



Dansk udgave

Meddelelser og oplysninger

66. årgang

14. august 2023

Indhold

II Meddelelser

MEDDELELSER FRA DEN EUROPÆISKE UNIONS INSTITUTIONER, ORGANER, KONTORER OG AGENTURER

Europa-Kommissionen

2023/C 285/01	Beslutning om ikke at gøre indsigelse mod en anmeldt fusion (Sag M.11200 — MSI / VALORIZA) ⁽¹⁾ 1
---------------	---

IV Oplysninger

OPLYSNINGER FRA DEN EUROPÆISKE UNIONS INSTITUTIONER, ORGANER, KONTORER OG AGENTURER

Europa-Kommissionen

2023/C 285/02	Euroens vekselkurs — 11. august 2023 2
2023/C 285/03	Udtalelse afgivet af Det Rådgivende Udvalg for Fusioner på dets møde den 3. maj 2023 vedrørende en afgørelse i sag M.10646 — MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD — Referent: Rumænien ⁽¹⁾ 3
2023/C 285/04	Endelig rapport fra høringskonsulenten — Sag M.10646 — Microsoft / Activision Blizzard ⁽¹⁾ 5
2023/C 285/05	Resumé af Kommissionens afgørelse af 15. maj 2023 om en fusions forenelighed med det indre marked og EØS-aftalens funktion (Sag M.10646 — MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD) (anmeldt under nummer C(2023) 3139) ⁽¹⁾ 8

OPLYSNINGER FRA MEDLEMSSTATERNE

2023/C 285/06	Meddelelse offentliggjort i overensstemmelse med artikel 13 i Europa-Parlamentets og Rådets direktiv 2001/24/EF om sanering og likvidation af kreditinstitutter i forbindelse med opløsning og efterfølgende likvidation af FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA [Luxembourgsk finansieringsinstitut under likvidation]	17
---------------	--	----

V Øvrige meddelelser

PROCEDURER VEDRØRENDE GENNEMFØRELSEN AF KONKURRENCEPOLITIKKEN

Europa-Kommissionen

2023/C 285/07	Anmeldelse af en planlagt fusion (Sag M.11187 - MITSUI / CELANESE / NUTRINOVA JV) — Behandles eventuelt efter den forenkede procedure ⁽¹⁾	18
---------------	--	----

⁽¹⁾ EØS-relevant tekst.

II

*(Meddelelser)*MEDDELELSER FRA DEN EUROPÆISKE UNIONS INSTITUTIONER, ORGANER,
KONTORER OG AGENTURER

EUROPA-KOMMISSIONEN

Beslutning om ikke at gøre indsigelse mod en anmeldt fusion**(Sag M.11200 — MSI / VALORIZA)****(EØS-relevant tekst)**

(2023/C 285/01)

Den 8. august 2023 besluttede Kommissionen ikke at gøre indsigelse mod ovennævnte anmeldte fusion og erklære den forenelig med det indre marked. Beslutningen er truffet efter artikel 6, stk. 1, litra b), i Rådets forordning (EF) nr. 139/2004 ⁽¹⁾. Beslutningens fulde ordlyd foreligger kun på engelsk og vil blive offentliggjort, efter at eventuelle forretningshemmeligheder er udeladt. Den vil kunne ses:

- under fusioner på Kommissionens websted for konkurrence (<https://competition-cases.ec.europa.eu/search>). Dette websted giver forskellige muligheder for at finde de konkrete fusionsbeslutninger, idet de er opstillet efter bl.a. virksomhedens navn, sagsnummer, dato og sektor
- i elektronisk form på EUR-Lex-webstedet (<http://eur-lex.europa.eu/homepage.html?locale=da>) under dokumentnummer 32023M11200. EUR-Lex giver onlineadgang til EU-retten.

⁽¹⁾ EUT L 24 af 29.1.2004, s. 1.

IV

(Oplysninger)

OPLYSNINGER FRA DEN EUROPÆISKE UNIONS INSTITUTIONER, ORGANER,
KONTORER OG AGENTURER

EUROPA-KOMMISSIONEN

Euroens vekselkurs ⁽¹⁾

11. august 2023

(2023/C 285/02)

1 euro =

Valuta	Kurs	Valuta	Kurs	
USD	amerikanske dollar	1,1004	CAD canadiske dollar	1,4791
JPY	japanske yen	158,97	HKD hongkongske dollar	8,6007
DKK	danske kroner	7,4510	NZD newzealandske dollar	1,8299
GBP	pund sterling	0,86415	SGD singaporeanske dollar	1,4850
SEK	svenske kroner	11,8075	KRW sydkoreanske won	1 459,31
CHF	schweiziske franc	0,9617	ZAR sydafrikanske rand	20,7138
ISK	islandske kroner	144,70	CNY kinesiske renminbi yuan	7,9584
NOK	norske kroner	11,4225	IDR indonesiske rupiah	16 811,91
BGN	bulgarske lev	1,9558	MYR malaysiske ringgit	5,0475
CZK	tjekkiske koruna	24,103	PHP filippinske pesos	62,175
HUF	ungarske forint	382,80	RUB russiske rubler	
PLN	polske zloty	4,4368	THB thailandske bath	38,547
RON	rumænske leu	4,9407	BRL brasilianske real	5,3656
TRY	tyrkiske lira	29,7632	MXN mexicanske pesos	18,7092
AUD	australske dollar	1,6850	INR indiske rupee	91,0970

⁽¹⁾ Kilde: Referencekurs offentliggjort af Den Europæiske Centralbank.

Udtalelse afgivet af Det Rådgivende Udvalg for Fusioner på dets møde den 3. maj 2023 vedrørende en afgørelse i sag M.10646 — MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD

Referent: Rumænien

(EØS-relevant tekst)

(2023/C 285/03)

Fusion

1. Det rådgivende udvalg (15 medlemsstater) er enig med Kommissionen i, at den anmeldte transaktion udgør en fusion som omhandlet i artikel 3, stk. 1, litra b), i Rådets forordning (EF) nr. 139/2004 af 20. januar 2004 om kontrol med fusioner og virksomhedsovertagelser (»fusionsforordningen«) ⁽¹⁾.

Markedsafgrænsning

Afgrænsning af produktmarkedet

2.
 - a) Det rådgivende udvalg (15 medlemsstater) er enig i de konklusioner, som Kommissionen nåede frem til i udkastet til afgørelse vedrørende afgrænsningerne af de relevante produktmarkeder for udvikling og udgivelse af videospil segmenteret efter platform (PC, konsol, mobil), efter typer af videospil (AAA-spil over for ikke-AAA-spil) og efter genre (action-adventure-spil, skyde/battle royale-spil, rollespil, sports-, racer-, kamp- og strategispil).
 - b) Det rådgivende udvalg (14 medlemsstater) er enig i de konklusioner, som Kommissionen nåede frem til i udkastet til afgørelse vedrørende afgrænsningen af følgende relevante produktmarkeder for distribution af videospil segmenteret efter platform (PC, konsol, mobil) Én medlemsstat undlod at stemme.
 - c) Det rådgivende udvalg (15 medlemsstater) er enig i de konklusioner, som Kommissionen nåede frem til i udkastet til afgørelse vedrørende afgrænsningen af følgende relevante produktmarkeders operativsystemer til PC'er.

Afgrænsning af det geografiske marked

3.
 - a) Det rådgivende udvalg (15 medlemsstater) er enig i de konklusioner, som Kommissionen nåede frem til i udkastet til afgørelse vedrørende afgrænsningen af det relevante geografiske marked for produktmarkedernes udvikling og udgivelse af videospil (dvs. som minimum EØS, hvis ikke på verdensplan).
 - b) Det rådgivende udvalg (14 medlemsstater) er enig i de konklusioner, som Kommissionen nåede frem til i udkastet til afgørelse vedrørende afgrænsningen af det relevante geografiske marked for produktmarkedernes distribution af videospil (dvs. som minimum EØS, hvis ikke på verdensplan). Én medlemsstat undlod at stemme.
 - c) Det rådgivende udvalg (15 medlemsstater) er enig i de konklusioner, som Kommissionen nåede frem til i udkastet til afgørelse vedrørende afgrænsningen af det relevante geografiske marked for produktmarkederne for operativsystemer til PC'er (dvs. på verdensplan).

