

**CAGGTUS**  
L E I P Z I G



# DEIN GAMING FESTIVAL RECAP 2024

[www.caggtus.de](http://www.caggtus.de)



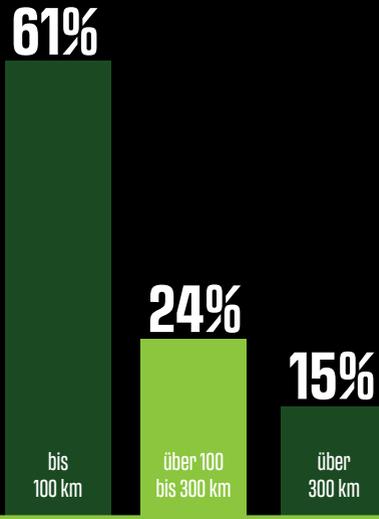


# IMPRESSIONEN #CAGGTUS2024

# ENTERTAINMENT AREA

**17.300**  
BESUCHER:INNEN

## HERKUNFT ENTFERNUNG



## GESCHLECHT



**66%**  
männlich

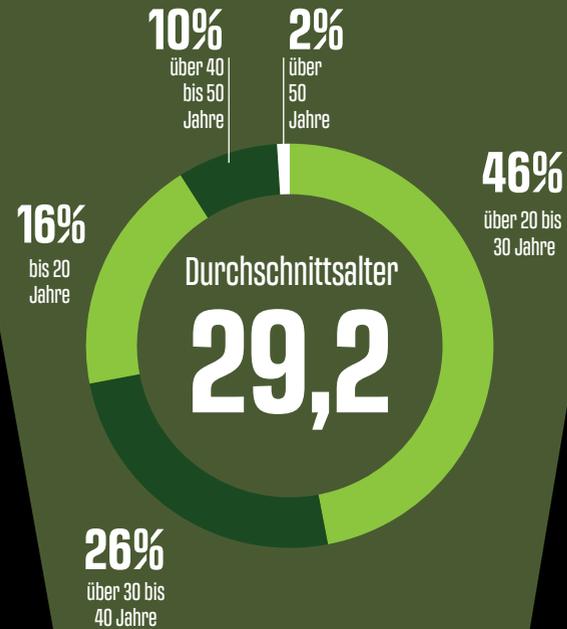


**31%**  
weiblich



**3%**  
divers

## ALTER



## DAS SAGEN UNSERE BESUCHER:INNEN



**83%** empfehlen das Gaming Festival weiter



**80%** wollen das Gaming Festival erneut besuchen



**54%** besuchen nur die CAGGTUS (und keine andere Gaming Veranstaltung)

In der Entertainment Area u.a. dabei waren:

**SAMSUNG**



**ALIENWARE**

**MAD**  
Gaming



**PROPADS.GG**

**GIANTS**  
SOFTWARE

**webedia.**



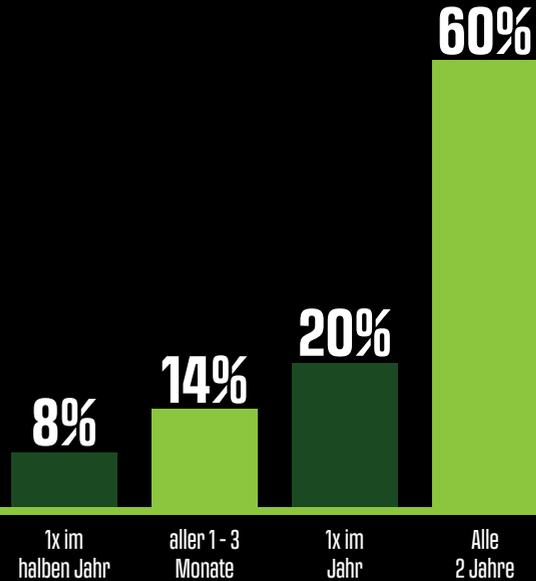
**Zetti**  
Zeit für Schokolade

**envia M**

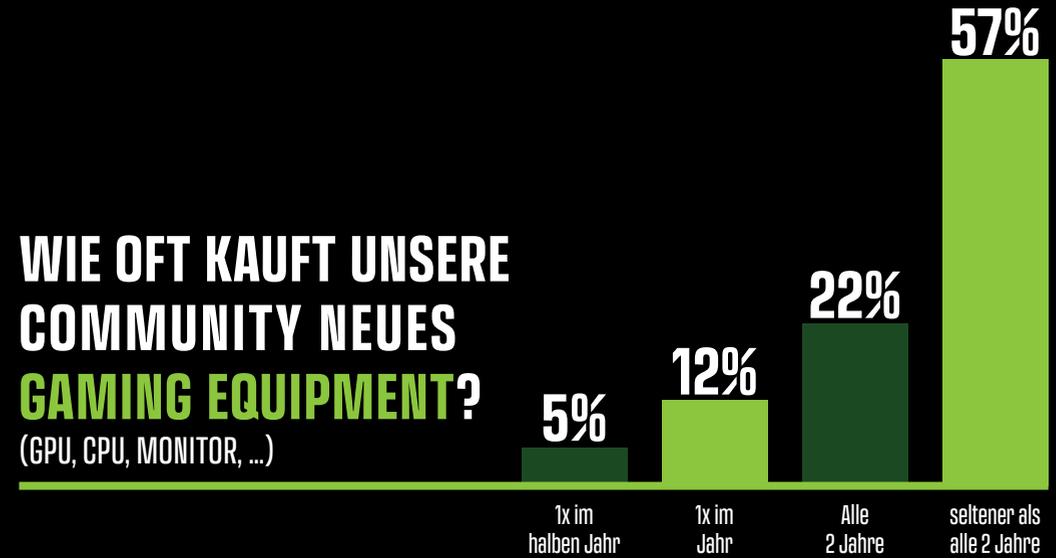
**GAMES GROUND**

# ENTERTAINMENT AREA

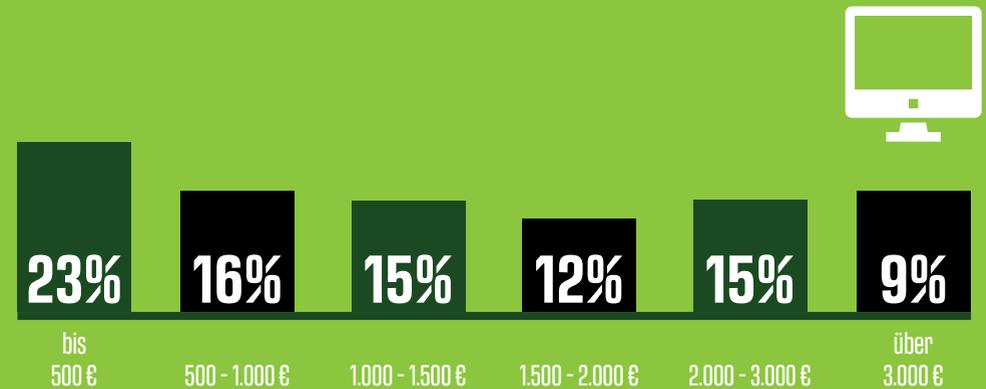
WIE OFT KAUFT UNSERE  
COMMUNITY NEUE  
GAMING PERIPHERIE?  
(MÄUSE, TATSTATUREN, ...)



WIE OFT KAUFT UNSERE  
COMMUNITY NEUES  
GAMING EQUIPMENT?  
(GPU, CPU, MONITOR, ...)



WAS KOSTETE DAS  
AKTUELLE GAMING-ENDGERÄT  
UNSERER COMMUNITY?



# ENTERTAINMENT AREA

Mehr Stimmen zur CAGGTUS:

[www.caggtus.de/  
ausstellerstimmen](http://www.caggtus.de/ausstellerstimmen)



## AUSSTELLERSTIMMEN

**Feste Größe für Gaming-Fans** „Das Feedback des Publikums an unserer Präsentation war ausgesprochen positiv: Sie waren sehr interessiert, es wurde fleißig getestet und diskutiert. Wir sehen eine erfolgreiche Zukunft für die CAGGTUS und sind überzeugt, dass sich das Festival zur festen Größe im Kalender der Gaming-Fans gemausert hat.“

**Ida Marie Weber, Product Manager CE Display bei Samsung Electronics GmbH**

**Passendes Konzept** „Aus unserer Sicht hat die Veranstaltung das passende Konzept, um viele Kundinnen und Kunden persönlich begrüßen zu dürfen und Kundennähe zu zeigen. [...] Zudem hat die CAGGTUS die Gelegenheit geboten, mit wichtigen Partnern aus verschiedenen Geschäftsbereichen vor Ort die Möglichkeit zukünftiger Kooperation abzutasten.“

