

Game Programmer Portfolio

(ゲームプログラマー ポートフォリオ)

Name / 氏名

Peter Gilbert (ギルバート・ピーター)

Engine(s) / 使用エンジン

Unreal Engine, Godot

Contact

Email: petergilbert360@gmail.com

GitHub: <https://github.com/petegilb>

Skills / 技術スキル

Category / 分類

Details / 内容

Engines	Unreal Engine 5, Godot
Languages	C++, GDScript, Unreal Blueprint
Gameplay	Character control, Character customization, Vehicle control, Ability systems, AI behavior
Tools	Perforce, Git, JetBrains Rider, Visual Studio Code, Blender

Projects / プロジェクト

Project 1 / プロジェクト1

oMaKe / オマケ

Platform / プラットフォーム

PC

Engine / エンジン
Unreal Engine 5.5

Team Size / 開発人数
1 / 1人

Development Period / 開発期間
10 Months / 10か月

Your Role / 担当
Gameplay Programmer / 3D Artist



Project Overview / 概要

EN

oMaKe is a solo project where players will be able to play a variety of minigames along with their friends. It is meant to be a social experience where you can hop in and play with friends when you have the time. You can customize your character, make new friends, play games, gamble, ride a jetski, and explore the island. I used it as a learning project for myself and have become quite familiar with C++ and using Unreal Engine through developing it.

JP

oMaKeは、友人と一緒にさまざまなミニゲームを楽しめるソロ開発のプロジェクトです。空いた時間に気軽に参加して遊べる、ソーシャル性を重視した体験を目指しています。

プレイヤーはキャラクターのカスタマイズ、新しいフレンドとの交流、各種ゲームのプレイ、ギャンブル要素、ジェットスキーの操作、島の探索などを行うことができます。

本プロジェクトは自身の学習目的として開発しており、C++およびUnreal Engineを用いた実装経験を積み、実践的に理解を深めました。

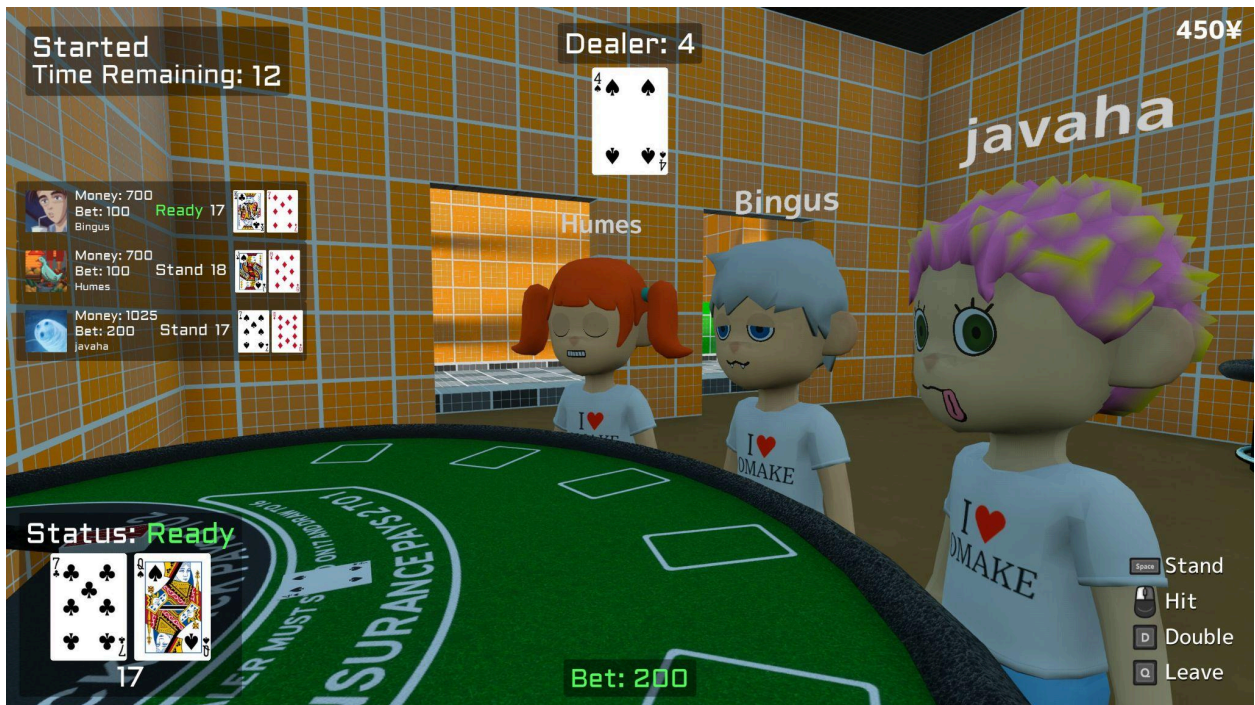
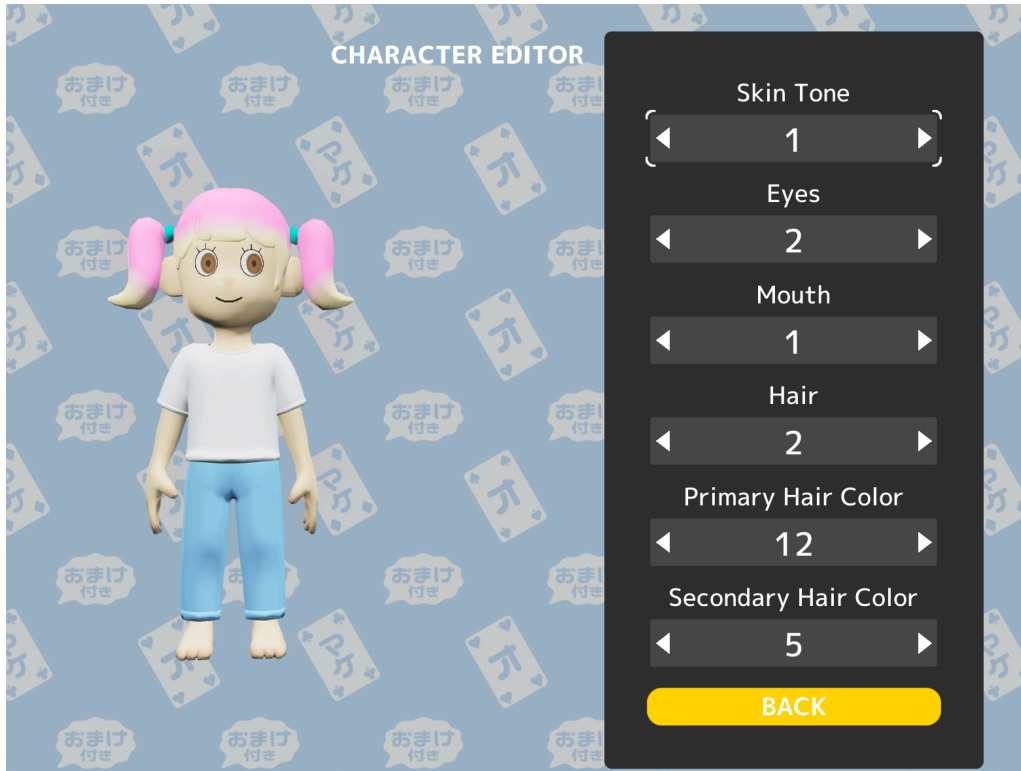
Features / 機能

