

## EQUIPAMIENTO

# United Gamers sale al mercado con una meta de 3,4 millones de euros en 2024

La *start-up* levantó 150.000 euros en su primera ronda con inversores en la entrada de los futbolistas Joan Verdú y Alex López de Groot y algunas personalidades del Valladolid.

Miquel López-Egea  
1 dic 2020 - 04:53



Trasladar los entrenamientos del deporte tradicional a los eSports. La *start-up* United Gamers, especializada en *software* dirigido a optimizar el rendimiento y la salud de los jugadores de League of Legends prevé alcanzar un negocio de 3,4 millones de euros en 2024.

La empresa, fundada por los empresarios Ferran Llobet y Xavi Martínez y el catedrático de teoría del entrenamiento deportivo Joan Solé, cerró una ronda de financiación de 150.000 euros en septiembre, elevando la valoración de la empresa a 900.000 euros. “Hemos estado dos años preparándolo todo para ir a buscar la ronda”, explica Llobet. El capital captado será para financiar tareas de programación y marketing.

Los inversores en esta ronda fueron Guillem Segarra, consejero delegado de HappuFresh; Krishnan Menon, consejero delegado de Bukukas; Alfredo Balcells, fundador de IOS Finance; Carles Ventura, director del Departament de Salut de Institut

Nacional d'Educació Física de Catalunya (Inefc); Daniel Brotons, doctor y especialista en medicina de la educación física y el deporte; Fernando Pons, fundador de Sports Innovation VC; y Xavi Martos, preparador físico de la Fórmula 1. Asimismo, también participaron en la ronda los futbolistas Joan Verdú, Alex López de Groot, inversores vinculados al Valladolid CF, el óptico optometrista Xavier Llobet y las empresas Fork Capital y Zenit Auditores y Consultores.

## La empresa espera cerrar 2021 con una facturación de 96.000 euros y 9.600 usuarios

La empresa prevé abrir otra ronda de 500.000 euros en marzo para programar más habilidades para el *software*. Después de esta ronda, la compañía espera empezar a comercializarlo y cerrar el año con una facturación de 96.000 euros, correspondiéndose a 9.600 usuarios. En 2022, espera alcanzar un negocio de 767.000 euros; en 2023, de 1,7 millones de euros y al año siguiente, cuando estima que se producirá el *break even*, de 3,4 millones de euros. Para el siguiente año, United Gamers estima unos beneficios de 2,5 millones de euros.

La empresa tendrá dos vías de ingresos: una básica, por la compra del *software* a diez dólares por usuario, y otra *pro*, es decir, un programa personalizado de la empresa para detectar las necesidades de los jugadores, en los que propondrá a los usuarios una carga de entrenamientos o una dieta.

“La idea es hacer preparación física para los jugadores de eSports, desarrollamos un *software* para que los jugadores entrenen las actividades cognitivas necesarias en League of Legends”, explica Llobet. “La metodología aplicada es la misma que la de los deportes colectivos en Inefc y que se utiliza en el fútbol; ahora lo aplicamos a los videojuegos”, detalla. “En este programa el jugador tiene un calentamiento, una tarea analítica, una situación simuladora preferencial y una parte de juego, además en las pantallas de carga aparecen consejos de salud”, añade.

Por el momento, la empresa cuenta con colaboradores personas de España y Sudamérica para testear la versión beta. “Es un videojuego para entrenar un videojuego, pero a un estrés superior”, resume llobet, y reconoce que “estamos en conversaciones con un equipo de primera división de LoL porque falta una herramienta para entrenar, hasta ahora quedaban los equipos y hacían partidas privadas que no quedaban registradas”. “Nuestra idea es terminan el entreno de LoL en la segunda

ronda y migrar a otros deportes como *shooters*” explica, y recuerda que “los eSports están a la edad de piedra en entrenos, no había una tecnificación”.