

I Super Keey

ovvero come raccontare la leucemia a te stesso e a tuo figlio di sei anni

Jama Musse Jama

2009

Very early draft - Ver 1.5 del 2009-12-04

Il software de I Super Keey può essere scaricato gratuitamente dai siti
www.jamamusse.com/isk | www.redsea-online.com/isk
e può essere ridistribuito in qualunque forma senza osservare alcuna licenza.

per suggerimenti scrivere a jama@jamamusse.com

La leucemia è una cosa spaventosa e disumana, che diventa ancor più atroce e orribile quando tocca i bambini. L'idea di questo racconto, e del gioco de "I Super Keey", è quella di renderla meno crudele, meno drammatica ai bambini e ai genitori, sperando che essa possa diventare solo un brutto ricordo, un incubo da cui ci si sveglia e del quale non si ha più memoria.

Questa è la storia de “I Super Keey”

I Super Keey sono degli eroi che aiutano le cellule buone a combattere e a distruggere le cellule cattive e malintenzionate, che improvvisamente nascono dal nulla e disturbano la tranquillità delle cellule buone del corpo umano. Queste cellule cattive si chiamano cellule maligne..



Questa è una cellula maligna



Questa è una cellula maligna, e questa è la storia e l'avventura de *I Super Keey* che giocando e divertendosi, devono compiere un atto molto coraggioso e molto importante. Il gioco consiste nel catturare più cellule possibili evitando di distruggere quelle buone, quando si dà la caccia a quelle maligne. Si deve arrivare all'eliminazione di tutte le cellule maligne dal corpo umano.

La caccia alle cellule maligne.

Era il 2008 quando gli eroi dei Super Keey arrivarono al reparto di pediatria dell'ospedale di Pisa per combattere alcune cellule maligne che si erano intrufolate nelle vene di un bambino di sei anni. Quando si aprì la porta esterna del reparto, si sentì l'allarme. Questo voleva dire che erano arrivate le cellule maligne e cattive dentro le vene di un bambino forte e coraggioso.

Le cellule maligne sono nove. A bordo delle loro piccole barchette puzzolenti scorrono su e giù nelle vene del bambino e danno fastidio alle cellule buone, che fino a quel momento erano tranquille. Queste dispettose maligne si stanno avvicinando al motore principale del corpo, il cuore. Poi si avvicinano ancora e sempre di più, ma per fortuna si accende automaticamente la seconda sirena.

Intanto il capo delle cellule cattive se la ride.

Finalmente arrivano i membri della squadra dei Super Keey, e tra di loro, ci sono Keeydoda, Keeyboss, Keeymamma, Keeysona, Keeybabbo, Keeycars, Keeycocky e Keeyvolo con tutte le loro armi magiche in mano. Davanti a tutti c'è il Super Keey.

Il Super Keey prende il suo super megafono invisibile e si rivolge alle cellule maligne: "dico a voi, cellule puzzolenti, arrendetevi perché siete circondate". "Volete arrendervi e lasciare in santa pace il nostro bambino? voi cellule cattive che non siete altro!"

Il capo dei cattivi se la ride ancora a squarciagola.

Poi ancora una volta il Super Keey parla: "Io sono come un leone, troppo forte e possiedo poteri troppo magici, e se non ve ne andate a casa vostra, vi distruggerò." Allora le cellule maligne iniziano ad avere molta paura e scappano. Siccome però sono furbe, alcune di loro si nascondono nei corridoi. A questo punto il Super Keey tira fuori la sua arma segreta, la moneta magica: boom, boom, boom. La moneta distrugge molte cellule maligne.

