

# 蚂蚁探险 再设计

Reconceptualization

更游戏化地学习安全知识  
更娱乐化地了解支付宝安全能力





# 项目背景

Project Background

## 产品概述

蚂蚁探险是支付宝软件内的一个小程序，核心目的是以娱乐的方式提升支付宝用户的安全心智，提供支付宝安全服务以及普及支付宝的安全能力。作为一款以游戏任务和公益为形式，教育意义为目的的“游戏类”软件，蚂蚁探险的主要任务是吸引用户并且在留住用户的前提下科普有用的安全知识科普和提供支付宝安全服务。

## 现状问题

任务难度没有递进性    产品功能之间联系较弱  
任务重复率过高        安全产品服务提供较弱  
任务没有挑战和思考

## 设计目的

串联安全产品

增强娱乐可玩性

增强结构逻辑

提高用户留存

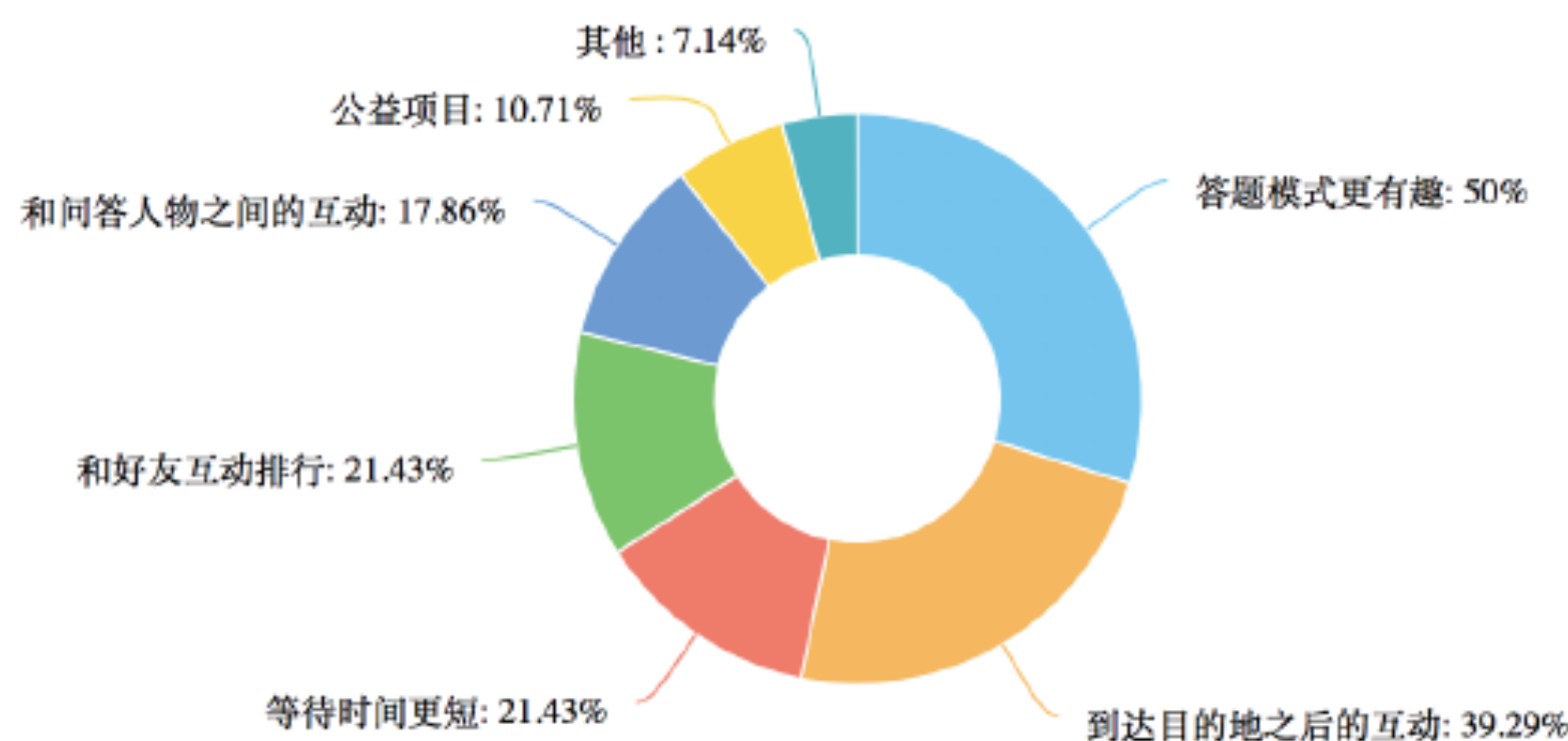
