

Egy számítógépes játék
nyelvi környezetének vizsgálata
„kazuár”

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezetés	3
1. A vizsgálat célja	3
2. Kutatási módszer, hipotézisek	4
2.1. Kutatási módszerek	4
2.2. Hipotézisek	5
3. Nyelv és társadalom	5
3.1. Kutatási nehézségek	6
3.1.1. Nemek az interneten	7
3.1.2. Az életkor az interneten	7
3.1.3. Végzettség, munkahely, foglalkozás	8
3.2. A játékn nyelv szakirodalmának hiányzó volta	8
4. Az online közösségek	8
5. Kommunikációs helyzetek az interneten	9
5.1. A számítógépes játék mint kommunikációs helyzet	11
6. Számítógépes játék	12
6.1. A számítógépes játék fogalma	12
6.2. A számítógépes játékok csoportosítása	13
6.2.1. Játékosalapú csoportosítás	13
6.2.2. A közvetítőfelület alapján történő csoportosítás	14
6.2.3. Játéktipológia műfajok alapján	14
6.3. A játéktípus és a játékbeli kommunikáció összefüggése	15
7. A számítógépes játékok nyelvi sajátosságai	17
7.1. A számítógépes játékok nyelvének besorolása	17
7.2. Angol szavak a számítógépes játékokban	18

8. A vizsgált játék: DotA	19
9. A kérdőíves vizsgálat eredménye	21
10. A korpuszelemzés eredménye	26
10.1. A játékosok szóhasználata	28
10.1.1. Karakterelnevezések	29
10.1.2. Képességek	30
10.1.3. Tárgyelnevezések	31
10.1.4. Alapvető kifejezések	32
10.2. Angol szavak a DotA-ban	35
10.2.2. Angol szavak előfordulási módjai a DotA-ban	37
11. Következtetések	39
SZAKIRODALOM	40
MELLÉKLETEK	42

„Though far apart but united at heart [...] this is who we are”

(Machinae Supremacy: Rise of a digital nation, 2012)

Bevezetés

2012-ben volt 50 éves a számítógépes játék (W1), ezalatt a fél évszázad alatt a fejlesztők 16 különböző platformot alakítottak ki, amelyen játszani lehet (W2), és az amerikai felmérések szerint az ország lakói 2,9 millió dollár értékben vásároltak virtuális javakat 2012-ben (W3). A számítógépes játékosok közössége több milliárd főből áll, csak egyes játékok adataiból lehet pontosabb becslésekre hagyatkozni: a világ legnagyobb online szerepjátékával (World of Warcraft) 2012 második negyedévében hivatalosan 9,1 millió játékos játszott, mialatt az ebben az évben debütált Diablo III szerepjáték elérte a 10 millió hivatalos felhasználót (W4). A játékok egyre nagyobb teret hódítanak a populáris kultúrában is: készül ezek alapján egész estés rajzfilm (Rontó Ralph; W5), szórakoztató irodalom (Ernest Cline: Ready player one; W6), ismeretterjesztő áttekintés (Beregi Tamás: Pixelhősök; W7), és a zenei életben is életre hívtak tematikus együtteseket (Machinae Supremacy; W8).

Mindezeket figyelembe véve egyértelmű, hogy a számítógépes játékok nagymértékben részét képezik az emberek mindennapjainak. Ugyanakkor a terület kutatásával magyar nyelven eddig főleg a pszichológia és a szociológia foglalkozott, nyelvészeti szempontból csak a névtan kutatta az online játékokat (főként a névadást, nicknévválasztást).

1. A vizsgálat célja

A dolgozatomban egy számítógépes játék (Defense of the Ancients – DotA – ’az Ősök védelme’) nyelvi környezetét vizsgálom a hivatalos honlap és egy magyar nyelvű szerver csetszövegeinek összehasonlító elemzésével, valamint egy kérdőíves kutatás segítségével azt tanulmányozom, mennyire zárt a számítógépes játékosok nyelvhasználata, a kívülállók mennyit értenek meg belőle. A korpuszalapú kutatáshoz feltétlenül szükséges magának a(z online) játéknak sajátos kommunikációs helyzetként és kontextusként való definiálása, továbbá az internetet felhasználó szociolingvisztikai kutatások egyedi helyzetének vázolása. A szövegek korpusz és a kérdőívekre érkezett válaszok segítségével bebizonyítom, hogy a számítógépes játékokhoz kötődik sajátos, csak rájuk jellemző nyelvváltozat. Ennek kapcsán foglalkozom a játékokhoz kapcsolódó nyelvváltozat meghatározásával (szaknyelv, játékn nyelv, hobbinyelv). A játékosok hivatalos elnevezéseket átalakító kreatív szóalkotásait is vizsgálom, valamint a játék nyelvének befolyásoló voltát (milyen nyelven játszanak, ez hogyan befolyásolja a játékról és a játékban zajló kommunikációt).

2. Kutatási módszer, hipotézisek

2.1. Kutatási módszerek

A kutatáshoz két különböző módszert alkalmaztam. Egyrészt egy kérdőíves vizsgálattal játékos és nem játékos hozzáállású adatközlőknél (önbevallással) vizsgáltam a játékokra jellemző szókészlet ismeretét és használatát. Másrészt a játék hivatalos honlapjának (W9) kezdőknek szóló szólistáját alapul véve egy magyar nyelvű játékszerver (W10) archívumából véletlenszerűen választott csetszövegeken végeztem korpuszelemzést, kiemelt figyelemmel kezelve az angol kifejezéseket.

A kérdőíves vizsgálat 2012 őszén zajlott, és 104 személy vett részt benne. A gamereknek ('játékosoknak') tizennégy kérdésre, a nem gamereknek ('nem játékosoknak') kilenc kérdésre kellett válaszolniuk, ebből három közös volt, ami a szókinszre kérdezett rá. A kérdőívet online készítettem és terjesztettem, a Google Drive kérdőívkészítő moduljának segítségével (a kérdőív elérhető: W11). A kérdéseket magyar nyelven, tegező formában tettem fel, mivel egyrészt előfeltevésem volt, hogy a saját korosztályomhoz közeli lesz a kitöltők átlagéletkora, másrészt a játékok kommunikációs helyzetében is egyértelmű a tegeződés (valószínűleg az angol hatására a magázódás nem különül el a tegeződéstől). A kérdőívek összegzésében és értékelésében is a Google Drive programját használtam.

A korpuszalapú kutatásban a kaniserver.net honlapján elérhető DotA-játékok közül véletlenszerűen kiválasztottam tíz játékot, és az ezek során keletkezett csetszövegeket mélyebb vizsgálatoknak vettem alá. Azért volt lehetőségem ezeket a szövegeket használni, mert a visszaélések elkerülése végett a játékok végigjátszási módja és csetszövegei felkerülnek a honlapra, hogy (legfeljebb két-három hétig) visszakereshetők legyenek. A játékosok a szövegekben nicknévvel vannak jelölve, így anonimitásuk biztosított. A szerver nyelve magyar, a játékosok is magyar anyanyelvűek. A szövegek tartalmazzák az időbélyeget, a játékos nicknevét vagy a rendszer megnevezését, amelyről az üzenet származik, a csetrész nevét, ahol megjelent az üzenet (*allies* 'csapattársak' vagy *all* 'mindenki') és az üzenetet. A korpusz mérete 15 722 szó (99 057 karakter szóközök nélkül). Ezt a szövegkorpuszt összehasonlítottam a hivatalos honlap kezdőknek szóló részében listázott szavakkal, megtartva az ottani csoportosítást (karakterek, tárgyak, parancsok stb.), és így vizsgáltam, hogy a kanonizált szókészlet mennyiben jelenik meg ténylegesen a játékban, mennyiben térnek el ettől kreatívan a játékosok. Kiemelten figyeltem emellett az angol szavakat.

2.2. Hipotézisek

1. A számítógépes játékok nyelve zárt csoportnyelv, a kívülállók számára nem érthető.

A számítógépes játékosok is egy online közösséget alkotnak, így szükséges számukra egy olyan nyelvváltozat, ami segíti a más csoportoktól való elkülönülést és a csoporton belüli összetartást. Számukra az általuk játszott videojátékok egyedi szókincse részben ez a nyelv, így hipotézisem szerint aki nem ismeri a játékokat, nem is értheti a játékosok nyelvét.

2. A játéknyelvi szókincs játéktípusonként, illetve ezeken belül játékonként tagolódik.

A számítógépes játékok között is vannak eltérő típusú játékok: más a játék logikája, több vagy kevesebb szövegre van a játékosnak szüksége a játékhoz, másként kell kezelni. A játékokban pedig eltérően nevezik el a karaktereket, tárgyakat, helyszíneket, így bár vannak átfedések, de elgondolásom alapján a játéknyelvi szókincs erősen tagolt.

3. A játék beállított nyelvétől függetlenül az angol nyelv dominál a játékban és a játékról való kommunikációban.

A legtöbb számítógépes játék Európában angol nyelven jelenik meg, és nem is biztos, hogy minden nyelvre van lehetőség lefordítani, ugyanakkor a közös nyelv megkönnyíti a játékról való kommunikációt, a legegyszerűbb tehát a játék nyelvéhez alkalmazkodni ebben az esetben. Így a mai nemzetközi internetes kommunikációban is domináns angol ezen a területen is összekapcsoló szerepet játszik a különböző nemzetiségű játékosok között.

4. A hivatalos elnevezésekhez képest a játékosközösségekben mindig új elnevezések születnek.

Minden játéknak van egy központi, hivatalos szókészlete (karakterek, tárgyak, helyszínek), ezek sokszor védett tartalmak is. Ugyanakkor ezek a kifejezések sokszor nem elég dinamikusak a játékosoknak (például túl hosszúak egy gyors, csetes hivatkozáshoz). Ezen kívül mindenki a saját nyelvéhez, játéktörténetéhez is alakíthatja az elnevezéseket, így téve nyelv- vagy akár szerverspecifikussá azokat.

3. Nyelv és társadalom

„A nyelv és a társadalom egymást feltételező módon függ össze. A nyelvhasználat szükség-szerűen kötődik a társadalomhoz s a beszélőkhöz, s a társadalmi környezet meghatározó befo-lyással van a mindenkori nyelvhasználatra” (KISS 1995: 11). Ebből következik, hogy a társa-dalom életében bekövetkező változások kihatnak a nyelvre is. Így amikor közel húsz évvel ezelőtt Magyarországon is széles körben kezdett elterjedni az informatika, a vele beáramló eszközök új kifejezéseket hoztak magukkal. Eddig ismeretlen cselekvések honosodtak meg, új

kommunikációs helyzetek születtek, sőt régebbiekét szintén elérte a változás. A nyelvnek produktívan alkalmazkodnia kell a változáshoz. Ehhez egyrészt hozzájárul az új, főleg angol nyelvű kifejezések, terminológia magyarázása (ami már nagyrészt végbement), másrészt a meghonosodott kifejezések beépültek és beépülnek a magyar nyelvbe (*file – fájl*), és kreatív-produktív módon képezik részét (*e-mail – ímélezik*).

3.1. Kutatási nehézségek

Egy hagyományos (offline, azaz nem interneten végzett) szociolingvisztikai vizsgálatban a vizsgálat végzője általában tisztában van az adatközlő bizonyos szociális jellemzőivel, sok esetben előben találkoznak, és interakcióba is lépnek egymással. Az internetet mintavételi helyül választó kutató ezzel szemben egy ettől eltérő helyzetbe kerül: a világháló nagy része anonim jellegű, senki nem kötelez(het)i az adatszolgáltató felhasználókat a teljes nevük, koruk, lakhelyük megadására (vagy ha igen, akkor sem lehet teljes bizonyossággal megállapítani, hogy az illető a valóságnak megfelelő adatokat adott-e meg). Jelenleg a közösségi oldalakon (Facebook, LinkedIn, Twitter, Foursquare stb.) lehet a legtöbb, nyíltan is hozzáférhető adatot elérni, és mivel a weboldalak, fórumok már összeköttetésben vannak a közösségi oldalakkal, így nyomon követhető, hogy bizonyos személyek mit olvastak, mit osztottak meg, hogyan szóltak hozzá egy adott témához. A közösségi oldalakon is felmerül azonban a hamis profilok kérdése, tehát ezek sem tekinthetők megbízható forrásnak, ráadásul nem is mindenki teszi nyilvánossá az összes adatát.

Az interneten gyűjthető adatok – elsősorban technikai okokból – írásbeliek: még mindig elterjedtebb az írásbeli kommunikáció az interneten, bár egyre nagyobb teret hódítanak a képet és hangot egyszerre közvetítő eszközök és programok, amelyek egyre inkább az élőbeszéd látszatát keltik.

További megfontolást érdemlő terület a kutatási etikai dilemma és a megfigyelői paradoxon kérdésköre. Labov nevéhez köthető a klasszikus szociolingvisztikai gyűjtések efféle leírása. A megfigyelői paradoxon azt jelenti, hogy az „adatközlők a gyűjtő jelenlétében nem úgy beszélnek, ahogy egymás között szoktak” (KISS 1995: 36). Ezt a problémát (a gyűjtő frusztráló jelenlétét) az internetes gyűjtés kiküszöböli, hiszen a legtöbb esetben nincs egyenes interakció a vizsgálatot végző és a kísérleti anyagot szolgáltató személy között (hiszen az anonimitás miatt azt se tudjuk, kitől gyűjtöttünk). Így átértelmeződik az etikai dilemma kérdése is. A „titkos felvétel” itt nem létezik, ha nyílt és mindenki által látogatott csatornákat választunk, és betartjuk az anonimitást. Az adatközlőkkel egyenként pedig sokszor nincs is lehetőségünk közölni a kutatást, hiszen lehet, hogy csak egyszeri látogatói voltak a helynek, ahol gyűjtünk, de az is

lehet, hogy több másik néven is találkoztunk már velük (ám ezt nem lehet visszakövetni). Nagyobb lélegzetvételi kutatások esetén az oldalak üzemeltetőjével lehetséges konzultálni, az ő engedélyét lehet kérni a mélyebb vizsgálatokhoz (hiszen vannak olyan adatok, amelyeket kiadhatnak tudományos célokra).

3.1.1. Nemek az interneten

A legtöbb internetes kommunikációs formában a felhasználók nicknevet (álnevet, felhasználónevet) választanak, amely reprezentálja őket. Ez a legelterjedtebb identifikációs eljárás a netes megjelenésben, és ugyanígy történik az általam vizsgált számítógépes játékokban is. Ebben az esetben felvetődik a netes identitásalkotás kérdése, ami főként a pszichológiai vizsgálati terület, de Patricia Wallace (2002) *Az internet pszichológiája* című munkájában is megerősíti, milyen nehézségekkel jár az internetes kutatás.

Wallace 2002-es kötetében több más témakör mellett megemlíti az internetes „nemcserét”. Ez azt jelenti, hogy férfi felhasználók női néven vagy karakterekként vannak jelen, a nők pedig férfiként. Dokumentál egy esetet, amikor egy férfi pszichiáter az online csevegések közben nőként kezdett kommunikálni (mivel angol nyelvterületről van szó, egyértelműen meg lehet ezt valósítani a nyelvtani nemek miatt), és létre is hozott egy virtuális női pszichiátert, akihez a nők bizalommal fordultak. Egy másik esetben egy újságíró szintén férfiként szeretne volna meg tapasztalni, milyen nőnek lenni online környezetben, ezért alkotott egy női alteregót. Megjegyezte, hogy nőként már az első online jelenlétekor feltűnően sok üzenetet kapott, és ezek nem elhanyagolható része durva és sértő is volt, sőt a hangneme gyorsan átváltott erőszakosba. Mindezek alapján megfontolandó, mennyire nem lehet különbséget tenni a férfi és a női internetes társalgás között, ha így meg lehet téveszteni az embereket. A másik levonható következtetés, hogy a nőket, női néven bejelentkezőket nagyobb figyelem, esetleg zaklató magatartás is érheti (WALLACE 2002: 67–69).

Ezzel magyarázható, hogy a főleg férfiasnak tartott internetes helyeken (ilyen a számítógépes játékok többsége) ritkán találkozunk nyíltan női felhasználónévvel, még ha a női játékosok aránya köztudottan növekszik is. A nicknevek tehát nem adnak valós, szociolingvisztikailag is releváns adatokat a kutatóknak. Pszichológiai szempontból viszont kutatható a felhasználónév választásának motivációja (például: KEPES 2009).

3.1.2. Az életkor az interneten

A nem mellett az életkor is fontos változóként szolgálhat egy szociolingvisztikai kutatásban, de hasonló a helyzet, mint az adatközlők nemével: nem tudható biztosan, hogy valós adatokat közölnek-e. Nagyon sok esetben előfordul, hogy a fiatalabbak valótlanul adják meg az életko-

rukat, hogy ily módon bejussanak egy korhatáros weboldalra. Ez az internetes biztonságtechnika egyik nehezen megoldható problémája.

Számítógépes játék (és a közben folyó kommunikáció) esetében a kor alig számít, a játéktudáson kívül kevés releváns dolog van a játékhelyzetekben, így a kor sem derül ki a vizsgált szövegekből (egyedüli kivételes helyzet, ha a csetelők a késő esti órákban a lefekvést mint szülői nyomásra végrehajtott cselekvést hozzák fel indoknak a távozásra, ám ez is lehet csupán kifogás). Egyes sztereotip megjegyzések szerint bizonyos játékfajtákkal inkább a kamaszok foglalkoznak, de ezekre nincsenek bizonyítékok. Így elmondható, hogy az adatközlők életkoráról se tudunk megállapítani semmi biztosat.

3.1.3. Végzettség, munkahely, foglalkozás

Az eddigiek alapján nem meglepő, hogy a tematikus fórumok, honlapok kivételével nagyon kicsi annak az esélye, hogy az adatközlő végzettségét, munkahelyét, egyáltalán foglalkozását és nyelvi (szocializációs) környezetét fel tudjuk mérni. Általában a beszédhelyzetet tudjuk meghatározni és az ehhez kapcsolt beszélői magatartást.

Az általam vizsgált beszédhelyzet egy stratégiai játékban egy meccs lejátszása. Ezen belül nincs alkalom, amikor a játékosok a háttérükről mesélnének.

3.2. A játéknyelv szakirodalmának hiányzó volta

További kutatási nehézséget jelent, hogy magyar nyelven kevés a téma szakirodalma. Az általam vizsgálttól eltérő játéktípusok, illetve nem nyelvészeti nézőpontból végzett játékkutatások megjelennek a nemzetközi folyóiratokban (például az *Eludamos* vagy az *International Journal of Computer Game Research* címűben), azonban a külföldi szakirodalom sem minden esetben adaptálható, hiszen jelen dolgozat kifejezetten és szándékoltnak magyar anyanyelvű adatközlőkkel dolgozik.

4. Az online közösségek

A virtuális közösségek meghatározásában nincs egyetértés a kutatók között. Két megközelítése létezik: az egyik a magába foglaló típus (például „olyan emberek csoportja, akik egy virtuális környezetben folytatnak valamilyen cselekedetet”, PREECE–MALONEY–KRICHMAR–ABRAS 2003: 1023), a másik pedig a kritériumokat felállító (például BAYM 2003). Utóbbi esetben négy főbb feltételnek kell teljesülnie, amelyek pontosabb meghatározást tesznek lehetővé:

1. rendszeres tevékenység egy közös téma vagy cél okán;
2. a szociális szabályok, hierarchiák, közös normák;
3. közös történelem;
4. más csoportoktól való tudatos elkülönülés (ANDROUTSOPOULOS 2006 alapján).

Mindezek mellett Baym kiemelt még négy olyan következetes és jellegzetes nyelvi gyakorlatot, amelyek megjelenése jelzi egy online közösség egységét:

1. csoportspecifikus szókészlet;
2. nonverbális kommunikáció formái;
3. különböző műfajok megjelenése;
4. humor (BAYM 2003: 1016).

Ezek alapján a számítógépes játékok játékosközössége is online csoportnak tekinthető, hiszen a közös cél és a rendszeres tevékenység adott (a játék); a szociális szabályok, hierarchiák kialakultak (például etikett a közös honlapokon, moderátorok jelenléte); a játék és a játékos is rendelkezik egyéni történelemmel (a játék kapcsán ez akár a különböző változatok frissítésével is követhető), és tudatában vannak annak, hogy ők egy, másoktól különböző csoport tagjai. A Baym (2003) által kiemelt négy nyelvhasználati kritérium közül a dolgozat az elsőt bizonyítja részletesebben, bár a nonverbális kommunikációra is van lehetőség egy játékon belül (jelzés a térképen, emotikonok). A műfajokat két oldalról is vizsgálhatjuk: egyrészt játékon és játéktípusonként eltérő a kommunikáció, másrészt különböző csatornákon más hangnemben, de azonos szókincssel és témában is folyik kommunikáció. A számítógépes játékokban pedig egyértelműen megjelenik a humor.

5. Kommunikációs helyzetek az interneten

A nyelvi kommunikációnak három alappillére van: a nyelv (a nyelvi készlet), a beszélő (a nyelvvel kommunikáló ember) és a kommunikációs helyzet (KISS 1995: 60). Nyelvi kommunikáció a nyelv és a beszélők találkozási pontjában, a mindenkor kommunikációs helyzetben jön létre. A kommunikációs helyzet, más néven a beszédhelyzet, az a közös pont, amely befolyásolja a beszélő megnyilatkozásait. A kommunikációban résztvevő felek (nem feltétlenül tudatosan) arra törekszenek, hogy bizonyos társadalmilag meghatározott elvárásoknak megfeleljenek. Ezt a nyelvi kommunikációt vezérlő mechanizmust együttműködési alapelvnek nevezzük (vö. grice-i maximák: mennyiség, minőség, relevancia, modor; lásd GRICE 1997). A beszélő a kommunikációs helyzetnek megfelelően, úgy nyilatkozik meg, ahogy helyesnek,

célravezetőnek, követendőnek érzi, aszerint válogat a rendelkezésére álló nyelvi lehetőségek-
ből (KISS 1995: 60–61).

Ezek alapján az internetes közösségeknek is kialakultak, kialakulnak nyelvhasználati normái. Az elvárások természetesen nem egységesek, hiszen az internet nem homogén nyelvhasználati színtér. A különféle kommunikációs helyzetek más-más nyelvhasználati sajátosságokat alakítanak ki a beszélőközösségekben. A helyzetek különböző környezetekhez kapcsolódva jönnek létre, amelyek – részben a technikai fejlődés gyorsasága miatt is – gyorsan változnak. Ezeket a környezettípusokat Patricia Wallace és David Crystal is vizsgálta, és jellegzetességeik alapján típusokba rendezte, nagyon hasonló eredményre jutva. Wallace hét környezettípusa (WALLACE 2002: 17–23):

1. weboldalak: a világháló egyfajta könyvtár/raktár, az információtárolás és -hozzáférés eszköze;
2. elektronikus levelezés (e-mail): alapvető kapcsolattartási környezet;
3. aszinkrón (fórunszerű) műfajok: folyamatos eszmecserét jelent, a résztvevők különböző témákat indítanak, és ezeken belül kommunikálnak;
4. szinkrón csevegés (chat): a felhasználók egy időben vannak jelen egy csevegőszobában, és valós idejű beszélgetéseket folytatnak egymással;
5. MUD (Multiuser Dungeon 'több résztvevős várbörtön'): szöveg alapú kalandjáték, amelyben lehetőség nyílik az első négy környezet ötvöztetésére [mára már elvesztette jelentőségét];
6. metavilág: internet alapú, grafikus, több résztvevős világok összessége;
7. élő, internet alapú interaktív műfajok, melyekben élőképek és hang továbbításával kommunikálnak a résztvevők: a felhasználók láthatják és hallhatják egymást a kommunikáció során.

Crystal (CRYSTAL 2002: 10–19) felosztása nagyon hasonlít ehhez (a sorrendet Wallace változatához igazítottam, ÉRSOK 2007 után, a könnyebb összehasonlítás érdekében):

1. www: az internet, az itt megtalálható oldalak összessége;
2. e-mail: a felhasználók közti üzenetváltás egyik módja;
3. aszinkrón chat: a megnyilatkozásokat tárolják, és bármikor hozzá lehet szólni egy témához;
4. szinkrón chat: hagyományos chat, a felhasználók egyszerre vannak jelen egy chatszobában és társalognak;
5. virtuális világok: olyan elképzelt környezetek, ahol a résztvevők kreativitásukra és szövegekre támaszkodva különböző helyzeteket élnek meg;

6. instant messaging (IM) 'azonnali üzenetküldés': elektronikus beszélgetés olyan emberek között, akik általában ismerik egymást a valós életben is;

7. blog: a 2000-es évek elején berobbant forma, egy személyessé tett weblap, ahol a tulajdonos gondolatait, feljegyzései olvashatóak, webnaplónak is nevezik.

