

株式会社Buildnautsとは



秋葉原のクライアントプログラマ集団！①



- **プログラマを中心としたゲーム開発会社**
 - 多くの有名タイトルで経験を詰んだプログラマが在籍
 - 人員のアサインからマネジメントまで対応が可能
- **開発環境問わず何でもござれのプログラマ集団**
 - Unity
 - Unreal
 - 内製環境
- **仕様が曖昧でも膝を突き合わせて開発します**
 - 時間(と予算)が許す限り、何度でも仕様変更が可能
 - 企画の意図を汲み“遊び”を実現することが得意です

秋葉原のクライアントプログラマ集団！②

- 代表紹介

- ゲームプログラマ歴 15年
 - 国産商用ゲームエンジンチームのリーダー
 - 有名IPのコンテンツプログラムリーダー
 - 有名IPのシステムプログラムリーダー
- 人前で喋るのが大好き
- 企画持ち込みでディレクターをやったりもします

- 現在の会社情報

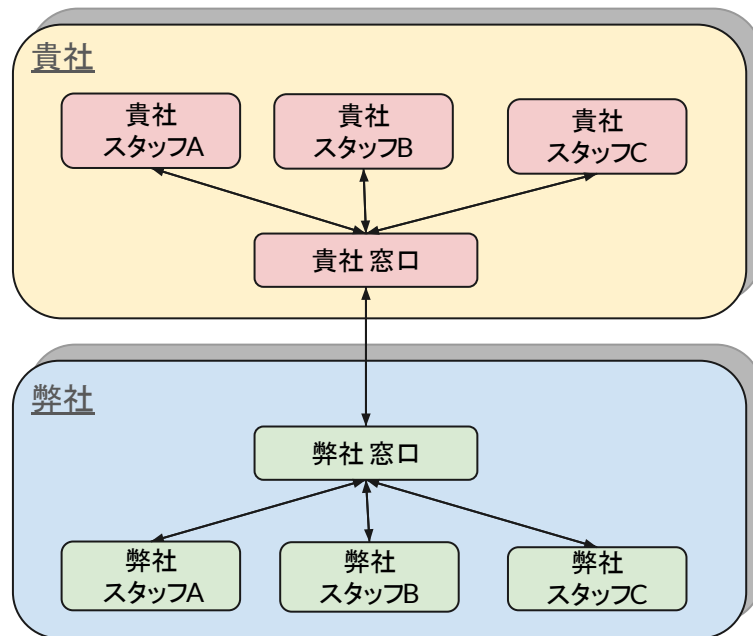
- 開発実績 ※ 開発中も含む
 - モバイルゲーム：2タイトル
 - コンシューマーゲーム：2タイトル
- 受注内容は様々
 - 開発全体を請け負う形
 - クライアントプログラム一式
 - クライアントプログラム一部のみ etc

仕事の受け方 例1)納品物ベース

- 納品物ベースでの受注

- 納品内容に併せて弊社がチームを提案 / 編成し見積りします
- チームのマネジメントは全て弊社に丸投げ可能
- 定期的に貴社担当と弊社窓口が打ち合わせするのみ
- 業務内容に併せて出張サポートも可能です

最小限の手間で製品を納品致します！

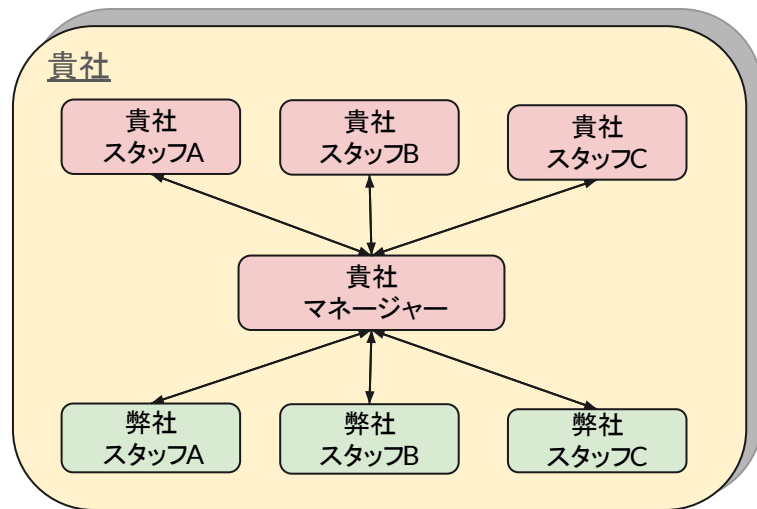


仕事の受け方 例2)人月ベース

- 人月ベースでの受注

- 必要とされる人員に沿ってメンバーを提案し見積りします
- 時間とご予算が許す限り何度でも仕様変更が可能です
- 仕様の定義からお付き合いします
- チームに作業担当が直接ジョインします
 - 弊社でマネージャーを立てる事も可能です

貴社の目指す”遊び”をとことん実現します！



オフィス



実績



- **サイレントサイン**
 - Unityによる開発
 - 弊社持ち込み企画
 - 開発/運営/ディレクションを担当
- **ゴーストスクランブル**
 - Unityによる開発
 - レンダリングパイプラインの開発
 - UI/UXの一部を開発
- **開発中**
 - Unreal Engineタイトルを2本開発中
 - クライアントプログラム一式を開発中

最後に…

株式会社Buildnautsは”遊び”を作るのが得意な
クライアントプログラマ中心のゲーム開発会社です！
ご興味がある方は是非お問い合わせください。