



《伺服器總規》

Genetic Regulation on Minecraft Server

本守則由 法律事務部 及 營運部 共同製作

Hyper Group © 2019 版權所有，不得抄襲

此守則乃屬於 Hyper Group 所擁有，適用於所有持份者。

目錄：

第零章	：總章	第七章	：商店使用	守則	
第一章	：私人伺服器 玩家守則	第八章	：管理員	守則	
第二章	：公開伺服器 玩家守則	第九章	：通訊群組	懲署章節	
第三章	：通訊群組	守則	第十章	：玩家投訴反駁	規條
第四章	：建築物	守則	第十一章	：私人伺服器	懲署建議
第五章	：領地使用	守則	第十二章	：公開伺服器	懲署章節
第六章	：銀行，金融系統	守則	第十三章	：補敘的七條	
附錄一	：Ultra Sky 伺服器額外規條	附錄二	：Entity 之管理及養殖守則		
附錄三	：禁區製作及管理	附錄四	：Power Tools 製作及管理		
附錄五	：公共建築定義	附錄六	：鐵路系統控制規條		
附錄七	：HRL 市民制度及限權組	附錄八	：HRL 市長制度		

第零章：總章

1. 營運部、遊戲設計及支援部、法律事務部，對於規條有最終決定權，其他部門及委員會一律不准干涉。
2. 營運部、私人伺服器營運部、遊戲設計及支援部將負責執行有關規條，而對規條的闡述側由營運部或法律事務部處理。
3. 製作 伺服器總規 目的是方便玩家查閱規條和保障所有玩家在遊戲裡可以得到公平遊玩的權利，並讓管理人員可以較容易進行管理事務。
4. 若果玩家不滿被裁決或裁決內容不恰當，可在裁決後七個工作天內向 **上訴審裁處** 提出上訴。
5. 有關部門可以在未經通知下更改守則，但更改後的守則必須在社交媒體或玩家群組內發佈後兩天生效，否則將會當作無效更改處理。
6. 同一玩家可以擁有多個帳號，但需要向管理員提出申報，並填寫表單。帳號以 IP 位置為依據，如有發現有同一 IP 地址的玩家，將視為同一玩家擁有該帳戶，以上第六條將會以不影響利益及公平性的依歸作前提。
7. 所有伺服器不保證 100% 在線，但我們會盡量提高在線時間。
8. HN 理事會有權禁止特定玩家進入一個或多個伺服器。
9. HyperNitePo. 管理團隊有權在特定情況下禁止玩家進入單個或所有伺服器，我們亦對此保留所有權利。

第一章：私人伺服器 玩家守則

1. 禁止針對玩家（由伺服器執行委員會人員定義）
2. 禁止使用外掛／漏洞，如有發現需即時通知管理人員
3. 禁止入侵伺服器（由資訊科技部門定義）
4. 禁止破壞本伺服器和平
5. 禁止賣廣告
6. 禁止洗版
7. 禁止任何偷竊行為
8. 禁止破壞「公共/私人」建築
9. 禁止胡亂殺私有化¹ 動物／村民
10. 禁止偷私人農作物
11. 禁止胡亂使用爆破性方塊破壞地形，包括但不限於：TNT，End Crystal。
12. 禁止胡亂使用爆破性方塊攻擊「實體」，包括但不限於：TNT，End Crystal。
13. 禁止胡亂殺人
14. 未經許可，禁止進入禁區（伺服器執行委員會人員除外）
15. 禁止以任何形式（如：言語）侮辱／攻擊／騷擾他人
16. 禁止討論不當話題
17. 禁止威脅玩家及管理員
18. 禁止以任何方式向管理員索取物品
19. 禁止冒認管理員發出通知

