

穆永赫

programermu@gmail.com, 17611655912, <https://www.triggermu.com/?lang=zh>

项目经验

AI 组负责人/技术策划

2022/12-至今

腾讯·光子·BST 创想中心

中国·深圳·科兴科学园

·高能英雄

Unreal

- 负责 AI 团队管理, 规划 AI 行为以及 AI 投放总体设计。
- 设计并制作 BR 导演 AI 系统, 支持多种配置方案。可同时满足不同对局中投放数量, 投放节奏, 投放物资的需求。
- 设计并制作 BR AI 行为, 包括“抢空投”, “双黄蛋”等多种类剧本行为。
- 设计 DS 回放系统, 整合各模块数据上报, 可视化回放对局事件与玩家信息, 大幅提升 CE 与体验会各模块分析效率。
- 设计并维护 AI, Navmesh 与地图元素, 玩法的兼容

技术策划

2021/4-2022/12

腾讯·光子·BST 创想中心

中国·深圳·科兴科学园

·APEX Legends Mobile

Unreal

- 设计并制作密客无人机 AI, 解决 AI 大地图三维精细寻路问题, 并撰写专利一项。
- 设计开发工具, 包括: AI log 可视化工具, 基于 AI 的关卡性能工具, 并撰写专利一项。
- 设计并制作命脉无人机 AI, 解决非人形 AI 行为问题。
- 维护并对接超参数 AI, 负责对接机器学习 AI 的调整以及优化

主策划

2020/4-2021/3

加利福尼亚大学圣克鲁兹分校

美国·加利福尼亚州·硅谷

·Heart Of Metal - 在线合作 PVP 机甲射击游戏

Unreal

- 带领一个 7 人团队, 负责团队管理以及统筹规划。设计并协助制作了合体分体逻辑系统。目前该游戏已上架 steam。

关卡策划

2017/10-2018/07

妙趣横生网络有限公司

中国·北京

·黎明之光-MMORPG 游戏

Unreal

- 带领一个 7 人团队, 设计并完成了“巅峰任务系统”。包括玩法设计, 地图设计, UI 设计, 相关活动系统设计。
- 设计并协助完成了一个 AI 系统, 能够使导演 AI 与 NPC AI 互相交互。试得后续副本中能够成功加入 AI 强化词缀。

掌握技能

Unreal: 熟练掌握行为树及其相关工具, 能够自主设计,制作,维护 AI

掌握语言: 中文(母语), 英语 (熟练)

熟练掌握蓝图, 能够满足日常蓝图使用需求

使用引擎: Unreal

能够流畅使用 UMG 系统以及动画状态机,

其他软件: Reaper, FMOD

教育经历

理科硕士:游戏与可互动媒体

2019/09-2021/03

加利福尼亚大学圣克鲁兹分校

美国·加利福尼亚州·硅谷

理科学士: 计算机科学与技术

2014/09 至 2018/06

天津科技大学

中国·天津·滨海