Publicado en Barcelona el 22/12/2020

# [OnlineChampion supera el medio millón de visitas en un año un 1306% más que en 2019](http://www.notasdeprensa.es)

## La plataforma de videojuegos se ha convertido en la preferida de los gamers amateurs y acumula casi el millón de partidas jugadas. OnlineChampion cambia las reglas del juego ya que la competición deja de ser cosa únicamente de profesionales

 OnlineChampion.com se ha convertido en la plataforma elegida por los gamers amateurs para competir en sus videojuegos favoritos. El éxito de la plataforma reside en que, además de contar desde los videojuegos más míticos hasta los más famosos, ofrece a los gamers toda una experiencia social al poder competir por premios y compartir opiniones con jugadores de su mismo nivel. “Gracias a nuestra herramienta de macthing creamos competiciones muy ajustadas con perfiles muy parecidos lo que hace mucho más interesante cada partida”, puntualiza Alex Mallart, confundador de Onlinechampion. Fruto de las optimizaciones que han llevado a cabo desde Onlinechampion.com han experimentado un crecimiento del 1306% (comparativa con el año pasado) en los últimos años y superan el medio millón de visitas 2020, con mas de 40.000 visitas mensuales. La plataforma de videojuegos acumula más de 800 mil partidas jugadas en 2019. El tiempo medio de casa usuario es de 30 minutos lo que confirma que la plataforma ofrece una experiencia única que gusta a los gamers y les anima a permanecer navegando en ella. La plataforma cuenta con un porcentaje alto de jugadores masculinos, concretamente, casi un 67%, sin embargo, el porcentaje de mujeres está en pleno crecimiento y ya son más del 30%. La franja de edad en los hombres se sitúa entre los 25 años hasta los 65 años y en el caso de las mujeres entre los 18 y los 24 años. Geográficamente, el usuario de Onlinechampion.com se concentra más de la mitad, concretamente, un 51,15% en Europa concentrando gran parte del porcentaje en España. Seguidamente la plataforma tiene mucho éxito en Latinoamérica dónde concentra casi el 35% de sus gamers. “Fuimos la primera plataforma de habla hispana que permitió la competición entre jugadores amateurs cuando solo estaba al alcance de los gamers profesionales, de ahí, que gran parte de nuestros usuarios sean de España y Latinoamérica. Actualmente, estamos trabajando en un plan de expansión para optimizar nuestra presencia en mercados como el estadounidense”, explica Mallart.

**Datos de contacto:**

Natalia

+34 622 581 748

Nota de prensa publicada en: [https://www.notasdeprensa.es/onlinechampion-supera-el-medio-millon-de](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorias: Nacional Juegos Entretenimiento E-Commerce Gaming



[**http://www.notasdeprensa.es**](http://www.notasdeprensa.es)