

Железнодорожный симмер — Lurkmore



Железнодорожный симмер — подвид одного из унылых железнодорожных маньяков, во множестве расплодившихся на просторах **Рунета**.

В окружающих **интернетах** данный предмет малоизвестен. Вам он может показаться **цугундером** или **унылым говном**. Мы вас предупредили.



В эту статью нужно добавить как можно больше информации и иллюстраций.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие **кошерные** вещи.



Народ требует хлеба и зрелищ!

Народ требует иллюстраций к статье!

В конце концов, если бы мы хотели почитать, мы бы пошли в библиотеку.

Мета

Железнодорожный симмер — в общем смысле человек, которому нравится играть в железнодорожные симуляторы.

<https://www.youtube.com/watch?v=jOlx0vfCqws>

Трэйнсимеры тоже умеют вить себе гнезда в человекохранилищах

В первую очередь это **железнодорожные маньяки**, узнавшие о возможности попасть в кабину любимого **вагона метро типа Е** или лока. Чуть реже — люди, **интересующиеся симуляторами в целом**, и решившие попробовать очередной подвид любимого развлечения. Третий известный автору вариант — **виабу**, узнавшие о значении поездов для экономики Японии.

Со стороны **обывателя** такое развлечение не имеет абсолютно никакого смысла — какой смысл садиться за руль^[1] того, что нельзя **направить на тротуар**, в жилой дом, в **небоскрёб**?^[2] На деле же профит в точном следовании расписанию в обход законов физики (тормозной путь поезда — 1-1,2 км, и нужно вовремя начать тормозить, а уж пока эта махина разгонится...).

Основные симуляторы

Microsoft Train Simulator

В далеком 2001 году **Мелкомякие**, вместо того чтобы работать над SP1 к WinXP, решили вместе с Куji потешить рейлфанов симулятором. На момент 2001 г. сим обладал практически всем новейшим. Правда, DX7 и 2D-кабины изрядно подпортили всю соль. Они даже выпустили два патча, после чего успешно **послали всех** и расторгли контракт с Куji. Любители ЖД, поняв, что играть, по сути, больше не во что, начали клепать дополнения килотоннами (**UTC** уже был, но о нем мало кто знал). Собственно что из себя представляет МСТС:

Аня и автотрица АЧ в МСТС.
Ann and Ach diesel train in MSTS
Эпичный вариант: ЖД-симмер-феечка

- Продукт сам в себе, в движок заложено ограниченное количество возможностей.
 - Основной продукт ненависти — 2D-кабины (фиксированный вид вперед, вид вправо и влево). В кабинах есть контроллер, дворники, 2 крана, реверсивка, тифон, песок и измерительные приборы. Расширение количества органов не предусмотрено, хотя это далеко не единственные приборы в локомотиве.
 - Редактор для создания маршрутов. В симулятор не встроен и запускается отдельным экзешником, если вы хотите его освоить, то приготовьтесь к большому количеству танцев с бубном. Микрософт подумал, что фанатам он нахуй не нужен, но олдфаги раздрочили его до такой степени, что научились обходить ограничения движка, который Билли, видимо, взял у Запорожца.
 - Система сценариев, увлекательное задание к поездке с оценкой его выполнения. Вот только... В отличие от **TRS**, Микрософт Фейл Симулятор начинает люто **срать кирпичами** при обнаружении нехватки любой **хуиты**. Это значит, что любое несоответствие имен файлов, нехватка файлов выльется в прекрасные вылеты, которые будут радовать глаз всех

пользователей дополнения, автор которого — хороший человек, а вся его семья — отличные люди

И в МСТС есть [специальная олимпиада](#), основное задание: собери 100500 вагонов с закрывшихся с 1998 году сайтов и выиграй вылет на Степанках!

Auran Trainz

MSTS с блекджеком и шлюхами. Тем не менее, по графике, в общем-то, опережает MSTS, благо поздние версии были созданы куда позже одного. Притормаживает на тех компьютерах, где MSTS работает нормально (однако, отдадим должное — вылетает значительно реже, если вылетает вообще). Менее известен, комьюнити вокруг него тоже меньше, соответственно и дополнений чуть поменьше. Тем не менее, в общем, вполне себе хороший сим. Также, у него чуть иная логика собственно игры, чем у MSTS, что требует небольшого переучивания. Однако сим позволяет в 9000 раз больше вкусокостей, чем MSTS, благодаря развитому скриптовому движку и развитию сима разработчиком (например, смотрим [\[1\]](#)). Хотя в процессе игры можно передать управление поездом компьютеру, а самому заняться переводением стрелок.

