


Open Source Spiele – auch eine Erfolgsgeschichte wie Open Source Software?!



Open Source Spiele
–
auch eine
Erfolgsgeschichte wie
Open Source Software?!

05.10.2022

© Michel Pecchia
(CC BY-NC-SA 3.0)

1

OS Games Historie

- Beginn in den späten 1980 als Klone von Arcadespielen auf UNIX
- Erste Spiele GNU Chess, Nethack
- Mit X Windows dann X-Spiele (u.a. Xpilot)
- Dann erste freie Klone von populären proprietären Spielen (z.B. Freeciv)
- In den späten 1990 erste freie 3D Games und Engines (Tuxedo, Tux Racer, FlighGear)
- Quellcode proprietäre Spiele werden unter Freie Softwarelizenzen gestellt (Doom, Wolfenstein 3D)
- Auch proprietäre Spiele Engines werden freigegeben (Quake engine bis hin zu idTech4) und für die Neuentwicklung von freien Spielen verwendet (Freedoom, Tremulous, OpenArena)
- Weitere Details siehe [Wikipedia](#)

Aktuelle Beispiele nach Spielgattungen/Genres

- Einzelspieler/Mehrspieler/Onlinespiele mit hoher Spieleranzahl
- Diverse Genres (Puzzle, Platformer)
- Strategiespiele
- Shooter
- Simulationen (Auto, Flugzeug)
- Rollenspiele

Diverse Genres

- Supertux (Plattform)
- Teeworlds (Plattform)
- Rocks'n'Diamonds (Puzzle)
- HyperRogue (Puzzle, Roguelike)
- Dungeon Crawl (Roguelike)

Strategiespiele inkl. Echtzeit

- oA.D. (Antike Kriegsführung)
- Battle for Wesnoth (Fantasy)
- Widelands (Siedler)
- Seven Kingdoms
- Megaglest (Fantasy)
- Colobot (educational, post apocalyptic)

Shooter

- Unvanquished (Echtzeitstrategie)
- Xonotic (Arena Shooter)
- Red Eclipse (Arena Shooter)

Simulationen

- Flightgear (Flugsimulator)
- Rigs of Rods (Fahrzeuge)
- Speed Dreams (Rennsimulation)
- Pioneer (Weltraum Adventure)
- OpenTTD (Business-Simulation)
- Simutrans (Transport Simulation)

Rollen-Onlinespiele mit hoher Spieleranzahl

- Veloren (GPL, 2018–2022)
- Ryzom (AGPL, 2004–2022)
- Crossfire (GPL, 1992–2021)
- WorldForge (GPL, 1998–2022)

Weiterführende Links

- [Wikipedia \(List of open-source video games\)](#)
- [MUO \(25 Best Open Source Video Games in 2020\)](#)
- [Open-Source-Games on Github](#)
- [FOSS game engine replacement projects](#)
- [Open Source Game Clones](#)

Resümee

- Freie game engines und FOSS SDKs für Linux unterstützen die Entwicklung auch von Freien Spielen
- Wie auch bei freien Softwareprojekten ist die Kontribution durch die Nutzer (Spieler) entscheidend
- Besonders bei Multiplayer-Onlinespielen kann mit der Bereitstellung der Spiele (Dienstleistung) Geld verdient werden
- Mein Fazit ist, dass Freie Spiele in Zukunft noch deutlich attraktiver und an Stellenwert zunehmen werden

Herzlichen Dank für Eure
Aufmerksamkeit