A két csoportosítás között több év (eredeti nyelven: WALLACE 1999; CRYSTAL 2001, 2004, 2006) telt el, és levonható a következtetés, hogy gyorsan változnak, fejlődnek a közegek, ahol kommunikációra van lehetőség az interneten. A változási folyamatot jól szemlélteti, hogy vannak állandó helyszínek (www, vagyis a weblapok), vannak összeolvadó, a technikai fejlődés során magasabb felhasználói élmény felé elmozduló lehetőségek (a MUD és a metavilágok megfeleltethetők a Crystal-féle virtuális világoknak, napjainkban az MMORPG [massively multiplayer online role-playing game 'sokszereplős online szerepjáték'] összefoglaló néven ismertek, pl. World of Warcraft). Természetesen olyan forma is létezik, amely a két tanulmány publikálása közötti időszakban terjedt el (blog). A környezet dinamikus változása a nyelvhasználat változását is eredményezi, hiszen a kifejezések adaptálódnak az új technikai eszközökhöz, lehetőségekhez, és kölcsönösen formálják egymást.

5.1. A számítógépes játék mint kommunikációs helyzet

Az általam vizsgált számítógépes játékok kommunikációs helyzetként való értelmezésekor először is külön kell választani a játékon belüli és a játékon kívüli helyzeteket. Utóbbiak megfeleltethetők a hagyományos kategóriáknak (pl. újságcikk, podcast, interjú stb.), hiszen ezeknek a témája ugyan a játék, de nem egy játékszituáción belül zajlanak. A játékon belüli kommunikáció egyedi jellemzőkkel bír.

A kontextus, ahol a beszélgetés zajlik, mindig egy játékon belül van, ahhoz szervesen kapcsolódik. A résztvevők¹ a játékosok, akiknek a kódhasználatára befolyással van a játék és a játéktípus. Lehetőségük van írásban vagy szóban kommunikálni. Az időtartam kötött: csak a játék alatt tudnak kommunikálni egymással a résztvevők. Az elhangzó üzenetek tárgya elsősorban az éppen zajló játék; például a résztvevő karakterek, tárgyak megnevezésére vagy az eseményekre való reagálásra használják. A játék kommunikációs helyzetét a jakobsoni modellben (JAKOBSON 1960: 353) az 1. táblázat szemlélteti:

¹ Kivételes a korlátozott és egyirányú játékos-játék kommunikáció.

1. táblázat. A számítógépes játék kommunikációs helyzete
Jakobson (1960) modelljéhez igazítva

	kontextus: adott játékban való részvétel	
feladó: játékos1	üzenet: témája az aktuális játék csatorna: chat (írásban, játékon belül); élszó (játékon kívüli programmal)	címzett(ek): játékos2, játékos3 ...
	kód: befolyásolja a játék és a játéktípus	

6. Számítógépes játék

6.1. A számítógépes játék fogalma

A számítógépes játékok kutatásában az egyik nagy probléma, hogy sem pontos, mindenki által elfogadott játék-definíció, sem egységes csoportosítás nem született eddig. Az Oxford Dictionary *video game* címszava így fogalmaz: „a game played by electronically manipulating images produced by a computer program on a monitor or other display” ’olyan játék, amelyet számítógépes program által előállított, elektronikusan kezelt képek révén, monitoron vagy egyéb képernyőn játszanak’ [ford. B. A.]. Ugyanakkor a szótár nem tartalmazza a *PC game*, vagyis a *számítógépes játék* szócikket, amit magyarul szinonimaként is gyakran használnak (W12).

Az online enciklopédián, a Wikipédián viszont mind a két változat megtalálható: „A video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device” ’a videojáték olyan játék, amellyel a játékos egy felhasználói felületen keresztül lép kölcsönhatásba (interakcióba), hogy egy kijelzőeszközön vizuális visszajelzéseket kapjon’ [ford. B. A.]. Ez a meghatározás egy későbbi szakaszában utalást tartalmaz a számítógépes játékokra: „The electronic systems used to play video games are known as platforms; examples of these are personal computers and video game consoles.” ’azokat az elektronikus rendszereket, amelyeken videojátékokat szoktak játszani, platformoknak nevezik, ilyen például a számítógép és a videojátékkonzol’ [ford. B. A.] (W13). Ezt a gondolatmenetet (miszerint a számítógépes játék fogalomban a számítógép a játékot lehetővé tevő eszköz) támasztja alá a *PC game* szócikk is: „PC games, also known as computer games, are video games played on a general-purpose personal computer rather than a dedicated video game console or arcade machine.” ’a számítógépes játékok olyan videojátékok, amelyekkel általában személyi számítógépen játszanak inkább, nem konzolon vagy játékgépen’ [ford. B. A.] (W14). Tehát eredendően a videojáték az alapfogalom, ennek az egyik alcsoportja a szá-

mítógépes játék. Mivel a köznyelvben mindkettő elterjedt, és a dolgozatban egyértelműen számítógépes játékokkal foglalkozom, így a két kifejezést szinonimaként használom. Meg kell említeni, hogy egy harmadik kifejezés is elterjedőben van: az angol *game* 'játék' szó jelentésszűküléssel kialakult új jelentése 'számítógépen való játék' (vö. VESZELSZKI szerk. 2012).

Ezek a definíciók viszont nagyon tágak, és elsősorban a használt eszközökre helyezik a hangsúlyt. A két kifejezést (a számítógépet és a játékot) különválasztva kell kezelni ahhoz, hogy egy pontosabb definíció alakuljon ki. Az eszköz helyett itt a játék fogalmát emelem ki, mégpedig Johan Huizinga definíciója alapján, amely egy több elemből álló kritériumrendszer: a játék szabad cselekvés, amely meghatározott időben és térben, szabadon választott, de kötelező szabályok szerint folyik le; célja önmagában van; valamilyen öröm vagy feszültség érzése, és a valóságtól való különbözőség tudata kíséri (HUIZINGA 1944: 22).

6.2. A számítógépes játékok csoportosítása

A *videójáték* gyűjtőnév beláthatatlanul sok típust jelöl. Mivel folyamatosan fejlődő területről van szó, nem lehetséges egyetlen átfogó taxonómiát kijelölni, mindig a célnak megfelelően más és más szempontot kell figyelembe venni. „A számítógépes játékok tervezésének állapota gyorsan változik. Ezért várható, hogy az itt előadott rendszerezés rövid időn belül elavult és nem megfelelő lesz. Az elkövetkező új taxonómiáknak reagálniuk kell majd a következő években megjelenő piaci változásokra is” (CRAWFORD 1982: 35).

A játékokat három fő szempont szerint lehet csoportosítani: léteznek a játékost alapul vevő, a játékot kiindulásnak tekintő és a közvetítőfelületet összehasonlító csoportosítások. Nézzük meg a továbbiakban ezt a három csoportosítási módot.

6.2.1. Játékosalapú csoportosítás

A játékosalapú csoportosítás lehetséges az adott játékban résztvevő **játékosok száma** szerint (*single player* 'egyszemélyes', *multiplayer* 'egynél több játékos'). A játékosok száma akár egy játékon belül is változhat (ugyanannak a játéknak lehet *single*- és *multiplayer* 'egy- és többjátékos' módja is). Ez a játékosalapú szempont érvényesül az **időráfordítás** szerinti összehasonlításban is: míg a *casual gamer* 'alkalmi játékos', szlengben *kazuár* (VESZELSZKI szerk. 2012: 187), nem tölt hosszú időt a játékokkal; addig a *hardcore gamer* 'komoly játékos', igen sok időt és energiát öl ebbe az elfoglaltságba (BÓDI 2011).

Természetesen az **életkori besorolás** is releváns. Az Egységes Európai Játékinformációs Rendszert (Pan European Game Information, PEGI) azért hozták létre, hogy segítsenek a fogyasztóknak (elsősorban a szülőknek) megfelelő információkon alapuló döntést hozni a számítógépes játékok vásárlásával kapcsolatban, hiszen a jelzések kötelezően megjelennek minden játékon. 2003 óta 30 országban váltotta fel az országos korhatár-besorolási rendszert egy egységes rendszerrel. Nemcsak korhatárt jelez, hanem a játék tematikáját is (lásd 1. ábra). „A játékon feltüntetett besorolás azt jelzi, hogy a játék egy bizonyos kor feletti játékosok számára alkalmas” (W15).

1. ábra. A PEGI ikonjai (fent a korhatárt, lent a tematikát jelző ikonok)



6.2.2. A közvetítőfelület alapján történő csoportosítás

A közvetítőfelület alapján a játékok vezérlése és a gépi környezete (platformja) ad alapot a különbségtételre. Vezérlésen a játékos és a játék közti kapcsolattartó eszközt értem. Ide tartozik a billentyűzet, az egér, a hang (az audiovezérlés még ritka és akkor is csak kiegészítő szerepet kap), az érintőképernyő (olyan ki- és bemeneti eszköz, amely képernyő és érintésre az adott terület reagál, mobileszközökön elterjedt), a gamepad (konzolok klasszikus vezérlőeszközei, de a számítógéppel is működnek) és a mozgásérzékelő (a játékos testének mozdulataira reagál az eszköz). A platform szerint megkülönböztetünk arcade (játéktermi játékgép, de nem nyerőgép), konzol (tévére köthető játékeszköz), handheld (kézi konzolok, hordozható játékeszközök, például GameBoy, PSP), MMO (online játék, ahol egyszerre hatalmas mennyiségű játékos cselekszik és mozog ugyanabban a virtuális világban, például World of Warcraft), mobil (mobiltelefonos játék), online (csak az internetre csatlakozva játszható játék) és PC játékokat (számítógépre írt játékok).

6.2.3. Játéktipológia műfajok alapján

A játékok tipológiájában beszélhetünk **cél** szerinti rendezésről (szórakoztatás, oktatás, katonai, politikai célok) és **műfajok** szerinti besorolásról. Ez utóbbi a legösszetettebb rendszere-

zési mód, hiszen bár a köztudatban eléggé elterjedtek a különféle megnevezések (például az *FPS*, *MMORPG*), nehéz őket egy rendszerré állítani. Chris Crawford játéktervező (CRAWFORD 1982) és Mark J. P. Wolf (WOLF 2001) játékkutató taxonómiái a leginkább elterjedtek. Amíg Wolf az ikonográfiát emeli ki, és szembeállítja a hagyományos filmes kultúrát a játékokkal, addig Crawford az ikonográfia helyett a játékmechanikát helyezi előtérbe (FEKETE 2009: 243). Az általánosságban meghatározható főbb kategóriák: akció, ügyességi, kaland, szerepjáték (rpg, role playing game), stratégia, szimulátor, sport, logikai. Természetesen ezeknek is számos alműfaja van, továbbá léteznek keverék típusok is.

Fekete Zsombor ludológus (játékkutató) ezeken felül felállított egy funkcionalista videojáték-modellt, amelynek lényege, hogy minden kornak megvan a releváns kategóriarendszere, ezáltal a játékok is generációváltásokon mennek keresztül. Ennek alapján három korszakot különít el: az 1983-ig tartó kezdő szakasz a játékmechanika (azon szabályok és feladatok összessége, amelyek a játékosok tevékenységeit a játékban meghatározzák) ideje, az 1990-es évek végéig tartott az ikonográfia (videojátékok audiovizuális környezete) és az ergonómia (újfajta nézőpontok, illetve irányítási módszerek) virágkora, a 2000-es évek elejétől számított harmadik korszak pedig a funkcionalista játékkategóriák ideje (a játékot hagyományos rekreációs tevékenység megfelelőjeként éli meg a játékos) (FEKETE 2009: 247–249).

6.3. A játéktípus és a játékbeli kommunikáció összefüggése

A számítógépes játékokon belül általában lehetőség van csetelésre, de ez több ponton különbözik a hagyomány chattől vagy instant messagingtől. A számítógépes játékokon belül zajló csetelés a CMC (convergent media computer-mediated communication 'médiakonvergens számítógép általi kommunikáció') egyik fajtája, vagyis olyan számítógép általi kommunikáció, amely egy konvergens médiaformátumban helyezkedik el [egy közös célt, témát együttesen leíró, megjelenítő, hasonló célú médiumok] és ahol a kommunikáció másodlagos helyen van az egyéb információs vagy szórakoztató tartalmakhoz képest. A számítógépes játékokban a játék a fő tevékenység, ezt egészíti ki a chat (HERRING–KUTZ–PAOLILLO–ZELENKAUSKAITE 2009: 1). Ez mindenképpen multitaskingot, vagyis egyszerre több tevékenységgel való foglalkozást vár el a játékban résztvevőktől, hiszen meg kell osztani a figyelmüket a játék és a kommunikáció között. Ugyanakkor a kooperációt igénylő MOBA-kban szükséges a kommunikáció, hiszen ismeretlen játékosok is kerülhetnek egy csapatba, akik valójában nem egy térben vannak, számukra szükséges a gyors és célravezető (online) kommunikáció. Ebben segít a chat és a későbbiekben részletesen vizsgált közös szókincs. Azonban nem minden já-

téktípusban azonos a szerepe a chatnek. Herring–Kutz–Paolillo–Zelenkauskaite (2009) tanulmánya alapján az MMORPG és az RTS chatjeit hasonlítom össze, illetve egészítem ki a MOBA-kon tett megfigyeléseimmel. Az összehasonlítás azért releváns, hiszen a vizsgált játéktípus az elemzett két típussal átfedésben van.

2. táblázat. Játéktípusok összehasonlítása (HERRING–KUTZ–PAOLILLO–ZELENKAUSKAITE 2009 alapján)

	MMORPG	FPS	MOBA
játékos-játékos kommunikáció	szöveges	szöveges	szöveges
chat természete	szociális	szocioemocionális, stratégiai	
játékmenet	folyamatos, állandó világ	aktív, folyamatos, kötött világ (pálya)	aktív, folyamatos, kötött világ (pálya)
chat témája	játék+egyéb	játékhoz kötött	játékhoz kötött
chatszövegek hossza	változó	rövid	rövid
játékosok száma	kötetlen	pályához kötött	pályához kötött (általában 10)

Az eddigi kutatások többsége az MMORPG-t (massively multiplayer online role playing game 'interneten játszott, sokszereplős szerepjáték') helyezte a központba, ez a legtöbb szempontból vizsgált játéktípus (például névtan: KEPES 2009, chat: HARRIS 2007, STEINKUEHLER 2006). Erre a típusra jellemző, hogy egy nagy, számítógép generálta világban mozognak a felhasználók által megalkotott karakterek. Ez a világ folyamatos (vagyis a játékosok bármikor ki- és beléphetnek, ahol abbahagyták a játékot, onnan tudják folytatni, ugyanakkor valós időben észlelik a környezetükben mozgó többi játékost is), és a játékosok különböző feladatokat hajtanak benne végre, amivel bekapcsolódnak egy központi történetbe. Bár ezek a játékok (például World of Warcraft, Lineage Online) vizuálisan és auditívan is nagyon gazdag környezetet teremtenek, a játékos-játékos kommunikáció domináns formája a szöveg, a chat. A chat legfontosabb funkciója ezeknél a játékoknál (kapcsolódva a harmadik helyként [third places] való funkciójukhoz) a szociális elem. Azok a jellegzetességek, amelyek egyesítik a szöveges kommunikációt az MMORPG környezetekben: a szocializáció elősegítése és a szociális kapcsolatok megteremtése és fenntartása a beszélgetésben résztvevők folyamatban lévő szöveges kommunikációján keresztül (HERRING–KUTZ–PAOLILLO–ZELENKAUSKAITE 2009: 2–3). A téma kötetlenebb, a játékosok száma is változó.

Ezzel szemben az FPS-ekben (first person shooter 'első személyű lövöldözős játék') a játéktér fix, minden meccs elején ugyanabból az állapotból indulnak a játékosok, akik limitált számban vehetnek részt egy meccsen. A játéktípus a játékosok közti versengésre épít, fontos a tapasztalat, a környezet pontos ismerete és az effektív csapatjáték. Az eltérések ellenére itt is fontos helyet foglal el a szöveges játékos-játékos kommunikáció. Ebben a játéktípusban a chat a játékhoz van kötve, ugyanakkor a játékosoknak nagyon kevés idejük van a gépelésre. A téma itt tehát egyértelműen a játék, az üzenetek rövidek, lényegre törőek és egyrészt a szocio-emocionális, másrészt stratégiai kommunikációra használják (HERRING–KUTZ–PAOLILLO–ZELENKAUSKAITE 2009: 3).

Ezek és a saját chatszöveg-elemzésem alapján azt a következtetést vonom le, hogy a MOBA-k mindkét típusból rendelkeznek jellemzőkkel, ugyanakkor ebből a szempontból közelebb állnak az FPS-ekhez. Ami mindegyik típusban közös, az a játékos-játékos közötti szöveges kommunikáció dominanciája. Az FPS-ekhez hasonlóan a játék aktív, folyamatos, egy kötött pályán zajlik, amelynek állandó a kinézete, a szövegek erősen a játékhoz kötöttek és a gépelésre szánt idő rövid, tehát az üzenetek is. A játékosok száma általában tíz, ez két csapatot tesz ki. Ennek a kutatásnak nem volt része a diskurzuselemzés, az üzenetek természetének részletes vizsgálata új kutatási irány lehet, ugyanakkor az eddigi hasonlóságok alapján feltételezhető, hogy a szociális, az emocionális és a stratégiai funkció mindenképpen dominánsan jelenik meg.

7. A számítógépes játékok nyelvi sajátosságai

7.1. A számítógépes játékok nyelvének besorolása

Ahogy arról korábban már szó volt, a nyelv változatokban létezik. Ezeket a változatokat különböző módon, különböző nézőpontokból lehet csoportosítani. KISS Jenő (2002: 74) három nagy kategóriát sorol fel: a köznyelvi, a társadalmi és a területi nyelvváltozatokat. RONALD WARDHAUGH (1995: 115–130) két nagyobb csoportot különböztet meg: a regionális/területi és a szociális/társadalmi nyelvváltozatokat. A dolgozat szempontjából a közösségek (a számítógépes játékosok) nyelvhasználata a domináns, így társadalmi, illetve szociális/társadalmi kategória, tehát a szociolektus az a legáltalánosabb fogalom, ahova a játéknyelv besorolható.

Ezen belül már nem ilyen egyértelmű a helyzet. A társadalmi nyelvváltozatba tartoznak a csoportnyelvek és a szaknyelvek is, ezekben szóképzési eltérés figyelhető meg a köznyelvhez képest. A szaknyelvek logikailag és szerkezetileg rendezett szóképzéssel rendelkeznek, a csoportnyelvek viszont jól elkülöníthető szociológiai csoportokhoz kötődnek és inkább

magánérdekűek (KISS 2002: 75). A játékosok indíttatását nézve mindkét csoportban szerepelnek olyanok, akik ismerik és használják a játékok nyelvét: azok az e-sportolók, akik cyberjátékokban mérkőznek meg, ezt űzik hivatásként, tehát számukra szaknyelv; ugyanakkor akik csak szórakozásként foglalkoznak a játékokkal, azok számára is érthetőek a kifejezések (számukra hobbinyelv). Ugyanakkor azt se szabad figyelmen kívül hagyni, hogy tulajdonképpen egy játék nyelvről van szó, tehát játéknyelvként is besorolható. A szociolektuson belüli pontos csoportosításhoz további kutatásokra van szükség.

7.2. Angol szavak a számítógépes játékokban

A számítógépes játékok döntő többségével angol nyelven tudnak játszani a felhasználók, így a játékokban és a játékokból szóló kommunikáció során is domináns az angol nyelv megjelenése. Bár vannak nyelvspecifikus kifejezések is a játéknyelvben, de léteznek olyan területek a játékokon belül, ahol nehezen vagy egyáltalán nem elkerülhető az angol használata. A számítógépes játékokban előforduló angol kifejezéseket négy főbb csoportba sorolom:

- a játéktípusok elnevezései;
- a játékosok tudásszintje;
- játékon belüli parancsok;
- a játékhoz tartozó elemek (tárgyak, képességek, cselekvés és irányítás, játékon belüli szerepek).

A **játéktípusokat** hagyományosan az angolból származtatott betűszavakkal jelöljük: *FPS* (*first person shooter* 'első személyű lövöldözős játék'), *RTS* (*real time strategy* 'valós idejű stratégiai játék').

A játékosok játékbeli **tudásszintje** is angolul jelenik meg: *noob* (*newbie* 'kezdő'), *pro* (*professional* 'hivatásos'). Ez a két csoport abban különbözik a többitől, hogy már szótárban is felbukkannak az ide tartozó kifejezések (BÓDI 2011, VESZELSZKI 2012), tehát kanonizálódtak, ám angolul.

A **játékon belüli parancsok** a játékos és a játék közötti kapcsolattartást szolgálják, beírásukkal a játék beállításait lehet megváltoztatni. Például: *idfa* (ID a gyártó cég nevének rövidítése, *full ammo* 'teljes lőszer', tehát a játékban fellelhető összes fegyvert megkapjuk elfogyhatatlan lőszerrel), *-afk* (*away from keyboard* 'távol a billentyűzettől', a felhasználó nem figyel a történésekre, nincs a gépnél).

A **játékhoz tartozó elemek** minden játéktípusban megtalálhatóak (nem mindig egyszerre), és rendszerint egy szóval vagy szókapcsolattal megnevezhetők. Így ha a fantasztikus tematikájú kalandjátékokat nézzük, akkor valószínű, hogy játékosként lehetőségünk lesz indítani egy *warriort* ('harcos', játékon belüli szerep), akinek elsőként lesz egy *swordje* ('kard', tárgy). El kell indulnunk vele valamerre (a játékokon belül az irányokat mindig angolul nevezzük meg: *east* 'kelet', *go* 'megy', *left* 'balra'), és előbb-utóbb szert teszünk olyan képességekre, mint például a *berserk* ('harcőrület', megnövelt erejű támadás, képesség).

8. A vizsgált játék: DotA

A dolgozatban vizsgált DotA (Defense of the Ancients 'az ősök védelme') játéktípusa valós idejű stratégiai játék (RTS, real time strategy), ezen belül is MOBA (multiplayer online battle arena 'sokszereplős interneten játszott csatatér') (W16, W17). A DotA volt szinte a legelső ebből a típusból (W18).

Általában két csapat mérkőzik meg egymással, minden játékos egy karaktert irányít egy, az RTS-ekre jellemző kezelőfelülettel. Abban különbözik a hagyományos stratégiai játékoktól, hogy itt csak egy karaktert irányít a játékos, és nincs lehetőség az építkezésre. Tulajdonképpen az akciójátékok és a valós idejű stratégiai játékok közti átmeneti kategória, de hat rá a szerepjáték stílus is. Ez a játéktípus hangsúlyosan kooperatív csapatjáték, a játékosok kiválasztanak egy hőst (a játékon belüli nagy erejű egység, különböző tulajdonságokkal, előnyökkel), és a játék folyamán ezt úgy irányítják, hogy a csapattagok közösen képesek legyen együttműködve egy sikeres stratégiát kidolgozni. A játék célja, hogy az ellenfél főépületét elpusztítsák, ebben segítségükre vannak a számítógép által rendszeresen küldött egységek (*minion*), akik az ellenfél felé tartanak az úgynevezett ösvényeken (*lane*). A résztvevők folyamatosan kis mennyiségű aranyat kapnak passzívan, valamint a másik csapat játékosainak kiiktatásáért (és az ebben való segítségért) egy nagyobb összeget, amelyből magukat és a csapatot is segítők, erős tárgyakat tudnak venni (W18).

2. ábra. A Dota térképe felülnézetből



A térképen különböző területeket lehet elkülöníteni (2. ábra). Minden játékosnak először a kocsmákban (1) hőst kell választani. A különböző karakterek a fő tulajdonságuk (ebből három van: *Strength* 'erő', *Agility* 'fürgeség, gyorsaság' és *Intelligence* 'értelem, intelligencia') és a játékban lévő két párt (*Sentinel* 'Örzök'; *Scourge* 'A csapás') szerint vannak kiválasztva. A karakterválasztást a megadott játékmód befolyásolja (például *ap all pick* 'minden választható' esetén a játékosok bármelyik karaktert kiválaszthatják, amit még más nem vett ki (egy karakter kiválasztására a *kivétel* kifejezést is használják, vagy az angol *pick* 'kiválaszt' igét is, de magyar ragozással: *kipickelte előlem*). A kiválasztott hős megjelenik a játékos bázisának kezdőhelyén (4a-b), innentől kezdve ő irányítja. Ezen a védett területen lehetőség van vásárolni, ide kerülnek vissza, ha *hazateleportálnak* ('egy veszélyes helyzetből képesség vagy tárgy használatával elmenekül a bázisra'), és itt élednek újra, ha esetleg meghalnak. Mindkét bázisról három ösvény (*lane*) vezet a másik felé, ezeket az elhelyezkedésük alapján *fenti* [*top*] (3a), *középső* [*mid ~ middle*] (3b) és *alsó* [*bot ~ bottom*] (3c) ösvénynek nevezik, a játékban a *lane* kifejezést használják: *fenti lane*. A játékosok mellett ezeken mozognak a *creepek*, 'a játék által irányított semleges egység'-ek, akik lehetőséget biztosítanak a karaktereknek tapasztalat- és pénzszerzésre (*creepel*, *farmol*). Az ösvények között terül el mindkét térfélen az *erdő*, ahol különböző utak, és a *creepeknél* nagyobb, semleges szörnyek vannak. Azt a cselekvést, amikor egy játékos itt próbál fejlődni a *lane*-ek helyett, *erdőzésnek* (*jungling*) hívják. A két térfél grafikailag is eltér, és egy folyó választja el őket egymástól. A *Sentinel*, tehát a bal lentől induló oldal zöld és élettel teli, a *Scourge*, vagyis a jobb fentről kiinduló terület pedig kopár, halott földként látszik. A folyóban tudnak közlekedni a karakterek és a két rúnapont valamilyen (piros x) kétpercenként fel tudnak venni egy *rúnát*, amely rövid ideig ad egy pluszké-

pességet a karakternek (például nagyobbat sebez: *DD ~ Double Damage* 'kétszeres sebzés', gyorsabb lesz: *Haste* 'sietség'). A folyóból lehet elérni a játék legerősebb semleges szörnyét (Roshan), amit ha legyőz az egyik csapat, akkor egy karakternek pluszéletet biztosít (*Aegis of Immortal* 'a halhatatlanság pajzsa', tíz perc vagy felhasználás után eltűnik W19).

