

## **Contest: „Freigeist-Award“**

### **Start Up**

Die sMeet Communications GmbH wurde am 01.01.2008 gegründet und veröffentlichte fünf Monate später die Beta-Version der browserbasierten 3D Welt Smeet. Der Prototyp wurde bereits noch unter der sMeet Ltd. entwickelt.

### **Kurzvorstellung des Teams**

Die 3D Welt wurde von sieben innovativen Jung-Gründern hervorgebracht. Das Team besteht mittlerweile aus über 40 Mitarbeitern, die sich über fünf Abteilungen (Community Management, Online Marketing, Grafik/Design, IT und Business Development) verteilen.

### **Die Idee**

Die 3D Welt Smeet soll alle Vorteile einer virtuellen Welt mit Social Gaming verbinden. Neben einer Reihe von Aktivitäten wie Chatten, gemeinsames Video schauen, Multi-User-Games spielen oder den individuellen Avatar und 3D Hangout gestalten, gibt es eine Reihe von Aufgaben, die der User erfüllen kann. Dabei hat er die Möglichkeit sich mit Freunden oder neu kennengelernten Smeet-Nutzern zu messen, indem er alleine oder gemeinsam diese Aufgaben in der Welt erfolgreich absolviert. Er steigt so in seinem Userlevel auf und vergleicht sich direkt in seiner Peergroup.

### **Entwicklungsstand / Umsetzung**

Der browserbasierte Flash-Client von Smeet unterstützt momentan noch Flash 9, wird aber demnächst auf Flash 10 umgestellt. Das benutzerfreundliche User Interface wird durch Adobe FLEX ermöglicht, welches dafür in Flash implementiert und über den Flash-Player an den User übertragen wird.

### **Vision**

Smeet hat den Anspruch als erster Anbieter eine Community mit echtem Social Gaming zu verbinden.

### **Einnahmemodell**

Der primäre monetäre Verdienst des Unternehmens ist der Verkauf von virtuellen Gütern und einem VIP Model, welches dem Käufer bestimmt Vorteile gegenüber anderen Usern gibt. Kostenpflichtige Minigames bilden eine weitere Einnahmequelle.