

CAGGTUS
L E I P Z I G



DEIN GAMING

FESTIVAL

RECAP 2025



www.caggtus.de



IMPRESSIONEN



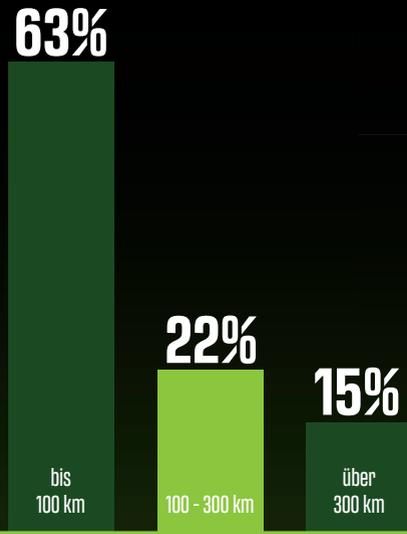
#CAGGTUS2025



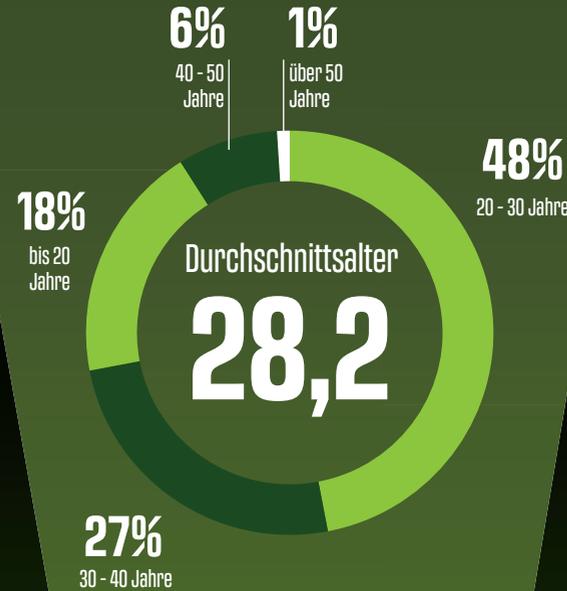
ENTERTAINMENT AREA

19.700
BESUCHER:INNEN

**HERKUNFT
ENTFERNUNG**



ALTER



DAS SAGEN UNSERE BESUCHER:INNEN

- 90%** empfehlen das Gaming Festival weiter
- 88%** wollen das Gaming Festival erneut besuchen
- 56%** besuchen nur die CAGGTUS (und keine andere Gaming Veranstaltung)

GESCHLECHT



In der Entertainment Area waren u.a. dabei:



ENTERTAINMENT AREA

Mehr Stimmen zur CAGGTUS:

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



AUSSTELLERSTIMMEN

Direkter Austausch ist hier nicht nur ein Versprechen, sondern Realität „Seit dem ersten Jahr sind wir Teil der CAGGTUS - und haben uns gemeinsam mit dem Festival weiterentwickelt. Unser Stand wächst mit, doch der Spirit bleibt: nahbar, authentisch und mitten in der Community. Der direkte Austausch ist hier nicht nur ein Versprechen, sondern Realität.“

Dawid Hallmann, Director, Webedia Gaming GmbH

Resonanz war überwältigend „Wir von ASUS ROG freuen uns sehr über die interessierte und aktive Community, die sowohl vor Ort als auch im Stream an der Caggtus 2025 teilgenommen hat. Die positive Resonanz auf unser Bühnenprogramm, die Produkt-ausstellung und die Anspielstationen war überwältigend. An allen Eventtagen konnten wir durchgängig gute Besucherzahlen verzeichnen, was den Erfolg unserer Veranstaltung eindrucksvoll unterstreicht.“

Christian Wefers, Teamleader Public Relations Central Europe, ASUS Republic of Gamers

Erreichen unsere Zielgruppe zu 100% „Als ZOTAC begleiten wir das Thema Gaming in Leipzig bereits seit vielen Jahren - und die CAGGTUS knüpft nahtlos an diese Tradition an. Die Besucherinnen und Besucher zeigten nicht nur großes Interesse an der LAN, sondern auch an den Produkten der zahlreichen Aussteller. Gemeinsam mit Memory PC, einem unserer wichtigsten Systemintegratoren, konnten wir einen eindrucksvollen Gemeinschaftsstand realisieren. Unser Fokus lag dabei vor allem auf der Präsentation der neuen Grafikkarten-Generation sowie unseres Handhelds - ein Produkt, das man selbst in die Hand nehmen und ausprobieren muss, um all seine Stärken und Features zu erleben. Mit der CAGGTUS erreichen wir unsere Zielgruppe zu 100 % - sowohl Hardcore-Gamer als auch Casual-Gamer. Und am Ende gilt doch: In uns allen steckt ein Gamer.“

