

## Endlich frei

Hat es Dich schon einmal genervt in einem Spiel nicht tun zu können, was Du willst? Für manche unfreie (= proprietäre) Spiele darfst Du Mods oder neue Levels nach den Regeln der Hersteller erstellen aber möchtest Du Spiele nicht lieber komplett frei anpassen, wie es Dir gefällt? Bei Freier Software ist die einzige Grenze Deine Vorstellungskraft. Du darfst Freie Spiele beliebig **benutzen, untersuchen, verändern und kopieren**. Jede Freie Software garantiert Dir diese **vier Freiheiten**. Weil ihr Quellcode vollständig öffentlich im Netz verfügbar ist, kostet Dich das noch nicht mal etwas.

### 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, vollständig untersucht werden und es dürfen auch selbst veränderte Versionen veröffentlicht werden.



**flightgear.org**

3D Flugsimulator mit echten

(Open Source/Open Data) Landschaftsdaten

## Kostenlos und trotzdem rentabel?

Freie Software kann auch gegen Geld verbreitet werden. Das „frei“ im Namen bezieht sich nämlich nicht auf den Preis, sondern auf die Möglichkeiten, die Freie Software bringt. Der Quellcode, muß zwar immer auch kostenlos verfügbar sein, aber zusätzlicher Komfort wie etwa Binärpakete können durchaus verkauft werden. Wer von seiner Arbeit mit Freier Software leben möchte, hat daher viele Möglichkeiten: Crowdfunding, Spenden, Trennung zwischen Quellcode und Gestaltung, zusätzliche Dienstleistungen wie das Betreiben eines Servers für Multiplayer-Spiele oder das Verwalten einer weltweiten Ranking-Liste.

### Programmieren lernen:

Mit Freier Software programmieren zu lernen, und eigene freie Apps oder Spiel-Projekte zu veröffentlichen, ist erklärtes Kursziel der Programmierkurse für Kinder und Jugendliche bei Spielend-Programmieren. Nähere Information über Kurszeiten, Ferienkurse, Preise, kostenlose Probestunden, Auftritte in Schulen und Veranstaltungen (Geburtstagsfeiern) auf der Homepage:

[spielend-programmieren.at](http://spielend-programmieren.at)

Impressum, für den Inhalt verantwortlich:

Horst JENS, Brigittenauerlände 6,  
1020 Wien, Österreich

Alle Texte und Grafiken: CC-BY

Grafik-Quellen: joystick: GLPG Lizenz

[commons.wikimedia.org/wiki/Image:Gnome-joystick.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Gnome-joystick.svg)

Tux: Quelle: [commons.wikimedia.org/wiki/Image:Tux.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Tux.svg)

So lange sie genannt werden erlauben die Inhaber des Copyrights der Tux-Grafik jegliche Verwendung:

Larry Ewing, Simon Budig und Anja Gerwinski.

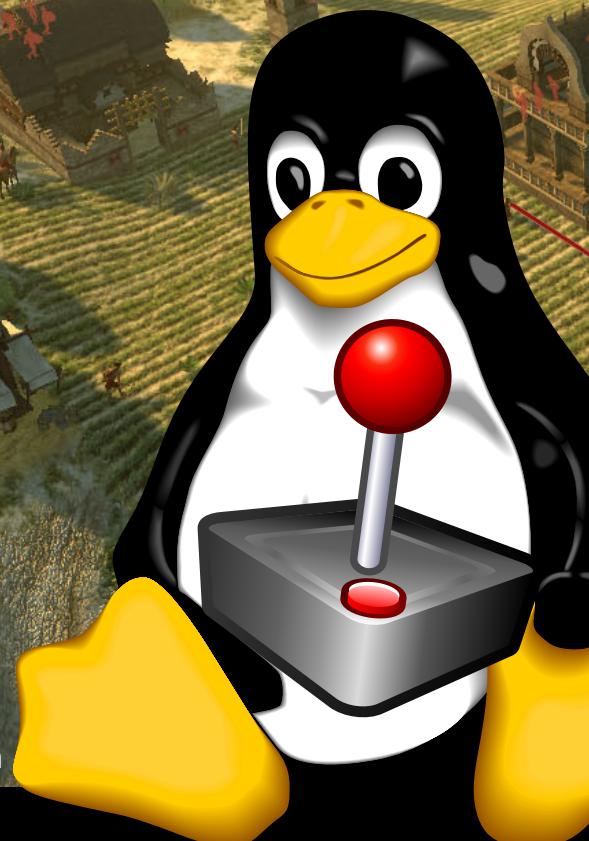
Die Rechte der Spieles-Grafiken liegen bei den jeweiligen Projekten.



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



play0ad.com



Bestimm doch  
einfach selbst!

# Oad

Spieler: 1-6

Technik: 3D-Karte erforderlich.

Genre: Echtzeitstrategie

siehe auch:

Age of Empires

Spring RTS



# Ufoai

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

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.



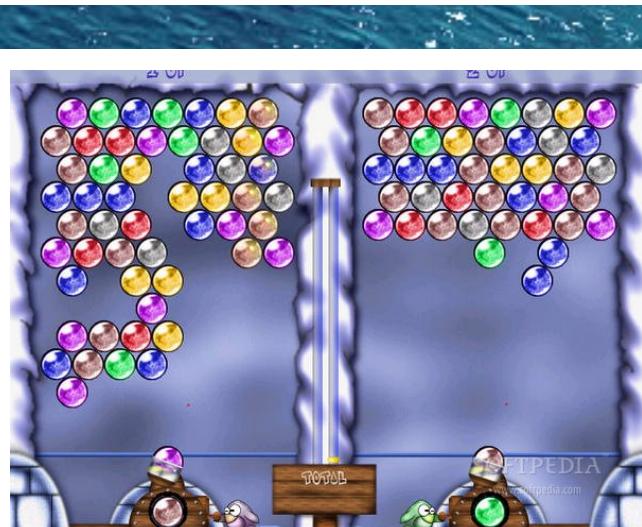
# Neverball

[neverball.org](http://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 indem nicht die Kugel, sondern das ganze Labyrinth entsprechend gekippt werden muss.



# Frozen Bubble

[frozen-bubble.org](http://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 diese herunterfallen und Punkte bringen. Gute Musik.



# The Battle for Wesnoth

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

Allein „Ubuntu“ listet unter dem Eintrag „Games“ mehr als tausend Einträge. Das sind bei Weitem nicht alle erhältlichen freien Spiele. Wir präsentieren hier nur eine kleine Auswahl mit Vertretern typischer Spiele-Genres. Alle diese Spiele laufen auf dem freien Betriebssystem GNU/Linux sowie meistens auch unter anderen, unfreien Betriebssystemen.