

HN 2021 大事回顧



HYPER GROUP 2021 大事回顧

2021年 12 月

管理層的話

大家好，我是Mandy Siu，前組織初始化小組主席，亦是現任行政管理委員會主席。2021 是HYPER GROUP 發展最迅速的一年，不但成立了 ResonanceCraft Network，亦更新Operation Management System (OMS) 的功能。除此之外，RCN 的各項網上系統亦越趨完善。HYPER GROUP 未來將會繼續努力製作優秀的伺服器插件、網絡服務，給Minecraft伺服器，期望2022我們能夠為大家帶來更不一樣的體驗。在此，我們感謝每一名前線及支援的職員，因為有大家的努力，HYPER GROUP 才能夠繼續營運下去！祝大家2022新年快樂！

問：大事回顧又何時開始？

答：我們的大事回顧是在 2017 開始每年製作。

希望對我們提供意見？

我們有多個收集意見的渠道，各位使用網上平台 <https://cs.hypernology.com> 或電郵到 info@hypernite.com 尋找我們，你的意見，對我們很重要！

HN Minecraft 伺服器地址

星空傳奇：game.hypernite.com

RCN：mc.resonancecraft.net

神龍傳說：skyblock.hypernite.com

白名單伺服器

HiByeCraft：hbc.hypernite.com

UltraSky：ultra.sky.hypernite.com

HyperNite 核心管理組



本期內容

- 啟動社群開放及互助計劃
- 執行委員會組成風波
- 星光聯盟殞落事件簿
- 還有更多 ...



ResonanceCraft Network (RCN) 伺服器大堂

你知道嗎？

[硬體與網絡]

RCN 現時共擁有兩台標準伺服器，共有 48GB 主記憶體，最多可為 7 個不同的伺服器團體提供 Minecraft 伺服器。我們亦採取每日增量備份，確保聯網伺服器的資料安全。

RCN 亦在 HYPER GROUP 數據交換網絡當中，擁有單獨屬於自己的伺服器網段，確保效能及收據包通道最佳化。

HYPER GROUP 啟動社群開放及互助計劃討論

HYPER GROUP (HN) 首席執行長 Alistair Lee 於 2020 末提出組成「社群開放及互助計劃」，並於 1 月份舉行公聽會，同時命名為 ResonanceCraft Network (RCN)。

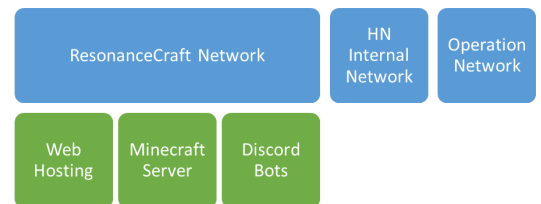
RCN 的討論前身為 HNCraft，由現任首席行政總監 Issac Li 構思，並且將相關計劃定位為「協助期望籌組伺服器，但並未有足夠資金及技術的社群玩家」。但經過工作小組討論並且公開投票後，認為應將名稱設置為 ResonanceCraft Network 同時保留目標。

成立初期，亦是在這年的營運期間的「黑暗時期」，RCN 遭受其他伺服器組織指控，認為其營運模式與 HyperNite 其他伺服器相類似，並且涉嫌抄襲 SynerCraft Network。但這類型的指控亦無阻 RCN 發展的決心，反而成為讓我們繼續努力的「種子」。

直至現在（統計自 2021/10），RCN 聯網共有六個獨立營運的伺服器，其中四個伺服器由 RCN 提供免費儲存及營運空間。除外，我們共錄得 559 的總登入人次，伺服器上線比率更達致 98.8%。

我們希望本項計畫可以繼續協助更多有需要的社群玩家，提供「和平、安全、穩定」的營運環境，帶出不一樣的 Minecraft 聯網。

HN-Core Exchange Network



圖片來源：HNCo. IT Department



圖片來源：Resources Centre (HNRC)



