

【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（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 & 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， $\geq 128\text{kbps}$ 。