

Eine für alles?

Mit ihrer Ausstattung ist die GTRS W 800 WH wirklich die Allround-Gitarre schlechthin. Klein und leicht genug, um überall dabei zu sein und zudem noch ausgestattet mit integrierten Pickup-Simulationen, Amp-Sims, Effekten, Drumcomputer, Looper, Tuner ...

Vor gar nicht allzu langer Zeit kamen die Strat-ähnlichen GTRS-Modelle (S800, Test in Ausgabe 07/2022) auf den Markt. Und die haben mich schon ziemlich begeistert. Damals dachte ich noch: Das ist doch alles auf „perfekt für unterwegs“ ausgelegt, warum dann nicht gleich Headless. Umso mehr hat es mich gefreut, als ich sah, wie klein das Paket war, welches da vor meiner Tür stand. Und dann auch noch Fanned Frets. Huiuiui, ich war schnell begeistert. Mal schauen, ob sich dieses Gefühl über die Dauer des Tests halten konnte.

HARDWARE UND VERARBEITUNG

Natürlich kommt die Gitarre im passenden Gigbag. Dies erinnert sowohl von Form, als auch Farbe an die Strandberg-Modelle und ist gut gepolstert. Das würde man woanders schon ordentlich bezahlen. Und auch nach dem Öffnen des selbigen bin ich sehr angetan: Was einem da entgegenfunkelt, könnte locker auch aus einem der vielen kleinen (Headless-)Customshops stammen. Die moderne Form gepaart mit der wirklich gut ausgeführten Sparkle-Lackierung und dem Aluminiumschlagbrett wirken ein wenig futuristisch, bleiben aber dank der Strat-Anleihen klar im Hier und Jetzt. Ist Geschmackssache, aber mir gefällt die Optik richtig gut. Das geht auch beim Hals so weiter. Dieser ist aus drei Streifen roasted Maple mit Einlagen aus Palisander gefertigt. Dabei weist das vorliegende Modell ein Flaming auf, welches bei etlichen Herstellern schon AA und sicher aufpreispflichtig wäre. Die Halsform wird mit „Standard C“ angegeben, liegt für mich aber etwas voller (und sehr angenehm) in der Hand als ich dies erwartet hätte.

Die tiefen Saiten laufen über eine Länge von 25,5", also 648 mm, und die hohen über 25,2" (640 mm). Sie enden in der hauseigenen GTRS HL-I Bridge und passieren dabei die ebenfalls hausgemachten Alnico-V-Humbucker-Pickups.

Als Schaltelemente kommen recht klassisch ein Dreiwegeschalter, sowie Volume und Tone zum Einsatz. Letztere gehören eher zur schwergängigeren Sorte, was hier aber auch zum Wertigkeitsgefühl beiträgt. Die Besonderheit stellt der „Super-Knob“ dar. Dieser integriert sich durch seine Schwarz-auf-Schwarz Anmutung deutlich besser ins Gesamtbild, als dies bei den zuvor getesteten Strats der Fall war.

Die GTRS lässt sich problemlos und angenehm in jeder gängigen Position spielen und hängt mit ihren 2,7 kg leicht und ausgewogen am Gurt, ohne in eine Richtung abzudriften. Durch die Bodyshapings schmiegt sie sich angenehm an, das vordere Shaping für den Arm jedoch verläuft zum Rand hin wieder parallel mit der Bridge,

TEXT: **FLORIAN VON DER OHE** FOTOS: **DIETER STORK**



was cool aussieht, aber nicht ganz den Komfort von abgeflachten Modellen wie bei den Strat-Styles bietet.

Die Verarbeitung ist insgesamt als ziemlich gut zu bezeichnen. Selbst bei Details gibt sich die GTRS keine Blöße und auch die Lackierung ist gut ausgeführt. Lediglich eine minimale Verfärbung am unteren Horn ist sichtbar, wenn man genau hinschaut. Die Bünde sind super eingesetzt und stehen nirgends über, die Griffbrettkante ist für ein angenehmeres Spielgefühl leicht verrundet.

DIGITALE MÖGLICHKEITEN

Die GTRS-Gitarren bieten wirklich viel. Neben der „normalen Gitarre“ als Grundlage sind natürlich insbesondere die Funktionen, die sich hinter dem Super-Knob verbergen, interessant.



