



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

글로벌 게임 잼(GGJ) 2009: 월드와이드 리포트 (Global Game Jam 2009: A Worldwide Report)

Stephen Jacobs

2009. 2. 25

http://www.gamasutra.com/view/feature/3943/global_game_jam_2009_a_worldwide_.php

먼지를 털어내고 게임을 온라인에 선보이며 1650명의 재미들은 부족한 잠을 만회하고 제1회AGGJ(Annual Global Game Jam)를 마쳤다.

GGJ 사이트를 방문하면 아카이브를 통해 전세계 53개 지역 팀에서 만든 370개 게임을 검색하고 다운로드하여 플레이할 수 있다. 게임은 5분 이내에 플레이하도록 설계되어 있으므로 30시간의 여유 시간만 있다면 모든 게임을 실제로 플레이해 볼 수 있다.

[IGDA의 Education SIG](#) 회장인 Susan Gold는 스웨덴의 GGA(Gotland Game Awards)에서 새로운 아이디어가 떠오르면서 GGJ를 시작하게 되었다.

그녀는 NGJ(Nordic Game Jam)의 공동 설립자 중의 한 사람인 Gorm Lai를 만나 전세계 잼에 관한 얘기를 나누었다.

NGJ는 처음에는 회의적인 반응을 보였으나 곧 GGJ에 관한 주요 이벤트를 개최하는 것에 동의하게 되었다. Gold는 네트워크 상으로 그녀가 생각하고 있는 바를 전달하였고 그 후 이벤트를 성공적으로 치르게 되었다.

”게임 디자이너에 대한 도전과제(Challenges for Game Designer)”의 공동 저자, 개발자, 교수 및 Education SIG의 학생 복지 코디네이터인 Ian Schreiber는 세 번째 협력자가 되었다. NGJ는 주요 사이트로 지정한 날짜에 매년 이벤트를 개최해야 하므로 담당팀은 4개월이라는 짧은 기간 동안 기획과 모든 세부 계획을 준비해야 했다.

1월 30일, 그리니치 표준시 13시 이상 시간대의 오후 5시에 제1 회 AGGJ가 열렸다.

처음으로 대규모 행사 개최

GGJ는 Ed SIG에서 교육 기관과 산업계의 협력을 촉진하고 북미를 넘어 다른 지역까지 봉사활동을 펼치며 학생과 전문가가 만남을 가질 수 있도록 지원했다.

창의력에 관한 독특한 실험을 통해 게임을 창작하도록 격려하면서 이상과 같은 활동을 수행하고자 노력했다.

이 사이트 조직자의 약 2/3는 학계 종사자인 것으로 나타났고 나머지는 게임 업계의 전문가였다. 학생과 전문가가 팀을 이루어 협력하고 전문가가 멘토로서 참여하는 경우 모든 사람에게 상당히 유익한 기회를 제공할 수 있다.

대부분의 잼은 대학 캠퍼스 내에서 개최되었고 일부 잼은 게임 스튜디오 및 상업용 건물에서 열렸다. 심지어 한 잼은 프랑스 Angoulême의 ICF(International Comics Festival)의 중앙에서 개최되었다(이 축제는 유럽의 주요 코믹 컨벤션임).

일부 사이트 조직자는 로컬 커뮤니티 개발자를 격려하려는 동기에서 이 행사에 참여했다.

Ciro Duran은 “나는 비디오 게임 만들기를 무척 좋아한다. GGJ의 노드를 조직함에 따라 비디오 게임 창작에 대한 열정을 공유할 수 있는 최상의 기회를 갖게 된다. 베네수엘라에서는 현지 비디오 게임 업계에 관한 정보와 관심이 그리 많지 않은 편이다.”라고 말했다.

Patrik Marais 박사는 “GGJ는 남아프리카 현지인이 게임에 참여할 수 있는 최상의 방법으로 보여진다.”라고 말했다.

Shirley Monge는 “실제로 우리의 목표 중의 하나는 코스타리카의 게임 개발자 커뮤니티를 형성하는 것이다. 우리는 이 목표를 달성하기 위해 올해 동안 관련 활동을 수행할 계획이다.”라고 말했다.

