

### 【国际化】

友塔游戏 (Yotta Games) 于 2012 年创立, 同年在上海设立中国服务中心, 15 年在上海设立中国研发中心。我们专注于成为国际化的游戏公司, 现已在全球多个国家和地区设立分公司和办事处, 包括美国、日本、新加坡、中国、中国台湾、中国香港等, 总雇员人数超 1500 人。团队核心成员来自全球知名高校和游戏公司, 已成功研发并发行多款产品。Yotta Games 产品覆盖北美、南美、欧洲、日韩、中东、东南亚、俄罗斯、台港澳等多个国家和地区, 拥有来自全球不同国家 2 亿以上核心用户。

### 【卓越的营销能力和研发实力】

公司入围 App Annie 全球 52 强发行商, 并获 2020 年度中国厂商出海 30 强收入榜 (全球 iOS&Google Play 综合) 第 7 名。自研手游《Relic Rumble》、《Chief Almighty》、《Girls X Battle》、《Bella Villa》、《Ever Legion》等在全球移动领域表现优秀。Yotta Games 依托团队雄厚的研发实力和立体营销能力, 并持续在全球范围内广纳人才, 潜心打造推广全球玩家喜爱的精品游戏。

### 【校招简历投递方式】

1. 点击 <http://www.yottagames.com.cn> 网申;
2. 将以“姓名 + 学校 + 学历 + 专业 + 投递岗位”命名的个人简历投递到邮箱 [hr@xinyoudi.com](mailto:hr@xinyoudi.com) (美术类请附作品或作品链接) 。
3. 关注“友塔游戏”微信公众号, 点击“校园招聘”进行在线投递;

## 目录

|  |    |
|--|----|
| 工作地点：除特别备注外，均为上海。 .....                    | 4  |
| 一、程序开发类.....                               | 4  |
| 1、游戏开发工程师.....                             | 4  |
| 2、 大数据算法工程师.....                           | 4  |
| 3、 大数据研发工程师.....                           | 5  |
| 4、技术美术工程师（程序方向） .....                      | 6  |
| 5、平台前端开发工程师.....                           | 6  |
| 6、平台后端开发工程师.....                           | 7  |
| 7、 Android/iOS 开发工程师.....                  | 7  |
| 二、产品策划类.....                               | 8  |
| 1、策划管培生.....                               | 8  |
| 2、大数据产品经理.....                             | 9  |
| 3、平台产品经理.....                              | 9  |
| 三、    发行运营类.....                           | 10 |
| 1、 市场管培生（工作地点上海/北京） .....                  | 10 |
| 2、 运营管培生.....                              | 11 |
| 3、 游戏本地化管培生（英/日/法/韩/泰/土/德/葡/阿/西/意/俄） ..... | 12 |
| 四、美术设计类（需附作品） .....                        | 12 |
| 1、游戏 UI 设计师.....                           | 12 |

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 2、角色原画设计师.....              | 13 |
| 3、场景原画设计师.....              | 13 |
| 4、3D 角色建模师 .....            | 14 |
| 5、3D 场景建模师 .....            | 14 |
| 6、3D 特效设计师 .....            | 15 |
| 7、3D 动作设计师 .....            | 15 |
| 8、技术美术工程师（美术方向） .....       | 16 |
| 9、美宣动作设计师（工作地点上海/北京） .....  | 17 |
| 10、视频广告设计师（工作地点上海/北京） ..... | 17 |
| 11、平面广告设计师（工作地点上海/北京） ..... | 18 |
| 12、视频剪辑师（工作地点上海/北京） .....   | 18 |
| 13、游戏音效师 .....              | 19 |
| 14、游戏配乐师 .....              | 20 |

工作地点：除特别备注外，均为上海。

## 一、程序开发类

### 1、游戏开发工程师

#### 【主要职责】

1. 通过规范而准确的代码实现游戏功能，为玩家带来极致体验；
2. 从客户端到服务端，跨越广阔的技术领域，解决各种挑战性问题。

#### 【任职要求】

1. 计算机或相关专业，本科及以上学历；
2. 扎实的计算机基础知识，深入理解数据结构、算法、操作系统等知识，掌握至少一门编程语言。

### 2、大数据算法工程师

#### 【主要职责】

1. 基于游戏场景，负责机器学习算法和模型的开发，助力游戏增长。
2. 对计算性能敏感，负责算法模型线上高并发大容量服务的开发及维护。
3. 深入产品和业务，发现算法和机制中的不足，提出改进方案并且推动实现
4. 跟踪业界和学术界最新进展，将理论成果应用到业务场景，提升业务效果。