[чс8-014 в trainz12](#)

Езда на электровозе ЧС8 в Trainz

Приверженцы этого сима делятся на 2 группы, те кто ездит с реалистичным управлением и те кто управляет в режиме DCC. Реалистичное управление, вы [понели](#), максимально приближено к реальному. DCC же — это суть пульт, с которого управляются игрушечные железные дороги, раскладываемые на полу. Справа в уголке экрана нарисована круглая ручка, при повороте которой по часовой стрелке поезд едет вперёд, и чем больше ручка отвёрнута от нуля, тем больше скорость. Чтобы затормозить, достаточно установить ручку в 0. При повороте ручки в обратную сторону — едем назад, остальное онологично. Алсо, при таком управлении юзверь не напрягается вообще, так как тормозами пользоваться не надо, локомотив не забоксует, можно брать любые подъёмы, хоть на вертикальную стену заезжать, не боясь растянуться на нём. Но есть одно «но». В кабине при таком управлении не работает ни один тумблер, соответственно, если локомотив отскриптован по самые яйца, то запустить его нельзя и соответственно нельзя будет поехать, а если и поедешь, то ни звука моторов, дизелей, ни поднятого токоприёмника у локомотива не будет. Поэтому нередки срачи: скриптованная модель vs упрощённая модель для DCC.

Отдельно стоит сказать о [специальной олимпиаде](#), проводимой среди девелоперов, включающей в себя такие дисциплины: «**Кто загнёт раком TRC**», «**А сможешь ли ты, сука, перекрасить мою модель?**» и «**Хуй вы куда уедете**».

«**Кто загнёт раком TRC**» заключается в том, чтобы создать такую модель которая, при установке её на карту, выпилит вашу игру к ебням и/или создаст такие тормоза, что Кризис на максимальных настройках, на компе 2005-го года покажется сверхнаибыстрейшей игрой. Так как авторы не знают, что такое оптимизация модели и разумное расходование полигонов. [Здесь](#) обитают главные участники олимпиады, они же соперники, можно поболеть за соревнующихся. У некоторых людей качавших девайсы этих авторов случаются стабильные вылеты игры. Девелопер-кун негодуэ.

«**А сможешь ли ты, сука, перекрасить мою модель?**» заключается в том, чтобы при создании локомотива использовать [неисчислимое](#) количество текстур. Тогда как, в грамотно созданной модели их может быть от 2 до 6. Что существенно увеличивает производительность, так как существует правило — лучше использовать одну большую текстуру, чем 10 маленьких. Суть в том, что движком игры быстрее обработается одна, хоть и большая, текстура чем 10, но меньшего размера. Так же, использование малого количества текстур упрощает, в разы, создание перекраски. Любой, нормальный девелопер, желает видеть то, что его модель используется юзверями и она продолжает жить в перекрасках. В модели [этого](#) автора, анон насчитал **96!!!!** текстур. Также он является участником соревнования «**Кто загнёт раком TRC**». По сумме баллов, на сегодняшний день, является лидером.

«**Хуй вы куда уедете**» сравнительно недавно включенная в программу Олимпиады дисциплина. Заключается в том, чтобы так заскриптовать модель, чтобы на ней никуда невозможно было уехать. А если поехать и удалось, то через каждый метр у вас будет что-то ломаться. Соответственно, после трудного дня, пользователь хочет покататься на паровозике, просто полюбоваться красотами окружающего мира, но выбрав такую модель, потрахавшись с её запуском, хуле, автор скрипта уже сам не знает как оно работает, так как скрипт имеет миллиарды строк и сам автор боится туда лезть, готовится ехать. Но тут случается поломка. Лютый батхёрт..... Участники этой дисциплины проходят отборочные туры, пока о лидерах говорить трудно, но время покажет. Хотя, кстати, знакомство с [ZDSimulatorom](#), о котором речь ниже, **всегда** начинается с подобной процедуры.

