

著寒假，我進行一場殘酷的人體實驗，那就是：沉迷手遊「傳說對決」。會這麼做是有原因的，因為我發現，很多學生愛玩手遊，聽到下課鐘聲，就立刻拿手機出來玩。其中，玩得最兇的，就是「傳說對決」。甚至，有些孩子，下課玩，上課也玩。好奇之下，我想知道這款遊戲到底多好玩，於是我給自己注射了一劑……哦！不是，是下載這款遊戲。然後，我輕而易舉的，手！遊！成！癮！

[啟動 LINE 推播] 每日重大新聞通知

傳說對決是一款推塔遊戲，玩家選一個英雄，和隊友組隊，透過打怪、吃兵、擊殺對手，獲得經驗和金幣。經驗讓你升級，金幣供你買裝。遊戲最終目標是：打爆對手的防禦塔和主堡。你放心，一場遊戲時間很短，大約十幾分鐘。所以有玩家心安理得的：一天花幾個小時打傳說。因為他們都告訴自己，「一場很快，打完我就去做正事。」遊戲很快，於是我們大方的捐獻時間。一開始，我想說能克制住，但沒想到越玩越上癮，那幾天，除了吃飯睡覺做事，都拿來打傳說。直到我讀到《欲罷不能》這本書，我才明白一個道理：「不是我們沒有自制力，而是在手遊背後，有上百人努力瓦解你的自制力。」他們都是洞悉行為心理學的專家，深諳如何讓你對遊戲死心塌地。

有位遊戲開發者說得中肯：「父母師長不可能防止小孩手遊成癮，因為你們是業餘防止成癮，我們是專業研究如何成癮。你們唯一能做的不是禁止，而是引導他們了解跟管理人生。」基本上，「行為成癮」是可以設計出來的，只要你懂得這五大元素，我就以「傳說對決」來說好了。

1.目標

你的人生可能沒目標，但是遊戲會幫你找目標。

「傳說」一場 15 分鐘，目標很明確，就是打爆對手主堡。玩了幾場後，「傳說」會告訴你，恭喜你完成目標，獲得金幣、寶石、道具。你好奇之下，點進去看，發現還有更多的目標在等你。像是「完成三連殺啦！」「成為單場 MVP 啦！」於是你拳頭一握，義無反顧的進入下一場遊戲。（相關報導：快速爬文找攻略、揪人排天梯通通在這搞定！新遊戲社群 App 讓你滿足所有需求！ | 更多文章）

2.回饋

現實人生的回饋來得慢，你讀完一本書，不會有經驗值出現在你頭上，也不會有金幣掉出來，你甚至不知道讀了有沒有用。

但在傳說都有，打野怪、小兵、對手，都會有源源不絕的經驗和金幣。你的每一個動作，在遊戲世界都有意義，而他也會給你熱烈的回饋。就算你打差了，最後數據出來，你永遠找得到自己的一席之地。「耶！首殺是我。」「哦哦哦！我推掉三座塔！」「我果然夠坦，承受了 39%的傷害。」

3.升級

升級讓人見證成長，現實中升級很慢，六年小學、六年中學、四年大學，你花了十六年，升到十六級。但在傳說，你不到十分鐘，就升到十五級了。從懵懂小白，變成江湖鬼見愁；現實中你是魯蛇，但在遊戲中他們稱你為神。

玩完一場遊戲，獲得經驗值，你又進入到另一個升級系統，永無止境，你在遊戲的成長可見，但回到現實，成長對你卻如此陌生。

4.懸念

這個詞最常見於小說或電影，但我告訴你，把懸念玩到家的絕對是手遊。手遊多半讓你免費玩，問題來了，那他要賺啥？賺你的忍不住，所以要靠「懸念」。

像是打傳說，最大的賣點就是各種英雄，有些英雄都讓你有熟悉感，比方有趙雲、呂布、貂蟬，也有超人、蝙蝠俠、神力女超人。有些英雄在戰場縱橫天下，像是射手特爾安娜斯、刺客刀鋒寶貝、法師納塔亞。偏偏一開始，你能用的角色屈指可數，玩到都膩了。

但傳說厲害的地方在於，他會定期提供「限免角色」，讓你玩不用錢，但時間一到，就讓你跟英雄 **say goodbye**。你想真正擁有這隻英雄嗎？可以啊！那你買吧！你可以用金幣買；也可以用點券買。金幣靠一場場遊戲賺來；點券靠的是新台幣取得。

「我才不要讓遊戲公司賺！我要用金幣買英雄！」你很有骨氣的說。傻瓜，不論你選哪一種，遊戲公司都賺。他用金幣賺你的時間，用點券賺你的新台幣。因為你已落入懸念沼澤，無法脫身。

5.赴約

這是我覺得手遊最恐怖的一點，他不要你每天玩很久，但他要你每天都玩一點。那要怎麼做呢？我把這機制叫做「赴約」。

以傳說來講，只要你每天上線，就算不玩遊戲，他也會給你好處。有時是金

幣、有時是寶石、有時是英雄。更猛的是，這英雄你還不能用買的，他要你連續十天都上傳說簽到。你都上線了，會簽到領賞完就閃嗎？我不知道你會不會，但我不會，於是，我又乖乖貢獻三小時給傳說。