



*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 I<sup>a</sup> Sessione dell’anno 2022;

**VISTI** i Decreti Direttoriali n. 3444 del 27 ottobre 2022; n. 3760 del 23 novembre 2022; n. 405 del 31 gennaio 2023; n. 863 del 28 febbraio 2023 e n. 919 del 06 marzo 2023 con i quali è stata riconosciuta la nazionalità italiana alle opere videoludiche richiedenti;

**VISTO** il Decreto Direttoriale n. 1036 del 14 marzo 2023 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 3 aprile 2023 nell’ambito della quale la Commissione, facendo seguito alle precedenti sessioni di analisi e valutazione, ha 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 13 aprile 2023 prot. 14534 del 13 aprile 2023 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 e delle opere che,





*Ministero della cultura*

DIREZIONE GENERALE CINEMA E AUDIOVISIVO

non raggiungendo tale punteggio minimo, non hanno ottenuto il riconoscimento del valore culturale;

**RITENUTO** di approvare il suddetto elenco;

## **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)



Piazza Santa Croce in Gerusalemme, 9/a 00185 Roma RM

+39 066723.3235-3400-3401

PEC: dg-ca.servizio2-taxcredit@pec.cultura.gov.it

PEO: dg-ca.servizio2@cultura.gov.it

## Tax Credit Videogiochi 2022 - 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)

CODICE DOMANDA	DENOMINAZIONE IMPRESA	A) CONTENUTI					Totale punteggio sezione A) (min 35 - max 60)	B) INNOVAZIONE			C) PRODUZIONE		Totale punteggio sezione C) (max 20)	PUNTEGGIO TOTALE (min 70 - max 100)
		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		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		
DOM-2022-165570 - TCVG	OPEN LAB SRL	15	15	15	10	5	60	6	8	14	10	10	20	94
DOM-2022-165677 - TCVG	STORMIND SRL	11	15	15	10	5	56	7	7	14	10	10	20	90
DOM-2022-171841- TCVG	MIXEDBAG SRL	8	15	15	10	5	53	6	9	15	10	10	20	88
DOM-2022-171608 - TCVG	DOC CREATIVITY SOC. COOP.	15	11	11	10	5	52	9	6	15	10	10	20	87
DOM-2022-165566 - TCVG	XPLORED SRL	13	15	11	10	5	54	6	6	12	10	10	20	86
DOM-2022-165777- TCVG	MASH&CO SRL	15	11	13	10	5	54	6	6	12	10	10	20	86
DOM-2022-171870- TCVG	GOLEM MULTIMEDIA SRL	15	15	11	10	5	56	5	5	10	10	10	20	86
DOM-2022-165565 - TCVG	AL ONE INTERACTIVE SRL	15	11	11	10	5	52	6	6	12	10	10	20	84
DOM-2022-165805 - TCVG	JYAMMA GAMES SRL	11	15	11	10	5	52	6	6	12	10	10	20	84
DOM-2022-170001 - TCVG	MEANGRIP SRL	15	11	11	10	5	52	6	6	12	10	10	20	84

CODICE DOMANDA	DENOMINAZIONE IMPRESA	A) CONTENUTI					Totale punteggio sezione A) (min 35 - max 60)	B) INNOVAZIONE			C) PRODUZIONE		PUNTEGGIO TOTALE (min 70 - max 100)	
		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		B.1 Innovazione tecnologica nello sviluppo del software/programma	B.2 Innovazione dell'esperienza a 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)
DOM-2022-171856-TCVG	WE ARE MUESLI SRL	8	13	11	10	5	47	6	10	16	10	10	20	83
DOM-2022-170740-TCVG	WHITESOCK SRL	11	15	11	10	5	52	0	9	9	10	10	20	81
DOM-2022-171612-TCVG DOM-2022-171628-TCVG	LITTLE SEWING MACHINE SRL - MEANGRIP SRL	8	11	15	10	5	49	6	6	12	10	10	20	81
DOM-2022-169557-TCVG	HORRIBLE GAMES SRL	11	15	11	6	5	48	6	6	12	10	10	20	80
DOM-2022-170571-TCVG	XPLORED SRL	11	11	11	10	5	48	6	6	12	10	10	20	80
DOM-2022-170886-TCVG	TRINITY TEAM SRL	11	9	11	10	5	46	6	8	14	10	10	20	80
DOM-2022-171611-TCVG	NETMINDS SOC. COOP.	4	12	12	10	5	43	8	9	17	10	10	20	80
DOM-2022-171865-TCVG	DARK TOWER INTERACTIVE SRL	7	9	15	10	5	46	8	6	14	10	10	20	80
DOM-2022-171577-TCVG	BROKEN ARMS GAMES SRL	0	15	15	10	5	45	5	9	14	10	10	20	79
DOM-2022-171696-TCVG	CENTOUNOPERCENTO SRL	4	15	11	10	5	45	6	8	14	10	10	20	79
DOM-2022-171956-TCVG	DRAMATIC ICEBERG SRL	8	13	15	6	5	47	6	6	12	10	10	20	79

