

Úřední věstník

Evropské unie

C 285



České vydání

Informace a oznámení

Ročník 66

14. srpna 2023

Obsah

II Sdělení

SDĚLENÍ ORGÁNŮ, INSTITUCÍ A JINÝCH SUBJEKTŮ EVROPSKÉ UNIE

Evropská komise

2023/C 285/01	Bez námitek k navrhovanému spojení (Věc M.11200 – MSI / VALORIZA) ⁽¹⁾	1
---------------	--	---

IV Informace

INFORMACE ORGÁNŮ, INSTITUCÍ A JINÝCH SUBJEKTŮ EVROPSKÉ UNIE

Evropská komise

2023/C 285/02	Směnné kurzy vůči euru – 11. srpna 2023	2
2023/C 285/03	Stanovisko Poradního Výboru pro Spojování Podniků přijaté na zasedání dne 3. 5. 2023 v souvislosti s návrhem rozhodnutí ve věci M.10646 – MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD – Zpravodaj: Rumunsko ⁽¹⁾	3
2023/C 285/04	Závěrečná zpráva úředníka pro slyšení – Věc M.10646 – Microsoft / Activision Blizzard ⁽¹⁾	5
2023/C 285/05	Shrnutí rozhodnutí Komise ze dne 15. května 2023, kterým se spojení prohlašuje za slučitelné s vnitřním trhem a s fungováním Dohody o EHP (Věc M.10646 – MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD) (oznámeno pod číslem dokumentu C(2023) 3139) ⁽¹⁾	8

CS

⁽¹⁾ Text s významem pro EHP.

INFORMACE ČLENSKÝCH STÁTŮ

2023/C 285/06	Oznámení zveřejněné podle článku 13 směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/24/ES o reorganizaci a likvidaci úvěrových institucí týkající se zrušení a následné likvidace společnosti FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA [Lucemburská finanční instituce v likvidaci]	17
---------------	---	----

V Oznámení

ŘÍZENÍ TÝKAJÍCÍ SE PROVÁDĚNÍ POLITIKY HOSPODÁŘSKÉ SOUTĚŽE

Evropská komise

2023/C 285/07	Předběžné oznámení o spojení podniků (Věc M.11187 - MITSUI / CELANESE / NUTRINOVA JV) – Věc, která může být posouzena zjednodušeným postupem ⁽¹⁾	18
---------------	---	----

⁽¹⁾ Text s významem pro EHP.

II

(Sdělení)

SDĚLENÍ ORGÁNŮ, INSTITUCÍ A JINÝCH SUBJEKTŮ EVROPSKÉ UNIE

EVROPSKÁ KOMISE

Bez námitek k navrhovanému spojení**(Věc M.11200 – MSI / VALORIZA)****(Text s významem pro EHP)**

(2023/C 285/01)

Dne 8. srpna 2023 se Komise rozhodla nevznášet proti výše uvedenému oznámenému spojení námitky a prohlásit jej za slučitelné s vnitřním trhem. Základem tohoto rozhodnutí je ustanovení čl. 6 odst. 1 písm. b) nařízení Rady (ES) č. 139/2004⁽¹⁾. Úplné znění rozhodnutí je k dispozici pouze v angličtině a bude zveřejněno poté, co z něj budou odstraněny případné skutečnosti, jež mají povahu obchodního tajemství. Znění tohoto rozhodnutí bude k dispozici:

- v oddílu týkajícím se spojení podniků na internetových stránkách Komise věnovaných hospodářské soutěži (<https://competition-cases.ec.europa.eu/search>). Tato internetová stránka umožňuje vyhledávat jednotlivá rozhodnutí o spojení podniků, a to podle společnosti, čísla případu, data a indexu hospodářského odvětví,
- v elektronické podobě na internetových stránkách EUR-Lex (<http://eur-lex.europa.eu/homepage.html?locale=cs>) pod číslem 32023M11200. Stránky EUR-Lex umožňují přístup k právu Evropské unie po internetu.

⁽¹⁾ Úř. věst. L 24, 29.1.2004, s. 1.

IV

(Informace)

INFORMACE ORGÁNŮ, INSTITUCÍ A JINÝCH SUBJEKTŮ EVROPSKÉ UNIE

EVROPSKÁ KOMISE

Směnné kurzy vůči euru ⁽¹⁾

11. srpna 2023

(2023/C 285/02)

1 euro =

měna			směnný kurz		
USD	americký dolar	1,1004	CAD	kanadský dolar	1,4791
JPY	japonský jen	158,97	HKD	hongkongský dolar	8,6007
DKK	dánská koruna	7,4510	NZD	novozélandský dolar	1,8299
GBP	britská libra	0,86415	SGD	singapurský dolar	1,4850
SEK	švédská koruna	11,8075	KRW	jihokorejský won	1 459,31
CHF	švýcarský frank	0,9617	ZAR	jihoafrický rand	20,7138
ISK	islandská koruna	144,70	CNY	čínský juan	7,9584
NOK	norská koruna	11,4225	IDR	indonéská rupie	16 811,91
BGN	bulharský lev	1,9558	MYR	malajsijský ringgit	5,0475
CZK	česká koruna	24,103	PHP	filipínské peso	62,175
HUF	maďarský forint	382,80	RUB	ruský rubl	
PLN	polský zlotý	4,4368	THB	thajský baht	38,547
RON	rumunský lei	4,9407	BRL	brazilský real	5,3656
TRY	turecká lira	29,7632	MXN	mexické peso	18,7092
AUD	australský dolar	1,6850	INR	indická rupie	91,0970

⁽¹⁾ Zdroj: referenční směnné kurzy jsou publikovány ECB.

Stanovisko Poradního Výboru pro Spojování Podniků přijaté na zasedání dne 3. 5. 2023 v souvislosti s návrhem rozhodnutí ve věci M.10646 – MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD

Zpravodaj: Rumunsko

(Text s významem pro EHP)

(2023/C 285/03)

Spojení

1. Poradní výbor (15 členských států) souhlasí s Komisí, že oznámená transakce představuje spojení ve smyslu čl. 3 odst. 1 písm. b) nařízení Rady (ES) č. 139/2004 ze dne 20. ledna 2004 o kontrole spojování podniků (dále jen „nařízení o spojování“) ⁽¹⁾.

Vymezení trhu

Vymezení výrobního trhu

2.
 - a) Poradní výbor (15 členských států) souhlasí se závěry, k nimž dospěla Komise v návrhu rozhodnutí, pokud jde o vymezení relevantních výrobních trhů vývoje a vydávání videoher v členění podle platform (počítač, konzole, mobilní zařízení), podle typů videoher (AAA hry vs. jiné než AAA hry) a podle žánrů (akční a dobrodružné hry, střílečky hry / hry typu battle royale, hry na hrdiny, sportovní, závodní, bojové a strategické hry).
 - b) Poradní výbor (14 členských států) souhlasí se závěry, k nimž Komise dospěla v návrhu rozhodnutí, pokud jde o vymezení následujících relevantních výrobních trhů distribuce videoher rozdělených podle platform (počítač, konzole, mobilní zařízení); 1 členský stát se zdržel hlasování.
 - c) Poradní výbor (15 členských států) souhlasí se závěry, k nimž dospěla Komise v návrhu rozhodnutí, pokud jde o vymezení následujících relevantních výrobních trhů operačních systémů pro osobní počítače.

Vymezení zeměpisného trhu

3.
 - a) Poradní výbor (15 členských států) souhlasí se závěry, k nimž Komise dospěla v návrhu rozhodnutí, pokud jde o vymezení relevantního zeměpisného trhu pro výrobní trhy vývoje a vydávání videoher (tj. alespoň v rámci EHP, ne-li celosvětově).
 - b) Poradní výbor (14 členských států) souhlasí se závěry, k nimž Komise dospěla v návrhu rozhodnutí, pokud jde o definici relevantního zeměpisného trhu pro výrobní trhy distribuce videoher (tj. alespoň v rámci EHP, ne-li celosvětově); 1 členský stát se zdržel hlasování.
 - c) Poradní výbor (15 členských států) souhlasí se závěry, k nimž Komise dospěla v návrhu rozhodnutí, pokud jde o definici relevantního zeměpisného trhu pro výrobní trhy operačních systémů pro osobní počítače (tj. celosvětově).

