(19)中华人民共和国国家知识产权局

(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 102614659 A
(43)申请公布日 2012.08.01

(21)申请号 201110033413.6

(22)申请日 2011.01.31

(71)申请人 上海黄嘉历史文化传播有限公司
地址 200030 上海市徐汇区番禺路 1028 号 102 室

(72)发明人 黄谦 黄志浩

(74)专利代理机构 上海华祺知识产权代理事务所 31247
代理人 刘卫宇

(51)Int.Cl.
A63F 13/00(2006.01)
G09B 19/22(2006.01)

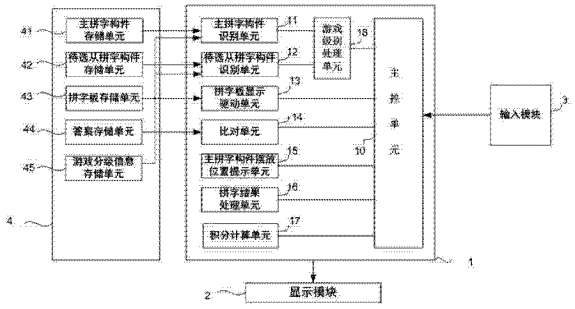
权利要求书 2 页 说明书 7 页 附图 9 页

(54)发明名称

图形式文字拼字电子游戏装置

(57)摘要

一种图形式文字拼字电子游戏装置，包括控制模块、显示模块、输入模块和存储模块。显示模块的输入端、输入模块的输出端及存储模块的输出端均与控制模块电连接。其中，存储模块包括主拼字构件存储单元、待选从拼字构件存储单元和答案存储单元。控制模块包括主控单元、主拼字构件识别单元、主拼字构件摆放位置提示单元、待选从拼字构件识别单元和比对单元。比对单元根据游戏者选中的主拼字构件和待选从拼字构件、以及从主拼字构件摆放位置提示单元接收的主拼字构件摆放位置选择结果，生成拼字结果，并将拼字结果与存储于答案存储单元的拼字答案进行比对，如果相符合，则在显示模块上显示拼字结果。本发明使游戏者在游戏过程中了解汉字的来源和组成。



CN 102614659 A

1. 一种图形式文字拼字电子游戏装置，其特征在于，包括控制模块、显示模块、输入模块和存储模块；所述显示模块的输入端、所述输入模块的输出端以及所述存储模块的输出端均与所述控制模块电连接，其中：

输入模块，用于接收游戏者的输入信息，并将该输入信息传送给所述控制模块；

存储模块包括：

主拼字构件存储单元，用于存储多个主拼字构件；

待选从拼字构件存储单元，用于存储分别与所述多个主拼字构件相对应的多组待选从拼字构件；

答案存储单元，用于存储拼字答案；

显示模块，在所述控制模块的控制下显示主拼字构件和从拼字构件的图像；

控制模块包括：

主控单元，根据从所述输入模块接收的输入信息，控制该控制模块的其它单元的工作；

主拼字构件识别单元，在所述主控单元的控制下，从主拼字构件存储单元中选取主拼字构件显示于所述显示模块上；

主拼字构件摆放位置提示单元，在所述主控单元的控制下，向所述显示模块输出主拼字构件摆放位置选择提示信息，并接收游戏者的主拼字构件摆放位置选择结果；

待选从拼字构件识别单元，在所述主控单元的控制下，从待选从拼字构件存储单元中选取待选从拼字构件显示于显示模块上；

比对单元，在所述主控单元的控制下，根据游戏者通过所述输入模块所选中的主拼字构件和待选从拼字构件、以及从所述主拼字构件摆放位置提示单元接收的主拼字构件摆放位置选择结果，生成拼字结果，并将该拼字结果与存储于所述答案存储单元的拼字答案进行比对，如果相符合，则在显示模块上显示该拼字结果，如果不符合，则显示错误信息。

2. 如权利要求 1 所述的电子游戏装置，其特征在于，所述控制模块还包括游戏级别处理单元，该游戏级别处理单元将游戏预先分为多个级别， 针对不同的游戏级别分配不同的主拼字构件和从拼字构件供游戏者选择；所述存储模块设有存储与每一游戏级别相对应的主拼字构件和从拼字构件的分配信息的游戏分级信息存储单元；

所述游戏级别处理单元在所述主控单元的控制下，控制所述主拼字构件识别单元根据游戏者选择的游戏级别和游戏分级信息存储单元所存储的分配信息，从主拼字构件存储单元中选取主拼字构件，且控制待选从拼字构件识别单元根据游戏者选择的游戏级别和游戏分级信息存储单元所存储的分配信息，从待选从拼字构件存储单元中选取待选从拼字构件。

3. 如权利要求 1 或 2 所述的电子游戏装置，其特征在于，所述存储模块还包括一用于存储拼字板图像数据的拼字板存储单元；

所述控制模块还包括一在所述主控单元的控制下控制所述显示模块显示存储于所述拼字板存储单元中的拼字板图形的拼字板显示驱动单元；

所述主拼字构件摆放位置提示单元和所述比对单元在所述主控单元的控制下，分别控制显示模块将所述主拼字构件摆放位置选择提示信息和所述拼字结果显示在所述拼字板图形内。

4. 如权利要求 1 所述的电子游戏装置，其特征在于，所述待选从拼字构件识别单元在所述比对单元根据游戏者所选中的待选从拼字构件而向显示模块输出拼字结果时，控制该待选从拼字构件的图像不再显示于所述显示模块上。

5. 如权利要求 1 所述的电子游戏装置，其特征在于， 还包括一积分计算单元，所述积分计算单元在所述主控单元的控制下，统计对一个主拼字构件进行拼字的过程中所述比对单元显示错误信息的次数，并根据该次数的多少计算积分。

6. 如权利要求 1 所述的电子游戏装置，其特征在于，所述控制模块还包括一拼字结果处理单元，所述拼字结果处理单元在所述主控单元的控制下先对显示于显示模块上的拼字结果进行预设比例的缩小，然后向所述显示模块输出拼字结果摆放位置选择提示信息，并接收游戏者的拼字结果摆放位置选择结果 ；

所述比对单元在所述主控单元的控制下，根据已缩小的拼字结果、游戏者通过所述输入模块所选中的主拼字构件或待选从拼字构件、以及从所述拼字结果处理单元接收的拼字结果摆放位置选择结果，再次生成拼字结果，并将再次生成的拼字结果与存储于所述答案存储单元的拼字答案进行比对，如果相符合，则在显示模块上显示该再次生成的拼字结果，如果不符合，则显示错误信息。

7. 如权利要求 1 所述的电子游戏装置，其特征在于，所述输入模块为触摸屏、按键面板、键盘、鼠标、手持书写笔或无线遥控器。

8. 如权利要求 7 所述的电子游戏装置，其特征在于，所述无线遥控器设有开关按键、一主拼字构件选择按键、一从拼字构件选择按键以及一组数字按键。

9. 如权利要求 1 所述的电子游戏装置，其特征在于，所述控制模块为一微处理器。

图形式文字拼字电子游戏装置

技术领域

[0001] 本发明涉及电子游戏装置。

背景技术

[0002] 中国汉字历史悠久，从甲骨文到篆文、隶书、繁体字、简体字，延绵千年而变化不断，但又有着内在的基本规律，尤其是甲骨文和篆文，隐藏着更为显著的象形图案。汉字由于是方块字，其在拼字和拆字的设计上要比由拼音字母组成的英文等单词更加复杂和困难。目前，有一些虽然名为汉字拼字的教具在课堂上使用，其拼字的方式大多着眼于现有汉字的少数偏旁和部首，而且非常简单，实物载体则采用图板，没有拼字游戏的娱乐性和趣味性，也没有互动性，实质是儿童识字的内部教学工具，而目前市场上还没有任何采用电子装置、数字化方法的汉字拼字游戏。

