



国家知识产权局

100162

北京市丰台区汽车博物馆东路6号3号楼1单元12层1201-D86(园区) 北京华智则铭知识产权代理有限公司
陈向敏(010-56420846)

发文日:

2020年02月06日



申请号或专利号: 201710500119.9

发文序号: 2020020300688910

申请人或专利权人: 成都艺游互娱网络科技有限公司

发明创造名称: 用于游戏与智能玩具结合的方法、玩具底座、交互系统

第一次审查意见通知书

1. 应申请人提出的实质审查请求, 根据专利法第 35 条第 1 款的规定, 国家知识产权局对上述发明专利申请进行实质审查。

根据专利法第 35 条第 2 款的规定, 国家知识产权局决定自行对上述发明专利申请进行审查。

2. 申请人要求以其在:

申请人已经提交了经原受理机构证明的第一次提出的在先申请文件的副本。

申请人尚未提交经原受理机构证明的第一次提出的在先申请文件的副本, 根据专利法第 30 条的规定视为未要求优先权要求。

3. 经审查, 申请人于____提交的修改文件, 不符合专利法实施细则第 51 条第 1 款的规定, 不予接受。

4. 审查针对的申请文件:

原始申请文件。 分案申请递交日提交的文件。 下列申请文件:

5. 本通知书是在未进行检索的情况下作出的。

本通知书是在进行了检索的情况下作出的。

本通知书引用下列对比文件(其编号在今后的审查过程中继续沿用):

编号	文件号或名称	公开日期 (或抵触申请的申请日)
1	CN 106730855A	20170531
2	CN 106506464A	20170315

6. 审查的结论性意见:

关于说明书:

申请的内容属于专利法第 5 条规定的不授予专利权的范围。

说明书不符合专利法第 26 条第 3 款的规定。

说明书不符合专利法第 33 条的规定。

210401
2018.10

纸件申请, 回函请寄: 100088 北京市海淀区蓟门桥西土城路 6 号 国家知识产权局专利局受理处收
电子申请, 应当通过电子专利申请系统以电子文件形式提交相关文件。除另有规定外, 以纸件等其他形式提交的文件视为未提交。



国家知识产权局

说明书的撰写不符合专利法实施细则第 17 条的规定。

关于权利要求书：

权利要求_____不符合专利法第 2 条第 2 款的规定。

权利要求_____不符合专利法第 9 条第 1 款的规定。

权利要求_____不具备专利法第 22 条第 2 款规定的新颖性。

权利要求 1-10 不具备专利法第 22 条第 3 款规定的创造性。

权利要求_____不具备专利法第 22 条第 4 款规定的实用性。

权利要求_____属于专利法第 25 条规定的不予授予专利权的范围。

权利要求_____不符合专利法第 26 条第 4 款的规定。

权利要求_____不符合专利法第 31 条第 1 款的规定。

权利要求_____不符合专利法第 33 条的规定。

权利要求_____不符合专利法实施细则第 19 条的规定。

权利要求_____不符合专利法实施细则第 20 条的规定。

权利要求_____不符合专利法实施细则第 21 条的规定。

权利要求_____不符合专利法实施细则第 22 条的规定。

申请不符合专利法第 26 条第 5 款或者实施细则第 26 条的规定。

申请不符合专利法第 20 条第 1 款的规定。

分案申请不符合专利法实施细则第 43 条第 1 款的规定。

上述结论性意见的具体分析见本通知书的正文部分。

7. 基于上述结论性意见，审查员认为：

申请人应当按照通知书正文部分提出的要求，对申请文件进行修改。

申请人应当在意见陈述书中论述其专利申请可以被授予专利权的理由，并对通知书正文部分中指出的不符合规定之处进行修改，否则将不能授予专利权。

专利申请中没有可以被授予专利权的实质性内容，如果申请人没有陈述理由或者陈述理由不充分，其申请将被驳回。

8. 申请人应注意下列事项：

(1) 根据专利法第 37 条的规定，申请人应在收到本通知书之日起的 4 个月内陈述意见，如果申请人无正当理由逾期不答复，其申请被视为撤回。

(2) 申请人对其申请的修改应当符合专利法第 33 条的规定，不得超出原说明书和权利要求书记载的范围，同时申请人对专利申请文件进行的修改应当符合专利法实施细则第 51 条第 3 款的规定，按照本通知书的要求进行修改。