Maciej Wieczorek, Marketing Director, Zotac

ENTERTAINMENT AREA

DAS SAGEN UNSERE AUSSTELLER:INNEN



85% bewerten die Qualität der Gespräche als mindestens gut



80% können die CAGGTUS uneingeschränkt weiterempfehlen



80% werden garantiert an der CAGGTUS 2026 teilnehmen



88% sehen mindestens gute Chancen für Folgegeschäfte durch die Veranstaltung



86% können Casual-Gamer mindestens gut auf der CAGGTUS erreichen



83% können Gaming-Enthusiasten mindestens gut auf der CAGGTUS erreichen



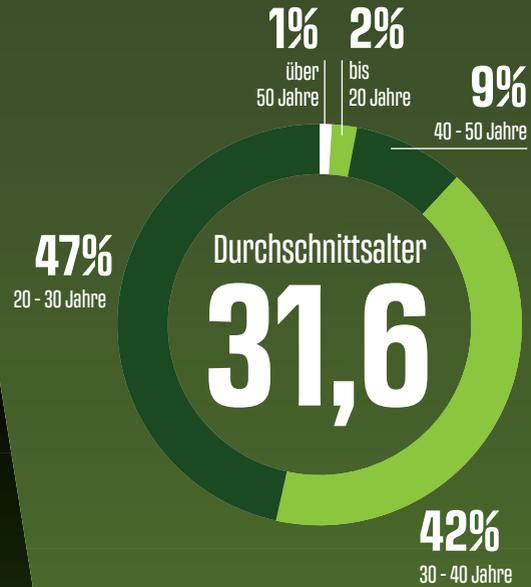
LAN AREA

**RUND 2.100
TEILNEHMER:INNEN**

**HERKUNFT
ENTFERNUNG**



ALTER



**DAS SAGEN UNSERE
LAN TEILNEHMER:INNEN**

-  **97%** empfehlen das Gaming Festival weiter
-  **96%** der Besuch hat sich gelohnt
-  **95%** wollen das Gaming Festival erneut besuchen

GESCHLECHT



87%
männlich



12%
weiblich



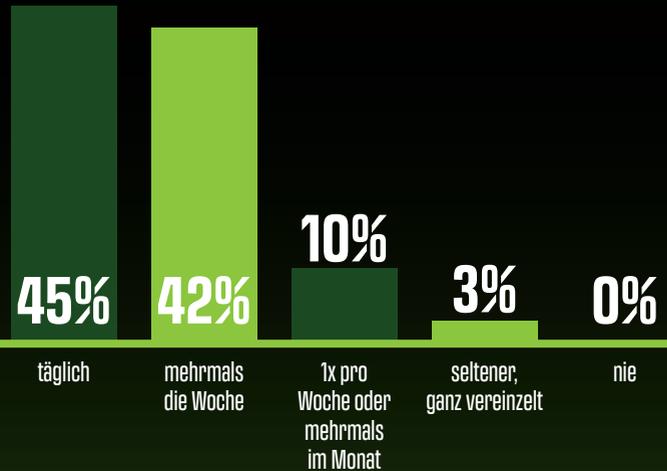
1%
divers

Diese Marken waren dabei:

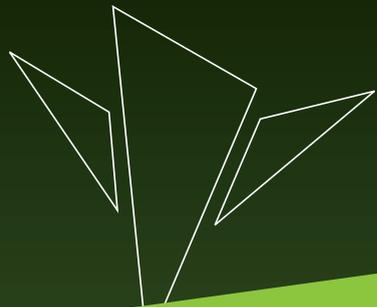
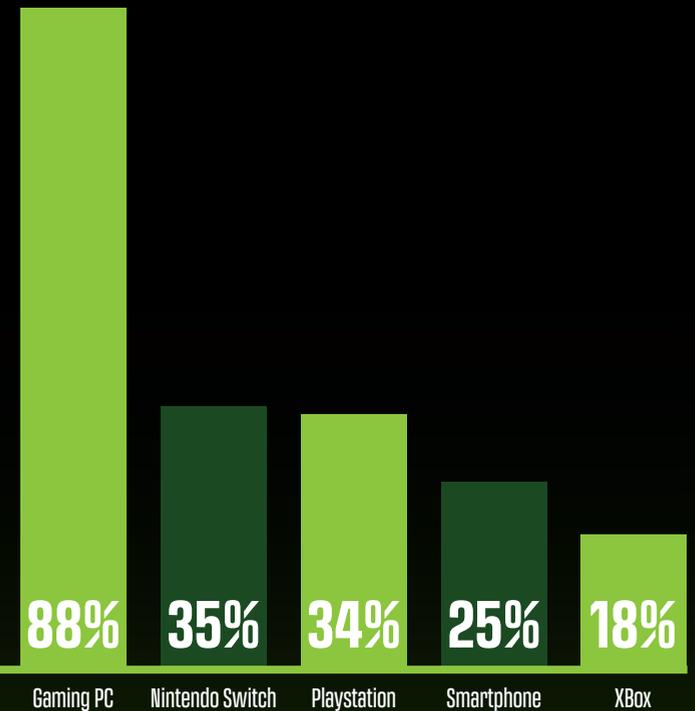


