Format mistrzostw

Opisany tu format to założenie, w praktyce w zależności od chęci i dostępności ludzi może być to odrobinę modyfikowane.

Sezon F1 2025 składa się z 24 wyścigów. Planowo w każdym miesiącu (od kwietnia włącznie) mają odbyć się trzy eventy. Kolejność torów będzie mniej więcej zachowana, każdy tor będzie wykorzystany później niż odbywa się prawdziwy wyścig. “Wyścigi” będą miały dwa typy - “Weekend wyścigowy” i “Hotlap Challenge”. Będą prowadzone dwa osobne rankingi, więc można brać udział tylko w jednym typie, drugi całkowicie ignorując.

Weekend wyścigowy

Synchroniczny wyścig z kwalifikacjami - wszyscy uczestnicy są naraz na torze i się ścigają. Do uczestnictwa wymagane jest wcześniejsze zarejestrowanie się. Ten typ eventu odbędzie się przeciętnie na co trzecim torze, maksymalnie jeden miesięcznie.

Hotlap Challenge

Serwer będzie otwarty całodobowo przez co najmniej tydzień, ranking będzie oparty na najlepszych czasach z całego okresu trwania eventu. Dla urozmaicenia, dostępny czas będzie podzielony na trzy części - w pierwszej dostępne będą tylko opony Hard, w drugiej Medium i w trzeciej Soft (czyli przykładowo Pn-Wt H, Śr-Cz M, Pt-Nd S). *Do eventów typu Hotlap nie trzeba się rejestrować, wystarczy wejść na serwer i spróbować. Polecam gorąco każdemu!*

Ten typ eventu odbędzie się dla każdego toru, a gdy pokrywać się będzie z Weekendem wyścigowym, Hotlap Challenge dla tego toru będzie jednocześnie pełniło funkcję sesji treningowej do wyścigu.

Serwer

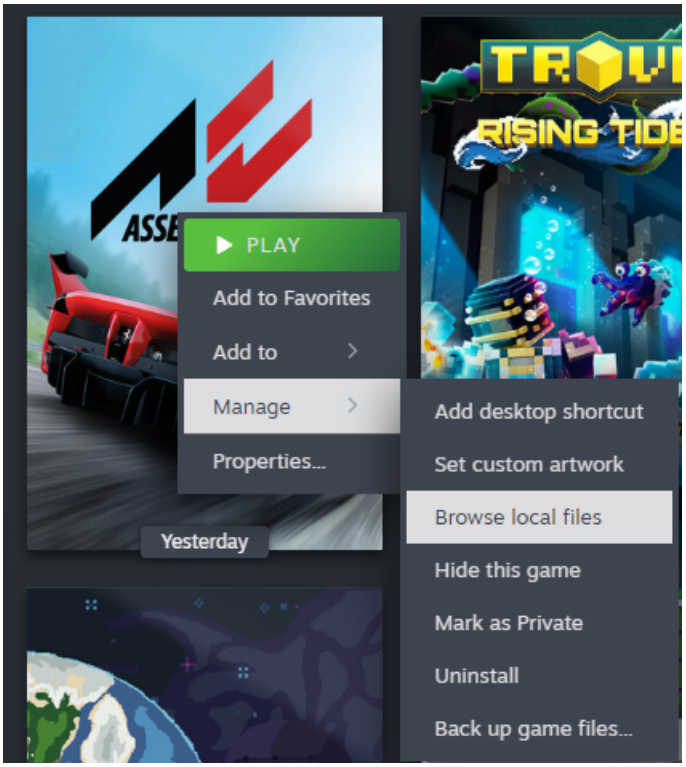
Adres serwera: 162.55.199.102:8482 (w CM warto kliknąć mu “Favorite”)
Live timing: http://162.55.199.102:8941/live-timing

Przed pierwszym dołączeniem należy przejść przez sekcje “Oprogramowanie” i “Mody do instalacji”

Oprogramowanie

Assetto Corsa (AC)

