



Regarding the 『THE KING OF FIGHTERS XV』 2nd 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:

PS Store

For users who have the game data from the first KOF XV Open Beta Test, please download and install the newest patch. For those who do not have the game data, please download below through the appropriate link. The game cannot be played until the test officially begins.

North America

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

United Kingdom

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

Germany

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

Italy

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

Spain

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

How to download from the PlayStation®4

Open Beta Test Information

■Testing Period

From 7PM Dec. 17th PST to 6:59AM Dec. 20th PST
From 4AM Dec. 18th CET to 3:59PM Dec. 20th CET

■Platforms

PlayStation®5 / PlayStation®4 *Cross-generation play enabled
*A PlayStation®Plus subscription is not necessary to play.

■Playable Modes

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

■Playable Characters

Krohn, Isla, Meitenkun, Antonov, K', Blue Mary, Ryo Sakazaki, Terry Bogard

■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.

Changes made after the 1st Open Beta Test

Efforts were focused on improving online play as we considered player feedback and opinions. Most of the improvements are as follows:

- We resolved the issue regarding non-PlayStation®Plus users.
- Resolved issues with one-sided rollback.
- Resolved instances where some grabs during rollback would cause a desync.
- Resolved cases where REVERSAL and COUNTER would not appear during times of heavy rollback frames.
- Now able to skip round opening intros.
- Changed the connection level indicator signal and added a ping value indicator.

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.



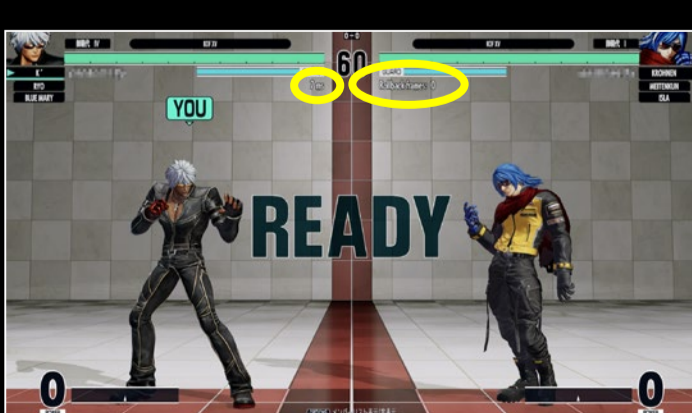
Level	Ping
Lv. 5	0~49 ms
Lv. 4	50~89 ms
Lv. 3	90~119 ms
Lv. 2	120~149 ms
Lv. 1	150 ms~

■Online Netcode

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

■Displayed during battle

The above-center portion of the screen is dedicated to displaying the opponent's connection strength (Ping (ms)) and the amount of Rollback Frames. Currently, the amount of frames being rolled back correspond to the connection strength.



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.

Active participation is deeply appreciated as it will ensure users receive an even better quality game in the end.

Sobre el segundo 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:

PS Store

Para los usuarios que hayan descargado los datos del juego del primer Open Beta Test de KOFXV, descarguen e instalen el parche más reciente. Para aquellos que aún no hayan descargado los datos del juego, por favor descarguen los datos a través del enlace correspondiente. El juego no se podrá jugar hasta que la prueba comience oficialmente.

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

Cómo descargar el juego desde PlayStation®4.
(English)

Detalles del Open Beta Test

■Período de prueba

Desde las 7 p.m. del 17 de diciembre hasta las 6:59 a.m. del 20 de diciembre (PST)

Desde las 04:00 del 18 de diciembre hasta las 15:59 del 20 de diciembre (CET)

■Plataformas

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

*No es necesario tener una suscripción a PlayStation®Plus para jugar.

■Modos de juego

Online: Partida casual, partida de sala

Offline: Versus, entrenamiento, tutorial

■Personajes jugables

Krohnen, Isla, Meitenkun, Antonov, K', Blue Mary, Ryo Sakazaki, Terry Bogard

■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.

