



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07月29日



申请号或专利号: 201710500735.4

发文序号: 2020072401973140

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: 智能玩具系统及其数据传输方法

第二次审查意见通知书

1. ☒ 审查员已经收到申请人于 2020 年 06 月 11 日提交的意见陈述书, 在此基础上审查员对上述专利申请继续进行实质审查。

☐ 根据国家知识产权局于 _____ 年 _____ 月 _____ 日作出的复审决定, 审查员对上述专利申请继续进行实质审查。

☐ _____

2. ☐ 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 3 款的规定, 不予接受。

3. 继续审查是针对下列申请文件进行的:

☐ 上述意见陈述书中所附的经修改的申请文件。

☒ 前次审查意见通知书所针对的申请文件以及上述意见陈述书中所附的经修改的申请文件替换文件。

☐ 前次审查意见通知书所针对的申请文件。

☐ 上述复审决定所确定的申请文件。

☐ _____

4. ☒ 本通知书未引用新的对比文件。

☐ 本通知书引用下列对比文件(其编号续前, 并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)
----	-------------	---------------------

5. 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。

☐ 说明书的修改不符合专利法第 33 条的规定。

☐ 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。



国家知识产权局

- ☐ 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 1-2 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____的修改不符合专利法第 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。

6. 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。

☐ _____

7. 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 2 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/或修改文本应当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与审查员举行会晤。

8. 本通知书正文部分共有 5 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：杜乾敏

联系电话：027-59182708

审查部门：专利审查协作湖北中心通信发明审查部



第二次审查意见通知书

申请号:2017105007354

申请人于 2020 年 06 月 11 日提交了意见陈述书和经过修改的申请文件, 审查员在阅读了上述文件后, 对本案继续审查, 提出如下审查意见:

针对申请人提交的权利要求书, 审查意见如下:

1、权利要求 1 不具备专利法第 22 条第 3 款规定的创造性。

权利要求 1 请求保护一种智能玩具系统的数据传输方法, 对比文件 1 (CN105597317A) 公开了一种虚拟对象显示方法、装置及系统, 并具体公开了如下技术特征 (参见说明书第[0048]-[0180]段): 实体产品 120 是人型玩偶、兽形玩偶、卡通玩偶、车辆模型之类的具有实体的产品, 实体产品 120 具有唯一的标识 (相当于生产所述智能玩具的公司识别码以及玩家数据的数据信息), 该标识存储在实体产品 120 的信息载体中; 当信息载体是电子标签时, 实体产品 120 还具有对应的实体产品底座 130, 实体产品底座 130 具有读取实体产品 120 的信息载体中的标识的能力, 可选地, 实体产品 120 和实体产品底座 130 之间通过 NFC 技术、RFID 技术之类的非接触式通信方式进行通信, 在用户将实体产品放置在实体产品底座上时, 实体产品底座将读取实体产品的标识 (相当于智能玩具底座通过近场通信芯片检测到智能玩具是否放入, 并读取所述智能玩具中的生产所述智能玩具的公司识别码以及玩家数据的数据信息);

本发明一个实施例提供了一种虚拟对象显示的方法, 包括: 步骤 501, 终端通过第一用户帐号向服务器发送登录请求, 该登录请求是用于登录网络游戏的请求; 步骤 502, 服务器检测该第一用户帐号是否为首次登录的用户帐号; 步骤 503, 若该第一用户帐号是首次登录的用户帐号, 则服务器向终端发送第一指示, 第一指示用于指示终端显示提示信息, 该提示信息用于提示用户将实体产品放置在实体产品底座上; 步骤 504, 终端根据第一指示显示提示信息; 步骤 505, 终端与实体产品底座建立连接; 实体产品底座与终端建立连接之后, 若用户将实体产品放置在实体产品底座之上, 则实体产品底座读取实体产品的标识 (相当于读取所述智能玩具中的生产所述智能玩具的公司识别码以及玩家数据的数据信息), 并将实体产品的标识发送给终端; 步骤 506, 终端接收实体产品底座发送的实体产品的标识; 步骤 507, 终端将实体产品的标识发送给服务器; 步骤 508, 服务器检测实体产品的标识是否是第一用户帐号绑定的标识; 若实体产品的标识是还未与任何用户帐号绑定的标识, 则执行步骤 509; 若实体产品的标识是与第一用户帐号绑定的标识 (相当于当所述玩家信息一致时), 则执行步骤 510; 若实体产品的标识已经与第二用户帐号绑定且第二用户帐号与第一用户帐号不同 (相当于当所述智能玩具内的所述玩家信息不为空且所述玩家信息不一致), 则执行步骤 519 (上述检测实体产品的标识是否已绑定的过程即相当于公开了从所述智能玩具中的数据中得到所述智能玩具在游戏中的识别码, 并通过所述识别码, 比对玩家信息);

