



Tartalom

II Közlemények

AZ EURÓPAI UNIÓ INTÉZMÉNYEITŐL, SZERVEITŐL, HIVATALAITÓL ÉS ÜGYNÖKSÉGEITŐL SZÁRMAZÓ KÖZLEMÉNYEK

Európai Bizottság

2023/C 285/01	Bejelentett összefonódás engedélyezése (Ügyszám M.11200 – MSI / VALORIZA) ⁽¹⁾ 1
---------------	--

IV Tájékoztatások

AZ EURÓPAI UNIÓ INTÉZMÉNYEITŐL, SZERVEITŐL, HIVATALAITÓL ÉS ÜGYNÖKSÉGEITŐL SZÁRMAZÓ TÁJÉKOZTATÁSOK

Európai Bizottság

2023/C 285/02	Euroátváltási árfolyamok – 2023. augusztus 11. 2
2023/C 285/03	Az összefonódásokkal foglalkozó tanácsadó bizottság 2023. május 3-i ülésén megfogalmazott véleménye az M.10646 – MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD ügyre vonatkozó határozattervezetről – Előadó: Románia ⁽¹⁾ 3
2023/C 285/04	A meghallgatási tisztviselő zárójelentése – Ügyszám M.10646 – Microsoft / Activision Blizzard ⁽¹⁾ 5
2023/C 285/05	A Bizottság határozatának összefoglalója (2023. május 15.) egy vállalati összefonódásnak a belső piaccal és az EGT-megállapodásban foglaltak érvényesülésével összeegyeztethetőség nyilvánításáról (Ügyszám M.10646 – Microsoft / Activision Blizzard) (Az értesítés a C(2023) 3139. számú dokumentummal történt) ⁽¹⁾ 8

⁽¹⁾ EGT-vonatkozású szöveg.

A TAGÁLLAMOKTÓL SZÁRMAZÓ TÁJÉKOZTATÁSOK

2023/C 285/06	Értesítés a hitelintézetek reorganizációjáról és felszámolásáról szóló 2001/24/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv 13. cikkének megfelelően a FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA megszűnése és azt követő felszámolása tekintetében [Felszámolás alatt álló luxemburgi pénzügyi intézmény]	17
---------------	---	----

V Hirdetmények

A VERSENYPOLITIKA VÉGREHAJTÁSÁRA VONATKOZÓ ELJÁRÁSOK

Európai Bizottság

2023/C 285/07	Összefonódás előzetes bejelentése (Ügyszám M.11187 - MITSUI / CELANESE / NUTRINOVA JV) – Egyszerűsített eljárás alá vont ügy ⁽¹⁾	18
---------------	---	----

⁽¹⁾ EGT-vonatkozású szöveg.

II

(Közlemények)

AZ EURÓPAI UNIÓ INTÉZMÉNYEITŐL, SZERVEITŐL, HIVATALAITÓL ÉS
ÜGYNÖKSÉGEITŐL SZÁRMAZÓ KÖZLEMÉNYEK

EURÓPAI BIZOTTSÁG

Bejelentett összefonódás engedélyezése**(Ügyszám M.11200 – MSI / VALORIZA)****(EGT-vonatkozású szöveg)**

(2023/C 285/01)

2023. augusztus 8-án a Bizottság úgy határozott, hogy engedélyezi e bejelentett összefonódást, és a belső piaccal összeegyeztethetőnek nyilvánítja. E határozat a 139/2004/EK tanácsi rendelet ⁽¹⁾ 6. cikke (1) bekezdésének b) pontján alapul. A határozat teljes szövege csak angol nyelven hozzáférhető, és azután teszik majd közzé, hogy az üzleti titkokat tartalmazó részeket eltávolították belőle. A szöveg megtalálható lesz

- a Bizottság versenypolitikai weboldalának összefonódásokra vonatkozó részében (<https://competition-cases.ec.europa.eu/search>). Ez az oldal különféle lehetőségeket kínál arra, hogy az egyedi összefonódásokkal foglalkozó határozatok társaság, ügyszám, dátum és ágazati tagolás szerint kereshetők legyenek,
- elektronikus formában az EUR-Lex honlapon (<http://eur-lex.europa.eu/homepage.html?locale=hu>) a 32023M11200 hivatkozási szám alatt. Az EUR-Lex biztosít online hozzáférést az európai uniós joghoz.

⁽¹⁾ HL L 24., 2004.1.29., 1. o.

IV

(Tájékoztatások)

AZ EURÓPAI UNIÓ INTÉZMÉNYEITŐL, SZERVEITŐL, HIVATALAITÓL ÉS
ÜGYNÖKSÉGEITŐL SZÁRMAZÓ TÁJÉKOZTATÁSOK

EURÓPAI BIZOTTSÁG

Euroátváltási árfolyamok ⁽¹⁾

2023. augusztus 11.

(2023/C 285/02)

1 euro =

Pénznem	Átváltási árfolyam	Pénznem	Átváltási árfolyam
USD USA dollár	1,1004	CAD Kanadai dollár	1,4791
JPY Japán yen	158,97	HKD Hongkongi dollár	8,6007
DKK Dán korona	7,4510	NZD Új-zélandi dollár	1,8299
GBP Angol font	0,86415	SGD Szingapúri dollár	1,4850
SEK Svéd korona	11,8075	KRW Dél-Koreai won	1 459,31
CHF Svájci frank	0,9617	ZAR Dél-Afrikai rand	20,7138
ISK Izlandi korona	144,70	CNY Kínai renminbi	7,9584
NOK Norvég korona	11,4225	IDR Indonéz rúpia	16 811,91
BGN Bulgár leva	1,9558	MYR Maláj ringgit	5,0475
CZK Cseh korona	24,103	PHP Fülöp-szigeteki peso	62,175
HUF Magyar forint	382,80	RUB Orosz rubel	
PLN Lengyel zloty	4,4368	THB Thaiföldi baht	38,547
RON Román lej	4,9407	BRL Brazil real	5,3656
TRY Török líra	29,7632	MXN Mexikói peso	18,7092
AUD Ausztrál dollár	1,6850	INR Indiai rúpia	91,0970

⁽¹⁾ Forrás: Az Európai Központi Bank (ECB) átváltási árfolyama.

Az összefonódásokkal foglalkozó tanácsadó bizottság 2023. május 3-i ülésén megfogalmazott véleménye az M.10646 – MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD ügyre vonatkozó határozattervezetről

Előadó: Románia

(EGT-vonatkozású szöveg)

(2023/C 285/03)

Összefonódás

1. A tanácsadó bizottság (15 tagállam) egyetért a Bizottsággal abban, hogy a bejelentett ügylet a vállalkozások közötti összefonódások ellenőrzéséről szóló, 2004. január 20-i 139/2004/EK tanácsi rendelet⁽¹⁾ (a továbbiakban: az összefonódás-ellenőrzési rendelet) 3. cikke (1) bekezdésének b) pontja értelmében összefonódásnak minősül.

A piac meghatározása

A termékpiac meghatározása

2.

- a) A tanácsadó bizottság (15 tagállam) egyetért a Bizottság által a határozattervezetben levont következtetésekkel a videojátékok fejlesztésére és kiadására vonatkozó érintett termékpiacoknak platformok (PC, konzol, mobil), videojáték-típusok (AAA játékok és nem AAA játékok) és műfajok (akció és kaland, lövöldözős/csatajáték, szerepjáték, sport, verseny, harc és stratégia) szerinti szegmentált meghatározásával kapcsolatban.
- b) A tanácsadó bizottság (14 tagállam) egyetért a Bizottság által a határozattervezetben levont következtetésekkel a következő érintett termékpiacok meghatározásával kapcsolatban: videojátékok forgalmazása platformok (PC, konzol, mobil) szerinti szegmentálásban; 1 tagállam tartózkodik.
- c) A tanácsadó bizottság (15 tagállam) egyetért a Bizottságnak az érintett termékpiacoknak a határozattervezetben szereplő meghatározása vonatkozásában megfogalmazott következtetéseivel a következők tekintetében: PC-k operációs rendszere.

A földrajzi piac meghatározása

3.

- a) A tanácsadó bizottság (15 tagállam) egyetért a Bizottság által a határozattervezetben levont következtetésekkel a videojátékok fejlesztése és kiadása termékpiacaira vonatkozó érintett földrajzi piac meghatározásával kapcsolatban (azaz legalább az EGT-szerte, ha nem az egész világra kiterjedően).
- b) A tanácsadó bizottság (14 tagállam) egyetért a Bizottság által a határozattervezetben levont következtetésekkel a videojátékok forgalmazása termékpiacaira vonatkozó érintett földrajzi piac meghatározásával kapcsolatban (azaz legalább az EGT-szerte, ha nem az egész világra kiterjedően); 1 tagállam tartózkodik.
- c) A tanácsadó bizottság (15 tagállam) egyetért a Bizottságnak a PC-k operációs rendszere termékpiacok érintett földrajzi piacának a határozattervezetben szereplő meghatározása vonatkozásában megfogalmazott következtetéseivel (azaz az egész világra kiterjedően).

