

[КАК СТАТЬ АВТОРОМ](#)

Всё, что вы всегда хотели знать о багхантерах, но боялись с...



★ 4.45

2502.31

Оценка

Рейтинг

Selectel

IT-инфраструктура для бизнеса

[Подписаться](#)

El_Gato_Grande

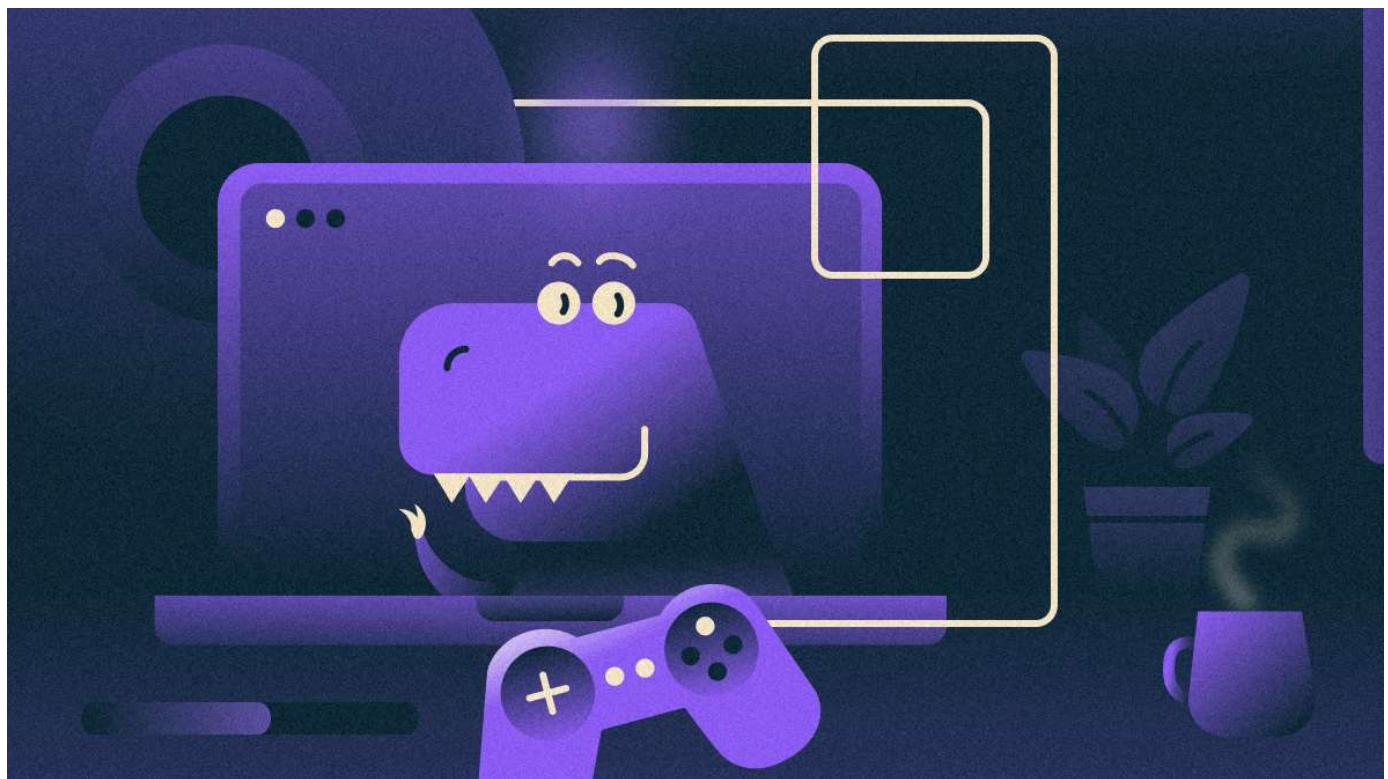
9 часов назад

Игры старше 20 лет, которые все еще живы

10 мин

14K

Блог компании Selectel, Дизайн игр*, Игры и игровые консоли, История IT, Продвижение игр*



Привет, Хабр! Я время от времени пишу об играх и заметил очевидный факт, о котором не могу молчать. Пока мировые гиганты геймдева тратят сотни миллионов долларов на AAA- и AAAA-проекты, геймеры продолжают развлекаться в играх, вышедших более 20 лет назад. Я больше скажу: многие из этих игр не только до сих пор продаются, но и удерживают тысячи игроков в онлайне прямо сейчас.

В этой статье я предлагаю взглянуть на пять невероятно живучих проектов, о которых вы точно слышали, если вам больше 30. Под катом — истории о том, как пользовательский

мод для «халвы» вырос в легендарную «контру», а Half-Life стала культурным феноменом, как разработчики DOOM заставили нас верить в то, что мы играем в 3D-шутер, как фанаты сделали GTA San Andreas бессмертной и за что так полюбился Quake III Arena.

