

博乐科技 22 届校园招聘

关于博乐科技

博乐科技，一家立志做“全球最以玩家为中心的游戏企业”。至今旗下产品已覆盖全球超 70% 国家，拥有近亿核心玩家。

发行的《Cash Frenzy》在上线不久，就跻身 App Store 全球畅销榜前 50，总用户突破两千万，在 Facebook 上到处都可以看到为它打 call 的身影。

在美英法俄等二十多个国家，更是常年冲入同品类游戏畅销榜前 3 名。

除此之外，博乐科技更是发行了《Lotsa Slots》《Jackpot World》《Cash Bash》等超多爆款游戏。

在它们的加持下，博乐科技也在 2020 年度闯进中国发行商出海收入榜前 10 名，更成为为数不多入选「2021 Level Up 年度全球 52 强发行商」的中国公司之一。

作为全国领先的游戏出海企业，博乐汇聚了业内最专业的市场团队以及一流的游戏产品、运营和技术人才，期待渴望成长、热爱游戏的你加入我们，与可爱的游戏狂人一起打造全球化精品游戏！

薪资水平：25-35W

招聘对象：2021 年 9 月-2022 年 8 月毕业的同学

投递方式：

扫描下方二维码投递简历（可以了解岗位详情以及更多信息）



岗位详情

游戏服务端工程师

岗位职责

1. 参与游戏服务端的开发；
2. 负责游戏服务端各功能模块的设计与实现；
3. 负责游戏服务端与各外部系统的交互设计与实现；

岗位要求

1. 计算机、软件、通讯等相关专业优先；
2. 熟练掌握一门编程语言；
3. 热爱技术，热爱游戏行业，喜欢挑战，认真负责。

游戏开发工程师

岗位职责

1. 负责游戏客户端各模块开发；
2. 负责游戏相关工具的开发；
3. 与策划、美工共同讨论并实现产品开发细节；
4. 根据测试人员提出的意见对程序进行修改，确保游戏的高品质；
5. 在团队中做好产品开发强有力的技术支持工作。

岗位要求

1. 计算机、软件、通讯等相关专业优先；
2. 熟练掌握一门编程语言；
3. 热爱技术，热爱游戏行业，喜欢挑战，认真负责。

C++游戏开发工程师

岗位职责

1. 负责游戏客户端各模块开发；
2. 负责游戏相关工具的开发；
3. 与策划、美工共同讨论并实现产品开发细节；
4. 根据测试人员提出的意见对程序进行修改，确保游戏的高品质；
5. 在团队中做好产品开发强有力的技术支持工作。

岗位要求

1. 计算机、软件、通讯等相关专业优先；
2. 熟练掌握一门编程语言；
3. 热爱技术，热爱游戏行业，喜欢挑战，认真负责。

游戏宣传视频设计师实习生

岗位职责

- 1、负责公司产品的视频或动画宣传材料的设计和制作；
- 2、负责公司产品在海外推广时使用的视频广告素材的制作和优化。

岗位要求

- 1、需长期实习，可转正；

- 2、视觉传达或影视动画等相关专业优先；
- 3、熟练使用 Adobe AE, Adobe Premiere, Edius, 等主流视频编辑及 2D 制作工具。

数据分析师

岗位职责

- 1、负责游戏内数据和推广渠道数据的分析工作，及时了解产品和渠道的数据状态，为投放优化师、产品及运营工作提供有力数据支持；
- 2、对定向推广、变现渠道等进行分析，根据历史数据给出优化方案及制定建议；
- 3、开展专题式渠道及用户行为深度分析挖掘，得出有效结论，为渠道投放效果调优、运营策略制定提供决策支持。

岗位要求

- 1、数学、统计学、计算机相关专业优先；
- 2、熟悉 SQL 语言，至少熟练掌握一门编程语言（如 Python/R 等）；
- 3、热爱数据，拥有寻根究底的精神，善于用数据驱动决策。

游戏特效设计师（北京）

岗位职责

- 1、负责制作游戏中的字体、变化、出现、消失、物体等特效，让游戏更加真实炫酷；
- 2、负责制作贯穿整个游戏的通用动画，且保证资源大小合适；
- 3、和程序与原画配合，共同解决资源问题。

岗位要求

- 1、精通 AE, 能快速高效的完成图标动画，场景动画，UI 动画特效；
- 2、能沟通原画，配合程序；
- 3、对写实风格有较好的掌控，节奏感强，富有创造力。

