



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개실용신안공보(U)

(11) 공개번호 20-2024-0001569
(43) 공개일자 2024년09월24일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/24 (2014.01) A63F 13/23 (2014.01)
G06F 3/02 (2006.01)
(52) CPC특허분류
A63F 13/24 (2015.01)
A63F 13/23 (2015.01)
(21) 출원번호 20-2023-0000502
(22) 출원일자 2023년03월15일
심사청구일자 2023년03월15일

(71) 출원인
연세대학교 원주산학협력단
강원도 원주시 흥업면 연세대길 1
손영우
경기도 파주시 평화로348번길 50, 108동 101호 (검산동, 유승아파트)
(72) 고안자
이주명
강원도 원주시
손영우
경기도 파주시 평화로348번길 50, 108동 101호 (검산동, 유승아파트)
(74) 대리인
특허법인명신

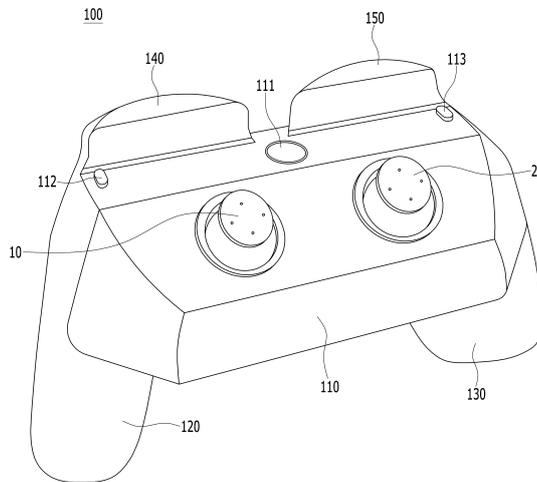
전체 청구항 수 : 총 15 항

(54) 고안의 명칭 **엄지의 부담을 줄이기 위해 조작방식을 개선한 게임 패드**

(57) 요약

본 발명은 엄지의 부담을 줄이기 위해 조작방식을 개선한 게임 패드에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 게임 패드의 버튼 중 일부를 게임 패드의 후면에 배치함으로써 엄지에 집중되었던 조작에 대한 부담을 다른 손가락으로 분산시키고, 이에 따라, 부상의 위험을 방지하고, 빠르고 편안하게 조작할 수 있는 게임 패드에 관한 것이다.

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류

G06F 3/0202 (2013.01)

A63F 2300/1043 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

엄지의 부담을 줄이기 위해 조작방식을 개선한 게임 패드에 있어서,
상기 게임 패드는,
몸체부;
상기 몸체부의 일측과 연결된 제1 손잡이부; 및
상기 몸체부의 다른 일측과 연결된 제2 손잡이부;
를 포함하고,
상기 몸체부는,
전면에 배치되는 제1 조작부 및 제2 조작부; 및
후면에 배치되는 제3 조작부 및 제4 조작부;
를 포함하는, 게임패드.

청구항 2

제 1 항에 있어서,
상기 제1 조작부 및 상기 제2 조작부는 360° 피벗 형태로 움직이는 스틱형 버튼을 포함하는, 게임패드.

청구항 3

제 1 항에 있어서,
상기 제3 조작부는 십자형 버튼을 포함하고, 상기 제4 조작부는 하나 이상의 버튼을 포함하는, 게임패드.

청구항 4

제 1 항에 있어서,
제1 손잡이부가 제5 조작부를 포함하거나, 제2 손잡이부가 제5 조작부를 포함하는, 게임패드.

청구항 5

제 4 항에 있어서,
상기 제5 조작부는 하나 이상의 버튼을 포함하는, 게임패드.

청구항 6

제 4 항에 있어서,
상기 제5 조작부가 상기 제1 손잡이부에 배치되는 경우, 상기 제5 조작부는 왼손 약지 및 소지로 조작되고,
상기 제5 조작부가 상기 제2 손잡이부에 배치되는 경우, 상기 제5 조작부는 오른손 약지 및 소지로 조작되는,
게임패드.

청구항 7

제 1 항에 있어서,
상기 몸체부의 후면 상부에 배치되는 제1 돌출부 및 제2 돌출부를 추가로 포함하는, 게임패드.

청구항 8

제 7 항에 있어서,

상기 제1 돌출부는 제6 조작부를 포함하고, 상기 제2 돌출부는 제7 조작부를 포함하는, 게임 패드.

청구항 9

제 8 항에 있어서,

상기 제6 조작부는 하나 이상의 버튼을 포함하고, 상기 제7 조작부는 하나 이상의 버튼을 포함하는, 게임 패드.

청구항 10

제 9 항에 있어서,

상기 제6 조작부의 하나의 버튼은 나머지 하나의 버튼보다 외부로 더욱 돌출되도록 형성되고, 상기 제7 조작부의 하나의 버튼은 나머지 하나의 버튼보다 외부로 더욱 돌출되도록 형성되는, 게임 패드.

청구항 11

제 8 항에 있어서,

상기 제6 조작부는 왼손 검지로 조작되고, 상기 제7 조작부는 오른손 검지로 조작되는, 게임 패드.

청구항 12

제 1 항에 있어서,

상기 몸체부의 전면 및 후면은 특정 방향으로 기울어진 경사면을 포함하는, 게임 패드.