핵심 조직자 3명의 경우 이들의 작업은 기획하고 세부 계획을 짜는 것으로 끝나지 않는다. 잼을 실제로 운영하려면 더 많은 인내력이 필요하다.

Schreiber는 “뉴질랜드에서 첫 번째 참가자가 작업을 시작하고 북미 서부해안에서 마지막 참가자가 작업을 끝내기까지 68시간이 걸렸기 때문에 우리는 일정에 맞추어 잠을 자야 했

다. 그러나 많은 사람들이 게임을 만드는 것을 보고 있으면 그것을 어떻게 만들어내는지 놀랍기만 하다”라고 말했다.

Gold는 “코디네이터로서 가장 힘든 부분은 참가자들과 함께 게임을 만들 수 없다는 점이다. 사람들이 게임을 만드는 것을 밤새 지켜봐야 하는데 이것은 그림 물감이 마르는 것을 지켜보는 것만큼 즐거운 일이다. 가장 보람을 느낄 때는 얼마나 많은 사람들이 잤 경험을 즐기고 있는지를 듣게 될 때이고 주말에 충분한 휴식을 취하지 못하더라도 그럴만한 충분한 가치가 있다.”라고 말했다.



NGJ 및 업계 베테랑인 Gorm Lai는 코펜하겐에서 두 가지 임무를 맡고 있다. 즉, 최대 게임 잤을 운영하며 전세계의 활동을 지원해야 한다.

그는 “모든 일이 숨가쁘게 돌아간다. 나는 Susan과 Ian이 수면을 필요로 할 때 그들을 돕고 동시에 전세계 대규모 게임 잤 조직을 코펜하겐에서 지원한다. 다행히도 Susan과 Ian은 거의 잠을 자지 않고 행사를 진행하고 나는 코펜하겐에서 행사를 준비할 때는 훌륭한 동료 4명과 자원봉사자 8명의 지원을 받는다.”라고 말했다.



일부 GGJ 참가자는 평소 보다 더 많은 노력을 기울여야 한다. 특히 긴박한 상황에서의 코드 프로그래밍, 그래픽상의 도전과제에 익숙하지 않은 사람들은 자신에 대한 평소 생각으로부터 벗어나 기꺼이 분투해야 한다.

Schrieber는 “살럿에서 첫 번째 참가자들은 21~ 48명이 사전 등록을 하며 마음이 한껏 부풀어 있었는데, 첫 날밤을 보내는 동안 빌딩에서 방사성 물질로 인해 화재가 발생했다. 그들은 빌딩에서 공공 열어붙은 외부로 대피했고 그런 다음 장소를 옮겼다. 그러나 이로 인해 작업에 타격을 받지 않았고 내부에서 작업을 다시 할 때까지 추위와 싸워야 했다.

오타와에서는 악천후와 버스 스트라이크로 인해 등록자 수가 거의 절반으로 줄어 들었다. 또한 앙카라에서는 사이트 조직자가 몇 분마다 행사장을 돌아다니며 정전에 대비해 작업을 미리 저장하도록 일러 두었다.

행사일 초반부에 어떤 참가자가 고장 난 주전자에 플러그를 꽂으면서 빌딩 전체의 전원이 나가버리는 사태가 발생한 적도 있다. 15분 동안 행사가 중지되었지만 어떤 작업도 소실되지 않았다.”라고 말했다.

일부 사이트에서 기타 문제들이 발생했지만 참가자와 조직자의 노력으로 인해 GGJ에서 성공적으로 게임을 만들어냈다. 이 행사 내용이 Ustream.tv에 의해 웹캐스트로 전달되며 전세계의 이목이 집중되었다.

전세계 80개 게임

50개 이상의 사이트 활동을 시시각각 관리하는 것은 실제로 불가능하다. 각 표준 시간대에 서 한 사이트와 연락을 취하는 대신 전세계에서 행사가 개최될 때 전체적인 윤곽을 그려보 려고 노력했다(사이트에서 제작된 게임의 총 수는 공식적으로는 84개 정도였으나 실제로 만 들어진 수를 얘기하면 이상의 제목의 숫자가 무색하게 느껴질 것이다).

IGDA 회장인 Jason Della Rocca와 Gold의 소개로 Kyle Gabler(World of Goo 개발자)의 개 회 기조 연설이 시작되고 각 사이트에서는 이 내용을 비디오로 공유한다.