你知道嗎？ [RCN 的服務 提供列表]

RCN 在成立至今共協助7個不同的伺服器提供「社群開放及互助計劃」，分別包括：

- SurvivalHK (更改營運方向)
- Simplus Server (已終止運作)
- SkyblockTW (已解散)
- MineLifeCity
- 新會伺服器
- 香港伊甸園伺服器
(前身為：香港又一城伺服器)
- HyperCity

雖然部分伺服器因營運問題而解散或終止運作，但無阻我們如火如荼的發展。當中MineLifeCity 是從我們初創到現在階段，仍然屹立不倒的伺服器！

第一屆執行委員會組成風波

第一屆執行委員會正式組成於 2021/3/1。但你知道在正式組成前，臨時執行委員會所發生的小插曲嗎？

臨時執行委員會曾經在 2021/2/19 發佈關於第一屆執行委員會的組成名單，但在發出後的兩小時，RCN 接收到由 VM Center (視野媒體) 的查詢，關於會員大會的含義及定義，並且認為第一屆執行委員會的組成方法有違 (RCN 憲章)。現任 RCN 執行委員會秘書 Oscar Fung 即時通知臨時執行委員會，並且由臨時執行委員會主席宣布撤回決定。

RCN 臨時執行委員會於翌日凌晨發佈 (RCN 憲章) 更新，加入附錄部分，並對部分特定名詞進行解釋，同時決定在數日後舉行第一次執行委員會選舉。

後續：

HYPER GROUP (HN) 於4月份組成 (關於 RCN 臨時委員會對於 20210219 執行委員會組成方法檢視委員會) 負責審視臨時執行委員會的相關行為並提出建議。

最終，事件圓滿落幕，並由 Anson Tsang 擔任主席，Taddeo Leung 擔任副主席，Oscar Fung 擔任常務秘書。



CLY 封禁事件

星光聯盟從2018起發生了大大小小的封禁事件，其中最廣為人知的必定是「CLY 封禁事件」，這是件不但影響星光聯盟聲譽，而且直接導致HyperNite (未分拆前的HYPERGROUP)的可信程度大打折扣。就讓小編我把大家帶回2018，重新認識「CLY 封禁事件」。

事件詳情

CLY 所成立的伺服器與星光聯盟的其中一個始創伺服器AnsqrByter 因一些原因發生衝突。當時的AnsqrByter 創辦人兼主席 Adam Ho (下稱: AB) 決定動用其創辦人的權利，舉行聯合封禁會議，並且對外宣稱全票通過。

當時CLY向星光聯盟表示質疑，並且要求詳細解釋為何進行聯合封禁，AB利用其職位之便利，表示其封禁程序完全遵守星光聯盟所製定的政策，因此表示封禁合理。其後，CLY表示要求上訴但被AB駁回，已知原因不明。

最終，事件以AB撤回決定作終結。但當時有輿論認為，為什麼HyperNite 作為其中一個創始組織，並不阻止相關事件發生？

其實，當時AB並未有知會所有聯盟內的成員及HyperNite，一切行動均由AnsqrByter 執行及決定。HyperNite 知悉事件後已經馬上聯絡並舉行理事會，要求撤回決定，最終經投票後撤回。



