



PS5 | PS4

ENGLISH

## Regarding the 『THE KING OF FIGHTERS XV』 Open Beta Test

The aim of this test is to improve the online quality for THE KING OF FIGHTERS XV.

Please join after confirming the following points:

### Open Beta Test Information

#### ■Testing Period

From 7PM Nov. 19th PST to 6:59AM Nov. 22nd PST  
 From 4AM Nov. 20th CET to 3:59PM Nov. 22nd CET

#### ■Platforms

PlayStation®5 / PlayStation®4 \*Cross-generation play enabled

#### ■Playable Modes

Online: Casual Match, Room Match  
 Offline: Versus, Training, Tutorial

#### ■Playable Characters

Dolores, Shun'ei, Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Chizuru Kagura, Yashiro Nanakase, Shermie, Chris

#### ■Disclaimer

- \*Please understand that the game may not function properly during this test.
- \*An online connection is necessary to participate in this OBT.
- \*This game cannot be played outside of the testing period.
- \*Save data will not transfer when the official game launches.
- \*Testing details are subject to change at any time.

### About Online

#### ■Connection Signal

The ping between you and your opponent will be displayed as a “Lv.” on the upper part of the Order Select screen.



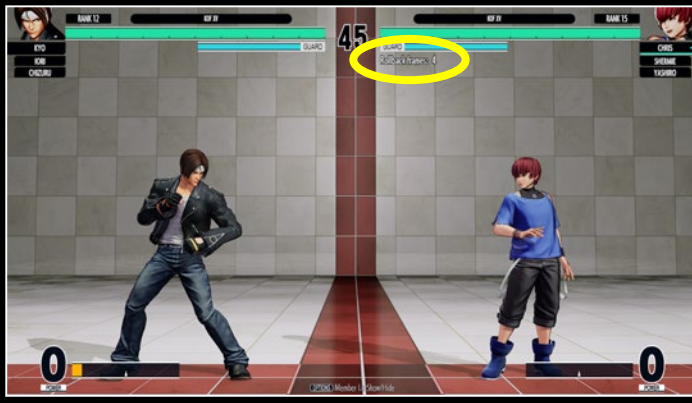
Level	Ping
Lv. 5	0~19 ms
Lv. 4	20~34 ms
Lv. 3	35~59 ms
Lv. 2	60~89 ms
Lv. 1	90 ms~

#### ■Online Netcode

This test features rollback netcode which utilizes the netcode middleware known as GGPO ( <https://ggpo.net/> )

#### ■Rollback Frames

During online play, the amount of rollback frames will fluctuate slightly. The number of frames currently affected by rollback can be found on the upper part of the screen.



### Currently confirmed issues and planned improvements

#### ■Currently known issues

- Sometimes the game desyncs when rollback happens during a throw.
- Sometimes the REVERSAL or COUNTER test will not display correctly during heavy rollback.  
 \*Ex: COUNTER not showing up during a counter

#### ■Planned improvements

- Skipping character intros at the beginning of a round.

### Leaving thoughts, opinions, and reporting bugs

Please use the hashtags #kofxvobt or #kof15obt on Twitter. For comments on online play, please include your connection signal (Lv.) in the post. Once a staff member has confirmed the message, it may then be used to better improve the final quality of the game. Please understand personal inquiries may not receive a response.

Another test may be conducted at a later time depending on the results of this test. Active participation is deeply appreciated as it will ensure users receive an even better quality game in the end.

## Sobre el Open Beta Test de THE KING OF FIGHTERS XV

El objetivo de este test es mejorar la calidad de las funciones online de THE KING OF FIGHTERS XV. Únete después de confirmar los siguientes puntos:

### Detalles del Open Beta Test

**■Período de prueba**

Desde las 7 p.m. del 19 de noviembre hasta las 6:59 a.m. del 22 de noviembre (PST)

**■Plataformas**

PlayStation®5/PlayStation®4 \*Permite juego entre generaciones

**■Modos de juego**

Online: Partida casual, partida de sala

Offline: Versus, entrenamiento, tutorial

**■Personajes jugables**

Dolores, Shun'ei, Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Chizuru Kagura, Yashiro Nanakase, Shermie, Chris

**■Exención de responsabilidad**

- \*Ten en cuenta que el juego puede no funcionar correctamente durante este test.
- \*Es necesaria una conexión a internet para participar en este OBT.
- \*Este juego no puede ser jugado fuera del período de prueba.
- \*Los datos guardados en este test no se pueden transferir a la versión completa.
- \*El contenido de este test está sujeto a cambios sin previo aviso.

### Acerca del modo online

**■Señal de conexión**

El ping entre tú y tu oponente se mostrará como "Nv." en la parte superior de la pantalla de selección de orden.



