Sidewinder Strategic Commander

HAT FAST NIEMAND GEKAUFT

Microsofts Sidewinder Strategic Commander ist das wohl seltsamste und zugleich sinnloseste Eingabegerät, das Sascha jemals besessen hat. Von Sascha Penzhorn

Theoretisch könnt ihr mit dem Strategic Commander noch besser kommandieren und erobern, in der Praxis scheitert das bereits an der mitgelieferten Software.

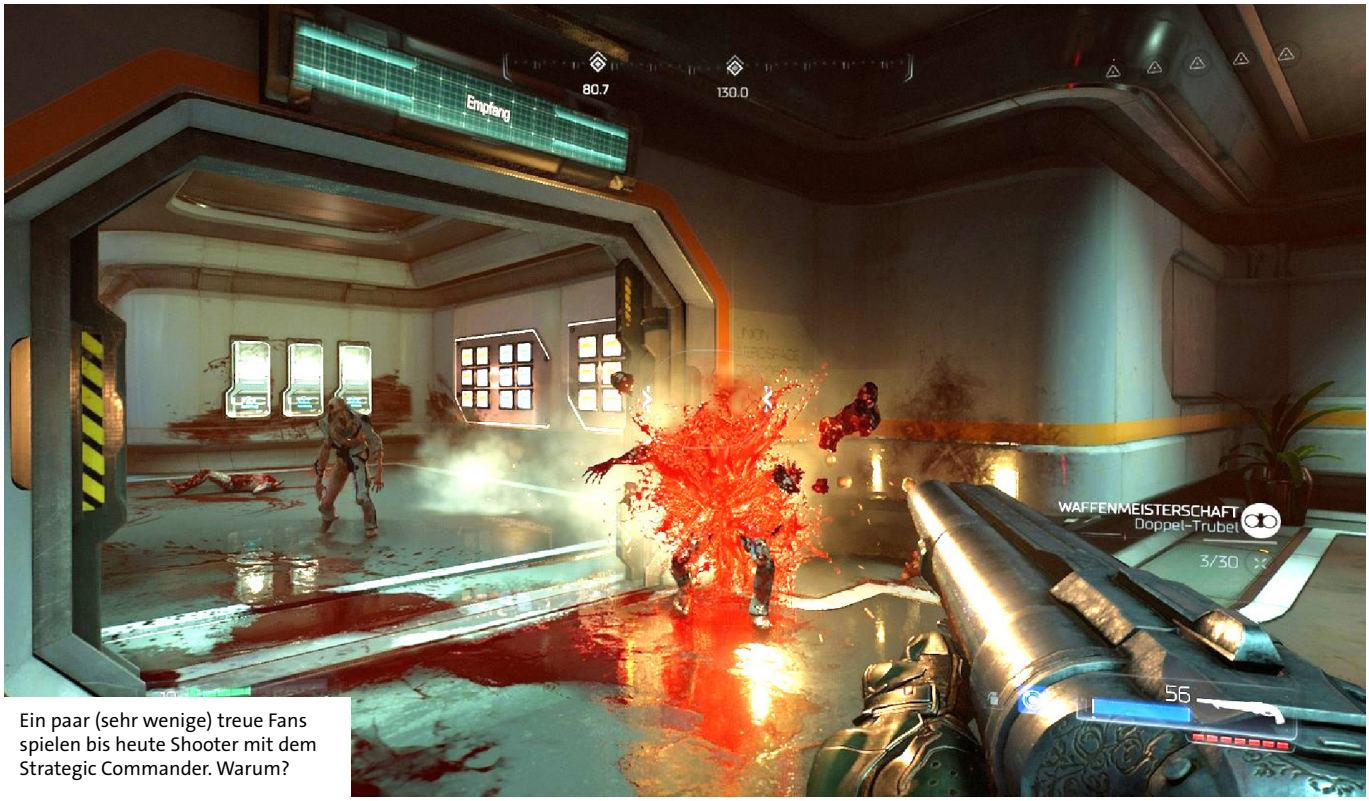
Na, wer hat hier auch noch alte Sidewinder-Joysticks, -Gamepads und -Lenkräder auf dem Dachboden oder womöglich sogar immer noch aktiv im Einsatz? Die Dinger sind robust, liegen gut in der Hand und beförderten damals Eingabegeräte für Spiele am PC von der Steinzeit in ein komfortables, modernes Zeitalter. Unter Windows 95 wurden sie vergleichsweise zuverlässig erkannt, und man konnte sogar recht problemlos mehrere Geräte gleichzeitig anschließen, wenn man mit Freunden Sportspiele zocken wollte. Dank Seitenruder, Schubkontrolle und reichlich Tasten taugten der Sidewinder 3D Pro und Precision Pro auch prima als Joystick für Weltraum-Shooter wie Wing Commander. Ich zögerte darum auch überhaupt nicht lange mit einem Kauf, als 2001 unter dem Sidewinder-Label ein völlig neues und sehr ungewöhnliches Eingabegerät von Microsoft in die Läden kam: der Microsoft Strategic Commander. Commander! Geht es noch besser?