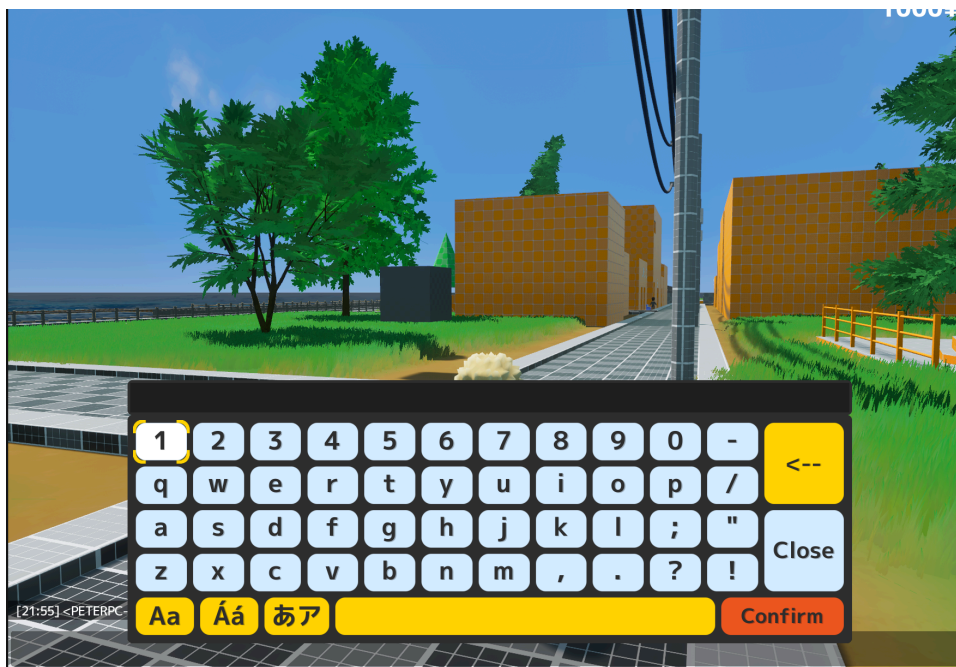
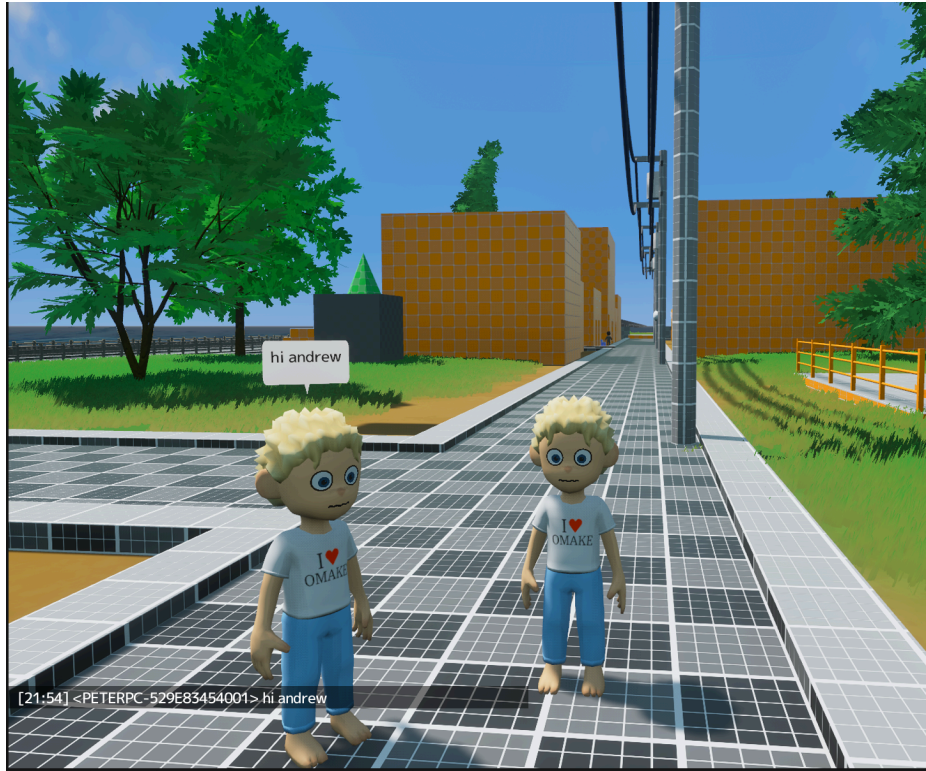
- Character Creator / Customization
 - Blackjack Minigame
 - Jetski Minigame
 - Proximity voice chat
 - Global text chat
 - Ocean and River buoyancy / water physics
 - Minigame subsystem
 - Full controller support
-

