

Nvidia сделала неожиданный шаг, полностью открыв исходный код своих технологий PhysX и Flow под лицензией BSD-3. Теперь разработчики и энтузиасты получили доступ к ключевым элементам — ядрам GPU-ускорения, которые раньше оставались закрытыми. Это значит, что игровое сообщество может вдохнуть новую жизнь в старые игры, зависящие от PhysX, особенно на новейших видеокартах RTX 50.

PhysX — это движок физики, который Nvidia активно продвигала в 2000-х и 2010-х годах. Он позволял играм вроде *Mirror's Edge* или *Batman: Arkham Asylum* создавать реалистичные эффекты: разлетающиеся осколки, дым или ткань, реагирующую на ветер. Работает он через CUDA — технологию Nvidia для параллельных вычислений на GPU. Flow же отвечает за симуляцию огня и жидкостей. Однако с выходом RTX 50 Nvidia убрала поддержку 32-битных приложений CUDA, что «убило» PhysX в старых играх на этих картах.

Теперь, с открытым кодом, моддеры могут создать «обертки» — программы, адаптирующие старый PhysX под современные системы. Это шанс вернуть плавную работу классики без покупки старых GPU, как RTX 40. Эксперты предполагают, что код пригодится и для портирования на железо Intel или AMD.