

Massimiliano Magrini (United Ventures)



# “Ecco com'è nato il colpo milionario di Faceit”

**BENIAMINO PAGLIARO**

Con 35 milioni d'incasso (7 volte l'investimento) la exit della piattaforma è tra le più importanti fatte su una startup con fondatore italiano

**M**assimiliano Magrini lo ammette subito, con il sorriso di chi ha incassato la più grande exit di una startup italiana. Al primo pitch, il primo tentativo, Magrini e i suoi colleghi non capirono la proposta di Niccolò Maisto, il fondatore di Faceit, la piattaforma per il gaming acquisita per mezzo miliardo di dollari a fine gennaio. È il 2014, Maisto è stato segnalato da un altro founder a United Ventures, tra i primi **venture capital** italiani. È stato per poco un investment banker di Lehman Brothers, ma dopo il 2008 ha iniziato a costruire una piattaforma per seguire i gamers nei loro percorsi. Non un videogioco, ma una rete che consente a chi gioca di sfidare gli altri, seguendone le gesta. «Dal primo incontro rimaniamo impressionati - dice Magrini - ma non avevamo capito, sinceramente. Siamo rimasti in contatto, e dopo qualche mese ci incontriamo. Sul telefono di Niccolò arrivano costantemente gli alert degli utenti che entrano nella piatta-

forma. Così abbiamo deciso di investire e abbiamo continuato in tutti i round». United Ventures ha investito 5 milioni in Faceit e all'exit, quando la società è stata comprata da Savvy Gaming Group, controllata dal fondo d'investimento dell'Arabia Saudita, ha incassato un ritorno che vale sette volte. Nel 2021 Faceit ha raggiunto oltre 22 milioni di utenti e ricavi per 35 milioni di sterline, perché la società è stata fondata da un italiano, ma a Londra.

**Cosa insegna l'evoluzione di Faceit? Oggi un founder potrebbe partire anche dall'Italia?**

«In Italia, al tempo, non era possibile fare un round da 15 milioni. Così tutto il team, italiano, si spostò a Londra per iniziare la crescita. Sono stati capaci di costruire un'azienda globale, con

un modello in subscription sugli utenti finali, e altri ricavi dagli eventi dal vivo di e-sports. Il sistema è molto sofisticato, devi tenere in linea milioni di utenti che giocano in tempo reale».

**Quale è stata la capacità chiave nello sviluppo di Faceit?**

«La differenza la fanno sempre le persone. Eravamo di fronte a un founder eccezionale: Niccolò

padroneggiava la tecnologia ma sapeva parlare con gli investitori, sapeva lavorare sui business plan. Era solidamente italiano ma in grado di competere e negoziare a livello internazionale. Da quel primo investimento fino ai successivi round, e lungo tutto il percorso di crescita della società, sono riusciti a trasformare una visione in realtà, costruendo un'azienda globale e la piattaforma indipendente per il competitive gaming più grande al mondo».

**Siamo di fronte alla più grande exit di un founder italiano. Cosa può insegnare?**

«I mercati digitali sono interconnessi, è importante avere la dimensione necessaria per poter giocare non solo in Italia. Ma si può fare partendo dall'Italia».

**Qual è il significato per United**

**Ventures e a che punto è l'industria del venture capital in Italia?**

«I fondi come il nostro cominciano a dimostrare che siamo in grado di garantire ritorni da **venture capital**. L'Italia ha un enorme margine di miglioramento rispetto agli altri Paesi europei, ma crediamo che il mercato abbia raggiunto un punto di svolta. È un paese emergente all'interno di una regione emergente».

**Oggi è più facile anche per voi raccogliere denaro dagli investitori?**

«Il capitale sta fluendo a diversi livelli, massicci cambiamenti strutturali sono in corso nell'ecosistema delle startup e del **venture capital**, e vediamo segni incoraggianti di ulteriore crescita e maturità».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Il personaggio



**Massimiliano Magrini**  
Managing partner United Ventures



I numeri



**GLI ESPORT E I GIOCHI PIÙ SEGUITI SU TWITCH DAGLI APPASSIONATI ITALIANI**  
TOP TEN RELATIVA AL 2020

ORE VISTE IN DIRETTA SU TWITCH NEL 2020

2020 LOL WORLD CHAMPIONSHIP	LEAGUE OF LEGENDS	1.030.647
LEC 2020 SUMMER SEASON	LEAGUE OF LEGENDS	667.757
LEC 2020 SPRING SEASON	LEAGUE OF LEGENDS	591.415
PG NATIONALS LOL-SUMMER SEASON	LEAGUE OF LEGENDS	270.536
LCS 2020 SUMMER SEASON	LEAGUE OF LEGENDS	236.898
PG NATIONALS LOL-SPRING SEASON	LEAGUE OF LEGENDS	152.677
LOL EUROPEAN MASTERS SPRING 2020	LEAGUE OF LEGENDS	124.834
PG NATIONALS R6-SPRING	RANDEM   SIEGE	94.447
SIX INVITATIONAL 2020	RANDEM   SIEGE	85.804
PG NATIONAL R6-WINTER	RANDEM   SIEGE	85.077

FONTE: NIELSEN