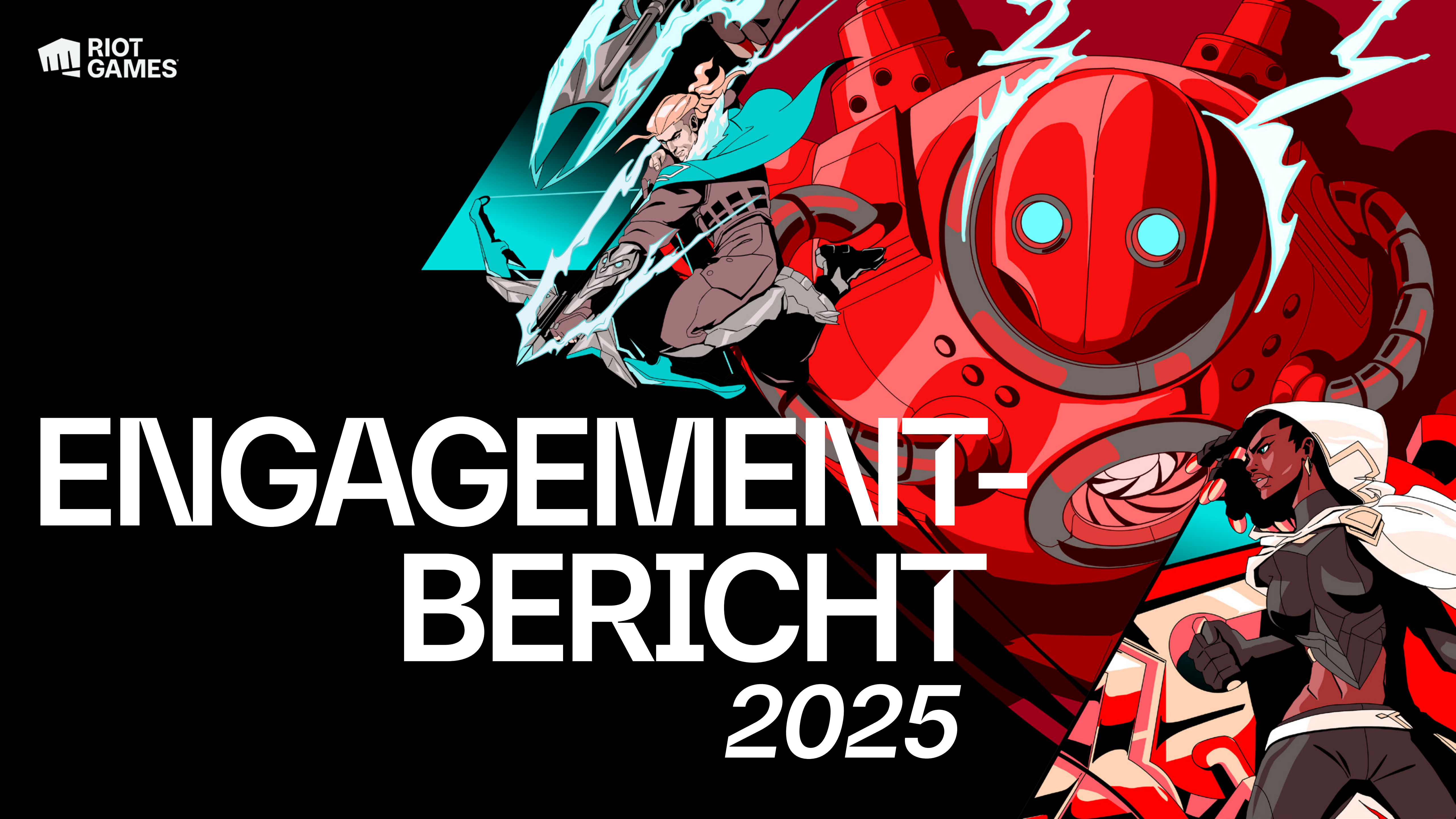


The background of the image is a dynamic, comic-style illustration. In the upper left, a character with orange hair and a blue cape (likely Ahri) is shown in a dynamic pose, surrounded by blue energy. In the center, a large, red, mechanical head with two glowing blue eyes (likely the Demacian Bot) is prominent. In the lower right, a character with dark skin and a white headscarf (likely Yasuo) is shown in a dynamic pose, surrounded by red energy. The overall color palette is dominated by red, blue, and black.

ENGAGEMENT- BERICHT 2025



2025 – EIN JAHR DER NEUERUNGEN

Das Jahr 2025 brachte neue Arten und Weisen zu spielen, neue Communitys zu betreuen, und neue Herausforderungen, die es zu bewältigen galt.

Zum ersten Mal seit Jahren haben wir unser Angebot um zwei neue Spiele erweitert – 2XKO und Riftbound. Das bedeutete, dass wir leidenschaftliche Communitys willkommen heißen, neue Kompetenzen bei Riot aufbauen und neue Rioter an Bord holen mussten, um all dies zu verwirklichen.