Используйте навигацию, если не хотите читать текст целиком:

- GTA San Andreas
- DOOM
- Quake III Arena
- Counter-Strike: Source
- Half-Life 2

GTA San Andreas

Легендарная игра от Rockstar вышла в далеком уже 2004. Сначала только для PlayStation 2, а годом позже — для Xbox и PC. GTA SA стала последней игрой во вселенной 3D и вместе с тем — подарила геймерам уйму новых механик.

Главный герой теперь умел плавать и даже нырять, перелезать через заборы, делать кувырок вбок, прыгать с парашютом, играть в баскетбол и бильярд и много чего еще. Добавились новые возможности: прокачка навыков вождения, пилотирования, владения оружием и рукопашным боем. Еще одна фишка — возможность стрелять не целясь, да и вообще двигаться и стрелять в разных направлениях. Да, прежде в GTA так делать было нельзя.



Источник.

Как не вспомнить кастомизацию. Можно было прокачивать транспорт, хотя хоть сколь-нибудь интересный тюнинг был доступен всего для нескольких автомобилей. Главные герои предыдущих GTA Vice City и GTA III — Томми и Клод — всю игру ходили в одном и том же и сами никак внешне не менялись на протяжении всего сюжета. А здесь мы могли покупать для Си-Джая новые шмотки, менять его прическу, отращивать бороду и усы, делать татуировки, толстеть или худеть, прокачивать силу и выносливость.

Игроков поразил и масштаб. Как и в предыдущих частях, игровые локации здесь открывались по мере прохождения сюжета, но теперь мы получили сразу три полноценных города. Каждый — со своими пригородами, обширными природными пространствами и какой-то своей атмосферой. Если надоели гангстерские разборки, можно было бросить все и уехать в пустыню, чтобы забраться на внедорожнике на самую высокую скалу или искать бигфута в лесах на склонах горы Чиллиад.



Источник.

Кстати, вот и еще одна фишка, сделавшая GTA SA такой популярной — мистика. В игре нет ничего паранормального, но фанатские теории, подкрепленные тонким сатирическим юмором от разработчиков Rockstar, сделали свое дело. Придорожный бар с фотографиями НЛО недалеко от зоны 69 заставлял игроков годами искать в игре пришельцев (кстати, фотографий в том баре 69, но не верьте мне на слово). Катящиеся по склону горы Чиллиад разбитые автомобили без водителей способствовали тому, что это место обросло фанатскими теориями о призраках и том самом бигфуте. Наконец, появляющиеся в определенное время граффити на кладбище в Лос-Сантосе заставляли игроков верить в

то, что что-то сверхъестественное в игре все же есть.

Добавьте к этому всевозможные отсылки к реальным событиям в Лос-Анджелесе 90-х, культурную составляющую и стремление воспроизвести в игре Лос-Анджелес, Сан-Франциско и Лас-Вегас не только внешне. Впрочем, это уже заслуживает отдельной статьи. Написать? Дайте знать в комментариях.

А главный шаг к популярности, я бы даже сказал — бессмертию, GTA San Andreas сделали сами игроки. В середине нулевых многие другие игры уже предлагали мультиплеер, а в GTA SA его все еще не было. Впрочем, его не было и в более поздней GTA IV в 2008, но сейчас не об этом. Фанаты создали легендарный GTA San Andreas Multiplayer (GTA SAMP) — первый проект, в котором в GTA можно было играть с другими людьми. Первые серверы SAMP были, мягко говоря, пустыми. На улицах Лос-Сантоса, Сан-Фиерро и Лас-Вентураса не было ни души, кроме школьников, которые в 99% случаев при встрече пытались пристрелить друг друга. Просто потому, что больше в мультиплеере заниматься было нечем.

Но новые игровые механики удерживали фанатов, поэтому игровое сообщество постепенно обрастало энтузиастами. В итоге феномен GTA SAMP переродился в популярный сегодня формат Role Play. Собственные игровые серверы поднимали все желающие, но создать там настоящий мир могли далеко не все. Постепенно стала развиваться культура RP: на серверах появились правила, игроки выбирали себе роль, которую должны отыгрывать, будь то профессия полицейского, таксиста, фермера или гангстера. Через какое-то время наиболее успешные серверы обзавелись своими командами, которые запускали целые игровые события с призами, чтобы поддерживать интерес фанатов. Неудивительно, что RP-серверы до сих пор процветают и в актуальной GTA V, и во многих других играх.

И если вы думаете, что GTA SA до сих пор жива лишь потому, что существует полуpirатский GTA SAMP, то нет. В январе 2023 Rockstar выкатили-таки ремастер легендарной игры, который сейчас доступен в Steam примерно за 1 300 рублей (примерно, потому что, сами понимаете, за рубли вы там сейчас ничего не купите). И кто-то даже сидит в онлайне — как минимум 661 человек.

