

## Channel-Kommandos

Channel sind virtuelle Chaträume, in denen mehrere User miteinander reden können, auch wenn sie sich in verschiedenen Spielräumen befinden. Möchte man einen eigenen Channel eröffnen, geht dies mit `/channel CHANNELNAME`. Ein Channel bleibt solange bestehen, solange sich noch mindestens eine Person darin befindet. Um einem bestehenden Channel beizutreten, nutzt man entweder das [Channel-Werkzeug](#) oder den obigen Befehl. Möchte man in einem beigetretenen Channel sprechen und das Fenster ist noch geschlossen, benutzt man den Befehl `/gtell CHANNELNAME TEXT`. Channel können an spezielle Bedürfnisse, beispielsweise für moderierte Diskussionen, angepasst werden. Die aufgeführten Modi lassen sich beliebig kombinieren.

Die folgenden Kommandos sind direkt in der Chatzeile des Channels einzugeben!

### Einfache Channelbefehle

`/chwho`

Zeigt an, welche User sich im Channel befinden und gibt gleichzeitig das Motto des Channel aus (sofern eines gesetzt ist).

`/getmotd`

Zeigt das Motto des Channel (sofern eines gesetzt ist).

`/exit`

Mit diesem Kommando verlässt man den Channel.

`/makeoper`

Macht den ranghöchsten Spieler im Channel zum Operator. Der Stadtchat bildet hierbei eine Ausnahme. Dort können nur Stadträte Operator werden. Hierbei gilt folgende Reihenfolge: VGT, BOT, BGM, STV, KAM, LAG, FRM. Kommt ein ranghöherer Spieler in den Channel, wird der Operator-Status nicht an diesen übergeben.

### Welche Modi kann ein Channel bekommen?

`/mode closed=on|off`

Der Channel kann im Modus CLOSED von niemandem mehr betreten werden. Anzeige im [Channel-Werkzeug](#) durch (C).

`/mode invite=on|off`

Der Channel kann im Modus INVITE nur noch von eingeladenen Spielern betreten werden (siehe `/invite`). Anzeige im [Channel-Werkzeug](#) durch (I).

`/mode limited=ZAHL|off`

In einem Channel im Modus LIMITED kann nur noch eine begrenzte Anzahl von Spielern sein. Anzeige im [Channel-Werkzeug](#) durch (L[ZAHL]).

`/mode moderated=on|off`

In einem Channel im Modus MODERATED können nur Operatoren und VIPs sprechen. Anzeige im [Channel-Werkzeug](#) durch (M).

`/mode permanent=on|off`

Ein Channel im Modus PERMANENT bleibt auch bestehen, wenn sich kein Spieler mehr darin aufhält. Anzeige im [Channel-Werkzeug](#) durch (P).

`/mode quiet=on|off`

In einem Channel im Modus QUIET werden keine Meldungen beim Betreten und Verlassen angezeigt. Anzeige im [Channel-Werkzeug](#) durch (Q).

`/mode secret=on|off`

Ein Channel im Modus SECRET ist versteckt. Er taucht weder im [Channel-Werkzeug](#) noch

bei 'chformed' auf.

```
/mode noflood=[on|off]
```

Mit dem aktivierten Modus NOFLOOD kann ein Spieler nur alle drei Sekunden einen Text in den Channel schreiben. Anzeige im [Channel-Werkzeug](#) durch (F).

## Welche Möglichkeiten hat ein Operator?

```
/oper NAME=+/-Operator
```

Ernennt den angegebenen Spieler zum (zusätzlichen) Operator (O), bzw. entzieht ihm den Status.

```
/oper NAME=+/-VIP
```

Macht den angegebenen Spieler zum VIP (V). Mit diesem Status kann er auch sprechen, wenn der Modus des Channels MODERATED ist.

```
/invite NAME
```

Lädt den angegebenen Spieler in einen Channel ein, welcher im INVITE-Modus ist.

```
/disinvite NAME
```

Nimmt die Einladung für den angegebenen Spieler zurück.

```
/chmotd TEXT
```

Setzt das Channel-Motto. Mit Hilfe einer Pipe (|) kann ein Zeilenumbruch eingefügt werden.

```
/chkick NAME
```

Wirft den angegebenen Spieler aus dem Channel. Diesen Befehl können auch VIPs benutzen.

```
/chusertitle oper|vip|user Titel
```

Setzt einen Titel vor den Namen bestimmter User (Operatoren, VIPs oder alle User). Ohne Angabe eines Titels wird ein vorhandener Titel gelöscht.

Beispiel: `/chusertitle oper Mediator` lässt den oder die Operator/en des Channels als "Mediator Name" erscheinen.