A verseny értékelése

4. A tanácsadó bizottság (15 tagállam) egyetért a Bizottság értékelésével, miszerint a bejelentett ügylet valószínűleg nem fogja jelentősen akadályozni a tényleges versenyt a Microsoft és az Activision Blizzard tevékenységeinek összefonódásából eredő horizontális, nem koordinatív hatások miatt.

⁽¹⁾ HL L 24., 2004.1.29., 1. o.

5. A tanácsadó bizottság (15 tagállam) egyetért a Bizottság értékelésével, miszerint a bejelentett ügylet valószínűleg nem fogja jelentősen akadályozni a tényleges versenyt az Activision Blizzard AAA kategóriás lövöldözős konzolos videojátékok forgalmazóinak célzott kizárásából eredő vertikális, nem koordinatív hatások miatt, amelyek az összefonódással létrejött vállalkozás célzott, teljes vagy részleges inputkizárási stratégiájának eredményeként az Activision Blizzard AAA kategóriás lövöldözős konzolos videojátékaihoz való hozzáférés korlátozásával vagy lerontásával keletkeznek.
6. A tanácsadó bizottság (15 tagállam) egyetért a Bizottság értékelésével, miszerint a bejelentett összefonódás valószínűleg jelentősen akadályozná a tényleges versenyt az Activision Blizzard konzol- és PC-játékok kínálatának az összefonódással létrejött vállalkozás által történő kizárása által a játéktstreaming-szolgáltatást nyújtó, konzol- vagy PC-alapú videojátékokat forgalmazó rivális forgalmazók célzott kizárásából eredő vertikális, nem koordinatív hatások miatt.
7. A tanácsadó bizottság (15 tagállam) egyetért a Bizottság értékelésével, miszerint a bejelentett összefonódás valószínűleg jelentősen akadályozná a tényleges versenyt a PC operációs rendszerek piacán az Activision Blizzard játékei és a Microsoft játékei felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásokon keresztül történő terjesztésének a Windows operációs rendszerhez való kötéséből eredő konglomerátumhatások miatt.

Kötelezettségvállalások

8. A tanácsadó bizottság (12 tagállam) egyetért a Bizottság következtetésével, miszerint a bejelentést tevő fél által 2023. április 20-án felajánlott fogyasztói licenc és a streamingszolgáltatói licenc megszünteti i. az Activision Blizzard konzol- és PC-játékokat forgalmazó, felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásokat kínáló rivális forgalmazók szolgáltatóinak inputkizárását, amely abból ered, hogy az összefonódással létrejött vállalkozás kizárja az Activision Blizzard konzol- és PC-játékainak kínálatát, valamint ii. az Activision Blizzard játékeinek és a Microsoft által a Windows operációs rendszerhez felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásokon keresztül nyújtott játékok forgalmazásának összekapcsolásából eredő konglomerátumhatásokat. 1 tagállam nem ért egyet. 2 tagállam tartózkodik.
9. A tanácsadó bizottság (12 tagállam) egyetért a Bizottsággal abban, hogy – a bejelentő fél által 2023. április 20-án felajánlott végleges kötelezettségvállalások maradéktalan teljesítése esetén – a bejelentett ügylet valószínűleg nem akadályozza jelentősen a tényleges versenyt a belső piacon vagy annak jelentős részén. 1 tagállam nem ért egyet. 2 tagállam tartózkodik.

A belső piaccal és az EGT-megállapodás érvényesülésével való összeegyeztethetőség

10. A tanácsadó bizottság (12 tagállam) egyetért a Bizottsággal abban, hogy az összefonódás-ellenőrzési rendelet 2. cikkének (2) bekezdésével és 8. cikkének (2) bekezdésével, valamint az Európai Gazdasági Térségről szóló megállapodás⁽²⁾ 57. cikkével összhangban a tervezett ügyletet a belső piaccal és az Európai Gazdasági Térségről szóló megállapodás érvényesülésével összeegyeztethetőnek kell nyilvánítani. 1 tagállam nem ért egyet. 2 tagállam tartózkodik.

⁽²⁾ HL L 1., 1994.1.3., 3. o.

A meghallgatási tisztviselő zárójelentése ⁽¹⁾
Ügyszám M.10646 – Microsoft / Activision Blizzard

(EGT-vonatkozású szöveg)

(2023/C 285/04)

1. BEVEZETÉS

1. 2022. szeptember 30-án a Bizottság bejelentést kapott egy tervezett összefonódásról, amely szerint a Microsoft Corporation (a továbbiakban: Microsoft vagy a bejelentést tevő fél) az EK összefonódás-ellenőrzési rendelet ⁽²⁾ 3. cikke (1) bekezdésének b) pontja értelmében kizárólagos irányítást kíván szerezni az Activision Blizzard, Inc. (a továbbiakban: Activision Blizzard) felett (a továbbiakban: a tervezett ügylet). Ezen időközi jelentés alkalmazásában a Microsoft és az Activision Blizzard a továbbiakban együttesen: a Felek.

2. ELJÁRÁS

- 2.1. A 6. cikk (1) bekezdésének c) pontja szerinti határozat
 2. 2022. november 8-án a Bizottság az összefonódás-ellenőrzési rendelet 6. cikke (1) bekezdésének c) pontja szerinti eljárás megindításáról szóló határozatot fogadott el (a továbbiakban: a 6. cikk (1) bekezdésének c) pontja szerinti határozat), mivel a Bizottság vizsgálatának első szakaszában komoly kétségek merültek fel a tervezett ügylet belső piaccal való összeegyeztethetőségét illetően.
 3. A bejelentő fél 2022. november 24-én benyújtotta a 6. cikk (1) bekezdésének c) pontja szerinti határozatra adott választát.
- 2.2. A határidő első meghosszabbítása
 4. 2022. november 18-án a Bizottság az összefonódás-ellenőrzési rendelet 10. cikke (3) bekezdésének első albekezdése szerinti 90 napos határidőt az összefonódás-ellenőrzési rendelet 8. cikke szerinti, a tervezett ügyletre vonatkozó határozat elfogadására vonatkozóan 10 munkanappal meghosszabbította ugyanezen rendelet 10. cikke (3) bekezdése második albekezdésének első mondata alapján.
- 2.3. Kifogásközlés
 5. A Bizottság 2023. január 31-én a bejelentést tevő félnek címzett kifogásközlést fogadott el. A kifogásközlésről hivatalosan 2023. február 1-jén értesítették a bejelentést tevő felet, miután 2023. január 31-én előzetes másolatot küldtek neki.
- 2.4. Iratbetekintés
 6. A bejelentést tevő fél 2023. február 1-jén két DVD-n keresztül iratbetekintést nyert. Továbbá az aktában szereplő dokumentumok egy része tekintetében a Versenypolitikai Főigazgatóság (a továbbiakban: Versenypolitikai Főigazgatóság) 2023. február 2. és 8. között egy adatszoba segítségével biztosított hozzáférést.
 7. A Microsoft a meghallgatási tisztviselőhöz intézett 2023. február 19-i levelében a 2011/695/EU határozat 7. cikke alapján további iratbetekintési kérelmet nyújtott be (a továbbiakban: a meghallgatási tisztviselőhöz intézett kérelem). A Microsoft különösen azt kérte, hogy külső tanácsadói számára engedélyezzék a hozzáférést bizonyos bizalmas adatokhoz, amelyekhez a külső tanácsadók korábban az adatszobában betekintettek, továbbra is csak a külső tanácsadók számára, de kevésbé korlátozó formában, például titoktartási körmegállapodás keretében. Ez a kérelem a Versenypolitikai Főigazgatóság által a kifogásközlésben kidolgozott konkrét kérelmélethez kapcsolódott. Az ügy bizonyos fejleményeit követően azonban 2023. március 2-án a Microsoft tanácsadói megállapodtak abban, hogy a meghallgatási tisztviselőhöz intézett kérelemmel kapcsolatban ebben a szakaszban nem szükséges határozatot hozni. A Microsoft ezt követően 2023. április 6-án visszavonta a meghallgatási tisztviselőhöz intézett kérelmet.

⁽¹⁾ A meghallgatási tisztviselő egyes versenyjogi eljárásokban meglévő feladatáról és megbízásáról szóló, 2011. október 13-i 2011/695/EU európai bizottsági elnöki határozat (HL L 275., 2011.10.20., 29. o.) (a továbbiakban: a 2011/695/EU határozat) 16. és 17. cikke alapján.

⁽²⁾ A Tanács 139/2004/EK rendelete (2004. január 20.) a vállalkozások közötti összefonódások ellenőrzéséről (az összefonódás-ellenőrzési rendelet) (HL L 24., 2004.1.29., 1. o.).

