



## 오픈 베타 테스트에 대하여

본 테스트는 “더 킹 오브 파이터즈 XV”의 온라인 기능 품질 향상을 목적으로 실시하게 되었습니다. 아래를 확인하시어 많은 참가를 부탁드립니다.

### 오픈 베타 테스트 실시개요

#### ■실시 기간

11월 20일 12시 ~ 11월 22일 23시 59분

#### ■플랫폼

PlayStation®5 / PlayStation®4 ※세대 간 멀티플레이 대응

#### ■플레이 가능한 모드

온라인 : 캐주얼 매치, 룸 매치

오프라인 : 버서스, 트레이닝, 튜토리얼

#### ■플레이 가능한 캐릭터

돌로레스, 순에이, 쿠사나기 쿄, 야가미 이오리, 카구라 치즈루, 나나카세 야시로, 셸미, 크리스

#### ■주의사항

※본 테스트에서는 일부 오류와 함께 정상적으로 동작하지 않는 경우가 발생할 수 있는 점, 양해를 부탁드립니다.

※본 테스트에서는 네트워크 접속이 필요합니다.

※본 테스트는 실시 기간 외에는 플레이할 수 없습니다.

※본 테스트의 세이브 데이터는 제품판으로 인계할 수 없습니다.

※본 테스트의 내용은 예고없이 변경될 수 있습니다.

### 온라인에 대하여

#### ■통신 상태

대전 상대와의 통신 상태는 핑 수치(Ping)을 토대로 오더 셀렉트 화면 위에 ‘Lv.’로 표시됩니다.



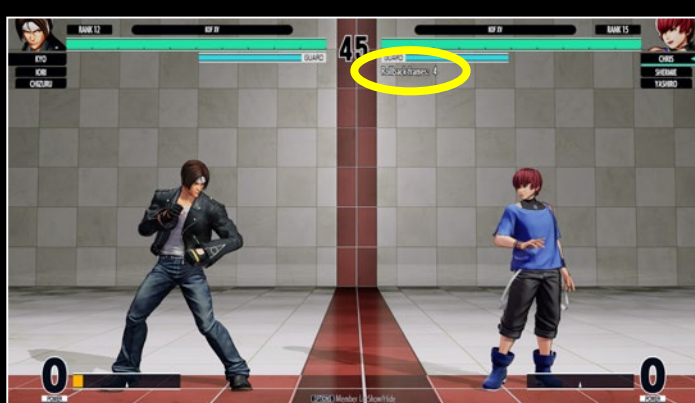
Level	핑 수치 (Ping)
Lv. 5	0~19 ms
Lv. 4	20~34 ms
Lv. 3	35~59 ms
Lv. 2	60~89 ms
Lv. 1	90 ms~

#### ■온라인 넷 코드

본 테스트에서는 온라인 대전의 넷 코드에 롤백 방식을 탑재하였으며, 넷 코드의 미들웨어로는 ‘GGPO’ ( <https://ggpo.net/> )를 사용하고 있습니다.

#### ■롤백 프레임 수

대전 상대와의 통신 상태에 따라 롤백 프레임 수가 변동합니다. 롤백 프레임 수는 게임 화면 위에 ‘Rollback Frames’로 표시됩니다.



### 현재 확인된 오류 및 앞으로의 수정사항에 대해

#### ■현재 확인된 오류

- 일부 던지기 기술 시전 중에 롤백이 발생한 경우, 동기화 엇갈림이 발생하는 경우가 있음.
- 롤백이 심한 경우, ‘REVERSAL’이나 ‘COUNTER’가 정상적으로 표시되지 않는 경우가 있음.  
※카운터 동작 시에 ‘COUNTER’ 문구가 표시되지 않는 등

#### ■앞으로의 수정 사항

- 라운드 개시 전의 연출 스킵

### 의견이나 소감, 기타 오류 제보에 대하여

‘#kofxvobt’ 또는 ‘#kof15obt’ 해시 태그를 기재 하시어 트위터에 투고해 주시면 감사하겠습니다. 온라인 대전의 쾌적함에 관한 의견이나 통신 상태 (Level)에 관해서도 마찬가지로 기재를 부탁드립니다. 저희 스태프가 확인하여 앞으로의 제품 개발에 참고해 나갈 수 있도록 하겠습니다. 또한, 개별적인 문의에 대해서는 답변을 드리기 어려운 점, 양해를 부탁드립니다.

본 테스트의 결과에 따라 추가 테스트를 실시할 가능성이 있습니다. 더욱 좋은 제품으로 제공 드릴 수 있도록, 이번 오픈 베타 테스트에 많은 참가와 협력을 부탁드립니다.