

目錄

1.簡介	-----	P. 2
2.背景	-----	P. 3
3.程式內容	-----	P. 4
4.遊戲介紹	-----	P. 5-9
5.宣傳及推廣	-----	P. 10
6.目標	-----	P. 11
7.附錄	-----	P. 12

1.簡介

本計劃名為「I-Apps」，「I」固名思義是誠信 *integrity*，「Apps」是指藉以開發新手機應用程式，向年青人推廣誠信。

誠信，是難能可貴的核心價值。但要在社會洪流中站穩，抵抗利益誘惑，對於年青人而言，實在不容易。因此要他們持守誠信，必須要培養這核心價值成為他們生活上缺一不可的東西。

一個理念

「使誠信成為年青人的生活上習慣」

兩個步驟

1. 向年青人灌輸正確的誠信知識，有初步概念
2. 誠信融入生活，使之成為習慣

三個項目

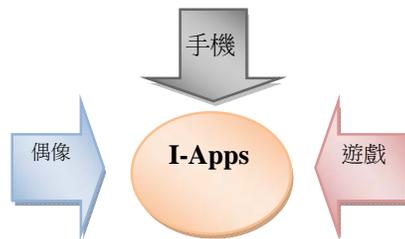
1. 遊戲
2. 每日一語
3. 聲音導航

2.背景

社會資訊氾濫，年青人心理未成熟，難以分辨是非黑白，對誠信認識和防貪知識未必清晰、足夠。因此，先要教育年青人有關方面的知識，將誠信融入他們的生活，使之成為習慣。

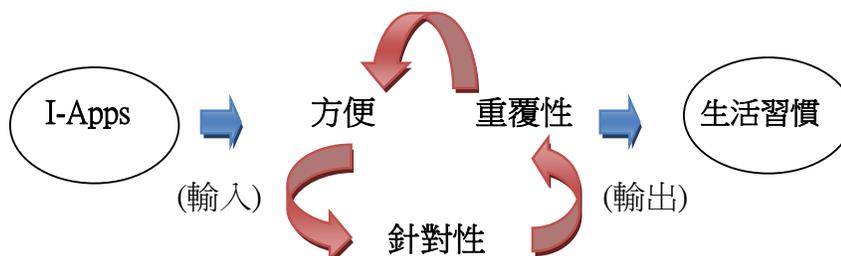
針對年青人的心理及行為

1. **手機**: 生活離不開智能產品，時刻都是「機」不離手
2. **遊戲**: 在遊戲中他們會獲得認同和滿足感，而且是朋輩間的共同話題
3. **偶像**: 年青人易受偶像影響，偶像的思想信念會構成了年青人自身的價值觀



I-Apps 優勢:

- 1 **方便**: 可隨時隨地使用
- 2 **針對性**: 針對年青人的心理
 - 2.1 遊戲概念來自時興的遊戲 apps
 - 2.2 加入金融、地產、保險界廉潔資訊，方便年青人將來投身社會
 - 2.3 屬輕鬆小遊戲，小休空閒時，I-Apps 會可為年青人隨時使用
 - 2.4 加入偶像元素，彼此建立
- 3 **重覆性**
 - 3.1 年青人要持續經營遊戲
 - 3.2 偶像每日一語日日不同，有追看性
 - 3.3 玩家的 I-Apps 遊戲情況會出現社交網站上，I-Apps 遍佈不同媒介，時常出
 - 3.4 現年青人的視線內，好像一個提醒，鼓勵他們日日使用



3.程式內容

「I-Apps」分為有三部分:

(一): 遊戲

這是一個經營及互動的遊戲，設有不同等級、難度，玩家會被問及有關誠信的取向，設有情境模式問題，以真人真事作為題材。

目的

1. **寓學習於娛樂**—透過有關誠信及廉潔的小遊戲、小問題，從而達到教育的目
2. **容易吸收資訊**—不是硬生生說教，利用遊戲，真人真事作為題材，灌輸知識
3. **深明重要性**—以身邊事情作題材，呈現了一種息息相關的貼身、逼切性，引以為鑑