发明内容

[0003] 本发明所要解决的技术问题在于提供一种娱乐性和趣味性强的图形式文字拼字电子游戏装置，其还能够使游戏者在做拼字游戏的过程中了解汉字的来源和基本组成方法。

[0004] 本发明所采用的技术方案是：一种图形式文字拼字电子游戏装置，包括控制模块、显示模块、输入模块和存储模块；所述显示模块的输入端、所述输入模块的输出端以及所述存储模块的输出端均与所述控制模块电连接，其中：

输入模块，用于接收游戏者的输入信息，并将该输入信息传送给所述控制模块；

存储模块包括：主拼字构件存储单元，用于存储多个主拼字构件；待选从拼字构件存储单元，用于存储分别与所述多个主拼字构件相对应的多组待选从拼字构件； 答案存储单元，用于存储拼字答案；

显示模块，在所述控制模块的控制下显示主拼字构件和从拼字构件的图像；

控制模块包括：主控单元，根据从所述输入模块接收的输入信息，控制该控制模块的其它单元的工作；主拼字构件识别单元，在所述主控单元的控制下，从主拼字构件存储单元中选取主拼字构件显示于所述显示模块上；主拼字构件摆放位置提示单元，在所述主控单元的控制下，向所述显示模块输出主拼字构件摆放位置选择提示信息，并接收游戏者的主拼字构件摆放位置选择结果； 待选从拼字构件识别单元，在所述主控单元的控制下，从待选从拼字构件存储单元中选取待选从拼字构件显示于显示模块上；比对单元，在所述主控单元的控制下，根据游戏者通过所述输入模块所选中的主拼字构件和待选从拼字构件、以及从所述主拼字构件摆放位置提示单元接收的主拼字构件摆放位置选择结果，生成拼字结果，并将该拼字结果与存储于所述答案存储单元的拼字答案进行比对，如果相符合，则在显示模块上显示该拼字结果，如果不符合，则显示错误信息。

[0005] 本发明具有以下优点：

1. 本发明在遵循汉字的形体、结构和逻辑的基础上，对汉字的拼字构件采用了动漫

化的象形图形方式的表达，从而增加了游戏的美感度、娱乐性，并能够起到寓教于乐和益智的作用，使游戏者在拼字游戏过程中能够了解到汉字的来源、演变和组成，弘扬中华传统文化。

[0006] 2. 本发明以电子游戏的方式实现拼字，极大地增加了游戏的互动性、变化性、娱乐性和趣味性。

[0007] 3. 本发明的实施有利于海内外青少年学习汉字；焕发 5000 年汉字的活力，有利于激发人们对汉字的兴趣；目前全世界仍然有一些国家在使用汉字，这也有利于汉字文化的推广和传播。

附图说明

[0008] 图 1 是本发明一个实施例的电子游戏装置的原理方框图。

[0009] 图 2 示出了根据本发明一个实施例的 22 个主拼字构件的示意图。

[0010] 图 3 示出了根据本发明一个实施例的左右结构的主拼字构件“人”构件与其从拼字构件“木”构件的拼字效果图。

[0011] 图 4 示出了根据本发明一个实施例的主拼字构件“人”构件（上下结构）与其从拼字构件“禾苗”构件的拼字效果图。

[0012] 图 5 示出了根据本发明一个实施例的主拼字构件“人”构件（左右结构）与其从拼字构件“至”构件的拼字效果图。

[0013] 图 6 至图 11 示出了根据本发明一个实施例的电子游戏装置在进行拼字游戏时的屏幕显示。

具体实施方式

[0014] 下面结合附图对本发明做出进一步说明。

[0015] 参考图 1。本发明的电子游戏装置包括控制模块 1、显示模块 2、输入模块 3 和存储模块 4。显示模块 2 的输入端、输入模块 3 的输出端以及存储模块 4 的输出端均与控制模块 1 电连接。

[0016] 上述的控制模块 1、显示模块 2 和存储模块 4 安装于游戏装置的壳体内，壳体的面板上设有作为输入模块 3 的一部分的功能按键，例如电源开关按键、选择按键、数字按键等。

[0017] 其中，存储模块 4 包括：主拼字构件存储单元 41、待选从拼字构件存储单元 42、拼字板存储单元 43 以及答案存储单元 44。

[0018] 在本发明中，发明人从汉字中提炼出了多个用于拼字游戏的主拼字构件以及分别与每一主拼字构件相拼合、并组成一组图形式汉字的多组从拼字构件。这些主拼字构件和从拼字构件不是一般意义上的汉字，而是动漫化的象形文字图形。该主拼字构件和从拼字构件的设计和组合打破了认识、书写汉字从偏傍、部首入门的传统，由主拼字构件以及与主拼字构件相对应的这一组从拼字构件，可以分别拼成一个个丰富多彩的汉字。在本游戏的一个具体的实施例中，主拼字构件的数量为 22 个，如图 2 所示，图中的数字表示该主拼字构件的序号，包括：1、“人”构件（左右结构）；2、“人”构件（上下结构）；3、“女”构件；4、“右手”构件；5、“上手形”构件；6、“左手”构件；7、“双手”构件； 8、“目”构件； 9、“木”构件（左右

结构)；10、“木”构件(上下结构)；11、“草头”构件；12、“脚”构件；13、“口”构件；14、“日”构件；15、“火”构件；16、“禾苗”构件；17、“水”构件；18、“宀”构件；19、“心”构件；20、“示”构件；21、“羊”构件；22、“皿”构件。上述 22 个主拼字构件与其它拼字构件(包括主拼字构件和从拼字构件)相配合所能够拼出的象形图形文字的数量分别为 58、54、40、84、17、13、24、29、31、25、35、37、65、32、34、30、32、40、51、20、20 和 20 个。以上 22 个主拼字构件和对应的其它从拼字构件共可以拼出 791 个汉字，这些都是常用字，而且掌握这些基本的字还可以懂得、了解更多的字。因此，本游戏所能拼出的汉字还可以大大增加，完全可以根据游戏的难度增减。

[0019] 主拼字构件可分为两种类型，一种是在拼字中位置固定的主拼字构件，例如“宀”构件等，其只有放置在从拼字构件的上方才能拼出汉字。另一种是在拼字中位置可以变化的主拼字构件，如“人”构件、“木”构件(既可以是左右结构、也可以是上下结构)等，其放在从拼字构件的左方或右方时，可以分别和其它从拼字构件拼成完整意义上的汉字。

[0020] 在甲骨文中，“人”是个最基本的构件，可以和大量其它构件配合组成汉字，而在今天的简化字中是很难感受到这一特点的，本发明却可以再现甲骨文的这一构字形式和特点。如图 2 示出的序号为 1 的主拼字构件“人”构件(左右结构)的图案，该图案显示的是一个象形的人。图 3 示出了主拼字构件“人”构件(左右结构)与其从拼字构件“木”构件的拼字效果图。在图 3 中，“木”构件的图形是小树苗，小树苗摆放在左面，其和右面的“人”构件拼成一个汉字 “休”，这里的含义就是人依靠在树上，也就是休息了。图 4 示出了主拼字构件“人”构件(上下结构)与其从拼字构件“禾苗”构件的拼字效果图。在图 4 中，上部为一颗丰收了的禾苗，下部为“人”的图案，拼出来的是“年”字，表示“丰收了，一年过去了，要过年了”，这是“年”字的本来含义。图 5 示出了主拼字构件“人”构件(左右结构)与其从拼字构件“至”构件的拼字效果图。“人”构件放置在“至”构件的右面，拼出的是“到”字，也就是人至为到。本发明的其它主拼字构件和从拼字构件相拼也能取得这样的效果。本发明的拼字游戏能够将该本来含义表现出来，便于人们理解汉字文化。

