



Presse-Information
BMW Motorsport SIM Racing
3. November 2020

Rückblick auf die DTM Esports Championship: Das „Team Sheldon van der Linde“ im Porträt.

- **In der vergangenen Woche endete die Saison der DTM Esports Championship mit Titelgewinnen für das Team von BMW DTM-Fahrer Sheldon van der Linde.**
- **Wir stellen die Teammitglieder Moritz Löhner, Tim Jarschel und Leonard Krippner im Porträt vor.**
- **Löhner: „Die Frage nach einer realen Rennfahrer-Karriere ist für mich ganz klar eine Geldfrage.“**

München. Am kommenden Wochenende beendet Sheldon van der Linde (RSA) am Steuer des Shell BMW M4 DTM in Hockenheim (GER) seine zweite DTM-Saison. Bereits in der vergangenen Woche feierte er bei der virtuellen Ausgabe der Rennserie, der DTM Esports Championship, gemeinsam mit seinem Team große Erfolge. Das „Team Sheldon van der Linde“ gewann die Teamwertung, Teammitglied Moritz Löhner (GER) wurde Fahrer-Champion. „Da habe ich richtig Glück gehabt“, sagt van der Linde über die Zusammenstellung seines Teams. Wir stellen Moritz Löhner, Tim Jarschel und Leonard Krippner (alle GER) im Porträt vor.

Wer bei der DTM Esports Championship erfolgreich sein wollte, musste auf der Sim-Racing-Plattform RaceRoom ein echter Experte sein. Denn im Rahmen der vier Rennevents trafen sich die weltbesten Fahrer, um in Vierer-Teams, bestehend aus je einem Profi-Rennfahrer und drei Sim-Racern, den Champion zu küren. Der Titel ging letztlich an Moritz Löhner, der im virtuellen BMW M4 DTM vor allem am Finalabend die besten Leistungen zeigte. Als Belohnung erhält er unter anderem einen Test in einem professionellen Rennsimulator sowie in einem realen GT4-Fahrzeug. Sein Teamkollege Jarschel wurde Dritter in der Fahrerwertung.

„Ich war von meinen Teamkollegen sehr beeindruckt“, sagt van der Linde. „Ich hatte bei der Auslosung der Teams noch keine Ahnung, dass ich in Moritz und Tim zwei der besten RaceRoom-Fahrer Deutschlands gezogen habe.“



Löhner fährt seit knapp zwei Jahren für das Team von Williams Esports und war auf der Plattform RaceRoom in dieser Saison neben der DTM Esports Championship auch in den virtuellen Pendanten des ADAC GT Masters und der WTCR am Start. „Ich habe mich in diesem Jahr aufgrund zahlreicher Meisterschaften bisher voll auf RaceRoom konzentriert“, sagt Löhner, betont aber auch seine Vielseitigkeit im Sim-Racing: „Ende des Jahres werde ich sicher wieder mehr auf iRacing fahren. Und auch bei großen Meisterschaften auf rFactor 2 oder Assetto Corsa bin ich oft dabei.“

Der 22-Jährige konzentriert sich zurzeit voll auf das Sim-Racing, denn damit verdient er seinen Lebensunterhalt. „Das klappt im Moment zum Glück ganz gut“, sagt Löhner. „Und ich gehe davon aus, dass man mit Sim-Racing in Zukunft eventuell sogar noch besser Geld verdienen kann, weil sich die Preisgelder erhöhen.“ Aus diesem Grund sieht er seinen bevorstehenden Test in einem realen GT4-Fahrzeug auch relativ gelassen: „In erster Linie will ich Spaß haben. Wenn ich darüber hinaus Kontakte in die reale Rennsportsszene knüpfen kann, dann umso besser.“

Den Traum vom Profi-Rennfahrer, wie ihn sein Teamkapitän van der Linde lebt, hat Löhner nicht aufgegeben, er bewertet seine Zukunft aber sehr realistisch: „Die Frage nach einer realen Rennfahrer-Karriere ist für mich ganz klar eine Geldfrage. Meiner Erfahrung nach müsste ich entweder Geld bezahlen oder bestenfalls umsonst fahren, wenn ich jetzt umsteigen würde. Dann hätte ich allerdings wohl nicht mehr genügend Zeit für Sim-Racing. Und das würde ich nur aufgeben, wenn ich sicher wäre, auch vom realen Rennsport leben zu können.“

Jarschel: „Ich hoffe, dass es häufiger solche Serien geben wird.“

Ähnlich gelassen sieht es Jarschel, der für das Team EURONICS Gaming erfolgreich ist. „Wirklich darüber nachdenken tue ich nicht“, sagt er. „Klar hätte es schon was, auch mal im echten Auto zu sitzen und zu testen, aber ich setze mir da eigentlich kein konkretes Ziel. Ich schaue einfach, ob sich im Laufe der Zeit etwas ergibt.“