如果私人伺服器玩家破壞以上守則，將受懲罰

私人伺服器營運部 可更改以上第一章守則而不作出任何通知

私人伺服器營運部 可參考第十一章：私人伺服器 懲署建議 作出懲處

如有不足，可參考 第十二章：公開伺服器 懲署章節

第一章及第二章之內容可以互相調配使用並進行參考

¹ 被圍欄 / 方塊圍繞住的領地，請參考《領地守則》

第二章：公開伺服器 玩家守則

1. 必須尊重伺服器管理員以及不得冒認管理員發出通知
2. 不得偷竊任何物品（不論是私人擁有／伺服器擁有的財產）
3. 不得胡亂設置領地／鎖定箱子
4. 不得使用伺服器插件漏洞
5. 不得以不良語言攻擊其他管理員或者玩家（可參考 第一章 第一條）
6. 不得破壞其他建築
7. 不得以任何攻擊方式攻擊伺服器
8. 不得故意令伺服器造成延遲
9. 不得建設侮辱性建築
10. 不得胡亂殺人
11. 禁止以任何方式向管理員收取物品
12. 禁止威脅玩家及管理員
13. 禁止使用不同帳號騙取伺服器獎勵
14. 禁止使用任何 X-Ray 材質包 (Texture Pack) 或 X-Ray 模組 (Mod)

第三章：通訊群組 守則 (WhatsApp/Facebook)

1. 禁止發佈廣告／垃圾 及 病毒言論
定義：在有關伺服器群組內發佈無關 HN 伺服器的信息。
2. 禁止發佈侮辱性／攻擊性言論
定義：在群組內侮辱其他玩家／攻擊 HN 伺服器。
3. 禁止公開私人資料 (有關詳情請參閱《私隱條例》)
定義：請參閱《私隱條例》。
4. 禁止洗版 (根據董事會所通過的第九項議案)
定義：同一名發佈者在同一分鐘內發出多於五個訊息。

第四章：建築物 守則

1. 不准興建一些影響伺服器效能的紅石建築
2. 不准興建地面生怪塔，但不限於空島 及 私人伺服器
3. 如閣下想興建公共建築，請尋找營運部協助申請資源
4. 私人建築方面：
 - A. 私人伺服器將會建議跟隨伺服器計劃建築
 - B. 大型伺服器將會建議跟隨該伺服器條例建築
5. 不論是私有還是公共建築，農場不建議大過 30x30
6. 不論是私有還是公共建築，動物農場建議少過 20x20
7. 不可破壞任何私人建築，否則將會按照規定進行懲處
8. 不可破壞伺服器（官方）建築，否則將會被禁止進入伺服器

第五章：領地使用 守則

定義：使用了領地插件進行私有化的地方／已經被圍欄包圍的土地（只適用於私人伺服器）

1. 不可霸佔領地
2. 玩家不得在任何地方（不包括自己的領地）胡亂放水／倒熔岩／放火，而且不收回。
3. 領地獲取方法為「先到先得制」（已經啟用使用插件啟用領地）
4. 生存伺服器可使用領地插件（私人伺服器則不在此限）
5. 不可在領地內建築不明建築
6. 不可在別人領地內破壞（包括放 Block／Item）[只適用於領地成員]
7. 不可偷別人領地內的東西 [只適用於領地成員]
8. 領地主人有權不被某些玩家進入自己領地
9. 伺服器的管理員有權解除領地
10. 如發現領地問題
 - A. 不見了東西 → 找遊玩中伺服器的管理員
 - B. 無法進入 → 找 技術支援部 職員
11. 無意思建築即得不到領地

第六章：銀行，金融系統之管理及使用 守則

序言：此規條適合於所有伺服器，泛指 HN 所管理的伺服器。

AA：管理者

1. 不可偷銀行任何物品
2. 必須公平公正
3. 如有損失必須立刻通知管理人員

AB：使用者

1. 不可進入儲存庫
2. 不可強制要求管理者給予金錢
3. 不可破壞銀行
4. 銀行內不允許使用傳送及私訊插件
5. 銀行內不允 PVP

B. 金融系統

1. 玩家有責任通報金融系統出現的系統漏洞
2. 管理員不得修改金融系統內的所有資料，除非得到伺服器總管授權許可

第七章：商店使用 守則

A: 商店員工

1. 不可高賣、偷錢及其他物品
2. 如有突發事件，需馬上向管理人員（正在遊玩伺服器的管理人員）道出
3. 店主有權不售出貨品
4. 商店範圍內店主及員工可以要求顧客離開
5. 商店範圍內店主及員工可以禁止玩家進行 PVP
6. 除非得到店主許可，否則不可以移動商店內的儲存箱。