[0021] 主拼字构件存储单元 41 用于存储多个主拼字构件。待选从拼字构件存储单元 42 用于存储分别与多个主拼字构件相对应的多组待选从拼字构件。拼字板存储单元 43 用于存储拼字板图像数据，拼字板可以作为主拼字构件和从拼字构件拼字时的背景，拼字板图形 430 如图 6 所示。答案存储单元 44 用于存储拼字答案。

[0022] 输入模块 3 用于接收游戏者的输入信息，并将该输入信息传送给控制模块 1。该输入模块可以是触摸屏、按键面板、键盘、鼠标、手持书写笔或无线遥控器。在一个实施例中，所述的无线遥控器包括开关按键、一主拼字构件选择按键(设定为 A 键)、一从拼字构件选择按键(设定为 B 键)以及一组数字按键(0-9)。如果按下 A 键时，就是选择主拼字构件，然后按下数字键 1，就是选择一组主拼字构件中的第一个主拼字构件(左右结构的“人”构件)。之后如果按下 B 键，就是选择与该第一个主拼字构件相对应的那组从拼字构件，如果再按下数字键 5，这样就是选择从拼字构件组中的第五个从拼字构件与主拼字构件组中的第一个主拼字构件拼成一个完整的汉字。在使用无线遥控器作为输入模块时，本发明的电子游戏装置本体上设有一无线接收模块，该无线接收模块的输出端与控制模块 1 电连接。该无线遥控器和无线接收模块的电路结构属于现有技术，在此不再赘述。无线遥控器与显示模块 2 的有效距离可设定在 3 米内。

[0023] 显示模块 2 可在控制模块 1 的控制下显示主拼字构件、从拼字构件以及拼字板的图像。该显示模块 2 包括显示驱动电路和显示屏，显示驱动电路的输入端与控制模块 1 电连接，输出端与显示屏电连接，以驱动显示屏显示图像，该显示屏可以是液晶显示屏或等离子显示屏等。

[0024] 控制模块 1 可由一微处理器构成，其包括 ：主控单元 10、主拼字构件识别单元 11、待选从拼字构件识别单元 12、拼字板显示驱动单元 13、比对单元 14、主拼字构件摆放位置提示单元 15、拼字结果处理单元 16 和积分计算单元 17。

[0025] 主控单元 10 根据从输入模块 3 接收的输入信息，控制主拼字构件识别单元 11、待选从拼字构件识别单元 12、拼字板显示驱动单元 13、比对单元 14、主拼字构件摆放位置提示单元 15、拼字结果处理单元 16 和积分计算单元 17 的工作。主拼字构件识别单元 11 在主控单元 10 的控制下，从主拼字构件存储单元 41 中选取主拼字构件显示于显示模块 2 上。在一种实施方式中，主拼字构件识别单元 11 控制显示模块 2 在开机时直接显示存储于主拼字构件存储单元 41 中的所有主拼字构件的图像。在另一种实施方式中，主拼字构件识别单元 11 是响应游戏者的输入而控制显示模块 2 显示存储于主拼字构件存储单元 41 中的主拼字构件的图像。

[0026] 待选从拼字构件识别单元 12 在主控单元 10 的控制下，从待选从拼字构件存储单元 42 中选取待选从拼字构件显示于显示模块 2 上。每组待选从拼字构件可包括多个能够与所对应的主拼字构件构成图形式文字的从拼字构件以及多个设计者有意设置的不能够与所对应的主拼字构件构成图形式文字的错误从拼字构件。设置错误的从拼字构件的目的是为了增加游戏的难度，提高娱乐性和趣味性。

[0027] 拼字板显示驱动单元 13 用于控制显示模块 2 显示存储于拼字板存储单元 43 中的拼字板图形。存储于拼字板存储单元 43 中的拼字板图形可以是一组或多组，当存储有多组拼字板图形时，游戏者还可以对其进行选择，挑选出自己喜欢的拼字板图形作为主拼字构件和从拼字构件拼字时的背景。

[0028] 主拼字构件摆放位置提示单元 15 在主控单元 10 的控制下，向显示模块 2 输出主拼字构件摆放位置选择提示信息，并接收游戏者的主拼字构件摆放位置选择结果，然后将该主拼字构件摆放位置选择结果发送给比对单元 14。该主拼字构件摆放位置选择提示信息提示游戏者选择上、下、左、右四个位置，该选择提示信息可以是以文字的形式显示于显示模块 2 上，如直接显示上、下、左、右四个汉字，或者是图形的形式显示于显示模块 2 上，如显示分别代表上、下、左、右四个方位的箭头。当游戏者选择了“上”，则意味着游戏中主拼字构件是摆放在从拼字构件的上方，依次类推。

[0029] 比对单元 14 在主控单元 10 的控制下，根据游戏者通过输入模块 3 所选中的主拼字构件和待选从拼字构件、以及从主拼字构件摆放位置提示单元 15 接收的主拼字构件摆放位置选择结果，生成拼字结果，并将该拼字结果与存储于答案存储单元 44 的拼字答案进行比对，如果相符合，则在显示模块 2 上显示该拼字结果，即拼出来的图形式文字 ；如果不符合，则显示错误信息，该错误例如可以是“×”号，或是“错了”的文字信息，等待游戏者继续输入。待选从拼字构件识别单元 12 在比对单元根据游戏者所选中的待选从拼字构件而向显示模块输出拼字结果时，控制该被选中的待选从拼字构件的图像不再显示于显示模块 2 上。在本发明的优选实施例中，主拼字构件摆放位置提示单元 15 和比对单元 14 在主控单

元 10 的控制下，分别控制显示模块 2 将主拼字构件摆放位置选择提示信息和拼字结果显示在拼字板图形内。

[0030] 为了增加拼字游戏的趣味性，本发明的控制模块还可设置拼字结果处理单元 16。拼字结果处理单元 16 在主控单元 10 的控制下先对显示于显示模块上的拼字结果进行预设比例的缩小，然后向显示模块 2 输出拼字结果摆放位置选择提示信息，并接收游戏者的拼字结果摆放位置选择结果，然后将该拼字结果摆放位置选择结果发送给比对单元 14。比对单元 14 在主控单元 10 的控制下，根据已缩小的拼字结果、游戏者通过输入模块 3 所选中的主拼字构件或待选从拼字构件、以及从拼字结果处理单元 16 接收的拼字结果摆放位置选择结果，再次生成拼字结果，并将再次生成的拼字结果与存储于答案存储单元 44 的拼字答案进行比对，如果相符合，则在显示模块 2 上显示该再次生成的拼字结果，如果不符合，则显示错误信息。例如，主拼字构件“口”构件可以与从拼字构件“月夕”构件拼出“名”，而在与“口”构件相对应的那组从拼字构件中还设有从拼字构件“草字头”构件以及“金字傍”构件。拼字结果处理单元 16 可以根据游戏者的输入命令，将“名”按照预先设定的比例缩小，然后向显示模块 2 输出拼字结果摆放位置选择提示信息。该拼字结果摆放位置选择提示信息提示游戏者选择上、下、左、右四个位置，该选择提示信息可以是以文字或图形的形式显示于显示模块 2 上。游戏者如果选中“下”位置，并再选中从拼字构件“草字头”构件，比对单元 44 则会生成 “茗”字，并将该“茗”字显示于显示模块 2 上。拼字结果处理单元 16 还可以根据游戏者的输入命令，将“茗”字按照预先设定的比例（例如 50%）缩小，然后向显示模块 2 输出拼字结果摆放位置选择提示信息。游戏者如果选中“右”位置，并再选中从拼字构件“金字旁”构件，比对单元 44 则会生成另一个字“铭”。