Media / 動画・資料

- Gameplay video / Gameplay動画:
<https://drive.google.com/file/d/1rPx4YqCOTQQE3sCPY7IFoCIJqYR124UC/view?usp=sharing>









Project 2 / プロジェクト2

Bloodstream (<https://gilbz.itch.io/bloodstream>)



Platform / プラットフォーム

Web / PC

Engine / エンジン

Godot

Team Size / 開発人数

1 / 1人

Development Period / 開発期間

4 days / 4日

Your Role / 担当

Gameplay Programmer / All

プレイ: <https://gilbz.itch.io/bloodstream>

Project Overview / 概要

EN

Small game created for a game jam (ゲームジャム) in 4 days.

You play as a red blood cell delivering oxygen through the circulatory system of the body. The map is based on the real locations of organs in the body and you travel through the blood stream (the name's origin). Along the way, you can attack viruses from your physically simulated

boat and try to protect the body as it slowly progresses towards illness. This game jam was completed solo in 4 days, and it was a great lesson on keeping scope and using my strengths. I had many more features planned that I was unable to finish in time, but I am proud of the result I've created.

Created for: <https://itch.io/jam/gmtk-2025>

JP

4日間のゲームジャムで制作したゲームです。

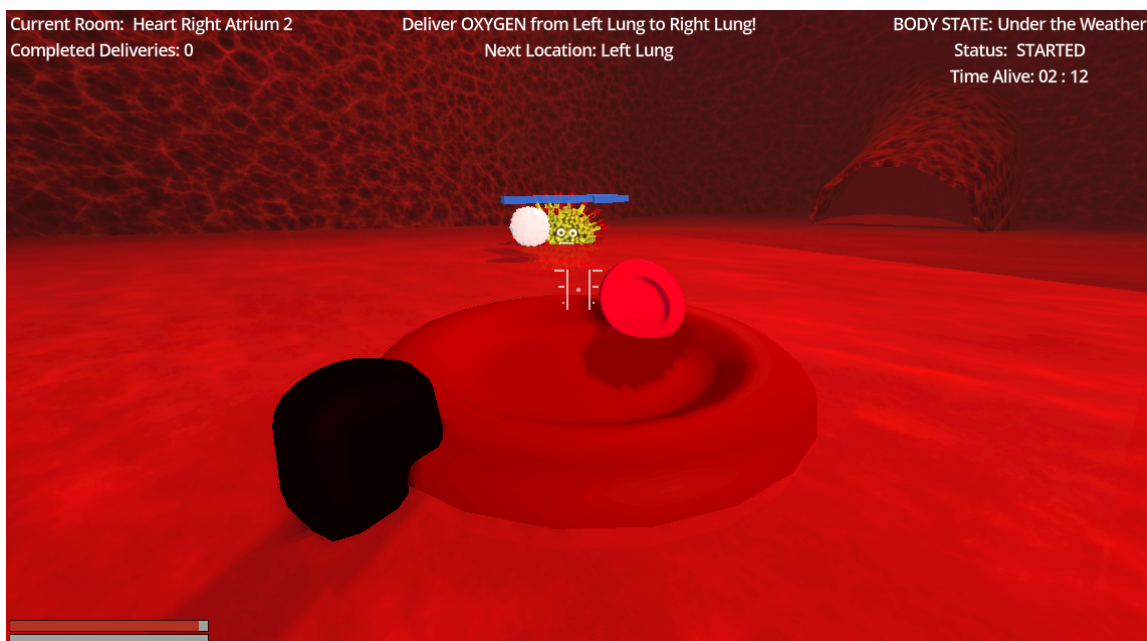
プレイヤーは赤血球となり、体内の血流を移動しながら酸素を運びます。マップは実際の臓器の位置をもとに作成しています。

