

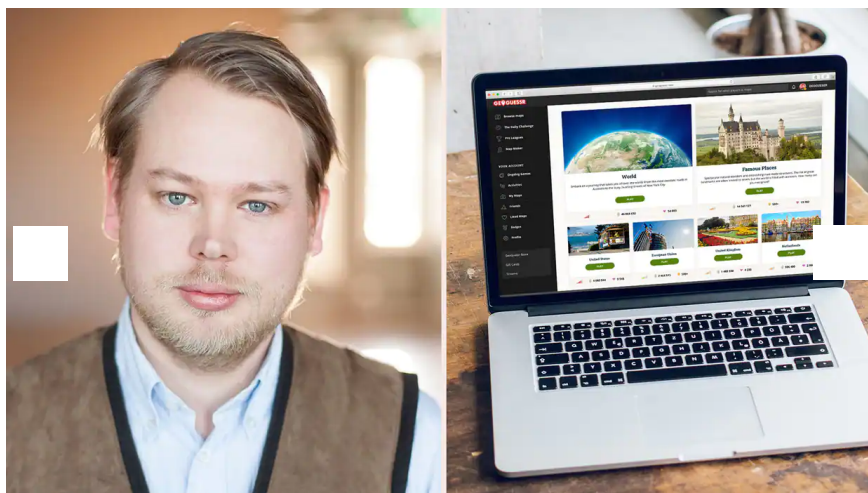
Svenskarnas geografispel spränger drömgräns – när över 10 miljoner: "Från hobby till företag"

Det svenska spelet Geoguessr har lockat 10 miljoner geografinördar världen över – trots att det drivs som ett renodlat hobbyprojekt. Men efter ett beslut från techjätten Google tvingades kompisgänget i fjol börja jaga riktiga intäkter.



Johannes Karlsson ✉

Publicerad: 18 juni 2020, 07:17



Daniel Antell är en av spelet Geoguessrs tre grundare. **Foto:** Press.

Kan du urskilja en landsväg i södra Frankrike från en annan i norra Storbritannien? Sådana geografikunskaper sätter det svenskutvecklade spelet Geoguessr på prov.

ANNONS

[Om våra annonser](#)

Spelaren blir nedsläppt på en slumpmässig plats på jordklotet och ska med hjälp av olika ledtrådar, till exempel trafikskyltar och vegetation, gissa exakt var i världen denne har hamnat. Ju närmare den rätta platsen spelaren kommer, desto fler poäng samlas in på kontot.

Geoguessr bygger på Googles kända gatuvy "Street View" och en första version lanserades redan 2013. Bakom bolaget står Anton Wallén, Daniel Antell och Erland Ranvinge.

"Vi har alla tre pluggat ihop i Linköping. Det var Anton Wallén som fick idén, eftersom han ville testa funktionerna i Googles gatuvy. Han la ut spelet på nätforumet Reddit och efter bara någon vecka fick det rejäl spridning", säger Daniel Antell, som till vardags arbetar som produktchef på jämförelsetjänsten Pricerunner.



Erland Ranvinge och Anton Wallén är Geoguessrs två andra grundare. **Foto:** Press.

Tillväxten har fortsatt allt sedan dess och de två största marknaderna är i dag USA och Storbritannien. På senare tid har spelet fått spridning på plattformar som Youtube och Twitch.

"Nyligen nådde vi 10 miljoner registrerade konton totalt, ungefär hälften av dem har tillkommit det senaste 1,5 året. Vi har aldrig lagt en krona på marknadsföring eller köpt trafik", säger han.

ANNONS

Trots Geoguessrs genomslag har verksamheten drivits utan någon egentlig affärsmodell. Bolaget behövde länge enbart betala en knapp ersättning till Google, och man sålde tillräckligt med annonser inne i spelet för att täcka upp för dessa kostnader.

"Det var ett renodlat hobbyprojekt fram till september i fjol, då Google höjde sina avgifter med 14 gånger. Det blev superdyrt", säger Daniel Antell.

Var Googles prishöjning överraskande?

"Nej, vi har en väldigt bra kontakt med Google och de uppskattar spelet väldigt mycket. Jag hade faktiskt en dialog direkt med Jen Fitzpatrick, som är chef för hela Google Maps, och vi fick uppskov för att anpassa vår affär utefter deras nya kostnader", säger han.

Förändringen innebar att bolaget fattade beslut om att börja ta betalt direkt från sina konsumenter. För att kunna spela obegränsat kostar Geoguessr numera 2,99 dollar, eller cirka 30 kronor, i månaden. Gratiskontona har i sin tur endast tillgång till en spelrunda om dagen.

"Vissa användare tyckte ju så klart att det inte var kul, men vi har inte sett något större bortfall."

ANNONS

[Om våra annonser](#)

Tack vare betalfunktionen, som alltså lanserades strax före det sista kvartalet i fjol, växte omsättningen med 168 procent till 5,1 Mkr under helåret 2019. Vinsten landade på 0,7 Mkr.

"I år kommer intäkterna öka kraftigt, kanske åtta gånger högre än i fjol. Nu har vi en riktig affär på plats, vilket ger oss möjlighet att investera i produkten", säger han.

Det skulle i så fall indikera att Geoguessr går mot en omsättning på cirka 40 Mkr i år.

Antalet premiumkunder har ökat med mellan 40-100 procent varje månad, enligt Daniel Antell, både före och under coronapandemin. Han vill däremot

inte uppge exakt hur många av de totalt 10 miljoner registrerade spelarna som börjat betala för tjänsten.

Tre personer arbetar numera heltid med Geoguessr, men planen är att under en överskådlig framtid växa till 10-15 anställda.

Har ni börjat fundera på att ta in externt kapital?

"Vi har redan en stark kassa, så om vi släpper in nya delägare är det snarare för att ta del av deras kunskaper. Men det är nog inte aktuellt just nu", säger Daniel Antell.

Johannes Karlsson

Innehåll från Xenit

ANNONS

Virtuella skrivbord, lösningen för den hybrida arbetsplatsen

Publicerad: 6 september 2021, 09:23 Uppdaterad: 6 september 2021, 14:10



Xenits medarbetare Isabella Sinik Tinnberg och Jimmy Dao

Allt fler företag har efter pandemin öppnat upp för en hybrid arbetsplats där medarbetarna kan mixa kontor- och hemmaarbete som de själva önskar. Den ökade friheten att kunna arbeta varifrån man vill ställer nya krav på företags IT. Krav som många företag saknar digitala lösningar för att möta.

– För två år sedan kunde ingen förutspå hur otroligt viktigt det skulle bli för företag att erbjuda en säker och enkel distansarbetsplats i molnet. När allt fler nu går mot att erbjuda sina medarbetare en hybrid arbetsplats även efter pandemin måste företag investera i rätt teknologier med bättre förutsättningar för ökad flexibilitet. Där är virtuella skrivbord en väldigt bra lösning för många. Virtuella skrivbord leder till flexibilitet och skalbara