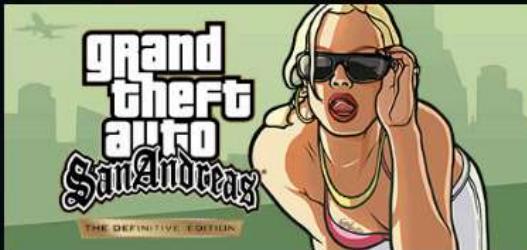
[Страница в магазине](#)

Grand Theft Auto: San Andreas - The Definitive Edition

[Все](#)[Обсуждения](#)[Скриншоты](#)[Иллюстрации](#)[Трансляции](#)[Видео](#)[Новости](#)[Руководства](#)[Обзоры](#)

661 в игре

38 в групповом чате

[Подписаться](#)[Статистика](#) ▾

Grand Theft Auto: San Andreas: на дворе – начало 90-х. После того как пара копов повесила на него убийство, которого он не совершал, Карл «Си-Джей» Джонсон должен отправиться в путешествие, чтобы обезопасить близких и установить контроль над улицами штата Сан-Андреас.

-60%

19 990 ₽

7 999 ₽

[Посетить страницу в магазине](#)

Самый популярный контент от разработчиков и сообщества за прошедшую неделю. (?)

Да, по популярности San Andreas уже точно не обойдет GTA V. Последняя продалась тиражом более 200 миллионов копий, тогда как SA — чуть более 27,5 миллионов. Но в этом году ожидается релиз GTA VI, который с высокой вероятностью отправит пятерку на покой, поставив новый рекорд продаж и популярности, а судьба серверов GTA Online пока остается туманной. А вот GTA SA еще поживет.

Облачная инфраструктура
для ваших проектов

Платите только за реальное потребление!
(pay-as-you-go)

[ПОДРОБНЕЕ](#)

Реклама engt: 2VtzavzoiR, АО Селектел

DOOM

Легендарная игра прямиком из 1993. Тут надо сразу оговориться — игра получила множество обновлений, дополнений и ремастеров. Но я говорю не о них, а об оригинальной версии.

Да, более поздние издания DOOM сегодня тоже пользуются спросом. Скажем, в DOOM 2016 года прямо сейчас играет около 1 500 человек, а 15 мая нас ждет релиз DOOM: The Dark Ages. Но это не значит, что батя дед из начала 90-х ушел почивать на лаврах. Он и по сей день в строю.

Как же DOOM стал таким популярным? Пожалуй, начнем с технической стороны вопроса. Выглядела игра вот так:



Источник.

Скажете, ничего особенного? Пойдет для 1993? Но что если я скажу вам, что разработчик игры — id Software — знатно начитерил, чтобы произвести вай-эффект 32 года назад? На самом деле, в DOOM не было 3D. То, что мы видели в игре, было лишь иллюзией объемного пространства.

Мы смотрели на объекты, построенные на двухмерной сетке с разной высотой. При перемещении игрока движок быстро рендерил объекты — так создавалось ощущение, что мы находимся пусть и в низкополигональном, но все же 3D-мире. Визуальную составляющую усиливали мерцающий свет и темные участки, которые имитировали тени. Так картинка казалась нам объемной.

Но кому какое дело? Бутафорский, но все же 3D-мир в 1993 году почти никого не оставил равнодушным — даже несмотря на неизбежные ограничения (например, все стены в игре были строго вертикальными).



[Источник.](#)

И вот мы и раскрыли первый секрет популярности DOOM. Но ведь очевидно, что на этом нельзя было продержаться долго. Это так, поэтому пункт №2 — формат Deathmatch. Выше я писал, что даже в серию GTA мультиплер завезли сами игроки в нулевых, а в DOOM еще в 1993 году можно было играть по сети. Более того, DOOM — это если и не первая, то одна из первых игр, в которой такое было в принципе возможно. Сообщество оценило новинку по достоинству.

Добавьте к этому невысокие системные требования и невообразимые для того времени 35 FPS, и вот мы получаем культурный шок. 3D-шутер от первого лица, в который можно играть с друзьями и смотреть на картинку, которая тогда казалась невозможной.

Кстати, набор DOOM + DOOM II, как и упомянутая выше GTA SA, продается и по сей день и даже имеет какой-никакой онлайн в Steam.

The image shows a Steam page for the DOOM + DOOM II bundle. At the top, it displays '346 в игре' (346 in game), '113 в групповом чате' (113 in group chat), 'Подписаться' (Subscribe), and 'Статистика' (Statistics). Below this, there are two screenshots for DOOM and DOOM II. To the right of the screenshots, text reads: 'Самые полные версии улучшенных изданий DOOM и DOOM II, разработанные студией id Software и впервые выпущенные в 1993 и 1994 годах, теперь доступны в сборнике.' Below the screenshots, there are two buttons: '4 169 ₽' and 'Посетить страницу в магазине' (Visit store page).

Но я включил эту игру в статью не из-за 346 энтузиастов. Я гораздо чаще слышу не о геймплее DOOM или революционных для своего времени технологиях, а о том, что эту игру запустили на очередном устройстве, на котором не должны были.