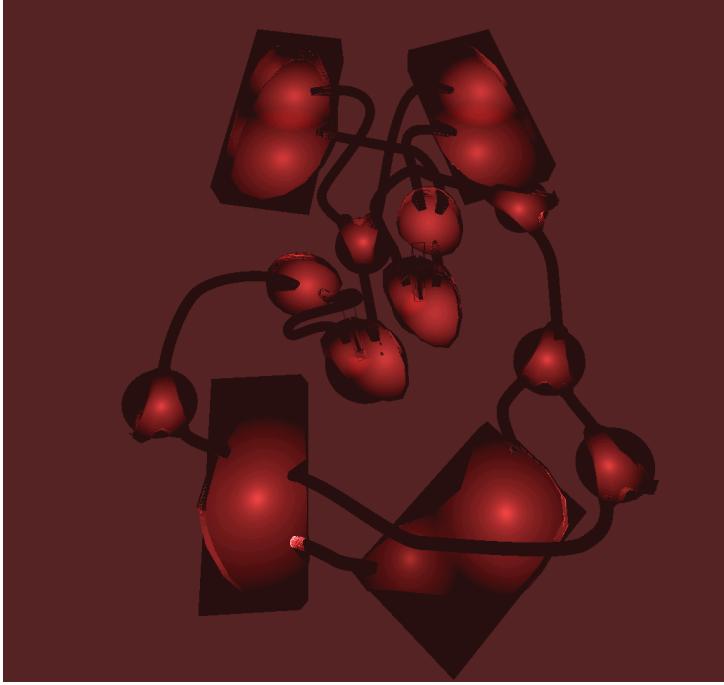
物理演算を用いたボートを操作し、ウイルスを攻撃して体を守るゲームです。

本作品は4日間でのソロ開発で、スコープ管理の重要性を学びました。すべての機能は実装できませんでしたが、完成した内容には満足しています。

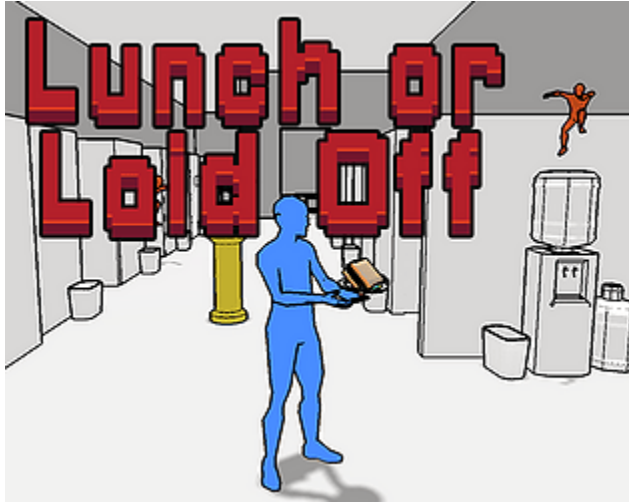
Media / 動画・資料

- Gameplay video / プレイ動画:
<https://drive.google.com/file/d/1PCdrFaJpGTpSOqoGmXHxgbjCmM0TYKKO/view?usp=sharing>
- Repository: <https://github.com/petegilb/bloodstream>





Project 3 / プロジェクト3



Platform / プラットフォーム

PC

Engine / エンジン

Godot

Team Size / 開発人数

2 / 2人

Development Period / 開発期間

7 days / 7日

Your Role / 担当

Gameplay Programmer / 3D Artist

プレイ: <https://gilbz.itch.io/lunch-or-laid-off>

Project Overview / 概要

EN

Small game created for a game jam (ゲームジャム) in 7 days.

This is a small game where you have to safely deliver lunch to your boss. Your character gets stressed when getting close to coworkers, and the physics-based sandwich presents a challenge to the player. It's a simple game that allowed me to familiarize myself with Godot and its animation system.