(3) 申请人的意见陈述书和/或修改文本应邮寄或递交国家知识产权局专利局受理处，凡未邮寄或递交给受理处的文件不具备法律效力。

(4) 未经预约，申请人和/或代理人不得前来国家知识产权局专利局与审查员举行会晤。

(5) 对进入实质审查阶段的发明专利申请，在第一次审查意见通知书答复期限届满前（已提交答复意见的除外），主动申请撤回的，可以请求退还 50% 的专利申请实质审查费。

9. 本通知书正文部分共有 4 页，并附有下列附件：

引用的对比文件的复印件共_____份_____页。

审查员：皮理刚

联系电话：027-59371582

审查部门：专利审查协作湖北中心材料工程发明
审查部



第一次审查意见通知书

申请号:2017105001199

本申请涉及一种用于游戏与智能玩具结合的方法、玩具底座、交互系统。经审查,现提出如下审查意见。
权利要求 1-10 不具备专利法第 22 条第 3 款规定的创造性。

1、权利要求 1 请求保护一种用于游戏与智能玩具结合的方法,对比文件 1 (CN106730855A) 公开了一种实现虚拟与现实交互的系统,并相应公开了一种用于游戏与智能玩具结合的方法,具体特征披露如下(参见说明书第[0018]-[0034]段,附图 1-2):该系统包括智能终端、嵌入式虚实感应设备和手办玩具,所述智能终端为安卓智能手机、苹果智能手机、安卓智能电视或平板电脑(即移动终端),所述智能终端内安装有游戏智件 SDK,所述游戏智件 SDK 包括操作系统、游戏引擎、SDK API 数据接口和数据链通讯管理模块,所述操作系统为 Android 系统、iOS 系统或 Windows 系统,以针对不同智能终端的操作系统实现兼容适配;所述游戏引擎包括 U3D、COCOS2D、Unreal 以及 HTML5.0,用于支持不同框架的游戏、动漫和音视频软件;所述 SDK API 数据接口用于实现各接口的逻辑功能;所述嵌入式虚实感应设备(相当于玩具底座)包括数据传输模块、MCU 处理模块、读卡器模块和电源模块,所述 MCU 处理模块分别与数据传输模块、读卡器模块相连,所述读卡器模块上设有 NFC 感应天线,所述数据传输模块用于与数据链通讯管理模块进行数据通讯,所述电源模块分别与 MCU 处理模块和读卡器模块相连用于供电;所述手办玩具为内置有与 NFC 感应天线相匹配的 NFC 芯片,使得运行于智能终端上的动漫、游戏或音视频通过游戏智件 SDK,实现与嵌入式虚实感应设备以及手办玩具的互动,手办玩具上还设有电池、马达、动作传感器,所述电池为马达、动作传感器供电,所述 NFC 芯片的控制端与马达、动作传感器相连,以实现手办玩具(即智能玩具)的动作互动。其具体的工作过程是:游戏智能 SDK 通过数据通讯链路与嵌入式虚实感应设备进行实时双向通讯,当手办玩具进入嵌入式虚实感应设备的感应区域,嵌入式虚实感应设备会发送主动通讯信息给游戏智能 SDK,以实现建立游戏智能 SDK 与手办玩具进行通讯连接,用户在体验过程中,手办玩具响应动漫游戏发出的互动指令,包括声互动信息,光互动信息,图像互动信息以及动作互动信息。由此可见,对比文件 1 公开了移动终端与玩具底座连接,并进入设定游戏,移动终端获取设定游戏中智能玩具的显示信息,并将与该显示信息相对应的显示控制信号传输至玩具底座,该玩具底座将接收到的显示控制信号传输至智能玩具。

