

Kapitel 4: Goeze und seine Bemühungen, das Leben auf dem Münzenberg zu verbessern

Historischer Hintergrund

Anfang des 18. Jahrhunderts lebten etwa 250 Personen auf dem Münzenberg. Die ärmlichen Verhältnisse führten zu Kriminalität und niederer Moral. Das Reichsstift bezeichnete die Bewohner des Bergplateaus als „geistlich verwahrlost“, Kinder mussten betteln, um den Lebensunterhalt zu bestreiten und wüchsen dadurch in „allerlei bösen Unarten auf“.

Dieser Problematik wollte sich der Oberhofprediger Elias Andreas Goeze annehmen und eröffnete zu diesem Zweck 1717 die Münzenberger Schule. Die Kinder erhielten dort nicht nur die dringend benötigte Bildung, sondern auch Unterrichtsmaterialien und saubere Kleidung. Zur Finanzierung des Schulbetriebs forderte er von den Eltern einen kleinen Unkostenbeitrag, was auf Unmut stieß und schließlich in einen Aufruhr mündete.

Ein zweites Bestreben, das Goeze verfolgte, war die Eröffnung eines Witwen- und Waisenhauses. Dieses gelang ihm im Jahr 1721, jedoch warf man ihm vor, „sein Werk als Menschenfreund begonnen und als Geschäftsmann vollendet“ zu haben, da er zur Finanzierung des Hauses das Verweben von Wolle einführte. Quedlinburg verweigerte ihm daraufhin die Abnahme und den Vertrieb der Stoffe, sodass das Haus nach Goezes Tod bald aufgegeben wurde.

Um die Wasserversorgung auf dem Berg zu verbessern, ließ Goeze außerdem 1721 den mit Unrat befüllten Brunnen auf dem Münzenberg ausräumen. 1722 wurde er mit einem Fest wieder „in Betrieb genommen“, kurze Zeit später jedoch befand er sich wieder in einem unbrauchbaren Zustand. Goezes Anstrengungen verliefen im Sand, immer wieder stieß er auf Widerwillen, Missmut und Ablehnung - sowohl bei den Münzenbergern, als auch bei den Quedlinburgern. 1723 starb er schließlich mit 53 Jahren.

Ausgangssituation

1717 n. Chr. Die Schule wurde vor ein paar Monaten eröffnet und der 9-jährige Jacob lernt Lesen und Schreiben. Goeze ist sein Mentor und eine Vaterfigur für Jacob. Gleichzeitig gibt es Unmut bei den Münzenbergern, weil sie für die Schule einen kleinen Unkostenbeitrag

beisteuern sollen. Jacob erfährt dies beim Belauschen von Gesprächen der Erwachsenen. Besonders eine bekannte Diebesgruppe ist strikt gegen die Schule, da sie nichts von Bildung halten und die Kinder für Diebeszüge ausbilden wollen.

Spielverlauf

Der Spieler befindet sich in der Rolle von Jacob. Seine Aufgabe ist es die Unruhestifter unter den Münzenbergern auszumachen, damit die Schule nicht geschlossen wird. Der 9-jährige Junge wird von den Erwachsenen nicht wirklich ernst genommen, er kann aber ihre Gespräche belauschen, um so Informationen zu erhalten. Er muss sich von der Diebesbande verstecken, die ihn für ihre Unternehmungen rekrutieren möchte. Weil er so klein ist, kann er sich gut verstecken und auch durch kleine Löcher kriechen. Er kennt den Münzenberg in und auswendig und kennt auch alle Geheimwege und das Tunnelsystem. Jacob hat außerdem zwei gute Freunde, auf die er zählen kann und die ihn unterstützen. Andere Kinder, wie z.B. der Sohn des Chefs der Diebesbande, agieren als Antagonisten gegen Jacob und seine Freunde. Er kennt allerlei Tricks, um die Machenschaften der Diebe zu sabotieren und versucht außerdem, sich mit den restlichen Münzenbergern gutzustellen, indem er ihnen hilft und kleine Arbeiten erledigt.

Spielende

Jacob findet heraus, dass die Diebesbande einen Komplott gegen Goeze geplant hat und verhindert diesen. Der Kopf der Diebesbande stellt sich als der Unruhestifter heraus, der die Münzenberger gegen Goeze aufhetzt. Jacob erfährt außerdem, dass die Bande sich auf Kosten der anderen Münzenberger bereichern wollen. Durch eine List verrät er die Unruhestifter und stellt Goezes Ansehen wieder her. Die Schule kann weiterhin bestehen.

Vorschläge für mögliche Rätsel/Aufgaben/Funktionen

- Wimmelbilder
- Puzzle bzgl. Schriftstücken
- Lesen lernen im Spielverlauf (verschlüsselte Zeichen werden zu Buchstaben)
- Labyrinth bzgl. des Tunnelsystems (kindliche Sicht)
- Quests von Münzenbergern annehmen, um Vertrauen zu bekommen (z.B. Zutaten für die Bäckerin besorgen, ein verlorenes Tier wiederfinden, dem Wirt beim Kellnern helfen)

- Minispiele (z.B. mit Murmeln, mit Musikinstrumenten/Melodien, mittelalterliche Kinderspiele wie z.B. Steckenpferdrennen)

Besonderheiten dieses Kapitels

Goezes Anstrengungen bleiben - historisch gesehen - größtenteils erfolglos, die fiktive Geschichte möchte jedoch seine Bemühungen hervorheben und sein Scheitern abmildern. Über den weiteren Betrieb der Schule gibt es keine genaueren Informationen. Die fiktive Geschichte greift diesen Umstand auf und geht davon aus, dass die Schule weiter bestehen bleibt und viele Kinder, wie z.B. auch Jacob, davon profitieren konnten. Im Epilog könnte der Spieler schließlich erfahren, dass Jacob dank Goeze etwas aus seinem Leben machen und einen guten Beruf erlernen konnte. Jacob hätte sich auch später für den Erhalt der Schule engagiert und somit Goezes Vermächtnis bewahrt. Bezüglich des Gameplays soll in diesem Kapitel vor allem die kindliche Sicht hervorgehoben werden und sich in den Rätseln und Minispielen wiederfinden.

Quellen

- Der Münzenberg zu Quedlinburg; Winfried Korf; Edition Metropolis; Verlag Dr. Bussert & Stadeler Quedlinburg, 1998
- [https://de.wikipedia.org/wiki/M%C3%BCnzenberg_\(Quedlinburg\)](https://de.wikipedia.org/wiki/M%C3%BCnzenberg_(Quedlinburg))