

Cloud

微信小程序云开发作品简介

校园探宝

主目录 | OVERVIEW

01

需求分析

02

产品设计

03

成果展示

04

未来方向

校园场景下的社团活动 简述内容

大学生活除了学习、科研之外，必不可少的还有人与人之间的交际活动。

通常情况下，大学中存在着各种俱乐部、兴趣小组和社团等学生组织，这些学生组织经常会组织团队活动来加强社员间的关系、帮助新社员更好地认识彼此和融入集体。

此外，有些社团还会组织全校范围活动，这些活动不仅仅只面向内部人员，同时面向所有学生，以进行宣传社团、完成外联活动等社团任务。



校园寻宝活动 简述内容

在众多的社团活动中，我们找到了一个需求广泛但仍留有开发空间的需求，即“校园寻宝”活动（或户外解谜活动）。

（右图中为微信搜索结果，可以看到在全国各地各个高校都有类似的活动举行，可执行性较高且校方接受度较广）

校园寻宝活动的运作规则是这样的：游戏组织者设计谜题，通过谜题（文字信息、图片信息）等，将玩家引导到校园中的某个具体地点，而在此处的工作人员给玩家盖章、交给玩家新的引导线索，并重复这个过程，直到玩家通过解谜到达活动的终点。

但是作为曾经的活动组织者，我们深知其中存在的种种不便和有待利用计算机程序自动化实现的地方。



需求分析 | 存在的问题

03 组织困难

由于工作人员基本都是在读学生，都有自己的学业要兼顾，无法保证一直在场以引导玩家获取新的线索；因此需要活动策划者耗尽心力进行统筹、排班以保证每个点位都有工作人员。

02 破坏沉浸感

由于各个点位都需要工作人员存在，玩家在解谜时往往变成了“捉迷藏”，着重于依靠眼力寻找工作人员或相关标志，而不是“解谜”这个核心内容。

01 开销较大

组织一场“校园寻宝”活动，需要大量的人力物力，以保证各个解谜点位的工作人员充足、提供给全校玩家的谜题线索(如打印的谜题)不会短缺。

04 难以维持场地

在游戏进行过程中，一些必需无人看管的解谜点所隐藏的线索很容易被路人无心带走、破坏和剧透，严重影响游戏参与者的活动乐趣。

05 游戏乐趣不足

由于以上种种问题，哪怕再精心设计的谜题由于持续时间有限、组织难度较大等原因，常常草草收场，活动策划者期望带给玩家的乐趣并不能很好地为绝大多数玩家所体验。

产品设计 | 需求解决方案

- 针对这些弊端，我们基于云开发，完成了我们的微信小程序Demo — 《校园探宝》。
- 目前，我们还没有发现同类产品，可以说这是一个仍待开发的处女地。

▶ 利用云数据库的存储功能，构建“无纸化解谜线索”存储、分发和查询系统，解决线下活动时需要有人看护解谜点隐藏线索的问题及削减分发纸质线索的所需人力物力开销。

▶ 基于微信的定位API，替代了工作人员的签到盖章，进一步削减了人力开销。

▶ 依靠电子化，实现游戏过程的无人化，提高玩家的沉浸感和单场游戏可持续时间。

▶ 支持使用文字和图片信息作为线索及设置解谜约束条件，方便活动策划者构建出优秀的游戏内容。

产品设计 | 设计概念

最大限度简化
活动组织难度

强调现实交互
玩家实时参与

无人引导
提升沉浸感

依赖UGC
着重DIY



实境参与

游戏策划者基于现实地理环境进行户外解谜活动的设计，玩家在参与活动时，能够多探访校园中不曾见的景色，更好地了解自己的学校



外部联动

在产品的设计中，我们参考了过往的社团活动策划经验，希望引入商家共同参与和游戏过程中，这一部分的设计和实现将是我们的开发重点



地理定位

基于微信小程序中的map组件，以线上定位替代现实中的工作人员盖章、打卡行为，减少工作人员在游戏过程中的干预程度，提高玩家沉浸感

产品设计 | 发布一场游戏

文字信息

埋点信息

埋点名字

起点

前置条件

解锁该点的前置点

选择

文字线索

图片线索

淡看京洛尘

取消

确认

游戏支持发布文字谜题线索

图片信息

埋点名字

起点

前置条件

解锁该点的前置点

选择

文字线索

图片线索



取消

确认

游戏支持发布图片线索，包含通过拍照直接获取实景图片及预上传图片的预览功能

产品设计 | 点位的修改、删除与约束

信息修改

埋点信息

×

埋点名字

智慧树下……|ω·)