**Dr. Wolf Stertkamp, PR-Manager & Marketing, MSI Deutschland**

**Enormes Interesse** „Das Interesse der Besucherinnen und Besucher an unserem Gaming-Portfolio war enorm. [...] Auch die Organisation des Gaming-Festivals war erstklassig, und wir sind überzeugt, dass die CAGGTUS auch künftig sehr erfolgreich sein wird.“

**Alan Denis, Experiential Marketing Manager, EMEA bei Dell Technologies**

**Perfektes Match** „Die CAGGTUS und Zetti – das war ein perfektes Match. Die Gamer:innen sind für unsere Produkte also definitiv eine Zielgruppe, deshalb sind wir in diesem Jahr das erste Mal auf der CAGGTUS an den Start gegangen. Wir haben in der Entertainment-Halle unsere Promo-Päckchen verteilt – und die wurden uns regelrecht aus den Händen gerissen. Wir haben in viele strahlende Gesichter gesehen und super Feedback bekommen.“

**Michael Hohmann, Geschäftsführer, Zetti – Goldeck Süßwaren GmbH**

**Bekanntheit in der Community steigern** „Die Veranstaltung hat sich inzwischen schon etabliert und ist für uns genau der richtige Platz für den Austausch mit coolen Menschen zu innovativen, digitalen Ideen und Projekten. Über die Community können wir uns als attraktiver und innovativer Arbeitgeber zeigen und unsere Bekanntheit steigern. Das ist auf der CAGGTUS bestens gelungen!“

**Evelyn Zaruba, Pressesprecherin, Unternehmenskommunikation und Politik, enviaM-Gruppe**

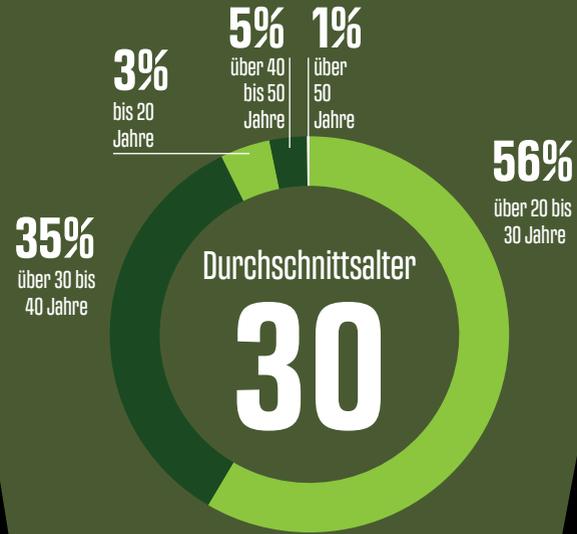
# LAN AREA

RUND **1.900**  
TEILNEHMER:INNEN

## HERKUNFT ENTFERNUNG



## ALTER



## DAS SAGEN UNSERE LAN TEILNEHMER:INNEN

-  **87%** sind mit ihrem Besuch zufrieden
-  **87%** empfehlen das Gaming Festival weiter
-  **87%** wollen das Gaming Festival erneut besuchen