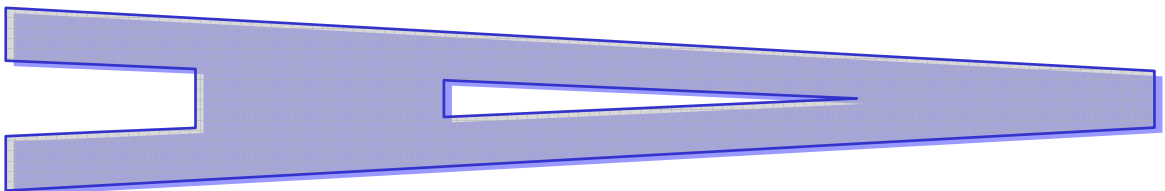
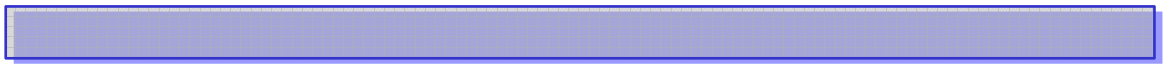
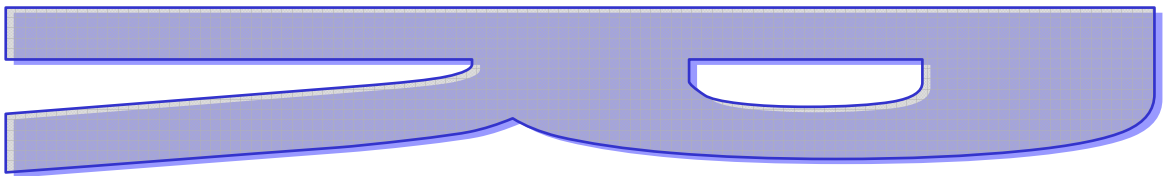
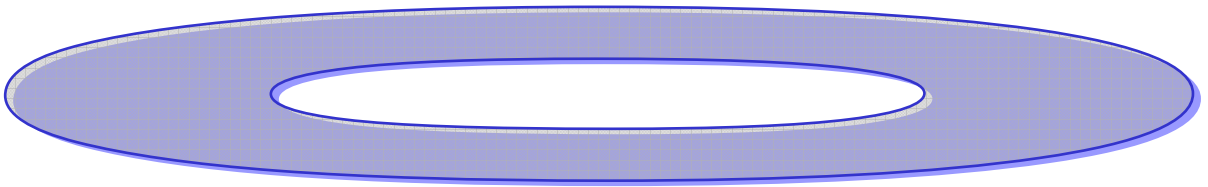
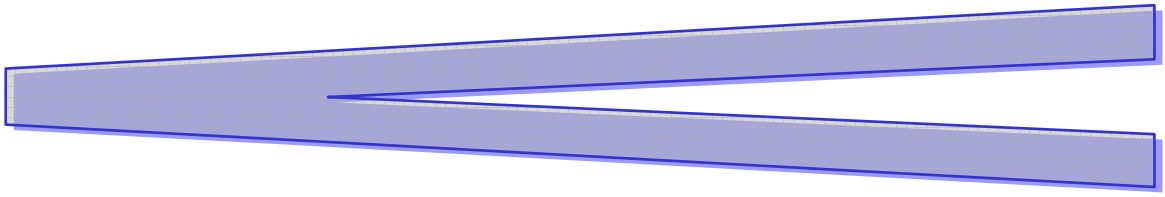
Purtroppo, siccome queste cellule maligne si nascondono tra quelle buone, alcune di queste muoiono. E' questo il motivo per cui il nostro bambino coraggioso perde i capelli e le unghie e gli si arrossano gli occhi. Ogni tanto gli viene anche la nausea e il vomito ma è importante continuare a mangiare per essere forti e combattere le cellule maligne.

Poi il Super Keey usa il suo potere di tele-trasporto e tira fuori anche il suo Keeycocky e il suo Keeyvolo; entra dentro il corpo e prende una ad una tutte le cellule cattive picchiandole e tirandogli le orecchie.

Le cellule maligne piangono.

Lentamente, alla fine tutto torna alla normalità: niente vomito, né nausea, gli occhi non sono più rossi, le unghie e i capelli tornano di nuovo a crescere.

È così che il bambino coraggioso torna a casa con la sua mamma e con il suo papà e organizza una super mega festa con i suoi amici di tutto il mondo. Ed è così che ad alta voce pronuncia la sua famosa parola magica davanti a tutti gli ospiti intervenuti alla sua festa, utilizzando il suo super megafono invisibile:



La composizione della squadra de I Super Keey



Il Super Keey. Il Super Keey è il capo della squadra de I Super Keey e ha molti poteri nascosti per dare la caccia alle cellule maligne, e conta anche molto sull'aiuto della sua squadra. Per esempio ha una moneta magica con la quale può catturare una cellula maligna in fuga.

