

Uradni list

Evropske unije

C 285



Slovenska izdaja

Informacije in objave

Letnik 66

14. avgust 2023

Vsebina

II Sporočila

SPOROČILA INSTITUCIJ, ORGANOV, URADOV IN AGENCIJ EVROPSKE UNIJE

Evropska komisija

2023/C 285/01	Nenasprotovanje priglašeni koncentraciji (Zadeva M.11200 – MSI / VALORIZA) ⁽¹⁾	1
---------------	---	---

IV Informacije

INFORMACIJE INSTITUCIJ, ORGANOV, URADOV IN AGENCIJ EVROPSKE UNIJE

Evropska komisija

2023/C 285/02	Menjalni tečaji eura – 11. avgust 2023	2
2023/C 285/03	Mnenje Svetovalnega Odbora za Združitve s sestanka z dne 3. maja 2023 o osnutku sklepa v zadevi M.10646, MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD – Država poročevalka: Romunija ⁽¹⁾	3
2023/C 285/04	Končno poročilo pooblaščenca za zaslihanje – Zadeva M.10646 – Microsoft / Activision Blizzard ⁽¹⁾	5
2023/C 285/05	Povzetek sklepa Komisije z dne 15. maja 2023 o združljivosti koncentracije z notranjim trgov in delovanjem Sporazuma EGP (Zadeva M.10646, MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD) (notificirano pod dokumentarno številko C(2023)3139) ⁽¹⁾	8

SL

⁽¹⁾ Besedilo velja za EGP.

INFORMACIJE DRŽAV ČLANIC

2023/C 285/06	Obvestilo v skladu s členom 13 Direktive 2001/24/ES Evropskega parlamenta in Sveta o reorganizaciji in prenehanju kreditnih institucij: o likvidaciji in poznejšem prenehanju banke FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA [Prenehanje luksemburške finančne institucije]	17
---------------	--	----

V Objave

POSTOPKI V ZVEZI Z IZVAJANJEM POLITIKE KONKURENCE

Evropska komisija

2023/C 285/07	Predhodna prijava koncentracije (Zadeva M.11187 - MITSUI / CELANESE / NUTRINOVA JV) – Zadeva, primerna za obravnavo po poenostavljenem postopku ⁽¹⁾	18
---------------	--	----

⁽¹⁾ Besedilo velja za EGP.

II

(Sporočila)

SPOROČILA INSTITUCIJ, ORGANOV, URADOV IN AGENCIJ EVROPSKE UNIJE

EVROPSKA KOMISIJA

Nenasprotovanje priglašeni koncentraciji**(Zadeva M.11200 – MSI / VALORIZA)****(Besedilo velja za EGP)**

(2023/C 285/01)

Komisija se je 8. avgusta 2023 odločila, da ne bo nasprotovala zgoraj navedeni priglašeni koncentraciji in jo bo razglasila za združljivo z notranjim trgov. Ta odločitev je sprejeta v skladu s členom 6(1)(b) Uredbe Sveta (ES) št. 139/2004 ⁽¹⁾. Celotno besedilo odločitve je na voljo samo v angleščini in bo objavljeno po tem, ko bodo iz besedila odstranjene morebitne poslovne skrivnosti. Na voljo bo:

- v razdelku o združitvah na spletišču Komisije o konkurenci (<https://competition-cases.ec.europa.eu/search>). Spletišče vsebuje različne pripomočke za iskanje posameznih odločitev o združitvah, vključno z nazivi podjetij, številkami zadev, datumi ter indeksi področij,
- v elektronski obliki na spletišču EUR-Lex (<http://eur-lex.europa.eu/homepage.html?locale=sl>) pod dokumentarno številko 32023M11200. EUR-Lex zagotavlja spletni dostop do prava EU.

⁽¹⁾ UL L 24, 29.1.2004, str. 1.

IV

(Informacije)

INFORMACIJE INSTITUCIJ, ORGANOV, URADOV IN AGENCIJ EVROPSKE
UNIJE

EVROPSKA KOMISIJA

Menjalni tečaji eura ⁽¹⁾

11. avgust 2023

(2023/C 285/02)

1 euro =

Valuta			Menjalni tečaj		
USD	ameriški dolar	1,1004	CAD	kanadski dolar	1,4791
JPY	japonski jen	158,97	HKD	hongkonški dolar	8,6007
DKK	danska krona	7,4510	NZD	novozelandski dolar	1,8299
GBP	funt šterling	0,86415	SGD	singapurski dolar	1,4850
SEK	švedska krona	11,8075	KRW	južnokorejski won	1 459,31
CHF	švicarski frank	0,9617	ZAR	južnoafriški rand	20,7138
ISK	islandska krona	144,70	CNY	kitajski juan	7,9584
NOK	norveška krona	11,4225	IDR	indonezijska rupija	16 811,91
BGN	bolgarski lev	1,9558	MYR	malezijski ringit	5,0475
CZK	češka krona	24,103	PHP	filipinski peso	62,175
HUF	madžarski forint	382,80	RUB	ruski rubelj	
PLN	poljski zlot	4,4368	THB	tajski bat	38,547
RON	romunski lev	4,9407	BRL	brazilski real	5,3656
TRY	turška lira	29,7632	MXN	mehiški peso	18,7092
AUD	avstralski dolar	1,6850	INR	indijska rupija	91,0970

⁽¹⁾ Vir: referenčni menjalni tečaj, ki ga objavlja ECB.

**Mnenje Svetovalnega Odbora za Združitve s sestanka z dne 3. maja 2023 o osnutku sklepa
v zadevi M.10646, MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD**

Država poročevalka: Romunija

(Besedilo velja za EGP)

(2023/C 285/03)

Koncentracija

1. Svetovalni odbor (15 držav članic) se strinja s Komisijo, da priglašena transakcija pomeni koncentracijo v smislu člena 3(1), točka (b), Uredbe Sveta (ES) št. 139/2004 z dne 20. januarja 2004 o nadzoru koncentracij podjetij (v nadaljnjem besedilu: uredba o združitvah) ⁽¹⁾.

Oprelitev trga

Oprelitev proizvodnega trga

2.
 - a) Svetovalni odbor (15 držav članic) se strinja z ugotovitvami Komisije iz osnutka sklepa v zvezi z opredelitvijo upoštevnih proizvodnih trgov razvoja in izdajanja videoiger, segmentiranih glede na platformo (osebni računalnik, konzola, mobilne naprave), glede na vrste videoigre (igre AAA in igre, ki niso AAA) in glede na žanr (akcijsko-pustolovske in strelske igre/battle royale, igre igranja vlog, športne igre, dirkalne igre, igre bojevanja in strateške igre).
 - b) Svetovalni odbor (14 držav članic) se strinja z ugotovitvami Komisije iz osnutka sklepa v zvezi z opredelitvijo naslednjih upoštevnih proizvodnih trgov distribucije videoiger, segmentiranih glede na platformo (osebni računalnik, konzola, mobilne naprave); ena država članica je vzdržana.
 - c) Svetovalni odbor (15 držav članic) se strinja z ugotovitvami Komisije iz osnutka sklepa v zvezi z opredelitvijo naslednjih upoštevnih proizvodnih trgov operacijskih sistemov za osebne računalnike.

Oprelitev geografskega trga

3.
 - a) Svetovalni odbor (15 držav članic) se strinja z ugotovitvami Komisije iz osnutka sklepa v zvezi z opredelitvijo naslednjega upoštevnege geografskega trga za proizvodne trge razvoja in izdajanja videoiger (tj. zajema vsaj EGP, če ne kar ves svet).
 - b) Svetovalni odbor (14 držav članic) se strinja z ugotovitvami Komisije iz osnutka sklepa v zvezi z opredelitvijo naslednjega upoštevnege geografskega trga za proizvodne trge distribucije videoiger (tj. zajema vsaj EGP, če ne kar ves svet); ena država članica je vzdržana.
 - c) Svetovalni odbor (15 držav članic) se strinja z ugotovitvami Komisije iz osnutka sklepa v zvezi z opredelitvijo naslednjega upoštevnege geografskega trga za proizvodne trge operacijskih sistemov za osebne računalnike (tj. ves svet).

Presoja z vidika pravil konkurence

4. Svetovalni odbor (15 držav članic) se strinja z oceno Komisije, da priglašena transakcija verjetno ne bi bistveno ovirala učinkovite konkurence zaradi horizontalnih neusklajenih učinkov, ki izhajajo iz združevanja dejavnosti družb Microsoft in Activision Blizzard.

⁽¹⁾ UL L 24, 29.1.2004, str. 1.

