

Aizspēlējās līdz savam uzņēmumam

Līga NESTERE

Lienes Ziediņas un Artura Jaunzema viena no kopīgajām interesēm ir galda spēļu spēlēšana. Laika gaitā izzināta neviens vien prātu asināša spēle, līdz izlēmusi – jārada pašiem sava. Un tad sākās vienlaikus interesantākais un nogurdinošākais idejas realizēšanas posms – spēles un tās noteikumu izstrāde, testēšana. Pēc deviņus mēnešus ilgiem noslēpšanas darbiem viņu lolojums – stratēģiskā galda spēle *Cargomaster* – ieraudzījis dienasgaismu.

Mācības saved kopā

Lienei un Arturam nu kopīgi uzsākts ne tikai biznesa ceļš, bet arī kopīgi iestaigāta studiju taka – abi studē Rīgas Tehniskajā universitātē (RTU), maģistrantūrā apgūstot finanšu analīzi. RTU Liene un Arturs arī iepazīlušies. Pirms tam bakalaura grādu abi arī ieguvuši vienā un tajā pašā augstskolā – Latvijas Universitātē, bet tur



ATPŪTAS BRĪŽOS. «Mēs vēlējamies radīt spēli, kas būtu saistoša ģimenēm ar bērniem un tādiem potenciālajiem spēlētājiem, kurus nesaista ļoti stratēģiskas spēles, bet kuri vienkārši vēlas draugu kompānijā uzspēlēt aizraujošu spēli,» stāsta galda spēles *Cargomaster* radītāji Liene un Arturs

ceļi vēl nekrustojušies, jo Liene, izvērtējot savas intereses un skolotāju rekomendācijas, iestājusies Fizi-

kas un matemātikas fakultātē un tur iepazīna matemātiķi – statistiķi profesijas nianses, bet Arturs

priekšroku deva Ekonomikas un vadības fakultātes studiju programmai *Ekonomika*. «Jau vidusskolas sākumā biju izlēmis, ka savu nākotnes nodarbošanos saistīšu ar finansēm, uzņēmējdarbību. Vecāki gan manu ieceri kļūt par uzņēmēju toreiz neuztvēra ar sajūsmu, skaidrojot, ka šī nodarbe saistāma ar riska uzņemšanos,» atceras Arturs. Lai arī viņš ieklausījās vecāku teiktajā, tomēr savam nodomam neatmeta ar roku, soli pa solim tomēr tuvojoties savam mērķim – vispirms apgūstot ekonomiku, pēc tam finanšu analīzi, kas ir svarīgi komponenti uzņēmējdarbībā.

Pirmo spēli rada jau pamatskolā

Liene stāsta, ka ideja pamēģināt savu varēšanu galda spēles radīšanā dzimusi Artura galvā. «Bijām un esam aizrāvušies ar galda spēļu spēlēšanu, apmeklējām spēļu vakarus. Visbeidzot nonācām pie atziņas, ka paši varam radīt ko vēl labāku, interesantāku, tādu, kas atbilstu visām mūsu prasībām,» norāda Arturs. Jāteic gan, ka vismaz vispārīgās iemaņas spēles radīšanā Arturs bija jau ieguvis pamatskolā. «Mācījos 5. vai 6. klasē. Skolā bija projektu nedēļa, un mēs ar draugiem uztaisījām savu galda spēli – lai gan tā vairāk bija dažādu zināmu spēļu apvienojums un mēs nevarējām lepoties ar kādu unikālu, oriģinālu galarezultātu, tomēr tā bija mūsu,» stāsta Arturs.

Bet darbs pie galda spēles *Cargomaster* aizsākās pērnā gada izskaņā, bet tās radītāji pirmo gala versijas eksemplāru vēl *karstu* no tipogrāfijas savās rokās varēja turēt šā gada augusta sākumā. «Vairs nevaram saskaitīt, cik versijas mēs izmēģinājām, līdz tikām līdz gala variantam. Testēšanā iesaistījām arī radus un draugus. Testēšana bija arī grūtākais un ilgākais darba posms, līdz varēja spēli sākt ražot,» secina Liene.

