



Medienmitteilung

HeroFest: Neuer Standard im Schweizer Esport, Gaming und Cosplay

Bern, 14. Oktober 2020 – Während 9 Tagen wurden Esports, Gaming und Cosplay am HeroFest zelebriert. In der dritten Ausgabe hat sich das Festival weiterentwickelt und neue Standards in der Schweiz geschaffen. Die einzigartige hybride Produktion hat es geschafft, die Fans vor Ort und zu Hause gleichermassen zu begeistern. Waren es mehrere hundert Besuchende, die in den Hallen der BERNEXPO das HeroFest mitverfolgten, so haben die Livestreams in den 9 Tagen über 300'000 Einschaltungen und rund 1.6 Mio. Watched Minutes generiert.

Esports & Gaming

Das HeroFest war auch 2020 Schauplatz der grössten Finalsplele im Schweizer Esport. Das erste Wochenende (3./4.10.2020) lieferte den Zuschauer*innen die Höhepunkte aus dem Swisscom Gaming Cup feat. Fortnite und dem PostFinance Gaming Cup. Das zweite Wochenende (10./11.10.2020) zeigte mit der Swisscom Hero League die Finals der grössten Esports-Liga des Landes. Auch im Verlauf der Woche kamen Fans von Gaming und Esport voll auf ihre Kosten: Während sich die besten Rocket League Spieler der Schweiz TCS eSports League in ihren Matches nichts schenken, zeigten auch die Mitglieder von Senior eSports in verschiedenen Games ihr Können. Weiter haben Special Guests und bekannte Gesichter aus der Szene die Bühne des HeroFest betreten und die Zuschauer*innen mit einer Mischung aus Gaming und Unterhaltung an die Bildschirme gefesselt.

Cosplay

HeroFest bedeutet auch Cosplayer*innen und Cosplay Contests. Vier bekannte Cosplayer*innen bewerteten in der Jury die Contests am Freitagabend. Zuschauer*innen erhielten in entspannter und humorgeladener Atmosphäre Einblicke in die Welt des Cosplay, bevor am Samstag Cosplay Contests online und offline starteten.

SwitzerLAN

Teil des HeroFest war auch 2020 die SwitzerLAN, die grösste LAN-Party der Schweiz. Die Teilnehmerzahl wurde seitens Veranstalter freiwillig reduziert. An zwei Wochenenden trafen sich jeweils 300 Gamer*innen.

Quest

Das bekannte Quest-System des HeroFest wurde in die digitale Welt versetzt und fand dieses Jahr online statt. Zahlreiche Persönlichkeiten aus der Community haben teilgenommen und



die spannende Geschichte rund um die beiden Fraktionen Nox und Solaris weitergeschrieben. Hauptgewinn war eine von Swisscom gesponserte HeroFest Special-Edition der im November auf den Markt kommenden PlayStation 5.

Digitale Produktion

Das HeroFest fand aufgrund der ausserordentlichen Lage dieses Jahr zum ersten Mal hybrid statt. Die Inhalte, welche in den Jahren davor am 3-tägigen Festival direkt vor Ort mitverfolgt wurden, wurden allesamt in eine digitale Produktion eingebunden. Zudem wurde die Dauer des HeroFest auf 9 Tage ausgeweitet – und dies mit Erfolg, ist Daniel Engel, Festival-Leiter des HeroFest, überzeugt: «Die digitale Ausgabe des HeroFest hat in den vergangenen 9 Tagen neue Standards im Schweizer Esports gesetzt. Mit Unterstützung unserer Partner wurde insgesamt 40 Stunden Live Content produziert, welcher über 250'000 Menschen erreichte. Ein weiterer Meilenstein für die Schweizer Gaming-, Esports- und Cosplay Community wurde gesetzt.»