Mit dem Wachstum unseres Portfolios wuchs auch unser Anspruch, der beste Ort für die Entwicklung von Spielen zu sein. Ganz gleich, ob wir League of Legends in seinem 16. Jahr voranbringen oder unseren Teams bei der Erforschung und Entwicklung völlig neuer Projekte helfen – unser Fokus liegt immer darauf, Riotern das zu bieten, was sie brauchen, damit sie die beste Arbeit ihrer Karriere abliefern können.

Dieser Anspruch wurde auf die Probe gestellt, als sich Waldbrände [in Los Angeles ausbreiteten](#), von denen der größte nur wenige Kilometer von unserem globalen Hauptquartier entfernt war. Riot konnte betroffenen Riotern Notfallzulagen anbieten, Ersthelfern Mahlzeiten aus unserer Campusküche bereitstellen und Feuerwehrleuten einen Notstromgenerator zur Verfügung stellen, als der Strom ausfiel. Anschließend nutzten wir unsere Spiele, damit Spieler im Spiel Geld für den Riot Games Social Impact Fund spenden konnten. Die gesammelten Gelder wurden an Organisationen weitergeleitet, die nicht nur in Los Angeles, sondern auch weltweit Hilfe bei Naturkatastrophen leisten.

Bei jedem neuen Spiel, jedem neuen Meilenstein und jeder neuen Gelegenheit bleibt eines immer gleich: Die Menschen hinter Riot machen Riot zu dem, was es ist – dem besten Ort, um Spiele zu entwickeln. Dieser Bericht beschreibt, wie wir Rioter unterstützt haben – und wie sie sich im Gegenzug für Spieler und Communitys auf der ganzen Welt eingesetzt haben.



ALLTAG BEI RIOT

Um großartige Spiele zu entwickeln, muss man zunächst ein großartiges Umfeld dafür schaffen. Das ganze Jahr über bieten wir Riotern Möglichkeiten, ihre Kreativität zu entfalten, Beziehungen zu entwickeln und zu stärken, ihre Communitys zu unterstützen und natürlich gemeinsam Spiele zu spielen.



Gemeinsam erschaffen – Thunderdome

Der Thunderdome, unsere Version eines Hackathons, gibt Riotern ein paar Tage Zeit, Ideen zu entwickeln und umzusetzen, die möglicherweise nicht zu ihren Kernaufgaben gehören. Manche Projekte werden zu Spielfunktionen, internen Tools oder [sogar Arcade-Automaten](#). Andere werden nie veröffentlicht – und genau darin liegt der Sinn. „Thunderdome“ soll Raum für Experimente, Neugier und Zusammenarbeit innerhalb von Riot schaffen.



Gemeinsam spielen – Spielpausen

Neue Spiele bedeuten neue Spielmöglichkeiten, auch bei Riot. Die meisten „Spielpause“-Tage laufen nach dem gleichen Muster ab: PC-Bangs, in denen es nur so von Riotern wimmelt, die die kommenden Neuerscheinungen unserer digitalen Spiele ausprobieren. Aber Riftbound hat die Dinge verändert. Unser neues Tabletop-Kartenspiel hat unsere Kantine mit Spielmatten und Kartenhüllen gefüllt, während Rioter das Spiel lernten, gegeneinander antraten und ihre ersten Ziehungen vorführten.



Gemeinsam freiwillig – Global Service Month

Wandmalereien in Los Angeles. Spielzeug für Rettungshunde in Singapur. Kunstprogramme für Kinder in China. Diese Projekte – und viele weitere – waren Teil des „Global Service Month“, einer Möglichkeit für Rioter, sich für ihre Communitys vor Ort einzusetzen. 2025 fand unser „Global Service Month“ zum zehnten Mal statt. Über 20 Niederlassungen weltweit nahmen sich die Zeit, füreinander, für unsere Nachbarn und für die Communitys da zu sein, die Riot erst möglich machen.



Gemeinsam wachsen – Offsite für Führungskräfte

Großartige Teams brauchen ebenso großartige Führungskräfte. Deshalb haben wir über 450 Führungskräfte aus allen Bereichen von Riot zusammengebracht, um in die Menschen zu investieren, die unsere Teams, unsere Kultur und unsere kreative Ausrichtung prägen. Durch gemeinsames Lernen, offene Gespräche und sinnvolle Zusammenarbeit hat dieses Offsite-Meeting das gemeinsame Bekenntnis unserer Führungskräfte bekräftigt, dafür zu sorgen, dass Riot der beste Ort ist, um Spiele zu entwickeln.



E-SPORT AUF DER GANZEN WELT

2025 haben „League of Legends“, „VALORANT“, „Teamfight Tactics“ und „Wild Rift“ die ganze Welt bereist und enthusiastischen Communitys vor Ort die größten Momente des E-Sports nähergebracht.

Jede Station ist dabei mehr als nur ein Turnier. Die regionalen Teams machen jedes Event zu einem Fest mit Fanfesten, Zuschauerpartys, Community-Aktivitäten und lokalen Erlebnissen, die Spielern die Möglichkeit geben, zusammenzukommen – egal, ob sie eine Eintrittskarte für die Arena haben oder nicht.



