De: Nasaret, Matheus <MNasaret@mayerbrown.com>
Enviado em: sexta-feira, 29 de julho de 2022 22:02
Para: Protocolo; Jose Carlos Oliveira Assis Junior
Cc: Nisiyama, Lorena; Medved, Marcela
Assunto: AC nº 08700.003361/2022-46 | Resposta ao Ofício nº 5350/2022/CGAA3/SGA1/SG/CADE
Anexos: Documento de Acesso Restrito nº 1.pdf; Documento de Acesso Restrito nº 2.pdf; Documento de Acesso Restrito nº 3.pdf; Resposta ao Ofício nº 5350 - Versão de Acesso Restrito.pdf; Resposta ao Ofício nº 5350 - Versão Pública.pdf

[ACESSO RESTRITO]

Ref.: Ato de Concentração nº 08700.003361/2022-46
Ofício nº 5350/2022/CGAA3/SGA1/SG/CADE

Prezados(as),

Microsoft Corporation ("**Microsoft**") e **Activision Blizzard, Inc.** ("**Activision Blizzard**"), devidamente qualificadas nos autos do ato de concentração em referência, vêm, respeitosa e tempestivamente, apresentar a resposta ao ofício em referência, em versão de acesso restrito ao CADE e às peticionárias e versão pública. A petição é acompanhada de 3 (três) **Documentos de Acesso Restrito** ao CADE e às peticionárias, cuja juntada deve ser feita no **Apartado de Acesso Restrito nº 08700.003366/2022-79**.

As peticionárias declaram, nos termos do art. 45 do RICADE, que o conteúdo das digitalizações anexas é fiel as suas versões originais.

Cordialmente,

Matheus Nasaret
OAB/DF nº 58.695

_____
This email and any files transmitted with it are intended solely for the use of the individual or entity to whom they are addressed. If you have received this email in error please notify the system manager. If you are not the named addressee you should not disseminate, distribute or copy this e-mail.

Tauil & Chequer Advogados is associated with Mayer Brown LLP, a limited liability partnership established in the United States.

Information about how we handle personal information and our use of relationship insight tools in conjunction with email is available in our Privacy Notice.

TAUIL | CHEQUER

AO SUPERINTENDENTE GERAL DO CONSELHO ADMINISTRATIVO DE DEFESA ECONÔMICA – CADE, SR. ALEXANDRE BARRETO

VERSÃO PÚBLICA

Ref.: **Ato de Concentração nº 08700.003361/2022-46**
Apartado de Acesso Restrito nº 08700.003366/2022-79
Ofício nº 5350/2022/CGAA3/SGA1/SG/CADE

1. **Microsoft Corporation** ("**Microsoft**") e **Activision Blizzard, Inc** ("**Activision Blizzard**" e, conjuntamente com a Microsoft, as "**Partes**"), devidamente qualificadas nos autos do Ato de Concentração em epígrafe, vêm, respeitosa e tempestivamente, por meio de seus advogados, apresentar resposta ao **Ofício nº 5350/2022/CGAA3/SGA1/SG/CADE**.

2. As Partes requerem inicialmente que seja concedido **tratamento de acesso restrito** às informações destacadas em **cinza** nesta resposta, bem como aos **Documentos de Acesso Restrito n º 1** a **3**, nos termos do artigo 52 da Lei nº 12.529/2011, e artigos 5, § 2, e 6, inciso I, do Decreto nº 7.724/2012 e artigo 52, incisos II, IV e XIV do Regimento Interno do CADE ("**RICADE**"), tendo em vista tratar-se de informações que não estão publicamente disponíveis a terceiros.

Resposta ao Ofício nº 5350/2022

a) Com relação à parceria entre a Microsoft e a Electronic Arts ("EA") para disponibilização do serviço EA Play em conjunto com a assinatura do Xbox Game Pass: a.1) Descreva o escopo e as condições gerais da parceria, inclusive no tocante ao valor e à forma de remuneração pactuados.

3. [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**].

4. [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**].

5. [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**].

6. [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**].

7. [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**].

a.2) A parceria prevê algum tipo de exclusividade? O(s) contrato(s) firmado(s) com a Microsoft permitiria(m) que a EA celebrasse parcerias similares com outros serviços de assinatura de jogos (como Playstation Plus ou Google Stadia, por exemplo), sob condições semelhantes? Justifique.