CODICE DOMANDA	DENOMINAZIONE IMPRESA	A) CONTENUTI					Totale punteggio sezione A) (min 35 - max 60)	B) INNOVAZIONE			C) PRODUZIONE		Totale punteggio sezione C) (max 20)	PUNTEGGIO TOTALE (min 70 - max 100)
		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		B.1 Innovazione tecnologica nello sviluppo del software/programma	B.2 Innovazione dell'esperienza a 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		
DOM-2022-170020-TCVG	DRAGONKIN STUDIOS SRL	15	11	9	6	5	46	6	6	12	10	10	20	78
DOM-2022-171053-TCVG	BIG TROUBLE SRL	11	10	13	6	5	45	6	6	12	10	10	20	77
DOM-2022-165597-TCVG	EVONOVE SRL	11	11	11	6	5	44	5	7	12	10	10	20	76
DOM-2022-169970-TCVG	SUPERNOVA GAMES STUDIOS SRL	5	15	10	6	5	41	8	6	14	10	10	20	75
DOM-2022-170410-TCVG	SEDLIO SRL	11	15	11	10	5	52	6	6	12	10	0	10	74
DOM-2022-170346-TCVG	MILESTONE SRL	5	15	6	6	5	37	6	8	14	10	10	20	71
DOM-2022-173177-TCVG	NEXENT SRL	10	7	10	6	5	38	8	5	13	10	10	20	71
DOM-2022-168583-TCVG	INVADER STUDIOS SRL	5	8	10	10	5	38	6	6	12	10	10	20	70
DOM-2022-170369-TCVG	ITALIAN GAMES FACTORY SRL	0	10	11	10	5	36	6	8	14	10	10	20	70
DOM-2022-170415-TCVG	MILESTONE SRL	5	12	8	8	5	38	6	6	12	10	10	20	70
DOM-2022-170727-TCVG	NACON STUDIO MILAN SRL	5	7	9	10	5	36	8	6	14	10	10	20	70

CODICE DOMANDA	DENOMINAZIONE IMPRESA	A) CONTENUTI					Totale punteggio sezione A) (min 35 - max 60)	B) INNOVAZIONE			C) PRODUZIONE		PUNTEGGIO TOTALE (min 70 - max 100)	
		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		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)
DOM-2022-170817-TCVG	UBISOFT STUDIOS SRL	9	6	8	10	5	38	6	6	12	10	10	20	70
DOM-2022-170816-TCVG	UBISOFT STUDIOS SRL	7	8	8	10	5	38	6	6	12	10	10	20	70
DOM-2022-171238-TCVG	STRELKA SRL	11	10	12	10	5	48	5	7	12	10	0	10	70
DOM-2022-173178-TCVG	34BIGTHINGS SRL	8	0	12	10	5	35	7	8	15	10	10	20	70

Elenco delle opere che NON 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)

CODICE DOMANDA	DENOMINAZIONE IMPRESA	A) CONTENUTI					Totale punteggio sezione A) (min 35 - max 60)	B) INNOVAZIONE			C) PRODUZIONE		Totale punteggio sezione C) (max 20)	PUNTEGGIO TOTALE (min 70 - max 100)
		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		B.1 Innovazione tecnologica nello sviluppo del software/programma	B.2 Innovazione dell'esperienza a 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		
DOM-2022-171380-TCVG	PRODUZIONE STRAORDINARIA SRL	0	5	5	10	5	25	3	3	6	10	10	20	51
DOM-2022-171436-TCVG	PRODUZIONE STRAORDINARIA SRL	0	5	5	10	5	25	3	0	3	10	10	20	48