- 2.5. A kifogásközlésre adott válasz
8. A bejelentést tevő fél 2023. február 14-én, a Versenypolitikai Főigazgatóság által meghatározott válaszadási határidőnek megfelelően benyújtotta a kifogásközlésre adott válaszát. A bejelentést tevő fél válaszában hivatalos szóbeli meghallgatást kért.
- 2.6. Érdektelt harmadik személyek
9. Az eljárás során (a 2011/695/EU határozat 5. cikke alapján) hat vállalkozást vagy vállalkozások társulását ismertem el érdekelt harmadik személyként.
10. Valamennyi érdekelt harmadik személy jelezte, hogy részt kíván venni az ügy esetleges szóbeli meghallgatásán és ennek megfelelően a 2011/695/EU határozat 6. cikkének (2) bekezdése befogadást nyertek, hogy a tervezett ügyletről szóban kifejhessék véleményüket.
- 2.7. Szóbeli meghallgatás
11. A hivatalos szóbeli meghallgatásra 2023. február 21-én került sor.
12. A teremben jelen voltak a felek, négy érdekelt harmadik személy, a Bizottság és egy tagállam illetékes hatóságának küldöttei. A felek, a tagállamok illetékes hatóságai és a Bizottság további képviselői, valamint egyes érdekelt harmadik személyek képviselői távmeghallgatás útján vettek részt.
- 2.8. A határidő második hosszabbítása
13. 2023. március 1-jén a Bizottság a bejelentést tevő fél egyetértésével az összefonódás-ellenőrzési rendelet 10. cikke (3) bekezdése második albekezdésének harmadik mondata alapján további 10 munkanappal meghosszabbította az összefonódás-ellenőrzési rendelet 8. cikke szerinti határozat elfogadására megállapított határidőt.
- 2.9. Tényállást közlő levél
14. A Bizottság 2023. március 9-én tényállást közlő levelet fogadott el, hogy tájékoztassa a Microsoftot olyan további tényállási elemekről, amelyekre a kifogásközlésben még nem hivatkoztak kifejezetten, és amelyeket a Bizottság potenciálisan relevánsnak ítélt a kifogásközlésben szereplő előzetes következtetések némelyikének alátámasztása és a végső határozat megalapozása szempontjából.
15. A Bizottság eredetileg 2023. március 16-ig szabott határidőt a Microsoft számára, hogy válaszoljon a tényállást közlő levélre. A Versenypolitikai Főigazgatóság a Microsoft kérésére ezt a határidőt később 2023. március 20-ig meghosszabbította. Ezen a napon a Microsoft benyújtotta válaszát.
- 2.10. Kötelezettségvállalások
16. A Microsoft 2023. március 16-án az összefonódás-ellenőrzési rendelet 8. cikke (2) bekezdésének második albekezdése alapján kötelezettségvállalásokat nyújtott be azzal a céllal, hogy a tervezett ügyletet a belső piaccal és az EGT-megállapodásban foglaltak érvényesülésével összeegyeztethetővé tegye (a továbbiakban: kötelezettségvállalások). Ennek megfelelően az összefonódás-ellenőrzési rendelet 10. cikke (3) bekezdésének első albekezdése értelmében a Bizottság határozatának meghozatalára nyitva álló határidő automatikusan 15 munkanappal meghosszabbodott.
17. A Bizottság 2023. március 17-én elindította a kötelezettségvállalások piaci tesztelését. A Bizottság 2023. március 28-án tájékoztatta a feleket a piaci tesztelés eredményeiről.
18. A piaci tesztelés eredményét követően a Microsoft 2023. április 3-án felülvizsgált kötelezettségvállalásokat nyújtott be. Ezeket 2023. április 4-én piaci tesztelésnek vetették alá, és a Bizottság 2023. április 14-én tájékoztatta a feleket az eredményekről.
19. A Microsoft 2023. április 20-án módosított kötelezettségvállalásokat nyújtott be (a továbbiakban: végleges kötelezettségvállalások) a második kötelezettségvállalások piaci teszteléséből származó visszajelzések figyelembevételével.

2.11. A határozattervezet

20. A határozattervezetben a Bizottság arra a következtetésre jut, hogy a végleges kötelezettségvállalások eloszlatják az azonosított versenyjogi aggályokat, és az összefonódás-ellenőrzési rendelet 8. cikkének (2) bekezdése értelmében a tervezett ügyletet a belső piaccal és az EGT-megállapodás működésével összeegyeztethetőnek nyilvánítja.
21. A 2011/695/EU határozat 16. cikkének (1) bekezdése alapján áttekintettem a határozattervezetet, és megállapítom, hogy az nem foglalkozik olyan kifogással, amellyel kapcsolatban a felek nem kaptak lehetőséget álláspontjuk ismertetésére.

3. KÖVETKEZTETÉS

22. Összességében megállapítom, hogy ebben az ügyben a felek hatékonyan tudták eljárás jogukat gyakorolni.

Brüsszel, 2023. május 3.

Eric GIPPINI FOURNIER

A Bizottság határozatának összefoglalója**(2023. május 15.)****egy vállalati összefonódásnak a belső piaccal és az EGT-megállapodásban foglaltak érvényesülésével
összeegyeztethetőnek nyilvánításáról****(Ügyszám M.10646 – Microsoft / Activision Blizzard)***(Az értesítés a C(2023) 3139. számú dokumentummal történt)***(Csak az angol nyelvű szöveg hiteles)****(EGT-vonatkozású szöveg)**

(2023/C 285/05)

A Bizottság 2023. május 15-én a vállalkozások közötti összefonódások ellenőrzéséről szóló, 2004. január 20-i 139/2004/EK tanácsi rendelet ⁽¹⁾ és különösen annak 8. cikke ⁽²⁾ bekezdése értelmében határozatot hozott egy összefonódási ügyben. A határozat teljes szövegének betekinhető változata az ügy hiteles nyelvén a Versenypolitikai Főigazgatóság honlapján, az alábbi címen található meg: http://ec.europa.eu/competition/elojade/iseff/index.cfm?clear=1&policy_area_id=2

1. A FELEK

- (1) A Microsoft Corporation (a továbbiakban: Microsoft vagy bejelentést tevő fél, Egyesült Államok) egy globális technológiai vállalat, amelynek székhelye a Washington állambeli Redmondban (Egyesült Államok) található. A Microsoft termékek és szolgáltatások széles skáláját kínálja az ügyfeleknek. Az ügylet szempontjából a Microsoft a videojáték-üzletágban tevékenykedik, mint játékkonzolokra, személyi számítógépekre (a továbbiakban: PC-k) és mobil eszközökre szánt videojátékok fejlesztője, kiadója és forgalmazója. A Microsoft gyártja és kínálja az Xbox játékkonzolt és a kapcsolódó szolgáltatásokat is, beleértve a Game Pass nevű játékelőfizetési szolgáltatást (amely Xbox-ra és PC-re is elérhető), valamint a Game Pass csúcsváltozatának, a Game Pass Ultimate-nek a részeként felhőalapú játéstreaming-szolgáltatást.
- (2) Az Activision Blizzard, Inc. (a továbbiakban: Activision Blizzard, USA) videojátékok fejlesztője és kiadója, székhelye Kalifornia állambeli Santa Monica, USA. Az Activision Blizzard videojátékokat fejleszt és ad ki játékkonzolokra, PC-kre és mobil eszközökre, köztük olyan franchise-okat, mint a Call of Duty, a World of Warcraft, a Diablo és a Candy Crush. Az Activision Blizzard egy digitális áruházat, a Battle.net-et is üzemeltet PC-s játékaik digitális terjesztésére.

2. ELJÁRÁS

- (3) 2022. szeptember 30-án a Bizottsághoz az összefonódás-ellenőrzési rendelet 4. cikke szerinti hivatalos bejelentés érkezett, amely szerint a Microsoft kizárólagos irányítást kíván szerezni az Activision Blizzard egésze felett.
- (4) 2022. november 8-án kelt határozatában a Bizottság arra a megállapításra jutott, hogy a javasolt ügylet komoly aggályokat vet fel a belső piaccal való összeegyeztethetőségével kapcsolatban, és az összefonódás-ellenőrzési rendelet 6. cikke (1) bekezdésének c) pontja értelmében eljárást indított.
- (5) 2023. április 20-án a bejelentést tevő fél olyan végleges kötelezettségvállalásokat (a továbbiakban: végleges kötelezettségvállalások) nyújtott be, amelyek az összefonódást a belső piaccal összeegyeztethetővé teszik.
- (6) Az összefonódásokkal foglalkozó tanácsadó bizottság 2023. május 3-i ülésén a tagállamok megvitatták a végső határozatot, és arról a bizottság pozitív véleményt adott ki. A meghallgatási tisztviselő ugyanekkor benyújtott jelentésében szintén kedvező véleményt közölt az eljárásról.

⁽¹⁾ HL L 24., 2004.1.29., 1. o.

3. AZ ÉRINTETT TERMÉK- ÉS FÖLDRAJZI PIACOK

- (7) A határozat a következő érintett piacokat azonosítja:
- (1) PC- és konzoljátékok fejlesztése és kiadása, potenciálisan szegmentálva i. platformok szerint, azaz PC és konzol között; ii. játékműfajok szerint; és iii. játéktípusok (azaz AAA (?) játékok és nem AAA játékok) szerint. A mobiljátékok fejlesztésének és kiadásának piacát különálló piacnak tekintették, és a határozatban nem értékelték tovább. A földrajzi hatály legalább EGT-szintű, ha nem világszintű.
 - (2) PC-s és konzolos játékok forgalmazása, esetleg platformok szerinti szegmentációban, azaz PC és konzol között. A Bizottság úgy vélte, hogy a i. fizetési modell (azaz a játékcélú vásárlás [buy-to-play] és az előfizetés) szerinti; és ii. a hozzáférés típusa (azaz letöltés és streaming) szerinti megkülönböztetés nem indokolt. A mobiljátékok forgalmazását a Bizottság a PC-s és konzolos játékok forgalmazásától elkülönült piacnak tekintette, és a határozatban nem értékelté tovább. A földrajzi hatály legalább EGT-szintű, ha nem világszintű.
 - (3) PC operációs rendszerek (a továbbiakban: OS) szállítása. A földrajzi hatály az egész világra kiterjed.