(二): 每日一語

邀請曾拍攝廉政行動的藝人分別每日寫一句有關誠信廉潔的看法或經驗，以及錄製成語音。

目的

1. **加強說服**—年青人的潛在思想、價值觀會模仿其偶像
2. **持守誠信**—偶像以身作則及親身鼓勵，年青人深受感動，更有動力實踐誠信
3. **習慣**—一日一語，年青人時刻被提醒，耳濡目染，誠信便會內化

(三): 聲音導航

藝人會錄製有關誠信、廉潔方面(歷年貪污個案)等資訊，作為程式的聲音導航，使用者可以一邊瀏覽資訊，一邊聆聽藝人的錄音。

目的

1. **提升趣味性**—由偶像來作資訊的聲音導航，將沉悶知識變得有趣
2. **加強記憶**—聲音加短片，促進年青人左右腦思考，資訊深刻記下，以防落入貪污陷阱，將來更可作朋友、同事、家人的提點

4.遊戲介紹

「廉潔誠」

玩家會獲得一個屬於自己的小城市，該城市名為「廉潔誠」。玩家在城市內要開辟農地，建造住宅和商業樓宇，創辦學校，抵抗外敵等四個範疇

玩家排名會根據:

1. 居住人數 (玩家答對題目愈多，居住人數(鄰居)就愈多)
2. 「信心值」

(P.S.遊戲概念源自模擬城市)



← (登記新賬戶後，會獲得一塊未開發的土地¹)



(以下是理想的「廉潔誠」²)

建造住宅、商業樓宇

創辦學校



開辟農地

抵抗外敵

1 圖片來源:<http://games.softpedia.com/progScreenshots/SimCity-2013-Inside-SimCity-Part-One-GlassBox-Game-Engine-Trailer-Screenshot-107530.htm>

2 圖片來源:http://www.gamefaqs.com/pc/917992-simcity-4-deluxe-edition/images/gs_screen-1

小遊戲(一)：果欄大暴走—遊戲概念源自 Temple run³

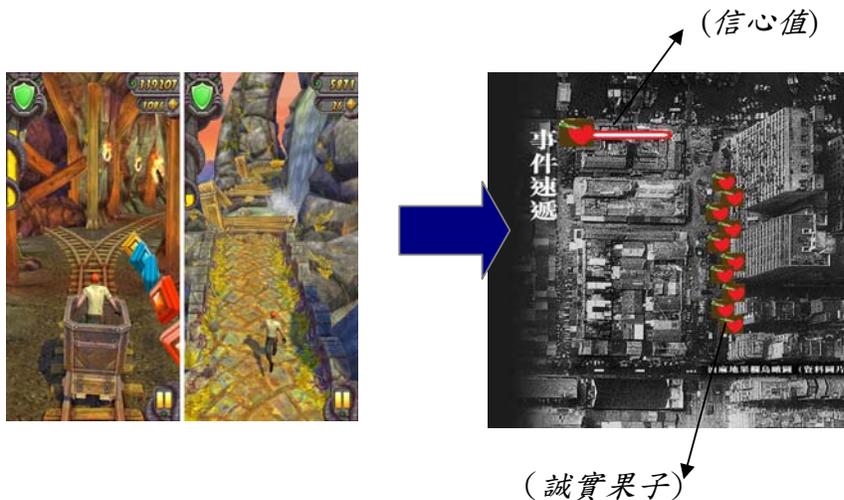
1. 屬於開辟農地範疇
- 2 以油麻地果欄案⁴為背景

目標:

1. 躲避障礙
 - 1.1 沿途障礙:毒販、向警察行賄的人(妓女、嫖客、果欄工人)、躺在地上的癮君子
 - 1.2 當撞上障礙後，玩家需要回答一條有關是次貪污案的問題(四選一)
 - 1.3 答對:會增加居住人數，玩家會繼續跑；答錯，會扣減一個誠實果子
2. 收集「誠實果子」
 - 2.1 傾斜手機，觸碰誠實果子便可
 - 2.2 增加信心值

操作:

1. 玩家需要傾斜手機，以控制人物左右移動。跳躍（向上滑動手指）、拐彎（向左或向右滑動手指）。
2. 奔跑越久，人物跑步的速度也會加快。



(左圖為 Temple run⁵，右圖為油麻地果欄⁶，遊戲操作會參考 Temple run，但會以油麻地果欄作為場景。內容是創新，會收集誠實果子，有別 Temple run 收集金幣。)

- 3 維基百科:Temple run—是由 Imani Studios 開發的沒有終點的動作類影片遊戲，遊戲中玩家需要扮演一個嘗試在一座古廟中偷取一尊偶像的冒險家，並且逃離「惡魔猴子」的追捕。目標是通過避開隨機產生的障礙物，儘可能地跑得遠。並且盡可能獲得最多分數和金幣，<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%A5%9E%E5%BA%99%E9%80%83%E4%BA%A1>
- 4 ICAC 網頁: 油麻地果欄案—參考 1976 年油麻地果欄集體貪污案。當時，一個毒品零售集團悄悄地在油麻地果欄一帶崛起，從最初向吸毒者兜售白粉，繼而明目張膽半公開地大規模販賣白粉，背後全靠行賄執法人員，以獲取包庇，掩飾毒品交易；並確保附近一帶不會有其他毒販競爭及在執行掃毒行動前獲得通風報信。http://www.icac.org.hk/new_icac/big5/cases/fruit/p5.html
- 5 圖片來源:<http://androidzmania.blogspot.hk/2013/03/temple-run-2-v101-apk-2013.html>
- 6 圖片來源:www.icac.org.hk，本隊員後期在圖片加工—誠實果子

小遊戲(二)：打好根基—遊戲概念源自 Tower bloxx⁷

1. 屬於建造住宅和商業樓宇範疇
2. 參考 26 座問題公屋貪污案⁸、圓洲角短樁案⁹、新地風暴¹⁰等作問題庫，案件將由藝人聲音導航(請參考程式內容—聲音導航)，以及附帶短片，達至聲影俱全。

目標:

1. 逐層逐層加疊，不斷往高加疊，增加信心值
2. 樓宇接合更穩固會雙倍增加信心值
3. 樓宇倒塌，居住人數會減少一個

操作:

1. 從地基開始建造樓宇
2. 蓋房子的時候抓著樓房的吊手會晃動，玩家看準時機控制，放下樓房

短片:

樓宇倒塌後，將會播放一些短樁案、地產貪污案，以作教育。

(吊住的樓房搖擺不定)



(左圖¹¹：從地基開始建造樓宇，逐層加一個樓房)

(右圖¹²：樓宇倒塌情況，鄰居散開)

7 Tower bloxx 是由 Digital Chocolate 開發，是一款蓋高塔的遊戲，玩家操控一台工程吊車，將每個塔層逐個往上加疊，疊得越高分數就越高。特別的是，玩家得盡可能準確的將每個塔層疊得密合以獲得更高的分數。http://tw.myblog.yahoo.com/jw!aLFuHtWFFRn_OOD.VtpyaA--/article?mid=2487

8 維基百科: 26 座問題公屋醜聞，是香港於 1980 年代被揭發的多宗問題公屋事件，共有 577 座公屋出現結構問題，其中 26 座因結構遠低於安全標準，有即時倒塌危險，需要盡快拆卸重建。
(<http://zh.wikipedia.org/wiki/26%E5%BA%A7%E5%95%8F%E9%A1%8C%E5%85%AC%E5%B1%8B%E9%86%9C%E8%81%9E>)

9 維基百科: 圓洲角短樁案，是香港於 1999 年至 2002 年期間被揭發的居屋短樁醜聞。
(<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9C%93%E6%B4%B2%E8%A7%92%E7%9F%AD%E6%A8%81%E6%A1%88>)

10 維基百科: 新地於 2007 年 4 月透過附屬公司統達有限公司，以 4.05 億元向 3 家公司購入香粉寮地皮，該地獲城規會許可興建 816 個單位，合共 52.1 萬平方呎樓面。廉政公署懷疑在這宗土地交易中，新地支付的地價較土地真實成本高 1.5 億元，陳鉅源涉將之轉移予中間人，作為向許仕仁輸送利益的工具，目前正循這方向深入調查。