5. Svetovalni odbor (15 držav članic) se strinja z oceno Komisije, da priglašena transakcija verjetno ne bi bistveno ovirala učinkovite konkurence zaradi vertikalnih neusklajenih učinkov, ki izhajajo iz ciljno usmerjenega omejevanja dostopa konkurenčnim distributerjem videoiger za konzole zaradi ciljno usmerjene strategije popolnega ali delnega omejevanja dostopa do vložkov s strani združenega subjekta z omejevanjem ali poslabšanjem dostopa do strelskih videoiger za konzole (AAA) družbe Activision Blizzard.
6. Svetovalni odbor (15 držav članic) se strinja z oceno Komisije, da bi priglašena transakcija verjetno bistveno ovirala učinkovito konkurenco zaradi vertikalnih neusklajenih učinkov, ki izhajajo iz ciljno usmerjenega omejevanja dostopa do vložkov konkurenčnim distributerjem videoiger za konzole ali osebne računalnike, ki ponujajo storitve pretakanja iger v oblaku, ker bi združeni subjekt omejil dobavo iger za konzole in osebne računalnike družbe Activision Blizzard.
7. Svetovalni odbor (15 držav članic) se strinja z oceno Komisije, da bi priglašena transakcija verjetno bistveno ovirala učinkovito konkurenco na trgu dobave operacijskih sistemov za osebne računalnike zaradi konglomeratnih učinkov, ki izhajajo iz vezanosti iger družbe Activision Blizzard in distribucije iger družbe Microsoft prek storitev pretakanja iger v oblaku na operacijski sistem Windows.

Zaveze

8. Svetovalni odbor (12 držav članic) se strinja z ugotovitvijo Komisije, da licenca za potrošnike in licenca za ponudnike pretakanja, ki ju je 20. aprila 2023 ponudil priglasiatelj, odpravljata pomisleke glede (i) omejevanja dostopa do vložkov konkurenčnim distributerjem videoiger za konzole ali osebne računalnike, ki ponujajo storitve pretakanja iger v oblaku, ker bi združeni subjekt omejil dobavo iger za konzole in osebne računalnike družbe Activision Blizzard, ter (ii) konglomeratnih učinkov, ki izhajajo iz vezanosti iger družbe Activision Blizzard in distribucije iger družbe Microsoft prek storitev pretakanja iger v oblaku na operacijski sistem Windows. Ena država članica se ne strinja. Dve državi članici sta vzdržani.
9. Svetovalni odbor (12 držav članic) se strinja s Komisijo, da ob polnem spoštovanju zavez, ki jih je 20. aprila 2023 ponudil priglasiatelj, priglašena transakcija verjetno ne bi bistveno ovirala učinkovite konkurence na notranjem trgu ali njegovem znatnem delu. Ena država članica se ne strinja. Dve državi članici sta vzdržani.

Združljivost z notranjim trgov in Sporazumom o Evropskem gospodarskem prostoru

10. Svetovalni odbor (12 držav članic) se strinja s Komisijo, da je treba priglašeno koncentracijo zato razglasiti za združljivo z notranjim trgov in Sporazumom o Evropskem gospodarskem prostoru ⁽²⁾ v skladu s členom 2(2) in členom 8(2) uredbe o združitvah ter členom 57 Sporazuma o Evropskem gospodarskem prostoru. Ena država članica se ne strinja. Dve državi članici sta vzdržani.

⁽²⁾ UL L 1, 3.1.1994, str. 3.

Končno poročilo pooblaščenca za zaslišanje ⁽¹⁾
Zadeva M.10646 – Microsoft / Activision Blizzard

(Besedilo velja za EGP)

(2023/C 285/04)

1. UVOD

1. Komisija je 30. septembra 2022 prejela priglasitev predlagane koncentracije, s katero namerava družba Microsoft Corporation (v nadaljnjem besedilu: Microsoft ali priglasitelj) v smislu člena 3(1), točka (b), uredbe o združitvah ⁽²⁾ pridobiti izključni nadzor nad družbo Activision Blizzard, Inc. (v nadaljnjem besedilu: Activision Blizzard) (v nadaljnjem besedilu: predlagana transakcija). Za namene tega vmesnega poročila se družbi Microsoft in Activision Blizzard skupaj imenujeta „stranki“.

2. POSTOPEK

2.1. Sklep na podlagi člena 6(1), točka (c)

2. Komisija je 8. novembra 2022 sprejela sklep o začetku postopka na podlagi člena 6(1), točka (c), uredbe o združitvah (v nadaljnjem besedilu: sklep na podlagi člena 6(1), točka (c)), saj je prva faza preiskave, ki jo je izvedla, vzbudila resne pomisleke glede združljivosti predlagane transakcije z notranjim trgov.
3. Priglasitelj je 24. novembra 2022 predložil odgovor na sklep na podlagi člena 6(1), točka (c).

2.2. Prvo podaljšanje roka

4. Komisija je 18. novembra 2022 v skladu s členom 10(3), drugi pododstavek, prvi stavek, uredbe o združitvah rok 90 dni iz člena 10(3), prvi pododstavek, navedene uredbe, ki je določen za sprejetje sklepa na podlagi člena 8 uredbe o združitvah v zvezi s predlagano transakcijo, podaljšala za deset delovnih dni.

2.3. Ugotovitve o možnih kršitvah

5. Komisija je 31. januarja 2023 sprejela ugotovitve o možnih kršitvah, ki jih je naslovila na priglasitelja. Priglasitelj je bil o ugotovitvah o možnih kršitvah uradno obveščen 1. februarja 2023, potem ko je bil 31. januarja 2023 poslan predhodni izvod.

2.4. Dostop do spisa

6. Priglasitelju je bil dostop do spisa omogočen 1. februarja 2023 na podlagi dveh DVD-jev. Poleg tega je Generalni direktorat za konkurenco (v nadaljnjem besedilu: GD za konkurenco) za del dokumentov v spisu omogočil dostop v okviru podatkovne sobe, ki je bila na voljo med 2. in 8. februarjem 2023.
7. Družba Microsoft je z dopisom pooblaščenca za zaslišanje z dne 19. februarja 2023 vložila zahtevo za nadaljnji dostop do spisa v skladu s členom 7 Sklepa 2011/695/EU (v nadaljnjem besedilu: zahteva za nadaljnji dostop). Zahtevala je zlasti, da se njenim zunanjim svetovalcem dovoli dostop do nekaterih zaupnih podatkov, ki so jih ti v podatkovni sobi že pregledali, pri čemer bi pregled še vedno izvedli samo zunanji svetovalci, vendar v manj restriktivni obliki, na primer v okviru ureditve zaupnega kroga. Ta zahteva se je nanašala na posebno teorijo škode, ki jo je v ugotovitvah o možnih kršitvah razvil GD za konkurenco. Vendar se je svetovalac družbe Microsoft zaradi določenega razvoja dogodkov v zadevi 2. marca 2023 strinjal, da v tej fazi ni treba sprejeti odločitve o zahtevi za nadaljnji dostop. Družba Microsoft je nato 6. aprila 2023 umaknila zahtevo za nadaljnji dostop.

⁽¹⁾ V skladu s členoma 16 in 17 Sklepa 2011/695/EU predsednika Evropske komisije z dne 13. oktobra 2011 o funkciji in mandatu pooblaščenca za zaslišanje v nekaterih postopkih o konkurenci (UL L 275, 20.10.2011, str. 29) (v nadaljnjem besedilu: Sklep 2011/695/EU).

⁽²⁾ Uredba Sveta (ES) št. 139/2004 z dne 20. januarja 2004 o nadzoru koncentracij podjetij (Uredba ES o združitvah) (UL L 24, 29.1.2004, str. 1).

2.5. Odgovor na ugotovitve o možnih kršitvah

8. Priglasitelj je v roku, ki ga je določil GD za konkurenco, 14. februarja 2023 predložil svoj odgovor na ugotovitve o možnih kršitvah. V odgovoru je zahteval uradno ustno zaslišanje.

2.6. Zainteresirane tretje osebe

9. Med postopkom sem kot zainteresiranim tretjim osebam omogočil udeležbo (v skladu s členom 5 Sklepa 2011/695/EU) šestim podjetjem ali podjetniških združenjem.
10. Vse zainteresirane tretje osebe so izrazile interes za sodelovanje na morebitnem ustnem zaslišanju v tej zadevi in jim je bila v skladu s členom 6(2) Sklepa 2011/695/EU ustrezno omogočena udeležba, da so lahko ustno izrazile svoja stališča glede predlagane transakcije.