权利要求 1 所要保护的方案与对比文件 1 公开的技术内容相比,区别技术特征是:玩具底座获取玩具底座中智能玩具的数据,并将数据传输至移动终端,移动终端与游戏服务器进行数据的比对,当比对一致时,再进行后续的显示控制操作。基于上述区别技术特征,该权利要求所要保护的方案实际解决的技术问题是如何提高交互的安全性、准确性,提高玩具的可玩性。

对于上述区别技术特征,对比文件 2 (CN106506464A) 公开了一种基于增强现实的玩具交互方法和系统,并具体公开了以下技术特征(参见说明书第[0070]-[0116]段,附图 1-4):对玩具进行扫描,获取并显示玩具的实时图像,对所述实时图像进行特征预处理,生成所述实时图像的第一特征点子集,将所述第一特征点子集与存储在服务器或者本地的虚拟资源包进行匹配,获取所述实时图像对应的虚拟资源,所述虚拟资源包括动画信息、模型信息、视频信息和音频信息中的至少一个,将所述虚拟资源和所述实时图像进行叠加显示,对显示的虚拟资源进行操控。上述特征在对比文件 2 中的作用与其在本申请中的相同,都是用于提高虚拟与现实交互的安全性、准确性,并提高玩具的可玩性,也就是说对比文件 2 给出了在进行交互时将现实玩具与虚拟资源进行匹配的技术启示,使得本领域技术人员有动机将对比文件 1 中的玩具底座设置获取玩具底座中智能玩具的数据,并将数据传输至移动终端,移动终端与服务器进行数据的比对,当比对一致时,再进行后续的显示控制操作。至于服务器采用游戏服务器,也是本领域技术人员容易做出的选择。

因此,在对比文件 1 的基础上结合对比文件 2 以及本领域的公知常识,得出该权利要求的技术方案,对本技术领域技术人员来说是显而易见的,因此该权利要求所要求保护的技术方案不具有突出的实质性特点和显著的进步,因而不具备创造性。

2、权利要求 2 引用权利要求 1,权利要求 3 引用权利要求 2,对比文件 1 还公开了:嵌入式虚实感应设备的数据传输模块用于与智能终端的数据链通讯管理模块之间的通讯方式为 WiFi 通讯(即无线方式)、蓝牙通讯、USB 通讯或音频耳机孔通讯,嵌入式虚实感应设备与手办玩具进行 NFC 通信。在此基础上,当玩具底座获取智能玩具的数据时,自然而然容易想到通过上述的通讯方式进行数据的获取、传输。因此,在其引



用的权利要求不具有创造性时，该权利要求也不具备创造性。

3、权利要求4引用权利要求3，参见前文权利要求1的评述，当在对比文件1公开的虚拟与现实玩具交互的基础上，结合对比文件2给出的技术启示时，将移动终端与游戏服务器通讯，比对所述设定游戏中的所述数据是否与所述智能玩具的数据一致，当比对一致时，所述移动终端获取所述设定游戏中，所述智能玩具的形象以及功效，并将对应所述智能玩具的形象以及功效的显示控制信号传输至所述玩具底座，是本领域技术人员可以合理分析获得的，相应的技术效果可以预期。因此，在其引用的权利要求不具有创造性时，该权利要求也不具备创造性。

4、权利要求5引用权利要求4，对比文件1还公开了：嵌入式虚实感应设备将接收到的显示控制信号通过NFC方式传输至手办玩具。因此，在其引用的权利要求不具有创造性时，该权利要求也不具备创造性。