[0031] 积分计算单元 17 统计对一个主拼字构件进行拼字的过程中比对单元 14 显示错误信息的次数，并根据该次数的多少计算积分。在对一个主拼字构件进行拼字的过程中，出现错误次数多的，在完成对该主拼字构件的拼字后，游戏者获得的积分低。比如，“羊”构件具有 20 个正确的从拼字构件，如果完成对“羊”构件的拼字游戏，以拼对每个从拼字构件获得 100 分计算，如果游戏者不出错，可以获得满分 2000 分。但是如果游戏者选错一次从拼字构件，则会被扣掉 100 分，变为 1900 分。积分计算单元 17 还可以对游戏者的积分进行累加。

[0032] 为了更进一步增加本发明的娱乐性和趣味性，激发游戏者的参与感，本发明的控制模块还设置了一游戏级别处理单元 18，该游戏级别处理单元 18 将游戏预先分为多个级别， 针对不同的游戏级别分配不同的主拼字构件和从拼字构件供游戏者选择。相对应的，存储模块 4 还设有存储与每一游戏级别相对应的主拼字构件和从拼字构件的分配信息的游戏分级信息存储单元 45。游戏级别处理单元 18 在主控单元 10 的控制下，控制主拼字构件识别单元 11 根据游戏者选择的游戏级别和游戏分级信息存储单元 45 所存储的分配信息，从主拼字构件存储单元 41 中选取主拼字构件，且控制待选从拼字构件识别单元 12 根据游戏者选择的游戏级别和游戏分级信息存储单元 45 所存储的分配信息，从待选从拼字构件存储单元 42 中选取待选从拼字构件。在一种实施例中，本发明根据游戏的难易程度将游戏分为 22 级。如果游戏者选择最为容易的第 1 级游戏，则主拼字构件识别单元 11 在游戏级别处理单元 18 的控制下，控制显示模块 2 显示存储于主拼字构件存储单元 41 中的所有主拼字构件，而待选从拼字构件识别单元 12 在游戏级别处理单元 18 的控制下，根据游戏者从上述显示的所有主拼字构件中所选取的某一个主拼字构件，从待选从拼字构件存储单

元 42 中选出与该主拼字构件相对应的一组待选从拼字构件，并显示于显示模块 2 上。游戏时，游戏者只要在该显示的一组待选从拼字构件中选取一个待选从拼字构件与前面选中的那个主拼字构件进行拼字。主拼字构件识别单元 11 和待选从拼字构件识别单元 12 采取这样的主拼字构件选择方式和从拼字构件选择方式，是基于存储在游戏分级信息存储单元 45 中与第 1 级游戏相对应的主拼字构件和从拼字构件的分配信息。该分配信息例如可以以表格的形式存储于存储单元 45 中。如果游戏者选择第 2 级游戏，则主拼字构件识别单元 11 控制显示模块 2 显示存储于主拼字构件存储单元 41 中的第一和第二主拼字构件（即左右结构的“人”构件和上下结构的“人”构件），而待选从拼字构件识别单元 12 从待选从拼字构件存储单元 42 中选出分别与第一和第二主拼字构件相对应的两组待选从拼字构件，并将该两组待选从拼字构件同时显示于显示模块 2 上。由于是在显示模块 2 上同时提供两组待选从拼字构件供游戏者选择，因此游戏者要从中选出一个正确的从拼字构件与先选中的一个主拼字构件进行拼字的难度大于在一组待选从拼字构件中选出一个正确的从拼字构件。如果游戏者选择第 3 级游戏，则主拼字构件识别单元 11 控制显示模块 2 显示存储于主拼字构件存储单元 41 中的第一、第二和第三主拼字构件，待选从拼字构件识别单元 12 从待选从拼字构件存储单元 42 中选出分别与第一、第二和第三主拼字构件相对应的三组待选从拼字构件，并将该三组待选从拼字构件同时显示于显示模块 2 上供游戏者选择。依次类推，到第 22 级游戏时，在游戏者先选中一个主拼字构件并确定其摆放位置后，必须在 22 组待选从拼字构件中选出正确的从拼字构件。如此，丰富了拼字游戏的内容，给游戏者提供了更多的选择性和挑战性。由于本游戏中每一级拼字构件内的字数有一定差别，我们还可以根据字数多少设定、调整、增加游戏级别。

[0033] 主控单元 10、主拼字构件识别单元 11、待选从拼字构件识别单元 12、拼字板显示驱动单元 13、比对单元 14、主拼字构件摆放位置提示单元 15、拼字结果处理单元 16、积分计算单元 17 和游戏级别处理单元 18 可通过嵌入控制模块的软件来实现。

[0034] 下面以游戏 1 级为例（当然，本发明的电子游戏装置也可以不对游戏实行分级，而是仅仅包含游戏 1 级的内容），结合图 6 至图 11 进一步说明本发明的电子游戏装置的一种实施方式的工作过程。

[0035] 开机后，游戏级别处理单元 18 在主控单元的控制下，控制显示模块 2 显示游戏级别选择信息，提示用户从预设的多个游戏级别中选择一个游戏级别。在用户选择 1 级后，拼字板显示驱动单元 13 在主控单元 10 的控制下，将一个正方形的拼字板图形 430 显示在显示屏 22 的中间。与此同时，主拼字构件识别单元 11 在游戏级别处理单元 18 的控制下，控制显示屏 22 显示存储于主拼字构件存储单元 41 中的所有主拼字构件，即在拼字板 430 的周围显示出 22 个主拼字构件，供游戏者选择，该 22 个主拼字构件位于显示屏上的一方框 440 与拼字板 430 之间，如图 6 所示。游戏者一旦点击其中的一个主拼字构件，如左右结构的“人”构件，主拼字构件摆放位置提示单元 15 就会将位置选择提示信息显示在拼字板图形 430 内，即上、下、左、右四个箭头，如图 7 所示。然后游戏者点击拼字板图形 430 上的一个箭头，比如向右的箭头，则主拼字构件被确定（即确定将左右结构的“人”构件放在从拼字构件的右边）。随后，待选从拼字构件识别单元 12 在游戏级别处理单元 18 的控制下，根据游戏者从上述显示的所有主拼字构件中所选取的左右结构的“人”构件，从待选从拼字构件存储单元 42 中选出与该左右结构的“人”构件相对应的一组待选从拼字构件，并显示于显

示屏 22 上，供游戏者选择。在该实施例中，与每一主拼字构件相对应的从拼字构件的数量设为 12 个。同时，左右结构的“人”构件也显示在显示屏 22 上。在显示屏上的表现形式是，在拼字板图形 430 的外围自动跳闪出一个圆圈 450，圆圈 450 与方框 440 之间就是与该主拼字构件相对应的 12 个待选从拼字构件，左右结构的“人”构件也显示在拼字板 430 内，如图 8 所示。游戏者点击 12 个待选从拼字构件的一个后，如作为待选从拼字构件的上方第二个“人”构件，比对单元 14 会在主控单元 10 的控制下生成拼字结果。如果这个被选择的待选从拼字构件是正确的，能够与相对应的主拼字构件拼成一个完整的汉字，拼字板图形 430 中就会将该拼出来的图形式文字完整地显示出来，且待选从拼字构件识别单元 12 同时控制该被选中的待选从拼字构件的图像不再显示于显示屏 22 上。如图 9 中的拼字板 430 内所显示的“从”字。如果这个被选择的待选从拼字构件是错误的，比对单元 14 会将提示错误的信息显示在拼字板图形 430 中。在一组待选从拼字构件中，错误的待选从拼字构件的数量可设置为占总数的 30% 至 40%，如果游戏者选择的待选从拼字构件是正确的，由于待选从拼字构件识别单元 12 会控制显示模块 2 不再显示该待选从拼字构件的图像，外圈里的待选从拼字构件就会减少，最后只剩下错误的待选从拼字构件。如果游戏者多次点击错误的待选从拼字构件，只是游戏者的游戏时间被延长，正确的待选从拼字构件最终都会拼出。积分计算单元 17 统计积分，这一轮游戏结束，会在拼字板图形上显示积分。