TOUR-STATIONEN 2025

SEOUL, SÜDKOREA

VANCOUVER, KANADA

PEKING, CHINA

SCHANGHAI, CHINA

CHENGDU, CHINA

BERLIN, DEUTSCHLAND

LOS ANGELES, USA

TAIPEH, TAIWAN

BANGKOK, THAILAND

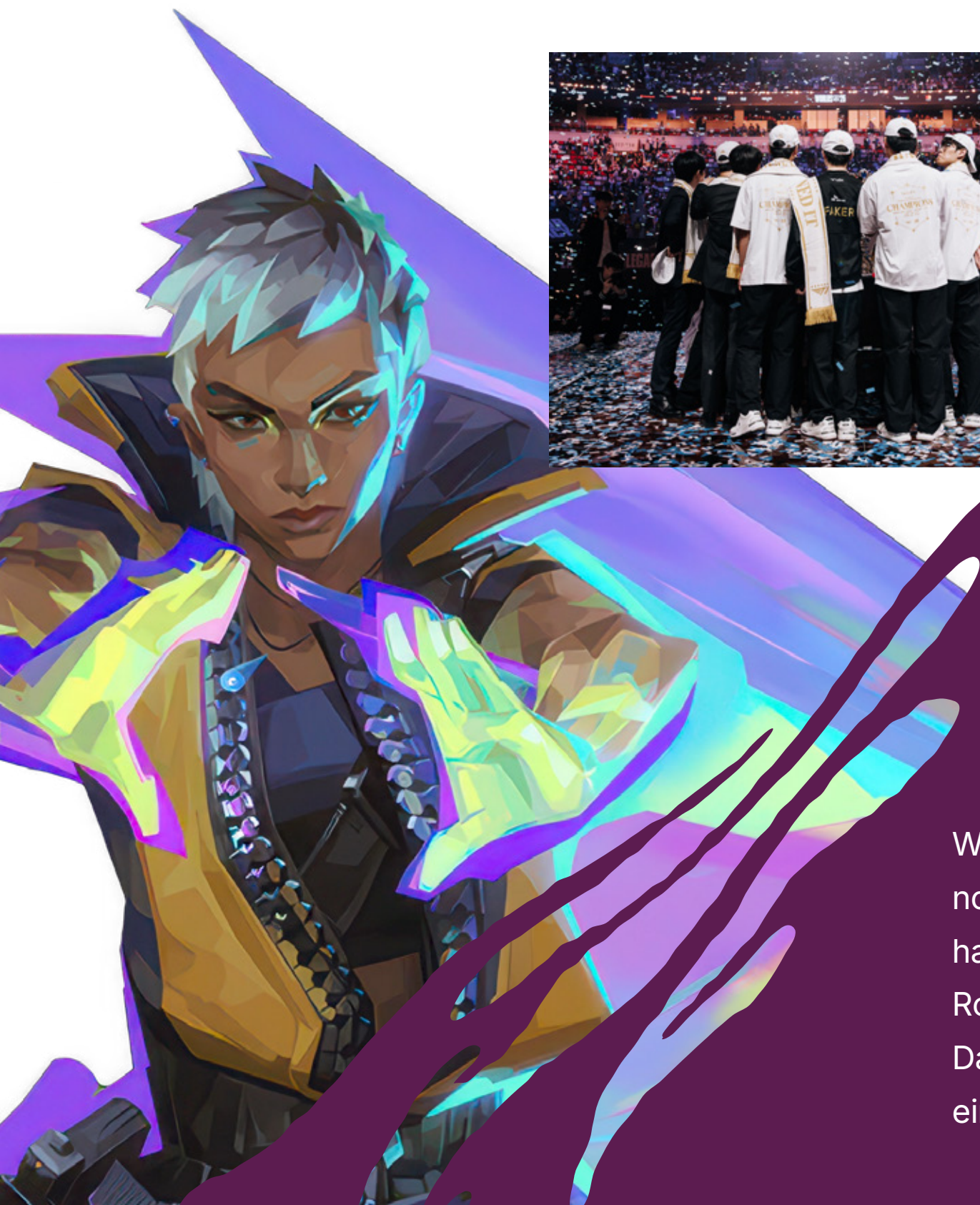
TORONTO, KANADA

PARIS, FRANKREICH

HO-CHI-MINH-STADT, VIETNAM



Wann immer es möglich ist, suchen wir nach Gelegenheiten, diese Momente noch bedeutungsvoller zu machen. Während des VALORANT Masters Bangkok haben wir „Waylay“ vorgestellt, einen thailändischen Duellanten, der von Mo Rodvanich, einem in Bangkok geborenen Synchronsprecher, gesprochen wird. Dadurch wurde ein internationales Turnier zu einem bedeutsamen Moment und einer nachhaltigen Repräsentation thailändischer Spieler in VALORANT.





KULTUR DER ZUGEHÖRIGKEIT

Great games come from teams with different Greatartige Spiele entstehen durch Teams, in denen unterschiedliche Perspektiven, Erfahrungen und Ideen zusammenkommen. Das ist einer der Gründe, warum wir uns dafür einsetzen, mehr Wege in die Spieleindustrie zu erschließen, ein Umfeld zu schaffen, in dem alle Rioter einen Beitrag leisten und sich entfalten können, und mehr Menschen dabei zu helfen, eine Zukunft für sich in unserer Branche zu sehen.



