

# 王龙

手机: (+86) 18258205426

邮件: [wang\\_long@zju.edu.cn](mailto:wang_long@zju.edu.cn); [openyouyuan@qq.com](mailto:openyouyuan@qq.com)



## 教育背景

浙江大学 - 道路与交通工程, 硕博连续, 博士

2016/09 - 2023/06

- 研究领域: 智能交通系统, 自动驾驶与手动驾驶混合交通流, 车辆行为建模与微观交通仿真, 换道行为优化
- 博士课题: 网联智能车的利己与利群换道及其交通流效率影响研究
- 奖励与荣誉: Outstanding Reviewer- Elsevier Transportation Research Part - C (9.3), 社会实践先进, 优秀研究生
- 成果: 专著章节1篇, SCI/SSCI JCRQ1、Q2各一篇, 中文核心一篇, 国际EI会议8篇

中国矿业大学 - 土木工程, 学士

2012/09 - 2016/06

- 奖励与荣誉: 优秀学生奖学金, 个人单项奖学金

## 工作经历 (游戏相关)

丽水学院 (浙江省, 丽水市)

2023/07 - 今

专任教师, 教学与科研并重岗 (专技七级), 硕士生导师

教学活动: 《Python 语言程序设计 (游戏原型项目)》、《材料力学》、全校《AI 通识》课程; 学期学生评教第一

竞赛指导: 挑战杯, 基于心流理论的 LLM 互动叙事游戏增强框架;

## 游戏相关岗位求职说明

**兴趣驱动:** 爱好游戏, 有大量游戏经验、多款独立游戏原型开发经验, 想投身其中;

**经验适配:** 懂 AI, 有仿真、强化学习、LLM 技术经验。

## 独立游戏原型设计、开发经验

1. 模拟城市+塔防
2. 幸存者类+移动
3. 植物大战僵尸+嫁接/融合

## 游玩经验

### 一: 挑战克服与成长型

**核心:** 面对挑战 (敌人、谜题、随机事件) → 学习/适应/获取新能力/资源 → 克服挑战 → 获得奖励/成长/解锁新内容 → 面对更高级的挑战。

**典型代表子类:** HADES, 杀戮尖塔, 巫师 3, 空洞骑士, XCOM2, 恐怖黎明, 鬼谷八荒, 传送门, 死亡细胞, 以撒的结合-胎衣, 雨中冒险。

**驱动力:** 成就感、掌控感、能力提升的喜悦、对未知的探索欲。

### 二: 创造建设与优化型

**核心:** 设定目标/发现需求 → 规划/设计 → 收集资源/建造/生产 → 系统运作/产生结果 → 评估/发现瓶颈/新需求 → 优化/扩展 → 达成更高阶目标。

**典型代表子类:** Rimworld, 异星工场, 缺氧, 文明 5, Kingdom Rush, 模拟城市 4, 了不起的修仙模拟器, 饥荒, 孢子 Spore, 亿万僵尸。

**驱动力:** 创造的乐趣、系统掌控感、效率提升的满足感、解决复杂问题的成就感。

### 三: 收集养成与应用型

**核心:** 发现/获取新的收集物 (角色、卡牌、装备等) → 投入资源/时间进行培养/强化/构筑 → 在特定场景 (战斗、竞赛、展示) 中应用/验证其价值 → 获得反馈/寻求更优组合/更强收集物。

**典型代表子类:** 宝可梦正作全系, 原神, 杀戮尖塔 (卡牌构筑), 流放之路 (BD 构建), 幻兽帕鲁, 阴阳师, 真女神转生

(4、复仇)，怪物圣所 I, 游戏王, 万智牌。

驱动力：拥有感、培养的乐趣、策略构筑的智慧、验证成果的喜悦、社交比较。

#### 四：探索叙事与角色扮演型

核心：进入未知环境/情境 → 探索/互动/做出选择 → 触发事件/揭示信息/推动剧情 → 角色经历/世界变化/情感共鸣 → 形成独特的个人故事/理解更深层的主题。

典型代表子类：巫师 3, 塞尔达传说: 荒野之息, 博德之门 3, 漫野奇谭, 空洞骑士 (地图与剧情探索), Fast than Light (事件探索), DND 跑团, 辐射 4, 上古卷轴 5, 异域镇魂曲, 太吾绘卷, 觅长生。

驱动力：好奇心、发现的乐趣、故事的吸引力、角色代入感、情感体验。

#### 五：竞技对抗与策略博弈型

核心：分析局势/对手 → 制定策略/部署资源 → 执行操作/战术应对 → 获得优势/劣势反馈 → 调整策略/应对变化 → 争取胜利/达成目标。

典型代表子类：LOL, 王者荣耀, XCOM2, 英雄无敌 III, 文明 5 (战争与外交博弈), 群星 Stellaris (星际战争与外交), 太阳帝国的原罪, Into the Breach (战术博弈)。

驱动力：竞争的刺激、智力博弈的乐趣、操作技巧的展现、胜利的荣誉感。

---

### 游戏相关科研项目经历

#### 车辆的社交行为建模与优化

国家自然科学基金面上项目 (博士课题)，网联自动驾驶汽车“利己”和“利群”换道博弈及衍生的混行交通流渐进演化 (52272315)

在研，技术骨干

2023 - 今

工作内容：微观交通仿真网联智能车利己换道策略的混行交通流渐进演化特性；网联智能车利群换道策略的研发。

---

### 游戏相关技术经验

熟悉：Agent-based Modelling；机器学习/深度强化学习 (Libtorch: C/C++; Pytorch, Ray: Python)；

了解：仿真/游戏引擎 (Unity3D、PygameZero)