想一想RPG游戏

其实每段任务都是重复的

重复的去下一个地点接任务，打怪

关键在于，人物能不断升级，能变强，能买商店里的东西，各种数值面板炫酷

也就是所谓的正向反馈

如果我每完成一个番茄都能变强一点

这个强 不好像游戏中那样量化

我觉得habitica没有把握RPG游戏的精髓

至少我用了以后并不像RPG游戏那样上瘾

原因可能是，它并没有做到即时反馈

“不要小看每次砍怪物头上飚出的数字,

不要小看出招的音效,

不要小看伤血的红字和加魔的蓝字,

它们都给玩家提供了最最直观即时的反馈”

这些即时反馈（即时很关键）给了玩家可控感

从而产生心理上的安抚效应，不易烦躁！（突然感觉找到了明灯）

TAPTAP也是这样，点击一下就有即时反馈

还有一点，就像我玩新角色萨满

非常想要把他升级，然后就可以使用很多技能了

“只差 7%就升级了,要不就想打到 升级吧!

啊呀,打到稀有宝石,可以镶嵌武器了,赶紧去收集一下需要的素材。

好朋友上线 了,约了去打副本 ……

打完了正好零点,又有新任务! ……”

找到一个短时间内的小目标（游戏内控制为10分钟左右）

这样不断地激励

3.内在激励 4.协作和献身 5.简化世界

我需要一个沉浸式的软件，

因为如果要自己想学习之前去设定好任务

然后关掉手机安心学习

学习完成后再点击完成任务

其实多来几次非常耗费精力

而且并不能在学习的时候给你即时反馈（这也是habitica的做法）

为了避免这些浪费，

必须无时无刻伴随着学习，

那就是番茄工作法！

这样设计吧，一点击开始番茄，所有的属性都+，而且加的比较多

修炼过程中，每过几秒就显示智力+1等等信息

中途放弃的话，会扣除一些属性

然后完成任务的时候，再增加经验，升级，显示把番茄怪物杀死的动画

这样设计有可能会使用户不够专注

那么再设定一个规则：

显示界面的时，只在10s内增加智力

一但经过10s，就暂停增加

并且提示用户"把软件最小化并且沉浸在学习中把（只有这样才能让智力增加噢）"（同时显示修炼的人被苍蝇干扰的动画）

然后停止增加智力，直到用户最小化这个软件才继续增加

每次用户点开页面都是这样，只维持10s的增加

然后允许显示一个很简单的小界面，用来提示时间