

El equipo oficial de Porsche luchará por los títulos en la Copa del Mundo de Esports

17/05/2024 El equipo Porsche Coanda Esports vuelve a competir en la categoría ESL R1, la más importante de las carreras de simulación, dotada con 500.000 dólares en premios. Al igual que en 2023, la temporada inaugural, Porsche participa como equipo oficial, lo que subraya la importancia del automovilismo digital para la marca. En la nueva temporada, los pilotos de simulación disputarán por primera vez los títulos de la Copa del Mundo de Esports.

"Virtual o real: el automovilismo está en nuestro ADN", afirma Thomas Laudenbach, Vicepresidente de Porsche Motorsport. "Los mejores pilotos de simulación siguen compitiendo en la categoría ESL R1, así que nosotros también volvemos a hacerlo. Sin embargo, como siempre, para nosotros el automovilismo no es un fin en sí mismo, ya que los *eSports* llegan a un público joven y digital. Las simulaciones son cada vez más importantes para el mundo real, ya sea en la preparación de carreras o en el desarrollo, tanto de nuestros coches de carreras como los de carretera".

ESL R1 debutó en 2023 como el nuevo gran escenario para las carreras de simulación. Junto a otros fabricantes y equipos profesionales de *eSports* , Porsche formó parte de la parrilla. El equipo Porsche Coanda Esports, con sede en Gronau (Alemania), se hizo con el título por equipos y la victoria en las competiciones de otoño. A finales de noviembre, el australiano Joshua Rogers ganó la final ante los espectadores en Jönköping, Suecia. La nueva temporada de ESL R1 comienza el 17 de mayo y termina en agosto, como parte de la nueva Copa del Mundo de Esports.

Los pilotos

El equipo Porsche Coanda Esports se refuerza con dos nuevas incorporaciones: Charlie Collins sucede a Mack Bakkum, mientras que Elvis Rankin se une como piloto reserva.

Mitchell deJong (EE. UU.)
Dayne Warren (Australia)
Joshua Rogers (Australia)
Charlie Collins (Gran Bretaña)
Elvis Rankin (EE. UU.; piloto reserva)

El calendario

ESL R1 combina pruebas *online* con una final presencial. La temporada culmina con la primera Copa del Mundo de Esports en Riad (Arabia Saudí).

Campeonato por equipos (online)
17 de mayo (Daytona International Speedway)
24 de mayo (Orchard Road)
7 de junio (Autodromo Nazionale Monza)

Campeonato de pilotos (online)
21 de junio (Hockenheim)
28 de junio (Road Atlanta)
5 de julio (Circuito de Spa-Francorchamps)

Final de la Copa del Mundo de Esports en Arabia Saudí
22 de agosto (Campeonato de pilotos)
23 a 25 de agosto (Campeonato de equipos)

Retransmisión en directo

Los aficionados y demás interesados podrán seguir las carreras de ESL R1 en directo a través del canal

oficial de Porsche en Twitch.

Comentarios previos al inicio de la temporada

Nina Braack (Directora de eSports de Porsche Motorsport): "Esperamos que nuestro segundo año en la ESL R1 sea al menos tan exitoso como el primero y no solo en términos deportivos. El organizador ha hecho pocos cambios durante el invierno, lo que es positivo para que se establezca como una competición de primer nivel. También disputaremos la primera Copa del Mundo de Esports en la fase final de agosto, lo que mejorará aún más el certamen. Recientemente hemos dado la bienvenida al equipo a nuestros dos nuevos pilotos, Charlie y Elvis. Eso ha traído un soplo de aire fresco a nuestra sede de operaciones en Gronau".

Joshua Rogers (piloto oficial de Porsche):"Estoy contento de que las cosas vuelvan a ponerse en marcha tras el largo parón de la temporada. Todos estamos muy motivados y, por supuesto, quiero otra victoria tras mi título de pilotos en otoño, especialmente en la Copa del Mundo de Esports. Sin embargo, como equipo y para la marca Porsche, nuestras miras están puestas en el de equipos. Me encuentro listo para afrontar la temporada de primavera. Estamos sobradamente preparados".

Datos principales de ESL R1

ESL R1 - Breve resumen

- La categoría reina no oficial de las carreras de simulación se disputa en la plataforma "Rennsport".
- Los coches se basan en el reglamento GT3, incluido el 911 GT3 R.
- Al igual que en las carreras reales, el Balance of Performance (BoP) garantiza la igualdad de condiciones.
- 12 equipos formados por 4 pilotos cada uno compiten en un campeonato de equipos y pilotos.
- Los pilotos se clasifican para la prueba final en directo a través de las pruebas *online* .
- 500.000 dólares en premios en juego en ESL R1 y la Copa del Mundo de Esports.
- El Porsche Motorsport Hub ofrece más información sobre la competición.

Image Sublines

Path: Copa del Mundo de Esports 2024/fotos/img_1.jpg
Title: Thomas Laudenbach, Vicepresidente de Porsche Motorsport, 2024, Porsche AG
Subline: Thomas Laudenbach, Vicepresidente de Porsche Motorsport.

Path: Copa del Mundo de Esports 2024/fotos/img_2.jpg
Title: Nina Braack, Directora de eSports de Porsche Motorsport, 2024, Porsche AG
Subline: Nina Braack, Directora de eSports de Porsche Motorsport.

Link Collection

Link to this article
https://newsroom.porsche.com/es_ES/competicion/2024/porsche-coanda-esports-racing-team-copa-2024-36218.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/3651bba7-918c-454f-ba8b-1af39fd76199.zip

Dr. Ing. h.c. F. Porsche Aktiengesellschaft
Porscheplatz 1
70435 Stuttgart