Created for: <https://itch.io/jam/brackeys-13>

JP

7日間のゲームジャムで制作したゲームです。

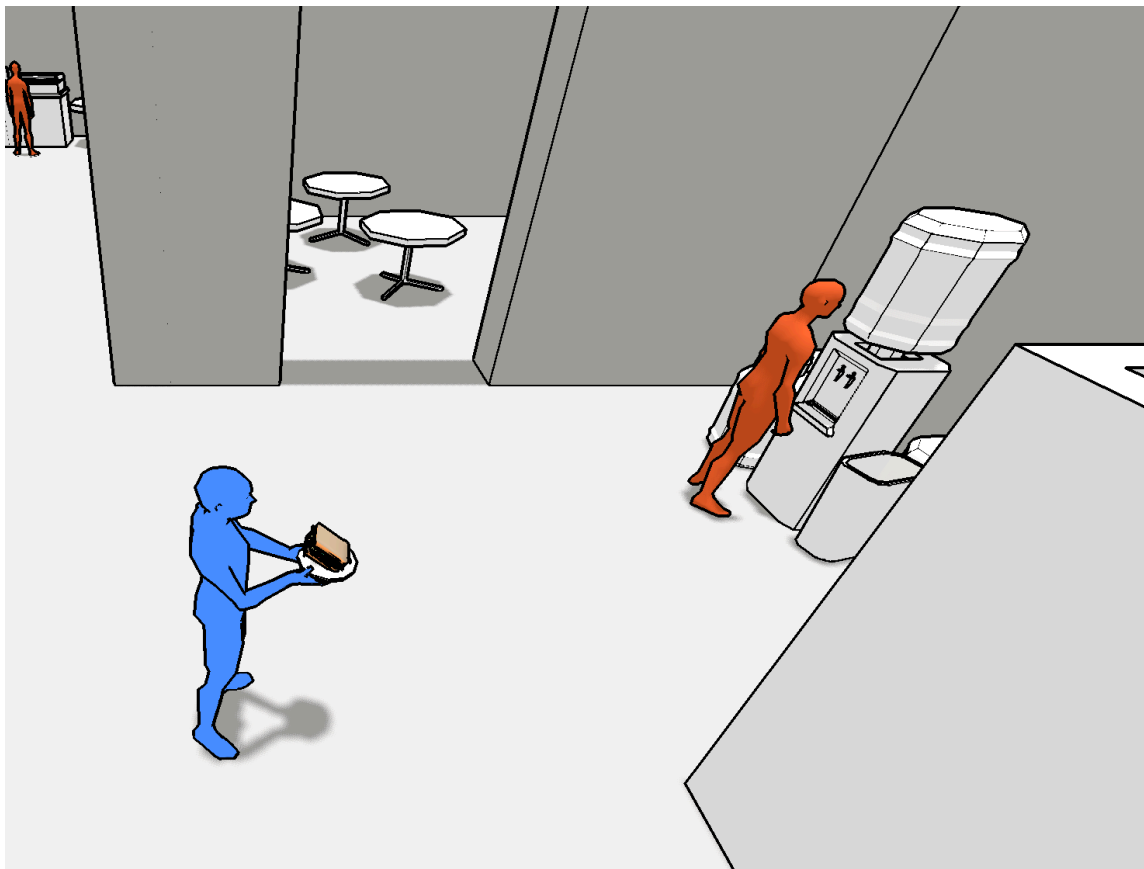
上司に昼食を安全に届けることを目的とした小規模なゲームです。