Wir stellen vor: „Power Spike“

Dieses Jahr hat unser Team für Vielfalt und Inklusion das neue Programm „Power Spike“ für alle Rioter ins Leben gerufen, um deren persönliche und berufliche Weiterentwicklung durch Angebote zur Förderung von Kompetenzen, Sichtbarkeit und dem Aufbau einer Community zu unterstützen. Bei einem der Höhepunkte hielt die Trainerin des Siegers des VCT-Champions, Christine „potter“ Chi, einen Vortrag vor Riotern über die Erkenntnisse, die sie im Laufe ihrer Karriere gewonnen hat. Das Programm wurde zunächst für Rioter in den USA eingeführt, soll 2026 aber auch auf Standorte auf der ganzen Welt ausgeweitet werden.



Nachwuchsförderung

Ohne praktische Erfahrung kann der Einstieg in die Welt der E-Sport-Übertragungen schwierig sein. Genau hier setzt das „1,000 Dreams Broadcast Cadetship“-Programm an, das in Partnerschaft mit dem 1,000 Dreams Fund und AWS ins Leben gerufen wurde. Nach seinem Start in Dublin im Jahr 2024 bieten wir das Programm – ein bezahltes, dreimonatiges Angebot, das Mentoring, Karrierecoaching und Erfahrungen in der Live-Produktion vereint – im Jahr 2025 auch in unserem von AWS bereitgestellten Übertragungszentrum in Seattle an.



Rioters bei der AFROTECH

AFROTECH ist und bleibt eine unserer Lieblingsveranstaltungen, um mit schwarzen Fachkräften in Kontakt zu treten, die sich für Spiele und Technologie interessieren. Im Jahr 2025 haben wir erneut Rioter nach Houston geschickt und den Teilnehmern so die Gelegenheit geboten, sich über Karrieremöglichkeiten, Kreativität und das Leben bei Riot auszutauschen. Über mehrere Tage hinweg schauten die Teilnehmer an unserem Stand vorbei, trafen sich mit Riotern und nahmen an einem Spieleabend teil. Wir freuen uns immer, bei solchen Veranstaltungen präsent zu sein und Einblicke in die Spieleentwicklung bei Riot zu geben.



RIGs Nachtmärkte

Essen. Musik. Lokale Händler. Jede Menge Rioter. Vor einigen Jahren hat API@Riot einen Nachtmarkt veranstaltet, der von den in Asien weit verbreiteten Freiluftmärkten inspiriert war. Mittlerweile organisieren die meisten unserer RIGs ihre eigenen Nachtmärkte auf unserem Campus in LA. Dort präsentieren sich lokale Anbieter aus den jeweiligen RIG-Communities, es gibt Essen, Musik, Spiele und vieles mehr. Ob es nun die Rainbow Rioters waren, die anlässlich des „Pride Month“ LGBTQIA+-Anbieter einluden, oder Riot Unidos die lokale lateinamerikanische Community mit einbezog – bei Riot freut sich jeder auf einen Nachtmarkt.

WOHLTÄTIGKEIT

Durch den [Riot Games Social Impact Fund](#) wird die Großzügigkeit der Spieler in Unterstützung für Communitys weltweit umgewandelt. Ob bei der Reaktion auf akute Notfälle oder bei Investitionen in langfristige Initiativen – der Fonds ermöglicht es uns, schnell zu handeln, wenn Hilfe am dringendsten benötigt wird.

Seit 2019
wurden über
**74 Millionen
USD**
gespendet

Über
450
Organisationen
wurden unterstützt



VALORANT-Wohltätigkeitspaket

Anlässlich des fünfjährigen Jubiläums von VALORANT wurden einige bei den Fans beliebte kosmetische Inhalte aus den vergangenen Jahren in das [Wohltätigkeitspaket](#) aufgenommen, wobei ein Teil der Erlöse an wohltätige Zwecke ging.



Pandafreundin Lux in League

Lux war schon immer einer der beliebtesten Champions in League of Legends, daher war [Pandafreundin Lux eine naheliegende Wahl](#), als wir einen neuen Skin entwerfen wollten, um Geld für den Riot Games Social Impact Fund zu sammeln.



Wohltätigkeitsabstimmungskampagne

Das Geld wurde von unseren Spielern gespendet, also haben wir ihnen ein Mitspracherecht darüber gegeben, wohin das Geld fließen soll. Im Jahr 2025 haben wir im Rahmen der [Wohltätigkeitsabstimmungskampagne](#) 87 gemeinnützige Organisationen in 29 Ländern unterstützt und uns dabei für Themen wie Nachhaltigkeit, Bildung, Armutsbekämpfung und vieles mehr eingesetzt.

Spendenverdopplung durch Mitarbeiter

Auch Rioter haben ihren Beitrag geleistet. Im Rahmen eines Spendenverdopplungs-Programms haben Riot und Rioter 2025 mehr als 1 Million USD gespendet, um über 800 gemeinnützige Organisationen weltweit zu unterstützen.