A 3. ábrán a játékos szemszögéből látható a játéktér. A példában a *Jakiro* nevű, lila sárkányként megjelenő hőst választotta a játékos (1). A képernyő három sávra tagolható, a legfelső régióban a beállítások érhetők el, de itt látszik az összegyűjtött pénz, a játék kezdete óta eltelt idő (8), valamint a játékos aktuális statisztikája (hány hőst ölt meg, hányszor halt meg, hányszor segített egy akcióban: *assist* 'segítséget nyújt') (9). A bal felső sarokban egy gyorsikon segít bármikor a karakterre ugrani (2). A képernyő legnagyobb, középső részében a pályát, a hőst látja a játékos, külső nézetből. Itt a bal alsó sarokban helyezkedik el a cset (3), ami legfeljebb hatsornyi helyet foglal el, és tíz másodperc után el is tűnik, ha éppen nincs aktuális üzenet. Az alsó régióban a játékost segítő kisebb képernyők helyezkednek el: a pálya kicsinyített térképe, amin követni tudja a csapattársak és az ellenfelek mozgását (4), a karakter tulajdonságait mutató ablak (5), a nála lévő tárgyak (6) és a képességek ablaka (7).

3. ábra. DotA a játékos szemszögéből



A továbbiakban a kutatási eredmények ismertetésével folytatom a dolgozatot.

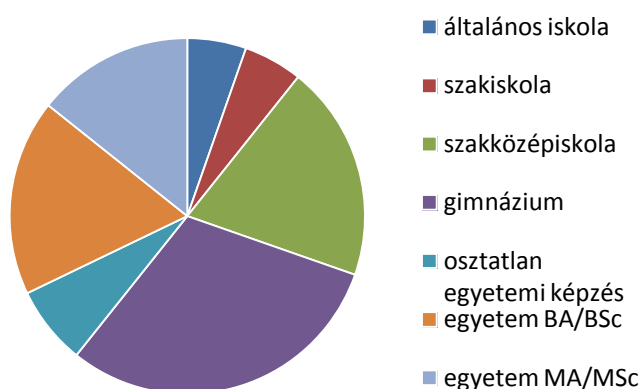
9. A kérdőíves vizsgálat eredménye

A kérdőív az elején elhelyezett, alapvető adatokra vonatkozó kérdések után két irányba folytatódik, aszerint, hogy az adatközlő gamernek (játékosnak) vagy nem gamernek (nem játékosnak) vallja-e magát. A gamerséget egyrészt önbevallás alapján kellett eldönteni, illetve egy segítő szöveget mellékeltem a kérdéshez, miszerint: „Gamer vagy, ha gyakran játszol számítógépes játékokkal, szereted ezt az időtöltést, és érdeklődsz is a számítógépes játékok iránt.”

Ezután a játékosoknak kilenc, a nem játékosoknak négy kérdésre kellett válaszolniuk. A kérdéstípusok között volt többszörös választás, skálán való értékelés és rövid szöveges választ igénylő is.

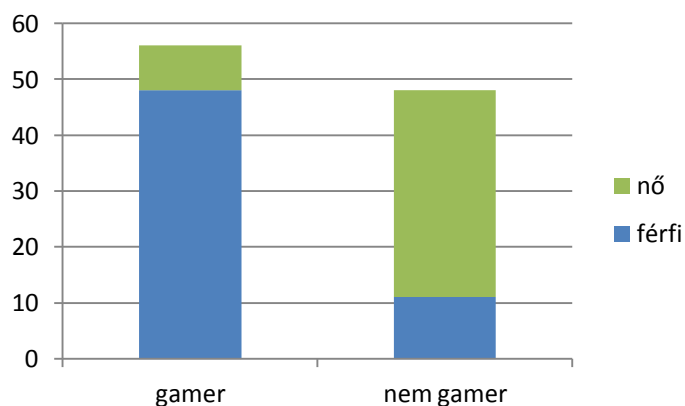
A 104 kitöltő között 59 férfi és 45 nő volt, 16–49 éves korig (az átlagéletkor 23,7 év). Az iskolai végzettségek is ennek függvényében alakultak (4. ábra).

4. ábra. A kérdőív kitöltőinek iskolai végzettsége



A válaszadók 55,7%-a gamernek vallja magát (56 válasz a 48-cal szemben). Ha a nemek és a gamerség korrelációját vizsgáljuk, akkor azt a várható eredményt kapjuk, hogy a játékosok többsége férfi, míg a nem gamerek főként nők vannak többségben (5. ábra).

5. ábra. Gamernek vagy nem gamernek tartod magad? kérdés összevetve a nemekkel



A nem gamerek kérdése az volt, hogy „Van bármilyen tapasztalatod a számítógépes játékokkal?”. A válaszlehetőségek közül a barát (13) és a nincs (12) kapta a legtöbb szavazatot, de 8-8 esetben a család és a család, barát lehetőséget is megjelölték. Az adatközlők használták az egyéb pontot is, itt olyanok merültek fel, hogy valamikor játszott, „sok a wow-kocka a [kollé-

giumi] szinten” és „internetes walkthrough-k, tutorialek, saját tapasztalatok”. Ez arra utal, hogy még azokhoz is eljut a játékok híre, akik maguk nem foglalkoznak velük intenzíven.

A gamereknek hat, a szokásaikra vonatkozó kérdést tettem fel. Általában naponta több mint egy órát játszanak. Az 58, magát gamernek tartó adatközlő 88 játékot adott meg arra a kérdésre: „Melyik játékkal szoktál a leggyakrabban játszani?”. Ennek csak 35%-át említették legalább ketten is, hárman nemcsak konkrét játékot írtak be, hanem játéktípust is (hidden object, FPS, flash-játékok). Ez arra utal, hogy egyrészt több játékkal is gyakrabban játszanak a gamerek, másrészt nagyon széles a játékpalletta, és a játék iránt érdeklődők szinte bármit kipróbálnak.

A következő, a játékban beállított nyelvre, illetve a játékbeli kommunikáció nyelvére vonatkozó kérdést összehasonlítva érdemes vizsgálni. Az eredmények alapján az angol és a magyar nyelvet használják a játékosok a legtöbbit, a kettő közül is az angol a dominánsabb. Azoknál, akik felváltva játszanak angol és magyar beállításokkal, a kommunikáció nyelve is ezekhez a beállításokhoz igazodik. Ha a felsorolt játékok számát is hozzákapcsolom ezekhez, akkor egyértelművé válik, hogy a kérdőíves vizsgálat is igazolja: a játékok és a játékosok közös nyelve elsősorban az angol.

3. táblázat. A játék nyelve és a játékbeli kommunikáció nyelve

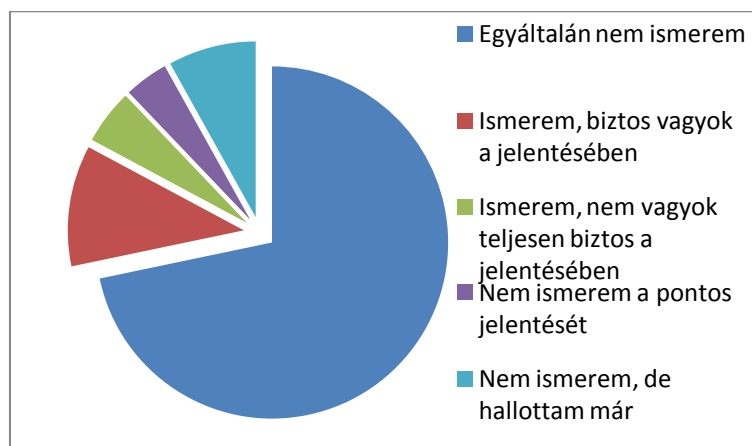
	Milyen nyelven játszol?	angol	angol, japán	magyar	angol, magyar	angol, magyar, német
Milyen nyelven kommunikálsz a játékban?	angol	13	-	1	-	-
	angol, japán	-	1		-	-
	magyar	3	-	-	2	-
	magyar, angol	21	-	-	12	1
	sehoggy	-	-	-	1	-

Ezután következett a kérdőívek közös (mind a gamerek, mind a nem gamerek számára elérhető) része, amely a számítógépes játékok szókincsére épült. Két szócsoporthoz kellett egy megadott skálán (ismeret és használat mértéke szerint) értékelni. Az első csoport általános játéknyelvi kifejezéseket tartalmazott (*b ~ back* ’hátra, vissza’; *miss/ss* ’hiányzik, hiányol’; *lane* ’ösvény’; *host* ’vendéglátó, a játék elindítója’; *farm* ’cselekvés, a játékos karaktere tapasztala-

tot és pénzt gyűjt nagy erőbedobással’; *hero* ’hős, karakter’; *support* ’támogató, karaktertípus’; *hp* ’health point, életpont’; *item* ’tárgy’; *feed* ’etetés, az ellenfél indokolatlan erősítése’), bár elsősorban a többjátékos módhoz, MOBA-khoz, valós idejű stratégiai játékokhoz kapcsolódnak, de nem játék-, hanem játéktípus-specifikusak. A második csoportban a vizsgált játék, a DotA szókincséből válogattam (*cipő* ’tárgymegnevezés, a karakter gyorsaságára hat, grafikai egy cipő képe jelzi’; *csirke* ’futárállat, grafikai formája miatt lett csirke’; *bambi* ’hősmegnevezés, a grafikai megjelenése egy driád, félig őz, félig nőstény mitológiai alak, a hasonlóság miatt nevezték el a mesehősről’; *blink* ’tárgy és képesség megnevezése, rövid távú teleport’; *tp* ’town portal, tárgy, a bázisra való gyors visszajutás eszköze’; *creep* ’semleges, apró szörnyek, amiket a játék automatikusan küld a két bázisról egymás felé’; *roshi* ’a Roshan nevű egyedi semleges szörny becézett megnevezése’; *pick* ’választás, a játékosok karakterválasztása’; *erdő* ’az ősvények közti terület a térképen’; *cicanyíl* ’karakterképesség, a megjelenéséről kapta a becenevét: egy nagymacskán lovagló íjásznő erőteljes lövése’). A szavakat úgy válogattam össze mindkét esetben, hogy minden nagyobb játékbeli szócsoporthoz (hely, szereplő, tárgy, cselekvés) legyenek példák. A gamereknek úgy szólt a kérdés, hogy „Ismered és használod a következő, általános játéknyelvi/DotA-val kapcsolatos kifejezéseket?”, a nem gamereknél csak az ismeretre kérdeztem rá (hiszen elvileg nekik nincs lehetőségük az eredeti környezetben használni a kifejezéseket). A két csoport az összehasonlíthatóság kedvéért kapta ugyanazokat a szavakat.

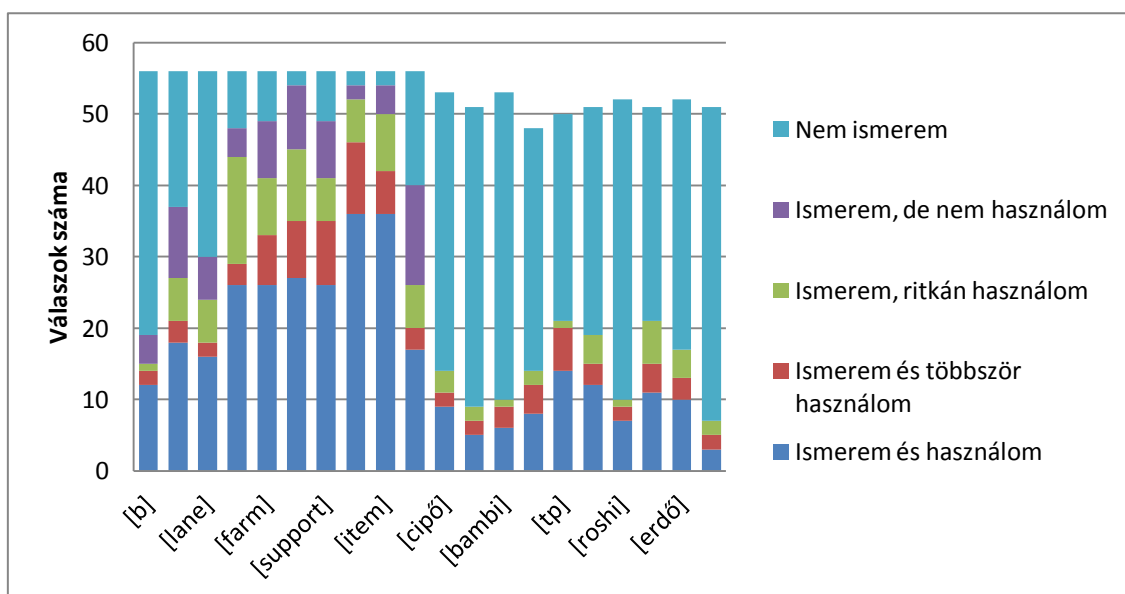
Az eredmény egyértelműen azt igazolja, hogy aki nem játszik, az nem is ismeri ezeket a kifejezéseket (71% „nem ismerem”-mel válaszolt). A nem játszóknak csak 11%-a mondja azt, hogy ismeri a szavakat, és biztos is a jelentésükben, de ez azzal magyarázható, hogy a környezetükben vannak olyanok, akik erről tájékoztatják őket (6. ábra)

6. ábra. A nem gamerek szóismeretre vonatkozó összesített eredményei



A játékosoknál ennél árnyaltabb a helyzet (7. ábra). Az általános játéknyelvi kifejezéseket a többség ismeri, és valamilyen szinten használja is. A DotA-ból származó kifejezéseknél jóval több azonban a „nem ismerem” válaszok száma. Ez azzal magyarázható, hogy az adatközlők által megadott kedvenc játékok között csak háromszor fordul elő a DotA, azonban több, ugyanebbe vagy hasonló játéktípusba tartozó játék megjelenik (például League of Legends). Így bár a DotA kifejezéseit nem ismerik, de a típushoz köthető szavakat használják. Ez bizonyítja, hogy a játékok nyelve is rétegzett, a szókincs függ természetesen az adott játéktól, és nem elhanyagolható módon a játéktípusoktól is, sőt még az is befolyásolja, hogy valaki egyedül vagy többekkel játszik-e.

7. ábra. A gamerek szóismeretre vonatkozó válaszai (kifejezésekre lebontva)



A legutolsó kérdés rövid szöveges választ igényelt: hat, már korábban megadott kifejezést kellett az adatközlőknek definiálniuk. Ezek közül négy az általános kifejezések közül származott (*b*; *farm*; *support*; *feed*), kettő pedig a kifejezetten DotA szavak közül (*csirke*; *blink*). Ahogy már az ismertségnél is látszott, azok a játékosok, akik magabiztosan mozognak a játéktípusban, pontos vagy megközelítően helyes válaszokat adtak. A nem játékos adatközlők a legtöbbször kihúzták a kérdést, tehát nem ismerték a kifejezéseket. Aki mégis válaszolt, gyakran az angolból indult ki, vagy megpróbált a játékok körébe tartozó fogalmat alkotni, helyenként egészen pontosan.

Fontosnak tartom kiemelni a megjegyzés rovatot, hiszen sok olyan visszajelzés érkezett, amelyek segítettek pontosítani a válaszokat, és támpontot adnak egy következő (kérdőíves) kutatás megtervezéséhez. Ezek közül kiemelem a *gamer* kifejezés definiálásának nehézségét. Az egyik, magát nem gamernek tartó adatközlő olyan válaszokat adott, hogy szerintem

egyértelműen gamernek minősül. Ez arra utalhat, hogy az általam megadott gamer-meghatározás nem volt kellően pontos. A játékkal való intenzív foglalkozást emeltem ki, de úgy tűnik, hogy nagyon leszűkítettem a definíciót, tágabban kell értelmezni, sőt lehetséges, hogy inkább viszonyfogalomként működik. A másik, többször visszatérő elem a túl szűk kérdéskör volt, ez sokat segített a játékosok szókinsismeretre adott válaszainak értékelésében. Aki egyedül szokott játszani, annak a többjátékos módhoz kapcsolódó kifejezések nem voltak ismerősek. Azt is megjegyezték, hogy más játéktípust preferálnak, ezért nem tudnak hozzászólni bővebben a témához.

Visszatérve a hipotézisekhez következtetésként levonható, hogy a számítógépes játékok nyelve dominánsan az angol, ezt használják a játék beállításainál és a kommunikáció során is, bár előfordul a magyar használata is. Egyértelműen zárt csoportnyelvről van szó, hiszen a kívülállók vagy semmit nem értenek belőle, vagy bár van valamennyi tudásuk, de a kifejezések pontos értelmével nincsenek tisztában (nem tudják definiálni őket). A játéknyelvi szókins rétegzettsége is megmutatkozott, egyrészt a visszajelzésekben, másrészt a szókinszet vizsgáló skálán.

10. A korpuszelemzés eredménye

A korpusz mérete 15 722 szó (99 057 karakter szóközök nélkül), a hivatalos honlapról származó szavak listája 369 elemből áll, ez utóbbiakat hat kategóriába sorolom (karakterek, képességek, tárgyak, alapvető kifejezések, parancsok, játékmódok). Ezt a két szövegtörzset hasonlítottam össze, és azt vizsgáltam, hogy a kanonizált szókészlet mennyiben jelenik meg a játékban és mennyiben térnek el ettől kreatívan a játékosok. Kiemelten figyeltem emellett az angol szavakat, felbukkanásukat, integrálódásukat.

Tíz szöveget elemeztem részletesebben, ezeket véletlenszerűen választottam ki 2012 júniusa és októbere között. Szempont volt, hogy a játékok különböző szintű játékosoknak legyenek meghirdetve (kezdőknek vagy haladóknak), és többféle játékmódban történjen a játék. Ezek mellett több szöveget vizsgáltam célirányosan az egyes jelenségekre példákat keresve, és naplóztam magam is játékokat.

A felhasznált szövegek a magyar Kani 2.0 szerverről származnak, tartalmazzák az időbélyeget, a játékos nicknevét (vagy a rendszer megnevezését), akitől az üzenet származik, a csetrész nevét, ahol megjelent az üzenet (*allies* 'csapatársak' vagy *all* 'mindenki') és az üzenetet (8. ábra).

8. ábra. Példa a csetszövegből

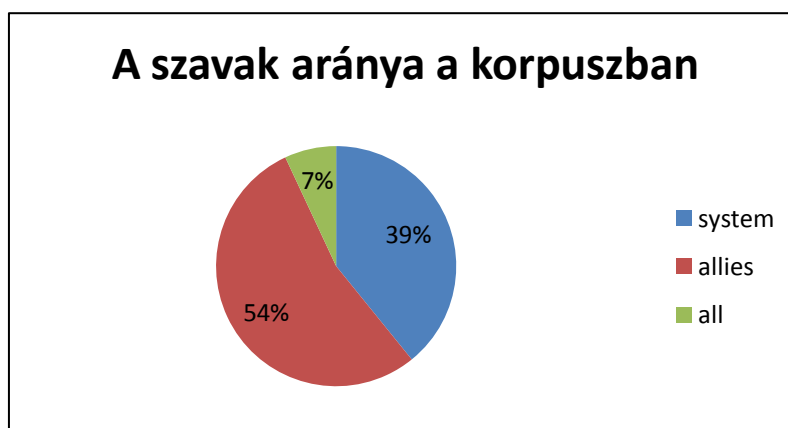
1m10s Cyberombre: [Allies] bityo te meg?
1m14s vityoo: [Allies] relax
1m24s KaHubert: [Allies] husi kell valakinek
1m32s samuRai9: [Allies] -swap
1m33sCyberThorm: [Allies] te mit csinalsz miden?
1m34s samuRai9: [Allies] -swap 1
1m38s KaHubert: [Allies] -swap 4
1m43s vityoo: [Allies] lefarmollak
1m47sCyberThorm: [Allies] -.-

A példa a játék legelejéről származik (1perc 10 másodperctől 1 perc 47 másodpercig), a megszólalók (Cyberombre, vity00, KaHubert, samuRai9) mind egy csapatban vannak, csak a saját társaiknak címezték az üzenetet (*allies*), és azt egyeztetik, hogy ki melyik karaktert választja, melyik *lane*-re ('ösvényre') indul majd.

A továbbiakban a csetszövegek összesített és részletes bemutatása következik, utána pedig kiemelten az angol szavak jellegzetességeire térek ki.

A teljes korpusz 15 722 szó, ebből 8471 szó a csapaton belüli (*allies*), 1094 a mindenkinek szánt (*all*) csatornán jelent meg, 6157 szót tartalmaz a rendszerüzenetek csoportja (9. ábra). A játékosok megszólalásai vannak többségben (60,6%), de elsősorban a csapattal kommunikálnak (88,5% az allies címzésű megszólalás a játékosok megszólalásai között). A korpuszban két esetben is előfordul, hogy nincs az összes játékosnak címzett hozzászólás.

9. ábra. A szavak megoszlása a korpuszban

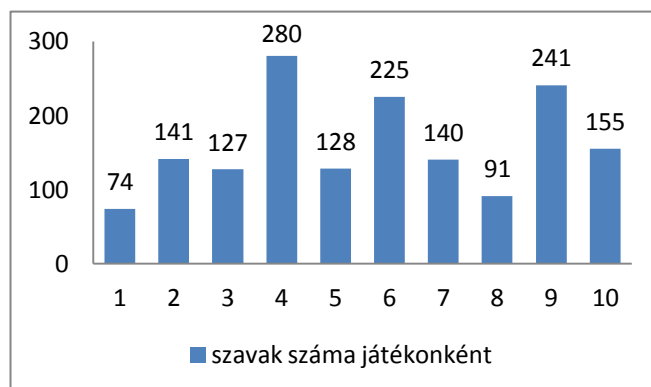


A **rendszerüzenetek** mindig teljes mondatok, angol és magyar nyelven is megjelenhetnek (játékon belül következetes a rendszer, a játék elindítójának, a *host*nak a nyelvi beállításait veszi figyelembe). Egy rész képez kivételt, a térkép betöltése után a játékosokat magyarul köszönti egy üzenet az üzemeltetőktől, ahol a szerverspecifikus parancsokról is tudósítanak (ezekről később lesz szó). A korpuszban 31 (18 angol, 13 magyar) mondatot jegyeztem fel, ezek közül egy speciális helyzetű, írásban csak a mentésnél jelenik meg, a játékban szóban hangzik el: *Creeps spawn* 'a semleges szörnyek elindultak'. A rendszerüzeneteket a játékosok cselekvései (*Zariche killed Mole_Kula*. 'Zariche játékos karaktere megölte Mole_Kula játékos karakterét'), parancsai (*[Allies] !votekick -lord-zatu-*; *[All] [-Lord-Zatu-] ki akarja rúgatni: [-Lord-Zatu-] Szükséges szavazat: 6* ~ a *votekick* 'szavazás a kidobásról' paranccsal ki akarja magát rúgatni egy játékos, hogy büntetés nélkül távozhasson a meccsről, ehhez legalább 6 játékos beleegyezésére van szükség) váltják ki. Funkciójuk, hogy tájékoztassák a játékosokat az eseményekről és lehetőségekről.

10.1. A játékosok szóhasználata

A játékosok kommunikációjának pontos arányának megállapításához elhagytam a szövegen kívül minden egyéb tényezőt (időbélyegző, karakternév, címzés), így az alábbi számokat kaptam (10. ábra). A 9565 kifejezésből így végül 3661 szót vizsgáltam, ebből játékkal kapcsolatos kifejezés: 1602 (43,7%). A kimaradt szavak a hétköznapi kommunikációban is előfordulnak a korpuszban látott alakjukban, de jelentésváltozás lehetséges, ezekből hozok a későbbiekben még példát.

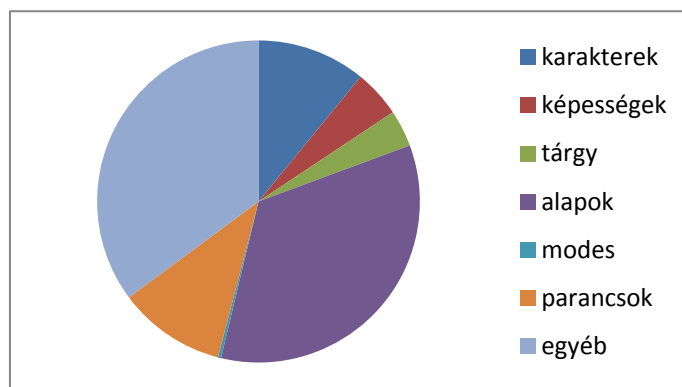
10. ábra. A szövegekben vizsgált szavak száma



Átlagosan 160 kifejezés fordul elő egy szövegben, a legtöbb 280, a legkevesebb 91 (10. ábra). A playdota.com-on megtalálható segédlet szavait hat különböző csoportba soroltam: karakterek elnevezése, ehhez kötve karakterek képességei, tárgyak, alapvető kifejezések, parancsok,

játékmódok. Külön kategóriaként csatoltam hozzájuk a cseten előforduló gyakoribb kifejezéseket egyéb címszó alatt. Ezek közül a kategóriák közül a legtöbb példát az egyéb kifejezésekre (563 szó) és az alapvető információkra (551 szó) adatoltam. A pontos eloszlás az 11. ábrán látható. A továbbiakban az egyes csoportok jellegzetességeit emelem ki.

