



Italian  
Resuscitation  
Council



CODENAME:  
**RESUS**



# BACKGROUND

Progetti digitali IRC: Serious game e app

2014

RELIVE

2016

Un pic-nic... Mozzafiato!

2018

VR CPR

2022

Codename: ResUs





# 2014

## RELIVE

---

CPR & Adventure Game

# RELIVE

Italian Resuscitation Council, in collaborazione con il Laboratorio PERCRO dell'Istituto di Tecnologie della Comunicazione, dell'Informazione e della Percezione della Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa e con gli sviluppatori di giochi Studio Evil, realizza Relive.

Relive non è soltanto un gioco sulla rianimazione cardiopolmonare (RCP) ma anche e soprattutto un adventure game, il cui scopo principale è sensibilizzare su questo argomento e incoraggiare le persone, in particolare adolescenti e giovani adulti, ad essere pronti ad intervenire in caso di necessità.

Relive è scaricabile dalla piattaforma [Steam](#)





# 2016

## UN PIC-NIC... MOZZAFIATO!

---

Fiaba multimediale

# UN PIC-NIC... MOZZAFIATO!

Una fiaba multimediale per apprendere cosa si dovrebbe fare in caso di arresto cardiaco e di ostruzione delle vie aeree.

La fiaba è dedicata ai ragazzi tra 6-10 anni ed è disponibile gratuitamente online, su piattaforma iOS e Android su tablet e smartphone, disponibile in italiano, inglese, francese e tedesco. L'intervento attivo dei piccoli lettori nella dimensione ludica è un sicuro elemento di attrazione per il pubblico target, oltre che un importante passo psicologico verso la logica dell'intervento. Poche regole, imparate fin da piccoli, non si dimenticano mai più.

Nella realizzazione dell'app IRC si è avvalsa della collaborazione di [Elastico \(elasticoapp.com\)](http://elasticoapp.com), pluripremiata società attiva nell'ambito editoriale.

Un picnic mozzafiato è disponibile per iPhone e Android su [App Store](#) e [Google Play](#) e rientra nella campagna Kids Save Lives di IRC.

Dal 2022, nell'ambito del progetto promosso dall'AUSL di Bologna con il supporto della Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna, il Pic-nic diventa VR ([link App store](#) e [Google Play](#))!





# 2018

## VR CPR

---

Virtual Reality CPR

# VR CPR

---

**Virtual Reality CPR (VR CPR)** è un progetto innovativo e ambizioso che ha l'obiettivo di addestrare gli operatori sanitari, i laici e i ragazzi nelle scuole italiane utilizzando gli ambienti virtuali.

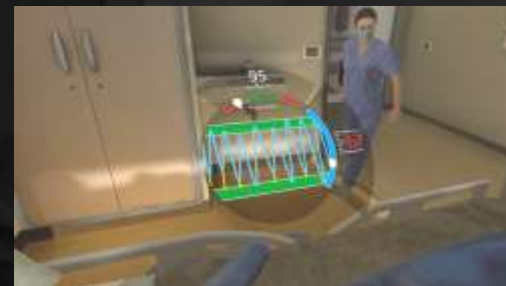
La piattaforma VR CPR è stata sviluppata con l'obiettivo di essere utilizzata sui più comuni device di realtà virtuale (ad es. Oculus Go e HTC Vive).

VR CPR prevede un addestramento BLS-D in ambiente virtuale utilizzando tre scenari diversi: extraospedaliero, intraospedaliero e pediatrico. Ognuno dei tre scenari può essere utilizzato come strumento di informazione e sensibilizzazione sui temi dell'arresto cardiaco.

L'utente viene guidato nel corso dello specifico protocollo BLS-D che ogni scenario offre: valutazione dello stato di coscienza, valutazione della respirazione, richiesta di aiuto, RCP e utilizzo di un DAE. I controller (con HTC Vive) sono usati per tracciare le compressioni toraciche nella fase dedicata, e forniscono feedback istantaneo per permettere all'utente di correggere e migliorare la propria performance.

