



minetest.net

ein freier Nachbau des Minecraft Spiels

Nicht verwechseln!

Freeware ist kostenlos benutzbar.
Shareware ist eingeschränkt nutzbar, Weitergabe erlaubt.
Free-to-play ist kostenlos, meist im Internet, spielbar, aber kostenpflichtige Spielelemente sind möglich.
Demo/Crippleware sind unvollständige Spiele, die gespielt und anderen weitergegeben werden dürfen.
Freie Software darf dagegen beliebig verwendet, kopiert und vollständig untersucht werden. Auch selbst veränderte Versionen dürfen veröffentlicht werden.

Beschränkungen unfreier (=proprietärer) Software:



Unfreie Spiele sind oft auf bestimmte Betriebssysteme beschränkt bzw. nur unter Bedingungen wie Onlinezwang möglich (#0: ~~nutzen~~). Da der Quellcode (wie etwas programmiert wurde) nicht veröffentlicht wird und dessen Veröffentlichung sogar rechtlich verfolgt wird, kann niemand von einem unfreien Spiel programmieren lernen (#1: ~~verstehen~~). Das Teilen mit Freunden (#2: ~~teilen~~) wird durch Gesetzgebung und PR-Kampagne mit Piraterie und Raub gleichgesetzt. Ein unfreies Spiel zu modden (Mod = ~~ändern~~) ist rechtlich nicht erlaubt, sondern bestenfalls geduldet. Mods unfreier Spiele können jederzeit verboten werden (#3: ~~verbessern~~).

Freie Software schützt wirksam gegen Altersfreigaben und andere Zensurmaßnahmen, die meist auf ein Verkaufs- und Werbeverbot hinauslaufen.



Freiheit vs. kostenlos

Freie Software beinhaltet das Recht, damit Geld zu verdienen (inklusive Verkauf). Der Quellcode von freier Software muss frei zugänglich sein. In der Praxis ist freie Software zumindest im Internet meist kostenlos erhältlich, aber es gibt viele Möglichkeiten, mit freier Software/Spielen Geld zu verdienen bzw. für freie Software zu bezahlen:

- Bereitstellung von Binärpaketen, Bündelung mit Anleitungen, getrennte Lizenzierung von Code und Artwork (Grafiken/Musik), Erbringung von Dienstleistungen (tech. Support & Hotlines), Betreiben von Multiplayer-Servern und Ranking-Listen, Vorfinanzierung via Crowdsourcing, Spenden, Verkauf und Vertrieb.

Programmieren lernen:

Mit und von freien Spielen spielend programmieren zu lernen, um eigene Apps und Spiele-Projekte zu erschaffen und zu publizieren: Dies ist das erklärte Kursziel der Firma spielend-programmieren. 100 % free/libre/open-source Programmierkurse für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Information über Kurszeiten, Ferienkurse, Preise, kostenlose Probestunden, Auftritte in Schulen/bei Veranstaltungen, Geburtstagsfeiern u.v.m finden Sie auf der Homepage:

Impressum:

Horst JENS, Firma spielend-programmieren

spielend-programmieren.at

horst.jens@spielend-programmieren.at

Brigittenuerländer 6, 1.Stock, (Büro JENS)

1020 Wien, Österreich, +43 660 52 65 377

creativecommons.org/licenses/by/4.0




2017-03-18



fellowship
of fsfe

Erstellt mit Unterstützung der Wiener Gruppe des Fellowships der Free Software Foundation Europe fellowship.fsfe.org



Freie Spiele

„non-free games are unethical ...

not because they cost money but because they take away your freedoms“

R.M.Stallman



Die vier Grundfreiheiten

Nur FREIE SOFTWARE gewährt dem Nutzer folgende 4 Grundfreiheiten gemäß der Definition der Free Software Foundation ([FSFE.org](https://fsfe.org)), die Richard STALLMAN in der GPL-Lizenz definiert hat (gnu.org/philosophy/free-sw.de.html), nämlich:


- ### 0 VERWENDEN

Die Freiheit, Software zu benutzen wie man möchte, für jeden Zweck.
- ### 1 VERSTEHEN

Die Freiheit, Software zu untersuchen und zu verändern, um daraus zu lernen. Voraussetzung: Zugang zum Quellcode (Sourcecode).
- ### 2 VERBREITEN

Die Freiheit, das Programm weiterzuverbreiten.
- ### 3 VERBESSERN

Die Freiheit, das Programm zu verändern und diese Veränderungen zu verbreiten. Voraussetzung: Zugang zum Quellcode.



flightgear.org

3D Flugsimulator mit echten (Open Source/Open Data) Landschaftsdaten



Oad

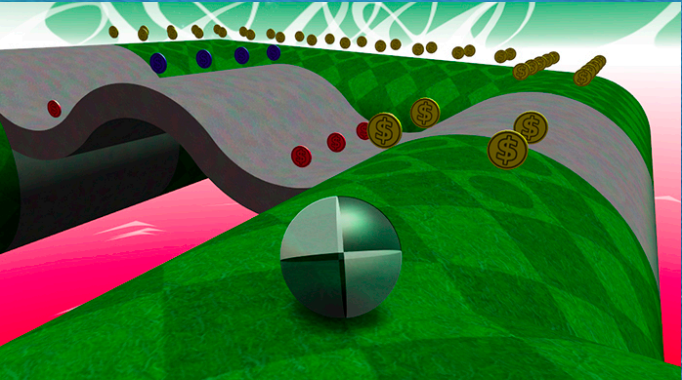
Spieler: 1-6
Technik: 3D-Karte erforderlich.
Genre: Echtzeitstrategie
siehe auch: Age of Empires, Spring RTS
play0ad.com



Ufoai

ufoai.org

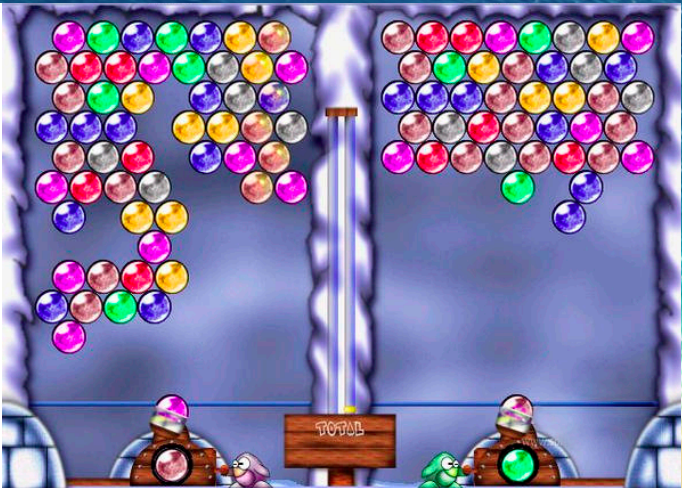
Spieler: Singleplayer, bis zu 6 Spieler via LAN möglich
Technik: 3D-Karte notwendig (OPENGGL), Map-Editor vorhanden. Übersetzer gesucht!
Genre: Strategie/Taktikspiel mit Science-Fiction Setting. Rundenbasierte Kämpfe in 3D Engine. Strategiemodus läuft in pausierbarer Echtzeit.
Siehe auch: Ufoai ist eine Hommage an „Ufo Defence“ aus den Xcom-Spielen der 90er Jahre mit moderner Quake2 Grafik Engine.
In Kürze: Die Menschheit wird von Außerirdischen bedroht. Im Strategie-Modus werden Basen auf einer 3D-Weltkarte errichtet und Abfangjäger, Soldaten und Forscher koordiniert. Gelandete Aliens müssen in rundenbasierten 3D-Taktik-Kämpfen besiegt werden, wobei jeder Soldat einzeln gesteuert werden kann. Erfolgreiche Einsätze bringen Erfahrung, Geld und neue Alien-Technologien zum Erforschen.



