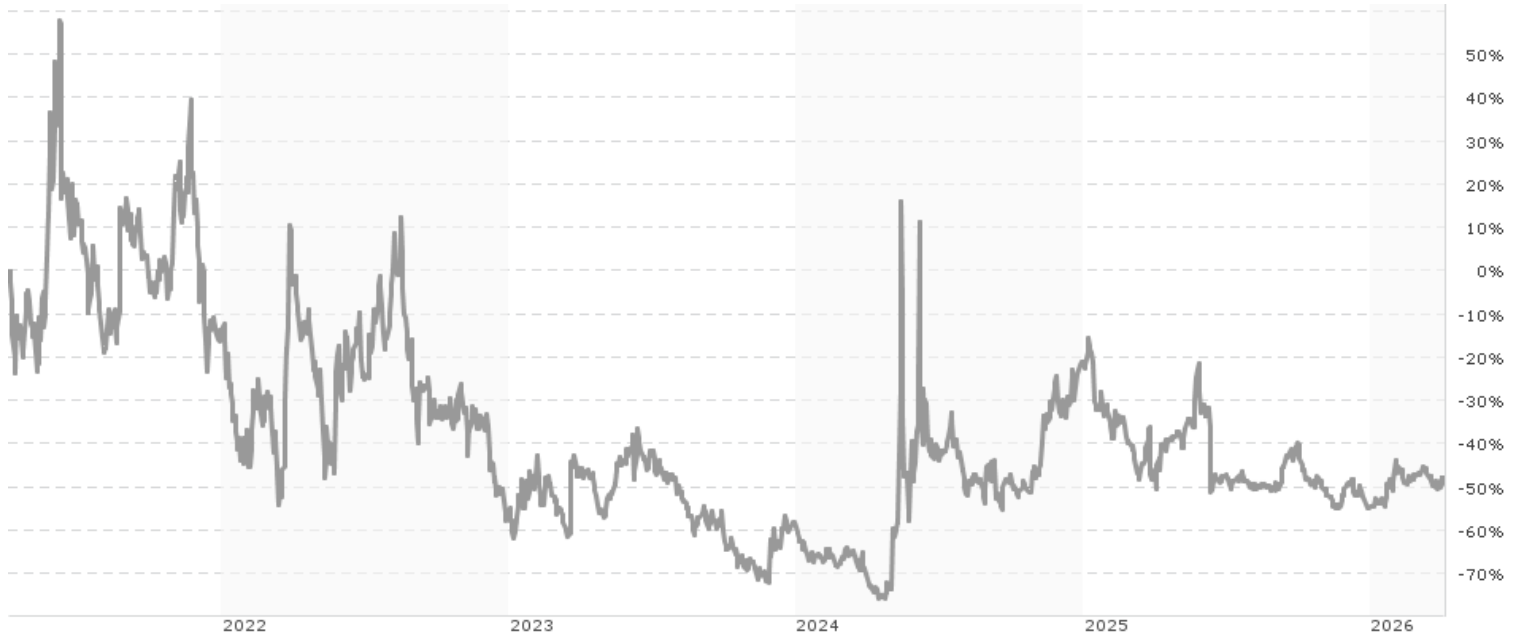


GAMESTOP CORP. A / US36467W1099 / Stuttgart

| | | | | |
|---------------------------------|-------------------|--|-----------------------------|------------|
| Aktuell 02.04.2026 21:55 | Industrie | Sektor | Marktkapitalisierung | Typ |
| 20,25 EUR | Zyklischer Konsum | Großflächiger Einzelhandel und Distributoren | 10.474,04 mill. | Aktie |



Performanceergebnisse der Vergangenheit lassen keine Rückschlüsse auf die künftige Entwicklung zu.

| Fundamentalkennzahlen (Letztes GJ) | | Bewertungszahlen (Aktuell / Letztes GJ) | | Rentabilität (Letztes GJ) | |
|------------------------------------|-----------|---|---------------|---------------------------|--------|
| Ergebnis je Aktie | 0,93 USD | KGV (EPS) | 25,12 / 25,68 | Bruttoumsatzrendite | 32,95% |
| Umsatz je Aktie | 8,10 USD | KUV | 2,89 / 2,95 | EBIT Marge | 6,39% |
| Buchwert je Aktie | 12,14 USD | PEG | 0,14 / 0,14 | Nettoumsatzrendite | 11,53% |
| Cash-Flow je Aktie | 1,37 USD | Gewinnrendite | 3,98% / 3,89% | Eigenkapitalrendite | 7,68% |
| Dividende je Aktie | 0,00 USD | Dividendenrendite | 0,00% / 0,00% | Gesamtkapitalrendite | 4,03% |

| Statistik | 1M | 6M | 1J | 3J | 5J | 10J | Jahresperformance | |
|-------------|---------|---------|---------|---------|---------|----------|-------------------|---------|
| Performance | -1,03% | -7,43% | -5,20% | -3,75% | -50,84% | +198,66% | 2026 | +15,86% |
| Volatilität | +28,99% | +34,17% | +43,78% | +99,34% | +98,81% | +118,64% | 2025 | -42,76% |
| Tageshoch | 21,25 | 21,87 | 30,48 | 44,88 | 61,00 | 71,45 | 2024 | +88,38% |
| Tagestief | 19,19 | 17,48 | 17,48 | 9,40 | 9,40 | 0,60 | 2023 | -4,90% |
| Preis Ø | 20,20 | 19,50 | 20,75 | 19,76 | 24,36 | 14,42 | 2022 | -49,03% |

