

## 项目摘要

Sumo Digital 是一家位于英国谢菲尔德的电子游戏开发工作室，成立于 2003 年。公司最初由 4 位来自 Infogrames 工作室的管理层创立，在 2018 年时，公司已经有 500 多名雇员。工作室比较知名的作品是为世嘉制作的《VR 网球》系列和《索尼克全明星赛车》系列；此外工作室也为《极限竞速 地平线》系列进行移植等支持，以及其他游戏的移植工作等。

是一家位于英国谢菲尔德的电子游戏开发工作室，成立于 2003 年。公司最初由 4 位来自 Infogrames 工作室的管理层创立，在 2018 年时，公司已经有 500 多名雇员。工作室比较知名的作品是为世嘉制作的《VR 网球》系列和《索尼克全明星赛车》系列；此外工作室也为《极限竞速 地平线》系列进行移植等支持，以及其他游戏的移植工作等

是一家位于英国谢菲尔德的电子游戏开发工作室，成立于 2003 年。公司最初由 4 位来自 Infogrames 工作室的管理层创立，在 2018 年时，公司已经有 500 多名雇员。工作室比较知名的作品是为世嘉制作的《VR 网球》系列和《索尼克全明星赛车》系列；此外工作室也为《极限竞速 地平线》系列进行移植等支持，以及其他游戏的移植工作等

是一家位于英国谢菲尔德的电子游戏开发工作室，成立于 2003 年。公司最初由 4 位来自 Infogrames 工作室的管理层创立，在 2018 年时，公司已经有 500 多名雇员。工作室比较知名的作品是为世嘉制作的《VR 网球》系列和《索尼克全明星赛车》系列；此外工作室也为《极限竞速 地平线》系列进行移植等支持，以及其他游戏的移植工作等

## 基本信息

刚入职的这段时间，要了解各种工具、各种系统、各种平台、各种部门，感觉成本非常的高。公司内部真是有一堆优秀的项目，一堆好用的工具，但总体上感觉像是一盘散沙，各做个的，各息推销自己的，大家都说自己是一站式服务，但完成一个最基本的服务开发，却要用到各种平台，然后每个平台的风格都不一样，需要花一定的时间去学习研究，很多时间就被浪费在了工具的使用成本上。

刚入职的这段时间，要了解各种工具、各种系统、各种平台、各种部门，感觉成本非常的高。公司内部真是有一堆优秀的项目，一堆好用的工具，但总体上感觉像是一盘散沙，各做个的，各息推销自己的，大家都说自己是一站式服务，但完成一个最基本的服务开发，却要用到各种平台，然后每个平台的风格都不一样，需要花一定的时间去学习研究，很多时间就被浪费在了工具的使用成本上。

刚入职的这段时间，要了解各种工具、各种系统、各种平台、各种部门，感觉成本非常的高。公司内部真是有一堆优秀的项目，一堆好用的工具，但总体上感觉像是一盘散沙，各做个的，各息推销自己的，大家都说自己是一站式服务，但完成一个最基本的服务开发，却要用到各种平台，然后每个平台的风格都不一样，需要花一定的时间去学习研究，很多时间就被浪费在了工具的使用成本上。

## 项目摘要 3

czc 是一家位于英国谢菲尔德的电子游戏开发工作室，成立于 2003 年。公司最初由 4 位来自 Infogrames 工作室的管理层创立，在 2018 年时，公司已经有 500 多名雇员。工作室比较知名的作品是为世嘉制作的《VR 网球》系列和《索尼克全明星赛车》系列；此外工作室也为《极限竞速 地平线》系列进行移植等支持，以及其他游戏的移植工作等。czc 是一家位于英国谢菲尔德的电子游戏开发工作室，成立于 2003 年。公司最初由 4 位来自 Infogrames 工作室的管理层创立，在 2018 年时，公司已经有 500 多名雇员。工作室比较

知名的作品是为世嘉制作的《VR 网球》系列和《索尼克全明星赛车》系列；此外工作室也为《极限竞速 地平线》系列进行移植等支持，以及其他游戏的移植工作等。

### 基本信息 3

**CZC** 刚入职的这段时间，要了解各种工具、各种系统、各种平台、各种部门，感觉成本非常的高。公司内部真是有一堆优秀的项目，一堆好用的工具，但总体上感觉像是一盘散沙，各做个的，各息推销自己的，大家都说自己是一站式服务，但完成一个最基本的服务开发，却要用到各种平台，然后每个平台的风格都不一样，需要花一定的时间去学习研究，很多时间就被浪费在了工具的使用成本上。