4. A VERSENY ÉRTÉKELÉSE

- (8) Az ügylet számos horizontálisan érintett kapcsolatot eredményez, mivel a felek együttes piaci részesedése több potenciális piacon meghaladja a 20 %-ot, ha a különböző rendelkezésre álló mérőszámokat figyelembe vesszük.
- (9) Ezenkívül az ügylet vertikális kapcsolatokat hoz létre i. az Activision Blizzard upstream ágazatbeli játékfejlesztési és -kiadási tevékenységei és ii. a Microsoft downstream ágazatbeli játékforgalmazási tevékenységei között. A Bizottság értékelté: i. a konzoljátékok fejlesztőinek és kiadóinak potenciális fogyasztókizárását a Microsoft konzolos digitális áruházaihoz való hozzáférés korlátozása vagy lerontása révén; ii. a Microsoft PC- és konzoljátékok többjátékos előfizetési szolgáltatásokon keresztül történő forgalmazásával a PC- és konzoljátékok rivális forgalmazóinak potenciális inputkizárását az Activision Blizzard játékaikhoz való hozzáférés korlátozásával vagy lerontásával; iii. a Microsoft konzoljátékok rivális forgalmazóinak potenciális inputkizárását az Activision Blizzard (AAA) lövöldözős konzoljátékaikhoz való hozzáférés visszatartásával vagy lerontásával; iv. a Microsoft konzol- vagy PC-játékok rivális forgalmazóinak potenciális inputkizárását a felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásokon keresztül, az Activision Blizzard PC-s és konzoljátékaikhoz való hozzáférés korlátozásával vagy lerontásával.
- (10) Az ügylet konglomerátum jellegű kapcsolatokat is eredményez. A Bizottság különösen a Microsoft Windows PC operációs rendszerének szállítása és az Activision Blizzard videojátékok fejlesztése és kiadása közötti kapcsolatokról eredő két konglomerátum jellegű kapcsolatot értékelté.

4.1. Nincsenek horizontális aggályok

- (11) A Bizottság értékelté a lehetséges horizontális, nem koordinatív hatásokat a konzolos és/vagy PC-s videojátékok egyes játékműfajai (lövöldözős, szerepjátékos, akció- és kalandjátékok, verseny- és repülő játékok) és típusai (csak AAA játékok vagy AAA és nem AAA játékok együtt) fejlesztésének és kiadásának potenciálisan érintett piacain. A Bizottság a PC-s és konzolos videojátékok forgalmazásának piacán is értékelté a lehetséges horizontális hatásokat.
- (12) Ami a játékfejlesztés és -kiadás piacán fennálló horizontális kapcsolatokat illeti, az összefonódással létrejött vállalkozás együttes piaci részesedése a bevételek alapján 20 % alatt van a konzol- és PC-s játékok fejlesztésének és kiadásának piacán. A potenciálisan szűkebb szegmensekben azonban a piaci részesedések magasabbak (pl. [30-40] % a konzolos AAA lövöldözős játékok fejlesztésében világszerte, vagy [30-40] % a PC-s AAA szerepjátékok EGT-szerte történő fejlesztésében). A Bizottság úgy véli, hogy az ügylet nem vet fel versenyjogi aggályokat a horizontálisan érintett piacok tekintetében, elsősorban azért, mert a legtöbb esetben az összefonódással létrejött vállalkozás részesedése korlátozott, és mert az ügylet által okozott részesedésvölkedés marginális. Hasonló okokból a Bizottság úgy véli továbbá, hogy a PC- és konzoljátékok forgalmazása terén fennálló horizontális kapcsolat nem vet fel aggályokat.

(?) Az AAA-játékok olyan videojátékokra utalnak, amelyek fejlesztése erőforrás-igényes és összetett, és amelyek fejlett játékelményt és játékelméchanikát kínálnak.

4.2. Vertikális hatások

4.2.1. *Nincsenek fogyasztókizárással kapcsolatos aggályok*

- (13) A Microsoft piaci részesedése a konzoljátékok forgalmazásának downstream piacán 2022-ben világszerte [30-40] %. Ezért a Bizottság értékelte a fogyasztókizárással kapcsolatos lehetséges aggályokat, amelyek abból erednek, hogy a konkurens konzoljáték-fejlesztőket és -kiadókat esetleg kizárják a Microsoft konzolspecifikus digitális áruházához való hozzáférésekből. A Bizottság úgy véli, hogy a Microsoft nem lenne képes vagy nem lenne ösztönözve arra, hogy fogyasztókizárással irányuló stratégiát folytasson, elsősorban azért, mert piaci részesedése a konzoljátékok forgalmazásában viszonylag kicsi a Sonyéhoz képest. Ezért a Sony és a Nintendo hatékony alternatívát jelent a harmadik fél fejlesztők és kiadók számára játékaik terjesztésére. Ezen túlmenően a Microsoft az ügyletet követően is ösztönözve lenne arra, hogy harmadik féltől származó játékokat kínáljon az Xbox konzolon, hogy biztosítsa játékboltjának vonzerejét a játékosok számára.

4.2.2. *Nincs inputkizárási aggály a PC-játékok rivális forgalmazóival szemben a többjátékos előfizetési szolgáltatásokon keresztül*

- (14) A Bizottság megvizsgálta, hogy a Microsoft képes lenne-e és ösztönözve lenne-e arra, hogy kizárja a többjátékos előfizetési szolgáltatásokat kínáló PC-s videojátékok konkurens forgalmazóit azáltal, hogy az Activision Blizzard játéka bekerülnének saját előfizetési szolgáltatásába, és visszatartaná azokat harmadik felek előfizetési szolgáltatásaiból. A Bizottság úgy véli, hogy az ügylet e tekintetben nem ad okot aggodalomra, mivel az Activision Blizzard nem ad licencet PC-s videojátékaira többjátékos előfizetési szolgáltatásoknak, és a Bizottság nem talált bizonyítékot arra, hogy az ügylet nélkül így tett volna.

4.2.3. *A Microsoft konzoljátékok rivális forgalmazóival szembeni inputkizárási aggályok*

- (15) A Bizottság felmérte a konkurens forgalmazók célzott kizárásának kockázatát a konzoljátékok forgalmazásának downstream piacán az Activision Blizzard (AAA) lövöldözős konzoljátékaihoz való korlátozott hozzáférés révén. A Bizottság úgy véli, hogy az ügylet a következő okok miatt nem ad okot aggodalomra e tekintetben.
- (16) Kiindulásként a Bizottság úgy véli, hogy a Microsoft valószínűleg nem lenne képes célzottan teljes vagy részleges inputkizárási stratégiát folytatni a konkurens konzoljáték-forgalmazókkal szemben.
- (17) Először is, a Bizottság megállapította, hogy a lövöldözős műfajú konzoljátékok és különösen az Activision Blizzard AAA lövöldözős konzoljátékai fontos inputot jelentenek a konzoljáték-forgalmazók számára. Ezek a játékok a felhasználók jelentős részét vonzzák, és az Xbox és PlayStation konzolokon töltött játékidő jelentős részét teszik ki, ezért hatással vannak a fogyasztók konzolválasztására. Az Activision Blizzard AAA lövöldözős *Call of Duty* franchise-ját hosszú élettartama, jövedelmezősége és az új címek megjelenésének gyakorisága miatt széles körben a videojáték-ipar egyik, sőt a legsikeresebb franchise-ának tartják. Emellett az Activision Blizzard konzoljátékai és különösen a *Call of Duty* a PlayStation bevételeinek fontos forrása. Másodsorban, a Bizottság megállapította, hogy az összefonódással létrejött vállalkozás piaci erővel rendelkezik az AAA lövöldözős konzoljátékok (beleértve a csatajátékokat) fejlesztésének és kiadásának upstream piacán, mivel az elmúlt három naptári évben a bevétel alapján számított jelentős piaci részesedése világszerte meghaladta a 30 %-ot.
- (18) A Bizottság azonban úgy vélte, hogy a Sony valószínűleg hatékony és időben bevethető ellenstratégiákkal rendelkezik, amelyekkel reagálni tudna az esetleges kizárási stratégiákra. A Sony a konzoljátékok vertikálisan integrált forgalmazója, amely saját játékfejlesztő stúdióiban népszerű AAA-konzoljátékokat fejleszt és ad ki, ami biztosítja a Sony PlayStation általános vonzerejét. Továbbá a Sony a konzoljátékok vezető forgalmazója, amely világszerte és különösen az EGT-ben igen nagy piaci részesedéssel rendelkezik. A konzoljátékok forgalmazásában betöltött erős pozíciójára alapozva a Sony – ahogyan azt a múltban már megtette – kizárólagossági megállapodásokat köthet más, népszerű AAA-konzoljátékok fejlesztőivel.

