PhysX появился как отдельный физический движок в начале 2000-х годов, затем был приобретен компанией Nvidia и интегрирован в ее видеокарты. Он использовался в таких играх, как Batman: Arkham City, Metro 2033 и Assassin’s Creed IV: Black Flag. Хотя она добавляла визуальную глубину, она также нагружала некоторые системы, например The Witcher 3, где технология HairWorks, как известно, влияла на производительность.

Теперь, когда Nvidia отказывается от 32-битных приложений в своем ПО CUDA, игры, зависящие от PhysX, должны будут либо отключить эту функцию, либо страдать от снижения частоты кадров.

Все права защищены