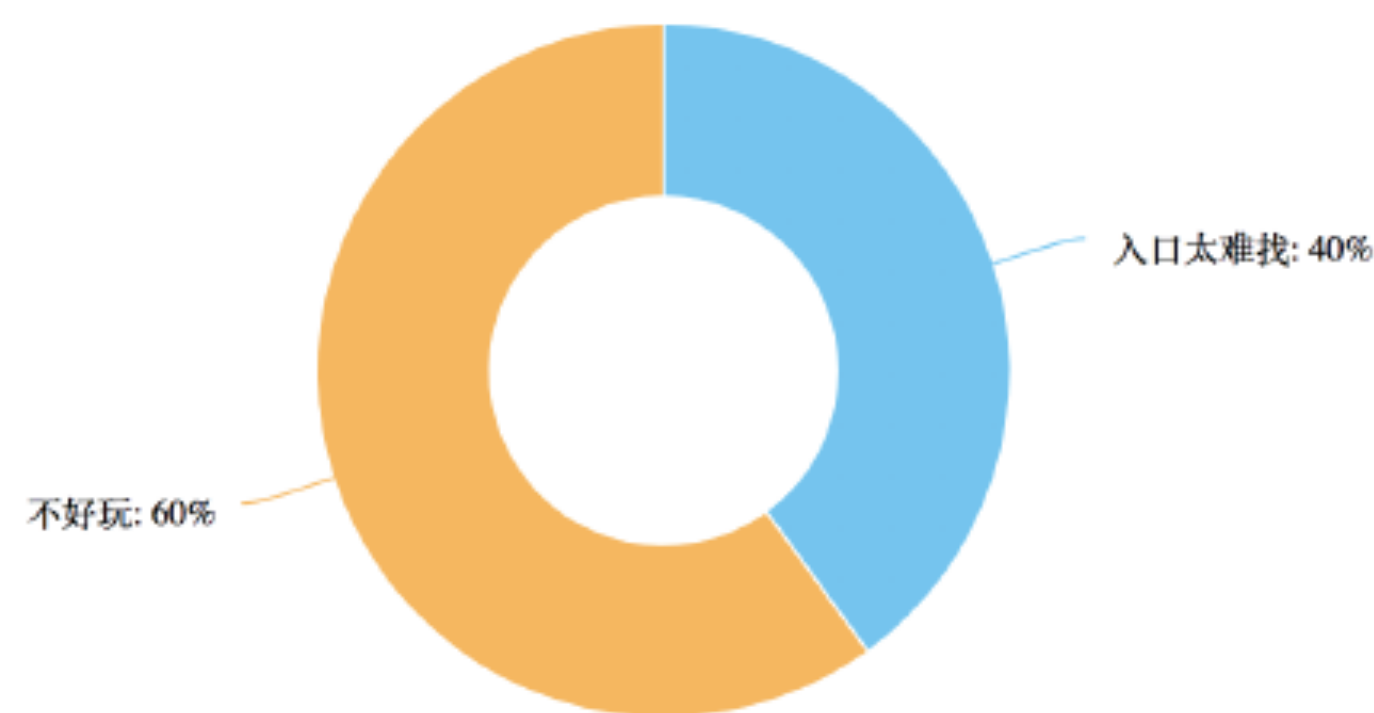
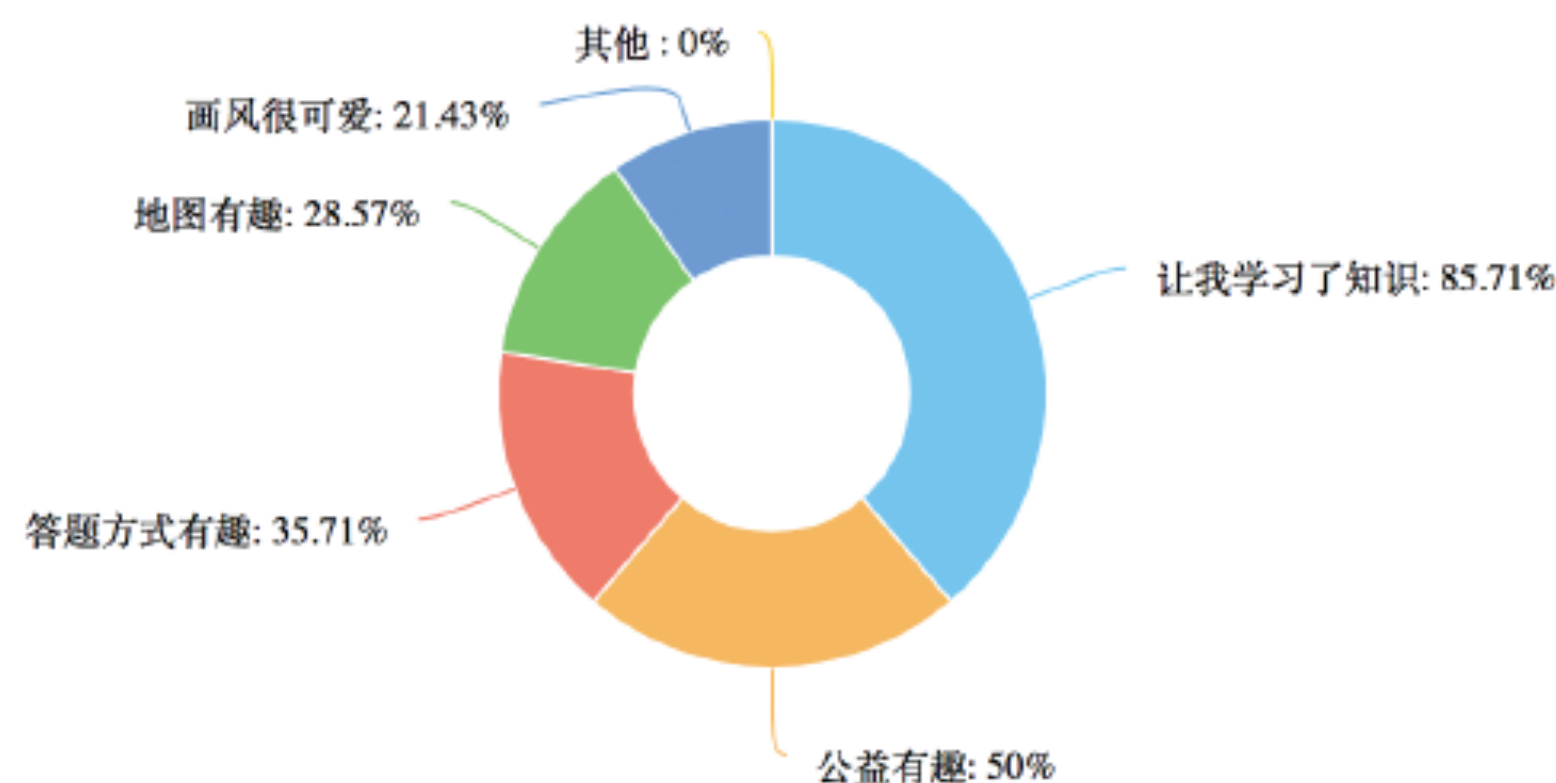
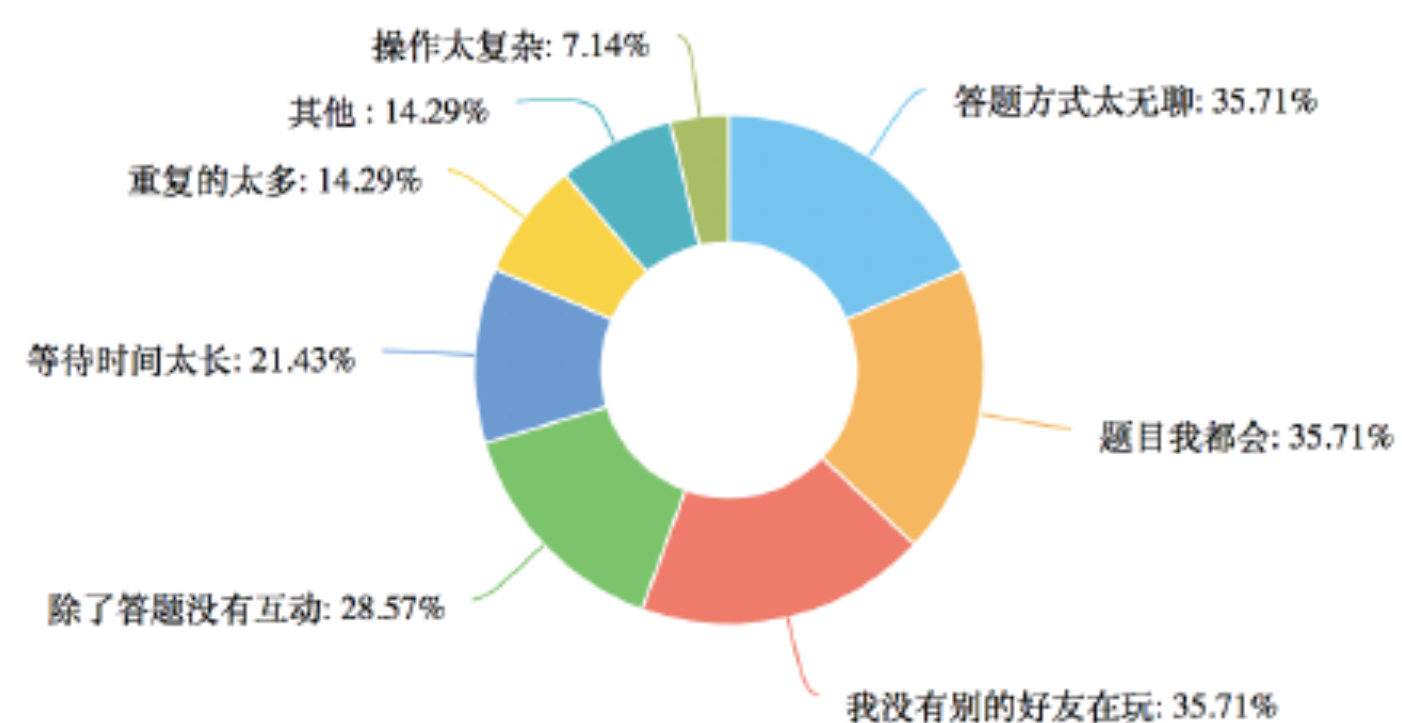




