ГАЙД · ASSETTO CORSA COMPETIZIONE · МУЛЬТИПЛЕЕР

# Командные гонки и смена пилота в ACC

*Руководство по командному мультиплееру Assetto Corsa Competizione. Актуально для Steam-версии 1.5+. Оригинал: Kunos Simulazioni.*

Этот гайд — только про смену пилота и командные гонки. Настройку сервера, entry list и правила ивентов ищите в Server Handbook и других руководствах. Если следовать советам ниже, шансов на гонку без сюрпризов будет максимум.

**СТАРТОВЫЙ ПИЛОТ ВСЕГДА ДОЛЖЕН ЗАХОДИТЬ НА СЕРВЕР ПЕРВЫМ ИНАЧЕ ЭКИПАЖ РАСФОРМИРОВЫВАЕТСЯ И ВАС НЕ ПУСТИТ**

## Главное за 30 секунд

- **Машина всегда «принадлежит» одному пилоту.** Активный пилот вылетел с сервера — машина потеряна.
- **Первым на сервер заходит тот, кто указан Стартовым пилотом** (или едет квалификацию). Запомните, кто зашёл первым.
- **Смена пилота:** в MFD на странице пит-стопа выбираете следующего пилота и заезжаете на обычный пит-стоп. Он займёт минимум 30 секунд.
- **Каждый пилот из заявки обязан проехать минимум один стинт.** Иначе — дисквалификация после финиша.
- **Превысили максимальное время за рулём** — тоже дисквалификация.
- **Превысили время стинта** — штраф drive-through.
- **Что-то глючит?** Вся команда выходит с сервера и заходит заново — в большинстве случаев это помогает.

## 1. Настройка команды

В entry list сервера для каждой машины нужно указать нескольких пилотов — это и есть состав экипажа. Пилот, который едет квалификацию или стартует гонку, должен зайти на сервер первым и быть записан первым пилотом экипажа.




*Пример entry list: у экипажа №20 три пилота*

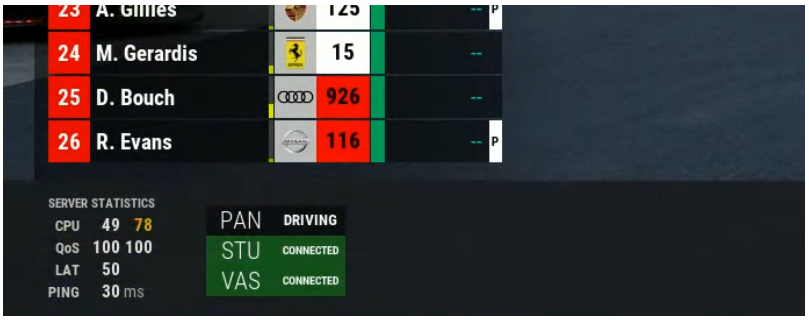
📌 **ОРГАНИЗАТОРАМ** кодировка json-файла entry list должна быть **UCS-2-LE BOM** (см. Server Handbook). Ещё лучше не использовать в именах специальные символы — например, заменить Gergő на Gergo.

# 2. Как провести смену пилота

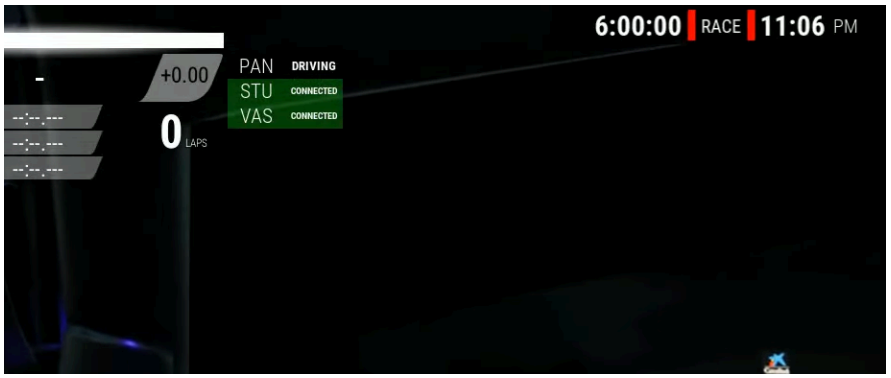
## 2.1. Заход на сервер

Главное правило: **активный пилот не должен отключаться от сервера.** Остальные члены экипажа могут заходить и выходить когда угодно — на машину и сервер это не влияет.