2.7. Ustno zaslišanje

11. Uradno ustno zaslišanje je potekalo 21. februarja 2023.
12. V sobi so bili prisotni pooblaščenca, ki so zastopali stranki, štiri zainteresirane tretje osebe, Komisijo in pristojni organ države članice. Na daljavo so sodelovali dodatni predstavniki strank, pristojnih organov držav članic in Komisije ter predstavniki nekaterih zainteresiranih tretjih oseb.

2.8. Drugo podaljšanje roka

13. Komisija je 1. marca 2023 v skladu s členom 10(3), drugi pododstavek, tretji stavek, uredbe o združitvah s soglasjem priglasitelja sprejela nadaljnje podaljšanje roka, določenega za sprejetje sklepa v skladu s členom 8 uredbe o združitvah, za dodatnih deset delovnih dni.

2.9. Dopis o dejstvih

14. Komisija je 9. marca 2023 sprejela dopis o dejstvih, da bi družbo Microsoft obvestila o dodatnih dejanskih elementih, ki v ugotovitvah o možnih kršitvah še niso bili izrecno upoštevani in za katere je menila, da bi lahko bili pomembni za podkrepitev nekaterih njenih predhodnih ugotovitev iz ugotovitev o možnih kršitvah in utemeljitev njene končne odločitve.
15. Komisija je družbi Microsoft kot rok za odgovor na dopis o dejstvih sprva določila 16. marec 2023. GD za konkurenco je na zahtevo družbe Microsoft ta rok nato podaljšal do 20. marca 2023. Družba Microsoft je na navedeni datum predložila odgovor.

2.10. Zaveze

16. Družba Microsoft je 16. marca 2023 predložila zaveze za zagotovitev združljivosti predlagane transakcije z notranjim trgov in delovanjem Sporazuma EGP v skladu s členom 8(2), drugi pododstavek, uredbe o združitvah (v nadaljnjem besedilu: zaveze). V skladu s tem je bil zakonski rok za sklep Komisije v skladu s členom 10(3), prvi pododstavek, uredbe o združitvah samodejno podaljšan za 15 delovnih dni.
17. Komisija je 17. marca 2023 začela tržni preizkus zavez. Stranki je 28. marca 2023 obvestila o rezultatih tržnega preizkusa.
18. Družba Microsoft je 3. aprila 2023 na podlagi rezultatov tržnega preizkusa predložila spremenjen sklop zavez. Zanje je bil tržni preizkus izveden 4. aprila 2023, Komisija pa je stranki o rezultatih obvestila 14. aprila 2023.
19. Družba Microsoft je 20. aprila 2023 predložila spremenjene zaveze (v nadaljnjem besedilu: končne zaveze), v katerih so bile upoštevane povratne informacije iz tržnega preizkusa drugih zavez.

2.11. Osnutek sklepa

20. Komisija v osnutku sklepa ugotavlja, da se s končnimi zavezami obravnavajo ugotovljeni pomisleki glede konkurence, in razglša, da je predlagana transakcija združljiva z notranjim trgov in delovanjem Sporazuma EGP, v skladu s členom 8(2) uredbe o združitvah.
21. V skladu s členom 16(1) Sklepa 2011/695/EU sem pregledal osnutek sklepa in ugotavljam, da se ne nanaša na očitke, v zvezi s katerimi stranki ne bi imeli priložnosti izraziti svojih stališč.

3. ZAKLJUČEK

22. Na splošno menim, da se je v tem postopku spoštovalo učinkovito uveljavljanje procesnih pravic.

Bruselj, 3. maja 2023

Eric GIPPINI FOURNIER

Povzetek sklepa Komisije
z dne 15. maja 2023
o združljivosti koncentracije z notranjim trgov in delovanjem Sporazuma EGP

(Zadeva M.10646, MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD)

(notificirano pod dokumentarno številko C(2023)3139)

(Besedilo v angleškem jeziku je edino verodostojno)

(Besedilo velja za EGP)

(2023/C 285/05)

Komisija je 15. maja 2023 na podlagi Uredbe Sveta (ES) št. 139/2004 z dne 20. januarja 2004 o nadzoru koncentracij podjetij ⁽¹⁾ in zlasti člena 8(2) navedene uredbe sprejela sklep glede združitve. Različica celotnega sklepa, ki ni zaupna, je na voljo v angleščini na spletišču Generalnega direktorata za konkurenco na naslednjem naslovu: http://ec.europa.eu/competition/elojade/iseff/index.cfm?clear=1&policy_area_id=2.

1. STRANKI

- (1) Microsoft Corporation (v nadaljnjem besedilu: Microsoft ali priglasiatelj, ZDA) je globalna tehnološka družba s sedežem v Redmondu v Washingtonu v ZDA. Družba Microsoft strankam ponuja širok nabor izdelkov in storitev. V zvezi s transakcijo je družba Microsoft dejavna na področju videoiger kot razvijalka, izdajateljica in distributerka videoiger za igralne konzole, osebne računalnike in mobilne naprave. Proizvaja in ponuja tudi igralno konzolo Xbox ter s tem povezane storitve, vključno z naročniško storitvijo za igre Game Pass (na voljo za Xbox in osebne računalnike), in storitve pretakanja iger v oblaku v okviru najvišje ravni različice storitve Game Pass, tj. Game Pass Ultimate.
- (2) Družba Activision Blizzard, Inc. (v nadaljnjem besedilu: Activision Blizzard, ZDA) je razvijalka in izdajateljica videoiger s sedežem v Santa Monici v Kaliforniji v ZDA. Razvija in izdaja videoigre za igralne konzole, osebne računalnike in mobilne naprave, vključno s franšizami, kot so Call of Duty, World of Warcraft, Diablo in Candy Crush. Družba Activision Blizzard tudi upravlja digitalno trgovino, Battle.net, za digitalno distribucijo svojih iger za osebne računalnike.

2. POSTOPEK

- (3) Komisija je 30. septembra 2022 v skladu s členom 4 uredbe o združitvah prejela uradno priglasitev, s katero je družba Microsoft nameravala pridobiti izključni nadzor nad celotno družbo Activision Blizzard.
- (4) Komisija je s sklepom z dne 8. novembra 2022 ugotovila, da predlagana transakcija vzbuja resne pomisleke glede združljivosti z notranjim trgov, in začela postopek v skladu s členom 6(1), točka (c), uredbe o združitvah.
- (5) Priglasiatelj je 20. aprila 2023 predložil končne zaveze (v nadaljnjem besedilu: končne zaveze) za zagotovitev združljivosti koncentracije z notranjim trgov.
- (6) Končni sklep je bil 3. maja 2023 predmet posvetovanja z državami članicami v okviru Svetovalnega odbora za koncentracije, ki je izrazil pozitivno mnenje. Pooblaščenec za zaslišanje je v svojem poročilu, ki ga je predložil isti dan, izrazil pozitivno mnenje o postopku.

⁽¹⁾ UL L 24, 29.1.2004, str. 1.

3. UPOŠTEVNI PROIZVODNI IN GEOGRAFSKI TRGI

(7) V sklepu so opredeljeni naslednji upoštevni trgi:

- (1) razvoj in izdajanje iger za osebne računalnike in konzole, ki je lahko segmentiran glede na (i) platformo, in sicer osebni računalnik in konzolo; (ii) žanre iger in (iii) vrste iger (tj. igre AAA ⁽²⁾ in igre, ki niso AAA). Trg razvoja in izdajanja iger za mobilne naprave se je štel kot ločen trg in v Sklepu ni bil nadalje ocenjen. Geografski obseg zajema vsaj EGP, če ne kar ves svet;
- (2) distribucija iger za osebne računalnike in konzole, ki je lahko segmentiran glede na platformo, in sicer osebni računalnik in konzolo. Komisija je menila, da razlikovanje glede na (i) plačilni model (tj. med nakupom igre in naročnino) in (ii) vrsto dostopa (tj. med prenosom in pretakanjem) ni potrebno. Distribucija iger za mobilne naprave se je štela za trg, ki je ločen od distribucije iger za osebne računalnike in konzole, in v Sklepu ni bila nadalje ocenjena. Geografski obseg zajema vsaj EGP, če ne kar ves svet;
- (3) dobava operacijskih sistemov. Geografski obseg zajema ves svet.