# 用户调研

User Research

## 用户数据



## 数据分析

1. 30个对象中一半认为蚂蚁探险不好玩，其中40岁以上用户觉得不好玩的比例最大。

2. 用户觉得不好玩的最重要的三个原因是：答题方式太无聊，题目都会做，没有别的好友在玩。

3. 蚂蚁探险的核心目的-安全教育，在用户使用层面还是有很好体现，86%的人认为使用蚂蚁探险可以学习知识。

4. 入口太难找是造成用户流失的原因，但是更多人认为不好玩是他们不想再玩的原因。

5. 最需要提升的三个点是：答题模式有趣，到达目的地之后有互动，等待时间应当更短。



# 用户采访

User Interview

## 用户画像



24岁

银行职员

我不想再继续玩了，问的内容我都知道，而且选项简单。最吸引我的地方是到达目的地会有什么变化，是可以看风景还是可以和人互动。



7岁

小学生

我还想继续玩，游戏很好玩，最吸引我是告诉我不要上陌生人的当，我已经经历了很多陌生人了，我觉得等的太久了。

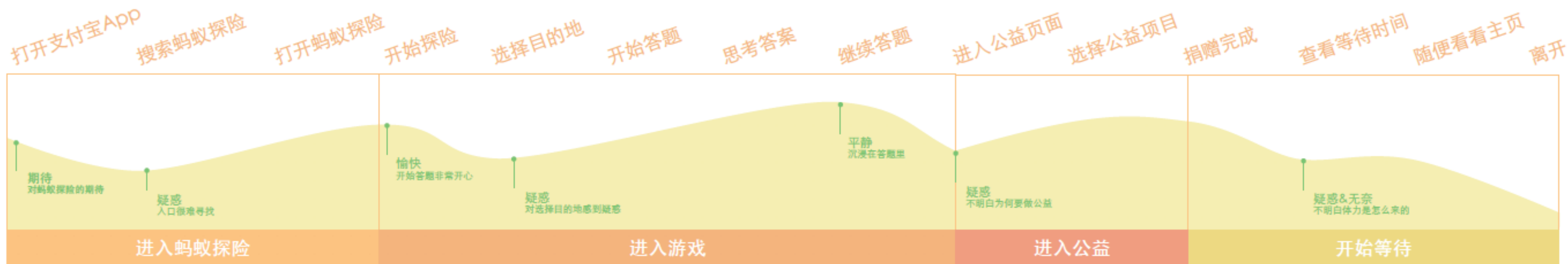


53岁

公务员

我不想再继续玩了，比较无聊。里面的东西太简单了，我都知道了，不想再继续玩了。

## 用户旅程图





# 解决方案

Solution

