



Manche Kämpfe gegen einzelne Gegner müssen Sie allein und ohne Waffen bestreiten.



Für kurze Zeit lähmen wir per Klebe-Granate Assassinen-Droiden auf Telos.

Das Schwert leuchtet den Weg

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Wieder mal streifen Sie als Jedi ohne Gedächtnis durch die Galaxis. Mit dabei: alte Tugenden, schwere Bugs und eine Hand voll Neuerungen.



Mittlerweile kennt man's: Rollenspiel-Held wacht auf, hat keine Erinnerungen mehr, aber dafür jede Menge Probleme am Hals. Zum Beispiel ein Rudel intergalaktischer Kopfgeldjäger, die Streitkräfte der Republik und einen mordlüsternen Sith-Lord. Vorteil für die Entwickler: Die Hauptfigur ist wie ein weißes Blatt Papier und Sie als Spieler machen

durch Entscheidungen daraus »Ihren« Helden. Dieses Konzept hat in **Knights of the Old Republic** hervorragend funktioniert und das tut es auch im zweiten Teil. Wieder gibt's eine tolle Story, interessante Charaktere, viel Atmosphäre und folgeschwere Gesinnungs-Entscheidungen. Richtige Neuerungen fehlen in **Knights of the Old Republic 2** zwar fast völlig, trotzdem ist es wie der Vorgänger ein erstklassiges Rollenspiel.

Uh, wo bin ich?

Zu Beginn des Abenteuers geht's dem Helden wie einem Faschingsprinzen an Aschermittwoch: Er liegt schwer krank und bewegungsunfähig auf der Krankenstation. Deshalb übernehmen Sie im (überspringbaren) Tutorial erstmal den Droiden T3M4 und retten Ihren eigentlichen Charakter, indem Sie den angeschlagenen Frachter »Ebon Hawk« in einen sicheren

Raumhafen steuern. Obwohl Sie das Schiff aus dem Vorgänger befehlen, ist der neue Held mit dem aus **Knights of the Old Republic** weder verwandt noch verschwägert. Vielmehr sind Sie über verschlungene Wege (die im Lauf des Spiels nach und nach erklärt werden) in den Besitz des Frachters gekommen. Hin und wieder gibt's aber Hinweise auf die alte Geschichte um Revan und Malak. Außerdem besuchen Sie auf

FACTS

- 10 Charaktere
- 7 Planeten
- 80 Talente
- 69 Macht-Fähigkeiten



Auf der Galaxiekarte an Bord der Ebon Hawk wählen wir ein Flugziel.



Als böser Jedi haben wir die Bevölkerung von Onderon zu einem Aufstand gegen die Königin aufgestachelt, jetzt gibt's Straßenkämpfe und Bürgerkrieg.

Korriban die Ruinen der bekannten Sith-Akademie.

Schnell wird klar: Viele Mächte wollen Ihnen ans Leder. Kopfgeldjäger haben es auf die von der Exchange-Mafia ausgesetzte Jedi-Prämie abgesehen, die Republik hält Sie für einen Kriegsverbrecher, und die Sith jagen ohnehin grundsätzlich jeden. Das bringt Sie von allen Seiten in Bedrängnis und macht die Suche

nach vier verschollenen Jedi-Meistern besonders spannend. Oft lassen sich die Parteien zudem gegeneinander ausspielen: Auf Onderon etwa können Sie einen Sith-hörigen General unterstützen, um die Republik-freundliche Königin zu stürzen.

Alte Weiber, junge Damen

Im Kampf gegen die Widrigkeiten des **Star Wars**-Universums

stehen Ihnen neun Kameraden bei. Schon von der ersten Minute an berät Sie die betagte Jedi-Dame Kreia. Die fühlt sich zu keiner Machtrichtung hingezogen und findet die strikte Trennung von dunkler und heller Seite gar nicht gut. Ganz anders die blinde Miraluka-Kämpferin Visas, die sich der Finsternis verschrieben hat und per Macht-Sicht die Gesinnung von Geg-

BUG-ALARM



Achtung: Auf vielen PCs macht *Knights of the Old Republic 2* Murken und stürzt – etwa vor Cutscenes – einfach ab. Das drückt vorerst die Bedienungswertung. Laut Activision soll bald ein Patch die Probleme beheben, bis dahin probieren Sie es mit unseren Erste-Hilfe-Tipps:

1. Deaktivieren Sie im Grafikenmenü die Framebuffer-Effekte – die optischen Einbußen sind minimal.
2. Wählen Sie keine Auflösung über 1024 mal 768 Punkte, um Abstürze zu verringern.
3. Verzichten Sie auf Anti-Aliasing und Filtering.