VR CPR è scaricabile dalla piattaforma [Steam](#)

Dal 2022, nell'ambito del progetto promosso dall'AUSL di Bologna con il supporto della Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna, VR CPR diventa School of CPR, scaricabile gratuitamente su [App store](#) e [Google Play!](#)





# 2022

## CODENAME: RESUS

Celebra la decima edizione di



**viva!** la settimana per la rianimazione cardiopolmonare

**400.000**  
l'arresto cardiaco è un importante problema sanitario. In Europa oltre 400.000 persone ogni anno sono colpite da arresto cardiaco

**100.000**  
quando chi è testimone di un arresto cardiaco inizia la RCP prima dell'arrivo dell'ambulanza, le possibilità di sopravvivenza raddoppiano e triplicano. Portando la percentuale di RCP immediata al 50-60% dei casi, potremmo salvare circa 100.000 persone all'anno in Europa. Anche grazie a Vivili dai Colonnari evidenziamo un'importante crescita di RCP immediata (circa il 30% RCPaCa One)

**60.000**  
in Italia oltre 60.000 persone ogni anno sono colpite da arresto cardiaco

**1.000**  
ogni giorno in Europa 1000 persone muoiono per arresto cardiaco, tante quante ne trasportano due Jumbo Jet

**15%**  
in Europa la RCP viene iniziata da qualcuno dei presenti soltanto nel 15% dei casi di arresto cardiaco

**70%**  
il 70% degli arresti cardiaci avviene in presenza di qualcuno che potrebbe iniziare la rianimazione cardiopolmonare (RCP)

**90"**  
in Europa ogni 90 secondi un tentativo di RCP non ha successo perché iniziato tardi



# CODENAME: RESUS

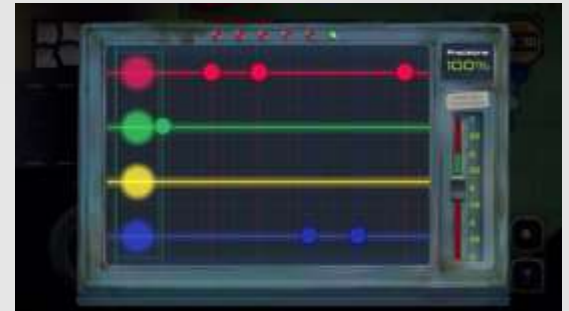
Un omaggio al popolarissimo Among Us che ne riprende il gameplay, lo stile semplice e le atmosfere fantascientifiche e scanzonate ma ricche di azione e che lo trasforma in una sfida single player in cui il giocatore ha un solo tentativo al giorno per rianimare quanti più personaggi possibile in un tempo prestabilito, affrontando semplici mini giochi, esplorando una mappa generata randomicamente diversa ogni giorno, ma uguale per ogni giocatore che affronti la sfida nel corso della giornata (come le parole di Wordle).



# GAMEPLAY



Lanciando la partita il giocatore verrà introdotto all'ambientazione di gioco, con la segnalazione del pericolo e del tempo a disposizione per completare la missione. Dovrà esplorare l'astronave per trovare tutti i personaggi in bisogno d'aiuto: ogni volta che ne trova uno dovrà trovare nei paraggi tutti gli oggetti necessari e usarli nell'ordine giusto.



Lo scopo del videogioco è quello di avvicinare quante più persone possibile, partendo dai più giovani, alle tematiche legate al riconoscimento dell'arresto cardiaco e dell'ostruzione delle vie aeree, chiamata tempestiva dei soccorsi e la necessità di intervenire prontamente, sia praticando il massaggio cardiaco, sia utilizzando il defibrillatore semiautomatico esterno (DAE).

Si tratta di uno "serious game" che non si prefigge l'obiettivo di insegnare in modo preciso e fedele le manovre salvavita, come ad esempio VR CPR, ma di diffondere e sensibilizzare un'ampissima platea di possibili soccorritori, affrontando temi molto seri attraverso un videogioco assolutamente giocabile e divertente, molto vicino al mondo e modo di pensare dei ragazzi che frequentano la scuola secondaria senza, però, porsi dei limiti di potenziale diffusione. I giocatori seriali sono avvisati!

**Codename: ResUs** è coinvolgente! Una gara tra chi riuscirà a completare il gioco nel minor tempo possibile e/o con punteggio più alto.

**Codename: ResUs** è virale! Gioca e sfida gli amici, compagni di scuola, fratelli, genitori, nonni...

**Codename: ResUs** si gioca una volta al giorno! Il gioco si resetta ogni giorno a mezzanotte, per permettere il lancio di una nuova sfida.





Codename: ResUs è un'iniziativa di Italian Resuscitation Council (IRC) e IRC Edu Srl, realizzato con il contributo di IRC Edizioni Srl, Fondazione IRC e ZOLL

Sviluppo: Just Funny Games

Supervisione Scientifica: Alberto Cucino, Samantha Di Marco, Giuseppe Ristagno, Andrea Scapigliati, Silvia Scelsi, Federico Semeraro

Coordinamento: Boris Bujic

Italian Resuscitation Council  
info@ircouncil.it  
+39 051 4187 643  
[www.ircouncil.it/progetti/codename-resus](http://www.ircouncil.it/progetti/codename-resus)