GTRS HM-2N/HM-2B Alnico V Humbucker

Man koppelt die Gitarre per Bluetooth mit der App auf dem Smartphone und hat dann Zugriff auf diverse Einstellungen. Zunächst kann man virtuelle Tonabnehmer aus elf anderen Gitarren wählen. Die Auswahl reicht hier von Strat, Tele und Jaguar über Super Strat und Les Paul bis hin zur Akustikgitarre. Der grundsätzliche Sound lässt sich dann noch mit

einem EQ versehen und auf einen der Schalterplätze speichern. Nun kann man mittels Drucks auf den Super Knob wählen, ob die echten Tonabnehmer, oder die simulierten genutzt werden sollen. Alternativ kann der Button zur Auswahl von Presets genutzt werden. Denn auch eine Amp-/Effektsimulation ist an Bord und erlaubt es, sich einen Signalweg aus Dynamikeffekt, OD/Boost, Amp, Cab, Mod, Delay, Reverb und EQ zusammenzubauen. Natürlich kann man Presets speichern und online mit Gleichgesinnten tauschen.

Wer die GTRS zum Üben nutzen möchte, wird sich freuen, dass Chord Charts, ein Tuner, ein Drumcomputer und ein Looper direkt integriert sind. Und weil Gitarre und Smartphone ja ohnehin schon verbunden sind, kann man auch problemlos Backingtracks über die Gitarre abspielen



Klinkenbuchse fürs Gitarrenkabel oder einen Kopfhörer

Übersicht

Fabrikat	GTRS
Modell	W 800 WH
Typ	Headless Solidbody E-Gitarren mit Amp- und Gitarrenmodeling
Brücke	GTRS HL-I
Hals	5-teilig aus geröstetem Riegelahorn und Palisander
Griffbrett	Palisander
Halsform	Standard C
Sattel	Knochen (Standard)
Halsbreite	Sattel: 42mm
Bünde	24 Neusilber-Bünde plus ein Nullbund aus Edelstahl
Mensur	25,2" - 25,5"
Korpus	amerikanische Erle
Tonabnehmer	GTRS HM-2N/HM-2B Alnico V Humbucker Pickups Bedienfeld: 1x Volume, 1x Tone, 1x Super-Knob (Main Output / Preset Control), 3-Wege-Schalter
Gewicht	2,7 kg
Effekte	11x Pickup Sim, 126x Effekte, 40x Drums, 10x Metronom, 80 Sekunden Looper
Zubehör	Gigbag, Inbusschlüssel
Optional	Mooer GTRS Wireless Footswitch GWF4 (ca. € 50)
Website	gtrs.tech
Preis (Street)	ca. € 1069

und dazu jammen. Denn eins der coolsten Features ist, dass man seinen Kopfhörer direkt an die reguläre Klinkenbuchse der Gitarre anschließen kann. So muss man kein weiteres Equipment mehr mit auf Reisen nehmen. Alternativ kann die ganz normale Signalkette aus Effekten, Amp, etc. folgen. In meinem letzten GTRS-Test konnte ich noch ein paar verunglückte Übersetzungen in der App feststellen. Mittlerweile sind diese alle verschwunden und die weitgehend selbsterklärende App kommt in korrektem Englisch daher.

UND NUN DAS SPIELEN

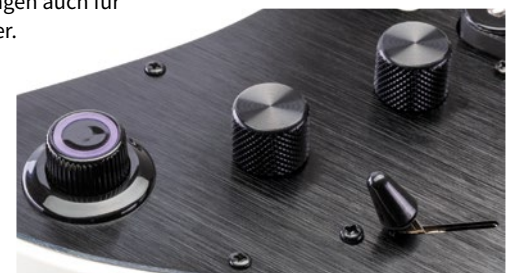
Ich wundere mich ja noch immer über das geringe Gewicht von nur rund 2,7 kg. Klar geht es noch leichter, aber wenn man bedenkt, dass hier ja noch Hardware zur Signalprozessierung rein muss, ein Akku untergebracht wird, und, und, und ... Schon nicht schlecht und absolut Reisegitarren-tauglich!