[0036] 图 10 和图 11 则显示了作为主拼字构件的上下结构的“人”构件与作为其从拼字构件的“口”构件的拼字效果。

[0037] 发明人在遵循汉字的形体、结构和逻辑的基础上，对汉字的拼字构件采用了象形图形方式的表达，遵循了汉字象形字的基本特征和规律，颠覆了传统的偏旁、部首拼字、识字的方法，只要遵循这一方法，主拼字构件和相对应的其它从拼字构件还可以不断创造、组合出来。甚至游戏者掌握了这一方法以后，可以让游戏者来参与设计主拼字构件和从拼字构件，通过让游戏者广泛的参与，极大地增强游戏的互动性。这些构件的象形图形是动漫形式的，又通过游戏的方式来表达，从而增加了游戏的娱乐性，能够起到寓教于乐和益智的作用，使游戏者在拼字过程中能够了解到汉字的来源和组成，弘扬中华传统文化。

[0038] 本发明可作为单一的电子游戏机，也可以应用于电脑、手机、电子书、车载屏、电视机、照相机等使用各种电子显示屏的电子设备。

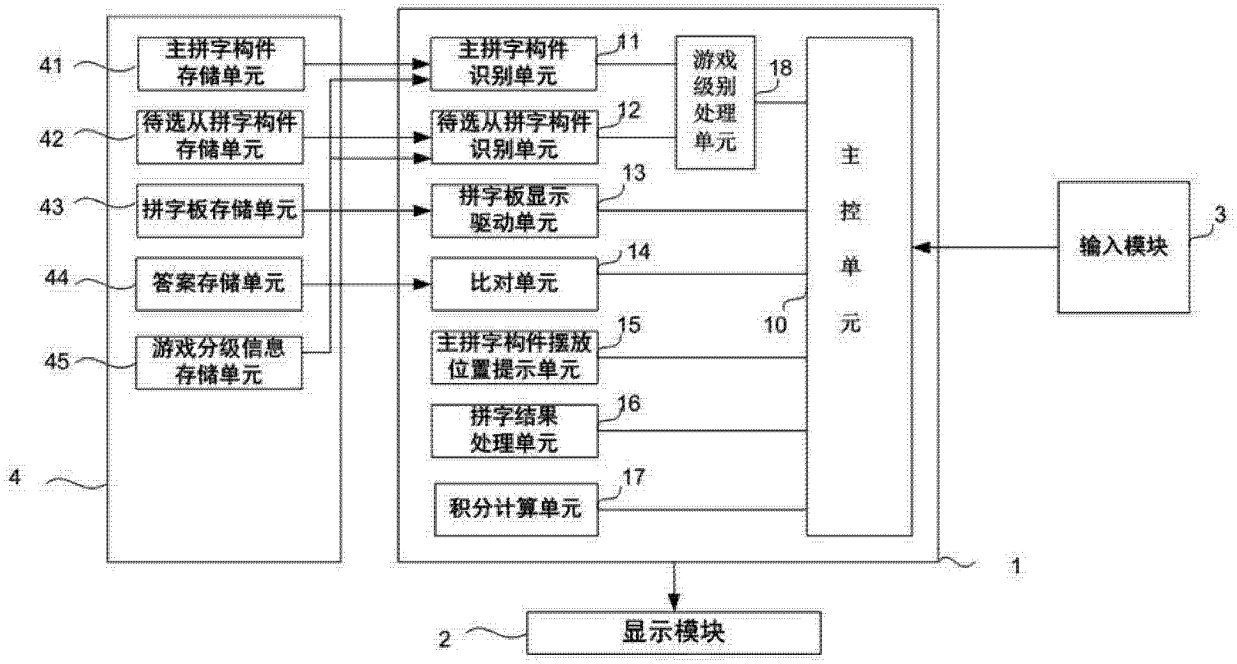

41
主拼字构件存储单元
42
待选从拼字构件存储单元
43
拼字板存储单元
44
答案存储单元
45
游戏分级信息存储单元
4
主拼字构件识别单元
11
待选从拼字构件识别单元
12
拼字板显示驱动单元
13
比对单元
14
主拼字构件摆放位置提示单元
15
拼字结果处理单元
16
积分计算单元
17
游戏级别处理单元
18
主控单元
10
1
输入模块
3
显示模块
2