圖片來源：星光聯盟網站



星光聯盟殞落事件簿

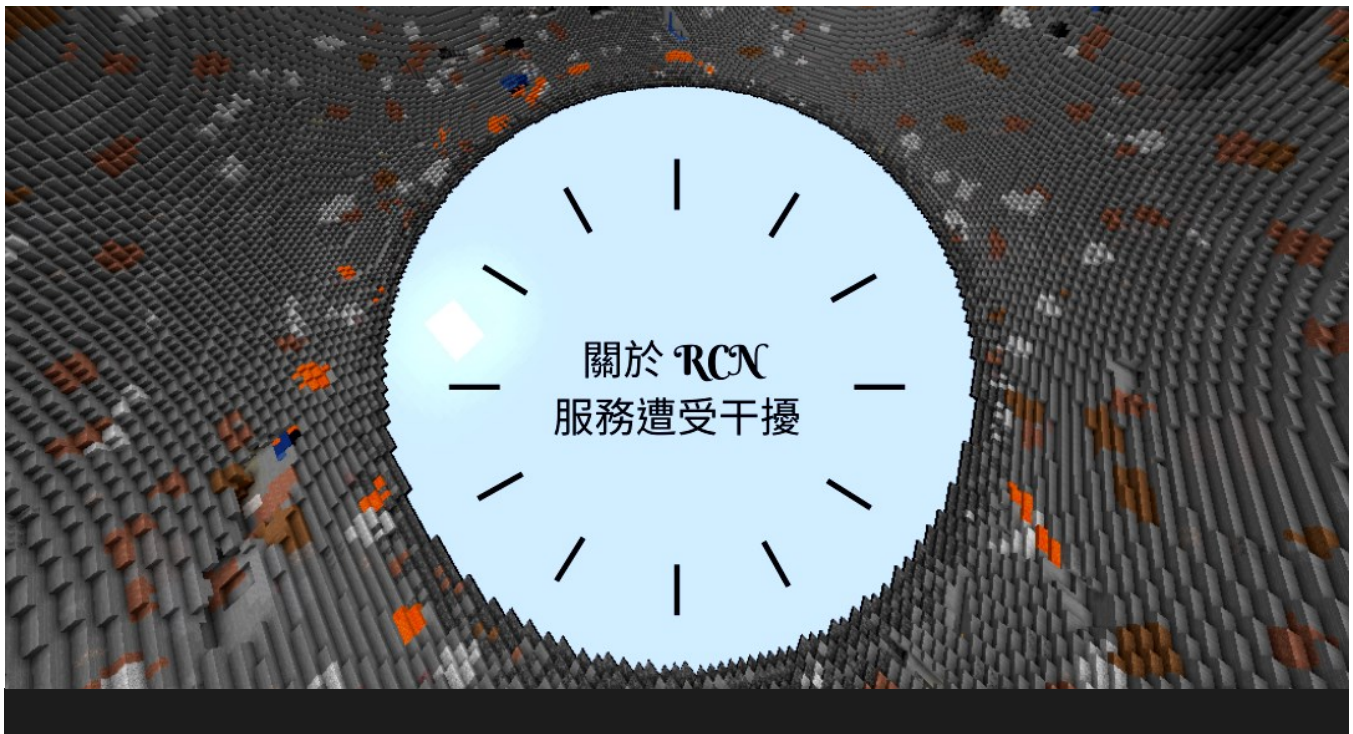
大家知道什麼事「星光聯盟」嗎？星光聯盟曾經是HK-TW Minecraft 社群聯盟時期的其中一個伺服器聯盟，當中有各種類型的伺服器為盟友，但，好景不常，星光聯盟終究未能逃脫解散的命運，最終於2月份，在星光聯盟理事會主席離任後正式解散。

星光聯盟的歷史

星光聯盟於2018由 HyperNitePo. (現在統稱為: HyperNiteMC) 及 AnsqrByter 籌組。在高峰時期，盟友成員更高達九個不同類型的伺服器。星光聯盟在運行的一年期間，曾經被指為 AnsqrByter 的一言堂，Adam Ho (AnsqrByter 創辦人) 嘗試操控社群的其中一步棋子。而當中最為嚴重的事件為「CLY 封禁事件」，我們將會在下一篇章詳細說明。

