

2017 大事回顧

HYPERNITE

HYPERNITE PO.

2017 HyperNite 重點事情：

1. Night Survival 在一月正式啟航
2. Hi Bye Craft 再創高峰
3. Dragon Ball Server 因管理不善在二月正式結束
4. Perfect Survival (純生存伺服器) 在三月正式啟航
5. 3月中: HyperNitePo. 被外界大型 DDoS
6. 3月中: 小遊戲伺服器 (HyperNiteMC) 受重創
7. 4月份: 伺服器系統大致回復正常
8. 4月中: 行政系統出現內亂，嚴重影響運作
9. 5月份: Jesse Lau 上任第五屆行政總裁，得到極大迴響
10. 7月份: 有龐大貢獻的管理層最終離任
11. 9月份: 我們與不同伺服器進行合作

管理層的話：

在 2017 年發生過大大小小不同的事情，我們作為管理層的，也為這些事情作了一個決策，雖然我們不夠膽說，我們的決策是最好的，但我們的決策一定是為了我們組織為先。但最讓我們今屆管理層念念不忘的事，必定是有一名管理層離任，而且遺留下一連串的行政問題。儘管如此，我們管理層亦十分感謝各位職員的幫忙，讓我們重回正軌。各位，2018 加油。

2017大事回顧目錄

Night Survival	1
被外界大型 DDoS	2
Jesse Lau 上任行政總裁	3
龐大貢獻的管理層離任	4

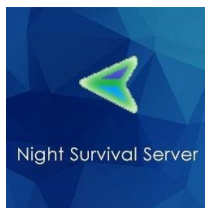
編輯有話兒

我們整個編輯部希望 HyperNite 在 2018 年能夠風調雨順，所有公開伺服器可以成功招募到玩家，改善風氣。並且希望私人伺服器可以招募更多玩家，令我們發展更上一層樓。

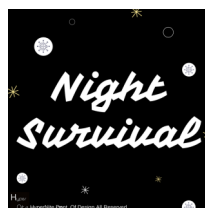
HyperNite 編輯部全體全人

Night Survival 在一月正式啟航

Night Survival，又叫做夜羽生存，在2017年1月份正式完成建設，並且由伺服器(前)總管 EveryDayMood 進行管理，在封測期間，現屆業務總監 Eric Lam 空降一名開發人員 GTB Hui，負責為伺服器進行開發程序。但不幸的是，開發人員禮貌差，對待管理人員的態度惡劣，導致管理及開發兩方面互相對立，出現嚴重分歧。最終前總管 EveryDayMood 以私人理由辭退管理職務，並且由第二任主管 Jimmy0106 進行管理。直至第二任總管進行管理的時候，管理人員與開發人員的對立亦沒有因此而解決，反而開發人員擁有修改權限的力量，到時管理人員難以進行管理，伺服器內部問題越趨嚴重，令玩家對伺服器失去信心，最終於2017年7月份決定凍結伺服器。



圖：EveryDayMood



圖：設計部

但經過發展事務委員會內部會議商議後，亦在2017年9月份聘請到新一任總管，而且有關開發人員亦因為嚴重違反職權被解僱，伺服器內部問題開始驟見明朗，最終決定於2017年12月重新開發，估計在2018年1月份重新啟航。

文：Tommy Lee，圖：設計部

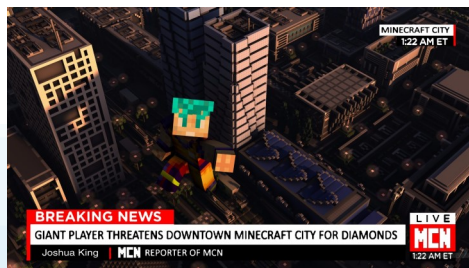
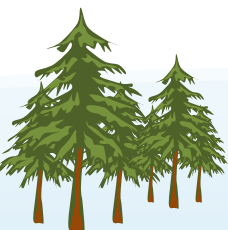
HyperNitePo. 被外界大型 DDoS