Spendenaktion für Katastrophenhilfe

Als sich die Waldbrände in Los Angeles ausbreiteten, ermöglichte der Riot Games Social Impact Fund Spielern, sich sozial zu engagieren. Durch Spendenaktionen in „League“ und „VALORANT“ [kamen mehr als 3 Millionen USD für die Katastrophenhilfe zusammen](#). Mit diesen Mitteln wurden neun Organisationen unterstützt, die Hilfe bei Naturkatastrophen leisten.

Ehrung bei der ESA „Nite to Unite“

Jede Spendenaktion steht für ein Kollektiv aus Spielern, Riotern und Partnern, die sich für wohltätige Zwecke jenseits unserer Spiele einsetzen. 2025 wurde dieses gemeinsame Engagement gewürdigt, als die ESA Foundation den Riot Games Social Impact Fund bei der Veranstaltung „Nite to Unite“ mit dem Champion Award auszeichnete.

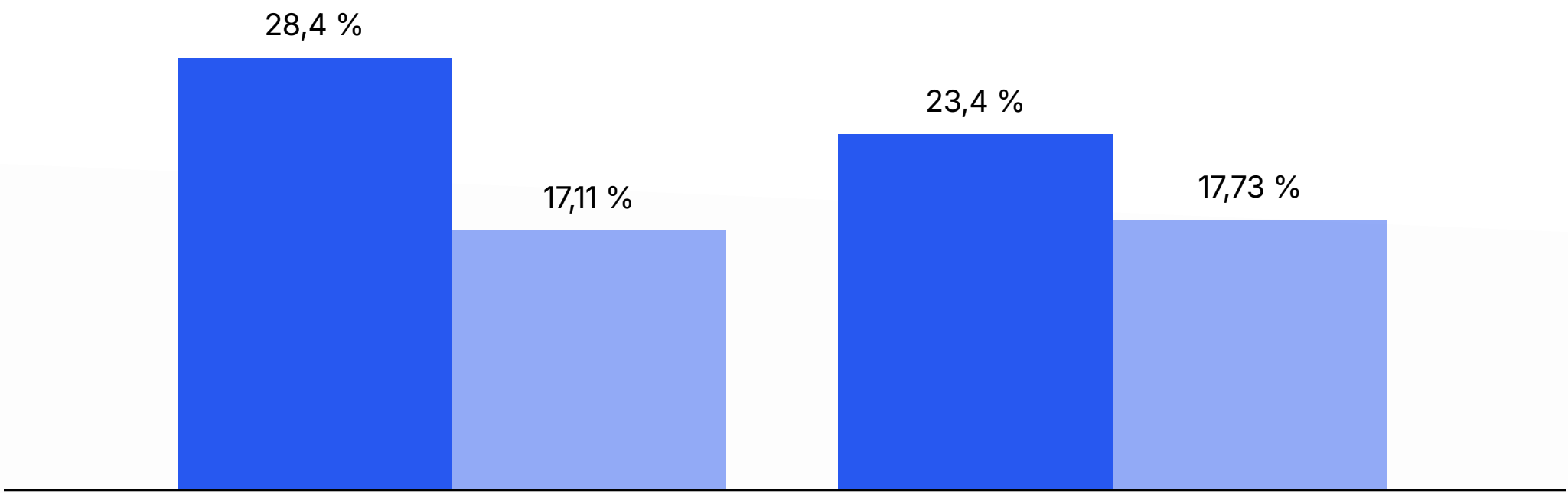




DIE MENSCHEN HINTER

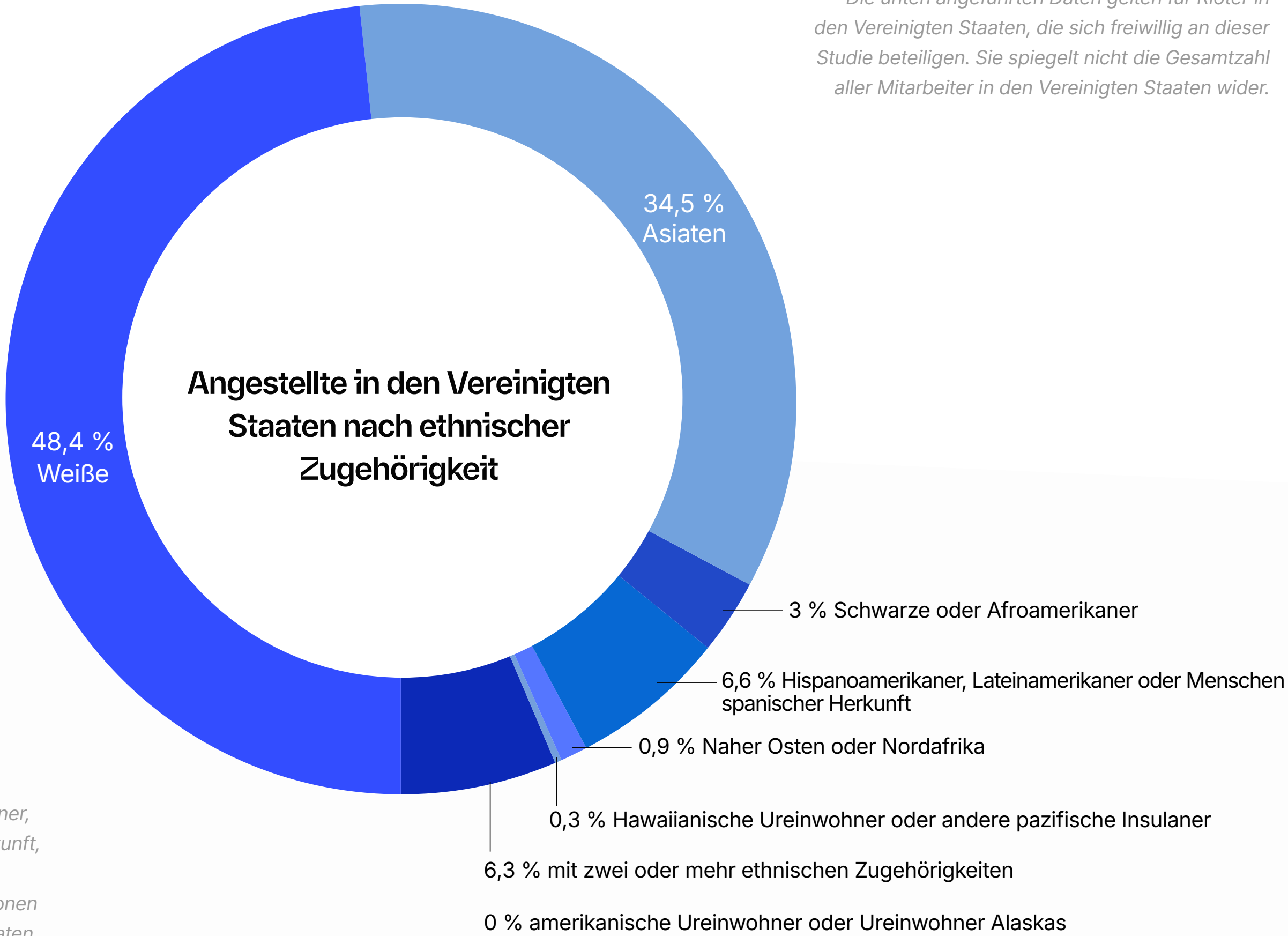
Hier ist ein Überblick aus dem Jahr 2025, der im Zuge unseres Strebens nach Transparenz die demografische Zusammensetzung der Rioter zeigt.

Demografische Aufschlüsselung



Frauen bei Riot weltweit
Frauen = Frauen, Cisfrauen, Transfrauen

Unterrepräsentierte Minderheiten in den USA
Unterrepräsentierte Minderheiten (URM) = Schwarze oder Afroamerikaner, Hispanoamerikaner, Lateinamerikaner oder Menschen spanischer Herkunft, amerikanische Ureinwohner oder Ureinwohner Alaskas, hawaiianische Ureinwohner oder andere Insulaner von pazifischen Inseln, sowie Personen mit zwei oder mehr ethnischen Zugehörigkeiten in den Vereinigten Staaten.