不够好玩

增加游戏性  
策略/RPG

未能串联产品

将安全产品  
设置为道具

保留安全教育

用不同的安全服  
务处理对应风险

游戏币使用疑惑

游戏币使用  
用途更好得展现

等待时间长

闯关游戏用户  
想继续完成关卡

在探险的途中，小蚂蚁  
选择合适的安全守护塔  
击退风险、保护自己



塔防游戏



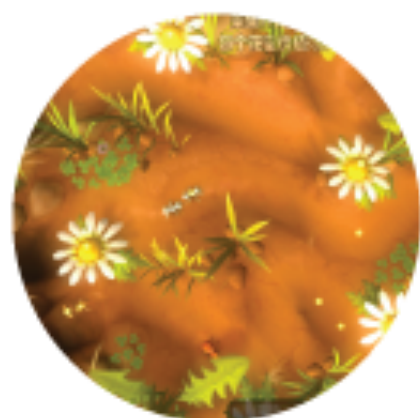
# 竞品分析

Project Background

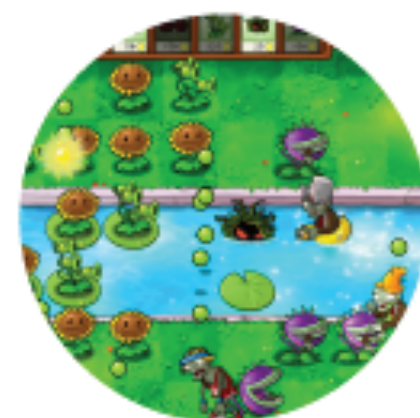
## 竞品选择



Kingdom Rush



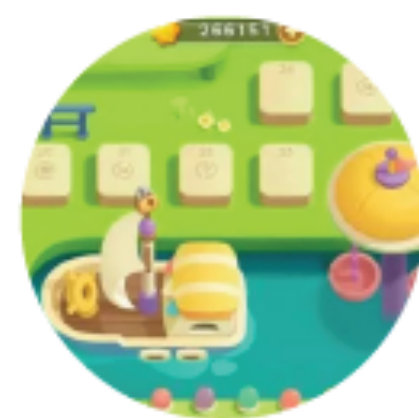
虫虫大作战



植物大战僵尸



Day of Meat

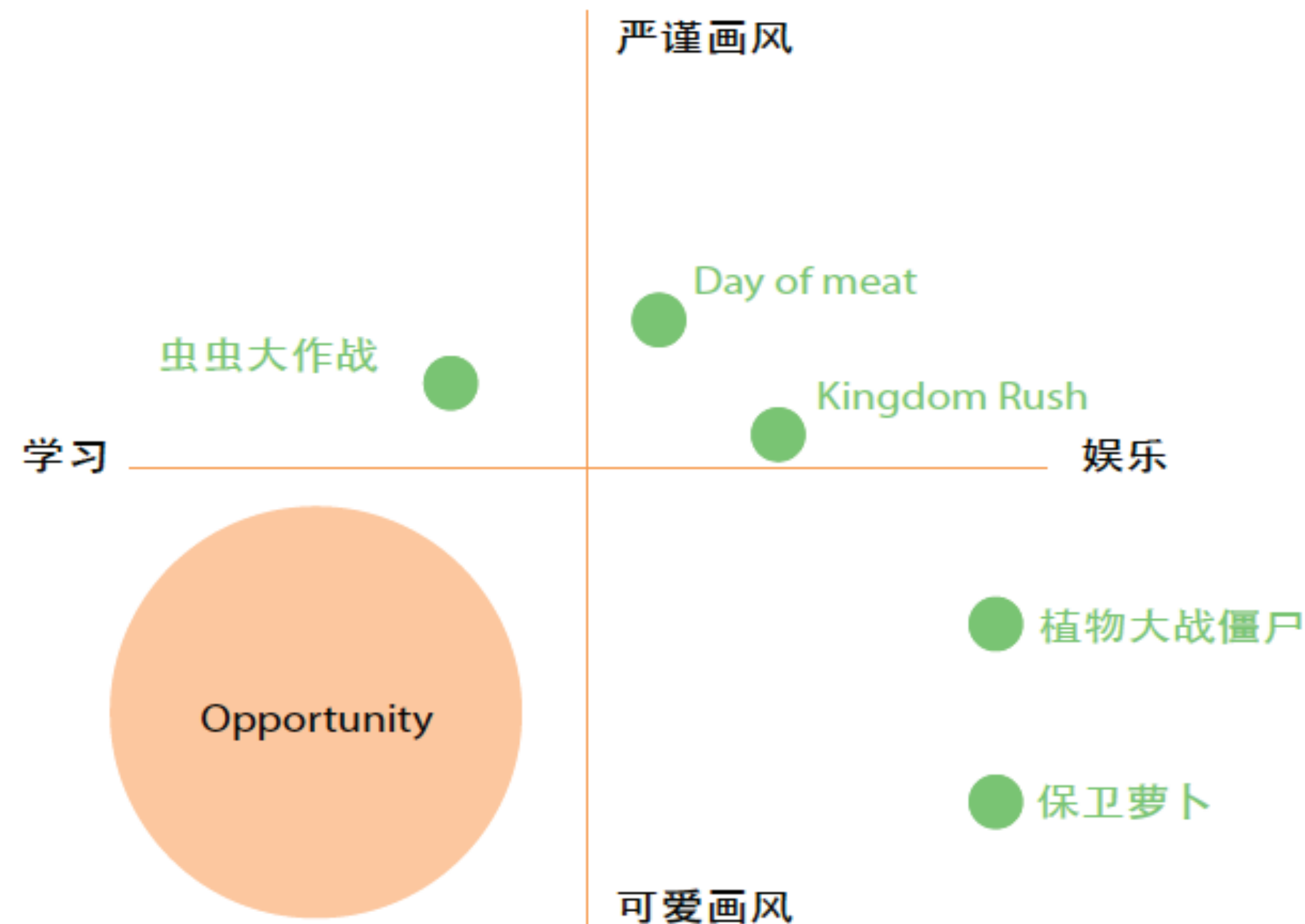


保卫萝卜

## 功能分析

	Kingdom Rush	虫虫大作战	植物大战僵尸	Day of Meat	保卫萝卜
关卡变换	●	○	●	○	●
场景变换	○	○	●	○	●
组合策略	●	●	○	●	○
多种敌人	●	●	○	●	○
寓教于乐	○	●	○	○	○
无限游戏	○	○	○	●	○

