

Das Moderationssystem bei Knuddels

Das Moderationssystem bei Knuddels erleichtert den Besitzern eines MyChannels die Durchführung von moderierten Events. Es ermöglicht z.B. die Durchführung von Umfragen im Channel und erlaubt den Veranstaltern gezielt Personen Rederechte zu vergeben, so dass Mitspieler öffentlich schreiben und Zuschauer auch wirklich nur mitlesen können. In diesem Dokument wird die Verwendung des Moderationssystems im Detail erklärt.

Inhalt

(Stand: 23.05.2016)

1.	Vergabe der Moderationsrechte.....	2
2.	Moderationssystem aktivieren & deaktivieren.....	2
3.	Rederechte	2
3.1.	Moderator	3
3.2.	VIP.....	3
3.3.	Permanentes Rederecht.....	3
3.4.	Einmaliges Rederecht	3
3.5.	Kein Rederecht	4
3.6.	Als Teilnehmer seine Rederechte wieder abgeben.....	4
3.7.	Alle Rederechte entziehen	4
3.8.	Automatischer Entzug der Rederechte	5
3.9.	Farbe der schreibenden Moderatoren und VIPs ändern	5
4.	Tools um Nutzer einzubinden	5
4.1.	Clap-o-Meter	5
4.2.	Mehrere Teilnehmer Knuddeln	6
4.3.	Umfrage im Channel machen	6
4.4.	Text- oder Sortieraufgabe im Channel stellen	7
4.5.	Promi-Modus.....	8
4.5.1.	Aktivieren & beenden.....	8
4.5.2.	Ignore-Liste löschen	9
5.	Die Soccerbox	9
5.1.	Soccerbox für den Channel de-/aktivieren.....	9
5.2.	Spiel im MyChannel starten	10
5.3.	Moderation des Spiels.....	10
5.4.	Spezielle Befehle bei Entscheidungsspielen.....	11
5.5.	Spezielle Befehle im Spiel.....	12

1. Vergabe der Moderationsrechte

Besitzer eines MyChannels können in den Einstellungen des MyChannels bis zu 20 Personen Mod-Rechte vergeben. Die Eingabezeile ist direkt unter dem Feld für die Channelmoderatoren zu finden.

2. Moderationssystem aktivieren & deaktivieren



Funktion: `/mod channel:on`

Wirkung: Gibt ein Nutzer mit Moderationsrechten die Funktion **/mod channel:on** ein, so ist das Moderationssystem im Channel aktiv und nur Nutzer mit Rederecht können im Channel Nachrichten veröffentlichen. Alle anderen Nutzer erhalten einen privaten Hinweis, der über das moderierte Event informiert.

Funktion: `/mod channel:off`

Wirkung: Deaktiviert die Moderation und alle Nutzer im Channel können wieder öffentliche Nachrichten verfassen.

Hinweis: Ist die Moderation in einem Channel aktiv, wird dies durch einen Hinweis ganz oben im Channel angezeigt.

HINWEIS: Dieser Channel ist moderiert. Nur  und  können öffentlich sprechen.

3. Rederechte

Im Moderationssystem wird zwischen fünf verschiedenen Rederechten unterschieden.


- Moderator
- VIP
- Permanentes Rederecht
- Einmaliges Rederecht
- Kein Rederecht

Mit Hilfe der bei den einzelnen Rederechten genannten Funktionen können Moderatoren (und nur diese) die jeweiligen Rederechte vergeben.

3.1. Moderator

Moderatoren sind die leitenden Akteure eines moderierten Events. Sie sind verantwortlich für den Ablauf und haben als einzige die Berechtigung Rederechte zu setzen und wieder zu entfernen.


Das Recht als Moderator agieren zu können erhält eine Person durch den Besitzer des MyChannels, oder (für öffentliche Systemchannel) durch ein offizielles Eventteam.

