

Nvidia kauft Chip Designer Arm

Beitrag von „krokol“ vom 14. September 2020, 23:43

Warum glauben so viele, Apple würde das alles interessieren oder gar betreffen? Apple positioniert seine Chips schon lange nicht mehr als ARM oder Cortex, sondern als A-xx und neuerdings Apple Silicon. Wie hier schon geschrieben wurde hat Apple eine Architectural License und nutzt die Referenzdesigns von ARM eh nicht, nur die Befehlsarchitektur.

Zudem hätte Apple die Gelegenheit gehabt, ARM selbst zu übernehmen. Sie haben aber aus obigen sowie aus kartellrechtlichen Gründen dankend abgelehnt. Zudem hat Apple aus der Historie gute Kontakte zu ARM und die jetzigen Entwicklungen treffen sie keinesfalls aus heiterem Himmel. Im Gegenteil: Dass Apple auf "Apple Silicon" umschwenkt, zeigt, dass sie sich sehr sicher sind, einen erheblichen Entwicklungsvorsprung gegenüber den ARM Referenzdesigns zu haben - und schon bei den Axx-Chips zeigt sich das ja auch bei jedem neuen Gerät bei Vergleichen zum Wettbewerb.

Viel problematischer ist diese Übernahme (so sie denn alle Hürden nehmen sollte) vermutlich für Android und die Hersteller der günstigeren Geräte, die eh damit kaum Gewinn einfahren. Da spielt dann auch das besondere Lizenzmodell rein, bei dem man neben dem Design auch noch Gebühren für jeden Chip verlangt. Hier kann NVIDIA subtil an Stellschrauben drehen. Und da ARM nicht nur in vielen Smartphones, sondern auch Automotive und IOT Devices steckt, erwarten selbst Softbank und NVIDIA, dass die Transaktion erst in 12 bis 18 Monaten über die Bühne gehen kann, weil viele ihr OK geben müssen und Forderungen zur Kontinuität stellen werden. (Bis dahin ist Apple schon bei der zweiten Auflage ihrer Apple Silicon Macs.)

Und Apple Silicon wird wohl weder AMD- noch NVIDIA-Grafikkarten nutzen, wenn man die Sessions der WWDC aufmerksam anschaut und ein wenig in der Glaskugel liest. Dass also jetzt die große Rache von NVIDIA an Apple kommen könnte, sehe ich nicht. Im Gegenteil: Apple ist bei der Integration CPU, GPU, Secure Enclave, Neural Engine, Sensorik etc. ziemlich führend, während NVIDIA sich hier (mal wieder) eine CPU-Architektur zulegt, um die Grundlage für eine durchgängige Integration überhaupt erst zu schaffen.