

# 穆永赫

[programermu@gmail.com](mailto:programermu@gmail.com), 17611655912, <https://www.triggermu.com/>

## 项目经验

### 技术策划

腾讯·光子·BST 创想中心

2021/4-至今

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。
- 设计并维护开发工具, 包括: 基于 AI 的碰撞性能工具, AI log 可视化工具, 基于 AI 的关卡性能工具, 并撰写专利一项。
- 设计并开发队友 AI, 在玩家新手期投放, 经 ABTest, AI 队友用户留存高于真人队友用户。
- 维护并开发托管 AI, 提升玩家队友掉线后用户体验
- 设计并维护 AI, Navmesh 与地图元素,玩法的兼容
- 维护并设计 BRAI 局内投放节奏系统
- 设计并维护队友 AI, 托管 AI 的埋点以及经分页面
- 维护 AI 局外信息系统, 包括 AI 头像, AI ID 生成等

### 主策划 / 技术策划

加利福尼亚大学圣克鲁兹分校

2020/4-2021/3

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, 能够使两名玩家同时操控一个机甲。
- 设计并完成了地图选择系统, 装备系统, 以及武器系统。
- 游戏已上线 steam

### 系统 / 关卡策划

妙趣横生网络有限公司

2017/10-2018/07

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。
- 带领一个 6 人团队, 设计并完成了黎明之光北美服务器新手教学关卡。
- 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, Excel.

熟悉 Able 技能编辑器, 能够使用技能编辑器快速创建技能

其他软件: Reaper, FMOD

能够流畅使用 UMG 系统以及动画状态机,

熟悉脚本语言: Python, C++, C, Lua, SFML

## 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