



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11月10日



申请号或专利号: **201710500119.9**

发文序号: **2020110501937720**

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

驳 回 决 定

- 根据专利法第38条及其实施细则第53条的规定, 决定驳回上述专利申请, 驳回的依据是:
申请不符合专利法第22条第3款的规定。
详细的驳回理由见驳回决定正文部分。
- 本驳回决定是针对下列申请文件作出的:
申请日提交的说明书摘要、说明书第1-86段、说明书附图、摘要附图;
2020年10月28日提交的权利要求第1-4项。
- 根据专利法第41条及实施细则第60条的规定, 申请人对本驳回决定不服的, 可以在收到本决定之日起3个月内向专利局复审和无效审理部请求复审。根据专利法实施细则第96条的规定, 复审费应在上述期限内缴纳, 期满未缴纳或者未缴足的, 视为未提出请求。

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

210407 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
2019.4 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。



驳 回 决 定

申请号：2017105001199

本决定涉及的是申请号为 201710500119.9 的名称为“用于游戏与智能玩具结合的方法、玩具底座、交互系统”的发明专利申请，申请人为成都艺游互娱网络科技有限公司，申请日为 2017 年 06 月 27 日。

一、案由

本申请原申请文件权利要求书包括 3 项独立权利要求 1、6、9 以及 7 项从属权利要求 2-5、7-8、10。

应申请人于 2017 年 06 月 27 日提出的实质审查请求，审查员对本申请进行了实质审查，并于 2020 年 02 月 06 日发出了第一次审查意见通知书，指出权利要求 1-10 不具备专利法第 22 条第 3 款规定的创造性。通知书中引用了如下对比文件：

对比文件 1：CN106730855A，公开日为 2017 年 05 月 31 日；

对比文件 2：CN106506464A，公开日为 2017 年 03 月 15 日。

申请人于 2020 年 06 月 11 日针对第一次审查意见通知书提交了意见陈述书，将原权利要求 2、3、4、5 中的技术特征并入原权利要求 1 中，成为新的权利要求 1，并陈述了修改后的权利要求具备创造性的理由。

审查员继续审查，并于 2020 年 08 月 14 日发出第二次审查意见通知书，指出权利要求 1-6 不具备专利法第 22 条第 3 款规定的创造性，并针对申请人的意见陈述给予了答复。通知书中新引用了如下对比文件：

对比文件 3：CN105597317A，公开日为 2016 年 05 月 25 日

针对上述审查意见通知书，申请人于 2020 年 10 月 28 日递交了意见陈述书，将权利要求 3、4 补入权利要求 2 中，并陈述了修改后的权利要求具备创造性的理由。

