Die Gamestar ist eine deutsche Computerzeitschrift, die sich hauptsächlich mit Computerspielen befasst. Sie wird vom Verlag Webedia Gaming GmbH herausgegeben und erscheint immer am vorletzten Mittwoch jeden Monats. Neben der Zeitschrift selbst gibt es noch einen Podcast und eine Webseite.

Auf der Internetseite findet man neben zahlreichen Artikeln über sämtliche Videospiele auch Tests von den Videospielen. Außerdem gibt es auch die Möglichkeit als Nutzer Gamestar aktiv mitzugestalten. Nutzer haben die Möglichkeit ihre eigenen Berichte abzugeben. Außerdem gibt es ein großes Forum um sich untereinander über die neusten Themen auszutauschen. Gamestar ist also weitaus mehr als eine Zeitschrift, sondern hat sich in den letzten Jahren zu einer interaktiven Plattform entwickelt.

Abgesehen von Computerspielen befasst sich Gamestar auch mit PC-Hardware. Hierbei gibt es ähnlich wie bei den Comptuerspielen zahlreiche Tests und Artikel über die neusten technischen Neuerungen.

Die Gamestar erscheint seit dem 1. September 1997 monatlich und erreicht ca. 0,7Mio. Leser.

Der Aufbau der Tests in der Gamestar ist bei allen Artikeln nahezu identisch.

Die Überschrift eines Artikels verfolgt immer das selbe Muster. Der Titel des Spiels gefolgt von einer auf das Spiel bezogenen, meist wertenden, Überschrift um das Interesse des Lesers zu wecken.

Anschließend folgt eine Unterzeile, in der das Thema des Artikels erwähnt und eine grobe Richtung des Fazits genannt wird.

Am Anfang des Artikels steht eien spielspezifische Einleitung, die meist auf das Genre des Spiels oder anderen Vertretern der Spielreihe bezogen wird. Meist werden die prägnantesten Merkmale des Spiels genannt um einen ersten Eindruck über das Spiel zu bekommen.

Nach der spielespeziefischen Einleitung wird das geteste Spiel mit anderen Spielen aus dem selben Genre verglichen. Im zweiten Teil wird dann auf das Spiel direkt eingegangen. Es werden Stärken und Schwächen aufgezählt und gleichzeitig der Vergleich mit andere Spielen gewagt. Es wird auf die Spielwelt und auf mechanische Abläufe eingegangen.

Wichtige Aspekte sind hierbei zuerst einmal die Präsentation des Spieles. Hier wird das Spiel auf sein äußeres getestet. Wie präsentiert sich das Spiel, gibt es Fehler im Gameplay, sind Übersetzungen sinnvoll und gut verständlich. Im zweiten Schritt geht es um das Spieldesign. Hierbei ist natürlich wichtig wie das Spiel gestaltet ist. Passt die Spielwelt zum thema das Spieles und wurde die Spieltwelt an den Sinn des Spieles angepasst. Außerdem wichtig ist die Balance des Spieles. Ist das Spiel zu einfach macht es keinen Spaß, zu schwer darf es allerdings auch nicht sein. Hier muss eine gute Balance gefunden werden. Zudem wird auf die Story eingegangen und bewertet ob eine bestimmte Atmosphäre aufkommt. Zu guter letzt wird der Umfang des spieles bewertet und geschaut was der Spiele für ein Geld bekommt.