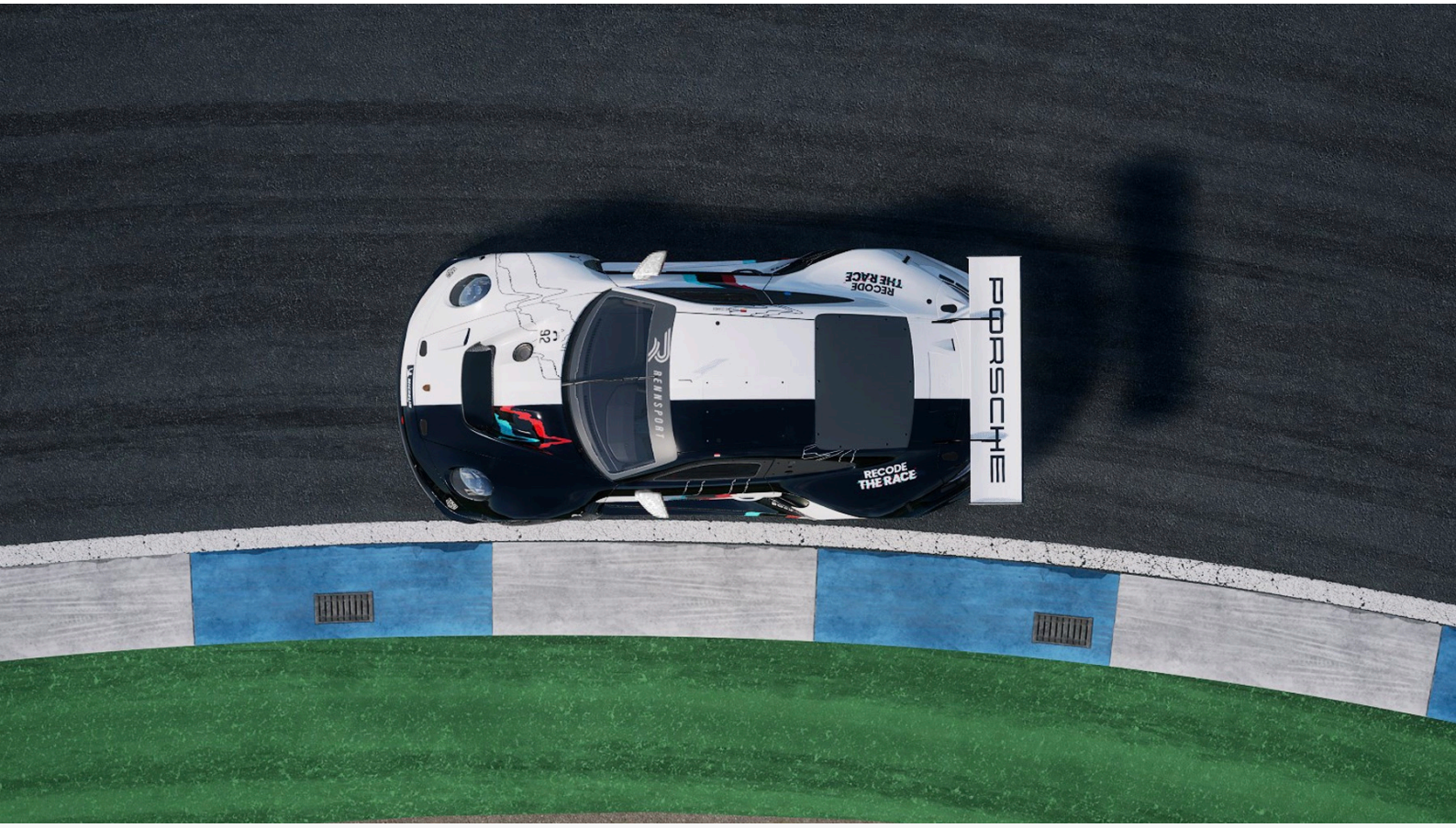


Esports-Werksteam von Porsche bestätigt Teilnahme an neuer ESL R1-Serie

Dieser Artikel gibt den Stand zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung wieder. Der Inhalt kann inzwischen veraltet sein.

24/01/2023 Vom 10. bis 12. Februar feiert die virtuelle Rennserie ESL R1 für Werksteams und große Esports-Organisationen Premiere. Sie findet auf der Simulationsplattform „Rennsport" statt. Porsche beteiligt sich mit dem Porsche Coanda Esports Racing Team.

Das Porsche Coanda Esports Racing-Werksteam geht in der neu gegründeten ESL R1-Rennserie an den Start. Die innovative Simracing-Meisterschaft der Electronic Sports League richtet sich primär an Werksteams und große Esports-Organisationen. Sie basiert auf der ebenfalls neuen Simulationsplattform „Rennsport", die besonders realistische Darstellungen verspricht. Porsche Coanda tritt in der Debütsaison zum Beispiel gegen BMW M Team BS+Competition und Mercedes-AMG

Petronas Esports sowie Williams Esports, Team Redline und Apex Racing an. ESL R1 soll pro Jahr eine Frühjahrs- und eine Herbstmeisterschaft austragen. Los geht es vom 10. bis 12. Februar mit der Auftaktveranstaltung im Rahmen der Intel Extreme Masters-Ausstellung im polnischen Katowice. Dem Live-Doppel-Event folgen sechs weitere Online-Wertungsläufe sowie das Offline-Finale beim Spring Major in München vom 26. bis 28. Mai. Die digitalisierten Rennfahrzeuge folgen dem internationalen GT3-Reglement. Das Porsche Coanda Esport Racing Team setzt dementsprechend auf den neuen 911 GT3 R.