«Die frühzeitige Lösungsfindung zusammen mit der Partnerin BERNEXPO GROUPE unter den speziellen Umständen hat sich ausbezahlt und die Streamingzahlen zeigen es: Das HeroFest 2020 und die darin eingebetteten Esport und Gaming-Formate von Swisscom waren ein voller Erfolg», bestätigt auch Annette Kohler, Deputy Head of Partnership & Live Experience des Presenting Partner Swisscom. «Aus der engen und partnerschaftlichen Zusammenarbeit resultierte ein High-End Broadcasting-Produkt, auf das alle beteiligten Parteien mit Stolz zurückblicken können. Mit der digitalen Austragung des HeroFest wurde ein Meilenstein gesetzt, der auch für die Durchführung künftiger Events wegweisend sein wird.»

"In der Konzeptionierung der Inhalte waren wir dieses Jahr mit einer besonderen Herausforderung konfrontiert. Anstatt wie normalerweise mehrere Hallen hatten wir nur eine Bühne zur Verfügung, um die facettenreichen Welten rund um Gaming, Esports und Cosplay zu inszenieren. Mit innovativen Ideen und in enger Zusammenarbeit mit unseren Partnern ist es uns gelungen, die Zuschauer*innen vor Ort und zu Hause zu begeistern", so Cédric Schlosser, CEO MYI Entertainment.

Live Durchführung unter strengen Schutz- und Hygienemassnahmen

Das HeroFest 2020 fand unter umfangreichen Sicherheits- und Hygienebestimmungen statt. Die Teilnehmerzahl war auf 150 Personen limitiert, alle Teilnehmenden wurden registriert und hatten eine strikte Maskenpflicht zu befolgen. Beim Eintritt sowie auch während des Aufenthaltes in den Gebäuden wurden regelmässige Kontrollen durchgeführt und die Zutritte zu den zwei zeitgleich stattfindenden Veranstaltungen (SwitzerLAN und Swiss Drone League) waren strikt untersagt.

Die BERNEXPO GROUPE als Veranstalterin wurde am 12. Oktober 2020 über einen bestätigten COVID-19-Fall eines HeroFest-Teilnehmenden informiert. Die entsprechende



Person nahm am Wochenende vom 10. und 11. Oktober 2020 am HeroFest teil und hat sich laut eigenen Angaben vollumfänglich an die Corona-Schutzregeln, insbesondere an die Maskentragpflicht gehalten. Er hatte einige wenige räumlich enge persönliche Kontakte. Die betroffenen Personen sind bereits informiert. Der Kantonsarzt hat aufgrund der Faktenlage keine besonderen Massnahmen angeordnet.

Ausblick 2021

Das HeroFest wird 2021 zurückkehren. Der diesjährige Erfolg zeigt, dass eine digitale Produktion durchaus erfolgreich sein kann. Daher wird auch für die zukünftige Durchführung im Herbst 2021 eine Mischung aus physischen und digitalen Elementen angestrebt.

Weitere Informationen

Daniel Engel, Festival-Leiter, +41 31 340 12 53, daniel.engel@bernexpo.ch

Sicherheitskonzept HeroFest:

Das HeroFest 2020 fand unter strikten Sicherheits- und Hygienebestimmungen statt. Die Veranstaltung wurde bereits früh grösstenteils in den virtuellen Raum verlagert, so dass sich maximal 150 Personen live vor Ort in der 7'500 m² grossen Halle aufgehalten haben. Dies erlaubte die Einhaltung des Mindestabstandes von 1.5 Metern. In den Räumlichkeiten galt zudem Maskenpflicht für alle Anwesenden. Die Reinigungsfrequenzen wurden erhöht und es standen jederzeit Desinfektions- und Reinigungsmittel zur Verfügung. Die Kontaktdaten aller Teilnehmenden wurden mittels eines elektronisches Zutrittssystems erfasst. Die Registrierung stellte sicher, dass sich nur Angemeldete in der Halle aufhalten und zeichnete zugleich auf, wer sich zu welchen Zeiten an der Veranstaltung befunden hat. Das Tracing war somit vollumfänglich und lückenlos gewährleistet. Zudem wurde bei sämtlichen Teilnehmenden beim Betreten der Veranstaltung sowie einmal pro 24 Stunden die Körpertemperatur gemessen.