## GESCHLECHT

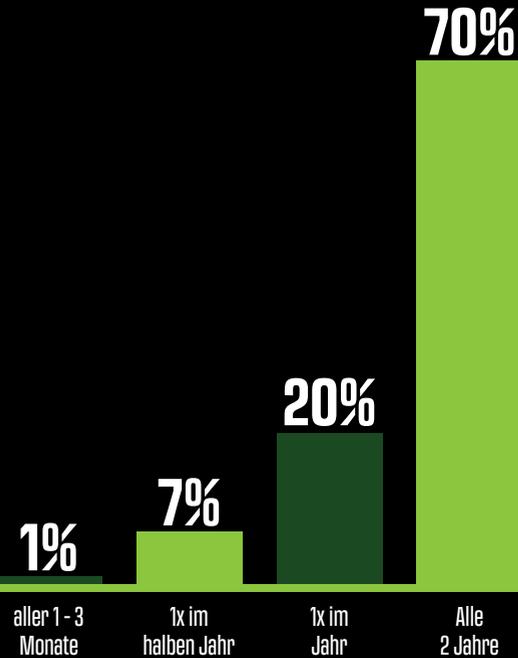


LAN AREA sponsored by

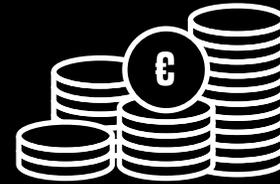
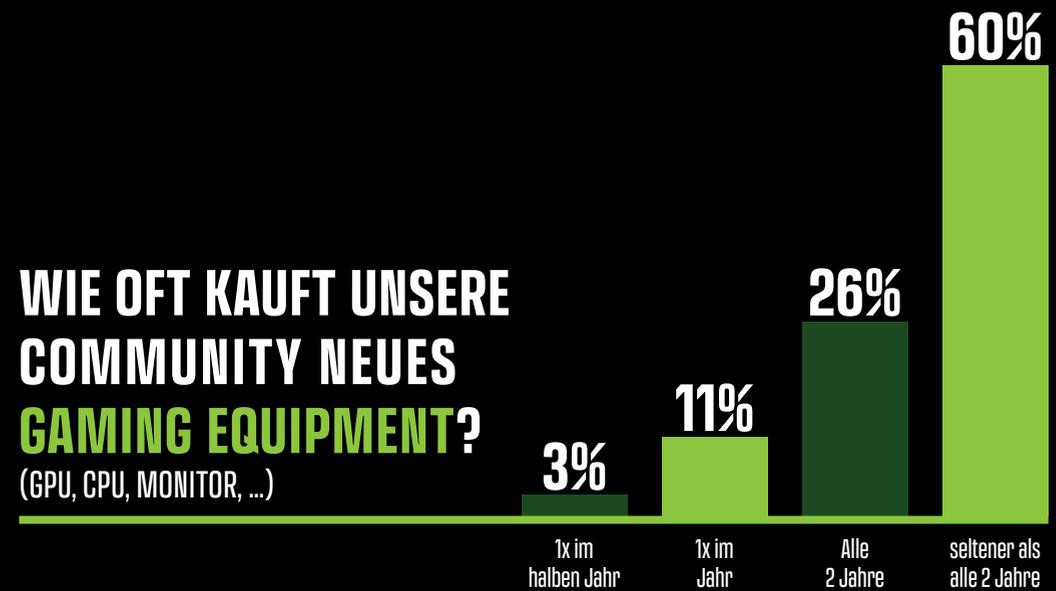


# LAN AREA

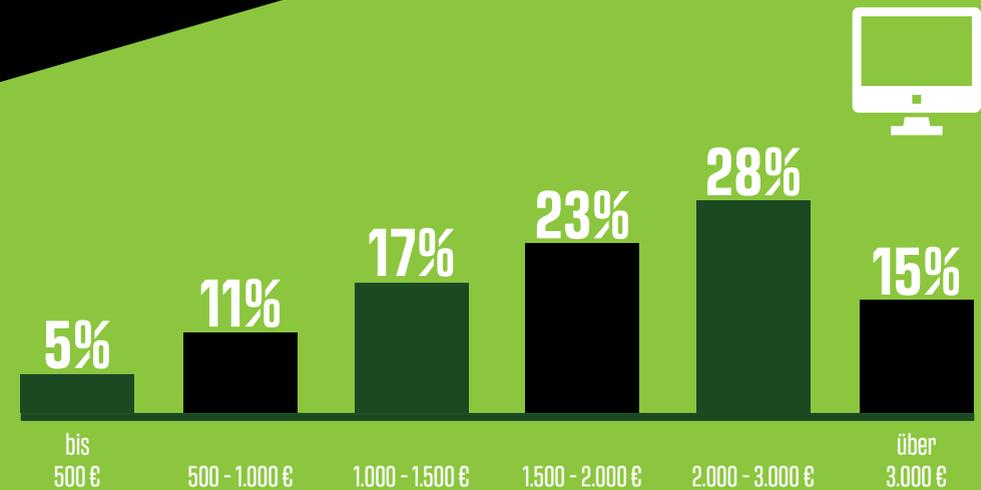
## WIE OFT KAUFT UNSERE COMMUNITY NEUE GAMING PERIPHERIE? (MÄUSE, TATSTATUREN, ...)