Moderatoren schreiben automatisch immer etwas größer als Standardschriftgröße im Channel und in der eingestellten Channelfarbe für rot. Aktive Moderatoren sind in der Nickliste durch dieses Icon gekennzeichnet: 

Funktion: `/mod mod:NICK`

3.2. VIP

VIP sind bei Events beispielsweise die Mitspieler oder Interviewpartner.

VIP schreiben automatisch immer etwas größer als Standardschriftgröße im Channel und in der eingestellten Channelfarbe für blau. Der Nick eines VIP ist in der Nickliste durch dieses Icon gekennzeichnet: 

Funktion: `/mod vip:NICK`

3.3. Permanentes Rederecht

Nutzer, die permanentes Rederecht genießen, können während eines Events öffentlich schreiben. Während eines Events ist dieses Rederecht beispielsweise für „Publikumsjoker“ sinnvoll.

Ein Nutzer mit permanentem Rederecht wird in der Nickliste nicht speziell gekennzeichnet.

Funktion: `/mod permanent:NICK`

3.4. Einmaliges Rederecht

Nutzer, die einmaliges Rederecht genießen, können während eines Events nur genau eine Nachricht öffentlich schreiben. Während eines Events kann dieses Rederecht genutzt werden, um während einer Diskussion kurze Publikumsstatements zuzulassen.

Ein Nutzer mit einmaligem Rederecht wird in der Nickliste nicht speziell gekennzeichnet.

Funktion: `/mod once:NICK`

Wirkung: Vergibt das einmalige Rederecht an NICK. Nach der Nachricht ist es automatisch deaktiviert.

Funktion: `/mod once:all`

Wirkung: Vergibt das einmalige Rederecht an alle Nicks im Channel, bis jeder eine Nachricht geschrieben hat, oder es wieder entzogen wurde.

Funktion: `/mod once:!all`

Wirkung: Entzieht allen Nutzern im Channel das einmalige Rederecht, bevor sie eine Nachricht abgesendet haben.

3.5. Kein Rederecht

Nutzer, die kein Rederecht erhalten haben, können während einer moderierten Veranstaltung keine öffentliche Nachricht verfassen. Dies trifft i.d.R. auf den größten Teil der anwesenden Personen (die Zuschauer) zu.



Während einer Veranstaltung kein Rederecht zu besitzen ist nicht zu verwechseln mit der Sanktion `/mute`.

3.6. Als Teilnehmer seine Rederechte wieder abgeben

Funktion: `/mod !`

Wirkung: Das von einem Moderator erhaltene Rederecht kann von dem User eigenständig wieder abgegeben werden.

3.7. Alle Rederechte entziehen

Funktion: `/mod standard:NICK`

Wirkung: Entzieht NICK das Rederecht, unabhängig davon, ob es sich um Mod, VIP, einmaliges oder permanentes Rederecht handelt.

Funktion: `/mod standard:all`

Wirkung: wie oben, allerdings entzieht es allen Nicks die Rederechte, die sie im Channel erhalten haben.

3.8. Automatischer Entzug der Rederechte

Beim nächtlichen Reload (wenn z.B. auch die /Mute-Listen eines Channels gelöscht werden), werden alle gesetzten Rederechte automatisch entzogen sofern

- dies durch die Moderatoren vergessen wurde und
- der Channel aktuell nicht moderiert wird.

3.9. Farbe der schreibenden Moderatoren und VIPs ändern

Moderatoren und VIPs schreiben im Channel automatisch rot bzw. blau. Um während eines Events die spielenden Parteien voneinander unterscheiden zu können haben Moderatoren die Möglichkeit Moderatoren und VIPs eine bestimmte andere Farbe zuzuweisen.

Funktion: `/mod color:NICK|R,G,B.`



R, G und B müssen Zahlen zwischen 0 und 255 sein.