审查员认为，本案事实已经清楚，因此针对申请日提交的说明书摘要、说明书第 1-86 段、说明书附图、摘要附图：

2020 年 10 月 28 日提交的权利要求第 1-4 项作出本驳回决定。

二、驳回理由

（一）权利要求 1-4 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 3（CN105597317A）公开了一种虚拟对象显示方法、装置及系统，同时公开了一种游戏与智能玩具结合的方法，并具体公开了以下技术特征（参见说明书第[0048]-[0235]段及附图 1-9）：终端 140（可以是智能手机、平板电脑、个人电脑等具有数据传输功能的终端，相当于本申请的移动终端）与实体产品底座 130（相当于玩具底座）通过无线方式连接（如蓝牙、WIFI），并进入设定游戏；实体产品底座 130 通过 NFC 技术与实体产品 120（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，相当于本申请的智能玩具）进行通信，并获取实体产品 120 的信息载体中的标识，将该标识通过无线方式传输至终端 140；终端 140 与服务器 160（相当于本申请的游戏服务器）通讯，服务器查询与实体产品的标识对应的虚拟对象的显示数据，服务器向终端发送虚拟对象的显示数据，终端接收服务器发送的与实体产品的标识对应的虚拟对象的显示数据，终端根据显示数据在显示场景中显示虚拟对象，显示场景是网络游戏中的游戏场景（也即公开了进行数据的比对，比对设定游戏中的数据是否与智能玩具的数据一致，当比对一致时，移动终端获取所述设定游戏中所述智能玩具的形象的显示信息）。由此可见，该权利要求所要保护的方案与对比文件 3 公开的内容相比，区别在于：显示信息还包括功效的显示信息，将对应智能玩具的形象以及功效的显示信息的显示控制信号传输至玩具底座，玩具底座将接收到的显示控制信号通过 NFC 方式传输至智能玩具。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实现虚拟与现实的交互，提高游戏的真实性。而对比文件 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。可见，对比文件 1 给出了将对应虚拟游戏中智能玩具的形象以及功效的显示信息的显示控制信号传输至智能玩具，以实现虚实交互，提高游戏真实性的技术启示，这使得本领域技术人员有动机在对比文件 3 中的移动终端获得显示信息后，将与显示信息对应的显示控制信号传输至玩具底座，玩具底座将接收到的显示控制信号通过 NFC 方式传输至智能玩具，并且显示信息还包括智能玩具的功效显示信息。因此，在对比文件 3 的基础上结合对比文件 1 给出的技术启示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 请求保护一种玩具底座。对比文件 3（CN105597317A）公开了一种虚拟对象显示方法、装置及系统，同时公开了实体产品底座 130（相当于玩具底座），并具体公开了以下技术特征（参见说明书第 [0048]—[0235]段及附图 1-9）：终端 140（可以是智能手机、平板电脑、个人电脑等具有数据传输功能的终端，相当于本申请的移动终端）与实体产品底座 130 通过无线方式连接（如蓝牙、WIFI），实体产品底座 130 通过 NFC 技术与实体产品 120（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，相当于本申请的智能玩具）进行通信，并获取实体产品 120 的信息载体中的标识，将该标识通过无线方式传输至终端 140；终端 140 与服务器 160 通讯，服务器查询与实体产品的标识对应的虚拟对象的显示数据，服务器向终端发送虚拟对象的显示数据，终端接收服务器发送的与实体产品的标识对应的虚拟对象的显示数据，终端根据显示数据在显示场景中显示虚拟对象，显示场景是网络游戏游戏中的游戏场景。由此可见，对比文件 3 公开了玩具底座包括获取模块，用于与智能玩具进行 NFC 通信获取玩具底座中的智能玩具的数据，传输模块，用于将数据通过无线方式传输至移动终端。该权利要求所要保护的方案与对比文件 3 公开的内容相比，区别在于：传输模块还用于将从移动终端接收到的显示控制信号通过 NFC 方式传输至智能玩具。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实现虚拟与现实的交互，提高游戏的真实性。而对比文件 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。可见，对比文件 1 给出了将对应虚拟游戏中智能玩具的形象以及功效的显示信息的显示控制信号传输至智能玩具，以实现虚实交互，提高游戏真实性的技术启示，这使得本领域技术人员有动机在对比文件 3 中的玩具底座设置传输模块还用于将与显示信息对应的显示控制信号传输至智能玩具。因此，在对比文件 3 的基础上结合对比文件 1 给出的技术启示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。

3、权利要求 3 请求保护一种交互系统。对比文件 3 (CN105597317A) 公开了一种虚拟对象显示方法、装置及系统，并具体公开了以下技术特征 (参见说明书第[0048]-[0235]段及附图 1-9)：其包括终端 140 (可以是智能手机、平板电脑、个人电脑等具有数据传输功能的终端，相当于本申请的移动终端)、实体产品 120 (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，相当于本申请的智能玩具) 以及实体产品底座 130 (相当于玩具底座)；终端 140 与实体产品底座 130 通过无线方式连接 (如蓝牙、WIFI)，并进入设定游戏；实体产品底座 130 通过 NFC 技术与实体产品 120 进行通信，并获取实体产品 120 的信息载体中的标识，将该标识通过无线方式传输至终端 140 (也即公开了玩具底座包括获取模块，用于获取玩具底座中智能玩具的数据；传输模块，用于将数据传输至移动终端)；终端 140 与服务器 160 (相当于本申请的游戏服务器) 通讯，服务器查询与实体产品的标识对应的虚拟对象的显示数据，服务器向终端发送虚拟对象的显示数据，终端接收服务器发送的与实体产品的标识对应的虚拟对象的显示数据，终端根据显示数据在显示场景中显示虚拟对象，显示场景是网络游戏游戏中的游戏场景 (也即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；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，移动终端获取所述设定游戏中所述智能玩具的显示信息)。由此可见，该权利要求所要保护的方案与对比文件 3 公开的内容相比，区别在于：移动终端还将与显示信息对应的显示控制信号传输至玩具底座，传输模块还用于将接收到的显示控制信号传输至智能玩具。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实现虚拟与现实的交互，提高游戏的真实性。而对比文件 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。可见，对比文件 1 给出了将对应虚拟游戏中智能玩具的形象以及功效的显示信息的显示控制信号传输至智能玩具，以实现虚实交互，提高游戏真实性的技术启示，这使得本领域技术人员有动机在对比文件 3 中的移动终端获得显示信息后，将与显示信息对应的显示控制信号传输至玩具底座，玩具底座将接收到的显示控制信号传输至智能玩具。因此，在对比文件 3 的基础上结合对比文件 1 给出的技术启示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。