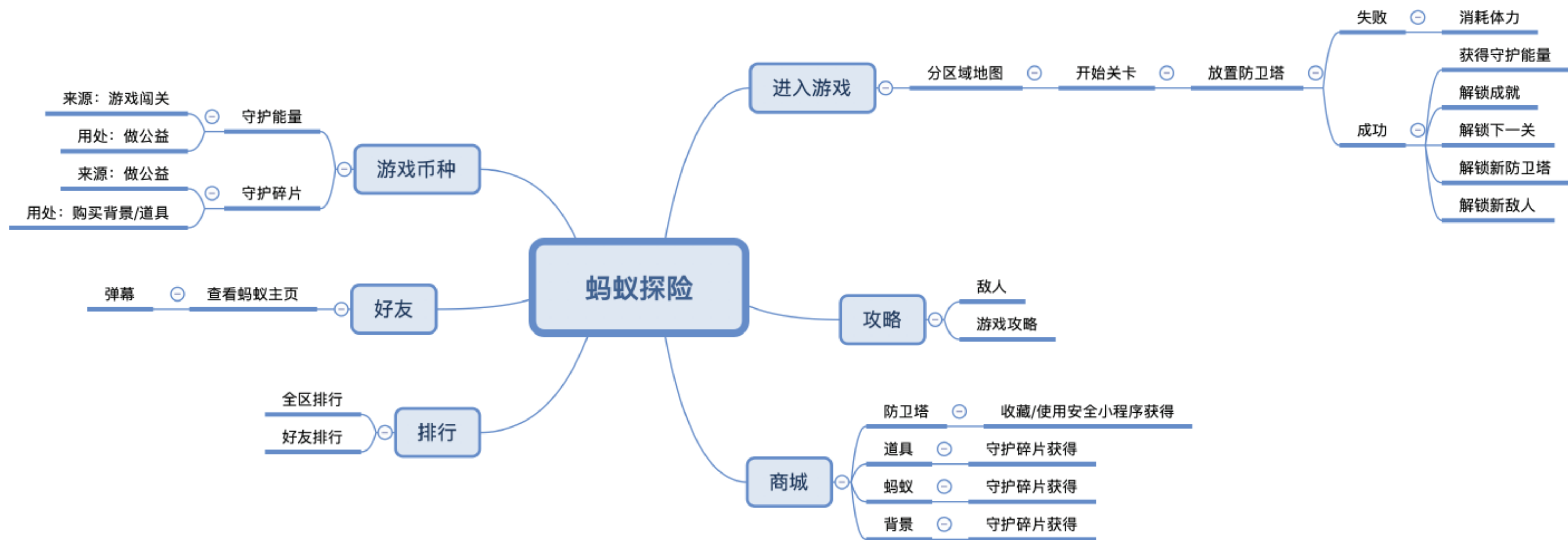
## 特点分析





# 产品结构

Product Structure



# 原型设计

Prototype

## 商城设计

首页



商店-防守塔



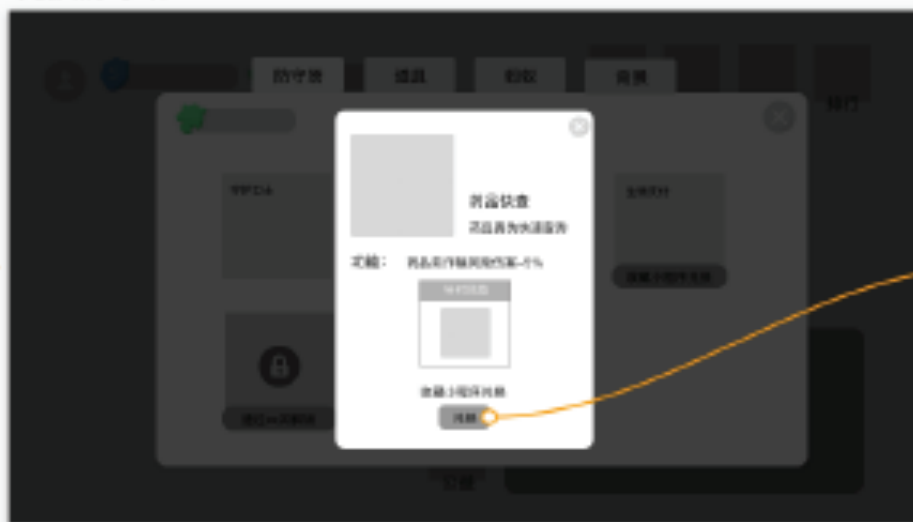
商店-背景



防守塔未解锁



兑换防守塔



查看防守塔



升级防守塔



购买背景



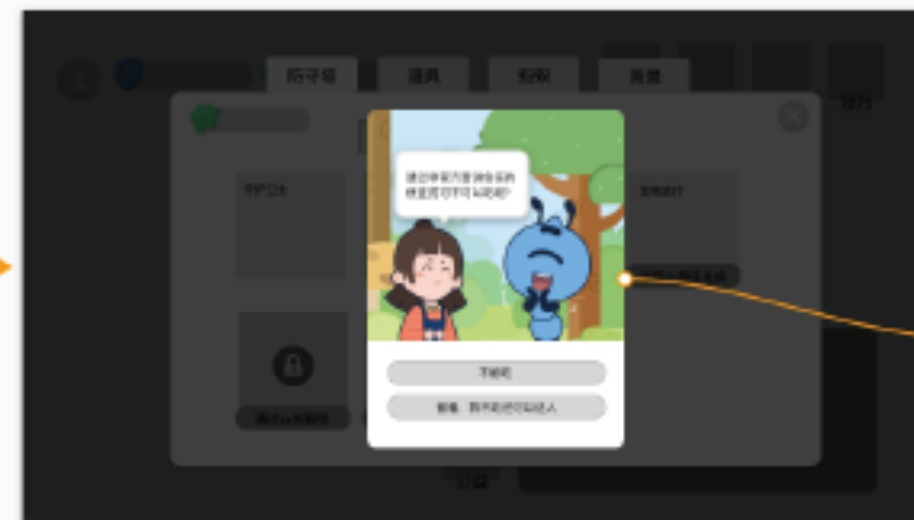
获得新防守塔



未能升级



答题



面板





# 原型设计

Prototype

## 游戏设计