Was sofort auffällt, ist das sehr gute Setup der Gitarre. Sie ist direkt aus dem Bag heraus richtig gut spielbar, die Saiten liegen sehr flach über dem Griffbrett, ohne dabei jemals zu schnarren. Die Gitarre vermittelt dabei akustisch gespielt ein volles Bild, welches insbesondere in den Mitten ausgeprägt und in den Höhen eher etwas zurückhaltend ist. Zu Beginn des Tests litt sie noch etwas

unter Verstimmungen, das gab sich aber nach wenigen Tagen. Es gibt sicher stimmstabilere Systeme, aber ein Negativpunkt ist es noch nicht. Die Aussparung im Korpus hilft sehr dabei, an die Stimmmechaniken zu kommen. Nur beim hohen E ist dann doch etwas Holz im Weg. Die (echten) Werkstonabnehmer gefallen mir zunächst nicht so gut. Hier wird mir allerdings auch schnell klar warum: Für mein persönliches Empfinden fühlen sie sich anders eingestellt deutlich wohler. Und so schraubte ich den Hals-Humbucker

deutlich nach unten, während ich den Steg-Humbucker wiederum stark nach oben korrigierte. So passen sie vom Output harmonischer zusammen und klingen auch für sich genommen stimmiger.

Während der Hals zuvor zu matschig und der Steg etwas dünn war, sind diese Charakterzüge nun ausgeglichen und die Pickups unterstützen den natürlichen Charakter der Gitarre. Dabei habe ich das Gefühl, dass sie sich eher neutral verhalten und keinen eigenen Sound mitbringen. Das kann man mögen, oder für etwas charakterlos halten.



Zusätzlich zu den üblichen Reglern und Schaltern gibt's hier noch einen „Super Knob“.

VIRTUELLE GITARREN, AMPS, ETC.

Die GTRS gefällt mir schon ohne jeglichen Modeling-Ansatz ziemlich gut. Aber seien wir ehrlich: Das Besondere sind nun mal die digitalen Möglichkeiten. Zunächst teste ich die virtuellen Tonabnehmer, denn mit einem Knopfdruck vom (echten) Humbucker-Sound auf Custom Shop ▶



GTRS HL-I Bridge mit am Korpusende überstehenden Tunern

Single Coils umschalten zu können, ist natürlich sehr verlockend. Und tatsächlich: Man kommt sehr schnell zu Ergebnissen, die überzeugen können. Und wenn man erst mal angefangen hat, das per EQ feinzutunen, so fehlt einem diese Option bei allen anderen Gitarren schon fast. Ein normaler EQ ersetzt diese Funktion auch nicht, da hier ja mit jedem virtuellen Pickup gespeichert wird, welche Einstellungen er haben soll. Und so klingen die Singlecoils aus virtueller Strat, Tele und Jaguar im Mix recht überzeugend, direkt mit echten Exemplaren verglichen, aber natürlich doch wieder anders. Die echten Pickups klingen eben doch noch ein Stück weit dreidimensionaler und – so muss man es irgendwie sagen – echter. Aber wenn man keinen vollständigen Ersatz erwartet, sondern eine flexible Alternative für Demo-Recordings, Spaß zwischendurch, oder eben um eine Gitarre weniger mit zum Gig zu nehmen, sucht, so ist die GTRS perfekt.

