

Nadrzędnym celem strategicznym Spółki jest tworzenie wartości dla akcjonariuszy poprzez tworzenie jak najlepszych produktów i maksymalną monetizację ich potencjału.

Zarząd zakłada, że prawdopodobny przyszły rozwój działalności Spółki zostanie osiągnięty poprzez zwiększenie skali działalności w wyniku kontynuacji budowy hub-u gamedev, pozyskiwaniu utalentowanych i doświadczonych zespołów, które będą tworzyć szerokie portfolio gier komputerowych. Emitent zamierza produkować, wydawać i współwydawać gry o najwyższej jakości, zachowując dyscyplinę kosztową.

Spółka będzie prowadziła działalność polegającą, na pozyskiwaniu nowych zespołów do współpracy w ramach Manydev Studio SE, na produkcji i dystrybucji własnych gier komputerowych, oraz wydawaniu lub współwydawaniu obiecujących projektów pozyskanych w ramach wyszukiwania niezależnych zespołów i produkcji na rynku.

Głównymi celami spółki są:

- Uporządkowanie kwestii formalno-prawnych związanych z przejęciem spółki i zmianą głównej działalności, jak również podniesieniem kapitału zakładowego,
- stworzenie struktury składającej się z minimum kilkunastu zróżnicowanych zespołów, tworzących co najmniej taką samą ilość różnego rodzaju gier,
- cykliczne premiery gier, jedna premiera gry w każdym kwartale,
- produkcja zróżnicowanych gier, odpowiadających na dynamiczne zmiany na globalnym rynku gamedev,
- ciągłe podnoszenie kompetencji zespołów i uzupełnianie ich nowymi deweloperami, tak aby mogły tworzyć coraz bardziej zaawansowane produkcje.

Spółka, w ramach rozmów z niezależnymi zespołami, studiami indie, prowadzi także badania nad nowymi, koncepcjami gier, ponieważ jest otwarta na pomysły z zewnątrz. W głównym modelu realizuje projekty które są zainicjowane przez zespoły dotychczas do spółki.

Każda koncepcja gry podlega weryfikacji pod względem potencjalnej opłacalności, określeniu ryzyka inwestycji, dokonywanej na podstawie przeprowadzonej analizy rynku.

W przypadku, gdy Emitent uzna, że dany pomysł ma realne szanse na rynkowy sukces, Zarząd, wraz z zespołem, który stworzył koncepcję, podejmuje decyzję o ostatecznym kształcie danego tytułu. Na tym etapie można jeszcze podjąć decyzję o zmianach, rozbudowie gry, zwiększeniu zespołu, lub zwiększeniu budżetu marketingowego. Następnym etapem jest przeniesienie gry do dalszej produkcji, gra zyskuje nową funkcjonalność, dodatkowe assety graficzne, rozbudowywana jest fabuła, wyłapywane są również błędy. Kolejno gra wysyłana jest do ponownej weryfikacji testerów. Kiedy uda się wyeliminować wszystkie błędy gra jest zatwierdzana i trafia do dystrybucji.

*Emitent dostrzega również potencjał w roli wydawcy lub współwydawcy. W trakcie prowadzonych badań rynku, w ramach wyszukiwania potencjalnych zespołów do współpracy lub koncepcji na przyszłe gry, spółka odkrywa, że niektóre pomysły, projekty które nie pasują do modelu, strategii emitenta mogą być realizowane we współpracy z innymi studiami. Dzięki szerokim kontaktom, emitent jest w stanie pośredniczyć w rozmowach z innymi wydawcami, za co otrzyma wynagrodzenie lub % od zysków z gry, jeśli projekt uda się wydać.*

*Emitent stawia na długoterminowy rozwój poprzez wspieranie twórców, budowanie długofalowych relacji z kolejnymi zespołami, rozwijanie i podnoszenie kompetencji, tworzenie zróżnicowanego i szerokiego portfolio, które będzie składało się z coraz bardziej zaawansowanych produktów i jak najdłuższe podtrzymywanie monetyzacji swoich gier. Spółka jest otwarta na rozwój i eksplorację kolejnych pól działalności na rynku gamedev, aby mogła znaleźć niezagospodarowaną niszę.*

*Produkty Emitenta w początkowej fazie będą dedykowane komputerom PC. Emitent nie wyklucza, a nawet zamierza rozpocząć produkcję gier na konsole Nintendo Switch, Sony PS4 i Microsoft XboxOne (lub kolejnym generacjom tych konsol - next gen). Jak również wersji pudełkowych, jeśli takowa decyzja będzie uzasadniona względami finansowymi.*