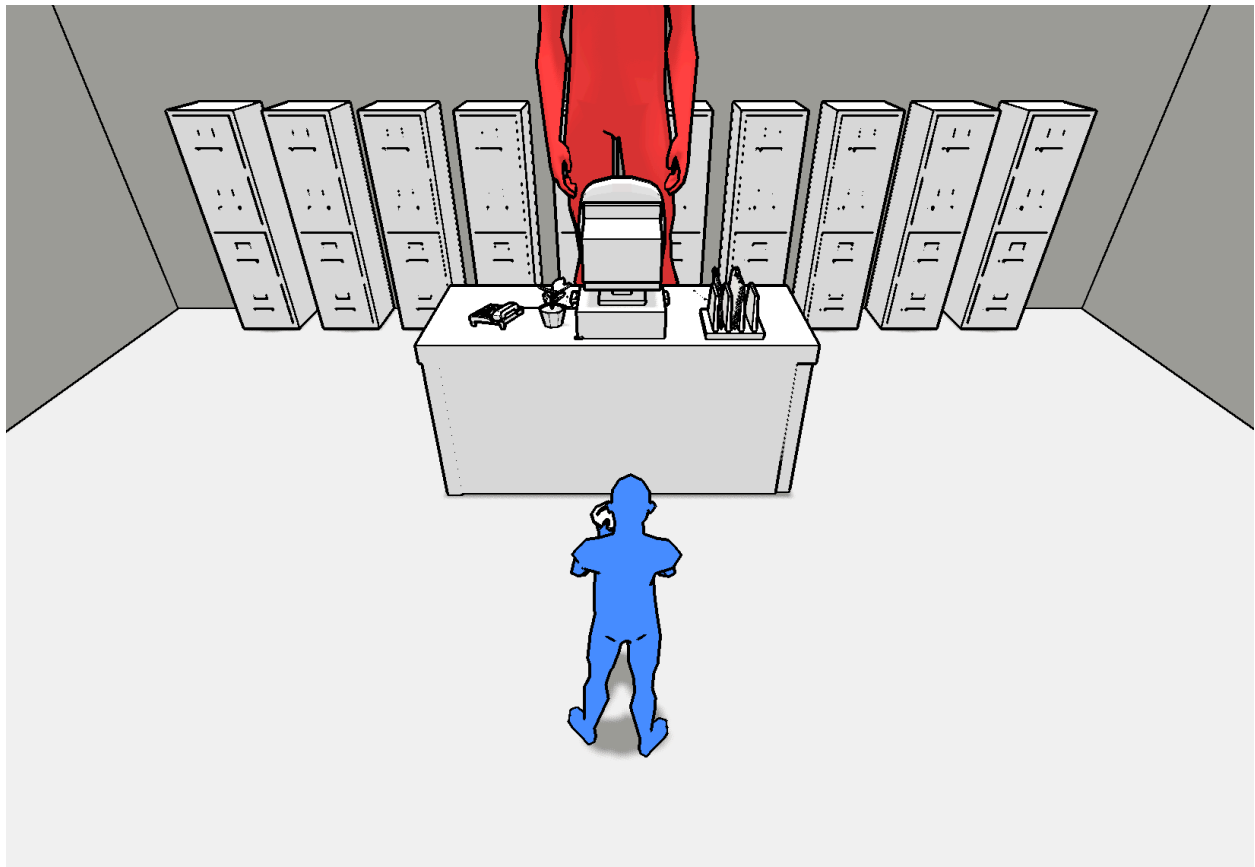
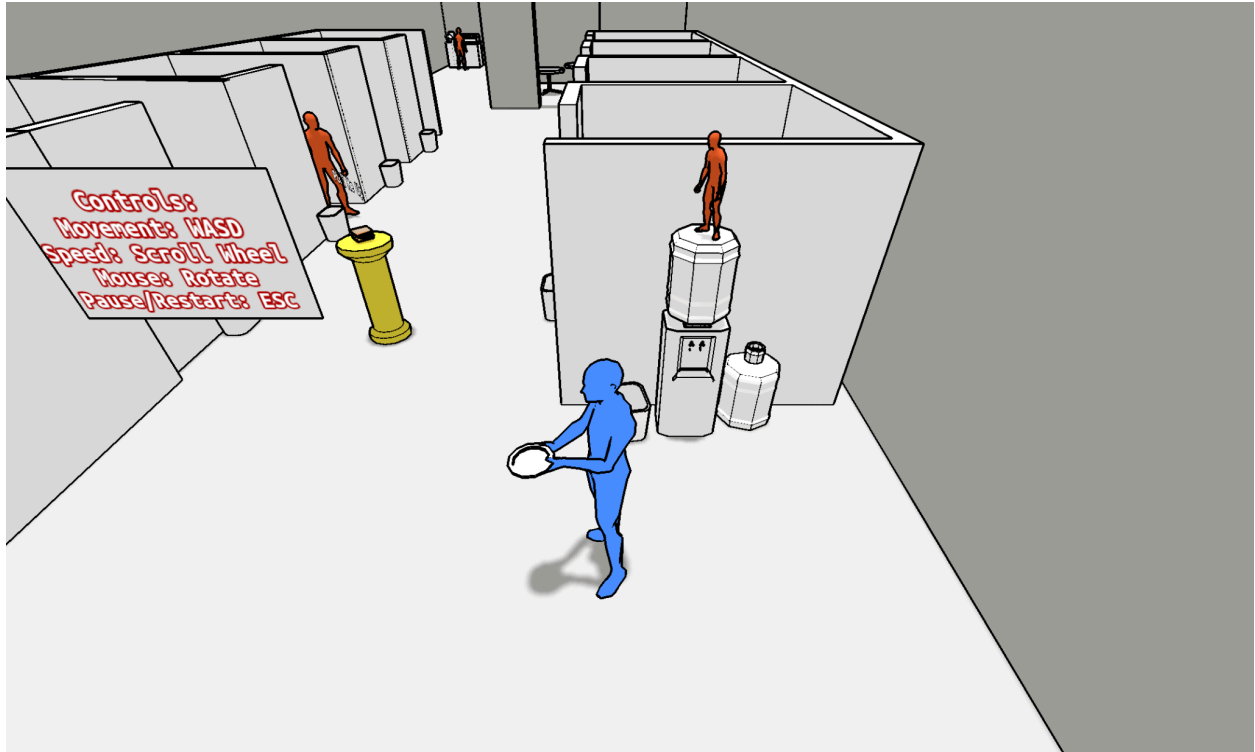
同僚に近づくとキャラクターのストレスが上がり、物理演算を使ったサンドイッチの操作がプレイヤーにとっての難しさとなっています。