La sua squadra è divisa in due gruppi. Quattro super aiutanti e quattro fornitori dei super poteri.

I super aiutanti



Keeysona, una simpaticissima infermiera, amica del capo. Se, per causa delle cellule maligne o per qualunque altro motivo, i valori dei globuli rossi, quelli bianchi o le piastrine si abbassano, dopo che è scattato l'allarme, interviene Keeysona ad aiutare il Super Keey. Riporta subito tutti i valori nella situazione normale.

Keeymamma è la migliore amica del capo ed è responsabile della sua nutrizione. Dà moltissima energia ogni volta che il Super Keey si stanca durante l'inseguimento alle cellule maligne. Per catturare e mettere in cella tante cellule maligne al Super Keey, serve molta energia e la super aiutante Keeymamma gli fornisce questa energia.



Keeydooda, una simpaticissima amica che con le sue risate regala molto allegria al Super Keey. Se il Super Keey si sente un po' giù di morale, ecco che interviene Keeydooda e gli regala un sorriso.

Keeyboss, il dottore, quello più alto. Sa sempre trovare la soluzione giusta per ogni complicazione nel corpo umano. Tutte le mattine passa per controllare la situazione e ha delle spiegazioni per ogni novità. Al momento della visita il gioco de I Super Keey è fermo e si possono imparare molte cose. Ad esempio cliccando sulle cellule presenti nella zona di gioco s'imparano i nomi e le responsabilità principali di ogni cellula. Si può inoltre esplorare il corpo umano con l'aiuto del Keeyboss.



I fornitori dei super poteri

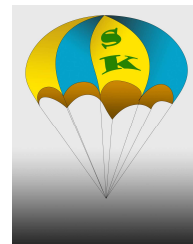
Oltre a questi quattro super aiutanti, ci sono anche quattro super poteri a disposizione del Super Keey. E sono:



Keeybabbo, fornisce al Super Keey la magia del tele-trasporto. In questo modo il Super Keey ha a disposizione la sua moneta magica per catturare

la cellula maligna. Inoltre il Super Key può in questa fase farsi tele-trasportare nel corpo umano, dentro le vene, per dare la caccia alla cellula maligna.

Keeyvolo, è il secondo super potere che dà al Super Key il paracadute magico. In questa fase del gioco, le cellule maligne si aggrappano alla parte più alta nelle pareti dentro le vene e il Super Key deve partire dal fondo per colpire la cellula maligna. Ogni volta che colpisce una cellula, che sia buona o cattiva, il Super Key perde il potere del volo, e quindi torna in caduta libera nella parte inferiore delle vene. Per non farsi del male, il super Keeyvolo fornisce dunque al Super Key la magia del paracadute.



Keeycocky, è il terzo super potere che dà la magia alla navicella tipo rocky. Sempre dentro il corpo umano, il Super Key riesce a navigare più velocemente e a dare la caccia alle cellule maligne che si nascondono tra le cellule buone.

Keeycars, ovvero *McCemasus* (macchina cacciatrice alle cellule maligne su strada) è il quarto potere, è un giocattolo molto amico del capo e ha il potere di correre velocemente come il vento. In questa fase del gioco il Super Key deve picchiare la cellula maligna attraversando delle strade sempre più complicate, simili a quella di una gara di formula uno. Le piste sono disegnate in modo casuale e ci sono tante insidie lungo la strada quindi il Super Key deve stare molto attento e correre molto velocemente con gli occhi sempre aperti. Ci sono sempre tre tunnel birichini di colore verde, rosso e blu che permettono la corsa del Super Key su Keeycars, e siccome sono birichini ogni tanto chiudono l'uscita e così il Super Key non li attraversa facilmente. Mano a mano che il Super Key li attraversa diventano meno birichini fino a diventare di colore trasparente. In questo modo il Super Key cattura le cellule maligne che si nascondono in fondo all'uscita dei tunnel.



