

far, far away: ferne und fernste Verlage

Wir stellen vor: ausländische Verlage in der Spielebranche - Teil 5
notiert von Jörg Domberger



What a ... WONDERFUL WORLD BOARD GAMES

Nur sehr selten liegen die Wurzeln eines Baumes so offen vor dem interessierten Forscher wie jene rund um die Geschichte zur Entstehung von WWBG. Lenny Lius Vater pflanzte den Samen in Form eines Rollenspiels bereits in Lennys Kindheit. Als Kapitän eines Raumschiffs – locker angelehnt an Star Trek: The Next Generation – führte er seinen Sohn in verschiedenen Expeditionen durch dutzende Gegenden im All. Weil die wahren Abenteuer im Kopf sind und unvergessliche Geschichten eben lebenslanglich in bester Erinnerung hängen bleiben, war Lennys Weg in die Spielebranche eigentlich vorgezeichnet.

Verrückt: Loco Moco

Lennys Erstling *Loco Moco* entstand gemeinsam mit seinem Bruder und ist nicht nur die Initialzündung für die Verlagsgründung, sondern seit 2020 auch der Best- und Longseller im Portfolio von WWBG. WWBG findet seine finanzielle Sicherheit eigentlich als Teil einer größeren Multimedia Firma inklusive Film Produktion. Vielleicht ist es deshalb besonders leicht, die kindliche Freude an Wundern, die Verspieltheit und die Inspiration im Verlag auszuleben. Lenny selbst jedenfalls ist der Garant dafür.

Das Team von WWBG, aktuell sind es vier Vollzeitmitarbeiter inklusive Lenny und einem Teilzeitkollegen, versteht sich als kleiner Spielverlag. Sie sehen sich aber auch in guter Gesellschaft ähnlicher Firmen, die ebenso mit drei oder noch weniger Personen und vielleicht etwas mehr externer Unterstützung arbeiten.

Trotz der familiären Firmenstruktur mit einer knappen Handvoll an Mitstreitern hat WWBG große Pläne und Ziele. Sie haben sich auf die Fahnen geheftet, „clever game designs with daring ideas that leave a curious impression – all made by passionate individuals“ zur Welt der Spiele beizutragen. Im Hinterkopf schwirrt auch der Wunsch, die

Nummer 1 der Board Game Design Companies in Asien zu werden. Die Luft an der Spitze ist dünn und umkämpft und natürlich hängt der Sieger von der Definition der Pole Position ab. Korea Boardgames, Saashi & Saashi oder Daryl Chow von Origame sind nur einige der Konkurrenten, aber wir verstehen sie auch als Freunde.

Aus Taiwan über Nordamerika nach Europa

Verglichen mit anderen Spielverlagen in der Region ist WWBG nicht besonders aktiv im Heimmarkt, sondern nutzt die Zusammenarbeit mit einigen Distributionspartnern in Nordamerika, um von dort den europäischen Markt und weitere Regionen mit ihren Spielen zu erobern. Auch die verstärkte Zusammenarbeit mit Entwicklern außerhalb Taiwans wie Anthony Perone and Gricha German ist dem Verlag wichtig und beeinflusst die Art, wie gearbeitet wird. WWBG versteht sich auch als Sprachrohr für kleinere asiatische Verlage, die bei den großen Messen wie Kubla-Con (San Francisco), All aBoard (Philippines), ACD Days (Madison) oder Spiel (Essen) nicht anwesend sind. Während der GenCon 2026 werden AsiaPlay Events organisiert und auch verlagsfremde Spiele und Projekte präsentiert.

Einige der im eigenen Portfolio befindlichen Spiele sind etwa *Touch it!*, *Last Lantern*, *Castle Raisers*, *Dragonarium*, *Animals Gathering* oder auch *Lone Wolves*. Letzteres, das Original mit dem Titel *Four Clans Conflict* stammt von Yasuyuki Nakamura, wurde eigentlich für Tokyo Game Market entwickelt und wurde vom Verlag und von Anthony Perone in die Welt der Wölfe verlegt. Das etwas schlankere Spieldesign und die wunderbaren Illustrationen haben dem Spiel ein „Dice Tower – Seal of Excellence“ eingebracht. Nachzulesen im Designer Diary auf der Homepage des Verlags (und als Spielbericht auf unserer Webseite).

Das aktuellste Verlagsvorhaben ist die Einführung der Marke „Nuwa“. Durch das auf Internationalität ausgerichtete Verlagsgeschäft möchte WWBG mehr asiatische Mythologie, Kultur und Geschichte transportieren. *Lionwake* ist das erste Spiel der neuen Marke, im Q3/4 2026 wird es auf Kickstarter gelanct. Ich bin gespannt.



webseite/spielberichte