8. [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**].

a.3) Para além da disponibilização do serviço EA Play em conjunto com a assinatura do Xbox Game Pass, a parceria prevê alguma outra "vantagem" no tocante à distribuição de títulos da EA pela Microsoft (como, por exemplo, lançamento antecipado dos títulos da EA na Xbox Store, preços inferiores aos praticados em lojas digitais concorrentes, etc.)? Qual(is)?

9. O EA Play oferece período de teste antecipado a determinados jogos e descontos para compra de jogos e de conteúdo adicional para download ("**DLC**"). Tais benefícios são oferecidos para assinantes em todas as plataformas nas quais o EA Play está disponível, *i.e.*, são inerentes ao EA Play e não são exclusivos aos assinantes do Xbox Game Pass.[1] [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**].

a.4) Apresente o(s) instrumento(s) contratual(is) que estabelece(m) e regulamenta(m) a parceria citada.

10. Vide **Documento de Acesso Restrito nº 1** para o PLA da EA.

11. Cumpre ressaltar que a Sony recentemente anunciou um arranjo similar com a desenvolvedora e publicadora de jogos Ubisoft. Em 16 de maio de 2022, a Sony anunciou os principais títulos que viriam a ser disponibilizados no "*Novo PlaySatation Plus*".[2] Além de vários títulos exclusivos populares da Sony como *Ghost of Tsushima, Death Stranding* e *Demon's Souls,* a Sony anunciou que o catálogo incluiria o Ubisoft+ Classics, "*uma seleção com curadoria de jogos populares, incluindo os mais vendidos, Assassin's Creed Valhalla, The Division e For Honor,*" que será "*lançado junto com os níveis de assinatura PlayStation Plus Extra e PlayStation Plus Premium*".[3] O lançamento do novo PlayStation Plus, percebido pela indústria como "*um rival do Xbox Game Pass*",[4] reflete a intensa rivalidade do setor de distribuição de jogos. A oferta do catálogo de jogos "*populares*" e "*mais vendidos*" da Ubisoft no PlayStation Plus reforça tal rivalidade e também enfatiza a diversidade de jogos *third-party* de alta qualidade disponíveis para provedores de serviço por assinatura.

---

[1] Vide https://www.ea.com/ea-play.

[2] Vide https://blog.playstationº com/2022/05/16/all-new-playstation-plus-game-lineup-assassins-creed-valhalla-demons-souls-ghost-of-tsushima-directors-cut-nba-2k22-and-more-join-the-service/.

[3] Vide https://news.ubisoft.com/en-us/article/bPREDsvbMwS7wKIHlnVF1/ubisoft-coming-to-playstation.

[4] Bloomberg, "*PlayStation Plans New Service to take on Xbox Game Pass*", 03.12.2021 (disponível em https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-12-03/playstation-plans-new-service-to-take-on-xbox-game-pass); VGC "*Sony 'pulling PS Now retail cards' ahead of expected launch of Game Pass rival*", 01.12.2022 (disponível em https://www.videogameschronicle.com/news/sony-pulling-ps-now-retail-cards-ahead-of-expected-launch-of-game-pass-rival/).

b) Na visão das Requerentes, quais seriam os principais títulos percebidos pelo consumidor como concorrentes próximos dos jogos mais populares da Activision Blizzard (se houver)? Para cada título citado em sua resposta, favor especificar a publicadora e a(s) plataforma(s) em que o jogo está disponível. [OBS: Como "concorrentes próximos", considere jogos do mesmo gênero (ação, aventura, corrida, RPG, tiro em primeira pessoa, etc.), disponíveis na mesma plataforma (PC, consoles, dispositivos móveis), voltados para o mesmo público jogador (infantil, adulto, casual, hardcore, etc.) e desenvolvidos com base em valores de produção e especificações técnicas semelhantes.

