

Die Entstehungsgeschichte dieser Fansite

Beigesteuert von W[N]M Chris

Montag, 22. März 2010

Letzte Aktualisierung Freitag, 4. Oktober 2013

Tom Clancy Games im Fokus Wenn man als "Leseratte" der Romane an Tom Clancy denkt, fallen einem als erstes die wohl bekanntesten Bücher ein, die aus der Feder des amerikanischen Autors stammen, darunter längst Klassiker wie etwa Die Jagd auf Roter Oktober, Die Stunde der Patrioten, Das Kartell, Gnadenlos, Roter Sturm oder auch die Summe aller Furcht. Wie kein anderer führte der 1984 in Baltimore, Maryland geborene Polit-Thriller Autor den Menschen vor Augen, wie komplex politische Entscheidungen sein können und wie selbst die kleinsten, unbedeutend erscheinenden Ereignisse, dramatische Konsequenzen nach sich ziehen können. Komplexe, extrem detaillierte, spannende Geschichten aus der Welt des Militärs und der Geheimdienste, mit geopolitischem Hintergrund, das waren die Markenzeichen, mit denen man den Namen Tom Clancy auch zukünftig noch verbinden würde. Spätestens ab dem zweiten Spiel namens Rainbow Six - ebenfalls basierend auf seinem gleichnamigen Roman - blieb Clancy in aller Munde und steht fortan für Authentizität, glaubwürdige Verschwörungsszenarien mit viel Tiefe, Strategie und Taktik mit geopolitischem Know-How der Extraklasse. Sein Erfolg öffnete ihm Türen zu Informationen zu denen kein anderer Ottonormalverbraucher jemals Zugang haben konnte. Er schreibt sachlich, zwar stets mit einer gesunden Portion Patriotismus aber in einer bis dahin kaum gekannten Detailfülle. Bis heute steht er zu seiner Aussage: "Der Unterschied zwischen Realität und Fiktion ist, dass Fiktion erklärbar sein muss." Der Grundstein wird gelegt. Der Erfolg der Rainbow Six Teile hält an und so ist es nur logisch, dass der französische Publisher Ubisoft, der Clancys Firma im Jahr 2000 kauft, mit der brandneuen Splinter Cell Reihe 2002 auch einen Nachrichtensender namens First News Wire (FNW), zum "Erzähler" der Hintergrundgeschichte macht. Was hätte realistischer und vor allem amerikanischer sein können, als die immer auf der Suche nach der ultimativen Story begeisterte und allgegenwärtige Presse?

First News Wire und dessen fiktiver Anchorman Morris Odell sollte dem Spieler vor Augen führen, wie dessen Aktionen die Welt um ihn herum veränderten, zugleich sollte man jedoch auch erkennen, dass die Wirklichkeit nicht immer etwas mit dem zu tun haben muss, was nachher über die Bildschirme des eigenen Fernseher flimmert. Und so rettete der Hauptprotagonist, im Auftrag der National Security Agency (NSA) bzw. dessen fiktiver Abteilung Third Echelon, schon mal einige Soldaten aus der Gefangenschaft eines georgischen Präsidenten, nur um nachher mitanzusehen, wie man einen Orden an deren Brust befestigte, statt selbst als Held gefeiert zu werden. Die Idee als Geheimagent die Welt zu retten und sich viel mehr um die Sache an sich kümmert, statt zu erwarten als viel umjubelter Held da zu stehen, dem am Ende die Frauenwelt zu Füßen liegen sollte (Anmerk. d. Autors: "James Bond lässt grüßen.") war nun auch in der Welt der Videospiele angekommen und FNW würde darüber berichten, wie die im Spiel etablierte Welt die eigenen Aktionen wahrnehmen würde, ohne die eigentlichen Schlüsselfiguren jemals gekannt zu haben.

Als 2004 in Splinter Cell Pandora Tomorrow die amerikanische Botschaft in Indonesien von Terroristen unter der Leitung von Suhadi Sadono überfallen wurde und Sam Fisher losgeschickt wurde, um seinen ehemaligen Navy Seal Kameraden Douglas Shettland zu befreien und (ganz nebenbei) herauszufinden, was hinter dem unprovokierten Anschlag steckte, war es bereits klar, Morris Odell würde wieder zur Stelle sein. Zwischenzeitlich hatte man sich bei Ubisoft dazu entschieden, den Namen des fiktiven Nachrichtensenders umzuändern - World News Media (WNM) war geboren und sollte auch dieses Mal die Herzen der längst internationalen Splinter Cell Fans im Sturm erobern.