Konkurrencevurdering

4. Det rådgivende udvalg (15 medlemsstater) er enig i Kommissionens vurdering af, at den anmeldte transaktion efter al sandsynlighed ikke vil hæmme den effektive konkurrence betydeligt som resultat af horisontale ikkekoordinerede virkninger, der opstår som følge af kombinationen af Microsofts og Activision Blizzards aktiviteter.

⁽¹⁾ (EUT L 24 af 29.1.2004, s. 1).

5. Det rådgivende udvalg (15 medlemsstater) er enig i Kommissionens vurdering af, at den anmeldte transaktion efter al sandsynlighed ikke vil hæmme den effektive konkurrence betydeligt som resultat af vertikale ikkekoordinerede virkninger, der opstår som følge af den målrettede afskærmning af konkurrerende distributører af konsolspil som følge af den fusionerede enheds målrettede strategi for fuldstændig eller delvis inputafskærmning ved at begrænse eller forringe adgangen til Activision Blizzards AAA-skydekonsolspil.
6. Det rådgivende udvalg (15 medlemsstater) er enig i Kommissionens vurdering af, at den anmeldte transaktion efter al sandsynlighed vil hæmme den effektive konkurrence betydeligt som resultat af vertikale ikkekoordinerede virkninger, der opstår som følge af den målrettede inputafskærmning af konkurrerende distributører af konsol- eller PC-spil, som udbyder streamingtjenester til cloud-spil som følge af, at den fusionerede enhed afskærmer udbuddet af Activision Blizzards konsol- og PC-spil.
7. Det rådgivende udvalg (15 medlemsstater) er enig i Kommissionens vurdering af, at den anmeldte transaktion efter al sandsynlighed vil hæmme den effektive konkurrence betydeligt på markedet for udbud af operativsystemer til PC'er som resultat af konglomeratvirkninger, der opstår som følge af tilknytningen af Activision Blizzards spil og Microsofts distribution af spil via streamingtjenester til cloud-spil til operativsystemet Windows.

Tilsagn

8. Det rådgivende udvalg (12 medlemsstater) er enig i Kommissionens konklusion om, at forbrugerlicensen og licensen til streamingudbyderen, som den anmeldende part udbød den 20. april 2023, fjerner problemerne med hensyn til i) inputafskærmning af konkurrerende distributører af konsol- eller PC-spil, der udbyder streamingtjenester til cloud-spil, som følge af, at den fusionerede enhed afskærmer udbuddet af Activision Blizzards konsol- og PC-spil, og ii) som resultat af konglomeratvirkninger, der opstår som følge af tilknytningen af Activision Blizzards spil og Microsofts distribution af spil via streamingtjenester til cloud-spil til operativsystemet Windows. Én medlemsstat er uenig. To medlemsstater undlod at stemme.
9. Det rådgivende udvalg (12 medlemsstater) er enig med Kommissionen i, at den anmeldte transaktion efter al sandsynlighed ikke vil hæmme den effektive konkurrence betydeligt på det indre marked eller en væsentlig del heraf, såfremt de endelige tilsagn, som den anmeldende part afgav den 20. april 2023, opfyldes fuldt ud. Én medlemsstat er uenig. To medlemsstater undlod at stemme.

Forenelighed med det indre marked og aftalen om Det Europæiske Økonomiske Samarbejdsområde

10. Det rådgivende udvalg (12 medlemsstater) er enig med Kommissionen i, at den anmeldte fusion derfor skal erklæres forenelig med det indre marked og aftalen om Det Europæiske Økonomiske Samarbejdsområde ⁽²⁾ i overensstemmelse med artikel 2, stk. 2, og artikel 8, stk. 2, i fusionsforordningen og artikel 57 i aftalen om Det Europæiske Økonomiske Samarbejdsområde. Én medlemsstat er uenig. To medlemsstater undlod at stemme.

⁽²⁾ (EFT L 1 af 3.1.1994, s. 3).

Endelig rapport fra høringskonsulenten ⁽¹⁾
Sag M.10646 — Microsoft / Activision Blizzard

(EØS-relevant tekst)

(2023/C 285/04)

1. INDLEDNING

1. Den 30. september 2022 modtog Europa-Kommissionen en anmeldelse af en planlagt fusion, hvorved Microsoft Corporation (»Microsoft« eller »den anmeldende part«) agter at erhverve enekontrol, jf. artikel 3, stk. 1, litra b), i fusionsforordningen ⁽²⁾, over Activision Blizzard, Inc. (»Activision Blizzard«) (»den foreslåede transaktion«). I denne foreløbige rapport benævnes Microsoft og Activision Blizzard tilsammen »parterne«.

2. SAGSFORLØB

2.1. Afgørelsen efter artikel 6, stk. 1, litra c)

2. Den 8. november 2022 vedtog Kommissionen en afgørelse om at indlede proceduren efter fusionsforordningens artikel 6, stk. 1, litra c) (»afgørelsen efter artikel 6, stk. 1, litra c«), da Kommissionens første fase af undersøgelsen skabte alvorlig tvivl om den foreslåede transaktions forenelighed med det indre marked.

3. Den 24. november 2022 fremsendte den anmeldende part sit svar på afgørelsen efter artikel 6, stk. 1, litra c).

2.2. Første forlængelse af tidsfristen

4. Den 18. november 2022 forlængede Kommissionen tidsfristen på 90 dage, der er fastsat i artikel 10, stk. 3, første afsnit, i fusionsforordningen for vedtagelse af en afgørelse efter artikel 8 i fusionsforordningen i forbindelse med den foreslåede transaktion med ti arbejdsdage som krævet i artikel 10, stk. 3, andet afsnit, første punktum, i denne forordning.

2.3. Klagepunktsmeddelelse

5. Den 31. januar 2023 vedtog Kommissionen en klagepunktsmeddelelse rettet til parterne (»klagepunktsmeddelelsen«). Klagepunktsmeddelelsen blev formelt meddelt den anmeldende part den 1. februar 2023, efter en forhåndsmeddelelse var blevet sendt den 31. januar 2023.

2.4. Aktindsigt

6. Den anmeldende part fik adgang til sagsakterne den 1. februar 2023 ved hjælp af to DVD'er. Hvad angår en del af dokumenterne i sagsakterne gav Generaldirektoratet for Konkurrence (herefter »GD for Konkurrence«) aktindsigt ved hjælp af et datarum, der fandt sted mellem den 2. og den 8. februar 2023.

7. Ved brev af 19. februar 2023 til høringskonsulenten indgav Microsoft anmodning om yderligere aktindsigt i henhold til artikel 7 i afgørelse 2011/695/EU (»anmodningen til høringskonsulenten«). Microsoft anmodede navnlig om, at selskabets eksterne rådgivere fik adgang til visse fortrolige oplysninger, som de eksterne rådgivere tidligere havde konsulteret i datarummet, stadig på et eksternt grundlag, men i en mindre restriktiv form, såsom en fortrolighedskreds. Denne anmodning vedrørte en særlig skadesteori udviklet af GD for Konkurrence i klagepunktsmeddelelsen. Efter en vis udvikling i sagen var Microsofts advokat imidlertid den 2. marts 2023 enig i, at det ikke var nødvendigt at træffe afgørelse om anmodningen til høringskonsulenten på daværende tidspunkt. Microsoft trak efterfølgende anmodningen til høringskonsulenten tilbage den 6. april 2023.

⁽¹⁾ I henhold til artikel 16 og 17 i afgørelse 2011/695/EU vedtaget af formanden for Kommissionen af 13. oktober 2011 om høringskonsulentens funktion og kompetenceområde under behandlingen af visse konkurrencesager (EUT L 275 af 20.10.2011, s. 29) (»afgørelse 2011/695/EU«).

⁽²⁾ Rådets forordning (EF) nr. 139/2004 af 20. januar 2004 om kontrol med fusioner og virksomhedsovertagelser (»EF-fusionsforordningen«) (EUT L 24 af 29.1.2004, s. 1) (herefter »fusionsforordningen«).