- **Модель машины** задаёт либо entry list (если модель зафиксирована), либо первый зашедший пилот. Остальные выбирают ту же модель. Ливрея важна только у первого пилота.
- **Запомните, Стартовый пилот всегда заходит первым.** Если машина потеряется, именно этот пилот должен первым вернуться на сервер — даже если за рулём в момент потери был другой.
- **Заходите с обычным паролем сервера** (если он есть) — и когда ждёте очереди, и когда просто смотрите. Пароль наблюдателя использовать не рекомендуется.
- **Сетап, данные машины и стратегия пит-стопов** передаются следующему пилоту автоматически. Сетап загружает пилот, который стартует гонку.
- **Статус тиммейтов** виден в виджете Driver Swap — и в гараже, и на HUD во время езды. Если тиммейт не подключён, там будет надпись **OFFLINE** на чёрном фоне.




*Виджет Driver Swap в гараже: PAN за рулём, STU и VAS подключены*



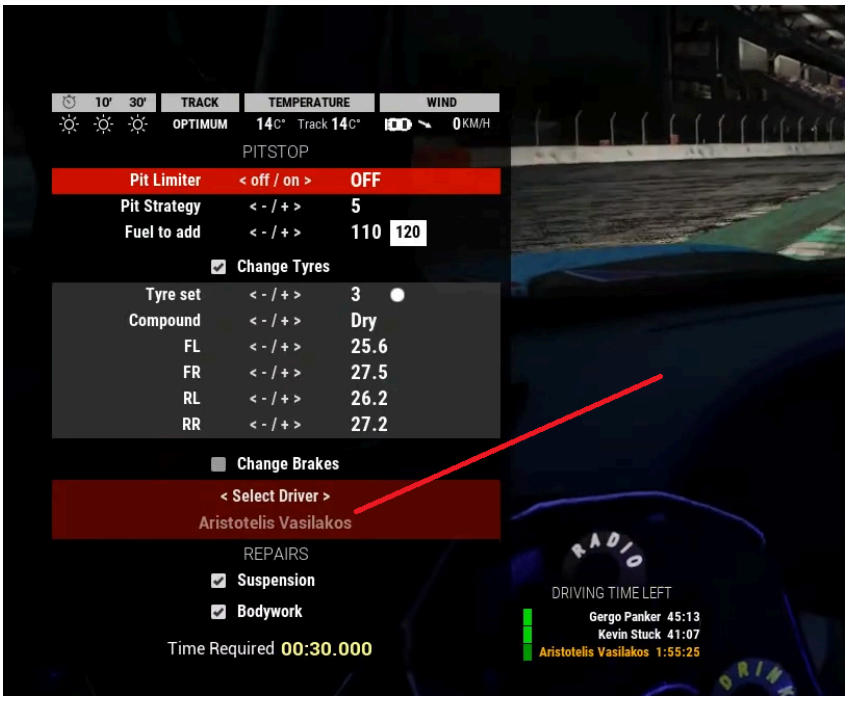

*Тот же виджет на HUD во время езды*

⚠️ **МАШИНА ПОТЕРЯНА.** Если активный пилот отключился, **все остальные члены экипажа тоже должны выйти с сервера.** Потом **первым должен зайти тот, кто изначально указан Стартовым пилотом** (это не обязательно тот, кто потерял машину), затем остальные. Если зайдёт кто-то другой, вернуть машину не получится.

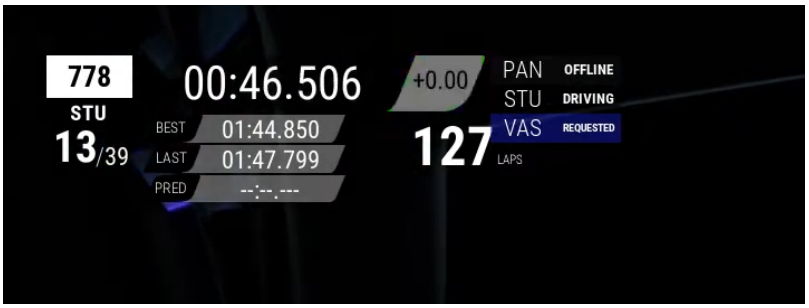
## 2.2. Как отдать машину

Смену можно делать в любой сессии, включая свободную практику и квалификацию.

