



PORSCHE

Esports-Rennen als fester Bestandteil des Motorsports

### **Porsche Esports Supercup wird erster virtueller Markenpokal**

**Stuttgart.** Höchstleistung online: Porsche erweitert seine Markenpokalfamilie im Motorsport um eine virtuelle Weltmeisterschaft, den „Porsche Esports Supercup“. Der Name „Supercup“ verweist auf die höchste Kategorie der Markenpokale und unterstreicht die Internationalität und Relevanz der Online-Rennserie, die der Sportwagenhersteller zusammen mit iRacing ausrichtet. Die reale Rennserie ist seit 25 Jahren der Wettbewerb für die weltweit besten Fahrer des Porsche 911 GT3 Cup.

Vierzig „Sim-Racer“, die ihren Weg durch das internationale Qualifikationsverfahren erfolgreich gemeistert haben, werden sich in zehn Online-Rennen messen. Das erste startet am 13. April in der virtuellen Version des Barber Motorsport Park in Alabama, USA. Am 28. September findet das letzte Rennen auf dem Circuit Monza in Italien statt. Die Meisterschaft bietet einen Gesamtgewinn von 100.000 US-Dollar.

„Wir bauen unsere Präsenz in der Motorsport-Welt aus und ermöglichen Simulations-Rennfahrern den Einstieg in die internationale Porsche Motorsport-Familie, indem wir unsere etablierte Serie von Markenpokalen um einen Esports-Wettbewerb erweitern“, sagt Fritz Enzinger, Leiter von Porsche Motorsport.

„Mit dem Porsche Esports Supercup starten wir eine Weltmeisterschaft, die jeder seriöse Simulations-Rennfahrer in seiner Karriere zu gewinnen versucht. Nur die Teilnehmer mit einem sehr hohen fahrerischen Niveau haben es durch das Qualifying geschafft. Wir werden einige sehr enge Rennen erleben“, ergänzt Marco Ujhasi, Manager Esports von Porsche Motorsport.

### **Gemeinsame Ehrung der Sportler**

Porsche zeichnet im Rahmen der diesjährigen „Night of Champions“ Gala, bei der die Erfolge der Teams und Fahrer im Motorsport geehrt werden, auch den Gewinner des Porsche Esports Supercup aus. Damit ist Porsche der erste Automobilhersteller, der auf einem Event gleichzeitig Preise an virtuelle Rennfahrer und die Motorsportler der realen Welt verleiht.

„Das Herz von Porsche schlägt für Motorsport. Diese Leidenschaft können wir durch Esports mit einer viel breiteren Zielgruppe teilen und eine einzigartige Community aus Esportfans und Motorsportfans schaffen“, sagt Kjell Gruner, Leiter Marketing von Porsche.

### **Partnerschaft mit iRacing**

Bei der Durchführung der Meisterschaft ist Porsche eine Partnerschaft mit iRacing eingegangen, einem führenden Anbieter realistischer Online-Rennsimulationen, der seit 2004 als Online-Abonnementservice besteht. Das Format wurde so entwickelt, dass in jeder Phase der Saison ein enger Wettbewerb möglich ist. Alle zehn Online-Events bestehen aus einem Qualifying, einem Sprintwettkampf und dem Hauptrennen.

Interessierte können alle zehn Rennen des Porsche Esports Supercup live auf YouTube ([www.youtube.com/iracing-esports-network](http://www.youtube.com/iracing-esports-network)), auf Facebook ([www.facebook.com/iracing](http://www.facebook.com/iracing)) und Twitch ([www.twitch.tv/iracing](http://www.twitch.tv/iracing)) verfolgen.

*Bildmaterial im Porsche Newsroom ([newsroom.porsche.de](http://newsroom.porsche.de)) sowie auf der Porsche Presse-Datenbank ([presse.porsche.de](http://presse.porsche.de)).*