Die unten angeführten Daten gelten für Rioter in den Vereinigten Staaten, die sich freiwillig an dieser Studie beteiligen. Sie spiegelt nicht die Gesamtzahl aller Mitarbeiter in den Vereinigten Staaten wider.

Gleichheit

Riot arbeitet mit einem externen Experten zusammen, um mehrmals im Jahr eine umfassende Lohngleichheitsanalyse durchzuführen. Im Rahmen dieses Prozesses wird auf verschiedenste Weise geprüft, ob die Gehälter und Beförderungen von allen Riotern innerhalb der Organisation gleich sind. Riot arbeitet auch mit einem weiteren externen Experten zusammen, um im Zuge von Riots Anerkennnisurteil anhand einer anderen Methodologie eine umfassende Lohngleichheitsanalyse zwischen den Geschlechtern durchzuführen. Bei beiden angewandten Methoden sieht Riot auch weiterhin keine systematischen, statistisch bedeutenden Unterschiede bei Gehältern oder Beförderungen.

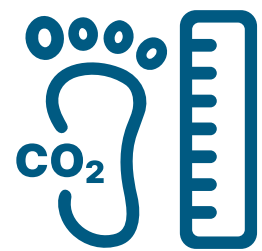


UNSERE HERANGEHENSWEISE AN

NACHHALTIGKEIT@RIOT

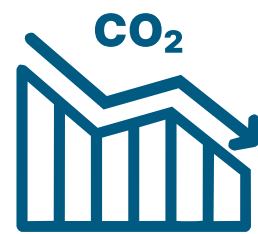
Nachhaltigkeit bei Riot beginnt damit, dass wir uns unserer Auswirkungen bewusst werden müssen. Als weltweit operierendes Unternehmen erstreckt sich unser ökologischer Fußabdruck auf alle Bereiche unserer Geschäftstätigkeit, darunter unsere Niederlassungen, Live-Events, E-Sport, Reisen, Produkte, Lieferanten und die digitale Infrastruktur, die dazu beiträgt, Spiele für Spieler auf der ganzen Welt bereitzustellen.

Unsere Bemühungen für Nachhaltigkeit konzentrieren sich auf drei Schlüsselbereiche:



Messung unseres CO₂-Fußabdrucks

Zunächst muss ein klareres Bild davon gewonnen werden, woher die Emissionen in den gesamten Geschäftsabläufen und entlang der Wertschöpfungskette von Riot stammen.