청구항 13

제 1 항에 있어서,

상기 제1 손잡이부는 왼손에 의해 파지되도록 구성되고,

상기 제2 손잡이부는 오른손에 의해 파지되도록 구성되는, 게임 패드.

청구항 14

제 1 항에 있어서,

상기 제1 조작부는 왼손 엄지로 조작되고,

상기 제2 조작부는 오른손 엄지로 조작되고,

상기 제3 조작부는 왼손 중지로 조작되고,

상기 제4 조작부는 오른손 중지로 조작되는, 게임 패드.

청구항 15

제 1 항에 있어서,

상기 몸체부는 전면에 배치되는 제1 추가버튼, 제2 추가버튼 및 제3 추가버튼을 추가로 포함하는, 게임 패드.

고안의 설명

기술 분야

본 실시예는 엄지의 부담을 줄이기 위해 조작방식을 개선한 게임 패드에 관한 것이다.

배경 기술

[0001]

- [0002] 게임 패드(game pad)란, 가정용 게임기나 PC 등에서 게임을 플레이하기 위한 컨트롤러의 일종으로, 게임 패드의 조작방식은 1995년 이래로 거의 변하지 않은 채 현재까지도 유지되고 있다.
- [0003] 종래의 게임 패드는 게임만을 위하여 개발된 제품임에도 오직 엄지만으로 조작하게 되는 전면 조작키들의 동시 조작 및 순차적인 조작에 불편함이 있어 다른 컨트롤러-예를 들어, 키보드 및 마우스 등-에 비해 조작 편의성이 크게 뒤떨어진다는 평가를 받고 있다. 구체적으로, 종래의 게임 패드는 10개 이상의 조작키 중 대부분을 엄지가 조작하는, 엄지에 부담을 집중시킨 형태이고, 이는 사용자의 피로감을 급증시킬 수 있다는 문제점이 존재하였다.
- [0004] 이와 같은 문제를 해결하기 위해, 일부 기업에서는 기존의 게임 패드에 후면 패드를 장착한 게임 패드를 개발하였다. 이러한 게임 패드는 엄지로 조작하는 전면 조작키와 같은 기능을 하는 패드를 후면에 추가로 부착하여 기능을 분할하여 사용할 수 있도록 하였다. 그러나, 이러한 후면 패드를 장착한 게임 패드는 기존 제품의 형상에서 크게 벗어나지 않으면서도 훨씬 복잡한 구조를 가지고 있어서, 필연적으로 상당한 고가라는 문제점이 존재하였다.
- [0005] 따라서, 대부분의 게이머들은 기존의 게임 패드의 기능 및 안전상의 문제점을 명확히 인식하고 있음에도 저렴한 기존의 게임 패드를 사용해왔다. 이러한 시장 환경에 맞추어, 대부분의 게임 개발사들 또한 쉽고 느린 조작으로 충분히 플레이할 수 있는 게임을 개발해왔었다.
- [0006] 하지만, 최근 복잡한 조작 방식의 게임들이 큰 인기를 끌고 있고, 게임 개발사들 또한, 이러한 게이머들의 니즈에 맞춰 복잡한 조작 방식의 게임을 개발하고 있는 추세이다. 이러한, 시장 동향에 따라 저렴하면서도 복잡한 조작 방식의 게임을 쉽게 플레이할 수 있도록, 조작 편의성이 개선된 게임 패드의 개발이 필요한 실정이다.

고안의 내용

해결하려는 과제

- [0007] 이러한 배경에서, 본 실시예의 목적은, 게임 패드 사용 시에 엄지의 부담을 줄여서 근골격계 질환의 발생을 예방할 수 있는 게임 패드를 제공함에 있다.
- [0008] 또한, 종래의 게임 패드보다 복잡한 조작 방식의 게임을 손쉽게 플레이할 수 있는 게임 패드를 제공하고자 한다.
- [0009] 또한, 기존의 게임 패드에 추가 부속품을 장착한 제품에 비해 상대적으로 저렴한 게임 패드를 제공하고자 한다.

과제의 해결 수단

- [0010] 전술한 목적을 달성하기 위하여, 일 실시예는, 엄지의 부담을 줄이기 위해 조작방식을 개선한 게임 패드에 있어서, 상기 게임 패드는, 몸체부; 상기 몸체부의 일측과 연결된 제1 손잡이부; 및 ,상기 몸체부의 다른 일측과 연결된 제2 손잡이부; 를 포함하고, 상기 몸체부는, 전면에 배치되는 제1 조작부 및 제2 조작부; 및 후면에 배치되는 제3 조작부 및 제4 조작부; 를 포함하는, 게임 패드를 제공한다.
- [0011] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 제1 조작부 및 상기 제2 조작부는 360° 피벗 형태로 움직이는 스틱형 버튼을 포함할 수 있다.
- [0012] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 제3 조작부는 십자형 버튼을 포함하고, 상기 제4 조작부는 하나 이상의 버튼을 포함할 수 있다.
- [0013] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 제1 손잡이부가 제5 조작부를 포함하거나, 제2 손잡이부가 제5 조작부를 포함할 수 있다.
- [0014] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 제5 조작부는 하나 이상의 버튼을 포함할 수 있다.
- [0015] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 제5 조작부가 상기 제1 손잡이부에 배치되는 경우, 상기 제5 조작부는 왼손 약지 및 소지로 조작되고, 상기 제5 조작부가 상기 제2 손잡이부에 배치되는 경우, 상기 제5 조작부는 오른손 약지 및 소지로 조작될 수 있다.
- [0016] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 몸체부의 후면 상부에 배치되는 제1 돌출부 및 제2 돌출부를 추가로 포함할 수 있다.