1. Откройте страницу пит-стопа в **MFD**.
2. Выберите пилота, которому хотите передать машину — просто переключайтесь на следующего. Статус выбранного сменится с **CONNECTED** на синий **REQUESTED**.
3. Заезжайте на обычный пит-стоп.




*Выбор следующего пилота (Select Driver) на странице пит-стопа в MFD*




*STU за рулём, VAS в статусе REQUESTED — ждёт машину*

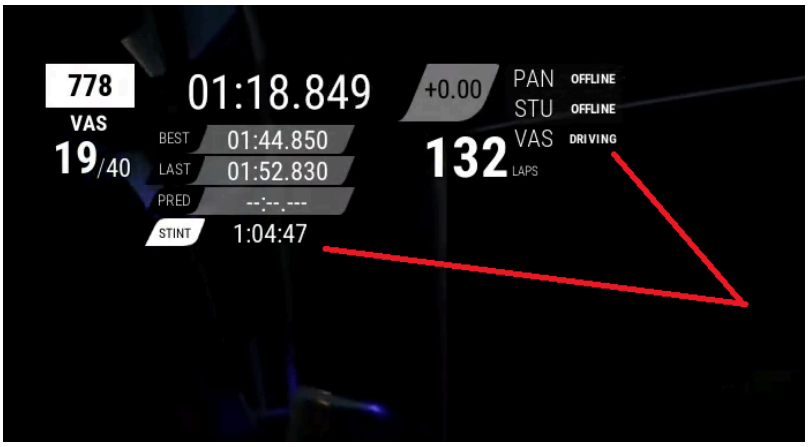
**Альтернатива в практике и квалификации:** смену можно сделать вручную в пит-лейне через чат. Остановитесь и введите **&swap #** или **§swap #**, где # — номер пилота (в том порядке, как они стоят в виджете Driver Swap). Сервер сообщит, получилось ли.

> ⚠ **ВАЖНО** передавайте машину командой из чата только в режиме **Drive**, а не из экрана гаража. Из гаража вкладка Setup не скроется, и если нажать на неё после передачи, игра может вылететь — вы пытаетесь открыть сетап несуществующей машины. Если вылет уже случился, не страшно: на машину это не влияет, просто перезайдите на сервер.

## 2.3. Как принять машину

- Следующий пилот заходит на сервер **наблюдателем** на экране гаража.
- Если камера смотрит на чужую машину, нажмите **Drive** и найдите машину своей команды клавишами **Shift + стрелки влево/вправо**. После этого Drive всегда будет переводить вас на правильную машину.

- Если уже после получения машины камера всё ещё на чужом экипаже, нажмите **Shift + стрелка вверх** — вид сразу переключится на вашу машину.




*VAS принял машину: виджет показывает DRIVING, появился таймер стинта*




*Виджет Driving Time Left, виден только активному пилоту*

**Как проходит смена в гонке:**

1. Активный пилот заезжает в боксы и делает обычный пит-стоп. Управление блокируется, идёт обратный отсчёт (например, с 30 до 0 секунд).
2. Пит-стоп со сменой пилота длится **минимум 30 секунд**, что бы ни было выбрано в стратегии.
3. Когда отсчёт доходит до нуля, у нового пилота обновляется HUD (появляются таймер стинта, педали, шины) — теперь машина у него.
4. Новый пилот запускает машину и едет, как в обычной сессии. С этого момента он «владелец» и не должен отключаться, пока не передаст машину дальше.

> 💡 **СОВЕТ** обратный отсчёт видит **только пилот за рулём**. Принимающий пилот его не видит. Поэтому общайтесь через голосовой чат (Discord и т. п.): отдающий пилот говорит, сколько осталось. Таймер стинта и суммарное время за рулём тоже видит только активный пилот — следить за временем и вовремя заехать в боксы должен он сам.

## 3. Обязательные требования и правила

### 3.1. Минимум за рулём

Каждый пилот, указанный в entry list, должен проехать **хотя бы один стинт**.

> ❗ **ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ.** если это не выполнено до финишного флага, экипаж дисквалифицируют в момент пересечения финишной линии.

Если у вас гибкий состав (число пилотов меняется от этапа к этапу), в entry list должны быть только те, кто реально поедет. Кроме этого, в большинстве гонок со сменой есть ограничения стинтов и обязательные пит-стопы.