12. A Partes entendem que não é adequado nem prático segmentar jogos por gênero e tipo. Tal segmentação não reflete adequadamente a dinâmica competitiva da indústria de jogos, uma vez que os jogadores compram e jogam jogos de todos os gêneros, bem como diversos jogos dentro de um mesmo gênero/tipo – conforme corroborado pelas respostas aos ofícios enviados à Bandai e à Ubisoft.[5] Em outras palavras, a proximidade entre os concorrentes não pode ser aferida tendo como referência apenas o agrupamento de jogos em torno de um único gênero/tipo. Na realidade, os principais jogos da Activision Blizzard (*Call of Duty*, *World of Warcraft* e *Candy Crush*) enfrentam concorrência próxima de jogos de múltiplos gêneros/tipos.

13. Em que pese os jogos sejam ocasionalmente classificados em "gêneros", como, por exemplo, ação, aventura, *role-playing* ("**RPG**"), tiro, esporte, estratégia, *open world* e gerenciamento de recursos, cumpre observar que vários jogos combinam aspectos de múltiplos gêneros, e os gêneros não são fixos, tanto que podem mudar ao longo do tempo (e de fato mudam). Ademais, cada gênero pode conter diversos subgêneros, de forma que eventual classificação baseada em gêneros sujeita-se a interpretações subjetivas.

[5] A Ubisoft informou que "*não se justifica uma distinção do mercado para o desenvolvimento e publicação de jogos com base em seus gêneros e tipos*" (SEI! 1087608), e a Bandai, quando questionada se segmentações adicionais seriam apropriadas, respondeu que "*não vemos necessidade em amiores subdivisões*" (SEI! nº 1083195).

14. Há diversos exemplos de jogos (seja das Partes ou de terceiros) que podem ser categorizados em mais de um gênero, por exemplo:

a. *Deathloop* (Microsoft), que pode ser categorizado como um jogo de ação e tiro;

b. *Minecraft*, que a Microsoft descreve como um jogo no qual o jogador pode "*construir quase tudo*", "*criar com seus amigos*" e "*sobreviver*" (à noite). Nenhuma dessas características é exclusiva dos gêneros normalmente considerados pela indústria e a Microsoft não considera que o *Minecraft* se enquadre em quaisquer dessas categorias. O *Minecraft* é classificado pela Microsoft dentro da categoria ampla de "Ação e Aventura" para fins da *Microsoft Store*, ao passo que especialistas da indústria o classificam como um jogo "*sandbox*",[6] outros classificam como um jogo de "sobrevivência e criação",[7] e outros sequer o classificam.[8]

c. *Call of Duty* (Activision Blizzard), franquia cujos jogos podem ser classificados tanto como jogo de ação e aventura quanto jogo de tiro.[9]

d. A série *Legend of Zelda* (Nintendo) que, a depender da iteração, pode ser classificada como um jogo de aventura e quebra-cabeça, com elementos de RPG;[10]

e. *Gran Turismo* (Sony), um jogo de corrida que também contém elementos de RPG;[11]

---

[6] techcrunch.com, "*A Brief Explanation of Why Minecraft Matters*", 15.01.2011 (disponível em https://bityli.com/lrKzau).

[7] gamesradar.com, "*30 games like Minecraft you should try when the blocks are taking over*", 07.01.2020 (disponível em https://www.gamesradar.com/games-like-minecraft/).

[8] Polygon.com, "*Why Minecraft is the most important game of the decade*", 07.11.2020 (disponível em https://www.polygon.com/2019/11/7/20952214/minecraft-most-important-game-of-the-decade-2010).

[9] De fato, o *Call of Duty* está associado a ambas categorias "ação/Aventura" e "tiro" na https://www.microsoft.com/pt-br/store/collections/pcgavtaz.

[10] Nintendo Life, "*Talking Point: Is Zelda an RPG, Or Not?*", 17.03.2021 (disponível em https://www.nintendolife.com/news/2021/03/talking_point_is_zelda_an_rpg_or_not).

[11] Kotaku, "*Gran Turismo 5 Injects Some RPG Into Your Hardcore Racing Sim*", 19.08.2010 (disponível em https://kotaku.com/gran-turismo-5-injects-some-rpg-into-your-hardcore-raci-5616425); Traxion, "*The most significant new features in Gran Turismo 7*", 03.02.2022 (disponível em https://traxion.gg/the-most-important-

f. *Valkyria Chronicles* (Sega), um jogo de estratégia, tiro e RPG baseado em turnos;[12]

g. *Mass Effect* (Electronic Arts), um RPG tradicional com elementos de tiro;[13] e

h. *Rocket League* (Psyonix), um jogo de esporte (futebol), ação e corrida.[14]