Godotとそのアニメーションシステムに慣れるために制作した、シンプルな作品です。

Media / 動画・資料

- Repository: <https://github.com/petegilb/lunchgame>





Project 4 / プロジェクト4

Reberu / レベル

Platform / プラットフォーム

PC

Engine / エンジン

Unreal Engine 5 Plugin (プラグイン)

Team Size / 開発人数

1人

Development Period / 開発期間

1 month / 一か月

Your Role / 担当

Programmer

Project Overview / 概要

EN

Unreal Engine 5 Level/Dungeon Generator Plugin.

This plugin allows you to insert rooms (sublevels) and randomly connect them by attaching doors using the custom widget setup shown in one of the pictures below. It is fully replicated and can be generated at runtime. It uses an async Blueprint node that was coded in C++.

JP

Unreal Engine 5レベルを作成するプラグイン。

部屋(サブレベル)を配置し、カスタムウィジェットを使用してドアをランダムに接続できるプラグインです。

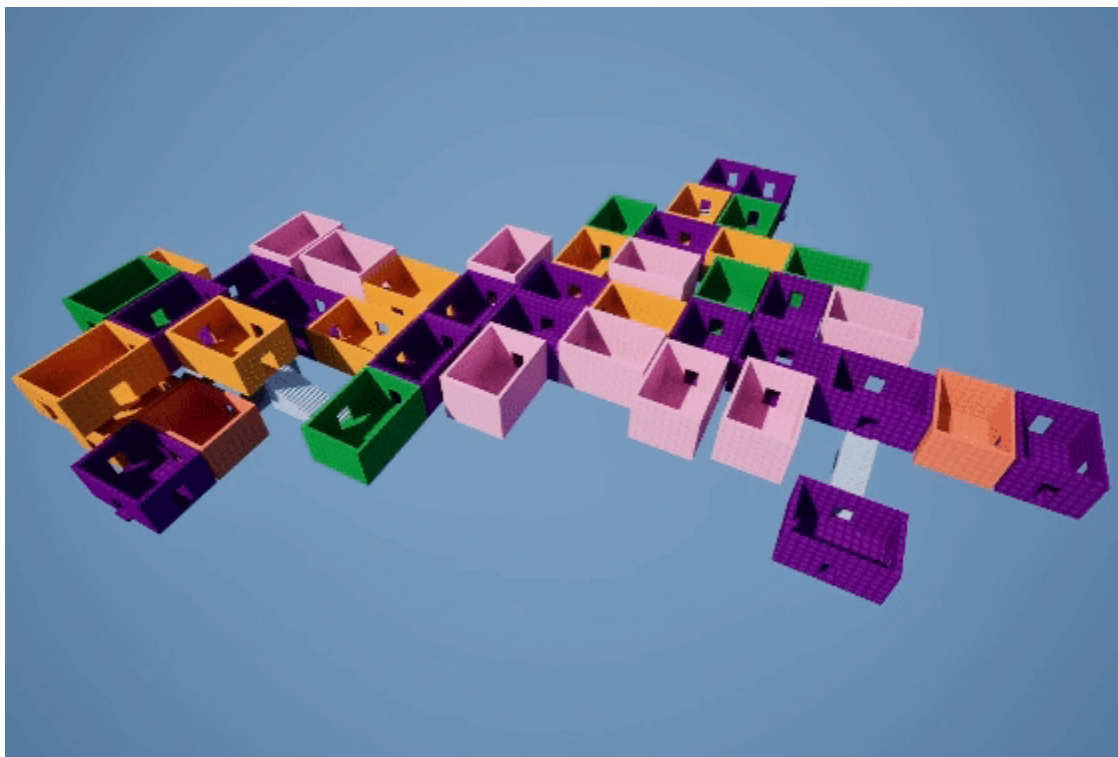
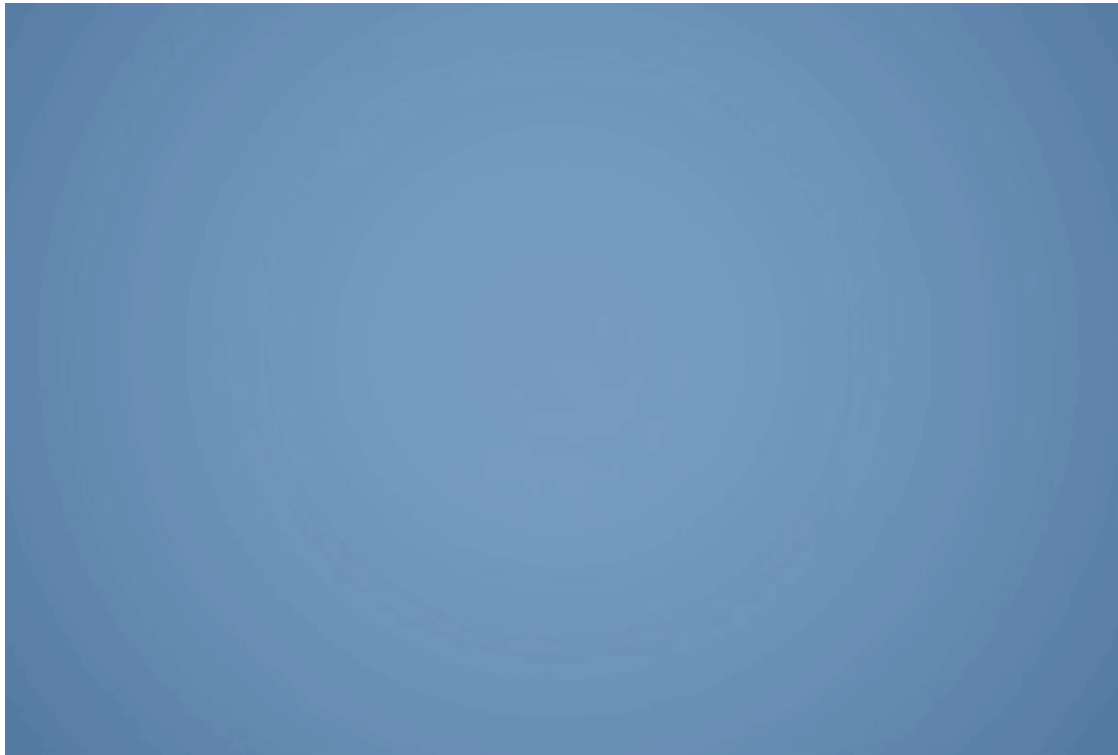
マルチプレイ対応(レプリケーション対応)しており、実行時に生成することが可能です。