2.5. Svar på klagepunktsmeddelelsen

- Den 14. februar 2023 fremsendte den anmeldende part sit svar på klagepunktsmeddelelsen i overensstemmelse med den frist, som GD for Konkurrence havde fastsat. I sine bemærkninger anmodede den anmeldende part om en formel mundtlig høring.

2.6. Tredjemand

- Under proceduren indbød jeg (jf. artikel 5 i afgørelse 2011/695/EU) seks virksomheder eller virksomhedssammenlutninger som tredjemand.
- Alle tredjeparter gav udtryk for deres interesse i at deltage i en eventuel mundtlig høring i denne sag — og blev derfor indbudt i henhold til artikel 6, stk. 2, i afgørelse 2011/695/EU for at fremsætte deres synspunkter mundtligt om den foreslåede transaktion.

2.7. Mundtlig høring

- Der blev afholdt en formel mundtlig høring den 21. februar 2023.
- Delegerede, der repræsenterede parterne, fire tredjeparter, Kommissionen og en medlemsstats kompetente myndighed var til stede i lokalet. Yderligere repræsentanter for parterne, medlemsstaternes kompetente myndigheder og Kommissionen samt repræsentanter for visse tredjeparter fjerndeltog.

2.8. Anden forlængelse af tidsfristen

- Den 1. marts 2023 vedtog Kommissionen med den anmeldende parts samtykke en yderligere forlængelse på yderligere 10 arbejdsdage af fristen for vedtagelse af en afgørelse efter artikel 8 i fusionsforordningen, jf. fusionsforordningens artikel 10, stk. 3, andet afsnit, tredje punktum.

2.9. Sagsfremstillingsmeddelelse

- Den 9. marts 2023 vedtog Kommissionen en sagsfremstillingsmeddelelse (»sagsfremstillingsmeddelelse«) for at underrette Microsoft om yderligere faktuelle oplysninger, som der endnu ikke udtrykkeligt var henvist til i klagepunktsmeddelelsen, og som Kommissionen anså for at være potentielt relevante for at understøtte nogle af sine foreløbige konklusioner i klagepunktsmeddelelsen og for at underbygge sin endelige afgørelse.
- Kommissionen fastsatte oprindeligt en svarfrist for Microsoft vedrørende sagsfremstillingsmeddelelsen til den 16. marts 2023. Efter anmodning fra Microsoft forlængede GD for Konkurrence efterfølgende denne frist til den 20. marts 2023. Microsoft fremsendte sit svar på dette tidspunkt.

2.10. Forpligtelser

- Den 16. marts 2023 afgav Microsoft tilsagn med henblik på at gøre den foreslåede transaktion forenelig med det indre marked og EØS-aftalen i henhold til artikel 8, stk. 2, andet afsnit, i fusionsforordningen (»tilsagnene«). Den foreskrevne tidsfrist for Kommissionens afgørelse blev derfor automatisk forlænget med 15 arbejdsdage efter artikel 10, stk. 3, første afsnit, i fusionsforordningen.
- Den 17. marts 2023 iværksatte Kommissionen en markedstest af tilsagnene. Kommissionen underrettede parterne om resultaterne af markedstesten den 28. marts 2023.
- Den 3. april 2023 afgav Microsoft på baggrund af resultatet af markedstesten de reviderede tilsagn. Disse blev markedstestet den 4. april 2023, og Kommissionen underrettede parterne om resultaterne den 14. april 2023.
- Den 20. april 2023 fremlagde Microsoft ændrede tilsagn (»de endelige tilsagn«) vedrørende feedback fra markedstesten i forbindelse med det andet sæt tilsagn.

2.11. Udkastet til afgørelse

20. I udkastet til afgørelse konkluderer Kommissionen, at de endelige tilsagn imødekommer de påviste konkurrenceproblemer, og erklærer den foreslåede transaktion forenelig med det indre marked og EØS-aftalen, jf. artikel 8, stk. 2, i fusionsforordningen.
21. Jeg har gennemgået udkastet til afgørelse i henhold til artikel 16, stk. 1, i afgørelse 2011/695/EU og finder, at den ikke vedrører klagepunkter, som parterne ikke har haft mulighed for at fremsætte bemærkninger til.

3. KONKLUSION

22. Som helhed finder jeg, at parternes ret til en effektiv udøvelse af deres procedurerettigheder er blevet respekteret i denne sag.

Bruxelles, den 3. maj 2023.

Eric GIPPINI FOURNIER

Resumé af Kommissionens afgørelse
af 15. maj 2023
om en fusions forenelighed med det indre marked og EØS-aftalens funktion

(Sag M.10646 — MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD)

(anmeldt under nummer C(2023) 3139)

(Kun den engelske udgave er autentisk)

(EØS-relevant tekst)

(2023/C 285/05)

Den 15. maj 2023 vedtog Kommissionen en afgørelse i en fusionssag i medfør af Rådets forordning (EF) nr. 139/2004 af 20. januar 2004 om kontrol med fusioner og virksomhedsovertagelser ⁽¹⁾, særlig artikel 8, stk. 2. En ikkefortrolig udgave af hele afgørelsen findes på engelsk på webstedet for Generaldirektoratet for Konkurrence: http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/index.cfm?clear=1&policy_area_id=2

1. PARTERNE

- (1) Microsoft Corporation («Microsoft» eller »den anmeldende part«, USA) er en global teknologivirksomhed med hovedsæde i Redmond, Washington, USA. Microsoft tilbyder kunderne en bred vifte af produkter og tjenester. Det er også relevant for transaktionen, at Microsoft er aktiv i videospilbranchen som udvikler, udgiver og distributør af videospil til spilkonsoller, PC'er og mobile enheder. Microsoft fremstiller og udbyder også spilkonsollen Xbox og tilhørende tjenester, herunder en abonnements tjeneste til spil ved navn Game Pass (fås til Xbox og PC) og en streamingtjeneste til cloud-spil som en del af Game Pass' top-tier version, Game Pass Ultimate.
- (2) Activision Blizzard, Inc. («Activision Blizzard», USA) er en udvikler og udgiver af videospil med hjemsted i Santa Monica, Californien, USA. Activision Blizzard udvikler og udgiver videospil til spilkonsoller, PC'er og mobile enheder, herunder franchises som Call of Duty, World of Warcraft, Diablo og Candy Crush. Activision Blizzard driver også en digital butik, Battle.net, til digital distribution af sine PC-spil.

2. SAGSFORLØB

- (3) Den 30. september 2022 modtog Kommissionen i overensstemmelse med fusionsforordningens artikel 4 en formel anmeldelse, hvorved Microsoft agtede at erhverve enekontrol over hele Activision Blizzard.
- (4) Ved afgørelse af 8. november 2022 konstaterede Kommissionen, at den foreslåede transaktion gav anledning til alvorlig tvivl om dens forenelighed med det indre marked, og den indledte proceduren efter fusionsforordningens artikel 6, stk. 1, litra c).
- (5) Den 20. april 2023 afgav den anmeldende part endelige tilsagn («de endelige tilsagn»), der gjorde fusionen forenelig med det indre marked.
- (6) Den endelige afgørelse blev den 3. maj 2023 drøftet med medlemsstaterne i Det Rådgivende Udvalg for Kontrol med Fusioner og Virksomhedsovertagelser, som afgav en positiv udtalelse. Høringskonsulenten afgav en positiv udtalelse om sagen i sin rapport, der blev afleveret samme dato.

⁽¹⁾ (EUT L 24 af 29.1.2004, s. 1).

