



**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** 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 / nur unter Bedingungen wie online-Zwang möglich (#0: **use**). 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: **study**). Das Teilen mit Freunden (#2: **share**) wird durch Gesetzgebung und PR-Kampagne mit Piraterie und Raub gleichsetzt. Ein unfreies Spiel zu modden (Mod = ändern) ist rechtlich nicht erlaubt sondern bestenfalls geduldet. Mods unfreier Spiele können jederzeit verboten werden (#3: **improve**).

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



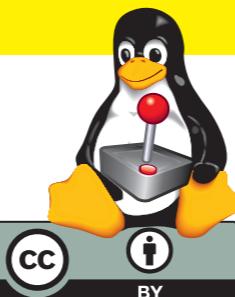
## Freiheit vs. kostenlos

Freie Software beinhaltet das Recht, damit Geld zu verdienen (inklusive Verkauf). Der Sourcecode von freier Software muss frei zugänglich sein. In der Praxis ist freie Software meist kostenlos zumindest im Internet 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 wie z.B. tech. Support, Hotlines, betreiben von Multiplayer-Servern und Ranking-Listen, Vorfinanzierung via Crowdsourcing, Spenden und natürlich der Verkauf.

## 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:

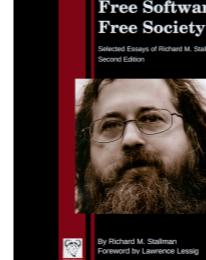
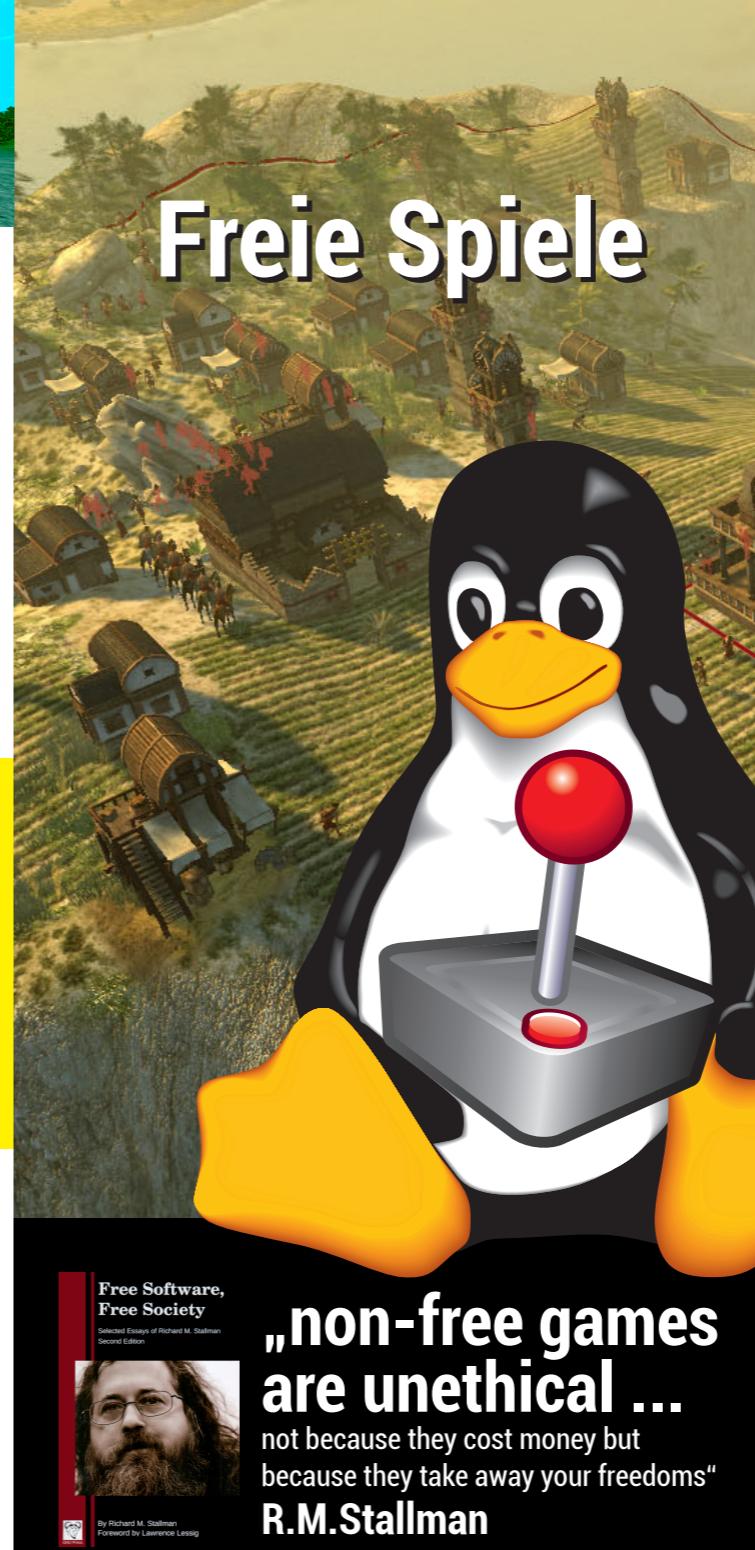


### Impressum:

Horst JENS, Firma spielend-programmieren  
**spielend-programmieren.at**  
horst.jens@spielend-programmieren.at  
Brigittenauerlände 6, 1.Stock, (Büro JENS)  
1020 Wien, Österreich, +43 660 52 65 377  
creativecommons.org/licenses/by/4.0