#### 【任职要求】

1. 本科及以上学历，计算机相关专业，对算法有浓厚兴趣。
2. 有扎实的编码能力和算法功底，熟悉 linux 开发环境，熟悉机器学习和深度学习基本原

理。

3. 具有较好的数理基础和逻辑分析能力，对解决具有挑战性的问题充满热情。
4. 踏实严谨，责任心强，具备 owner 意识，并能自我驱动成长。善于沟通和协作，有出色的执行力。
5. 对推荐系统、预测算法、数据挖掘等有相关研究和实践者优先。

### 3、大数据研发工程师

#### 【主要职责】

1. 负责分布式计算平台、数据仓库的设计、建模和代码开发工作；
2. 负责离线/实时计算框架的设计和实现，助力 AI 算法在游戏中的快速高效落地；
3. 对所负责系统进行规划，并结合项目不断优化和升级，提升性能、稳定性、可用性及扩展性；
4. 能够参与到技术预研和技术攻关，突破系统和项目中的技术难点。

#### 【任职要求】

1. 本科及以上学历，计算机相关专业；
2. 熟练掌握 C++/Java/ Python/ Go 中的一项或多项，具备扎实的编码能力和良好的编程习惯，了解 linux 操作系统；
3. 踏实严谨，责任心强，具备 owner 意识，并能自我驱动成长。善于沟通和协调，有出色的执行力；
4. 具有良好的逻辑思维能力和数据洞察力，乐于挑战没有明显答案的问题，对新技术有强烈的学习热情。

## 4、技术美术工程师（程序方向）

### 【主要职责】

1. 负责项目图形引擎相关功能开发与维护；
2. 帮助项目解决涉及到图形引擎，图形工具，兼容性，性能和内存等相关问题；
3. 研究和实现效果需求，并完成标准效果的落地。

### 【任职要求】

1. 本科及以上学历，计算机，软件工程、数字媒体等相关专业；
2. 熟悉常用的数据结构和算法，至少精通一门面向对象语言；
3. 熟悉计算机图形学，有良好的 3D 数学基础优先；
4. 熟悉 Unity 或者 UE4 引擎；
5. 热爱研究，有优秀的学习能力和思维能力，且有良好的团队沟通和协调能力。

## 5、平台前端开发工程师

### 【主要职责】

1. 负责游戏平台网站（宣传、支付、活动）的前端开发；
2. 负责公司内部应用系统（市场、运营、人事、数据中台）的前端开发；
3. 负责移动应用（Android/iOS）SDK 功能（主要是 Webview 部分）的开发。

### 【任职要求】

1. 计算机或相关专业，本科及以上学历；
2. 了解 JS、CSS、HTML 等前端技术，有主流前端框架（React、Vue、Angular 等）使用经验者优先；
3. 有 Android/iOS 开发经验者优先；

4. 对工作有足够的责任感，喜欢探索新技术，懂得团队合作，能承受工作压力。

## 6、平台后端开发工程师

### 【主要职责】

1. 参与游戏平台后端的开发工作，负责账号、支付、社交等业务逻辑的设计与实现，同时优化服务器高并发性能；
2. 负责公司内部应用系统（市场、运营、人事、数据中台）的后端开发。

### 【任职要求】

1. 计算机或相关专业，本科及以上学历；
2. 扎实的计算机基础知识，深入理解数据结构、算法、操作系统等知识，掌握常规 Web 后端编程语言（Java、Golang、PHP 等）者优先；
3. 对工作有足够的责任感，喜欢探索新技术，懂得团队合作，能承受工作压力；
4. 有良好的代码习惯，熟悉程序设计模式者优先。

## 7、Android/iOS 开发工程师

### 【主要职责】

1. 负责现有 SDK 项目的开发维护工作；
2. 结合产品需求对现有的支付模块、广告追踪模块、客服聊天模块等进行优化；
3. 研究前沿技术，持续保证产品的用户体验和性能表现。