3. DE RELEVANTE PRODUKTMARKEDER OG GEOGRAFISKE MARKEDER

- (7) I afgørelsen udpeges følgende relevante markeder:
- (1) Udvikling og udgivelse af PC- og konsolspil, eventuelt segmenteret efter i) platform, dvs. PC og konsol, ii) spilgenre og iii) spil typer (dvs. efter AAA-spil ⁽²⁾ og ikke-AAA-spil). Markedet for udvikling og udgivelse af mobilspil blev betragtet som et særskilt marked og blev ikke vurderet yderligere i afgørelsen. Det geografiske anvendelsesområde dækker mindst EØS, hvis ikke hele verden.
 - (2) Distribution af PC- og konsolspil, eventuelt segmenteret efter platform, dvs. PC og konsol. Kommissionen fandt ikke, at en sondring mellem i) betalingsmodel (dvs. mellem køb eller abonnement) og ii) adgangstype (dvs. mellem download eller streaming) er begrundet. Distribution af mobilspil blev anset for at være et særskilt marked i forhold til distribution af PC- og konsolspil og blev ikke vurderet yderligere i afgørelsen. Det geografiske anvendelsesområde dækker mindst EØS, hvis ikke hele verden.
 - (3) Levering af operativsystemer til PC'er («OS»). Det geografiske anvendelsesområde dækker hele verden.

4. VURDERING AF KONKURRENCEFORHOLDENE

- (8) Transaktionen giver anledning til en række horisontalt påvirkede forhold, fordi parternes samlede markedsandel overstiger 20 % på flere potentielle markeder, når der tages hensyn til forskellige tilgængelige parametre.
- (9) Desuden skaber transaktionen vertikale forbindelser mellem i) Activision Blizzards spiludvikling og udgivelsesaktiviteter i foregående led og Microsofts ii) spildistributionsaktiviteter i efterfølgende led. Kommissionen har vurderet: i) den potentielle kundeafskærmning af udviklere og udgivere af konsolspil ved at begrænse eller forringe adgangen til Microsofts digitale butik for konsoller, ii) den potentielle inputafskærmning af Microsofts konkurrerende distributører af PC- og konsolspil via flerspils-abonnementstjenester ved at begrænse eller forringe adgangen til Activision Blizzards spil, iii) den potentielle inputafskærmning af Microsofts konkurrerende distributører af konsolspil ved ikke at give eller forringe adgang til Activision Blizzards (AAA-)konsolskydespil, iv) den potentielle inputafskærmning af Microsofts konkurrerende distributører af konsol- eller Pc-spil via streaming-tjenester til cloud-spil ved at begrænse eller forringe adgangen til Activision Blizzards PC- og konsolspil.
- (10) Transaktionen giver også anledning til konglomeratforhold. Kommissionen har navnlig vurderet to konglomeratforhold mellem Microsofts udbud af PC'er med styresystemet Windows og Activision Blizzards udvikling og udgivelse af videospil.

4.1. Ingen horisontale betænkeligheder

- (11) Kommissionen har vurderet de mulige horisontale, ikkekoordinerede virkninger på en række potentielt påvirkede markeder for udvikling og udgivelse af visse spilgenre (skydespil, rollespil, action-adventure-spil, racer-flyvespil) og typer (enten kun AAA-spil eller både AAA- og ikke-AAA-spil) af konsol- og/eller PC-spil. Kommissionen vurderede også de mulige horisontale virkninger på markedet for distribution af PC- og konsolspil.
- (12) Med hensyn til de horisontale forbindelser på markedet for udvikling og udgivelse af spil ligger den fusionerede enheds samlede markedsandele efter indtægter på under 20 % på markedet for udvikling og udgivelse af konsol- og PC-spil. Inden for potentielt snævrere segmenter er markedsandelene imidlertid højere (f.eks. [30-40] % inden for udviklingen af AAA-skydespil til konsol på verdensplan eller [30-40] % AAA-rollespil til PC i EØS). Kommissionen finder ikke, at transaktionen giver anledning til konkurrenceproblemer for så vidt angår horisontalt påvirkede markeder, primært fordi den fusionerede enheds andele i de fleste tilfælde er begrænsede, og fordi stigningen i andelen som følge af transaktionen er marginal. Af samme årsag mener Kommissionen heller ikke, at den horisontale forbindelse i distributionen af PC- og konsolspil giver anledning til problemer.

⁽²⁾ Ved AAA-spil forstås videospil, der er ressourcekrævende og komplekse at udvikle, og som tilbyder avancerede spiloplevelser og spilmekanismer.

4.2. Vertikale virkninger

4.2.1. Ingen problemer med kundeafskærmning

- (13) Microsofts markedsandel på markedet i det efterfølgende led for distribution af konsolspil var på [30-40] % på verdensplan i 2022. Kommissionen har derfor vurderet potentielle problemer med kundeafskærmning som følge af den eventuelle afskærmning af konkurrerende udviklere og udgivere af konsolspil fra at få adgang til Microsofts konsolspecifikke digitale butik. Kommissionen er af den opfattelse, at Microsoft ikke ville have mulighed for eller incitament til at gennemføre en kundeafskærmningsstrategi, primært fordi Microsofts markedsandel inden for distribution af konsolspil er relativt lille i forhold til Sonys. Sony og Nintendo udgør derfor et effektivt alternativ for tredjepartsudviklere og -udgivere til at distribuere deres spil. Desuden vil Microsoft efter transaktionen fastholde incitamentet til at udbyde tredjepartsspil på Xbox-konsollen for at sikre, at deres spilbutik er attraktiv for spillere.

4.2.2. Ingen inputafskærmningsproblemer med hensyn til konkurrerende distributører af PC-spil via flerspils-abonnementstjenester

- (14) Kommissionen har vurderet, om Microsoft ville have mulighed for og incitament til at afskærme konkurrerende distributører af PC-spil, der tilbyder flerspils-abonnementstjenester, ved at medtage Activision Blizzards spil i sin egen abonnements-tjeneste og ikke give adgang til dem fra tredjeparters abonnements-tjenester. Kommissionen mener ikke, at transaktionen giver anledning til problemer i den henseende, fordi Activision Blizzard ikke giver sine PC-spil licens til flerspils-abonnementstjenester, og Kommissionen fandt ikke bevis for, at de ville være begyndt at gøre det uden transaktionen.

4.2.3. Inputafskærmningsproblemer med hensyn til Microsofts konkurrerende distributører af konsolspil

- (15) Kommissionen har vurderet risikoen for en målrettet inputafskærmning af konkurrerende distributører på markederne i de efterfølgende led for distribution af konsolspil gennem begrænset adgang til Activision Blizzards (AAA-)skydespil til konsol. Kommissionen mener ikke, at transaktionen giver anledning til problemer i denne henseende af følgende årsager.
- (16) Først og fremmest finder Kommissionen, at Microsoft sandsynligvis ikke vil være i stand til at gennemføre en målrettet strategi for fuldstændig eller delvis inputafskærmning over for konkurrerende distributører af konsolspil.
- (17) For det første fandt Kommissionen, at konsolspil inden for skydespilsgenren og navnlig Activision Blizzards AAA-skydekonsolspil er et vigtigt input for distributører af konsolspil. De tiltrækker en betydelig del af brugerne og tegner sig for en betydelig del af spiltiden på Xbox- og PlayStation-konsoller og påvirker derfor forbrugernes valg af konsol. Activision Blizzards AAA-skydefranchise Call of Duty anses i vid udstrækning for at være en af eller endda den mest succesrige franchise i videospilbranchen i forhold til levetid, rentabilitet og hyppighed af frigivelser af nye titler. Desuden er Activision Blizzards konsolspil og navnlig Call of Duty en vigtig indtægtskilde for PlayStation. For det andet fandt Kommissionen, at den fusionerede enhed har en stærk markedsposition på markedet i foregående led for udvikling og udgivelse af AAA-skydekonsolspil (herunder battle royale-spil) i betragtning af store markedsandele efter indtægter på over 30 % på verdensplan i de seneste tre kalenderår.
- (18) Kommissionen fandt imidlertid, at Sony sandsynligvis ville have effektive og rettidige modstrategier, som de kunne iværksætte for at reagere på potentielle afskærmningsstrategier. Sony er en vertikalt integreret distributør af konsolspil, som udvikler og udgiver populære AAA-konsolspil i sine egne spilstudier, hvilket overordnet vil gøre Sonys PlayStation mere attraktiv. Endvidere er Sony den største distributør af konsolspil med en meget stor markedsandel på verdensplan og navnlig i EØS. Sony kunne på grundlag af sin stærke position inden for distribution af konsolspil, som de allerede gjorde tidligere, forhandle eksklusivaftaler med andre udviklere af populære AAA-konsolspil.