## 3.2. Максимальное время за рулём

Если в гонке действует правило времени за рулём, у каждого пилота есть максимум, сколько он может ехать. Цвета в виджете:

- **Ярко-зелёный** — пилот уже выполнил минимум (проехал стинт).
- **Тёмно-зелёный** — активный пилот.
- **Красный квадрат** — этот пилот ещё не садился за руль.

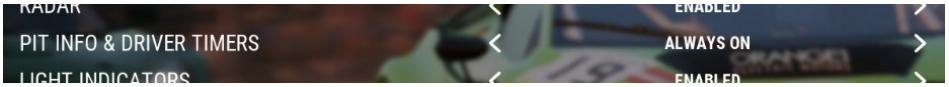



*Виджет оставшегося времени за рулём*

На обычных пит-стопах счётчик замораживается. Но при **отбывании штрафа** он продолжает идти, даже пока вы стоите в пит-лейне.

> ❗ **ВАЖНО.** превысили максимальное время за рулём — дисквалификация в конце гонки.

> 💡 **СОВЕТ** включите в настройках HUD страницу **Pit Info** в MFD. Там компактно показаны требования, время за рулём, время стинта и предупреждения о срезах трассы — остальные элементы HUD можно отключить.




*Настройка HUD: «Pit info & driver timers» — Always on*

## 3.3. Время стинта (опциональное правило)

Когда время стинта ограничено, в левом верхнем углу HUD появляется таймер до следующего заезда в боксы. Он дублируется на странице Pit Info в MFD и на устройстве Racelogic. **Видит его только активный пилот.**




*Таймер стинта на HUD (внизу, 1:04:47)*

- Пит-стоп и смена пилота не обязательны: таймер сбрасывается, когда машина въезжает в пит-лейн, и запускается заново на выезде. Достаточно проехать по пит-лейну.
- **За 10 минут** до конца стинта инженер предупреждает.
- **За 5 минут** виджет становится жёлтым, инженер просит заехать в боксы.
- **За 2 минуты** виджет краснеет — последнее предупреждение.

> ⚠️ **ШТРАФ.** превышение времени стинта = **drive-through**. Если превысили на последних кругах, штраф превращается в посл-гоночный: обычно +30 секунд (на Spa — +80).

**Связь с максимальным временем за рулём.** Если у пилота осталось меньше времени за рулём, чем длится стинт, HUD покажет именно оставшееся время за рулём (и виджет станет красным). Пример: у пилота в запасе 40 минут, он начинает 65-минутный стинт — таймер стартует с 40. Racelogic так не делает: он всегда показывает «сырые» данные стинта.

**Штрафы и таймер.** При отбывании штрафа таймер стинта не сбрасывается: он замирает и продолжает идти после выезда из пит-лейна. Если не хотите отбывать штраф прямо сейчас, снимите галку **Serve Penalty** в MFD **до** въезда в пит-лейн (при штрафе она ставится автоматически) — тогда штраф можно отложить до обычного пит-стопа.