Mit Splinter Cell Chaos Theory wurde - bereits ein Jahr später - das fiktive Senderlogo sowie Studio und Grafik auf den Stand des aktuellen Designs (Anmerk. des Autors: "Vermutlich in Anlehnung an das Senderlogo des CNN.") gebracht und WNM schien spätestens mit den nachfolgenden Spielen der Ghost Recon sowie Rainbow Six Reihe seinen festen Platz im Tom Clancy Universum eingenommen zu haben.

Schließlich mit Ghost Recon 2 sowie dem späteren Ghost Recon Advanced Warfighter und Rainbow Six Vegas war WNM zum omnipräsenten Bindeglied zwischen den Spielen geworden. Da erschien das Bild der mexikanischen WNM Korrespondentin auf dem NARCOM Interface des Ghostleaders Cpt. Mitchell um ihn über die politischen Geschehnisse zu informieren oder der WNM Hubschrauber schwebte mit aktivierten Scheinwerfern in der Welt von Team Rainbow Squad Leader Keller und Bishop um eine sich kurzlich ereignete Geiselnahme und deren, vom Spieler gesteuerten Verlauf, der Rettungsaktion zu dokumentieren. Die Nachricht der Entwickler schien einem förmlich ins Gesicht zu springen: "Wo auch immer in den Vereinigten Staaten innerhalb der Spiele etwas geschieht, WNM ist vor Ort und berichtet live darüber." Das brachte allerdings eine Frage mit sich denn wenn WNM offenbar überall zu sein schien um über die dortigen Ereignisse zu berichten, sollte es dann nicht erstrecht auch im Internet vertreten sein?

Die Idee: WORLD NEWS MEDIA Online Es schien der nächste logische Schritt zu sein, um alle Spiele schlussendlich

unter einer gemeinsamen Plattform zu präsentieren und die stetig wachsende Fangemeinde regelmäßig mit News zu versorgen, Fansites zu betreuen und die immer weiter zunehmende Anzahl der eSports Begeisterten im Auge zu behalten.

Warum sich der Publisher und Entwickler nicht dazu entschieden hatte, schien mir nicht nachvollziehbar. Die bis dahin bekannteste deutsche Fansite TomClancy-Games.de hatte vor kurzem die Tore geschlossen und nach der allerersten deutschen Fansite RainbowSix.org schien auch kein Hahn mehr zu krähen, weil diese zum News Aggregator umfunktioniert worden war. Ein Vakuum war entstanden. So viele Informationen, weltweit verstreut und so viele Fans, die überall hätten suchen müssen, um an die neuesten Informationen heranzukommen. Es schien an der Zeit für eine neue Fansite zu sein, die sich nicht nur auf die Spiele konzentriert sondern auch, Romane und Filme des Polit-Thriller Autors im Blick haben sollte. Gleichzeitig warde es ihr Ziel sein, die weltweite Fangemeinde miteinander zu vernetzen und durch einen möglichst regelmäßigen Fluss von Berichten, aktiv zu fördern - es war die gedankliche Geburtsstunde von WNM Online.

Ein steiniger Weg

Der Gedanke eine solche Fansite zu entwickeln, ist eine Sache doch wenn man noch nie zuvor eine Fansite selbst betrieben, sondern nur Berichte für eine Solche geschrieben hat, stellt einen das vor viele Fragen und die bedürfen Antworten, bevor die Website online gehen kann. Welche Inhalte sollte man anbieten? Wie tief sollte diese Website in die Materie gehen? Mit welchen Mitteln sollte man arbeiten? Sollte man zuerst ein Team erstellen oder auf eigene Faust loslegen und mit der Zeit nach tatkräftiger Unterstützung suchen? Und natürlich eine der wichtigsten Fragen überhaupt: Wie sollte das Design aussehen? Zumindest was Letzteres betrifft, war Hilfe dringend erforderlich denn die Website sollte quasi die inoffizielle "offizielle" Website des fiktiven Nachrichtensenders aus den Spielen sein und das Design musste dementsprechend aussehen und durfte nicht von der Stange sein. Einzig die Farben standen von Anfang an fest - Blau, Weiß, Rot eben die Farben die WNM auch als "typisch amerikanischen Fernsehsender" auszeichneten. Doch der Weg hin zur fertigen, unabhängigen News Site schien noch lang und steinig zu sein.

Wie so oft im Leben wenn man nicht weiter weiß, wendet man sich an seinen Freundeskreis und sucht nach helfenden Händen. Einer meiner Bekannten hatte kürzlich mit einer Designausbildung begonnen und da die Plattform schon mal stand, bereits mit News versorgt und eigentlich rund herum fertig war, beschloss ich den nächsten Schritt zu gehen und diesen um Hilfe beim Design zu bitten, das Resultat unserer gemeinsamen Bemühungen, war dies (siehe Screenshot) und WNM Online schien langsam Form anzunehmen.

