

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】令和 4 年 12 月 13 日(2022.12.13)

【公開番号】特開 2021-115397(P2021-115397A)
 【公開日】令和 3 年 8 月 10 日(2021.8.10)
 【年通号数】公開・登録公報 2021-036
 【出願番号】特願 2020-12715(P2020-12715)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/69(2014.01)

10

A 6 3 F 13/792(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/822(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/792

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/822

A 6 3 F 13/58

20

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 12 月 5 日(2022.12.5)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0041

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0041】

[使用データについて]

30

まず、本ゲーム処理にて用いられる各種データに関して説明する。まず、サーバ 101 で用いられるデータに関して説明する。図 8 は、サーバ 101 のメモリ 112 に記憶される各種データの一例を示すメモリマップである。サーバ 101 のメモリ 112 には、サーバ側プログラム 401、キャラクタマスタデータ 402、衣装スキンマスタデータ 403、ユーザデータベース 404 等が記憶されている。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0066

【補正方法】変更

【補正の内容】

40

【0066】

図 14 に戻り、一方、上記ステップ S5 の判定の結果、購入操作が行われていない場合は(ステップ S5 で NO)、ステップ S12 で、プロセッサ 121 は、購入キャンセル操作、すなわち、当該衣装購入処理を終了するための操作が行われたか否かを判定する。当該判定の結果、購入キャンセル操作が行われていない場合は(ステップ S12 で NO)、上記ステップ S3 に戻り、処理が繰り返される。購入キャンセル操作が行われている場合は、当該衣装購入処理を終了する。