

PREQUEL
MUSEUM OF FAKE



SPIELANLEITUNG

Beim Spielen des Prequels muss jeder Marker unabhängig voneinander gelöst werden. Nach dem Lösen jedes Markers folgt ein Quiz mit 3 Fragen, die als Zusammenfassung für die Schülerinnen und Schüler gedacht sind. Auf den nächsten Seiten beschreiben wir die Schritte zur Lösung der Marker und die Antworten auf die Quizfragen.

Das Prequel findet in Hannahs dystopischer Zukunft statt. Die Spielenden besuchen das Museum of Truth, das von der Ministry of Truth Inc. gesponsert wird. Jeder Marker ist ein Museumsexponat und kann für sich allein gelöst werden. Die Spielenden sollen die Anweisungen ihres Museumsführers missachten und herausfinden, warum die Exponate falsche Informationen zeigen. Nachdem alle 3 Marker gelöst wurden, wird Hannah sie zum ersten Mal kontaktieren.

KOMPLETTLÖSUNG

SCHRITT 0:

Entwerte das Museumsticket

Ziehe das **Ticket** aus dem Inventar zur Ticket Maschine.

MARKER 1: THE GREAT MOON HOAX

SCHRITTE

Schritte 1: Hebe die **blaue Linse** auf.

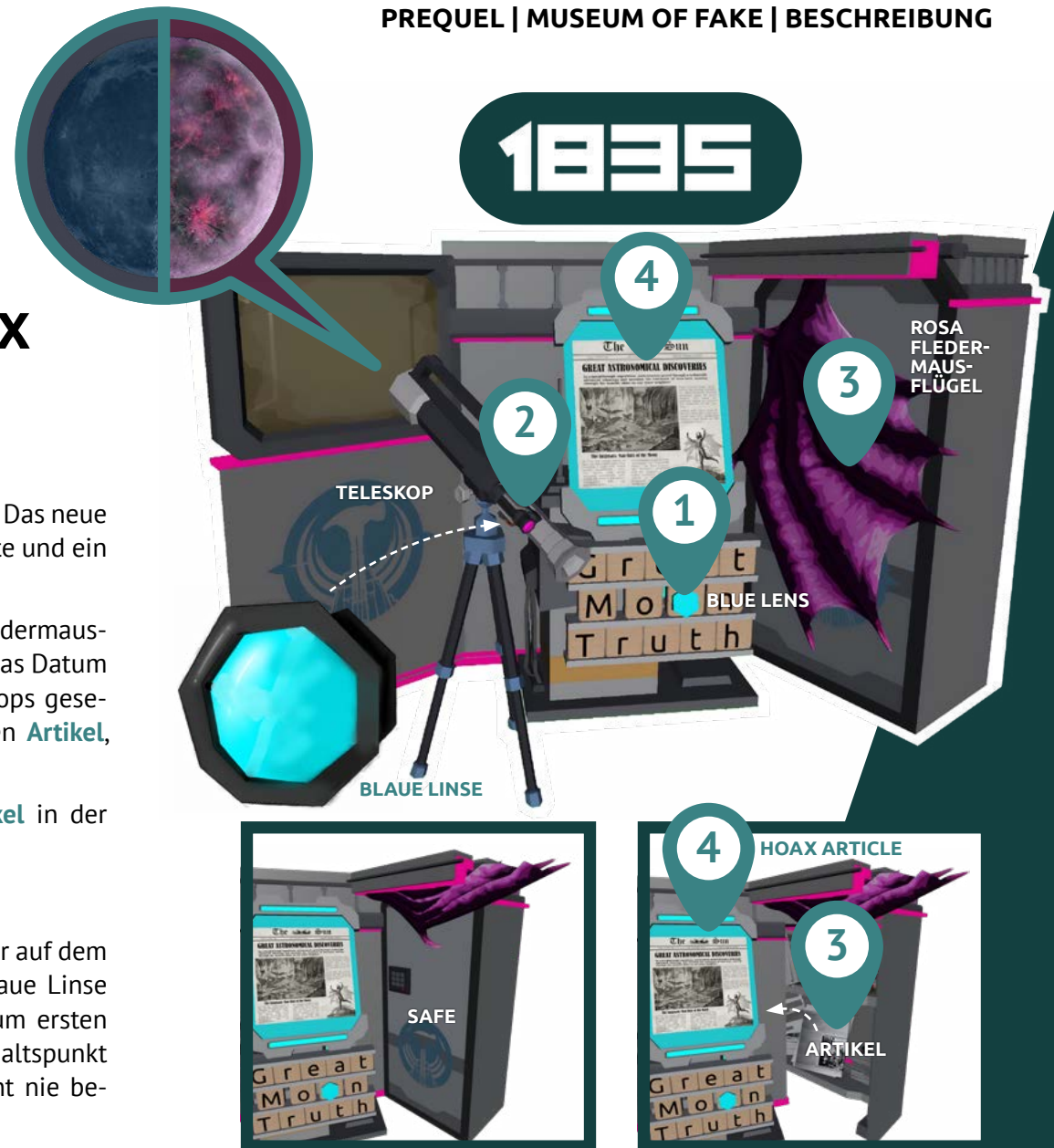
Schritte 2: Kombiniere die blaue Linse mit dem **Teleskop**. Das neue Bild des Teleskops zeigt den Mond ohne Städte und ein Datum: **20.07.1969**.

