



**minetest.net**  
ein freier Nachbau des Minecraft Spiels

## Nicht verwechseln!

**Freeware** ist nur kostenlos verwendbar.  
**Shareware** darf auch kostenlos weitergegeben werden.  
**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** bietet dagegen alle vier Freiheiten: Sie  
darf beliebig verwendet, unbeschränkt kopiert, voll-  
ständig untersucht werden und es dürfen auch selbst  
veränderte Versionen veröffentlicht werden.

Unfreie (=proprietäre) Software erlaubt keine dieser Freiheiten. So ist z.B. bei unfreien Spielen die Benutzung nur auf bestimmten Betriebssystemen möglich oder nur unter gewissen Bedingungen (online-Zwang) – kein freedom 0: to use as you wish. Da der Quellcode (wie ein Programm programmiert wurde) nicht veröffentlicht wird und dessen Veröffentlichung sogar rechtlich behindert wird, ist es nicht möglich aus einem unfreien Spiel etwas über das Programmieren zu lernen – kein freedom 1: to study. Gegen die Freiheit, ein Spiel mit Freunden zu teilen (freedom 2: share) läuft eine PR-Kampagne die diese Freiheit mit Kapitalverbrechen (Piraterie) gleichstellt. Freie Software ist in der Praxis nicht von Altersfreigabesystemen und politischen Zensurmechanismen betroffen, da diese meist auf ein Verkaufs- bzw. Bewerbeverbot abzielen. Die Freiheit, ein Programm zu verbessern und zu verändern (freedom 3: improve) – bei Spielen als Mod (=Modifikation, Änderung) bekannt, ist rechtlich oft gar nicht erlaubt sondern maximal geduldet. Das bedeutet das Modder unfreier Spiele keinerlei Rechtssicherheit haben und ihr Werk jederzeit verboten werden kann.

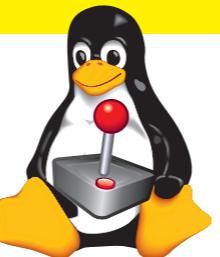


## Freiheit vs. kostenlos

Freie Software beinhaltet das Recht, damit Geld zu verdienen (#0 use as you wish). Während der Sourcecode von freier Software frei zugänglich sein muss, und in der Praxis freie Software oft kostenlos zumindest im Internet erhältlich ist, gibt es mehrere Möglichkeiten mit freier Software/Spielen Geld zu verdienen bzw. für freie Software zu zahlen:  
Bereitstellung von Binärpaketen, Bündelung mit Anleitungen, Trennung von Artwork (Grafiken/Musik) und Code, Erbringung von Dienstleistungen (tech. Support, Hotlines), betreiben von Multiplayer-Servern und Ranking-Listen, Vorfinanzierung via Crowdsourcing, Spenden.

## Programmieren lernen:

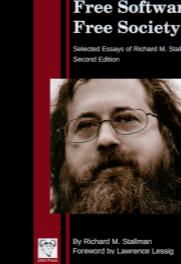
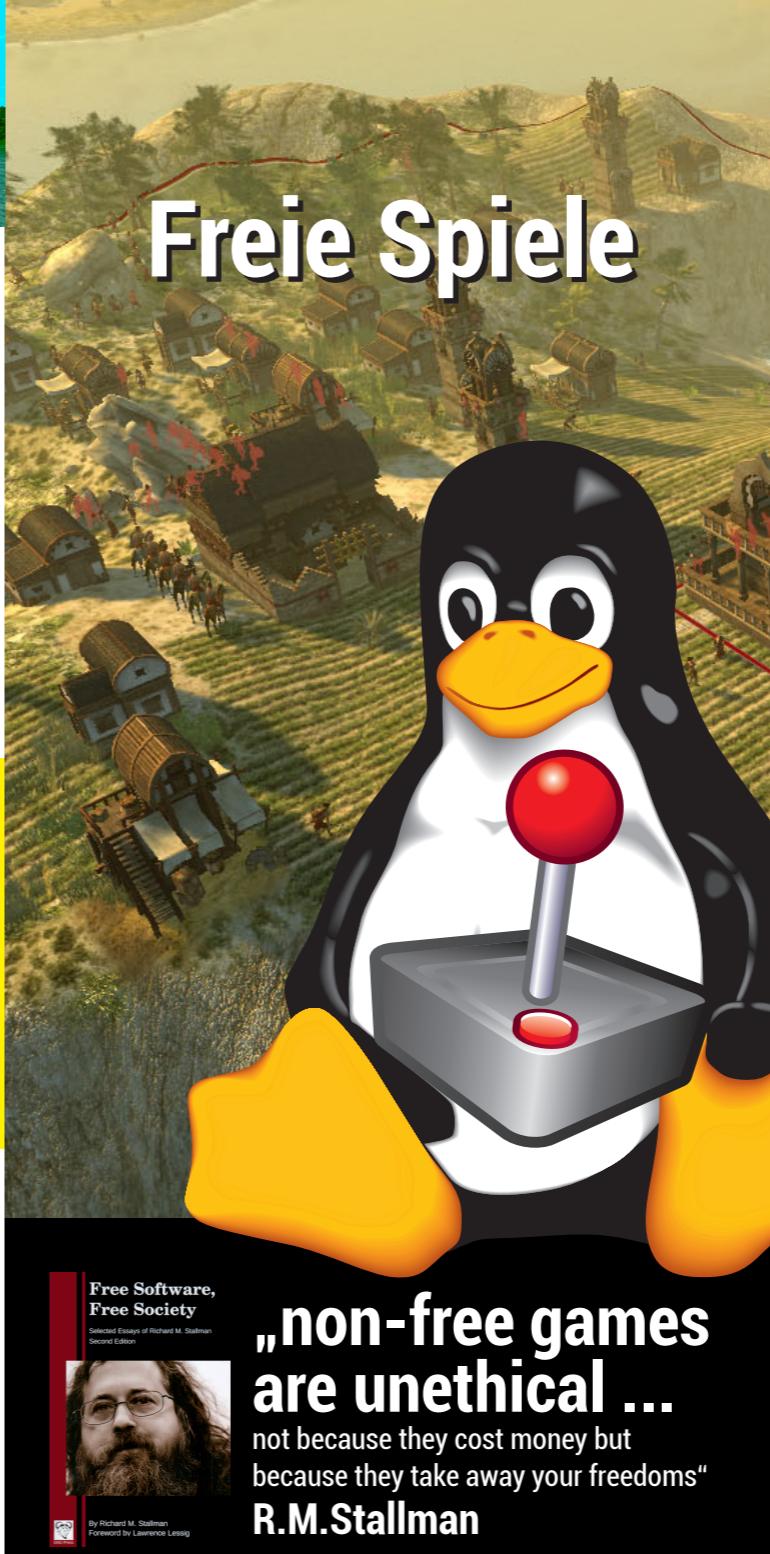
Mit und von freien Spielen spielend programmieren zu lernen um eigene Apps oder Spiele-Projekte zu erschaffen und vor allem zu veröffentlichen ist das erklärte Kursziel der Firma Spielend-Programmieren. 100% free libre open source Programmierkurse für Kinder und Jugendliche. Information über Kurszeiten,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