- [0017] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 제1 돌출부는 제6 조작부를 포함하고, 상기 제2 돌출부는 제7 조작부를 포함할 수 있다.
- [0018] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 제6 조작부는 하나 이상의 버튼을 포함하고, 상기 제7 조작부는 하나 이상의 버튼을 포함할 수 있다.
- [0019] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 제6 조작부의 하나의 버튼은 나머지 하나의 버튼보다 외부로 더욱 돌출되도록 형성되고, 상기 제7 조작부의 하나의 버튼은 나머지 하나의 버튼보다 외부로 더욱 돌출되도록 형성될 수 있다.
- [0020] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 제6 조작부는 왼손 검지로 조작되고, 상기 제7 조작부는 오른손 검지로 조작될 수 있다.
- [0021] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 몸체부의 전면 및 후면은 특정 방향으로 기울어진 경사면을 포함할 수 있다.
- [0022] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 제1 손잡이부는 왼손에 의해 파지되도록 구성되고, 상기 제2 손잡이부는 오른손에 의해 파지되도록 구성될 수 있다.
- [0023] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 제1 조작부는 왼손 엄지로 조작되고, 상기 제2 조작부는 오른손 엄지로 조작되고, 상기 제3 조작부는 왼손 중지로 조작되고, 상기 제4 조작부는 오른손 중지로 조작될 수 있다.
- [0024] 일 실시예에 따른 게임 패드에 있어서, 상기 몸체부는 전면에 배치되는 제1 추가버튼, 제2 추가버튼 및 제3 추가버튼을 추가로 포함할 수 있다.

고안의 효과

- [0025] 이상에서 설명한 바와 같이 본 실시예에 의하면, 사용자의 엄지에 집중되던 조작방식에서 사용자의 엄지뿐만 아니라 검지, 중지, 소지 및 약지까지 이용하도록 하여 조작 편의성이 향상되는 효과가 있다.
- [0026] 또한, 본 실시예에 의하면, 종래의 게임 패드를 이용함에 따라 발생할 수 있는 손목터널 증후군, 방아쇠수지 증후군 및 드퀘르뱅 증후군 등과 같은 부상 위험이 줄어드는 효과가 있다.
- [0027] 또한, 본 실시예에 의하면, 추가적인 구성을 구매하지 않고도 사용자의 엄지 외에 다른 손가락을 이용한 게임 패드 조작이 가능해지므로, 경제적인 측면에서 유리하다는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [0028] 도 1은 일 실시예에 따른 게임 패드의 사시도이다.
- 도 2는 일 실시예에 따른 게임 패드를 파지했을 때의 사시도이다.
- 도 3은 일 실시예에 따른 게임 패드의 후면도이다.
- 도 4는 일 실시예에 따른 게임 패드를 파지했을 때의 후면도이다.
- 도 5는 일 실시예에 따른 게임 패드를 일 측면에서 바라본 단면도이다.
- 도 6은 일 실시예에 따른 게임 패드를 파지했을 때를 일 측면에서 바라본 단면도이다.
- 도 7은 일 실시예에 따른 게임 패드의 제1 돌출부를 확대한 도면이다.
- 도 8은 일 실시예에 따른 게임 패드의 제2 돌출부를 확대한 도면이다.

고안을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0029] 이하, 일부 실시예들을 예시적인 도면을 통해 상세하게 설명한다. 각 도면의 구성요소들에 참조부호를 부가함에 있어서, 동일한 구성요소들에 대해서는 비록 다른 도면상에 표시되더라도 가능한 한 동일한 부호를 가지도록 하고 있음에 유의해야 한다. 또한, 본 발명을 설명함에 있어, 관련된 공지 구성 또는 기능에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명은 생략한다.
- [0030] 또한, 구성 요소를 설명하는 데 있어서, 제 1, 제 2, A, B, (a), (b) 등의 용어를 사용할 수 있다. 이러한 용어는 그 구성 요소를 다른 구성 요소와 구별하기 위한 것일 뿐, 그 용어에 의해 해당 구성 요소의 본질이나 차례

또는 순서 등이 한정되지 않는다. 어떤 구성 요소가 다른 구성요소에 "연결", "결합" 또는 "접속"된다고 기재된 경우, 그 구성 요소는 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되거나 또는 접속될 수 있지만, 각 구성 요소 사이에 또 다른 구성 요소가 "연결", "결합" 또는 "접속"될 수도 있다고 이해되어야 할 것이다.