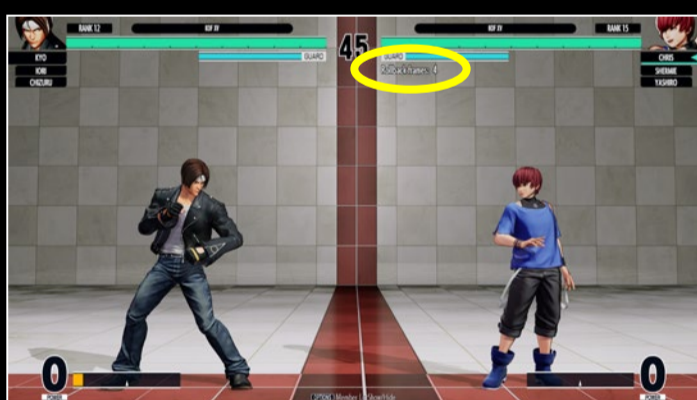
Nivel	Ping
Nv. 5	0 a 19 ms
Nv. 4	20 a 34 ms
Nv. 3	35 a 59 ms
Nv. 2	60 a 89 ms
Nv. 1	90 ms o superior

**■Netcode online**

Este test incorpora el netcode rollback que utiliza el middleware netcode conocido como GGPO ( <https://ggpo.net/> )

**■Fotogramas de rollback**

Durante el juego online, el número de fotogramas de rollback varía en función del estado de conexión. El número de fotogramas de rollback se mostrará en la parte superior de la pantalla como "Rollback frames".



### Problemas conocidos y mejoras previstas

**■Problemas conocidos**

-A veces el juego se desincroniza cuando el rollback ocurre durante un movimiento de lanzamiento.

-A veces REVERSO o CONTRATAQUE no se muestran correctamente cuando ocurre rollback intenso.

\*Por ejemplo CONTRATAQUE no se muestra cuando este se realiza.

**■Mejoras previstas**

-La posibilidad de saltar la introducción de personajes al principio de la ronda.

### Informe de comentarios y reporte de errores

Por favor, utiliza los hashtags #kofxvobt o #kof15obt en Twitter. Para los comentarios sobre el juego en línea, incluye tu señal de conexión (Nv.) en el mensaje. Una vez que un miembro de nuestro equipo haya confirmado el mensaje, éste podrá utilizarse para mejorar la calidad final del juego. Consultas personales pueden no recibir respuesta.

Es posible que se lleve a cabo otro test en el futuro dependiendo de los resultados de este test. Tu participación es apreciada, ya que permitirá que los usuarios reciban al final un juego de mejor calidad.

## Sobre o teste aberto do beta de “THE KING OF FIGHTERS XV”

O objetivo do teste é melhorar os recursos online de THE KING OF FIGHTERS XV.

Confira os pontos a seguir para participar:

### Informações sobre o teste aberto do beta

#### ■Período do teste

De 0h BRT de 20 de novembro às 11h59 BRT de 22 de novembro

#### ■Plataformas

PlayStation®5 / PlayStation®4 \*Jogabilidade entre gerações disponível

#### ■Modos jogáveis

Online: Partida casual, partida em sala

Offline: Versus, treino, tutorial

#### ■Personagens jogáveis

Dolores, Shun'ei, Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Chizuru Kagura, Yashiro Nanakase, Shermie, Chris

#### ■Aviso

\*É possível que o jogo não funcione corretamente durante o teste. Agradecemos a compreensão.

\*Uma conexão online é necessária para participar do teste do beta.

\*O jogo não pode ser acessado fora do período do teste.

\*Dados salvos não serão preservados quando o jogo oficial for lançado.

\*Os detalhes do teste estão sujeitos a mudança a qualquer momento.

### Sobre os recursos online

#### ■Qualidade da conexão

O ping entre você e o oponente será exibido como "Nv." na parte superior da tela Seleccionar Ordem.



Nível	Ping
Nv. 5	0~19 ms
Nv. 4	20~34 ms
Nv. 3	35~59 ms
Nv. 2	60~89 ms
Nv. 1	90 ms~

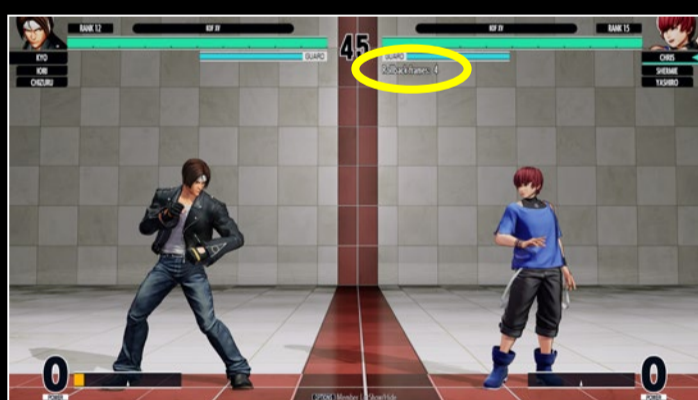
#### ■Netcode

O teste conta com o rollback netcode, que utiliza o netcode middleware conhecido como GGPO ( <https://ggpo.net/> )

#### ■Frames do rollback

Durante jogos online, a quantidade de frames do rollback flutuará ligeiramente.

A quantidade de frames afetada pelo rollback no momento pode ser vista na parte superior da tela.



