



PROLOGO
MUSEO DEL FALSO
MUSEUM OF FAKE



COME GIOCARE

Per giocare al Prologo ogni marker deve essere risolto in modo indipendente.

Il completamento dei marker è seguito da un quiz, che ha lo scopo di far ragionare gli studenti su quanto svolto seguendo la trama del gioco. Dopo aver risolto tutti e tre i marker e risposto ai quiz, Hannah contatterà i giocatori per la prima volta.

Di seguito si descrivono i passaggi per risolvere i marker e vengono fornite le risposte ai quiz.

GUIDA DETTAGLIATA

FASE 0:

Convalida il biglietto del Museo

Trascina il **biglietto** dall'inventario alla macchina per la convalida.

MARKER 1: LA GRANDE BUFALA DELLA LUNA

PASSAGGI

Passaggio 1: Raccogli la **lente blu**.

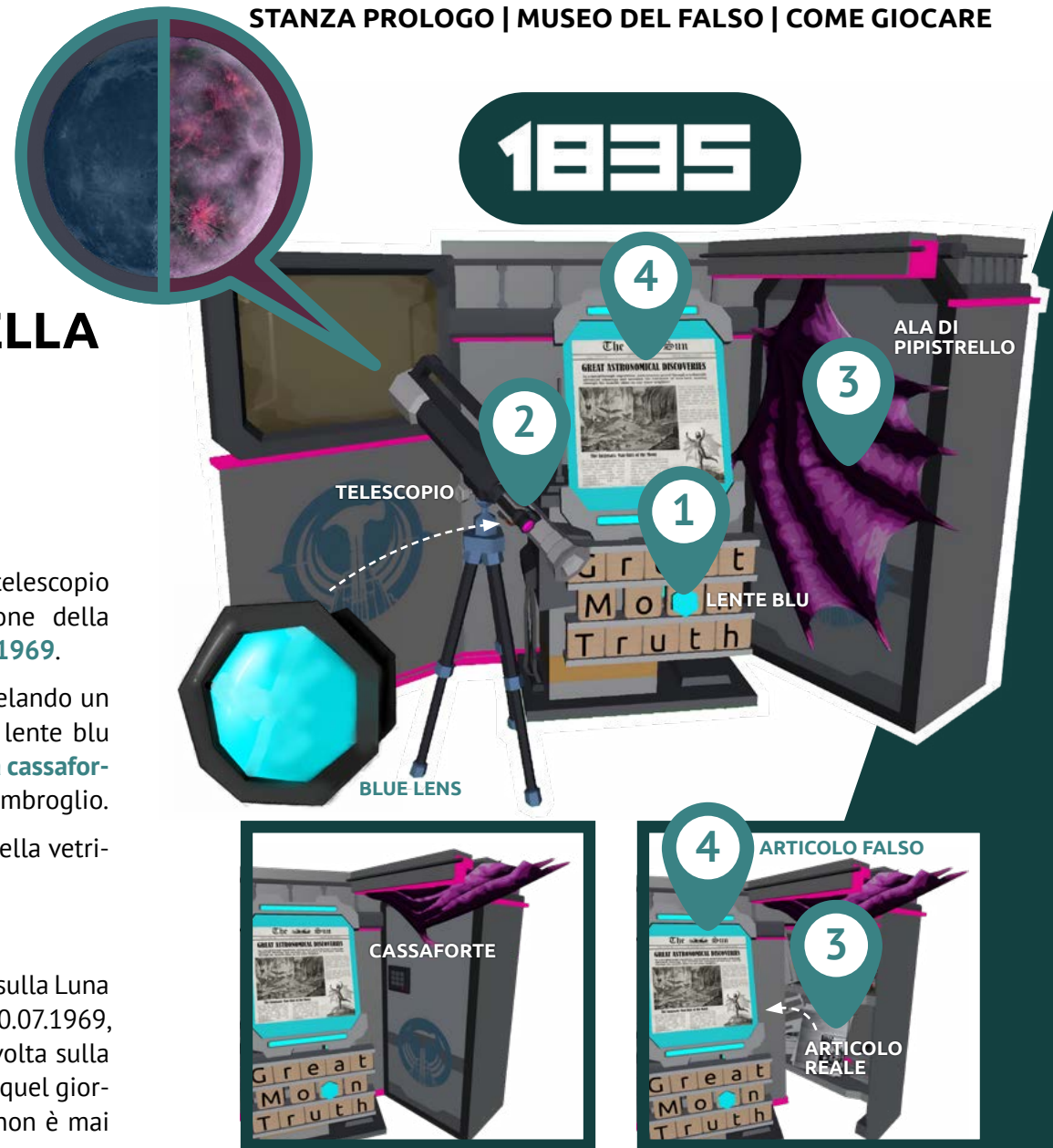
Passaggio 2: Combina la **lente blu** con il **telescopio**. Il telescopio restituisce così una diversa visualizzazione della Luna, senza città né luci, e una data: **20.07.1969**.

