

【友塔游戏 2023 校园招聘-高校就业信息网招聘简章】

【公司简介】

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, 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。

公司入围 data.ai 全球 52 强发行商, 并获得 2021 年度中国游戏厂商出海 30 强收入榜 (全球 iOS&Google Play 综合) 第 8 名, 收入飞跃榜第 12 名。自研手游《Relic Rumble》、《Chief Almighty》、《Girls X Battle2》、《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. 浏览器搜索 “友塔游戏” 进入官网 or 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@yottastudios.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;
4. 内推投递: 点击下方链接或微信扫描二维码通过内推投递

(1) 内推链接

我在友塔游戏, 我来帮你内推, 期待你的加入!

<https://yotta-hr.com/zh/internal-recommendation?token=5d4bf554dcf5d47ad0e5>

[110c2401d70d-824334-1465217982](#)

(2) 内推二维码



欢迎加入友塔游戏校招社群：在群内也可获得内推投递链接哦

QQ 群：737492258



在群内你将获得友塔游戏一手校招咨询~

【企业联系人】

联系人：xx

联系电话：xx

电子邮箱：xx

目录

工作地点：除特别备注外，均为上海。	5
一、程序开发类.....	5
1、游戏开发工程师.....	5
2、游戏客户端开发工程师.....	5
3、游戏服务端开发工程师.....	6
4、技术美术工程师（程序方向）	6
二、产品策划类.....	6
1、策划管培生.....	6
三、 发行运营类.....	7
1、市场管培生（工作地点上海/北京）	7
2、运营管培生.....	7
3、游戏本地化管培生（英/日/法/韩/土/德/葡/阿/西/意/俄）	8
四、美术设计类（需附作品）	8
1、游戏 UI 设计师.....	8
2、角色原画设计师.....	8
3、场景原画设计师.....	9
4、3D 角色建模师.....	9
5、3D 场景建模师.....	9
6、3D 特效设计师.....	10
7、3D 动作设计师（工作地点上海/北京）	10
8、技术美术工程师（美术方向）	10
9、美宣动作设计师（工作地点上海/北京）	11
10、视频广告设计师（工作地点上海/北京）	11
11、平面广告设计师.....	11
12、视频剪辑师.....	12
五、职能类.....	12
1、人事管培生.....	12

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、游戏客户端开发工程师

【主要职责】

1. 熟练使用游戏开发引擎，根据需求完成各个客户端模块的开发；
2. 与策划、美术、服务端通力合作，保证逻辑、表现符合设计预期；
3. 注重代码效率，保证在各种设备上高性能流畅运行。

【任职要求】

1. 计算机或相关专业，本科及以上学历；
2. 具备扎实的数据结构与算法、编译原理、计算机组成、计算机网络等基础知识功底；
3. 具备优秀的分析解决问题、动手能力与沟通协作能力，有较好的抗压能力；
4. 热爱游戏开发，有较强的责任心；
5. 有相关游戏引擎经验者有加分（Unity，Unreal 等）；
6. 熟悉 Lua 等脚本语言者有加分。

3、游戏服务端开发工程师

【主要职责】

1. 根据需求完成游戏各个服务端模块的开发；
2. 与客户端、策划、运维通力合作，保证服务端的开发运维符合预期；
3. 注重代码效率，保证服务端在高负载压力下的流畅运行。

【任职要求】

1. 计算机或相关专业，本科及以上学历；
2. 具备扎实的计算机体系结构、数据结构与算法、操作系统原理等基础知识功底；
3. 具备优秀的分析解决问题、动手能力与沟通协作能力，有较好的抗压能力；
4. 热爱游戏开发，有较强的责任心；
5. 熟悉网络编程以及数据库使用，具备相关优化经验者有加分；
6. 掌握高复杂度，高性能，高并发的分布式服务开发技能者有加分；
7. 熟悉 Lua 等脚本语言者有加分；
8. 熟悉 Linux 环境者有加分。

4、技术美术工程师（程序方向）

【主要职责】

1. 负责图形引擎/物理模拟的功能开发，优化与维护；
2. 帮助项目解决图形效果，动画模拟，美术资产制作，平台兼容性等相关问题；
3. 引入和实现学术界或工业界新的研究成果，与美术向 TA 合作完成标准成品的落地；

【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，C#, C/C++ 优先；
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。

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。

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/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/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/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（工作地点上海/北京）

【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

【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及专业意见。

【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

【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。

五、职能类

1、人事管培生

【主要职责】

- 1、通过各种方式组织开展招聘等 HR 工作，满足业务部门的用人和团队发展需求；
- 2、与业务部门保持良好互动，及时发现并解决问题，有效进行团队及个人问题诊断和分析，帮助员工和团队更好地成长与发展；
- 3、根据公司的发展战略，深入理解业务与人员发展状况，为业务部门提供人力资源的支持。

【任职要求】

- 1、本科及以上学历，专业不限，有大型游戏/互联网/招聘行业公司 hr 实习经验优先；
- 2、对人力资源各模块工作有了解，对其中至少某一模块有实操经验；
- 3、良好的人际沟通能力，良好的数据思维，积极主动好学，逻辑思维清晰；
- 4、良好的执行能力和抗压能力，能够成熟地面对压力和挫折并及时分析解决问题，能适应快节奏、多变化、高速成长的游戏行业。