- (19) Másodszor a Bizottság úgy véli, hogy a Microsoft valószínűleg nem lenne ösztönözve arra, hogy célzottan teljes vagy részleges inputkizárási stratégiát folytasson a konkurens konzoljáték-forgalmazókkal szemben. A Bizottság mennyiségi elemzése kimutatta, hogy teljes inputkizárási esetén az átállási arány túl alacsony lenne ahhoz, hogy ellensúlyozza az ilyen stratégia valószínű veszteségeit. Ezért a Sony Activision Blizzard konzoljátékaihoz való hozzáféréseinek korlátozása vagy lerontása valószínűleg nem lenne nyereséges a Microsoft számára, mivel a Microsoft ilyen kizárási stratégiából eredő veszteségei valószínűleg meghaladnák a lehetséges nyereséget.
- (20) Harmadszor, a Bizottság megállapítja, hogy függetlenül attól, hogy a Microsoft képes-e vagy ösztönözve van-e arra, hogy kizárja a konzoljátékok rivális forgalmazóit, az ilyen stratégia valószínűleg nem gyakorol jelentős káros hatást a konzoljátékok forgalmazásának downstream piacán folyó versenyre.
- (21) Először is, a Sony jelentős piaci erővel rendelkezik a konzoljátékok forgalmazása terén, és a konzolhardverek vezető szállítója világszerte és különösen az EGT-ben. Ezért a Sony nagy alkupozícióval és erőforrásokkal rendelkezik, amelyek lehetővé teszik számára, hogy alternatív inputokra térjen át azáltal, hogy vagy saját maga fejleszt sikeres AAA-konzoljátékokat, vagy más független fejlesztőkkel és kiadókkal köt ki kizárólagosságot. Másodszor, a Bizottság nem talált meggyőző bizonyítékot arra, hogy az inputkizárási jelentős veszteségeket okozna a Sony felhasználói bázisában, és így gátolná a Sony innovációs és minőségi beruházási lehetőségeit. A Bizottság kvantitatív elemzése kimutatta, hogy teljes kizárási esetén a felhasználóváltás aránya nem befolyásolná jelentősen a Sony felhasználói bázisát. Harmadszor, a Bizottság nem talált meggyőző bizonyítékot arra, hogy az összefonódással létrejött vállalkozás által az összefonódás után végrehajtott részleges kizárási stratégiák jelentősen akadályoznák a versenyt a konzoljátékok forgalmazásának downstream piacán. Éppen ellenkezőleg, az Activision Blizzard *Call of Duty* játékának forgalmazására vonatkozó részleges kizárólagossági megállapodások korábbi esetei nem voltak jelentős hatással a Microsoft vagy a Sony tevékenységére a konzoljátékok forgalmazásának downstream piacán. Végezetül a piaci vizsgálatban részt vevők többsége szerint az ügyletnek nem lenne negatív hatása a konzoljátékok forgalmazásának piacára.
- (22) Míg a Bizottság az ügylet hatásainak értékelése során a Sonyra, a Microsoft fő versenytársára összpontosított a konzoljátékok forgalmazásában, a Bizottság azt is megállapította, hogy a Nintendo konzoljátékok forgalmazásában elfoglalt pozícióját az ügylet valószínűleg nem befolyásolja. Az Activision Blizzard játékfranchise-ainak csak kis részét forgalmazza a Nintendo. Különösen a *Call of Duty*, amely az Activision Blizzard legnagyobb bevételt hozó konzoljátéka, jelenleg csak az Xbox és a PlayStation konzolokon kerül forgalmazásra.
- (23) Ezért a Bizottság úgy véli, hogy az összefonódás nem akadályozná jelentősen a hatékony versenyt a konzolos videojátékok forgalmazásának downstream piacán, az összefonódással létrejött vállalkozás célzott teljes vagy részleges inputkizárási stratégiájának eredményeként, az Activision Blizzard (AAA) lövöldözős konzolos videojátékaihoz való hozzáférés korlátozásával vagy lerontásával.

4.2.4. *Az inputkizárással kapcsolatos aggályok a Microsoft konzol- vagy PC-videojátékok rivális forgalmazóival szemben, amelyek felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásokat kínálnak*

- (24) A Bizottság úgy véli, hogy a bejelentést tevő fél képes és ösztönözve lenne arra, hogy az Activision Blizzard PC-s és konzolos játécaihoz való hozzáférés korlátozásával kizárja a konzol- és PC-s játékok felhőalapú streaming szolgáltatásokon keresztül történő forgalmazását végző rivális forgalmazókat.
- (25) Míg a játékok általában helyben futnak azon az adott eszközön, amelyre telepítették őket, a felhőalapú játéktstreaming lehetővé teszi, hogy a játékok egy távoli szerveren fussanak, és a végfelhasználó eszközére streameljék őket. Ez lehetővé teszi, hogy a felhasználók olyan eszközökön is játszhassanak összetett videojátékokkal, amelyek alapesetben nem támogatnák azokat. Emiatt a felhőalapú játéktstreaming nagyrészt „eszközsemleges”: lehetővé teszi például, hogy egy konzoljátékot PC-n, vagy egy összetett PC-játékot olyan régi vagy belépő szintű PC-n játsszunk, amely alapesetben nem támogatná a játékot.
- (26) Bár a felhőalapú játéktstreaming még csak kialakulóban lévő iparági trend, a Bizottság az iparági jelentések és a piaci vizsgálat során kapott visszajelzések alapján úgy véli, hogy a közeljövőben a PC- és konzoljátékok forgalmazásának fontos részévé válik. A Microsoft jelentős összegeket fektetett be a felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásokba, és a Game Pass Ultimate felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatását tette „játékosközpontú” stratégiájának központi elemévé, amelynek célja, hogy a játékosokhoz eljuttassa a játékokat, bárhol játszanak is, az eszköztől függetlenül.

- (27) Az Activision Blizzard a döntés idején nem licencelte játékeit a felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásokba. A Bizottság azonban – elsősorban az Activision Blizzard belső dokumentumai alapján – úgy véli, hogy az ügylet hiányában az Activision Blizzard valószínűleg elkezdte volna licencelni játékeit a felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásokba, különösen a „buy-to-play” üzleti modellen alapuló szolgáltatások számára (ezek olyan platformok, amelyek lehetővé teszik a felhasználók számára, hogy olyan játékokat streameljenek, amelyeket már megvásároltak egy digitális áruházból).
- (28) A fentieket figyelembe véve a Bizottság megállapítja, hogy a Microsoft képes lenne sikeres kizárási stratégiát folytatni a rivális felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásokkal szemben, ha a Game Pass Ultimate lenne az egyetlen olyan felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatás, amely az Activision Blizzard játékeit kínálja. A Bizottság megállapítja, hogy az Activision Blizzard játékei fontos alapanyagot jelentenek a felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatások számára, és ezért az Activision Blizzard piaci erővel rendelkezik a konzoljátékok fejlesztése és kiadása terén. A Bizottság megjegyzi, hogy a felek együttes piaci részesedése a konzolos és PC-s videojátékok fejlesztése és kiadása terén a bevétel alapján 2022-ben a 30 %-os küszöbérték alatt van. A felek részesedése azonban magasabb néhány lehetséges szűkebb szegmensben, különösen, ha olyan műfajokra összpontosítunk, mint a szerepjátékok az EGT-ben és a lövöldözős játékok világszerte, valamint ha más mérőszámokat, például a havi aktív felhasználókat vagy a játékidőt vizsgáljuk. E tekintetben a szerepjátékok és a lövöldözős játékok különösen vonzóak és népszerűek, és az Activision Blizzard kínálja e műfajok legsikeresebb játékeit, például a *Call of Dutyt* és a *World of Warcraftot*.
- (29) Az ügyletet követően a Microsoftnak technikai és szerződéses lehetősége lenne arra, hogy az Activision Blizzard játékeit visszatartsa a rivális felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásoktól, és kizárólag a Game Pass Ultimate-en keresztül tegye elérhetővé azokat streamingre. Ebben az esetben a rivális felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatások nem rendelkeznének időben és hatékonyan működő ellenstratégiákkal. Ez elsősorban azért van így, mert a népszerű tartalmak széles katalógusa kulcsfontosságú a versenyképességük szempontjából, és a más kiadók PC-s és konzoljátékai nem jelentené kielégítő alternatívát egy olyan játékkatalógus összeállításához, amely megfelelő lenne ahhoz, hogy a harmadik fél felhőalapú játékszolgáltatásai felvegyék a versenyt a Game Pass Ultimate-tel, amennyiben az utóbbi kizárólagossággal kínálná az Activision Blizzard játékeit.
- (30) A Bizottság úgy véli továbbá, hogy ez a Microsoftot arra ösztönözné, hogy kizárja a PC- és konzoljátékok rivális forgalmazóit a felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásokból. Ennek oka elsősorban az, hogy az Activision Blizzard játékeinek nagy népszerűsége miatt a kizárási stratégia növelné a Game Pass Ultimate felhőalapú játéktstreaming funkcióját használó játékosok számát. Ez a növekedés valószínűleg jelentős lenne, többek között a Microsoft tevékenységének jellemzőinek köszönhetően is, amely többek között a felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásokat, az előfizetési szolgáltatásokat és a Windows PC operációs rendszert ötvözi. A Bizottság úgy véli, hogy az ilyen kizárási stratégiából származó veszteségek a nyereségekhez képest korlátozottak lennének.
- (31) Végezetül a Bizottság úgy véli, hogy a kizárási stratégia jelentős hatással lenne a PC- és konzoljátékok forgalmazása terén folyó versenyre. A felhőalapú játékok növekvő tendenciát mutatnak, és várhatóan fontos forgalmazási csatornává válnak, a kizárási stratégia pedig növelné a rivális felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatások piacra lépésének vagy terjeszkedésének akadályait, amelyek általában nem vertikálisan integráltak, és a független kiadók kisebb csoportjára kellene támaszkodniuk. Továbbá, bár a felhőalapú játékok a teljes piachoz képest viszonylag kicsik, várhatóan jelentősen növekedni fognak, és az innováció fontos forrását jelentik.
- (32) Ezért a Bizottság úgy véli, hogy az ügylet jelentősen akadályozná a hatékony versenyt a PC- és konzoljátékok forgalmazásának piacán, mivel az összefonódással létrejött vállalkozás visszatartaná az Activision Blizzard játékeit a rivális felhőalapú játéktstreaming-szolgáltatásokból.

