利用存储装置提供参考信息。

[0004] 为了达到上述目的,采用如下技术方案:

[0005] 一种用于激光枪战系统的信息存储装置,包括壳体和用于存储编码数据的信息存储模块,还包括电源模块、控制模块、用于按比例显示剩余编码数据值的容量显示模块和用于控制容量显示模块通断的轻触按钮,所述容量显示模块和轻触按钮与控制模块相连,所述容量显示模块设置于所述壳体的外表面。

[0006] 作为一种具体实施例,所述容量显示模块为LED灯组,所述LED灯组至少包括2颗LED灯。

[0007] 作为一种具体实施例,所述容量显示模块为光纤管或数码管。

[0008] 作为一种具体实施例,所述容量显示模块为液晶显示屏。

[0009] 作为一种具体实施例,所述信息存储装置为弹夹,所述弹夹上设置有用于插入激光发射枪弹夹插槽并与激光发射枪传递信息的弹夹接口。

[0010] 作为一种具体实施例,所述信息存储装置为模拟加血针,所述信息存储装置为模拟加血针,所述模拟加血针上设置有用于插入作战衣服加血插槽并与作战衣服传递信息的加血针接口。

[0011] 进一步地,所述模拟加血针大体呈长条状结构,所述加血针接口设置于模拟加血针的一端,所述轻触按钮设置于模拟加血针的另一端。

[0012] 与现有技术相比,本实用新型的有益效果在于:

[0013] 在信息存储装置上设置容量显示模块,可以按比例对存储装置内的编码数据进行显示;设置轻触按钮,可以对容量显示模块的通断进行控制,使玩家对剩余容量的查询可控,本实用新型使玩家可以通过目视直接看到当前设备剩余编码数据值的多少,为玩家合理便捷使用该信息存储装置提供参考。

附图说明

[0014] 图1是本实用新型实施例1的功能模块示意图。

[0015] 图2是本实用新型实施例2的功能模块示意图。

[0016] 1-轻触按钮;2-弹夹壳体;2'-加血针壳体;3-控制模块;4-容量显示模块;5-信息存储模块;6-电源模块;7-弹夹接口;8-加血针接口。

具体实施方式

[0017] 下面结合附图,对本实用新型做进一步说明:

[0018] 实施例1

[0019] 参见图1,本实用新型所述的用于激光枪战系统的信息存储装置,包括壳体2和用于存储编码数据的信息存储模块5,还包括电源模块6、控制模块3、用于按比例显示当前编码数据值的容量显示模块4和用于控制容量显示模块4通断的轻触按钮1,所述容量显示模块4和轻触按钮1与控制模块3相连,所述容量显示模块4设置于所述壳体2的外表面,所述容量显示模块4可以是LED灯组,光纤管、数码管或液晶显示屏。在本实施例中,所述信息存储装置为弹夹,所述弹夹上设置有用于插入激光发射枪弹夹插槽并与激光发射枪传递信息的弹夹接口7,所述容量显示模块4优选为耗电量小的LED灯组,该LED灯组的数量至少为两粒,优选为10粒以上,上述LED灯组呈线性排列于弹夹壳体2的外表面,所述轻触按钮1的末端凸出于壳体2表面以方便按压,所述电源模块5可以是干电池或充电电池,所述编码数据可以是模拟子弹数量、模拟子弹伤害效果值、模拟加血值、模拟解毒针剂数量或其他在仿真野战射击对抗系统可用于编码的游戏信息。

[0020] 基于上述结构,本实用新型的工作过程如下:

[0021] 当按住弹夹壳体2上的轻触按钮1时,轻触按钮1给控制模块3发送开关接通的信号,控制模块3根据信息存储模块5内所记录的弹夹剩余容量信息按比例启动LED灯组。当然,根据需要,也可以将一部分LED灯组设置为用于显示电源模块6的剩余电量,则玩家根据LED灯组的显示情况可以清楚地看到弹夹的剩余模拟子弹数量和电源模块6的剩余电量值。

[0022] 当弹夹内电源模块 6 电量过低的时候,控制模块 3 将每隔一段时间启动 LED 灯组中代表电源模块 6 剩余电量的一粒 LED 灯闪烁几次,以提示玩家电源模块 6 电量过低,与所述弹夹相配合的激光发射枪或充能装置上设置有读写单元,用于在弹夹插入时进行编码数据的读写,如所述电源模块 6 为充电电池,则弹夹在插入激光发射枪或充能装置时还可获得短暂的充电,在本方案中,所述编码数据可以是模拟子弹数量、模拟子弹伤害效果值等游戏数据。

[0023] 应该理解,本实施例所述的本实用新型的工作原理,也同样适用于本说明书中的其他实施例。

[0024] 实施例 2

[0025] 参见图 2,本实施例与实施例 1 的不同在于,所述信息存储装置为模拟加血针,所述模拟加血针上设置有用于插入作战衣服加血插槽并与作战衣服传递信息的加血针接口 8,所述模拟加血针整体呈柱状结构,其外形如图 2 所述的加血针壳体 2' 的形状,所述加血针接口 8 设置于模拟加血针的一端,轻触按钮 1 设置于模拟加血针的另一端,在设置有剧情或较为复杂的激光枪战系统中,本实施例中的编码数据可以是模拟加血值、模拟解毒针剂数量等游戏数据,其中模拟解毒针剂数量的多少可用于表示解毒效果的大小。

[0026] 应该理解,以上具体实施例所公布的内容仅为本实用新型的部分优选方案,凡是基于本实用新型的技术方案、符合本实用新型的技术精神,属于本领域技术人员无需进行创造性劳动即可得到的实施例都应属于本实用新型的保护范围。

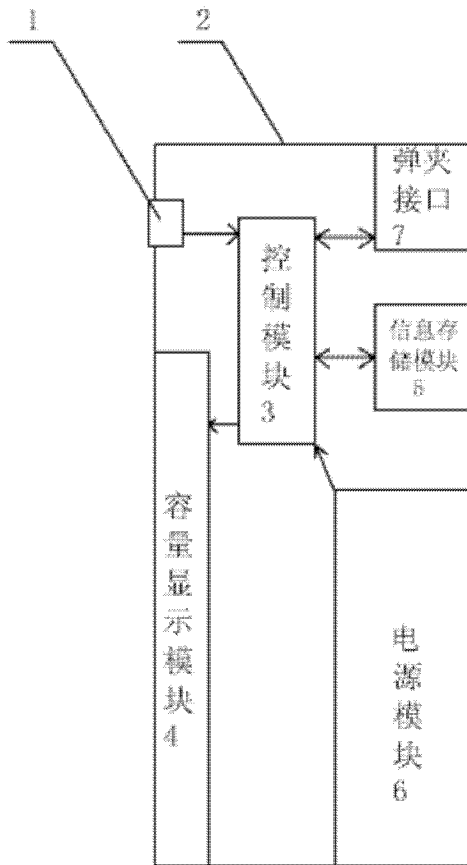


图 1



图 2