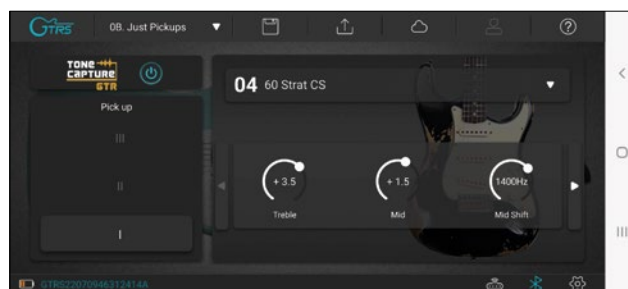
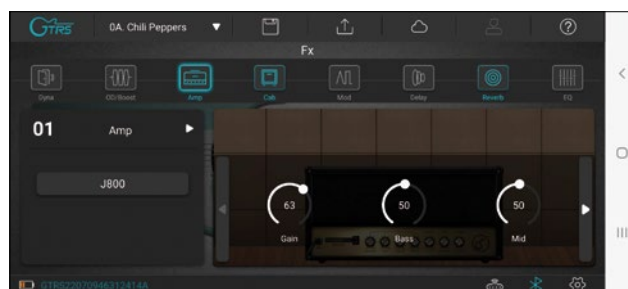
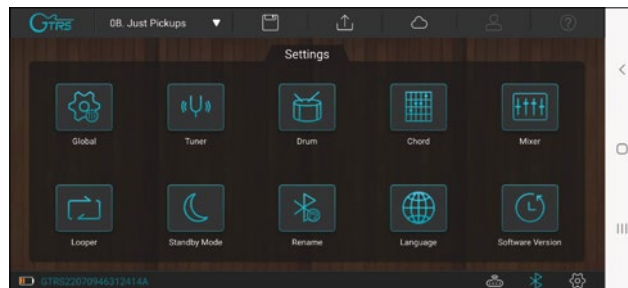
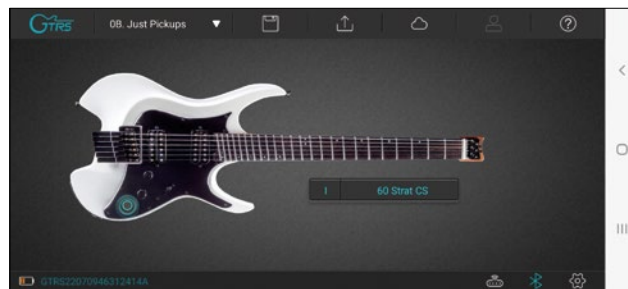
Fand ich es bei den echten Tonabnehmern schon schade, dass man der Gitarre keinen Fünfweg-Schalter für Splitsounds verpasst hat, so kommt dies mit Modeling fast noch mehr zum Tragen: Ich hätte mich sehr gefreut fünf statt drei Sounds direkt Griffbereit zu haben, ohne das Smartphone bemühen zu müssen.

Auch das Amp-Modeling ist ziemlich gut. Nicht auf Höhe der Platzhirsche wie Line 6, aber eben schon eine Liga mit den Bodentrettern von Mooer, Nux oder Zoom. Und das wiederum direkt in der Gitarre. Es finden sich beispielsweise Amp-Simulationen von Fender, Marshall, Mesa, Engl oder Diezel und auch die Effektsektion ist gut aufgestellt. Da macht es besonders viel Spaß, ohne weiteres Zubehör einen Backingtrack laufen zu lassen und mit ziemlich passendem Sound zu jammen. „Ziemlich“ nur, weil es eben nicht die über 200 Amps eines Fractal Audio gibt, um den gewünschten Sound möglichst konkret abzubilden. Aber nochmal: Alles, was nicht Studioaufnahme oder anspruchsvoller Gig ist, lässt sich hiermit wunderbar und vor allem äußerst komfortabel abbilden. Und dann einfach spontan auf einen überzeugenden Akustik-Sound umschalten. Super praktisch!

Auch die anderen Funktionen wie der Tuner, Drumcomputer oder Looper verrichten ihren Dienst sehr gut. Die Drums sind dabei eher als besseres Metronom zu nutzen, aber zumindest mir macht es eben auch deutlich mehr Spaß zu Drums, als nur zum Klick, zu spielen.

RESÜMEE

Kein Witz: Als ich die Strat-Modelle von GTRS getestet habe, dachte ich mir noch: Headless wäre das die ultimative Reisegitarre. Und dann machen sie das nicht nur, nein, sie bringen sogar ein leichtes Fanning ins Spiel und runden den Look durch modern wirkende Elemente wie das Alu-Schlagbrett gekonnt ab. Auch spielerisch und von der Verarbeitung gibt sich die W800 keine Blöße. Hier bekommt man einfach eine wirklich gute Gitarre mit super Features zum Üben, Jammen, Aufnehmen oder einfach Spaß haben. Dadurch, dass man den Kopfhörer direkt in die Gitarre stöpseln



Bedienoberfläche der zugehörigen GTRS-App, in der man sich unter anderem die verschiedenen Sounds einstellen kann.

kann, ist man maximal unabhängig von weiterem Equipment. Und klingen tut die Gitarre auch noch. Zwar waren die echten Tonabnehmer nicht perfekt eingestellt und den virtuellen fehlt noch das letzte Quäntchen Plastizität im Sound, aber das ist Meckern auf hohem Niveau. Denn insbesondere im Hinblick auf den Preis und die hier dargebrachte Leistung inklusive der Software muss man sagen: Hier wird richtig abgeliefert. ●

Plus

- Vielseitigkeit
- All-in-One-Paket
- Werkseinstellung

Minus

- Five-Way-Switch wäre schön