**欢乐工坊百科Wiki**

**一、工作室介绍**

**在退出工作室前的作品均归属于本工作室！**

欢迎来到欢乐工坊！这是由迷你世界玩家开设的工作室!

来认识一下吧！

欢乐工坊工作室:是由玩家在国产沙盒游戏创作平台“迷你世界”自行创立的工作室

我们的作品涵盖了该游戏全方面的玩法创作.如创造、解密、跑酷等内容.

在未来，我们会更加深入的进行创作，为广大玩家带来精彩的作品。

**我们的业务**

1.迷你世界地图推荐

2.触发器教程提供

3.提供了交流大平台

4.1对1创作者指导

**工作室历史**

四季流转，你我的故事未完待续，4年来，我们突破了无数次难关，我们曾经一起共同抵御工作室内部的动乱，也见证了无数个新的成就诞生。

2021年，欢乐工作室诞生。

2022年，欢乐工作室首个破w作品【冰雪之境】发布

2022年，首个logo出版

2023年，工作室正式更名为欢乐工坊

2023年，工作室入驻快手平台，火热招人

2023年工作室成员仅通过1个月就突破了30+

2024年首个工作室春晚来袭

2024年7月，首个精选图诞生

2024年10月，首个工作室官网诞生（现已停运）

2025年第二个精选图诞生

2025年第二届春节联欢晚会举行 [点击前往2025春节联欢晚会专题页](https://hlgf001.top/?golink=aHR0cDovL21ucnJleDE0Ny53ZDg5ODkuY29tLw==)

2025年4月，欢乐工坊官网全新升级，[点击前往](https://hlgf001.top)

…..

接下来我们将继续努力，为工作室带来更好的未来

**我们的活动**

更多活动敬请期待

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**二、工作室部门**

1. 建筑部门
2. 玩法部门
3. 模型部门
4. 宣传部门
5. 技术
6. 部门分配
7. 审核
8. 文创

**部门注意事项**

**特别提醒：1.欢乐工坊部门申请分别有建筑、玩法、模型、宣传、技术、分配、审核、文创部门（不定时更新）**

**2.技术部门:会lua,java,html,py,c,c++,php等语言(任选其一），会搭建网站，会制作软件等(任选其一)**

**3.玩法部门：熟练运用触发器制作玩法地图。并且会制作模组。不得水地图（一片空白，纯自然地形，bug多，玩法过于简单枯燥，地图场景超级敷衍等等）任选其一就可以**

**4.模型部门：会制作微缩模型，制作精良。或者会运用3dsmax或者是blender制作3d模型（任选其一）**

**5.宣传部门：不必多说，需要在哔哩哔哩、快手、抖音、小红书制作宣传视频。同时，快手群目前已停止运营，请让观众进入qq群)**

**6.审核：审核人员。加入工作室门槛： 1.人气值>=3000 2.要求活跃 3.有1张游玩量>=2000的作品且地图玩法大体上过得去（不必参考上面的）**

**7.分配：检查部门分配情况，且遇到有成员不主动选择部门时与其协商并分配 8.建筑：有自己的特色，装饰精美，但不能是土坯房，大小不限**

**目前审核部门要求5人，部门分配2人，宣传部门9人，其它不限，室长固定**

**三、部门管理**

**请务必让成员同时在部门群和总群**

**除了审核部和分配部以外**，**各部门可单独建立群聊，格式为欢乐工坊｜xx部门**

**1.各部门应及时设立/完善部门群规，增强约束作用，减少违规行为；**

**2. 部门高层应及时培养/招募部门新成员/部门管理层替补成员，尽量避免部门出现＂死群＂＂停运＂＂无工作成员＂＂部门管理层瘫痪＂等现象；**

**3. 部门内出现问题应正确判断自己是否能够解决，若无法确定，应及时向上级汇报，避免问题进一步扩大**

**四、报名**

如何报名

[**点击前往**](https://ecnlh84m8uat.feishu.cn/share/base/form/shrcnXx9muF0ZeRH4MjEr7IBbKc)