

Sennheiser GSP 500

TOLLER KLANG IST NICHT ALLES

Das Sennheiser GSP 500 setzt auf offene Bauweise, bietet dadurch sehr hohe Räumlichkeit und bildet viele feine Details präzise ab. Im Test zeigt sich aber, dass guter Klang nicht alles ist. Von Niklas Ludwig



Sennheiser verzichtet beim GSP 500 auf RGB-Beleuchtung oder andere Sonderausstattung. Es besteht – vom Bügel und wenigen Bauteilen abgesehen – größtenteils aus schwarzem Kunststoff, macht aber einen rundum wertigen und stabilen Eindruck. Allerdings ist das Design mit der ausgefallenen Aufhängung und den roten Akzenten an Hörer und Mikrofon deutlich futuristischer angehaucht als beim dezenten Game One, das eines von Sennheisers beliebtesten PC-Headsets ist.

Am rechten Hörer des GSP 500 sitzt auf der Außenseite ein großer Drehknopf zur Lautstärkeregelung mit klarem Start- und Endpunkt, der deutlich auffälliger ist als das versenkte Rad beim Game One. Eine Rasterung hätte die Haptik noch zusätzlich aufgewertet, ist aber nicht unbedingt nötig. Das Mikrofon befindet sich am linken Hörer und ist fester Bestandteil des Headsets. Wenn

das Mikrofon nicht verwendet wird, lässt es sich nach oben klappen und damit gleichzeitig stummschalten.

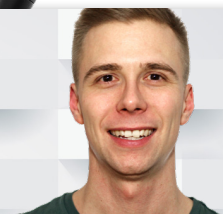
Der Anschluss für das Verbindungskabel befindet sich auf der linken Seite des Sennheiser GSP 500. Im Lieferumfang sind zwei stoffummantelte Kabel enthalten. Eines der Kabel misst 2,5 Meter und dient zum Anschluss an den PC. Das zweite Kabel ist für Smartphones oder Konsolen gedacht und mit 1,5 Metern etwas kürzer. Beiden Kabeln ist ein 2,5-mm-Klinkenanschluss für den Ohrhörer gemein, der bei dem PC-Kabel auf zwei 3,5-mm-Steckern für die Soundkarte und beim Konsolenkabel auf einer einzelnen 3,5-mm-Klinke endet.

Drückt trotz dicker Polsterung

Das Sennheiser GSP 500 ist ein ohrumschließendes Headset mit offener Akustik, was unter anderem an einer Gitterfläche an den Außenseiten der Hörer ersichtlich wird. Die Ohrpolster sind nicht oval wie beim Game One, sie erinnern von der Form her stattdessen an ein »D«. Der Bügel des Sennheiser GSP 500 kann beidseitig in zwölf Stufen der Kopfgröße angepasst werden. Auf dem Bügel liegen zwei Schieber, mit denen außerdem der Anpressdruck der Ohrhörer verändert wird. Der Unterschied zwischen den unterschiedlichen Druckempfindlichkeiten fällt jedoch recht gering aus. Der Bügel ist großzügig mit einer



Niklas Ludwig
@GameStar_de



Offene Gaming-Headsets wie das Sennheiser GSP 500 sind besonders gut für Multiplayer-Spiele geeignet, bei denen jeder noch so kleine akustische Hinweis über Sieg und Niederlage entscheiden kann. Und die Räumlichkeit des GSP 500 ist hervorragend: Schritte, Schüsse und anderweitige Geräusche lassen sich genau lokalisieren, erst recht mit einer Soundkarte mit guter Surround-Simulation. Das GSP 500 klingt darüber hinaus auch in Musik und Filmen sehr gut, wenngleich es im Tieftonbereich etwas stärker ausgeprägt sein könnte, aber das ist auch Geschmackssache. Lediglich beim Tragekomfort patzt das Headset etwas: Der Bügel drückt nach einiger Zeit auf den Kopf, obwohl er ausreichend dick gepolstert ist. Nach einem kurzen Verrücken ist das Gefühl aber stets verschwunden – bis es nach gut 30 Minuten wieder anfängt.



Die offene Bauweise schottet einen akustisch nicht von der Umwelt ab und belüftet die Ohren spürbar.

Das Sennheiser GSP 500 ist ein Stereo-Headset mit offener Bauweise und tollem Klang, der Kopfbügel drückt bei einigen Testern aber trotz dicker Polsterung.





Das Mikrofon bietet für ein Headset sehr gute Sprachqualität und wird zum Stummschalten, wie von Sennheiser gewohnt, einfach nach oben geklappt.