- [0031] 도 1은 일 실시예에 따른 게임 패드의 사시도이다.
- [0032] 도 1을 참조하면 본 실시예에 따른 게임 패드(100)는 몸체부(110), 제1 손잡이부(120) 및 제2 손잡이부(130)을 포함할 수 있다.
- [0033] 몸체부(110)는 게임 패드(100)의 몸체를 이루는 구성일 수 있다.
- [0034] 몸체부(110)는 몸체부(110)의 전면에 배치되는 제1 조작부(10) 및 제2 조작부(20)를 포함할 수 있다. 또한, 몸체부(110)는 몸체부(110)의 후면에 배치되는 제3 조작부(30) 및 제4 조작부(40)를 포함할 수 있다. 제3 조작부(30) 및 제4 조작부(40)에 대해서는 도 3 등에 도시되어 있다.
- [0035] 몸체부(110)는 제1 추가버튼(111), 제2 추가버튼(112) 및 제3 추가버튼(113)을 포함할 수 있다. 도 1에 도시된 바와 같이, 제1 추가버튼(111), 제2 추가버튼(112) 및 제3 추가버튼(113)은 몸체부(110)의 전면에 배치될 수 있다.
- [0036] 여기서, 몸체부(110)의 전면이란, 몸체부(110)의 앞면을 의미하는 것으로서, 게임 패드(100)를 사용하는 사용자가 바라보는 면을 의미할 수 있다.
- [0037] 몸체부(110)는 전면 방향으로 기울어진 경사면을 포함할 수 있고, 사용자가 게임 패드(100)를 편하게 파지할 수 있도록, 제1 조작부(10) 및 제2 조작부(20)는 몸체부(110)에 형성된 경사면에 배치될 수 있다.
- [0038] 제1 조작부(10) 및 제2 조작부(20)는 예시적으로, 360° 회전할 수 있는 피벗(pivot) 형태로 움직이고, 눌러서 명령을 입력할 수도 있는 스틱형 버튼을 포함할 수 있다. 그러나, 이에 한정되지 않고, 필요에 따라 다양한 형태의 버튼이 이용될 수 있다.
- [0039] 제1 조작부(10)는 사용자의 왼손 엄지로 조작될 수 있고, 제2 조작부(20)는 사용자의 오른손 엄지로 조작될 수 있다.
- [0040] 제1 손잡이부(120)는 몸체부(110)의 일측과 연결될 수 있고, 제2 손잡이부(130)는 몸체부(110)의 다른 일측과 연결될 수 있다. 구체적으로, 제1 손잡이부(120)는 게임 패드(100)의 왼쪽에 배치될 수 있고, 제2 손잡이부(130)는 게임 패드(100)의 오른쪽에 배치될 수 있다. 또한, 제1 손잡이부(120)는 몸체부(110)의 좌측 후방부와 연결될 수 있고, 제2 손잡이부(130)는 몸체부(110)의 우측 후방부와 연결될 수 있다.
- [0041] 제1 손잡이부(120) 및 제2 손잡이부(130)는 사용자의 파지가 편안하도록, 곡면으로 형성될 수 있고, 특정 방향으로 기울어진 형태로 형성될 수 있다.
- [0042] 사용자는 사용자가 게임 패드(100)를 파지하기 위하여 제1 손잡이부(120)를 왼손으로 파지할 수 있고, 사용자는 게임 패드(100)를 파지하기 위하여 제2 손잡이부(130)를 오른손으로 파지할 수 있다.
- [0043] 본 실시예에 따른 게임 패드(100)는 제1 돌출부(140) 및 제2 돌출부(150)를 포함할 수 있다. 여기서, 제1 돌출부(140) 및 제2 돌출부(150)는 몸체부(110)와 연결되도록 배치될 수 있다. 구체적으로, 제1 돌출부(140)는 게임 패드(100)의 왼쪽에 배치될 수 있고, 제2 돌출부(150)는 게임 패드(100)의 오른쪽에 배치될 수 있다. 또한, 제1 돌출부(140)는 몸체부(110)의 좌측 후방 상부와 연결될 수 있고, 제2 돌출부(150)는 몸체부(110)의 우측 후방 상부와 연결될 수 있다. 제1 돌출부(140) 및 제2 돌출부(150)는 몸체부(110)를 기준으로, 위쪽 방향으로 돌출되도록 형성될 수 있다.
- [0044] 제1 돌출부(140)는 제6 조작부(60)를 포함할 수 있고, 제2 돌출부(150)는 제7 조작부(70)를 포함할 수 있다. 제6 조작부(60) 및 제7 조작부(70)는 도 3 등에 도시되어 있다.
- [0045] 여기서, 몸체부(110), 제1 손잡이부(120), 제2 손잡이부(130), 제1 돌출부(140) 및 제2 돌출부(150)는 일체로서 형성될 수 있다.
- [0046] 도 2는 일 실시예에 따른 게임 패드를 파지했을 때의 사시도이다.
- [0047] 도 2를 참조하면, 사용자는 본 실시예에 따른 게임 패드(100)를 도 2에 나타난 바와 같이 파지할 수 있다.
- [0048] 구체적으로, 도 1 및 도 2를 참조하면, 사용자는 제1 조작부(10)를 왼손 엄지로 조작할 수 있고, 제2 조작부

(20)를 오른손 엄지로 조작할 수 있고, 제1 돌출부(140)에 형성된 버튼을 왼손 검지로 조작할 수 있고, 제2 돌출부(150)에 형성된 버튼을 오른손 검지로 조작할 수 있다.