LAN AREA

WIE OFT ZOCKT UNSERE COMMUNITY?



WOMIT ZOCKT UNSERE COMMUNITY?



WAS KOSTETE DAS AKTUELLE GAMING-ENDGERÄT UNSERER COMMUNITY?



TALENTS

UNTER ANDEREM WAREN DABEI:



DOKTORFROID



BENX &
AWESOMEELINA



MAHLUNA &
RVNXMANGO

Alle Talents auf einen Blick: www.caggtus.de/talents



GESAMTREICHWEITE
ALLER TALENTS

 1.841.550

 5.755.893

 1.508.002

 831.116

9 Shows

knapp 20 Stunden Live-Programm

60 qm große Event Stage

40.967 Live-Aufrufe

SOCIAL MEDIA + PRESSE

SOCIAL MEDIA



8.265
FOLLOWER

1,5 MIO
REICHWEITE

5,3 MIO
IMPRESSIONS

28.131
INTERAKTIONEN



7.843
FOLLOWER

114.860
REICHWEITE

4,8 MIO
IMPRESSIONEN

1.180
INTERAKTIONEN



4.957
FOLLOWER

1.073
DURCHSCHNITTLICHE
ZUSCHAUER:INNEN

376.560
ANGESEHENE MINUTEN



4.372
MITGLIEDER

PRESSE

ONLINE

165
CLIPPINGS

181.065.157
REICHWEITE

PRINT

24
CLIPPINGS

5.496.586
REICHWEITE

TV

14
CLIPPINGS

1.858.831
REICHWEITE

RADIO

24
CLIPPINGS

798.492
REICHWEITE

ZEITSPANNE: 1. MAI 2024 - 30. APRIL 2025

ÜBER 800
MEDIENSCHAFFENDE
WAREN VOR ORT
(knapp über 600 davon
Content Creator:innen)

**REICHWEITE
DER AKKREDITIERTEN
AUF TWITCH:
7.470.276
FOLLOWER:INNEN**

FRIENDLY FIRE 10

07.12.2024



FRIENDLY
FIRE

12 h

LIVESTREAM FÜR
DEN GUTEN ZWECK

64.000

DURCHSCHNITTLICHE
ZUSCHAUER:INNEN

80.000

MAX.
ZUSCHAUER:INNEN

510k

EINZELNE
ZUSCHAUER:INNEN

1.266.000

LIVE-
AUFRUFE

PROUDLY SPONSORED BY CAGGTUS



Unsere
Highlights:



WERBEKAMPAGNEN

FIRST FLIGHT
(EARLY BIRD)

META



2.570.067
IMPRESSIONS

7.607
KLICKS

YOUTUBE



356.873
IMPRESSIONS

197.936
VIEWS



MAIN FLIGHT

DISPLAY

300.044
IMPRESSIONS

ADVERTORIAL

419.384
IMPRESSIONS

META



3.300.719
IMPRESSIONS

32.821
KLICKS



TWITCH



491.109
IMPRESSIONS

395.553
FULLVIEWS

YOUTUBE



1.869.936
IMPRESSIONS

903.887
VIEWS

GOOGLE
SEARCH

3.696.834
IMPRESSIONS

46.865
KLICKS



REDDIT



2.518.179
IMPRESSIONS



ANSPRECHPARTNER:INNEN



in

CONSTANTIN STROBEL

Projektdirektor

+49 341 678-8041

c.strobel@leipziger-messe.de



in

MICHELLE HAMMER

Projektassistentin

+49 341 678-8040

m.hammer@leipziger-messe.de



in

JULIA MARCINIAK

Projektmanagerin

+49 341 678-8043

j.marciniak@leipziger-messe.de



in

SVEN HOLUBEK

Projektmanager

+49 341 678-8044

s.holubek@leipziger-messe.de

SAVE THE DATE!

17.-19. APRIL 2026

LINKS

Aftermovie

Website

Pressemeldungen



Instagram



Discord



Facebook



Twitch



TikTok



YouTube



LinkedIn