Ministero della cultura
DIREZIONE GENERALE CINEMA E AUDIOVISIVO

IL DIRETTORE GENERALE

VISTA la legge 14 novembre 2016, n. 220 recante "Disciplina del cinema e dell'audiovisivo" e, in particolare, l'articolo 15 – "Credito d'imposta per le imprese di produzione";

VISTO il decreto del Ministro della Cultura del 12 maggio 2021, n. 187, recante "Disposizioni applicative in materia di credito di imposta per le imprese di produzione di videogiochi di cui all'art 15, della legge 14 novembre 2016, n. 220" e, in particolare, l'art.6 comma 3 che stabilisce che il riconoscimento del credito d'imposta è subordinato alla validazione, da parte della commissione esaminatrice di cui all'articolo 5, dei punteggi che i soggetti richiedenti attribuiscono all'opera, sulla base dei criteri e dei parametri previsti nella Tabella A. Entro centoventi giorni dalla scadenza di ciascuna sessione, la commissione analizza le istanze, valida i punteggi di cui al primo periodo e stila un elenco delle opere che hanno ottenuto il punteggio minimo di 70 punti;

VISTA l'autorizzazione del 26 ottobre 2021 concessa dalla Commissione Europea in relazione al "Credito d'imposta per la produzione di videogiochi di nazionalità italiana aventi valore culturale", in quanto compatibile con il mercato interno ai sensi dell'articolo 107, paragrafo 3, lettera d), del trattato sul funzionamento dell'Unione europea;

VISTE le richieste pervenute nel corso della Iª Sessione dell'anno 2021;

VISTI i Decreti Direttoriali n. 57 del 13 gennaio 2022 e n. 507 del 17 febbraio 2022 con i quali è stata riconosciuta la nazionalità italiana provvisoria alle opere videoludiche richiedenti;

VISTO il Decreto Direttoriale n.915 del 17 marzo 2022 con cui è stata nominata la Commissione per la valutazione del valore culturale delle richieste di accesso al credito d'imposta per le imprese di produzione di videogiochi, prevista all'art. 5 comma 1 del D.M. 12 maggio 2021, n. 187;

VISTO il verbale relativo alla riunione del 18 maggio 2022 nell'ambito della quale la Commissione ha valutato i progetti e stilato l'elenco allegato, sulla base dei criteri e dei sotto-criteri fissati nella Tabella A del D.M. 12 maggio 2021, n. 187;

VISTA la comunicazione a mezzo Pec del 23 maggio 2022 prot. 21272 del 24 maggio 2022 con la quale la Commissione ha trasmesso l'elenco allegato delle opere che hanno ottenuto il riconoscimento del valore culturale con il punteggio minimo di 70 punti;

RITENUTO di approvare il suddetto elenco;

MINISTERO DELLA CULTURA
Piazza Santa Croce in Gerusalemme, 9/a 00185 Roma RM
+39 066723.3235-3400-3401
PEC: mbac-dg-ca@mailcert.beniculturali.it
PEO: dg-ca @beniculturali.it

DECRETA

Articolo 1

È approvato l'allegato elenco, che costituisce parte integrante del presente decreto, delle opere videoludiche richiedenti il riconoscimento del valore culturale, con relativo punteggio.

Articolo 2

Avverso il presente decreto è ammesso ricorso al T.A.R. entro 60 giorni, o, in alternativa, ricorso straordinario al Presidente della Repubblica entro 120 giorni dalla suddetta pubblicazione.

Il presente decreto sarà pubblicato sul sito internet della Direzione generale Cinema e Audiovisivo del Ministero della Cultura. Tale pubblicazione ha valore di notifica a tutti gli effetti.

