

# 2018 大事回顧

HyperNology Co.

## 2018 HyperNitePo. / HyperNologyCo. 重點事情：

1. HyperNitePo. 被外界大型 DDoS
2. Hyper-Building Team 建築被外界指責
3. 發現行政失當，干預運作
4. 新增 16 GB 伺服器
5. 與多個同類 Minecraft 組織及伺服器合作
6. 出現商業網絡危機
7. 被外界發現嚴重安全性漏洞
8. 與 AnsqrByter 嘗試展開合作伺服器
9. Hi Bye Craft 重新以 1.13.1 形象啟航
10. LOS Network 再次以新姿態啟航
11. Hyper-Group (HNE & HNY) 正式分拆

## 管理層的話：

在這個 2018 年間，我們經歷過大大小小的事情。同時亦在這一年間，開心過亦傷心過。我們作為管理層，我們要為各類事情進行決策，權衡輕重。我明白我們的決策可能對不同的人造成不同的感受，甚至可能會有厭惡感覺。但我們的抉擇一定是為了組織為先。而且我們亦希望在新一年，分拆成功後，加強溝通，令大家可以繼續再 Hyper-Group 成為 Hyper-Family。儘管如此，我們十分感謝各位職員的互相配合，令我們的發展蒸蒸日上。各位同事，2019 各位加油。

## 2018大事回顧目錄

HBT 建築被外界指責 .....	1
發現行政失當，干預運作....	2
與 AB 嘗試展開合作伺服器 .	3
Hi Bye Craft 以 1.13.1 形象啟航 ..	4
Hyper-Group 正式分拆 .....	5

## 編輯有話兒

我們漫研及編輯部首先恭祝大家新春快樂，2019 事事順利，同時感謝管理層給予我們機會，一直編輯宅宅報。希望在 2019 年，私人伺服器可以繼續努力營運，LOS 可以開放其他伺服，而且希望 TDL 可以成功開放。最後，希望各位可以鼎力合作，造就更好的 Hyper-Group。



## HBT 建築被外界指責

在2018年二月份，HyperNitePo. 建築團隊 (HNBT) 為即將開放的星空傳奇 PVP 伺服器建造遊戲地圖，但當建築地圖完成並發佈到社交網絡後。因行政程序上出現問題，令我們錯誤地發布了一些測試上用的圖片，隨即被網上抨擊，而當中亦不乏惡意性攻擊，例如：

- 有啲日文再加兩棵樹就可以扮到好勁咁。(H4T)
- 咁大個建築團隊只係得一棵樹？我哋 A8R 得兩個人用 30 分鐘都起到一個大型地圖。(A4O)

就此，我們為行政程序出現問題上致歉，但我們亦同時深感疑惑，是因為 A8R 的 C6N 就是我們 2017 大事回顧所說的管理層一，不知道是有意提醒還是無意攻擊，我們也不予置之。儘管如此，我們亦在這件事後重新審視我們的建築師聘請制度，亦同時在三月份進行盤點。這項將會在下一則報道說明。

文：Alistair Lee，圖：設計部



圖：Westly Wong



圖：設計部

2018 (18 — 19 年度)

比較 2017 有沒有特別改善？

在 2017 年，我們的內部發生了嚴重動盪，在不安的情況下，大家都害怕自己的個人資料會被盜取，又害怕會被其他人爭鋒相對。正因如此，我們內部大家都不能互信。但在 2018 年，內部行政及業務發展逐漸上了軌道，而且大家亦有同一個目標，再不會是一盤散沙。經此一役後，我們不但沒有因挫敗而放棄，更加因而努力。我在此再次代表 HyperNitePo. 感謝各位職員的支持及鼓勵。除了管理層，你們更是我們的支柱！