- (19) For det andet finder Kommissionen, at Microsoft sandsynligvis ikke vil have incitament til at gennemføre en målrettet strategi for fuldstændig eller delvis inputafskærmning over for konkurrerende distributører af konsolspil. Kommissionens kvantitative analyse viste, at omskiftningshyppigheden i tilfælde af en samlet inputafskærmning ville være for lav til at opveje de sandsynlige tab ved en sådan strategi. Det vil derfor efter al sandsynlighed ikke være rentabelt for Microsoft at begrænse eller forringe Sonys adgang til Activision Blizzards konsolspil, fordi Microsofts tab som følge af en sådan afskærmningsstrategi efter al sandsynlighed vil opveje de potentielle gevinster.
- (20) For det tredje finder Kommissionen, at uanset om Microsoft har mulighed for eller incitament til at afskærme konkurrerende distributører af konsolspil, vil en sådan strategi efter al sandsynlighed ikke have nogen væsentlig skadelig virkning på konkurrencen på markedet i det efterfølgende led for distribution af konsolspil.
- (21) For det første har Sony en stærk markedsposition inden for distribution af konsolspil og er en førende leverandør af konsolhardware på verdensplan og navnlig i EØS. Sony har derfor en betydelig forhandlingsstyrke og ressourcer, som gør det muligt for selskabet at skifte til alternative input ved enten at udvikle populære AAA-spil internt eller forhandle eksklusivitet med andre uafhængige udviklere og udgivere. For det andet har Kommissionen ikke fundet overbevisende beviser for, at inputafskærmningen ville medføre betydelige tab for Sonys brugergrundlag, således at det ville hæmme Sonys potentiale til at investere i innovation og kvalitet. Kommissionens kvantitative analyse viste faktisk, at omskiftningshyppigheden blandt brugerne i tilfælde af en samlet inputafskærmning ikke i væsentlig grad vil påvirke Sonys brugergrundlag. For det tredje har Kommissionen ikke fundet overbevisende beviser for, at den fusionerede enheds delvise afskærmningsstrategier efter transaktionen ville hæmme konkurrencen betydeligt på markedet i det efterfølgende led for distribution af konsolspil. Tværtimod har tidligere eksempler på delvise eksklusivaftaler om distribution af Activision Blizzards Call of Duty-franchise ikke haft nogen væsentlig indvirkning på Microsofts eller Sonys aktiviteter på markedet i det efterfølgende led for distribution af konsolspil. Endelig mener flertallet af respondenterne i markedsundersøgelsen ikke, at transaktionen vil have en negativ indvirkning på markedet for distribution af konsolspil.
- (22) Selv om Kommissionens vurdering af transaktionens virkninger fokuserede på Sony, Microsofts største konkurrent inden for distribution af konsolspil, fandt Kommissionen også, at Nintendos position inden for distribution af konsolspil efter al sandsynlighed ikke vil blive påvirket som følge af transaktionen. Kun en lille del af Activision Blizzards spilfranchises distribueres af Nintendo. Navnlig Call of Duty, som er Activision Blizzards største konsolspil efter indtægter, bliver i øjeblikket kun distribueret på konsollerne Xbox og PlayStation.
- (23) Kommissionen finder derfor, at transaktionen ikke i betydelig grad vil hæmme den effektive konkurrence på markedet i det efterfølgende led for distribution af konsolspil som følge af den fusionerede enheds målrettede strategi for fuldstændig eller delvis inputafskærmning ved at begrænse eller forringe adgangen i det foregående led til Activision Blizzards (AAA-)skydekonsolspil.

4.2.4. *Inputafskærmningsproblemer med hensyn til Microsofts konkurrerende distributører af konsol- eller PC-spil, som udbyder streamingtjenester til cloud-spil*

- (24) Kommissionen mener, at den anmeldende part vil have mulighed for og incitament til at afskærme konkurrerende distributører af konsol- og PC-spil via streamingtjenester til cloud-spil ved at begrænse adgangen til Activision Blizzards PC- og konsolspil.
- (25) Selv om spil normalt kører lokalt på den specifikke enhed, hvor de er installeret, giver streamingtjenester til cloud-spil mulighed for at køre spillet på en ekstern server og streamer det til slutbrugerens enhed. Dette giver brugerne mulighed for at spille selv komplekse videospil på enheder, der normalt ikke understøtter dem. Derfor er streaming af cloud-spil i vid udstrækning »enhedsagnostisk«. Det gør det f.eks. muligt at spille et konsolspil på en PC eller at spille et komplekst PC-spil på en gammel eller en entry-level gamer-PC, som normalt ikke understøtter spillet.
- (26) Selv om streaming af cloud-spil kun er en fremspirende tendens i branchen, mener Kommissionen, at den vil blive en vigtig del af distributionen af PC- og konsolspil i den nærmeste fremtid på baggrund af brancheanalyser og feedback fra markedsundersøgelsen. Microsoft har investeret betydeligt i streamingtjenester til cloud-spil og har gjort sin streamingtjeneste til cloud-spil, Game Pass Ultimate, til det centrale element i sin »spillercentrerede« strategi, der har til formål at udbyde spil, uanset hvor spillerne spiller, og hvilken enhed de bruger.

- (27) Activision Blizzard giver ikke sine spil licens til streamingtjenester til cloud-spil på tidspunktet for afgørelsen. Kommissionen mener imidlertid, primært på grundlag af Activision Blizzards interne dokumenter, at Activision Blizzard uden transaktionen efter al sandsynlighed ville være begyndt at give sine spil licens til streamingtjenester til cloud-spil, navnlig dem, der er baseret på en »buy-to-play«-forretningsmodel (dvs. de platforme, der giver brugerne mulighed for at streame spil, som de allerede har købt fra en digital butik).
- (28) I betragtning af ovenstående finder Kommissionen, at Microsoft vil være i stand til at gennemføre en vellykket afskærmningsstrategi over for konkurrerende streamingtjenester til cloud-spil ved at gøre Game Pass Ultimate til den eneste streamingtjeneste til cloud-spil, der udbyder Activision Blizzards spil. Kommissionen finder, at Activision Blizzards spil er et vigtigt input til streamingtjenester til cloud-spil, og at Activision Blizzard derfor har en stærk markedsposition inden for udvikling og udgivelse af konsolspil. Kommissionen bemærker, at parternes samlede markedsandel efter indtægter i 2022 inden for udvikling og udgivelse af konsol- og PC-spil er under tærsklen på 30 %. Parternes andel er imidlertid højere i visse snævrere segmenter, navnlig når der fokuseres på genrer såsom rollespil i EØS og skydespil på verdensplan, og når man ser på andre parametre såsom månedlige aktive brugere eller spilletid. I den forbindelse er rollespil og skydespil særligt engagerende og populære, og Activision Blizzard udbyder nogle af de mest succesfulde spil inden for disse genrer, såsom Call of Duty og World of Warcraft.
- (29) Efter transaktionen vil Microsoft have teknisk og kontraktmæssig mulighed for ikke at give adgang til Activision Blizzards spil fra konkurrerende streamingtjenester til cloud-spil og udelukkende frigive dem til streaming via Game Pass Ultimate. I dette tilfælde vil konkurrerende streamingtjenester til cloud-spil ikke have rettidige og effektive modstrategier. Dette skyldes først og fremmest, at et stort katalog af populært indhold er afgørende for deres evne til at konkurrere, og PC- og konsolspil fra andre udgivere ville ikke være et tilfredsstillende alternativ til at opbygge et katalog af spil, der er tilstrækkelige til, at tredjeparters cloud-spiltjenester kan konkurrere med Game Pass Ultimate, hvis sidstnævnte udbyder Activision Blizzards spil med eksklusivitet.
- (30) Kommissionen mener også, at Microsoft ville have et incitament til at afskærme konkurrerende distributører af PC- og konsolspil via streamingtjenester til cloud-spil. Dette skyldes først og fremmest, at en afskærmningsstrategi i betragtning af Activision Blizzards spils store popularitet ville øge antallet af spillere, der bruger Game Pass Ultimates streamingfunktion til cloud-spil. En sådan stigning ville efter al sandsynlighed være betydelig, også takket være Microsofts aktiviteter, der bl.a. kombinerer streamingtjenester til cloud-spil, abonnements tjenester og PC'er med styresystemet Windows. Kommissionen mener, at tabene som følge af en sådan afskærmningsstrategi vil være begrænsede i forhold til gevinsterne.
- (31) Endelig mener Kommissionen, at virkningerne af en afskærmningsstrategi på konkurrencen inden for distribution af PC- og konsolspil ville være betydelige. Cloud-spil er en stigende tendens og forventes at blive en vigtig distributionskanal, og en afskærmningsstrategi vil lægge hindringer i vejen for indtrængning eller ekspansion af konkurrerende streamingtjenester til cloud-spil, som generelt ikke er vertikalt integrerede og vil være afhængige af et mindre antal uafhængige udgivere. Selv om cloud-spil ikke udgør en stor andel sammenlignet med det samlede marked, forventes det også at vokse betragteligt, og det er en vigtig kilde til innovation.
- (32) Kommissionen mener derfor, at transaktionen vil hæmme den effektive konkurrence betydeligt på markedet for distribution af PC- og konsolspil som følge af, at den fusionerede enhed ikke giver adgang til Activision Blizzards spil fra konkurrerende streamingtjenester til cloud-spil.