Party-Kollege Bao Dur knackt das Kraftfeld im Hintergrund per Kampfarm.





Randale in der Cantina von Onderon: Die Party mischt eine Biker-Gang auf und erbeutet einen Passierschein.



Wir tauschen das Dokument gegen einen Kristall, statt es Bedürftigen zu spenden – ab auf die Dunkle Seite.

nerkennet. Wer fleißig Droideenteile sammelt, darf sich gegen Ende des Spiels sogar den Roboter-Haudegen HK-47 aus Teil 1 wieder zusammenbauen. Für alle Party-Mitglieder gilt:

Die Charaktere sind jetzt wesentlich vielschichtiger und damit interessanter als noch im **Knights of the Old Republic**. Raumpilot Atton ist nur auf den ersten Blick ein simpel gestrickter Han-Solo-

Verschnitt, in Wahrheit verbirgt er eine dunkle Vergangenheit, die ihn immer wieder einholt. Und Kämpfer Mandalore hat mit den Haudrauf-Mandalorianern aus den Vorgängern nur noch die

Herkunft gemein und folgt einem strengen Ehrenkodex. Das macht die Begleiter viel menschlicher und glaubhafter. Zwei Kollegen begleiten Sie ständig, der Rest wartet auf der »Ebon Hawk« und bekommt dort ebenfalls Erfahrungspunkte. Nur selten müssen Sie Aufgaben, etwa ein Treffen mit Waffenschmugglern, im Alleingang lösen.

Folgt mir ins Verderben!

Vollmundig haben die Entwickler von Obsidian das Einfluss-system von *Knights of the Old Republic 2* angepriesen: Alle Ihre Aktionen sollten Auswirkungen auf die Beziehungen zwischen den Party-Mitgliedern haben. Und tatsächlich: Wer als böser Jedi Unschuldige meuchelt,

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC



1.024x768 • mittlere Details
Ohne Schatten schweben die Figuren fast auf den matschigen Bodentexturen. Dafür läuft das Spiel auch auf Standard-PCs flüssig.

MITTELKLASSE-PC



1.024x768 • maximale Details
Grafikeffekte wie das Schutzschildleuchten genießen Sie auch auf Mittelklasse-PCs. Am Boden sehen Sie jedoch den Textur-Qualitätsunterschied.

HIGH-END-PC

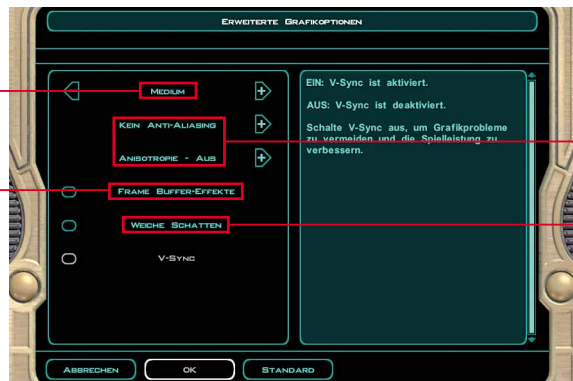


1.600x1.200 • maximale Details
Alle Grafikoptionen, vielfaches Antialiasing und sechsfaches Anisotropes Filtering sind hier aktiviert. Texturen wirken auch in der Tiefe scharf.

GRAFIKOPTIONEN

Texturqualität
In drei Stufen können Sie die Texturqualität einstellen. Bei »Medium« sehen die Bodentexturen aber bereits vermatscht aus.

Antialiasing / Anisotropie
Diese Optionen glätten Kanten und erhöhen die Tiefenschärfe. Mehr Einstellungen finden Sie im Treibermenü Ihrer Grafikkarte.