5、权利要求6请求保护一种玩具底座。对比文件1（CN106730855A）公开了一种实现虚拟与现实交互的系统，并相应公开了一种嵌入式虚实感应设备（相当于玩具底座），具体特征披露如下（参见说明书第[0018]-[0034]段，附图1-2）：所述嵌入式虚实感应设备包括数据传输模块、MCU处理模块、读卡器模块和电源模块，所述MCU处理模块分别与数据传输模块、读卡器模块相连，所述读卡器模块上设有NFC感应天线，所述数据传输模块用于与智能终端（可以为安卓智能手机、苹果智能手机、安卓智能电视或平板电脑，即移动终端）的数据链通讯管理模块进行数据通讯，所述电源模块分别与MCU处理模块和读卡器模块相连用于供电；手办玩具为内置有与NFC感应天线相匹配的NFC芯片，使得运行于智能终端上的动漫、游戏或音视频通过游戏智能SDK，实现与嵌入式虚实感应设备以及手办玩具的互动，手办玩具上还设有电池、马达、动作传感器，所述电池为马达、动作传感器供电，所述NFC芯片的控制端与马达、动作传感器相连，以实现手办玩具（即智能玩具）的动作互动。其具体的工作过程是：游戏智能SDK通过数据通讯链路与嵌入式虚实感应设备进行实时双向通讯，当手办玩具进入嵌入式虚实感应设备的感应区域，嵌入式虚实感应设备会发送主动通讯信息给游戏智能SDK，以实现建立游戏智能SDK与手办玩具进行通讯连接，用户在体验过程中，手办玩具响应动漫游戏发出的互动指令，包括声互动信息，光互动信息，图像互动信息以及动作互动信息。由此可见，对比文件1公开了玩具底座包括传输模块，用于将从移动终端接收到的显示控制信号传输至智能玩具。

权利要求6所要保护的方案与对比文件1公开的技术内容相比，区别技术特征是：玩具底座还包括获取模块，用于获取玩具底座中智能玩具的数据，传输模块还用于将数据传输至移动终端。基于上述区别技术特征，该权利要求所要保护的方案实际解决的技术问题是如何提高玩具的可玩性。

对于上述区别技术特征，对比文件2（CN106506464A）公开了一种基于增强现实的玩具交互方法和系统，并具体公开了以下技术特征（参见说明书第[0070]-[0116]段，附图1-4）：对玩具进行扫描，获取并显示玩具的实时图像，对所述实时图像进行特征预处理，生成所述实时图像的第一特征点子集，将所述第一特征点子集与存储在服务器或者本地的虚拟资源包进行匹配，获取所述实时图像对应的虚拟资源，所述虚拟资源包括动画信息、模型信息、视频信息和音频信息中的至少一个，将所述虚拟资源和所述实时图像进行叠加显示，对显示的虚拟资源进行操控。上述特征在对比文件2中的作用与其在本申请中的相同，都是用于提高虚拟与现实交互的玩具的可玩性，也就是说对比文件2给出了在进行交互时将现实玩具与虚拟资源进行匹配的技术启示，使得本领域技术人员有动机将对比文件1中的玩具底座设置包括获取模块，用于获取玩具底座中智能玩具的数据，并利用传输模块将数据传输至移动终端。

因此，在对比文件1的基础上结合对比文件2给出的技术启示得出该权利要求的技术方案，对本技术领域的技术人员来说是显而易见的，因此该权利要求所要求保护的技术方案不具有突出的实质性特点和显著的进步，因而不具备创造性。

6、权利要求7引用权利要求6，权利要求8引用权利要求7，对比文件1还公开了：嵌入式虚实感应设备的数据传输模块用于与智能终端的数据链通讯管理模块之间的通讯方式为WiFi通讯（即无线方式）、蓝牙通讯、USB通讯或音频耳机孔通讯，嵌入式虚实感应设备与手办玩具进行NFC通信。在此基础上，当玩具底座获取智能玩具的数据时，自然而然容易想到通过上述的通讯方式进行数据的获取、传输。因此，在其引用的权利要求不具有创造性时，该权利要求也不具备创造性。