4.3. Konglomeratvirkninger

- (33) Transaktionen giver anledning til konglomeratforhold mellem Activision Blizzards spil og Microsofts udbud af PC'er med styresystemet Windows. Mere specifikt mener Kommissionen på grundlag af resultaterne af markedsundersøgelsen, at Microsoft efter transaktionen vil være i stand til at afskærme konkurrerende udbydere af operativsystemer til PC'er ved at knytte streaming af Activision Blizzards PC- og konsolspil til Windows.

- (34) For det første finder Kommissionen, at spil er en vigtig anvendelsesmulighed for PC'er og en vigtig faktor for konkurrencen mellem operativsystemer til PC'er. Microsoft indtager en dominerende stilling på markedet for operativsystemer til PC'er med en markedsandel på verdensplan på ca. [70-80] % (2022). Som følge heraf er de fleste PC-spil, navnlig ressourcerekrævende AAA-spil, udviklet til kun at køre indbygget på Windows, hvilket betyder, at de kun kan downloades og spilles lokalt på en PC med styresystemet Windows. Kommissionen fandt derfor ikke, at Microsoft kan forsøge at styrke sin stilling inden for operativsystemer til PC'er ved at begrænse adgangen til Activision Blizzards spil, der spilles indbygget på andre operativsystemer til PC'er.
- (35) Kommissionen mener, at streaming af cloud-spil er en effektiv måde at spille disse spil på på andre operativsystemer til PC'er. Kommissionen finder endvidere, at spil er en vigtig faktor for konkurrencen mellem operativsystemer til PC'er, og mener derfor, at streaming af cloud-spil, og navnlig streaming af Activision Blizzards spil, vil være vigtig for, at PC'er uden styresystemet Windows kan konkurrere mere effektivt med Windows. I den forbindelse mindes der om, at Activision Blizzard uden transaktionen ville være begyndt at give sine spil licens til streamingtjenester til cloud-spil. I betragtning af Activision Blizzard-spils popularitet, vil Microsoft derfor have mulighed for at afskærme konkurrerende udbydere af operativsystemer til PC'er ved ikke at give adgang til Activision Blizzards spil fra andre operativsystemer til PC'er via cloud-spil. I et sådant scenario mener Kommissionen ikke, at PC'er uden styresystemet Windows vil have rettidige og effektive modstrategier til rådighed, primært fordi tredjeparters streamingtjenester til cloud-spil som forklaret ovenfor ikke udgør et tilfredsstillende alternativ.
- (36) For så vidt angår incitamenterne til at afskærme markedet mener Kommissionen, at Microsoft har et endnu større incitament til også at tage hensyn til Windows' position på markedet for operativsystemer til PC'er, da den allerede har konkluderet, at Microsoft ville have et incitament til at afskærme konkurrerende udbydere af streamingtjenester til cloud-spil. Kommissionen er navnlig af den opfattelse, at de gevinster, der opnås ved at tiltrække eller fastholde brugere til Windows, opvejer de mistede indtægter fra distributionen af Activision Blizzards spil på tredjeparters streamingtjenester til cloud-spil og operativsystemer til PC'er.
- (37) Endelig konkluderer Kommissionen, at det i betragtning af Microsofts allerede dominerende stilling på markedet for operativsystemer til PC'er ville have en betydelig indvirkning på markedet for operativsystemer til PC'er at nægte eller forringe tilgængeligheden af Activision Blizzards spil via konkurrerende operativsystemer til PC'er. Dette skyldes, at en afskærmingsstrategi vil øge brugerne præference for Windows og dermed yderligere øge hindringerne for, at konkurrerende operativsystemer til PC'er kan konkurrere effektivt. Dette skal sammenlignes med en kontrafaktisk situation, hvor sådanne hindringer uden transaktionen ville være blevet mindsket, fordi Activision Blizzard sandsynligvis ville have licenseret sine spil til tredjeparters cloud-spiltjenester og gjort dem tilgængelige for streaming på andre operativsystemer end Windows.
- (38) Kommissionen finder det derfor sandsynligt, at transaktionen vil hæmme den effektive konkurrence betydeligt på markedet for operativsystemer til PC'er som følge af, at den fusionerede enhed afskærmer udbuddet af Activision Blizzards konsol- og PC-spil til udbydere af streamingtjenester til cloud-spil og ikke stiller Game Pass Ultimate til rådighed på andre operativsystemer til PC'er.

4.4. Konklusion

- (39) Det konkluderes derfor i afgørelsen, at den anmeldte fusion rejser alvorlig tvivl med hensyn til dens forenelighed med det indre marked for så vidt angår i) inputafskærmning af tredjepartsdistributører af PC- og konsolspil via streamingtjenester til cloud-spil og ii) afskærmning af konkurrerende udbydere af operativsystemer til PC'er ved at knytte streaming af Activision Blizzards cloud-spil til Windows.

5. DE ANMELDENDE PARTERS TILSAGN

- (40) For at fjerne konkurrenceproblemerne som følge af transaktionen afgav den anmeldende part tilsagn i fase II. Kommissionen testede de første tilsagn fra Microsoft (»de oprindelige tilsagn«) med markedsdeltagerne. Efter feedback fra denne markedstest ændrede den anmeldende part tilsagnene og afgav ændrede tilsagn (»de reviderede tilsagn«). Kommissionen foretog endnu en markedstest. Feedback fra markedsdeltagerne er blevet delt med den anmeldende part, som efterfølgende foretog yderligere ændringer af teksten med tilsagn og fremlagde et tredje forslag til afhjælpende foranstaltninger (»de endelige tilsagn«).

- (41) Alle afgivne tilsagn består af to hovedelementer: i) et tilsagn om at give forbrugerne ret til at streame spil i en periode på ti år (»forbrugerlicenstilsagnet«) og ii) et tilsagn om at give streamingudbydere en royaltystri licens til at streame spil i en periode på ti år (»tilsagn om at give streamingudbyderen en licens«).

5.1. De indledende tilsagn

5.1.1. Forbrugerlicenstilsagnet

- (42) I henhold til forbrugerlicenstilsagnet forpligter Microsoft sig til at give forbrugere i EØS ret til at streame alle nuværende og fremtidige PC-spil, der helt eller delvist udvikles af Activision Blizzards studier som anført i bilaget til de oprindelige tilsagn (»kvalificerede spil«) fra transaktionens afslutningsdato i en periode på ti år, ved at ændre sine slutbrugerlicensaftaler (»forbrugerlicens«) i overensstemmelse med bilag 3 til de oprindelige tilsagn. Forbrugerne vil få denne ret, uanset om det kvalificerede spil blev erhvervet før eller efter transaktionens afslutningsdato.