IL DIRETTORE GENERALE
(Dott. Nicola BORRELLI)

Tax Credit Videogiochi 2021 - I sessione - Opere riconosciute di valore culturale

Elenco delle opere che hanno ottenuto il punteggio minimo di 70 punti sulla base dei criteri e dei parametri previsti nella Tabella A (ex art.6, comma 3 D.M. 12 maggio 2021 n.187)

			A) CONTENUTI						*B) INNOVAZIONE*			*C) PRODUZIONE*			
	TITOLO OPERA	DENOMINAZIONE IMPRESA	A.1 Videogioco ispirato a un'opera del patrimonio storico, artistico, letterario, audiovisivo o scientifico europeo	A.2 Videogioco riguardante tematiche storiche, leggendarie, sociali, artistiche, culturali, sportive o scientifiche europee	A.3 Videogioco caratterizzato da elementi di originalità ed individualità creativa	A.4 Videogioco caratterizzato da sviluppo narrativo ovvero da progressione dell'esperienza di gioco	A.5 Versione originale del videogioco in almeno due lingue europee tra cui l'italiano	**Totale punteggio sezione A) (min 35 - max 60)**	B.1 Innovazione tecnologica nello sviluppo del software/programma	B.2 Innovazione dell'esperienza videoludica	**Totale punteggio sezione B) (max 20)**	C.1 Attività di sviluppo per almeno l'80% nello Spazio economico europeo	C.2 Spese artistiche superiori al 50% del costo complessivo	**Totale punteggio sezione C) (max 20)**	**PUNTEGGIO TOTALE (min 70 - max 100)**
1	**Monster Energy Supercross – The official videogame 5**	MILESTONE SRL	5	11	8	7	5	**36**	7	7	**14**	10	10	**20**	**70**
2	**SBK22 MILESTONE SRL**	MILESTONE SRL	5	13	8	7	5	**38**	7	5	**12**	10	10	**20**	**70**
3	**MotoGP22**	MILESTONE SRL	5	15	12	8	5	**45**	7	9	**16**	10	10	**20**	**81**
4	**Roller Drama**	OPEN LAB SRL	13	14	14	10	5	**56**	10	9	**19**	10	10	**20**	**95**
5	**The Bad Karmas and the Curse of the Zodiac**	XPLORED SRL	10	10	15	9	5	**49**	10	8	**18**	10	10	**20**	**87**
6	**Biomi**	BROKEN ARMS GAMES SRL	8	12	9	8	5	**42**	4	4	**8**	10	10	**20**	**70**
7	**TT isle of man: ride on the edge 3**	NACON STUDIO MILAN SRL	8	14	10	7	5	**44**	8	8	**16**	10	0	**10**	**70**
8	**Project clockwork**	CORDENS INTERACTIVE SRL	10	14	12	10	5	**51**	7	9	**16**	10	10	**20**	**87**
9	**Circus Maximus GO**	IMMERSIVE SRL	15	15	9	5	5	**49**	6	6	**12**	10	10	**20**	**81**
10	**City20**	UNTOLD GAMES SRL	10	13	15	10	5	**53**	9	10	**19**	10	10	**20**	**92**
11	**Steel Seed**	STORM IN A TEACUP SRL	10	11	10	10	5	**46**	6	6	**12**	10	10	**20**	**78**