Come giocare a 'I Super Keey'

Il gioco dei Super Keey è molto interessante e ci si diverte molto a giocare, ma almeno la prima volta dovresti giocare con i tuoi genitori. Questo perché ci sono dei nomi un po' difficili e quindi è meglio farsi spiegare il loro significato dai tuoi genitori. E comunque ricordarti che è bello giocare insieme invece di essere da soli con il computer.

La prima finestra di dialogo mostra i tre pulsanti principali del gioco.

Fai click sul pulsante "INIZIA" per iniziare a giocare.

Altrimenti puoi leggere e ascoltare la storia della famosa caccia alla cellula maligna premendo il pulsante "LEGGI LA STORIA". Per fermare e leggere con calma il testo che scorre durante "leggi storia", premi il tasto 'p' della tastiera, per continuare premi di nuovo 'p'. Per interrompere la lettura della storia premi 'Esc'.

Per terminare la partita premi invece il pulsante "ESCI".



Se hai scelto INIZIA, apparirà la prima schermata di gioco con l'eroe che si trova nella sua cabina di controllo. Si vedono le cellule buone che scorrono tranquillamente nelle vene del corpo umano, e i parametri del sangue mostrano valori normali. Ci sono 1000 cellule maligne che si nascondono tra quelle buone, e nella schermata se ne vede solo una che rappresenta tutte le mille cellule.

Usando le frecce (sinistra, destra, su e giù), l'eroe può muoversi dentro la sua cabina di controllo. Quando si avvicina nella parete destra (usa la freccia destra), esce la sua magica moneta blu. Con il tasto "SPAZIO" fai partire la moneta magica, e usando le frecce "su" e "giù", puoi orientare la traiettoria della moneta per colpire la cellula maligna.

Ogni volta che colpisci una cellula maligna, guadagni un punto, e contemporaneamente diminuisce il numero delle cellule maligne in giro per il corpo (se hai molta energia e tanta allegria, il numero delle cellule maligne che catturi con un colpo solo aumenta). Ogni volta che per errore colpisci una cellula buona diminuisce il valore del parametro del sangue corrispondente a quel tipo di cellula, diminuiscono anche i valori dell'energia e dell'allegria dell'eroe.



Premendo il tasto Keeybabbo puoi tele-trasportare l'eroe dentro il corpo. In questo modo può muoversi liberamente e catturare le cellule maligne. Per guidare l'eroe, usare i tasti di spostamento (le frecce).

Per tornare nella cabina di controllo, premi sempre Keeybabbo.



Premendo il tasto Keeyvolò, le cellule maligne si spostano nella parte superiore della vena, e l'eroe deve salire (usando i tasti di direzione – le frecce) dal basso verso alto. Deve evitare di colpire una cellula buona altrimenti cade e torna giù con il paracadute.



Premendo il tasto Keeycocky, la schermata e le regole del gioco rimangono uguali a quelle del Keeyvolo, soltanto che l'eroe ha come mezzo di spostamento la sua navicella Keeycocky che è molto più efficace nel dare la caccia alle cellule maligne.



Premendo il tasto Keeycars, appare la schermata dei tunnel birichini. In questo caso le cellule maligne si dividono in due gruppi. Le piccole maligne che si nascondono dietro all'uscita dei tunnel birichini, e il capo delle cellule maligne che gira dentro il corpo per bloccare l'eroe ad attraversare i tunnel.

Per far partire una Keeycars su un tunnel, spostarsi verso destra nella cabina di controllo e posizionarsi all'altezza di uno dei tre tunnel. Premere il tasto "SPAZIO" per far partire la Keeycars. All'uscita dei tunnel, la freccia in su indica se si può uscire dal tunnel o meno. Per cambiare la forma dei tunnel basta fare click di nuovo su Keeycars. Se il capo delle cellule maligne riesce ad intercettare la Keeycars nel tunnel, allora la blocca e così riesce a far nascere altre piccole cellule maligne. Se invece una Keeycars riesce ad uscire dal tunnel, allora picchia tutte le piccole cellule maligne che si trovano dietro al tunnel. In questo caso aumenta molto il tuo punteggio.

