

## Presseinformation

2.7.2020 – Nr. 4 – ADAC GT Masters eSports Challenge

### Murphy und Eriksson siegen in der ADAC GT Masters eSports Challenge

- **Zweites Rennen der ADAC GT Masters eSports Challenge**
- **Maximilian Götz fährt als Zweiter auf das Podium**
- **Qualifying für dritte und letzte Runde der ADAC GT Masters eSport Challenge läuft**

Spektakuläre Rennen und spannende Entscheidungen in der letzten Sekunde: Die zweite Runde der ADAC GT Masters eSports Challenge lieferte am Mittwochabend auf der Rennstrecke in Most zwei packende Rennen. Im ersten Durchgang setzte sich Eamonn Murphy (Lazarus) aus Irland im Audi R8 LMS durch, der zweite Durchgang ging an Jesper Eriksson (Virtualdrivers by TX3) aus Schweden im Porsche 911 GT3 R. Bester Rennfahrer aus dem ADAC GT Masters war Maximilian Götz. Der Champion aus 2012 fuhr im Mercedes-AMG GT3 im zweiten Rennen auf Rang zwei. Das nächste Rennen der dreiteiligen ADAC GT Masters eSports Challenge auf der Simracing-Plattform RaceRoom findet am 1. Juli statt, Fans können sich ab sofort online kostenlos für das Rennen qualifizieren.

In der ADAC GT Masters eSports Challenge treten Rennfahrer aus dem ADAC GT Masters und Profi-Simracer gegen Fans an, die im Vorfeld einen Startplatz für die beiden Rennen gewinnen konnten. Die Fraktion der Rennfahrer war mit Maximilian Götz, Kelvin van der Linde, Marvin Dienst, Nico Bastian und Christer Jöns stark vertreten, im ersten Rennen machten aber die Profi-Simracer das Tempo. Eamonn Murphy fuhr von der Pole zu einem souveränen Sieg, hinter dem Iren blieb es bis zum Schluss spannend. In der vorletzten Runde kämpfte sich Bence Bánki (Red Bull Racing Esports) in einer Corvette an Julian Kunze (Euronics Gaming) vorbei auf Rang zwei, Adam Pinczes (Triple A Esports) profitierte von dem Zweikampf und landete auf Rang drei. Bester Rennfahrer aus dem ADAC GT Masters war Marvin Dienst als Zehnter.

Im zweiten Rennen, in dem die Fahrer in umgekehrter Reihenfolge des Zieleinlaufes aus Lauf eins starteten, lieferte Jesper Eriksson eine sehenswerte Aufholjagd. Aus der vorletzten Startreihe arbeitete sich der Schwede durch das 32 Fahrzeuge starke Feld, überholte in der drittletzten Runde den zweiplatzierten Götz, und nahm in der vorletzten Runde dem Ungarn Gábor Kispál die Führung ab. Eriksson siegte vor Götz, in der letzten Runde eroberte der Tscheche Petr Daniel noch Rang drei. „Es war mein erstes Rennen dieser Art, ich hatte großartige Zweikämpfe, viel Spaß und muss mit Platz zwei zufrieden sein. Es war mal spannend zu Hause aus dem Wohnzimmer heraus ein Rennen gegen die ganzen anderen Jungs zu fahren“, sagte Maxi Götz nach dem Rennen.

Für das dritte und finale Event der ADAC GT Masters eSports Challenge können sich Fans ab sofort bis zum 10. Juli, 10.00 Uhr qualifizieren. Aus den 100 schnellsten Fahrern des Qualifyings lost Veranstalter SX Group dann 20 Simracer aus, die am 15. Juli auf der Strecke von Zolder die Gelegenheit bekommen, gegen Fahrer aus dem ADAC GT Masters, Profi-Simracer und weitere Special Guests anzutreten. Die kostenlose Teilnahme am Leaderboard-Wettbewerb ist unter folgendem Link möglich: <http://game.raceroom.com/de/championships/57>

## Presseinformation

Alles Wissenswerte zu den eSports-Aktivitäten des ADAC gibt es unter [adac.de/eSports](https://adac.de/eSports).

### Weitere Termine der ADAC GT Masters eSports Challenge 2020

#### Event III: Circuit Zolder

1. Juli, 10 Uhr bis 10. Juli, 10 Uhr: Leaderboard Competition  
15. Juli, 19 Uhr: Online-Rennen

#### Pressekontakt

##### ADAC e.V.

Oliver Runschke, T +49 89 76 76 69 65, E-Mail [oliver.runschke@adac.de](mailto:oliver.runschke@adac.de)

Kay-Oliver Langendorff, T +49 89 76 76 69 36, E-Mail [kay.langendorff@adac.de](mailto:kay.langendorff@adac.de)

[adac.de/motorsport](https://adac.de/motorsport)