11. ábra. A kategóriák eloszlása a vizsgált szövegben



10.1.1. Karakterelnevezések

Minden játékos egy karaktert irányít a játék folyamán (a vizsgálat idején 108 hős közül választhattak a játékosok, jelenleg 110 hős áll rendelkezésre a játék elején), gyakran ennek a nevével utalnak a játékosra is (*centa csinálj már vmit*). A játékon belül minden hősnek van egy központi neve, ami leginkább a szerepére (*Dwarven Sniper* 'törpe orvlövész', *Lifestealer* 'életlopó') vagy a grafikai megjelenésére utal (*Phoenix* 'főnix', *Stone Giant* 'kőóriás'). Emellett mindegyik karakter rendelkezik egy háttértörténettel is, és ehhez kapcsolódóan van egy másodlagos, szintén beszélő neve (*Dwarven Sniper* ~ *Kardel Sharpeye*; *Lifestealer* ~ *Naix*; *Phoenix* ~ *Icarus*; *Stone Giant* ~ *Tiny*).

A korpuszban 177 név fordul elő, ez 60 különböző hőshöz kapcsolódik. Mindössze 17 olyan eset volt (6 hősnél), amikor a központi nevet változtatás nélkül használták a játékosok (*Lich*, *Batrider*, *Axe*, *Admiral*, *Soul Keeper*, *Netherdrake*). Ezek közül is háromnál ez az egyedüli megnevezés (*Lich*, *Netherdrake*, *Axe*). A háromból kilóg a *Netherdrake*, hiszen ez a forma hosszú a többihez képest. Egy játék eleji szituációban fordult elő, amikor a csapatagoknak lehetőségük volt a játékmód miatt kicserélni egymás között a karaktereket (mindenki beírja, mi van nála). 66 esetben ezt a központi nevet variálják a játékosok, a legtöbbször rövidítéssel (*Bone Fletcher* ~ *bf*; *Venomancer* ~ *veno*), de előfordul az eredeti angol név kiejtéséhez közelítő írásképe is (*Butcher* ~ *bucser*; *Earthshaker* ~ *séker*). A másodlagos név esetén 41 alkalommal teljes formájában használják (*Juggernaut* ~ *Yurnero*; *Demon witch* ~ *Lion*), 39

esetben viszont szintén rövidítik (*Moon Rider* ~ *Luna Moonfang* ~ *Luna*; *Night Stalker* ~ *Balanar* ~ *Bala*).

Ezeken kívül a játékosok teljesen szabadjára is engedik a fantáziájukat, és főleg a grafikai megjelenítések alapján, egyéni neveket adnak a karaktereknek. 13 egyéni névadatot jegyeztem fel (6 hösnél), ezek nagy valószínűséggel server- és nyelvspecifikusak: *Dwarven Sniper* ~ *csipa*, *Enchantress* ~ *bambi*; *Treant Protector* ~ *fa*; *Nerubian Weaver* ~ *hangya*; *Priestess of the Moon* ~ *cica*; *Bristleback* ~ *röfi*. A *csipa* kivételével mindegyik a grafikai megjelenésre utal: a *bambi* egy kecses, öztestű driád ('erdei nimfa, a teste őz, a felsőteste női'), a klasszikus gyerekmeséből jelentésátvitellel keletkezett; a *fa* és a *hangya* konkrétan a valóságban is megtalálható elemekből épül fel, a *cica* egy fehér tigrisen lovagló elf íjásznő, aki a hátasáról kapta a nevét, a *röfi* pedig egy két lábon járó vaddisznó. A *csipa* a számítógépes játékok közös szókincséből (elsősorban a hasonló, de katonai témájú RTS-ekből és az FPS-ek világából) került a korpuszba, a jelentése 'orvlövész' (VESZELSZKI szerk. 2012: 88), ami a karakternek a DotA-ban elfoglalt szerepére utal. Az ehhez hasonló elnevezések is bizonyítják, hogy átfedés van a játékok szókincese között, hiszen a játékosok összekapcsolják a különböző játékokat, játéktípusokat.

A karakterek elnevezéséről összefoglalóan elmondható, hogy bár használják pontosan a megadott, eredetileg angol neveket, de nagyon sokszor (118 esetben ebben a korpuszban) változtatnak rajta. Ez lehet csak egy rövidítés, hogy könnyebb legyen a használat (a cset általában törekszik a rövid, egyértelmű kifejezésekre) vagy egy olyan megkülönböztető jel rögzítenek az elnevezésben, mint a karakter kinézete.

10.1.2. Képességek

Minden karakternek négy egyedi képessége van, ezeket tudja az alaptámadás mellett használni a játékban, így ezekre is gyakran hivatkoznak a játék folyamán (a korpuszban 74 esetben).

Minden képességnek van hivatalos elnevezése, ugyanúgy, mint a karaktereknek és a tárgyaknak is (*grave* 'megvédi néhány másodpercig a kiválasztott hőst a haláltól'). Ugyanakkor ezeket a neveket nagyon kevés kivételtől eltekintve (mint a példában is mutatott *grave*) nem használják a játékosok. Itt is létezik a rövidítés (*Maledict* ~ *mala*), de a legtöbb esetben a végeredménnyel (*heal* 'gyógyítás') utalnak a képességekre. Itt jellemző a fordítás is (*call* 'hívás, a karakter körül lévő ellenfeleket nem engedi elmozdulni néhány másodpercig' ~ *lefogom*). Az angol és a magyar változatok egymás mellett élnek sok esetben. Több olyan kifeje-

zés esetén az eredeti képességnév elkezd különböző változatokban terjedni, így több írásmód áll a játékosok rendelkezésére. Akár szófajt is válthat egy kifejezés (*hook* ~ *kihúzzak (1et)* ~ *hookolnám* ~ *hook* ~ *hukod* ~ *behookolni* 'a karakter képes egy kampóval magához rántani egy másik játékost vagy szörnyet'). Előfordul olyan eset is, amikor teljesen általános játéknyelvi kifejezéseket használnak a játékosok (*stun* 'megállítja a kijelölt karaktert egy adott időre'; *crit* ~ *critical* 'százalékosan megnöveli a karakter sebzését').

Összegezve a képességek esetében is a kreatív megnevezések vannak túlsúlyban. Az angol és magyar kifejezések egymás mellett élnek, de a képességek végeredményét magyarul nevezik meg. Ugyanakkor általános játéknyelvi kifejezések is előfordulnak a korpuszban, bizonyítva ismét az átfedést a játékok, játéktípusok között.

10.1.3. Tárgyelnevezések

A játékban megfelelő összegért (a játék folyamán összegyűjtött *gold*-ból 'aranyból') lehetőség van a karaktereknek különböző tárgyakat vásárolni. A hivatalos honlap alapján 128 tárgy létezik, a korpuszban 28 kerül megnevezésre 59 alkalommal.

Az eddigi kategóriákhoz hasonlóan itt is ritka az eredeti tartalom pontos ismétlése: 3 esetben használják a játékosok is a hivatalos elnevezést (*Battlefury*, *Dagon*, *Necronomicon*). 39 esetben az eredeti név rövidítését használták a játékosok, ez a leggyakoribb változat (*Gem of True Sight* ~ *gem*; *Mask of Madness* ~ *mom*). A legkézenfekvőbb magyarázat itt is az, hogy a cseten való gyors információcseréhez rövid, egyértelmű kifejezéseket használnak a legszívesebben. Ahogyan az utóbbi példákban is látszik, a hivatalos elnevezések mindig hosszabbak és részletesebbek.

Két olyan szó van, amely a tárgy által kiváltott jelenség nevével utal vissza a tárgyra (*Orchid Malevolence* ~ *silence* 'megakadályozza, hogy a kijelölt karakter varázsoljon egy ideig'; *Guinsoo's Scythe of Vyse* ~ *hex* 'báránnyá változtatja a kijelölt karaktert'), utóbbi jó példa a játékbeli tiszteletadásra is (Guinsoo az egyik fejlesztő nickneve).

Egyet emelek ki a tárgyakkal kapcsolatos névhasználatból, ez pedig a *Courier* 'futár' nevű tárgy, amely nem a karakternél van, hanem képes mozogni a térképen, segítségével lehet a karakter és a boltok között szállítani tárgyakat. Az *Animal Courier* és a *Flying Courier* kifejezéseket a korpusz alapján sokszor ugyanazzal a szóval, a madárral vagy a csirkével helyettesítik a játékosok. Egyrészt ezzel nem tesznek különbséget a kettő között (az eltérés annyi, hogy a *Flying Courier*-hez 'repülő futár' szükség van még egy összetevőre és képes repülni),

másrészt az elnevezés ebben az esetben is a grafikai megjelenésre reagál (az első változatban csak csirkeként lehetett látni, azóta több változatot belekódoltak, de az elnevezésekben ez nem tűnik fel). A különböző korpuszbeli elnevezés-változatok: *csirek* ~ *csiken* ~ *csirke* ~ *madár*. Az elnevezést egy ige is felhasználja: *csirkeölés* 'az ellenfél futárjának elpusztítása'.

Összegezve a tárgyaknál is a játékosok által átalakított (az esetek többségében rövidített) elnevezésekkel találkoztam, amelyek azonban alapul vették az eredeti neveket.

10.1.4. Alapvető kifejezések

A játék megértéséhez elengedhetetlen kifejezések kerültek ebbe a csoportba a hivatalos honlapon, a könnyebb átláthatóság kedvéért több alcsoportra osztom őket.

Helyszínek. A játék helyszíneinek megnevezését két csoport adja: a *lane*-ek, azaz ösvények irányai és az egyéb területre vonatkozó kifejezések. A *lane*-k fontosságát jelzi, hogy az 551 kifejezésből 252 ezekből származik (a karakterek a játék nagy részét ezeken a helyeken töltik). Három irány különböztethető meg: a *top* ('fent'), a *mid* ('középső') és a *bot* ('lent'). A fent és a lent jelzésére hat különböző formát használnak a játékosok, a középső útra háromféleképpen hivatkoznak. Az angol eredeti kifejezések közül egyedül a *mid* (middle 'középső') fordul elő a korpuszban, azonban ezt már igeiként (*midel*) és ragozva (*miden*) is használják. Emellett a legnépszerűbb a rövidített *m* alak (*m0*), az irányok közül ez a leggyakoribb (52 előfordulás). A harmadik forma ennek a területnek a megnevezésére a *közép* (*go középre*).

A fent és a lent hivatkozásai között több pár is van: *f-l*; *le-fel*; *fenn-lenn*; *fent-lent*. A leggyakoribb a *fenn* (40) és a *l* (35). A fenti részre alkalmazzák még a *felmegy* (*felmek*) és a *fenti lane* kifejezéseket; a lenti ösvényre pedig az *alul* és a *lefele* szavakat.

Az egyéb helyet jelölő kifejezések közül az *erdő* (*jungle, forest* 'dzsungel, erdő') jelent meg többször a korpuszban (11): *erdő*, *erdőbe*, *erdőzik*. Egy-egy alkalommal fordult elő a *külső twr* (tower 'torony') 'az ösvényen az ellenfélhez legközelebb eső védekező épület'; a *domb* 'magaslatti hely a pályán' és a *bent* 'a bázis területén belül'.

A helyszínek egyik legszembevetőbb tulajdonsága, hogy nagyon sok magyar kifejezést tartalmaznak, valószínűleg a rendszeres használat és a rövid forma miatt, ugyanakkor gyakoriak a félig angol, félig magyar kifejezések (*fenti lane*, *külső twr*).

Általános játéknyelvi kifejezések. A szószedet második kategóriája általános játéknyelvi kifejezéseket tartalmaz. A korpuszban 51 esetben pontosan a hivatalos formát használják a

játékosok (9 szóanal: *b* ~ back 'vissza'; *gank* 'lesből támadás', *pull* 'a lanen lévő creepek elterelése erdei szörnyekkel', *miss* 'hiány, eltűnt ellenséges hős', *re* ~ returned 'visszatért', *tp* ~ town portal 'hazateleportálás', *def* ~ defense 'védekezés', *cd* ~ cooldown 'határidő', *mana* 'a képességek használatához szükséges eszköz'), 33 alkalommal viszont alakítanak a szavakon (10 szóanal). A változtatások során van példa rövidítésre (*ss* ~ *miss*), bővítésre (*rosiznak* ~ *Rosh*), az eredeti jelentést megtartva új kifejezések bevonására ugyanazzal a tövel (eredetileg *farmed* 'nagyon megerősödött karakter' ~ *freefarmolt* 'hagyták megerősödni', *feed* 'az ellenfél ügyetlenségéből megerősödik a karakter', *lefarmollak* 'ügyesebben fejlődök nálad').

Az általános kifejezések között vannak a játékosra, karakterre vonatkozók, általános játéknyelvi kifejezések, csak a DotA-ra vonatkozó szavak, parancsok, amelyek nem parancsként funkcionáltak (nem került eléjük gondolatjel), a tárgyak használatára vonatkozó szavak.

A **játékosra, karakterre vonatkozó kifejezések** (80) között szerepelnek a karakter típusára (*spellcaster* 'varázshasználó', *support* 'támogató karakter'), a karakter szintjére (*lvl8* ~ *6os lich* '8. illetve 6. szinten lévő karakterek'), cselekedeteire (*menekülök*, *kidefelem*) és a játékosra vonatkozók (*minuszos* 'kevesebb nyert, mint veszített játékkal rendelkező játékos', *pro* 'professzionális, nagyon ügyes játékos'). Ezekben közös, hogy mind jellemzik a játékos teljesítményét és az általa választott karaktert (típus, cselekvések), illetve vegyesen angol és magyar nyelvűek. A karakter típusát hagyományosan angolul jelzik (*ranged* 'távolsági támadásra képes', *melee* 'közelharci egység'), a szintnél mindkét változat előfordul.

Az **általánosan játékra vonatkozó kifejezések** nemcsak a DotA-ban fordulnak elő, hanem más MOBA-kban is megtalálhatóak (82). Ide tartoznak a játékelemek (*tw* ~ *tower* ~ *torony* 'védekező épület', *shop* 'bolt'), a játékmenetre vonatkozó megjegyzések (*toljátok be* 'fejezzétek be a játékot, túl erősek vagytok', *játszunk*), hibák (*bug* 'hiba', *maphack* 'csalásfajta') és a játékra való hivatkozás is (*game* ~ *játék* ~ *dota*).

A **csak DotA-hoz köthető szavak** (11) pedig kifejezetten a játék jellegzetességeit nevezik meg. Ilyen a *rúnák* neve (*regen* ~ *regeneration* 'regenerálódás, életpontok feltöltése azonnal', *haste* 'gyorsaság'), bizonyos játékselekvés (*deny* 'a saját creep leütése az ellenfél előtt, hogy ne kapjon belőle pénzt'). Ezek a *rúna* és a *dotázz* kivételével mind angol nyelven vannak.

A **parancsok, amelyek nem parancshelyzetben szerepelnek** (13) értelme megegyezik a parancsokéval, de utalásként szerepelnek, mivel magát a cselekvést nem hajtották még végre

(*swap problémák* 'még nem sikerült mindenkinek kicserélnie a karakterét, de mindjárt elvégzik') vagy ténymegállapítások (*afk* ~ away from computer 'nincs a gépnél').

A **tárgyakkal kapcsolatos kifejezések** (9) a tárgybirtoklásra (*veszem* 'az adott karakterhez kerül az Aegis of Immortal') és a futárra (*upolom* 'fejleszttem az Animal Couriert Flying Courierré'; *share* 'megosztás, az a karakter, aki megvette a futárállatot hozzáférést ad a többieknek, hogy tudják használni') vonatkoznak.

Játékmódok és parancsok. Az eddigi kategóriákkal ellentétben a parancsok és a játékmódok kivétel nélkül mindig angolul vannak és hivatalosan szabályozott alakjuk van, amit a játékosok nem tudnak megváltoztatni.

A **játékmódokból** van a legkevesebb a korpuszban (5). Ennek oka, hogy a Kani 2.0 szerverén lehetőség van még a játék indításakor megadni a választott játékmódot, így a játék folyamán csak akkor jelennek meg ezek a kifejezések, ha valaki elfelejti, hogy éppen milyen nehézségen játszanak, vagy egy következő meccset beszélnek meg. Jellemzőjük a rövidség, általában két (*sd* ~ single draft 'egy játékos csak három karakterből választhat'; *so* ~ switch on 'lehetőség van a csapatok között játékost cserélni'; *em* ~ easy mode 'könnyű mód') vagy négy (*apso* ~ all pick, switch on 'mindenből lehet választani és lehet játékost cserélni a csapatok között') karakterből állnak.

A hivatalos oldalon megtalálható a játékban használható **parancsok** listája (109), azonban ez kiegészül a Kani 2.0 szerverén bevezetett egyedi parancsokkal (63). A parancsokat az eléjük tett gondolatjel emeli ki a szövegből és a kötött formájuk (csak egy módon lehet őket leírni, hogy működjenek: *-repick* 'újraválaszt a játékos karaktert'). A szerverspecifikus parancsok elé azonban felkiáltójel kerül (*!drop* 'kiejt, kidob a játékból egy játékost'). Ezek a korpusz legkötöttebb kifejezései, az egyetlen terület, ahol a játék hivatalos szövege nem enged beleszólást a játékosoknak a nyelvhasználatba, azonban ennek is technikai háttere van: a parancsok és játékmódok aktiválásához egy kanonizált betűsor szükséges.

Egyéb kifejezések. A korpusz anyagát vizsgálva elengedhetetlennek tartom, hogy ezt a kategóriát is bevezessem a kifejezések vizsgálatánál. A játékosok gyakran használnak más cseten is ismert kifejezéseket (például hangulatjeleket) vagy trágár szavakat. A szakirodalom is említi, hogy a játékosok a stratégiai megbeszélések mellett közösségépítésre is használják ezt a környezetet, így érthető, hogy dominánsan megjelenik a hétköznapi beszédhasználat is a játékok közben. A korpusz legnagyobb szóanyagát (564 kifejezés) ez a réteg adja.

A cseten megjelenő kifejezések egyrészt általános csethez köthetők (nincs játékhoz kötött tartalmuk) (200), másrészt játékhoz kötöttek (20). A hangulatjeleket egy harmadik csoportba soroltam (193).

A **játékhoz kötött csetes kifejezések** négy formában adathozhatók a korpuszból: *ggbb* ~ good game, bye-bye 'jó játék volt, viszontlátásra', *gg* ~ good game 'jó játék', *gj* 'good job 'jól csináltad' és *low* 'ügyetlen, kétbalkezes játékos'. A négyből három kifejezés rövidítés és a játék vagy játékbeli cselekvés lezárásához köthető. Mindegyik szó az angol nyelvből származik.

A **nem játékhoz kötött tartalmú csetszavak** között megjelenik a köszönetnyilvánítás (*kösz* ~ *kösz* ~ *thx* ~ *ty*; *nm* 'nincs mit'; *np* ~ no problem 'semmi gond'), az igenlés (*ja* ~ *jaja* ~ *jah* ~ *y* vagy *k* ~ *kk* ~ *ok* ~ *oké*) és a megdöbbenés (*asd* ~ *asdasd* ~ *asdfasd*) is többféle alakban. Jellemző a többalakúság és az angol, illetve magyar nyelvű kifejezések keveredése.

A **hangulatjeleket** külön kategóriának vettem, egyrészt mivel nagy számban fordulnak elő, másrészt mert ezek a legkevesebb karakterrel létrehozható emocionális üzenetek, így egy feszített tempójú játékban ezekkel lehetséges a leggyorsabban és legpontosabban közvetíteni az örömet vagy a bosszankodást a játékostársaknak. A korpuszban az alakváltozatok számát tekintve a boldog mosoly van többségben (nyolcféle írásmóddal fordul elő: *XDD*, *d*, *xd*, *;*, *:D*, *XD*, *:*, *:_D*). Ezen kívül megtalálható még a szeretet jele (*L*), az elkeseredés (*:s*, *:S*, *:/*), a fáradt arc (*-.-*) és a nyelvet nyújtó (*:P*). Megfigyelhető, hogy a pozitív érzelmek dominálnak az emotikonok között.

A **trágár kifejezések** (151) ellensúlyozzák a pozitív hangulatjeleket. Ezekben főleg a vesztes fél dominál, a játék minőségére (*majomparádé*, *kiszopunk*), a játékostársak ügyetlenségére (*elcsesztétek*, *lámák*, *szarok*) és a kooperáció hiányára vagy ignorálására (*leszarlak*, *ne tököljünk már*) tesznek megjegyzéseket.

A következőkben a megjelenő angol szavakkal kapcsolatos vizsgálati eredményeket közlöm.

10.2. Angol szavak a DotA-ban

A játékon belüli szövegeket a funkciójuk alapján négy csoportba osztottam: parancsok, automatikus üzenetek, többségi és privát cset (4. táblázat). A **parancsok** a játékosnak a játékhoz küldött kifejezései, amelyekkel többek között a játék nehézségét lehet megadni, vagy statisztikákat kérhetünk az aktuális mérkőzésről. A program maga **automatikus üzenetekkel** jelez meghatározott eseményeket a felhasználóknak, ilyen például bizonyos tárgyak megjelenése

vagy az egymás közti csaták végeredménye. A **többségi cset**et az adott játék résztvevői használhatják, de előfordulhat az is, hogy valakit válasz nélkül hagynak, monologizál. A **privát cset** sajátossága, hogy nem csak a játékban részt vevőkkel tud így kommunikálni a játékos, hanem bárkivel, aki az adott szerveren be van jelentkezve.

Az angol dominanciája a **parancsok** és az **automatikus üzenetek** terén egyértelmű. Ezeknél nincs is lehetőség arra, hogy magyarul használják, vagy egyénileg szerkesszék őket. Mivel e szövegek mindig vagy reagálnak egy történésre, megszabnak egy játékbeli eseményt, vagy dokumentálják azt, így az adott játéksituáción kívül nehezen értelmezhetőek.

A **többségi cset**en előfordulnak magyar kifejezések, mivel magyar anyanyelvű játékosok használják a vizsgált szervert, de az egyezményes játéknyelvi elemek és a játék alapvető angol szövegkörnyezete miatt sok az idegen kifejezés, ami jelen esetben a megértést szolgálja. Ezen a felületen van lehetőség az egymással való taktikai egyeztetésre, hiszen nem biztos, hogy az adott játékfordulóban egy csapatba kerülő emberek játszottak már egymással, vagy akár ismernék a másikat. Itt fordulnak elő még gyakran az általános csetre is jellemző kifejezések, hiszen nem kötött a téma, csak a beszédhelyzetből fakadóan nem a beszélgetésen van a hangsúly. A játék elindítója (*host* 'vendéglátó') moderátori joggal rendelkezik: lehetetlenné teheti a csapatok közti kommunikációt, vagy akár egyes játékosokat is elnémíthat.

A **privát cset**en a legszabadabb a beszélgetés, bár a többségivel szemben ezt kevésbé használják, hiszen egy játék általában 20-60 percig tart, és addig a játék leköti a résztvevők figyelmét. Abban az esetben szokott előtérbe kerülni a privát cset, ha valakinek ismerőse érkezik a szerverre, és egyeztethetnek anélkül, hogy meg kellene szakítani a játékban lévőnek az adott menetet.

4. táblázat. Az angol kifejezések megoszlása a DotA-n belül

	Parancsok	Automatikus üzenetek	Többségi cset	Privát cset
Nyelv	angol	angol	angol/magyar	magyar
Láthatóság	mindenki/ aki aktiválta	mindenki	beállítástól függően mindenki vagy csak a saját csapat	csak a beszélgetés résztvevői
Formalitás	formális	formális	informális	informális
Játékhoz kötöttség	teljes	teljes	nem kötelezően	nem kötelezően

10.2.2. Angol szavak előfordulási módjai a DotA-ban

A játékban dominánsan jelen van az angol nyelv is a magyar mellett, de az idegen nyelvű szavak több módon épülnek be a szövegbe. Az 5. táblázatban összegzem a különböző előfordulási lehetőségeket:

5. táblázat. Az angol szavak előfordulási módjai a DotA-ban

angol szó + magyar toldalék	<i>pudget, killel</i>
angol szó + vonzatstruktúra	<i>pickel valamit : pikkel valakire/valamire</i>
fonetikus írásmód	<i>csikken, séker</i>
mondatszavak	<i>b, ss</i>
jelentésváltozás	<i>game-gamer ~ játék-játékos</i>

Angol szó + magyar toldalék. A szókészlet rétegeinek tárgyalásakor már említettem, hogy a játékosok az angol szavakat magyar toldalékokkal látják el. Főneveknél gyakori a -t tárgyrag (*spectrét* 'Spectre nevű karaktert', *pudget* 'Pudge nevű karaktert', *bottlet* 'üveget, élet- és manatöltésre alkalmas tárgy'). Az igeképzés is rendszeresen előfordul (*hex ~ hexel, silence ~ silencel* 'képeségeket alkalmaz') és a többszófajúság is: *kill ~ go kill* 'gyilkosság', ~ *hány killed van?* 'megölt játékosok száma'. A helyesírási szabályokat következetesen nem érvényesítik ebben az esetben, magyar szótövekként kezelik az angol kifejezéseket is.