I pulsanti di movimento (le frecce SINISTRA, DESTRA, SU e GIÙ) fanno muovere l'eroe, la moneta magica, il keeycars o keeycocky su, giù, a sinistra o a destra. L'eroe o l'oggetto in movimento continuerà a muoversi in quella direzione, finché non premerai un altro pulsante di movimento o non colpisca una cellula.



In ogni fase del gioco, mano a mano che l'eroe combatte le cellule maligne, si stanca e si scoccia di fare tutto questo lavoro, quindi i valori dell'energia e quelli dell'allegria diminuiscono. Di conseguenza quando colpisce un gruppo di cellule maligne, riesce a catturare pochi elementi. Puoi premere i tasti di Keeydooda e Keeymamma per aumentare



rispettivamente l'allegria e l'energia dell'eroe.



Mano a mano che si colpisce per errore alcune cellule buone, i valori corrispondenti dei parametri del sangue diminuiscono. Se si raggiunge il valore della soglia di emergenza, allora scatta l'allarme. In questo caso bisogna premere il tasto Keeysona e l'infermiera Keeysona pensa a tutto per fare le trasfusioni necessarie. In fine per studiare il corpo umano e per imparare quali sono le cellule del sangue



e a che cosa servono, premere il tasto Keeyboss. In questo caso la partita si ferma momentaneamente e puoi fare click sulle cellule visibili nello schermo o sulle parti del corpo umano segnalate da un leggero movimento.



In ogni fase della partita si può interrompere il gioco facendo click sul pulsante uscita. Non ti sarà chiesta una conferma per interrompere definitivamente la partita, e si torna nella schermata iniziale, quindi bisogna stare attenti a questo tasto. Tutti i parametri della gara saranno riportati ai valori di default iniziale.

Obiettivo del gioco

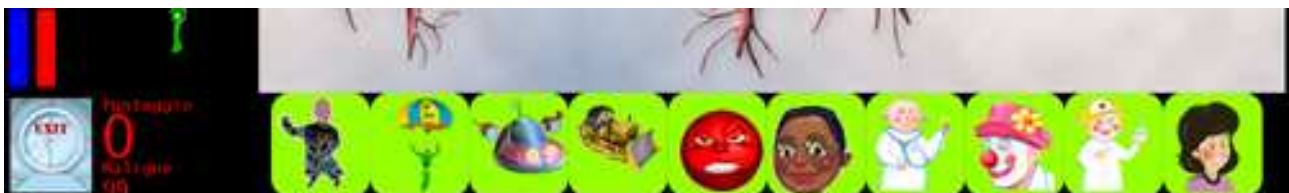
L'obiettivo del gioco rimane quello di catturare più cellule maligne possibili senza fare grossi danni alle cellule buone. Il punteggio è calcolato sia in base al numero delle cellule maligne catturate (in positivo) sia al numero delle cellule buone accidentalmente distrutte (in negativo). In altre parole il tuo punteggio aumenta ogni volta che catturi una cellula maligna e viceversa, il punteggio diminuisce ogni volta che colpisci per errore una cellula buona.

Il Super Keyy deve stare molto attento. Se una cellula maligna si avvicina troppo nella zona di pericolo allora essa si moltiplica e così nascono tante altre cellule maligne. Il Super Keyy dunque deve stare attento particolarmente nelle zone vicine al cuore, al cervello, ed altri organi importanti.

La capacità di dare la caccia alle cellule maligne dipende anche dallo stato globale del Super Keyy: analisi del sangue, quantità di energia a disposizione e lo stato d'animo misurato in base al valore dell'allegria del momento.



Nel display in basso a destra sono visualizzati sempre il punteggio totalizzato fino ad ora dal Super Keyy e il numero delle cellule maligne in giro per il corpo.



Vincere la partita

Il Super Keyy vince quando tutte le cellule maligne sono state eliminate dal corpo, e in quel caso appare una nuova finestra con fuochi di artificio. Questo è un gioco in cui non si perde perché il Super Keyy gioca per vincere.