聯盟時期的殞落

在2019年，聯盟系統開始進入白熱化階段，Minecraft社群當中不斷出現大量的聯盟，而且其質素十分參差不齊，導致大量伺服器脫離現有的聯盟體制。最終，聯盟體制落幕。星光聯盟亦未能倖免，於 AnsqrByter 終止營運後一直處於停擺狀態，而且聯盟當中大多數已經處於停擺或解散狀態。最後在2021在星光聯盟理事會主席宣布離任後，HYPERGROUP 理事會決定正式解散聯盟。



RCN 會員伺服器入侵及攻擊事件

MineLifeCity (MLC), RCN 的其中一個會員伺服器, 於4月份遭受不明攻擊, 直接導致伺服器地圖嚴重破壞及喪失所有插件設置。但為什麼攻擊者能夠進入伺服器內部網絡, 並且在 HN 維護期間的空窗時間入侵 Hosting 伺服器? 更為撲朔迷離的是, 為什麼有人可以繞過所有網絡安全設定, 並且只對其中一個伺服器發出毀滅性攻擊? 在那個精準的時間點, 那個精準的攻擊步伐, 實在令事件鋪上一層神秘的色彩。就讓我們抽絲剝繭, 了解整件事的來龍去脈。

2021/4/26 12:00, HN 資訊科技部門為伺服器進行例行的檢查及更新, 因此將連接 DMZ 及 Minecraft Net 的防火牆設為透明模式, 同時亦關閉 NMS 系統進行維護。就在即將進入重啟恢復之制, 資訊科技部門發現 #25 (Hosting 伺服器) 出現未經授權登入, 相關成員亦已經即時啟動安全模式, 停用 VPN 連接。

就在大家認為一切問題都獲得解決之時, 資訊科技部門發現會員伺服器 MineLifeCity 地圖遭受破壞及插件資料遭受竄改。資訊科技部門亦因此正式決定停用所有遠端存取辦法, 並且緊急關閉 伺服器管理面板系統, 阻止攻擊者對系統造成進一步的破壞。

經過約三小時後, HN 盤點是次攻擊所造成的資料給伺服器損壞情況, 發現只有 MineLifeCity 遭受入侵破壞。而在翻查伺服器存取及登入紀錄時, 發現紀錄在 14:00 這個時間段開始停止記錄, 而且進一步發現 RCN 其他會員伺服器均未遭受到攻擊, 伺服器插件 Core Protect 資料更遭受修改, 造成無法復原, 而且備份檔案亦遭受破壞。

經過資料比對及數據復原操作後, 得出以下結論:

1. 攻擊者 (A) 未經授權下使用 登入 VPN, 並且獲取某職員的 Minecraft 帳號;
2. 攻擊者使用該帳號獲取伺服器管理員 (OP) 權限, 並且開始破壞;
3. 攻擊者修改 Core Protect 及 備份檔資料;
4. 移除所有登入紀錄 (因應 NMS 處於維護當中, 未能進行集中紀錄)

RCN, HN 對於是次事件深表遺憾, 亦因而進一步對伺服器進行改善工程及優化網絡安全措施及政策, 我們不希望再有任一會員伺服器成為下一個的 "MineLifeCity"

LOS 入侵事件

大家曾經有想像過, Minecraft 伺服器也會比蠕蟲病毒入侵? 就在今年11月, 我們的 LOS 生存伺服器遭受蠕蟲病毒入侵攻擊, 導致 LOS 伺服器插件設定及地圖檔受損。幸好, 有賴我們的恆常備份措施, 令檔案能夠完整回復到上一個工作天。但是, 為什麼伺服器會被蠕蟲入侵?