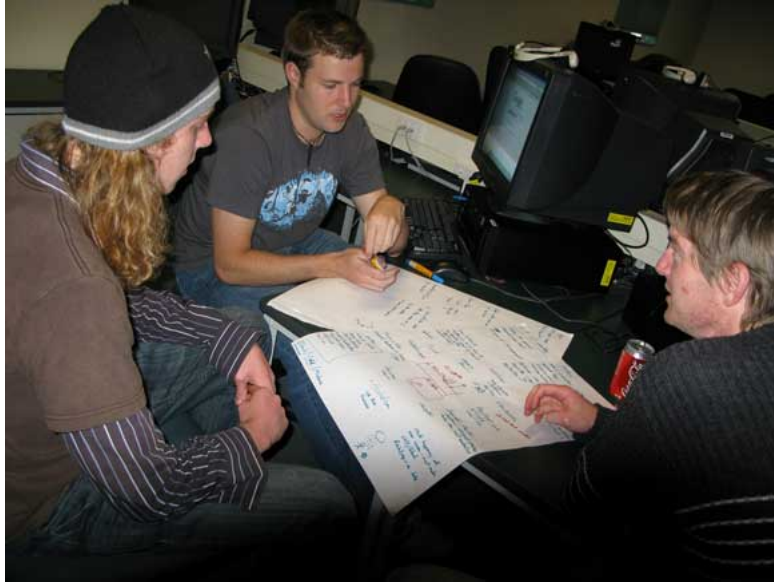
연설 후 각 사이트 조직자는 디자인 제약조건을 전달한다. 첫 번째는 기계적인 측면으로, 게임 플레이 세션은 5분 이하로 지속되어야 한다. 두 번째는 테마로, 각 게임은 “우리가 함 께 하는 한 문제는 결코 사라지지 않을 것이다.”라는 어구와 관련이 있어야 한다.

또한 각 표준 시간대 목록을 발행하여 각 팀은 게임과 관련된 시간대를 선택해야 한다. 세 번째는 어떤 표준 시간대도 다른 시간대 보다 유리한 입장에 놓이지 않도록 보장하는 것이 다.

GGJ 자체적으로는 콘테스트를 벌이지 않고 잼의 공식적인 우승 게임도 존재하지 않으나 다수 사이트에서 게임 작업 종료 시 투표를 통해 가장 좋아하는 게임을 선정하고 있다. 뉴질랜드(그리니치 표준시 13시 이상)

더니든의 오타고 대학에서는 "blank, cold, modern"이라는 톤 워드(tone word) 하에 행사가 열렸다. GGJ를 개최한 3개 사이트에서 가장 좋아하는 게임으로 선정된 작품은 *TerrAqua*였 다.

이 게임에 대한 설명은 다음과 같다. “해방된 빈 공간, 불모의 행성에 거대한 얼음 운석이 부딪히면 어떻게 되는지 보라. 새로 발견한 생태계에서의 힘의 균형을 맞추어야 하므로 처 리해야 할 무수한 문제들에 직면하게 된다.”



Straylight Studios의 사장이자 더니든 사이트의 조직자인 Tim Nixon은 IGDA의 Quality of Life SIG 활동과 관련하여 행사 제약 조건을 추가하기로 했다.

“현재 불편한 점은 자정에 잠자러 갈 때 랩이 잠겨서 오전 8시가 되어야 출입할 수 있다는 것이다. 열심히 보다는 현명하게 작업하기를 원한다. 토요일에 크리스마스 아침과 같이 오전 5시경 잠이 깬는데 랩으로 무척 가고 싶었지만 들어갈 수가 없었다.”

“참가자들은 8시 정각에 입장하여 집중력이 높고 생산적인 작업을 한다. 이러한 작업 방식을 통해 사람들을 재촉할 필요 없이 콜라를 마시며 만족스러운 게임 3개를 만들어낸 것을 자랑스럽게 생각한다.”