В 2011 году N3V выпустили очередной TRS под названием Trainz 12. Из-за ниибического мультиплеера его уже скупила половина задротов TRS-сообщества, остальная половина пока усиленно шликает на Акеллу, которая в очередной раз будет выпускать продукт кенгурятников в этой стране. Также кенгурятники неимоверными усилиями своих мозгов и пёзд уронили последний аргумент МСТСников — [эффект Допплера](#). И хотя обоим сторонам глубоко похуй на него, ожидается прилив школоты в TRS, ибо только тут можно увидеть своего соседа по парте, проносащегося по соседнему пути. Но пока этого не ожидается, ибо Ауран продает эту хуиту за 1,5 косаря, а Акелловский вариант для бедных ещё только в проекте.

RailWorks\2\3\Train Simulator %YEAR#%

В девичестве Kuju Rail Simulator. От создателей MSTS, под редакцией EA. Помощь софтверного гиганта не помогла — понятно, почему мелкомягкие [выкинули Kuju на мороз](#) после выхода MSTS. В последствии исходники симулятора выкуплены у EA командой поддержки пользователей Rail Simulator, которая немного допилила игру и выпустила ее под названием RailWorks.

[Тепловоз ТЭМ2 в RailWorks](#)
[Тепловоз ТЭМ2 в RailWorks](#)

В настоящее время продолжает активно допиливать движок, раз в два месяца одаряя фэнов очередным патчем. Т.к текущие разработчики в основном британцы, игра обладает некислрой поддержкой со стороны британских ЖД-маньяков, и практически каждый месяц с барских плеч сходит очередной DLC посвящённый Британским ЖД и ПС по нескромной сумме, как правило \$15 за локомотив; суровому тевтонскому и пиндостанскому жд-гению, к слову, времени уделяется несколько меньше, хотя ситуация постепенно исправляется. Большая часть моделей примитивны, однако, спасибо допиленному движку, постепенно появляются модели уровня если не MaSzyna, то доходящие и в чём-то обгоняющие Trainz.

В последние годы сим неслабо поднялся благодаря [детищу Габена](#). Дело в том, что на одной из парораспродаж на него сделали скидку ажно 90%, причём в нескольких «комплектациях». Видимо, совсем не продавался. В то счастливое для RailSimulator.com^[3] время сим купили все залётные в стим рейлфаны и немало просто интересующихся — халява же. В результате сим стал действительно известен широким массам, плюс ни одна распродажа не обходится без заветной (хоть и нередко кратковременной) скидки >=75% на базовый пакет и ~50% на все аддоны. Разработчики отреагировали на ситуацию своеобразно, и сим и так с весьма низким порогом вхождения (упрощённый режим управления и 100500 туториалов способствуют) постепенно обрастает красотами интерфейса, аркадными очками и карьерным режимом, что наводит на мысли о Densha de GO!. Автоматическая установка аддонов, купленных в стиме, была уже в RW2, а 2013 интегрировали с Workshop-ом, который сразу начали заполнять сценариями. Хардкорщики смотрят на это возмущённо, в немалой степени потому, что разрабы нередко за новыми фишками забывают на фиксы к старым аддонам, а то и к самому симу, но быстро замолкают после выхода очередного «пряника» в виде достаточно реалистичной модели ПС. Особенно с учётом того, что все эти свистоперделки существуют как бы параллельно и в сам процесс не вмешиваются.

До RailWorks 2 включительно в игре не работали фонари и прожектора у локомотивов, и ночью приходилось ездить на ощупь. Однако уже в RW3 aka TS2012 включили прототип обновлённого графического движка, названного почему-то TSX, в котором всё это (и не только) начали допиливать с поправкой на современные технологии, а уже в TS2013 он стал базовым. Физика прародителя (MSTS) сохранена чуть более чем полностью^[4]. Российское дополнение только одно — [пак тепловозов ТЭМ2 и цистерн](#).

Серия

Читать «Дэнься де го». Расово японская серия ЖД-симов, практически все игры серии выходили на РС. Широко известна среди [виабу](#), среди остальных — не слишком. Весёлая, интересная, аркадная в смысле геймлея (бонусные очки, миниигры и всё такое), но не физики (подтверждено несколькими анонами, пруфов не будет). На 100% закрытая. То есть тебе ни кастомных маршрутов, ни нового ПС. Однако игр в серии более чем дофига, так что любой виабу найдёт себе версию по вкусу.

