

DR STRANGEON

SCIENTIFIC
GAME JAM



Dans sa thèse, Sandrine s'intéresse aux "compétences non techniques" des chirurgiens pendant les opérations. Ces compétences représentent la prise en compte par le chirurgien des facteurs parallèles à l'opération, et sa gestion du personnel de soutien pour remédier aux perturbations le plus efficacement possible.

Dr Strangeon est un point-and-click à la première personne. Terminez l'opération dans le temps imparti, tout en gérant les différents imprévus que vous pouvez voir et entendre : la famille du patient derrière le store, une hémorragie spontanée, et même un esprit s'amusant à faire bouger des objets ! Restez suffisamment concentré pour réussir à sauver votre patient !

BUT DU JEU

Vous devez rester concentré sur votre patient pendant 40 secondes pour refermer sa plaie. Identifiez rapidement les éléments perturbant l'opération, et cliquez dessus pour qu'ils soient pris en charge par votre équipe. Si vous passez plus de 50 secondes à gérer les événements intercurrents, la faucheuse se chargera de la suite de l'opération...

Les Charcuteurs



Florian Echelard
Game Artiste

Léo Tamby
Sound Designer

Sandrine Barbois
Doctorante

Noé Masse
Game Designer

Léo Dubret
Game Artiste

Philippe Hartmann
Game Designer

Thomas Hervé
Développeur

COMMANDES

Déplacement Caméra