7、权利要求9请求保护一种交互系统，对比文件1（CN106730855A）公开了一种实现虚拟与现实交互



的系统，具体特征披露如下（参见说明书第[0018]-[0034]段，附图 1-2）：该系统包括智能终端、嵌入式虚实感应设备和手办玩具，所述智能终端为安卓智能手机、苹果智能手机、安卓智能电视或平板电脑（即移动终端），所述智能终端内安装有游戏智件 SDK，所述游戏智件 SDK 包括操作系统、游戏引擎、SDK API 数据接口和数据链通讯管理模块，所述操作系统为 Android 系统、iOS 系统或 Windows 系统，以针对不同智能终端的操作系统实现兼容适配；所述游戏引擎包括 U3D、COCOS2D、Unreal 以及 HTML5.0，用于支持不同框架的游戏、动漫和音视频软件；所述 SDK API 数据接口用于实现各接口的逻辑功能；所述嵌入式虚实感应设备（相当于玩具底座）包括数据传输模块、MCU 处理模块、读卡器模块和电源模块，所述 MCU 处理模块分别与数据传输模块、读卡器模块相连，所述读卡器模块上设有 NFC 感应天线，所述数据传输模块用于与数据链通讯管理模块进行数据通讯，所述电源模块分别与 MCU 处理模块和读卡器模块相连用于供电；所述手办玩具为内置有与 NFC 感应天线相匹配的 NFC 芯片，使得运行于智能终端上的动漫、游戏或音视频通过游戏智件 SDK，实现与嵌入式虚实感应设备以及手办玩具的互动，手办玩具上还设有电池、马达、动作传感器，所述电池为马达、动作传感器供电，所述 NFC 芯片的控制端与马达、动作传感器相连，以实现手办玩具（即智能玩具）的动作互动。其具体的工作过程是：游戏智能 SDK 通过数据通讯链路 with 嵌入式虚实感应设备进行实时双向通讯，当手办玩具进入嵌入式虚实感应设备的感应区域，嵌入式虚实感应设备会发送主动通讯信息给游戏智能 SDK，以实现建立游戏智能 SDK 与手办玩具进行通讯连接，用户在体验过程中，手办玩具响应动漫游戏发出的互动指令，包括声互动信息，光互动信息，图像互动信息以及动作互动信息。由此可见，对比文件 1 公开了移动终端包括连接模块，用于与玩具底座连接，并进入设定游戏，移动终端获取设定游戏中智能玩具的显示信息，并将与该显示信息相对应的显示控制信号传输至玩具底座，该玩具底座通过传输模块将接收到的显示控制信号传输至智能玩具。

权利要求 9 所要保护的方案与对比文件 1 公开的技术内容相比，区别技术特征是：玩具底座还包括获取模块，用于获取玩具底座中智能玩具的数据，并通过传输模块将数据传输至移动终端，移动终端还包括比对模块，用于与游戏服务器进行数据的比对，当比对一致时，再进行后续的显示控制操作。基于上述区别技术特征，该权利要求所要保护的方案实际解决的技术问题是如何提高交互的安全性、准确性，提高玩具的可玩性。

对于上述区别技术特征，对比文件 2（CN106506464A）公开了一种基于增强现实的玩具交互方法和系统，并具体公开了以下技术特征（参见说明书第[0070]-[0116]段，附图 1-4）：对玩具进行扫描，获取并显示玩具的实时图像，对所述实时图像进行特征预处理，生成所述实时图像的第一特征点子集，将所述第一特征点子集与存储在服务器或者本地的虚拟资源包进行匹配，获取所述实时图像对应的虚拟资源，所述虚拟资源包括动画信息、模型信息、视频信息和音频信息中的至少一个，将所述虚拟资源和所述实时图像进行叠加显示，对显示的虚拟资源进行操控。上述特征在对比文件 2 中的作用与其在本申请中的相同，都是用于提高虚拟与现实交互的安全性、准确性，并提高玩具的可玩性，也就是说对比文件 2 给出了在进行交互时将现实玩具与虚拟资源进行匹配的技术启示，使得本领域技术人员有动机将对比文件 1 中的玩具底座设置还包括获取模块，用于获取玩具底座中智能玩具的数据，并通过传输模块将数据传输至移动终端，以及在移动终端设置比对模块，用于与服务器进行数据的比对，当比对一致时，再进行后续的显示控制操作。至于服务器采用游戏服务器，则是本领域技术人员容易做出的选择。

因此，在对比文件 1 的基础上结合对比文件 2 以及本领域的公知常识，得出该权利要求的技术方案，对本技术领域技术人员来说是显而易见的，因此该权利要求所要求保护的技术方案不具有突出的实质性特点和显著的进步，因而不具备创造性。