15. Tais exemplos ilustram que as classificações por gênero são inerentemente imprecisas e subjetivas. Os gêneros não são rígidos, estáveis ou mutuamente exclusivos, mas sim categorias agrupadas de forma fluida e assistemática. Isso demonstra que, embora a classificação pareça uma ferramenta convencional, há uma imprecisão inerente e muitas vezes intencional em torno dessas definições, que têm pouca relevância para os consumidores, o que indica que a segmentação não é adequada.[15]

16. Os jogos também podem ser em geral classificados por tipo (por exemplo, jogos AAA e casuais), mas, novamente, tais distinções não são estabelecidas de forma precisa, têm baixa utilidade e não refletem adequadamente a dinâmica da indústria. No máximo, tais classificações servem como termos guarda-chuva da indústria de jogos que não refletem adequadamente a natureza mutável dos gêneros ou dos eventuais subgêneros aplicáveis a um jogo ou a um tipo de jogo.

17. A baixa utilidade de tais categorias também fica evidente se considerarmos o comportamento dos jogadores. De fato, observa-se que os jogadores compram e jogam jogos

---

details-from-the-gran-turismo-7-state-of-play/); TV Tropes, "*Video Game / Gran Turismo*" (disponível em https://traxion.gg/the-most-important-details-from-the-gran-turismo-7-state-of-play/).

[12] The Xbox Hub, "*Strategy, RPG and shooting combine as Valkyria Chronicles 4 arrives worldwide on Xbox One, Switch, PS4 and PC*", 25.09.2018 (disponível em https://www.thexboxhub.com/strategy-rpg-and-shooting-combine-as-valkyria-chronicles-4-arrives-worldwide-on-xbox-one-switch-ps4-and-pc/).

[13] Gamers Decide, "*Mass Effect 3: Is It Good or Bad?*", 15.09.2021 (disponível em https://www.gamersdecide.com/articles/mass-effect-3-it-good-or-bad) o qual destaca que *Mass Effect 3* é um "RPG de ficção científica" e que "não é diferente da maioria de jogos de tiro em terceira pessoa".

[14] O site do fã clube do *Rocket League* (disponível em https://rocketleague.fandom.com/wiki/Rocket_League) destacou que o *Rocket League* "combina corrida de carro com futebol" e define o gênero do jogo como: "ação, *indie*, corrida e esporte"; Thegamer, "*The Best Games To Play If You Like Rocket* League", 16.12.2021 (disponível em https://www.thegamer.com/games-to-play-like-rocket-league/) se refere ao conceito do *Rocket League* como "*o jogador de futebol encontra o piloto de carro*".

[15] Nintendolife.com, "*Soapbox: Game Genres Are Broken*", 15.05.2021 (disponível em https://www.nintendolife.com/news/2021/05/soapbox_game_genres_are_broken).

de vários gêneros, bem como diversos jogos dentro de um mesmo gênero/tipo. [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**].

Figura 1. [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**]

18. As Partes consideram que uma forma melhor de analisar como os jogadores jogam diferentes jogos consiste em verificar a distribuição de jogadores de acordo com o número de franquias jogadas, conforme ilustrado na Figura 2 abaixo.

Figura 2. [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**]

19. Ademais, verifica-se que um número significativo de jogadores transfere período de tempo jogado ("***gametime***") para outros gêneros ou tipos de jogos em resposta a aumentos significativos de preços ou ao lançamento de um novo jogo popular de um gênero diferente.[16] [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**].

Figura 3. [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**]

20. Ademais, sob a perspectiva da oferta, um estúdio pode criar diversos tipos de jogos, bem como jogos que combinam elementos de mais de um gênero.[17] Por exemplo, o *Grand Theft Auto* conta com elementos de ação (jogo de tiro), simulação (corridas) e outros gêneros. [18] Além disso, há significativa fluidez entre gêneros, havendo estúdios que intencionalmente combinam diferentes elementos de jogos para criar novos formatos (por

