

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl.

A63F 13/02 (2006.01)

A63F 13/00 (2006.01)



[12] 发明专利申请公布说明书

[21] 申请号 200710073359.1

[43] 公开日 2008年9月3日

[11] 公开号 CN 101254345A

[22] 申请日 2007.2.27

[21] 申请号 200710073359.1

[71] 申请人 黄金富

地址 100032 北京市西城区金融街27号投资
广场B座19层

[72] 发明人 黄金富

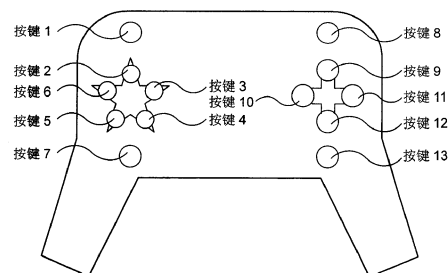
权利要求书3页 说明书6页 附图2页

[54] 发明名称

适合游戏机和手持电子设备的电子游戏输入装置

[57] 摘要

一种电子游戏输入装置，包括两部份按键，第一部份按键以从上至下排列分别为位于上方的按键1，位于中间以圆形顺时针排列的按键2、按键3、按键4、按键5、按键6，位于下方的按键7；第二部份按键以从上至下排列分别为位于上方的按键8，位于中间以十字形方式排列的包括向上的按键9、向左的按键10、向右方的按键11、向下的按键12，位于下方的按键13。其中，第一部份按键的定义为：按键2是“头”、按键3是“右手”、按键4是“右脚”、按键5“左脚”、按键6是“左手”，这五个按键的排列位置与人体的头、左手、右手、左脚、右脚的分布位置完全一致，易于掌握，操作性良好，特别适合用于玩一些人体搏击类或一些探险类等电子游戏。



1. 一种电子游戏输入装置，用于游戏机、计算机、手持电子设备等，其特征在于，所述的电子游戏输入装置包括有第一部份按键和第二部份按键，第一部份按键包括有按键1、按键2、按键3、按键4、按键5、按键6、按键7，第二部份按键包括有按键8、按键9、按键10、按键11、按键12、按键13。
2. 如权利要求1所述的电子游戏输入装置，其特征在于，所述的电子游戏输入装置的第一部份按键包括有第一组按键、第二组按键、第三组按键，以从上至下的排列次序依次为第一组按键、第二组按键、第三组按键，
其中，
第一组按键包括有按键1；
第二组按键包括有按键2、按键3、按键4、按键5、按键6，其中，按键2、按键3、按键4、按键5、按键6以圆形排列方向排列，从圆形顶端为开始的顺时针排列次序依次为按键2、按键3、按键4、按键5、按键6；
第三组按键包括有按键7。
3. 如权利要求1所述的电子游戏输入装置，其特征在于，所述的电子游戏输入装置的第二部份按键包括有第四组按键、第五组按键、第六组按键，以从上至下的排列次序依次为第四组按键、第五组按键、第六组按键，
其中，
第四组按键包括有按键8；
第五组按键包括有按键9、按键10、按键11、按键12，其中，按键9、按键10、按键11、按键12以十字形方式排列，位于十字形中心上方是按键9、位于十字形中心左方是按键10、位于十字形中心右方是按键11、位于十字形中心下方是按键12；
第六组按键包括有按键13。
4. 如权利要求1所述的电子游戏输入装置，其特征在于，所述的电子游戏输入装置的第二部份按键包括有第七组按键、第八组按键、第九组按键，以从上至下的排列次序依次为第七组按键、第八组按键、第九组按键，
其中，
第七组按键包括有按键8；
第八组按键是一个摇杆式的按键组，包括有按键9、按键10、按键11、按键12，所述的按键组的顶部设有摇杆，摇杆与按键组的各个按键连动，可通过将摇杆往不同方向移动来按压不同的按键，其中，按键9位于摇杆的上方，按键10位于摇杆的左方，

按键 11 位于摇杆的右方，按键 12 位于摇杆的下方；当将摇杆往上方移动时，摇杆会将按键 9 按住；当将摇杆往左方移动时，摇杆会将按键 10 按住；当将摇杆往右方移动时，摇杆会将按键 11 按住；当将摇杆往下方移动时，摇杆会将按键 12 按住；