前置条件

解锁该点的前置点

选择

目 文字线索

图 图片线索

学校有家店铺叫做《……》？

删除

修改

已经设置好的点，在游戏发布前支持修改、删除。
同时，若该点为解锁其它点的前置条件点，删除或修改时会考虑到其约束性。

前置约束

埋点信息

×

埋点名字

《你和我》门口

前置条件

智慧树下……|ω·)

选择

目 文字线索

图 图片线索

《你和我》真是一家不错的校园奶茶店呢！那么，说到你和我，校园里隐藏了一个滑稽涂装的井盖，不知道你能不能找到呢？

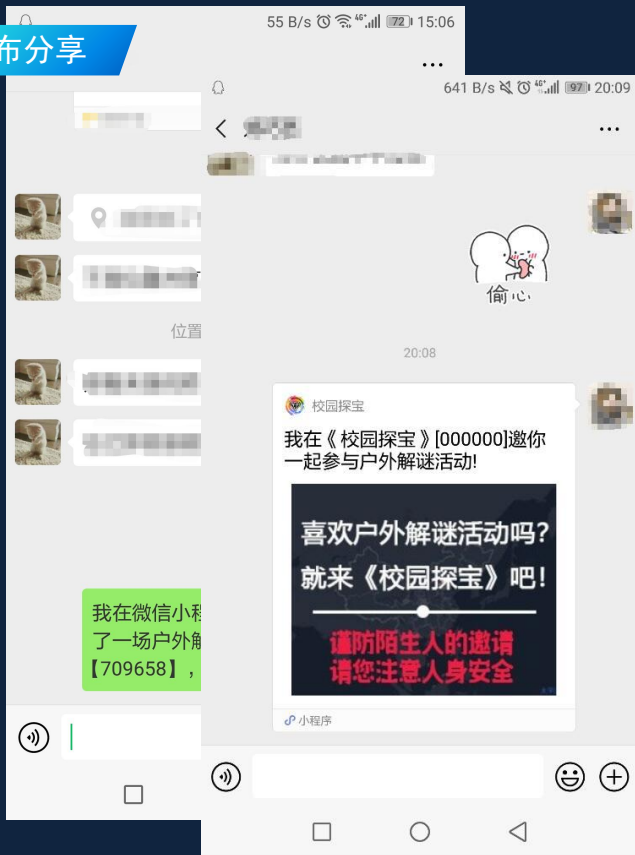
取消

确认

对于解谜活动中，前置条件的约束管理，我们进行了充分的考虑：游戏支持设置解锁该点的前置条件点，包含多选功能，方便用户创造出多分支、多结局的UGC内容。

产品设计 | 发布游戏与分享

发布分享



- 游戏支持通过六位邀请码进行分享，其余玩家只需要通过该邀请码便可加入游戏。
- 该邀请码具有唯一性和时效性，目前一场游戏的最大持续时间为一周。

产品设计 | 加入游戏



- 玩家通过六位游戏邀请码加入游戏。
- 六位邀请码的输入采用经典的免确认密码输入框设计，我们基于原生的input组件实现了这个效果。

成果展示 | 游戏界面



加入游戏

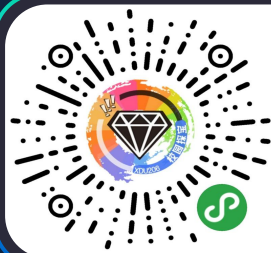
- 玩家拥有自己的线索背包，可作为回忆录随时查看之前获得的线索，大大减少了组织活动所需的物料开销。
- 通关后玩家将获得自己的通关证明码，支持一键拷贝、发送以供活动组织者核查。

即刻体验 | 校园探宝



体验版二维码

微信小程序:《校园探宝》



微信搜一搜

校园探宝

未来方向 | 外部联动

需求概览

外部联动

在过往的活动组织经验中，我们发现校园内的商家往往愿意与社团联动进行宣传但却缺乏渠道、学校也乐意凭借社团活动来宣传学校的景色和人文氛围。

因此，我们认为这款小程序不仅在当下便于户外解谜活动的组织者以较小的成本开展活动，同时也便于商家在有限范围内精确投放广告吸引目标人群、便于学校进行人文氛围和校风建设活动的开展。

例如，自行车商店可以和骑行社合作，通过将自身地理位置融入游戏中，引导潜在兴趣人群探访店铺，进行店铺的宣传；校有关机构也可以借助这个平台通过校学生会等组织号召同学们多进行户外活动、参观校史馆。

凭借着电子化的优势，基于这款小程序开展的户外解谜活动是“现实无感”的，即不参加活动的同学并不会被四处奔走的工作人员和隐藏的解谜线索所烦扰，满足了校园关于肃静、整洁的环境要求。



未来方向 | 进一步的开发内容