이스라엘(그리니치 표준시 9시 이상)

텔아비브의 GGHS(Garage Geeks Hacker Space)에서 행사가 열렸고 사이트 조직자는 소프트웨어 개발자인 Yuval Sapir였다. Sapir는 원래 참가자로 행사에 입장할 계획이었으나 코디네이터로 참여 하려고 했던 Corbomite Games의 Oded Sharon이 GGJ 개최일과 아내 Lee Eden의 출산예정일이 겹친다는 이유로 결정을 바꾸는 바람에 그로부터 역할을 넘겨 받았다. 그러나 Sharon과 Eden은 첫째 날 행사에 참여했다. Tomer Sharon은 게임 잼 동안 첫 아이가 태어나는 순간을 놓치고 1주 후에 도착했다.

그 동안 Sapir는 열병으로 아팠음에도 불구하고 사이트를 계속 지켜 보았다. 텔아비브의 GGJ 팀은 "sleepless, cloudy, destined"라는 톤 워드 하에 행사를 개최했다.

사람들이 가장 좋아하는 게임은 *Gravem*으로, "sleepless"라는 톤 워드에 맞추어 제작한 것이다. 이것은 불면증에 걸린 노파와 굶주린 흡혈귀 간의 2인용 배틀 게임이다. Sapir가 개인적으로 가장 좋아하는 게임은 [Starry, Starry Night](#)으로, 컨트롤을 위해 마우스와 마이크가 사용되었다.

남아프리카(그리니치 표준시 2시 이상)

케이프 타운 대학의 Patrick Marais박사는 행사 과정을 눈 여겨 지켜 보았다. "missing"이라는 톤 워드로 행사를 개최하였는데 이 단어가 한 재머에게는 특별한 의미가 있었다.

Marias는 “한 참가자는 2명의 팀메이트가 떠나버린 후 게임([Bash Bunnies](#))을 거의 혼자 힘으로 만들었다. 상당히 황당하고 분노가 치밀어 오를 상황이라고 생각했다. 어쨌든 가장 중요한 일은 48시간 후 최종 데모에서 플레이할 만한 무언가가 나오느냐인데, 사실 좀 의심스러웠다. 하지만 다행히도 내 예상이 빗나갔다. 참가한 팀은 모두 지쳐 있었지만 그들만의 최고의 시간을 즐겼다.”라고 말했다.



Deadly Synergy

Marais는 홀로 작업하여 Bash Bunnies를 완성한 참가자의 모습에 감동을 받았지만 게임 플레이 상은 [Deadly Synergy](#) 제작자에게 수여되었다. 그는 “이 게임은 소규모의 근사한 게임으로, 두 사람이 한 팀이 되어 미로에서 습격하는 적을 무찌르기 위해 전략을 관리해야 한다. 그러나 플레이어가 서로 너무 근접하는 경우 실수로 상대방을 죽일 수도 있다.”라고 말했다.

프랑스(그리니치 표준시 1시 이상)

Angoulême에서는 ICF(International Comics Festival)와 동일한 장소에서 GGJ가 개최되었다. 코믹 이벤트에 구경거리를 더하기 위해 ICF 내의 비디오 모니터에서 쟁을 볼 수 있도록 준비하였다.

ICF와 GGJ 개최를 동시에 축하하고 두 행사의 시너지 효과를 위해 ENJMIN The Graduate School of Games and Interactive Media의 디렉터이자 사이트 조직자인 Stephane Natkin은 Kid Paddle의 저자이자 유명 만화가인 Middam을 초청하고 추가적인 제약조건을 전달했다.

따라서 Angoulême 재미들은 전체 테마, 플레이 메커니즘, 표준 시간대에 따른 톤 워드 ("developing, falsifying, trapped")를 바탕으로, 언어와 관계 없이 연재만화의 외형과 느낌을 담은 게임을 만들어야 했다.

쟁 종료 시 참가자들은 ICF로부터 연재만화에 관한 상을 받았고 뒤이어 게임과 만화의 관

계에 관한 토론이 벌어졌다.

재머는 48시간의 힘든 일정 동안 만화 외에 또 다른 로컬 리소스로서 관심을 받았고 Natkin은 “우리는 바닷가에서 멀리 떨어져 있지 않기 때문에 굴을 곁들인 저녁식사를 즐길 수 있습니다. 굴 껍질은 제가 벗겨 드리겠습니다.”라고 말함으로써 실전에 강한 관리자임을 입증했다.

