



## 《伺服器總規》

# Genetic Regulation on Minecraft Server

---

本守則由 核心管理組 及 理事會 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 .....	2
第一章：遊戲伺服器 通用玩家守則 .....	3
第二章：遊戲伺服器 玩家守則（補敘） .....	4
2.1: Ultra Sky 伺服器額外規條.....	4
第三章：通訊群組 守則（WhatsApp/Facebook/Discord）.....	5
第四章：建築物 守則 .....	5
第五章：領地使用 守則 .....	6
第六章：銀行，金融系統之管理及使用 守則 .....	6
第七章：商店使用 守則 .....	7
第八章：伺服器職員 守則 .....	8
第九章：通訊群組 懲署章節 .....	9
第十章：玩家投訴反駁條例 .....	9
第十一章：私人伺服器 懲署建議 .....	10
第十二章：遊戲伺服器 通用懲署章節 .....	11
第十三章：補敘的七條 .....	12
附錄部分.....	12
附錄一：Entity 之管理及養殖守則.....	12
附錄二：禁區製作及管理.....	12
附錄三：PT (Power Tools) 製作及管理.....	13
附錄四：公共建築定義.....	13
附錄五：鐵路系統控制規條.....	13

## 第零章：總章

1. **核心管理組** 將負責執行和闡述本規條，並擁有對本規條之修改權、以及執行上之最終決定權，其他非相關部門或委員會一律不准干涉。
2. **HN 理事會** 擁有對本規條之最終修改權。
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。  
伺服器管理人員於特定事宜（包括但不限於 對伺服器曾有重大貢獻）上或可採用酌情權，減低、甚至撤銷對違規者之處罰。
4. 若果玩家不滿被裁決或認為裁決內容不恰當，可在裁決後七個工作天內向 **上訴及仲裁委員會** 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，但需要向管理員申報，並填寫記錄表單。帳號以 IP 位置為依據，代表如有發現有同一 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：遊戲伺服器 通用玩家守則

1. 禁止惡意針對玩家<sup>1</sup>（由相關伺服器管理組定義）；
2. 禁止使用外掛／不被允許使用之遊戲漏洞；
3. 禁止入侵／攻擊伺服器（由資訊科技部門定義）；
4. 禁止造成任何破壞遊戲公平性及遊戲體驗行為；
5. 禁止於聊天室中作出一切洗頻之行為、發放未經證實之消息 或 通知，及發放任何未經伺服器職員授權之宣傳活動；
6. 禁止任何偷竊行為（不論為私人擁有 或 伺服器擁有的財產）；
7. 禁止破壞公共 或 私人建築物；
8. 禁止胡亂宰殺已被私有化<sup>2</sup>之動物 或 村民；
9. 禁止胡亂使用爆破性方塊破壞地形，包括但不限於：TNT，終界水晶；
10. 禁止胡亂使用爆破性方塊攻擊「實體」，包括但不限於：TNT，終界水晶；
11. 禁止胡亂殺人<sup>3</sup>；
12. 禁止於未經伺服器職員授權下進入禁區（相關伺服器管理組除外）；
13. 禁止討論不當話題<sup>4</sup>；
14. 禁止威脅任何伺服器內之玩家（管理人員及本組織／機構之職員均計算在內）；
15. 伺服器內玩家之間（管理人員及本組織／機構之職員均計算在內）應彼此尊重。

---

<sup>1</sup> 針對玩家：以任何形式（如：言語）侮辱／攻擊／騷擾他人

<sup>2</sup> 私有化：被圍欄 / 方塊圍繞住的領地，請參考《領地守則》

<sup>3</sup> 胡亂殺人：不包括錯手殺人，請參考第十章

<sup>4</sup> 不當話題：令人感到厭惡 或 造成罵戰之話題

## 第二章：遊戲伺服器 玩家守則（補敘）

### 2.1: 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. 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)
4. 不准大量養殖動物 (多餘 160 隻 per Chunk)
5. 玩家 (包括 Admin, Helpers) 必須互相尊重, 開適當的玩笑
6. 不可使用任何 Texture Packs, Mod (開掛) 及利用遊戲漏洞 (不包括地獄 Y=128 基岩層以上)
7. 禁止使用對其他玩家造成滋擾的裝置, 包括長時間使用連閃紅石裝置 (於自己私人範圍內不受限, 若有其他玩家反映或情況太嚴重時, 可向 Admin 要求清拆)
8. 禁止沒有原因的殺戮 (PVP 除外, 且需要雙方同意, 但如果一方攻擊對方而對方還擊, 則視為雙方同意)

