

Bottrop, den 2004-10-14

## Presseinformation

---

Das 8Bit-Museum existiert als virtuelles Museum seit 1998 im Web und gehört zu den größten Web-Museen weltweit, die sich mit der Geschichte der Videospiele und Heimcomputer beschäftigen.

Das 8Bit-Museum besteht aus zwei Abteilungen:

In der ersten gibt es einen ausführlichen Überblick über die Entstehung der Videospiele. Angefangen von dem ersten Tennis-Spiel, das als Ausgabemedium noch ein Oszilloskop verwendete, über die ersten Arcade-Automaten (Anm.: Automaten Spiele) und Heimkonsolen, bis zu den Heimcomputern, die in den 80er Jahren eine Revolution auslösten, erfährt man (fast) alles über die Entstehung der Videospiele.

Die zweite Abteilung beschäftigt sich mit der „Geschichte der Heimcomputer“. Hier finden sich über 30 ausführliche Firmenportraits. Auf unzähligen Seiten erfährt man alles über die Unternehmensgründung und die Hardwareentwickler. Es gibt Übersichten über die hergestellten Computermodelle, Screenshots (Anm: Bildschirmfotos) von damals noch top-aktuellen Spielen, Bilder von Werbeanzeigen aus der damaligen Zeit und natürlich von den „alten“ Geräten.

Zu den Highlights dieser virtuellen Ausstellung gehören sicherlich die „Exoten“, wie z.B. ein japanischer Commodore Computer mit Namen MAX-Machine, der in Deutschland zwar als VC-10 von Conrad Elektronik beworben wurde, aber es nicht in den Handel schaffte, oder der bekanntere Tandy TRS-80 Modell 1 aus den 70er Jahren. Insgesamt über 500 Exponate umfasst diese umfangreiche Sammlung, die mit zu den größten Sammlungen in Deutschland gehört. Apple-, Commodore-, Atari-, Sinclair-, Schneider-Computer, alles was in den 70er und 80er Jahren auf dem heimischen Schreibtisch rechnete, ist vorhanden.

Aber das 8Bit-Museum soll nicht „virtuell“ bleiben. Am 22. Juni 2003 wurde in Dortmund das Deutsche Computermuseum e.V. gegründet. Zu den Gründungsmitgliedern gehört auch der ehemalige Referent des Konrad Zuse, Bernhard Tillman, der als Initiator 15 Jahre auf dieses Projekt hin arbeitete, anfangs sogar noch mit Unterstützung von Konrad Zuse persönlich und Stephan Slabihoud vom 8Bit-Museum.de, das dieses Projekt seit Anfang 2000 begleitete und unterstützt. Ziele des Vereins sind der Aufbau und die Förderung des Deutschen Computermuseums, das wissenschaftsbezogene Bildung und zeitgemäße Unterhaltung miteinander verbinden soll. Das geplante Computermuseum soll eine eigene Ausstellung über Videospiele und Heimcomputer der 70er und 80er Jahre bekommen, die aus der Sammlung des 8Bit-Museum.de zusammengestellt wird.

„Leider fehlen mir immer noch ein paar Geräte, die ich für eine umfangreiche Ausstellung benötige“, gibt Stephan Slabihoud zu, „Aber durch den Internet-Auftritt melden sich fast täglich Leute, die Ihr Gerät spenden möchten“. Als „Dankeschön“ gibt es übrigens die 8Bit-Museums CD-ROM, die nur exklusiv an Personen abgegeben wird, die das 8Bit-Museum z.B. mit einem Computer unterstützt haben.

**<http://www.8bit-museum.de>**