图 1

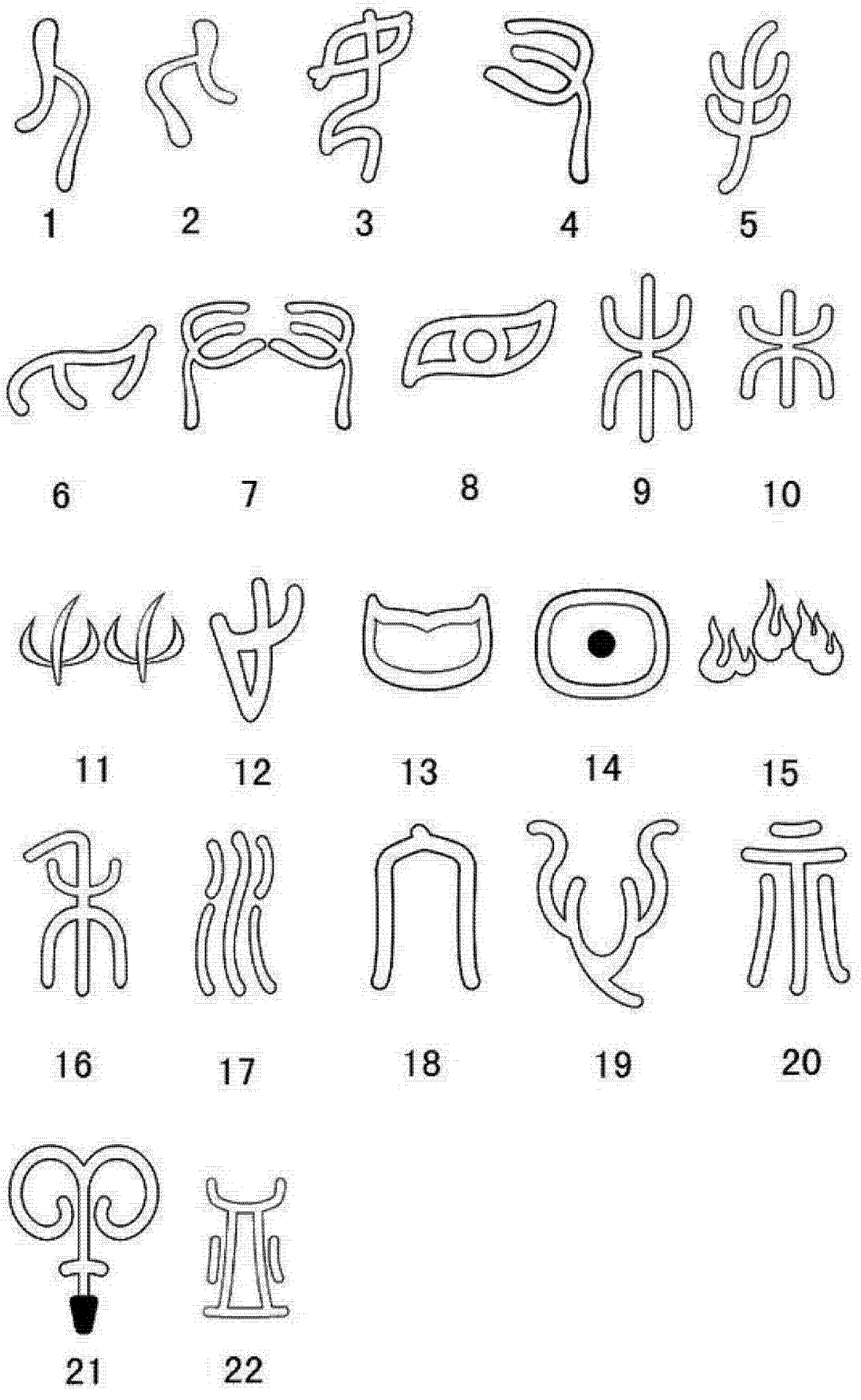


图 2

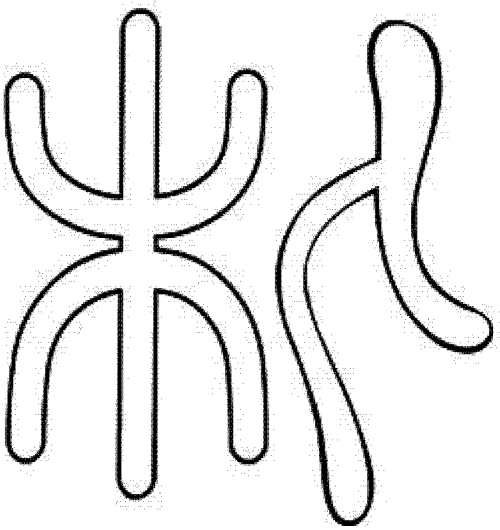


图 3

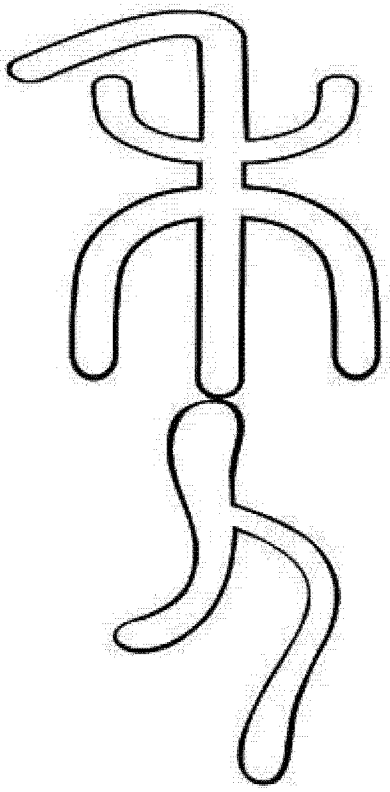


图 4