B: 顧客

1. 不可偷商店內物品
2. 不可破壞商店
3. 不可進入未開張或未售出的商店（除非得到特別許可）
4. 不可恐嚇商店員工售貨（如 TNT/Spawn Kill 等）

第八章：管理員 守則

A: 管理人員操守

1. 不偏、不倚地為玩家服務
2. 私人恩怨不可干涉公務
3. 盡忠職守，不會擅自離開崗位，不幹擾伺服器平衡
4. 不會倚賴守則/權利去威脅玩家
5. 在生存或小遊戲伺服器不可轉 Gamemode，除特別情況²外
6. 禁止增加或修改自己或別人的金錢(管理員被馬上封禁，測試中伺服器除外)
7. 禁止修改或企圖破壞伺服器及內部資料
8. 禁止更改別人或個人資料，包括但不限於 Nickname，Permission
9. 禁止胡亂使用指令，包括但不限於 /op, /lp, /socialspy
10. 禁止濫用職權，濫用職權定義由 質檢及支援經理 (Q&S) 決定

B: 考慮懲處玩家之原則

1. 該玩家正或有可能危害整個伺服器安全
2. 玩家是否達到踢除或使用此守則有關部分之嚴重性
3. 該玩家是否被嫁禍、指使等被其他玩家誘導的動作

C: 管理員踢除之注意事項

1. 內部調查小組 是否授權該管理員豁免向未經通報情況下進行踢除之權限
2. 該玩家/管理員有沒有向司法部門提出上訴重審
3. 踢除前先知會上司或有關部門 (營運部門/法規部門)

D: 人力資源及行政部 內部調查小組 控制之權力

1. 調查小組 可使用本章節內所有條文
2. 可以踢除不當玩家和管理員，但需要在踢隨後通報伺服器總管 (GMSN) 及營運經理 (OPM)

E: 管理人員在遇上突發事情之豁免

1. 若果玩家的遊戲平衡 或 發生影響遊戲體驗之事情，管理人員可以 啟動緊急應變程序，暫時使用 /kick, /tempban, /mute，但必須輸入原因。
2. 在緊急的情況下 (包括但不限於：伺服器遭受入侵，Console 不受控制，玩家叛亂，插件出現嚴重故障，管理員違規但不受控制，管理員叛變，危機處理課啟用應變級別)，管理員可以在未經任何人的情況下暫時關閉伺服器，但事後必須馬上通知 伺服器總管 及 營運經理。
3. 當伺服器出現不可抗力的因素下，伺服器總管可以授權伺服器管理員啟動應變程序，暫時全權接手伺服器所有事務。

² 例如有玩家在伺服器內使用外掛，管理員可以在未經通報下封禁或踢除該玩家

第九章：通訊群組 懲署章節

違反內容	初犯	再犯
<u>發佈廣告</u>	將會被踢出群組一天	將會被永久踢出群組 (白名單伺服器：將會喪失玩家資格)
<u>發佈侮辱性／ 攻擊性言論</u>	將會被踢出群組五天	將會被永久踢出群組 (白名單伺服器：將會喪失玩家資格)
<u>公開私人資料</u> (有關詳情請參閱 《私隱條例》)	將會被踢出群組五天	將會被永久踢出群組 (白名單伺服器：將會喪失玩家資格)
<u>洗版法</u> (根據董事會所通過的 第九項議案)	將會被踢出群組一天	將會被永久踢出群組 (白名單伺服器：將會喪失玩家資格)