4、权利要求 4 引用权利要求 3，当在对比文件 3 的基础上结合对比文件 1 给出的技术启示时，其附加技术特征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。

(二) 关于申请人意见陈述的答复。

申请人在意见陈述中认为：

(1) 对比文件 1 中并没有提及如何将玩具底座进行 NFC 通信并获取所述玩具底座中智能玩具的数据，并将所述数据通过无线方式传输至所述移动终端的这一技术方案，对比文件 1 中的技术方案仅仅是实现智能终端通过嵌入式虚实感应设备单方面的控制手办玩具，实现交互的过程，对比文件 1 中的手办玩具并没有对移动终端进行双向反馈的这一技术特征；而本申请中是通过玩具底座与智能玩具进行 NFC 连接，从而达到获取智能玩具中的数据的目的是，通过该玩具底座实现了移动终端与智能玩具的双向数据交互。同时，对比文件 1 中提到手办玩具与嵌入式虚实感应设备的连接方式为当手办玩具进入嵌入式虚实感应设备的感应区域，嵌入式虚实设备会主发送通讯信息给游戏智能 SDK，游戏智能 SDK 安装于智能终端上，才能实现建立游戏智能 SDK 与手办玩具进行通讯连接；而本申请中则是通过将智能玩具放置于玩具底座中，玩具底座自动与智能玩具进行 NFC 通信，两者的连接方式均不一样，且对比文件 1 中只描述到嵌入式虚实感应设备通过蓝牙、耳机插孔或者 USB 及无线连接智能终端，并没有说明嵌入式感应设备具体的设置位置，申请人认为对比文件 1 中对嵌入式虚实感应设备的描述过于笼统，与本申请中的智能底座并不相同。对比文件 3 中虽提及实体产品底座将读取到的实体产品的标识通过蓝牙发送给终端，实体产品底座与终端之间通过蓝牙技术、WIFI 技术或者数据传输线进行通信，但其传送通信的目的与本申请不同，对比文件 3 中解决的技术问题是为通过在实体产品内设置标识，终端在读取实体产品的标识，获取与该实体产品的标识对应的虚拟对象的显示数据，根据显示数据在显示场景中显示虚拟对象；解决了现有的虚拟显示方法的操作步骤较为繁琐，显示效率较低的问题，而本申请中通过实现移动终端与智能玩具的双向数据交互，进而提高玩家更好的游戏体验的技术问题。

(2) 对比文件 1 中并没有提到任何有“移动终端与游戏服务器通讯，进行数据对比，比对设定游戏中的数据是否与智能玩具的数据是否一致，当比对一致时，移动终端获取设定游戏中智能玩具的显示信息”的这一技术方案；对比文件 2 是实现可以构建出能够对大量虚拟玩具资源进行显示和操控的系统，可以兼容种类繁多的玩具和呈现各种显示和操作效果，提升了玩具交互方法的适用性和交互功能，从而使玩具具有增强现实（AR）的技术效果，提高了玩具的可玩性的技术效果。而本申请中采用的比对方法，则是通过移动终端与游戏服务器通讯，进行数据对比，移动终端获取设定游戏中智能玩具的显示信息，是为了实现将上述虚拟智能玩具的显示信息、功能的相应显示控制信号传输至玩具底座，实现了移动终端与智能玩具的双向数据交互，进而使玩家得到了更好的游戏体验。同时，对比文件 2 中的玩具交互方法与系统是基于 AR 增强现实技术之上的，本申请中实现的玩具与移动终端之间的交互，并没有提及任何有关基于 AR 技术之上的技术方案。对比文件 3 中也没有提及到本申请中有关“移动终端与游戏服务器通讯，进行数据对比，比对设定游戏中的数据是否与智能玩具的数据是否一致，当比对一致时，移动终端获取设定游戏中智能玩具的显示信息”的这一技术方案。