Posouzení z hlediska hospodářské soutěže

4. Poradní výbor (15 členských států) souhlasí s hodnocením Komise, že oznámená transakce pravděpodobně zásadně nenaruší účinnou hospodářskou soutěž v důsledku horizontálních nekoordinovaných účinků vyplývajících ze spojení činností společností Microsoft a Activision Blizzard.

⁽¹⁾ Úř. věst. L 24, 29.1.2004, s. 1.

5. Poradní výbor (15 členských států) souhlasí s hodnocením Komise, že oznámená transakce pravděpodobně zásadně nenaruší účinnou hospodářskou soutěž v důsledku vertikálních nekoordinovaných účinků vyplývajících z cíleného vyloučení konkurenčních distributorů konzolových videoher v důsledku strategie spojením vzniklého subjektu spočívající v cíleném úplném nebo částečném uzavření vstupu na trh omezením nebo zhoršením přístupu k AAA střílečím hrám pro konzole od společnosti Activision Blizzard.
6. Poradní výbor (15 členských států) souhlasí s posouzením Komise, že oznámená transakce by pravděpodobně významně narušila účinnou hospodářskou soutěž v důsledku vertikálních nekoordinovaných účinků plynoucích z cíleného uzavření vstupu na trh konkurenčním distributorům konzolových nebo počítačových videoher, kteří nabízejí služby cloudového streamování her, v důsledku toho, že spojením vzniklý subjekt omezí dodávky konzolových a počítačových her společnosti Activision Blizzard.
7. Poradní výbor (15 členských států) souhlasí s posouzením Komise, že oznámená transakce by pravděpodobně významně narušila účinnou hospodářskou soutěž na trhu dodávek operačních systémů pro osobní počítače v důsledku konglomerátních účinků plynoucích z propojení her společnosti Activision Blizzard a distribuce her společnosti Microsoft prostřednictvím služeb cloudového streamování her s operačním systémem Windows.

Závazky

8. Poradní výbor (12 členských států) souhlasí se závěrem Komise, že spotřebitelská licence a licence poskytovatele streamingu, které oznamující strana nabídla 20. dubna 2023, odstraňují obavy, pokud jde o i) uzavření vstupu na trh poskytovatelům konkurenčních distributorů konzolových nebo počítačových videoher, kteří nabízejí služby cloudového streamování her v důsledku toho, že spojením vzniklý subjekt omezí dodávky počítačových a konzolových her společnosti Activision Blizzard, a ii) konglomerátní účinky vyplývající z vázání her společnosti Activision Blizzard a distribuce her prostřednictvím služeb cloudového streamování her společnosti Microsoft na operační systém Windows. Jeden členský stát nesouhlasí. 2 členské státy se zdržely hlasování.
9. Poradní výbor (12 členských států) souhlasí s Komisí, že oznámená transakce při úplném dodržení konečných závazků navržených oznamující stranou dne 20. dubna 2023 pravděpodobně zásadně nenaruší účinnou hospodářskou soutěž na vnitřním trhu nebo na jeho podstatné části. 1 členský stát nesouhlasí. 2 členské státy se zdržely hlasování.

Slučitelnost s vnitřním trhem a Dohodou o Evropském hospodářském prostoru

10. Poradní výbor (12 členských států) souhlasí s Komisí, že oznámené spojení musí být proto prohlášeno za slučitelné s vnitřním trhem a Dohodou o Evropském hospodářském prostoru ⁽²⁾ v souladu s čl. 2 odst. 2 a čl. 8 odst. 2 nařízení o spojování a článkem 57 Dohody o Evropském hospodářském prostoru. 1 členský stát nesouhlasí. 2 členské státy se zdržely hlasování.

⁽²⁾ Úř. věst. L 1, 3.1.1994, s. 3.

Závěrečná zpráva úředníka pro slyšení ⁽¹⁾
Věc M.10646 – Microsoft / Activision Blizzard

(Text s významem pro EHP)

(2023/C 285/04)

1. ÚVOD

1. Dne 30. září 2022 obdržela Komise oznámení o navrhovaném spojení, kterým má společnost Microsoft Corporation (dále jen „Microsoft“ nebo „oznamující strana“) v úmyslu získat ve smyslu čl. 3 odst. 1 písm. b) nařízení o spojování ⁽²⁾ výlučnou kontrolu nad společností Activision Blizzard, Inc. (dále jen „Activision Blizzard“) (dále jen „navrhovaná transakce“). Pro účely této průběžné zprávy jsou Microsoft a Activision Blizzard společně označovány jako „strany“.

2. ŘÍZENÍ

2.1 Rozhodnutí podle čl. 6 odst. 1 písm. c)

2. Dne 8. listopadu 2022 přijala Komise rozhodnutí o zahájení řízení podle čl. 6 odst. 1 písm. c) nařízení o spojování (dále jen „rozhodnutí podle čl. 6 odst. 1 písm. c)“), neboť první fáze šetření Komise vyvolala vážné pochybnosti o slučitelnosti navrhované transakce s vnitřním trhem.
3. Dne 24. listopadu 2022 předložila oznamující strana svou odpověď na rozhodnutí podle čl. 6 odst. 1 písm. c).

2.2 První prodloužení lhůty

4. Dne 18. listopadu 2022 Komise prodloužila lhůtu 90 dnů uvedenou v čl. 10 odst. 3 prvním pododstavci nařízení o spojování pro přijetí rozhodnutí podle článku 8 nařízení o spojování ve vztahu k navrhované transakci o 10 pracovních dnů, a to podle čl. 10 odst. 3 druhého pododstavce první věty téhož nařízení.

2.3 Prohlášení o námitkách

5. Dne 31. ledna 2023 přijala Komise prohlášení o námitkách určené oznamující straně. Prohlášení o námitkách bylo formálně oznámeno oznamující straně dne 1. února 2023 poté, co jí byla dne 31. ledna 2023 zaslána předběžná kopie.

2.4 Přístup ke spisu

6. Oznamující straně byl dne 1. února 2023 umožněn přístup ke spisu prostřednictvím dvou DVD. Kromě toho, pokud jde o část dokumentů obsažených ve spise, Generální ředitelství pro hospodářskou soutěž (dále jen „GR pro hospodářskou soutěž“) k nim poskytlo přístup prostřednictvím datové místnosti, která se konala 2.–8. února 2023.
7. Dopisem ze dne 19. února 2023 zasláným úředníkovi pro slyšení podala společnost Microsoft podle článku 7 rozhodnutí 2011/695/EU další žádost o přístup ke spisu (dále jen „žádost adresovaná úředníkovi pro slyšení“). Společnost Microsoft zejména žádala, aby jejím externím poradcům byl umožněn přístup k určitým důvěrným údajům, které externí poradci předtím konzultovali v datové místnosti, stále pouze formou externích poradců, ale v méně omezující formě, jako je postup důvěrného okruhu. Tato žádost se týkala konkrétní teorie újm, kterou GR pro hospodářskou soutěž vypracovalo v prohlášení o námitkách. V návaznosti na konkrétní vývoj případu však právní zástupce společnosti Microsoft dne 2. března 2023 souhlasil s tím, že v této fázi není třeba o žádosti adresované úředníkovi pro slyšení rozhodovat. Společnost Microsoft následně dne 6. dubna 2023 žádost adresovanou úředníkovi pro slyšení stáhla.

⁽¹⁾ Podle článků 16 a 17 rozhodnutí předsedy Evropské komise 2011/695/EU ze dne 13. října 2011 o mandátu úředníka pro slyšení v určitých řízeních ve věcech hospodářské soutěže (Úř. věst. L 275, 20.10.2011, s. 29) (dále jen „rozhodnutí 2011/695/EU“).

⁽²⁾ Nařízení Rady (ES) č. 139/2004 ze dne 20. ledna 2004 o kontrole spojování podniků (nařízení ES o spojování) (Úř. věst. L 24, 29.1.2004, s. 1).

2.5 Odpověď na prohlášení o námitkách

8. Dne 14. února 2023 oznamující strana ve lhůtě stanovené GŘ pro hospodářskou soutěž předložila svou odpověď na prohlášení o námitkách. Oznamující strana ve své odpovědi požádala o formální ústní slyšení.

