

※カタログ掲載されたものには間違いがありました。ここにお詫びをし、訂正致します。

48時間、即席チームでゲームをつくる



Global Game Jam®

2018年1月26日（金）～28日（日）



公式サイト：<https://globalgamejam.org/>

国内向けサイト：<http://ggj.igda.jp/>



世界中のゲーム開発者といっしょに、

体験したことがないゲームをつくらう！

Global Game Jam とは

ギネス記録を持つ、世界最大規模のゲーム開発ハッカソンです。全世界に会場が開設され、世界中で同じ日、同じテーマでゲームを開発します。

2009年の初開催以降年々規模を拡大し、2017年は世界95ヶ国・地域、36,000人以上が参加して、約7,000の作品が制作されました。国内では、北海道から沖縄まで26会場が設置され、600名以上が参加しました。

国内会場一覧：<http://ggj.igda.jp/sites-list/>

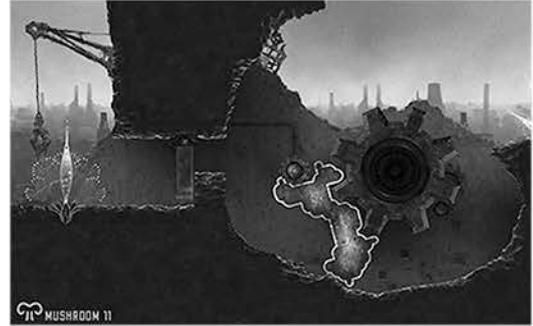
Global Game Jam と IGDA

GGJ（Global Game Jam、グローバルゲームジャム）はIGDA（アイジーディーエー：米国・国際ゲーム開発者協会）の主催で2009年に第一回目が開催されました。2013年より、国際非営利活動法人 Global Game Jam, Inc. に運営が移管されました。

GGJでは各会場責任者が主催し、各々の責任において企画・運営を行います。

各国・地域のIGDA支部が主催・協力する会場もあり、国内ではNPO法人IGDA日本（国際ゲーム開発者協会日本）が運営支援を行っています。

Global Game Jam で生まれ、製品リリースされた主な作品
アメーバが主人公の異色アクションゲーム
「Mushroom 11」2012 初出



ハチャメチャ外科医シミュレーター
「Surgeon Simulator」2013 初出



先人の屍を活かすパズルアクション
「Life Goes On: Done to Death」2012 初出



ゲーム開発者個人を対象とした国際コミュニティ

igda international game developers association Japan chapter
国際ゲーム開発者協会日本 <http://www.igda.jp>

