

B Den här artikeln kan bara du som har Breakit Premium läsa

Geoguessr bygger spel på Googles kartor – intäkterna rusar efter jättens förändring

GEOGUESSR KARTOR SPEL 6 maj 2021, kl 07:08



Grundarna Anton Wallén, Daniel Antell och Erland Ranvinge. Foto: Press

Efter deras vanliga arbetstid byggde de på sin spelskapelse på kvällarna – sen kom beskedet från Google som ändrade allt. Nu drar de in 30 miljoner och gör en imponerande vinst.

 DELA PÅ FACEBOOK

 DELA PÅ TWITTER

 DELA PÅ LINKEDIN

Har ni hört talas om Geoguessr? Det svenska spelet som låter Googles gatuvy-bilder, alltså "Street View", utgöra grunden för ett spel som går ut på försöka ta reda på var i världen du befinner dig.

Spelet har funnits i någon form sedan 2013 då grundarna Daniel Antell, Anton Wallén och Erland Ranvinge först började arbeta på det. Det hela var länge ett

**Breakits event****LEADERS IN SAAS**

Stockholm, 27 sep 2021 - 08 apr 2022

Boka nu**FUTURE OF CREDIT 2021**

Clarion Sign, Stockholm, 30 sep 2021

Boka nu**Visa fler event****LÄS MER****Geoguessr beslut förändrade förutsättningarna**

Sedan togs ett beslut som mer eller mindre förändrade allt. Intäkterna ökade från 5 miljoner kronor under 2019 till närmare 30 miljoner i fjol. Resultatet skrevs till 12,3 miljoner kronor.

“I september 2019 införde vi mer eller mindre en betalvägg med en viss möjlighet att spela gratis”, säger Daniel Antell.

Han berättar att bolaget testat betalversionen av tjänsten även tidigare, men att förändringar hos Google gjorde att de behövde hitta nya intäkter.

FINTECH-LISTAN 2021

Nu kan du ta del av Breakits nya kartläggning av Sveriges hetaste fintech-bolag – helt exklusivt för deltagarna på Future of credit 2021! Boka din biljett idag och få kartläggningen direkt!

“Det som hände var att Google höjde priserna på sina api:er och då täckte inte intäkterna från annonserna kostnaderna för api:erna längre”, säger Daniel Antell och fortsätter.

“Det har möjliggjort att vi nu har en affärsverksamhet i något som för två år sedan var ett hobbyprojekt. Tidigare var det ett ganska basalt spel eftersom att utvecklingen skedde på kvällstid, men nu finns det en affärsverksamhet som innebär att vi kan investera i tjänsten.”

Går från hobbyprojekt till heltidsarbete

Daniel Antell arbetar för närvarande som produktchef på prisjämförelsesajten Pricerunner, men berättar att han snart ska börja arbeta heltid med Geoguessr tillsammans med sina medgrundare. Idag är de cirka tio anställda på bolaget.

“Nu är vi i en fas där vi ser att det finns en affärsmodell och ett intresse hos spelarna att betala för produkten. Vi upplever själva att vi bara har skrapat på ytan av produkten i dagsläget och vi höjer ribban hela tiden för vad vi vill göra.”

Hur ser prognosen ut för i år, siktar ni på att växa ytterligare?

“Vi känner oss bekväma i att vi ska öka i år igen. Vi kommer inte att vara mindre i slutet av året. Sen är frågan hur mycket, det är svårt att sja i just nu. Vi vet vad som driver tillväxt, men frågan är om det är vad vi ska prioritera just nu. Vi startade 2013 och det finns andra tekniska delar som vi kanske måste ta tag i först.”

Fokus ligger också på att göra Geoguessr mer tillgängligt för alla typer av spelare, göra det enklare att komma in i spelet och se till att spelet är mer enhetligt över olika plattformar.

“Vi tycker att tillgängligheten är viktig. Det är ett spel som många ska kunna använda sig av just för att det har en lärande del som vi tycker är otroligt viktig. Det är ett roligt sätt att lära sig geografi på och när världen nu kanske glider i en viss riktning politiskt så är det ännu viktigare för oss att visa fler hur världen ser ut.”