經過各部門的追查後, 發現是伺服器插件檔案被感染, 然後再感染到其他伺服器檔案。技術人員亦已經在當日排除病毒, 亦重新恢復備份檔案。經統計並未有玩家因此受損失。

我們亦會在未來日子加強對插件的恆常檢測, 並且未來, 將會繼續採用 Container 隔離各個伺服器, 確保單一伺服器遭受感染不會影響其他伺服器檔案。



圖片來源: 星光聯盟 Facebook 專頁 | 星光聯盟格言



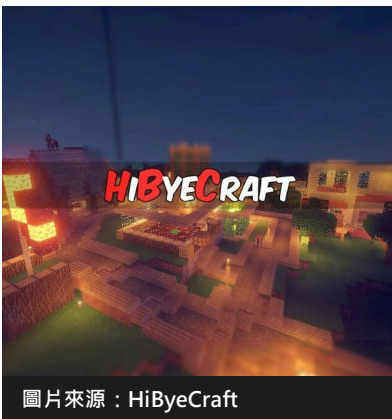
圖片來源: Legend Of Star

2021 改革計劃

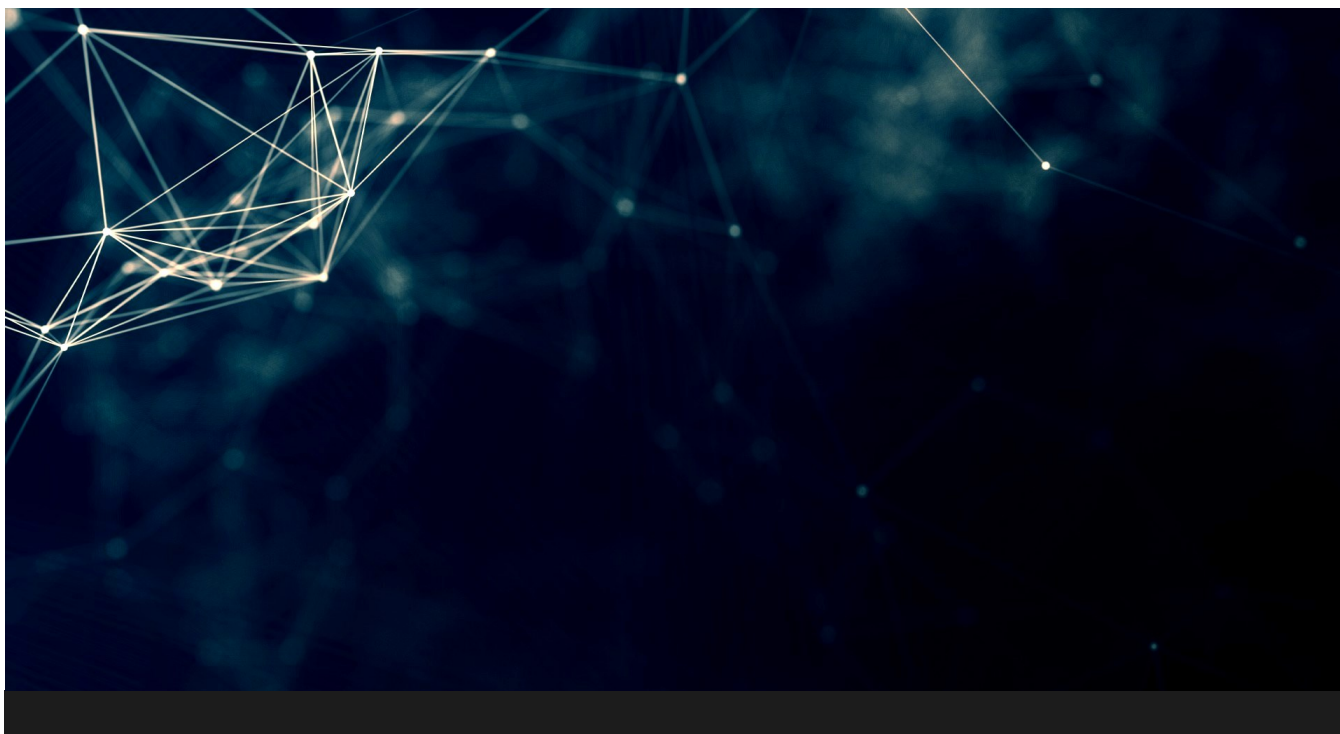
相信大家都知道 Hyper Group 曾經於 2018 進行大型重組改革行動, 並正式推行全面行政化計劃。事隔三年, 我們意識到Minecraft 伺服器行政化並不能為營運及管理伺服器帶來優勢, 卻因為行政化帶來無可挽回的問題。最終, HYPER GROUP 於 2021/5 落實「2021 改革計劃」, 讓我們重新再次了解該計劃的重點。