**\*核心管理組對本 2.1 節擁有修訂權\***

**\*HNPO. 伺服器管理團隊可修改第二章 (相關部份) 守則而不作出任何通知\***

### 第三章：通訊群組 守則 (WhatsApp/Facebook/Discord)

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. 不得興建一些影響伺服器效能<sup>5</sup>的建築；
2. 不得於生存世界興建地面生怪塔，但不限於 空島 及 私人伺服器；
3. 不得破壞任何私人 或 伺服器 (官方) 建築，否則將會按照規定進行懲處；
4. 不得建設侮辱性建築<sup>6</sup>、無意義、不明之建築；
5. 如閣下希望為伺服器興建公共建築，請向所屬伺服器管理組申請資源；
6. 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；
7. 不論私有 或 公共建築，農場不建議大於  $30^2$  (30x30) 平方格；
8. 不論私有 或 公共建築，動物農場建議少於  $20^2$  (20x20) 平方格。

---

<sup>5</sup> 影響伺服器效能：如造成延遲

<sup>6</sup> 侮辱性建築：令人感到厭惡 或 涉及 18+ 之建築物

## 第五章：領地使用 守則

領地定義：使用領地插件進行私有化的地方／已經被圍欄包圍的土地（後者只適用於私人伺服器 或 任何未有安裝領地插件的公開伺服器）

序言：領地主人、管理人有責任保障其管轄領地之安全，包括但不限於慎重考慮對於領地成員的增減。如相關領地內出現下列違規事項，且違規者為相關領地之成員，伺服器管理組成員有權不受理相關違規事宜之舉報。

1. 不可霸佔領地<sup>7</sup>；
2. 不可以不當途徑在別人領地內進行破壞（包括放置方塊或物品）或偷竊行為；
3. 玩家不得在任何地方（不包括自己的領地<sup>8</sup>）胡亂放水／倒熔岩／放火，而且不收回；
4. 領地將以「先到先得」原則進行分配<sup>9</sup>；
5. 生存伺服器可使用領地插件（私人伺服器則不在此限）；
6. 領地主人有權禁止特定玩家進入領地；
7. 伺服器管理員有權解除領地，但必須提供合理依據；
8. 如發現領地問題：
  - A. 不見了東西 → 向 伺服器管理員 尋求協助；
  - B. 無法進入 → 向 伺服器開發人員 或 核心管理組成員 尋求協助；
9. 無意思建築即得不到領地；
10. 不得胡亂設置領地／鎖定箱子。

## 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. 不可偷取銀行內任何物品；
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（只限 /tpahere 等類型指令）或私訊功能；
5. 銀行內不允許 PVP。

---

<sup>7</sup> 如進行私有化後，不在相關領地內進行建築

<sup>8</sup> 自己的領地：任何「你」於地圖上領地內擁有成員或更高資格之領地

<sup>9</sup> 已進行私有化之領地即計算為成功獲取相關領地

B: 金融系統（如：金錢系統、遊戲點數系統）

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，除非得到核心管理組授權許可。

### **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：伺服器職員 守則

### A: 職員操守

1. 應盡忠職守，不擅自離開崗位，不干擾伺服器平衡，不偏、不倚地為玩家服務，同時私人恩怨不應干涉公務；
2. 不得錯誤運用守則／濫用權力威脅玩家；
3. 在遊戲伺服器中不可轉換遊戲模式，特別情況<sup>10</sup>除外；
4. 禁止修改自己或別人的金錢（測試伺服器功能除外）；
5. 禁止修改或企圖破壞伺服器及內部資料；
6. 禁止胡亂更改別人或個人資料，包括但不限於 暱稱，權限；
7. 禁止不當使用指令，包括但不限於 /op, /lp, /socialspy；
8. 禁止濫用職權，濫用職權由 核心管理組 定義；
9. 職員可在核心管理組同意下，使用不同遊戲模式在遊戲內進行公共建設；
10. 若果伺服器遊玩模式為絕對原味生存，職員將會禁止在該世界或伺服器使用非管理性插件或指令，詳請將由伺服器管理團隊或核心管理組討論後得出，否則視為違反本章節第八條並授予適當懲處；
11. 若果伺服器內出現嚴重管理問題，導致管理人員無法有力進行管理時，核心管理組、組織總經理將可重新分配管理人員架構；
12. 若所有管理人員都無法有力地管理伺服器，核心管理組將會接管伺服器，詳請參考《組織章程》第貳章第七條。