Reduzierung unserer Emissionen

Wir nutzen die gewonnenen Erkenntnisse, um herauszufinden, worauf Riot seine zukünftigen Anstrengungen konzentrieren kann, um noch bedeutendere Fortschritte zu erzielen.



Unsere Auswirkungen verstehen und darüber berichten

Wir verbessern die Qualität unserer Daten, damit wir im Laufe der Zeit transparentere, einheitlichere und nützlichere Informationen bereitstellen können.



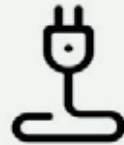
Wir erfassen die Treibhausgasemissionen von Riot gemäß dem GHG Protocol („Treibhausgasprotokoll“) und nutzen diesen Prozess, um unseren ökologischen Fußabdruck besser zu verstehen und die Qualität unserer Berichterstattung im Laufe der Zeit zu verbessern. Da sich die Erwartungen an die Nachhaltigkeitsberichterstattung ständig weiterentwickeln, stärken wir unsere Steuerungs-, Dokumentations- und Berichtsprozesse, um eine umfassendere, einheitlichere und zuverlässigere Offenlegung zu gewährleisten.

Auf dieser Grundlage können wir zukünftige Reduzierungsmaßnahmen besser priorisieren, durchdachte langfristige Entscheidungen treffen und Spielern sowie der Spieleindustrie transparentere Informationen zur Verfügung stellen.





UNSERE TREIBHAUSGASBILANZ

	Treibhausgasemissionen 2025	Treibhausgasemissionen 2024	Treibhausgasemissionen 2023
 Scope 1 Direkte Emissionen aus dem Verbrauch von Brennstoffen	694 tCO2e	1.189 tCO2e	1.655 tCO2e
 Scope 2 Indirekte Emissionen aus dem Zukauf von Energie	6.887 tCO2e	6.724 tCO2e	7.698 tCO2e
 Scope 3 Indirekte Emissionen, die durch unsere Wertschöpfungskette entstehen	176.835 tCO2e	171.527 tCO2e	249.112 tCO2e

Ein Hinweis zu unseren Daten: Wir sind bemüht, möglichst genaue Emissionsberechnungen zu liefern. Die Messung von Treibhausgasen ist jedoch als Disziplin noch in der Entwicklung. Da wir neue Instrumente zur CO₂-Messung einführen und die Vollständigkeit unserer Daten verbessern, können sich zukünftig gemeldete Emissionen ändern, insbesondere in den Scope-3-Kategorien, in denen sich die Messmethoden beständig weiterentwickeln.



2025

TREIBHAUSGASE- MISSIONEN

Emissionen nach Scope 1 und 2

2025 haben wir unsere Erfassung von Scope-1- und Scope-2-Emissionsdaten verbessert, indem wir uns weniger auf Schätzungen verlassen, sondern mehr auf tatsächliche Betriebsdaten wie Stromrechnungen und Zählerstände zurückgreifen. Dadurch erhalten wir einen besseren Überblick über die Emissionen der einzelnen Niederlassungen und dem Betrieb von Riot und können besser einschätzen, worauf wir unsere zukünftigen Maßnahmen zur Erfassung und Reduzierung konzentrieren sollten.

Emissionen nach Scope 3

Für Scope 3 haben wir unsere Datenerfassung weiter verbessert, indem wir umfassendere Aktivitätsdaten und verfeinerte Emissionsfaktoren für wichtige Kategorien einbezogen haben. Infolgedessen sind die Werte in einigen Kategorien im Vergleich zu den Vorjahren gestiegen, darunter „Investitionsgüter“, „im Betrieb anfallende Abfälle“ sowie „vorgelagerter Transport und Vertrieb“, was vor allem auf eine umfassendere Datenabdeckung zurückzuführen ist.

Gleichzeitig trugen Anpassungen in der Methodik dazu bei, dass in bestimmten Kategorien, darunter Geschäftsreisen und Investitionen, geringere Emissionen ausgewiesen wurden. Diese Änderungen spiegeln die kontinuierliche Weiterentwicklung unseres Treibhausgasinventars wider, während wir die Datenqualität, den Erfassungsumfang und die Einheitlichkeit entlang der gesamten Wertschöpfungskette von Riot verbessern.