第九组按键包括有按键 13。

5. 如权利要求 2 所述的电子游戏输入装置，其特征在于，所述的电子游戏输入装置的第二组按键的各个按键包括如下定义：

按键 2 的定义是“头”；

按键 3 的定义是“右手”；

按键 4 的定义是“右脚”；

按键 5 的定义是“左脚”；

按键 6 的定义是“左手”。

6. 如权利要求 3 所述的电子游戏输入装置，其特征在于，所述的电子游戏输入装置第五组按键的各个按键包括如下定义：

按键 9 的定义是“上”方向键；

按键 10 的定义是“左”方向键；

按键 11 的定义是“右”方向键；

按键 12 的定义是“下”方向键。

7. 如权利要求 4 所述的电子游戏输入装置，其特征在于，所述的电子游戏输入装置第八组按键的各个按键包括如下定义：

按键 9 的定义是“上”方向键；

按键 10 的定义是“左”方向键；

按键 11 的定义是“右”方向键；

按键 12 的定义是“下”方向键。

8. 如权利要求 1 或 2 或 3 或 5 或 6 所述的电子游戏输入装置，其特征在于，所述的电子游戏输入装置的第一部份按键位于输入装置的左方和第二部份按键位于输入装置的右方，或所述的游戏输入装置的第一部份按键位于输入装置的右方和第二部份按键位于输入装置的左方。

9. 如权利要求 1 或 2 或 4 或 5 或 7 所述的电子游戏输入装置，其特征在于，所述的电子游戏输入装置的第一部份按键位于输入装置的左方和第二部份按键位于输入装置的右方，或所述的游戏输入装置的第一部份按键位于输入装置的右方和第二部份按键位于输入装置的左方。
10. 一种电子游戏输入装置，用于游戏机、计算机等，其特征在于，所述的电子游戏输入装置包括有第一部份按键和第二部份按键，第一部份按键包括有按键 21、按键 22、按键 23、按键 24、按键 25、按键 26、按键 27，第二部份按键包括有按键 31、按键 32、按键 33、按键 34、按键 35、按键 36、按键 37，
其中，
所述的各按键分布于电子游戏输入装置的左侧边沿、下侧边沿、右侧边沿，各按键的排列次序依次为：
由左侧边沿从上至下排列的按键包括按键 21、按键 22、按键 23、按键 24，其中按键 24 位于左侧边沿与下侧边沿相交的位置；
由下侧边沿从左至右排列的按键包括按键 24、按键 25、按键 26、按键 27、按键 37、按键 36、按键 35、按键 34，其中按键 24 位于左侧边沿与下侧边沿相交的位置，按键 34 位于下侧边沿与右侧边沿相交的位置；
由下侧边沿从下至上排列的按键包括按键 34、按键 33、按键 32、按键 31，其中按键 34 位于下侧边沿与右侧边沿相交的位置。
11. 如权利要求 10 所述的电子游戏输入装置，其特征在于，所述的电子游戏输入装置的各个按键的定义包括如下定义：
按键 22 的定义是“左手”；
按键 23 的定义是“右手”；
按键 24 的定义是“头”；
按键 25 的定义是“左脚”；
按键 26 的定义是“右脚”；
按键 32 的定义是“右手”；
按键 33 的定义是“左手”；
按键 34 的定义是“头”；
按键 35 的定义是“右脚”；
按键 36 的定义是“左脚”。

适合游戏机和手持电子设备的电子游戏输入装置

【技术领域】

本发明涉及一种电子游戏的输入装置。

【技术背景】

通常，电子游戏机都配置了输入装置，这些输入装置包括键盘式的输入装置，或摇杆式的输入装置，使用输入装置玩一些动作游戏时，例如一些人体搏击游戏、或一些探险游戏，很多时需要对游戏中的主角的肢体包括头手脚等进行操控，由于一般的输入装置的按键一般是以键盘方式排列，一般将游戏中的主角的头、左手、右手、左脚、右脚等定义在不同的按键上，玩这些游戏的人要记住各按键的位置和所对应人的肢体的部份，由于这些按键的分布位置一般与人的肢体构造的位置并不一致，玩这些游戏的人经常会记错或按错按键，影响了玩这些电子游戏的乐趣，是各电子游戏机制造商有待解决的问题。