2.6 Zúčastněné třetí osoby

9. V průběhu řízení jsem připustil (podle článku 5 rozhodnutí 2011/695/EU) šest podniků nebo sdružení podniků jakožto zúčastněné třetí osoby.
10. Všechny zúčastněné třetí osoby vyjádřily zájem o účast na případném ústním slyšení v této věci – a byly proto podle čl. 6 odst. 2 rozhodnutí 2011/695/EU připuštěny, aby se k navrhované transakci ústně vyjádřily.

2.7 Ústní slyšení

11. Formální ústní slyšení se konalo dne 21. února 2023.
12. Byli u něj přítomni delegáti zastupující strany, čtyři zúčastněné třetí osoby, Komise a příslušný orgán členského státu. Distančně se zúčastnili další zástupci stran, příslušných orgánů členských států a Komise a zástupci některých zúčastněných třetích osob.

2.8 Druhé prodloužení lhůty

13. Dne 1. března 2023 rozhodla Komise se souhlasem oznamující strany o dalším prodloužení lhůty stanovené pro přijetí rozhodnutí podle článku 8 nařízení o spojování o dalších 10 pracovních dnů, a to podle čl. 10 odst. 3 druhého pododstavce třetí věty nařízení o spojování.

2.9 Dopis o skutečnostech

14. Dne 9. března 2023 přijala Komise dopis o skutečnostech s cílem informovat společnost Microsoft o dalších skutečnostech, které ještě nebyly výslovně uvedeny v prohlášení o námitkách a které Komise považovala za potenciálně relevantní pro podporu některých svých předběžných závěrů v prohlášení o námitkách a pro odůvodnění svého konečného rozhodnutí.
15. Komise původně stanovila společnosti Microsoft lhůtu pro odpověď na dopis o skutečnostech do dne 16. března 2023. Na žádost společnosti Microsoft následně GŘ pro hospodářskou soutěž tuto lhůtu prodloužilo do 20. března 2023. K tomuto datu předložila společnost Microsoft odpověď.

2.10 Závazky

16. Dne 16. března 2023 předložila společnost Microsoft závazky, které měly navrhovanou transakci učinit slučitelnou s vnitřním trhem a fungováním Dohody o EHP podle čl. 8 odst. 2 druhého pododstavce nařízení o spojování (dále jen „závazky“). Zákonná lhůta pro rozhodnutí Komise byla proto podle čl. 10 odst. 3 prvního pododstavce nařízení o spojování automaticky prodloužena o 15 pracovních dnů.
17. Dne 17. března 2023 zahájila Komise tržní test závazků. Komise informovala strany o výsledcích tržního testu dne 28. března 2023.
18. Dne 3. dubna 2023 předložila společnost Microsoft v návaznosti na výsledek tržního testu revidovaný soubor závazků. Ty byly tržně testovány dne 4. dubna 2023, přičemž Komise informovala strany o výsledcích dne 14. dubna 2023.
19. Dne 20. dubna 2023 předložila společnost Microsoft pozměněné závazky (dále jen „konečné závazky“), které se zabývaly zpětnou vazbou z tržního testu druhé skupiny závazků.

2.11 Návrh rozhodnutí

20. V návrhu rozhodnutí dospěla Komise k závěru, že konečné závazky řeší zjištěné obavy z narušení hospodářské soutěže, a prohlásila navrhovanou transakci za slučitelnou s vnitřním trhem a fungováním Dohody o EHP podle čl. 8 odst. 2 nařízení o spojování.
21. V souladu s čl. 16 odst. 1 rozhodnutí 2011/695/EU jsem přezkoumal návrh rozhodnutí a dospěl jsem k závěru, že se nezabývá žádnými námitkami, u nichž by nebyla zúčastněným stranám poskytnuta příležitost vyjádřit svá stanoviska.

3. ZÁVĚR

22. Celkově se domnívám, že právo na účinný výkon procesních práv bylo v průběhu tohoto řízení dodrženo.

Brusel, 3. května 2023.

Eric GIPPINI FOURNIER

Shrnutí rozhodnutí Komise**ze dne 15. května 2023,****kterým se spojení prohlašuje za slučitelné s vnitřním trhem a s fungováním Dohody o EHP****(Věc M.10646 – MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD)**

(oznámeno pod číslem dokumentu C(2023) 3139)

(Pouze anglické znění je závazné)**(Text s významem pro EHP)**

(2023/C 285/05)

Dne 15. května 2023 přijala Komise rozhodnutí ve věci spojení podniků podle nařízení Rady (ES) č. 139/2004 ze dne 20. ledna 2004 o kontrole spojování podniků ⁽¹⁾, a zejména podle čl. 8 odst. 2 uvedeného nařízení. Znění celého rozhodnutí bez důvěrných informací je k dispozici v angličtině na internetových stránkách Generálního ředitelství pro hospodářskou soutěž na adrese: http://ec.europa.eu/competition/elojade/iseff/index.cfm?clear=1&policy_area_id=2

1. STRANY

- 1) Společnost Microsoft Corporation (dále jen „Microsoft“ nebo „oznamující strana“, USA) je globální technologická společnost se sídlem v Redmondu, Washington, USA. Společnost Microsoft nabízí zákazníkům širokou škálu produktů a služeb. Pokud jde o tuto transakci, společnost Microsoft působí v oblasti videoher jako vývojář, vydavatel a distributor videoher pro herní konzole, osobní počítače („PC“) a mobilní zařízení. Společnost Microsoft také vyrábí a nabízí herní konzoli Xbox a související služby, včetně předplatní herní služby Game Pass (dostupné pro Xbox a PC) a služby cloudového streamování her v rámci nejvyšší verze Game Pass Ultimate.
- 2) Společnost Activision Blizzard, Inc. („Activision Blizzard“, USA) je vývojář a vydavatel videoher se sídlem v Santa Monica, Kalifornie, USA. Společnost Activision Blizzard vyvíjí a vydává videohry pro herní konzole, počítače a mobilní zařízení, včetně sérií jako Call of Duty, World of Warcraft, Diablo a Candy Crush. Společnost Activision Blizzard provozuje také digitální obchod Battle.net, který slouží k digitální distribuci her pro PC.

2. ŘÍZENÍ

- 3) Dne 30. září 2022 obdržela Komise formální oznámení podle článku 4 nařízení o spojování, na základě kterého společnost Microsoft hodlala získat výlučnou kontrolu nad celou společností Activision Blizzard.
- 4) Rozhodnutím ze dne 8. listopadu 2022 Komise zjistila, že navrhovaná transakce vyvolává vážné pochybnosti o její slučitelnosti s vnitřním trhem, a zahájila řízení podle čl. 6 odst. 1 písm. c) nařízení o spojování.
- 5) Dne 20. dubna 2023 předložila oznamující strana konečné závazky („konečné závazky“), které zajišťují slučitelnost spojení s vnitřním trhem.
- 6) Konečné rozhodnutí bylo konzultováno s členskými státy na zasedání Poradního výboru pro spojování podniků konaném dne 3. května 2023, přičemž tento výbor vydal kladné stanovisko. Úředník pro slyšení vydal k řízení kladné stanovisko ve své zprávě, která byla předložena téhož dne.

(¹) Úř. věst. L 24, 29.1.2004, s. 1.

3. RELEVANTNÍ VÝROBKOVÝ A ZEMĚPISNÝ TRH

- 7) Rozhodnutí identifikuje následující relevantní trhy:
- 1) Vývoj a vydávání her pro PC a herní konzole, segmentovaných případně podle i) platformy, tj. počítačové a konzolové hry; ii) herních žánrů a iii) typů her (tj. AAA hry ⁽²⁾ a jiné než AAA hry). Trh vývoje a vydávání mobilních her byl považován za samostatný trh a v rozhodnutí nebyl dále posuzován. Zeměpisný rozsah se týká přinejmenším EHP, ne-li celého světa.
 - 2) Distribuce her pro PC a herní konzole, segmentovaná případně podle platformy, tj. distribuce her počítačových a konzolových. Komise se domnívala, že rozlišování podle i) platebního modelu (tj. mezi nákupem a předplatným) a ii) typu přístupu (tj. mezi stahováním a streamováním) není vyžadováno. Distribuce mobilních her byla považována za trh oddělený od distribuce her pro počítače a konzole a v rozhodnutí nebyla dále posuzována. Zeměpisný rozsah se týká přinejmenším EHP, ne-li celého světa.
 - 3) Dodávka operačních systémů pro osobní počítače („OS“). Zeměpisný rozsah je celosvětový.

