

NVIDIA retira el soporte de PhysX para las RTX 50 en CUDA de 32 bits: los juegos antiguos trabajarán las físicas solo con CPU, las gráficas antiguas tendrán ventaja

Pues sí, los juegos antiguos que antes corrían sin problemas con NVIDIA PhysX en tu tarjeta gráfica de los verdes ahora tendrán una ventaja, aunque sea ligera, frente a correrlos con una RTX 50 con los mismos TFLOPS totales.

NVIDIA ha hecho oficial la retirada del soporte para CUDA de 32 bits, lo que significa que PhysX no correrá desde Blackwell y sus RTX 50 en las gráficas de NVIDIA, y todo se hará a partir de ahora por CPU.



En un comunicado actualizado de hace dos días y sin levantar revuelo alguno, NVIDIA lanzó la bomba que parecía poco representativa, hasta que en los foros de los verdes alguien se quejó con el nuevo driver de que PhysX no estaba funcionando en su nueva GPU. La respuesta por parte de uno de los integrantes de NVIDIA, muy conocido, no gustará a muchos.

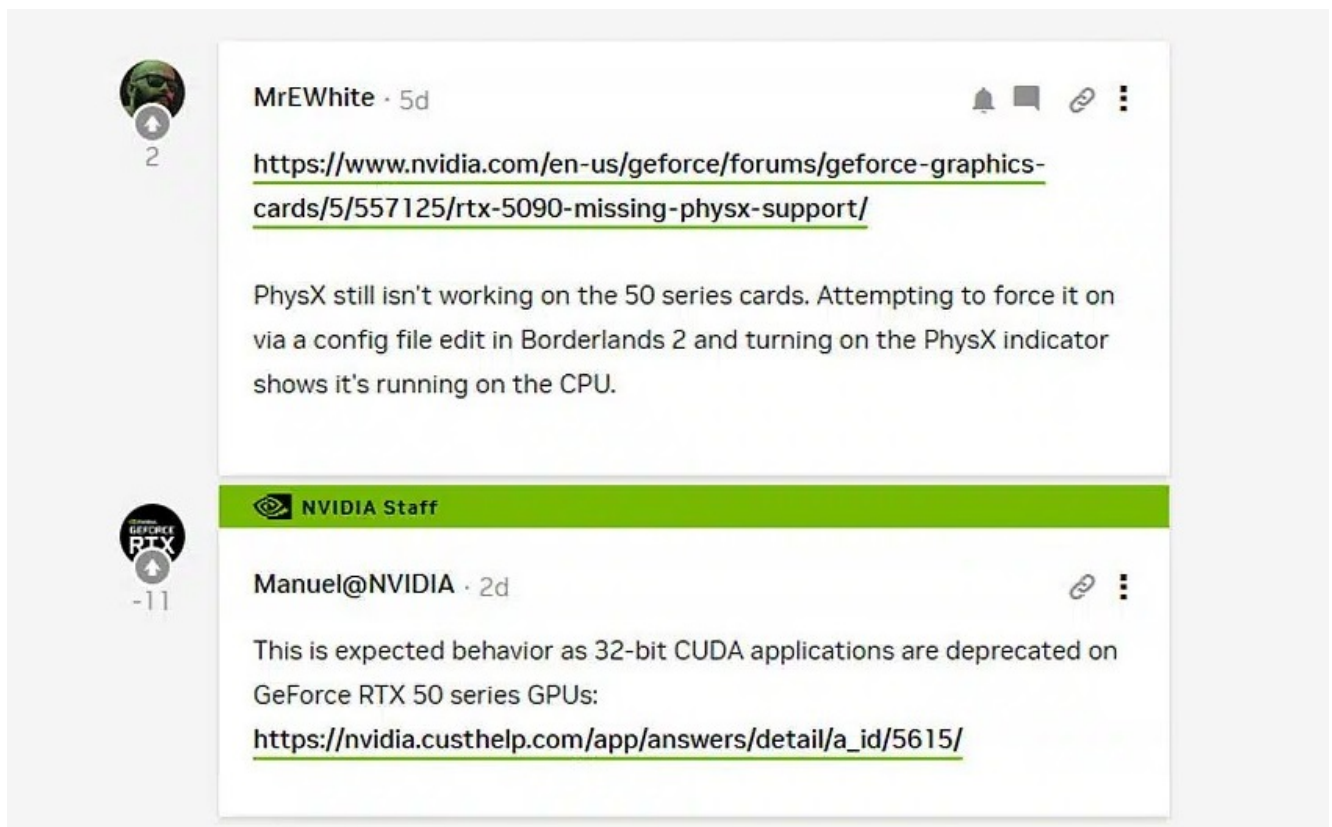
NVIDIA retira el soporte para CUDA en 32 bits y deja sin PhysX a las RTX 50

El documento de soporte oficial de NVIDIA no es muy extenso, ni siquiera nombra a PhysX como tal, pero hay que tener constancia de lo que dicen para entender su exposición de cara a los jugadores:

La compilación de 32 bits nativa y la compilación cruzada se eliminaron del kit de herramientas CUDA 12.0 y posteriores. Las aplicaciones CUDA de 32 bits no se pueden desarrollar ni

depurar utilizando el kit de herramientas CUDA 12.0 o posteriores para ninguna arquitectura de destino. Utilice el kit de herramientas CUDA de versiones anteriores para la compilación de 32 bits

El driver CUDA seguirá admitiendo la ejecución de archivos binarios de aplicaciones de 32 bits en las GPU GeForce RTX 40 (Ada), GeForce RTX 30 (Ampere), GeForce RTX 20/GTX 16 (Turing), GeForce GTX 10 (Pascal) y GeForce GTX 9 (Maxwell). El controlador CUDA no admitirá aplicaciones CUDA de 32 bits en las GPU GeForce RTX 50 (Blackwell) y arquitecturas más nuevas.



La compatibilidad para ejecutar aplicaciones x86 de 32 bits en Windows x86_64 está limitada al uso con:

- *Controlador CUDA*
- *Tiempo de ejecución de CUDA (cudart)*
- *Biblioteca de matemáticas CUDA (math.h)*

Las aplicaciones CUDA de 32 bits están obsoletas para las RTX 50 y posteriores

El mensaje de Manuel Guzmán es claro, el de NVIDIA es muy nítido, pero las implicaciones no eran tan evidentes en un primer momento. Esto quiere decir que, si tienes cualquiera de las nuevas RTX 50, los juegos antiguos no podrán trabajar las físicas desde la GPU, ni siquiera aunque edites los binarios del mismo, simplemente el driver no lo permitirá.

A cambio, y para que los jugadores no se queden sin las físicas de los juegos antiguos, NVIDIA mueve dicha tarea a la CPU. Esto, como sabemos, generó en su momento mucho debate, porque si bien los procesadores más rápidos beneficiaban a los juegos con este sistema al quitarle la tarea a la gráfica, la gran mayoría perdía FPS por el camino y terminaban dejando PhysX en la GPU.

Títulos como Borderlands 2, Batman: Arkham City, BioShock Infinite o Assassin's Creed IV: Black Flag, entre otros muchos, tendrán que usar la CPU para dicha tarea. La parte positiva es que los juegos de 64 bits no están afectados y sí soportarán la aceleración de PhysX en las RTX 50 por parte del driver de NVIDIA. Así que, si te gusta jugar a estos títulos antiguos, la CPU con tu futura gráfica será clave para mover las físicas de dicho juego con soltura sin interferir en el rendimiento y experiencia gaming

Fuente: elchapuzasinformatico.com.