



《警戒狀態及危機處理規定》

Regulation of  
Alert State and Controls

---

---

本守則由 危機處理課 製作

Hyper Group © 2022 版權所有，不得抄襲

---

此守則乃屬於 Hyper Group 危機處理課 所擁有，適用於所有成員。

---

簡介 本規定之確立是為了讓 Hyper Group (下稱 本機構 或 本組織) 遭遇緊急事件時，相關部門及管理層得以有效施行應變措施，同時對應危機是可以迅速作出反應，希望可以在造成最低的破壞及損傷時及時進行救援程序，確保 Hyper Group 能繼續提供有限度服務及確保關鍵任務系統給業務能夠正常運作。我們將會把危險級數分為五級 ( 附件 A：危機等級及戒備狀態 )，由危機處理課負責執执行程序。

- 第一條： 本規定未有明定或持有疑慮者，由「危機處理課」解釋為準。
- 第二條： 本機構之危機等級為五級制度，詳情可參考附件 A：危機等級及戒備狀態
- 第三條： 五級戒備狀態頒布之時，應得到「危機處理課」核准，並由危機處理課任一成員進行發佈；警戒狀況之時效，由「危機處理課」依照相關情況評定。
- 第四條： 四級戒備狀態頒布之時，應得到「危機處理課」核准，並由危機處理課任一成員進行發佈；「危機處理課」亦可臨時授權相關部門或成員額外權限，以應對相關情況；警戒狀況之時效，由「危機處理課」依照相關情況評定。
- 第五條： 三級戒備狀態頒布之時，應得到「常務委員會」核准，「危機處理課」執行，並由危機處理課主席進行發佈；「常務委員會」可臨時授權「危機處理課」特殊權限，以應對相關情況；警戒狀況之時效，由「危機處理課」依照相關情況評定。
- 第六條： 二級戒備狀態頒布之時，應得到「常務委員會」核准，「危機處理課」執行，並由危機處理課主席進行發佈；在相關戒備狀態頒布之時，「危機處理課」將會同時擁有臨時所有行政管理權，可藉此頒布緊急命令，保障本機構之正常運作；警戒狀況之時效，由「常務委員會主席」依照相關情況評定。
- 第七條： 一級戒備狀態頒布之時，應得到「全體委員會主席」核准，「常務委員會」執行，並由危機處理課主席進行發佈；「常務委員會」應根據附件 B 籌組「應急事務委員會」，嘗試解決相關緊急狀況；常務委員會主席亦可就情況暫時停止或暫緩執行已發佈之行政命令或規條，並視乎情況考慮是否請求援助。

- 第八條： 一級戒備狀態頒布之時，「應急事務委員會」應共同召開緊急會議，商議緊急應變措施，並予以解決；緊急會議之決議，將不需根據「議事規則」的規範，以快速模式即時執行。
- 任何表決將會以大比數通過作處理。
- 第九條： 所有戒備狀態應由本機構常務委員會危機處理課宣佈，其他人員所發佈的戒備狀態將無效。
- 第一〇條： 關於戒備狀態之所有事宜，本條例未明文規定之，應由常務委員會決議為準。
- 第一一條： 本機構自 2019 起使用「意外事件報告」系統，確保所有意外事故有蹟可尋。「意外事故報告」應在事故發生後 12 個工作天內完成，並交由危機處理課主席審批，關於意外事件報告系統之使用方法，請參考由資訊科技部發佈之[教學文檔](#)。
- 第一二條： 關於要求「緊急狀態」之發佈，職員可以使用「營運管理系統」當中的「信息中心」發佈「審核信息」，在得到常務委員會主席或危機處理課主席批核後，要求發佈。

## 附件 A：危機等級及戒備狀態

### 危險等級：

五級戒備 - 對伺服器構成威脅 (正常情況下不會在組織來全面啟動戒備)

四級戒備 - 將有機會影響到本組織行政運作

三級戒備 - 將嚴重危害到本組織內部行政運作或業務發展

二級戒備 - 將會對組織架構造成嚴重影響

一級戒備 - 將有機會導致本組織倒閉

### 戒備等級內容及解決方法：

#### 1. 五級戒備：對遊戲伺服器構成威脅

**啟動契機：**在伺服器正常運行期間收到通知伺服器有機會被網絡攻擊 或 玩家對伺服器構成威脅 或 管理員發現伺服器運行時出現問題 或 其他對伺服器造成問題的原因 (不包括管理員內亂或暴動)

**即時應對方法：**核心管理組、伺服器總管 須通知 組織總經理 或 助理組織總經理 有關情況，並且同時通知 資訊科技部 出現相關問題。讓 資訊科技部 盡快調查問題原因及進行修復。若果問題涉及嚴重影響伺服器運作，資訊科技部 可考慮 **關閉伺服器進行維護**並作出公告通知。

#### 案例：

HiByeCraft 伺服器出現了過量錯誤訊息，造成伺服器嚴重卡頓。(2016 / 11)

UltraSky 伺服器出現地圖故障，造成伺服器嚴重卡頓。(2018)