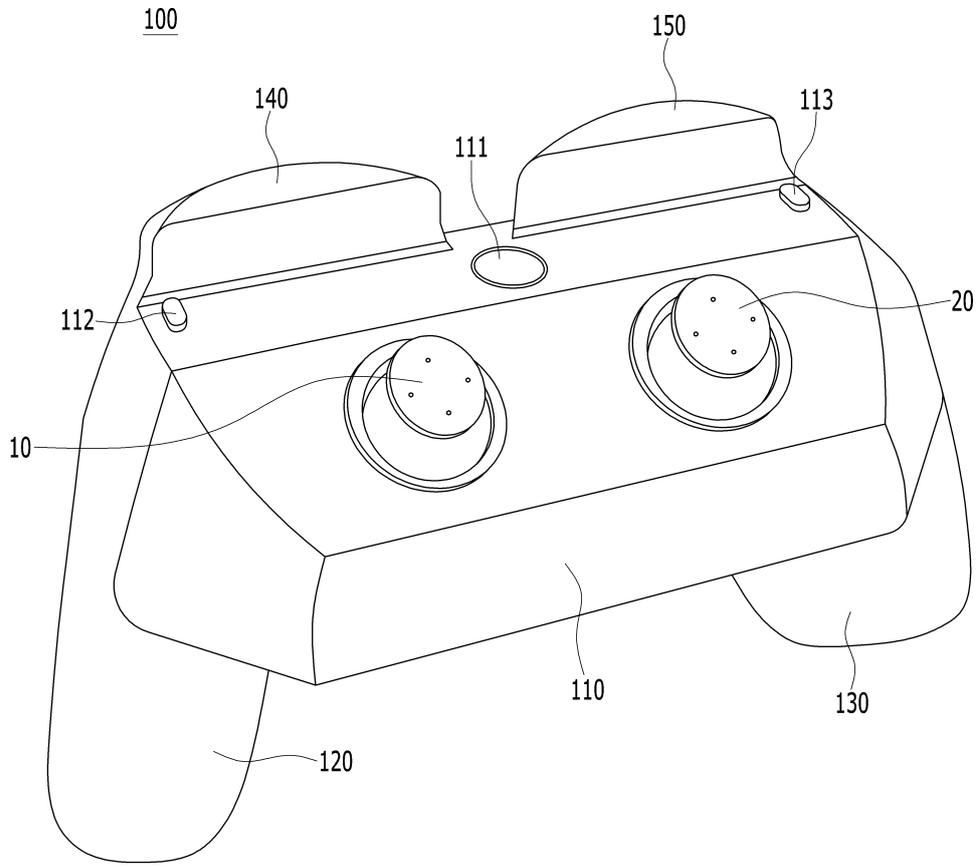
- [0049] 또한, 제1 돌출부(140) 및 제2 돌출부(150)가 몸체부 후방 상부에 형성되고, 제1 돌출부(140) 및 제2 돌출부(150)가 상방 및 후방으로 돌출되도록 형성되어, 사용자는 제1 돌출부(140) 및 제2 돌출부(150)에 배치된 버튼을 조작하기 편리하다는 효과를 기대할 수 있다.
- [0050] 도 3은 일 실시예에 따른 게임 패드의 후면도이다.
- [0051] 도 3을 참조하면, 본 실시예에 따른 게임 패드(100)는 몸체부(110), 제1 손잡이부(120), 제2 손잡이부(130), 제1 돌출부(140), 제2 돌출부(150)를 포함할 수 있고, 본 실시예에 따른 게임 패드(100)는 제3 조작부(30), 제4 조작부(40), 제5 조작부(50), 제6 조작부(60), 제7 조작부(70)을 포함할 수 있고, 충전부(160)를 포함할 수 있다.
- [0052] 몸체부(110)는 제1 손잡이부(120) 및 제2 손잡이부(130)와 연결될 수 있다. 또한, 몸체부(110)는 제1 돌출부(140) 및 제2 돌출부(150)와 연결될 수 있고, 제1 돌출부(140) 및 제2 돌출부(150)는 후면 방향으로 돌출되도록 형성될 수 있다.
- [0053] 몸체부(110)의 후면에는 제3 조작부(30) 및 제4 조작부(40)가 형성될 수 있다. 몸체부(110)의 후면에는 사용자의 파지가 편안하도록 경사면이 형성될 수 있고, 제3 조작부(30) 및 제4 조작부(40)는 몸체부(110)의 후면 경사면에 배치될 수 있다.
- [0054] 제3 조작부(30)는 하나 이상의 버튼을 포함할 수 있고, 예시적으로, 제3 조작부(30)는 4 이상의 방향으로 입력이 가능한 십자형 버튼을 포함할 수 있다.
- [0055] 제4 조작부(40)는 하나 이상의 버튼을 포함할 수 있고, 예시적으로, 제4 조작부(40)는 두 개의 버튼을 포함할 수 있다.
- [0056] 제5 조작부(50)는 제2 손잡이부(130)의 내측에 형성될 수 있다. 그러나, 이에 한정되지 않고, 제5 조작부(50)는 제1 손잡이부(120)의 내측에 형성될 수도 있다. 즉, 사용자의 버튼 조작 성향에 따라 제5 조작부(50)의 배치 위치는 변경될 수 있는 것이다.