对于上述意见，审查员答复如下：

(1) 审查员是采用对比文件 3 作为最接近的现有技术，其公开了一种虚拟对象显示方法、装置及系统，同时公开了实体产品底座 130（相当于玩具底座），实体产品底座 130 通过 NFC 技术与实体产品 120（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，相当于本申请的智能玩具）进行通信，并获取实体产品 120 的信息载体中的标识，将该标识通过无线方式传输至终端 140；也即公开了将玩具底座进行 NFC 通信并获取所述玩具底座中智能玩具的数据，并将所述数据通过无线方式传输至所述移动终端的这一技术方案。区别在于：本申请的移动终端在获取到智能玩具的显示信息后，发送显示控制信号至玩具底座，玩具底座将接收到的显示控制信号传输至智能玩具，而对比文件 3 则是在移动终端获取到显示信息后，移动终端根据显示数据在显示场景中显示虚拟对象。就该区别而言，其实质上是为了实现游戏虚拟世界与现实世界中玩具的交互，从而提高游戏体验的真实性，然而，对比文件 1 公开了一种实现虚拟与现实交互的系统，智能终端的游戏智能 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。可见，对比文件 1 给出了将对应虚拟游戏中智能玩具的形象以及功效的显示信息的显示控制信号传输至智能玩具，以实现虚实交互，提高游戏体验的真实性的技术启示，这使得本领域技术人员有动机在对比文件 3 中的移动终端获得显示信息后，将与显示信息对应的显示控制信号传输至玩具底座，玩具底座将接收到的显示控制信号传输至智能玩具，从而使游戏虚拟世界与现实世界中玩具的数据进行双向交互，提高游戏体验。

(2) 首先，审查员第二次审查意见通知书并未再采用对比文件 2 进行创造性评述。其次，参见前述意见答复，对比文件 3 作为最接近的现有技术，其还公开了：实体产品底座 130 通过 NFC 技术与实体产品 120 进行通信，并获取实体产品 120 的信息载体中的标识（相当于数据），将该标识通过无线方式传输至终端 140，终端 140 与服务器 160（相当于本申请的游戏服务器）通讯，服务器查询与实体产品的标识对应的虚拟对象的显示数据，服务器向终端发送虚拟对象的显示数据，终端接收服务器发送的与实体产品的标识对应的虚拟对象的显示数据，终端根据显示数据在显示场景中显示虚拟对象，显示场景是网络游戏游戏中的游戏场景。通过对比文件 3 公开的上述根据实体产品的标识查询与其对应的虚拟对象的显示数据，本领域技术人员可直接地毫无疑义地确定，其公开了进行数据的比对，比对设定游戏中的数据是否与智能玩具的数据一致，当比对一致时，移动终端获取所述设定游戏中所述智能玩具的形象的显示信息，区别在于本申请是将获取的显示信息传输至智能玩具实现虚实交互，然而就该区别而言，参见前述意见答复，对比文件 1 给出了相应的技术启示，并未带来创造性贡献。

基于上述理由，申请人的意见陈述不具有说服力。

三、决定

综上所述，本发明专利申请不符合专利法第二十二条第三款的规定，属于专利法实施细则第五十三条第二项的情况，因此根据专利法第三十八条予以驳回。

根据专利法第四十一条第一款的规定，申请人如果对本驳回决定不服，可以在收到本驳回决定之日起三个月内，向专利局复审和无效审理部请求复审。

审查员姓名:皮理刚

审查员代码:550710