Indicatori dei parametri vitali del Super Keey

Nella tool bar principale, si vedono i valori in tempo reale della composizione del sangue del Super Keey. Questi parametri cambiano a seconda della situazione e possono peggiorare a causa dello sforzo nel cacciare la cellula maligna. A volte capita che si colpisca una cellula buona nell'inseguimento di una cattiva. Se i valori di questi parametri subiscono alterazioni forti e di conseguenza si entra in una situazione critica, scatta l'allarme. La super aiutante Keeysona attacca subito una trasfusione al Super Keey.

I valori controllabili sono:

Globuli Rossi;

Globuli Bianchi suddivisi in percentuale in Neutrofili, Linfociti, Monociti, Basofili, Eosinofili;

Piastrine.

Nello status bar, oltre i pulsanti del menù principale che fornisce sia i super aiutanti che i fornitori dei super poteri, ci sono anche due barre verticali che indicano rispettivamente il valore dell'energia del Super Keey (colore blu) e dell'allegria (colore rosso). La forza di riuscire a dare la caccia alla cellula maligna dipende molto anche da questi due valori.

Situazioni critiche e loro rimedi

Quando il Super Keey è un po' stanco, si fa dare sangue rosso e piastrine dalla super aiutante Keeysona e così il Super Keey diventa molto forte per guidare tutta la squadra de 'I Super Keey'.

A volte la stanchezza del Super Keey sparisce dopo che la Keymamma gli ha dato da mangiare. Al Super Keey piacciono moltissimo le cose preparate dalla Keymamma. Nel gioco, appena il Super Keey vede la striscia verticale blu che si abbassa, il Super Keey può chiedere l'aiuto della Keymamma e tutto torna nella normalità.

Altre volte basta una risata con la simpaticissima super aiutante Keydooda e la stanchezza sparisce per sempre. La super aiutante Keeydooda serve quando la striscia verticale di colore rosso si abbassa.

Le cellule maligne sono così cattive che fanno vomitare. Prima si tossisce un paio di volte, poi si vomita, ma è certo che il Super Keey di sicuro ce la farà con la sua forza a distruggere tutte le cellule cattive, così anche il vomito sparisce per sempre.

Quando alcune cellule buone muoiono accidentalmente, il Super Keey perde i capelli e le unghie. Ma nessun problema! Alla fine quando il Super Keey vince la gara, i capelli tornano al loro posto e le unghie nuove sostituiscono quelle cadute.

I grandi comportamenti segreti de 'I Super Keey'

Operazione mani pulite: tutti I Super Keey si lavano le mani tutte le volte che si salutano tra loro, e non solo quando vanno al bagno ma anche quando mangiano qualcosa. Si chiama operazione Mani Pulite ed è una regola molto importante per tutti I Super Keey.

Operazione eroi mascherati: A volte i Super Keey si mettono una maschera per la bocca e per il naso così non sentono la puzza del bagno pubblico in fondo al corridoio. La maschera è molto importante perché serve anche per evitare che i germi e altre cose invisibili che girano nell'aria entrino nella bocca e nel naso degli eroi.

Operazione recupero energia: I Super Keey mangiano tutto per essere sempre più forti e avere tutte le forze necessarie. Infatti per lottare contro le cellule maligne, I Super Keey hanno bisogno di molta energia e di tante risate. Ecco che i due super aiutanti Keeymamma e Keeydooda sono sempre a disposizione del Super Keey per renderlo forte e sorridente.

Tira la moneta: Il Super Keey ha una moneta invisibile, di colore blu, che può lanciare dalla sua cabina di controllo per colpire le cellule maligne.

Super megafono invisibile: Il Super Keey, oltre la moneta, ha anche un super megafono invisibile. Lo usa per esprimere tutti i suoi desideri e qualsiasi cosa detta al megafono viene sentita da tutti i suoi amici in tutto il mondo. Così i suoi aiutanti e i suoi amici lo possono sentire anche da lontano.



Dove vivono le cellule maligne?

La casa delle cellule maligne è brutta e si chiama la città delle cellule brutte. Quando hanno paura del Super Keey, scappano e si ritirano nelle loro tane fredde e puzzolenti.