「2021 改革計劃」

2021 改革計畫主要分為兩部分, 第一部分為 HyperNology 架構重整, 第二部分為 HyperNite 去行政化。HyperNology 架構經過改革後得以優化, 同時加快了行政效率, 同時亦令 HYPER GROUP 對整體運作效率得到巨大提升。但整個改革的重點就是 HyperNite 去行政化, 但, 為什麼去行政化? HyperNite 達到高度行政化, 導致嚴重影響遊戲伺服器運作及一些日常營運工作, 甚至部分日常維護工作需要經過冗長而複雜的行政程序, 不但令遊戲伺服器的運作效能降低, 而且易導致營運成本變高, 因此我們決定透過「去行政化」將玩家及遊戲伺服器質素改為營運核心。



圖片來源: HiByeCraft



勒索病毒入侵事件

今年的六月份，迎來了HYPER GROUP 在多年營運伺服器的經歷中埋下了不能忘滅的傷痕，亦是HYPER GROUP 在2021當中最為黑暗的月份。我們十分不幸地，被勒索病毒 (Ransomware) 攻擊，導致資料損傷及大量伺服器出現故障。此事件亦造成部分資料永久遺失，並且是2021唯一一次不是例行維護所造成的服務中斷。

但，為什麼戒備森嚴的伺服器系統會遭受勒索病毒攻擊？讓我們從中慢慢了解並分析。

HyperNology 資訊部門在該天進行伺服器例行檢查，發現共用檔案系統當中全部檔案後綴名被更變成「.lockbit」，同時資料完全無法開啟。資訊部門職員已經馬上聯絡 現任首席信息及安全總監 Ken Chan 及 首席信息及營運總監 Ivan Cheung 是次事件。Ken Chan 馬上通知危機處理課並宣佈進入緊急狀態，而當時 Ivan Cheung 嘗試尋找相關勒索病毒的資料及可行的解決辦法。

就在一籌莫展之際，現任資訊科技主任 TT 發現該勒索病毒官方網站可以進行少量資料解密，資訊部門職員亦馬上嘗試相關辦法，並將部分核心檔案解密，重新獲取主系統的控制權。

其後，基礎建設及網絡管理 Anson Tsang 嘗試從恆常備份系統當中尋找回復檔案的辦法，最終於翌日上午5:25解決相關問題，並將大部分檔案回覆兩天前的狀態。

經過資訊部門抽絲剝繭的調查後，發現第一度被攻破的防線是 RDP (遠端桌面連線系統)，並且在暴力破解的情況下，獲取了「域」管理員的密碼，導致入侵事件發生。

正正就是這次事件，我們最後決定關閉RDP 遠端連線系統，並且完全採用 SSL-VPN遠端連線服務，存取檔案，並且大力推行 WebApp 化，減少因遠端連線造成的漏洞。

HYPERGROUP 職員的話

「2021年開始擔任法案委員會主席，更了解組織內部的一些狀況，雖然在這其中是辛苦的，但所得到的收穫是值得的，期待在2022年能夠繼續努力。」

Bo Hang Huang—Chairperson of Bills Committee

「今年是艱難的一年，不單止疫情肆虐，我們遭受的網絡攻擊變得越來越嚴重，甚至一度造成嚴重系統癱瘓。但經過資訊部門的維修及升級後，系統成功回復正常。但最令我深刻的事件必然是 - RCN 的開放。作為提出 RCN 這類營運模式的負責人，很榮幸可以看到 RCN 的發展趨向平穩，希望在 2022 年度，RCN 能更上一層樓。我亦希望 HyperNite 的伺服器可以正式於 2022 公開，吸納更多玩家，構成更好的伺服器生態圈。」