5.1.2. Tilsagnet om at give streamingudbyderen en licens

- (43) Ved tilsagnet om at give streamingudbyderen en licens forpligter Microsoft sig i en periode på ti år fra transaktionens afslutningsdato til at udstede en royaltystri licens til at streame kvalificerede spil til streamingtjenester i overensstemmelse med betingelserne i bilag 4 til de oprindelige tilsagn (hver især en »licens til streamingudbyderen«). For at være berettiget til denne licens skal en streamingtjeneste enten have tilladelse fra en spilbutik, der er autoriseret til at sælge kvalificerede spil (»autoriseret spilbutik«), give adgang til kvalificerede spil eller tilbyde adgang til kvalificerede spil ved hjælp af applikationer, der ikke kræver integration med en autoriseret spilbutik (i hvert tilfælde en »kvalificeret streamingtjeneste«).
- (44) Microsoft giver tilsagn om at udstede licenser til streamingudbydere, uanset om Microsoft i øjeblikket streamer eller i fremtiden vil streame kvalificerede spil på sin egen streamingtjeneste til cloud-spil. Nye versioner, herunder offentligt tilgængelige betaversioner og tidlig adgang til nye versioner, vil være tilgængelige for streaming fra udgivelsen af spillet på en Microsoft Game Store (defineret som Activision Blizzards butik Battle.net eller eventuelle efterfølgende digitale PC-spilbutikker) eller enhver anden butik, der har tilladelse til at distribuere titler fra Activision Blizzard.
- (45) Microsoft har desuden indgået aftaler med tre streamingudbydere af cloud-spil, nemlig NVIDIA, Boosteroid og Ubitus. Disse aftaler omfatter i en periode på ti år fra transaktionens afslutningsdato en royaltystri verdensomspændende licens til at streame kvalificerede spil. Som led i de oprindelige tilsagn forpligter Microsoft sig til at give disse licenser på de betingelser, der er fastsat i bilagene til de oprindelige tilsagn.
- (46) Licenser, der er udstedt i henhold til tilsagnet om licens til streamingudbydere, vil være tilgængelige på Microsofts websted og på følgende betingelser:
- (a) Medmindre andet er aftalt med de autoriserede spilbutikker, kan Microsoft tilbageholde alle indtægter fra salg af spil, køb foretaget i apps og andre fremtidige spilrelaterede transaktionsindtægter fra kvalificerede spil på kvalificerede streamingtjenester.
 - (b) Kvalificerede streamingtjenester [forretningshemmeligheder vedrørende spørgeskemaet til markedstesten]: ii) tilpasning af deres tjenester, i det omfang det er nødvendigt som reaktion på tredjeparters rettigheder, jf. nr. i), for at give forbrugerne mulighed for at streame kvalificerede spil, og iii) overholdelse af de relevante love og forordninger, herunder forordningen om digitale tjenester ⁽³⁾, den generelle forordning om databeskyttelse ⁽⁴⁾, e-databeskyttelsesdirektivet ⁽⁵⁾ samt standarder for privatlivets fred.

⁽³⁾ Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2022/2065 af 19. oktober 2022 om et indre marked for digitale tjenester og om ændring af direktiv 2000/31/EF (forordning om digitale tjenester) (EUT L 277 af 27.10.2022, s. 1).

⁽⁴⁾ Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2016/679 af 27. april 2016 om beskyttelse af fysiske personer i forbindelse med behandling af personoplysninger og om fri udveksling af sådanne oplysninger og om ophævelse af direktiv 95/46/EF (den generelle forordning om databeskyttelse) (EUT L 119 af 4.5.2016, s. 1).

⁽⁵⁾ Europa-Parlamentets og Rådets direktiv 2002/58/EF af 12. juli 2002 om behandling af personoplysninger og beskyttelse af privatlivets fred i den elektroniske kommunikationssektor (direktiv om databeskyttelse inden for elektronisk kommunikation) (EFT L 201 af 31.7.2002, s. 37).

5.1.3. Tilsynsorgan, tvistbilæggelse og varighed

- (47) Ifølge de oprindelige tilsagn skal der udpeges et tilsynsorgan, før den anmeldende part kan afslutte transaktionen. Tilsynsorganet kan på sin side udpege en IT-ekspert eller rådgivere inden for virksomhedsfinansiering og juridiske spørgsmål til at bistå med udførelsen af sine opgaver og opfyldelsen af sine forpligtelser.
- (48) Der er medtaget en særlig hurtig procedure for bilæggelse af tvister, som vil finde anvendelse i tilfælde, hvor en kvalificeret streamingtjeneste (herunder Nvidia, Boosteroid og Ubitus), der udviser en tilstrækkelig legitim interesse, hævder, at Microsoft ikke overholder sine forpligtelser i henhold til tilsagnene.
- (49) De oprindelige tilsagn vil være gældende i ti år fra transaktionens afslutningsdato.

5.2. De reviderede tilsagn

- (50) De reviderede tilsagn omfatter de samme to licenser som de oprindelige tilsagn med følgende forbedringer:
- (a) Koncessionerne omfatter konsolspil ud over PC-spil.
 - (b) I det omfang, der findes forskellige versioner af et PC-spil til forskellige operativsystemer, samt alt yderligere indhold, såsom add-ons, indhold, der kan downloades, eller køb i spillet, er sådanne versioner eller sådant indhold udtrykkeligt omfattet af licenserne.
 - (c) Licenserne er tilgængelige for streamingtjenester til cloud-spil, der giver forbrugerne mulighed for at spille fra tjenesteudbyderens cloud-baserede servere, PC'er eller konsolspil, for hvilke forbrugerne allerede har fået licens til at downloade spillet (herunder gennem enten buy-to-play, free-to-play eller abonnement).
 - (d) Licensen til streamingudbyderen gør det muligt for en streamingtjeneste at give adgang til PC-versioner af kvalificerede spil ved at autentificere sig hos Microsoft Game Store, og Microsoft forpligter sig til med forbrugernes samtykke at give adgang til sådanne data via en standardgrænseflade. Denne forpligtelse er begrænset til streamingtjenester, der allerede har licens til at udbyde streamingtjenester til cloud-spil af mindst én større spiludgiver, som nævnt i de reviderede tilsagn.
 - (e) Ingen omgåelse via tredjeparters IP-rettigheder.
 - (f) Voldgiftsproceduren kan finde sted i Bruxelles, Belgien, efter den anmodende streamingudbyder af cloud-spils valg.

5.3. De endelige tilsagn

- (51) Sammenlignet med de reviderede tilsagn præciserer de endelige tilsagn anvendelsesområdet og begrænser risikoen for omgåelse eller fejlfortolkning af tilsagnene. De vigtigste ændringer er:
- (a) Definitionen af »autoriseret spilbutik« omfatter nu også spilbutikker, der distribuerer kvalificerede spil via en flerspils-abonnementstjeneste.
 - (b) Tilsagnet om at fremlægge data om, hvorvidt en forbruger har ret til at spille et spil, omfatter også kvalificerede spil, som en forbruger har fået licens til via Game Pass.
 - (c) Definitionen af Microsoft Game Store blev ændret til at omfatte enhver digital PC-spilbutik, der ejes af Microsoft.
 - (d) Listen over store spiludgivere blev udvidet, Kommissionen fik mulighed for yderligere at ændre denne liste i tilsagnsperioden, og det præciseres, at afgørelsen af, om en streamingtjeneste har licens til at udbyde streamingtjenester til cloud-spil fra en anden stor spiludgiver, finder sted på det tidspunkt, hvor streamingtjenesten søger adgang til en Microsoft Game Store.
 - (e) Microsoft giver tilsagn om ikke at afbryde eller forringe den eksisterende adgang til kvalificerede spil gennem offentligt tilgængelige applikationsprogrammeringsgrænseflader (»API'er«).