2014-10-02  
**fellowship**  
of fsfe

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



## Die vier Grundfreiheiten

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

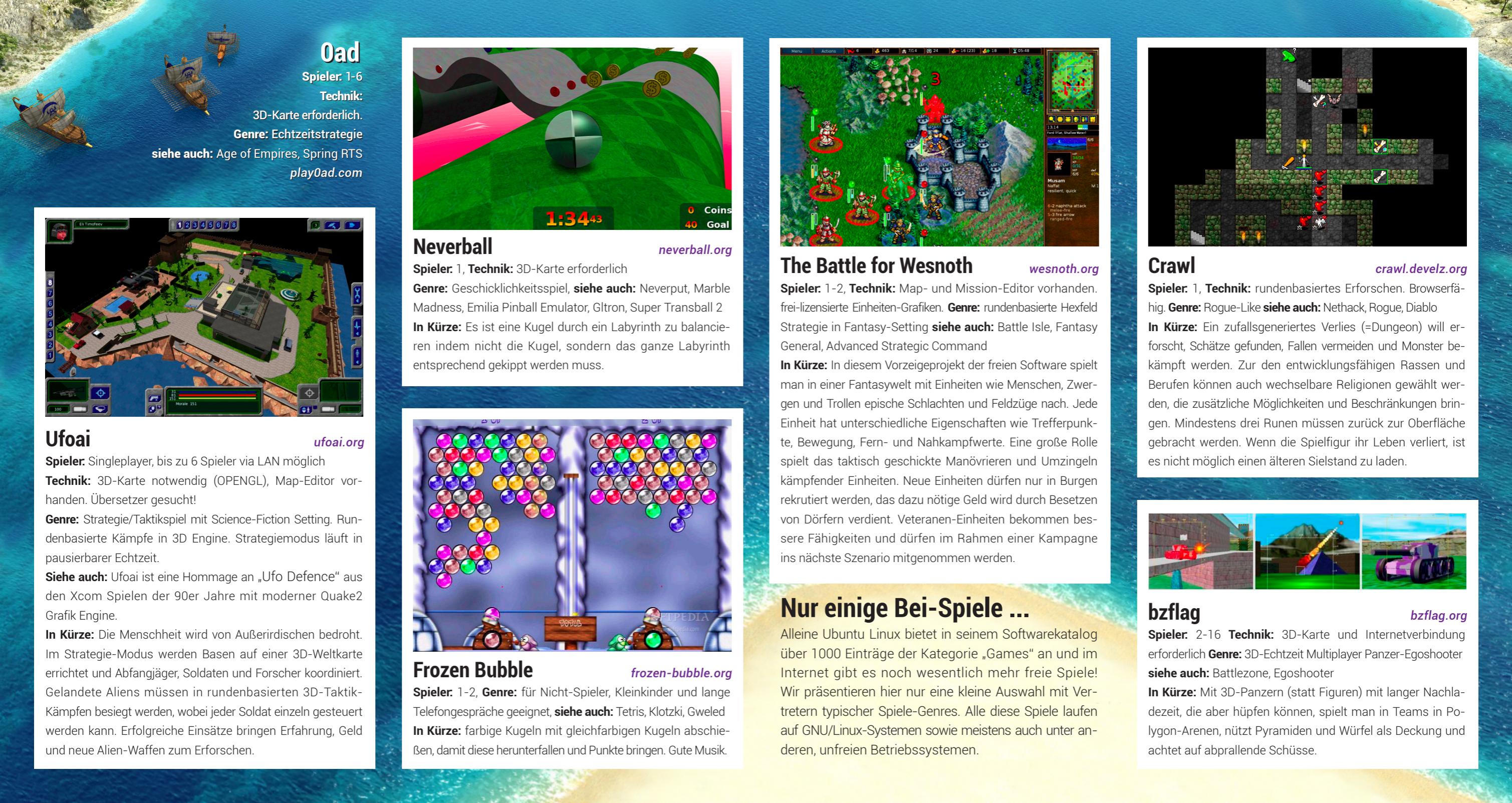
Die Freiheit, das Programm weiter zu verbreiten.

### 3 IMPROVE

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



**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

[playOad.com](http://playOad.com)



## 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 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-Waffen zum Erforschen.



## 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.

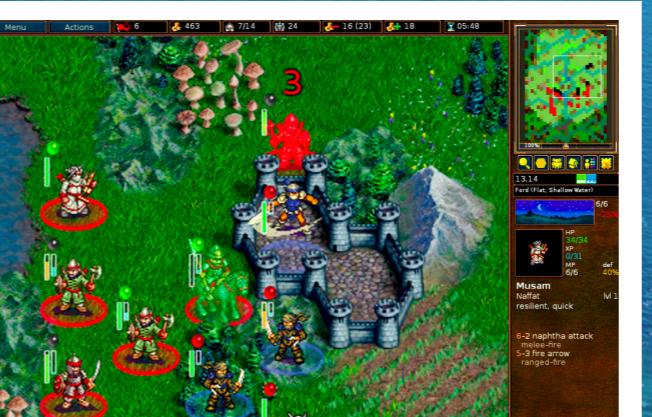


## Frozen Bubble

[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 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.

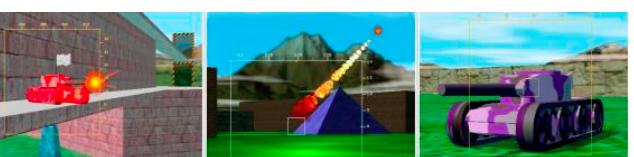


## Crawl

[crawl.develz.org](http://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 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 Siedlstand zu laden.



## bzflag

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

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.