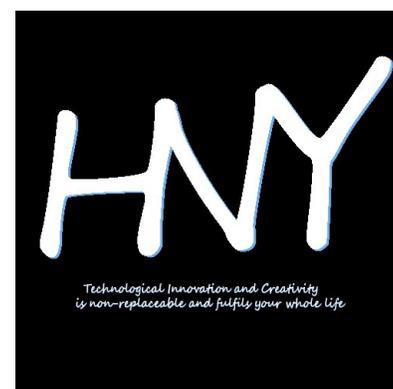
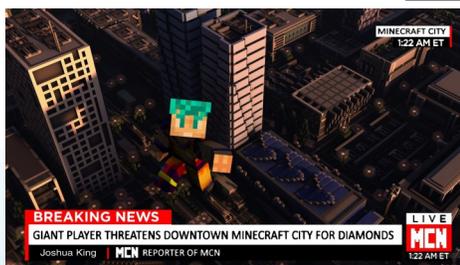
## 發現行政失當，干預運作

在 2018 年 3 月份，我們收到匿名投訴，關於我們的行政程序出現漏洞，而且部分內部資料亦對外洩漏。因此，我們得以對外聘請了 Audit 為我們進行全面的稽核。就在稽核期間，我們發現某會議紀錄對外洩漏，而且經過我們行政部內部調查小組進行深入調查後，發現有更多未知的內部文件已經對外公開。正當我們準備繼續深入調查，忽然有數名職員要求馬上離職。我們馬上懷疑是否數名職員洩漏內部機密，所以我們便馬上要求資訊科技部停用該數名職員的遠端桌面連線帳號。我們發現在前職員的個人資料夾中，藏有大量內部文件，而且部分文件更是屬於第六級機密文件。然而，我們在無法聯絡有關職員，我們懷疑是有人有預謀有組織地，以不正當手段獲取我們的內部資料。

而關於行政程序出現漏洞，我們發現是內部溝通機制出現混亂，導致無法傳遞訊息到有關部門，我們將會盡力在 2019 年改善我們的溝通及透明度。

我們懷疑有關文件盜取是由某前職員發起的 (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



## 與 AnsqrByter 嘗試展開合作伺服器

曾經可能有人認為，我們與 AnsqrByter 是敵對的關係，但有沒有人曾經想過，凡事都可以放下仇恨，共同攜手導向美好未來？

在 2018 年 7 至 8 月，我們 (HyperNitePo.) 與 AnsqrByter (以下將會使用 AB) 和 Gamers' Terminal 著手研究開發合作伺服器。我們在 2018 年 7 月初舉行了第一次會議，而在會議期間亦討論了我們伺服器應該是什麼風格人手分配等事宜。然而，我們在當時亦要求 AB 在下次會議前繳交相關規條文件，藉此希望可以在下次會議商討新伺服器的規條規範。但世事難料，往往差不多成功的時候，就會有巨大問題出現。就在舉行第二次會議的前一天，我們收到 AB 的通知，合作伺服器永久不能誕生。當我們追問下去，結果卻讓我們愕然，正是因為 AB 隨即解散。儘管如此，我們也希望 AB 的創辦人看到我們的文章後，可以在尋找我們製作合作伺服器。

文：Issac Li

圖：設計部



「通過玩家在伺服器內的體驗，從而發展出更好的 Minecraft 社區。」

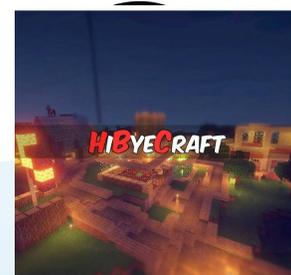
## Hi Bye Craft 以 1.13.1 形象啟航

HiByeCraft，是我們 HyperNitePo. 的旗下一個私人伺服器。可能你會疑惑，這只是一個普通的私人伺服器，為何會登上 2018 大事回顧？那麼你便需要好好了解我們 HyperNite 的歷史了 (笑)。