4. Tools um Nutzer einzubinden

Während einer Veranstaltung kann man die Personen ohne Rederecht zur aktiven Teilnahme und Rückmeldung bewegen und mit einbeziehen. Hierzu gibt es folgende Tools:

- Clap-o-Meter
- Teilnehmer Knuddeln
- Umfrage
- Textfrage
- Promi-Modus

4.1. Clap-o-Meter

Der Clap-o-Meter aktiviert einen Button im Chat über den die Zuschauer klatschen können. In der oberen linken Channelecke sehen die Nutzer den Erfolg ihres Klatschens.



Funktion: `/mod clapometer:on` bzw. `/mod clapometer:off`

4.2. Mehrere Teilnehmer Knuddeln

Funktion: `/knuddel NICK1,NICK2,NICK3,...NICK25`

Wirkung: Die Nicks 1 bis maximal 25 werden geknuddelt und die Knuddel beim Funktionsanwender abgezogen.



Nur aktive Moderatoren können die Funktion anwenden.

4.3. Umfrage im Channel machen

Mit einer Umfrage kann man sich ein Meinungsbild des Publikums zu einem bestimmten Thema einholen.



Funktion:

`/mod vote:TITEL|FRAGE|channel|ON|SEKUNDEN|STATUS|LÖSUNG1|LÖSUNG2|LÖSUNG3|LÖSUNGn`

Beispiel: `/mod vote:Umfrage|Wie findest Du James?|channel|on|30|0|Sehr gut|Gut|Mittel|Langweilig|Ganz schlecht`



Alle GROßgeschriebenen Bereiche sind Parameter, die man wie folgt ersetzen muss.

TITEL: Der Titel des Fensters, z.B. „Umfrage“

FRAGE: Die zu beantwortende Frage

ON: James öffnet das Ergebnis bei den Usern als Popup und schreibt es öffentlich im Channel. Bei OFF würde es nur der Funktionsanwender erhalten.

SEKUNDEN: Dauer der Antwortzeit

STATUS: Status, ab dem man teilnehmen kann, als Zahl (0 = Mitglied, 1 = Family, 2 = Stammi, 3 = Ehrenmitglied, 6 = Admin)

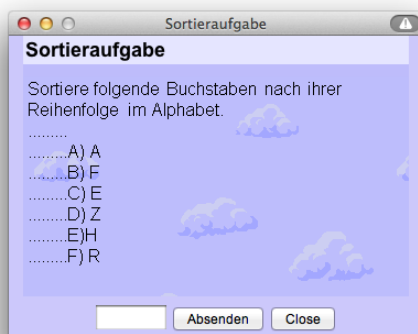
LÖSUNG: die verschiedenen zur Auswahl stehenden Lösungen 1-n

Funktion: `/mod rate:FRAGE|Antw1|AntwN`

Wirkung: Diese Funktion ist eine Kurzform von `/mod vote`. Hier ist fest definiert, dass alle sich im Channel befindenden User teilnehmen können und sich das Ergebnis der Umfrage immer im Popup öffnet. Die Teilnehmer haben 60 Sekunden Zeit um abzustimmen.

4.4. Text- oder Sortieraufgabe im Channel stellen

Mit einer Text- oder Sortierfrage kann man beispielsweise die Auswahl der Teilnehmer für ein Spiel gestalten...



Funktion: `/mod text:TITEL|AUFGABE|channel|ON|SEKUNDEN|STATUS|ZEICHEN|LÖSUNG`

ZEICHEN: gibt an, wie viele Zeichen das Antwortfeld aufnehmen kann.

1. Beispiel: `/mod text:Sortieraufgabe|Sortiere folgende Städte nach ihrer Einwohnerzahl, beginne mit der größten##A: Leipzig#B: Frankfurt / Main#C: Berlin#D: Kiel#E: Köln#F: Trier|channel|on|45|0|10|CEBADF`

2. Beispiel: `/mod text:Frage|Wie heißt der Butler von Knuddels?|channel|on|45|0|50|James`



Gibt man keine LÖSUNG vor, so werden alle Antworten mit entsprechender Prozentangabe ausgegeben. Dies kann z.B. genutzt werden, um Freitextantworten ohne eine richtig-falsch-Wertung zu erhalten.