[16] Vide decisão da Comissão Europeia em *Vivendi/Activision*, parágrafo 23.
[17] Na prática, a maioria dos desenvolvedores desenvolvem jogos de diversos tipos, incluindo jogos AAA ou não, visto que o desenvolvimento de um jogo AAA não está necessariamente atrelado a altos custos. De fato, os desenvolvedores podem desenvolver um jogo que não é originalmente considerado AAA, mas que os próprios jogadores o consideram como tal. Um exemplo é o *The Witcher 3,* que muitos jogadores consideram AAA, apesar de seu custo de desenvolvimento ter sido estimado em apenas USD 12,2 milhões. Vide: usgamer.net, "*The Witcher 3's development was cheaper, but still in AAA territory*", 10.06.2015 (disponível em https://www.usgamer.net/articles/how-much-did-the-witcher-3-cost).
[18] Similarmente, o estúdio BioWare, da EA, já desenvolveu uma série de jogos que combinam os gêneros de *role-playing* e ação (por exemplo, *Dragon Age*, *Mass Effect)* assim como o CD Projekt RED (por exemplo, *The Witcher, Cyberpunk 2077*).

exemplo, jogos "*battle-royale*", como *Fortnite*, que combinam elementos de tiro com elementos de sobrevivência).[19]

21. A visão das Partes é consistente com a jurisprudência da Comissão Europeia. Em *Microsoft/ZeniMax*, a Comissão Europeia recentemente decidiu que "*entre publicadores e distribuidores de jogos (físicos e digitais), não há um entendimento majoritário que defenda uma segmentação baseada em gênero",* ou em tipos de jogos.[20] De modo similar, em *Activision Blizzard/King*, a Comissão Europeia decidiu que uma segmentação por gênero ou tipo de jogo não seria apropriada.[21] Além disso, a Comissão Europeia pontuou que uma distinção por gênero seria "*subjetiva*", uma vez que existem "*jogos com múltiplos tipos de atividades dentro de um mesmo jogo*".[22]

22. A Comissão Europeia decidiu de forma semelhante em *Vivendi/Activision*, ocasião em que ressaltou que *"sob a perspectiva da demanda, a maioria dos jogadores demonstra comprar jogos de diversos gêneros"* e "*sob a perspectiva da oferta, publicadores, em geral, demonstram publicar jogos de diversos gêneros"*.[23] Ademais, assim como em *Activision Blizzard/King*, a Comissão Europeia ressaltou que uma distinção por gênero seria "*subjetiva*", uma vez que existem "*jogos com múltiplos tipos de atividades dentro de um mesmo jogo*". [24]

23. De fato, segmentar o mercado de publicação de jogos por gênero e analisar as interações concorrenciais entre uma parcela restrita de jogos dentro de um gênero específico não fornece uma perspectiva precisa do comportamento dos jogadores e, dessa forma, exclui importantes elementos da concorrência entre jogos, que abrange diferentes gêneros. Tal entendimento está em linha com as respostas dos terceiros oficiados pelo CADE.[25] Não

[19] Especialistas da indústria destacam que o *Fortnite* original não foi um sucesso comercial até a Epic combinar elementos de *battle-royale* com elementos de outro jogo da Epic, o *Unreal Tournament*, quando se tornou um dos maiores jogos do mundo.
[20] Vide decisão da Comissão Europeia em *Microsoft/ZeniMax,* parágrafos 18 e 20.
[21] Vide decisão da Comissão Europeia em *Activision Blizzard/King,* parágrafos 13 a 16.
[22] Idem.
[23] Vide decisão da Comissão Europeia em *Vivendi/Activision,* parágrafo 23.
[24] Idem.
[25] SEI! 1083195 e 1087608 (respostas da Bandai e da Ubisoft).

obstante esta posição, as Partes listam abaixo outros jogos, disponíveis para PC e/ou console, que eventualmente poderiam estar nas mesmas "categorias" dos jogos da Activision Blizzard. Ainda que o CADE considere uma segmentação hipotética baseada em gênero/tipo (o que não é plausível), as principais franquias de jogos da Activision Blizzard seriam listadas ao lado de diversos jogos relevantes em suas respectivas categorias, conforme demonstrado abaixo:

***Call of Duty* – Categoria de Tiro**

24. Os seguintes jogos poderiam ser exemplificativamente classificados em uma categoria hipotética de tiro:

- *Apex Legends* (Electronic Arts)
- *Battlefield* (Electronic Arts)
- *Borderlands* (2K Games)
- *Counter Strike* (Valve)
- *CrossFire* (SmileGate's)
- *Destiny* (Bungie)
- *Doom* (Microsoft)
- *Far Cry* (Ubisoft)
- *Gears of War* (Microsoft)
- *Fortnite* (Epic Games)
- *Halo* (Microsoft)
- *Overwatch* (Activision)
- *PUBG* (Krafton)
- *Team Fortress 2* (Valve)
- *Titanfall* (Electronic Arts)
- *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* (Ubisoft)
- *Valorant* (Tencent)

25. O *Call of Duty* concorre com uma série de outros jogos de tiro, mas também com uma gama de outros jogos. A Figura 4 abaixo [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**].

Figura 4: [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**]

***World of Warcraft* – majoritariamente *role-playing* multijogador ("MMORPG")/ categoria de jogos de aventura**

26. Os seguintes jogos poderiam ser exemplificativamente classificados em uma categoria hipotética de MMORPG:

- *Age Of Conan* (Funcom)
- *Albion* (Sandbox Interactive)

- *Black Desert Online* (Pearl Abyss)
- *Dragon Age: Origins* (Electronic Arts)
- *Eve Online* (CCP Games)
- *Elder Scrolls Online* (Bethesda/Microsoft)
- *Final Fantasy XIV* (Square Enix)
- *Geneshin Impact* (miHoYo)
- *Guild Wars 2* (NCSoft)
- *Lost Ark* (Amazon)
- *Neverwinter* (Cryptic Studios)
- *Rift* (Trion Worlds)
- *RuneScape* (Jagex)
- *Secret World Legends* (Electronic Arts)
- *SMITE* (Hi-Res Studios)
- *Tera* (Bluehole Studio)
- *Warframe* (Digital Extremes)

Candy Crush (*Puzzle*)

27. Os seguintes jogos poderiam ser exemplificativamente classificados em uma categoria hipotética de jogos *puzzle*:

- *Angry Birds* (Journey)
- *Bejeweled* (PopCap/ Electronic Arts)
- *Cookie Jam* (Jam City)
- *Dots* (Betaworks)
- *Fruit Ninja* (Halfbrick Studios)
- *Infinite West* (PE-X)
- *Jewel Mania* (Storm8)
- *Maze Machina* (Tiny Touch Tales)
- *Monument Valley* (Ustwo Games)
- *Puzzle Quest* (Infinity Plus Two)
- *The Treasures of Montezuma 3* (Buka Entertainment)

28. Como mencionado, as respostas dos terceiros obtidas no teste de mercado são consistentes com tal entendimento. Considerando as versões públicas das respostas, a maioria dos oficiados concordou que os jogos da Activision Blizzard possuem concorrentes próximos. Por exemplo, A Ubisoft destacou que "*não existe tal título de videogame que não tenha competição próxima*".[26] A Bandai esclareceu que o jogo de maior sucesso da Activision Blizzard, *Call of Duty*, *"tem como concorrentes Battlefield, Valorant, Destiny entre outros"*.[27] No mesmo sentido, a Riot e o Google listaram uma série de jogos que seriam concorrentes próximos dos principais títulos da Activision Blizzard.[28] Até mesmo a Sony, única oficiada com opinião

[26] Vide SEI! 1087608.
[27] Vide SEI! 1083195.
[28] De acordo com o Google, "*Outros jogos que podem ser considerados similares ao COD em termos de qualidade e gênero incluem Battlefield 2042 (publicado pela EA), Halo Infinite (publicado pela Xbox Game Studios da Microsoft), Tom Clancy's Rainbow Six Siege (publicado pela Ubisoft), e Counter Strike: Global Offensive (publicado pela Valve).)*"

divergente com relação ao *Call of Duty*, afirmou em sua resposta que *"todos os jogos competem pelo engajamento do jogador"*.[29]

c) Com relação aos jogos *third-party* disponibilizados para venda, download ou streaming na Xbox Store e no Xbox Game Pass, a Microsoft possui exclusividade na distribuição de algum(ns) título(s) ou publicador(es) em específico, ainda que em caráter temporário? Em caso positivo, indique quais são esses jogos/publicadores e o prazo de exclusividade a eles aplicável (se houver).

