**【2025春招】技术美术**

**职位描述**

1.参与游戏画面表现力的优化与内容扩充，支持美术资源落地 2.配合美术团队完成新技术预研与效果验证，推动技术方案实施 3.对现有美术资源进行技术评估，提出改进建议并协助优化 4.协助分析游戏性能瓶颈，制定优化方案及验收标准 5.参与资源规范制定，平衡美术效果与硬件性能需求 6.跟踪行业技术动态，探索前沿美术表现手法

**职位要求**

1.应届本科/硕士毕业生，美术/数字媒体/计算机相关专业 2.熟悉Unity3D引擎管线，掌握Shader编程基础 3.具备美术理论基础，熟练使用至少一款DCC工具（Maya/Blender/Substance等） 4.对图形学原理有基本认知，了解PBR材质流程 5.良好的逻辑思维与跨部门沟通能力 6.有游戏项目实习经验或完整作品集者优先 加分项： 具备良好的美术基础和审美能力，能够准确理解并转化美术需求为技术实现 了解GPU优化及渲染管线优化 有TA相关竞赛/开源项目经历 熟悉Python/C#等脚本语言

**【2025春招】Unity引擎开发工程师**

**职位描述**

1. 负责Unity引擎的开发和调试工作，确保高效稳定的游戏运行。 2. 分析和优化游戏性能，提升整体游戏体验。 3. 参与多平台游戏的适配，保证各平台的性能和功能一致性。 4. 开发和维护工具链，提升开发效率和产品质量。 5. 实现和优化复杂游戏业务，确保高质量的游戏交付。

**职位要求**

1. 本科及以上学历，计算机相关专业。 2. 熟悉Unity引擎，具备扎实的计算机基础知识。 3. 熟悉实时渲染技术，具备良好的shader开发能力。 4. 具有多语言混合开发经验，理解其底层原理。 5. 具备快速学习和解决问题的能力，能够迅速掌握和应用新技术。 6. 拥有优秀的沟通和表达能力，能够良好地进行团队协作。 7. 热爱游戏开发，责任心强，追求卓越，工作踏实认真，注重实际效果。

**【2025春招】AIGC岗位**

**职位描述**

1.负责AIGC应用相关的低成本微调、小样本训练，搭建管线等； 2.负责整体AIGC的前沿动态跟进、技术实践和场景落地； 3.调研项目需求，提出并实现算法优化与应用方案 \*我们可能会根据你的简历和作品情况，为你调整到其他相关岗位，或新增岗位的招聘流程中。

**职位要求**

1、本科及以上学历，软件工程/计算机/信息技术/人工智能等相关专业在读优先；对AIGC有浓厚兴趣的在校生； 2、扎实的数学基础，良好的中英文文献阅读能力； 3、具有良好的编程知识，熟悉c++/python语言； 5、 熟悉AI绘图基本技能，如Stable Diffusion算法、LoRA训练及ControlNet使用，理解其原理 6、（必须项）有comfyui 使用经验，能独立训练Lora模型 7、 (必须项) 需要有良好的美术审美，对不同游戏美术风格有自己的见解 8、（加分项）有绘画经验者优先 9、（加分项）有Unity/UE等游戏引擎使用经验者优先 我们将为你提供： 1. 具有竞争力的薪资和福利待遇，完备的假期体系。 2. 简单真诚、有话直说、公开透明、平等尊重的团队文化和工作氛围。 3. 完善的校招生培养计划和导师配置，丰富的线上线下学习资源，帮助你快速融入团队，极速成长。

**【2025春招】产品经理（中台）**

**职位描述**

1. 负责游戏业务中台产品的建设，包含但不仅限于游戏运营平台、客服系统、通用服务平台、权限系统等业务中台的系统建设； 2. 对产品全生命周期负责，对接设计、开发、测试、上线、交付等环节，保证产品高质量发布，并不断优化改进产品质量； 3. 负责日常与游戏发行、研发、运营等团队对接，协同多游戏项目接入，及时响应线上问题，并持续推动系统接入与运营效率提升。