4. PRESOJA Z VIDIKA PRAVIL KONKURENCE

- (8) Transakcija povzroča več horizontalnih učinkov na razmerja, ker skupni tržni delež strank ob upoštevanju različnih razpoložljivih metrik presega 20 % na več potencialnih trgih.
- (9) Poleg tega se s transakcijo ustvarijo vertikalne povezave med (i) dejavnostmi razvoja in izdajanja iger družbe Activision Blizzard na nabavnem trgu ter (ii) dejavnostmi distribucije iger družbe Microsoft na prodajnem trgu. Komisija je ocenila: (i) morebitno omejevanje dostopa do strank razvijalcem in izdajateljem iger za konzole zaradi omejevanja ali poslabšanja dostopa do digitalnih trgovin za konzole družbe Microsoft; (ii) morebitno omejevanje dostopa do vložkov distributerjem – konkurentom družbe Microsoft – iger za osebne računalnike in konzole prek naročniških storitev z več igrami z omejevanjem ali poslabšanjem dostopa do iger družbe Activision Blizzard; (iii) morebitno omejevanje dostopa do vložkov distributerjem – konkurentom družbe Microsoft – iger za konzole z onemogočanjem ali poslabšanjem dostopa do strelskih iger za konzole družbe Activision Blizzard (AAA); (iv) morebitno omejevanje dostopa do vložkov distributerjem – konkurentom družbe Microsoft – iger za konzole ali osebne računalnike prek storitev za pretakanje iger v oblaku z omejevanjem ali poslabšanjem dostopa do iger za osebne računalnike in konzole družbe Activision Blizzard.
- (10) Transakcija povzroča tudi konglomeratna razmerja. Komisija je zlasti ocenila dve konglomeratni razmerji, ki izhajata iz povezav med dobavo operacijskega sistema Windows za osebne računalnike družbe Microsoft ter razvojem in izdajanjem videoiger družbe Activision Blizzard.

4.1. Ni horizontalnih pomislekov

- (11) Komisija je ocenila morebitne horizontalne, neusklajene učinke na več potencialno prizadetih trgih razvoja in izdajanja nekaterih žanrov (strelske igre, igre igranja vlog, akcijsko-pustolovske igre, dirkalne in letalske igre) in vrst (samo igre AAA ali igre AAA in igre, ki niso AAA, skupaj) videoiger za konzole in/ali osebne računalnike. Ocenila je tudi morebitne horizontalne učinke na trgu distribucije videoiger za osebne računalnike in konzole.
- (12) Kar zadeva horizontalne povezave na trgu razvoja in izdajanja iger, je skupni tržni delež združenega subjekta glede na prihodke na trgu razvoja in izdajanja iger za konzole in osebne računalnike manjši od 20 %. Vendar so tržni deleži v potencialno ožjih segmentih večji (npr. [30–40] % pri razvoju strelskih iger AAA za konzole na svetovni ravni ali [30–40] % pri razvoju iger igranja vlog AAA za osebne računalnike na ravni EGP). Komisija meni, da transakcija ne vzbuja pomislekov glede konkurence na horizontalno prizadetih trgih, predvsem ker so deleži združenega subjekta v večini primerov omejeni in ker je povečanje deleža, ki ga povzroča transakcija, zanemarljivo. Iz podobnih razlogov meni tudi, da horizontalna povezava pri distribuciji iger za osebne računalnike in konzole ne vzbuja pomislekov.

⁽²⁾ Igre AAA so videoigre, ki zahtevajo veliko sredstev in katerih razvoj je zahteven ter ki ponujajo napredno igralno izkušnjo in mehaniko igranja.

4.2. Vertikalni učinki

4.2.1. *Ni pomislekov glede omejevanja dostopa do strank*

- (13) Tržni delež družbe Microsoft na prodajnem trgu distribucije iger za konzole je leta 2022 na svetovni ravni znašal [30–40] %. Komisija je zato ocenila pomisleke glede morebitnega omejevanja dostopa do strank, ki izhajajo iz morebitnega omejevanja dostopa konkurenčnim razvijalcem in izdajateljem iger za konzole do digitalne trgovine družbe Microsoft za konzole. Komisija meni, da družba Microsoft ne bi imela zmožnosti ali spodbude, da bi uporabila strategijo omejevanja dostopa do strank, predvsem ker je njen tržni delež pri distribuciji iger za konzole razmeroma majhen v primerjavi s tržnim deležem družbe Sony. Zato sta družbi Sony in Nintendo učinkovita alternativa za tretje razvijalce in izdajatelje pri distribuciji njihovih iger. Poleg tega bi družba Microsoft po transakciji ohranila spodbudo za ponujanje iger tretjih oseb na konzoli Xbox, da bi bila njena trgovina z igrami privlačna za igralce.

4.2.2. *Ni pomislekov glede omejevanja dostopa do vložkov konkurenčnim distributerjem iger za osebne računalnike prek naročniških storitev za več iger*

- (14) Komisija je ocenila, ali bi imela družba Microsoft zmožnost in spodbudo, da omeji dostop konkurenčnim distributerjem videoiger za osebne računalnike, ki ponujajo naročniške storitve za več iger, tako da bi igre družbe Activision Blizzard vključila v svojo naročniško storitev in jih onemogočila v okviru tretjih naročniških storitev. Meni, da transakcija v zvezi s tem ne vzbuja pomislekov, ker družba Activision Blizzard svojih videoiger za osebne računalnike ne licencira za naročniške storitve za več iger, Komisija pa ni našla dokazov, da bi to začela izvajati brez transakcije.

4.2.3. *Pomisleki glede omejevanja dostopa do vložkov distributerjem iger za konzole, ki so konkurenti družbe Microsoft*

- (15) Komisija je ocenila tveganje ciljno usmerjenega omejevanja dostopa do vložkov konkurenčnim distributerjem na prodajnem trgu distribucije iger za konzole zaradi omejenega dostopa do strelskih iger za konzole družbe Activision Blizzard (AAA). Meni, da transakcija v zvezi s tem ne vzbuja pomislekov iz naslednjih razlogov.
- (16) Kot prvo, Komisija ugotavlja, da družba Microsoft verjetno ne bi mogla uporabiti strategije ciljno usmerjenega popolnega ali delnega omejevanja dostopa do vložkov konkurenčnim distributerjem iger za konzole.
- (17) Prvič, Komisija je ugotovila, da so igre za konzole strelskega žanra, natančneje strelske igre za konzole AAA družbe Activision Blizzard, pomemben vložek za distributerje iger za konzole. Pritegnejo velik del uporabnikov in predstavljajo znaten delež igralnega časa na konzolah Xbox in PlayStation, s tem pa vplivajo na potrošnikovo izbiro konzole. Franšiza strelskih iger Call of Duty družbe Activision Blizzard na splošno velja za eno najuspešnejših ali celo najuspešnejšo franšizo v industriji videoiger glede na to, kako dolgo je na trgu, njeno dobičkonosnost in pogostost novih izdaj. Poleg tega so igre za konzole družbe Activision Blizzard, zlasti igra Call of Duty, pomemben vir dohodka za PlayStation. Drugič, Komisija je ugotovila, da ima združen subjekt tržno moč na nabavnem trgu razvoja in izdajanja strelskih iger za konzole AAA (vključno z igrami battle royale) glede na velike tržne deleže po prihodkih, ki so v zadnjih treh koledarskih letih presegli 30 % na svetovni ravni.
- (18) Vendar je Komisija menila, da bi družba Sony verjetno imela učinkovite in pravočasne nasprotnne strategije, ki bi jih lahko uporabila za odzivanje na morebitne strategije omejevanja dostopa. Družba Sony je vertikalno integriran distributer iger za konzole, ki razvija in izdaja priljubljene igre za konzole AAA v lastnih studiih za razvoj iger, s čimer bi bila zagotovljena splošna privlačnost konzole PlayStation družbe Sony. Poleg tega je družba Sony vodilni distributer iger za konzole z zelo velikim tržnim deležem po vsem svetu in zlasti v EGP. Na podlagi svojega močnega položaja pri distribuciji iger za konzole bi lahko, kot je to že storila v preteklosti, z drugimi razvijalci priljubljenih iger za konzole AAA sklenila sporazume o izključnosti.