HiByeCraft (下稱 HBC)，是我們 HyperNitePo. 的創始伺服器，我們大部分現時的高層，到時透過這一個伺服器互相認識的。那麼對於我們來說，豈不是意義重大！曾經在 2018 年 3 月份，我們宣佈 HBC 暫時終止營運，但經過我們不同的委員會商討後，都認為這個伺服器對於我們是有紀念價值的，無論是否使用了我們大量的資源。我們都有義務有責任去保護及保留這個伺服器的運作權利。

在 2018 年 10 月份，我們決定為這一個老舊的伺服器，鋪上了全新的衣服。我們決定為這個伺服器安裝最新的 Spigot (1.13.1)，而且，我們亦盡量移除一些浪費資源的插件，務求令這個伺服器可以暢順地運作。幸好，這終於喚醒了這個伺服器，這個伺服器直至現時為止 (2018-12-30) 亦正常運作。在此，我們十分感謝 HNY 資訊科技部的支持！

文：Dicky Fung



圖：設計部

## Hyper-Group 正式分拆

在 2018 年 11 月中，我們在董事會進行商議後，認為 Minecraft 遊戲業務應獨立分拆起來，以避免造成業務混亂及行政錯誤，因此我們經過多方面的研究後，決定把 HyperNite 分拆成為 HyperNitePo. (Minecraft 遊戲業務)、HyperNologyCo. (軟件開發及網絡設置) 兩部分，統稱可以叫作 Hyper Group。我們希望在 2019 年進行這一項分拆後，可以令我們的業務發展方向更加明確，而且可以減少聘請冗員導致機構負擔沉重。同時亦可以唯才是用！

我們完成分離程序後，HyperNitePo. 將會盡量處理行政事務，除了人力資源及投訴外。我們希望這一次的分拆行動，可以對兩個方面都造成正面的影響。

再次感謝各位職員的支持，希望分拆可以令大家在 2019 年發展得更好！

文：Anson Tsang · 圖：設計部



圖：設計部



圖：設計部

## 職員的話 ~ The word that HN Staff want to tell

對於 2018 年，令我最印象深刻的就是星空傳奇生存伺服器的发展(LOS)，LOS 在年尾曾經一度暫停，而在 12 月時重開，我發現玩家在重開後並沒有忘記 LOS，反而期待，證明我們的努力，玩家們都是有目共睹的，希望 HyperNite 未來！

### HyperNitePo. 遊戲設計及支援部 建築師— Woody Sun

圖：設計部



圖：設計部

## Legend of Star (LOS) 終於正式開放 !!

在經過一年多的翻新，經過不同的歷練，Legend of Star (下稱 LOS) 終於重煉獄中重新開放。現在以全新的姿態啟航，雖然我們暫時只開放 1.11.2 具有趣味特色的生存伺服器，但我們亦會在不久的將來開放創造、RPG 及 超高難度生存伺服器。希望可以藉此吸引亞洲不同的玩家參與我們的活動！

[IP: game.hypernite.com](http://game.hypernite.com)



圖：設計部



## 職員的話 ~ The word that HN Staff want to tell HyperNitePo.

不知不覺，我在 HyperNite 已經工作了一段時間，還記得當初我只是一名 MC 管理部 2 (現：營運部) 的員工，雖然當初我不熟悉伺服器的運作事務，對於玩家管理方面也不太熟悉，但是上司也沒有取笑或責怪我，反而他一步一步地教導我，現今他已經離開我們的組織，而全賴各位上司的積極協助以及信賴，我亦由當時的一名小員工，成為現今 HyperNitePo. 的遊戲業務總監，由一個一竅不通的人，變成管理整個遊戲發展的重要人物，我在這裏感謝各位管理層以及那位上司；然而我們將要進行分拆，使負責軟件及遊戲開發一方面的業務上市成為公司，雖然和負責遊戲業務的我並沒有完全的關係，但見證由一個小小的組織成為一間公司，我感到十分欣慰，期望在新的一年里，HyperNology 和 HyperNite 有各自的良好發展，開創新一頁，更上一層樓！

HyperNitePo. 遊戲業務總監 (GBD) : Jimmy Yeung

「一個人是不能完成工作的，但團隊卻可以。」

HyperNite changed the way I play Minecraft. Before I was just a average "PVPer" who mainly play SkyWars.