Frame Buffer-Effekte
Damit schalten Sie Grafikeffekte wie Luftverwirbelungen ein. Das kostet allerdings viel Leistung und führt manchmal zu Abstürzen.

Weiche Schatten
Figuren werfen sanftere Schatten und wirken natürlicher. Sie sollten diese Option aber nur mit einer starken 3D-Karte aktivieren.

TUNING-TIPPS

- 1 Schalten Sie die Option »Frame Buffer-Effekte« aus. Das bringt in aufwändigen Szenen ca. 40 Prozent mehr Leistung.
- 2 Deaktivieren Sie die Grasdarstellung. Unbegrünte Szenen spielen sich sehr viel flüssiger.
- 3 Pro Auflösungsstufe holen Sie 20 Prozent mehr Frames raus.

- 4 Deaktivieren Sie die Option für weiche Schatten. Das Spiel sieht kaum schlechter aus – läuft aber bis zu 30 Prozent flüssiger.

CHECKLISTE

- 4,5 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

AK

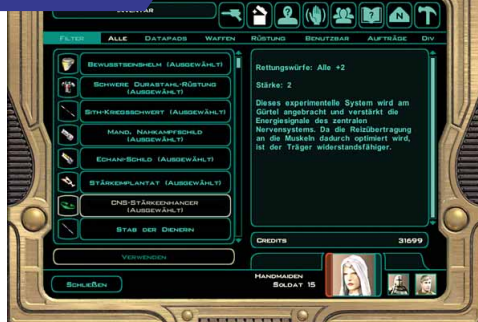
PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	256 MBYTE									
			1,4 GHz	1,8 GHz	2,4 GHz	800x600 ¹	1024x768	1280x1024	1280x960	1600x1200	GeForce 2/4/Mx	Radeon 9000
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600 ¹										
	1,8 GHz	1024x768										
	1280x1024											
	2,4 GHz	1280x960										
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600 ¹										
	1,8 GHz	1024x768										
	1280x1024											
	2,4 GHz	1280x960										
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600 ¹										
	1,8 GHz	1024x768										
	1280x1024											
	2,4 GHz	1280x960										

1) Details auf Minimum

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Die Inventar-Verwaltung klappt besser als im Vorgänger.



In Gesprächen kann der Held manchmal auch lügen.



Der Machtblitz schädigt gleich mehrere Gegner auf einmal und wird in der höchsten Ausbaustufe zum Machtsturm.

erntet Schimpfe von den Kameraden. Das schafft Atmosphäre, wirkt sich allerdings spielerisch kaum aus. Es kommt nicht vor, dass ein Party-Mitglied empört den Blaster hinwirft und die Gruppe verlässt. Dafür offenbaren die Kollegen ihre Vergangenheit, wenn Sie genug Vertrauen bei ihnen sammeln. Dann lässt etwa Atton seine Raumpiloten-Tarnung fallen und kämpft fortan als Jedi.

Zudem macht die Zusammenstellung der Party einen Unterschied. Wenn etwa Kreia mit dabei ist, gibt's einen Erfahrungspunktbonus für alle. Kriegsinvalide Bao Dur löst mit seinem Elektro-Arm Krafffelder in Wohlgefallen auf. Eine schöne Abwechslung gegenüber den Standard-»zwei Nah-, ein Fernkämpfer«-Partys des Vorgängers.

Neu: Die Party-Zusammenstellung hängt teilweise von Ihrer Gesinnung und dem Geschlecht des Haupthelden ab. Liebe Jungs heuern auf Nar Shaddaa die Kopfgeldjägerin Mira an, böse Buben den wilden Wookie Hanharr. Weibliche Jedis treffen auf Dantooine einen süßen Macht-Lehrling, Männern schließt sich auf Telos die rätselhafte Magd an.