4. POSOUZENÍ Z HLEDISKA HOSPODÁŘSKÉ SOUTĚŽE

- 8) Transakce ovlivňuje řadu horizontálních vztahů, protože kombinovaný tržní podíl stran přesahuje na několika potenciálních trzích a při zohlednění různých dostupných ukazatelů 20 %.
- 9) Transakce navíc vytváří vertikální vazby mezi i) prvotními činnostmi společnosti Activision Blizzard v oblasti vývoje a vydávání her a ii) následnými činnostmi společnosti Microsoft v oblasti distribuce her. Komise posoudila: i) potenciální omezení přístupu zákazníků, pokud jde o vývojáře a vydavatele konzolových her omezením nebo zhoršením přístupu ke konzolovým digitálním platformám společnosti Microsoft; ii) potenciální uzavření vstupu na trh distributorům her pro počítače a konzole, jež jsou pro společnost Microsoft konkurencí, prostřednictvím služeb předplatného na více her, a to v souvislosti s omezením nebo zhoršením přístupu ke hrám společnosti Activision Blizzard; iii) potenciální uzavření vstupu na trh distributorům konzolových her, jež jsou pro společnost Microsoft konkurencí, tím, že jim bude odepřen nebo zhoršen přístup ke střílečím (AAA) hrám pro konzole od společnosti Activision Blizzard; iv) potenciální uzavření vstupu na trh distributorům konzolových nebo počítačových her, jež jsou pro společnost Microsoft konkurencí, prostřednictvím služeb cloudového streamování her v souvislosti s omezením nebo zhoršením přístupu k počítačovým a konzolovým hrám společnosti Activision Blizzard.
- 10) Transakce rovněž vede ke vzniku konglomerátních vztahů. Komise posuzovala zejména dva konglomerátní vztahy vyplývající z propojení dodávek operačního systému Windows pro osobní počítače ze strany společnosti Microsoft a vývoje a vydávání videoher ze strany společnosti Activision Blizzard.

4.1 Žádné horizontální obavy

- 11) Komise posoudila možné horizontální nekoordinované účinky na řadě potenciálně dotčených trhů pro vývoj a vydávání určitých herních žánrů (střílečích hry, hry na hrdiny, akční a dobrodružné hry, závodní a létací hry) a typů videoher pro konzole a/nebo počítač (pouze AAA hry nebo AAA a jiné než AAA hry dohromady). Komise rovněž posoudila možné horizontální účinky na trhu distribuce počítačových a konzolových videoher.
- 12) Pokud jde o horizontální vazby na trhu vývoje a vydávání her, společný tržní podíl subjektu vzniklého spojením na trhu vývoje a vydávání konzolových a počítačových her je nižší než 20 %. V potenciálně užších segmentech jsou však tržní podíly vyšší (např. 30–40 % ve vývoji AAA střílečích konzolových her celosvětově nebo 30–40 % ve vývoji AAA počítačových her s hraním rolí v rámci EHP). Komise se domnívá, že transakce nevyvolává obavy z narušení hospodářské soutěže, pokud jde o horizontálně ovlivněné trhy, především proto, že ve většině případů je podíl subjektu vzniklého spojením omezený a zvýšení podílu způsobené transakcí je marginální. Z podobných důvodů se Komise rovněž domnívá, že horizontální propojení distribuce počítačových a konzolových her nevyvolává žádné obavy.

⁽²⁾ AAA hry označují videohry, jejichž vývoj je složitý a náročný na zdroje, a které nabízejí pokročilé herní zážitky a herní mechanismy.

4.2 Vertikální účinky

4.2.1 Žádné obavy ohledně omezení přístupu zákazníků

- 13) Podíl společnosti Microsoft na navazujícím trhu distribuce konzolových her v roce 2022 činí celosvětově 30–40 %. Komise proto posoudila potenciální obavy z omezení přístupu zákazníků vyplývající z možného vyloučení přístupu konkurenčních vývojářů a vydavatelů konzolových her ke zvláštnímu digitálnímu obchodu společnosti Microsoft pro konzole. Komise se domnívá, že společnost Microsoft by neměla schopnosti ani motivaci k tomu, aby aktivně uplatňovala strategii omezení přístupu zákazníků, především proto, že její podíl na trhu s distribucí konzolových her je ve srovnání s podílem společnosti Sony relativně malý. Společnosti Sony a Nintendo tak představují pro vývojáře a vydavatele třetích stran účinnou alternativu k distribuci jejích her. Společnost Microsoft by navíc po transakci měla i nadále motivaci nabízet na konzoli Xbox hry třetích stran, aby zajistila atraktivitu svého obchodu s hrami pro hráče.

4.2.2 Žádné obavy z uzavření vstupu na trh vůči konkurenčním distributorům počítačových her prostřednictvím služeb předplatného na více her

- 14) Komise posoudila, zda by společnost Microsoft měla schopnosti a motivaci omezit konkurenční distributory počítačových videoher, kteří nabízejí předplatné na více her, tím, že by hry společnosti Activision Blizzard zařadila do své vlastní předplatitelské služby a znemožnila by jejich zahrnutí do služeb předplatného třetích stran. Komise se domnívá, že transakce v tomto ohledu nevzbuzuje obavy, protože společnost Activision Blizzard neposkytuje licence na své počítačové videohry žádným službám předplatného na více her a Komise nenašla žádné důkazy, že by tak začala činit v případě, že by k transakci nedošlo.

4.2.3 Obavy z uzavření vstupu na trh distributorům konzolových her, jež jsou pro společnost Microsoft konkurencí

- 15) Komise posoudila riziko cíleného uzavření vstupu na trh konkurenčním distributorům na navazující trh distribuce konzolových her prostřednictvím omezeného přístupu ke střílečím konzolovým (AAA) hrám od společnosti Activision Blizzard. Komise se domnívá, že transakce v tomto ohledu nevzbuzuje obavy, a to z následujících důvodů.
- 16) Komise především konstatuje, že společnost Microsoft by pravděpodobně nebyla schopna provádět cílenou strategii úplného nebo částečného uzavření vstupu na trh, pokud jde o konkurenční distributory konzolových her.
- 17) Za prvé, Komise zjistila, že konzolové hry v žánru střílečích her, konkrétně AAA střílečí hry společnosti Activision Blizzard, jsou pro distributory konzolových her důležitým prvkem. Přitahují významnou část uživatelů a jsou zdrojem významného podílu herního času stráveného na konzolích Xbox a PlayStation, a proto ovlivňují výběr konzole ze strany spotřebitelů. AAA střílečí hra *Call of Duty* od společnosti Activision Blizzard je vzhledem ke své dlouhé tradici, ziskovosti a četnosti vydávání nových verzí všeobecně považována za jednu z nejúspěšnějších sérií ve videoherním průmyslu. Konzolové hry společnosti Activision Blizzard, zejména *Call of Duty*, jsou navíc důležitým zdrojem příjmů společnosti PlayStation. Za druhé Komise zjistila, že subjekt vzniklý spojením má tržní sílu na navazujícím trhu vývoje a vydávání střílečích konzolových AAA her (včetně her typu battle royale), a to vzhledem k významným tržním podílům podle tržeb, které v posledních třech kalendářních letech celosvětově přesáhly 30 %.
- 18) Komise však došla k závěru, že společnost Sony by pravděpodobně měla účinné a včasné protistrategie, které by byla připravena v reakci na potenciální strategie uzavření trhu použít. Společnost Sony je vertikálně integrovaným distributorem konzolových her, který vyvíjí a vydává populární konzolové AAA hry ve svých vlastních herních vývojářských studiích, což by samo o sobě zajistilo systému PlayStation společnosti Sony atraktivitu. Společnost Sony je dále předním distributorem konzolových her s velmi značným podílem na trhu, jak celosvětově, tak zejména v EHP. Na základě svého silného postavení v oblasti distribuce konzolových her by společnost Sony mohla, jak již učinila v minulosti, vyjednat výhradní dohody s dalšími vývojáři populárních konzolových AAA her.