【发明内容】

本发明的目的，在于提供一种电子游戏输入装置，以实现在各类电子游戏机、计算机、手持电子设备等的电子游戏中的应用。

本发明的目的是这样实现的，采用这样一种电子游戏输入装置，用于游戏机、计算机、手持电子设备等，其特征在于，所述的电子游戏输入装置包括有第一部份按键和第二部份按键，第一部份按键包括有按键 1、按键 2、按键 3、按键 4、按键 5、按键 6、按键 7，第二部份按键包括有按键 8、按键 9、按键 10、按键 11、按键 12、按键 13。

以及，

所述的电子游戏输入装置的第一部份按键包括有第一组按键、第二组按键、第三组按键，以从上至下的排列次序依次为第一组按键、第二组按键、第三组按键，

其中，

第一组按键包括有按键 1；

第二组按键包括有按键 2、按键 3、按键 4、按键 5、按键 6，其中，按键 2、按键 3、按键 4、按键 5、按键 6 以圆形排列方向排列，从圆形顶端为开始的顺时针排列次序依次为按键 2、按键 3、按键 4、按键 5、按键 6；

第三组按键包括有按键 7。

以及，

所述的电子游戏输入装置的第二部份按键包括有第四组按键、第五组按键、第六组按键，以从上至下的排列次序依次为第四组按键、第五组按键、第六组按键，

其中，

第四组按键包括有按键 8；

第五组按键包括有按键 9、按键 10、按键 11、按键 12，其中，按键 9、按键 10、按键 11、按键 12 以十字形方式排列，位于十字形中心上方是按键 9、位于十字形中心左方是按键 10、位于十字形中心右方是按键 11、位于十字形中心下方是按键 12；

第六组按键包括有按键 13。

以及，

所述的电子游戏输入装置的第五组按键的各个按键包括如下定义：

按键 9 的定义是“上”方向键；

按键 10 的定义是“左”方向键；

按键 11 的定义是“右”方向键；

按键 12 的定义是“下”方向键。

以及，

所述的电子游戏输入装置的第二组按键的各个按键包括如下定义：

按键 2 的定义是“头”；

按键 3 的定义是“右手”；

按键 4 的定义是“右脚”；

按键 5 的定义是“左脚”；

按键 6 的定义是“左手”。

至于其余的按键的定义，可以根据不同的游戏采用不同的定义，例如可以将按键 1 定义为“跳起”，按键 7 定义为“蹲低”，按键 8 定义为“击打”，按键 13 定义为“抵挡”等，或采用其它的定义，都可很好地实现本发明的目的。

此外，本发明的电子游戏输入装置的第一部份按键和第二部份按键的分布方式，可以是第一部份按键位于输入装置的左方和第二部份按键位于输入装置的右方，或第一部份按键位于输入装置的右方和第二部份按键位于输入装置的左方。

这样就实现了本发明的目的。

本发明的的电子游戏输入装置适用于各类游戏机、计算机和设有电子游戏的电子设备的电子游戏使用，由于电子游戏输入装置的第二组按键的五个按键以圆形排列方向排列，如果以所述的圆形排列方向的圆心为中心，按键 3 和按键 4 与按键 6 和按键 5 的位置是左

右对称的，正好与人体的左右手脚对应，加上位于所述的圆形排列方向的圆形顶端的按键2，这第二组按键的五个按键的排列位置与人体的头、左手、右手、左脚、右脚的分布位置完全一致，使用本发明的电子游戏输入装置玩一些人体搏击游戏、或一些探险游戏时，玩游戏的人很容易熟习各按键对应人体的头、左手、右手、左脚、右脚的那一部份，可减少按错按键的错误，也就更容易取得好的游戏成绩，增加玩电子游戏的乐趣。