Кажется, «вседальность» игры в отношении железа принесла ей не меньше популярности, чем ее техническая или геймплейная составляющая. С точки зрения производительности, DOOM — очень лояльный проект. Кроме того, как я уже сказал, в игре не было настоящей 3D-графики, а id Software в 1997 году и вовсе выложили исходный код в открытый доступ. Это позволило фанатам портировать игру на любую платформу. Ее запускали на тостерах, банкоматах, газонокосилках, калькуляторах, магнитолах, холодильниках и многом другом.

Если устройство поддерживает DOS, Linux или JavaScript, на нем можно запустить DOOM. А благодаря доступу к исходному коду появились переписанные движки, например, под Arduino или Raspberry Pi. Да чего там, при должном желании можно даже запустить DOOM внутри DOOM внутри Super Mario World.

Напоследок обращусь к скриншоту выше. Я скажу так: возможно, в эту самую секунду в мире больше людей пытается запустить DOOM на очередной мультиварке, чем играет в него на ПК. Но это ли не доказательство того, что игра все еще жива?

Quake III Arena

Игра 1999 года, еще одна живая легенда. Да-да, живая, потому что ее, как и все игры в этой подборке, все еще можно купить и у нее все еще есть онлайн. Правда, численность этого онлайна тот же Steam почему-то не показывает, но турниры же проводятся, так что придется поверить мне на слово.

Кто-то говорит, что Quake — это DOOM на максималках. Ну, технически — возможно. В конце концов, здесь уже настоящий 3D, а не симуляция. Можно не просто бегать и прыгать, но и скользить или использовать ускорение.

Игра получилась крайне динамичной и насыщенной, но при этом менее кровавой, чем тот же DOOM. А вот эта смесь киберпанка и готики, наложенная на возможность игры в разных режимах и разнообразие оружия, создавала просто потрясающую атмосферу.



Источник.

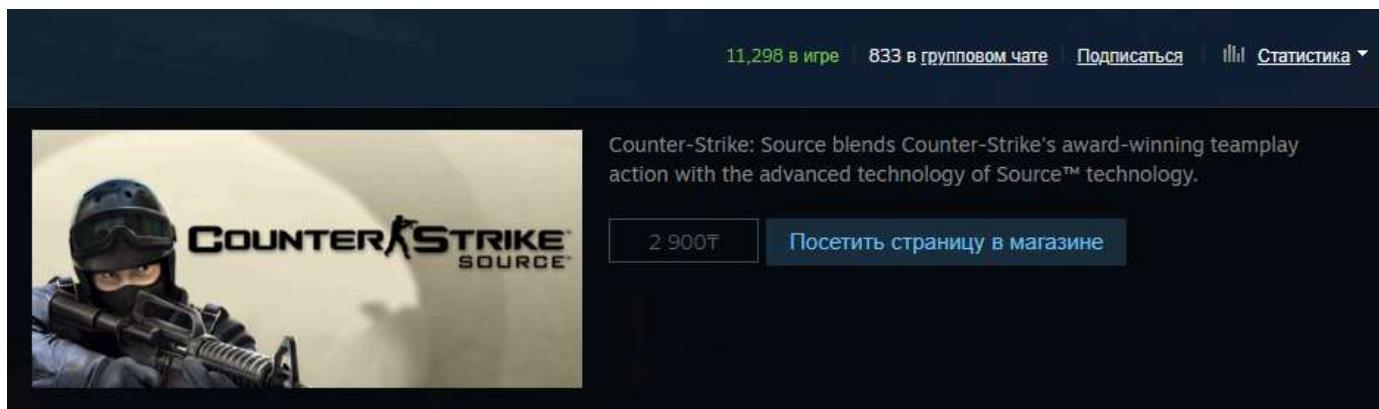
Игра была простой и понятной, поэтому быстро обрела многочисленное и очень преданное сообщество. Вместе с тем, технически и визуально Q3A была весьма хороша для 1999. Безусловно, это игра не для фанатов вдумчивого геймплея, которым важен сюжет, проработка персонажей и лор. Это проект для тех, кто готов на бешеной скорости носиться по игровому миру, уничтожая все, что движется, меняя дробовик на лазерган, а его — на ракетницу. А если все пойдет не по плану... хотя не было никакого плана. В случае гибели мы возрождались и просто продолжали носиться и стрелять либо в ботов, либо друг в друга, если играли по сети. Да, не такое уж интеллектуальное занятие, но было весело.

Современные шутеры вроде Battlefields или Call of Duty — это качественные технологичные продукты. Но с точки зрения геймплея и игрового опыта они все же про тактику и продумывание своих и командных шагов наперед. А Q3A — это просто раш, безостановочное движение, непрекращающаяся стрельба и море веселья. Добавьте сюда очень щадящие системные требования (хватит Pentium® первого поколения и 64 МБ RAM) и вот вам игровой продукт на века (ну или на 26 лет точно).

