



2차 오픈 베타 테스트에 대하여

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

PS Store

1차 오픈 베타 테스트의 게임 데이터를 소유하고 계신 분은 추후에 배포되는 최신 패치를 인스톨 해 주시기 바랍니다. 게임 데이터를 소유하고 계시지 않은 분은 아래의 링크에서 다운로드 하실 수 있습니다. 본 테스트 시작 전까지 게임은 플레이가 불가능합니다.

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

PlayStation®4에서 다운로드하는 방법 (English)

오픈 베타 테스트 실시개요

■실시 기간

12월 18일 12시 ~ 12월 20일 23시 59분

■플랫폼

PlayStation®5 / PlayStation®4 ※세대 간 멀티플레이 대응
※PlayStation®Plus 미가입자도 플레이 하실 수 있습니다.

■플레이 가능한 모드

온라인 : 캐주얼 매치, 룸 매치

오프라인 : 버서스, 트레이닝, 튜토리얼

■플레이 가능한 캐릭터

크로닌, 이슬라, 메이텐쿤, 안토노프, K', 블루 마리, 료 사카자키, 테리 보가드

■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.

1차 오픈 베타 테스트로부터 변경된 사항

여러분들께서 보내주신 의견 및 제보를 토대로, 온라인 기능을 중심으로 수정을 진행하고 있습니다. 주요 수정 사항은 아래와 같습니다.

- PlayStation®Plus 미가입자 분들의 인증 오류를 수정하였습니다.
- 한 쪽 플레이어에 롤백이 빈번하게 발생하는 오류를 수정하였습니다.
- 일부 던지기 기술 중에 롤백이 발생했을 때, 동기화가 엇갈리는 현상을 수정하였습니다.
- 롤백이 심할 때 'REVERSAL'이나 'COUNTER' 등의 표시 오류가 발생하는 현상을 수정하였습니다.
- 라운드 개시 전의 연출 스킵이 가능해졌습니다.
- 통신 상태를 가리키는 Level 표시의 Ping 수치 설정을 변경하였습니다.

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	0~49 ms
Lv. 4	50~89 ms
Lv. 3	90~119 ms
Lv. 2	120~149 ms
Lv. 1	150 ms~

■온라인 넷 코드

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

■대전 중의 표시

게임 화면 윗 부분에 대전 상대와의 통신 상태를 가리키는 Ping 수치 (ms)와 롤백 프레임 수치 (Rollback Frames)가 표시됩니다. 또한, 롤백 프레임 수치는 통신 상태에 따라 변동합니다.



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.

더욱 좋은 제품으로 제공드릴 수 있도록, 이번 오픈 베타 테스트에 많은 참가와 협력을 부탁드립니다.