### 【任职要求】

1. 计算机或相关专业，本科及以上学历；
2. 了解移动端开发的相关技术，掌握以下语言之一：Java、Object-C、Swift；

3. 了解 Android/iOS 开发常用的 Framework, 对内存管理、对象生命周期等系统运行原理有清晰的认识;
4. 对技术有追求、有热情, 愿意在移动开发领域深入研究, 工作细致, 有良好的沟通和思考能力;
5. 参与过游戏 SDK 项目开发者优先。

## 二、产品策划类

### 1、策划管培生

#### 【主要职责】

1. 构建整个虚拟世界, 游戏中精彩内容都将由你呈现, 可能包括系统、交互、数值或文案等设计;
2. 打磨游戏, 通过分析相关数据、不断与玩家和团队成员交流、反推其他游戏等途径, 找出问题并输出切实可行的方案;
3. 负责与相关美术和程序开发人员的沟通和协调, 推进项目进度, 保证负责的功能模块按时按质完成。

#### 【任职要求】

1. 本科及以上学历, 专业不限, 综合素质扎实;
2. 具有优秀的学习能力、思维逻辑能力和文字组织能力;
3. 团队协作和执行力较强, 有责任心, 做事耐心严谨, 能够承受高强度的工作压力;
4. 游戏经历丰富, 对玩过的游戏有深入和独立的见解, 对游戏行业的发展有清晰了解的优先;



5. 热爱游戏，有做过游戏 demo、写过游戏测评或者使用过地图编辑器经验者优先。

## 2、大数据产品经理

### 【主要职责】

1. 负责数据产品体系的规划与设计。包括数据采集，ETL，用户标签及用户事件的开发和维护，用户分群的设计及推广。以策略模型、算法为工具致力于提升游戏的留存和付费；
2. 了解各部门业务，负责沟通及协调各部门的数据诉求，善于主动挖掘业务方的数据需求，引导业务方以数据为导向去进行功能的优化；
3. 可以积极的推动数据产品的落地，完成数据产品的闭环，并持续跟进产品的迭代；
4. 熟悉游戏，善于数据分析，能够与游戏研发紧密沟通和配合，敏捷跟进游戏内个性化数据产品的开发和迭代。

### 【任职要求】

1. 本科及以上学历；
2. 具备出色的用户洞察力，数据敏感度及逻辑分析能力，对分析数据背后隐藏的问题有强烈的研究兴趣；
3. 踏实严谨，责任心强，具备 owner 意识，并能自我驱动成长。善于沟通和协调，有出色的执行力；
4. 了解统计学相关知识及常用机器学习算法者优先。

## 3、平台产品经理

### 【主要职责】

1. 负责公司内部业务平台的设计和优化，基于公司的主要业务流程进行功能设计，综合考

考虑业务价值和目标；

2. 与运营、市场、开发、测试等团队紧密合作，收集业务方面的需求与反馈，跟进产品实施，达成产品目标；

3. 了解公司整体的业务目标，结合数据分析不断推进产品迭代优化，通过产品驱动整体的业务发展。

#### 【任职要求】

1. 本科及以上学历，专业不限；

2. 沟通能力优秀，能够对业务方提出的需求进行深入的挖掘与思考；

3. 具有良好的逻辑思维能力、数据分析能力、学习创新能力和团队合作能力，积极主动，责任心强；

4. 具有一定的数据驱动意识，了解数据存储、数据营销方面的基本知识者优先；

5. 掌握产品需求分析、设计的技巧，能使用相关工具（如 Axure RP）进行设计，有 Web/APP 页面交互设计经验者优先；

6. 有游戏行业经历或对游戏行业兴趣较高者优先。

## 三、 发行运营类

### 1、市场管培生（工作地点上海/北京）

#### 【主要职责】

1. 负责游戏产品市场营销推广策略的制定及执行，与研发、运营团队一起完成项目目标；

2. 直接参与各种广告媒体渠道的投放、管理、拓展、优化，例如 Facebook、Google、Twitter 等；

3. 广告创意及方案的具体完成及执行;
4. 对市场投放执行数据的监测、分析、效果评估及跟踪反馈, 为游戏产品的完善优化提供决策数据依据;
5. 监控洞察全球游戏市场发展动向, 根据具体地区的用户及玩家需求现状, 为公司产品研发、项目引进、市场布局提供数据支撑。