Należy mieć na Steamie. Nie AC Competizione, nie AC Evo - zwykłe AC. Nowe gry są lepsze pod wieloma względami, ale nie mają satysfakcjonującego wsparcia dla modów. DLC nie są wymagane do uczestnictwa. Czasem będzie potrzebny folder gry, najłatwiej go znaleźć poprzez listę gier na Steamie > Manage > Browse local files:



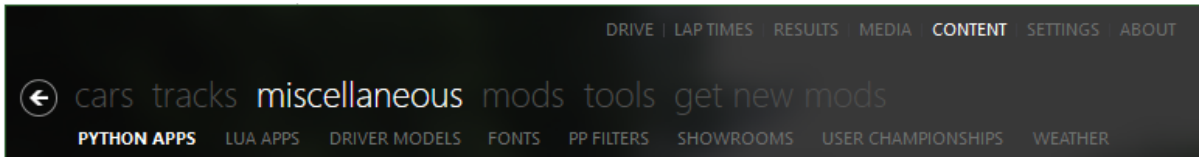
Content Manager (CM)

https://acstuff.club/app/
Nigdy nie uruchamiamy AC bezpośrednio, tylko przez zewnętrzną aplikację Content Manager. CM jest naszym centrum dowodzenia grą i jeśli w tej instrukcji jest powiedziane “Uruchom AC”, zawsze chodzi o uruchomienie Content Managera. W CM ustawia się wszystko związane i niezwiązane z grą, w tym sterowanie.

Warto sobie ustawić Settings > Content Manager > Drive > Player’s name (domyślnie weźmie nazwę ze Steama) - ta nazwa będzie występowała na serwerze i w wynikach.

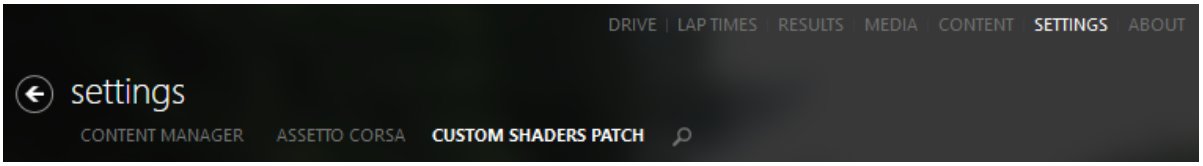
Mody do instalacji

CM pomaga zarządzać modami i pozwala instalować je bezpośrednio z ZIPów, ale czasem powoduje to problemy (niektóre pliki mogą się zgubić w procesie). Najlepiej instalować ręcznie - wrzucić zawartość ZIPa (czy tam RARa czy tam 7z) do folderu gry, a Windows scali to z istniejącymi plikami ("content" scali się z "content", "apps" z "apps" itp.). Jeśli zamiast tego w paczce jest folder "assettocorsa", to to co nas interesuje jest w nim. Zainstalowane samochody i tory powinny być dostępne automatycznie, aplikacje trzeba aktywować w CM:



Custom Shader Patch (CSP)

<obowiązkowe> Instalacja odbywa się przez interfejs CM



Należy wybrać najnowszą wersję (ta która jest "recommended" jest zbyt stara na nasz samochód). W ustawieniach CSP nie trzeba nic zmieniać, ale polecam wyłączyć "New AI behavior" (jeśli jest aktywne, niektóre tory ładują się w nieskończoność w trybie Singleplayer).

Kocia Paczka Rozmaitości

Zawiera samochód i trochę przydatnych aplikacji *(nie zapomnieć o ich aktywacji, przynajmniej RP)*. Ich opis jest w sekcji *Widgety*.

- Real Penalty (RP) - obowiązkowe
- CMRT
- Sidekick
- Tyres app ext
- Car radar

Real Penalty (RP)

RP to obowiązkowy mod spełniający rolę stewardów na serwerze. Dzięki niemu można dawać/anulować kierowcom kary, pokazywać flagi itp. Jego widgety są widoczne zawsze - nie da się ich ani wyłączyć ani przestawić.