- (19) Kot drugo, Komisija ugotavlja, da družba Microsoft verjetno ne bi imela spodbude za uporabo strategije ciljno usmerjenega popolnega ali delnega omejevanja dostopa do vložkov konkurenčnim distributerjem iger za konzole. Kvantitativna analiza Komisije je pokazala, da bi bila stopnja menjave v primeru popolnega omejevanja dostopa do vložkov prenizka, da bi nadomestila verjetne izgube zaradi take strategije. Zato omejevanje ali poslabšanje dostopa družbe Sony do iger za konzole družbe Activision Blizzard verjetno ne bi bilo dobičkonosno za družbo Microsoft, ker bi njene izgube zaradi take strategije omejevanja dostopa verjetno presegle morebitne dobičke.
- (20) Kot tretje, Komisija ugotavlja, da ne glede na to, ali ima družba Microsoft zmožnost ali spodbudo, da omeji dostop konkurenčnim distributerjem iger za konzole, taka strategija verjetno ne bi imela znatnega škodljivega učinka na konkurenco na prodajnem trgu distribucije iger za konzole.
- (21) Prvič, družba Sony ima veliko tržno moč pri distribuciji iger za konzole in je vodilni dobavitelj strojne opreme za konzole na svetovni ravni in zlasti v EGP. Zato ima veliko pogajalsko moč in sredstva, ki ji omogočajo, da preklopi na alternativne vložke z razvojem lastnih uspešnih iger za konzole AAA ali s sklenitvijo sporazumov o izključnosti z drugimi neodvisnimi razvijalci in izdajatelji. Drugič, Komisija ni našla prepričljivih dokazov, da bi omejevanje dostopa do vložkov povzročilo tako velike izgube bazi uporabnikov družbe Sony, da bi to zavrlo potencial te družbe za vlaganje v inovacije in kakovost. Dejansko je kvantitativna analiza Komisije pokazala, da stopnja prehoda uporabnikov v primeru popolnega omejevanja dostopa do vložkov ne bi znatno vplivala na bazo uporabnikov družbe Sony. Tretjič, Komisija ni našla prepričljivih dokazov, da bi strategije delnega omejevanja dostopa, ki bi jih združeni subjekt uporabil po transakciji, znatno ovirale konkurenco na prodajnem trgu distribucije iger za konzole. Nasprotno, pretekli primeri sporazumov o delni izključnosti za distribucijo igre Call of Duty družbe Activision Blizzard niso imeli znatnih učinkov na dejavnosti družb Microsoft in Sony na prodajnem trgu distribucije iger za konzole. Nazadnje, večina anketirancev v raziskavi trga ne verjame, da bi transakcija negativno vplivala na trg distribucije iger za konzole.
- (22) Čeprav se je ocena Komisije o učinkih transakcije osredotočala na družbo Sony, glavno konkurentko družbe Microsoft pri distribuciji iger za konzole, je Komisija ugotovila tudi, da transakcija verjetno ne bi vplivala na položaj družbe Nintendo pri distribuciji iger za konzole. Družba Nintendo distribuira samo majhen del franšiz iger družbe Activision Blizzard. Zlasti Call of Duty, ki med igrami za konzole družbi Activision Blizzard prinaša največje prihodke, se trenutno distribuira samo na konzolah Xbox in PlayStation.
- (23) Zato Komisija meni, da transakcija ne bi znatno ovirala učinkovite konkurence na prodajnem trgu distribucije videoiger za konzole zaradi ciljno usmerjene strategije popolnega ali delnega omejevanja dostopa do vložkov združenega subjekta z omejevanjem ali poslabšanjem dostopa do nabavnega trga strelskih videoiger za konzole (AAA) družbe Activision Blizzard.
- 4.2.4. *Pomisliki glede omejevanja dostopa do vložkov distributerjem – konkurentom družbe Microsoft – videoiger za konzole ali osebne računalnike, ki ponujajo storitve pretakanja iger v oblaku*
- (24) Komisija meni, da bi imel priglasiatelj zmožnost in spodbudo, da omeji dostop konkurenčnim distributerjem iger za konzole in osebne računalnike prek storitev za pretakanje iger v oblaku z omejevanjem dostopa do iger za osebne računalnike in konzole družbe Activision Blizzard.
- (25) Medtem ko se igre običajno izvajajo lokalno na določeni napravi, na kateri so nameščene, pa pretakanje iger v oblaku omogoča, da se igre izvajajo na oddaljenem strežniku in pretakajo v napravo končnega uporabnika. To uporabnikom omogoča, da tudi zapletene videoigre igrajo na napravah, ki teh iger običajno ne bi podpirale. Zato je pretakanje iger v oblaku v veliki meri neodvisno od naprave: omogoča na primer igranje igre za konzole na osebem računalniku ali zapletene igre za osebne računalnike na starem osebem računalniku ali računalniku z osnovnimi zmogljivostmi, ki igre običajno ne bi podpiral.
- (26) Čeprav je pretakanje iger v oblaku nastajajoč trend v industriji, Komisija na podlagi poročil industrije in povratnih informacij iz preiskave trga meni, da bo v bližnji prihodnosti postalo pomemben del distribucije iger za osebne računalnike in konzole. Družba Microsoft je veliko vložila v storitve pretakanja iger v oblaku in svojo storitev pretakanja iger v oblaku Game Pass Ultimate postavila v središče svoje strategije, ki v ospredje postavlja igralca, da bi igralcem omogočila igranje iger kjer koli in ne glede na napravo.

- (27) Družba Activision Blizzard v času sprejetja sklepa svojih iger ne licencira za storitve pretakanja iger v oblaku. Vendar Komisija predvsem na podlagi notranjih dokumentov družbe Activision Blizzard meni, da bi ta brez transakcije verjetno začela licencirati svoje igre za storitve pretakanja iger v oblaku, zlasti tiste, ki temeljijo na poslovnem modelu „kupi in igray“ (tj. za tiste platforme, ki uporabnikom omogočajo pretakanje iger, ki so jih že kupili v digitalni trgovini).
- (28) Komisija ob upoštevanju zgoraj navedenega ugotavlja, da bi lahko družba Microsoft uporabila uspešno strategijo omejevanja dostopa proti konkurenčnim storitvam pretakanja iger v oblaku, tako da bi storitev Game Pass Ultimate postala edina storitev pretakanja iger v oblaku, ki bi ponujala igre družbe Activision Blizzard. Komisija ugotavlja, da so igre družbe Activision Blizzard pomemben vložek za storitve pretakanja iger v oblaku, kar daje družbi Activision Blizzard tržno moč pri razvoju in izdajanju iger za konzole. Opozarja, da je bil skupni tržni delež strank glede na prihodek na področju razvoja in izdajanja videoiger za konzole in osebne računalnike leta 2022 pod 30-odstotnim pragom. Vendar je delež strank večji v nekaterih morebitnih ožjih segmentih, zlasti če se upoštevajo samo žanri, kot so igranje vlog v EGP in strelske igre na svetovni ravni, in če se preučijo še druge metrike, kot so mesečni aktivni uporabniki ali čas igranja. V zvezi s tem so igre igranja vlog in strelske igre še zlasti privlačne in priljubljene, družba Activision Blizzard pa ponuja nekatere najuspešnejše igre v teh žanrih, kot sta Call of Duty in World of Warcraft.
- (29) Družba Microsoft bi imela po transakciji tehnično in pogodbeno zmožnost, da konkurenčnim storitvam pretakanja iger v oblaku onemogoči ponujanje iger družbe Activision Blizzard in da te igre izdaja za pretakanje izključno prek storitve Game Pass Ultimate. V tem primeru konkurenčne storitve pretakanja iger v oblaku ne bi imele pravočasnih in učinkovitih nasprotnih strategij. Sploh ker je obsežen katalog priljubljenih vsebin ključen za njihovo konkurenčnost, igre za osebne računalnike in konzole drugih izdajateljev pa ne bi bile zadovoljiva alternativa za oblikovanje ustreznega kataloga iger, da bi bile tretje storitve igranja v oblaku konkurenčne storitvi Game Pass Ultimate, če bi igre družbe Activision Blizzard ponujala izključno slednja.
- (30) Komisija meni tudi, da bi imela družba Microsoft spodbudo, da prek storitev pretakanja iger v oblaku omeji dostop konkurenčnim distributerjem iger za osebne računalnike in konzole. Sploh ker bi se glede na veliko priljubljenost iger družbe Activision Blizzard s strategijo omejevanja dostopa povečalo število igralcev, ki bi uporabljali funkcijo pretakanja iger v oblaku storitve Game Pass Ultimate. Tako povečanje bi bilo verjetno znatno, tudi zaradi značilnosti dejavnosti družbe Microsoft, ki med drugim združujejo storitve pretakanja iger v oblaku, naročniške storitve in operacijski sistem Windows za osebne računalnike. Komisija meni, da bi bile izgube zaradi take strategije omejevanja dostopa v primerjavi z dobički omejene.
- (31) Nazadnje, Komisija meni, da bi bili učinki strategije omejevanja dostopa na konkurenco pri distribuciji iger za osebne računalnike in konzole znatni. Igranje v oblaku je rastoč trend in pričakuje se, da bo postalo pomemben distribucijski kanal, strategija omejevanja dostopa pa bi ustvarila ovire za vstop ali širitev konkurenčnih storitev pretakanja iger v oblaku, ki na splošno niso vertikalno integrirane in bi se morale zanašati na manjši nabor neodvisnih izdajateljev. Čeprav je igranje v oblaku po obsegu razmeroma majhno v primerjavi s celotnim trgom, se poleg tega pričakuje, da se bo znatno povečalo, prav tako je pomemben vir inovacij.
- (32) Zato Komisija meni, da bi transakcija znatno ovirala učinkovito konkurenco na trgu distribucije iger za osebne računalnike in konzole, ker bi združeni subjekt konkurenčnim storitvam pretakanja iger v oblaku onemogočil ponujanje iger družbe Activision Blizzard.