Sadist oder Samariter

Ob Sie als Lichtgestalt oder rabenschwarzer Sith-Lord in die Jedi-Annalen eingehen, hängt von Ihren Entscheidungen ab. Auf Onderon brauchen zum Beispiel mehrere NPCs Raumhafen-Zugangskarten, um den Planeten zu verlassen. Durch Zufall kommen Sie an die begehrten Tickets und stehen vor der Wahl: Be-

kommt die Kriegswitwe mit ihren beiden Kindern die Karte? Oder doch lieber der solvente Geschäftsmann, der mit Credits winkt? Oder tauschen Sie die Dokumente auf dem Schwarzmarkt gegen einen potenten Lichtschwert-Kristall? Ihre Aktionen beeinflussen die Handlung: Böse Buben müssen gegen die aufgespürten Jedi-Meister antreten, Gutmenschen plauschen dagegen mit den Herren und lernen dadurch einen Lichtschwert-Kampfstil von ihnen. An vielen Punkten im Spiel ist es jedoch möglich, die Pfade zu wechseln. Wer als böser Jedi die Siedlung auf Dantooine trotzdem gegen Überfälle verteidigt, kann sich mit ein paar Gesprächen wieder auf die gute Seite schlagen.

Windige Jedis

Kein Rollenspiel ohne Fertigkeiten, davon gibt's in **Knights of the Old Republic 2** jede Menge.

Neben vielen Sprüchen aus dem Vorgänger lernen Sie bei Level-Aufstiegen neue wie den Machtsturm, der ganze Gegnerscharen schädigt und Jedis vom »Zaubern« abhält. Wieder gilt: Brave Jedis können zwar dunkle Machtfähigkeiten lernen, verlieren bei der Anwendung aber mehr »Zauberenergie« als ihre dunklen Kollegen und umgekehrt (neutrale Sprüche wie die Droiden-Lähmung kosten für alle gleich viel). Dadurch beeinflusst Ihre Ausrichtung nicht nur Handlung und Gesprächsoptionen, sondern auch indirekt die Gefechte.

Zu den Kampf-Fertigkeiten kommen passive Talente wie Computer-Knacken oder der Zweihandkampf. Letzteres ist vor allem für Jedis wichtig, die mit einem Doppelklingen-Laserschwert a la Darth Maul ziehen wollen. Ärgerlich: Die Waffe bekommen Sie erst ge-



SITH AN BORD



Mit der Bordkanone der »Ebon Hawk« hindern Sie Sith-Soldaten am Entern.

»Durchgerutschte« Gegner müssen Sie danach an Bord von Hand erledigen.



Das hätte es früher nicht gegeben: Zusammen mit Mandalorianern wehrt sich die Gruppe gegen Sith-Attentäter.



Der Charakter-Bildschirm zeigt die Gesinnung des Helden.



In den Raumanzug steigen Sie nur im Solo-Modus.

gen Mitte des Spiels, erst dann kommt Jedi-Atmosphäre auf.

Stop'n'Fight

Bei der Balance hätte **Knights of the Old Republic 2** noch etwas Feintuning vertragen können: Während die Kämpfe zu Beginn auf der mittleren der drei Schwierigkeitsstufen noch relativ leicht zu gewinnen sind, wird's nach rund 15 Spielstunden plötzlich richtig knifflig. Spätestens dann sollten Sie sich die Vorteile des Kampfsystems zunutze machen: Gefechte lassen sich jederzeit pausieren, damit sie in Ruhe Befehle erteilen können. Bis zu vier klicken Sie in eine Warteschlange, die werden dann nacheinander ausgeführt. Vor allem bei mächtigen Einzelgegnern wie den riesigen Kampfdroiden, Dschungelmon-

stern oder den Jedi-Meistern spielen sich die Duelle noch taktischer als im Vorgänger.

Morde, Mädels und Spelunken

Auf Ihrer Suche nach den Jedi-Meistern stolpern Sie über jede Menge Hindernisse. Mal müssen Sie Sith-Ruinen durchforsten, mal Droiden eskortieren, mal ein Verbrecherkartell ausheben. Dazu kommen unzählige Nebenquests um getrennte Liebespaare, unterdrückte Flüchtlinge und hübsche Bar-Tänzerinnen. Wer die erfüllt, kassiert zusätzliche Erfahrungspunkte und Ausrüstung. Für alle Aufgaben gibt es mehrere Lösungswege, die Sie auf die dunkle oder helle Seite der Macht führen. Großes Manko: Manche Quests nerven mit enormen Laufwegen. Wer

etwa auf Onderon einen (eigentlich spannenden) Mordfall aufklären will, muss mindestens dreimal zwischen Kneipe, Tatort und Wohnung des Verdächtigen wechseln – Spielzeit-Schinderei. Solche Mängel verzeiht man aber gern, weil die Aufgaben perfekt ins **Star Wars**-Universum passen und sehr abwechslungsreich sind. Die manchmal nervigen Denksport-Zahlenschieberätsel aus Teil 1 wurden auf ein Minimum reduziert.

