

Medienmitteilung

Entertainment der Spitzenklasse am HeroFest 2019

Bern, 24. November 2019 – Mit 17'000 Besuchenden war der Andrang bei der zweiten Ausgabe des HeroFests noch mal deutlich grösser als bei der Premiere im Vorjahr. Insgesamt 40% mehr Gaming-Begeisterte fanden den Weg auf das BERNEXPO-Gelände, um sich ganz der Faszination Esports, Gaming und Cosplay hinzugeben.

Von der Nische in den Mainstream, vom Nerd zur breiten Masse – das HeroFest 2019 hat eindrücklich bewiesen, dass dieser Wandel endgültig vollzogen ist. Dementsprechend zufrieden zeigt sich auch Daniel Engel, Projektleiter HeroFest: «Gaming ist längst in jeder Altersgruppe angekommen. Ob Cosplay als wahnsinnig kreative Ausdrucksform, Esports als neuer Publikumsmagnet oder Zocken auf den verschiedensten Plattformen: Das Thema ist ausgesprochen vielseitig und ich bin sehr stolz, dass wir mit dem HeroFest einen Event in Bern etabliert haben, der dem auch gerecht wird.»

Und die Beliebtheit zahlt sich aus. Insgesamt 70'000 Schweizer Franken wurden bei den zahlreichen Turnieren am HeroFest ausgeschüttet, davon allein 26'000 in den vier Finals der Swisscom Hero League. «Esports ist nicht mehr nur Trend, sondern eine feste Grösse im Entertainment-Bereich. Mit einem so tollen Publikum live vor Ort ist das HeroFest natürlich die perfekte Bühne für uns», so Anette Kohler, Projekt Manager Partnership + Live Experience bei Swisscom. Von der Stimmung her konnten die entscheidenden Matches mit jeder klassischen Sportart mithalten. Insgesamt 1800 Zuschauende fieberten bei den Finals rund um CS: GO, League of Legends, Hearthstone und Clash Royale auf der grössten Esports-Bühne der Schweiz mit. Bis auf den letzten Platz gefüllt war auch die SwitzerLAN, mit mehr als 2000 Teilnehmenden die grösste LAN-Party im deutschsprachigen Raum. Schon einen Tag vor der offiziellen Eröffnung markierte sie den Start der Gaming Convention.

Als höchst attraktiv erwies sich die Präsenz von Nintendo. Der Videospiel- und Konsolenhersteller erfreute die Besuchenden mit zahlreichen Neuheiten für die portable TV-Konsole *Nintendo Switch*: darunter auch die neuen Pokémon-Abenteuer *Pokémon Schwert* und *Pokémon Schild*, die lustige Geisterjagd *Luigi's Mansion 3* und das innovative Fitness-Abenteuer *Ring Fit Adventure*. Gabriele Gundel, Senior Marketing Managerin Events, Promotions & Exhibitions Nintendo D-A-CH, zieht eine positive Bilanz: «Das HeroFest zeigt, wie vielfältig und bunt die

Videospiel-Szene in der Schweiz daherkommt. Egal ob bei Turnieren, Gewinnspielen oder beim Ausprobieren unserer aktuellsten Neuheiten: Uns macht es grossen Spass, live mitzuerleben, wie viel Freude das Publikum an den Spielen von Nintendo hat.» Grossen Erfolg verzeichnete auch die Neuauflage der übergreifenden Quest am HeroFest. Erneut konnten sich die Besuchenden beim Eintritt für eine der beiden Fraktionen Nox oder Solaris entscheiden. Das Resultat: Insgesamt rund 1100 Teilnehmende erfüllten mehr als 3300 Aufgaben über die App Event Token und verwandelten die Gaming Convention in ein drei Tage dauerndes Live-Spiel.

Im Vergleich zur Premiere rückte das HeroFest in diesem Jahr die Schweizer Entwicklerszene noch stärker in den Mittelpunkt. Dies aus gutem Grund: Erfolgreiche Finanzierungen von Schweizer Produktionen auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter oder die Aufnahme von gleich drei Swiss Games in den neuen Mobile Service Apple Arcade sprechen für die Qualität, welche die Studios hierzulande bieten. Flurin Jenal, Gründer und CEO von streax.gg und auf der Forbes Top 30-Liste der unter 30-Jährigen, zum eigenen Auftritt am HeroFest: «Der Schweizer Spielemarkt ist äusserst lebendig und vielseitig. Wir haben die Gelegenheit genutzt, uns mit anderen Entwicklern auszutauschen und unsere Kreation mit Menschen zu teilen, die ebenso leidenschaftlich gamen wie wir.»

Die nächste Ausgabe des HeroFests findet im Herbst 2020 statt.

Weitere Informationen

Adrian Erni, Mediensprecher, 079 464 64 59, adrian.erni@bernexpo.ch