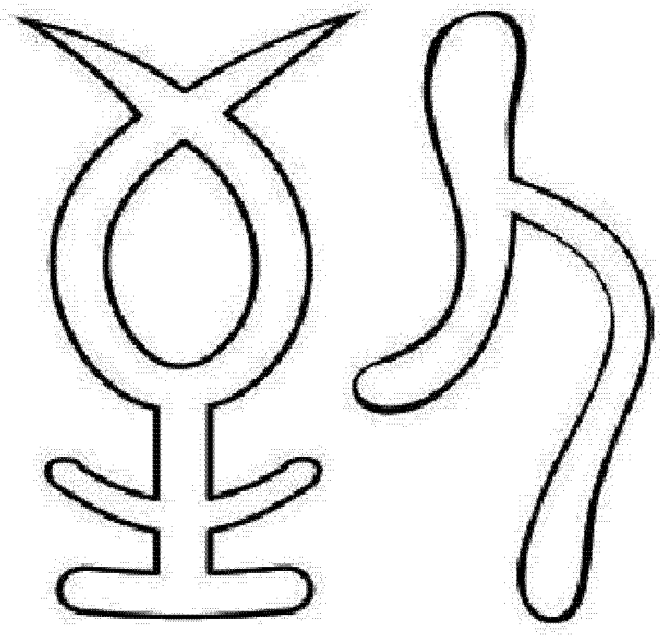


图 5

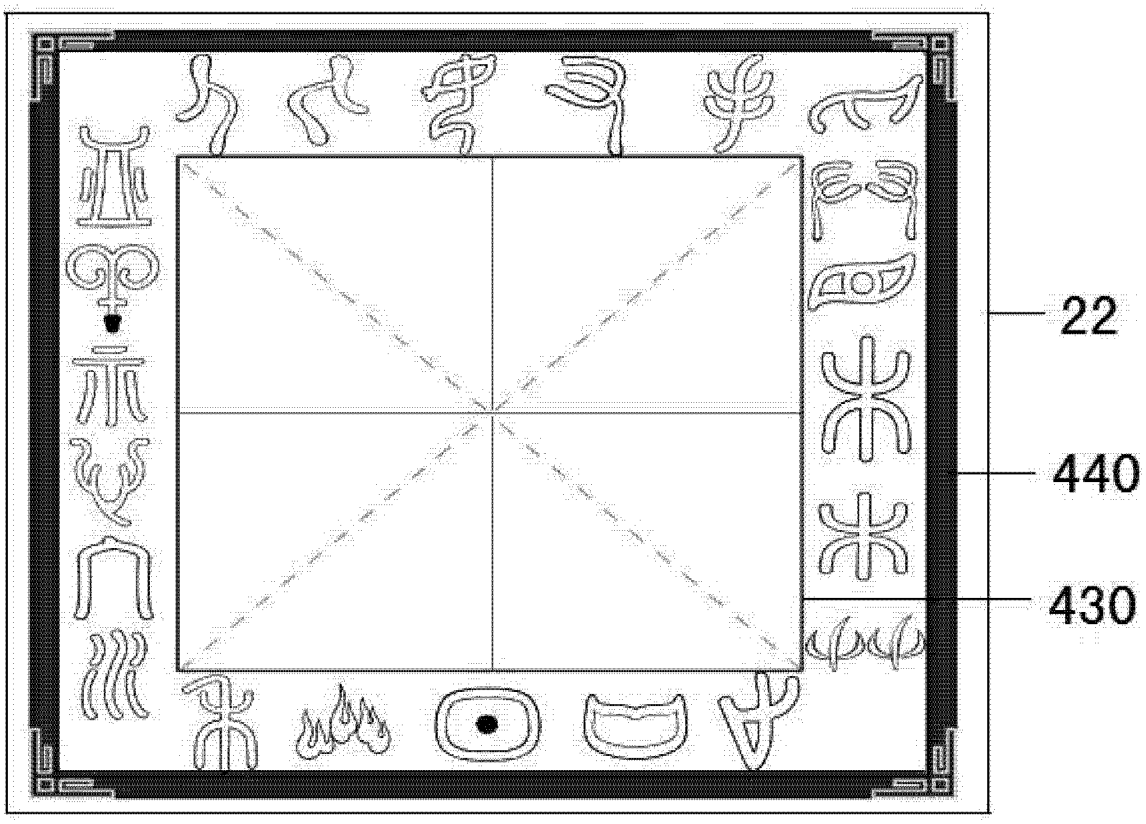


图 6

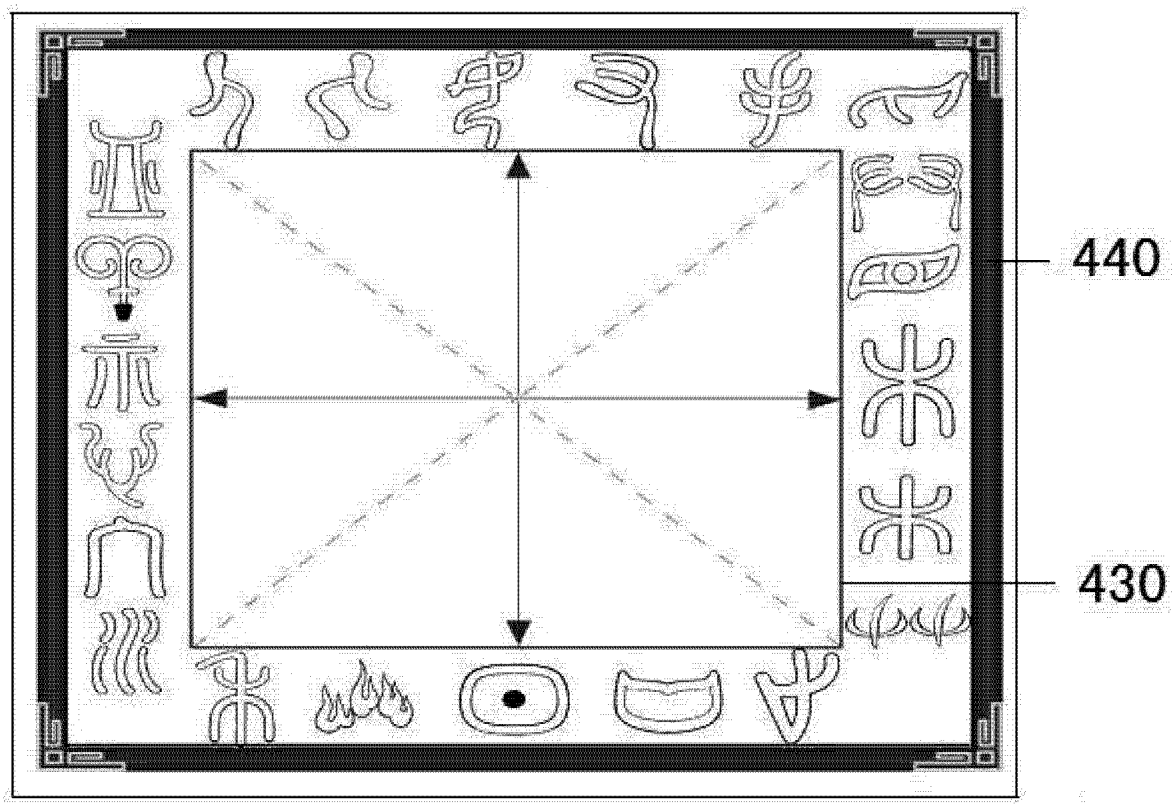


图 7

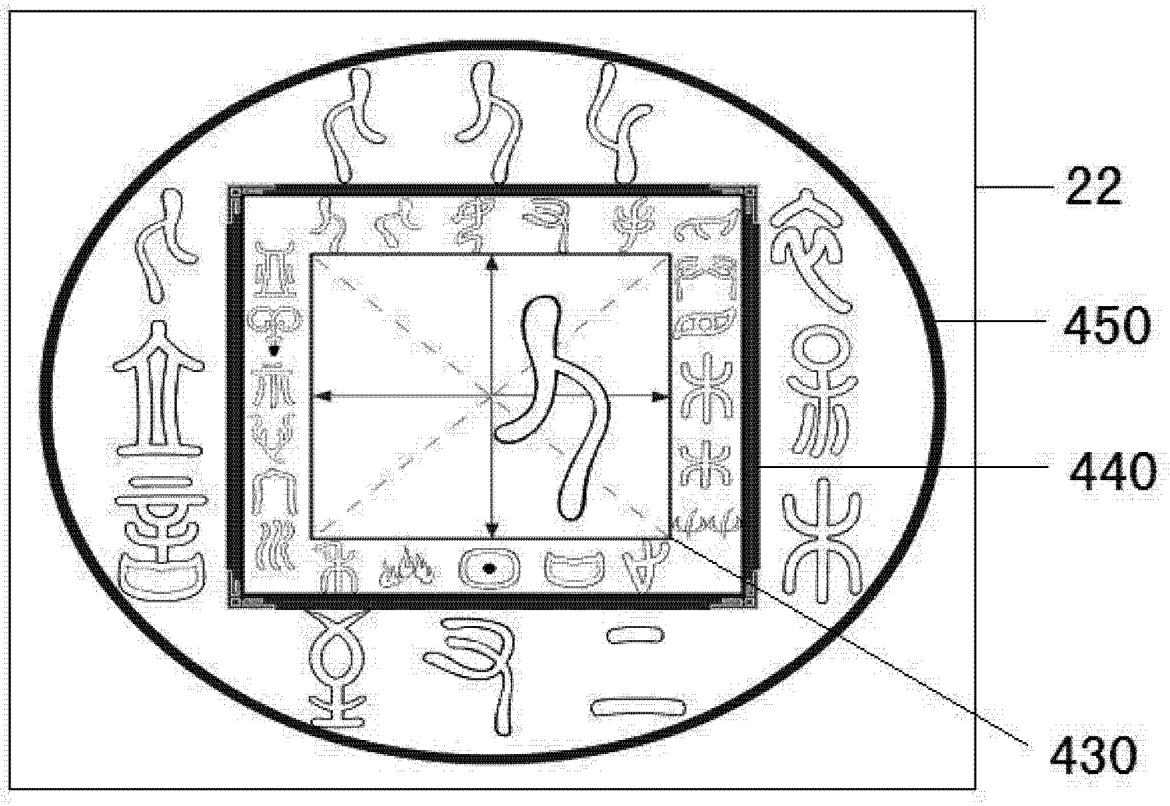


