

OnlineChampion.com, la primera plataforma de videojuegos en España que premia la habilidad de los usuarios

La plataforma utiliza un sistema para premiar basado en la habilidad de los usuarios, no por azar. OnlineChampion.com permite a sus usuarios competir con jugadores de su mismo nivel seleccionados por la plataforma a través del matchmaking

El sector del videojuego nunca ha dejado de estar de moda a pesar de tener momentos de menor crecimiento. Ha sido uno de los sectores que mejor se ha mantenido incluso durante la crisis económica. De hecho, algunos estudios revelan que de cara al futuro, se prevé que el mercado español del videojuego crezca hasta los 890 millones de euros en 2018 (crecimiento del 16,71% respecto a la cifra actual). No es de extrañar que Àlex Mallart y Mariano Ganduxer, fundadores de OC (OnlineChampion.com), decidiesen invertir hace tres años en este sector en continuo crecimiento: “con OnlineChampion.com hemos querido darle un hueco a los jugadores amateurs y casuales en el mundo de la competición del videojuego y darles también la posibilidad de ganar dinero”.

Actualmente OnlineChampion.com registra un crecimiento mensual del 25%, con una tasa de rebote del 20%, es decir, que el 80% de los usuarios que entran en la plataforma, interactúan. “Online Champion funciona y además gusta: contamos con una media de 10 minutos de sesión y con más de 1 millón de páginas vistas al mes. Estos datos nos animan a seguir innovando en la plataforma y ampliar el abanico de novedades, como por ejemplo, la posibilidad de customizar los videojuegos, para darles visibilidad a las marcas que quieran estar presente”, explica Mallart.

“El principal motivo de nuestro crecimiento es gracias a las ventajas tecnológicas que ofrece OnlineChampion.com frente a sus competidores; utilizamos una API interna que se comunica con los servidores externos y de esta forma obtenemos los resultados de forma automática”, puntualiza Mariano Ganduxer, cofundador de OC. La mayoría de webs a nivel mundial gestionan la competición de forma manual, un modelo no escalable. Sin embargo OC, al igual que Faceit y Skillz, utilizan el modelo automático que les permite ser escalables a millones de usuarios.

A diferencia de otras plataformas Online Champion se basa únicamente en la habilidad de los usuarios para ganar. Existe una moneda virtual de obtención gratuita que sirve para canjear los premios ofertados en la plataforma. Los usuarios que ganan más partidas y juegan mejor se clasifican en los primeros lugares de los rankings de cada juego y pueden acceder a los mejores premios. En OnlineChampion.com no hay espacio para el azar, se premia según la habilidad. “Queremos que además de ser una plataforma para jugar a los video juegos y competir, sea una red social masiva para video-jugadores. Online Champion ofrece una experiencia única mediante la posibilidad de conectar con otras personas y disfrutar de la competitividad de forma justa”, explica Àlex Mallart, cofundador de la plataforma.

Para evitar desigualdades, además de premiar por habilidad, Online Champion ofrece la posibilidad a

sus usuarios de competir con jugadores de su mismo nivel. ¿Cómo? El matchmaking permite que el usuario pueda competir en partidas con otros usuarios, actualmente, por moneda virtual y próximamente por moneda real. El matchmaking une a usuarios del mismo perfil con puntos/récords y habilidades parecidas para que las competiciones estén igualadas y sean interesantes. “De este modo, OnlineChampion.com consigue ser la plataforma para videojuegos de referencia, en la que los usuarios pueden clasificarse en divisiones, formar parte de equipos, evaluar los juegos, compartir contenido, editar su perfil, unirse a conversaciones, entre otros, lo que hace de esta plataforma, una experiencia diferente a la hora de disfrutar de los videojuegos”, puntualiza Mariano Ganduxer.

Novedades

Entre las muchas novedades que va a incorporar OnlineChampion.com muy próximamente, se encuentran funcionalidades para los usuarios como el servicio premium o VIP user (por una suscripción de 5€/mes) que otorgará privilegios frente a los usuarios gratuitos. Además, el equipo de Onlienchampion.com está produciendo una API pública que permitirá a los desarrolladores de videojuegos HTML5 integrar sus juegos en la plataforma.

Datos de contacto:

Natalia Virgili

Nota de prensa publicada en: [Barcelona](#)

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [Entretenimiento](#) [Emprendedores](#) [E-Commerce](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>