


履歴書

2024年6月22日現在

フリガナ	コレイア・ネヴェス・トマス・ダ・シルヴァ・マヌエル	
氏名	Correia Neves Tomás da Silva Manuel	
現住所	〒 104-0033 東京都中央区新川 2-27-4	携帯: +81 (090) 4845 - 8310
		Email: manuelnevesdasilva@gmail.com

年	月	学歴
2013	9	Instituto Superior Técnico入学 (学士)
2015	7	Instituto Superior Técnico卒業 (学士・情報システム・コンピューター工学専攻)
2017	9	Instituto Superior Técnico入学 (修士)
2018	5	Instituto Superior Técnico中退 (修士・情報システム・コンピューター工学専攻)

*補足:

修士: ゲーム・コンピューターインタラクション、視覚化専攻であったが、CD PROJEKT RED入社を期に中退。高度コンピュータグラフィックス、情報視覚化、ゲームデザイン等のクラスを修了。

学士: コンピュータグラフィックス、線形代数、微積分 I & II、複素解析、コンピュータ組織、オペレーティングシステム、計算理論、アルゴリズム解析等のクラスを修了。

年	月	職歴
2017	12	Médicos do Mundo (世界の医療団) 入職
		ボランティア講師として従事
2018	5	Médicos do Mundo (世界の医療団) 退職
2018	6	CD PROJEKT RED入社
		ツールプログラマーとして従事 (2018年6月 ~ 2020年12月)
		ゲームプログラマーとして従事 (2020年12月 ~ 2023年12月)
2023	12	CD PROJEKT RED退社

職務経歴書

2017年12月 - 2018年5月: Médicos do Mundo (世界の医療団)

ポルトガル・リスボン

業務内容	
概要	<ul style="list-style-type: none">ボランティア講師
職務内容および実績	<ul style="list-style-type: none">コンピューター・技術に関する基礎情報へのアクセスおよび知識向上を目的としたシニア向け週次講座をボランティア講師として担当。

2018年6月 - 2023年12月: CD PROJEKT RED

ポーランド・ワルシャワ

業務内容	
概要	<ul style="list-style-type: none">ツールプログラマー (2018年6月 ~ 2020年12月)
職務内容および実績	<ul style="list-style-type: none">「グウェント」と「奪われし玉座」のチームプロジェクトにて、主要ツールの開発、保守、ドキュメント化を担当。データドリブンな開発スタイルを可能にする「グウェント」データベースの保守を担当。社内ローカライズ技術のサポートを提供。
概要	<ul style="list-style-type: none">ゲームプログラマー (2020年12月 ~ 2023年12月)
職務内容および実績	<ul style="list-style-type: none">「サイバーパンク2077仮初めの自由」のさまざまなゲームプレイシステムの開発に貢献。「サイバーパンク2077」の警察システムを刷新。「サイバーパンク2077」でオープンワールド マックス・タック ボス戦を開発。「ローグメイジ」のプロシージャル技術を作成。「グウェント」で使用される3Dモジュラーキャラクター装備システムとツールを開発。「グウェント」のゲームプレイ、VFX、アニメーションシステムおよびツールに関する業務を担当。「グウェント」のマルチプレイヤーゲームロジックシステムの中核の開発に貢献。

スキル一覧

- 言語: ポルトガル語 (ネイティブ)、英語 (流暢)、日本語 (中級・ JLPT N3・ TopJ 中級B)
- プログラミング言語: C++, C#, Python, SQL
- ツール: Red Engine 4, Unreal Engine 5, Unity 3D, MSSQL, Photoshop, Perforce, GitHub

その他リンク

- 個人サイト: manuelsilva.github.io
- GitHub: github.com/ManuelSilva
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/manuel-silva-4b225a71>
- ポートフォリオ: manuelsilva.github.io/portfolio_2024.html

プロジェクト実績

- **奪われし玉座: ウィッチャーテイルズ | PC, XBOX One, PS4, Switch | 2018 – 2019**
奪われし玉座: ウィッチャーテイルズは、グウェント: ウィッチャーカードゲームのメカニクスをナラティブデバイスとして使用した、シングルプレイヤーのストーリー型RPGである。開発の中間地点より本プロジェクトに参画、同時にグウェントのベータ版からリリースへの開発、貢献した。
- **グウェント: ウィッチャーカードゲーム | PC, XBOX One, PS4, iOS, Android | 2018 – 2022年6月**
グウェント: ウィッチャーカードゲームは、マルチプラットフォームのCCG(コレクティブルカードゲーム)です。ベータ版から本プロジェクト参画、リリース以来、すべての主要な拡張とアップデートを担当、モバイルプラットフォームでの展開をサポート。プロジェクトのニーズが変化し成熟するにつれて、複数の開発サイクルおよびスタイルの変更を経験。
- **ローグメイジ | PC, iOS, Android | 2021年6月 – 2022年6月**
ローグメイジはシングルプレイヤーのローグライクゲームである。プロシージャル生成とグウェントバトルを巧みに織り交ぜながら、熟練した魔術師アルズールが世界初のウィッチャーを作るための任務に挑む感動的な物語を描いている。本プロジェクトでは、高度なマッププロシージャル生成技術、効率的なカットシーンオーサリングツール等、複数の重要なシステム開発を担当。
- **サイバーパンク 2077 仮初めの自由 | PC, XBOX Series X, PS5 | 2022年6月 – 2023年12月**
- **サイバーパンク 2077 | PC, XBOX Series X/S, XBOX One, PS5, PS4 | 2022年6月 – 2023年12月**
サイバーパンクはオープンワールドのファーストパーソン・アクションRPGであり、リリース後、アップデート1.5 (「仮初めの自由」展開開発中)の時期に参画。ゲームプログラマーとして警察システム、ボス戦、プレイヤーインタラクションの開発、開発ツール、コードのメンテナンス等の業務に従事。高性能マルチスレッドC++およびRedEngineに関するスキルを向上、また大規模ゲーム開発に関する深い知見を習得。