

EE. UU. bloquea compra del desarrollador de videojuegos Activision por parte de Microsoft

El Ciudadano · 9 de diciembre de 2022

El pacto valorado en 69.000 millones de dólares sería el más grande en la historia de fusiones de la corporación tecnológica y también el mayor en toda la industria de videojuegos



La Comisión Federal de Comercio de Estados Unidos ha presentado este jueves una denuncia administrativa para bloquear la adquisición del popular desarrollador de videojuegos Activision Blizzard por parte de Microsoft. El pacto valorado en 69.000 millones de dólares sería el más grande en la historia de fusiones de la corporación tecnológica y también el mayor en toda la industria de videojuegos.

El organismo sostiene que, de concretarse la fusión, Microsoft, interesada en la promoción de sus propias consolas [Xbox](#) con respectivos contenidos de suscripción y juegos en la nube, podría suprimir la competencia en el sector.

Como ejemplo, la Comisión Federal de Comercio recordó los casos de los juegos 'Starfield' y 'Redfall', desarrollados por Bethesda Softworks, que Microsoft convirtió en sus propias ofertas exclusivas al adquirir la empresa matriz de Bethesda, ZeniMax, a pesar de haber asegurado a las autoridades antimonopolio europeas que no tenía ningún incentivo para retener los juegos de consolas rivales.

Foto: AP/referencial.

Mientras, Activision, que produce videojuegos icónicos como 'Call of Duty', 'World of Warcraft', 'Overwatch' o 'Diablo', gozando de millones de usuarios mensuales activos en todo el mundo, actualmente tiene la estrategia de ofrecer sus juegos en muchos dispositivos, incluyendo consolas de marcas diferentes.

En caso de obtener el control de las franquicias más exitosas de esa empresa, «Microsoft tendría tanto los medios como los motivos para perjudicar a la competencia manipulando los precios de Activision, degradando la calidad de los juegos de Activision o la experiencia de los jugadores que utilizan consolas y servicios de juegos rivales, cambiando las condiciones y el tiempo de acceso a los contenidos de Activision o reteniendo por completo los contenidos de los competidores, lo que perjudicaría a los consumidores», argumentó la Comisión Federal de Comercio.

«Microsoft ya ha demostrado que puede retener y retendrá contenidos de sus rivales en el sector de los videojuegos», declaró Holly Vedova, directora de la Oficina de Competencia del organismo.

«Hoy pretendemos impedir que Microsoft se haga con el control de un importante estudio de juegos independiente y lo utilice para perjudicar a la competencia en múltiples mercados de juegos dinámicos y de rápido crecimiento», concluyó.

Fuente: [RT](#).

Descubren ADN más antiguo conocido y revela cómo era la vida hace dos millones de años en Groenlandia

Fuente: El Ciudadano