### Problemas confirmados e melhorias planejadas

#### ■Problemas conhecidos

-O jogo pode perder a sincronia quando o rollback ocorre durante um arremesso.

-O teste de REVERSÃO e CONTRA-ATAQUE pode não ser exibido corretamente durante um rollback pesado.

\*Ex.: CONTRA-ATAQUE não aparece em um contra-ataque

#### ■Melhorias planejadas

-Pular apresentações dos personagens no início de um round.

### Para fazer comentários, deixar opiniões e relatar erros

Use as hashtags #kofxvobt e #kof15obt no Twitter. Para fazer comentários sobre os recursos online, inclua a qualidade da conexão (Nv.) na postagem. Quando um membro da equipe confirmar o recebimento, a mensagem poderá ser usada para melhorar a qualidade final do jogo. Lembre-se, perguntas específicas podem não ser respondidas.

Outro teste poderá ser realizado futuramente, dependendo dos resultados deste. Toda participação ativa será muito bem-vinda, pois ajudará a assegurar que os usuários receberão um produto de melhor qualidade no fim.

## Open Beta Test 『THE KING OF FIGHTERS XV』

Ce test a pour objectif d' améliorer les performances en ligne de « THE KING OF FIGHTERS XV ». Veuillez en vérifier les conditions avant d' y participer.

### Détails de l' Open Beta Test

#### ■ Période de test

De 4 heures le samedi 20 novembre jusqu'à 15h59 le lundi 22 novembre (CET).

#### ■ Plateformes

PlayStation®5 / PlayStation®4 \*fonctionnalité cross-generation disponible.

#### ■ Modes de jeu disponibles

Online: Match amical, match de salle

Offline: Versus, entraînement, tutoriel

#### ■ Personnages jouables

Dolores, Shun'ei, Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Chizuru Kagura, Yashiro Nanakase, Shermie, Chris

#### ■ Attention

\* Le jeu est susceptible de ne pas fonctionner pleinement durant la période de test. Merci de votre compréhension.

\* Une connexion internet est requise pour participer à cet OBT.

\* Ce jeu n' est pas accessible hors de la période de test.

\* Les données sauvegardées au cours de cette période de test ne pourront être transférées vers la version définitive du jeu après sa sortie.

\* Le détail des modalités de test sont susceptibles à changement à tout moment.

### Détails du online

#### ■ Qualité de la connexion

La qualité de connexion avec votre adversaire sera calculée selon votre ping et sera affichée sous la mention « Nv. ».



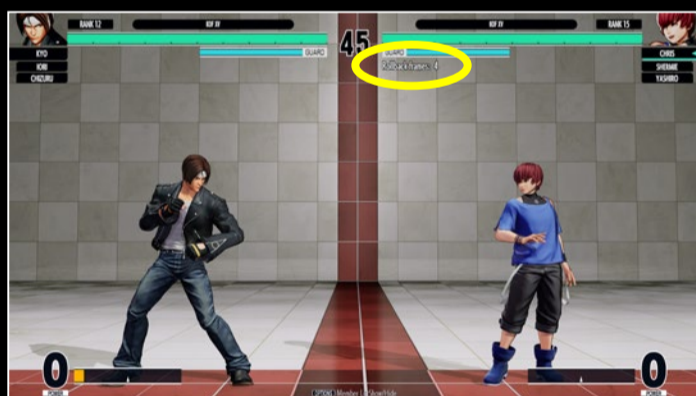
Niveau	Ping
Nv. 5	0~19 ms
Nv. 4	20~34 ms
Nv. 3	35~59 ms
Nv. 2	60~89 ms
Nv. 1	90 ms~

#### ■ Le online netcode

Ce test introduit le rollback netcode via 「GGPO」 ( <https://ggpo.net/> )

#### ■ Indice numérique du Rollback

Le nombre de frames de rollback varie en fonction de l'état de la communication avec votre adversaire. Le nombre de frames de Rollback sera affiché en haut de l'écran de jeu sous le nom de " Rollback Frames ".



### Les bugs que nous avons identifiés et sur lesquels nous travaillons

#### ■ Les bugs dont nous avons connaissance

- Une désynchronisation du rollback peut survenir lors de certaines choppes.
- Les “REVERSAL” et autres “COUNTER” peuvent s’ afficher incorrectement lorsque le rollback est trop élevé.

\* Exemple, ” COUNTER” peut ne pas s’ afficher.

#### ■ Contenu en développement

- Possibilité de “skip” les scènes d’ introduction entre chaque round.

### Pour les commentaires et les rapports de bugs

Veuillez poster vos commentaires sur Twitter avec le hashtag #kofxvobt ou #kof15obt. Si vous avez des commentaires sur le confort du jeu en ligne, veuillez inclure votre niveau de communication avec votre adversaire. Notre équipe vérifiera vos commentaires et les utilisera comme référence pour le développement. Veuillez noter que nous ne serons pas en mesure de répondre aux demandes individuelles.

En fonction des résultats de ce test, des tests supplémentaires peuvent être effectués. Nous attendons votre participation et votre coopération à ce test avec patience, afin de vous fournir la meilleure version du jeu possible.