5.4. Vurdering af de afgivne tilsagn

- (52) For at kunne accepteres skal de foreslåede tilsagn være i stand til at gøre en fusion forenelig med det indre marked, da de forhindrer en betydelig begrænsning af den effektive konkurrence på alle relevante markeder, hvor der er konstateret konkurrenceproblemer. I dette tilfælde vedrører de tilsagn, der er nødvendige for at fjerne de konkurrenceproblemer, som Kommissionen har påpeget, navnlig: i) inputafskærmning for tredjepartsdistributører af PC- og konsolspil via streamingtjenester til cloud-spil og ii) afskærmning af konkurrerende udbydere af operativsystemer til PC'er ved at knytte Activision Blizzards spil til Windows via Microsofts streamingtjeneste til cloud-spil.
- (53) Det konkluderes i afgørelsen, at de endelige tilsagn afhjælper de konkurrenceproblemer, som transaktionen gav anledning til, i deres helhed. Kommissionen konkluderer også, at de endelige tilsagn kan gennemføres effektivt og rettidigt.

6. KONKLUSION

- (54) Af ovennævnte årsager konkluderes det i afgørelsen, at den planlagte fusion ikke vil hæmme den effektive konkurrence betydeligt på det indre marked eller en væsentlig del heraf, forudsat at de anmeldende parters tilsagn overholdes fuldt ud.
- (55) Fusionen bør derfor erklæres forenelig med det indre marked og med EØS-aftalen i henhold til fusionsforordningens artikel 2, stk. 2, og artikel 8, stk. 2, og EØS-aftalens artikel 57.
-

OPLYSNINGER FRA MEDLEMSSTATERNE

Meddelelse offentliggjort i overensstemmelse med artikel 13 i Europa-Parlamentets og Rådets direktiv 2001/24/EF om sanering og likvidation af kreditinstitutter i forbindelse med opløsning og efterfølgende likvidation af FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA

[Luxembourgsk finansieringsinstitut under likvidation]

(2023/C 285/06)

Opfordring til anmeldelse af fordringer. Angivne frister skal overholdes.

Ved dom af 18. juli 2023 erklærede le tribunal d'arrondissement de et à Luxembourg (underretten i Luxembourg) i sin egenskab af domstol i handelsretlige sager under sin sammensamling opløsningen og likvidationen af aktieselskabet **FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA**, der har hjemsted i L-1724 Luxembourg, 47, boulevard Prince Henri, registreret i det luxembourgiske handels- og selskabsregister under nr. B75842, og af dets belgiske filial **FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA, SUCCURSALE DE BRUXELLES**, med hjemsted på Avenue de Tervueren 273, B-1150 Bruxelles, på grundlag af artikel 129, stk. 1, nr. 2), i den ændrede lov af 18. december 2015 om afvikling, sanering og likvidation af kreditinstitutter og visse investeringsselskaber og om indskudsgaranti- og investorgarantiordninger.

I dommen af 18. juli 2023 blev det fastslået, at afgørelsen om likvidation havde den virkning, at godkendelsen af **FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA** blev tilbagekaldt.

Ved samme dom blev Maria FARIA ALVES, vicepræsident for Tribunal d'arrondissement de et à Luxembourg, udnævnt til tilsynsførende dommer, og Maître Alain RUKAVINA, advokat ved Domstolen, med hjemsted i Luxembourg, blev udnævnt til likvidator.

Kreditorer pålægges at anmelde deres fordringer til justitskontoret ved tribunal de commerce de Luxembourg (handelsretten i Luxembourg) **inden den 19. januar 2024 kl. 17.00. I modsat fald indtræder forældelse.**

Anmeldelse af fordringer sker i overensstemmelse med artikel 134 i den ændrede lov af 18. december 2015 om afvikling, sanering og likvidation af kreditinstitutter og visse investeringsselskaber og om indskudsgaranti- og investorgarantiordninger.

Fordringer udstedt i en anden valuta end euro, omregnes til euro til vekselkursen på dagen for likvidationsdommen som offentliggjort af Den Europæiske Centralbank, og alle anerkendte fordringer betales i euro.

Der kan ikke gøres indsigelse mod dommen om opløsning og likvidation, heller ikke af tredjemand. Den skal uanset en eventuel appel kunne fuldbyrdes foreløbigt med umiddelbar virkning før registreringen og uden sikkerhedsstillelse.

CSSF (det luxembourgiske finanstilsyn) eller statsadvokaten og finansieringsinstituttet kan indgive appel til justitskontoret ved Tribunal d'arrondissement de et à Luxembourg. Fristen for appel er femten (15) dage fra datoen for justitssekretærens forkyndelse af dommen ved tribunal d'arrondissement de et à Luxembourg. Det er ikke nødvendigt med en advokats mellemkomst.

Yderligere oplysninger, navnlig vedrørende formaliteter i forbindelse med anmeldelse af fordringer, findes på følgende websted: www.fafliquidationjudiciaire.lu

For certificeret udskrift.

Beskikket likvidator

Alain RUKAVINA

V

(Øvrige meddelelser)

PROCEDURER VEDRØRENDE GENNEMFØRELSEN AF
KONKURRENCEPOLITIKKEN

EUROPA-KOMMISSIONEN

Anmeldelse af en planlagt fusion

(Sag M.11187 - MITSUI / CELANESE / NUTRINOVA JV)

Behandles eventuelt efter den forenklede procedure

(EØS-relevant tekst)

(2023/C 285/07)

1. Den 27. juli 2023 modtog Kommissionen i overensstemmelse med artikel 4 i Rådets forordning (EF) nr. 139/2004 ⁽¹⁾ anmeldelse af en planlagt fusion.

Anmeldelsen vedrører følgende virksomheder:

- Mitsui & Co, Ltd., (»Mitsui«, Japan)
- Celanese Corporation (»Celanese«, USA)
- Nutrinova B.V. (»Nutrinova JV«, Nederlandene), der kontrolleres af Celanese.

Mitsui og Celanese erhverver fælles kontrol, jf. fusionsforordningens artikel 3, stk. 1, litra b), og artikel 3, stk. 4, over Nutrinova JV.

Den planlagte fusion gennemføres gennem opkøb af aktier i et nystiftet joint venture.

2. De deltagende virksomheder er aktive på følgende områder:

- Mitsui er et handels-, forretningsledelses- og projektudviklingsselskab, der er aktivt inden for forskellige sektorer, herunder basiskemikalier, funktionelle kemikalier og fødevarerressourcer
- Celanese er en global virksomhed, der fremstiller højtydende industrielle polymerer, som anvendes til en række forskellige formål af høj værdi, samt acetylprodukter, som er mellemprodukter i større industrier.

3. Nutrinova JV er aktiv på følgende områder:

- produktion af sødemidlet acesulfamkalium (»Ace-K«), konserveringsmidlerne kaliumsorbat og sorbinsyre samt ammoniumsulfat, der anvendes som gødning og til produktion af isolering.

4. Efter en foreløbig gennemgang af sagen finder Kommissionen, at den anmeldte fusion muligvis er omfattet af fusionsforordningen. Den har dog endnu ikke taget endelig stilling hertil.

(1) EUT L 24 af 29.1.2004, s. 1 (»fusionsforordningen«).

Det bemærkes, at denne sag eventuelt vil blive behandlet efter den forenklede procedure i overensstemmelse med Kommissionens meddelelse om en forenklet procedure for behandling af bestemte fusioner efter Rådets forordning (EF) nr. 139/2004 ^(?).

5. Kommissionen opfordrer alle interesserede tredjeparter til at fremsætte eventuelle bemærkninger til den planlagte fusion.

Alle bemærkninger skal være Kommissionen i hænde senest 5 dage efter offentliggørelsen af denne meddelelse. Angiv altid referencen:

M.11187 - MITSUI / CELANESE / NUTRINOVA JV

Bemærkningerne kan sendes til Kommissionen pr. e-mail eller brev. Benyt venligst følgende kontaktoplysninger:

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

Postadresse:

European Commission
Directorate-General for Competition
Merger Registry
1049 Bruxelles/Brussel
BELGIQUE/BELGIË

^(?) EUT C 366 af 14.12.2013, s. 5.

ISSN 1977-0871 (elektronisk udgave)
ISSN 1725-2393 (papirudgave)



Den Europæiske Unions
Publikationskontor
L-2985 Luxembourg
LUXEMBOURG

DA