Angol szó + vonzatstruktúra. Az angol és a magyar szó hangzása megegyezik, de a vonzatukban különböznek. Erre példa a *pickel valamit (herot)* 'kiválaszt (egy hőst)' és a *pikkel valakire, valamire* 'neheztel, haragszik valakire' kifejezés. A hangalak megegyezik, az írásképp azonban eltér, így a magyar nyelvhasználók is megtartották az eredeti *pick* 'kiválaszt' angol ige írásmódját és vonzatát is, hiába lett volna lehetőség felhasználni a már meglévő mintát.

Fonetikus írásmód. Az angol szavak adaptálódásának egyik lépéseként is értelmezhetőek a fonetikus írásmódú szavak: *bucser ~ Butcher, séker ~ Earthshaker*. Utóbbi esetben azonban lehetséges, hogy a már létező *sék ~ shake* italfajta elnevezése is közrejátszott a kialakulásban.

A téves visszafordítás esete áll fenn a *csikken* szónál. Ez úgy keletkezett, hogy a *Courier ~ futár ~ csirke* szósor nyomán a játékosok újra angolra fordították a kifejezést: *csirke ~ chicken*, és ennek a fonetikus alakját kezdték el használni.

Mondatszavak. A feszített tempójú játék során elengedhetetlen a rövid és lényegre törő kifejezések használata, ez támasztja alá a mondatszavak használatának fontosságát. Alapvető játékkifejezések tartoznak közéjük, például *b ~ back* 'vonulj vissza, mert valószínűleg támadás készül ellened' vagy *ss ~ miss* 'eltűnt az eddig velem szemben lévő ellenfél, bárhol felbukkanhat, vigyázzatok'.

Jelentésváltozások. A számítógépes játékok világában több olyan kifejezés is létezik, amelynek van köznapi jelentése is, ugyanakkor ebben a környezetben egyedi jelentésárnyalattal bővülnek. A *game ~ játék*, *gamer ~ játékos* szópár jó példa a jelentésszűkülésre, hiszen amíg általánosan a *game* 'játék', ebben a környezetben 'számítógépes játék' és 'meccs egy játékban' értelemben használatos. A *gamer* pedig nem egyszerűen 'játékos', hanem 'számítógépes játékkal játszó személy'. Olyan etimológiája is ismert, miszerint a *game* 'játék' és a *lamer* 'ügyetlen' szavak kontaminációjából keletkezett a szóalak és specializálódott a jelentése. Több példa van az angol szavak jelentésváltozására magyar környezetben. A *damage* 'kár' a játékok körében 'sebzés' jelentéssel használatos, az *item* 'adat, részlet, cikk' pedig 'tárgy'-ként. Mindkét esetben van hasonlóság a jelentések között, de némi specializálódás, eltolódás figyelhető meg.

Egy magyar jelentésváltozás is ide illeszkedik: a *recept* 'hozzávalók listája, elkészítés módja', a DotA-n belül viszont 'egy összetevő a több közül'-lé változik a jelentése.

Ezek a példák is alátámasztják, hogy a játékosok kreatívan nyúlnak az elérhető szóanyaghoz, és aktívan beépítik az angol szókincset is a kommunikációjukba, nem is egy módon. A számítógépes játékok nyelvi környezete produktív helyszín, ahol új szóalakok keletkeznek, jelentések változnak, és a gyakori használatnak köszönhetően csak a leghasznosabb, legpontosabb formák maradnak fenn.

11. Következtetések

A dolgozat célja egy számítógépes játék nyelvi környezetének leírása, ezen belül is a játéknyelv angol dominanciájának, a játéknyelv zárt csoportnyelvi tulajdonságának, a játékosok nyelvi kreativitásának vizsgálata volt. Visszatérve a hipotézisekre a kutatás fényében kijelenthető, hogy a számítógépes játékok nyelve zárt csoportnyelv, a kívülállók számára nem érthető. Ezt igazolja elsősorban a kérdőíves kutatás eredménye, hiszen a kívülállók 71%-a nem ismerte a megadott játéknyelvi kifejezéseket.

A kérdőívek eredményei alátámasztották azt a hipotézist, miszerint a játéknyelvi szókincs játéktípusonként, játékonként változik, hiszen aki nem a MOBA-stílusú játékokkal játszott, annak nagyrészt ismeretlenek voltak a szavak, aki viszont csak a pontos játékot nem ismerte, az csak a DotA-beli kifejezéseknél jelezte az ismeretlen kifejezéseket. Ezek alapján is érdemes lenne egy átfogó vizsgálatot készíteni, ahol a szerverek felhasználói beszélőközösségeként szerepelnének, és így összehasonlíthatóvá válna az akár egy játékon belüli szókészlet-eltérések mértéke is.

Az angol dominanciájára is bizonyítékot nyújt mindkét kutatáselem: a kérdőívek összesített eredménye alapján a legtöbben angolul játszanak, és angolul is beszélnek a játékról, ugyanakkor a magyar is megjelent alternatívaként; a korpuszelemzésben pedig sok angol kifejezést adatoltam, egy külön vizsgálatra is lehetőség nyílt így a korpuszon belül.

A korpuszelemzés egyértelműen bizonyította, hogy a játékosok ugyan felhasználják a hivatalos elnevezéseket, de kreatív új elnevezéseket alkotnak a játékon belüli karakterekre, tárgyakra, helyszínekre, annak függvényében is, hogy az eredeti túl hosszú, és így nem tudja teljes mértékben betölteni a feladatát (a feszített játéktempó közben nem lehet a többelemű nevekkel utalni tárgyakra).

Mindenképpen szükségesnek tartok még további kutatásokat a témában, akár egy játékon, játéktípuson belül, akár összehasonlító elemzések készítését játéktípusok vagy nyelvek között. A mindennapi életben is felhasználható eredményei lennének egy publikált korpusznak, hiszen egyrészt a jövevényszavak beépülését is lehet követni a számítógépes játékok környezetében, történeti vizsgálatokkal vissza lehetne követni, hogy a mai alap-játékszókincs hogyan alakult ki. Mindezek mellett a számítógépes játékok kutatása segítséget nyújt az oktatásban, mert lehetőséget ad a tanároknak is arra, hogy megismerjenek és oktatási célokra is használjanak egy, a diákok által előnyben részesített nyelvváltozatot.

SZAKIRODALOM

ANDROUTSOPOULOS, Jannis 2006. Introduction: Sociolinguistics and computer-mediated communication. *Journal of Sociolinguistics* 10/4. 419–438.

BAYM, Nancy K. 2003. Communication in online communities. In: Karen Christiansen – David Levinson (eds.): *Encyclopedia of Community*. Volume 3. Thousand Oaks, California: Sage. 1015–1017.

BÓDI Zoltán 2010. *Infoszótár*. Tinta Könyvkiadó. Budapest.

BÓDI Zoltán 2011. *Profik a pályán – progamer és hardcore gamer*. <http://netidok.postr.hu/profik-a-palyan-progamer-es-hardcore-gamer> [utolsó letöltés 2012. december 23.]

CRAWFORD, Chris 1982. *The Art of Computer Game Design* <http://lmc.gatech.edu/~bogost/courses/fall05/lcc2700/ppt/AoCGD.pdf> [utolsó letöltés 2012. december 23.]

CRYSTAL, David 2006. *Language and the Internet*. Cambridge University Press. New York.

ÉRSOK Nikolett Ágnes 2007. *Az internetes kommunikáció műfajai*. Budapest: Eötvös Loránd Tudományegyetem. Doktori disszertáció. Kézirat.

FEKETE Zsombor 2009. Erőszak(ok) a videojátékokban in: Stachó László – Molnár Bálint (szerk.) *A médiaerőszak*. Tények, mítoszok, viták. Századvég Kiadó, Budapest, 231–252.

GRICE, H. Paul 1997 (1975): *A társalgás logikája*. <http://phil.elte.hu/zvolenszky/grice.pdf> [utolsó letöltés 2012. december. 28.]

GRICE, H. Paul 1997. *A társalgás logikája* <http://phil.elte.hu/zvolenszky/grice.pdf> [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

HARRIS, J. – NARDI, B. Ly. S. 2007. Learning conversations in World of Warcraft. *Proceedings of HICSS 40*. Los Alamitos, CA: IEEE.

HERRING, Susan C.–KUTZ, Daniel O.–PAOLILLO, John C.–ZELENKAUSKAITE, Asta 2009. Fast Talking, Fast Shooting: Text Chat in an Online First-Person Game in. *Proceedings of the Forty-Second Hawai'i International Conference on System Sciences* (HICSS-42), Los Alamitos, CA: IEEE Press. <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/hicss.bzflag.pdf> [utolsó letöltés 2012. december 23.]

HUIZINGA, Johan 1944. *Homo ludens*. Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására. Athenaeum. Budapest.

JAKOBSON, Roman 1960. Closing Statements: Linguistics and Poetics In. *Style In Language*, Cambridge Massachusetts, MIT Press, 350–377.

KEPES Júlia 2009. Metálnukleár és Cukkerfülcsi. Egy online számítógépes szerepjáték karakterneveinek névtani vizsgálata. In: Gecső Tamás – Kiss Zoltán – Tóth Szergej (szerk.): *TI és MI. Alkalmazott nyelvészet és interdiszciplinaritás*. Tinta Könyvkiadó. Budapest. 66–77.

KISS Jenő 1995. *Társadalom és nyelvhasználat*. Nemzeti Tankönyvkiadó. Budapest.

STEINKUEHLER, Constance 2006. Massively multiplayer online videogaming as participation in a discourse. *Mind, Culture, and Activity*, 13 (1), 38–52

VESZELSZKI Ágnes (szerk.) 2012. *Netszótár. @-tól a Zuckerbergnetig*. ELTE Eötvös Kiadó. Budapest.

WALLACE, Patricia 2002. *Az internet pszichológiája*. Osiris Kiadó. Budapest.

WARDHAUGH, Ronald 1995. *Szociolingvisztika*. Budapest: Osiris-Századvég.

WOLF, J. P. Mark 2001: *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press

W1: http://index.hu/tech/2012/02/29/csak_szorakozni_akartak_de_tortenelmet_irtak/ [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W2: <http://hu.wikipedia.org/wiki/Sablon:J%C3%A1t%C3%A9kplatformok> [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W3: <http://www.metazin.hu/node/2630> [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W4: http://gamepod.hu/hir/diablo_iii_tizmillio_regisztralt_jatekos_lecsokken.html [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W5: <http://www.imdb.com/title/tt1772341/> [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W6: <http://www.readyplayerone.com/> [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W7: http://bookline.hu/product/home.action?id=97009&type=22&_v=Beregi_Tamas_Pixelhosok [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W8: <http://machinaesupremacy.com/> [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W9: www.playdota.com [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W10: www.kaniserver.net [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W11: <https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?formkey=dEgtZEZLQnhBc1RRWWJLLXpvcE53UXc6MQ#gid=0> [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W12: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/video%2Bgame?q=video+game> [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W13: http://en.wikipedia.org/wiki/Video_games [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W14: http://en.wikipedia.org/wiki/Pc_game [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W15: <http://www.pegi.info/hu/index/id/238/> [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W16: http://en.wikipedia.org/wiki/Real-time_strategy [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W17: http://en.wikipedia.org/wiki/Multiplayer_online_battle_arena [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W18: <http://en.wikipedia.org/wiki/Dota> [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

W19: <http://www.playdota.com/items/aegis-of-the-immortal> [utolsó letöltés: 2013. január 4.]

MELLÉKLETEK

1. melléklet. A vizsgált csetszövegek

2. melléklet. Az online kérdőív kérdései

1. melléklet. A vizsgált csetszövegek

1. játék

0m00s Revesz: [All] Shortest load by player [-Lalle-] was 6.34 seconds.
0m00s Revesz: [All] Longest load by player [Revesz] was 19.98 seconds.
0m00s Revesz: [All] ***** Koszontelek a jatekban *****
0m00s Revesz: [All]
0m00s Revesz: [All] *** A Kilepest szigoruan buntetjuk! ***
0m00s Revesz: [All] *** Ha tiltani vagy feloldani szeretnetek valakit, a forumon megtehetitek *** 0m00s Revesz: [All] *** A HostBot
parancsai: !muteall, !mute <nev>, !votekick, !ping, !from
0m00s Revesz: [All]
0m00s Revesz: [All] *** Jo szorakozast kivanunk ***
0m00s Revesz: [All] ***KaniStaff***
0m05s kill3r: [Allies] -swapall
0m13s Kapirka: [Allies] adod csiópát?
0m13s suki: [Allies] -swap 5
0m22s ricHARDeath: [Allies] -swap 2
0m22s Kapirka: [Allies] -swap
0m27s Kapirka: [Allies] -swap 5
0m32s suki: [Allies] -swap 2
0m33s Xense: [Allies] nem adom
0m38s ricHARDeath: [Allies] megytünk le piperrel
0m50s Revesz: [Allies] kell valakinek
0m52s Revesz: [Allies] ??
0m56s suki: [Allies] yx
1m04s suki: [Allies] -swap 3
1m20s Revesz: [Allies] -repick
1m20s suki: [Allies] -repick
1m24s suki: [Allies] -clear
1m31s (System): -- Creeps Spawn –
1m38s Xense: [Allies] szar repickek
1m41s suki: [Allies] irom hogy kell te iskolázatlan
1m48s IttVaN: [Allies] no tank
2m27s -Lalle-: [Allies] lenn rúna
3m13s Varacskkk: [Allies] gj
4m42s suki: [Allies] ittvangeci valamit csinálj már
4m57s Revesz: [Allies] valaki mid
5m27s (System): The Sentinel killed the middle level 1 Scourge tower
5m48s -Lalle-: [Allies] m0
5m51s (System): **kill3r killed Kapirka for first blood**
5m57s Kapirka: [Allies] üssed már te fasz
6m15s Kapirka: [Allies] ha már mentelek te geci
6m30s (System): kill3r killed the top level 1 Scourge tower
6m34s Xense: [Allies] deny te low
6m41s suki: [Allies] te hugylama ittvan
6m44s Kapirka: [Allies] kussolj te csicska
6m49s suki: [Allies] takarodj a tetves anyádba
6m51s Kapirka: [Allies] f0
6m52s Revesz: [Allies] m0
6m57s IttVaN: [Allies] suki kok
7m06s IttVaN: [Allies] nagyon
7m33s Xense: [Allies] f0
7m50s piperkoc: [All] A:SD
7m53s IttVaN: [Allies] miért jo ez neked?
8m00s suki: [Allies] kok vagyok geci
8m04s IttVaN: [Allies] jo
8m05s suki: [Allies] ez nemjó így?
8m40s Revesz: [Allies] utalom ezt a herot
8m44s IttVaN: [Allies] lácik 12 éves vagy
8m58s Revesz: [Allies] kurvara nem tok vele
9m13s (System): piperkoc killed the bottom level 1 Scourge tower
9m30s Varacskkk: [Allies] báz
9m41s Kapirka: [Allies] f0
10m21s (System): -Lalle- killed IttVaN
10m30s (System): -Lalle- killed Xense
10m41s (System): -Lalle- killed Kapirka
10m57s Varacskkk: [Allies] jönnek b
11m24s kill3r: [Allies] pít
11m28s kill3r: [Allies] hozd a cuccom pls
11m55s kill3r: [Allies] kosz
11m57s Varacskkk: [Allies] nm
12m08s kill3r: [Allies] omg
12m59s (System): ricHARDeath killed IttVaN
13m00s (System): The Scourge killed piperkoc
13m07s (System): The Scourge killed ricHARDeath

13m29s (System): -Lalle- killed the top level 2 Scourge tower
 13m40s kill3r: [All] aha
 14m10s Varacskkk: [Allies] negyedórás game lesz
 14m36s (System): The Scourge killed ricHARDeath
 14m45s (System): The Sentinel killed the bottom level 2 Scourge tower
 15m13s (System): Kapirka killed kill3r
 15m21s kill3r: [All] de balfaz vagyok omg
 15m26s Varacskkk: [Allies] én si
 15m33s Revesz: [All] az XDD
 15m49s Varacskkk: [Allies] spectret nem szabad tápolnunk
 16m55s (System): The Sentinel killed the middle level 2 Scourge tower
 17m14s (System): kill3r killed suki.
 17m30s (System): Varacskkk killed Kapirka
 18m16s (System): Revesz killed Varacskkk
 18m35s (System): ricHARDeath killed Revesz
 20m41s -Lalle-: [Allies] haste fenn
 21m25s (System): ricHARDeath killed Kapirka
 21m35s Kapirka: [All] bazd meg magad
 21m43s Kapirka: [All] hogy ilyenkor ölsz meg
 21m46s Kapirka: [All] low szar
 21m49s kill3r: [Allies] xD
 21m56s Varacskkk: [All] ne beszélj csunyan
 22m03s Kapirka: [All] mehetsz anyádba
 22m04s Kapirka: [All] csicska
 22m23s (System): suki. killed piperkoc
 24m04s ricHARDeath: [All] lassuz
 24m05s ricHARDeath: [All] -u
 24m06s ricHARDeath: [All] z
 24m07s ricHARDeath: [All] :ASD:ASD
 24m12s suki.: [Allies] k
 24m29s (System): piperkoc killed Kapirka
 24m32s Varacskkk: [All] xD
 24m50s Varacskkk: [All] mondtam hogy nem szabad csunyan beszélni
 25m13s piperkoc: [All] amugy whoopy vagyok révész, üdvözöllek !
 25m27s (System): The Scourge killed the bottom level 1 Sentinel tower
 25m29s piperkoc: [All] köszí, hogy nem engedsz be ilyen pro dotákba
 25m57s (System): -Lalle- killed IttVaN
 26m10s suki.: [Allies] lk
 26m15s (System): piperkoc killed Revesz
 26m25s (System): -Lalle- killed Kapirka
 26m36s (System): Xense killed kill3r
 26m36s (System): -Lalle- killed the middle level 3 Scourge tower
 27m00s (System): piperkoc killed the middle ranged Scourge barracks
 27m03s (System): The Sentinel killed the middle melee Scourge barracks
 27m14s (System): piperkoc killed Xense
 28m46s (System): ricHARDeath killed Revesz
 29m50s (System): ricHARDeath killed the top level 3 Scourge tower
 29m51s (System): piperkoc killed Kapirka
 29m56s (System): -Lalle- killed Xense
 29m58s (System): -Lalle- killed Revesz
 29m59s (System): IttVaN killed piperkoc
 30m21s (System): kill3r killed IttVaN
 30m26s (System): Varacskkk killed the top melee Scourge barracks
 30m27s Revesz: [All] ilyen szar leosztást 1 gec tankunk nincs
 30m37s IttVaN: [Allies] hát ja
 30m44s (System): -Lalle- killed the top ranged Scourge barracks
 31m01s (System): Varacskkk killed the middle level 4 Scourge tower
 31m09s (System): The Sentinel killed the middle level 4 Scourge tower
 31m21s (System): The Frozen Throne is at 75 % health
 31m24s (System): -Lalle- killed suki.
 31m30s (System): The Frozen Throne is at 50 % health
 31m37s (System): The Frozen Throne is at 25 % health
 31m41s (System): The Frozen Throne is at 10 % health
 31m43s Revesz: [All] This game was hosted by . : Kani 2.0 : . (<http://kaniserver.net>)
 31m45s Revesz: [All] suki. has left the game voluntarily.
 31m45s Revesz: [All] -Lalle- has left the game voluntarily.
 31m46s Revesz: [All] kill3r has left the game voluntarily.
 31m46s Revesz: [All] Revesz has left the game voluntarily.
 31m46s Varacskkk: [All] IttVaN has left the game voluntarily.
 31m46s Varacskkk: [All] Kapirka has left the game voluntarily.
 31m49s Varacskkk: [All] Xense has left the game voluntarily.
 31m51s Varacskkk: [All] Varacskkk has left the game voluntarily.
 31m57s ricHARDeath: [All] piperkoc has left the game voluntarily.
 32m01s ricHARDeath: [All] ricHARDeath has left the game voluntarily.

2. játék

0m00s Ivan: [Allies] mid
 0m00s Tomaseptim: [All] Leggyorsabb betöltési idő: [Ambicio] - 6.38 mp.
 0m00s Tomaseptim: [All] Leglassabb betöltési idő: [TheHUN] - 27.88 mp.
 0m00s Tomaseptim: [All] ***** Koszontelek a jatekban *****
 0m00s Tomaseptim: [All]
 0m00s Tomaseptim: [All] *** A Kilepest szigoruan buntetjuk! ***
 0m00s Tomaseptim: [All] *** Ha tiltani vagy feloldani szeretnetek valakit, a forumon megtehetitek ***
 0m00s Tomaseptim: [All] *** A HostBot parancsai:!muteall,!mute <nev>,!votekick,!ping,!from
 0m00s Tomaseptim: [All]
 0m00s Tomaseptim: [All] *** Jo szorakozast kivanunk ***
 0m00s Tomaseptim: [All] ***KaniStaff***
 0m15s [DT]Spenya: [Allies] -random
 0m15s Skye: [Allies] -random
 0m19s TheHUN: [Allies] -random
 0m20s Ambicio: [Allies] -random
 0m20s kraM: [Allies] -random
 0m24s Ambicio: [Allies] wow
 0m25s Ambicio: [Allies] ez
 0m28s Ambicio: [Allies] yeah
 0m31s Opusz: [Allies] -random
 0m33s TheHUN: [Allies] -swapall
 0m35s Ambicio: [Allies] -swap 4
 0m36s Skye: [Allies] swap?
 0m39s Ambicio: [Allies] mid sztem
 0m40s kraM: [Allies] ok
 0m44s kraM: [Allies] -swap 5
 0m47s -Lord-Zatu-: [Allies] -ma
 0m47s Ivan: [Allies] csirek lesz?
 0m48s Skye: [Allies] -SWAP 4
 0m55s Ambicio: [Allies] stunt
 0m57s Ambicio: [Allies] aoe
 0m58s Ambicio: [Allies] t
 1m07s Ivan: [Allies] ha megosztod
 1m11s Ivan: [Allies] amint tudom uppolom
 1m11s Opusz: [Allies] -ms
 1m20s Ambicio: [Allies] rakok aghát
 1m22s Ambicio: [Allies] nayó nem
 1m49s -Lord-Zatu-: [Allies] mi a legjobb cucc ennek? szerintetek?
 1m51s -Lord-Zatu-: [Allies] -ma
 1m54s Ambicio: [Allies] hexet rakj
 1m57s Ambicio: [Allies] support miatt
 2m01s (System): -- Creeps Spawn --
 2m05s TheHUN: [Allies] meg shiva is jo
 2m19s Opusz: [Allies] jo megblokkoltuk :(
 2m22s -Lord-Zatu-: [Allies] assa deso:D
 2m25s Ambicio: [Allies] nem
 2m31s TheHUN: [Allies] meg lehet kéne necronomicon fa miatt
 2m35s -Lord-Zatu-: [Allies] tudom nyugi
 3m11s Ambicio: [Allies] wtf
 3m11s Ambicio: [Allies] wtf
 3m12s Ambicio: [Allies] wtf
 3m18s Ambicio: [Allies] ezmivolt
 4m01s kraM: [Allies] kill?
 4m09s Skye: [Allies] k
 4m19s Ambicio: [Allies] -ms
 4m23s Ambicio: [Allies] -ms
 4m56s Skye: [Allies] gj
 4m58s -Lord-Zatu-: [Allies] de faom bejövök a kok gameba de szutykos prok vannak itt
 5m20s -Lord-Zatu-: [Allies] ennek vége
 5m27s Ambicio: [Allies] emi
 5m41s Ambicio: [Allies] aznormális
 5m42s Ambicio: [Allies] hogy
 5m46s Ambicio: [Allies] annyit sebez
 5m47s Ambicio: [Allies] a tüze
 5m49s Ambicio: [Allies] mint akut?
 5m54s Ambicio: [Allies] m0
 6m03s Ivan: [Allies] kill
 6m19s TheHUN: [Allies] a geci mait területre étesz h lassulj attol nagyobbat üt
 7m01s (System): **Betonpillango killed TheHUN for first blood**
 7m04s TheHUN: [Allies] fasza
 7m28s Skye: [Allies] pull
 7m48s Ambicio: [Allies] -ms
 8m24s Ambicio: [Allies] m0
 10m00s (System): Skye killed [DT]Spenya