- 19) Za druhé, Komise se domnívá, že společnost Microsoft by pravděpodobně neměla motivaci provádět cílenou strategii úplného nebo částečného uzavření vstupu na trh, pokud jde o konkurenční distributory konzolových her. Kvantitativní analýza Komise ukázala, že přechody ke konkurenci v případě úplného uzavření vstupu na trh by nebyly tak významné, aby vyrovnaly pravděpodobné ztráty takové strategie. Omezení nebo zhoršení přístupu společnosti Sony ke konzolovým hrám společnosti Activision Blizzard by proto pro společnost Microsoft pravděpodobně nebylo výhodné, protože ztráty společnosti Microsoft plynoucí z takové strategie omezení přístupu by pravděpodobně převýšily potenciální zisky.
- 20) Za třetí Komise konstatuje, že bez ohledu na to, zda má společnost Microsoft schopnost nebo motivaci omezit konkurenční distributory konzolových her, je nepravděpodobné, že by taková strategie měla významný škodlivý účinek na hospodářskou soutěž na navazujícím trhu distribuce konzolových her.
- 21) Předně, společnost Sony má v distribuci konzolových her významnou tržní sílu a je předním dodavatelem hardwaru pro konzole, a to celosvětově, a zejména v EHP. Společnost Sony má proto velkou vyjednávací sílu a zdroje, které jí umožňují přejít na alternativní vstupy, a to buď vlastním vývojem úspěšných konzolových AAA her, nebo vyjednáváním o exkluzivitu s jinými nezávislými vývojáři a vydavateli. Zadruhé, Komise nenašla přesvědčivé důkazy o tom, že by uzavření vstupu na trh způsobilo tak významné ztenčení uživatelské základny společnosti Sony, že by to omezilo její potenciál investovat do inovací a kvality. Kvantitativní analýza Komise ve skutečnosti ukázala, že míra přechodu uživatelů ke konkurenci by v případě úplného uzavření vstupu na trh neměla na uživatelskou základnu společnosti Sony významný dopad. Zatřetí, Komise nenašla přesvědčivé důkazy o tom, že by strategie částečného uzavření trhu, které by subjekt vzniklý spojením zavedl po transakci, významně narušily hospodářskou soutěž na navazujícím trhu distribuce konzolových her. Naopak, různé dohody o částečné exkluzivitě pro distribuci hry *Call of Duty* od společnosti Activision Blizzard neměly v minulosti významný vliv na aktivity společností Microsoft a Sony na navazujícím trhu distribuce konzolových her. Většina respondentů průzkumu trhu se nedomnívá, že by transakce měla negativní dopad na trh s distribucí konzolových her.
- 22) Ačkoli se Komise při posuzování dopadů transakce zaměřila na společnost Sony, která je pro společnost Microsoft v oblasti distribuce konzolových her hlavním konkurentem, zjistila rovněž, že v oblasti distribuce konzolových her nebude v důsledku transakce pravděpodobně dotčeno ani postavení společnosti Nintendo. Společnost Nintendo distribuuje pouze malou část herních sérií společnosti Activision Blizzard. Zejména hra *Call of Duty*, která je podle tržeb největší konzolovou hrou společnosti Activision Blizzard, je v současné době distribuována pouze na konzolách Xbox a PlayStation.
- 23) Komise se proto domnívá, že transakce by významně nenarušila účinnou hospodářskou soutěž na navazujícím trhu distribuce konzolových videoher v důsledku cílené strategie úplného nebo částečného uzavření vstupu na trh ze strany subjektu vzniklého spojením tím, že by omezila nebo zhoršila přístup na navazujícím trhu ke střílečím konzolovým (AAA) videohrám společnosti Activision Blizzard.
- 4.2.4 *Obavy z uzavření vstupu na trh, pokud jde o distributory konzolových nebo počítačových videoher, jež jsou pro společnost Microsoft konkurencí nabízející služby cloudového streamování her*
- 24) Komise se domnívá, že oznamující strana by měla možnost a motivaci omezit konkurenční distributory počítačových a konzolových her prostřednictvím služeb cloudového streamování her tím, že by omezila přístup k počítačovým a konzolovým hrám společnosti Activision Blizzard.
- 25) Hry se běžně spouští lokálně na konkrétním zařízení, kde jsou nainstalovány, avšak cloudové streamování her umožňuje spouštět hry na vzdáleném serveru a streamovat je do zařízení koncového uživatele. Uživatelé tak mohou hrát složité videohry i na zařízeních, která by je normálně nepodporovala. Z tohoto důvodu je cloudové streamování her do značné míry „nezávislé na zařízení“: umožňuje například hrát konzolovou hru na počítači nebo hrát složitou počítačovou hru na starém nebo běžném počítači, který by ji normálně nepodporoval.
- 26) Přestože je cloudové streamování her teprve začínajícím průmyslovým trendem, Komise se na základě zpráv z odvětví a zpětné vazby z průzkumu trhu domnívá, že se v blízké budoucnosti stane důležitou součástí distribuce počítačových a konzolových her. Společnost Microsoft významně investovala do služeb cloudového streamování her a ze své cloudové služby Game Pass Ultimate vytvořila ústřední prvek své strategie zaměřené na hráče, jejímž cílem je poskytovat hry bez ohledu na to, kde hráči hrají či jaké používají zařízení.

- 27) Společnost Activision Blizzard v době rozhodnutí neposkytuje na své hry licence službám cloudového streamování her. Komise se však domnívá, především na základě interních dokumentů společnosti Activision Blizzard, že nebýt transakce, společnost Activision Blizzard by pravděpodobně začala poskytovat licence na své hry službám cloudového streamování her, a to zejména těm, které jsou založeny na obchodním modelu buy-to-play (tj. platformy, které umožňují uživatelům streamovat hry, které si již zakoupili v digitálním obchodě).
- 28) Vzhledem k výše uvedeným skutečnostem Komise konstatuje, že společnost Microsoft by mohla úspěšně uplatnit strategii uzavření trhu vůči konkurenčním službám cloudového streamování her tím, že by služba Game Pass Ultimate byla jedinou službou cloudového streamování her nabízející hry společnosti Activision Blizzard. Komise zjistila, že hry společnosti Activision Blizzard jsou pro služby cloudového streamování her důležitým prvkem – společnost Activision Blizzard tak má v oblasti vývoje a vydávání konzolových her tržní sílu. Komise konstatuje, že podle tržeb v roce 2022 je společný podíl stran na trhu v oblasti vývoje a vydávání počítačových a konzolových videoher nižší než 30 %. V některých potenciálních užších segmentech je však podíl stran vyšší, zejména pokud jde o žánry, jako jsou hry s hraním rolí v EHP a střílečí hry v celosvětovém měřítku, případně při posouzení dalších ukazatelů, jako jsou měsíční aktivní uživatelé nebo herní čas. V tomto ohledu jsou obzvláště poutavé a oblíbené hry s hraním rolí a střílečí hry, přičemž společnost Activision Blizzard nabízí jedny z nejúspěšnějších her těchto žánrů, jako jsou *Call of Duty* a *World of Warcraft*.
- 29) Po uzavření transakce by společnost Microsoft měla technickou a smluvní možnost odeprít hry společnosti Activision Blizzard konkurenčním službám cloudového streamování her a zpřístupnit je ke streamování výhradně prostřednictvím služby Game Pass Ultimate. V takovém případě by konkurenční služby cloudového streamování her neměly včasné a účinné protistrategie. Důvodem je především to, že pro jejich schopnost konkurovat je klíčová široká nabídka populárního obsahu, přičemž počítačové a konzolové hry od jiných vydavatelů by nebyly uspokojivou alternativou pro vytvoření katalogu her, který by byl odpovídající pro cloudové herní služby třetích stran, které by mohly konkurovat službě Game Pass Ultimate, pakliže by tato služba nabízela hry společnosti Activision Blizzard na bázi exkluzivity.
- 30) Komise se rovněž domnívá, že společnost Microsoft by měla motivaci uzavřít trh konkurenčním distributorům počítačových a konzolových her prostřednictvím služeb cloudového streamování her. Důvodem je především to, že vzhledem k vysoké popularitě her společnosti Activision Blizzard by strategie uzavření trhu zvýšila počet hráčů využívajících možnost cloudového streamování her ve službě Game Pass Ultimate. Takový nárůst by byl pravděpodobně výrazný, mimo jiné i díky povaze aktivit společnosti Microsoft, které zahrnují jak služby cloudového streamování her, tak i služby předplatného a operační systém Windows. Komise se domnívá, že ztráty z této strategie uzavření trhu by byly v porovnání se zisky omezené.
- 31) Komise se konečně domnívá, že dopady strategie uzavření trhu na hospodářskou soutěž v oblasti distribuce počítačových a konzolových her by byly významné. Cloudové hry jsou rostoucím trendem a očekává se, že se stanou důležitým distribučním kanálem, přičemž strategie uzavření trhu by znamenala zvýšení překážek pro vstup nebo expanzi konkurenčních služeb cloudového streamování her, které obecně nejsou vertikálně integrované a musely by se spoléhat na menší počet nezávislých vydavatelů. Ačkoli je cloudové hráčství v porovnání s celkovým trhem relativně malé, očekává se jeho výrazný nárůst a je důležitým zdrojem inovací.
- 32) Komise se proto domnívá, že transakce by významně narušila účinnou hospodářskou soutěž na trhu distribuce počítačových a konzolových her v důsledku toho, že subjekt vzniklý spojením by nedovolil, aby hry společnosti Activision Blizzard byly dostupné u konkurenčních služeb cloudového streamování her.