4.3. Konglomeratni učinki

- (33) Transakcija povzroča konglomeratne povezave med igrami družbe Activision Blizzard in dobavo operacijskega sistema Windows za osebne računalnike družbe Microsoft. Natančneje, Komisija na podlagi rezultatov preiskave trga meni, da bi družba Microsoft po transakciji lahko omejila dostop konkurenčnim ponudnikom operacijskih sistemov za osebne računalnike, tako da bi pretakanje iger v oblaku za igre za osebne računalnike in konzole družbe Activision Blizzard vezala na operacijski sistem Windows.

- (34) Prvič, Komisija ugotavlja, da je igranje iger pomemben primer uporabe osebnih računalnikov in pomemben dejavnik konkurenčnosti med operacijskimi sistemi za osebne računalnike. Družba Microsoft ima prevladujoč položaj na trgu operacijskih sistemov za osebne računalnike, saj njen svetovni tržni delež znaša približno [70–80] % (2022). Posledično se večina iger za osebne računalnike, zlasti iger AAA, ki zahtevajo veliko sredstev, razvija tako, da se izvirno izvajajo le v operacijskem sistemu Windows, kar pomeni, da jih je mogoče prenesti samo na osebni računalnik z operacijskim sistemom Windows in jih igrati lokalno na njem. Iz navedenega razloga Komisija ni ugotovila pomislekov, da bi družba Microsoft lahko poskušala okrepiti svoj položaj na področju operacijskih sistemov za osebne računalnike, tako da bi omejila razpoložljivost iger družbe Activision Blizzard za izvirno igranje v drugih operacijskih sistemih za osebne računalnike.
- (35) Komisija meni, da pretakanje iger v oblaku zagotavlja učinkovit način igranja teh iger v drugih operacijskih sistemih za osebne računalnike. Dalje ugotavlja, da je igranje iger pomemben dejavnik konkurenčnosti med operacijskimi sistemi za osebne računalnike, in zato meni, da bi bilo pretakanje iger v oblaku, zlasti pretakanje iger družbe Activision Blizzard, pomembno za to, da bi operacijski sistemi za osebne računalnike, ki niso Windows, učinkoviteje konkurirali operacijskemu sistemu Windows. V zvezi s tem je treba opozoriti, da bi družba Activision Blizzard brez transakcije začela licencirati svoje igre za storitve pretakanja iger v oblaku. Posledično bi imela družba Microsoft glede na priljubljenost iger družbe Activision Blizzard zmožnost, da omeji dostop konkurenčnim ponudnikom operacijskih sistemov za osebne računalnike tako, da bi onemogočila igre družbe Activision Blizzard na drugih operacijskih sistemih za osebne računalnike prek igranja v oblaku. V takem primeru Komisija meni, da operacijski sistemi za osebne računalnike, ki niso Windows, ne bi imeli na voljo pravočasnih in učinkovitih nasprotnih strategij, predvsem ker, kot je pojasnjeno zgoraj, tretje storitve pretakanja iger v oblaku ne bi bile zadovoljiva alternativa.
- (36) V zvezi s spodbudami za omejitev dostopa je Komisija že ugotovila, da bi imela družba Microsoft spodbudo, da omeji dostop konkurenčnim ponudnikom pretakanja iger v oblaku, zato meni, da ima še toliko močnejšo spodbudo, da to stori, če se upošteva tudi položaj operacijskega sistema Windows na trgu operacijskih sistemov za osebne računalnike. Komisija zlasti meni, da dobički, ki izhajajo iz privabljanja ali ohranjanja uporabnikov operacijskega sistema Windows, izravnavajo izpad prihodkov od distribucije iger družbe Activision Blizzard v tretjih storitvah pretakanja iger in v operacijskih sistemih za osebne računalnike.
- (37) Nazadnje, Komisija ugotavlja, da bi glede na že tako prevladujoč položaj družbe Microsoft na trgu operacijskih sistemov za osebne računalnike onemogočanje ali zmanjšanje razpoložljivosti iger družbe Activision Blizzard prek konkurenčnega operacijskega sistema za osebne računalnike pomembno vplivalo na trg operacijskih sistemov za osebne računalnike. S strategijo omejevanja dostopa bi namreč uporabniki še bolj dajali prednost operacijskemu sistemu Windows, s tem pa bi se še dodatno povečale ovire za učinkovito konkuriranje konkurenčnih operacijskih sistemov za osebne računalnike. To je primerljivo s hipotetičnim scenarijem, v katerem bi bile take ovire brez transakcije manjše, ker bi družba Activision Blizzard svoje igre verjetno licencirala za tretje storitve igranja iger v oblaku, s čimer bi bile na voljo za pretakanje v operacijskem sistemu, ki ni Windows.
- (38) Komisija zato meni, da je verjetno, da bi transakcija znatno ovirala učinkovito konkurenco na trgu operacijskih sistemov za osebne računalnike, ker bi združeni subjekt omejil dobavo iger za konzole in osebne računalnike družbe Activision Blizzard ponudnikom pretakanja iger v oblaku in ker storitev Game Pass Ultimate ne bi bila na voljo v drugih operacijskih sistemih za osebne računalnike.

4.4. Sklepna ugotovitev

- (39) Iz tega sklepa torej izhaja, da priglášena koncentracija vzbuja resne pomisleke glede svoje združljivosti z notranjim trgom v zvezi z (i) omejevanjem dostopa do vložkov tretjim distributerjem iger za osebne računalnike in konzole prek storitev pretakanja iger v oblaku ter (ii) omejevanjem dostopa konkurenčnim ponudnikom operacijskih sistemov za osebne računalnike, ker bi bilo pretakanje iger v oblaku za igre družbe Activision Blizzard vezano na operacijski sistem Windows.

5. ZAVEZE, KI JIH JE PREDLOŽIL PRIGLASITELJ

- (40) Da bi priglasitelj odpravil pomisleke glede konkurence, ki izhajajo iz transakcije, je predložil zaveze v fazi II. Komisija je prve zaveze, ki jih je predložila družba Microsoft (v nadaljnjem besedilu: začetne zaveze), preizkusila pri udeležencih na trgu. Na podlagi povratnih informacij iz tega tržnega preizkusa je priglasitelj spremenil zaveze in predložil spremenjene zaveze (v nadaljnjem besedilu: revidirane zaveze). Komisija je izvedla drugi tržni preizkus. Povratne informacije udeležencev na trgu so bile posredovane priglasitelju, ki je nato dodatno spremenil besedilo zavez in predložil tretji predlog korektivnih ukrepov (v nadaljnjem besedilu: končne zaveze).

- (41) Vse predložene zaveze zajemajo dva glavna elementa: (i) zavezo, da se potrošnikom podeli pravica do pretakanja iger za obdobje desetih let (v nadaljnjem besedilu: zaveza k licenci za potrošnike), in (ii) zavezo, da se ponudnikom pretakanja podeli brezplačna licenca za pretakanje iger za obdobje desetih let (v nadaljnjem besedilu: zaveza k licenci za ponudnike pretakanja).

5.1. Prvotne zaveze

5.1.1. Zaveza k licenci za potrošnike

- (42) Družba Microsoft se v skladu z zavezo k licenci za potrošnike zavezuje, da bo potrošnikom iz EGP podelila pravico do pretakanja vseh sedanjih in prihodnjih iger za osebne računalnike, ki so delno ali v celoti razvite v studiih družbe Activision Blizzard, kot so navedene v prilogi k začetnim zavezam (v nadaljnjem besedilu: upravičene igre), od datuma zaključka transakcije za obdobje desetih let, tako da bo spremenila svoje licenčne pogodbe za končne uporabnike (v nadaljnjem besedilu: licenca za potrošnike) v skladu s Prilogo 3 k začetnim zavezam. Potrošnikom bo ta pravica podeljena ne glede na to, ali je bila upravičena igra pridobljena pred datumom zaključka transakcije ali po njem.