Auch wenn das heutige Design weit von dem Damaligen entfernt ist, ohne die Hilfe meines guten Freundes Philipp wäre WNM vermutlich immernoch nur ein schäumer Gedanke, im Kopf eines weiteren, leidenschaftlichen Tom Clancy Game Fans, daher an dieser Stelle: Vielen Dank für Deine Hilfe damals, Philipp! :)

Blick zurück nach vorn

Nun, 4 Jahre später, hat sich WNM verändert. Das Design hat sich gegenüber dem ersten Konzept sogar radikal verändert, ist moderner geworden und hat vielen neuen Funktionen eine Heimat geben müssen. Auch das Website Logo und unser Header wurde immer detaillierter. Gegenwärtig haben wir 308 registrierte Fans und konnten schon 3681846 Lesern mit unseren Informationen versorgen, etwas von dem ich damals nicht einmal zu träumen gewagt hätte, als ich diese Website aus dem Boden stampfte.

Das Team ist gewachsen. Zwar hat der eine oder andere keine Zeit mehr gefunden, sich auch weiterhin an der Website aktiv zu beteiligen, doch haben wir stets neue Unterstützung erhalten. Derzeit verfügen wir über 2 News Team Mitglieder im englischsprachigen Ausland (USA und Großbritannien), sowie zwei weitere feste, deutsche Team Mitglieder und ein Drittes, ist nur eine Frage der Zeit.

Es gibt aber auch Dinge, die gleich geblieben sind. Der Anspruch qualitativ hochwertige Berichte zu schreiben die so formuliert sind, dass man sich eine eigene Meinung bilden kann, statt eine Meinung vorgegeben zu bekommen, die Idee Fans miteinander zu verbinden und mit regelmäßigen News aus allen Bereichen rund um Tom Clancy zu unterstützen, als zentrale Anlaufstelle für Tom Clancy Fans aller Couleur zu fungieren, ganz gleich ob es um die Romane, Filme oder Spiele geht (wobei wir natürlich nach wie vor eine besondere Verbindung zu den Spielen haben) sowie natürlich, die kreativen Fans von Modifikationen, Maps, Skins, Kurzgeschichten oder Grafiken zu fördern, indem wir ihre Werke hier vorstellen.

Wie es weiter geht, das hängt von unseren hochgeschätzten Lesern ab. So lange es jemanden gibt, der unsere News liest, sich für unsere Meinungen interessiert und den neuen Ideen / Konzepten die wir noch in Petto haben, aufgeschlossen gegenüber steht, so lange werden wir auch weiter schreiben denn letztendlich schreiben wir als Fans für Fans. Warum wir das tun? Nun, unser neuer Slogan sagt es wohl am deutlichsten:

"Because Information matters."

Zu keinem Zeitpunkt in der Weltgeschichte standen den Menschen mehr Informationen zur Verfügung als Heute. Sogenannte Social Media Networks tragen zwar zur schnellen Verbreitung von Informationen bei und machen diese jedem Nutzer zugänglich, der über diese verfügen will, aber fluten den Interessenten aber gleichzeitig mit allerhand

doppelten Informationen, verunsichern ihn durch Gerüchte oder versuchen ihn im schlimmsten Falle womöglich durch Werbung zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Das Ziel von WNM hingegen ist die Darlegung aller Fakten, die Vermeidung von "Zeitungsenten" im Informationszeitalter und die Förderung von Fanaktivitäten.

"Because Information matters." bzw. "Weil Informationen wichtig sind." zielt daher nicht nur auf die quantitative Informationsverbreitung ab sondern in erster Regel auch auf den Qualitätsgehalt der zur Verfügung gestellten Information. Wir sind der Meinung, dass nur mit ausreichend verfügbaren, unbeeinflussten und validen Informationen, die Grundlage zur Bildung einer eigenen Meinung geschaffen werden kann. Aus diesem Grund verzichten wir auch bereits seit Bestehen dieser Website auf Werbebanner oder die Integration sozialer Medien (Facebook Connect, Google+) in unsere Website. Im Mittelpunkt von WNM stehen die Fans und die Frage "Inwiefern können Fans von den Informationen die wir bereit stellen profitieren?" .

Weitere Informationen über uns, sind im FAQ verfügbar.

Wir möchten uns an dieser Stelle für das Vertrauen unserer Leserinnen und Leser noch einmal recht herzlich bedanken und hoffen auch weiterhin darauf, ihnen viele interessante News liefern sowie sie mit neuen Konzepten (und bald auch einem weiteren Re-Design) erfreuen zu können. â Das WNM Online News Team