第十章：玩家投訴反駁條例

1. 參觀別人的家不屬投訴範圍 (除非別人已經表明不可進入)
2. 如錯手殺人不屬投訴範圍 (殺人不超過 1 次)
3. 殺死村民，無論好與壞，都不屬投訴範圍 (不包括私有化範圍)
4. 未納入伺服器禁區範圍不可當作亂入伺服器禁區，因該區不屬投訴範圍

第十一章：私人伺服器 懲署建議

違反內容	初犯	次犯	再犯
使用外掛	封禁三日	封禁一個月	踢出伺服器
胡亂殺人	口頭警告	封禁一星期	踢出伺服器
擅入民居	口頭警告	封禁三日	封禁一星期
騷擾別人	監禁一日	監禁二日	如此類推
發佈廣告	口頭警告	靜音一日	從群組中踢出

偷竊／破壞公共／別人／私人物品或動物 ... /etc. (伺服器中擁有的條例) 可以參考 公開伺服器 懲署章節 作出懲罰

第十二章：公開伺服器 懲署章節

違反內容	初犯	次犯	再犯
<u>偷竊</u>	必須在五天内把有關物品還給原本的擁有者，否則所有資產將會被凍結，直至玩家把資源歸還給原本擁有者。	將會被封禁一星期，並且必須在封禁後把資源馬上還給原本擁有者。	有關玩家將會被永久封禁(適用於白名單及公開伺服器)。
<u>冒認管理員發出通知</u>	封禁一星期。	有關玩家永久封禁，並且將會上載到 聯合問題玩家發佈中心。	
<u>使用伺服器插件漏洞</u>	有關玩家永久封禁，並且將會上載到 聯合問題玩家發佈中心。		
<u>破壞公共物品或私人物品</u>	監禁一星期。	封禁一個月。	有關玩家將會被永久封禁。
<u>使用外掛或攻擊伺服器</u>	有關玩家將會被永久封禁。		
<u>胡亂殺人</u>	封禁一星期。	有關玩家將會被永久封禁。	
<u>惡意破壞別人建築(創造)</u>	封禁一星期。	有關玩家將會被永久封禁。	
<u>建造無意義的建築物</u>	建築物將會被管理人員刪除。	建築物將會被管理人員刪除。	建築物將會被管理人員刪除。
<u>製作無意義紅石迴路</u>	紅石迴路將會被馬上移除，並且有關玩家將會在一星期內沒法重新進入有關系統。	永久禁止進入伺服器或相關世界。	
<u>故意令伺服器造成延遲</u>	有關玩家將會在一星期內沒法重新進入有關伺服器或世界。	永久禁止進入伺服器或世界。	
<u>開啟子帳號並騙取獎勵</u>	有關玩家將會被沒收資源，並且重設玩家資料。	有關玩家將會被永久禁止進入伺服器。	
<u>建設侮辱性建築</u>	封禁一星期。	有關玩家將會被沒收資源，封禁二星期。	有關玩家將會被永久禁止進入伺服器。

第十三章：補敘的七條

1. 若果管理人員違反有關規條，處理手法一視同仁。
2. 管理人員沒有特權去繞過有關條例的限制，否則將有機會濫用職權被解僱。
3. 若果玩家收到管理人員欺壓，請務必向 內部調查小組 投訴。
4. 玩家所登入的所有資訊將會被本組織 資訊科技部 加密處理。
5. 若果伺服器是因自然災害或自然因素停止運作，而導致玩家有損失，伺服器團隊恕不負責。
6. 由於社交媒體及通訊軟件並非由本組織開發，根據《私隱條例》，我們未必能完全保障有關你的資料的安全性。
7. 若果你離開了白名單伺服器，玩家資料將會被保存半年後，從系統資料庫中移除。

附錄部分

附錄一：Ultra Sky 伺服器額外規條

1. 若果出現伺服器大規模延遲，玩家務必馬上通知伺服器管理員，並且要求檢查 “Chunk File” (r.0.-1.mca)
2. 建議玩家不要製作連續性的紅石建築，包括但不限於 Redstone Clock
3. 你是正版玩家
4. 此伺服器為純生存伺服器，並不設有任何非管理及優化插件 (Example: RPG)
5. 不准大量養殖動物 (多餘 160 隻 per Chunk)