8、权利要求 10 引用权利要求 9，参见前文权利要求 9 的评述，当在对比文件 1 公开的虚拟与现实玩具交互的基础上，结合对比文件 2 给出的技术启示时，比对模块还用于与游戏服务器通讯，比对所述设定游戏中的所述数据是否与所述智能玩具的数据一致，当比对一致时，所述移动终端获取所述设定游戏中，所述智能玩具的形象以及功效，并将对应所述智能玩具的形象以及功效的显示控制信号传输至所述玩具底座，是本领域技术人员可以合理分析获得的，相应的技术效果可以预期。因此，在其引用的权利要求不具有创造性时，该权利要求也不具备创造性。



国家知识产权局

基于上述理由，本申请的独立权利要求以及从属权利要求都不具备创造性，同时说明书中也没有记载其他任何可以授予专利权的实质性内容，因而即使申请人对权利要求进行重新组合和 / 或根据说明书记载的内容作进一步的限定，本申请也不具备被授予专利权的前景。如果申请人不能在本通知书规定的答复期限内提出表明本申请具有创造性的充分理由，本申请将被驳回。

如对审查意见有疑问，可通过以下方式进行反馈：（1）本案审查员电话 027-59371582；（2）中心质量监督邮箱 hbzxywzx@cnipa.gov.cn；（3）中心前台电话 027-59371999（代为转达）。通过质量监督邮箱反馈的意见陈述书和/或修改文本不具备法律效力，不能代替正式答复。

审查员姓名:皮理刚
审查员代码:550710

210401
2018.10

纸件申请，回函请寄：100088 北京市海淀区蓟门桥西土城路6号 国家知识产权局专利局受理处收
电子申请，应当通过电子专利申请系统以电子文件形式提交相关文件。除另有规定外，以纸件等其他形式提交的文件视为未提交。



国家知识产权局

检索报告

申请号：2017105001199	申请日：20170627	首次检索			
申请人：成都艺游互娱网络科技有限公司	最早的优先权日：				
权利要求项数：10	说明书段数：86+4				
审查员确定的 IPC 分类号：A63F13/235,A63F13/327,A63F13/31,A63F13/77,A63F13/71,A63H30/04					
检索记录信息：CN106730855A: AUTO CN106506464A: AUTO CN1310795A: 57 CNABS, (玩具 s 游戏) and (服务器) US2017065879A1: 16 VEN, (A63F13/70/low/ic) and (A63H30/04/ic) CN104436651A: AUTO					
相 关 专 利 文 献					
类型	国别以及代码[11] 给出的文献号	代码[43]或[45] 给出的日期	IPC 分类号	相关的段落 和 / 或图号	涉及的权 利要求
Y	CN106730855A	20170531	A63F13/92	说明书第 [0018]-[0034]]段,附图 1-2	1-10
Y	CN106506464A	20170315	H04L29/06	说明书第 [0070]-[0116]]段,附图 1-4	1-10
A	CN1310795A	20010829	G01L5/00	全文	1-10
A	US2017065879A1	20170309	A63F13/235	全文	1-10
A	CN104436651A	20150325	A63F13/31	全文	1-10



国家知识产权局

相 关 非 专 利 文 献					
类型	书名(包括版本号和卷号)	出版日期	作者姓名和出版者名称	相关页数	涉及的权利要求
类型	期刊或文摘名称 (包括卷号和期号)	发行日期	作者姓名和文章标题	相关页数	涉及的权利要求

表格填写说明事项:

1. 审查员实际检索领域的 IPC 分类号应当填写到大组和 / 或小组所在的分类位置。
2. 期刊或其它定期出版物的名称可以使用符合一般公认的国际惯例的缩写名称。
3. 相关文件的类型说明:
 - X: 一篇文件影响新颖性或创造性;
 - Y: 与本报告中的另外的 Y 类文件组合而影响创造性;
 - A: 背景技术文件;
 - R: 任何单位或个人在申请日向专利局提交的、属于同样的发明创造的专利或专利申请文件。
 - P: 中间文件, 其公开日在申请的申请日与所要求的优先权日之间的文件;
 - E: 抵触申请。

审 查 员: 皮理刚
2020 年 01 月 20 日

审查部门: 专利审查协作湖北中心材料工程发明审查部