Cambios desde el primer Open Beta Test

En respuesta a sus sugerencias, nos hemos enfocado en mejorar las funcionalidades del juego online. Las principales mejoras son las siguientes:

- Se resolvió el problema de autenticación para los jugadores que no tienen una suscripción a PlayStation®Plus.
- Se resolvió el problema que provocaba rollbacks unilaterales.
- Se resolvieron los errores de sincronización cuando se produce un rollback durante algunos movimientos de lanzamientos.
- Se resolvió el problema de visualización de REVERSO y CONTRATAQUE cuando ocurre rollback intenso.
- Ahora es posible saltarse las introducciones de personajes al inicio de la ronda.
- Se cambió el indicador de conexión de nivel y agregó el valor de ping.

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

■Netcode online

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

■ Visualización durante las batallas

El valor del ping (ms) y el número de fotogramas de rollback se muestran en la parte superior de la pantalla del juego para mostrar el estado de la conexión con el adversario. Además, el número de fotogramas de rollback varía en función de la señal de conexión.



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.

Tu participación es apreciada, ya que permitirá que los usuarios reciban al final un juego de mejor calidad.

Sobre o 2º 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:

PS Store

Para usuários que baixaram os dados do jogo do 1º teste aberto do beta de KOF XV, favor baixar e instalar o patch mais recente. Para aqueles que não têm os dados do jogo, favor baixá-los abaixo através da URL correspondente. O jogo não será jogável até que o teste comece oficialmente.

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

Como baixar o jogo da PlayStation®4
(English)

Informações sobre o teste aberto do beta

■Período do teste

Das 19:00h do dia 17 de dezembro às 06:59h do dia 20 de dezembro (PST)
04:00 em 18 de Dezembro até 15:59 em 20 de Dezembro (CET)

■Plataformas

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

*Não é necessária uma assinatura PlayStation®Plus para jogar.

■Modos jogáveis

Online: Partida casual, partida em sala

Offline: Versus, treino, tutorial

■Personagens jogáveis

Krohnen, Isla, Meitenkun, Antonov, K', Blue Mary, Ryo Sakazaki, Terry Bogard

■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.

Modificações desde o 1º teste aberto do beta

Em resposta a suas sugestões, nós nos concentramos em melhorar a funcionalidade do jogo online. As principais melhorias são as seguintes:

- Resolvido problema de autenticação para jogadores que não possuem uma assinatura PlayStation®Plus.
- Problema fixo causando rollbacks unilaterais.
- Resolvidos erros de sincronização quando um rollback ocorre durante um arremesso.
- Resolvido problema com REVERSÃO e CONTRA-ATAQUE exibindo durante um rollback pesado.
- Agora é possível pular as apresentações de personagens no início de um round.
- Modificou o indicador de nível de conexão e adicionou o valor do ping.

Sobre os recursos online

■Qualidade da conexão

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



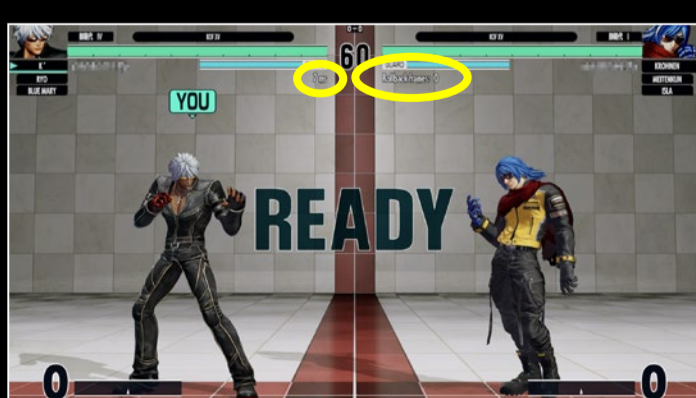
Nível	Ping
Nv. 5	0~49 ms
Nv. 4	50~89 ms
Nv. 3	90~119 ms
Nv. 2	120~149 ms
Nv. 1	150 ms~

■Netcode

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

■Exibição durante as batalhas

O valor de ping (ms) e o número de frames do rollback são exibidos na parte superior da tela do jogo para mostrar o status da conexão com o adversário. Além disso, o número de frames do rollback varia de acordo com o sinal de conexão.