Neverball

neverball.org

Spieler: 1, **Technik:** 3D-Karte erforderlich
Genre: Geschicklichkeitsspiel, **siehe auch:** Neverput, Marble Madness, Emilia Pinball Emulator, Gltron, Super Transball 2
In Kürze: Es ist eine Kugel durch ein Labyrinth zu balancieren wobei nicht die Kugel, sondern das ganze Labyrinth entsprechend gekippt werden muss.



Frozen Bubble

frozen-bubble.org

Spieler: 1-2, **Genre:** für Nicht-Spieler, Kleinkinder und lange Telefongespräche geeignet, **siehe auch:** Tetris, Klotzki, Gweled
In Kürze: farbige Kugeln mit gleichfarbigen Kugeln abschießen, damit Erstere herunterfallen und Punkte bringen. Gute Musik.



The Battle for Wesnoth

wesnoth.org

Spieler: 1-2, **Technik:** Map- und Mission-Editor vorhanden. frei-lizenzierte Einheiten-Grafiken. **Genre:** rundenbasierte Hexfeld Strategie in Fantasy-Setting **siehe auch:** Battle Isle, Fantasy General, Advanced Strategic Command
In Kürze: In diesem Vorzeigeprojekt der freien Software spielt man in einer Fantasywelt mit Einheiten wie Menschen, Zwerge und Trolle epische Schlachten und Feldzüge nach. Jede Einheit hat unterschiedliche Eigenschaften wie Trefferpunkte, Bewegung, Fern- und Nahkampfwerte. Eine große Rolle spielt das taktisch geschickte Manövrieren und Umzingeln kämpfender Einheiten. Neue Einheiten dürfen nur in Burgen rekrutiert werden, das dazu nötige Geld wird durch Besetzen von Dörfern verdient. Veteranen-Einheiten bekommen bessere Fähigkeiten und dürfen im Rahmen einer Kampagne ins nächste Szenario mitgenommen werden.

Nur einige Bei-Spiele ...

Alleine Ubuntu Linux bietet in seinem Softwarekatalog über 1000 Einträge der Kategorie „Games“ an und im Internet gibt es noch wesentlich mehr freie Spiele! Wir präsentieren hier nur eine kleine Auswahl mit Vertretern typischer Spiele-Genres. Alle diese Spiele laufen auf GNU/Linux-Systemen sowie meistens auch unter anderen, unfreien Betriebssystemen.



Crawl

crawl.develz.org

Spieler: 1, **Technik:** rundenbasiertes Erforschen. Browserfähig. **Genre:** Rogue-Like **siehe auch:** Nethack, Rogue, Diablo
In Kürze: Ein zufallsgeneriertes Verlies (=Dungeon) will erforscht, Schätze gefunden, Fallen vermieden und Monster bekämpft werden. Zur den entwicklungsfähigen Rassen und Berufen können auch wechselbare Religionen gewählt werden, die zusätzliche Möglichkeiten und Beschränkungen bringen. Mindestens drei Runen müssen zurück zur Oberfläche gebracht werden. Wenn die Spielfigur ihr Leben verliert, ist es nicht möglich einen älteren Spielstand zu laden.



bzflag

bzflag.org

Spieler: 2-16 **Technik:** 3D-Karte und Internetverbindung erforderlich **Genre:** 3D-Echtzeit Multiplayer Panzer-Egoshoooter **siehe auch:** Battlezone, Egoshoooter
In Kürze: Mit 3D-Panzern (statt Figuren) mit langer Nachladezeit, die aber hüpfen können, spielt man in Teams in Polygon-Arenen, nützt Pyramiden und Würfel als Deckung und achtet auf abprallende Schüsse.