- [0057] 제5 조작부(50)는 하나 이상의 버튼을 포함할 수 있고, 예시적으로, 제5 조작부(50)는 두 개의 버튼을 포함할 수 있다.
- [0058] 제1 돌출부(140)는 제6 조작부(60)를 포함할 수 있고, 제2 돌출부(150)는 제7 조작부를 포함할 수 있다.
- [0059] 제6 조작부(60)는 하나 이상의 버튼을 포함할 수 있고, 예시적으로 제6 조작부(60)는 두 개의 버튼을 포함할 수 있다. 제6 조작부(60)가 포함하는 버튼은 조작의 편의를 위해 긴 막대 형태로 형성될 수 있다.
- [0060] 제7 조작부(70)는 하나 이상의 버튼을 포함할 수 있고, 예시적으로 제7 조작부(70)는 두 개의 버튼을 포함할 수 있다. 제7 조작부(70)가 포함하는 버튼은 조작의 편의를 위해 긴 막대 형태로 형성될 수 있다.
- [0061] 게임 패드(100)는 충전부(160)를 포함할 수 있고, 충전부(160)는 외부의 충전 단자와 연결되어 게임 패드(100)에 이용되는 전력을 공급받는 구성일 수 있다. 충전부(160)는 몸체부(110)의 후면에 배치될 수 있다. 그러나, 이에 한정되지 않고, 충전부(160)의 위치는 게임 패드(100)의 후면, 전면, 상면, 하면 및 일 측면 등 다양하게 변경될 수 있다. 게임 패드(100)가 충전되는 방식은 유선 방식으로 충전될 수도 있고, 충전부(160)가 게임 패드(100) 내에 형성되어 무선 충전기와 통신을 통해 무선 방식으로 충전될 수도 있다.
- [0062] 도 4는 일 실시예에 따른 게임 패드를 파지했을 때의 후면도이다.
- [0063] 도 3 및 도 4를 참조하면, 제3 조작부(30)는 왼손 중지로 조작될 수 있고, 제4 조작부(40)는 오른손 중지로 조작될 수 있다.
- [0064] 제5 조작부(50)가 제1 손잡이부(120)에 배치된 경우에는 제5 조작부(50)는 왼손 약지 및 소지로 조작될 수 있고, 제5 조작부(50)가 제2 손잡이부(130)에 배치된 경우에는 제5 조작부(50)는 오른손 약지 및 소지로 조작될 수 있다.
- [0065] 또한, 제6 조작부(60)는 왼손 검지로 조작될 수 있고, 제7 조작부(70)는 오른손 검지로 조작될 수 있다.
- [0066] 도 5는 일 실시예에 따른 게임 패드를 일 측면에서 바라본 단면도이다. 도 6은 일 실시예에 따른 게임 패드를