## 2. 四級戒備 - 將有機會影響到本機構行政運作

**啟動契機：**管理員內亂或暴動 或 發現有內宄 (普通職員)

**即時應對方法：**

- a) **遊戲伺服器：**核心管理組、伺服器總管 須馬上通知 危機處理課，內部調查科會根據有關影響進行內部紀律聆訊。在緊急情況下，管理層允許對有關管理員強制停職。
- b) **機構內部：**由 危機處理課 聯絡 內部調查科 召開「聯席會議」進行**緊急調查**，並調用所有職員的《利益申報表》及「職員紀錄」以供調查之用。

**案例：**

a) **遊戲伺服器：**

前開發人員與前總管及多名伺服器管理員發生內部罵戰，管理員罷工導致伺服器一度停止運作。(2017/2/15)

b) **組織內部：**

組織內有職員在任並且發現鄰近組織擁有內部通訊紀錄 (2017/12/17)

組織內有職員被威脅必須離開本組織 (2017/9/11)

### 3. 三級戒備 - 將嚴重危害到本組織內部行政運作或業務發展

**啟動契機：**伺服器管理團隊引起伺服器騷亂 或 伺服器團隊嚴重濫用職權影響營運工作 或 組織內有行政人員策劃使用**非制度化**推翻 組織決策人或管理層 或 發現有內宄 (高級職員)<sup>1</sup>

**即時應對方法：**

- a) **遊戲伺服器：**管理委員會 負責監察有關情況，可就情況強制要求資訊科技部關閉伺服器，並且召開管理委員會投票解除 相關成員 職務。  
在最壞的情況下，管理委員會 可要求 理事會主席授權 強制終止營運有關伺服器。
- b) **組織內部：**管理層可要求 相關組織決策人 凍結有關職員職權及資訊系統之權限。在得到 常務委員會 的授權下，可就有關問題召開會議並撤銷相關職員之職務。

**案例：**

- a) **伺服器：**前 NS 總管以關閉伺服器威脅開發人員 (2017/2/16)
- b) **組織內部：**發現管理層離職時盜取存有個人資料的文件<sup>2</sup> (2017/7/15)

### 4. 二級戒備 - 將對組織架構造成嚴重影響

**啟動契機：**管理層意圖或實際執行，無理更變人事架構或改變行政架構 (包括破壞架構上的理想性及穩定)，意圖以權力威脅其他職員服從或影響各委員會及決策機構之決策。

**即時應對方法：**危機處理課主席允許暫停相關管理層之職務及資訊系統之權限。若 相關職員 已經操控本機構大多的行政及決策機關、核心機關，常務委員會允許通過緊急會議，宣布 **一級戒備** 及在最壞情況下宣佈暫停本機構 (一般業務) 運作。

**案例：**前管理層涉嫌操控人事架構並濫用職權 (2017/4/13)

---

<sup>1</sup>高級職員 意指 部門主管 或以上之所有人士

<sup>2</sup>為保障個人資料安全，上述事件已經交由 香港警方 處理，並且已經馬上更改網上帳號密碼

## 5. 一級戒備 - 將有機會導致本組織倒閉

### 啟動契機：

內部架構受到嚴重破壞導致無法繼續正常營運 或 大量伺服器系統 (硬件及軟件)、關鍵任務系統遭受破壞或已經失去聯絡

### 即時應對方法：

- a) **內部架構受到嚴重破壞：**全體委員會主席允許解散董事會、理事會、所有委員會及暫停組織決策人及其轄下總監及部門主管的職務，並且暫時成立「應急事務委員會」，確保本機構能夠暫時提供有限度服務。所有合作機構將會因此暫時停止合作，直至解除威脅。「應急事務委員會」將接管所有部門及委員會，重新制定內部架構，並且為遊戲及營運伺服器提供最低有限度服務。
- b) **所有伺服器系統已經失去聯絡：**管理層需與首席營運及訊息總監、首席資訊安全總監 使用一切可行之辦法盡力與失去聯絡的伺服器重新建立連線，若最終亦未能啟動連線，助理組織總經理 或 首席營運及訊息總監 需通知危機處理課 放棄伺服器運作，並且宣佈暫時終止本機構轄下及附屬組織的運作。若果在七天內未能解決問題，本組織將對外宣布暫停業務之運作。  
(在必要及可行的情況下，我們會嘗試將關鍵任務系統轉移到 VPS 或其他雲伺服器當中)
- c) **補敘：**若果 HYPER GROUP 已經到達一個無可挽救的地步，全體委員會主席 將會根據《組織章程》7(2)，解散本機構。

### 案例：

- a) 暫無案例
- b) HN 管理層因帳號洩漏導致 MCSS 遭受入侵，並影響生產系統正常運作。  
(2020/05/10)

## 附件 B：應急事務委員會的組成方法

- 必然主席：常務委員會委員長 及 危機處理課主席
- 必然成員：全體委員會主席、各總監（如適用）
- 非必然成員：顧問及其他外部援助

本文件由 危機處理課 擁有

最後修改：2022/03/30

---