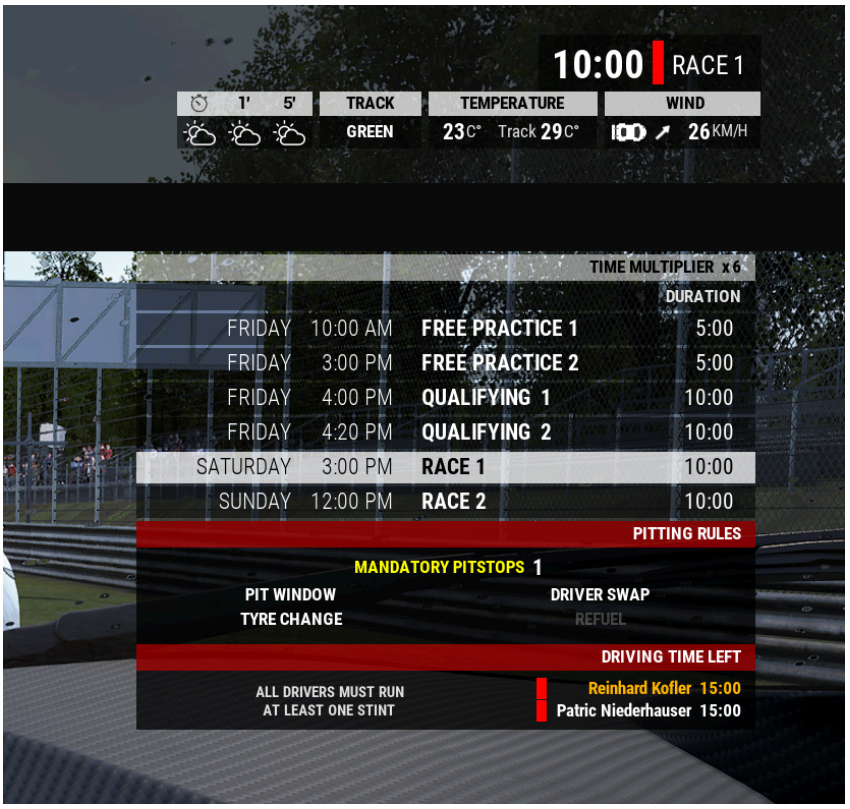
> 📌 **ОРГАНИЗАТОРАМ** правило времени стинта нужно использовать вместе с правилом максимального времени за рулём. Число пилотов в экипаже может быть любым — сервер сам пересчитает лимиты. Рекомендуется закладывать запас по времени. Подробности — в Server Handbook.

## 3.4. Обязательные пит-стопы

В зависимости от формата гонки могут действовать такие требования:

- заданное число обязательных пит-стопов (минимум 1);
- **пит-окно** — единственный обязательный стоп должен пройти в заданный период гонки (работает только при одном обязательном стопе; дополнительные стопы вне окна в зачёт не идут);
- смена пилота на каждом стопе;
- смена шин на каждом стопе;
- дозаправка на каждом стопе;
- запрет дозаправки в гонке.

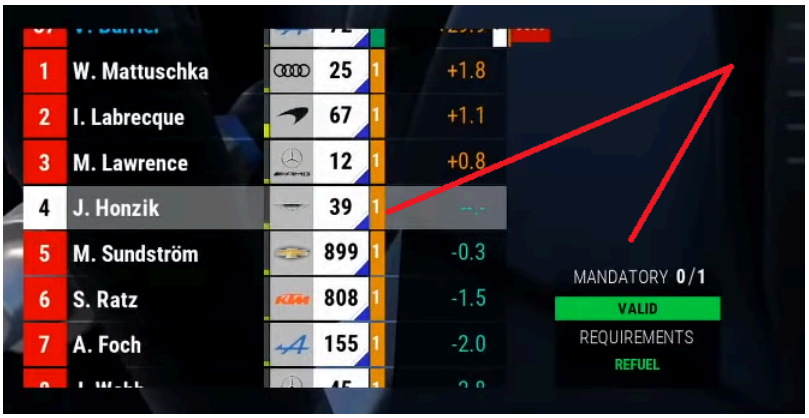
Эти требования можно сочетать с правилами стинта и времени за рулём. Их видно на экране гаража и в MFD на странице пит-стопа.




*Экран гаража: 1 обязательный стоп в пит-окне, смена шин и пилота, дозаправка запрещена*

*Пример из гайда: 1 обязательный пит-стоп в пит-окне посередине гонки, обязательны смена шин и смена пилота, дозаправка запрещена. Максимальное время за рулём показано внизу (ограничения стинта в этом примере нет).*

Если выбранная стратегия закрывает все требования, появится зелёная плашка **VALID**. В примере ниже у пилота Honzik остался 1 обязательный пит-стоп (оранжевая «1» рядом с именем), а единственное требование — дозаправка. Зелёная плашка VALID говорит, что выбранная стратегия его выполняет.




*Плашка VALID: стратегия выполняет обязательные требования*

## 4. FAQ и решение проблем

**ОБЩЕЕ ПРАВИЛО.** если что-то идёт не так (например, игра не видит вас или тиммейтов как «Online»), **выход всей команды с сервера и повторный заход** помогает в большинстве случаев. Выход неактивного пилота никак не вредит. На длинных гонках с большим числом

пилотов организаторы могут просить неактивных выходить, оставляя на сервере одного помощника — так снижается нагрузка на сервер.

**Q: Сколько пилотов может быть в экипаже?**
Теоретически неограниченно, но для реализма лучше как в жизни: спринты — 2 пилота, короткие гонки (3 часа) — 2–3, длинные (6 часов и больше) — до 4.