【附图说明】

图1是本发明的电子游戏输入装置的第一实施例的示意说明图；

图2是本发明的电子游戏输入装置的第二实施例的示意说明图；

图3是本发明的电子游戏输入装置采用摇杆式按键组的第三实施例的示意说明图；

图4是本发明的电子游戏输入装置采用摇杆式按键组的第四实施例的示意说明图；

图5是本发明的电子游戏输入装置的第五实施例的示意说明图；

图6是本发明的电子游戏输入装置的第六实施例的示意说明图；

附图是示意性的，用以说明本发明的系统的构成和方法的主要步骤。

【具体实施方式】

下面结合附图，对本发明的方法作进一步详细说明。

参阅图1，图1是本发明的电子游戏输入装置的第一实施例的示意说明图，图1中示出了本发明的电子游戏输入装置包括有第一部份按键和第二部份按键，第一部份按键包括有按键1、按键2、按键3、按键4、按键5、按键6、按键7，第二部份按键包括有按键8、按键9、按键10、按键11、按键12、按键13。

其中，

位于左方的第一部份按键包括有第一组按键、第二组按键、第三组按键，以从上至下的排列次序依次为第一组按键、第二组按键、第三组按键；位于上方的第一组按键包括有按键1；位于中间的第二组按键包括有按键2、按键3、按键4、按键5、按键6，其中，按键2、按键3、按键4、按键5、按键6以圆形排列方向排列，从圆形顶端为开始的顺时针排列次序依次为按键2、按键3、按键4、按键5、按键6；位于下方的第三组按键包括有按键7。

位于右方的第二部份按键包括有第四组按键、第五组按键、第六组按键，以从上至下的排列次序依次为第四组按键、第五组按键、第六组按键；位于上方的第四组按键包括有按键8；位于中间的第五组按键包括有按键9、按键10、按键11、按键12，其中，按键9、

按键 10、按键 11、按键 12 以十字形方式排列，位于十字形中心上方是按键 9、位于十字形中心左方是按键 10、位于十字形中心右方是按键 11、位于十字形中心下方是按键 12；位于下方的第六组按键包括有按键 13。

继续参阅图 1，图 1 示出的按键 2、按键 3、按键 4、按键 5、按键 6 等五个按键位于一个五角星图案之上，五角星上的每一个角落上有一个按键，这五角星正好对应人体的头、左手、右手、左脚、右脚的位置，本实施例的电子游戏输入装置特别适合用于玩一些人体搏击游戏或一些探险游戏时，玩游戏的人很容易熟习各按键对应人体的头、左手、右手、左脚、右脚的那一部份，可减少按错按键的错误，也就更容易取得好的游戏成绩，增加玩电子游戏的乐趣。

参阅图 2，图 2 是本发明的电子游戏输入装置的第二实施例的示意说明图，与第一实施例相比，不同之处在于本实施例的第一部份按键和第二部份按键的位置与第一实施例的位置刚好对调，在本实施例中第一部份按键位于输入装置的右方和第二部份按键位于输入装置的左方。

参阅图 3 和图 4，图 3 是本发明的电子游戏输入装置采用摇杆式按键组的第三实施例的示意说明图，图 4 是本发明的电子游戏输入装置采用摇杆式按键组的第四实施例的示意说明图，与第一实施例和第二实施例相比，第三和第四实施例在第二部份按键里采用了摇杆式按键组，第二部份按键包括有第七组按键、第八组按键、第九组按键，以从上至下的排列次序依次为第七组按键、第八组按键、第九组按键，

其中，

第七组按键包括有按键 8；

第八组按键是一个摇杆式的按键组，包括有按键 9、按键 10、按键 11、按键 12，所述的按键组的顶部设有摇杆，摇杆与按键组的各个按键连动，可通过将摇杆往不同方向移动来按压不同的按键，其中，按键 9 位于摇杆的上方，按键 10 位于摇杆的左方，按键 11 位于摇杆的右方，按键 12 位于摇杆的下方；当将摇杆往上方移动时，摇杆会将按键 9 按住；当将摇杆往左方移动时，摇杆会将按键 10 按住；当将摇杆往右方移动时，摇杆会将按键 11 按住；当将摇杆往下方移动时，摇杆会将按键 12 按住；