#### 【任职要求】

1. 专业不限, 本科及以上学历的互联网老司机, 网络及游戏经历丰富, 能敏锐洞察互联网市场风向;
2. 良好的逻辑思维及数据分析能力, 善于学习思考、发现解决问题;
3. 勇于创新, 有活跃的思维及天马行空的创意, 敢于打破现有的壁垒;
4. 良好的团队沟通表达能力及执行力, 做事仔细严谨。

## 2、运营管培生

#### 【主要职责】

1. 负责游戏线上活动的策划和执行, 参与游戏产品的测试工作, 与游戏玩家深度沟通;
2. 对产品有不断深入的了解并提出改良性意见;
3. 收集产品功能、使用习惯, 与用户建立良性沟通关系, 以保证运营方案不断优化。

#### 【任职要求】

1. 本科及以上学历, 专业背景不限, 精通英/日/法/韩/泰/土/德/葡/阿/西/意/俄语其中之一优先考虑;
2. 热爱游戏, 对游戏玩家思维方式有一定了解, 能探析玩家的心理;
3. 逻辑思维和数据分析能力较强, 可以很好的完成数据收集、分析等工作;

4. 沟通表达和执行能力较强，做事耐心严谨。

### 3、游戏本地化管培生（英/日/法/韩/泰/土/德/葡/阿/西/意/俄）

#### 【主要职责】

1. 负责网络游戏海外本地化工作；
2. 优化网站外语文字及语法，使其符合当地用户的阅读习惯；
3. 对玩家在游戏内、社交媒体、游戏论坛中提出的各种问题进行相应的解答；
4. 通过游戏内，玩家论坛，社交媒体等渠道获取玩家对本地化游戏的意见建议，对游戏进行本地化改进。

#### 【任职要求】

1. 本科及以上学历，英/日/法/韩/泰/土/德/葡/阿/西/意/俄语专业优先考虑；
2. 熟练掌握该语言的听、说、读、写、译；
3. 性格开朗，具有较强的执行能力，对游戏行业有热情；
4. 有良好的沟通表达能力、服务意识、责任心。

## 四、美术设计类（需附作品）

### 1、游戏 UI 设计师

#### 【主要职责】

1. 负责游戏内界面及图标设计，能总结和制定 UI 美术规范，配合策划完成静态或者动态的界面效果展示；

2. 负责游戏中字体、宣传相关（平面设计，矢量素材）内容的制作；
3. 负责游戏相关视觉表现设计。

**【任职要求】**

1. 美术设计类专业，美术基本功扎实，手绘能力良好；
2. 精通视觉效果呈现，有一定的交互意识，具备一定的沟通能力；
3. 熟练使用各种设计软件，如 Photoshop、Flash 等相关 UI 工具；
4. 应聘者请附上个人作品。

## 2、角色原画设计师

**【主要职责】**

1. 根据游戏风格进行游戏各类人物、怪物等原画设计；
2. 与美术主管和游戏策划进行设计沟通。

**【任职要求】**

1. 美术设计类专业，有游戏项目开发或外包经验优先；
2. 具备扎实的美术基础与良好的手绘能力，熟悉人体、动物构造等；
3. 熟练掌握绘画相关软件；
4. 应聘者请附上个人作品。

## 3、场景原画设计师

**【主要职责】**

1. 根据游戏风格进行游戏各类场景原画设计，包括物件、建筑、场景氛围图等；
2. 协助 3D 模型美术产出的质量优化工作；

3. 与美术主管和游戏策划进行设计沟通。

**【任职要求】**

1. 美术设计类专业，有游戏项目开发或外包经验优先；
2. 熟悉场景设定流程，熟练掌握多种游戏美术风格；
3. 扎实的美术基础与良好的手绘能力，有较强的造型、色彩运用和创意能力，有较高的审美素质；
4. 应聘者请附上个人作品。

## 4、3D 角色建模师

**【主要职责】**

1. 制作3D角色、NPC、BOSS级怪物模型等；
2. 协助修改外包制作模型。

**【任职要求】**

1. 美术设计类专业，有游戏项目开发或外包经验优先；
2. 熟练运用相关软件，建模以及贴图能力强；
3. 熟练掌握贴图的3D和2D绘制，适应多种制作风格，能独立完成各项工作；
4. 应聘者请附上个人作品。