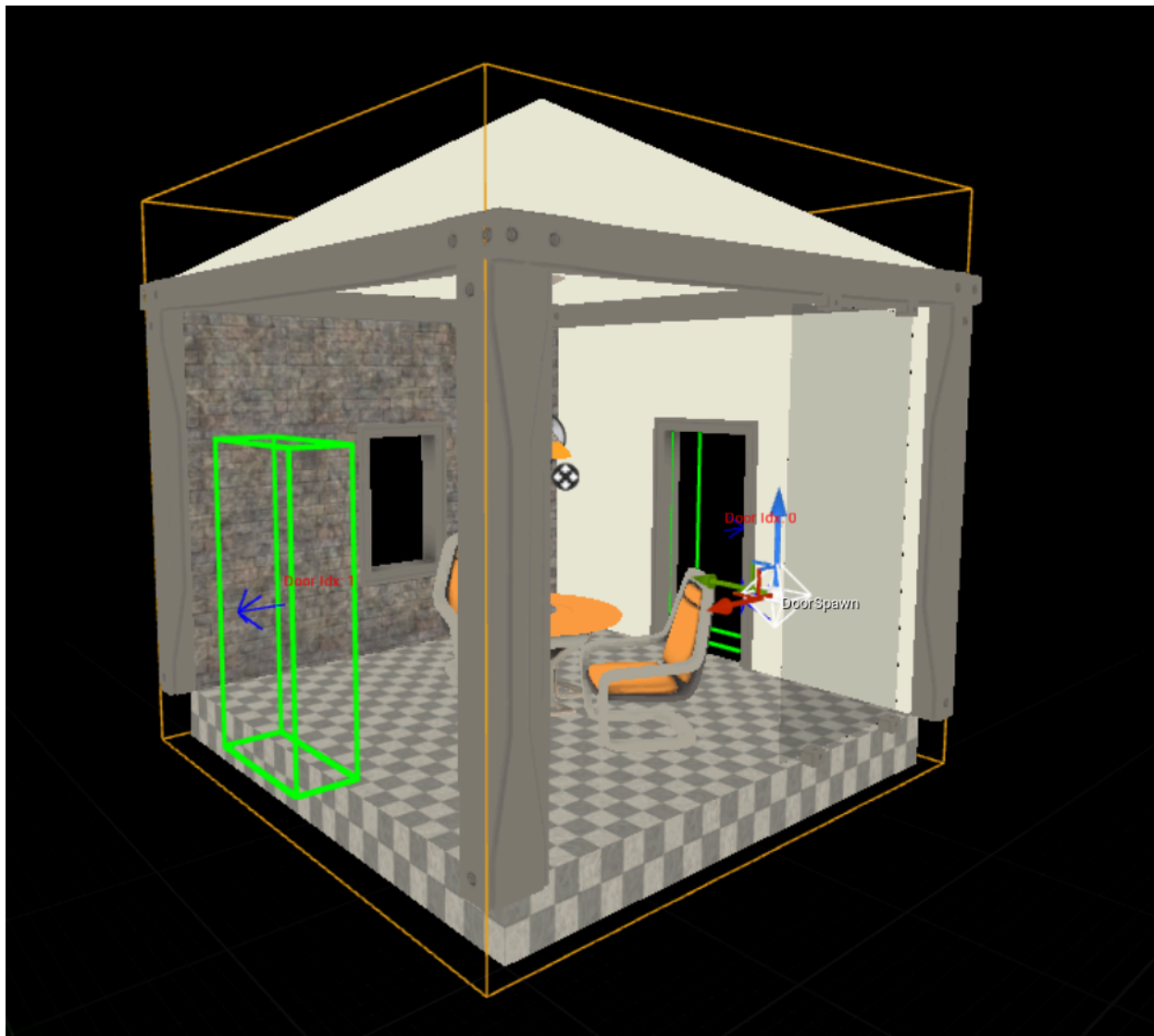
C++で実装した非同期Blueprintノードを使用しています。

Media / 動画・資料

- Repository: <https://github.com/petegilb/reberu>

- 動画：
<https://drive.google.com/file/d/1HH7INxvgOybrw6gesJnTYjIjhOQELI/view?usp=sharing>





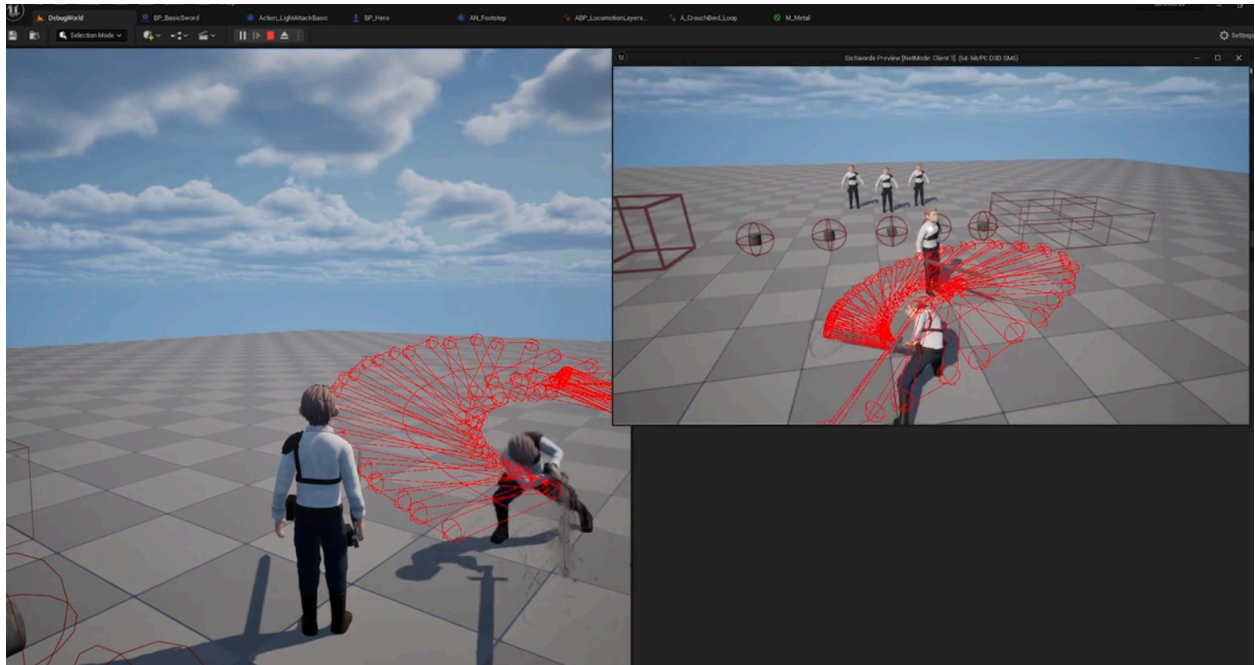
Additional Experience / その他の経験

Six Swords

Multiplayer soulslike prototype in Unreal Engine 5.

Link to combat:

<https://drive.google.com/file/d/17mGqI3XNjh6TWmaQxvldFC4kdP2kd8Zv/view?usp=sharing>



3D Modeling

I have self-taught Blender, ZBrush, and Substance Painter experience. I've created realistic looking characters, low poly assets, and optimized game assets. Here are a few examples.