Angoulême에서 가장 선호하는 게임은 Ubisoft의 CCO(chief creative officer)인 Serge Hascoet가 제작한 게임이었다. 이 수상작([The Reflection Fool](#))은 퍼즐 게임으로 아바타 및 아바타가 반사된 그림자 모두의 움직임을 고려해야 한다.

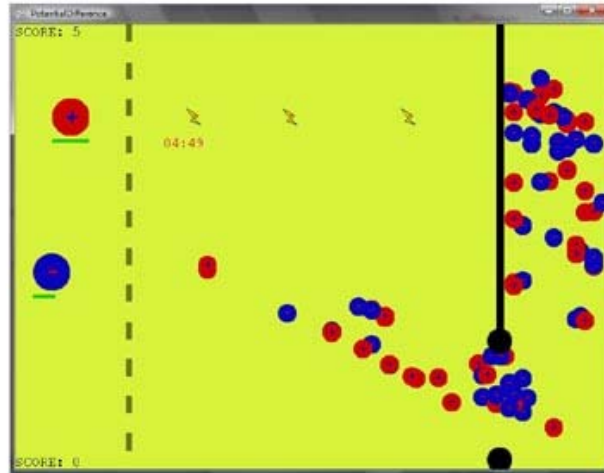
이 둘은 좌우 대칭인 창유리를 따라 움직이고 게임 내의 공간 표현물과 함께 다른 장애물에 부딪히게 된다.

아일랜드 그리니치 표준시

Tipperary Institute에 있는 Games Design & Development 학위과정의 프로그램 코디네이터인 Phil Bourke는 잼에서 실력을 발휘한 학생들을 자랑스럽게 생각하고 있다.

Bourke는 “우리는 다른 학생들 앞에서 행사에 참가한 모든 팀에 GGJ 핀을 증정할 생각이 다. 이것은 자랑스러운 순간이고 각 팀은 학생과 교수진으로부터 박수 갈채를 받을 것이다.”라고 말했다.

톤 워드 중의 하나가 제시되면 착상에 대한 압박감을 받을 수 있지만 잼 참가 학생들은 그런 것 같지 않다. Bourke는 “학생들은 멋진 게임 아이디어가 8개 정도 떠오르는 경우 그 중 4개를 재빨리 선정하여 개발에 반영한다.”라고 말했다.



Potential Difference

아일랜드 GGJ에서 가장 관심을 끈 게임은 [Potential Difference](#)로, 각 플레이어는 감소하는 헬스의 손실을 막기 위해 상대방의 색상/차지를 가진 적을 슈팅하고 자신의 색상을 가진 적은 모아 둔다.

브라질(그리니치 표준시 2시)

햇빛이 찬란한 Rio De Janeiro에 있는 Universidade Federal Fluminense의 랩에서 Esteban Clua 교수는 “브라질에서 CS & Art 학생들에게 근사한 무언가를 제공하기 위해” GGJ에 참가했다.



"traveling"과 "busy"라는 톤 워드가 주어지자 두 재미 사이의 대접전이 시작되었다. Clua는

“두 참가자 간의 경쟁이 두드러졌는데 GGJ 기간 동안 누가 잠을 자지 않고 계속 작업할 수 있는지 지켜 보았다.

토요일 오후 그들 중 한 명이 뭘 좀 먹으러 갔다 오겠다고 했으나 실제로는 몰래 낮잠을 자기 위해 외출한 것이다. 또 다른 한 명은 상대방이 없는 것을 보고 친구에게 그의 적수가 돌아오면 즉시 깨워달라고 부탁하고선 개발실의 코너로 가서 몰래 잠을 청했다.”라고 말했다.



이 GGJ에서 가장 관심을 끈 게임은 세 번째 톤 워드("tiny")를 사용한 [Escape the Drain](#)으로, 이상한 커플(바퀴벌레와 여자친구인 거미)은 샤워헤드에서 쏟아지는 물방울을 피하기 위해 거미줄 연결선을 이용해야 한다.

베네수엘라(그리니치 표준시 4.5시)

Flex 프로그래머이자 원격 교육 개발자인 *Ciro Duran*은 Caracas의 *Universidad Simon Bolívar*에서 열린 잼에 참가했다. 학생들은 GGJ에 참가함으로써 학교 캠퍼스에서 배우는 것 이상의 경험을 얻게 된다.