Но это еще не все. Популярности добавило то обстоятельство, что в 2005 исходный код игры так же был выложен в публичный доступ. Уж не знаю, было это сделано по примеру разработчиков DOOM или нет. Как бы то ни было, но эту игру начали переписывать и портировать на различные устройства, хотя повторить успех DOOM в этом направлении не получилось. Зато игра обзавелась огромным количеством пользовательских модов, в т. ч. и непристойных, но такова уж аудитория.

Counter-Strike: Source

Тут, как с DOOM, — по ощущениям, очередная версия «контры» выходит едва ли не каждый год. Но коль скоро мы говорим о старицах из категории 20+, то давайте вспомним Counter-Strike: Source 2004 года. Вы спросите: «А почему не еще более ранняя CS 1.6?» Единственная причина, по которой здесь именно Source, — ее популярность сегодня. Судя по официальным данным, онлайн в ней прямо сейчас — более 11 тысяч игроков.



Недурно для игры 2004 года. Не все современные AAA-проекты могут похвастать такими цифрами. Но как так вышло?

Вообще, вся серия Counter-Strike заслуживает отдельной статьи. Ведь это не просто популярные игры, а масштабный проект, который появился из другого проекта. Изначально Counter-Strike был всего лишь пользовательским модом к первой части Half-Life. Но он так понравился разработчику «халвы», компании Valve, что она наняла создателей Counter-Strike, а те превратили фанатское детище в полноценную серию отличных командных онлайн-шутеров от первого лица.

Так вот. CS: Source, как и другие игры серии, с самого релиза одновременно любили и ненавидели. Любили за то, что в игре достаточно было бегать и стрелять. Ни утомительных кат-сцен, ни ветвистого сюжета с миллионом концовок, ни необходимости планировать свои действия на 10 шагов вперед. Есть твоя команда и команда соперников. Все просто. В общем-то, примерно за все то же самое игру и ругали. Мол, зачем этот Counter-Strike, если уже есть Quake? Но аудитория игр хоть частично и пересекалась, все же была разной. Quake — это беги, ори, стреляй, веселись. А CS — это тихо встань вон за тем ящиком, потом стреляй из снайперки, а потом уже беги, ори, веселись.

CS: Source отчасти можно назвать улучшенной версией уже упомянутой и весьма популярной в свое время CS 1.6. Сюда подвезли куда более продвинутую физику, улучшенную графику и немного реализма даже в таких мелочах, как звуки и отдача оружия.



Источник.

Несмотря на свою продвинутость, игра осталась крайне неприхотливой к железу. Даже рекомендуемые (не говоря уже о минимальных) требования вызывают улыбку: Pentium 4 (3 ГГц или лучше), 1 ГБ оперативной памяти, видеокарта с поддержкой DirectX® 9. Хотя, справедливо ради нужно признать, что иметь в своем ПК 1 ГБ RAM в 2004 — это было весьма уважаемо.

Наконец, игра получилась во многом уникальной. Все же слышали про очередной скин на оружие для CS, который продают за \$75 000? Так вот, в Source нет ни скинов, ни доната. Чистый соревновательный шутерский дух, как он есть. Ну и еще парочка уникальных режимов, которых в более поздних играх серии почему-то не было. Так что если у вас дома завалялся старый ноутбук, на счету — небольшая сумма и вы хотите просто поиграть в простую и понятную стрелялку с друзьями или незнакомцами из интернета, но без мрачной атмосферы и угловатости Quake, то CS: Source — это ваш выбор.

Half-Life 2

Вторая «халва» — это не просто игра. Это настоящий культурный феномен. За 26 лет с момента релиза в 2004 игра стала крайне популярной. По сложившейся традиции заглянем в Steam.