Daheim auf vielen Welten

Mit der guten alten »Ebon Hawk« kurven Sie am äußeren Rand der **Star Wars**-Galaxie umher. Unter anderem besuchen Sie Peragus 2, Telos, das Schmuggler-Paradies Nar Shaddaa, Onderon und seinen Mond Dxun sowie Korriban und Dantooine.

Die letzten beiden kennt man bereits aus **Knights of the Old Republic**, nur liegen diese Welten in-

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Auch wenn's um Alte Ritter geht, neue Technik hätte ich mir schon gewünscht. Schließlich war die 3D-Engine schon beim ersten Teil veraltet und ist inzwischen nicht frischer geworden, von den Bugs mal ganz abgesehen. Vor allem die Besitzer von DirectX-9-Karten ärgern sich: Auf ihren Boards stürzt das Spiel besonders oft ab. Klar, lange graue Gänge gehören zum **Star Wars**-Universum wie peinliche Firsuren. Aber gepaart mit der schwachen Engine sehen viele Schauplätze so trist aus wie ein Ost-Berliner U-Bahnhof bei Nacht.

Genug gemeckert: Auf der hellen Seite stehen interessante Figuren und eine spannende Story. Und die taktischen Kämpfe sind ohnehin wieder eine Klasse für sich.

»Knights of the Old Engine«



Hin und wieder gibt's dicke Endgegner wie den Tank-Droiden.





Böse Jedis schauen bei Meister Vrook eine Kampftechnik ab, brave lernen sie im Gespräch.

WAS IST NEU?

- komplexere Charaktere und Story
- Gesinnung beeinflusst Party-Zusammenstellung
- Verzicht auf überflüssige Minispiele
- verbessertes Inventar
- Einfluss-System zu wenig Auswirkungen
- minimales Grafiktuning

zwischen in Ruinen. Viel grafische Abwechslung gibt's allerdings trotzdem nicht, oft sind Sie in immer gleichen grauen Gängen unterwegs. Das mag zum geleckten **Star Wars**-Universum passen, langweilt aber schnell.

Nervige Ballereinlagen entfalten jetzt genauso wie sonstige Zwangs-Minispielchen. Nur selten sollen Sie per Geschützturm etwa die »Ebon Hawk« oder einen Raumhafen verteidigen, ein Scheitern ist aber nicht schlimm: Wenn Sie Feinde durchlassen, müssen Sie die eben später von Hand im Kampf besiegen.

Yoda, hilf!

Obwohl das technische Grundgerüst von **Knights of the Old Republic 2** nahezu unverändert

von Vorgänger stammt, plagen üble Bugs und unkontrollierte Abstürze das Spiel (siehe Kasten). Zudem bleiben Party-Mitglieder sowie NPCs manchmal an einer Ecke hängen – besonders ärgerlich in Kämpfen. Dafür haben sich bei der Bedienung Kleinigkeiten gebessert: Die Inventarverwaltung etwa klappt jetzt wesentlich flüssiger. Geschaffte Aufgaben können Sie dagegen nicht mehr anschauen, das ist bei der riesigen Anzahl an Quests ärgerlich. Immer wieder stoßen Sie auch auf unsauber übersetzte Dialoge oder englische Textfragmente.

Mäntel im Regen

Die versprochenen grafischen Verbesserungen fallen nur auf, wenn Sie suchen: Mäntel der Jedis wehen im Wind, und manchmal gibt's (sinnlose) Wettereffekte. Die Musik wurde zum großen Teil aus dem Vorgänger übernommen. Das ist nicht schlimm, sie erzeugt noch immer perfekte **Star Wars**-Atmosphäre.