Impressum:  
Horst JENS, Firma spielend-programmieren  
Web: <http://spielend-programmieren.at>  
email: horst.jens@spielend-programmieren.at  
Tel: +43 660 52 65 377  
Adr.: Brigittenauerlände 6, 1.Stock, (Büro JENS)  
1020 Wien, Österreich

2014-10-02  
**fellowship**<sup>+</sup>  
of fsfe

Erstellt mit Unterstützung der Wiener Gruppe des Fellowships der Free Software Foundation Europe  
<http://fellowship.fsfe.org>



**„non-free games  
are unethical ...**  
not because they cost money but  
because they take away your freedoms"  
**R.M.Stallman**

## Endlich frei

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

### 0 USE

Die Freiheit, Software zu benutzen wie man möchte, für jeden Zweck.

### 1 STUDY

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

### 2 SHARE

Die Freiheit, das Programm weiter zu verbreiten.

### 3 IMPROVE

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



**Oad**

**Spieler:** 1-6  
**Technik:** 3D-Karte erforderlich.  
**Genre:** Echtzeitstrategie  
**siehe auch:** Age of Empires, Spring RTS  
[playOad.com](http://playOad.com)

**Neverball**

**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 indem nicht die Kugel, sondern das ganze Labyrinth entsprechend gekippt werden muss.

[neverball.org](http://neverball.org)

**Ufoai**

**Spieler:** Singleplayer, bis zu 6 Spieler via LAN möglich  
**Technik:** 3D-Karte notwendig (OPENGL), 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 drehbaren 3D-Weltkarte errichtet und Abfangjäger, Soldaten und Personal koordiniert. Erfolgreiche Abwehreinsätze bringen Geld. Ufos und feindliche Städte können bekämpft und erforscht werden. In einer rundenbasierten 3D-Taktik-Karte kann jeder Soldat einzeln gesteuert werden.

[ufoai.org](http://ufoai.org)

**Frozen Bubble**

**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 diese herunterfallen und Punkte bringen. Gute Musik.

[frozen-bubble.org](http://frozen-bubble.org)

**The Battle for Wesnoth**

**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, Zwergen und Trollen epische Schlachten und Feldzüge nach. Jede Einheit hat unterschiedliche Eigenschaften wie Trefferpunkte, Bewegung, Fern- und Nahkampfwerte. Eine große Rolle spielt das taktisch geschickte Manövriren 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.

[wesnoth.org](http://wesnoth.org)

**Crawl**

**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 vermeiden 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 Sielstand zu laden.

[crawl.develz.org](http://crawl.develz.org)

**bzflag**

**Spieler:** 2-16 **Technik:** 3D-Karte und Internetverbindung erforderlich **Genre:** 3D-Echtzeit Multiplayer Panzer-Egoshooter **siehe auch:** Battlezone, Egoshooter  
**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.

[bzflag.org](http://bzflag.org)