Half-Life 2

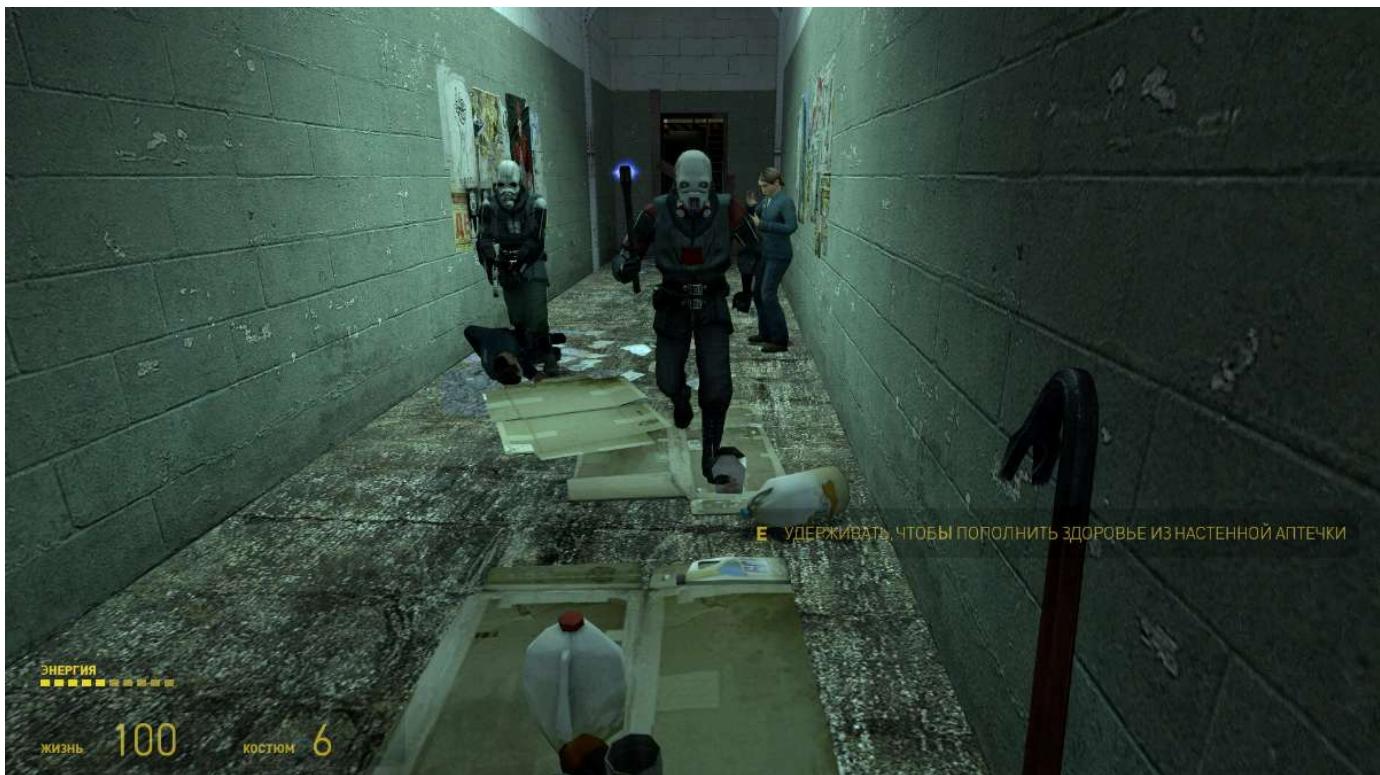
[Страница в магазине](#)
[Все](#) [Обсуждения](#) [Скриншоты](#) [Иллюстрации](#) [Трансляции](#) [Видео](#) [Мастерская](#) [Новости](#) [Руководства](#) [Обзоры](#)

 1,635 в игре | 538 в групповом чате | [Подписаться](#) | [Статистика](#)


Гордон Фримен вновь пробуждается в оккупированном центре Сити-17 и возглавляет отчаянное сопротивление против Альянса. К нему присоединяется Аликс Вэнс. Сыграйте в этот эпохальный шутер от первого лица с беспрецедентной физикой, обеспечивающей невероятный уровень погружения, и головокружительными...

[2 900 ₽](#)
[Посетить страницу в магазине](#)

Что ж, 1 635 человек играет прямо сейчас. И если ребята из id Software добились вай-эффекта за счет успешной аферы с псевдо-3D, то тут все было по-честному и с визуалом, и с физикой. В 2004 году мы смогли подбирать ящики, строить баррикады, кататься на машине из покрышек. Все (почти все) объекты окружающего игрового мира теперь подчинялись более или менее правдоподобным законам физики. Да и графика в целом оказалась более чем впечатляющей для своего времени. Тут были и тени, и HDR, и многое другое. Да, мелкие детали все еще оставались плоскими, но никому не было до этого дела.