## WIE OFT KAUFT UNSERE COMMUNITY NEUES GAMING EQUIPMENT? (GPU, CPU, MONITOR, ...)



## WAS KOSTETE DAS AKTUELLE GAMING-ENDGERÄT UNSERER COMMUNITY?



# STREAM AREA

UNTER ANDEREM **DABEI** WAREN:



**LIGHTNING COSPLAY**

[youtube.com/lightningcosplay](https://youtube.com/lightningcosplay)



**PHUNKROYAL**

[twitch.tv/phunkroyal](https://twitch.tv/phunkroyal)



**MAXIM**

[twitch.tv/maxim](https://twitch.tv/maxim)

**GESAMTREICHWEITE  
ALLER CREATOR:INNEN**

 **3.220.694**

 **2.618.530**

 **755.223**

 **801.143**

Alle Creator:innen auf einen Blick:

[www.caggtus.de/creatorinnen](https://www.caggtus.de/creatorinnen)



Stream Area  
powered by

**SB-MÖBEL  
BOSS**

**MAD  
Gaming**

**33**  
von uns  
gebuchte Talents

**4**  
Streaming  
Booths

**1**  
Streaming  
Studio

**848.831**  
Aufrufe unserer Twitch Streams  
während des Events

# SOCIAL MEDIA + PRESSE

ÜBER **500**  
MEDIENSCHAFFENDE  
WAREN VOR ORT

## SOCIAL MEDIA

				
<b>8.033</b> FOLLOWER	<b>6.455</b> FOLLOWER	<b>7.901</b> FOLLOWER	<b>4.561</b> FOLLOWER	<b>4.164</b> MITGLIEDER
<b>207.525</b> PROFILBESUCHE	<b>1.367</b> NEUE FOLLOWER	<b>14.585</b> PROFILAUFRUFE	<b>1.624</b> DURCHSCHNITTLICHE ZUSCHAUER:INNEN	
<b>403.300</b> IMPRESSIONEN	<b>533.828</b> IMPRESSIONEN	<b>1,4 MIO.</b> IMPRESSIONEN	<b>3.564.180</b> ANGESEHENE MINUTEN	
<b>16.436</b> INTERAKTIONEN	<b>29.918</b> INTERAKTIONEN	<b>3.904</b> INTERAKTIONEN		

## PRESSE

<b>ONLINE</b>	<b>PRINT</b>	<b>SOCIAL MEDIA</b>	<b>TV</b>	<b>RADIO</b>
<b>203</b> CLIPPINGS	<b>142</b> CLIPPINGS	<b>2.758</b> CLIPPINGS	<b>23</b> CLIPPINGS	<b>26</b> CLIPPINGS
<b>303.137.151</b> REICHWEITE	<b>5.836.339</b> REICHWEITE	<b>363.367.583</b> REICHWEITE	<b>5.662.754</b> REICHWEITE	<b>2.498.571</b> REICHWEITE

ZEITSPANNE: 1. MAI 2023 - 30. APRIL 2024



REICHWEITE  
DER AKKREDITIERTEN  
AUF TWITCH:  
**8.168.881**  
FOLLOWER:INNEN

# WERBEKAMPAGNEN

## DISPLAY

994.115  
IMPRESSIONEN

15.565  
KLICKS



## ADVERTORIAL

437.156  
IMPRESSIONEN

## PODCAST

35.624  
PLAYS

## META



3.541.636  
IMPRESSIONEN

17.343  
KLICKS



## TWITCH



1.034.425  
IMPRESSIONEN

803.410  
VIEWS

## YOUTUBE



2.654.616  
IMPRESSIONEN

957.950  
VIEWS

## GOOGLE SEARCH

64.314  
IMPRESSIONEN

29.205  
KLICKS



AUSSEN-  
WERBUNG  
4,21 MIO.  
KONTAKTE (CLP)



RBL MEDIA

# ANSPRECHPARTNER:INNEN



## CONSTANTIN STROBEL

Projektdirektor

+49 341 678-8041

c.strobel@leipziger-messe.de



## MICHELLE HAMMER

Projektassistentin

+49 341 678-8040

m.hammer@leipziger-messe.de



## LAURA MÜLLER

Projektmanagerin

+49 341 678-8043

la.mueller@leipziger-messe.de



## SVEN HOLUBEK

Projektmanager

+49 341 678-8044

s.holubek@leipziger-messe.de

## SAVE THE DATE!

# 11. -13. APRIL 2025

## LINKS

Aftermovie

Website

Pressemeldungen



Instagram



Twitter



Discord



Facebook



Twitch



TikTok



YouTube



LinkedIn