



2012/12 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2012/12/warten-auf-den-naechsten-klick>

Warten auf den nächsten Klick

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Warten. Bisschen klicken. Oops, ein Problem, bitte reloaden. Warten. Was sich sehr nach einem stinkend langweiligen Aushilfsjob mit sehr wenig Kundenverkehr anhört, ist in Wirklichkeit ein äußerst erfolgreiches Game-Konzept, das mit »Farmville« und »Cityville« für viele Millionen User zum Synonym für Facebook-Daddeln geworden ist.

Dass die Entwicklerfirma Zynga sich von der Start-up-Klitsche zum Börsenunternehmen entwickelt hat und seit dem 16. Dezember 2011 an der Nasdaq notiert ist, war angesichts seiner Erfolgsgeschichte nicht weiter verwunderlich. Und deswegen müssen negative Schlagzeilen unbedingt vermieden werden. Dazu würden eindeutig Kursstürze gehören, weshalb Zynga nun auf einen Trick setzt: Wie üblich, dürfen Mitarbeiter ihre Anteile erst nach einer Sperrfrist verkaufen, im Fall der Spielefirma würde diese am 28. Mai bzw. am 30. April, drei Tage, nachdem die Quartalsergebnisse veröffentlicht wurden, enden.

Massenhafte Verkäufe nach dem Ende der Sperrfrist hatten bereits bei anderen Startups wie LinkedIn und Google zu drastischen Kurzstürzen geführt – weshalb Zynga nun einigen Aktienbesitzern erlauben will, ihre Anteile vorher zu verkaufen, während mit anderen längere Fristen vereinbart werden sollen. Außerdem wurde eine von Facebook unabhängige Plattform entwickelt, auf der Social-Media-Verweigerer Farmville spielen können – also vor allem warten, um dann ein bisschen klicken zu können. Und sich zwischendurch zu ärgern, dass das mit dem Sachenpflanzen oder -kochen nicht geklappt hat, weil leider ein Problem auftauchte, so dass nach dem Reload leider alles noch mal von vorne angeklickt werden muss. Bis jemand mal ein zündenderes Spielkonzept entwickelt und Zynga echt doof dasteht.