Schritte 3: Tippe auf den **rosa Fledermausflügel**. Der Fledermausflügel hebt sich und enthüllt einen **Safe**. Gib das Datum ein, das du durch die blaue Linse des Teleskops gesehen hast: **20.07.1969**. Im **Safe** findest du den **Artikel**, der die Falschmeldung bestätigt.

Schritte 4: Ziehe den **Artikel** auf den **gefälschten Artikel** in der mittleren Vitrine.

ERLÄUTERUNG

Fledermausmenschen hat es natürlich nie gegeben, weder auf dem Mond noch irgendwo anders, soweit wir wissen. Die blaue Linse zeigt das Datum 20.07.1969, an dem Neil Armstrong zum ersten Mal den Mond betrat. Wir haben dieses Datum als Anhaltspunkt verwendet, da es zweifelsfrei belegt, dass der Erdtrabant nie bewohnt war.



MARKER 2: DAS AUTHENTYCHON

Schritte 1: Tippe auf die **lose Kante** des Bildes auf dem linken unteren Würfel. Die linke Seite des Bildes fällt ab und enthüllt stattdessen ein Radio. Auf der Rückseite des aufgeklebten Bildstücks befindet sich die Unterschrift „KGB“.

Schritte 2: Tippe auf den **losen Rahmen** des rechten unteren Würfels. Das angehängte Bild fällt ab, und ein **Schlüssel** fällt herunter.

Schritte 3: Sammle den **Schlüssel** ein und kombiniere ihn dann mit der **Schublade**. Darin befindet sich ein Safe. Gib nun „KGB“ als **Safekombination** ein. Darin befindet sich ein abgeschnittenes **Bild**.

Schritte 4: Hebe das ausgeschnittene **Bild** auf und kombiniere es mit dem **oberen Würfel**. Das ursprüngliche Bild ist wiederhergestellt.

ERLÄUTERUNG

Der Marker besteht aus drei gefälschten Bildern aus den 1900er Jahren, aus 3 geografischen Räumen: UdSSR, Italien und USA. Alle Bilder wurden mit damals üblichen Techniken wie der Doppelbelichtung von Negativen oder dem Zusammensetzen von Fotos und Negativen in der Dunkelkammer manipuliert.



MARKER 3: #eLIZA

Schritte 1: Nimm den **Info-Flyer** aus der Hand der eLiza-Statue. Kombiniere ihn mit dem **Videobild** auf der linken Seite.