4.5. Promi-Modus

Der Promimodus ermöglicht ein Vorsortieren der öffentlichen Nachrichten. Dies geschieht wie folgt:

Alle im Channel anwesenden Nutzer können Nachrichten schreiben. Jede einzelne Nachricht erscheint nicht im Chatfenster, sondern in einem PopUp-Fenster bei einem der Moderatoren. Der Moderator kann die Nachricht (sofern sie sinnvoll ist und zum Event passt) über Auswahlbutton verwerfen, an den Supermoderator weiterleiten, oder den Nachrichtenabsender für dieses Event auf eine Ignore-Liste setzen.

Der Supermoderator erhält nun alle weitergeleiteten Nachrichten ebenfalls als PopUp-Fenster und kann diese nach und nach über einen Button im Chatfenster veröffentlichen.

4.5.1. Aktivieren & beenden

1. Zuerst den Channel auf Moderationsmodus schalten:

```
/mod channel:on
```

2. Anschließend sollten die Moderatoren ernannt werden, die nicht beim Filtern der Nachrichten mithelfen, sondern moderieren im eigentlichen Sinne (vermutlich man selbst):

```
/mod mod:NICK
```

3. Dann sollten die Promis zu VIP gemacht werden, mit:

```
/mod vip:NICK
```

4. Anschließend sollte die Promitalkmoderation eingeschaltet und der Supermod ernannt werden (fliegt der aus dem Chat, ist der nach ihm ernannte Moderator automatisch Supermod):

```
/mod promi:NICK
```

5. Jetzt schnell alle Moderatoren ernennen, die Filtern sollen:

```
/mod mod:NICK
```

6. Nach Ende des Promitalks allen Mod und VIP ihren Status entziehen:

```
/mod standard:all
```

7. Die Moderation im Channel deaktivieren:

```
/mod channel:off
```



Mit `/mod supermod:NICK` kann man jederzeit einen anderen NICK zum Supermod machen.

4.5.2. Ignore-Liste löschen

Die Moderatoren haben die Möglichkeiten, in den sich bei ihnen öffnenden Nachrichtenfenstern, die einzelnen Absender für weitere Nachrichten bei diesem Promitalk zu sperren. Mit der folgenden Funktion kann die Liste der vom System ignorierten Nutzer gelöscht werden:

Funktion: `/mod clearig`

5. Die Soccerbox



Mit Hilfe der Soccerbox können Fußballspiele im Chat in einem extra Fenster moderiert werden.

Unterschieden wird zwischen

- globalen Spielen (d.h. die Moderation wird von einem offiziellen Team gesteuert und kann in System- und MyChanneln optional angezeigt werden)
- lokalen Spielen in MyChanneln, die von den MyChannelbesitzern moderiert werden.



Ist ein globales Spiel aktiv, so muss für eine eigene Moderation auf „local“ umgeschaltet werden.

5.1. Soccerbox für den Channel de-/aktivieren

Funktion: `/soccerbox global`

Wirkung: Schaltet die Anzeige der globalen Spiele für diesen MyChannel an. Globale Spiele überschreiben MyChannel-Spiele, falls die globale Moderation startet und diese Einstellung aktiv ist.

Funktion: `/soccerbox local`

Wirkung: Schaltet die Anzeige globaler Spiele für diesen MyChannel aus.

Funktion: `/soccerbox quit`
Wirkung: schließt nach einer Minuten die Soccerbox

5.2. Spiel im MyChannel starten

Funktion: `/soccerbox TEAM1|TEAM2|TITEL|SPIELNAME`
Wirkung: Konfiguriert die Soccerbox gemäß den gemachten Angaben.
z.B. `/soccerbox Deutschland|Italien|EM-Live-Ticker|Viertelfinale`



Wo immer die Variable `TEAM` in den weiteren Moderationsbefehlen nach Spieleröffnung auftaucht, kann diese auch mit `1` oder `2` ersetzt werden. `1` entspricht dabei dem „linken“ Team auf der Ergebnisanzeige, `2` entsprechend dem „rechten“ Team.