Alistair Lee —Chief Executive Officer

「2021 也是一個充滿難關的一年，我們除了要應付各類的 DDoS 攻擊，甚至遇上難以處理的 Ransomware。幸好資訊科技團隊的配合，才能度過難關，回復備份資料。事件中最需要感謝的就是 Ken, Asyne, Anson 和 Alex，特別事件很多意見及解決方法，最終才可以修復。希望來年 2022 在拓展各類系統及業務，包括擴大 RCN 等等的時候，繼續優化及加強後端的網絡安全及系統安全。」

Ivan Cheung—Chief Operation and Information Officer

「這一年經歷了幾件大事。ResonanceCraft的成立，令不少希望建立伺服器網絡，但沒有足夠的資金的群體得以受惠，期望HN能夠將這個精神繼續宣揚開去。今年年中，伺服器遭到勒索軟件攻擊，非常感謝後勤團隊迅速應變，伺服器環境能早以恢復運作。今年有新的資訊科技主任誕生，期望他能夠運用職能帶領部門運作。革命尚未成功，HN仍需努力！」

Ken Chan—Chief Information Security Officer

「I love HN and hope HN be better in 2021. And also, I hope private server like HiByeCraft and UltraSky can enrolls more player to join and play together! 」

Pson Lam—Chief Editor

「在 2021，我們很幸運可以逐步踏入資金平穩階段，能夠將部分伺服器成功租出，並且可以將收入轉為營運資金。同時，我十分感謝各位職員的努力配合及支持，才可以讓 Hyper Group 平穩運作！」

Dicky Fung—Chief Finance Officer

HYPERGROUP 職員的話

「我很高興能夠成為hypergroup的一份子，協助組織處理不同大小事務。在2021年，我能看到組織在業務上以及行政管理上都得到擴展和改變。我期望在2022年能夠繼續幫助組織處理不同危機以及事務，亦希望組織能夠繼續在minecraft或其他業務上得到發展。」

Alex Liang—Chief Investigation Officer

「2021 is coming to an end, hope everyone can reflect on the past year and be even better in the upcoming year. 2021 might not be the most productive year, but we hope for improvements.」

Haxus Man—Assistant Organizational Manager

「今年經歷咗好多事情，我覺得工作變到好有挑戰性。例如RCN嘅工作，需要由零開始，同其他同事一齊共事，係真係獲益良多。公關嘅工作係要處理聯絡中心同理品牌拓展以及形象，我認為現時稍微缺乏了品牌形象方面的工作，希望於下年度加油！」

Oscar Fung—Director of Public Relation

「相信今年HN最大的成就就是開辦了RCN。同時我亦很榮幸成為RCN的主席，希望未來HN & RCN成就能夠蒸蒸日上，更希望TDL & LOS可以於2022上半年正式開放！同時最重要的，希望RCN正式會員能夠於2022突破100，並且可以協助更多會員建立屬於自己的伺服器！」

Anson Tsang—Chairperson of ResonanceCraft Network

「感恩2021年HN發展越趨成熟。盼望新一年HN業務蒸蒸日上！」

Jimmy Yeung—Organization General Manager

「今年的HN的确改变很多。其中我最看好的是RCN。很多有创意的伺服主往往因为金钱的关系而无法在MC这个世界里面发挥他的创意。但是RCN这个项目帮助他们。很多中小型伺服器服主因为这个服务开启他们的第一个伺服器。我相信未来在Hypernite的努力下，MC的世界里会有更多更好更优质的伺服器。」