## 5、3D 场景建模师

**【主要职责】**

1. 对场景原画地图进行还原和再创作，制作场景、自然物件的模型、贴图等；

2. 负责场景资源的整合、导出、拼接;
3. 对 3D 引擎有一定了解, 做过 U3D 项目或 3D 项目为加分项。

**【任职要求】**

1. 美术设计类专业, 有游戏项目开发或外包经验优先;
2. 熟练运用相关软件, 场景手绘贴图能力强;
3. 具有较好的地编整合能力, 有 U3D 或 3D 游戏制作经验者优先;
4. 应聘者请附上个人作品。

## 6、3D 特效设计师

**【主要职责】**

1. 制作游戏中所需法术、场景动画光效等特殊效果。

**【任职要求】**

1. 美术设计类专业, 有游戏项目开发或外包经验优先;
2. 能熟练使用相关绘图软件, 手绘功底强, 有相关经验优先;
3. 对运动规律有较深认识, 有良好的审美能力, 熟悉传统动画为加分项;
4. 应聘者请附上个人作品。

## 7、3D 动作设计师

**【主要职责】**

1. 制作角色、NPC、BOSS 级怪物等模型的动作;
2. 与美术主管和游戏策划进行角色风格和性格设计。

**【任职要求】**

1. 美术设计类专业，有游戏项目开发或外包经验优先；
2. 熟练利用动画相关制作软件；
3. 应聘者请附上个人作品。

## 8、技术美术工程师（美术方向）

### 【主要职责】

1. 将艺术和科技巧妙结合，构建虚拟世界；
2. 将美术表现需求转化为技术方案并跟进执行，制定技术规范和工作流程；
3. 作为程序和美术之间的沟通桥梁，协调和解决项目中的技术问题；
4. 在美术工具或游戏引擎中，开发可以提升生产效率和表现效果的辅助工具；
5. 对游戏渲染部分的运行效率优化，提供相应的解决方案。

### 【任职要求】

1. 有计算机、美术相关或者交叉专业背景，对 3D 图形渲染的基本原理和图形学有基本认识；
2. 具有美术基础，对形式、色彩、光影、动态有比较明确的认识和敏锐的辨识能力；
3. 熟悉游戏美术制作工具的使用，至少熟练使用一种：3DMax、Maya、Houdini、Blender、Substance Designer、Substance Painter、Mari、Photoshop；
4. 了解至少一种主流商业游戏开发引擎，如：Unity3D、UE4；
5. 了解编程原理和程序基本结构，能开发定制的美术工具；
6. 了解游戏引擎中各类视觉表现需求的实现原理，包括但不限于 2D/3D 图形渲染、动作、特效以及与其相关的数据组织和工具设计方式的优先；
7. 热爱游戏，了解多种类型游戏的游戏方式和设计规律的优先；



8. 强烈的求知欲和优秀的学习能力，良好的团队协作和沟通能力；
9. 应聘者请附上个人作品。

## 9、美宣动作设计师（工作地点上海/北京）

### 【主要职责】

1. 制作广告影片动画中角色、怪物等模型的动作设计制作；
2. 与团队一起合作制作 3D 广告影片动画。

### 【任职要求】

1. 美术设计类专业，有游戏项目开发或外包经验优先；
2. 熟练利用动画相关制作软件；
3. 应聘者请附上个人作品。

## 10、视频广告设计师（工作地点上海/北京）

### 【主要职责】

1. 负责公司游戏产品内外各种宣传视频、视频包装制作；
2. 包含剧本分镜设计，角色动作设计、镜头动画设计和制作，后期包装及剪辑等。

### 【任职要求】

1. 3D 动画或导演相关专业；
2. 对镜头及角色动作有一定的了解，能表达出视频创意要求的内容及要点；
3. 熟练使用 C4D、3DMAX 或 MAYA 制作角色动画者优先；
4. 有 U3D、UE4 引擎工作经验者优先；
5. 有良好的团队精神及较强的软件学习能力、创新能力；

6. 应聘者请附上个人作品。

## 11、平面广告设计师（工作地点上海/北京）

### 【主要职责】

1. 负责公司线上游戏产品的平面或者简单视频广告创意设计 & 需求完成；
2. 关注游戏广告美术设计方面的具体成效及表现形式；
3. 为公司游戏品牌建设及产品形象包装提供完整创意支持 & 专业意见。

