



オープンβテストについて

本テストは、『THE KING OF FIGHTERS XV』のオンライン機能の品質向上を目的として実施いたします。以下をご確認の上、ぜひご参加ください。

実施概要

■実施期間

2021年11月20日12時～11月22日23時59分

■プラットフォーム

PlayStation®5 / PlayStation®4 ※クロスジェネレーション対応

■プレイ可能なモード

オンライン：カジュアルマッチ、ルームマッチ

オフライン：バーサス、トレーニング、チュートリアル

■プレイ可能なキャラクター

ドロレス、シュンエイ、草薙京、八神庵、神楽ちづる、七枷社、シェルミー、クリス

■注意事項

- ・本テストでは、不具合や正常に動作しない場合があります。予めご了承ください。
- ・本テストでは、ネットワーク接続が必要です。
- ・本テストの実施期間以外ではプレイできません。
- ・本テストのセーブデータは製品版に引き継げません。
- ・本テストの内容は予告無く変更になる場合があります。

オンラインについて

■通信状態

対戦相手との通信状態は、Ping値を元にオーダーセレクト画面の上部に「Lv.」で表示されます。



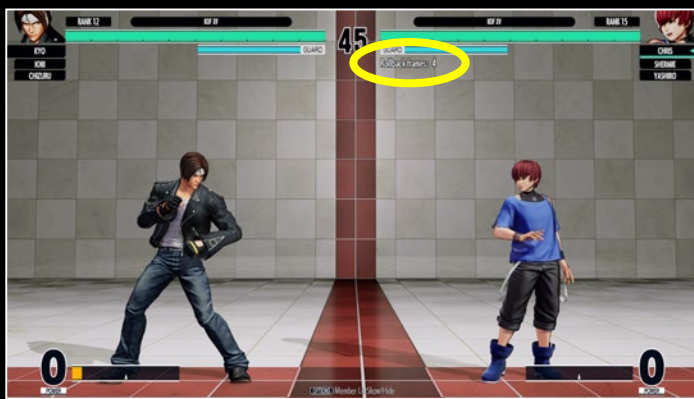
Level	Ping値
Lv. 5	0～19 ms
Lv. 4	20～34 ms
Lv. 3	35～59 ms
Lv. 2	60～89 ms
Lv. 1	90 ms～

■オンラインネットコード

本テストでは、オンライン対戦のネットコードにロールバック方式を導入しており、ネットコードのミドルウェアには、「GGPO」(<https://ja.ggpo.net/>) を使用しています。

■ロールバックフレーム数

対戦相手との通信状態に応じてロールバックフレーム数変動します。ロールバックフレーム数は、ゲーム画面上部に「Rollback Frames」として表示されます。



現在確認している不具合や今後の改修内容について

■現在確認している不具合

- ・一部の投げ技中にロールバックが発生した場合、同期ズレを起こすことがある。
- ・ロールバックが激しい場合、「REVERSAL」や「COUNTER」が正しく表示されないことがある。
※カウンター動作時に「COUNTER」表示がされない等

■今後の改修内容

- ・ラウンド開始前の演出のスキップ。

ご意見・ご感想や不具合報告について

「#kofxvobt」または「#kof15obt」を記載の上、Twitterにて投稿してください。オンライン対戦の快適性に関するご意見は、通信状態（Level）も併せて記載をお願いします。当社スタッフが確認の上、今後の製品開発の参考とさせていただきます。なお、個別のお問合せについては回答いたしかねますので、予めご了承ください。

本テストの結果によっては、追加テストを実施する可能性があります。より良い製品をお届けするために、本テストへのご参加、ご協力をお願いいたします。