

HyperNite

2018 下半年度

企業規劃部

HyperNite Po. 企業發展報告

➤ 現時表現

在 2018 年上半年度，本組織發展蒸蒸日上，我們已經遇不同類型的伺服器或組織構成合作關係，而且更是不限制於 Minecraft，並且已完成 321 遊戲發展計劃，小遊戲伺服器已經開始進入封閉測試階段，然而，小遊戲伺服器已經搬遷到一個新的伺服器群集，以確保擁有最佳穩定性。空島生存伺服器亦已經搬遷到一個新的伺服器，並加裝防止 DDoS 系統。星空傳奇生存網絡將會預計七月份進行公測，亦會有獨立伺服器進行運作。除此之外，我們已經完成 Minecraft 伺服器網頁搬遷計劃，搬遷到一個幾穩定有新的網頁伺服器。我們亦在上半年度更換了主要網頁伺服器及路由系統，以及可以帶來最良好的環境及體驗。過去半年間，我們已經更換部分網絡設備，並且為管理人員進行培訓，務求讓我們可以完善發展。

◇ 未來發展

✚ 遊戲部份

- LOS 綜合生存伺服器發展狀態及其發展目標
- 各個白名單伺服器的發展計劃
- HyperNiteMC 發展計劃
- 小型遊戲製作計劃 (Unity)

✚ 文化產業部份

- 動漫資訊頁面發展計劃
- 問卷調查頁面更新及問卷調查製作
- オタク 毎月の宅報編寫

✚ 商業部份

- 網上商店系統
- 合作及加盟事務

✚ 資訊科技部份

- 遠端桌面連線優化計劃
 - 網上平台
 - 全訊息加密計劃
 - 程式 (HyperNite) 製作計劃 [C++]
-

遊戲部份

1.1 LOS 綜合生存伺服器發展狀態及其發展目標

現時狀況：

現時 NS 已經融合到 LOS 綜合生存網絡之中，部分伺服器已經完成規劃及設定，現在尚欠 RPG 伺服器建設及部分價格設定。

發展願景：

我們希望可以在 2018 年 7 月份前完成部分價錢設定，並且希望在 2018 年 7 月進行公測，盡快開放夜現生存及 PVP 訓練伺服器。我們預計在 2018 年 9 月份前，RPG 伺服器將會完成，並且在 2019 年前 LOS 將會公開。而我們對於 LOS 的目標是 長期玩家上線保持 10 人。

1.2 各個白名單伺服器的發展計劃

1.2.1 HiByeCraft

現時狀況：

現時 HBC 是由一個私人鐵路伺服器變為一個職員伺服器，為加強我們的歸屬感，我們才把有關伺服器轉為職員伺服器，但好像頗為略有不足。

發展願景：

企業規劃部建議重設伺服器，並且保留部分建築物，亦要求私人伺服器管理報把長期沒有上線的玩家採取踢除程序。除此之外，亦需要就此在群組更加多宣傳，令各位職員知道有這個伺服器的存在並加入藉此加強對 HN 的歸屬感

1.2.2 UltraSky

現時狀況：

現時 US 為一個純生存私人伺服器，由於純生存的發展長度有限（約 3 - 5 個月），現在已經重設終界，並且希望可以重新吸引現時玩家進入。

發展願景：

企業規劃部建議 UltraSky 執行委員會進行玩家踢除程序，把一些經常沒有上線的玩家踢除，並進行對外招生工作，希望進行第二季的行動（US2.0）。

1.2.3 CNB Server 中二病生存

現時狀況：

現時伺服器尚未開放，根據遊戲管理委員會的決定，我們將會給予這個伺服器三個月的時間進行重整及招生，若果在三個月內沒有進行招生或任何玩家上線，伺服器將會根據遊戲管理委員會決定，由業務總監簽署停止運作。

1.3 HyperNiteMC 發展計劃

由於現時本組織首席插件師 Caxer Tsang 因學業上問題暫時無法為 HyperNiteMC 編寫排位插件，公測將會有機會延遲到 2018/8，並且同時，小遊戲伺服器亦會繼續其他的遊戲。希望可以在 2019 年前公開。

1.4 小型遊戲製作計劃 (Unity)

遊戲名字：待定（正在考慮中）[需要待遊戲設計師 Gordon Ng]