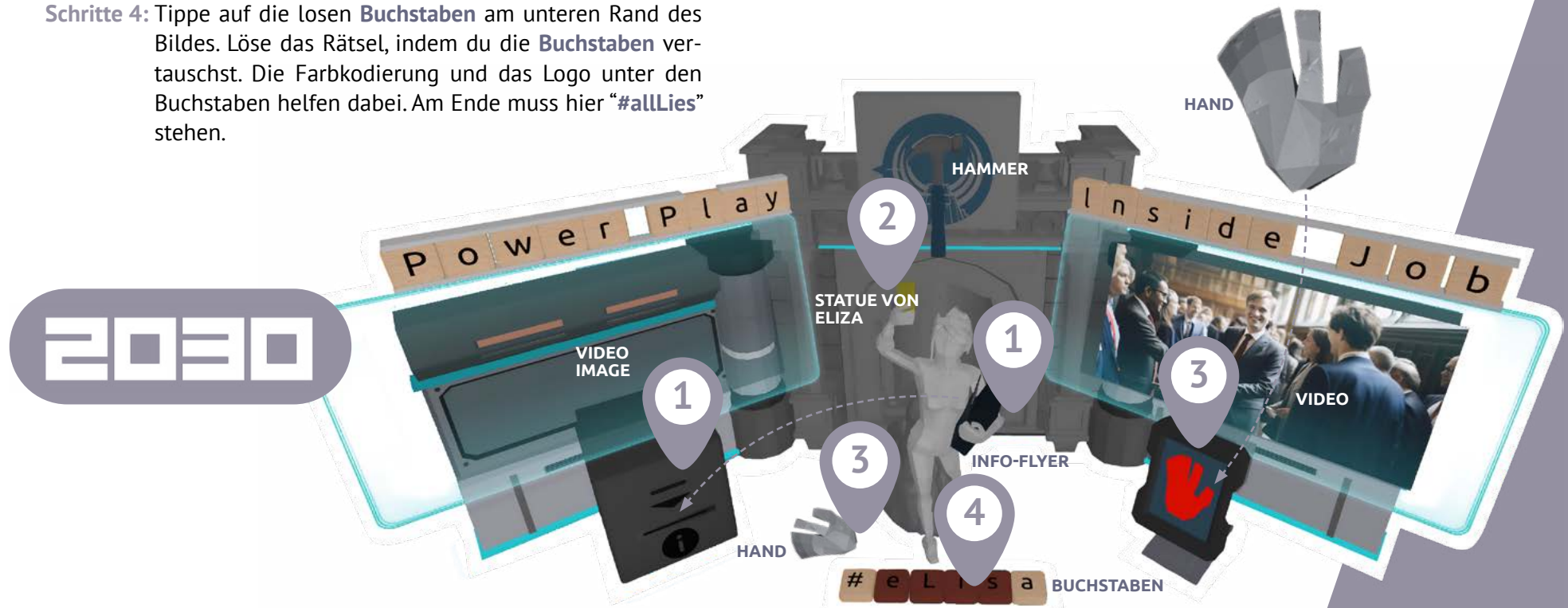
Schritte 2: Sammle das **Hammer**-Logo in der Mitte des Bildes ein. Kombiniere es mit der **Statue von eLiza**, um sie abzureißen.

Schritte 3: Hebe die **Hand** auf, die beim Zerstören der eLiza-Statue heruntergefallen ist. Kombiniere sie mit dem **Video** auf der rechten Seite.

Schritte 4: Tippe auf die losen **Buchstaben** am unteren Rand des Bildes. Löse das Rätsel, indem du die **Buchstaben** vertauschst. Die Farbkodierung und das Logo unter den Buchstaben helfen dabei. Am Ende muss hier **"#allLies"** stehen.

ERLÄUTERUNG

Zwei rechte Hände im Video sind ein Hinweis darauf, dass das Bildmaterial mit generativer KI erstellt wurde. Deepfaked Bilder können durch einige visuelle Hinweise identifiziert werden, wie z. B. verschwommene Bilder oder unnatürliche Lippen- und Mundbewegungen. In diesem Fall hatte der Senator, der diskreditiert wurde, zwei rechte Hände, was darauf schließen lässt, dass das Bild gefälscht ist.





European **MEDIA AND
INFORMATION** Fund
Managed by
Calouste Gulbenkian Foundation



Co-funded by
the European Union

Hinweis: Escape Fake 2.0 wird von der Europäischen Union im Rahmen des Creative Europe Programms und vom European Media and Information Fund, der von der Calouste Gulbenkian Foundation verwaltet wird, kofinanziert.