[train simulation game - TYPE 0 KODAMA sanyo shinkansen](#)
Геймплей

BVE

Тоже из Ниппона. Делается одним человеком, но имеет приличное сообщество по всему миру. В голом виде — только ядро, ни маршрутов, ни поездов. Алсо, имеет единственный интерфейс типа «вид из кабины вперёд», наружного вида нет.

openBVE^[5]

Открытая альтернатива BVE, стремящаяся к 100% совместимости с последней. Имеет такие фишечки, как экстерьер поезда^[6], объёмный звук и анимированное окружение. Однако проект пока бегаёт в подгузниках и слюнявчике, хоть и на горизонте — явные черты абсолютного вина.

В 2012 году ушёл из сообщества разработов ушёл lead, прихватив с собой домен и всякие надежды на активное развитие. Сим переходит из рук в руки, развитие продолжается, однако крайне медленно.

ZDSimulator

Скорее тренажер, чем симулятор. Изначально разрабатывался для обучения машинистов в ТЧ-1 ст. Киев-Пасс. управлению ЧС4, ЧС4 КВР и ЧС8, которые можно катать по полуреальному маршруту

[ZD Simulator:"Запуск электровоза ЧС8"](#)
Приведение в движение

Киев—Фастов—Казатин. Затем, когда симулятор начал обретать популярность, при помощи доната было запилено ещё несколько машин, включая электрички и несколько маршрутов. Для рядового трэйнсиммера недоступен по причине высокой сложности и наличия неисправностей. Это вам не Трэйнз или МСТС, где пару ручек толкнул и едешь, тут надо понимать электровоз намного более, чем на уровне игрушек. Еще этот симулятор опасен тем, что вызывает у многих лютую **анальную боль** и появляются вопросы на подобии *«все включил как на ваших картинках а стрелочки не двигаются и горит какаято лампочка!!!!11 НЕМАГУ СДВИНУТСЯ С МЕСТА ПОМАГИТЕ!!!адынадын»* или *«игра фигня мне не понравилось !!!!!!!!!!! остоётся токо ждать лутшего. Это для меня говно плохо сделана тупо. Немогли сделать всё как в Triens!!! И графику и управление. Не рекоминдую такую игру!!!»*. Хотя реальные машинисты тоже не особо хвалят этот тренажер. Ведь картинки это одно, а реальный локомотив это совсем другое. Но, в принципе, реалистичности побольше, чем в МСТС или Трэйнз

В целом по уровню агрессивного снобизма поклонники сабжа даже жёсче поклонников ПТ [Ty-154](#) в среде [флайтсиммеров](#).

До некоторого момента скорость была искусственно ограничена из-за не реализованного схода с рельс.

MaSzyna EU07

Скорее понравится любителям ZDsima, нежели фонадам «игрушечных паровозиков» в лице МСТС и Трейнз. Отличие от ZDsimulatora в том, что симулятор не требует поиска и устранения неисправностей, из-за этого более лёгкий в освоении. Алсо, если вы человек, который не знает зачем и что нужно включать, всё равно не тронетесь с места, не теряйте время, идите играйте в ваш МСТС.

[eu07 Tamara sm48 tem2 maszyna.avi](#)

Польский тепловоз SM48 (ТЭМ2, произведенный по лицензии)

Полная версия от 2010 года (а так она выглядит сейчас: [\[2\]](#)) содержит в себе более 15 отлично настроенных польских локомотивов, под десяток маршрутов и туеву хучу сценариев. Физика трогания с места, торможения, отличная модель покачивания кабины, скрежет колёс о рельсы на кривых, отличная динамика всех видов движений и, конечно же, работа всех тумблеров и всех аппаратов локомотива не может не приносить свинячий восторг человеку, которому надоело катать «игрушечную ЖД». Единственный минус программы — это окружающий мир, он вполне себе скуден (в маршрутах выпущенных до 2008—2009 года), что какбэ намекает нам в очередной раз, что любители неистойвой красоты и зажатой «упирод» идут лесом, это не аркада, это вполне себе симулятор/тренажёр. В таких роутах как «Линия 053» или «Линия 061» окружающий мир выглядит просто отлично, учитывая то, что это всё таки не красочная аркадка, и эту программу часто применяют в целях обучения машинистов на польских железных дорогах, подключая к EU07 сделанные копии пультов локомотивов). Алсо, среди поклонников данного симулятора почти нету быдла, что обуславливает его малую популярность в странах постсоветского пространства. *Как и его собратец по тренажёрству ZDsim, почти не любим настоящими машинистами, и чаще всего это аргументировано так: «Мне такого и на работе хватает» или так «ВЫ ЧТО ОХУЕЛИ ТУТ ФСЕ, Я ВЖИЗНИ ЗАПУСКАЛ ЭТОТ ЫЛЕКТРОВАЗ И ФСЮ ЖИЗЕНЬ МАШИНИСТ, НИНАЙТИ ТАМ ЭТОГО ТУМБЛИРА, ГОВНО ИГРА. КАК ВКЛЮЧИТЬ КОМП?!»*. Алсо, первая цитата наводит на некоторые выводы о реальности происходящего. *Фан-база этих двух тренажёров состоит чуть более, чем полностью из очень шарящих любителей жд-транспорта.*

