林子茗｜游戏发行

微信：Philinziming｜philinziming@gmail.com｜13757198668｜个人网站：philingames.com

教育背景

波莫纳学院（Pomona College） 预计 2028 年毕业
本科｜媒体研究（数字媒体方向）；辅修亚洲研究。**GPA：3.9/4.0**

实习经历

腾讯｜K6 合作部 2026.06 - 2026.08
游戏发行运营实习生｜《金铲铲之战》运营组

- 参与 **S16.5「英雄联盟传奇 海克斯典籍」、S18「自然之力」、S19 新赛季及 S11「画之灵」返场的发行**；基于玩家洞察与卖点提炼，产出宣发策略、**Excel** 排期和发行 PPT。
- 产出**模式主题定位与包装方案**，覆盖 S8「怪兽入侵」与 S16.5「英雄联盟传奇 海克斯典籍」的恭喜发财玩法；涵盖命名、美术需求、玩家引导与发行路线图（Roadmap），支持**卖点提炼及卖点图规划**。
- 参与**两大即将上线的 T0 皮肤主题的商业化**，支持主题IP概念设计、发行策略制定，并使用 **PowerPoint** 制作发行方案。
- 参与**赛事商业化支持**；参加《金铲铲之战》杭州线下总决赛现场支持。

镜识科技 2025.06 - 2025.07
媒体制作实习生

- 基于受众分析产出社交媒体视频创意与脚本；参与阿里巴巴机器人竞赛的直播制作及宣传素材制作。

珉辉影视传媒 2024.12 - 2025.01
媒体制作实习生

- 运用历史与纪录片资料研究支持剧本开发，产出场景构思、台词修改与剧情修订。

项目经历

拳头游戏中国｜云顶之弈（TFT）玩法分析 2026.09 - 2026.10
研究项目｜与拳头游戏中国导师沟通并修订

- 产出**资源系统、玩家决策与 S18 自然仙灵（Wisps）的机制分析**，以规则表与流程图呈现资源循环和机制影响。
- 提出**五套自然仙灵机制改进方案**以缓解经济压力，通过规则表与流程图评估玩家选择、成长节奏与滚雪球风险的权衡。

独立游戏开发 2026.01 - 至今
开发者

- **蓝湖（Blue Lake）｜2D 叙事冒险游戏：**产出原创故事与**游戏设计文档（GDD）**，参考《空洞骑士》的关卡与叙事设计；使用 **UE5** 实现移动、可变高度跳跃、攻击及动画切换。
- **Refraction Defense｜解谜塔防：**使用 **Unity** 开发 Demo，实现游戏核心玩法、关卡推进、通关后强化及效果传递。

活动与领导经历

Bilibili 网络晚会 2025.01 - 2026.01
导演组

- 参与**2026 大学生春晚**与**2025 大学生毕业晚会**的节目统筹及制作方协调；两场正片累计播放量达 **1,320 万+**，并获《中国日报》报道。

克莱尔蒙特中国学生学者联盟 2025.05 - 2026.05
主席

- 主导活动策划、合作方协调与现场执行，落地新生见面会、中秋庆祝活动等项目。

技能与游戏经历

工具：Unity、Unreal Engine 5、Excel、PowerPoint、Blender、Adobe Premiere、CapCut
语言：中文（母语）；英语（流利，托福 111 分）
游戏：云顶之弈／金铲铲之战 **1,000 小时+**（云顶之弈美服大师）；无畏契约（VALORANT）**700 小时+**；炉石传说 2,000 小时+（狂野前 1%；国服酒馆战棋 10,000 分+）。其他游戏类型包括银河恶魔城、Roguelike（肉鸽）与开放世界。