在2017年3月中期，某獨立伺服器玩家通知管理員，伺服器出現異常卡頓，我們才發現網絡攻擊事宜。

在2017年3月期間，由於收到玩家通知，獨立遊戲管理部馬上檢查有關伺服器是否出現記憶體不足問題，但經過檢查後，伺服器硬體及軟體上都沒有出現任何問題。隨即獨立遊戲管理部立刻通知電子及技術支援部(現稱資訊科技部)，對伺服器網絡進行全面檢查。經有關技術部門進行檢查後，發現某公開伺服器，出現異常流量，導致影響網絡中的其他遊戲伺服器，我們馬上決定進行流量控制，但最終亦因為無法處理這麼多的流量，系統失去控制。但幸好最後，網絡支援部(現在這個部門已經與資訊科技部合併)在一個鐘頭內亦已經完成伺服器維修，並將所有伺服器回復正常。

我們懷疑有關攻擊是由某兩個伺服器發起的(基於私人理由，不作公開)，而我們亦有保存有關記錄，保留法律追究的權利。

文：Ivan Cheung，圖：設計部



2017 (17 — 18 年度) 是否我們最差的一年??

理論上是，我們這個組織由 ServerHole (2014) 改名轉作 HyperNite (2016) 這數年間，2017 年是唯一一年發生過嚴重內部問題。從來都沒有試過，出現這麼嚴重的行政混亂，甚至另組織內部行政嚴重卡頓並且停止運作。儘管如此，我們亦從來沒有放棄過挽回。幸好最終，經過我們職員的努力，令到內部行政事務回復正常。我謹代表政務部的各位，感謝大家。



HyperNite Administration Department

政務部

HyperNite 提名委員會
Copyright © HyperNite Department of Art

Jesse Lau 上任第五屆行政總裁，得到極大迴響

在 2017 年 5 月份，第五屆 HyperNite 行政總裁正式上任。照正常來說，新一屆行政總裁的上任，帶來的理論上是歡迎。反之第 5 屆行政總裁為各位職員帶來的反而是反感。甚至在他上任後兩天內收到多於 40 宗投訴，這是史無前例上的多。甚至有職員質疑本組織提名委員會及選舉委員會的廣泛代表性，向有關上訴部門上訴有關選舉結果。根據某些職員給予的匿名回答指出，第五屆行政總裁不但沒有能力處理行政事務，____令組織內部出現動盪。甚至有職員使用罷工抗議第五屆行政總裁上任，最終第五屆行政總裁因為無法承受壓力，在上任後第四天決定向常務委員會申請離任。Jesse Lau 成為第一屆上任不足五天的行政總裁，相比於第一屆行政總裁 Gigi Cheung 的五天請辭還要早。

最終第五屆行政經理 Daniel Cheung，接任了 Jesse Lau，成為了第五屆署理行政總裁，有關紛爭才可以得到平息。雖然最終這件事導致本組織在五月份嚴重受創，甚至令步伐沒有(前進還倒退)，幸好得到署理行政總裁幫忙，我們才最終能夠戰勝問題。

文：Issac Li

「通過玩家在伺服器內的體驗，從而發展出更好的 Minecraft 社區。」

有龐大貢獻的管理層最終離任

在 2017 年 7 月份，本組織經歷了驚天動地的人事變動，有數名主管離任 (包括設計部主管，市場部主管，人事部主管等等)，雖然我們經過調查後，並不能確定是次離任是否有預謀有組織的，但這的確嚴重影響組織內部運作。而最令人著眼的事，必定是我們有龐大貢獻的管理層最終離任。(基於私隱理由，我們將不會公開有關管理層名稱，下稱 **管理層 1**)

根據紀律委員會報告顯示，有關管理層 1 離任的原因是因為在本組織其中一個私人伺服器中，有玩家發放管理層 1 的私人照片，嚴重影響管理層 1 的私人生活及其安全，而且管理層 1 更認為我們行政出現問題，我們的管理人員並沒有制止有關事件。有見及此，有關管理層最終決定離開 HyperNite，另覓高就。

我們在此十分感謝有關管理層在這一年來的支持及幫助，雖然他的離開曾經哄動一時 (我們將不會評論有關哄動是正面或負面)，但我們十分感謝他在這一年來為我們的付出，甚至在離任後繼續以顧問身份提供意見。

文：Dicky Fung



2018

一月 2018

週日	週一	週二	週三	週四	週五	週六
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