其中, 步骤 509, 若实体产品的标识还未与任何用户帐号进行绑定 (相当于智能玩具内的玩家信息为空), 则服务器将实体产品的标识与第一用户帐号进行绑定, 并记录该绑定关系 (相当于如果所述智能玩具内的玩家信息为空, 则将所述智能玩具标识为新玩具, 并通过移动终端在游戏界面中提示将所述玩家与所述智能玩具绑定); 步骤 510, 在将实体产品的标识与第一用户帐号绑定后, 或者实体产品的标识已经与第一用户帐号进行绑定, 则服务器向终端发送绑定确认响应, 终端接收服务器发送的绑定确认响应 (相当于当所述玩家信息一致时, 开始与所述智能玩具连接); 步骤 519, 服务器向终端发送验证请求, 若服务器确定验证失败, 则将实体产品的标识进行锁定, 在预定时长内不允许继续验证, 终端将不授予显示虚拟对象的权限 (相当于公开了智能玩具底座将玩家信息存入到所述智能玩具中, 当所述智能玩具内的所述玩家信息不为空且所述玩家信息不一致, 提示连接失败)。



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,区别特征在于:(1) 权利要求 1 还可利用智能玩具底座获取智能玩具的硬件信息,并可基于从智能玩具中获取的数据判断智能玩具底座的识别码与所述智能玩具公司登记入库的识别码是否一致,若不一致则断开连接;(2) 权利要求 1 是利用智能玩具底座来比对玩家信息,而对比文件 1 是利用服务器来比对的。

基于上述区别特征(1)可以确定,该权利要求所要保护的方案实际解决的技术问题是:如何高效地判断智能玩具与底座之间是否适配。然而对于本领域技术人员来说,玩具与玩具底座在出厂时往往是一一配对的,故在判断其是否适配时,可以利用从玩具中读取的数据判断所述玩具底座的识别码与所述玩具公司登记入库的识别码是否一致,若不一致则断开连接,这对于本领域技术人员来说是显而易见的;同时在此过程中,会一并读取智能玩具的硬件信息,这对于本领域技术人员来说也是显而易见的。

基于上述区别特征(2)可以确定,该权利要求所要保护的方案实际解决的技术问题是:如何便捷、高效地实现比对过程。然而对于本领域技术人员来说,在执行信息的比对时,可以利用服务器,也可以直接利用承载信息的本体,这属于本领域的惯用手段。故在对比文件 1 公开了智能玩具底座可直接获取智能玩具各项信息数据的基础上,本领域技术人员为了便捷、高效地实现比对过程,可以直接采用该智能玩具底座来执行,这对于本领域技术人员来说是显而易见的。

由此可见,在对比文件 1 的基础上结合本领域的惯用手段以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。

2、权利要求 2 不具备专利法第 22 条第 3 款规定的创造性。

权利要求 2 请求保护一种智能玩具系统,对比文件 1 (CN105597317A) 公开了一种虚拟对象显示方法、装置及系统,并具体公开了如下技术特征(参见说明书第[0048]-[0180]段):实体产品 120 是人型玩偶、兽形玩偶、卡通玩偶、车辆模型之类的具有实体的产品(相当于包括智能玩具),实体产品 120 具有唯一的标识(相当于智能玩具中的数据,包括智能玩具中的生产所述智能玩具的公司识别码以及玩家数据的数据信息),该标识存储在实体产品 120 的信息载体中;当信息载体是电子标签时,实体产品 120 还具有对应的实体产品底座 130,实体产品底座 130 具有读取实体产品 120 的信息载体中的标识的能力,可选地,实体产品 120 和实体产品底座 130 之间通过 NFC 技术、RFID 技术之类的非接触式通信方式进行通信(相当于包括与所述智能玩具无线连接的智能玩具底座),在用户将实体产品放置在实体产品底座上时,实体产品底座将读取实体产品的标识(相当于智能玩具底座通过近场通信芯片检测智能玩具是否放入,如果放入则读取所述智能玩具中的数据);