Atšķirības zīmes

Spēles pamatideja: spēlētāji iejūtas loģistikas speciālistu lomā un plāno, kā izdevīgāk nogādāt nepieciešamo kravu galamērķī, pārvarot dažādus šķēršļus.

Gan Liene, gan Arturs apzinās, ka galda spēļu piedāvājums šobrīd Latvijā ir gana plašs – tas vēl vairāk līcis vērtēt un analizēt, kā atšķirties no citiem. «Piedāvājumu galvenokārt veido spēles, kas domātas jestrām ballītēm vai arī ir ļoti stratēģiski piesātinātas. Bet mēs vēlējamies radīt spēli, kas būtu saistoša ģimenēm ar bērniem un tādiem potenciālajiem spēlētājiem, kurus nesaista ļoti stratēģiskas spēles, bet kuri vienkārši vēlas draugu kompānijā uzspēlēt aizraujošu spēli. Lai arī uz iepakojuma norādīts, ka tā domāta bērniem, kas vecāki par desmit gadiem, testēšana parādīja, ka to var spēlēt arī jaunāki, galvenais priekšnoteikums – jābūt reālinātam. Attiecībā uz bērniem spēlei piemīt ne tikai izklaidejošs, bet arī izglito-

jošs raksturs – jaunākie spēles dalībnieki nostiprina savas zināšanas matemātikā, attīsta loģisko domāšanu, plānošanas taktiku, turklāt mūsu spēle palīdz iepazīt arī Eiropas karti,» skaidro Arturs. Bet Liene papildina: «Aptuvenais spēles ilgums ir pusotra stunda – šis ir optimālais laiks, lai nezustu interese un uzmanība. Turklāt esam padomājuši par to, lai nevienam spēlētājam spēle nebeigtos, piemēram, tās vidū. Bankrots nav iespējams. Tikai ikviena kļūda aizkavē katru spēlētāju atstātību un ļauj citiem izvirzīties vadībā.» Ipaši esot padomāts arī par pēc iespējas vienkāršākiem un saprotamākiem spēles noteikumiem, lai tie nešķīstu kā ūdens ar alu.

«Zinot, ka pašiem reizēm mēdz uznākt slinkums iedziļināties visos spēles noteikumos, izdomājām radīt arī video pamācību – tā vēl vairāk atvieglo spēles principu iegaumēšanu,» ir pārliecināta Liene.

Ceļš līdz veikalu plauktiem

Līdz ar spēles ražošanu uzsākšanu tika nodibināts arī uzņēmums *BKU Group*, kur Arturs ir valdes priekšsēdētājs. Liene ir spēles idejas līdzautore. «Visu darām un plānojam kopā, līdz ar to katram nav noteikts kāds konkrēts pienākumu klāsts. Tagad pats aktuālākais darbs ir pie spēles realizācijas, norit sarunas ar veikalu pārdošanas vadītājiem par spēles nonākšanu tirzniecības vietās,» stāsta Arturs. Spēle piedzīvojusi arī savu pirmo prezentāciju spēļu vakaros. «Vislabākā reklāma ir cilvēku atsauksmes, tāpēc cenšamies, lai spēle sasniegtu pēc iespējas lielāku auditoriju, kas to varētu uzspēlēt un pozitīvu atsauksmju rezultātā ieteiktu to citiem,» uzsver Liene.

Pirmais spēles metiens ir domāts Latvijas tirgum. «Skatīsimies, kā tā aizies šeit. Pēc tam domāsim par iekļūšanu pārējos divos Baltijas valstu tirgos. Iespējami arī spēles papildinājumi,» norāda jaunā uzņēmēja.

Papildus biznesa vides iepazīšanai gan Liene, gan Arturs savas darba dienas aizvada arī algotā darbā – Liene rosās dzīvības apdrošināšanas, Arturs – finanšu sfērā. Abi nonākuši pie atziņas – jo vairāk darba, jo vairāk var pagūt. «Cilvēks mobilizējas, un viss ir izdarāms. Bet nereti, ja ir daudz brīvā laika, tad darāmo atliek un atliek,» prāto Liene. Brīvajos brīžos viņus arī vieno kopīgas intereses – skriešana un pludmales volejbols. ■