图 8

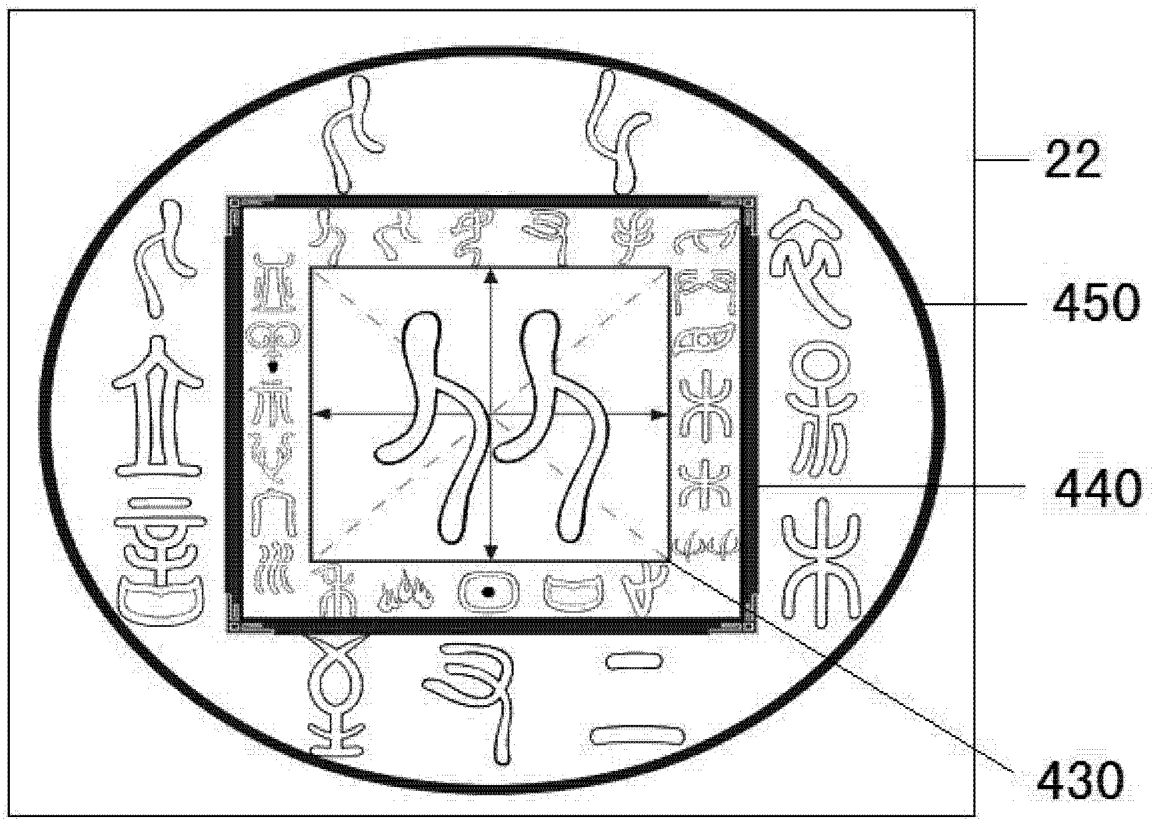


图 9

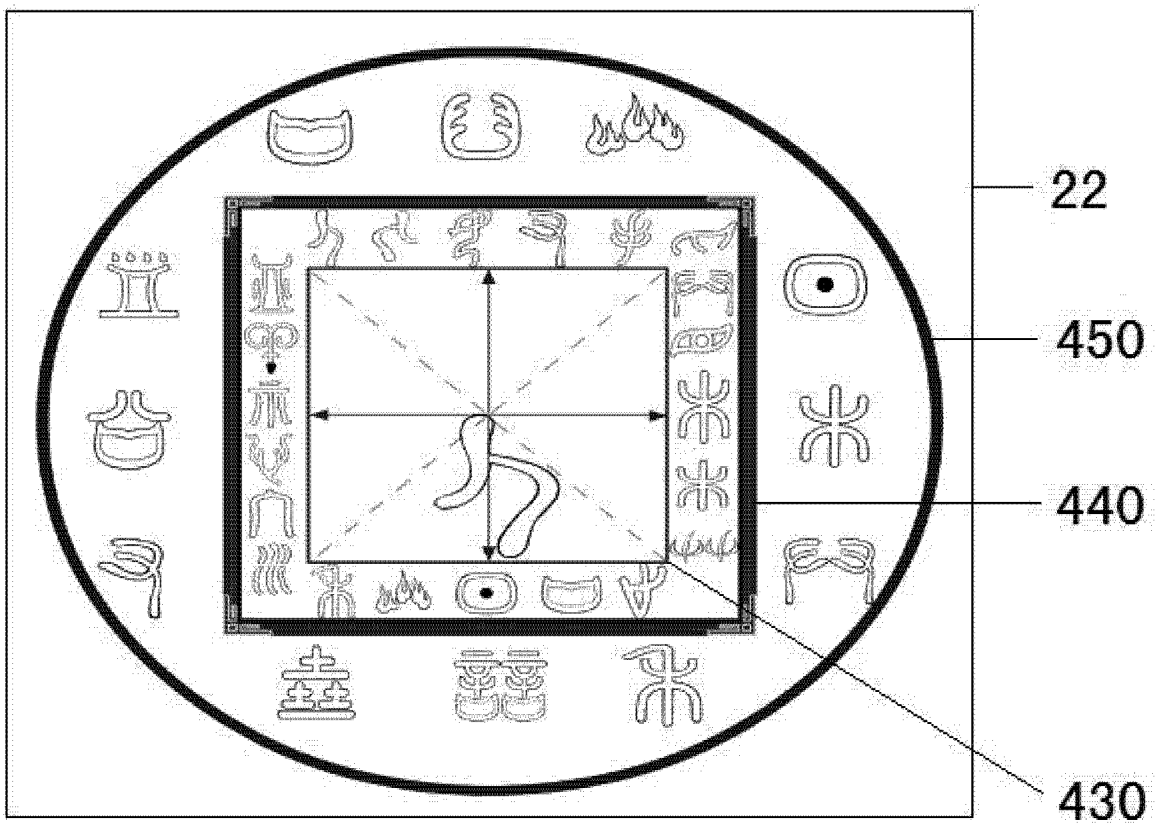


图 10

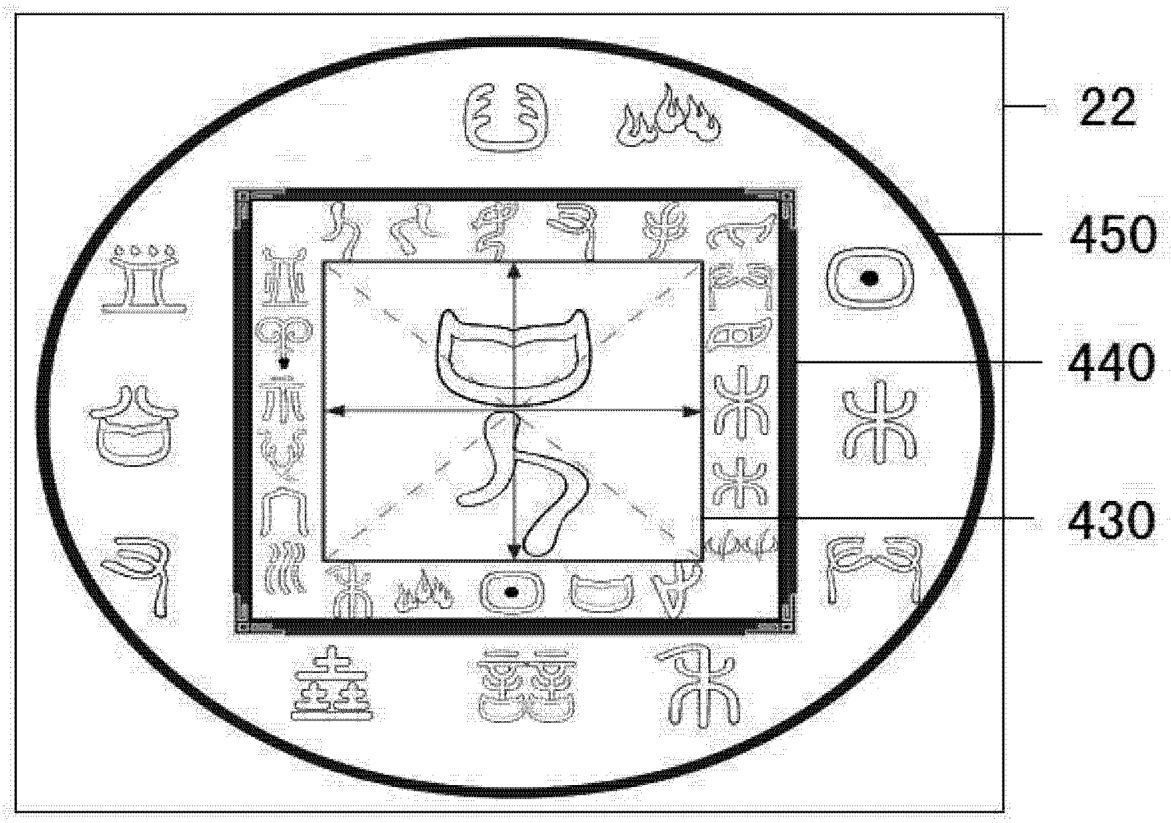


图 11