



『拳皇 15』 第 2 次开放性β测试有关事项

本次测试目的在于提升『拳皇 15』线上功能的品质。
欢迎各位玩家确认以下事项后踊跃参加测试。

PS 商店

已有第 1 次开放性β测试游戏数据的玩家，通过下载今后发布的最新游戏补丁即可参加第 2 次测试。没有第 1 次测试游戏数据的玩家，请从以下链接下载游戏数据。测试正式开始前无法游玩。

Hong Kong

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

Taiwan

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

通过 PlayStation®4 下载的方法 (English)

开放性β测试详细内容

- 实施期间
12月18日12点~12月20日23点59分(日本时间)
- 实施平台
PlayStation®5 / PlayStation®4 ※支持跨世代对战
※没有加入 PlayStation®Plus 的玩家也可以游玩。
- 可玩模式
线上：休闲赛、房间对战
离线：对战模式、练习模式、教学模式
- 可玩角色
柯隆，伊丝拉，明天君，安东诺夫，K'，布鲁·玛丽，坂崎良，特瑞·博加德
- 注意事项
 - 本测试可能会出现故障或无法正常运行的情况。敬请谅解。
 - 本测试需要连接网络。
 - 本测试在实施期间以外无法游玩。
 - 本测试的保存数据无法继承至正式版。
 - 本测试的内容可能会有变更，恕不另行通知。

与第 1 次开放性β测试的不同之处

- 我们参考了各位玩家提出的宝贵意见与报告，对联网等功能进行了修改。主要修改内容如下。
- 修复了没有 PlayStation®Plus 的玩家认证会出现错误的问题。
 - 修复了单方玩家频繁发生回滚的问题。
 - 修复了部分投掷技中发生回滚时，数据的同步可能会有差异的问题。
 - 修复了频繁发生回滚时，“攻势逆转”、“破招”的显示有错误的问题。
 - 回合开始前的对白场景可以跳过了。
 - 改变了显示联网状态级别的 Ping 值设置。

线上功能有关事项

■联网状态
联网对战时，与对手的联网状态可以通过选择顺序时，画面上方以 Ping 值为基础显示的“级别”进行确认。



级别	Ping 值
级别 5	0~49 ms
级别 4	50~89 ms
级别 3	90~119 ms
级别 2	120~149 ms
级别 1	150 ms~

■网络代码
本次测试版本的联网对战采用了回滚式网络代码，网络代码的中间件使用了“GGPO” (<https://ggpo.net/>)。

■对战中的显示
游戏画面上方会显示与对战对手联网状态的 Ping 值 (ms) 及回滚帧数 (Rollback Frames)。回滚帧数根据联网状态发生变动。



意见・感想及错误报告

请在文章内加上“#kofxvobt”或“#kof15obt”的标签后，在 Twitter 进行投稿。若您的投稿有关联网对战的顺畅性，请在 Twitter 投稿中同时标明您的联网状态 (级别)。您的宝贵意见与感想会由内部员工进行确认，并作为此后的研发参考依据。此外，我们无法对个别提问进行作答，还请谅解。

您的参与可以帮助我们带来更好的产品，欢迎各位玩家踊跃参加本次测试。