But after I joined HyperNite, I changed from a player who play PVP based mini games on daily basis to now a general manager on LOS.

I really enjoy being a part of HyperNite. Being a GM on LOS is way better than playing PVP.

HyperNitePo. Game Operation Manager — Haxus Man

今年我係 HyperNite 中的生涯十分精彩，能升任創意總監，十分感謝各位高層的信任。其次，我本年度的工作亦十分具挑戰，不過我亦能順利克服。希望我未來亦能將一切工作困難迎刃而解，亦祝願未來各 HyperGroup 員工工作顺利，生活愉快，謝謝！

HyperNitePo. 創意總監—Tony Siu

係 HyperNite 入面 我感受到熱誠 每個人都希望 HyperNite 發展得好 就算有困難遇到 都會想辦法解決 由其是 HBC 遇到好多困難但都順利解決並重開

HiByeCraft 總經理—Cherry Ko



## 職員的話 ~ The word that HN Staff want to tell HyperNitePo.

係我 Ivan 啊?! 就在這一年，我終於修復了 HyperNite 的 Active Directory！我還記得我剛剛進來 HyperNite 的時候，我還是一個中三的學生，對資訊科技系統並不是太熟悉，遇到 Networking 問題的時候，我簡直就是一頭霧水，不知如何是好。正當我想放棄的時候，ServerHole (HyperNite 之前的名稱) 的職員不但給了我支持，還與我一起解決問題。就像有一次，我在設定 DC 的時候，一不小心導致系統癱瘓。那個時候，我想知究竟我是不是終究要離開這裏？但他們不但沒有怪責，還與我一起去修復系統。這個時候我才明白，將心比心這一個道理。到了現在，我成為 HyperNologyCo. 的技術總監，亦有一個中三的學生變為了一個大學生，在這段時間，HyperNite 的各種事務充斥著我的青春。可能你會想問，明明沒有工資，為什麼你會投放那麼多時間給 HN？我相信我的回答就是：這是一個夢想，我相信 HN 的每一位職員都有這個想法！我希望大家可以維持落去！

HyperNologyCo. 技術總監 (CTO) : Ivan Cheung

「夢想看似不切實際，其實很有意義。」

我在 HyperNite 裏一年了，在這段時間，我深感到每位職員都在為伺服器而拚搏，希望能令伺服器更完善和更受玩家歡迎，而我只是一直幫忙建築，希望能令伺服器的大堂更有質素，貢獻的東西遠少於開發人員和管理員。而我也在這一年裏，認識了很多人，感到非常開心，也認識了很也喜愛建築的朋友，他們樂意跟我一起去建築，很親切友善，覺得 HyperNite 就是我的第二個家。

HyperNologyCo. 法律事務經理— Westly Wong

在這個 2018 年間，我見證了不同大大小小的 HR 升降，對於我來說，這一年是比較平穩的，而直至 2017 年上發生的大事，令我們 HyperNite 的凝聚力更加上升，大家亦開始逐漸互信。我身為人力資源經理，在看到這連串的事件發生後，我也感到恩惠。而且，我十分感謝 Anson Tsang & Shadow Tsoi。如果不是他們給予機會，我亦不會學習到這麼多東西。而且都需要多得大家的配合，就算 HyperNite 即將分拆，我仍不會忘記在 HyperNite 上發生的任何一件事。希望大家可以更上一層樓，共同攜手創造更好的 HyperGroup！

HyperNologyCo. 人力資源經理—Issac Li



# COMING 2019

## 一月 2019

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		