29. Os arranjos de exclusividade na indústria de jogos podem assumir várias formas. [**ACESSO RESTRITO**].

30. [**ACESSO RESTRITO À MICROSOFT**].

d) A respeito dos fatores que determinam a escolha do consumidor por um determinado hardware de jogos, atribua uma nota de 0 a 10 (em escala crescente de relevância, sendo "0" para irrelevante e "10" para muito relevante) para cada um dos itens elencados na tabela a seguir. Caso entenda que existam outros fatores relevantes não contemplados na lista, favor incluir novas linhas na tabela e especificar cada um deles:

31. As Partes entendem que o questionamento diz respeito aos fatores que influenciam a preferência dos consumidores por *marcas específicas* dentro de uma certa categoria (por exemplo, dentre os consoles, quais fatores fazem com que jogadores escolham o PlayStation e não o Xbox/Switch), ao invés dos fatores que fazem os consumidores escolherem entre *categorias* de hardware amplamente consideradas (o porquê, por exemplo, de os jogadores escolherem dispositivos móveis e não console/PC).

(SEI! 1088535). A Riot esclareceu que *"os títulos da Activision Blizzard enfrentam rivalidade de concorrentes próximos."* (SEI! 1083889).

[29] Vide SEI! 1084584.

32. Ademais, as Partes esclarecem que, uma vez que nem a Microsoft nem a Activision Blizzard atuam no fornecimento de dispositivos móveis ou PC dedicados a jogos, não estão na melhor posição para opinar sobre as preferências dos consumidores com relação a tais dispositivos, e as notas indicadas abaixo baseiam-se em conhecimentos gerais dos mercados.

Tabela 1. Hardware de jogos – Fatores que influenciam as preferências dos consumidores

[**ACESSO RESTRITO**]

e) No Formulário de Notificação da Operação, as Requerentes mencionam que "a Sony ´ganhou` todas as ´batalhas` de consoles passadas contra a Microsoft, tendo ultrapassado a Microsoft com mais do que o dobro de vendas na última geração". Considerando os fatores listados na tabela do item "d" acima, a quais deles a Microsoft atribui o maior sucesso comercial dos consoles Playstation em relação aos consoles Xbox nas gerações anteriores? Justifique.

33. [**ACESSO RESTRITO**].

34. [**ACESSO RESTRITO**].

Figura 5. [**ACESSO RESTRITO**]

35. [**ACESSO RESTRITO**].

Figura 6. [**ACESSO RESTRITO**]

36. [**ACESSO RESTRITO**].

37. [**ACESSO RESTRITO**].

38. [**ACESSO RESTRITO**].

39. [**ACESSO RESTRITO**].

Figura 7. [**ACESSO RESTRITO**]

40. [**ACESSO RESTRITO**].

41. [**ACESSO RESTRITO**].

f) Apresente outras informações que julgar relevantes a respeito da Operação.

42. Para fins de completude e total transparência com o CADE, a Activision Blizzard informa ter recentemente celebrado um contrato para compra da Proletariat, Inc. ("**Proletariat**"). A Proletariat é uma desenvolvedora de jogos com sede em Boston - Massachusetts, Estados Unidos, fundada em 2012 por um grupo de veteranos da indústria de jogos. [**ACESSO RESTRITO À ACTIVISION BLIZZARD**].

43. [**ACESSO RESTRITO À ACTIVISION BLIZZARD**].

44. [**ACESSO RESTRITO À ACTIVISION BLIZZARD**]. Para mais informações, vide o comunicado de imprensa da Activision disponível em: https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/blizzard-entertainment-acquires-boston-based-studio-proletariat.

45. Por fim, seguem abaixo informações sobre o status da análise da Operação em outras jurisdições:

Tabela 2. [**ACESSO RESTRITO**]

46. [**ACESSO RESTRITO**]

47. As Partes destacam que as informações aqui descritas foram apresentadas segundo seu melhor conhecimento e que não dispõem de informações adicionais, permanecendo à inteira disposição das autoridades caso esclarecimentos adicionais sejam necessários.

Nestes termos,

Pede deferimento.

Brasília, 29 de julho de 2022

FRANCISCO RIBEIRO TODOROV

OAB/DF nº 12.869

LORENA LEITE NISIYAMA

OAB/DF nº 33.911

MATHEUS MENDES NASARET

OAB/DF nº 58.695