**Q: Сколько машин может быть на ивенте?**
Зависит от формата и мощности сервера, решает организатор. Гонки от 10 часов и больше 150 клиентов — уже экстремальная нагрузка. При этом 24-часовые гонки с 40+ экипажами по 3–4 пилота проходили без проблем на достаточно мощном железе.

**Q: Зашёл наблюдателем, а камера на чужой машине.**
Это нормально. Нажмите Drive и найдите свою машину через Shift + стрелки влево/вправо. Перед тем как садиться за руль, убедитесь, что режим Drive смотрит на правильную машину. После получения машины Shift + стрелка вверх сразу переключает вид на неё.

**Q: Нужен ли определённый порядок входа на сервер?**
Желательно, чтобы квалификацию или старт ехал тот, кто заходит первым, а остальные заходят в любом порядке. Организатор может потребовать конкретный порядок. Первый зашедший определяет машину, ливрею и номер (если сервер их не задаёт). Если машина потеряется, придётся соблюдать исходный порядок.

**Q: Активный пилот отключился. Что делать?**
Вероятнее всего, это DNF, но шанс вернуться есть. Все пилоты экипажа выходят с сервера, затем **первым заходит тот, кто изначально был первым**, потом остальные. Признак успеха: виджет Driver Swap на HUD, тиммейты отображаются правильно, тайминг показывает прогресс до отключения. Вы вернётесь минимум на круг позади. Если первый пилот не может вернуться (долгая техническая проблема, обрыв интернета или света), экипаж остаётся без машины, и это DNF.

**Q: Тиммейт не смог приехать на гонку. Результат засчитают?**
Каждый пилот из entry list должен проехать минимум один стинт, иначе — дисквалификация. Поэтому об отсутствии нужно предупредить организатора **до запуска сервера**, чтобы админ обновил entry list. Админ может заменить DSQ на штраф stop-and-go: тогда за непроехавшего пилота экипаж получит большой штраф ко времени, а не дисквалификацию.

**Q: Можно ли участвовать в командном ивенте одному?**
Да, если организатор не против. Обязательная смена пилота для такого экипажа игнорируется (при условии выполнения остальных требований). У одиночек есть небольшое преимущество на пит-стопах — не нужно передавать машину, быстрее старт после остановки. Организаторы могут компенсировать это небольшим штрафом, если в формате есть обязательные смены.

**Q: Мы зашли на сервер, но не видим друг друга онлайн в виджете Driver Swap.**
Это рассинхрон данных экипажа (обычно ещё растёт номер машины при входе). Причины: ошибка в entry list (кодировка, формат, SteamID), повреждённый список или неверный порядок входа. Админ может исправить entry list или перезапустить сервер — иногда нужно несколько попыток.

**Q: У меня вылет игры или отключение после передачи машины. Это повлияет на команду?**

Нет. Если смена завершилась успешно, проблемы наблюдающего пилота на экипаж не влияют. Можно просто зайти снова и смотреть гонку.

**Q: После смены пропало виртуальное зеркало, хотя оно включено в настройках.**

Переключите виды камеры клавишей **F1** — зеркало вернётся.

**Q: Игра вылетела после ручной передачи машины и нажатия Setup.**

См. предупреждение в разделе 2.2: пока вы наблюдатель, сетап недоступен, а при передаче из гаража интерфейс не успевает скрыть кнопку. Передавайте машину из режима Drive. Если вылет уже случился, на состояние машины это не влияет — просто перезайдите.

**Q: Могут ли тиммейты менять мою стратегию пит-стопов?**

Нет, в текущей версии ACC это невозможно.

**Q: Видят ли наблюдающие пилоты время стинта и время за рулём?**

Нет, в текущей версии игры это невозможно.

**Q: Видит ли принимающий пилот отсчёт пит-стопа до передачи машины?**

Нет. HUD обновится только после получения машины. Поэтому используйте голосовой чат: отдающий пилот сообщает, сколько осталось.

## Полезные ссылки

- Блог разработчиков о первой реализации смены пилота (часть информации может быть устаревшей)
- Гайд для новичков по основным функциям ACC

*Материал и скриншоты оригинального гайда: Kunos Simulazioni. Особая благодарность Chris Hoeke. Русская адаптация: перевод и оформление.*