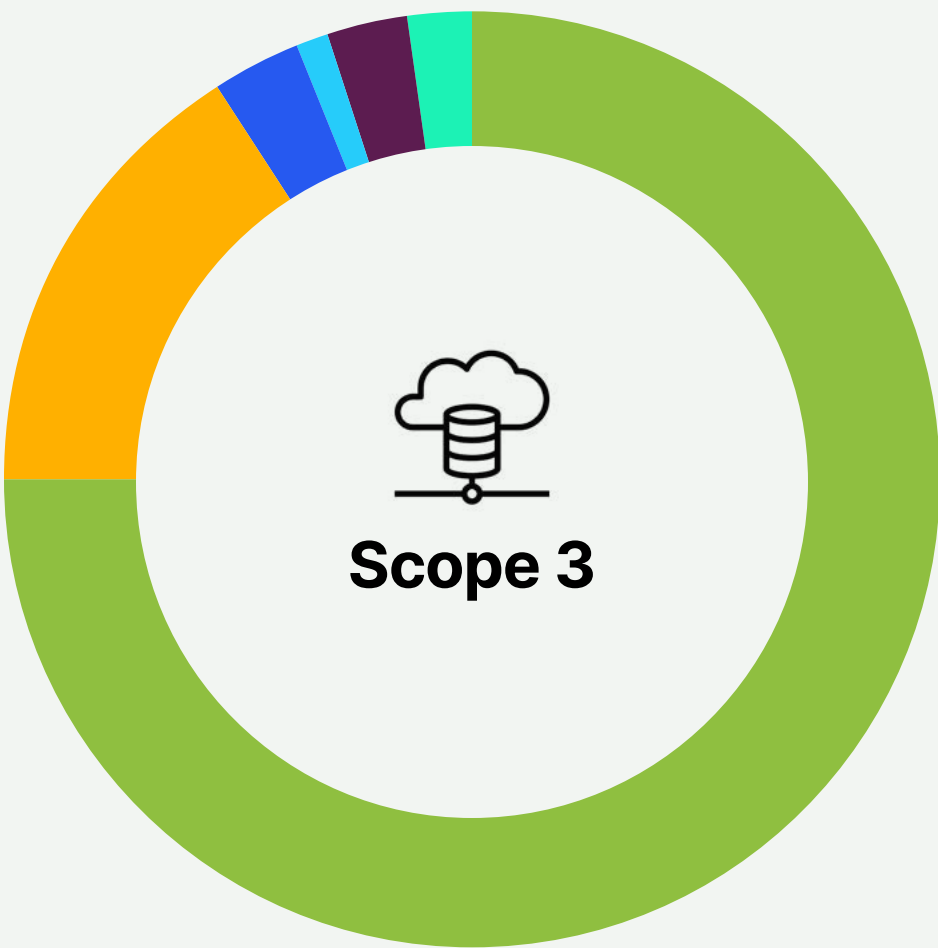
Scope 1

694 tCO₂e



Scope 2

6.887 tCO₂e



	Eingekaufte Waren und Dienstleistungen	75 %
	Geschäftsreisen	16 %
	Pendeln der Mitarbeiter und Arbeiten im Homeoffice	3 %
	Emissionen im Zusammenhang mit Brennstoffen und Energie	1 %
	Investitionsgüter	3 %
	Sonstige	2 %



NACHHALTIGKEIT IN DER PRAXIS

Nachhaltigkeit kann viele Formen annehmen, doch das Ziel all unserer Bemühungen ist es, unseren Einfluss auf den Klimawandel zu begrenzen. Von umweltfreundlichem E-Sport bis hin zur Reduzierung von Lebensmittelabfällen – jede Maßnahme trägt dazu bei.

Reduzierung von Lebensmittelabfällen bei NOMs

Jede Woche versorgt NOMs, unser Campus-Café, Tausende von Riotern mit Essen. Mit abwechslungsreichen Menüs, einer Vielzahl an Ernährungsoptionen und einem engagierten Küchenteam ist es eine anspruchsvolle Aufgabe, das Essen täglich zuzubereiten. Doch das Team von NOMs geht noch einen Schritt weiter. Bereits 2022 begann es, mit Winnow, einem Kamerasystem, das in unsere Kompostbehälter gerichtet ist, unsere Lebensmittelabfälle zu erfassen. Mithilfe dieser Daten konnten sie die Menüs anpassen und buchstäblich Tonnen von potenziell verschwendeten Lebensmitteln einsparen.

Seit 2022:

	Insgesamt
307,2	1.306
TONNEN	METRISCHE TONNEN
Lebensmittelabfälle	CO ₂ e eingespart
eingespart	

Wir machen unsere Übertragungszentren nachhaltig

Unsere von AWS bereitgestellten Übertragungszentren in Seattle und Dublin sind die Basis unserer weltweiten E-Sport-Veranstaltungen. An beiden Standorten wurden zahlreiche Maßnahmen ergriffen, um der Nachhaltigkeit einen hohen Stellenwert einzuräumen. Unser Übertragungszentrum in Dublin hat erneut die Zertifizierung nach ISO 14001 erhalten – ein weltweit anerkannter Standard, der die starken Umweltmanagementsysteme, die wir zur kontinuierlichen Verbesserung unserer Umweltfreundlichkeit implementiert haben, unabhängig prüft und bestätigt.

Nachhaltigkeit im E-Sport

Mit weltweit durch E-Sport-Veranstaltungen ausverkauften Arenen ist die Verbesserung unserer bereits eingeführten Nachhaltigkeitsmaßnahmen ein wichtiger Schritt, um unsere Auswirkungen auf die Umwelt zu reduzieren. Indem wir Wasserflaschen aus Plastik durch strategisch aufgestellte Wasserspender in den Arenen ersetzt haben, konnten wir den für das Personal der Arenen durch Wasserflaschen entstandenen Müll bei unseren E-Sport-Events fast vollständig beseitigen.

Seit 2024:

	Rund
93 %	95.000
weniger	FLASCHEN
ABFALL DURCH	wurden dem Abfallstrom
WASSERFLASCHEN	entzogen