4.3. Konglomerátumhatások

- (33) Az ügylet konglomerátumszerű kapcsolatokat teremt az Activision Blizzard játékei és a Microsoft Windows PC operációs rendszerének kínálata között. Konkrétan, a Bizottság a piaci vizsgálat eredményei alapján úgy véli, hogy a Microsoft az ügylet követően képes lenne kizárni a PC operációs rendszer rivális szolgáltatóit azáltal, hogy az Activision Blizzard PC-s és konzoljátékainak felhőalapú játéktstreamingjét a Windowshoz köti.

- (34) Először is a Bizottság megállapítja, hogy a játék a PC-k fontos felhasználási területe, és a PC operációs rendszerek közötti verseny fontos tényezője. A Microsoft erőfölényben van a PC operációs rendszerek piacán, világszerte részesedése megközelítőleg [70-80]% (2022). Ennek következtében a legtöbb PC-s játékot, különösen az erőforrás-igényes AAA-játékokat úgy fejlesztik ki, hogy natívan csak Windowson fussanak, vagyis csak Windowsos PC-n tölthetők le és játszhatók le helyben. Ezért a Bizottság nem találta aggályosnak azt, hogy a Microsoft megpróbálhatná megerősíteni pozícióját a PC operációs rendszerek terén azáltal, hogy korlátozza az Activision Blizzard játékeinak más PC operációs rendszereken való natív lejátszhatóságát.
- (35) A Bizottság úgy véli, hogy a felhőalapú játéstreaming hatékony módot biztosít arra, hogy ezeket a játékokat más PC operációs rendszereken is lehessen játszani. A Bizottság megállapítja továbbá, hogy a játék fontos tényező a PC operációs rendszerek közötti versenyben, ezért úgy véli, hogy a felhőalapú játéstreaming, és különösen az Activision Blizzard játékeinak streamingje fontos lenne ahhoz, hogy a nem Windows PC operációs rendszerek hatékonyabban versenyezzenek a Windows operációs rendszerrel. E tekintetben emlékeztetni kell arra, hogy az ügylet hiányában az Activision Blizzard elkezdte volna licencelni játékeit a felhőalapú játéstreaming-szolgáltatásokba. Következésképpen, tekintettel az Activision Blizzard játékeinak népszerűségére, a Microsoft képes lenne kizárni a PC OS rivális szolgáltatóit azáltal, hogy a felhőalapú játékokon keresztül az Activision Blizzard játékeit visszatartaná más PC operációs rendszerekből. Egy ilyen forgatókönyv esetén a Bizottság úgy véli, hogy a nem Windows PC OS-nek nem állna rendelkezésére időben és hatékonyan működő ellenstratégia, elsősorban azért, mert a fentiekben kifejtettek szerint a harmadik féltől származó felhőalapú játéstreaming-szolgáltatások nem jelentenének kielégítő alternatívát.
- (36) Ami a kizárásra való ösztönzést illeti, mivel a Bizottság már megállapította, hogy a Microsoft ösztönözve lenne a rivális felhőalapú játéstreaming-szolgáltatók kizárására, úgy véli, hogy a Microsoftot még inkább ösztönözve van erre, ha figyelembe vesszük a Windows helyzetét a PC operációs rendszerek piacán. A Bizottság különösen úgy véli, hogy a felhasználók Windowshoz való vonzásával vagy megtartásával járó nyereség ellensúlyozza az Activision Blizzard játékeinak harmadik felek felhőalapú játéstreaming-szolgáltatásain és a PC operációs rendszerein történő terjesztéséből származó bevételkiesést.
- (37) Végül a Bizottság arra a következtetésre jutott, hogy a Microsoftnak a PC OS piacán már most is erőfölényben lévő helyzetére tekintettel az Activision Blizzard játékeinak a rivális PC OS-en keresztül történő elérhetőségének megtagadása vagy lerontása jelentős hatással lenne a PC OS piacára. A kizárási stratégia ugyanis növelné a felhasználók Windows iránti preferenciáját, és ezáltal tovább növelné a rivális PC OS-ek hatékony versenyének akadályait. Ez összehasonlítható egy olyan alternatív esettel, amelyben az ügylet hiányában az ilyen akadályok csökkennének, mivel az Activision Blizzard valószínűleg licenccel adta volna játékeit harmadik fél felhőalapú játékszolgáltatóknak, így azok nem Windows operációs rendszereken is elérhetővé válnának.
- (38) A Bizottság ezért valószínűnek tartja, hogy az ügylet jelentősen akadályozná a hatékony versenyt a PC operációs rendszerek piacán, mivel az összefonódással létrejövő vállalkozás kizárná az Activision Blizzard konzol- és PC-játékok kínálatát a felhőalapú játéstreaming-szolgáltatók számára, és mivel a GamePass Ultimate nem lenne elérhető más PC operációs rendszereken.

4.4. Következtetés

- (39) A határozat ezért arra a következtetésre jut, hogy a bejelentett összefonódás komoly kétségeket vet fel a belső piaccal való összeegyeztethetőségét illetően, tekintettel i. a PC- és konzoljátékok harmadik féltől származó forgalmazóinak a játéstreaming-felhőszolgáltatásokon keresztül történő kizárására, valamint ii. a PC operációs rendszerek rivális szolgáltatóinak kizárására az Activision Blizzard játékeinak a Windowshoz való kötésével.

5. A BEJELENTÉST TEVŐ FÉL ÁLTAL BENYÚJTOTT KÖTELEZETTSÉGVÁLLALÁSOK

- (40) Az ügyletből eredő versenyjogi aggályok eloszlatása érdekében a bejelentést tevő fél a II. szakaszban kötelezettségvállalásokat tett. A Bizottság a Microsoft által benyújtott első kötelezettségvállalásokat (a továbbiakban: az eredeti kötelezettségvállalások) a piaci szereplőkkel együtt tesztelte. A piaci tesztelésre adott visszajelzéseket követően a bejelentést tevő fél kiegészítette a kötelezettségvállalásokat, és módosított kötelezettségvállalásokat nyújtott be (a továbbiakban: felülvizsgált kötelezettségvállalások). A Bizottság egy második piaci tesztelést is végzett. A piaci résztvevők visszajelzéseit megosztották a bejelentést tevő féllel, amely ezt követően további módosításokat eszközölt a kötelezettségvállalások szövegén, és harmadik korrekciós javaslatot nyújtott be (a továbbiakban: végleges kötelezettségvállalások).

- (41) Minden benyújtott kötelezettségvállalás két fő elemet tartalmaz: i. kötelezettségvállalás arra vonatkozóan, hogy a fogyasztóknak 10 éves időtartamra jogot biztosítanak a játékok streamelésére (a továbbiakban: fogyasztói licenc-kötelezettségvállalás); és ii. kötelezettségvállalás arra vonatkozóan, hogy a streamingszolgáltatóknak 10 éves időtartamra jogdíjmentes licencet biztosítanak a játékok streamelésére (a továbbiakban: streamingszolgáltatói licenc-kötelezettségvállalás).

5.1. Az eredeti kötelezettségvállalások

5.1.1. A fogyasztói licenc-kötelezettségvállalás

- (42) A fogyasztói licenc-kötelezettségvállalás értelmében a Microsoft vállalja, hogy az eredeti kötelezettségvállalások mellékletében felsorolt Activision Blizzard stúdiók által részben vagy egészben fejlesztett valamennyi jelenlegi és jövőbeli PC-s játék (a továbbiakban: Jogosult játékok) streamelésének jogát biztosítja az EGT-ben élő fogyasztók számára a zárónaptól kezdődően 10 éven keresztül, a végfelhasználói licencszerződések (a továbbiakban: fogyasztói licenc) módosításával, az eredeti kötelezettségvállalások 3. mellékletének megfelelően. A fogyasztók ezt a jogot attól függetlenül megkapják, hogy a Jogosult játékot a zárónap előtt vagy után szerezték be.