I Super Keey invece possiedono una casa molto bella che si chiama Super Casa Keey e hanno una città Super Città Keey ma sia la casa che la città dei Super Keey sono invisibili, quindi solo loro sanno come andarci.

A gioco fermo, quando il dottore Keyboss effettua la visita, si possono vedere le cellule maligne, ma si possono anche imparare molte altre cose. Ad esempio cliccando su una cellula si possono ottenere informazioni su questo tipo di cellula.



Chi sono le cellule buone



Eritrociti

Noi Globuli rossi ci chiamiamo anche ERITROCITI. Siamo le cellule più numerose del sangue, e siamo incaricate di rifornire ossigeno ai tessuti. In parte recuperiamo anche l'anidride carbonica che produciamo come scarto.

Piastrine

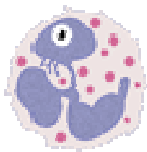
Ci chiamano Piastrine!

La nostra principale funzione è di fermare la perdita di sangue nelle ferite. Se ti tagli un ditino, interveniamo noi prima che esca troppo sangue. Anche se siamo piccoline, mettiamo tutte le nostre forze insieme e liberiamo fattori che promuovono la coagulazione del sangue.



Leucociti

Noi Globuli bianchi ci chiamiamo anche LEUCOCITI. Siamo incaricati della difesa dell'organismo. Nel sangue siamo assai meno numerosi dei globuli rossi. Siamo cinque famiglie ma tutti fratelli e ci chiamiamo: neutrofili, eosinofili, basofili, linfociti e monociti.



Neutrofili

Noi neutrofili siamo molto attivi nell'assimilare i batteri per combatterli e siamo presenti in grandi quantità nel pus delle ferite. Purtroppo divorando i batteri moriamo con loro!



Monociti

Noi monociti siamo i leucociti più grossi.



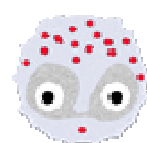
Linfociti

Noi linfociti siamo i costituenti principali del sistema immunitario che costituisce una difesa contro l'attacco di microrganismi: i virus cattivi, batteri, funghi e protisti.



Basofili

Invece noi i basofili, cerchiamo di mediare le reazioni d'ipersensibilità.



Eosinofili

Noi eosinofili sappiamo aggredire i parassiti!

Esplorare il corpo umano

A gioco fermo si può imparare molte altre cose sul corpo umano. Ad esempio gli organi selezionabili sono:

Il cuore: E' il motore del tuo corpo. E' un organo muscolare a forma di cono capovolto. La sua funzione principale è quella di pompare il sangue per farlo arrivare in tutto il corpo.

I reni: l'acqua e le altre cose che bevi, ad esempio, sono buone e pulite, ma una piccola parte delle cose che bevi è meno pulita. I reni ti servono per raccogliere tutte le schifezze di tutto ciò che bevi e far diventare tanta pipì.

I polmoni: sono due organi essenziali per la tua respirazione. La loro principale funzione è di trasportare l'aria buona (ossigeno) da fuori dentro nel sangue e di espellere l'aria cattiva (anidride carbonica) dal sangue a fuori.

Lo stomaco: è come una piccola sacca che tiene tutto quello che mangi. Il cibo prima di essere consumato, si ferma dentro questo piccolo sacco nel tuo corpo.