So kann z.B. ein Tor bei dem Spiel zwischen Spanien und England mit `„/soccerbox goal:2|Ashley Cole|42“` moderiert werden.

5.3. Moderation des Spiels

Anpfiff: `/soccerbox start`
Abpfiff 1. Halbzeit: `/soccerbox pause:NACHSPIELZEIT (0=90, 1=90+1, 2=90+2, ...)`
Beispiel: `/soccerbox pause:1`
Anpfiff 2. Halbzeit: `/soccerbox pauseend`
Schlusspfiff: `/soccerbox end:NACHSPIELZEIT (0=90, 1=90+1, 2=90+2, ...)`
Tor: `/soccerbox goal:TEAM|SPIELER|MINUTE`
Gelbe Karte: `/soccerbox yellow:TEAM|SPIELER|MINUTE`
Gelb-Rote Karte: `/soccerbox yellowred:TEAM|SPIELER|MINUTE`
Rote Karte: `/soccerbox red:TEAM|SPIELER|MINUTE`

Auswechslung: `/soccerbox change:TEAM|SPIELER1|SPIELER2|MINUTE`
SPIELER1 ist der auszuwechselnde Spieler, SPIELER2 der einzuwechselnde Spieler.

Moderatoren-Nachricht: `/soccerbox msg:NACHRICHT[|MINUTE]`
Die Minutenangabe ist optional. Fehlt sie, wird der Eintrag ohne Minutenangabe gepostet.

5.4. Spezielle Befehle bei Entscheidungsspielen

Abpfiff zur Verlängerung: `/soccerbox end[:extratime[|NACHSPIELZEIT]]`
Beispiel: `/soccerbox end:extratime|2`

Anpfiff der Verlängerung: `/soccerbox extratime`
Es ist nicht vorgesehen in die kurze Verlängerungspause abzupfeifen. Den Seitenwechsel sollte der Moderator selbstständig kommentieren.

Abpfiff der Verlängerung wenn Entscheidung gefallen: `/soccerbox end:NACHSPIELZEIT`
Es ist der gleiche Befehl wie bei einem normalen Ende, das System weiß aber, dass Verlängerung war und kommuniziert dies entsprechend.

Abpfiff der Verlängerung wenn Elfmeterschießen nötig: `/soccerbox end[:shootout[|NACHSPIELZEIT]]`
Beispiel: `/soccerbox end:shootout|1`

Start des Elfmeterschießens: `/soccerbox shootout`

Tor im Elfmeterschießen: `/soccerbox goal:TEAM|Spieler`

Verschossen im Elfmeterschießen: `/soccerbox nogoal:TEAM|Spieler`



Nicht vergessen nach jedem Schuss den TEAMnamen zu wechseln!



Mit TEAM2 beginnen, wenn dieses die Auslosung (wer beginnt) gewinnt.



Ist das Elfmeterschießen rechnerisch entschieden, merkt dies das System selbstständig.

5.5. Spezielle Befehle im Spiel

Letzten Eintrag löschen: `/soccerbox undo`

Macht jedoch keine Torsetzung rückgängig!

Letzten Eintrag löschen + Text ersetzen: `/soccerbox undo:TEXT`

Ersetzt letzten Text bei selber Minute, hilfreich für schnelles Korrigieren von Rechtschreibfehlern/Vertippen.

Torstand manuell setzen: `/soccerbox goals:ZAHL|ZAHL`

Moderator wechseln: `/soccerbox moderator:NICK`

NICK muss vorher im MyChannel vom Besitzer als MOD eingetragen sein.