附錄二：Entity 之管理及養殖守則

定義：Entity 指「/kill @e 可消除之實體」，包括但不限於，玩家，動物，怪物以及非生物。

1. 玩家及管理員只可以養殖動物，動物指並未會對玩家造成攻擊的實體
2. 我們建議伺服器「Per Chunk」不會多於 600 實體
3. 在有需要的情況下，管理人員有權移除影響伺服器效能的實體
4. 若果該 Non-living-Object Entity (Snowball/Fireball) 並非由玩家或管理員產生，相關對伺服器之影響並不會構成任何懲處。
5. 掛畫，弓箭，三叉戟，物件展示框 (泛指所有可投擲之物品) 將不計算在影響伺服器效能之中，除非故意製作大量此類物品，否則不計算在內。
6. 掉落物 (Falling Block) 若果在三分鐘內沒有被撿起，伺服器系統將會當作廢物處理，並且移除相關掉落物。

附錄三：禁區製作及管理

定義：玩家在未經授權下不得進入之地方

A: 製作

1. 玩家並不能申請禁區，只能使用領地代替
2. 禁區製作需要得到伺服器總管同意，才能把該地方定義為禁區
3. 若果使用實體禁區，相關地方需要使用基岩 (Bedrock)／屏障方塊 (Barrier) 包圍
4. 若果使用虛擬禁區，需要擁有相關插件管理相關領地
5. 伺服器總管對禁區指定義有最終決定權

B: 管理

1. 只有實體禁區內可以使用指令方塊，其他地方並不能使用
2. 銀行之 儲存庫 亦屬於禁區範圍
3. 管理員在未經授權下不得擅自修改，擴建，縮緊禁區

附錄四：PT (Power Tools) 製作及管理

1. PT 工具只限管理員測試使用
2. 在製作 PT 工具前，務必通知伺服器總管
3. 若果管理員決定不移除相關 PT 工具，請管理員小心存放相關工具，包括存放在禁區，自身之背包或存放在終界箱 (Ender Chest)
4. 管理員不得擅自把 PT 工具贈送或轉售玩家，一經發現，將有機會被解僱處理

附錄五：公共建築定義

- 市政大樓／重生點建築 (Spawn Point)
- 伺服器公開活動建築
- 地底鐵路
- 所有與現實相關的公共建築，例如：醫院

相關公共建築需要跟隨伺服器發展風格

附錄六：鐵路系統控制規條

1. 不得進入**鐵路控制中心**。
2. 不得破壞鐵路系統的任何方塊。
3. 不得在未經批准下任意開關鐵路系統上的任何按鈕及控制桿。
4. 不得在未經批准下轉向。
5. 不得進入關閉後的車站。
6. 不得進入**路軌範圍**。

7. Entity (請參考附錄二) 不得進入列車及車站範圍。

附錄七：HRL 市民制度及限權組

如何從訪客 (Visitor) 轉 市民 (Citizen)

- 選擇成為伺服器中其中一個城市的市民
- 填寫 Form (表格) 申請
- 預計等待兩個工作天處理申請

(途中會有市長批核相關申請，政府用地將會由 伺服器管理員處理)

➤ 正式成為伺服器市民

市民限權：

1. 購買及放售商店及住宅
2. 購入及放售股票
3. 進行買賣
4. 可在城市內申請領地建築 (必須在所屬城市內向市長申請)

附錄八：HRL 市長制度

申請渠道：個人金錢額達到 \$100,000.

- 相關市民向伺服器總管申請城市領地 (Lands)
 - 領地位置由伺服器總管決定 (約 1000 x 1000)
 - 市長將會擁有創造模式的權限 & 部分 W/E 權限
1. 市長只限在自己所擁有的城市內使用 W/E
 2. 市長不得把任何創造模式物品給予其他玩家，包括但不限於方塊及物品
- *Hyper Land 伺服器總管對此有最終決定權