5.1.2. Zaveza k licenci za ponudnike pretakanja

- (43) Družba Microsoft se z zavezo k licenci za ponudnike pretakanja zavezuje, da bo storitvam pretakanja za obdobje desetih let od datuma zaključka transakcije podelila brezplačno licenco za pretakanje upravičenih iger v skladu s pogoji iz Priloge 4 k začetnim zavezam (v nadaljnjem besedilu: licenca za ponudnike pretakanja). Da bi bila storitev pretakanja upravičena do te licence, mora imeti dovoljenje trgovine z igrami, ki je pooblaščen za prodajo upravičenih iger (v nadaljnjem besedilu: pooblaščen trgovina z igrami), da zagotovi dostop do upravičenih iger, ali ponujati dostop do upravičenih iger prek aplikacij, ki ne zahtevajo integracije s pooblaščen trgovino z igrami (v nadaljnjem besedilu: upravičena storitev pretakanja).
- (44) Družba Microsoft se zavezuje, da bo ponudnikom pretakanja podelila licence ne glede na to, ali sama trenutno pretaka ali bo v prihodnosti pretakala upravičene igre v okviru lastne storitve pretakanja iger v oblaku. Nove izdaje, vključno z javno dostopnimi različicami beta in izdajami za zgodnji dostop, bodo na voljo za pretakanje od izdaje igre v trgovini z igrami družbe Microsoft (opredeljena kot trgovina Battle.net družbe Activision Blizzard ali katera koli naslednica digitalne trgovine z igrami za osebne računalnike) ali kateri koli drugi trgovini, pooblaščen za distribucijo iger družbe Activision Blizzard.
- (45) Poleg tega je družba Microsoft sklenila pogodbe s tremi ponudniki pretakanja iger v oblaku, in sicer s ponudniki NVIDIA, Boosteroid in Ubitus. Te pogodbe za obdobje desetih let od datuma zaključka transakcije vključujejo brezplačno licenco za pretakanje upravičenih iger po vsem svetu. Družba Microsoft se v okviru začetnih zavez zavezuje, da bo te licence podelila v skladu s pogoji, določenimi v prilogah k začetnim zavezam.
- (46) Licence, podeljene v okviru zaveze k licenci za ponudnike pretakanja, bodo na voljo na spletišču družbe Microsoft pod naslednjimi pogoji:
- (a) če ni drugače dogovorjeno s pooblaščenimi trgovinami z igrami, lahko družba Microsoft obdrži vse prihodke od prodaje iger in nakupov v aplikacijah ter vse druge prihodnje prihodke od transakcij, povezane z igrami, ki se ustvarijo z upravičenimi igrami v okviru upravičenih storitev;
 - (b) upravičene storitve pretakanja [poslovne skrivnosti v zvezi z vprašalnikom za tržni preizkus]; (ii) prilagoditev svojih storitev, kolikor je to potrebno, na podlagi pravic tretjih oseb, navedenih v točki (i), da se potrošnikom omogoči pretakanje upravičenih iger, ter (iii) skladnost z ustrezno zakonodajo, vključno z aktom o digitalnih storitvah ⁽³⁾, uredbo GDPR ⁽⁴⁾, direktivo o zasebnosti in elektronskih komunikacijah ⁽⁵⁾, in standardi zasebnosti.

⁽³⁾ Uredba (EU) 2022/2065 Evropskega parlamenta in Sveta z dne 19. oktobra 2022 o enotnem trgu digitalnih storitev in spremembi Direktive 2000/31/ES (Akt o digitalnih storitvah) (UL L 277, 27.10.2022, str. 1).

⁽⁴⁾ Uredba (EU) 2016/679 Evropskega parlamenta in Sveta z dne 27. aprila 2016 o varstvu posameznikov pri obdelavi osebnih podatkov in o prostem pretoku takih podatkov ter o razveljavitvi Direktive 95/46/ES (Splošna uredba o varstvu podatkov) (UL L 119, 4.5.2016, str. 1).

⁽⁵⁾ Direktiva 2002/58/ES Evropskega parlamenta in Sveta z dne 12. julija 2002 o obdelavi osebnih podatkov in varstvu zasebnosti na področju elektronskih komunikacij (Direktiva o zasebnosti in elektronskih komunikacijah) (UL L 201, 31.7.2002, str. 37).

5.1.3. Skrbnik spremljanja, reševanje sporov in trajanje

- (47) V začetnih zavezah je določeno, da mora biti imenovan skrbnik spremljanja, preden lahko priglasiatelj zaključi transakcijo. Skrbnik spremljanja lahko nato imenuje strokovnjaka za IT ali svetovalca za podjetniško financiranje ali pravno svetovanje, da mu pomaga pri opravljanju dolžnosti in obveznosti.
- (48) Vključeno je hitro reševanje sporov, ki se uporabi v primerih, ko upravičena storitev pretakanja (vključno s storitvami NVIDIA, Boosteroïd in Ubitus), ki izkazuje zadosten zakoniti interes, trdi, da družba Microsoft ne izpolnjuje svojih obveznosti, ki izhajajo iz zavez.
- (49) Začetne zaveze bodo veljale deset let od datuma zaključka transakcije.

5.2. Revidirane zaveze

- (50) Revidirane zaveze vsebujejo enaki licenci kot začetne zaveze z naslednjimi izboljšavami:
- (a) licenci poleg iger za osebne računalnike zajemata tudi igre za konzole.
 - (b) Če za različne operacijske sisteme obstajajo različne različice iger za osebne računalnike in vsa dodatna vsebina, kot so dodatki, vsebina za prenos ali nakupi v igri, so take različice ali vsebine izrecno vključene v licence.
 - (c) Licence so na voljo za storitve pretakanja iger v oblaku, ki potrošnikom omogočajo, da na strežnikih ponudnika storitev v oblaku igrajo igre za osebne računalnike ali konzole, za katere so potrošniki že pridobili licenco za prenos igre (z nakupom igre, brezplačno ali z naročnino).
 - (d) Licenca za ponudnika pretakanja storitev storitvi pretakanja omogoča, da s preverjanjem pristnosti v trgovini družbe Microsoft z igrami zagotovi dostop do različic upravičenih iger za osebne računalnike, družba Microsoft pa se s soglasjem potrošnika zaveže, da bo prek standardnega vmesnika zagotovila dostop do takih podatkov. Ta obveznost je omejena na storitve pretakanja, ki jim je licenco za zagotavljanje pretakanja iger v oblaku že podelil vsaj en večji izdajatelj iger, kot so navedeni v revidiranih zavezah.
 - (e) Izogibanje prek pravic intelektualne lastnine tretjih oseb ni mogoče.
 - (f) Arbitražni postopek lahko po izbiri ponudnika pretakanja iger v oblaku, ki ga zahteva, poteka v Bruslju v Belgiji.

5.3. Končne zaveze

- (51) Končne zaveze v primerjavi z revidiranimi zavezami pojasnjujejo obseg in omejujejo tveganje izogibanja zavezam ali njihove napačne razlage. Glavne spremembe so:
- (a) opredelitev pooblaščne trgovine z igrami zdaj zajema tudi trgovine z igrami, ki distribuirajo upravičene igre prek naročniške storitve za več iger;
 - (b) zaveza k zagotavljanju podatkov o tem, ali je potrošnik upravičen do igranja igre, zajema tudi upravičene igre, za katere je potrošnik pridobil licenco prek storitve Game Pass;
 - (c) opredelitev trgovine družbe Microsoft z igrami je bila spremenjena tako, da vključuje katero koli digitalno trgovino z igrami za osebne računalnike, ki je v lasti družbe Microsoft;
 - (d) razširjen je bil seznam večjih izdajateljev iger, Komisiji pa je omogočeno, da ta seznam med trajanjem zavez dodatno spremeni, prav tako je pojasnjeno, da se upravičenost storitve pretakanja do licence za zagotavljanje pretakanja iger v oblaku drugega večjega založnika iger ugotavlja, ko storitev pretakanja zaprosi za dostop do trgovine z igrami družbe Microsoft;
 - (e) družba Microsoft se zavezuje, da ne bo prekinila ali poslabšala obstoječe razpoložljivosti dostopa do upravičenih iger prek javno dostopnih vmesnikov za aplikacijsko programiranje (API).