第九组按键包括有按键 13。

以及，

所述的电子游戏输入装置的第八组按键的各个按键包括如下定义：

按键 9 的定义是“上”方向键；

按键 10 的定义是“左”方向键；

按键 11 的定义是“右”方向键；

按键 12 的定义是“下”方向键。

继续参阅图 3 和图 4，图中示出第三实施例和第四实施例的分别在于它们的第一部份按键和第二部份按键的位置，第三实施例的第一部份按键位于输入装置的左方和第二部份按键位于输入装置的右方，而第四实施例的第一部份按键位于输入装置的右方和第二部份按键位于输入装置的左方。

第三和第四实施例采用了摇杆式按键组作为方向键，也能很好地实现本发明的目的。

参阅图 5，图 5 是本发明的电子游戏输入装置的第五实施例的示意说明图，图中示出的是采用本发明的电子游戏输入装置的游戏机控制器，前面各实施例的电子游戏输入装置是设置在游戏机上，而本实施例是一个独立的电子游戏输入装置，其主要功能和按键的分布方式与前面各实施例基本上相同，无论是将本发明的电子游戏输入装置设置于游戏机上，或将本发明的电子游戏输入装置设置作为一个独立的电子游戏输入装置设置，或将本发明的电子游戏输入装置设置于计算机上，或将本发明的电子游戏输入装置设置于计算机键盘上，都是属于本发明的保护范围。

参阅图 6，图 6 是本发明的电子游戏输入装置的第六实施例的示意说明图，图中示出的电子游戏输入装置包括有第一部份按键和第二部份按键，第一部份按键包括有按键 21、按键 22、按键 23、按键 24、按键 25、按键 26、按键 27，第二部份按键包括有按键 31、按键 32、按键 33、按键 34、按键 35、按键 36、按键 37，

其中，

所述的各按键分布于电子游戏输入装置的左侧边沿、下侧边沿、右侧边沿，各按键的排列次序依次为：

由左侧边沿从上至下排列的按键包括按键 21、按键 22、按键 23、按键 24，其中按键 24 位于左侧边沿与下侧边沿相交的位置；

由下侧边沿从左至右排列的按键包括按键 24、按键 25、按键 26、按键 27、按键 37、按键 36、按键 35、按键 34，其中按键 24 位于左侧边沿与下侧边沿相交的位置，按键 34 位于下侧边沿与右侧边沿相交的位置；

由下侧边沿从下至上排列的按键包括按键 34、按键 33、按键 32、按键 31，其中按键 34 位于下侧边沿与右侧边沿相交的位置。

以及，

所述的电子游戏输入装置的各个按键的定义包括如下定义：

按键 22 的定义是“左手”；

按键 23 的定义是“右手”；
按键 24 的定义是“头”；
按键 25 的定义是“左脚”；
按键 26 的定义是“右脚”；
按键 32 的定义是“右手”；
按键 33 的定义是“左手”；
按键 34 的定义是“头”；
按键 35 的定义是“右脚”；
按键 36 的定义是“左脚”。

此外，按键 21、按键 27、按键 31、按键 37 等按键的定义，可以根据不同的游戏采用不同的定义，例如可以将按键 21 定义为“跳起”，按键 27 定义为“蹲低”，按键 31 定义为“击打”，按键 37 定义为“抵挡”等，或采用其它的定义，都可很好地实现本发明的目的。

本发明的电子游戏输入装置结构简单，按键包括了与人体的头、左手、右手、左脚、右脚对应的按键，易于掌握，操作性良好，特别适合用于玩一些人体搏击游戏或一些探险游戏等电子游戏，它的实施，会给电子游戏爱好者带来良好的操控效果和乐趣。