(<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%96%B0%E5%9C%B0%E9%A2%A8%E6%9A%B4>)

11 圖片來源: <http://www.bilgiuzmanlari.com/tag/facebook-tower-bloxx>

小遊戲三：向邪惡說不一遊戲概念源自轉珠¹³

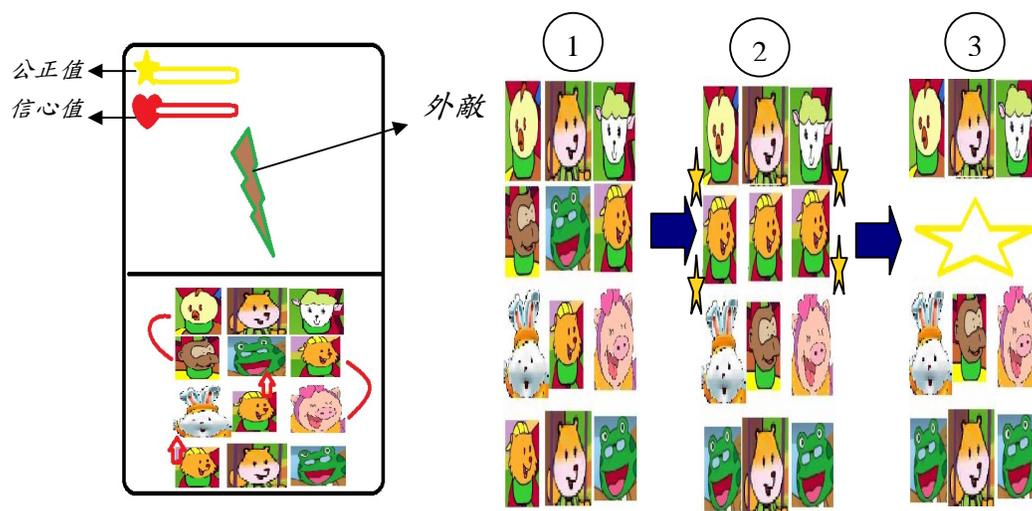
1. 屬於抵抗外敵範疇
2. 以貪污、利益輸送作為理念
3. 以智多多和嘩啦啦等卡通人物代表攻擊外敵

目標:

1. 「廉潔誠」會受「黑錢族」、「賄路怪」、「無口齒」等外敵侵襲及誘惑，玩家需要消滅所有外敵，免受破壞。
2. 擊敗外敵，可增加信心值，反之，扣減信心值
3. 玩家想得到額外的公正值來擊敗外敵，就需要回答一條有關廉政公署資訊的問題。

操作:

1. 以分屏的形式進行，上屏顯示對抗的外敵，而下屏顯示不同屬性的卡通人物
2. 玩家需要在限時內移動卡通人物，令相同的卡通人物排列成三個
3. 卡通人物排列成一列後，並會增加自身的公正值或補充信心值
4. 難度會增加:
 - 4.1 時間減少
 - 4.2 外敵增多，實力增強
 - 4.3 卡通人物表情不一，須仔細排列



(左圖:分屏的形式進行)

(右圖14:1. 遊戲開始 2. 嘩啦啦成一排列 3. 嘩啦啦消失加自身的公正值或補充信心值)

¹² 同註 10

¹³ 轉珠遊戲以日本的 Puzzle and Dragon 開始，至今不論中、港均有翻炒之作出現，遊戲以召喚獸（卡片）育成的形式進行，玩家將指定顏色的方塊消去後，其卡片所代表的召喚獸就會出來攻擊對手，當召喚獸殺死對手後玩家便會得到卡片。玩家透過不斷戰鬥以達到升級和進化，目的是令自己的召喚獸變強，從而殺死更強的對手。(http://www.truth-light.org.hk/category/%E9%97%9C%E9%8D%B5%E5%AD%97/%E8%BD%89%E7%8F%A0)