5.1.2. A streamingszolgáltatói licenc-kötelezettségvállalás

- (43) A Microsoft a streamingszolgáltatói licenc-kötelezettségvállalás keretében vállalja, hogy a zárónaptól számított 10 éves időtartamra jogdíjmentes licencet ad a Jogosult játékok streaming szolgáltatásokba történő közvetítésére az eredeti kötelezettségvállalások 4. mellékletében foglalt feltételeknek megfelelően (ezek mindegyike a továbbiakban: streamingszolgáltatói licenc). Ahhoz, hogy egy streaming szolgáltatás jogosultnak minősüljön erre az engedélyre, a Jogosult játékok értékesítésére jogosult játékarúháznak (a továbbiakban: Engedéllyel rendelkező játékarúház) kell engedélyeznie azt, hogy hozzáférést biztosítson a Jogosult játékokhoz; vagy a Jogosult játékokhoz való hozzáférést olyan alkalmazásokon keresztül kínálja, amelyek nem igényelnek integrációt egy Engedéllyel rendelkező játékarúházzal (ezek mindegyike a továbbiakban: Jogosult streaming szolgáltatás).
- (44) A Microsoft vállalja, hogy streamingszolgáltatói licenceket ad, függetlenül attól, hogy a Microsoft jelenleg vagy a jövőben streameli-e a Jogosult játékokat saját felhőalapú játékstreaming szolgáltatásán keresztül. Az új kiadások, beleértve a nyilvánosan elérhető bétaverziókat és korai hozzáférésű kiadásokat is, a játék Microsoft játékarúházban (amely lehet az Activision Blizzard Battle.net áruháza vagy annak utódjaként meghatározott bármely digitális PC-s játékarúház) vagy bármely más, Activision Blizzard-cím forgalmazására engedélyezett áruházban történő megjelenésétől kezdve elérhetővé válnak streamelésre.
- (45) Ezen túlmenően a Microsoft három felhőalapú játékstreaming-szolgáltatóval, nevezetesen az NVIDIA-val, a Boosteroddal és az Ubitusszal kötött megállapodást. Ezek a megállapodások a zárónaptól számított 10 éves időtartamra jogdíjmentes, az egész világra kiterjedő licencet tartalmaznak a Jogosult játékok streamelésére. Az eredeti kötelezettségvállalások részeként a Microsoft kötelezettséget vállal arra, hogy ezeket az engedélyeket az eredeti kötelezettségvállalások mellékleteiben meghatározott feltételek szerint adja meg.
- (46) A streamingszolgáltatói licenc-kötelezettségvállalás keretében kiadott licencek a Microsoft weboldalán lesznek elérhetőek, és az alábbi feltételek vonatkoznak rájuk:
- Hacsak az Engedéllyel rendelkező játékarúházakkal másként nem állapodtak meg, a Microsoft megtarthatja a játékeladásokból, az alkalmazáson belüli vásárlásokból és a Jogosult streaming szolgáltatásokon keresztül Jogosult játékokból származó minden jövőbeli, játékkal kapcsolatos tranzakciós bevételt.
 - Jogosult streaming szolgáltatások [*a piaci tesztelési kérdőívvel kapcsolatos üzleti titkok*]; ii. szolgáltatásainak az i. pontban említett harmadik fél jogaira reagálva szükséges mértékben történő átalakítása, hogy lehetővé tegyék a Fogyasztók számára a Jogosult játékok streamelését; és iii. a vonatkozó jogszabályoknak való megfelelés, beleértve a digitális szolgáltatásokról szóló jogszabályt ⁽³⁾, a GDPR-t ⁽⁴⁾, az elektronikus hírközlési adatvédelmi irányelvet ⁽⁵⁾ és az adatvédelmi normákat.

⁽³⁾ Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2022/2065 rendelete (2022. október 19.) a digitális szolgáltatások egységes piacáról és a 2000/31/EK irányelv módosításáról (digitális szolgáltatásokról szóló rendelet) (HL L 277., 2022.10.27., 1. o.).

⁽⁴⁾ Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2016/679 rendelete (2016. április 27.) a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről (általános adatvédelmi rendelet) (HL L 119., 2016.5.4., 1. o.).

⁽⁵⁾ Az Európai Parlament és a Tanács 2002/58/EK irányelve (2002. július 12.) az elektronikus hírközlési ágazatban a személyes adatok kezeléséről, feldolgozásáról és a magánélet védelméről (elektronikus hírközlési adatvédelmi irányelv) (HL L 201., 2002.7.31., 37. o.).

5.1.3. Ellenőrző megbízott, vitarendezés és időtartam

- (47) Az eredeti kötelezettségvállalások előírják, hogy az ügylet bejelentést tevő fél általi lezárása előtt ki kell nevezni egy ellenőrző megbízottat. Az ellenőrző megbízott a maga részéről kinevezhet egy informatikai szakértőt, illetve bármely vállalati pénzügyi vagy jogi tanácsadót, hogy segítse a feladatai és kötelezettségei teljesítését.
- (48) Gyorsított vitarendezés is szerepel a kötelezettségvállalásokban, amelyet abban az esetben kell alkalmazni, ha egy Jogosult streaming szolgáltatás (beleértve az Nvidiát, a Boosteroidot és az Ubitust) a megfelelő jogos érdekét bizonyítva azt állítja, hogy a Microsoft nem tesz eleget a kötelezettségvállalásokból eredő kötelezettségeinek.
- (49) Az eredeti kötelezettségvállalások az ügylet lezárásától számított tíz évig maradnak hatályban.

5.2. A felülvizsgált kötelezettségvállalások

- (50) A felülvizsgált kötelezettségvállalások ugyanazt a két licencet tartalmazzák, mint az eredeti kötelezettségvállalások, a következő fejlesztésekkel:
- A licencek a PC-s játékok mellett a konzoljátékokra is vonatkoznak.
 - Amennyiben egy PC-s játéknak különböző operációs rendszerekhez készült különböző verziói léteznek, valamint minden további tartalom, például kiegészítők, letölthető tartalmak vagy játékon belüli vásárlások, az ilyen verziók vagy tartalmak kifejezetten a licencek hatálya alá tartoznak.
 - A licencek olyan felhőalapú játéstreaming-szolgáltatásokhoz állnak rendelkezésre, amelyek lehetővé teszik a fogyasztók számára, hogy a szolgáltató felhőalapú szervereiről olyan PC-s vagy konzolos játékokkal játszanak, amelyekhez a fogyasztók már megvásárolták a játék letöltési licencét (akár „buy-to-play”, akár „free-to-play”, akár előfizetés útján).
 - A streamingszolgáltatói licenc lehetővé teszi, hogy a streaming szolgáltatás a Microsoft játékarúházon keresztül történő hitelesítéssel hozzáférést biztosítson a Jogosult játékok PC-s változataihoz, és a Microsoft vállalja, hogy a fogyasztók beleegyezésével egy szabványos interfészen keresztül hozzáférést biztosít az ilyen adatokhoz. Ez a kötelezettség olyan streaming szolgáltatásokra korlátozódik, amelyek már rendelkeznek a felülvizsgált kötelezettségvállalásokban megnevezett, legalább egy nagy játékkidő által a felhőalapú játéstreaming biztosítására kiadott engedéllyel.
 - Ez nem kerülhet meg harmadik fél szellemi tulajdonjogai révén.
 - A választottbírói eljárásra az azt kérelmező felhőalapú játéstreaming-szolgáltató választása szerint Brüsszelben, Belgiumban kerülhet sor.

5.3. A végleges kötelezettségvállalások

- (51) A felülvizsgált kötelezettségvállalásokhoz képest a végleges kötelezettségvállalások tisztázzák a hatályukat, és korlátozzák a kötelezettségvállalások megkerülésének vagy félreértelmezésének kockázatát. A fontosabb változások a következők:
- Az Engedéllyel rendelkező játékarúház fogalma mostantól azokra a játékarúházakra is kiterjed, amelyek többjátékos előfizetési szolgáltatáson keresztül forgalmazzák a Jogosult játékokat.
 - Az arra vonatkozó adatszolgáltatási kötelezettségvállalás, hogy a fogyasztó jogosult-e játszani egy játékkal, az olyan Jogosult játékokra is kiterjed, amelyekre a fogyasztó Game Pass-on keresztül szerzett licencet.
 - A Microsoft játékarúház fogalm meghatározása úgy módosult, hogy a Microsoft tulajdonában lévő bármely digitális PC-s játékarúházat magában foglalja.
 - A nagy játékkidő listája kibővült, a Bizottság lehetőséget kapott arra, hogy a kötelezettségvállalások időtartama alatt tovább módosítsa ezt a listát, és egyértelművé vált, hogy annak megállapítására, hogy egy streaming szolgáltatás rendelkezik-e egy másik nagy játékkidő által a felhőalapú játéstreaming nyújtására vonatkozó engedéllyel, akkor kerül sor, amikor a streaming szolgáltatás hozzáférést kér egy Microsoft játékarúházhoz.
 - A Microsoft vállalja, hogy nem szünteti meg és nem rontja le a Jogosult játékokhoz való hozzáférés nyilvánosan elérhető alkalmazásprogramozási felületeken (a továbbiakban: API-k) keresztül történő hozzáférhetőségét.