Unternehmensportrait

GameStop gehört zu den weltweit größten Einzelhändlern im Bereich Computerspiele. Die Gesellschaft betreibt über 4.800 Filialen in 10 Ländern. Das Portfolio des Unternehmens umfasst neben dem Ver- und Ankauf von neuen und gebrauchten Videospielen, Spielekonsolen und dazugehörigem Equipment auch digitale Produkte wie Network-Cards, digitale und Online-Zeitkarten und digital herunterladbare Software. Das Angebot ist in allen Regionen weitestgehend gleich: Neben den Konsolen Sony PlayStation, der Microsoft Xbox und ihrer Erweiterung Kinect sowie der Nintendo Wii werden auch die zugehörigen Accessoires, darunter Controller, Memory Cards, Strategy-Guides, Magazine und Trading Cards verkauft. Der Hauptumsatz ergibt sich jedoch aus dem Verkauf von Videospielen von über 50 Herstellern, darunter Sony, Microsoft, Electronic Arts und Activision. Die Filialen laufen unter den Namen GameStop, EB Games und Micromania. Darüber hinaus betreibt GameStop die Browser-basierte Spiele-Website www.Kongregate.com, das Magazin Game Informer sowie das Streaming-Technologie-Unternehmen Spawn Labs sowie die digitale Computerspiel-Plattform Impulse.

GAMESTOP CORP. A / US36467W1099 / Stuttgart

| Aktiva | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
|--|--|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Sachanlagen | 164 | 136 | 95 | 68 | 48 |
| Immaterielle Vermögensgegenstände | - | - | - | - | - |
| Finanzanlagen | - | - | - | - | - |
| Anlagevermögen | 900 | 790 | 735 | 520 | 377 |
| Vorräte | 915 | 683 | 632 | 480 | 403 |
| Forderungen | 141 | 154 | 91 | 61 | 45 |
| Liquide Mitteln | 1.271 | 1.139 | 922 | 4.757 | 6.305 |
| Umlaufvermögen | 2.599 | 2.324 | 1.974 | 5.355 | 10.012 |
| Bilanzsumme | 3.499 | 3.113 | 2.709 | 5.875 | 10.388 |
| Passiva | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
| Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen | 471 | 531 | 324 | 149 | 147 |
| Langfristige Finanzverbindl. | 40 | 29 | 18 | 7 | 4.164 |
| Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten | - | - | - | - | - |
| Rückstellungen | 627 | 669 | - | - | - |
| Verbindlichkeiten | 1.897 | 1.791 | 1.370 | 946 | 4.944 |
| Gezeichnetes Kapital | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Eigenkapital | 1.602 | 1.322 | 1.339 | 4.930 | 5.444 |
| Minderheitenanteile | - | - | - | - | - |
| Bilanzsumme | 3.499 | 3.113 | 2.709 | 5.875 | 10.388 |
| GuV | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
| Umsatzerlöse | 6.011 | 5.927 | 5.273 | 3.823 | 3.630 |
| Abschreibungen (Gesamt) | - | - | - | - | - |
| Betriebsergebnis | -368 | -312 | -34 | -26 | 232 |
| Zinsergebnis | -27 | 10 | 50 | 163 | 272 |
| Ergebnis vor Steuern | -395 | -302 | 13 | 137 | 384 |
| Ertragsteuern | -14 | 11 | 6 | 6 | -34 |
| Gewinnanteil Minderheitsgesellschafter | - | - | - | - | - |
| Konzernjahresüberschuss | -381 | -313 | 7 | 131 | 418 |
| Ergebnis je Aktie | -1,2487 | -1,0277 | 0,0219 | 0,2937 | 0,9331 |
| Dividende je Aktie | 0,0000 | 0,0000 | 0,0000 | 0,0000 | 0,0000 |
| Cashflow | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
| Cash Flow aus laufender Geschäftstätigkeit | -434 | 108 | -204 | 146 | 615 |
| Cash Flow aus Investitionstätigkeit | -65 | -223 | -33 | 265 | -3.210 |
| Cash Flow aus Finanzierungstätigkeit | 1.201 | -8 | -12 | 3.443 | 4.146 |
| Veränderung der liquiden Mittel | 685 | -124 | -257 | 3.851 | 1.538 |
| Anzahl der Mitarbeiter | 12.000 | 12.000 | - | - | - |
| Vorstand | Diana Saadeh-Jajeh, Nir Pate | | | | |
| Aufsichtsrat | Ryan Cohen, Alain Attal, Jim Grube, Larry Cheng, Matthew Furlong, Yang Xu | | | | |
| Hauptaktionäre | Freefloat (59.9%),RC Ventures LLC (11.9%),Ryan Cohen (11.9%),The Vanguard Group (7.8%),BlackRock, Inc. (6.8%),George E. Sherman (1.7%) | | | | |
| Kontakt | Website: www.gamestop.com, Telefon: +1-817-424-2001 E-Mail: ir@gamestop.com | | | | |