10m09s kraM: [Allies] en b
 10m14s Skye: [Allies] k
 10m25s Ambicio: [Allies] m0
 10m30s Tomaseptim: [Allies] le jön
 10m45s Ambicio: [Allies] m1
 10m46s Ambicio: [Allies] regenes
 10m55s kraM: [Allies] lenn kill?
 10m59s Ivan: [Allies] miss mid
 11m00s Opusz: [Allies] akar
 11m12s Skye: [Allies] f0
 11m23s (System): kraM killed Tomaseptim
 11m33s Tomaseptim: [Allies] l3
 11m38s (System): kraM killed TheHUN
 12m06s kraM: [Allies] no mana
 12m11s Ambicio: [Allies] van értelme?
 12m15s kraM: [Allies] lesz
 12m23s Ambicio: [Allies] m0
 12m24s Ambicio: [Allies] megy le
 12m27s (System): The Scourge killed the bottom level 1 Sentinel tower
 12m39s kraM: [Allies] en b
 12m52s Ambicio: [Allies] m1
 12m55s Ambicio: [Allies] illuis
 13m15s kraM: [Allies] mid majd kill
 13m31s Ambicio: [Allies] m2
 14m17s -Lord-Zatu-: [Allies] ennek vége
 14m17s Ivan: [Allies] de
 14m18s Ivan: [Allies] minmd1
 14m33s (System): Skye killed Tomaseptim
 14m42s Ambicio: [Allies] 12 0
 14m43s (System): Skye killed the top level 1 Sentinel tower
 14m48s Tomaseptim: [Allies] vége én kútdef
 14m53s [DT]Spenya: [Allies] yurnero se makkol végig
 15m23s Ambicio: [All] sw? van 2 kutdeffer
 15m29s Skye: [Allies] kérhetnék sharet
 15m37s Ivan: [All] lehoztad midet
 15m38s Ivan: [All] asd
 15m39s Ambicio: [All] aztbirom h ti sirtatok hogy unbalanced
 15m39s Ivan: [All] nem csoda
 15m42s Skye: [Allies] ty
 15m45s kraM: [All] ezt is vegigpofazod, mint elozot?
 15m50s Ambicio: [All] meg a többiek vesztették
 15m56s Ambicio: [All] lanet
 16m08s Ambicio: [All] kram
 16m12s Ambicio: [All] te előzőben
 16m14s Ambicio: [All] tiny ellen
 16m14s (System): The Scourge killed the middle level 1 Sentinel tower
 16m17s Ambicio: [All] vesztetted el midet
 16m21s Ambicio: [All] free farmolt 1 tiny
 16m27s Ivan: [All] en?
 16m27s kraM: [All] te meg most
 16m28s Ivan: [All] asd
 16m56s -Lord-Zatu-: [Allies] minek defelsz morti rád ugrikk anyi
 16m57s Ivan: [Allies] kell
 16m58s Opusz: [Allies] regen
 16m59s Ambicio: [All] te meg megfosattál
 17m02s Ambicio: [All] most bat
 17m09s Ivan: [All] mert gyoker vagy
 17m19s Ambicio: [All] 1v1?
 17m24s Ivan: [All] asd
 17m26s Ivan: [All] mar bemutatad
 17m27s kraM: [Allies] lol
 17m33s Ambicio: [All] gyere 1v1
 17m37s Ivan: [All] mondom mar megvolt
 17m41s Ambicio: [All] félsz?
 17m44s [DT]Spenya: [All] 1v1 sh-ban megy..
 17m44s Ivan: [All] nem csak leszarlak
 17m47s kraM: [All] lasd be h szar vagy
 17m55s Ambicio: [All] most szar voltam
 17m57s Ambicio: [All] belátom
 18m03s kraM: [Allies] gj
 18m03s (System): Betonpillango killed [DT]Spenya
 18m03s Ambicio: [All] bat agyonalázott miden
 18m22s Ambicio: [All] de én legalább belátom kram hogy szar voltam
 18m37s kraM: [All] es en nem is pofazok neked feleslegesen
 18m41s Ambicio: [All] de temeg lásd be hogymidet elkurtam sok elment rajta meg azon hogy a többiek meg a többi lanet
 18m51s Ivan: [All] veregesd vallon magad

18m57s Ambicio: [All] nem veregetem
 19m00s (System): kraM killed the bottom level 2 Sentinel tower
 19m10s Ambicio: [All] akkor 1v1?
 19m26s (System): Ivan killed TheHUN
 19m32s (System): Betonpillango killed [DT]Spenya
 19m39s Ambicio: [All] aremom
 19m59s TheHUN: [Allies] faszért megyek veled mikor nem silence-ozod
 20m03s (System): Skye killed the middle level 2 Sentinel tower
 20m04s Ivan: [All] vki elmondja neki mit jelent az h nem érdekelt?
 20m04s Ambicio: [Allies] -afk
 20m08s [DT]Spenya: [Allies] gecí lvl 8 vagyok
 20m11s Ivan: [All] nem ismered batridert
 20m11s [DT]Spenya: [Allies] nappal van
 20m13s [DT]Spenya: [Allies] mit vársz
 20m24s Ambicio: [All] nem, nem ismerem eddig aki battal volt ellenem az fosvolt
 20m35s Ambicio: [All] én meg nem értettem és nem tudok vele játszani jól
 20m38s Ivan: [All] így jartál fenyes nappal
 20m39s kraM: [All] nálad is szarabb?
 20m44s Ambicio: [All] hehe
 20m49s Ivan: [All] minden bat-et nem lehet szintem egfogni csak spellkasterrel
 21m16s kraM: [All] foznom kell bocsi
 21m23s Opusz: [All] :D
 21m25s Ambicio: [All] faszom
 21m32s -Lord-Zatu-: [Allies] !votekick -lord-zatu-
 21m32s Tomaseptim: [All] [-Lord-Zatu-] ki akarja rúgatni: [-Lord-Zatu-] Szükséges szavazat: 6
 21m32s Tomaseptim: [All] A szavazáshoz gépeld be, hogy: !yes
 21m34s TheHUN: [All] azt nem értem hova a redvás faszba huzzátok még
 21m38s Ambicio: [Allies] -afk
 21m40s Ambicio: [Allies] -afk
 21m42s kraM: [All] toljuk
 21m43s TheHUN: [Allies] !yes
 21m43s Tomaseptim: [All] [TheHUN] szavazott [-Lord-Zatu-] kirúgásáról. Még ennyi kell: 5
 21m45s Ambicio: [Allies] !yes
 21m45s Tomaseptim: [All] [Ambicio] szavazott [-Lord-Zatu-] kirúgásáról. Még ennyi kell: 4
 21m48s Ambicio: [Allies] -afk
 21m50s Ambicio: [Allies] -afk
 21m52s (System): kraM killed the top level 2 Sentinel tower
 21m58s Ambicio: [Allies] -kickafk 3
 22m02s Ambicio: [Allies] -afk
 22m03s Ambicio: [Allies] -afk
 22m05s Ambicio: [Allies] -afk
 22m10s Ivan: [Allies] kihuzok
 22m14s Ambicio: [All] -kickafk 3
 22m14s Tomaseptim: [All] Ambicio kilépett.
 22m14s Tomaseptim: [All] Szavazás leállítva.
 22m15s -Lord-Zatu-: [Allies] kickafk 3
 22m27s (System): kraM killed [DT]Spenya
 22m28s -Lord-Zatu-: [Allies] !votekick -lord-zatu-
 22m28s Tomaseptim: [All] [-Lord-Zatu-] ki akarja rúgatni: [-Lord-Zatu-] Szükséges szavazat: 5
 22m28s Tomaseptim: [All] A szavazáshoz gépeld be, hogy: !yes
 22m32s Opusz: [Allies] !yes
 22m32s Tomaseptim: [All] [Opusz] szavazott [-Lord-Zatu-] kirúgásáról. Még ennyi kell: 4
 22m53s kraM: [All] ok, akkor huzni fogjuk
 23m02s Ivan: [Allies] míg kiszpjuk?
 23m03s Tomaseptim: [Allies] !votekick Tomaseptim
 23m05s kraM: [All] megkerded h miért huzzuk es deffelsz?
 23m23s TheHUN: [All] ha jöttök rendesen akkor nem
 23m28s Tomaseptim: [All] Szavazás lejárt.
 23m30s (System): Ivan killed the middle level 3 Sentinel tower
 23m31s kraM: [All] viccből mentünk szted?
 23m32s TheHUN: [All] de 10 percig basztatok mozdulni
 24m00s (System): Opusz killed the middle melee Sentinel barracks
 24m12s (System): Skye killed the middle ranged Sentinel barracks
 24m28s (System): The Sentinel killed Ivan
 25m06s (System): kraM killed the top level 3 Sentinel tower
 25m24s (System): Opusz killed the top melee Sentinel barracks
 25m30s Ivan: [Allies] kihuzzak 1 et?
 25m34s (System): kraM killed the top ranged Sentinel barracks
 25m35s kraM: [Allies] ja
 25m39s Opusz: [Allies] y
 25m43s (System): The Sentinel killed Ivan
 25m47s Ivan: [All] XD
 25m48s Ivan: [All] XD
 25m49s Ivan: [All] XD
 25m51s Opusz: [Allies] beszarok
 25m52s (System): Skye killed Tomaseptim

25m57s (System): [DT]Spenya killed kraM
 26m00s kraM: [Allies] lal
 26m18s (System): The Scourge killed the middle level 4 Sentinel tower
 26m20s (System): Skye killed [DT]Spenya
 26m33s Ivan: [Allies] ki tud batriderrel jatszani?
 26m35s (System): Betonpillango killed -Lord-Zatu-
 26m39s (System): The Sentinel killed Betonpillango
 26m50s (System): The Scourge killed the middle level 4 Sentinel tower
 27m00s (System): The World Tree is at 75 % health
 27m09s (System): Skye killed Ambicio
 27m11s (System): The World Tree is at 50 % health
 27m17s (System): The World Tree is at 25 % health
 27m20s (System): The World Tree is at 10 % health
 27m21s Tomaseptim: [All] This game was hosted by . : Kani 2.0 : . (http://kaniserver.net)
 27m24s Tomaseptim: [All] kraM kilépett.
 27m25s Tomaseptim: [All] Ivan kilépett.
 27m25s Tomaseptim: [All] Betonpillango kilépett.
 27m25s Tomaseptim: [All] Tomaseptim kilépett.
 27m27s -Lord-Zatu-: [All] -Lord-Zatu- kilépett.
 27m27s TheHUN: [All] Opusz kilépett.
 27m28s TheHUN: [All] Skye kilépett.
 27m30s TheHUN: [All] [DT]Spenya kilépett.
 27m42s TheHUN: [All] TheHUN kilépett.

3. játék

0m00s kifEEEE: [All] Shortest load by player [Aquarius] was 6.87 seconds.
 0m00s kifEEEE: [All] Longest load by player [Gyuri.] was 39.29 seconds.
 0m00s kifEEEE: [All] ***** Koszontelek a jatekban *****
 0m00s kifEEEE: [All]
 0m00s kifEEEE: [All] *** A Kilepest szigoruan buntetjuk! ***
 0m00s kifEEEE: [All] *** Ha tiltani vagy feloldani szeretnetek valakit, a forumon megtehetitek *** 0m00s kifEEEE: [All] *** A HostBot
 parancsai: !muteall, !mute <nev>, !votekick, !ping, !from
 0m00s kifEEEE: [All]
 0m00s kifEEEE: [All] *** Jo szorakozast kivanunk ***
 0m00s kifEEEE: [All] ***KaniStaff***
 0m10s Freq: [Allies] -random
 0m13s Aquarius: [Allies] -random kovacs imre
 0m18s indiancigany: [Allies] -random
 0m20s Freq: [Allies] -random
 0m20s habiJuszuf: [Allies] -random
 0m21s Aquarius: [Allies] -random
 0m41s habiJuszuf: [Allies] -swap
 0m47s habiJuszuf: [Allies] -swap 4
 0m53s smilingdeath: [Allies] fel megyek kfc-vel
 0m53s habiJuszuf: [Allies] -swap 3
 0m54s indiancigany: [Allies] -swap 5
 1m10s Tunkman: [Allies] 3 intes
 1m13s Tunkman: [Allies] az szép
 1m41s Aquarius: [Allies] tacsko
 1m58s KFCkiller: [Allies]
 2m01s (System): -- Creeps Spawn --
 2m08s smilingdeath: [Allies] -ma
 2m19s smilingdeath: [Allies] tank kéne
 5m07s (System): **Vietnami killed Vietnami for first blood**
 5m07s (System): Vietnami killed Freq
 6m04s (System): indiancigany killed KFCkiller
 6m36s smilingdeath: [Allies] doublekillt pls ;)
 6m43s (System): Gyuri. killed habiJuszuf
 6m48s (System): indiancigany killed Gyuri.
 7m21s (System): Freq killed Tunkman
 7m26s Tunkman: [Allies] basszameg
 7m51s Tunkman: [Allies] kurva hex meg stun
 7m57s Tunkman: [Allies] ki fog idegelni
 8m12s (System): Vietnami has killed himself!
 8m28s smilingdeath: [Allies] m0
 8m30s smilingdeath: [Allies] re
 9m33s (System): kifEEEE killed smilingdeath
 9m35s Vietnami: [Allies] majd feldobod
 9m38s smilingdeath: [Allies] b
 9m39s Vietnami: [Allies] szt robanok alé
 9m54s smilingdeath: [Allies] b
 9m59s Tunkman: [Allies] de vicc
 10m05s Tunkman: [Allies] kurva isten faszát
 10m12s smilingdeath: [Allies] !statsdota kifleee.
 10m14s Tunkman: [Allies] megint 4sec stun 4 sec hex
 10m36s smilingdeath: [Allies] !statsdota kifleee

[illegible]

20m09s Tunkman: [Allies] de kegyetlen szarokat pikkeltetek
 20m14s smilingdeath: [Allies] így van
 20m19s habiJuszuf: [All] háát observernek átmehetsz... :)
 20m22s smilingdeath: [Allies] ne haragudj
 20m26s smilingdeath: [All] :D
 20m27s (System): Vietnami has killed himself!
 21m10s (System): indiancigany killed the top level 2 Scourge tower
 21m22s (System): indiancigany killed Tunkman
 21m27s Tunkman: [All] valoszinu
 21m28s (System): kiflEEE killed smilingdeath
 21m35s (System): kiflEEE killed KFCkiller
 21m52s smilingdeath: [Allies] games husi
 22m44s (System): Freq killed smilingdeath
 22m47s (System): Aquarius killed Gyuri.
 22m58s smilingdeath: [All] gyertek be pls
 23m04s smilingdeath: [All] ne tököljünk
 23m13s (System): Aquarius killed the middle level 2 Scourge tower
 23m17s Aquarius: [All] ja
 23m59s (System): Vietnami has killed himself!
 23m59s (System): Vietnami killed habiJuszuf
 24m13s (System): kiflEEE killed KFCkiller
 24m17s (System): kiflEEE killed Tunkman
 24m20s (System): indiancigany killed the bottom level 2 Scourge tower
 24m23s (System): The Scourge killed the top level 1 Sentinel tower
 24m29s (System): Freq killed Gyuri.
 24m31s Tunkman: [Allies] ezaz
 24m40s Tunkman: [Allies] menj be games husihoz
 24m42s kiflEEE: [All] Gyuri. has left the game voluntarily.
 24m48s Tunkman: [Allies] ennyit is érsz
 24m58s (System): kiflEEE killed the middle level 3 Scourge tower
 25m11s Vietnami: [Allies] -unlock
 25m15s smilingdeath: [Allies] -unlock
 25m22s Vietnami: [Allies] meg vki
 25m29s (System): indiancigany killed KFCkiller
 25m30s Vietnami: [Allies] unlock
 25m33s (System): Tunkman killed Aquarius
 25m56s Vietnami: [Allies] plz unlock
 25m59s Tunkman: [Allies] -unlock
 26m04s kiflEEE: [Allies] -invokelist
 26m09s (System): kiflEEE killed the middle melee Scourge barracks
 26m42s Tunkman: [Allies] divine
 26m47s Tunkman: [Allies] az igen
 26m53s Tunkman: [Allies] kisit se nagyképu
 26m59s smilingdeath: [Allies] ja...
 27m00s kiflEEE: [Allies] -invokelist
 27m23s kiflEEE: [Allies] -invokelist
 28m14s (System): Vietnami has killed himself!
 28m16s (System): Aquarius killed Tunkman
 28m17s (System): Tunkman killed Freq
 28m18s KFCkiller: [Allies] majd ráugrok invora es te torrenteszel meg hajozol kiutjuk
 28m21s KFCkiller: [Allies] a divinet
 28m26s (System): The Scourge killed the bottom level 1 Sentinel tower
 28m30s (System): The Sentinel killed the middle ranged Scourge barracks
 28m36s Tunkman: [Allies] jó csak közbe beforcestafol
 28m40s Tunkman: [Allies] hexel
 28m42s Tunkman: [Allies] és stunol
 28m54s KFCkiller: [Allies] de en lefogom
 29m02s (System): kiflEEE killed the top level 3 Scourge tower
 29m20s (System): kiflEEE killed the top melee Scourge barracks
 29m30s (System): kiflEEE killed the top ranged Scourge barracks
 29m44s (System): kiflEEE killed Gyuri.
 29m47s (System): kiflEEE killed smilingdeath
 30m04s smilingdeath: [All] gj
 30m27s (System): Aquarius killed Gyuri.
 30m35s (System): indiancigany killed Tunkman
 30m41s (System): kiflEEE killed Vietnami
 30m58s (System): kiflEEE killed the middle level 4 Scourge tower
 31m08s (System): The Sentinel killed the middle level 4 Scourge tower
 31m11s Tunkman: [All] !statsdota kiflee
 31m17s smilingdeath: [All] gg
 31m18s (System): The Frozen Throne is at 75 % health
 31m22s (System): The Frozen Throne is at 50 % health
 31m26s (System): The Frozen Throne is at 25 % health
 31m26s (System): kiflEEE killed smilingdeath
 31m28s (System): The Frozen Throne is at 10 % health
 31m30s kiflEEE: [All] This game was hosted by . : Kani 2.0 : . (<http://kaniserver.net>)

31m32s kiflEEE: [All] Tunkman has left the game voluntarily.
 31m32s kiflEEE: [All] Freq has left the game voluntarily.
 31m32s kiflEEE: [All] KFCkiller has left the game voluntarily.
 31m33s kiflEEE: [All] smilingdeath has left the game voluntarily.
 31m33s kiflEEE: [All] indiancigany has left the game voluntarily.
 31m33s kiflEEE: [All] Aquarius has left the game voluntarily.
 31m33s kiflEEE: [All] Vietnami has left the game voluntarily.
 31m35s kiflEEE: [All] kiflEEE has left the game voluntarily.
 31m36s habiJuszuf: [All] habiJuszuf has left the game voluntarily.

4. játék

0m00s Bjuko: [All] Shortest load by player [g2p_sasuke] was 3.87 seconds.
 0m00s Bjuko: [All] Longest load by player [Gatecrasher] was 29.19 seconds.
 0m00s Bjuko: [All] ***** Koszontelek a jatekban *****
 0m00s Bjuko: [All]
 0m00s Bjuko: [All] *** A Kilepest szigoruan buntetjuk! ***
 0m00s Bjuko: [All] *** Ha tiltani vagy feloldani szeretnetek valakit, a forumon megtehetitek *** 0m00s Bjuko: [All] *** A HostBot paran-
 csai:!muteall,!mute <nev>,!votekick,!ping,!from
 0m00s Bjuko: [All]
 0m00s Bjuko: [All] *** Jo szorakozast kivanunk ***
 0m00s Bjuko: [All] ***KaniStaff***
 0m00s Bjuko: [Allies] -sdso
 0m06s Speeder: [Allies] jaki csipa fõnix
 0m07s g2p_sasuke: [Allies] clock zeus pok
 0m14s Bjuko: [Allies] furi aba slark
 0m15s Magodba_bele: [Allies] witch klinz wisp
 0m21s Drakon: [Allies] krob,sk,gyro
 0m24s Gatecrasher: [Allies] kunka gobo anub
 0m27s Justice: [Allies] clockot adod?
 0m28s Chromatogram: [Allies] nézzük ellent
 0m31s Cannabis4man: [Allies] razor cm luci
 0m35s g2p_sasuke: [Allies] mid van?
 0m35s Magodba_bele: [Allies] kunkát adod?
 0m38s Justice: [Allies] van magina puck tau chef
 0m38s Chromatogram: [Allies] utálom hogy ha elkezdek irni hotkeyre akar ugrani
 0m39s Chromatogram: [Allies] ...
 0m44s g2p_sasuke: [Allies] nem
 0m48s Gatecrasher: [Allies] add clinkzt
 0m49s g2p_sasuke: [Allies] sorry
 0m52s Magodba_bele: [Allies] kk
 0m58s Justice: [Allies] akkor én emgyek mid
 1m08s Cannabis4man: [Allies] hozok cmet
 1m12s Gatecrasher: [Allies] -swap 5
 1m12s Magodba_bele: [Allies] -swap 2
 1m17s Magodba_bele: [Allies] felmek
 1m18s Gatecrasher: [Allies] mid
 1m18s Cannabis4man: [Allies] leszek support
 1m18s Chromatogram: [Allies] viszek fel hangyát
 1m19s Magodba_bele: [Allies] köszio
 1m40s Cannabis4man: [Allies] megyek le
 1m43s Cannabis4man: [Allies] vagy fel akkor
 1m43s Speeder: [Allies] én le
 1m45s Speeder: [Allies] bjukoval
 1m48s Magodba_bele: [Allies] fejlesztem majd
 1m48s Speeder: [Allies] ki midel?
 1m53s Chromatogram: [Allies] én fel
 1m55s Magodba_bele: [Allies] t
 2m03s g2p_sasuke: [All] sorry
 2m03s (System): -- Creeps Spawn --
 2m04s g2p_sasuke: [All] véletlen
 2m05s g2p_sasuke: [All] xd
 2m32s Chromatogram: [Allies] mihez kezdjünk luci
 2m38s Cannabis4man: [Allies] félrekatt
 2m58s Chromatogram: [Allies] bfre jó lesz doom
 3m23s Cannabis4man: [All] pill lagolok
 3m33s Chromatogram: [Allies] !ping
 3m34s Chromatogram: [Allies] !stats
 3m41s Chromatogram: [Allies] jubilleumi
 3m42s Chromatogram: [Allies] :)
 3m44s Bjuko: [Allies] !ping
 3m44s Bjuko: [All] Cannabis4man: 104ms, Speeder: 21ms, vajas_kenyer: 14ms, Chromatogram: 12ms, g2p_sasuke: 11ms, Magodba_bele: 10ms,
 3m44s Bjuko: [All] Gatecrasher: 10ms, Drakon: 9ms, Bjuko: 8ms, Justice: 3ms
 4m12s Cannabis4man: [All] kösz
 4m52s (System): **vajas_kenyer killed Speeder for first blood**
 5m14s vajas_kenyer: [Allies] ohh fuck

6m22s Cannabis4man: [Allies] share veettem upot
 6m32s Cannabis4man: [Allies] speeder share
 6m37s Cannabis4man: [Allies] azthittem osztottad mar vettem
 6m40s Cannabis4man: [Allies] upot
 6m41s Speeder: [Allies] énis
 6m42s Speeder: [Allies] :)
 7m06s Chromatogram: [Allies] rúnát nézz
 7m50s Chromatogram: [Allies] ?
 8m02s (System): Chromatogram killed Magodba_be
 8m19s Chromatogram: [Allies] á
 8m22s Chromatogram: [Allies] miért nem maradtál?
 8m31s Cannabis4man: [Allies] te miért futottal
 8m41s g2p_sasuke: [Allies] pontjókör
 8m41s Chromatogram: [Allies] utánad futottam
 8m42s Chromatogram: [Allies] :D
 8m46s Speeder: [Allies] DE SZAROS MISS?
 8m51s Gatecrasher: [Allies] m0
 8m53s g2p_sasuke: [Allies] pudge fel
 8m56s g2p_sasuke: [Allies] akkor
 9m09s g2p_sasuke: [Allies] l0
 9m35s Magodba_be: [Allies] bot
 9m40s Bjuko: [Allies] l0
 9m54s Chromatogram: [Allies] f0 pudge fent
 10m02s Chromatogram: [Allies] f1 pudge
 10m06s g2p_sasuke: [Allies] thx
 10m11s Cannabis4man: [Allies] pudget kill
 10m24s Gatecrasher: [Allies] m0
 10m24s Drakon: [Allies] m0
 10m31s Speeder: [Allies] l0
 10m38s g2p_sasuke: [Allies] l1
 10m44s g2p_sasuke: [Allies] l2
 11m12s Speeder: [Allies] l2
 11m15s Gatecrasher: [Allies] m0
 11m16s Gatecrasher: [Allies] m0
 11m22s Chromatogram: [Allies] f0
 11m33s Justice: [Allies] lent kill
 11m59s g2p_sasuke: [All] xd
 12m04s (System): Bjuko killed Magodba_be
 12m12s (System): Justice killed Bjuko
 12m32s Chromatogram: [Allies] ezen szépen el is imbult
 12m38s Bjuko: [Allies] igen
 12m44s Bjuko: [Allies] jüüüüókor irtad am misst
 12m50s Bjuko: [Allies] kb 3szor
 12m57s Chromatogram: [Allies] én irtam igen
 13m00s Chromatogram: [Allies] társam 0x
 13m02s Speeder: [Allies] retkes kokok vagytok fent
 13m02s Bjuko: [Allies] mikor itt volt
 13m04s Speeder: [Allies] ez az igazság
 13m05s Bjuko: [Allies] mögöttnk
 13m06s Speeder: [Allies] fogd a társadra
 13m06s Bjuko: [Allies] éirtad
 13m07s Bjuko: [Allies] apa
 13m08s Speeder: [Allies] akk jobb lesz
 13m08s Bjuko: [Allies] ügyes vagy
 13m09s Speeder: [Allies] weaver
 13m10s Speeder: [Allies] :)
 13m11s Chromatogram: [Allies] miről beszélsz??
 13m25s Chromatogram: [Allies] fogd rám
 13m32s Speeder: [Allies] arról h szart nem értetek fent de még misst se irtok
 13m48s Cannabis4man: [Allies] volt miss
 14m31s (System): vajas_kenyer has killed himself!
 15m57s Cannabis4man: [Allies] te mire var
 16m04s Cannabis4man: [Allies] tal
 16m06s Cannabis4man: [Allies] hangya
 16m15s Cannabis4man: [Allies] mennyit szívtal te hogy így be vagy lasulva
 16m24s Chromatogram: [Allies] 500 hpe nem akartam bemenni
 16m27s Chromatogram: [Allies] mert tuti öngyilkosság
 16m34s Chromatogram: [Allies] sry h kill nem a tied lett
 16m40s Gatecrasher: [Allies] megy fel
 16m51s g2p_sasuke: [Allies] thx
 17m31s Chromatogram: [Allies] m0
 17m33s Chromatogram: [Allies] invis
 17m58s (System): g2p_sasuke killed Speeder
 18m05s (System): Drakon killed Magodba_be
 18m23s Chromatogram: [Allies] kill
 18m35s Cannabis4man: [Allies] 0 mana