4.3 Konglomerátní účinky

- 33) Transakce vytváří konglomerátní vazby mezi hrami společnosti Activision Blizzard a dodávkami operačního systému Windows pro osobní počítače od společnosti Microsoft. Konkrétně se Komise na základě výsledků průzkumu trhu domnívá, že společnost Microsoft by měla po transakci možnost uzavřít trh konkurenčním poskytovatelům počítačových operačních systémů tím, že by vázala cloudové streamování počítačových a konzolových her společnosti Activision Blizzard na systém Windows.

- 34) Za prvé, Komise se domnívá, že hraní her je důležitou složkou používání osobních počítačů a důležitým faktorem hospodářské soutěže mezi operačními systémy osobních počítačů. Společnost Microsoft má dominantní postavení na trhu s operačními systémy pro osobní počítače s celosvětovým tržním podílem přibližně 70–80 % (2022). Většina počítačových her, zejména AAA her náročných na zdroje, je proto vyvíjena tak, aby je bylo možné spustit pouze v systému Windows, což znamená, že je lze stáhnout a hrát lokálně pouze na počítači se systémem Windows. Pročež Komise neshledala obavy, že by se společnost Microsoft mohla pokusit posílit svou pozici v oblasti operačních systémů počítačů tím, že by omezila dostupnost her společnosti Activision Blizzard pro nativní hraní na počítačích s jiným operačním systémem.
- 35) Komise se domnívá, že cloudové streamování her představuje účinný způsob, jak tyto hry hrát na počítačích s jinými operačními systémy. Komise dále konstatuje, že hraní her je důležitým faktorem pro hospodářskou soutěž mezi počítačovými operačními systémy, a proto se domnívá, že cloudové streamování her, a zejména streamování her společnosti Activision Blizzard, by bylo důležité pro účinnější konkurenci operačních systémů jiných než Windows operačnímu systému Windows. V této souvislosti je třeba připomenout, že nebyť transakce, společnost Activision Blizzard by začala poskytovat licence na své hry službám cloudového streamování her. Vzhledem k popularitě her společnosti Activision Blizzard by tedy společnost Microsoft měla možnost omezit konkurenční poskytovatele počítačových operačních systémů tím, že by hry společnosti Activision Blizzard nebyly prostřednictvím cloudového hraní dostupné pro jiné počítačové operační systémy. Komise se domnívá, že v takovém případě by operační systémy pro osobní počítače jiné než OS Windows neměly k dispozici včasné a účinné protistrategie, především proto, že, jak je vysvětleno výše, služby cloudového streamování her třetích stran by nepředstavovaly uspokojivou alternativu.
- 36) Co se týče pobídek k uzavření trhu, jelikož Komise již dospěla k závěru, že společnost Microsoft by měla pobídku k vyloučení konkurenčních poskytovatelů cloudového streamování her z přístupu na trh, domnívá se, že společnost Microsoft má ještě silnější pobídku, pokud se vezme v úvahu také postavení systému Windows na trhu operačních systémů pro osobní počítače. Komise se zejména domnívá, že zisky plynoucí z přilákání nebo udržení uživatelů systému Windows kompenzují ušlé příjmy z distribuce her společnosti Activision Blizzard ve službách cloudového streamování her a operačních systémech třetích stran.
- 37) Komise nakonec dospěla k závěru, že vzhledem k již dominantnímu postavení společnosti Microsoft na trhu s operačními systémy pro osobní počítače by odepření nebo zhoršení dostupnosti her společnosti Activision Blizzard na konkurenčních počítačových operačních systémech mělo významný dopad na trh s počítačovými operačními systémy. Strategie uzavření trhu by totiž zvýšila preference uživatelů pro systém Windows, čímž by se dále zvýšily překážky pro účinnou konkurenci konkurenčních počítačových operačních systémů. To kontrastuje s opačným scénářem, kdy by se bez transakce tyto překážky snížily, protože společnost Activision Blizzard by pravděpodobně poskytla licence na své hry třetím stranám a zpřístupnila by je pro streamování na jiných operačních systémech než Windows.
- 38) Komise se proto domnívá, že transakce by pravděpodobně významně narušila účinnou hospodářskou soutěž na trhu operačních systémů pro osobní počítače, protože spojením vzniklý subjekt by vylučoval dodávky konzolových a počítačových her společnosti Activision Blizzard poskytovatelům cloudového streamování her a nezpřístupnil by službu GamePass Ultimate pro jiné počítačové operační systémy.

4.4 Závěr

- 39) Rozhodnutí proto dochází k závěru, že oznámené spojení vyvolává vážné pochybnosti o jeho slučitelnosti s vnitřním trhem, pokud jde o i) uzavření vstupu na trh třetím stranám-distributorům počítačových a konzolových her prostřednictvím služeb cloudového streamování her a ii) omezení konkurenčních poskytovatelů počítačových operačních systémů tím, že se cloudové streamování her společnosti Activision Blizzard váže na systém Windows.

5. ZÁVAZKY PŘEDLOŽENÉ OZNAMUJÍCÍ STRANOU

- 40) S cílem odstranit obavy z narušení hospodářské soutěže vyplývající z transakce předložila oznamující strana ve druhé fázi závazky. Komise testovala první závazky předložené společností Microsoft („původní závazky“) s účastníky trhu. Na základě zpětné vazby z tohoto tržního testu oznamující strana změnila závazky a předložila upravené závazky („revidované závazky“). Komise provedla druhý tržní test. Zpětná vazba od účastníků trhu byla sdělena oznamující straně, která následně provedla další změny znění závazků a předložila třetí návrh opatření („konečné závazky“).

- 41) Všechny předložené závazky zahrnují dva hlavní prvky: i) závazek poskytnout spotřebitelům právo na streamování her po dobu 10 let („závazek spotřebitelské licence“); a ii) závazek poskytnout poskytovatelům streamingu bezúplatnou licenci na streamování her po dobu 10 let („závazek licence poskytovatele streamingu“).

5.1 Původní závazky

5.1.1 Závazek spotřebitelské licence

- 42) V rámci závazku spotřebitelské licence se společnost Microsoft zavazuje poskytnout spotřebitelům se sídlem v EHP právo na streamování všech současných i budoucích počítačových her vyvinutých, ať už částečně nebo zcela, studii Activision Blizzard, jež jsou uvedeny v příloze původních závazků („způsobilé hry“) od data uzavření po dobu 10 let, a to změnou svých licenčních smluv s koncovými uživateli („spotřebitelská licence“) v souladu s přílohou 3 původních závazků. Spotřebitelé budou mít toto právo bez ohledu na to, zda byla způsobilá hra získána před datem uzavření nebo po něm.