Schaum-Polsterung ausgestattet, Gleiches gilt für die Ohrhörer selbst.

Während die Muscheln mit angenehmem Druck aufliegen und auch nach langer Tragezeit bequem sitzen, entsteht auf dem Kopf durch den Bügel aber nach rund einer halben Stunde ein störendes Druckgefühl. Ein kurzes Verrücken des Bügels bringt Linderung, bis auch die neue Position des Bügels drückt. Mit der Zeit haben wir uns daran gewöhnt, das Headset alle 30 bis 45 Minuten kurz zu verrücken, optimal ist der Komfort allerdings nicht – das Game One kommt ohne dieses Handicap aus. Eine zweite Testperson hat mit dem Problem weniger stark zu kämpfen, das Druckgefühl ist aber auch bei ihr vorhanden – woran das liegt, ist nicht klar ersichtlich, denn die Polsterung des Kopfbügels scheint beim GSP 500 ausreichend dick und auch das Gewicht ist für ein PC-Headset nicht hoch.

Klasse Klang mit Höhenbetonung

Für laute Umgebungen ist das Sennheiser GSP 500 aufgrund der offenen Bauweise nicht geeignet. Ein im Hintergrund laufender Fernseher beeinträchtigt das Spielvergnügen akustisch daher bereits stark. Andererseits hört ihr eure eigene Stimme (oder die Türklingel oder Fragen der Mitbewohner) sehr deutlich und spricht nicht automatisch lauter, wie es oft bei geschlossenen Kopfhörern passiert. Gut gefällt uns außerdem die geringe Wärmeent-

Der Anpressdruck der Hörer lässt sich ebenso wie die Größe des Bügels einstellen.



wicklung unter den Stoffbezügen, ein weiterer Vorteil der offenen Bauweise.

Sennheiser gibt den Frequenzgang des GSP 500 mit 10 bis 30.000 Hertz an. Das Headset bildet alle Tonbereiche sauber ab, stellt jedoch die Mitten und Höhen leicht in den Vordergrund. Wie das Sennheiser Game One klingt es eher dezent als brachial und ermüdet so die Ohren auch in wirklich langen Gaming-Sessions nicht. Explosionen und Schüsse kommen trotzdem sehr gut zur Geltung und klingen so, wie man es erwarten würde. Das Beyerdynamic Team Tygr klingt im Vergleich aber ausgewogener und gibt tiefe Töne kräftiger wieder. Fairerweise sei allerdings erwähnt, dass der offene Kopfhörer von Beyerdynamic kein klassisches Headset wie das GSP 500 ist. Eine Eigenschaft teilt sich das Sennheiser GSP 500 mit dem Beyerdynamic Team Tygr aber: die gute Ortbarkeit von Klangquellen. Da sich Sennheiser für eine offene Bauweise entschieden hat, bietet das Headset eine hohe Räumlichkeit und bildet viele Details ab. Es lassen sich in jeder Situation einzelne Ge-

räusche erkennen und ihre genaue Herkunft lokalisieren. Besonders taktisch anspruchsvolle Spiele profitieren von der hervorragenden Räumlichkeit. Bei der Musikkwiedergabe glänzt das Headset ebenfalls mit einem neutralen, fein aufgelösten Klangbild. Das Mikrofon bewegt sich qualitativ dazu auf einem hohen Niveau, wir werden jederzeit gut von unseren Mitspielern verstanden. Es besitzt darüber hinaus eine Geräuschunterdrückung, der es gelingt, störende Hintergrundlaute größtenteils herauszufiltern.

Preisklasse gerechtfertigt?

Mit einem Preis von rund 200 Euro positioniert sich das Headset im ober(st)en Preissegment. Im Vergleich mit dem günstigeren Game One (etwa 150 Euro) klingt das GSP 500 dafür hörbar besser aufgelöst und detaillierter. Der Aufpreis ist aber stattdlich, vor allem angesichts des für einige Tester leicht eingeschränkten Tragekomforts des GSP 500 gegenüber dem Game One. Sennheiser offeriert mit dem GSP 550 auch einen Ableger mit USB-Soundkarte, der Aufpreis ist mit 50 Euro aber hoch. Wenn ihr geschlossene Bauweise bevorzugt, gibt es dafür das dem GSP 500 sehr ähnliche GSP 600. ★

Das Innenleben der linken Ohrmuschel – selbstständig auseinandernehmen ist aber nicht angeraten.



GSP 500 HEADSET

Kategorie	Headset
Lautsprecher	Stereo (50 mm)
Anschluss	3,5-mm-Klinke
Kabellänge	2,5 m + 1,5 m
Bauart	offen