Laut Verpackungsbeschreibung konnte man mit dieser Maus besonders Echtzeitstrategiespiele einfacher und komfortabler steuern als jemals zuvor. Was ich tatsächlich bekommen habe, war kaum mehr als ein Stück überteuerter Plastikschrott. Interessant, aber fast völlig sinnlos, wie ihr nun 20 Jahre später in der GameStar lesen könnt.

Theoretisch clever

Auf den Strategic Commander legt ihr eure linke Hand auf, während ihr mit der rechten die Maus bedient. Das Teil hat sechs programmierbare Tasten sowie mehrere Profil- und Umschalttasten, sodass ihr bis zu 72 Eingabebefehle speichern und auf Knopfdruck abrufen könnt.

Dazu gibt es theoretisch bereits fertig erstellte Profile zum Herunterladen, außerdem könnt ihr Eingaben einfach aufzeichnen und sie auf eine Taste legen. Dazu drückt man auf eine Aufnahmetaste und gibt dann per Keyboard die Tastenfolge ein, die auf dem gewünschten Knopf gespeichert werden soll. Nebenher könnt ihr die Handauflage des Commanders in alle vier Himmelsrichtungen bewegen und sogar seitlich drehen. Das dient dazu, in Strategiespielen die Kamera über das Schlachtfeld zu bewegen



Ein paar (sehr wenige) treue Fans spielen bis heute Shooter mit dem Strategic Commander. Warum?

oder zu rotieren, falls ihr 2001 schon voll fortschrittlich in 3D gespielt habt.

Weil der Strategic Commander aber nur aus leichtem Plastik besteht, gleitet bei zu enthusiastischem Einsatz schon mal die komplette Einheit samt Aufsatz über den Schreibtisch, was lustig aussieht, beim Spielen aber arge Probleme bereitet. Anscheinend gab es auch eine Version mit Saugnäpfen, bei mir saugte damals aber leider überhaupt nix, bis auf die mitgelieferten Treiber. Denn die waren nur mit Windows 98 kompatibel, zu dem Zeitpunkt war ich aber bereits auf Windows XP umgestiegen, und der Support für den Strategic Commander war praktisch eingestellt.

Beinahe wie cheaten

Falls man den Offhand-Plastikklotz irgendwie zum Laufen bekommt, ist er vermutlich sehr gewöhnungsbedürftig, aber halt auch irgendwie geil. Ganz locker mehrere Eingaben auf einen einzigen Tastendruck zu reduzieren, was heutzutage ohne Programme wie AutoHotkey oder sehr bezahlbare Mäuse und Keyboards mit Makro-Tasten völlig undenkbar wäre. Ja, okay, ich lästere, aber 2001 gab es wenig Vergleichbares. Doch auch ohne aufwändig aufgezeichnete Makros und das Erlernen der Fähigkeit, unter Stress abzurufen, auf welche Taste man eigentlich welchen Befehl gelegt hat, ist der Strategic Commander zumindest interessant.