5.1.2 Závazek licence poskytovatele streamingu

- 43) Závazkem licence poskytovatele streamingu se společnost Microsoft zavazuje na dobu 10 let od data uzavření poskytnout bezúplatnou licenci na streamování způsobilých her streamovacím službám v souladu s podmínkami uvedenými v příloze 4 původních závazků (dále jen „licence poskytovatele streamingu“). Aby mohla být streamovací služba považována za způsobilou pro tuto licenci, musí mít buď povolení obchodu s hrami oprávněného prodávat způsobilé hry („autorizovaný obchod s hrami“) k poskytování přístupu ke způsobilým hrám nebo nabízet přístup ke způsobilým hrám prostřednictvím aplikací, které nevyžadují integraci s autorizovaným obchodem s hrami (jednotlivě vždy „způsobilá streamovací služba“).
- 44) Společnost Microsoft se zavazuje udělovat licence poskytovatelům streamingu bez ohledu na to, zda společnost Microsoft v současnosti streamuje nebo v budoucnu bude streamovat způsobilé hry ve své vlastní službě cloudového streamování her. Nové verze, včetně veřejně dostupných beta verzí a předběžných verzí, budou od vydání hry přístupné pro streamování v obchodě Microsoft Game Store (definovaném jako obchod Battle.net nebo jakýkoli následný digitální obchod s počítačovými hrami společnosti Activision Blizzard) nebo v jakémkoli jiném obchodě oprávněném distribuovat tituly společnosti Activision Blizzard.
- 45) Kromě toho společnost Microsoft uzavřela dohody se třemi poskytovateli cloudového streamování her, a to se společnostmi NVIDIA, Boosteroid a Ubitus. Tyto smlouvy zahrnují celosvětovou bezúplatnou licenci na streamování způsobilých her po dobu 10 let od data uzavření. V rámci původních závazků se společnost Microsoft zavazuje poskytnout tyto licence za podmínek uvedených v přílohách k původním závazkům.
- 46) Licence udělené v rámci závazku licence poskytovatele streamingu budou k dispozici na webových stránkách společnosti Microsoft a budou podléhat následujícím podmínkám:
- a) Pokud se s autorizovanými obchody s hrami nedohodne jinak, může si společnost Microsoft ponechat veškeré příjmy z prodeje her, nákupů v aplikacích a jakékoli další budoucí příjmy z transakcí souvisejících s hrami, které byly vygenerovány ze způsobilých her ve způsobilých streamovacích službách.
 - b) Způsobilé streamovací služby [obchodní tajemství týkající se dotazníku pro tržní test]; ii) přizpůsobení svých služeb v rozsahu nezbytném v reakci na práva třetích stran uvedená v bodě i) tak, aby spotřebitelé měli možnost streamovat způsobilé hry; a iii) dodržování příslušných právních předpisů, včetně nařízení o digitálních službách⁽³⁾, obecného nařízení o ochraně osobních údajů⁽⁴⁾, směrnice o soukromí a elektronických komunikacích⁽⁵⁾ a standardů ochrany osobních údajů.

⁽³⁾ Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 2022/2065 ze dne 19. října 2022 o jednotném trhu digitálních služeb a o změně směrnice 2000/31/ES (nařízení o digitálních službách) (Úř. věst. L 277, 27.10.2022, s. 1).

⁽⁴⁾ Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/679 ze dne 27. dubna 2016 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/46/ES (obecné nařízení o ochraně osobních údajů) (Úř. věst. L 119, 4.5.2016, s. 1).

⁽⁵⁾ Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2002/58/ES ze dne 12. července 2002 o zpracování osobních údajů a ochraně soukromí v odvětví elektronických komunikací (směrnice o soukromí a elektronických komunikacích) (Úř. věst. L 201, 31.7.2002, s. 37).

5.1.3 Kontrolní správce, řešení sporů a doba trvání

- 47) Původní závazky stanoví, že před uzavřením transakce oznamující stranou musí být jmenován kontrolní správce. Kontrolní správce pak může jmenovat odborníka na IT nebo poradce pro podnikové finance či právní poradce, aby mu byli nápomocni při plnění jeho povinností a závazků.
- 48) Zahrnuto je zrychlené řešení sporů, které se uplatní v případech, kdy způsobilá streamovací služba (včetně společností Nvidia, Boosteroid a Ubitus) prokáže dostatečný oprávněný zájem a tvrdí, že společnost Microsoft neplní své povinnosti vyplývající ze závazků.
- 49) Původní závazky zůstanou v platnosti po dobu deseti let od data uzavření transakce.

5.2 Revidované závazky

- 50) Revidované závazky se skládají ze stejných dvou licencí jako původní závazky s následujícími vylepšeními:
- a) Licence se kromě počítačových her vztahují i na konzolové hry.
 - b) Existují-li různé verze počítačové hry, jakož i veškerý další obsah, jako jsou doplňky, obsah ke stažení nebo nákupy v rámci hry, pro různé operační systémy, jsou tyto verze nebo obsah do licencí výslovně zahrnuty.
 - c) Licence jsou k dispozici pro služby cloudového streamování her, které spotřebitelům umožňují hrát počítačové nebo konzolové hry, k nimž spotřebitelé již získali licenci ke stažení hry (ať už formou buy-to-play, free-to-play nebo předplatného), z cloudových serverů poskytovatele služby.
 - d) Licence poskytovatele streamingu umožňuje streamovací službě poskytovat přístup k počítačovým verzím způsobilých her na základě ověření v Microsoft Game Store, přičemž společnost Microsoft se zavazuje, že se souhlasem spotřebitele poskytne přístup k těmto datům prostřednictvím standardního rozhraní. Tato povinnost je omezena na streamovací služby, které již mají licenci k poskytování cloudového streamování her od alespoň jednoho velkého vydavatele her, jak je uvedeno v revidovaných závazcích.
 - e) Žádné obcházení prostřednictvím práv duševního vlastnictví třetích stran.
 - f) Rozhodčí řízení se může konat v Bruselu (Belgie), a to dle volby poskytovatele cloudového streamování her, který o něj požádal.

5.3 Konečné závazky

- 51) Ve srovnání s revidovanými závazky konečné závazky vyjasňují oblast působnosti a minimalizují riziko obcházení nebo nesprávného výkladu závazků. Jde o tyto hlavní změny:
- a) Definice autorizovaného obchodu s hrami se nyní vztahuje i na obchody s hrami, které distribuují způsobilé hry prostřednictvím předplatného na více her.
 - b) Závazek poskytnout údaje o tom, zda je spotřebitel oprávněn hrát hru, se vztahuje i na způsobilé hry, na které spotřebitel získal licenci prostřednictvím služby Game Pass.
 - c) Definice Microsoft Game Store byla změněna tak, aby zahrnovala jakýkoli digitální obchod s počítačovými hrami vlastněný společností Microsoft.
 - d) Seznam velkých vydavatelů her byl rozšířen, Komise má možnost tento seznam v průběhu platnosti závazků dále měnit a je vyjasněno, že k určení, zda má streamovací služba licenci na poskytování cloudového streamování her od jiného velkého vydavatele her, dochází v okamžiku, kdy streamovací služba žádá o přístup do obchodu Microsoft Game Store.
 - e) Společnost Microsoft se zavazuje, že neznemožní ani nezhorší stávající dostupnost přístupu ke způsobilým hrám prostřednictvím veřejně dostupných rozhraní pro programování aplikací („API“).

5.4 Hodnocení předložených závazků

- 52) Aby byly navrhované závazky přijatelné, musí být schopné zajistit slučitelnost spojení s vnitřním trhem, jelikož brání významnému narušení účinné hospodářské soutěže na všech příslušných trzích, kde byly problémy v oblasti hospodářské soutěže zjištěny. V tomto případě bylo třeba, aby závazky odstranily obavy z narušení hospodářské soutěže zjištěné Komisí, zejména pokud jde o: i) uzavření vstupu na trh třetím stranám-distributorům počítačových a konzolových her prostřednictvím služeb cloudového streamování her a ii) omezení vstupu konkurenčních poskytovatelů počítačových operačních systémů vázáním her společnosti Activision Blizzard na systém Windows prostřednictvím služby cloudového streamování her společnosti Microsoft.
- 53) Rozhodnutí dospělo k závěru, že konečné závazky řeší obavy z narušení hospodářské soutěže, které transakce vyvolává, a to v celém jejich rozsahu. Komise rovněž dospěla k závěru, že konečné závazky je možné účinně a včas provést.