5.4. Az előterjesztett kötelezettségvállalások értékelése

- (52) Ahhoz, hogy a tervezett kötelezettségvállalások elfogadhatók legyenek, képesnek kell lenniük arra, hogy a közös piaccal összeegyeztethetővé tegyék az összefonódást, mivel meg kell előzzék a hatékony verseny jelentős akadályozását minden olyan érintett piacon, ahol versenyjogi aggályok merültek fel. Ebben az ügyben a Bizottság által a következők tekintetében azonosított versenyjogi aggályokat kellett felszámolni a kötelezettségvállalásokkal: i. a PC- és konzoljátékok harmadik féltől származó forgalmazóinak kizárása a játékstreaming-felhőszolgáltatásokon keresztül, valamint ii. a PC operációs rendszerek rivális szolgáltatóinak kizárása azáltal, hogy az Activision Blizzard játéka a Microsoft játékstreaming-felhőszolgáltatásán keresztül a Windowshoz kötődnek.
- (53) A határozat megállapítja, hogy a végleges kötelezettségvállalások eloszlának az ügylet kapcsán felvetődött minden versenyjogi aggályt. A Bizottság azt is megállapítja, hogy a végleges kötelezettségvállalásokat a kellő időn belül hatékonyan végre lehet hajtani.

6. KÖVETKEZTETÉS

- (54) A fent említett okoknál fogva a határozat megállapítja, hogy – a bejelentést tevő fél által tett kötelezettségvállalások teljesülésének függvényében – a tervezett összefonódás nem akadályozza jelentős mértékben a hatékony versenyt a belső piacon vagy annak jelentős részén.
- (55) Következésképpen az összefonódást – az összefonódás-ellenőrzési rendelet 2. cikkének (2) bekezdésével és 8. cikkének (2) bekezdésével, valamint az EGT-megállapodás 57. cikkével összhangban – a belső piaccal és az EGT-megállapodásban foglaltak érvényesülésével összeegyeztethetőnek kell nyilvánítani.
-

A TAGÁLLAMOKTÓL SZÁRMAZÓ TÁJÉKOZTATÁSOK

Értesítés a hitelintézetek reorganizációjáról és felszámolásáról szóló 2001/24/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv 13. cikkének megfelelően a FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA megszűnése és azt követő felszámolása tekintetében

[Felszámolás alatt álló luxemburgi pénzügyi intézmény]

(2023/C 285/06)

Felhívás követelés benyújtására. Betartandó határidők.

2023. július 18-i határozatával a kereskedelmi ügyekben eljáró Luxembourg-i Körzeti Bíróság, az ítélkezési szünet ideje alatt, a hitelintézetek és bizonyos befektetési vállalkozások szanálására, reorganizációjára és felszámolására vonatkozó intézkedésekről, valamint a betétbiztosítási és befektetőkártalanítási rendszerekről szóló, 2015. december 18-i módosított törvény 129. cikke (1) bekezdésének 2. pontja alapján kimondta a Luxembourg-i Kereskedelmi és Cégnyilvántartásban a B75842. számon bejegyzett **FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA** részvénytársaság (székhelye: L-1724 Luxembourg, 47, boulevard Prince Henri) és annak belga fióktelepe, a **FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA, Succursale DE BRUXELLES** (székhelye: Avenue de Tervuren 273, B-1150 Brüsszel) megszűnését és elrendelte a felszámolásukat.

A 2023. július 18-i határozat megállapította, hogy a felszámolás eredményeképpen a FUCHS & ASSOCIES FINANCE SA engedélye visszavonásra került.

Ugyanez a határozat kinevezte Maria FARIA ALVES-t, a Luxembourg-i Körzeti Bíróság elnökhelyettesét felügyelő bírónak, valamint Alain RUKAVINA-t, Luxembourgban tevékenykedő bírósági ügyvédet felszámolóknak.

A hitelezők utasítást kaptak, hogy követeléseiket **2024. január 19., 17.00 óra jogvesztő határidőn belül** nyújtsák be a Luxembourg-i Kereskedelmi Bíróság hivatalához.

A követeléseket a hitelintézetek és bizonyos befektetési vállalkozások szanálására, reorganizációjára és felszámolására vonatkozó intézkedésekről, valamint a betétbiztosítási és befektetőkártalanítási rendszerekről szóló, 2015. december 18-i módosított törvény 134. cikkével összhangban kell benyújtani.

Az eurótól eltérő pénznemben denominált követeléseket át kell váltani erre a pénznemre az Európai Központi Banknak a felszámolási határozat alapján érvényes átváltási árfolyamán, és minden elismert követelés euróban kerül kifizetésre.

A megszűnést kimondó és a felszámolást elrendelő határozattal szemben sem az érintett személyek, sem harmadik személy ellentmondással nem élhet. A határozat fellebbezésre tekintet nélkül és biztosíték letételére történő kötelezés nélkül, nyilvántartásba vétel előtt azonnal előzetesen végrehajtható.

A CSSF vagy az államügyész és a hitelintézet fellebbezést nyújthat be a Luxembourg-i Körzeti Bíróság hivatalához. A fellebbezés határideje a határozatnak a Luxembourg-i Körzeti Bíróság hivatala általi közlésétől számított tizenöt (15) nap. Az ügyvéd általi képviselést nem kötelező.

További információkért, különösen a követelések benyújtásával kapcsolatos alakiságok tárgyában, kérjük, látogasson el az alábbi honlapra: www.fafliiquidationjudiciaire.lu

A kivonat hitelélül:

A felszámoló,
Alain RUKAVINA

V

(Hirdetmények)

A VERSENYPOLITIKA VÉGREHAJTÁSÁRA VONATKOZÓ ELJÁRÁSOK

EURÓPAI BIZOTTSÁG

Összefonódás előzetes bejelentése

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

Egyszerűsített eljárás alá vont ügy

(EGT-vonatkozású szöveg)

(2023/C 285/07)

1. 2023. július 27-én a Bizottság a 139/2004/EK tanácsi rendelet ⁽¹⁾ 4. cikke szerint bejelentést kapott egy tervezett összefonódásról.

E bejelentés az alábbi vállalkozásokat érinti:

- Mitsui & Co., Ltd. (a továbbiakban: Mitsui, Japán),
- Celanese Corporation (a továbbiakban: Celanese, Egyesült Államok),
- a Celanese irányítása alá tartozó Nutrinova B.V. (a továbbiakban: Nutrinova JV, Hollandia).

A Mitsui és a Celanese az összefonódás-ellenőrzési rendelet 3. cikke (1) bekezdésének b) pontja és 3. cikkének (4) bekezdése értelmében közös irányítást fog szerezni a Nutrinova JV felett.

Az összefonódásra újonnan alapított közös vállalkozásban szerzett részesedés útján kerül sor.

2. Az érintett vállalkozások üzleti tevékenysége a következő:

- a Mitsui egy kereskedelemmel, üzletvezetéssel és projektfejlesztéssel foglalkozó vállalat, mely különböző ágazatokban tevékenykedik, többek között a vegyi alapanyagok, a nagy teljesítményű vegyipari termékek és az élelmiszerforrások ágazatában,
- a Celanese világszerte tevékenykedik, különleges tulajdonságokkal rendelkező szintetikus polimereket gyárt különböző nagy értékű alkalmazásokhoz, továbbá olyan acetiltermékeket, amelyeket közbelső vegyi anyagként használnak fel a főbb iparágakban.

3. A Nutrinova JV üzleti tevékenységei a következők:

- az édesítőszerként használt aceszulfám-kálium (Ace-K), a tartósítószerként használt kálium-szorbát és szorbinsav, valamint a műtrágyaként és szigetelő anyagok gyártásához használt ammónium-szulfát gyártása és szállítása.

4. A Bizottság előzetes vizsgálatára alapozva megállapítja, hogy a bejelentett összefonódás az összefonódás-ellenőrzési rendelet hatálya alá tartozhat, a végleges döntés jogát azonban fenntartja.

⁽¹⁾ HL L 24., 2004.1.29., 1. o. (az összefonódás-ellenőrzési rendelet).

A Bizottság a 139/2004/EK tanácsi rendelet szerinti egyes összefonódások kezelésére vonatkozó egyszerűsített eljárásról szóló közleménye ⁽²⁾ szerint az ügyet egyszerűsített eljárásra utalhatja.

5. A Bizottság felhívja az érdekelt harmadik feleket, hogy az összefonódás kapcsán esetlegesen felmerülő észrevételeiket nyújtsák be a Bizottságnak.

Az észrevételeknek a közzétételt követő öt napon belül kell a Bizottsághoz beérkezniük. Az alábbi hivatkozási számot minden esetben fel kell tüntetni:

M.11187 - MITSUI / CELANESE / NUTRINOVA JV

Az észrevételeket e-mailben vagy postai úton lehet a Bizottsághoz eljuttatni. Az elérhetőségi adatok a következők:

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

Postai cím:

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

⁽²⁾ HL C 366., 2013.12.14., 5. o.

ISSN 1977-0979 (elektronikus kiadás)
ISSN 1725-518X (nyomtatott kiadás)



Az Európai Unió
Kiadóhivatala
L-2985 Luxembourg
LUXEMBURG

HU