Alcuni tasti speciali del gioco

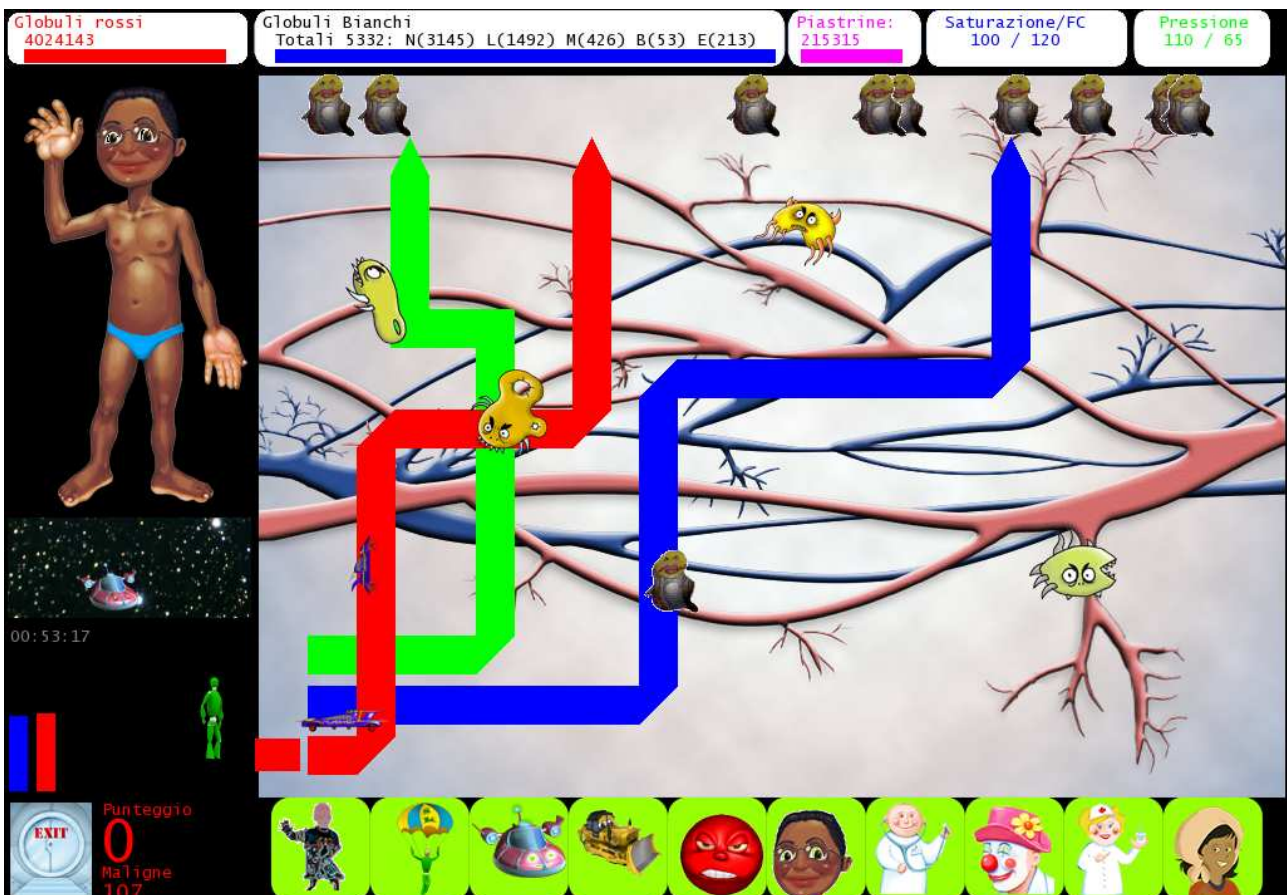
Le frecce di direzione (sinistra, destra, sopra e sotto): sono i tasti di spostamento e di cambio di direzione del Super Key e della moneta magica.

Tasto "Spazio": serve per far partire un'azione del Super Key. Ad esempio se il Super Key è nella cabina di controllo, con Spazio fa partire il lancio della moneta magica. Se invece siamo dentro nel corpo umano, con Spazio si aziona il potere magico in quel momento disponibile.

Tasto M: per iniziare la musica del gioco.

Tasto N: per togliere la musica dal gioco.

Tasto V: per bloccare il gioco durante la visita del dottore. E' equivalente al pulsante Keyboss, quindi una volta pigiato questo tasto si può esplorare il corpo umano o conoscere i nomi e le funzioni principali delle cellule. Inoltre nel gioco fermo, se il Super Key è nella sua cabina di controllo, si può aumentare o diminuire la velocità del gioco. Per fare ciò, avvicina il Super Key alla zona tiro della cabina di controllo, e così esce una barra verticale rossa che rappresenta la velocità del gioco con due triangoli verdi ai due estremi: pigiare sui triangoli per aumentare o diminuire la velocità. Per far riprendere il gioco basta pigiare di nuovo il tasto V.



Si vedono le mini cellule maligne nella schermata dei tunnel birichini.