



OPEN BETA DE FOOTBALL CLUB SIMULATOR PARA SU LANZAMIENTO MUNDIAL

Anímate a participar

Desde tu casa y en el horario que más te convenga. El único requisito es tener pasión por los videojuegos y por el fútbol.

Solicita tu Código de Steam gratuito

Es muy sencillo. Envíanos un correo a OpenbetaFCS@fxinteractive.com con los siguientes datos:

1. Indica en el "Asunto" **Open Beta Football Club Simulator**
2. Escríbenos en el mail **por que te gustaría participar en la Open Beta**
3. **Indícanos tu "Nick" de Steam**

Todos soís bienvenidos. Y cuantos más seamos, mejor.

Fases de la Open Beta

Vuestras sensaciones y experiencia con el juego es lo más importante para conseguir el mejor resultado en una “Open Beta”.

Disponer de esta información junto con el detalle de los errores ó “Bugs” que podáis encontrar es la clave en está etapa del desarrollo del juego dedicada a la mejora con la colaboración de la comunidad de jugadores.

Para que sea un éxito hemos dividido el proceso en 3 etapas:

1. Jugar y conocer FX Football, la primera versión internacional del videojuego

Queremos que todos los participantes en la “Open Beta” tengan **una idea clara del punto de partida.**

Para jugar y conocer FX Football los Betatesters **recibirán un Código gratuito del juego en Steam.**

Os animamos a que nos **escribáis por mail contándonos todo lo que os gusta y lo que no os a gusta** de esta versión del juego. Cuantos más mails recibamos, mejor.

Todos los puntos positivos y negativos que nos hagáis llegar los trataremos estadísticamente **para ver si en la nueva versión nos hemos dejado algo importante en el “tintero” y ponernos “manos a la obra”.**

2. Jugar y conocer a fondo Football Club Simulator para encontrar “Bugs” y sugerir mejoras que requiera el juego antes de su lanzamiento mundial.

Una vez que conocemos FX Football es el mejor momento de jugar y conocer **Football Club Simulator**.

Y ¿En que consiste?... Muy sencillo.

Por una parte, Football Club Simulator ofrece al jugador **las opciones de un Manager ágil, rápido y divertido** donde tomar todas las decisiones de su equipo.

Y por otra la posibilidad de ponerlas a prueba en los **“Partidos interactivos” donde tomas todas las decisiones del entrenador en Tiempo Real.**

Ha llegado el momento de utilizar el segundo Código gratuito de Steam que os enviamos correspondiente a la Open Beta de Football Club Simulator.

Coger lápiz y papel, poner os a jugar e ir apuntando todo lo que os gusta, lo que no, los errores y “Bugs” que encontréis, las cosas que echáis en falta, las mejoras que incluiríais en futuras versiones... en definitiva todo aquello que os gustaría que fuera o estuviera en el juego.

Recopilar esta información y escribirnos por mail. Nosotros trataremos esta información de manera estadística y esto nos aportará una idea clara y precisas de los errores que deben de ser corregidos y las mejoras que deben de implementarse.

Utilizar la cuenta OpenbetaFCS@fxinteractive.com para hacernos llegar vuestros mail. **Todos serán contestados.**

Todos los resultados de la Open Beta serán tratados estadísticamente y los haremos públicos en www.fxfutbolmania.com para que todos podáis conocerlos y comentarlos.

Si te manejas bien con tu ordenador y tienes soltura con la informática, envíanos los **“Bugs listos para ser cazados”**. El detalle lo puedes ver en el punto 4.

3. Revisar con “lupa” la nueva Base de datos creada por expertos cuando este disponible en los próximos días.

Hemos puesto a disposición de la Base de datos un equipo de periodistas expertos en fútbol. Cada uno de ellos es responsable de una Liga y entre todos colaboran para mejorar el resultado final.

Están trabajando duro y haciendo un gran trabajo que muy pronto estará disponible. En primer lugar en el “DLC - Temporada 15/16” que estará disponible para FX Fútbol 2015 de manera completamente gratuita.

Pero como el error es “humano” y “mil ojos ven más que dos”, cuando este disponible la nueva Base de datos de la Temporada 15/16 actualizaremos Football Club Simulator para que podáis reportarnos cualquier “errata” y la podamos corregir antes del lanzamiento mundial.

4. Reporte de “Bugs listos para ser cazados” con la mayor información posible.

Si te manejas bien con tu ordenador y tienes soltura con la informática, puedes ayudarnos reportando los “Bugs” documentados y con los ficheros anexos que nos van a ayudar a encontrarlo y eliminarlo.

Sigue estos pasos:

1. Envía el reporte del “Bug” por mail a OpenbetaFCS@fxinteractive.com
2. Indica en el asunto “Bug listo para ser cazado”
3. Detalla el error con la mayor precisión posible: cuando se produce, en que parte del juego, con que equipo, en que temporada, en que competición... Es decir, detalla todo lo que consideres importante.
4. Infórmanos si el error lo puedes reproducir o es “aleatorio”.
5. Para las salidas al escritorio o “Petes”, envíanos el fichero de error “Dump” que encontrarás en la carpeta:

<steam/steamapps/common/Footballclubsimulator>

donde has instalado Football Club Simulator y que tendrá la siguiente estructura: [fcs_*.mdmp](#)

6. Envíanos también un reporte de las características de tu ordenador incluyendo en el mail el fichero [DX Diag](#)
7. Por último, si el error consiste en una salida al sistema y está asociada a una partida guardada, envíanos esta partida en formato [.sav](#) que encontrarás en [Mis documentos/Football Club Simulator](#)