과지했을 때를 일 측면에서 바라본 단면도이다.

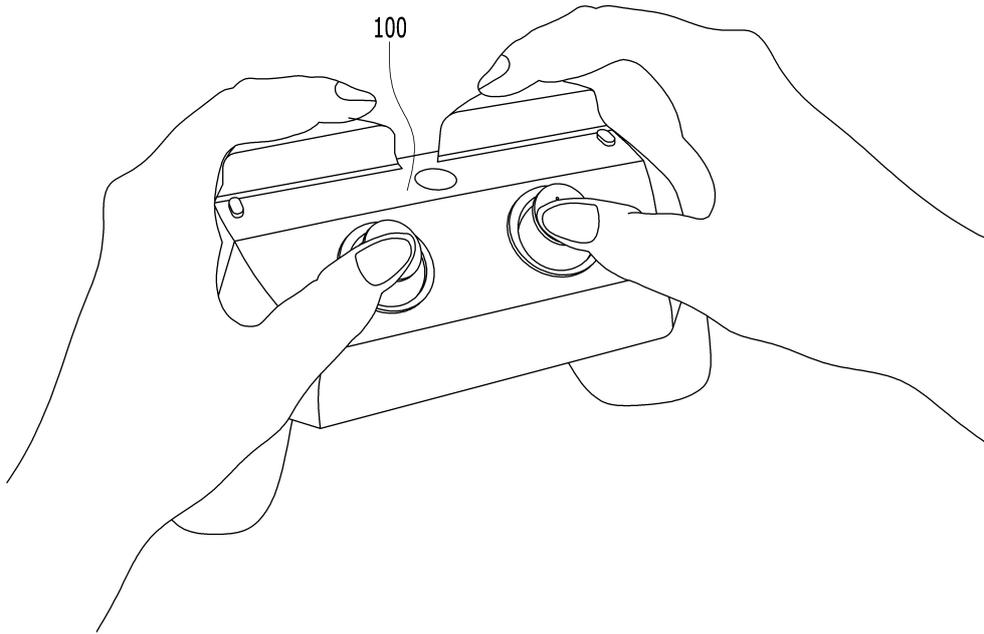
- [0067] 도 5 및 6을 참조하면, 몸체부(110)의 일 측에는 제2 손잡이부(130)가 연결될 수 있고, 제2 손잡이부(130)는 특정 각도로 기울어진 형태로 형성될 수 있다. 그리고, 이와 마찬가지로, 몸체부(110)의 다른 일 측에는 제1 손잡이부(120)가 연결될 수 있고, 제1 손잡이부(120)는 특정 각도로 기울어진 형태로 형성될 수 있다.
- [0068] 몸체부(110)의 후방 상부에는 제2 돌출부(150)가 배치될 수 있고, 제1 돌출부(140)도 마찬가지로 몸체부(110)의 후방 상부에 배치될 수 있다. 또한, 제1 돌출부(140) 및 제2 돌출부(150)는 게임 패드(100)의 후방 및 상방으로 돌출된 형태로 형성될 수 있다.
- [0069] 또한, 몸체부(110)의 전면 및 후면은 특정 각도로 기울어진 경사면을 포함할 수 있다.
- [0070] 또한, 도 6에서 확인할 수 있듯이, 제2 조작부(20)는 사용자의 엄지에 의해 조작될 수 있고, 제7 조작부(70)는 사용자의 검지로 조작될 수 있고, 제4 조작부(40)는 사용자의 중지에도 의해 조작될 수 있다.
- [0071] 도 7은 일 실시예에 따른 게임 패드의 제1 돌출부를 확대한 도면이다. 도 8은 일 실시예에 따른 게임 패드의 제2 돌출부를 확대한 도면이다.
- [0072] 도 7 및 도 8을 참조하면, 제1 돌출부(140)는 제6 조작부(60)를 포함할 수 있고, 제6 조작부(60)는 하나 이상의 버튼을 포함할 수 있다. 또한, 제6 조작부(60)는 2개의 버튼을 포함할 수 있고, 제6 조작부(60)에 포함된 버튼 중 하나는 나머지 하나에 비해 외부로 더욱 돌출되도록 형성될 수 있다.
- [0073] 제2 돌출부(150)는 제7 조작부(70)를 포함할 수 있고, 제7 조작부(70)는 하나 이상의 버튼을 포함할 수 있다. 또한, 제7 조작부(70)는 2개의 버튼을 포함할 수 있고, 제7 조작부(70)에 포함된 버튼 중 하나는 나머지 하나에 비해 외부로 더욱 돌출되도록 형성될 수 있다.
- [0074] 즉, 제1 돌출부(140) 및 제2 돌출부(150) 후면에 형성된 버튼은 사용자가 게임 플레이 중 버튼을 눈으로 직접 확인하기 어렵기 때문에, 각 버튼 간의 구별이 용이하도록 버튼이 외부로 돌출된 정도를 다르게 형성할 수 있다.
- [0075] 예시적으로, 제6 조작부(60)는 제1 범퍼버튼(61) 및 제1 트리거버튼(62)을 포함할 수 있다. 제1 범퍼버튼(61)은 제1 트리거버튼(62)보다 위쪽에 배치될 수 있고, 제1 트리거버튼(62)은 제1 범퍼버튼(61)보다 외부로 더욱 돌출되도록 형성될 수 있다.
- [0076] 또한, 예시적으로, 제7 조작부(70)는 제2 범퍼버튼(71) 및 제2 트리거버튼(72)을 포함할 수 있다. 제2 범퍼버튼(71)은 제2 트리거버튼(72)보다 위쪽에 배치될 수 있고, 제2 트리거버튼(72)은 제2 범퍼버튼(71)보다 외부로 더욱 돌출되도록 형성될 수 있다.
- [0077] 이상에서 기재된 "포함하다", "구성하다" 또는 "가지다" 등의 용어는, 특별히 반대되는 기재가 없는 한, 해당 구성 요소가 내재될 수 있음을 의미하는 것이므로, 다른 구성 요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성 요소를 더 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다. 기술적이거나 과학적인 용어를 포함한 모든 용어들은, 다르게 정의되지 않는 한, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 사전에 정의된 용어와 같이 일반적으로 사용되는 용어들은 관련 기술의 문맥 상의 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.
- [0078] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다. 따라서, 본 발명에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