游戏原画设计师（北京）

岗位职责

- 1、根据策划需求进行高水准的原画设计工作；
- 2、制作与游戏风格相符的角色、场景等工作（主要风格为欧美写实、欧美卡通）；
- 3、参与设定美术风格、维护游戏美术的品质。

岗位要求

- 1、美术及相关专业优先，擅长欧美写实风格；
- 2、绘画功底扎实，熟悉 Photoshop 等绘图软件，能积极配合团队按时按质完成工作。

游戏 UI 设计师

岗位职责

- 1、负责游戏 icon、游戏宣传图设计及图标等设计；
- 2、独立完成用户界面，游戏界面整体视觉的风格设定；
- 3、具备很好的手绘能力和色彩感觉，能完成部分手绘图片。

岗位要求

- 1、熟练运用 Photoshop、Illustrator、Dreamweaver 等设计软件；
- 2、优秀的审美能力，独特的创意，有较强的平面设计和 UI 设计创意能力，良好地把握色彩搭配；
- 3、热爱游戏，沟通能力强，配合开发人员完成界面与产品功能的整合，并参与调整。

游戏原画设计师（成都）

岗位职责

- 1、根据策划需求进行高水准的原画设计工作；
- 2、制作与游戏风格相符的角色、场景等工作（主要风格为欧美写实、欧美卡通）；
- 3、参与设定美术风格、维护游戏美术的品质。

岗位要求

- 1、美术及相关专业优先，擅长欧美写实风格；
- 2、绘画功底扎实，熟悉 Photoshop 等绘图软件，能积极配合团队按时按质完成工作。

2D 特效设计师（成都）

岗位职责

- 1、负责制作游戏中的字体、变化、出现、消失、物体等特效，让游戏更加真实炫酷；
- 2、负责制作贯穿整个游戏的通用动画，且保证资源大小合适；
- 3、和程序与原画配合，共同解决资源问题。

岗位要求

- 1、精通 AE, 能快速高效的完成图标动画，场景动画，UI 动画特效；
- 2、能沟通原画，配合程序；
- 3、对写实风格有较好的掌控，节奏感强，富有创造力。

spine 动画师

岗位职责

1. 负责项目骨骼动画相关内容，对动画的运动规律了解，熟练制作各种风格的角色、图标动画，根据原画设计塑不同人物性格；
2. 对各类道具，人物动作有较深了解，擅长迪士尼、Q 版，具有夸张，有趣，张力风格者优先
3. 深入了解 2D 骨骼软件的运用（spine 等）
4. 熟悉不同类型动画制作流程，有良好的动画理论基础和丰富的实战经验，能适应各种不同的动画风格
5. 根据需求进行资源的整理优化输出，以及和程序的沟通实现和后期跟进

岗位要求

1. 动画相关专业应届生。

游戏策划

岗位职责

1. 负责设计游戏新玩法、新功能，撰写策划文档，不断优化产品方案；
2. 负责与相关的产品、美术、开发、测试等团队成员进行沟通，落实具体的游戏设计需求的实施；
3. 关注游戏市场趋势，研究竞品游戏系统功能、主题、玩法设计，设计合适不同时期的产品。

岗位要求

1. 热爱游戏，思路清晰，逻辑能力强，具有良好沟通和团队协作能力，学习能力强；
2. 对游戏玩家心理和游戏体验有深入研究者优先，英语听说读写熟练者优先。

游戏数值策划

岗位职责

- 1、负责游戏内各系统数值的设计和搭建，从数值角度进行内容实现和优化更新，保证游戏数值体系的合理性和可扩展性；
- 2、将数值计算逻辑用程序语言实现，并且进行相关的模拟计算和测试，确保游戏里的数值符合设计预期。

岗位要求

- 1、数学、逻辑能力优秀，且具有一定的代码基础，了解数据结构与算法相关内容。
- 2、热爱游戏，有丰富的游戏经验且了解用户心理，喜欢分析研究游戏中的数值问题。

音效师

岗位职责

1. 负责制作游戏产品的原创配乐与音效，制定播放规则；
2. 把控处理游戏中各个环节音乐与音效存在的问题，为用户提供高质量的体验。

岗位要求

1. 要求熟练的运用 Cubase logic nuendo sonar 之一的编曲软件；
2. 要求对游戏音乐风格有精准的判断和区分；
3. 要求可以创作多种多样风格的音乐；
4. 要求熟练的给视频，特效，动画配出准确形象的音效；
5. 具有一定的音乐音效后期处理能力。