本发明一个实施例提供了一种虚拟对象显示的方法,包括:步骤 501,终端通过第一用户帐号向服务器发送登录请求,该登录请求是用于登录网络游戏的请求;步骤 502,服务器检测该第一用户帐号是否为首次登录的用户帐号;步骤 503,若该第一用户帐号是首次登录的用户帐号,则服务器向终端发送第一指示,第一指示用于指示终端显示提示信息,该提示信息用于提示用户将实体产品放置在实体产品底座上;步骤 504,终端根据第一指示显示提示信息;步骤 505,终端与实体产品底座建立连接;实体产品底座与终端建立连接之后,若用户将实体产品放置在实体产品底座之上,则实体产品底座读取实体产品的标识(相当于从所述智能玩具中的数据中得到所述智能玩具在游戏中的识别码),并将实体产品的标识发送给终端;步骤 506,终端接收实体产品底座发送的实体产品的标识;步骤 507,终端将实体产品的标识发送给服务器;步骤 508,服务器检测实体产品的标识是否是第一用户帐号绑定的标识;若实体产品的标识是还未与任何用户帐号绑定的标识,则执行步骤 509(相当于根据所述智能玩具中的生产所述智能玩具的公司识别码以及玩家数据的数据信息,将玩家与所述智能玩具绑定);若实体产品的标识是与第一用户帐号绑定的标识(相当于当所述玩家信



息一致时), 则执行步骤 510; 若实体产品的标识已经与第二用户帐号绑定且第二用户帐号与第一用户帐号不同(相当于当所述智能玩具内的所述玩家信息不为空且所述玩家信息不一致), 则执行步骤 519(上述检测实体产品的标识是否已绑定的过程即相当于公开了通过所述智能玩具在游戏中的识别码, 比对所述玩家信息);

其中, 步骤 509, 若实体产品的标识还未与任何用户帐号进行绑定(相当于智能玩具内的玩家信息为空), 则服务器将实体产品的标识与第一用户帐号进行绑定, 并记录该绑定关系(相当于如果所述智能玩具内的玩家信息为空, 则将所述智能玩具标识为新玩具, 并通过移动终端在游戏界面中提示将所述玩家与所述智能玩具绑定); 步骤 510, 在将实体产品的标识与第一用户帐号绑定后, 或者实体产品的标识已经与第一用户帐号进行绑定, 则服务器向终端发送绑定确认响应, 终端接收服务器发送的绑定确认响应(相当于当所述玩家信息一致时, 开始与所述智能玩具连接); 步骤 519, 服务器向终端发送验证请求, 若服务器确定验证失败, 则将实体产品的标识进行锁定, 在预定时长内不允许继续验证, 终端将不授予显示虚拟对象的权限(相当于公开了智能玩具底座将玩家信息存入到所述智能玩具中, 当所述智能玩具内的所述玩家信息不为空且所述玩家信息不一致, 提示连接失败)。

权利要求 2 所要保护的方案与对比文件 1 公开的技术内容相比, 区别特征在于: (1) 权利要求 2 是利用智能玩具底座中的多个功能模块来比对玩家信息实现绑定连接的, 而对比文件 1 是利用服务器; (2) 权利要求 2 中, 还可判断所述智能玩具底座的识别码与所述智能玩具公司登记入库的识别码是否一致; 且在将玩家与所述智能玩具绑定时, 还利用了智能玩具的硬件信息。

基于上述区别特征(1)可以确定, 该权利要求所要保护的方案实际解决的技术问题是: 如何便捷、高效地实现比对过程。然而对于本领域技术人员来说, 在执行信息的比对时, 可以利用服务器, 也可以直接利用承载信息的本体, 这属于本领域的惯用手段。故在对比文件 1 公开了智能玩具底座可直接获取智能玩具各项信息数据的基础上, 本领域技术人员为了便捷、高效地实现比对过程, 可以直接采用该智能玩具底座来执行, 并可根据其功能划分多个功能单元/模块以相互协作, 这对于本领域技术人员来说是显而易见的。

基于上述区别特征(2)可以确定, 该权利要求所要保护的方案实际解决的技术问题是: 如何高效地判断智能玩具与底座之间是否适配。然而对于本领域技术人员来说, 玩具与玩具底座在出厂时往往是一一配对的, 故在判断其是否适配时, 可以利用从玩具中读取的数据判断所述玩具底座的识别码与所述玩具公司登记入库的识别码是否一致, 这对于本领域技术人员来说是显而易见的; 同时在将智能玩具与玩家进行绑定时, 可一并读取智能玩具的硬件信息, 这属于本领域的惯用手段。

由此可见, 在对比文件 1 的基础上结合本领域的惯用手段以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。

针对申请人的意见陈述, 回复意见如下:

申请人认为修改后的权利要求 1 具备创造性, 理由归纳如下:

申请人认为修改后的权利要求 1 与对比文件 1 相比, 至少具备以下区别技术特征: (1) 智能玩具底座通过近场通信芯片检测智能玩具是否放入和读取智能玩具中的数据信息; (2) 比对智能玩具底座的识别码与智能玩具公司登记入库的识别码是否一致, 再根据智能玩具在游戏中的识别码比对玩家信息, 并通过移动终端在游戏界面中将玩家与智能玩具绑定。

具体地, 针对上述区别特征(1), 申请人认为对比文件 1 中只提及实体产品内设有信息载体的标识和能够读取标识的实体产品底座, 并没有提及实体产品底座与实体产品读取的方式; 而本申请中玩具底座是通过进场通信芯片检测智能玩具是否放入和通过进场通信芯片读取智能玩具中的数据信息。



针对上述区别特征（2），申请人认为对比文件 1 采用的技术手段是通过终端将标识信息发送给服务器，通过服务器检测判断实体产品标识是否用户账号绑定；而本申请中则是智能玩具底座从智能玩具中的生产所述智能玩具的公司识别码、所述智能玩具的硬件信息以及玩家数据等数据中获取得到智能玩具在游戏中的识别码，再通过此识别码进行比对玩家信息，将玩家与智能玩具绑定，并且当比对的信息不一致时，智能玩具底座与智能玩具会断开连接或者提示连接失败，其解决的技术问题是将移动设备与智能玩具连接、数据传输，实现游戏虚拟世界与现实世界中玩具的数据双向交互，提高玩家得到更好的游戏体验与黏度。

审查员通过仔细阅读本申请和对比文件后，与申请人的意见陈述持有不同意见，具体理由如下：

1. 首先，审查员并不认同申请人所列出的上述区别特征（1）。

具体地，可参考对比文件 1 第[0048]-[0051]段，其公开了“实体产品 120 是人型玩偶、兽形玩偶、卡通玩偶、车辆模型之类的具有实体的产品，实体产品 120 具有唯一的标识，该标识存储在实体产品 120 的信息载体中；可选地，该信息载体是电子标签，比如 NFC 标签，RFID 标签；当信息载体是电子标签时，实体产品 120 还具有对应的实体产品底座 130，实体产品底座 130 具有读取实体产品 120 的信息载体中的标识的能力；可选地，实体产品 120 和实体产品底座 130 之间通过 NFC 技术、RFID 技术之类的非接触式通信方式进行通信”。由此可见，当实体产品 120 的信息载体是 NFC 标签、RFID 标签时，实体产品的底座 130 可通过 NFC 技术、RFID 技术之类的非接触式通信方式与实体产品进行通信以读取实体产品 120 的信息载体中的标识。也就是说，对比文件 1 实则公开了上述区别特征（1）。

2. 其次，针对申请人所列出的上述区别特征（2）：

结合上述对权利要求 1 的审查意见可知，对比文件 1 公开了一种将智能玩具与智能终端结合的方法。具体地，其可以在实体产品（智能玩具）中存储其对应的标识，在将玩具放入玩具底座时，该玩具底座可以获得该玩具对应的标识，并将该标识发送给与底座连接的智能终端，终端通过服务器可以根据该标识判断该玩具是否已经与该终端的账号绑定，若绑定则可建立连接；若绑定信息为空则可建立绑定关系；若绑定的非该终端的账号，则可进一步验证并在验证失败的情况下提示连接失败。由此可见，对比文件 1 实则公开了与本申请同样的发明构思，其同样是通过“标识”进行玩家信息的比对，且比对的结果分类及处理方式也是相同的。且对比文件 1 同样能够将智能玩具与游戏的虚拟世界相结合，实现了智能玩具、玩具底座以及终端游戏的连接、数据传输，可以提升用户的游戏体验和黏着度。

对比文件 1 虽然没有公开在玩具底座从玩具中获取到识别码后，直接由玩具底座根据该识别码完成玩家信息的比对（对比文件 1 是借由服务器完成比对）。但是对于本领域技术人员来说，在执行信息的比对时，可以将相关信息发送至服务器（即由服务器来执行具体的比对过程再反馈），也可以直接利用承载信息的本体来比对，这属于本领域的惯用手段。故在对比文件 1 公开了智能玩具底座可直接获取智能玩具各项信息数据的基础上，本领域技术人员为了便捷、高效地实现比对过程，可以直接采用该智能玩具底座来执行，这对于本领域技术人员来说是显而易见的。

综上所述，审查员认为申请人的陈述意见并不具备说服力。

基于上述理由，本申请的权利要求均不具备创造性，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 027-59182708；（2）中心质量监



国家知识产权局

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: 杜乾敏

审查员代码: 137948

210403
2019. 4

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。