Cutting

RP pilnuje trzymania się toru. Gdy żadne koło nie jest na torze, wyświetli się żółte kółko z napisem “Cut”. W tym momencie są dwie możliwości:

- Zwolnić i poczekać aż koło stanie się zielone - wtedy RP uznaje że nic nie zyskaliśmy i wybacza
- Jechać dalej - koło stanie się czerwone, a cut zostanie zaliczony

Po przekroczeniu limitu cutów kierowca otrzyma karę.

DRS

Assetto Corsa obsługuje strefy DRS (poza nimi nie da się go otworzyć), ale wewnątrz tych stref da się używać DRS zawsze. Real Penalty uzupełnia ten brak. Na ekranie widoczny jest widget z napisem DRS, który może przyjąć jeden z trzech kolorów:

- Szary - DRSa nie da się otworzyć
- Czerwony - DRSa da się otworzyć, ale nie jest to dozwolone
- Zielony - w tej strefie możesz użyć DRSa (będzie słychać charakterystyczny dźwięk)

Otwarcie DRSa gdy widget jest czerwony spowoduje odegranie głośnego dźwięku, który ostrzeże o błędzie. Jeśli DRS nie zostanie natychmiast wyłączony, kierowca otrzyma karę.

Jump start

Ruszenie przed zgaśnięciem świateł oznacza bezwzględną karę.

Widgety

Oprócz przedstawionych tutaj widgetów jest też trochę innych, warto potestować (między innymi wiele modów ma widgety z ustawieniami). Można je włączać, wyłączać i przestawiać, w zależności od preferencji.

CMRT

Pierwsza kolumna od góry:

1. Delta - pokazuje deltę (liczba) i pochodną delty (pasek) do wybranego okrążenia
2. Gearbox
3. Leaderboard
4. Local time
5. Map

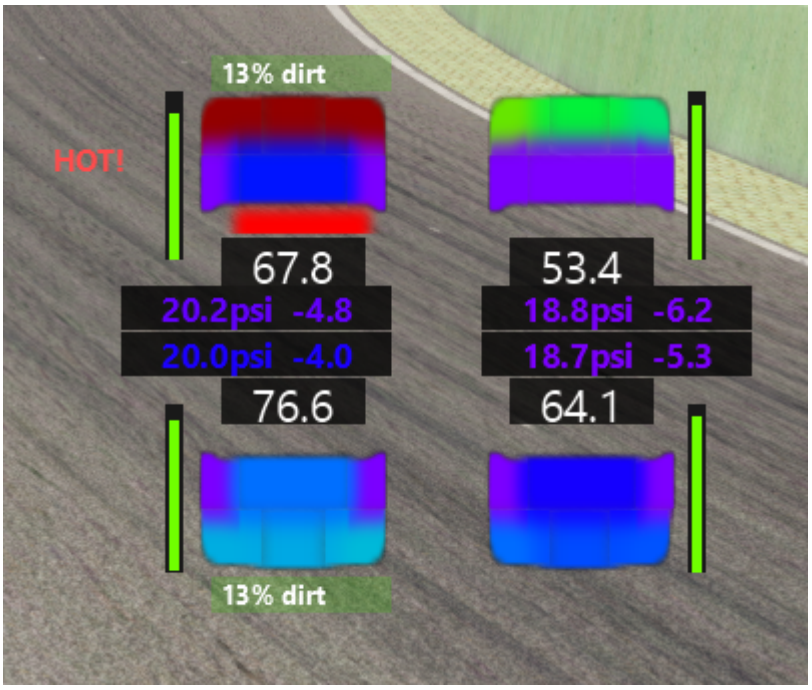
Druga kolumna od góry:

1. Pedals
2. Real time
3. Sectors
4. Tyres - pokazuje temperaturę i stan opon

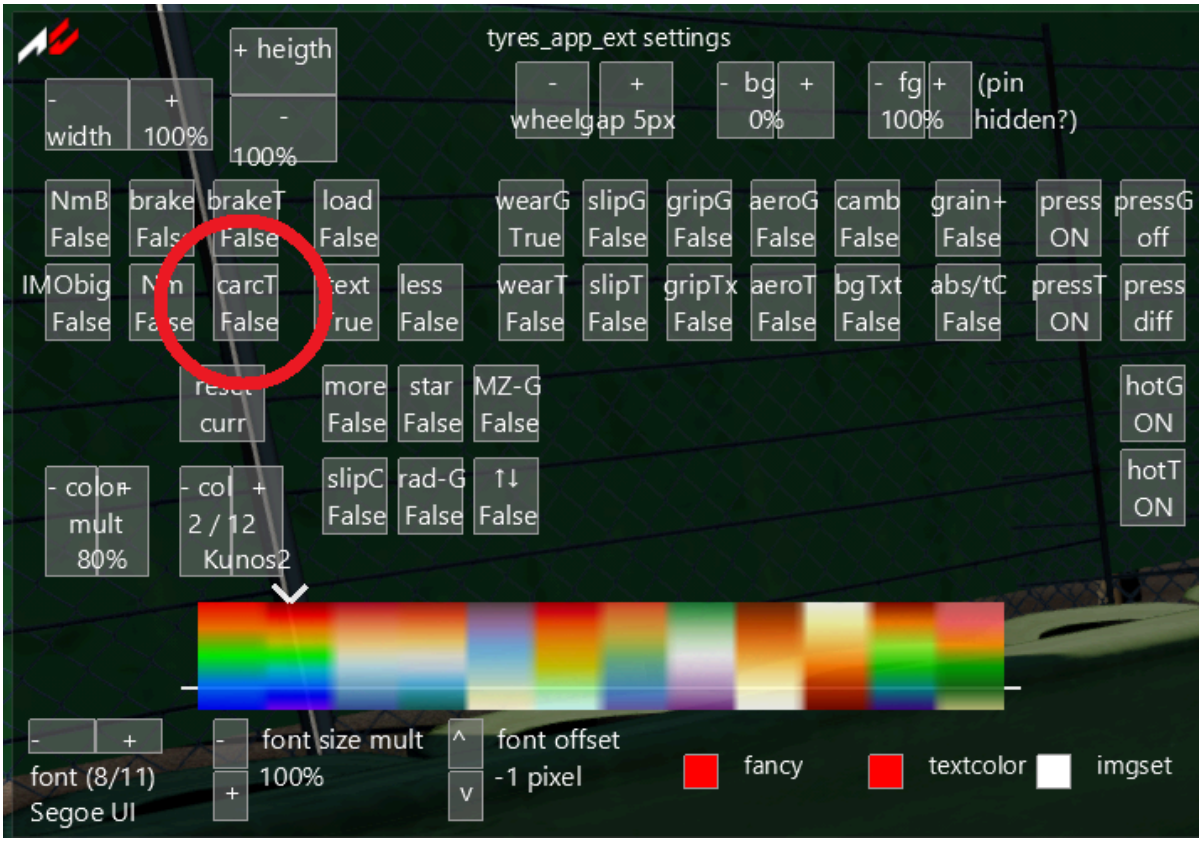
Sidekick

Pola są konfigurowalne - można tam wyświetlać takie rzeczy jak delta, dystans do osoby przed, dystans do osoby za i takie tam. Pasek na górze pokazuje obroty, pasek na dole ERS (niebieski pasek to posiadana ilość, biały punkt to aktualny deployment). Podświetla się na żółto/czerwono jak nadchodzi czas zmieniać biegi.

Tyres app ext



Pokazuje bardzo dokładne dane o oponach. Informacje można włączać i wyłączać w widgecie z ustawieniami. *Jeśli na oponach pokazuje się "-1", w ustawieniach wyłączyć "carcT"*:



Gearbox

Ten widget jest fabryczny, ale stanowi zwięzłą wersję Sidekicka. Też pokazuje obroty i status ERSa.

Disclaimer

Samochód pochodzi od RaceSimStudio i **nie jest darmowy**. Pozwoliłem sobie go na szaro wam udostępnić, ale można z niego korzystać **tylko w ramach kociego F1**. Jeśli ktoś chce skorzystać z tego lub innych świetnych pojazdów prywatnie, zachęcam do zajrzenia na https://store.racesimstudio.com/assettocorsa/ i wsparcia ich świetnej roboty.