

【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 63 F 13/69(2014.01)

10

A 63 F 13/792(2014.01)

A 63 F 13/79(2014.01)

A 63 F 13/822(2014.01)

A 63 F 13/58(2014.01)

【F I】

A 63 F 13/69

A 63 F 13/792

A 63 F 13/79

A 63 F 13/822

A 63 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、キャラクタマスター402、衣装スキンマスター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】

【0066】

40

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。