**职位要求**

1. 本科及以上学历，计算机相关专业优先； 2. 有游戏公司中台产品实习经历、对AI 技术有一定了解的优先； 3. 掌握Axure、sketch、visio、figma等产品设计工具，具备原型和PRD编写能力； 4. 具备较强的逻辑推导，沟通表达与独立思考的能力； 5. 对产品富有热情，有较强的自驱力和责任心；关注细节，有一定的抗压能力。

**【2025春招】关卡策划（Farlight84）**

**职位描述**

1.负责大逃杀游戏关卡的设计与制作，熟练使用2D绘图软件制作关卡Layout，运用3D引擎搭建白盒，验证玩法可行性，并跟进后续美术制作。 2. 负责大逃杀相关关卡玩法的设计与维护，包括但不限于物资投放、关卡机制等。

**职位要求**

1. 热爱游戏，有丰富的PVP射击游戏经验。 2. 熟悉Unreal/Unity引擎基本操作。 3. 有良好的学习能力，思维逻辑严密清晰。 4. 主观能动性强，能够管理好功能开发进度，有良好的团队合作精神和沟通能力。 5. 善于思考总结，对各类游戏的关卡设计有一定的见解。 加分项： 1. 熟练掌握一款主流3D建模软件。 2. 提供关卡设计作品。

**【2025春招】ETL开发工程师**

**职位描述**

作为ETL开发工程师，你将和团队一起： 1. 参与公司内部的ETL流程的开发、调优和维护。 2. 参与数据仓库建设，包括数据模型设计、数据表结构优化等。 3. 根据项目需求，协助进行数据采集、数据清洗和数据答疑等工作。 4. 日常文档编写和维护。

**职位要求**

我们希望你，热爱游戏。不仅爱玩游戏，也愿意从游戏从业者的角度进行思考。作为数据类岗位，我们希望你有扎实的数据处理能力。 我们期待这样的你： 1. 计算机科学、软件工程或相关专业。 2. 熟练掌握一门或多门编程语言，如Java、SQL、Python等。 3. 熟悉大数据生态相关技术，如Hadoop、Hive、Flink、Spark、Kafka等工具的使用。 4. 有强烈的求知欲，学习能力强，对待负责的工作认真严谨。

**【2025春招】游戏角色原画设计师（小冰冰传奇）**

**职位描述**

团队介绍：作为莉莉丝第一款游戏，《小冰冰传奇》上线即成为卡牌手游标杆。十周年的小冰冰，依然在持续推出高品质卡牌内容，持续打造赛季制，为游戏带来长线的乐趣。2023年《小冰冰传奇》怀旧服上线，首月流水过亿。 作为角色原画设计师，你将和团队一起： 1. 根据项目需求创作出Q版角色、皮肤设计、boss设计，保证风格统一性。 2. Q版原画的组件拆分，动效示意及补件。 3. 关注行业动态，保证美术品质。 \*我们可能会根据你的简历和作品情况，为你调整到其他相关岗位，或新增岗位的招聘流程中。 项目介绍链接：https://d.lilith.com/

**职位要求**

我们希望你，热爱游戏。不仅爱玩游戏，也愿意从游戏从业者的角度进行思考。作为美术类岗位，我们希望你有扎实的美术基础。请在投递时务必上传作品集。 我们期待这样的你： 1. 喜好和擅长欧美卡通风格优先，关注相关ACG作品。 2. 绘画基础扎实，色彩感觉敏锐，设计新颖，有一定审美能力且多元。 3. 对欧美卡通风格的图形夸张变形有一定理解，画面设计有良好的构成感和图形感。有良好的色彩和造型能力，善于刻画角色情绪、体态、面部。 4. 关注行业动态，保证美术品质提升。 5. 有较好的沟通协调及表达能力，有推进及解决问题的意识和能力。 6. 具备协作精神，有主动意识，责任心强，能承受一定压力，保持学习精神。 我们将为你提供： 1. 具有竞争力的薪资和福利待遇，完备的假期体系。 2. 简单真诚、有话直说、公开透明、平等尊重的团队文化和工作氛围。 3. 完善的校招生培养计划和导师配置，丰富的线上线下学习资源，帮助你快速融入团队，极速成长。