18m36s Chromatogram: [Allies] b
 18m41s Drakon: [Allies] -ms
 18m43s Bjuko: [Allies] akkor milyen kill?
 18m47s Bjuko: [Allies] kért ortopéd
 18m47s Bjuko: [Allies] :D
 18m51s Chromatogram: [Allies] tudtam én,h nincs manája? :)
 19m18s g2p_sasuke: [All] xd
 19m29s Chromatogram: [Allies] vigyázz
 19m35s Chromatogram: [Allies] gomid
 19m41s Drakon: [All] szopd ki már a faszodat
 19m42s Chromatogram: [Allies] all
 19m42s Drakon: [All] xd
 19m43s g2p_sasuke: [All] xd
 19m47s Drakon: [All] ne előlem farmolj
 19m47s Drakon: [All] xd
 19m49s (System): Magodba_be killed the middle level 1 Sentinel tower
 19m59s (System): Chromatogram killed Magodba_be
 20m16s (System): Drakon killed g2p_sasuke
 20m29s g2p_sasuke: [Allies] ha nem blinkelsze el nemhalok meg
 20m41s (System): vajas_kenyer has killed himself!
 20m43s g2p_sasuke: [Allies] xD
 21m09s (System): Gatecrasher killed the top level 1 Sentinel tower
 21m12s (System): Chromatogram killed the middle level 1 Scourge tower
 21m40s Chromatogram: [Allies] hova legyen ward?
 21m48s Speeder: [Allies] tess
 21m50s Speeder: [Allies] roshihoz
 21m55s Chromatogram: [Allies] ty
 21m56s Speeder: [Allies] oda
 22m00s Chromatogram: [Allies] y
 22m03s Speeder: [Allies] meg egy
 22m08s Speeder: [Allies] ide
 22m10s Speeder: [Allies] ja ne
 22m13s Speeder: [Allies] már nem áll külső twr
 22m16s Speeder: [Allies] akkor
 22m21s Speeder: [Allies] a másik rúnához
 22m21s Speeder: [Allies] :D
 22m34s (System): g2p_sasuke killed Cannabis4man
 23m09s Bjuko: [All] Cannabis4man has lost the connection (connection error - ECONNRESET) but is using GProxy++ and may reconnect.
 23m09s Cannabis4man: [All] Please wait for me to reconnect (300 seconds remain).
 23m12s Bjuko: [All] Player [Cannabis4man] reconnected with Gproxy++!
 24m07s (System): Gatecrasher killed Speeder
 24m11s (System): Gatecrasher killed Bjuko
 24m12s (System): vajas_kenyer has killed himself!
 24m19s (System): Drakon killed Magodba_be
 24m22s (System): Chromatogram killed g2p_sasuke
 25m32s Chromatogram: [Allies] nincs invije
 25m41s Chromatogram: [Allies] kéne már rá dust
 25m49s Drakon: [Allies] b
 25m49s Drakon: [Allies] b
 26m08s (System): Gatecrasher killed Chromatogram
 26m11s Bjuko: [Allies] hangya
 26m12s Bjuko: [Allies] te bűdös kok
 26m14s Speeder: [Allies] ennyi
 26m17s Speeder: [Allies] buta geci
 26m25s g2p_sasuke: [Allies] thx
 26m27s Speeder: [Allies] ha nem látja h jönnek
 26m29s Speeder: [Allies] aztmondom oké
 26m33s Speeder: [Allies] de aztse h 100x beirjuk
 26m41s (System): g2p_sasuke killed Bjuko
 26m45s Chromatogram: [Allies] van benne vmi :D
 26m49s (System): g2p_sasuke killed Drakon
 26m50s Bjuko: [Allies] kurva anyádba vag te is luci
 26m58s Bjuko: [Allies] egy értelmes doomot nem látatm még
 27m00s Bjuko: [Allies] gj megint
 27m01s Bjuko: [Allies] fail
 27m01s Bjuko: [Allies] xar
 27m05s (System): g2p_sasuke killed Speeder
 27m11s Bjuko: [Allies] majomparádé geci
 27m33s (System): Gatecrasher killed Cannabis4man
 27m37s Bjuko: [Allies] szerencsétlenség
 27m40s (System): Magodba_be killed the bottom level 1 Sentinel tower
 27m40s Cannabis4man: [Allies] feladom
 27m41s Bjuko: [Allies] lépjél már a gecibe
 27m44s Bjuko: [Allies] nutelázzni
 27m46s Bjuko: [Allies] vagy amit akrasz
 27m54s g2p_sasuke: [Allies] thx

28m07s Bjuko: [Allies] 1-5
 28m08s Bjuko: [Allies] geci
 28m12s Cannabis4man: [Allies] leszárom
 28m16s Bjuko: [Allies] lucival
 28m21s Speeder: [Allies] de érted ott volt 4 killnél
 28m22s Magodba_be: [Allies] tt
 28m23s Bjuko: [Allies] értelmes doom nélkül
 28m25s (System): g2p_sasuke killed the bottom level 2 Sentinel tower
 28m39s (System): Chromatogram killed vajas_kenyer
 28m44s (System): Speeder killed g2p_sasuke
 29m03s Bjuko: [Allies] clinkezn még nem látatm doomot
 29m04s Bjuko: [Allies] az kruva siten
 29m05s (System): The Scourge killed the top level 2 Sentinel tower
 29m10s Cannabis4man: [Allies] pont akkor töltött be
 29m16s Bjuko: [Allies] 26 perc alatt?
 29m21s Speeder: [Allies] x'D
 29m25s Chromatogram: [Allies] lol
 29m48s Drakon: [Allies] luci van már farkasod?
 29m48s Drakon: [Allies] xd
 30m40s Gatecrasher: [Allies] go van silence
 30m41s Speeder: [Allies] B MÁR MID
 30m50s (System): Bjuko killed the top level 1 Scourge tower
 30m56s Gatecrasher: [Allies] harapd már köynörgöm
 31m14s (System): Neutral Creeps killed g2p_sasuke
 31m28s Speeder: [All] nice:)
 31m31s g2p_sasuke: [All] :)
 31m41s Chromatogram: [Allies] azért vajas kenyér és kunkka a balance
 31m45s Speeder: [All] kicsit várhattál volna míg lejönnek cd-ről a spellek :)
 31m57s g2p_sasuke: [All] bocs :(
 32m07s (System): Gatecrasher killed Drakon
 32m27s (System): Gatecrasher killed Bjuko
 32m28s (System): Cannabis4man killed Magodba_be
 32m32s Bjuko: [Allies] hangya
 33m03s Drakon: [Allies] luci b
 33m03s Drakon: [Allies] b
 33m04s Drakon: [Allies] b
 33m15s (System): g2p_sasuke killed Cannabis4man
 33m21s Bjuko: [Allies] luci da prö
 33m27s Cannabis4man: [Allies] fáradt vagyok :(
 33m39s (System): Justice killed Speeder
 33m46s (System): Drakon killed Justice
 33m53s (System): vajas_kenyer killed Bjuko
 33m54s (System): Drakon killed vajas_kenyer
 34m00s Bjuko: [Allies] hangyam enjér moda
 34m01s Bjuko: [Allies] mitö 1fösol
 34m02s Bjuko: [Allies] sk felkel
 34m04s Bjuko: [Allies] dust elvan nyomva
 34m09s (System): Drakon killed g2p_sasuke
 34m14s g2p_sasuke: [Allies] és pont megálsz
 34m20s Gatecrasher: [Allies] ja bocs:S
 34m22s Justice: [Allies] agha nélkül amugy se fog menni
 34m23s Justice: [Allies] :D
 34m32s g2p_sasuke: [Allies] mindjárt lesz azis
 34m33s g2p_sasuke: [Allies] :D
 34m41s g2p_sasuke: [Allies] azthittem anélkül is megy
 34m42s (System): Drakon killed Magodba_be
 34m44s g2p_sasuke: [Allies] ü*
 34m46s (System): Drakon killed Gatecrasher
 34m49s Chromatogram: [Allies] gj
 34m49s Gatecrasher: [Allies] de basszameg
 34m52s Magodba_be: [Allies] sztem elbasztaf
 34m53s Gatecrasher: [Allies] hősködök itt :D
 34m54s Magodba_be: [Allies] d
 34m55s Gatecrasher: [Allies] ja lehet
 34m59s Gatecrasher: [Allies] a dombrol kellett vna
 35m01s Magodba_be: [Allies] mármint hamarabb kellett voln
 35m03s Gatecrasher: [Allies] csak nem volt még wwm
 35m03s Magodba_be: [Allies] löni
 36m24s (System): Cannabis4man killed g2p_sasuke
 36m33s (System): Gatecrasher killed Speeder
 36m36s g2p_sasuke: [Allies] xd
 36m45s (System): Drakon killed Gatecrasher
 36m54s Gatecrasher: [Allies] nem is akartam megütni
 36m57s Bjuko: [Allies] ennyi
 37m16s (System): Chromatogram killed vajas_kenyer
 37m19s vajas_kenyer: [Allies] de

37m46s Gatecrasher: [Allies] nicsn manája
 38m15s (System): Bjuko killed the middle level 2 Scourge tower
 38m47s (System): Justice killed Chromatogram
 39m03s (System): Justice killed Speeder
 39m51s Speeder: [Allies] így van luci, tedd a battle furyt
 39m51s Chromatogram: [Allies] bent def
 39m55s Speeder: [Allies] gj
 39m59s Cannabis4man: [Allies] kurvara leszarlak
 40m05s Cannabis4man: [Allies] most ehez van kedvem
 40m06s Cannabis4man: [Allies] es kesz
 40m13s Speeder: [Allies] teamplayer vagy gj
 40m21s Cannabis4man: [Allies] faradt vagoyk
 40m23s Cannabis4man: [Allies] meg picse masnapos
 40m25s Cannabis4man: [Allies] leszarom
 40m25s (System): Gatecrasher killed the middle level 2 Sentinel tower
 40m32s Speeder: [Allies] akk legközelebb duplozz
 40m33s Speeder: [Allies] ne dotázz
 40m38s (System): Drakon killed g2p_sasuke
 40m43s (System): Drakon killed Gatecrasher
 40m54s (System): Drakon killed vajas_kenyer
 41m10s g2p_sasuke: [Allies] oda bujj el
 41m10s Cannabis4man: [Allies] nem kerdewztelek
 41m25s (System): Chromatogram killed Magodba_be
 41m29s Gatecrasher: [Allies] de jo helen voltál ott
 41m31s Gatecrasher: [Allies] nem net vna be
 41m47s Chromatogram: [Allies] defelek
 41m48s Drakon: [Allies] öljük
 41m52s Drakon: [Allies] veszem
 42m02s Justice: [Allies] rosit üssük le
 42m03s Justice: [Allies] msot
 42m32s g2p_sasuke: [Allies] LO
 42m52s Justice: [Allies] faszláma bucsér
 2m56s (System): The Sentinel killed the bottom level 1 Scourge tower
 42m57s (System): Drakon killed vajas_kenyer
 43m44s Cannabis4man: [Allies] ms kell vagy stun?
 43m48s g2p_sasuke: [Allies] L
 43m50s Chromatogram: [Allies] stun
 43m51s Drakon: [Allies] crit
 43m58s Speeder: [Allies] ha már a szaros bf-ed teszed
 43m59s Speeder: [Allies] akk crit
 44m01s Chromatogram: [Allies] kenta jó
 44m24s (System): Gatecrasher killed Cannabis4man
 44m28s (System): Chromatogram killed g2p_sasuke
 44m30s (System): Gatecrasher killed Chromatogram
 44m30s g2p_sasuke: [Allies] faszom
 44m46s (System): Magodba_be killed Speeder
 44m50s (System): Drakon killed Magodba_be
 45m01s Gatecrasher: [Allies] ty
 45m09s (System): Drakon killed Justice
 45m11s Chromatogram: [Allies] XD
 45m12s Justice: [Allies] persze
 45m13s Speeder: [All] epic
 45m15s Chromatogram: [Allies] ezért megérte halnom
 45m28s (System): vajas_kenyer denied the top level 2 Scourge tower
 45m29s Chromatogram: [Allies] *halnunk
 45m43s Cannabis4man: [Allies] toljuk be
 45m46s Justice: [Allies] hook
 45m48s Justice: [Allies] és harapd
 45m49s g2p_sasuke: [Allies] xD
 45m49s Justice: [Allies] már
 45m49s Gatecrasher: [Allies] harapd
 45m50s Cannabis4man: [Allies] van gem
 46m00s Justice: [Allies] menjél már
 46m02s Justice: [Allies] bucsér
 46m24s (System): Cannabis4man killed vajas_kenyer
 46m41s (System): Cannabis4man killed Gatecrasher
 46m49s Gatecrasher: [Allies] ja hogy aegise is volt
 46m52s Gatecrasher: [Allies] meg gem is
 46m56s Magodba_be: [Allies] ja ezt benéztem én is
 47m07s Magodba_be: [Allies] lucinál
 47m08s Magodba_be: [Allies] gem
 47m13s (System): Drakon killed the top level 3 Scourge tower
 47m19s (System): Bjuko killed the top melee Scourge barracks
 47m32s Bjuko: [Allies] b
 47m35s (System): Speeder killed the top ranged Scourge barracks
 47m39s Cannabis4man: [Allies] go középre

47m40s Bjuko: [Allies] mid
 47m40s Bjuko: [Allies] xy
 47m44s (System): Chromatogram killed g2p_sasuke
 47m46s Gatecrasher: [Allies] demegint :S
 47m53s (System): Speeder killed the middle level 3 Scourge tower
 48m04s (System): Drakon killed the middle ranged Scourge barracks
 48m09s (System): Bjuko killed the middle melee Scourge barracks
 48m13s (System): Drakon killed Magodba_be
 48m31s (System): Speeder killed the middle level 4 Scourge tower
 48m32s (System): Bjuko killed Justice
 48m44s (System): Drakon killed the middle level 4 Scourge tower
 48m45s (System): The Scourge killed Chromatogram
 48m49s (System): The Frozen Throne is at 75 % health
 48m51s (System): Gatecrasher killed Speeder
 48m51s Chromatogram: [All] az mi bug
 48m56s (System): Drakon killed g2p_sasuke
 48m57s Chromatogram: [All] hook közben nem tolja ultim
 49m01s (System): The Frozen Throne is at 50 % health
 49m01s g2p_sasuke: [All] xD
 49m18s (System): The Frozen Throne is at 25 % health
 49m18s Bjuko: [All] Justice has left the game voluntarily.
 49m22s g2p_sasuke: [Allies] -unlock
 49m22s Speeder: [All] ggbb
 49m22s (System): The Frozen Throne is at 10 % health
 49m23s g2p_sasuke: [Allies] :D
 49m23s Bjuko: [All] This game was hosted by . : Kani 2.0 : . (<http://kaniserver.net>)
 49m24s g2p_sasuke: [All] gg
 49m26s Bjuko: [All] g2p_sasuke has left the game voluntarily.
 49m26s Bjuko: [All] Bjuko has left the game voluntarily.
 49m26s Chromatogram: [All] Drakon has left the game voluntarily.
 49m26s Chromatogram: [All] Gatecrasher has left the game voluntarily.
 49m26s Chromatogram: [All] Magodba_be has left the game voluntarily.
 49m26s Chromatogram: [All] Cannabis4man has left the game voluntarily.
 49m28s Chromatogram: [All] Chromatogram has left the game voluntarily.
 49m29s vajas_kenyer: [All] vajas_kenyer has left the game voluntarily.
 49m40s Speeder: [All] Speeder has left the game voluntarily.

5. játék

0m00s C00lface: [All] Shortest load by player [V-Sag] was 5.30 seconds.
 0m00s C00lface: [All] Longest load by player [Jani] was 29.05 seconds
 0m00s C00lface: [All] ***** Koszontelek a jatekban *****
 0m00s C00lface: [All]
 0m00s C00lface: [All] *** A Kilepest szigoruan buntetjuk! ***
 0m00s C00lface: [All] *** Ha tiltani vagy feloldani szeretnetek valakit, a forumon megtehetitek ***
 0m00s C00lface: [All] *** A HostBot parancsai: !muteall, !mute <nev>, !votekick, !ping, !from
 0m00s C00lface: [All]
 0m00s C00lface: [All] *** Jo szorakozast kivanunk ***
 0m00s C00lface: [All] ***KaniStaff***
 0m13s Jani: [Allies] -ma
 0m16s [illu]SeReNaT: [Allies] anthemmal egylane fel
 0m18s ostobas: [Allies] -random
 0m18s [illu]SeReNaT: [Allies] -random
 0m19s Jani: [Allies] irtal valamit sanyi?
 0m19s V-Sag: [Allies] -random
 0m21s Jani: [Allies] nem voltam itt
 1m01s AlexConArvix: [Allies] -random
 1m24s [illu]SeReNaT: [Allies] furi?:D
 1m27s ostobas: [Allies] furinak minek vwettél tpt?
 1m27s Lezuziusz: [Allies] igen?
 1m27s
C00lface: [Allies] -ma
 1m34s [illu]SeReNaT: [Allies] kicsinász?
 1m38s Lezuziusz: [Allies] csirkeolésre
 1m56s [illu]SeReNaT: [Allies] hallod
 1m59s [illu]SeReNaT: [Allies] és ha otthagyd
 2m01s (System): -- Creeps Spawn –
 2m02s [illu]SeReNaT: [Allies] veszenek itemet
 2m04s [illu]SeReNaT: [Allies] inverbe rakod
 2m16s [illu]SeReNaT: [Allies] és elveszed?
 2m20s (System): AlexConArvix 's courier was killed by Lezuziusz
 2m24s C00lface: [Allies] 6 ra albinál kell lennem...
 2m28s C00lface: [All] xd
 2m31s AlexConArvix: [All] ezt hogy?
 2m32s Lezuziusz: [All] :)
 2m51s Lezuziusz: [All] nézz replayt:)Ö
 3m05s Jani: [Allies] xd

3m07s Jani: [Allies] 6 ra?
 3m07s Jani: [Allies] xd
 3m11s C00lface: [Allies] aha
 3m15s Jani: [Allies] 6 van nem?:D
 3m24s Jani: [Allies] jah 5
 3m25s Jani: [Allies] xd
 3m26s C00lface: [Allies] csak negyed van még
 3m42s Jani: [Allies] és bme
 3m50s Jani: [Allies] melyik busszal?
 3m51s (System):
C00lface killed C00lface for first blood
 3m55s [illu]SeReNaT: [All] XD
 3m57s C00lface: [All] xd
 3m57s Jani: [Allies] megyünk?
 4m21s Jani: [Allies] melyik busszal megyünk fel sanyi?
 4m22s C00lface: [Allies] engem felvisz kocsival
 4m28s Jani: [Allies] hé
 4m31s Jani: [Allies] engem is akkor
 4m37s V-Sag: [Allies] téged nem
 4m38s V-Sag: [Allies] !
 4m47s Jani: [Allies] te ki vagy?
 4m47s Jani: [Allies] xd
 5m10s (System): [illu]SeReNaT killed Jani5m
 11s Jani: [Allies] ,xd
 5m12s Jani: [Allies] xd
 5m13s Jani: [Allies] geci
 5m51s C00lface: [Allies] -st
 6m17s (System): [illu]SeReNaT killed Jani
 6m19s Jani: [Allies] asdfasdfasd
 6m21s Jani: [Allies] geci
 6m21s C00lface: [Allies] adsf asdf_SDF
 6m23s C00lface: [Allies] asdf:ASDF:ASD:F
 6m24s Jani: [Allies] nem tudtam rád raknui
 6m27s Jani: [Allies] de gáz
 6m27s Jani: [Allies] :D
 6m28s C00lface: [Allies] np :D
 6m44s ostobas: [Allies] jössz midre killre?
 6m45s Jani: [Allies] valaki felhelp
 6m49s [illu]SeReNaT: [Allies] -
 7m21s AlexConArvix: [Allies] f0?
 7m26s V-Sag: [Allies] l2
 8m02s AlexConArvix: [Allies] m0
 8m21s C00lface: [Allies] -st
 8m21s ostobas: [Allies] m0
 8m48s [illu]SeReNaT: [Allies] f0
 8m55s (System): [illu]SeReNaT killed Jani
 8m58s AlexConArvix: [Allies] te kok
 8m59s AlexConArvix: [Allies] mit csinálsz
 9m00s Jani: [Allies] baszd meg
 9m01s Jani: [Allies] :D
 9m07s Jani: [Allies] te basztad el
 9m08s Jani: [Allies] öreg
 9m09s Jani: [Allies] :D
 9m11s AlexConArvix: [Allies] én?
 9m15s AlexConArvix: [Allies] te nem nyomtál szart se
 9m18s AlexConArvix: [Allies] én mindent el toltam
 9m25s Jani: [Allies] jó
 9m38s Jani: [Allies] lehet
 9m39s Jani: [Allies] xd
 9m40s Jani: [Allies] asdfasdfaf
 9m46s Jani: [Allies] csak végig stunba voltam
 9m54s (System): [illu]SeReNaT killed the top level 1 Sentinel tower
 10m09s (System): The Scourge killed AlexConArvix
 10m48s (System): ostobas killed Jani
 10m58s (System): The Scourge killed holycraft
 11m04s Jani: [Allies] a többiek?
 11m18s C00lface: [Allies] -st
 11m37s Jani: [Allies] xd
 11m37s C00lface: [Allies] -afk
 11m39s AlexConArvix: [Allies] te
 11m39s 187Ort: [Allies] :D
 11m41s Jani: [Allies] xd
 11m41s AlexConArvix: [Allies] najolvan
 11m43s AlexConArvix: [Allies]
 11m43s 187Ort: [Allies] mindenki lejon
 11m48s 187Ort: [Allies] kiprobalni magat :D1