Симулятор сортировочной станции

Реальный симулятор, с реальными железными кнопками и деревянными ручками, используемыми на неавтоматических сортировочных станциях. Работает в каждом железнодорожном ВУЗе России, отдельно сделан для некоторых сортировочных станций. 15-минутное распахивание вагончиков по железнодорожным путям, которые проецируются тремя проекторами на огромные экраны, гарантируют медитативное настроение на весь день. Нажатием спец-кнопки «обдуй стрелки» оператор возбуждает мужика с длинной трубой, подключенной к компрессору к выдуванию снега из железнодорожной стрелки. При запуске пульты тестируются — внешне, особенно при полумраке, зрелище фантастическое — система тестирует все лампочки и переливается всем своим немеряным количеством огоньков.

Симулятор пульта диспетчерской централизации

Один из немногих ЖД симуляторов, в котором нужно управлять не одним поездом, а всеми сразу. А поездов на участке может быть и 20, и 30, и больше (анонимусу доставалось 33). Мыслить надо как минимум на пару часов вперёд, чтобы случайно не устроить **затык** на двухпутном разъезде, когда с обеих сторон **напирают** поезда. Отличительные особенности симулятора — малый вес установочного файла (890 КБ) и полное отсутствие каких-либо замысловатых графических эффектов (да и какие эффекты могут быть на пульте?). В освоении довольно лёгок, если знать, что к чему. Если юзер не прочтает [ReadMe](#), то процесс освоения может затянуться на несколько дней/недель/месяцев.

Train Simulator 20xx

Очередной ЖД симулятор от британцев. Хотя желание побыть виртуальным машинистом он способен удовлетворить, технически TS оставляет желать лучшего. Обучение неинтуитивно, составы не кажутся

тяжёлыми, ограничения в скорости там, где это не нужно и прочие проблемы. Но самый смак, за который особенно здорово запомился игрокам симулятор, это куча... нет, не так — КУЧА DLC, стоящих в общей сложности **более 10 килобаксов (!)**, из-за чего TS заслуженно получил прозвище DLC Simulator.

Локальные мемы

Гоблин — нет, этот не *тот, о ком вы подумали*. Это один из наиболее старых и распространенных мемов сообщества жд-симмеров, происхождением уходящий во тьму веков^[7]. Понятие «гоблин» среди жд-симмеров может означать *нуба*, *школьника* или *антикопираста*. Стаж в сообществе принципиального значения не имеет — дело в способности угадать и соблюдать писанные и неписанные правила. А кому же охота читать тонны матчасти и осваивать не описанные в мануалах (ибо всем лень их писать) действия методом тыка? Кого *волнует* нежная забота авторов моделей «паровозиков» о том, чтобы их слегка подправленные копии не публиковали на других сайтах? Во всяком случае, **достоверно известно** — не гоблинов. Отсюда же пошли производные мемы. Например, гобливарий — это созданный гоблинами сайт, вызывающий *бессильную злобу* у владельцев крупных проектов, чье гениальное творчество было невозбранно позаимствовано авторами гобливария.

Воинствующий гоблин — подвид гоблинов, занимающийся выпиливанием сайтов разработчиков, дабы последние *не мешали*. Заслуженно вызывает всеобщую **НЕНАВИСТЬ**. Однако, один намёк на анальные кары вызывает *лютый пересёр* и *сжатие матки*, так как игры играми, но за безобразия маячит неиллюзорный штраф и отлучение, папками и мамками, от столь любимого интернета и компьютера. Так же в среде чиста канкретных пасанчиков приветствуется забрасывание какашками более-менее известных разрабов, сделавших больше, чем вся эта *шобла-ёбла* вместе взятая. А так как всё это варится в одном котле, вместе с такими же *одухотворёнными* и *утончёнными* личностями, то это неиллюзорно повышает ЧСВ автора самого грозного поста. Что, в принципе, этим и ограничивается, КЭП: языком трепать не камни ворочать, ну ты понел. Обиталище и рассадник гоблоты *вот здесь и здесь*. Осторожно, может вызвать когнитивный диссонанс и подтверждение слов: «Свинья гадит там где ест».