	TITOLO OPERA	DENOMINAZIONE IMPRESA	A.1 Videogioco ispirato a un'opera del patrimonio storico, artistico, letterario, audiovisivo o scientifico europeo	A.2 Videogioco riguardante tematiche storiche, leggendarie, sociali, artistiche, culturali, sportive o scientifiche europee	A.3 Videogioco caratterizzato da elementi di originalità ed individualità creativa	A.4 Videogioco caratterizzato da sviluppo narrativo ovvero da progressione dell'esperienza di gioco	A.5 Versione originale del videogioco in almeno due lingue europee tra cui l'italiano	**Totale punteggio sezione A) (min 35 - max 60)**	B.1 Innovazione tecnologica nello sviluppo del software/programma	B.2 Innovazione dell'esperienza videoludica	**Totale punteggio sezione B) (max 20)**	C.1 Attività di sviluppo per almeno l'80% nello Spazio economico europeo	C.2 Spese artistiche superiori al 50% del costo complessivo	**Totale punteggio sezione C) (max 20)**	**PUNTEGGIO TOTALE (min 70 - max 100)**
12	**Vracing**	SANDBOX SRL	9	13	10	8	5	**45**	8	7	**15**	10	0	**10**	**70**
13	**Adventurer's Path**	INNERVOID INTERACTIVE SRL	10	10	11	10	5	**46**	6	9	**15**	10	10	**20**	**81**
14	**Scopa Friends**	DIGITALMOKA SRL	15	10	10	8	5	**48**	5	7	**12**	10	0	**10**	**70**
15	**Briscola Friends**	DIGITALMOKA SRL	15	10	10	8	5	**48**	5	7	**12**	10	0	**10**	**70**
16	**Eternal Memories**	GOLEM MULTIMEDIA SRL	15	15	12	10	5	**57**	5	8	**13**	10	10	**20**	**90**
17	**Movierooms**	MAD PUMPKINS SRL	15	15	13	10	5	**58**	5	8	**13**	10	10	**20**	**91**
18	**Bud Spencer & Terence Hill - Slaps and Beans 2**	TRINITY TEAM SRL	15	10	13	10	5	**53**	5	8	**13**	10	0	**10**	**76**
19	**Vorax**	INDIEGALA SRL	13	13	11	10	5	**52**	8	8	**16**	10	10	**20**	**88**
20	**Venetiae**	RETEBOTTEGA SRL	15	15	15	10	5	**60**	8	5	**13**	10	0	**10**	**83**
21	**40 Answers**	WHITESOCK SRL	13	15	14	5	5	**52**	8	8	**16**	10	0	**10**	**78**
22	**Linia super**	NEXENT SRL	10	8	13	9	5	**45**	5	9	**14**	10	10	**20**	**79**
23	**300 miles**	LKA SRL	10	14	15	10	5	**54**	8	5	**13**	10	10	**20**	**87**
24	**Aftermath**	CENTOUNOPERCENTO SRL	13	15	15	10	5	**58**	8	7	**15**	10	10	**20**	**93**

	TITOLO OPERA	DENOMINAZIONE IMPRESA	A.1 Videogioco ispirato a un'opera del patrimonio storico, artistico, letterario, audiovisivo o scientifico europeo	A.2 Videogioco riguardante tematiche storiche, leggendarie, sociali, artistiche, culturali, sportive o scientifiche europee	A.3 Videogioco caratterizzato da elementi di originalità ed individualità creativa	A.4 Videogioco caratterizzato da sviluppo narrativo ovvero da progressione dell'esperienza di gioco	A.5 Versione originale del videogioco in almeno due lingue europee tra cui l'italiano	**Totale punteggio sezione A) (min 35 - max 60)**	B.1 Innovazione tecnologica nello sviluppo del software/programma	B.2 Innovazione dell'esperienza videoludica	**Totale punteggio sezione B) (max 20)**	C.1 Attività di sviluppo per almeno l'80% nello Spazio economico europeo	C.2 Spese artistiche superiori al 50% del costo complessivo	**Totale punteggio sezione C) (max 20)**	**PUNTEGGIO TOTALE (min 70 - max 100)**
25	**Alone together**	TINY BULL STUDIOS SRL	10	13	15	10	5	**53**	6	7	**13**	10	10	**20**	**86**
26	**Il Sogno di Aristotele**	MONADE SRL	15	15	13	10	5	**58**	10	10	**20**	10	10	**20**	**98**
27	**Venetia 1.100 A.D.**	DIGITAL TALES SRL - JUST FUNNY GAMES SRL	15	15	15	10	5	**60**	7	8	**15**	10	10	**20**	**95**
28	**Project Dante**	YOOKAI SRL	15	15	15	10	5	**60**	8	8	**16**	10	10	**20**	**96**