類型：合作冒險

玩家：二名

玩法：參考當時著名雙人合作遊戲《冰火人遊戲》，玩家須互相合作通關，在收集寶石同時，我會於關卡內加入敵人角色，會在遊戲攻擊玩家，兩名玩家各一款武器可以攻擊敵人，為增加遊戲難度，會設有 team kill 功能，玩家需要擊敗 boss 們才能完成遊戲

Beta 版完成限期：2 年 (Approximate)

資訊科技部將會負責資料庫 (SQL) 之管理及維護及部分後端程式 (C++) 開發

文化產業部份

2.1 動漫資訊頁面發展計劃

現時狀況：

現時動漫資訊頁面 (<https://acg.hypernite.com>) 由漫研部職員負責，鑑於現時漫延部職員嚴重不足，導致其發帖速度奇慢，減低了其頁面的吸引程度。除此之外，期網頁易尚未完成，敬希資訊科技部盡快完成。

發展願景：

企業規劃部建議人力資源部盡快招聘人手，招聘一些對動漫有熱誠及有興趣的編輯，帶動其頁面的運作。並且建議漫研部可以做到最少一週一帖，及加強對該頁面的管理。

2.2 問卷調查頁面更新及問卷調查製作

問卷調查頁面已經更新，並且將會稍後製作以下類型問卷。

2.2.1 動漫向量

2.2.2 Minecraft 熱誠

2.2.3 Minecraft 對於香港管理人員

2.2.4 Minecraft 對於香港伺服器發展及看法

2.2.5 商品類型查詢

2.2.6 資訊科技調查

2.2.7 向量數據收集

2.2.8 科學問卷

以上問卷將會由客戶服務部 & 商務部 & 行政部共同聯席製作，務求可以把資訊盡快蒐集及進行分析，藉著有關數據分析現時市場趨勢及廣大客戶及市民的兴趣，以方便我們進行未來發展定位及服務選擇。

有關數據將會保密處理，除非得到本組織行政總裁批示，否則其個人資料將不會對任何人公開，只公開其分析結果，商務部要遵守指示並且簽署保密協議。

2.3 オタク 毎月の宅報編寫

現時，由於兩個總編輯及編輯們在學業上都頗為忙碌，有機會未能每一個月準時發出オタク 毎月の宅報，但根據編輯組的通知，他們會繼續努力達致每一個月亦會發出オタク 毎月の宅報編寫。並且編輯組將會與資訊科技部溝通是否把現時的報章網站合併到 ACGs 資訊網站，這項需要得到網站負責人 Gordon Ng 的同意並且交由行政會議處理。

🚦 商業部份

3.1 網上商店系統

經過的研究後，企業規劃部達致以下共識：

1) 商店商品

- 代購
 - 代購正版 MC 賬號
 - 代購 MC 周邊商品
- 預購
 - 預購 2 手 MC 賬號

2) 線上商店

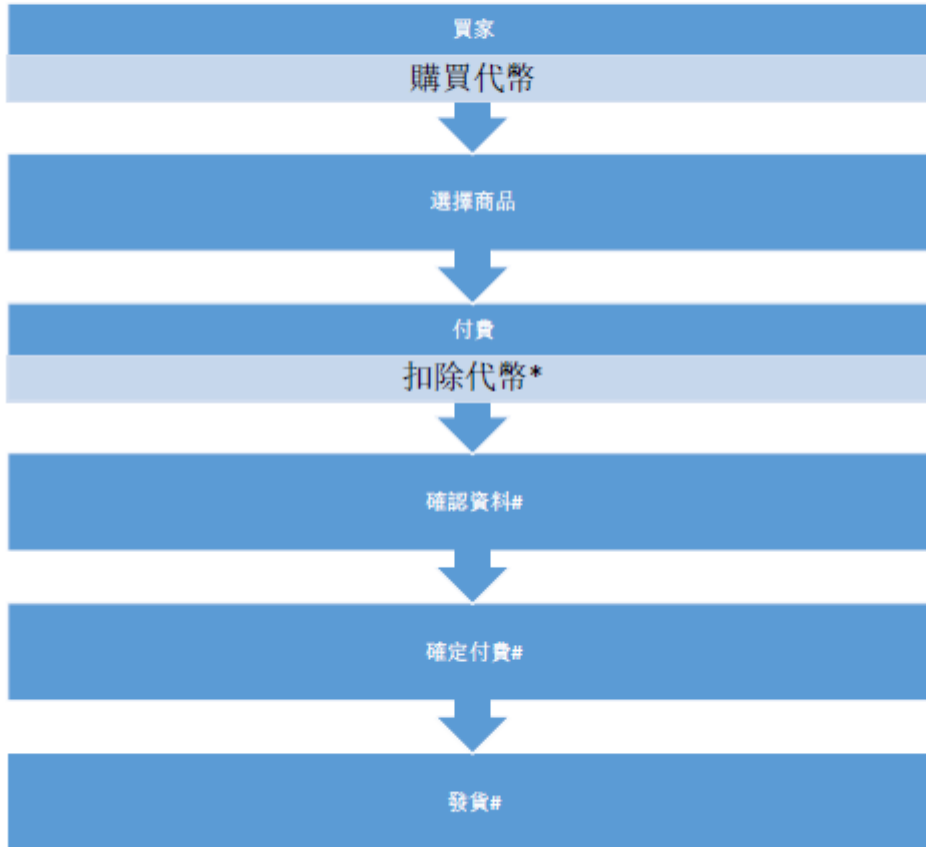
- 代幣
 - 商店使用代幣交易，買家可通過向我們購買代幣來在商店進行交易
 - 此代幣不可兌現（合作商家除外）
 - 代幣以固定數量售出。（不分開售賣）