Yeung Chok Man—Marketing Manager

「我在這年中成功擔任HBC負責人，不單成功解決版本升級問題。希望在未來一年能夠成為全體委員會主席，協助並幫助更多的人！」

Daniel Cheung—HiByeCraft Server General Manager

HYPERGROUP 職員的話

「2021 不論對於香港社會還是 HK Minecraft Community，甚至 HN，都是一個難關。但我很慶幸仍然能繼續成為 Hyper Group 的董事會主席，負責 HyperNology 的決策事務。然而，董事會並未能最大化其決策效率，並且部分規條冗長而複雜，導致部分議案需要重複審議。希望 HN 於 2022 能夠繼續努力發展 Minecraft 業務，而且能夠拓展更多資訊業務，讓更多人認識我們。同時希望 ResonanceCraft 可以有更多人認識，並且幫助更多不同準伺服器主！Wise HN the best in 2022.」

Tommy Lee—Chairperson of Board Of Director

「大家好，我係RCN幹事會副主席兼HN理事會主席 TaddeoLeung 話咁快就到咗2021年嘅尾聲，呢一年真係發生咗好多事。回想起自己喺一年前以一個伺服器服主嘅身份開始認識HN和RCN，到而家加入咗RCN幹事會差不多近一年，好多回憶都出返囉。當我在2月加入RCN幹事會的時候，我抱住一個期望嘅心情認真處理RCN幹事會嘅工作。因為初時嘅我仲係一個會員伺服器（MineLife City）的總負責人，我希望我的伺服器在加入RCN發展嘅同時，亦都可以為RCN嘅未來作出的貢獻。喺呢一年內，我成功完成好多我喺2020年沒有做到嘅目標。例如正式開始營運自己第一個minecraft伺服器，製作人生第一個自製網站，學識點樣編程等等。雖然這些目標聽落去好似好簡單咁，但係對於我嚟講已經係一個里程碑，因為每一個目標對我嚟講都包含著自己嘅心血。雖然今年完成嘅目標數之不盡，但同樣今年對我來說也是一個很大的挑戰，整個項目在上年的除夕倒數活動結束後大約一個月後開始籌備，當中包括把整個活動規模擴大至少兩倍。雖然初期有不少人協助籌備，但自從伺服器經歷了多次「公關危機」及遭遇不明人士入侵伺服器事件後，導致整個項目從六月開始便處於停擺狀態，加上伺服器未能夠如期啟用，令整個項目能夠如期完工的機會變得「非常渺茫」，最終無奈為了確保玩家的遊玩體驗而決定取消本年度的除夕倒數活動。除咗遺憾，我無法在這一年的內完成「逆轉伺服器的公眾形象」這一個長期項目。過去伺服器帶給公眾的印象在年初開始變得非常負面，整個伺服器在過去一年遭受不少人士滋擾及破壞。儘管整個伺服器團隊都努力嘗試改善情況，也製定了不少的政策及措施保障伺服器。但情況依然沒有改善，加上伺服器長期被針對的情況已經令整個營運團隊一度有內部分裂情況，導致現時嘅情況係比往年更嚴重。總結嚟講，2021年我學識咗好多嘢，同時亦都失去咗好多嘢。希望下年情況會有所改善，同時亦都希望能夠見到RCN的遊戲大廳在下年變得更加熱鬧。」

Taddeo Leung—Chairperson of Board of Manager and Vice-person of ResonanceCraft Network

全體委員會主席的話

在此，首先感謝所有全體委員會委員投下對我贊成的一票。今年2021是市道低迷的一年，亦是香港的MC界動盪不安的一年。希望在來年2022，

「HYPERGROUP Will Be Better」

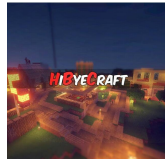


#We-fight-and-believe-that-HYPERGROUP-will-be-better



HAN

HANite



年報編輯專責工作小組

感謝各位觀看

news@hypernite.com

造訪我們的網站：

news.hypernite.com