ПСИМ (рас. ж.-д. <http://project-sim.net> [пруфлинк не работает 6 лет]) aka **псимбольница** — первый и единственный в своё время крупный общероссийский портал, посвященный MSTS, существовавший в 2002—2004 годах и возникший в результате объединения проектов trainsim.ru и h-zone.net. Был выпилен по причине *невменяемости* руководства и его желания продавать новые модели симмерам за деньги. Среди *олдфагов*-жд-симмеров употребляется в двух случаях: чтобы показать, как не надо руководить сайтом, и для фаллометрии — продемонстрировать, кто есть большой олдфаг.

См. также

- [Железнодорожные маньяки](#)
- [Симмер](#)
- [Transport Tycoon](#)
- [Multi-Track Drifting](#)
- [VL85](#)

Ссылки

- [Основное гнездо](#)
- [Основное гнездо Украины](#)
- [Оппозиционеры](#)
- [Гнездо Трейнзфагов](#)
- [Гнездо гоблинов](#)
- [Сравнение симов](#)

Примечания

- ↑ Около 40% населения искренне уверены что у поезда есть руль. Ситуацию усугубляет то, что у многих локомотивов/моторвагонных поездов контроллер для удобства выполнен в виде руля. Ещё больше народу считает, что у локомотива есть педаль тормоза. Педали действительно часто есть, но используются для прикладных целей — тифон, подсыпка песком, свисток и т. д. Хотя в редких случаях одна из педалей может выполнять функции тормоза (железнодорожные подъёмные краны)
- ↑ Зато можно устроить некрупную железнодорожную катастрофу со столкнувшимися поездами и сошедшими с рельс вагонами
- ↑ Прошлое название разрабов, которые к концу 2013 года переименовались в Dovetail Games.
- ↑ За исключением расчёта деформаций сцепок и добавления параметра «ослабление поля» в расчёт тяги.
- ↑ Да, именно с маленькой буквы
- ↑ В большинстве моделей сделан кое-как, в моделях от BVE мы ведём поезд-призрак
- ↑ Но так как анонимус не забывает, есть надежда узнать и это





Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
 Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
 Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
 Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
 Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
 Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
 Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
 Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
 Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
 Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
 HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
 It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
 Kerbal Space Program Killer Instinct



Транспорт

Автобусники Метрофанаты Транспортные фанаты Транспортные фанаты/Интернет 3605 Au
 Au/Конференция Auto.ru Chery Daewoo Lanos Daewoo Matiz De Havilland Comet
 Harley-Davidson Hummer Hyosung Lada Kalina M4 Marussia Multi-Track Drifting
 Renault Logan Ru auto Subaru Top Gear Tr Tucker VIP-атрибуты Ё-мобиль Авиасиммер
 Автобус Автобус 410 Автобус ЛАЗ АвтоВАЗ Автожур Автомобилист
 Автомобильные номера Автосервис Автосрачи Автостоп Автошкола Андрей Рыбакин
 Ара-тюнинг Байкер БелАЗ Биокатализатор топлива Болашенко
 Бросить лом в унитаз поезда Бумер Ведро компрессии Велосипедист Взрывы в метро ВЛ85
 Волга Газель Газенваген Гелендваген ГИБДД Грузовик «Урал» Дальнобойщики Дачник
 День жестянщика Детская железная дорога Дороги России Железнодорожные маньяки
 Железнодорожный симмер Женщина за рулем Живой щит Запорожец Зарубежный автопром
 Зацепинг Как в дорогах иномарках КамАЗ Коктейль Лужкова Кола Бельды Колхида
 Колхозник Конструктор Кравчучка КраЗ Красинец Красномордый Кукурузник МАЗ
 Маршрутка Метод Кочки Метро Метро на МКАД Метро-2 Метро/В этой стране
 Метробабки МКАД Мое место парковки Монорельс Монорельсовый кот Москвич
 Москвич/АЗЛК Москвич/Ижевский завод Мотороллер Мотоцикл «Урал» Навител Нива