



開放性β測試有關事項

本次測試目的在於提升『THE KING OF FIGHTERS XV』線上功能的品質。
歡迎各位玩家確認以下事項後踴躍參加測試。

開放性β測試內容詳細

■實施期間

11月20日12點～11月22日23點59分（日本時間）

■平台

PlayStation®5 / PlayStation®4 ※支援跨世代對戰

■可玩模式

線上：CASUAL MATCH，ROOM MATCH

離線：VERSUS，TRAINING，TUTORIAL

■可玩角色

瞬影，德洛麗斯，草薙京，八神庵，神樂千鶴，七枷社，夏爾美，克里斯

■注意事項

※本測試可能會出現故障或無法正常運行的情況。敬請諒解。

※本測試需要連接網路。

※本測試在實施期間以外無法遊玩。

※本測試的保存數據無法繼承至正式版中。

※本測試的內容可能有變更，恕不另行通知。

線上功能有關事項

■通訊狀態

聯網對戰時，與對手的通信狀態可以透過選擇順序時，畫面上方以 Ping 值為基礎顯示的「Lv.」進行確認。



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

■網路代碼

本次測試版本的聯網對戰採用了回滾式網路代碼，網路代碼的中間件使用了「GGPO」
(<https://ggpo.net/>)。

■回滾幀數

回滾幀數會根據對戰時與對手的通信狀態發生變化。可以透過遊戲畫面上方的「Rollback Frames」確認。



已知的系統錯誤及今後的修改內容

■已知的系統錯誤

- 部分摔技中發生回滾時，數據的同步可能會有差異。
- 頻繁發生回滾時，「REVERSAL」、「COUNTER」的顯示可能有錯誤。
※例如，COUNTER 動作時不顯示「COUNTER」等等

■今後的修改內容

- 跳過回合開始前的對白場景。

意見・感想及錯誤報告

請在文章內加上「#kofxvobt」或「#kof15obt」的標籤後，在 Twitter 進行投稿。若您的投稿有關聯網對戰的順暢性，請在 Twitter 投稿中同時標明您的通信狀態（Level）。您的寶貴意見與感想會由內部員工進行確認，並作為此後的研發參考依據。此外，我們無法對個別提問進行作答，還請諒解。

根據本次測試的結果，可能會實施追加測試。您的參與可以幫助我們帶來更好的產品，歡迎各位玩家踴躍參加本次測試。