Passaggio 3: Tocca l'**ala di pipistrello**. L'ala si solleva, rivelando un **codice**. Inserisci la data trovata usando la lente blu del telescopio: **20.07.1969**. All'interno della **cassafor-te** si trova l'**articolo** di giornale che svela l'imbroglio.

Passaggio 4: Trascina l'**articolo** reale sull'**articolo falso** nella vetrina centrale.

SPIEGAZIONE

Naturalmente, gli uomini pipistrello non sono mai esistiti sulla Luna né altrove, per quanto ne sappiamo. La lente blu indica 20.07.1969, il giorno in cui Neil Armstrong mise piede per la prima volta sulla Luna. Abbiamo usato questa data come indizio, in quanto quel giorno è stato confermato senza alcun dubbio che la Luna non è mai stata abitata.



MARKER 2: AUTHENTYCHON

Passaggio 1: Tocca il **bordo libero** della foto sul cubo in basso a sinistra. Il lato sinistro della foto si stacca, rivelando una radio. Sul retro della foto appare la scritta "KGB".

Passaggio 2: Tocca la **cornice aperta** del cubo in basso a destra. La foto si stacca e cade una **chiave**.

Passaggio 3: Raccogli la **chiave** e combinala con il **cassetto**. All'interno si trova una cassaforte. Inserisci come combinazione "KGB" per trovare all'interno la **foto** ritagliata.

Passaggio 4: Raccogli la **foto** ritagliata e combinala con il **cubo in alto**. La foto originale viene ripristinata.

SPIEGAZIONE

Il marker è composto da tre immagini false del '900, provenienti da URSS, Italia e Stati Uniti. Le immagini sono state falsificate utilizzando tecniche comuni all'epoca, come la doppia esposizione dei negativi o l'assemblaggio di foto e negativi in camera oscura.



MARKER 3: ELIZA

Passaggi 1: Raccogli il **volantino** dalla mano della statua di Eliza. Combinalo con l'**immagine video** a sinistra.

Passaggi 2: Tocca il logo al centro, in alto, nel marker e raccogli il **martello**. Combinalo con la **statua di Eliza** per distruggerla.

Passaggi 3: Raccogli la **mano** che è caduta a seguito della distruzione e combinala con il **video** a destra.

Passaggi 4: Tocca la targa con **lettere** nella parte inferiore del marker. Risolvi il puzzle scambiando le **lettere**, dovrai seguire il codice colore e il logo sotto le lettere per ottenere la scritta #allLies (che in italiano significa #TutteBugie).

SPIEGAZIONE

Due mani destre nel video sono un'indicazione che il filmato è stato generato artificialmente. Le immagini falsificate possono essere identificate attraverso alcuni indizi visivi, come immagini sfocate o movimenti innaturali delle labbra e della bocca. In questo caso, il senatore che veniva screditato aveva due mani destre e questo dimostra la falsità dell'immagine.





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



Co-funded by
the European Union

Disclaimer: Escape Fake 2.0 è co-finanziato dal programma Europa Creativa dell'Unione Europea e dallo European Media and Information Fund della Calouste Gulbenkian Foundation.