Stattdessen würden sich sowohl Löhner als auch Jarschel über eine Neuauflage der DTM Esports Championship freuen. „Ich hoffe, dass es häufiger solche Serien geben wird, die das Sim-Racing so gut wie möglich mit dem realen Motorsport verknüpfen“, sagt Jarschel. Löhner ergänzt: „Nachdem wir in den vergangenen beiden Jahren keine DTM auf RaceRoom hatten, habe ich mich riesig gefreut, dass es nun wieder die Möglichkeit gab, DTM-Autos zu fahren. Es macht sehr viel Spaß, die Autos zu fahren, und mit DRS und Push-to-Pass gibt es auch wirklich cooles Racing.“



Krippner: „Im Vergleich zu Moritz und Tim bin ich noch ein Rookie.“

In Sachen Racing konnte Leonard Krippner von seinem Teamkollegen noch eine Menge lernen, denn er bestreitet erst seit dieser Saison Wettbewerbe auf RaceRoom und ist gerade dabei, sich an das Niveau der Besten heranzuarbeiten. „Im Vergleich zu Moritz und Tim bin ich im Sim-Racing quasi noch ein Rookie“, sagt er und freut sich über das, was er innerhalb des Teams und im harten Wettkampf der DTM Esports Championship lernen konnte: „Das ging weniger über direktes Fragen, sondern eher darüber, dass ich während unserer Trainingssessions gesehen habe, in welchen Bereichen die Jungs stärker sind als ich. Mir fehlt es vor allem noch an der konstanten Rennpace.“

Die DTM Esports Championship war die erste große Meisterschaft, an der er teilgenommen hat. Vor diesem Hintergrund waren seine Leistungen unter anderem mit einem dritten Startplatz beim vorletzten Rennen auf dem Red Bull Ring beeindruckend. „Das war ein großer Achtungserfolg“, sagt Krippner. „Ich wurde dann aber im Rennen sukzessive nach hinten durchgereicht. Das liegt unter anderem an fehlender Konzentration und Konstanz. Es war für mich wertvoll zu sehen, dass ich da noch Defizite habe, an denen ich arbeiten muss.“

Van der Linde: „Wahrscheinlichkeit, den Sprung zu schaffen, ist definitiv größer geworden.“

Als Profi-Rennfahrer und somit Kapitän war Sheldon van der Linde das Gesicht seines Teams. In Sachen Speed war er zwar im Kreise seiner Profi-Kollegen ganz vorne dabei, mit den Sim-Racern konnte er aber nicht mithalten. Seine Begründung: „Wie so oft im Leben geht es um Übung, Übung, Übung. Je mehr Runden du im Simulator drehst, desto schneller wirst du. Ich hatte parallel zu meinen realen Renneinsätzen einfach nicht genügend Zeit, um mich ähnlich intensiv vorzubereiten wie meine Teamkollegen.“

Umgekehrt kann sich ein Top-Sim-Racer auch nicht einfach in ein reales Rennfahrzeug setzen und mit den Profi-Racern mithalten. Wenngleich es durchaus immer mehr Beispiele für so genannte Hybrid-Racer gibt, die sowohl im realen als auch im virtuellen Rennfahrzeug erfolgreich unterwegs sind.

Eine Entwicklung, die van der Linde gut gefällt: „Es ist schön zu sehen, dass Sim-Racer immer häufiger die Chance bekommen, ihr Können auch im realen Rennsport unter Beweis zu stellen. Natürlich musst du dann immer noch außergewöhnlich gut



sein, wenn du eine Testchance bekommst, und dazu noch Sponsoren bekommen. Aber die Wahrscheinlichkeit, den Sprung zu schaffen, ist definitiv größer geworden.“

Ob das auch für Moritz Löhner und seinen Test im GT4-Fahrzeug gilt? „Ich drücke ihm auf jeden Fall die Daumen“, sagt van der Linde.

Pressekontakt.

Benedikt Torka

Pressesprecher BMW Motorsport SIM Racing

Tel.: +49 (0)151 601 32455

E-Mail: benedikt.torka@bmwgroup.com

Benjamin Titz

Leitung BMW Group Design-, Innovations- & Motorsportkommunikation

Tel.: +49 (0)179 – 743 80 88

E-Mail: benjamin.titz@bmw.de

Media Website.

www.press.bmwgroup.com/deutschland

BMW Motorsport im Web.

Website: www.bmw-motorsport.com

Facebook: www.facebook.com/bmwmotorsport

Instagram: www.instagram.com/bmwmotorsport

YouTube: www.youtube.com/bmwmotorsport

Twitter: www.twitter.com/bmwmotorsport

Twitch: www.twitch.tv/bmwmotorsport