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.

Toda participação ativa será muito bem-vinda, pois ajudará a assegurar que os usuários receberão um produto de melhor qualidade no fim.

『THE KING OF FIGHTERS XV』 2ème Open Beta Test

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.

PS Store

Pour les utilisateurs qui ont les données de jeu de la première bêta de KOF XV, veuillez télécharger et installer le nouveau patch. Pour ceux qui n'ont pas les données du jeu, veuillez les télécharger via le lien ci-dessous. Le jeu ne pourra pas être lancé avant le début officiel du test.

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

Méthode de téléchargement depuis PlayStation®4
(English)

Détails de l'Open Beta Test

■Période de test

Du 18 Décembre 4:00 au 20 Décembre 15:59 (CET)

■Plateformes

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

※Souscription au PlayStation®Plus non nécessaire.

■Modes de jeu disponibles

Online: Match amical, match de salle

Offline: Versus, entraînement, tutoriel

■Personnages jouables

Krohn, Isla, Meitenkun, Antonov, K', Blue Mary, Ryo Sakazaki, Terry Bogard

■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.

Changement depuis la première bêta

En réponse à vos commentaires, nous avons apporté un certain nombre d'améliorations à la fonctionnalité en ligne. Les principales améliorations sont les suivantes

- Correction d'une erreur d'authentification pour les joueurs qui ne se sont pas inscrits au PlayStation®Plus.
- Correction d'un bug qui provoquait des rollbacks fréquents pour l'un des deux joueurs.
- Correction d'une erreur de synchronisation lorsqu'un rollback se produit pendant certains lancements.
- Correction d'un bug dans l'affichage de "REVERSAL" et "COUNTER" lorsque le rollback est sévère.
- Il est maintenant possible de passer la cinématique d'introduction avant le round.
- Modification du paramètre de la valeur ping de l'affichage du niveau pour indiquer l'état de la communication.

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. ».



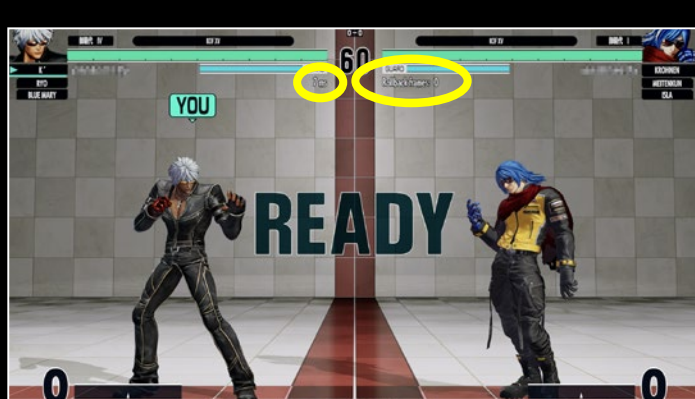
Niveau	Ping
Nv. 5	0 a 49 ms
Nv. 4	50 a 89 ms
Nv. 3	90 a 119 ms
Nv. 2	120 a 149 ms
Nv. 1	150 ms o superior

■Le online netcode

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

■Affichage pendant le combat

En haut de l'écran de jeu, vous verrez la valeur Ping (en ms) et le nombre de frames de rollback. Le nombre de frames de rollback varie en fonction de l'état de la communication.



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.

Nous attendons votre participation et votre coopération à ce test avec impatience, afin de vous fournir la meilleure version du jeu possible.

