

Focus : Tegra et Android, le couple star de la mobilité ?

Android, le système d'exploitation mobile de **Google**, est le chouchou des constructeurs. De fait, tout le monde peut proposer sa propre gamme de *smartphones* Android. Un phénomène qui n'est pas sans rappeler celui des PC x86.

Toutefois, il est très difficile pour les constructeurs et les opérateurs **de se distinguer** sur ce marché. [HTC](#) s'en sort sans trop de casse avec sa surcouche applicative très réussie. Sony fait un peu mieux, en livrant un produit pouvant faire office de console de jeux avec l'[Xperia Play](#). Cette difficulté à sortir du lot se retrouve également dans le monde des processeurs **ARM** (lesquels équipent quasiment l'ensemble des *smartphones* et tablettes du marché). Certains constructeurs, [comme Qualcomm](#), trustent le marché, mais leurs produits sont loin d'être **identifiés par le public**.

Une société semble toutefois aujourd'hui être en passe de réussir le pari de sortir de la nasse : **NVIDIA**. Contre toute attente, **le Tegra 2** de la firme semble devoir connaître un tout autre destin que son prédécesseur. Il est vrai que NVIDIA a lancé des signaux très positifs à l'attention des constructeurs de terminaux mobiles. Si le futur [Android 3.0](#) ne fonctionne aujourd'hui globalement que sur des tablettes Tegra 2, c'est bien parce que NVIDIA a su se rapprocher suffisamment de Google. Résultat, même si toutes les puces ARM actuelles seront compatibles avec cet OS, les constructeurs jouent la carte de la sécurité... et multiplient les annonces de tablettes Tegra.

Début mars, NVIDIA lançait également sa **Tegra Zone** sur l'Android Market. Avec ce logiciel, les possesseurs de terminaux mobiles pourvus de puces Tegra pouvaient découvrir des titres spécifiquement optimisés pour ce processeur. Une initiative soutenue alors par une petite dizaine d'éditeurs. Simple coup de publicité ? Plus maintenant, la sauce commençant – là aussi – à prendre. Ainsi, **Playbox** a carrément annoncé la mise en place d'une équipe de développement chargée de livrer des jeux Android optimisés pour les *smartphones* et les tablettes pourvus de composants Tegra.

Dans l'absolu, une telle annonce n'a rien d'exceptionnel. Toutefois, prise sous un autre angle, elle est complètement inédite. En effet, aucun accord de ce type n'a jamais été signé avec d'autres concepteurs de puces ARM, preuve s'il en est que les studios de jeux considèrent que NVIDIA est aujourd'hui à part dans le monde des solutions ARM fonctionnant sous Android. Le couple **Tegra/Android** tend ainsi petit à petit **à se faire un nom** dans le secteur des "*superphones*" et des tablettes de haut de gamme (et c'est bien tout l'enjeu lié aux problèmes de différenciation dont il était question en début d'article).

Mais ce n'est pas tout : la firme au caméléon compte appliquer **un cycle de renouvellement rapide** à ses processeurs et livre **une roadmap publique très agressive**, deux éléments directement issus du marché des PC. Lors du Mobile World Congress 2011 de Barcelone, tous les acteurs industriels du monde ARM ont annoncé de nouvelles puces, mais la plupart ne seront pas disponibles en quantité avant 2012. *À contrario*, NVIDIA n'a pas fixé la barre très haute [avec son Tegra 3](#). Toutefois, cette offre quadricœur sera présente dans des terminaux mobiles avant la fin de l'année. Les industriels du monde ARM, malgré leur connaissance profonde de ce marché, n'avaient

pas senti le coup venir.