**\*其他資訊請參考《員工守則及職員手冊》第二章第三節\***

### 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；
4. 該玩家是否曾對伺服器曾有重大貢獻。

### C: 踢除時之注意事項

1. 內部調查科 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／管理員有沒有向懲處及調查機關提出上訴重審；
3. 踢除前先知會上級或相關部門/小組（包括但不限於 核心管理組）。

### D: 內部調查科 控制之權力

1. 內部調查科 可參照本守則內所有條文；
2. 可踢除不當玩家或職員，但需要在踢除後通報核心管理組，並簡述原因。

---

<sup>10</sup> 特別情況：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

#### E: 管理人員在遇上突發事情時之豁免

1. 若玩家作出影響遊戲平衡 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，伺服器後台不受控制，玩家叛亂，插件出現嚴重故障，管理員違規且不受控制，管理員叛變，危機處理課啟用應變級別），管理員可以暫時關閉伺服器，但事後必須馬上通知核心管理組 並 簡述原因；
3. 當伺服器出現不可抗力的因素下，核心管理組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。

#### 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：將會同時喪失玩家資格)
<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：將會同時喪失玩家資格)
<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：將會同時喪失玩家資格)
<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：將會同時喪失玩家資格)

#### 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

包括但不限於偷竊／破壞公共／別人／私人物品或動物（伺服器中擁有的條例）

\*必要時可參考 第十二章：遊戲伺服器 通用懲署章節 作出懲罰\*

## 第十二章：遊戲伺服器 通用懲署章節

違反內容	初犯	次犯	再犯
<u>違反第一章第 6-11 任一條款。</u>	將被封禁，為期一個月或以下	將被封禁，為期六個月或以下	有關玩家將被永久 (IP) 封禁。
<u>違反第一章第 1, 5, 13, 14 任一條款。</u>	視乎情況，必要時或可被禁言，為期一個月或以下；或封禁，為期兩星期或以下。	同上。唯可被封禁三個月或以下。	
<u>違反第一章第 2, 3, 4, 12 任一條款。</u>	封禁兩個月或以上；必要時或被永久 (IP) 封禁。		
<u>違反第四章第 2-4 任一條款。</u>	相關建築物將會被管理人員刪除。	建築物將會被管理人員刪除；必要時或會採取封禁，為期兩星期或以上。	
<u>違反第四章第 1 條。</u>	紅石迴路將會被馬上移除；必要時或會採取封禁，為期一至兩星期。 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。	同上。唯必要時或會採取封禁，為期兩星期至三個月。	永久 (IP) 封禁；或被禁止進入相關世界。
<u>違反第五章第 1 條。</u>	相關領地將被管理人員以「霸佔領地」為由解除。	同上。唯必要時或會採取封禁，為期兩星期或以下。	同上。唯必要時或會採取封禁，為期三個月或以下。
<u>違反第五章第 2, 3, 10 任一條款。</u>	將被封禁，為期一個月或以下。	將被封禁，為期六個月或以下。	有關玩家將被永久 (IP) 封禁。
<u>違反第六章 AB 部分任一條款。</u>	視乎情況。必要時或會採取監禁或封禁，為期兩星期或以下。	同上。且將被解除銀行使用者身份。	
<u>違反第七章 A 部分第 1 條。</u>	視乎情況。必要時或會採取監禁或封禁，為期兩星期或以下。		
<u>違反第七章 A 部分第 3 條。</u>	視乎情況。必要時或會採取監禁或封禁，為期兩星期或以下。		
<u>開啟子帳號並騙取獎勵</u>	沒收相關獎勵 (主帳號)，並重設相關子帳號之玩家資料。	同上。唯必要時或會採取 IP 封禁，為期兩星期至三個月。	永久 IP 封禁。

### 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，否則將有機會被視為濫用職權而被解僱。
3. 若果玩家被管理人員欺壓，請務必向 內部調查科 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，你的玩家資料將在被保存半年後，從系統資料庫中移除。

### 附錄部分

#### 附錄一：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。

#### 附錄二：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

### 附錄三：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

### 附錄四：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\*

### 附錄五：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 (請參考附錄一) 不得進入列車及車站範圍。

本規條最後更新：2021/05/04

---

HyperNitePo.\守則\《伺服器總規》