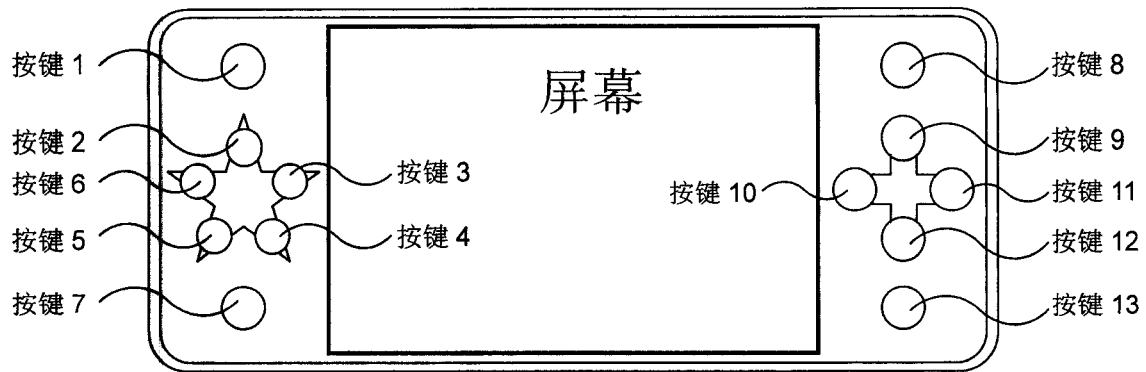


图 1

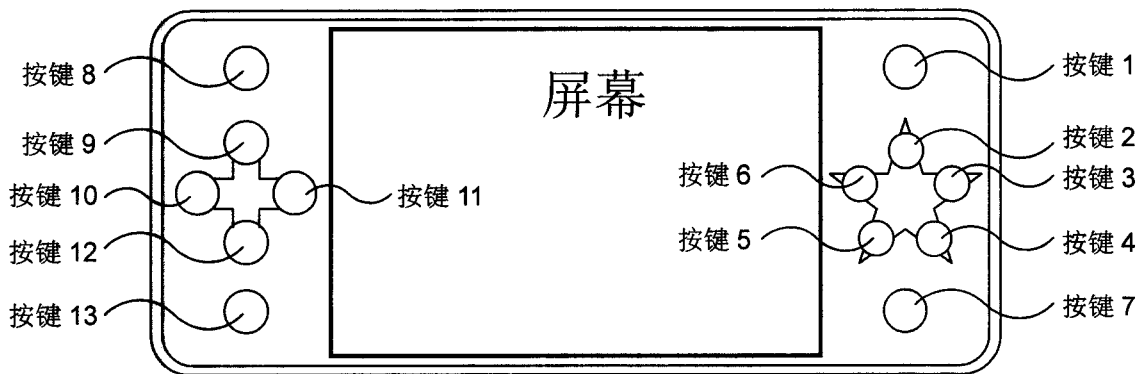


图 2

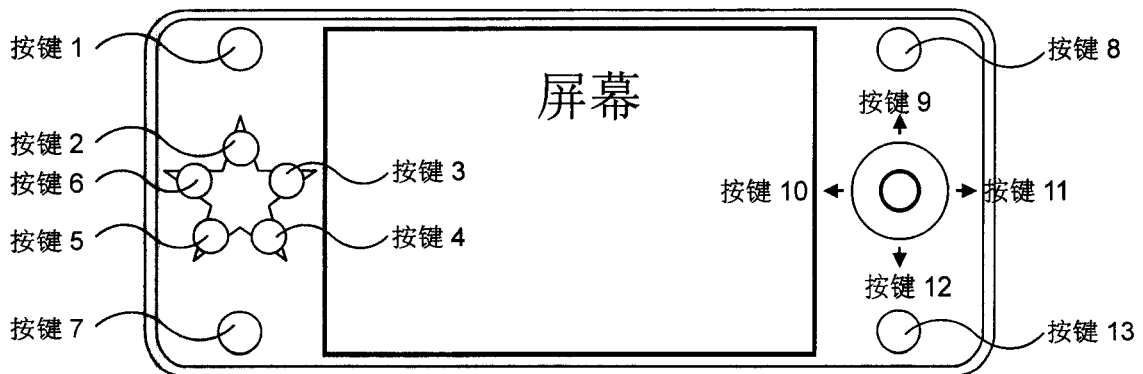


图 3