5.4. Ocena predloženih zavez

- (52) Predlagane zaveze so sprejemljive le, če zagotovijo združljivost koncentracije z notranjim trgov, tako da preprečijo bistveno oviranje učinkovite konkurence na vseh upoštevni trgih, pri katerih so bili opredeljeni pomisleki glede konkurence. V tem primeru morajo zaveze odpraviti pomisleke glede konkurence, ki jih je ugotovila Komisija, in sicer v zvezi z: (i) omejevanjem dostopa do vložkov tretjim distributerjem iger za osebne računalnike in konzole prek storitev pretakanja iger v oblaku ter (ii) omejevanjem dostopa konkurenčnim ponudnikom operacijskih sistemov za osebne računalnike, ker so igre družbe Activision Blizzard vezane na operacijski sistem Windows prek storitve družbe Microsoft za pretakanje iger v oblaku.
- (53) S tem sklepom se ugotavlja, da končne zaveze v celoti obravnavajo vprašanja konkurence, ki izhajajo iz transakcije. Komisija ugotavlja tudi, da je mogoče končne zaveze izvesti učinkovito in pravočasno.

6. ZAKLJUČEK

- (54) Iz zgoraj navedenih razlogov se s tem sklepom ugotavlja, da ob polnem spoštovanju zavez, ki jih je ponudil priglasiatelj, predlagana koncentracija ne bo znatno ovirala učinkovite konkurence na notranjem trgu ali na njegovem znatnem delu.
- (55) Zato bi bilo treba koncentracijo razglasiti za združljivo z notranjim trgov in delovanjem Sporazuma EGP v skladu s členom 2(2) in členom 8(2) uredbe o združitvah ter členom 57 Sporazuma EGP.
-

INFORMACIJE DRŽAV ČLANIC

**Obvestilo v skladu s členom 13 Direktive 2001/24/ES Evropskega parlamenta in Sveta
o reorganizaciji in prenehanju kreditnih institucij: o likvidaciji in poznejšem prenehanju banke
FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA**

[Prenehanje luksemburške finančne institucije]

(2023/C 285/06)

Poziv k prijavi terjatve. Roke je treba spoštovati.

Tribunal d'arrondissement de et à Luxembourg (okrožno sodišče v Luxembourg, Luksemburg), je v sodbi z dne 18. julija 2023 med zasedanjem v gospodarskih zadevah med poletnimi počitnicami odredilo likvidacijo in prenehanje javne delniške družbe **FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA** (s sedežem in registriranim sedežem na naslovu L-1724 Luxembourg, 47, boulevard Prince Henri, vpisane v luksemburškem trgovinskem registru in registru družb pod številko B75842) in njene belgijske podružnice **FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA, SUCCURSALE DE BRUXELLES** (s sedežem na naslovu Avenue de Tervueren 273, 1150 Brussels) na podlagi člena 129(1)(2) spremenjenega zakona z dne 18. decembra 2015 o ukrepih za reševanje, reorganizacijo in prenehanje kreditnih institucij in nekaterih investicijskih podjetij ter o sistemih jamstva za vloge in odškodninskih shemah za vlagatelje.

V sodbi z dne 18. julija 2023 je bilo navedeno, da ima odredba o prenehanju učinek odvzema dovoljenja, izdanega banki FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA.

Z isto sodbo je bila Maria FARIA ALVES (podpredsednica *Tribunal d'arrondissement de et à Luxembourg*) imenovana za sodno upraviteljico in Alain RUKAVINA (odvetnik z naslovom za vročanje v Luksemburgu) za likvidacijskega upravitelja.

Upniki so pozvani, da svoje zahteve za terjatve predložijo registru sodišča *Tribunal de commerce de Luxembourg* (luksemburško sodišče za gospodarske spore) **do 19. januarja 2024 do 17:00 ure. Po tem roku bodo njihove terjatve zastarale.**

Zahtevki se vložijo v skladu s členom 134 spremenjenega zakona z dne 18. decembra 2015 o ukrepih za reševanje, reorganizacijo in prenehanje kreditnih institucij in nekaterih investicijskih podjetij ter o sistemih jamstva za vloge in odškodninskih shemah za vlagatelje.

Zahtevki, izraženi v valuti, ki ni EUR, bodo pretvorjeni v navedeno valuto po menjalnem tečaju za EUR na dan sodbe o prenehanju, ki ga objavi Evropska centralna banka. Izplačilo vseh sprejetih zahtevkov bo izvedeno v navedeni valuti.

Stranka v postopku ali tretja stranka ne more zahtevati razveljavitve sodbe o likvidaciji in prenehanju. Slednja je s takojšnjim učinkom začasno izvršljiva, ne glede na morebitno pritožbo pred registracijo in brez jamstva..

Commission de Surveillance du Secteur Financier (CSSF) (komisija za nadzor finančnega sektorja) ali državni tožilec in institucija lahko vložita pritožbo pri registru sodišča *Tribunal d'arrondissement de et à Luxembourg*. Rok za pritožbo je petnajst (15) dni od dne vročitve sodbe s strani registra sodišča *Tribunal d'arrondissement de et à Luxembourg*. Pravno zastopanje po odvetniku se ne zahteva.

Dodatne informacije (s posebnim poudarkom na formalnostih v zvezi z vložitvijo zahtevkov) so na voljo na spletišču: www.fafliquidationjudiciaire.lu

V potrditev pravilnosti izvlečka sodbe,

likvidacijski upravitelj, ki ga je imenovalo sodišče
Alain RUKAVINA

V

(Objave)

POSTOPKI V ZVEZI Z IZVAJANJEM POLITIKE KONKURENCE

EVROPSKA KOMISIJA

Predhodna priglasitev koncentracije**(Zadeva M.11187 - MITSUI / CELANESE / NUTRINOVA JV)****Zadeva, primerna za obravnavo po poenostavljenem postopku****(Besedilo velja za EGP)**

(2023/C 285/07)

1. Komisija je 27. julija 2023 prejela priglasitev predlagane koncentracije v skladu s členom 4 Uredbe Sveta (ES) št. 139/2004 ⁽¹⁾.

Ta priglasitev zadeva naslednja podjetja:

- Mitsui & Co., Ltd. („Mitsui“, Japonska),
- Celanese Corporation („Celanese“, Združene države),
- Nutrinova B.V. („skupno podjetje Nutrinova“ ali „Nutrinova JV“, Nizozemska), ki ga obvladuje podjetje Celanese.

Podjetji Mitsui in Celanese pridobita v smislu člena 3(1)(b) in člena 3(4) uredbe o združitvah skupni nadzor nad skupnim podjetjem Nutrinova.

Koncentracija se izvede z nakupom delnic v novoustanovljeni družbi, ki je skupno podjetje.

2. Poslovne dejavnosti zadevnih podjetij so:

- Mitsui je podjetje za trgovanje, poslovno upravljanje in razvoj projektov, dejavno v različnih sektorjih, vključno z osnovnimi kemikalijami, specialnimi kemikalijami in prehranskimi viri,
- Celanese je svetovni proizvajalec visoko zmogljivih polimerov, ki se uporabljajo v različnih aplikacijah visoke vrednosti, ter acetilnih proizvodov, ki se uporabljajo kot vmesni kemični produkti v glavnih industrijskih panogah.

3. Poslovne dejavnosti skupnega podjetja Nutrinova so:

- proizvodnja in dobava sladila kalijevega acesulfama („Ace-K“), konzervansov kalijevega sorbata in sorbinske kisline ter amonijevega sulfata, ki se uporablja kot gnojilo in za proizvodnjo izolacijskega materiala.

4. Po predhodnem pregledu Komisija ugotavlja, da bi se za priglašeno koncentracijo lahko uporabljala uredba o združitvah. Vendar končna odločitev o tem še ni sprejeta.

⁽¹⁾ UL L 24, 29.1.2004, str. 1 (uredba o združitvah).

V skladu z Obvestilom Komisije o poenostavljenem postopku obravnave določenih koncentracij na podlagi Uredbe Sveta (ES) št. 139/2004 ⁽²⁾ je treba opozoriti, da je ta zadeva primerna za obravnavo po postopku iz Obvestila.

5. Komisija zainteresirane tretje osebe poziva, naj ji predložijo morebitne pripombe glede predlagane transakcije.

Komisija mora pripombe prejeti najpozneje v 5 dneh po datumu te objave. Pri tem vedno navedite sklicno številko:

M.11187 - MITSUI / CELANESE / NUTRINOVA JV

Pripombe se lahko Komisiji pošljejo po elektronski pošti ali po pošti. Pri tem uporabite spodnje kontaktne podatke:

e-naslov: COMP-MERGER-REGISTRY@ec.europa.eu

poštni naslov:

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

⁽²⁾ UL C 366, 14.12.2013, str. 5.

ISSN 1977-1045 (elektronska različica)
ISSN 1725-5244 (tiskana različica)



Urad za publikacije
Evropske unije
L-2985 Luxembourg
LUKSEMBURG

SL