### 【任职要求】

1. 熟练掌握 PS、AE、Premiere、3D Max 等平面或视频制作软件优先；
2. 美术相关专业或拥有扎实的手绘功底；
3. 学习能力强，有一定的创作能力，对平面或视频艺术有强烈的敏感性，创意丰富；
4. 投递简历请附上游戏动漫或其它相关产品的设计、创意、绘制内容，提交具体图片或者视频；
5. 应聘者请附上个人作品。

## 12、视频剪辑师（工作地点上海/北京）

### 【主要职责】

1. 负责视频后期合成，后期特效、画面调色、配音、剪辑等；
2. 协调与沟通制作过程中的相关各环节；
3. 按时按质完成岗位相关的工作任务。

#### 【任职要求】

1. 后期、动画或导演相关专业；
2. 了解并熟练使用 DaVinci、Final Cut Pro、PR、PS、AE 软件及办公软件；
3. 具有良好的镜头节奏感，对特效制作、画面调色有独到的见解；
4. 具有良好的沟通能力、执行力、有良好的团队合作意识；
5. 热爱游戏行业,具备平面设计或摄影摄像能力加分；
6. 应聘者请附上个人作品。

## 13、游戏音效师

#### 【主要职责】

1. 游戏音效样本制作；
2. 游戏相关的台词或其他人声录音工作；
3. 针对项目需求的棚内拟音和素材采集工作；
4. 参与声音设计，完善和支持设计方案；
5. 构建和帮助完善公司音效库。

#### 【任职要求】

1. 受过音频制作相关专业系统学习，有上线的游戏音频样本制作经验；
2. 熟练掌握一款音频制作宿主软件，如 Pro tools, Cubase, Nuendo。以及相关效果器插件；
3. 了解音效制作知识，能运用系统的方法创作声音，能用软件和素材进行基本的音效样本设计和制作；
4. 具有扎实的音频专业基础，了解基本的声学概念和原理，各种效果器的原理；

5. 了解各类型游戏声音样本架构，各类型音效的功能和对应的播放规则；
6. 录音基础知识，拟音基本概念。有游戏语音录制和游戏样本拟音工作经验者优先；
7. 了解和热爱游戏，对游戏的声音体验有见解，有跟游戏项目协同开发音频工作经验者优先；
8. 具有较强的学习能力，能吃苦，抗压，能承受一定的工作强度；
9. 踏实，稳定，有团队合作精神，善于沟通。

#### 【作品要求】

1. 视频内容需注明具体完成的工作部分，如制作，混音，音乐编辑等；
2. 至少提供 2 个游戏类型的作品；
3. 至少提供 2 种音效类型的作品，如 UI,角色技能，环境音等；
4. 尽可能提供多的游戏风格的作品。

## 14、游戏配乐师

#### 【主要职责】

1. 配合项目组完成游戏音乐设计，制作和混音工作；
2. 根据项目给出总体音乐风格及制作方式的建议；
3. 和音效同事协作完成声音设计，测试和验收项目音乐内容效果；
4. 可能存在的棚内器乐和人声录音工作；
5. 跟进并把控项目整体音乐风格，令其符合游戏玩法与世界观。

#### 【任职要求】

1. 有扎实的音乐基础，受过专业的音乐培训及科班教育，有游戏音乐制作相关经验者优先；
2. 熟悉各种音乐类型，能胜任多种风格的编曲和制作；

3. 了解各类型游戏音乐风格特点，不同类型音乐需求的功能和播放规则；
4. 了解游戏声音设计工作流程，能与音效同事协同完成和完善制作任务；
5. 对音乐制作流程有深度认知，了解音乐制作过程，如录音，缩混，编曲，母带等；
6. 具备录音基础，有棚内器乐和人声录音经验者优先；
7. 了解和热爱游戏，对游戏的声音体验有见解，有跟游戏项目协同开发音频工作经验者优先；
8. 具有较强的学习能力，能吃苦，抗压，能承受一定的工作强度；
9. 踏实，稳定，有团队合作精神，善于沟通。

**【作品要求】**

1. 纯音乐作品；
2. 需为已经完成后期制作的音乐成品；
3. 需至少包含但不限于管弦乐和 Jazz 两种风格,包含民乐风格更佳；
4. 尽可能提供多种风格和数量的作品；
5. 音频格式不限，标准为：44.1kHz 的立体声， $\geq 128\text{kbps}$ 。