토요일, 고등학생들에게 캠퍼스와 전공을 소개하는 특별 이벤트가 있었는데 이 때 학생들은 총명한 눈망울로 실제로 게임을 만드는 과정을 지켜 보았다.

이 GGJ에서 가장 관심을 끈 게임은 [Gnaka Gnaka](#)로, 윤리적인 딜레마를 가진 슈터가 등장한다. 최대 4명의 플레이어가 게임 플레이 중 포인트에서 마블 코믹스의 갈락투스아와 같은

생명체에 합류할 수 있고 세상을 파괴하고 살아있는 사람들을 몰살해야 하는 플래닛 리소스 디버우링 팀이 등장한다.

미국(그리니치 표준시 5시)

최초의 플레이 가능한 개발자인 Elizabeth McLaren은 업계의 베테랑이다. 그녀는 “게임 켜기를 좋아하고 보다 많은 사람들이 게임 개발자, 애호가 및 학생들과 관계를 맺을 수 있도록 지원하기 위해..”라고 말하며 SUNY Albany에서 GGJ에 참가했다.

그녀가 기억하는 순간은? Elizabeth는 “ 행사장 내를 둘러 보며 모두가 열심히 작업하는 모습을 보는 것이 좋았다. 나는 정각에 도착해서 식사를 했고, 사이트 준비를 담당하며 관련 작업을 훌륭하게 처리하는 사람들을 보았으며, 다양한 미디어의 지원을 받았고, 새로운 사람들을 기꺼이 만나 게임 작업을 위해 협력하는 사람들을 만났다.”라고 말했다.

이 GGJ에서 가장 관심을 끈 게임은 [Monster <3 Kitty](#)로, 톤 워드("illusionary, pointed, persistent")가 명확하게 표현되었고 잘 어울리지 않는 로맨틱 커플이 등장한다. 이 2D 횡스크롤 게임은 연인 한 쌍의 관계가 유발하는 문제에 집중한다.

키티를 보호하기 위해 몬스터는 키티의 9개 라이프가 고갈되기 전 몬스터 세계의 10개 영역을 통과하며 키티를 호위해야 한다. 아마도 개발자는 Warner Brother의 만화인 'Feed The Kitty'를 참고한 것 같다.

코스타리카(그리니치 표준시 6시)

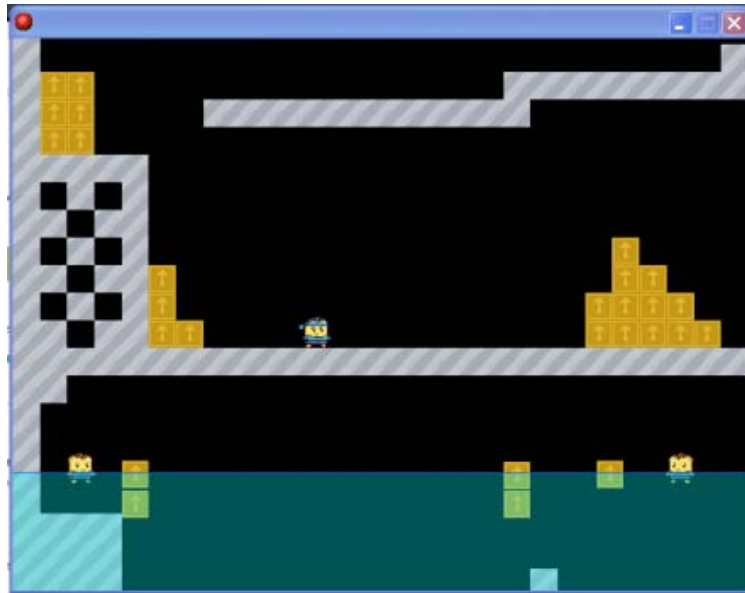
Mysterios Development의 이벤트 플래너인 Shirley Monge는 코스타리카 산호세의 GGJ 사이트 조직자이다. 이벤트 기간 동안 Ustream 비디오에 포착된 관객 수를 보고서 Monge가 뛰어난 플래너라는 사실을 짐작할 수 있었다. “상위 10위권의 가장 인기있는 쇼를 진행하며 우리와 스폰서들은 예상하지 못한 관심을 받았다.”