도면

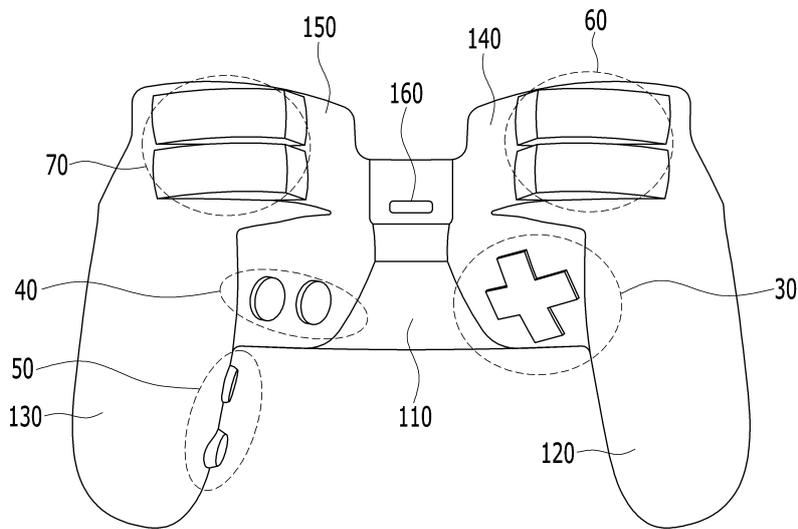
도면1



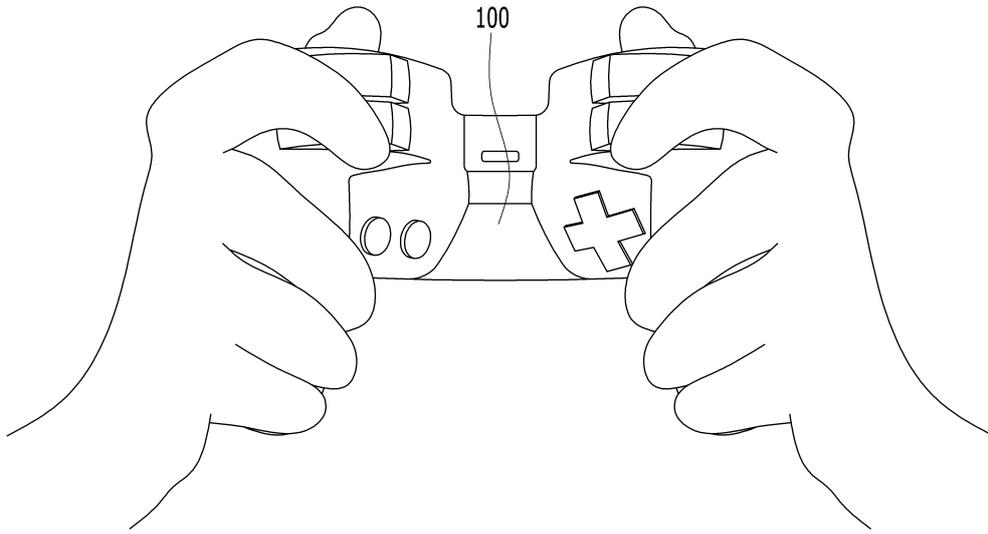
도면2



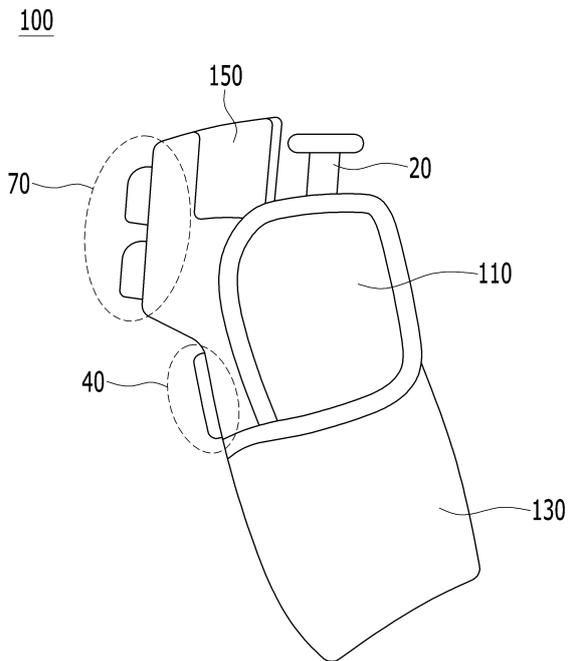
도면3



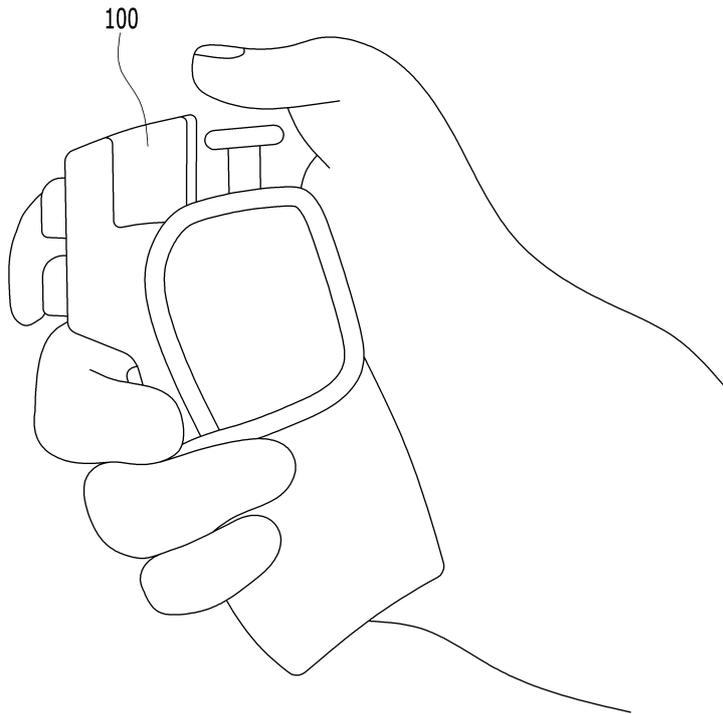
도면4



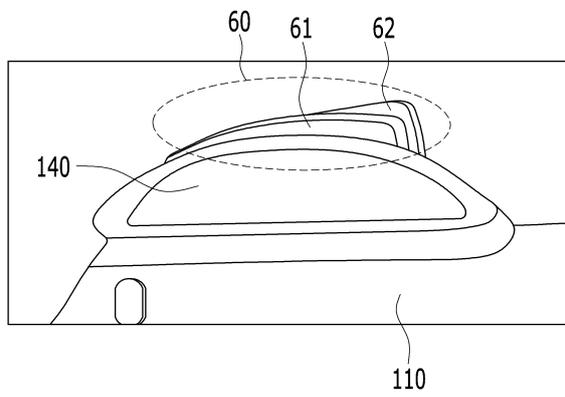
도면5



도면6



도면7



도면8