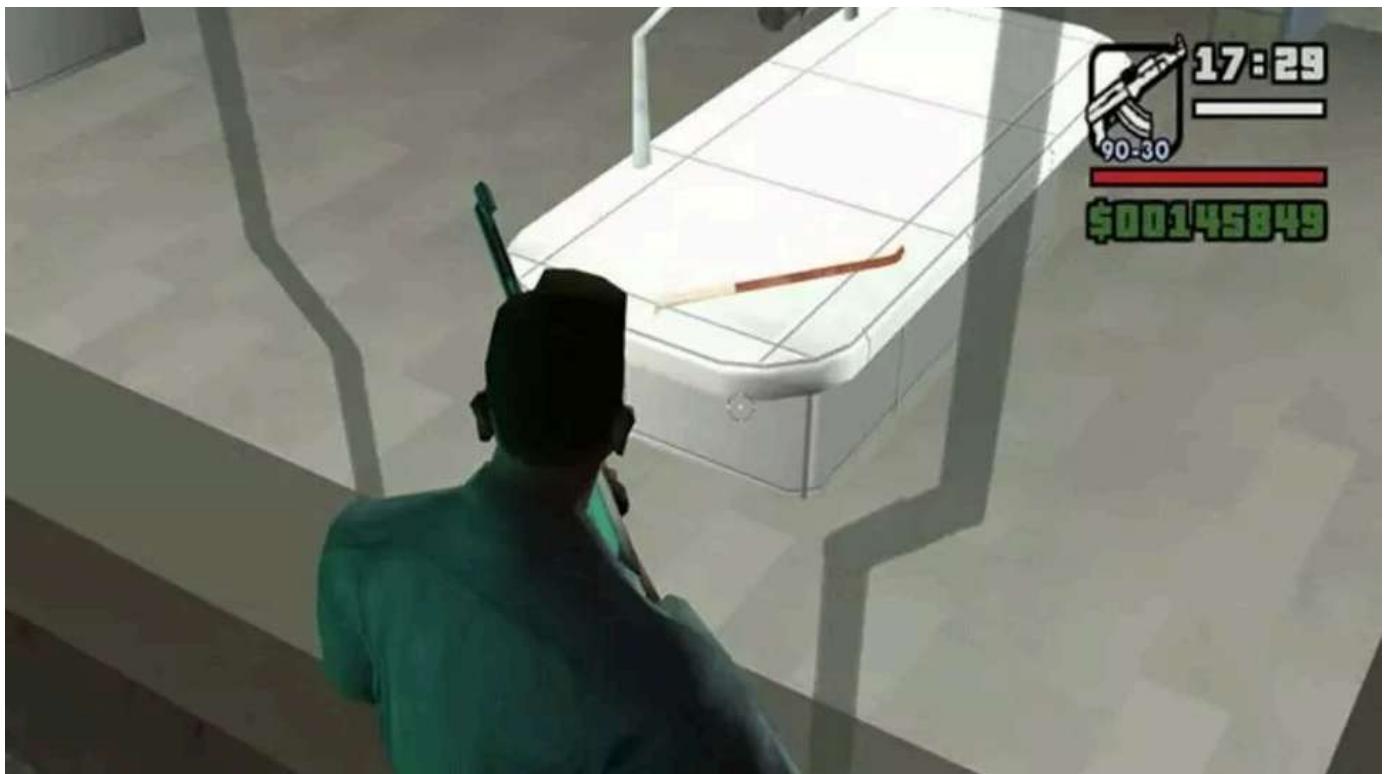
[Источник](#).

И если упомянутые ранее DOOM, Q3A и CS: Source — это отличные варианты, чтобы выпустить пар, то с Half-Life 2 все иначе. Эта игра хороша не только визуалом и физикой, но и своим сюжетом, а также проработкой персонажей. Харизматичный Гордон Фримен —

молчаливый и порой даже пугающий ученый, по слухам, стал прообразом нескольких киношных персонажей. А Аликс Вэнс — это, возможно, первый яркий и значимый женский персонаж в играх (потом ее, конечно, переплюнула Лара Крофт, но это потом).

Кроме того, «халву» просто не хотелось проходить на одном дыхании, даже если игра сама к этому временами подталкивала. Здесь хотелось решать головоломки, придумывать необычные ходы, рассматривать мрачный и депрессивный мир.

Игра оказалась настолько популярной, что отсылки к ней встречаются во многих других известных проектах. Даже в GTA San Andreas в миссии на военной базе на одном из подземных уровней можно найти подозрительно знакомую монтировку.



А в Death Stranding таких отсылок просто пруд пруди. Знаменитая узнаваемая лямбда (λ) встречается на очень многих предметах. А еще здесь есть очки Гордона Фримена, гравитационные перчатки и т. д.



Источник.

Более того, специально для Half-Life 2 в Valve разработали игровой движок Source, на котором в том же 2004 вышла CS: Source. И вот как получилось: сделали движок Source, чтобы выпустить Half-Life 2, потом на нем же выпустили CS: Source (первая игра, на которой этот движок обкатали в мультиплееере), а потом решили, мол, чего добру пропадать, и сделали Half-Life 2: Deathmatch, добавив в игру онлайн. Вот такой круговорот движка в геймдеве. Хотя, как вы уже знаете, разработчик у «халвы» и «контры» один и тот же, поэтому ребята просто передавали движок из отдела в отдел.

И даже сам Steam — это наследие Half-Life 2. Сервис появился потому, что ребята из Valve хотели иметь защиту от пиратства. Ею стала площадка, к которой я уже не раз обращался в этой статье.

А теперь пора вам поделиться своими любимыми старыми играми, которые все еще популярны.

Теги: игры, counter-strike, quake, gta, doom, half-life 2, старые игры, gta san andreas, quake iii arena, counter strike source, selectel

Хабы: Блог компании Selectel, Дизайн игр, Игры и игровые консоли, История IT, Продвижение игр

Редакторский дайджест

×

Присыпаем лучшие статьи раз в месяц

Электропочта



Selectel

IT-инфраструктура для бизнеса

ВКонтакте Telegram Сайт



81 185.2

Карма Рейтинг

Александр Шилов @El_Gato_Grande

Технический редактор, иногда автор

Подписаться



Комментарии 59

Публикации

ЛУЧШИЕ ЗА СУТКИ ПОХОЖИЕ



Vsevo10d

22 часа назад

Я увидел будущее контента. And it is no good

Простой

6 мин

10K

Мнение

+106

25

95



Artezio_team

10 часов назад

Самоучка против инженера: кто лучше

Простой

8 мин

6.4K

Мнение

+52

23

70

**Georgii_L**

22 часа назад

Айти-ипотека в России: что с ней не так

4 мин

29К

Мнение

+40

33

247

**El_Gato_Grande**

9 часов назад

Игры старше 20 лет, которые все еще живы

10 мин

14К

+32

12

59

**PatientZero**

11 часов назад

Почему Windows 7 долго входила в систему с одноцветным фоном рабочего стола?