¹⁴ 圖片來源: http://www.smallcampus.net/icac/

小遊戲四：求學不是求分數

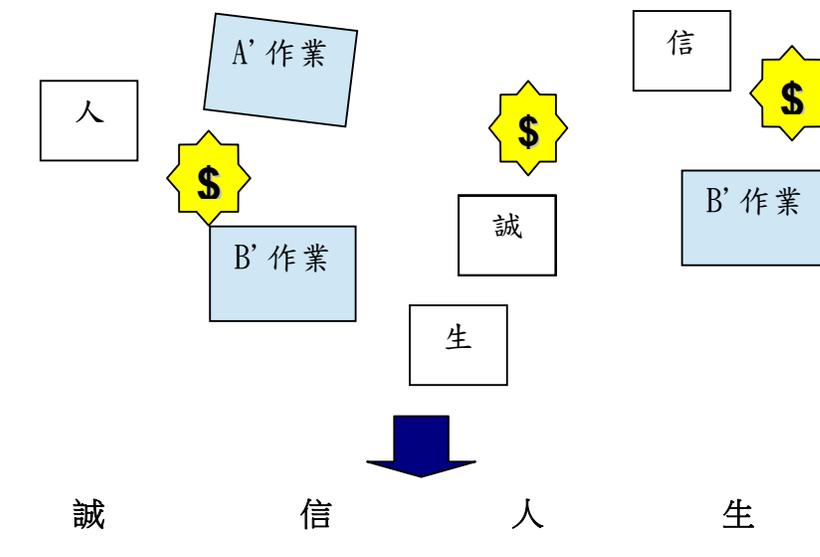
1. 屬於創辦學校範疇
2. 以抄襲功課、賄賂教授作為理念

目標:

1. 一個個文字從天而降，在限時內接住，然後組成有關誠信意思的句子，信心值增加
2. 金錢、作業會同時降下，接錯便需要回答有關《防止賄賂條例》或一些有關真實案例的問題
3. 答對遊戲繼續，答錯信心值會減少

操作:

1. 利用手指控制學生左右移動
2. 按住文字，然後拉下，在橫線上組成句子
3. 難度會增加:
 - 3.1 金錢、作業增多
 - 3.2 文字增多，而且會出現不相關文字，降下速度加快
 - 3.3 句子增長



5.宣傳及推廣

1. 鼓勵玩家將「廉潔誠」的遊戲情況在各大社交分享及讚好，將此應用程式廣泛宣傳，讓親朋好友了解更多有關誠信，鼓勵同輩一起建造「廉潔誠」
2. 邀請參與程式的藝人將其每日一語轉至自己的微博上，順道鼓勵粉絲們使用此應用程式
3. 透過廉政大使在各大專院校設法宣傳及推廣此手機應用程式，使更多大學生認識及下載使用
4. 中學生可參與設計應用程式的 logo 比賽，獎項可分為個人及最多學生參與的學校的大獎，不但讓更多學生參與其中，在參與過程，深入認識誠信，以影響周邊同學
5. 為了緊貼年青人喜好及潮流，應用程式中的遊戲約隔一年更新一次，增加其趣味。因此，推出設計新遊戲比賽，由年青人設計遊戲給年青人，使遊戲程式更受歡迎

