



第 2 次開放性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。

PS 商店

已擁有第 1 次開放性β測試遊戲檔案的玩家，透過下載今後發佈的最新遊戲更新程式即可參加第 2 次測試。沒有第 1 次測試遊戲檔案的玩家，請從以下連結下載遊戲檔案。並提醒測試期間正式開始前無法遊玩。

Hong Kong

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

Taiwan

PlayStation®5 ▶

PlayStation®4 ▶

透過 PlayStation®4 下載的方法 (English)

開放性β測試內容詳細

■實施期間

12 月 18 日 12 點 ~ 12 月 20 日 23 點 59 分 (日本時間)

■平台

PlayStation®5 / PlayStation®4 ※支援跨世代對戰
※沒有加入 PlayStation®Plus 的玩家也可以遊玩。

■可玩模式

線上：CASUAL MATCH, ROOM MATCH
離線：VERSUS, TRAINING, TUTORIAL

■可玩角色

柯隆, 伊絲拉, 明天君, 安東諾夫, K', 布魯·瑪麗, 坂崎良, 特瑞·博加德

■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。
- ※本測試的內容可能會有變更，恕不另行通知。

與第 1 次開放性β測試的不同之處

我們參考了各位玩家提出的寶貴意見與報告，對線上等功能進行了修改。

主要修改內容如下。

- 修復了沒有 PlayStation®Plus 的玩家認證會出現錯誤的問題。
- 修復了單方玩家頻繁發生回滾的問題。
- 修復了部分投擲技中發生回滾時，數據的同步可能會有差異的問題。
- 修復了頻繁發生回滾時，「REVERSAL」、「COUNTER」的顯示有錯誤的問題。
- 回合開始前的對白場景可以跳過了。
- 改變了顯示連線狀態 Level 的 Ping 值設置。

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

■對戰中的顯示

遊戲畫面上方會顯示與對戰對手連線狀態的 Ping 值 (ms) 及回滾幀數 (Rollback Frames)。

回滾幀數根據連線狀態發生變動



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。

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。



SNK®

©SNK CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.
* "PS" "PlayStation" "PS4" and "PS5" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.