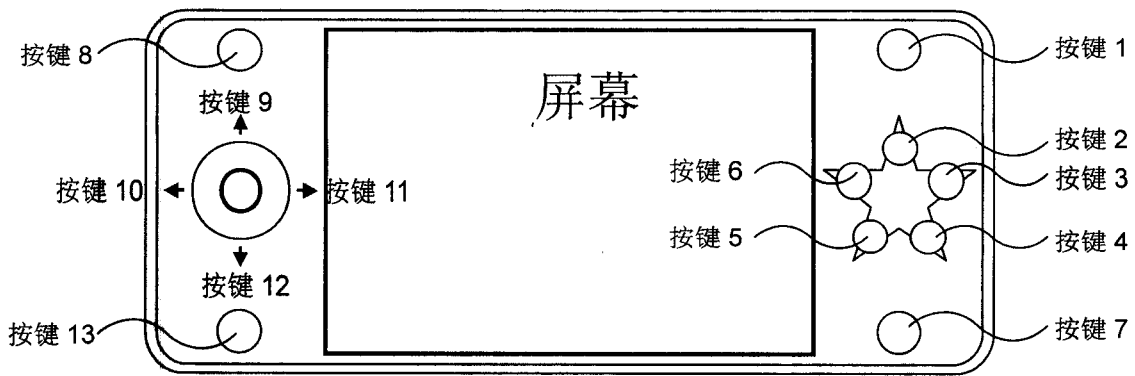


图 4

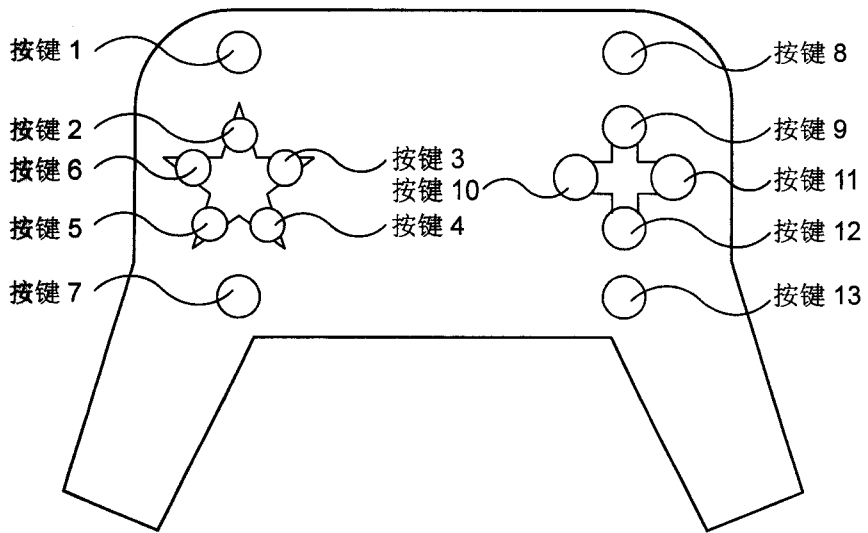


图 5

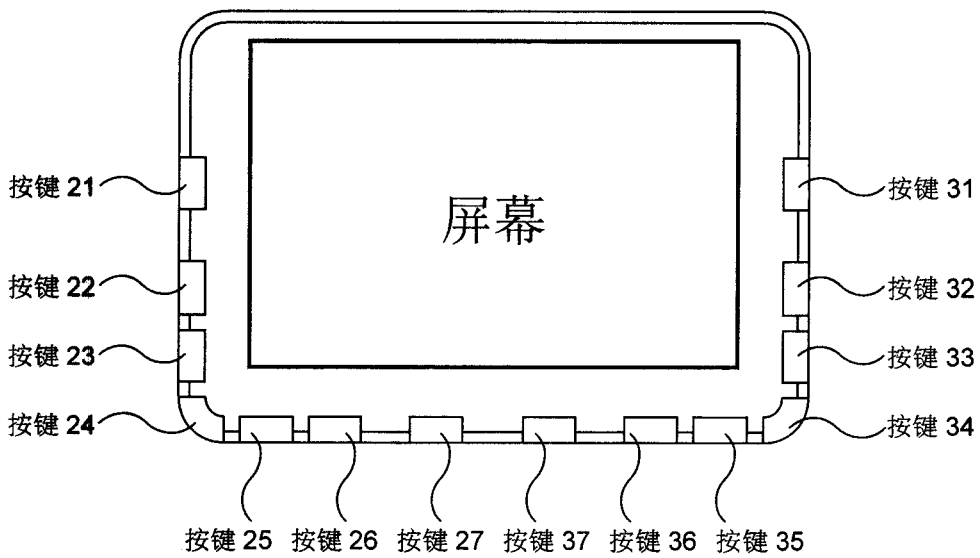


图 6