HOTLINE: (0190) 510 055 0,62 €/MIN.

WERTUNGSKONFERENZ



Auf der Heft-DVD finden Sie neben einem ausführlichen Spiele-Video einen Ausschnitt aus unserer Wertungskonferenz zu **Knights of the Old Republic 2**. Die ungeschnittene Fassung der Diskussion gibt's wie gewohnt auf **GameStar.de Premium**.



CD/DVD:
Video-Special



TIPPS-TEIL:
Komplettlösung,
Teil 1



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK B63

MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Ganz klar: Wer den Vorgänger mochte – und wer tut das nicht – ist mit Teil 2 der Alten-Ritter-Saga hervorragend bedient: Alle überflüssigen Elemente (Minispiele, Swoop-Rennen etc.) wurden ausgemerzt, die Stärken (taktische Kämpfe, Gesinnungswahl, Story) dagegen ausgebaut. Vor allem die vielschichtigen Charaktere haben es mir angetan, die eben nicht nur gut oder böse, sondern auch mal »grau« sind. Allerdings hat das gut gemeinte Einfluss-System zu wenig spielerische Auswirkungen.

MÄCHTIG UNFERTIG

Völlig unverständlich ist mir, wie Lucas Arts mit einer alten mittlerweile ausgereiften Engine ein so verbuggtes Spiel ausliefern kann. Viele Stellen wirken zudem unfertig, und manchmal ist es schwierig, den offensichtlich eilig zusammengepappten Dialogen zu folgen. Nicht zuletzt deshalb verwirrt die Geschichte oft mehr als sie fesselt. Ein paar Entwicklungsmomente mehr hätten da nicht geschadet. Dafür punktet das Abenteuer bei Umfang und Atmosphäre und spielt in unserer Rollenspiel-Hitliste wieder in der Spitzengruppe mit.

»Ein Star trotz dunkler Flecken«



GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Ein paar Bugs, ein bisschen wenig Neues, dezent veraltete Grafik – mir ist das, ehrlich gesagt, alles egal. **Knights of the Old Republic 2** ist ein neuer Höhepunkt in Sachen Story und bei der Darstellung von Charakteren. Und das ist, was ich von einem Rollenspiel in erster Linie erwarte. Ich will, will, will, dass mir Spiele eine vernünftige Geschichte erzählen, mit glaubhaften Dialogen und durchdachten Personen. Und das tut **KoR 2**. Und deshalb ist es ein grandioses und sehr intelligent gemachtes Spiel, das ich bedenkenlos empfehlen kann. Die Übersetzung ist allerdings ein wenig schlampig. Ärgerlich, aber auch das lässt sich verschmerzen.

»Ich liebe es!«



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Activision / Obsidian	RELEASE (D)	9.2.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 4 CDs, 46 S., Tastaturnkarte	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Vampire 2 (87, GS 01/04)	Ungewöhnliches Szenario, dank Source-Engine Top-Optik.	Baldur's Gate 2 (88, GS 01/01)	Klassiker mit riesigem Umfang und toller Story.						

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	1,2 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	512 MB Festpl.	4,2 GB Festpl.	4,2 GB Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
			6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	Star-Wars-Look	Kampfanimationen	öde Texturen	7 / 10
SOUND	Original-Musik	Sound-Effekte	Synchronstimmen	9 / 10
BALANCE	sehr gutes Tutorial	plötzlicher Schwierigkeits-Anstieg		6 / 10
ATMOSPHÄRE	perfektes Star-Wars-Flair	alles aus einem Guss		10 / 10
BEDIENUNG	Inventar	Figuren bleiben hängen	Bugs	8 / 10
UMFANG	riesige Welt	auch zweimal spielbar		9 / 10
HANDLUNG	komplexe Story...	etwas verworren erzählt		10 / 10
CHARAKTERE	vielschichtige NPCs	Interaktion innerhalb der Party		10 / 10
KAMPFSYSTEM	taktische Gefechte	alle Kampfarten sinnvoll		10 / 10
ITEMS	riesiger Pool an Gegenständen...	...viele überflüssig		9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: STAR-WARS-ABENTEUER MIT TOP-STORY — WENIG NEUES.