6. ZÁVĚR

- 54) Z výše uvedených důvodů se v rozhodnutí dospělo k závěru, že v případě úplného dodržení závazků, které oznamující strana přijala, navrhované spojení zásadně nenaruší účinnou hospodářskou soutěž na vnitřním trhu ani v jeho podstatné části.
- 55) V souladu s čl. 2 odst. 2 a čl. 8 odst. 2 nařízení o spojování a s článkem 57 Dohody o EHP by proto spojení mělo být prohlášeno za slučitelné s vnitřním trhem a s fungováním Dohody o EHP.
-

INFORMACE ČLENSKÝCH STÁTŮ

**Oznámení zveřejněné podle článku 13 směrnice Evropského parlamentu a Rady 2001/24/ES
o reorganizaci a likvidaci úvěrových institucí týkající se zrušení a následné likvidace společnosti
FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA****[Lucemburská finanční instituce v likvidaci]**

(2023/C 285/06)

Výzva k přihlášení pohledávky. Prosíme o dodržení lhůt!

Rozsudkem ze dne 18. července 2023 Tribunal d'Arrondissement de et à Luxembourg (Okresní soud se sídlem v Lucemburku), který rozhoduje jako dovolací soud v obchodních věcech, nařídil zrušení a likvidaci akciové společnosti **FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA**, se sídlem v L-1724 Luxembourg, 47, boulevard Prince Henri, zapsané v rejstříku Commerce et des Sociétés de Luxembourg pod č. B75842 a její belgické pobočky, **FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA, SUCCURSALE DE BRUXELLES**, se sídlem v Avenue de Tervueren 273, B-1150 Bruxelles, a to na základě čl. 129 odst. 1 bodu 2 novelizovaného zákona ze dne 18. prosince 2015 o opatřeních k řešení problémů, reorganizaci a likvidaci úvěrových institucí a některých investičních podniků a o systémech pojištění vkladů a náhrad pro investory.

V rozsudku ze dne 18. července 2023 bylo konstatováno, že likvidace má za následek odnětí schválení společnosti FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA.

Stejným rozsudkem byla jmenována soudní komisařkou paní Maria FARIA ALVES, místopředsdkyně Okresního soudu se sídlem v Lucemburku, a likvidátorem Maître Alain RUKAVINA, advokát u soudu (avocat à la Cour), který vykonává praxi v Lucemburku.

Věřitelům se ukládá, aby své pohledávky přihlásili v kanceláři Obchodního soudu v Lucemburku (Tribunal de commerce de Luxembourg) **do 19. ledna 2024 v 17:00 hodin. Po uplynutí této lhůty toto právo zaniká.**

Přihlašování pohledávek bude probíhat v souladu s článkem 134 novelizovaného zákona ze dne 18. prosince 2015 o opatřeních k řešení problémů, reorganizaci a likvidaci úvěrových institucí a některých investičních podniků a o systémech pojištění vkladů a náhrad pro investory.

Pohledávky denominované v jiné měně než v eurech budou přepočteny na tuto měnu směnným kurzem platným v den, kdy bylo vydáno rozhodnutí o likvidaci, jak ho zveřejnila Evropská centrální banka, a platba všech uznaných pohledávek bude provedena v eurech.

Proti rozsudku, kterým bylo rozhodnuto o zrušení a kterým se nařizuje likvidace, nelze podat námitku ani námitku třetí osoby. Bez ohledu na opravný prostředek je rozsudek předběžně vykonatelný bezprostředně před zápisem do rejstříku a bez složení kauce.

Komise pro dohled nad finančním sektorem (Commission de Surveillance du Secteur Financier, CSSF), státní zástupce nebo dotčená instituce mohou podat odvolání k Okresnímu soudu v Lucemburku. Lhůta pro podání odvolání je patnáct (15) dnů ode dne oznámení rozsudku kanceláří Okresního soudu v Lucemburku se sídlem v Lucemburku. Zastoupení advokátem před soudem se nevyžaduje.

Další informace, zejména pokud jde o formality týkající se přihlašování pohledávek, jsou k dispozici na těchto internetových stránkách: www.fafliquidationjudiciaire.lu

Za pravost výňatku.

Soudem ustanovený likvidátor,
Alain RUKAVINA

V

(Oznámení)

ŘÍZENÍ TÝKAJÍCÍ SE PROVÁDĚNÍ POLITIKY HOSPODÁŘSKÉ SOUTĚŽE

EVROPSKÁ KOMISE

Předběžné oznámení o spojení podniků**(Věc M.11187 - MITSUI / CELANESE / NUTRINOVA JV)****Věc, která může být posouzena zjednodušeným postupem****(Text s významem pro EHP)**

(2023/C 285/07)

1. Komise dne 27. července 2023 obdržela oznámení o navrhovaném spojení podle článku 4 nařízení Rady (ES) č. 139/2004 ⁽¹⁾.

Toto oznámení se týká těchto podniků:

- Mitsui & Co, Ltd., („Mitsui“, Japonsko),
- Celanese Corporation („Celanese“, Spojené státy),
- Nutrinova B.V. („Nutrinova JV“, Nizozemsko), kontrolovaného podnikem Celanese.

Podniky Mitsui a Celanese získají ve smyslu čl. 3 odst. 1 písm. b) a čl. 3 odst. 4 nařízení o spojování společnou kontrolu nad podnikem Nutrinova JV.

Spojení se uskutečňuje nákupem podílů v nově založené společnosti představující společný podnik.

2. Předmětem podnikání příslušných podniků je:

- Mitsui je společnost zabývající se obchodem, řízením podniků a vývojem projektů, která působí v různých odvětvích, včetně základních chemických látek, účinných chemických látek a potravinových zdrojů,
- Celanese je celosvětovým výrobcem vysoce výkonných umělých polymerů, které se používají v různých aplikacích s vysokou hodnotou, jakož i acetylových výrobků, které se používají jako meziprodukty ve velkých průmyslových odvětvích.

3. Předmětem podnikání Nutrinova JV je:

- výroba a dodávky sladidla acesulfamu draselného („Ace-K“), konzervantů sorbanu draselného a kyseliny sorbové a síranu amonného, který se používá jako hnojivo a k výrobě izolace.

4. Komise po předběžném posouzení zjistila, že by oznamovaná transakce mohla spadat do působnosti nařízení o spojování. Konečné rozhodnutí v tomto ohledu však zůstává vyhrazeno.

(¹) Úř. věst. L 24, 29.1.2004, s. 1 („nařízení o spojování“).

V souladu se sdělením Komise o zjednodušeném postupu ohledně některých spojování podle nařízení Rady (ES) č. 139/2004 ⁽²⁾ je třeba uvést, že tato věc může být posouzena podle postupu stanoveného sdělením.

5. Komise vyzývá zúčastněné třetí strany, aby jí k navrhované transakci předložily své případné připomínky.

Připomínky musí Komise obdržet nejpozději pět dní po zveřejnění tohoto oznámení. Vždy musí být uvedeno toto referenční číslo:

M.11187 - MITSUI / CELANESE / NUTRINOVA JV

Připomínky lze Komisi zaslat e-mailem nebo poštou. Použijte tyto kontaktní informace:

E-mail: COMP-MERGER-REGISTRY@ec.europa.eu

Poštovní adresa:

Commission européenne/Europese Commissie
Direction générale de la concurrence
Greffes des concentrations
1049 Bruxelles/Brussel
BELGIQUE/BELGIË

⁽²⁾ Úř. věst. C 366, 14.12.2013, s. 5.

ISSN 1977-0863 (elektronické vydání)

ISSN 1725-5163 (papírové vydání)



Úřad pro publikace
Evropské unie
L-2985 Lucemburk
LUXEMBURSKO

CS