6.目標

環環相扣，互相影響

年青人

1.得到正確的廉潔知識 2.內化誠信價值 3.實行誠信 4.向身邊人推廣誠信

1. 家庭

影響家人: 以身作則，分享誠信的價值觀，彼此鼓勵，共建一個誠信的家庭

影響鄰舍: 從誠信家庭出發，感染鄰舍，使之融入社區

2. 學校

影響朋輩: 互相提醒、勉勵，將誠信的價值成為彼此間共通話題

影響師生: 將誠信的價值滲入校園，師生間自發推廣誠信資訊

3. 偶像

互相影響: 每日一語，不但影響年青人，還自我提醒

影響社會: 偶像舉動受各界監視，若作好榜樣，影響甚遠

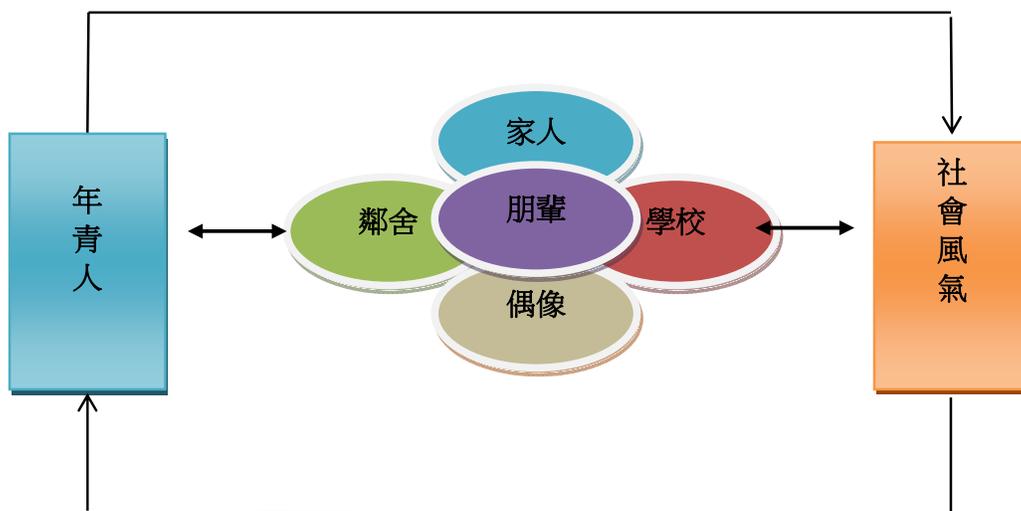
4. 社會

裝備自己，持守誠信，投身社會

社會風氣

1. 不同層面、不同介別人士，環環相扣，互相影響，互相建立正確的誠信價值

2. 「使誠信成為年青人的生活習慣」這理念形成為社會風氣，此良好風氣又再影響社會各界



7.附錄

資料來源

<神庙逃亡>，維基百科

(<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%A5%9E%E5%BA%99%E9%80%83%E4%BA%A1>)

<油麻地果欄>，ICAC 廉政公署

(http://www.icac.org.hk/new_icac/big5/cases/fruit/p5.html)

小良子，2010，<game---- Tower Bloxx (都市摩天樓) --- Facebook 及 pc 版>，6月24日

(http://tw.myblog.yahoo.com/jw!aLFuHtWFFRn_OOD.VtpyaA--/article?mid=2487)

<26座問題公屋醜聞>，維基百科

(<http://zh.wikipedia.org/wiki/26%E5%BA%A7%E5%95%8F%E9%A1%8C%E5%85%AC%E5%B1%8B%E9%86%9C%E8%81%9E>)

<圓洲角短樁案>，維基百科

(<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9C%93%E6%B4%B2%E8%A7%92%E7%9F%AD%E6%A8%81%E6%A1%88>)

<2012年新地風暴>，維基百科

(<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%96%B0%E5%9C%B0%E9%A2%A8%E6%9A%B4>)

歐陽家和，2013，<轉珠 網上遊戲與慾念>，燭光網絡 (第 89 期 p.25)，3月21日

(<http://www.truthlight.org.hk/category/%E9%97%9C%E9%8D%B5%E5%AD%97/%E8%BD%89%E7%8F%A0>)

圖片來源

<http://games.softpedia.com/progScreenshots/SimCity-2013-Inside-SimCity-Part-One-GlassBox-GameEngine-Trailer-Screenshot-107530.htm>

http://www.gamefaqs.com/pc/917992-simcity-4-deluxe-edition/images/gs_screen-1

<http://androidzmania.blogspot.hk/2013/03/temple-run-2-v101-apk-2013.html>

<http://www.icac.org.hk> (本隊員後期在圖片加工—誠實果子)

<http://www.bilgiuzmanlari.com/tag/facebook-tower-bloxx>

<http://www.smallcampus.net/icac/>

(總字數:2994 字)