최우수 게임으로 선정된 작품은 [Muu](#)로, 세 가지 톤 워드 중의 하나("Slippery")가 잘 표현되어 있다. 마술에 걸린 듯 젖소에게 먹이를 주면 가난한 Benito(애완용 새를 기름)의 농가에는 우유가 넘쳐나게 된다. Benito는 젖소들이 많아지기 전 소와 소 사이를 뛰어 다니며 우유를 짜야 한다

(우유의 지방 함유량에 따라 다른 톤 워드("reduced", "light")도 적용되었다).

미국(그리니치 표준시 7시)

매디슨의 다코다 주립대학교 교수인 Steve Graham은 팀을 이루어 GGJ 티셔츠를 꼬아 নিজ 헤어밴드로 만드는 게임([Geezer vs. Ninja](#))을 제작했다.



Narwhal 2: Revenge of the Whale

가장 좋아하는 게임은? [Narwhal 2: Revenge of the Whale](#)이다. 플레이어는 가라앉는 유람선에서 가능한 한 많은 승객을 구하고 배의 상단에 갇힌 약혼자에게 다가가려는 승객을 저지해야 한다.

정상인, 똥보, 캔디를 던지는 꼬마에 대한 다양한 NPC가 등장하고 바다가재를 던지는 닌자가 배에 살고 있다. 큰 황금 뿔과 수영이 나고 바이킹 모자를 쓴 거대한 고래가 선체에 구멍을 낸다. 이 팀은 몇 가지 제약조건을 적용했다.

캐나다(그리니치 표준시 8시)

Simon Fraser University의 조교수인 Magy Seif El-Nasr박사는 마지막 시간대의 마지막 사이트 조직자이다. 그녀가 GGJ 관리 작업을 시작하게 된 이유는? El-Nasr는 "Susan[Gold]이 그렇게 하라고 해서.."라고 말하며

“나는 학생들과 업계 디자이너가 함께 대화하는 자리를 마련하기 위해 노력해 왔다. 그러나 이들 모두가 한 이벤트에서 게임을 만드는 과정을 통해 더 효과적인 방식으로 협력할 수 있

음을 알게 되었다.” "



티-Nasr는 신참자가 현지 업계에 진출하도록 지원할 수 있다. “전문적인 기존 애니메이터 (이벤트의 유일한 여성 참가자)가 게임 디자인의 프로세스를 알아보기 위해 잼에 참가했다.”

“그녀는 그녀의 재능을 재빨리 알아본 그룹에 참여하여 아트 측면을 최대화한 게임을 고안했다. 잼이 진행됨에 따라 팀원들과의 관계가 진전되어 행사 종료 시 그녀는 많은 경험을 얻게 되었고 행사 후에는 적절한 일도 갖게 되었다.”

티-Nasr는 모든 게임이 우수하였고 수상작은 선정하지 않았다고 말했다.

파티는 막 시작되었다.

이벤트를 통해 SIG의 목표는 초과 달성되었다. GGJ Survey에 의하면 이 이벤트는 많은 참가자에게 중요한 계기를 마련해 주었고 게임 개발에 대한 열정을 자극하였으며 학계와 업계의 협력을 성공적으로 이루어내었다(이를 통해 산학 연계가 강화됨).

이상을 통해 이 이벤트가 최초의 GGJ임을 확인할 수 있다. GGJ 2010에 대한 계획은 이미 세워졌다. 올해 GDC(Game Developers Conference)를 통해 보다 많은 소식을 들을 수 있기를 기대한다. 다음 업데이트를 기다리는 동안 GGJ 사이트로 이동하여 게임을 플레이해보도록 하라.

GDC에 참가하는 경우 Dutch Pavilion, Cogswell Polytechnic 및 RIT 부스에 들러 몇 가지 게임을 플레이하고 래플 복권 행사에 참여해 보라. 상품은? GGJ를 위한 “교육 키트”이다.

[참고: 추가적인 정보를 제공하기 위해 Gamasutra의 자매 웹사이트인 IndieGames에서는 첫 번째 GGJ에서 가장 관심이 집중된 게임을 선정하여 싣고 있다.]