„Die neu geschaffene ESL R1-Serie bietet unserem noch jungen Porsche Coanda-Esports Racing-Werksteam ein weiteres interessantes Betätigungsfeld. Hier können wir uns auf besonders professionellem Niveau dem Wettbewerb mit anderen Herstellern und führenden Simracing-Mannschaften stellen. Dies und das unkonventionelle Format besitzen das Potenzial, noch mehr Fans und Zuschauer für die digitale Variante des Motorsports zu begeistern", erläutert Thomas Laudenbach, Leiter Porsche Motorsport. „Porsche Motorsport misst dem Thema Esports schon seit längerem große Bedeutung bei. Mit ihm erreichen wir neue Zielgruppen und bringen ihnen die Werte unserer Marke näher. Bereits seit 2019 richten wir mit dem Porsche TAG Heuer Esports Supercup einen virtuellen Markenpokal aus."

Mit Porsche Coanda Esports Racing schickt der Sportwagenhersteller erstmals seit 2022 ein offizielles Werksteam im Simracing an den Start. Den aktuellen Werksfahrerkader bilden Mack Bakkum (Niederlande), Joshua Rogers, Dayne Warren (beide Australien) und Mitchell deJong (USA). Gemeinsam mit Rennfahrern aus dem realen Motorsport sind sie Mitte Januar bei den virtuellen 24 Stunden von Le Mans auf den zweiten Gesamtrang gefahren und haben auf Anhieb den Titel in der virtuellen Le-Mans-Serie gewonnen. Mit ESL R1 erhalten sie nun ein weiteres kompetitives Betätigungsfeld.

ESL-R1-Titelentscheidung Ende Mai beim Live-Finale in München

An der ESL R1 nehmen insgesamt zwölf Mannschaften teil: acht Partnerteams und vier teilnehmende Organisationen mit einer Wild Card. Jedes Team schickt vier Simracer ins Rennen. Ab Rennen drei finden die einzelnen Läufe von Ende Februar bis Anfang Mai generell jeweils an einem Freitag und Montag statt. Sie umfassen stets sieben verschiedene Rennen über 20 Minuten à zwölf Fahrzeugen: vier Viertelfinale, zwei Halbfinale und das Finale. Die dazugehörigen Qualifying-Sessions dauern jeweils zehn Minuten, vor dem Finale kommt der Hyperpole-Modus zum Einsatz. Die 24 bestplatzierten Fahrer nach acht Läufen ziehen ins sogenannte Spring-Major-Finale im Rahmen der Rennsport-Summit am 27. und 28. Mai in München ein. Dort kämpfen sie um den Titel des ESL R1-Champions und die Team-Wertung.

„Unser Ziel mit dem Porsche Coanda Esports Racing Team ist es, an den größten Esports Racing-Veranstaltungen weltweit teilzunehmen. Dass die ESL mit der neuen Simulationsplattform Rennsport kooperiert, ist eine grandiose Entwicklung für die ganze Branche", erläutert Philip Stamm, Teamchef Porsche Coanda Esports Racing. „Bereits beim Rennsport-Summit im vergangenen Jahr hat sich das Potenzial der Plattform abgezeichnet. Dass wir nun als Porsche Esports-Werksteam von Anfang an bei

dieser Rennserie mit dabei sind, macht uns sehr stolz. Wir können uns mit den besten Racern der Welt und den stärksten Mannschaften sowohl aus dem klassischen Motorsport, den Simracing-Teams sowie den neuen Playern messen. Ich bin zuversichtlich, dass wir in den vergangenen Monaten die Weichen gestellt haben, um auch in dieser Meisterschaft unser volles Potenzial zu zeigen."

Kalender ESL R1 2023 (Frühjahr)

11. – 12. Februar – Intel Extreme Masters, Katowice (Polen), Lauf 1 und 2
10. und 13. März– Lauf 3
24 und 27. März– Lauf 4
7. und 10. April – Lauf 5
14. und 17. April–Lauf 6
21. und 24. April– Lauf 7
5. und 8. Mai – Lauf 8
27. und 28. Mai– Spring Major Finale, Rennsport Summit München

MEDIA ENQUIRIES



Holger Eckhardt

Spokesperson Motorsports LMDh, GT, Customer Racing
+49 (0) 170 / 911 4982
holger.eckhardt@porsche.de

Bildunterschriften

Pfad: Esports-Werksteam von Porsche bestätigt Teilnahme an neuer ESL R1-Serie/Bilder/Bild_1.jpg
Titel: Philip Stamm, Dayne Warren, Mack Bakkum, Joshua Rogers, Mitchell deJong, Porsche Coanda Esports Racing Team, 2023, Porsche AG
Bildunterschrift: Porsche Coanda Esports Racing Team: Philip Stamm, Dayne Warren, Mack Bakkum, Joshua Rogers, Mitchell deJong (l-r)

Linksammlung

Link zu diesem Artikel
https://newsroom.porsche.com/de/2023/motorsport/porsche-coanda-esports-racing-team-teilnahme-neue-esl-r1-serie-30997.html

Media Package