3) 臉書專頁

- 增加商店專屬專頁
 - 方便顧客私聊工作人員
 - 需高層在不干擾的情況下監督專頁（擁有管理員身份）
- 客服
 - 由商務部成員以“版主”身份組加入客服
 - 版主無法以主頁身份發帖
 - 可以用主頁身份回復私訊
 - 不確定是否可以用主頁身份回復留言
- 小編
 - 由商務部某些成員以“編輯”身份加入小編
 - 編輯可以用主頁身份進行除需管理員身份來進行的活動
 - 高層可在不干擾正常作業的情況下發布帖子

- 內容
 - 商店活動
 - 如促銷活動
 - 商店物品
 - 如新增物品

4) 商店運作



*: 未用完代幣將會存起。

#: HyperNite 商務部負責

3.2 合作及加盟事務

本年度五月份，HyperNitePo. 商業事務部與Hoiproduction 簽署合同，內容關於為推動HyperNite 商店運作及作互利用途。

合約書已經存儲在法律事務部的資料庫之中，各部門若果有需要，可以向法律事務部存取有關合約書。有關合約已經得到本組織行政總裁、副行政總裁，營運總監共同簽署並且批示。若果對有關合約書有任何疑問，可以直接向本組織行政總裁查詢。

✚ 資訊科技部份

4.1 遠端桌面連線優化計劃

為了讓遠端桌面連線可以更加暢順及更加 User-Friendly，我們決定關閉 Windows 7 虛擬機遠端桌面連線系統，改用 Windows 10 桌機遠端連線系統。經過我們在 2018 年 5 月中的測試後，發現其運作效率迅速提升，比起舊時的虛擬機更快。我們將會繼續進行測試直至 18 年的 7 月份，已獲取更多資訊。

4.2 網上平台

為了應付其越來越多的需求，並且為了應對我們管理員不懂得使用 Internal Remote System，資訊科技部在研究後決定使用遠端桌面連線伺服器管理系統，但經過半年的測試，發現效果並不太理想，仍然有 65% 的管理員及開發人員不懂得使用遠端桌面連線伺服器管理系統。有見及此，我們將會在下半年度設置網上管理平台（Web Panel），內容包括：

- Minecraft 伺服器管理平台
- Webmail (Staff) 網上平台
- Cloud 網上平台
- 升級內聯網
- 統一帳號 (LDAP & SSO)

4.3 全訊息加密計劃

為了應付日益增加的信息量，及以免重蹈覆轍，我們在六月份上旬已經把所有機密檔案進行加密處理，但為了資訊會有機會再被洩漏，我們決定在 2018 年下半年度盡量把所有連線渠道進行加密，例如：SSH, FTP, etc.。除此之外，我們亦會把部分檔案進行加密處理，包括使用：密碼，憑證加密，帳號加密，etc.。我們希望這一種的動作可以保障我們內部的機密及敏感資料。除此之外，我們亦要求人力資源部對某些職員進行背景審查行動，並且請人力資源部必須切實執行《員工守則》，以避免漏網之魚。

4.4 程式 (HyperNite) 製作計劃 [C++]

程式名字：HyperNite 內部管理系統

Beta 版完成限期：1 年 (Approximate)

詳細資料需要參詳另一份計劃書。

再次感謝你觀看這一份報告，我們將會盡力做到最好！