Простой

3 мин

5.3К

Ретроспектива

Перевод

+32

6

0

**Wolfurud**

8 часов назад

Софт для VDS-сервера, на который стоит обратить внимание новичкам

Простой

7 мин

2.6К

Туториал

+25

50

9

**engine9**

4 часа назад

Модель датчика энтропии из веток и шишек

 Простой 6 мин 831

Туториал

 +24 12 3

LesnoyChelovek

2 часа назад

Русский след в истории логотипа PostgreSQL

 Простой 8 мин 657

Мнение

 +23 3 2

DmitryZlobec

7 часов назад

Когда хочется портировать старые игры, но нет ни сил, ни времени: запускаем отсекатель лучей на RISC-V RV32I

 Средний 5 мин 741

Кейс

 +22 12 2

isachenkoroma

10 часов назад

Как мы учили Алису видеть мир с помощью мультимодальной нейросети Яндекса

 11 мин 1.5K +21 3 3 Показать еще

ВАКАНСИИ КОМПАНИИ «SELECTEL»

DevOps Engineer

Selectel · Санкт-Петербург

[Больше вакансий на Хабр Карьере](#)**ИНФОРМАЦИЯ**

Ваш аккаунт	Разделы	Информация	Услуги
Войти	Статьи	Устройство сайта	Корпоративный блог
Регистрация	Новости	Для авторов	Медийная реклама
	Хабы	Для компаний	Нативные проекты
	Компании	Документы	Образовательные
	Авторы	Соглашение	программы
	Песочница	Конфиденциальность	Стартапам

[Настройка языка](#)[Техническая поддержка](#)

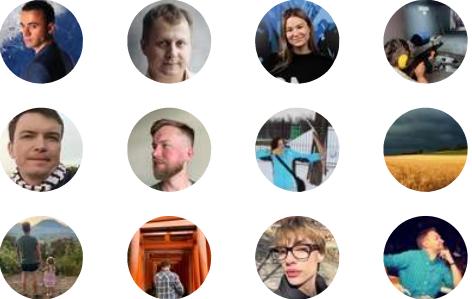
© 2006–2025, Habr

[FAQ](#)[slc.tl](#)[Реферальная программа](#)[slc.tl](#)[Телеграм-канал о технологиях](#)[t.me](#)[Телеграм-канал про карьеру в IT](#)[t.me](#)[Вакансии](#)[slc.tl](#)[Академия Selectel](#)[slc.tl](#)

ВКОНТАКТЕ

**Selectel**

98 735 подписчиков



Подписаться на новости

ВИДЖЕТ



Selectel

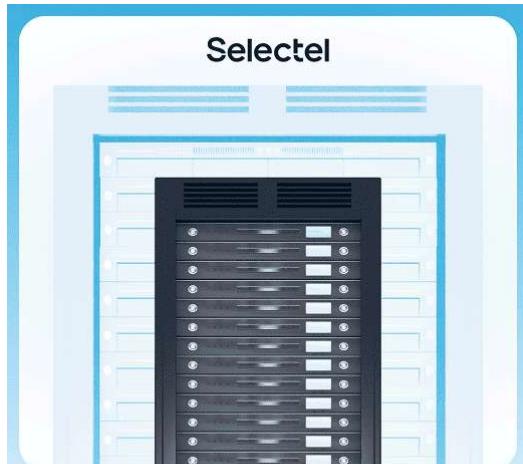
Онлайн

Бесплатный курс
для системных
администраторов

Подробнее

Реклама, erid: 2Vtzqw3rKD2, АО Селектел

ВИДЖЕТ



Selectel

Бесплатная миграция в Selectel

Получите до 1 000 000 бонусами на 2 месяца

Узнать детали

Реклама. erid: 2VtzqwgWU2D. AO Селектел

БЛОГ НА ХАБРЕ

9 часов назад

Игры старше 20 лет, которые все еще живы

 14K  59

вчера в 13:31

«Болезни» Nintendo Switch: самые распространенные проблемы с «железом» популярной консоли

 3K  7

27 апр в 13:00

Intel Nova Lake: конкурент Zen 5, которому нужен новый ПК

 4.9K  17

26 апр в 13:37

Апрельская барахолка в Испании: интересные открытия и находки

 6.7K  15

25 апр в 18:00

Процессоры ARM: смешиваем NEON с SVE — и забава, и польза

1.5K

4