Die Bewegung der Handauflage kann die WASD-Tasten ersetzen, die seitliche Drehung ersetzt Q und E. Auf die Funktionstasten kann man anstelle von Eingabefolgen auch einfach ganz banal irgendwelche Hotkeys legen, damit man jeden davon direkt unter den Fingerspitzen hat und so jederzeit schnell und direkt darauf zugreifen kann.

Bleibt natürlich trotzdem die Frage: Was zum Arsch soll das bringen, und wo liegt da jetzt der Vorteil gegenüber einer Tastatur? Ich kann es mir nur damit erklären, dass der Strategic Commander noch aus einer Zeit stammt, da steuerten viele Spieler ihren Krempel noch bevorzugt über die Pfeiltasten und nutzten diese auch anstelle der Maus, um die Kamera zu rotieren. Da fühlt sich der Strategic Commander als Alternative womöglich ein klein wenig genauer an. Auf der anderen Seite: Links der Commander, rechts die Maus, irgendwie erscheint einem das, als bediene man zwei übergroße Analog-Sticks, auf die man jeweils die komplette Hand auflegt. Bäh.

Bizarres Revival

Ich würde euch jetzt wahnsinnig gerne das Spielgefühl mit dem Strategic Commander beschreiben, das kam in meinem Fall nur leider niemals zustande. In den meisten Strategiespielen passierte mangels funktionsfähiger Treiber überhaupt nichts. Vereinzelt konnte man damit die Kamera steuern oder die Formationen irgendwelcher Einheiten ändern. Letzteres fühlte sich aber so unnatürlich an, dass ich über kurz oder lang aus Gewohnheit doch wieder entsprechende Tastatur-Hotkeys benutzte, weil ich dann nicht erst lange überlegen musste, welche Taste auf dem Commander die gleiche Funktion ausführte. Wer weiß, vielleicht wären der Sidewinder und ich Freunde geworden, hätte seine Software besser funktioniert.

Das Verrückte ist: Über die Jahre haben Fans neue Treiber und unterstützende Programme für den Strategic Commander geschrieben, die zumindest bis einschließlich Windows 7 funktionieren! Zwar ist das Teil so hart gefloppt, dass der offizielle Support damals beinahe umgehend eingestellt wurde und ihr vermutlich nie von diesem Gerät gehört habt, aber eine kleine Gruppe von Spielern ist dem Commander über viele Jahre hinweg treu geblieben.

Und das gar nicht mal, um damit Age of Empires oder Starcraft zu zocken. Die letzten verbleibenden Fans spielen mit dem Teil ausgerechnet Ego-Shooter und bewegen sich lieber per Plastikbrocken als mit ein paar Tasten. Und das, obwohl GameStar-Tester Walter Reindl einst schrieb: »Für Action-Spiele ist das ungewöhnliche Eingabegerät allerdings nicht zu gebrauchen: Die Steuerwege sind dafür definitiv zu lang, und die Scripts brauchen zu lange für eine Abarbeitung im schnellen Kampfgetümmel.«

Hier in England gibt es den Strategic Commander sogar noch (gebraucht!) zu kaufen, zum absoluten Schnäppchenpreis von gerade mal umgerechnet 250 Euro. Ich würde zu gerne mal jemanden auf einem CSGO-Turnier sehen, der anstelle einer Tastatur einen Strategic Commander verwendet. Vielleicht in einem Paralleluniversum. ★

DAS SAGTE DER GAMESTAR-TEST

In Ausgabe 12/2000 testete Walter Reindl den Sidewinder Strategic Commander und vergab eine Wertung von 2,1 in Schulnoten. Sein (mutiges) Fazit: »Ungewöhnliche Steuerungsidee, perfekt umgesetzt. Für Multiplayer-Strategen ist der Strategic Commander fast schon ein Muss.« Im Text hebt Walter vor allem die Scroll-Funktion hervor: »Das Navigieren auf der Karte wird mit dem Strategic Commander zum Vergnügen.«