1m49s AlexConArvix: [Allies] erre nem mondok semmit
 11m53s Jani: [Allies] magamra akartam tenni
 11m53s Jani: [Allies] xd
 12m03s (System): anthem killed Jani
 12m06s (System): Lezuziusz killed AlexConArvix
 12m07s (System): [illu]SeReNaT killed V-Sag
 12m11s Jani: [Allies] adsfasdfsdf
 12m13s Jani: [Allies] :D
 12m18s ostobas: [Allies] csúnya alázást kapnak :S
 12m31s Jani: [Allies] sanyi jó szar vagy
 12m32s Jani: [Allies] 1-4
 12m34s C00lface: [Allies] xd
 12m40s (System): The Scourge killed the bottom level 1 Sentinel tower
 12m46s C00lface: [Allies] te meg csak hozod a formádat :D
 12m48s Jani: [Allies] xd
 12m54s Jani: [Allies] nyerni kéne
 13m19s (System): [illu]SeReNaT killed C00lface
 13m23s C00lface: [All] Player [C00lface] is saving the game.
 13m41s C00lface: [Allies] !votekick holycraft
 13m43s (System): The Scourge killed the middle level 1 Sentinel tower
 13m47s C00lface: [Allies] a kiurva anyját
 13m54s C00lface: [Allies] és ilyen a haverod,
 13m58s C00lface: [Allies] csicska gecí
 14m04s Jani: [Allies] -afk
 14m08s C00lface: [Allies] -afk
 14m28s Jani: [Allies] !votekick
 15m01s (System): ostobas killed Jani
 15m03s (System): C00lface killed ostobas
 15m08s Jani: [Allies] asdfas
 15m38s (System): Lezuziusz killed V-Sag
 15m40s (System): [illu]SeReNaT killed AlexConArvix
 15m41s C00lface: [All] V-Sag has left the game voluntarily.
 15m53s (System): C00lface killed Lezuziusz
 16m15s (System): 187Or† killed C00lface
 16m30s (System): anthem killed Jani
 16m31s C00lface: [All] holy afk
 16m33s Jani: [Allies] adsf
 16m35s C00lface: [All] társa lépett
 16m44s Jani: [Allies] !votekick hol
 16m45s C00lface: [All] megint csipetcsapatom van :D
 16m47s Jani: [Allies] !yes
 16m48s C00lface: [Allies] -afk
 16m51s (System): ostobas killed the middle level 2 Sentinel tower
 16m54s Jani: [All] !yes
 16m55s C00lface: [Allies] !votekick holycraft
 16m56s Jani: [All] írjátok
 16m58s AlexConArvix: [Allies] ti pofáztok?
 16m59s Jani: [All] afk
 16m59s C00lface: [Allies] nem lehet
 17m00s Lezuziusz: [Allies] !yes
 17m01s AlexConArvix: [Allies] elcsesztétek a gamet
 17m06s 187Or†: [Allies] !yes
 17m08s holycraft: [Allies] ki afk?
 17m09s [illu]SeReNaT: [Allies] !yes
 17m11s holycraft: [Allies] te szardarab?
 17m15s C00lface: [All] ezért ugye jár bann? nem csinál semmit, de hogy ne tudjuk kidobni, mozog néha
 17m23s holycraft: [Allies] a kurva anyédát dobasd ki
 17m25s (System): ostobas killed the middle level 3 Sentinel tower
 17m30s holycraft: [Allies] amikor a bűdös omni az ellenségre rakja a repelt
 17m30s C00lface: [Allies] !mute holycraft
 17m30s C00lface: [All] Player [holycraft] was muted by player [C00lface].
 17m40s (System): AlexConArvix killed ostobas
 17m49s (System): C00lface killed 187Or†
 18m02s (System): The Scourge killed the top level 2 Sentinel tower
 18m11s (System): Lezuziusz killed AlexConArvix
 18m14s C00lface: [All] AlexConArvix has lost the connection (timed out) but is using GProxy++ and may reconnect.
 18m14s AlexConArvix: [All] Please wait for me to reconnect (300 seconds remain).
 18m14s C00lface: [All] holycraft has lost the connection (timed out) but is using GProxy++ and may reconnect.
 18m14s holycraft: [All] Please wait for me to reconnect (300 seconds remain).
 18m16s anthem: [All] synclimit
 18m16s C00lface: [Allies] !drop
 18m16s C00lface: [All] holycraft lagged out (dropped by admin).
 18m16s ostobas: [All] srop
 18m16s C00lface: [Allies] !synclimit 600
 18m16s C00lface: [All] Setting sync limit to 600 packets.
 18m16s anthem: [All] 10k

18m16s AlexConArvix: [All] Please wait for me to reconnect (286 seconds remain).
 18m16s anthem: [All] synclimit 10000
 18m16s anthem: [Allies] ...
 18m16s anthem: [All] ...
 18m16s C00lface: [Allies] !synclimit 1000
 18m16s C00lface: [All] Setting sync limit to 1000 packets.
 18m20s anthem: [All] faxes
 18m29s (System): [illu]SeReNaT killed Jani
 18m31s (System): C00lface killed [illu]SeReNaT
 18m32s AlexConArvix: [All] Please wait for me to reconnect (266 seconds remain).
 18m46s (System): anthem killed V-Sag
 18m47s Jani: [Allies] -unlock
 18m48s Jani: [Allies] ?
 18m52s AlexConArvix: [All] Please wait for me to reconnect (246 seconds remain).
 18m55s C00lface: [Allies] -unlock
 18m55s anthem: [All] 10k-t irj be
 18m55s Jani: [Allies] -unlock
 18m55s C00lface: [Allies] !drop
 18m55s C00lface: [All] AlexConArvix lagged out (dropped by admin).
 19m18s (System): ostobas killed C00lface
 19m31s (System): anthem killed the top level 3 Sentinel tower
 19m47s (System): anthem killed the top melee Sentinel barracks
 19m50s (System): Lezuziusz killed the top ranged Sentinel barracks
 19m55s (System): anthem killed holycraft
 20m01s (System): Lezuziusz killed V-Sag
 20m03s (System): AlexConArvix killed 187Or†
 20m16s (System): ostobas killed AlexConArvix
 20m19s (System): C00lface killed Lezuziusz
 20m26s (System): Jani killed ostobas
 20m29s Jani: [Allies] _D
 20m30s Jani: [Allies] gj
 20m31s Lezuziusz: [All] nice
 20m33s (System): The Scourge killed the middle ranged Sentinel barracks
 20m43s C00lface: [All] thx
 21m09s (System): C00lface killed [illu]SeReNaT
 21m18s Jani: [Allies] adjál nekik
 21m18s Jani: [Allies] xd
 21m19s C00lface: [Allies] -st
 21m29s (System): anthem killed C00lface
 21m31s (System): Lezuziusz killed V-Sag
 21m32s C00lface: [Allies] xd
 21m39s (System): The Scourge killed the middle melee Sentinel barracks
 21m48s (System): Lezuziusz killed Jani
 22m10s C00lface: [Allies] xd
 22m10s (System): Lezuziusz killed Jani
 22m12s Jani: [Allies] 3asdf
 22m14s Jani: [Allies] asdfasdf
 22m17s (System): Lezuziusz killed holycraft
 22m17s (System): AlexConArvix killed ostobas
 22m19s (System): Lezuziusz killed AlexConArvix
 22m41s (System): 187Or† killed V-Sag
 22m46s (System): The Scourge killed the middle level 4 Sentinel tower
 22m58s (System): The Scourge killed holycraft
 22m58s Jani: [Allies] asdfasdfsdf
 23m01s Jani: [Allies] ez kemény
 23m07s (System): Lezuziusz killed the middle level 4 Sentinel tower
 23m09s Jani: [Allies] menjek én i albihoz?M
 23m17s (System): The World Tree is at 75 % health
 23m17s (System): The Sentinel killed [illu]SeReNaT
 23m25s (System): The World Tree is at 50 % health
 23m28s (System): The World Tree is at 25 % health
 23m30s (System): The World Tree is at 10 % health
 23m31s C00lface: [All] This game was hosted by . : Kani 2.0 : . (<http://kaniserver.net>)
 23m32s C00lface: [All] [illu]SeReNaT has left the game voluntarily.
 23m33s C00lface: [All] anthem has left the game voluntarily.
 23m34s C00lface: [All] C00lface has left the game voluntarily.
 23m36s Jani: [All] Jani has left the game voluntarily.
 23m36s ostobas: [All] ostobas has left the game voluntarily.
 23m37s Lezuziusz: [All] 187Or† has left the game voluntarily.
 23m47s Lezuziusz: [All] Lezuziusz has left the game voluntarily.

6. játék

0m00s Cisco: [Allies] fel
 0m00s Cisco: [Allies] azaz
 0m00s Cisco: [Allies] le
 0m00s Cisco: [Allies] willel

0m00s wiliam: [Allies] yeah
 0m00s Cisco: [All] span mobilrol játszik?
 0m00s waRP: [All] fogalmam sincs
 0m00s KM: [All] toshibáról
 0m00s hill03xxx: [All] :S
 0m00s waRP: [All] de ez normális nála
 0m00s hill03xxx: [All] :D
 0m00s KM: [All] de betölt neki csak idő
 0m00s hill03xxx: [All] LOL :D
 0m00s Cisco: [All] Shortest load by player [waRP] was 7.57 seconds.
 0m00s Cisco: [All] Longest load by player [Nittyfor] was 90.79 seconds.
 0m00s Cisco: [All] ***** Koszontelek a jatekban *****
 0m00s Cisco: [All] 0m00s Cisco: [All] *** A Kilepest szigoruan buntetjuk! ***
 0m00s Cisco: [All] *** Ha tiltani vagy feloldani szeretnetek valakit, a forumon megtehetitek *** 0m00s Cisco: [All] *** A HostBot
 parancsai: !muteall, !mute <nev>, !votekick, !ping, !from
 0m00s Cisco: [All]
 0m00s Cisco: [All] *** Jo szorakozast kivanunk ***
 0m00s Cisco: [All] ***KaniStaff***
 0m05s waRP: [Allies] megintkenta
 0m06s hill03xxx: [Allies] séker trax
 0m09s KM: [Allies] wind bala luna
 0m10s hill03xxx: [Allies] necrolic
 0m17s waRP: [Allies] windet odaneadd
 0m17s KM: [Allies] imbák
 0m17s everdie: [Allies] tiny, magina, rylai
 0m19s Nittyfor: [Allies] lent kmmel
 0m24s aceventura: [Allies] sk never lina
 0m30s Nittyfor: [Allies] chen - főnix - soul keeper
 0m33s KM: [Allies] lehet windet hozom
 0m54s Nittyfor: [Allies] ?
 0m56s Nittyfor: [Allies] chen - főnix - soul keeper
 0m58s Nittyfor: [Allies] vki csere?
 1m03s Nittyfor: [Allies] lent kmmel
 1m05s Nittyfor: [Allies] rájlikám
 1m11s Nittyfor: [Allies] chen - főnix - soul keeper
 1m21s Nittyfor: [Allies] bazzeg ebből csen lesz :D
 1m23s aceventura: [Allies] mid
 1m25s waRP: [Allies] nenenenenene
 1m28s Nittyfor: [Allies] akkor cserélj
 1m29s Nittyfor: [Allies] velem
 1m30s Nittyfor: [Allies] chen - főnix - soul keeper
 1m36s waRP: [Allies] hát inkább nem
 1m38s waRP: [Allies] :D
 1m38s KM: [Allies] soult cseréld vele
 1m41s KM: [Allies] soul imba
 1m42s Nittyfor: [Allies] ja.
 1m42s Nittyfor: [Allies] pls
 1m47s Nittyfor: [All] se
 1m48s Nittyfor: [All] c
 1m49s waRP: [Allies] főnixre witchdoki?
 1m50s everdie: [Allies] -afk
 1m51s Nittyfor: [Allies] nem
 1m52s hill03xxx: [All] M
 1m53s hill03xxx: [All] mert?
 1m54s Nittyfor: [Allies] doki nem kell
 1m59s Nittyfor: [Allies] mid van?
 2m01s Nittyfor: [All] swap problémák :D
 2m03s KM: [Allies] nekem jöhet :D
 2m03s waRP: [Allies] netherdrake
 2m08s hill03xxx: [All] áh értem :)
 2m10s Nittyfor: [Allies] jó akkor körbe swap?
 2m12s Nittyfor: [All] minjá...
 2m16s hill03xxx: [All] :)
 2m18s KM: [Allies] mondjátok mit irjak és irom
 2m24s waRP: [Allies] te 2-t
 2m25s Nittyfor: [Allies] cserél velem soulra
 2m29s waRP: [Allies] főnixre
 2m29s Nittyfor: [Allies] utána
 2m32s Nittyfor: [Allies] főnnixre
 2m32s Cisco: [All] már nem lsz jo...S
 2m35s aceventura: [All] ne legyetek már kokkok
 2m36s KM: [Allies] nekem doki kell ennyi
 2m38s Nittyfor: [Allies] ok
 2m40s waRP: [Allies] doki jön
 2m41s KM: [Allies] de ez is jo
 2m41s Nittyfor: [Allies] warp doki

2m43s Nittyfor: [Allies] én fönix
 2m43s Cisco: [All] kok game
 2m47s Cisco: [All] ha nemtévedek
 2m47s waRP: [Allies] -swap 3
 2m48s KM: [Allies] -swap 2
 2m50s Nittyfor: [Allies] -swap 1
 2m53s waRP: [Allies] -swap 1
 2m55s waRP: [Allies] -swap 3
 2m55s KM: [Allies] -swap 3
 2m57s hill03xxx: [All] BARNA HANG! :D
 2m58s waRP: [Allies] kész is:D
 2m59s Nittyfor: [All] omg
 3m00s wiliam: [All] :)
 3m04s Nittyfor: [Allies] megvan?
 3m05s Nittyfor: [Allies] mehet?
 3m06s Nittyfor: [Allies] :D
 3m11s waRP: [All] omg:D
 3m13s (System): -- Creeps Spawn –
 3m31s waRP: [Allies] hát
 3m34s Nittyfor: [Allies] -ma
 3m41s Nittyfor: [Allies] csak enm kiszopunk már megint?
 3m44s waRP: [Allies] wind a tank
 3m48s KM: [Allies] de!
 3m48s Nittyfor: [Allies] hotot rakok
 3m51s waRP: [Allies] mondom
 3m53s Nittyfor: [Allies] -clear
 4m00s Nittyfor: [Allies] meg lotart
 4m02s waRP: [Allies] 4 supoort
 4m12s KM: [Allies] na gyorsba turjuk meg őket
 4m36s everdie: [All] ezzel laszhitelni:D
 4m43s waRP: [Allies] simán lehet
 4m53s everdie: [Allies] lógaszt
 5m38s Nittyfor: [Allies] az igen
 5m42s Kaszi7: [Allies] ty
 5m50s Cheetos: [Allies] ty
 5m54s hill03xxx: [Allies] nm
 6m00s hill03xxx: [All] bűdös makker :D
 6m05s hill03xxx: [All] mind2 tőkök..
 6m12s Nittyfor: [All] tőkök vagytok
 6m15s Kaszi7: [All] skill
 6m15s waRP: [Allies] D:D:D
 6m19s waRP: [Allies] Fent 1
 6m22s hill03xxx: [All] :D
 6m22s KM: [Allies] szopás tőknek lenni
 6m32s waRP: [Allies] kivéve ha sütötök
 6m36s (System):
KM killed Cisco for first blood
 6m51s KM: [Allies] nice
 6m55s Nittyfor: [Allies] gj
 7m12s waRP: [Allies] Fent 1
 7m45s (System): aceventura killed everdie
 7m51s Nittyfor: [Allies] l3
 7m52s hill03xxx: [Allies] ah..
 7m53s hill03xxx: [Allies] srry
 7m58s Nittyfor: [Allies] rájlikám meg hót
 8m13s aceventura: [Allies] miss mid
 8m13s aceventura: [Allies] miss mid
 8m13s aceventura: [Allies] miss mid
 8m14s everdie: [Allies] fr én ismegöltem:)
 8m23s hill03xxx: [Allies] felment..
 8m31s hill03xxx: [Allies] jer lina
 8m37s waRP: [Allies] jönnek fel
 8m42s everdie: [Allies] m0
 8m48s Nittyfor: [Allies] :D
 8m53s hill03xxx: [Allies] várj
 8m57s hill03xxx: [Allies] várj
 9m01s waRP: [Allies] f3
 9m02s (System): Nittyfor killed wiliam
 9m02s waRP: [Allies] min
 9m06s Nittyfor: [Allies] gj
 9m26s Cisco: [Allies] lenn help kell
 9m27s Cisco: [Allies] :s
 9m38s (System): Nittyfor killed the bottom level 1 Sentinel tower
 9m42s waRP: [Allies] f4
 9m44s waRP: [Allies] 5
 9m46s waRP: [Allies] nemgond

9m50s waRP: [Allies] kidefelem
 9m52s Nittyfor: [Allies] akkor jó
 10m00s Kaszi7: [Allies] félttem h morci leszel az 5v1 miatt
 10m02s KM: [Allies] addig toljuk lent
 10m03s waRP: [Allies] :D
 10m04s (System): The Sentinel killed the top level 1 Scourge tower
 10m05s Kaszi7: [Allies] senkisem jön?
 10m10s waRP: [Allies] jaj ez egy EM
 10m16s waRP: [Allies] állok és jön a pénnnnz
 10m26s waRP: [Allies] Fent 0
 10m27s wiliam: [Allies] jah kéne
 10m33s waRP: [Allies] asszem lent picsázás lesz
 10m44s KM: [Allies] az hal
 10m51s KM: [Allies] v nem?
 10m55s Nittyfor: [Allies] nem tudom
 10m56s KM: [Allies] ako nem
 11m03s Nittyfor: [Allies] löttem
 11m04s Nittyfor: [Allies] pedig
 11m08s hill03xxx: [Allies] gj
 11m24s Nittyfor: [Allies] elhozod?
 11m25s Nittyfor: [Allies] a cuccom
 11m27s Nittyfor: [Allies] akkor nem
 11m28s KM: [Allies] már nem
 11m47s hill03xxx: [Allies] fusri
 11m49s hill03xxx: [Allies] furi
 11m53s hill03xxx: [Allies] én megbasztlak tejszínen
 11m59s hill03xxx: [Allies] másodjára szopatsz be
 12m01s hill03xxx: [Allies] geci
 12m02s (System): KM killed the middle level 1 Sentinel tower
 12m06s hill03xxx: [Allies] egyszer bezársz tw alatt
 12m15s hill03xxx: [Allies] egyszer a pofamba idézed a kurva entjeidet!
 12m16s hill03xxx: [Allies] bazmeg
 12m21s hill03xxx: [Allies] menekülök nem látsz???
 12m22s waRP: [Allies] együk meg!
 12m33s Nittyfor: [Allies] hami
 12m37s waRP: [Allies] elment:(
 13m19s (System): wiliam killed the middle level 1 Scourge tower
 13m25s hill03xxx: [Allies] jönnek
 13m56s Nittyfor: [Allies] :D
 14m26s Nittyfor: [Allies] köszi
 14m28s (System): everdie killed wiliam
 14m34s (System): Cheetos killed Nittyfor
 14m36s Nittyfor: [Allies] hihetetlen
 14m38s waRP: [Allies] :D
 14m45s Nittyfor: [Allies] rájli
 14m46s Nittyfor: [Allies] xD
 15m03s everdie: [Allies] gec
 15m07s everdie: [Allies] én indulok be mlost is
 15m10s everdie: [Allies] a 800hpmal
 15m11s everdie: [Allies] előre
 15m19s Nittyfor: [Allies] meg is haltál
 15m26s everdie: [Allies] de nélkülem
 15m31s everdie: [Allies] aza 2 nem halmeg
 15m32s Nittyfor: [Allies] is nyertünk
 15m37s Nittyfor: [Allies] chen - fönix - soul keeper:D
 15m38s everdie: [Allies] nem
 16m10s KM: [Allies] b
 16m18s wiliam: [Allies] ahh
 16m23s Nittyfor: [All] micsoda ulti XD
 16m26s (System): aceventura killed Kaszi7
 16m36s wiliam: [Allies] hallod
 16m46s wiliam: [Allies] az fasza volt
 17m04s everdie: [Allies] gankolnánakmegint
 17m09s waRP: [Allies] lent lent
 17m30s everdie: [Allies] meszevok:/
 17m59s everdie: [Allies] lent óvaszosan
 18m07s Nittyfor: [Allies] kóvászosan
 18m16s waRP: [Allies] lent b
 19m08s KM: [Allies] reg
 19m43s (System): waRP killed Cheetos
 19m45s (System): KM killed aceventura
 19m49s (System): waRP killed wiliam
 21m16s (System): wiliam killed everdie
 21m46s Nittyfor: [Allies] omg
 21m50s KM: [Allies] stun elment :D
 22m05s everdie: [Allies] nemugytünt

22m13s everdie: [Allies] lent b
 22m17s everdie: [Allies] b
 22m54s (System): aceventura killed KM
 23m04s waRP: [Allies] ég a nitty
 23m05s (System): Cheetos killed Nittyfor
 23m10s Nittyfor: [Allies] ég
 23m11s KM: [Allies] meghótt
 23m12s Nittyfor: [Allies] de soppolt is
 23m15s waRP: [Allies] mostmá nem ég
 24m10s Nittyfor: [Allies] 12-12
 24m28s (System): hill03xxx killed the bottom level 1 Scourge tower
 24m29s waRP: [Allies] nitty: én vagyok most support:D
 24m36s waRP: [Allies] te valami sebzést rakj
 24m40s (System): Kaszi7 killed aceventura
 24m44s Nittyfor: [Allies] b
 25m14s (System): everdie killed Cisco
 25m14s Nittyfor: [Allies] ja h te raktál már mekát ? :D
 25m31s (System): waRP killed hill03xxx
 25m35s (System): The Scourge killed the top level 1 Sentinel tower
 25m36s (System): KM killed the middle level 2 Sentinel tower
 25m40s hill03xxx: [Allies] ez így nem jó vicc
 26m01s (System): KM killed aceventura
 26m10s everdie: [Allies] mek7
 26m19s (System): Kaszi7 killed the bottom level 2 Sentinel tower
 26m21s Nittyfor: [Allies] nyomjuk
 26m23s waRP: [Allies] fuss km fuss
 26m58s (System): everdie killed Cisco
 26m59s Cheetos: [Allies] no mana
 27m16s (System): Kaszi7 killed hill03xxx
 27m23s hill03xxx: [Allies] jugger afk
 27m27s hill03xxx: [Allies] ti meg szartok a másikra
 27m29s Cisco: [Allies] ventrinvolt
 27m29s hill03xxx: [Allies] gecijo
 27m32s Cisco: [Allies] mostnemtom mi vanvele
 27m35s Cisco: [Allies] nem valaszol
 27m36s Cisco: [Allies] :S
 27m43s (System): aceventura killed waRP
 27m46s waRP: [Allies] !?!sdfsf:D
 27m57s hill03xxx: [Allies] szopunk kutya az van
 28m14s waRP: [Allies] manacipövel aztán ütheted a tw-t
 28m16s KM: [Allies] toljad kokta
 28m26s waRP: [Allies] mr 29hp
 28m27s waRP: [Allies] :D
 28m33s (System): Cisco killed everdie
 28m37s everdie: [Allies] hova blinkeliz
 28m37s (System): hill03xxx denied the bottom level 3 Sentinel tower
 28m37s Nittyfor: [Allies] 22hp
 28m39s Nittyfor: [Allies] 0
 28m50s everdie: [Allies] mi lesz veletek?
 28m53s everdie: [Allies] meghaltam
 29m34s hill03xxx: [Allies] -kickafik 2
 29m41s waRP: [Allies] a madár jódoglog
 29m42s aceventura: [Allies] -kickafk 2
 29m42s Cisco: [All] wiliam has left the game voluntarily.
 29m46s aceventura: [Allies] -unlock
 29m46s hill03xxx: [Allies] -unlock
 29m49s Cheetos: [Allies] -unlock
 29m54s waRP: [Allies] nálunk van ökörszem!
 30m48s (System): aceventura killed waRP
 30m50s (System): Nittyfor killed Cheetos
 30m54s waRP: [Allies] veletek se megyek:D
 30m57s (System): KM killed Cisco
 31m10s (System): everdie killed aceventura
 31m10s (System): KM killed the middle level 3 Sentinel tower
 31m29s (System): aceventura killed KM
 31m33s (System): The Scourge killed the middle melee Sentinel barracks
 31m44s (System): Nittyfor killed aceventura
 31m50s Nittyfor: [Allies] azé majd nem sikerült cigánykodnod :D
 31m58s (System): Nittyfor killed the middle ranged Sentinel barracks
 32m18s (System): The Sentinel killed the bottom level 2 Scourge tower
 32m35s (System): The Scourge killed the top level 2 Sentinel tower
 32m59s (System): waRP killed Cheetos
 33m12s (System): waRP killed hill03xxx
 33m16s hill03xxx: [Allies] ilyen
 33m39s (System): aceventura killed everdie
 33m39s (System): everdie killed aceventura

34m14s (System): Kaszi7 killed Cisco
 34m18s (System): KM killed the bottom ranged Sentinel barracks
 34m21s (System): Nittyfor killed the bottom melee Sentinel barracks
 35m03s Nittyfor: [Allies] na van guinso
 35m13s (System): aceventura killed KM
 35m23s Nittyfor: [Allies] -ms
 36m07s (System): waRP killed Cheetos
 36m13s (System): Kaszi7 killed aceventura
 36m16s (System): everdie killed Cisco
 36m24s everdie: [Allies] xd
 36m25s Nittyfor: [Allies] minek a gem?
 36m31s Kaszi7: [Allies] nemtom de felvettem:D
 36m37s Nittyfor: [Allies] azt hittem vettél :D
 36m45s Kaszi7: [Allies] nem:D
 36m45s (System): The Scourge killed the top level 3 Sentinel tower
 36m47s Kaszi7: [Allies] kiejtette
 36m57s (System): waRP killed wiliam
 37m04s (System): Kaszi7 killed the top melee Sentinel barracks
 37m12s (System): Nittyfor killed the top ranged Sentinel barracks
 37m18s (System): The Scourge killed the middle level 4 Sentinel tower
 37m32s (System): Nittyfor killed the middle level 4 Sentinel tower
 37m38s everdie: [Allies] ty
 37m40s (System): The World Tree is at 75 % health
 37m50s (System): Kaszi7 killed Cheetos
 37m50s (System): The World Tree is at 50 % health
 37m55s (System): KM killed Cisco
 37m57s (System): The World Tree is at 25 % health
 37m59s (System): KM killed aceventura
 38m01s (System): The World Tree is at 10 % health
 38m02s Cisco: [All] This game was hosted by . : Kani 2.0 : . (<http://kaniserver.net>)
 38m02s (System): KM killed wiliam
 38m04s Cisco: [All] aceventura has left the game voluntarily.
 38m05s Cisco: [All] hill03xxx has left the game voluntarily.
 38m06s Cisco: [All] Cheetos has left the game voluntarily
 38m06s Cisco: [All] Nittyfor has left the game voluntarily.
 38m08s Cisco: [All] waRP has left the game voluntarily.
 38m08s Cisco: [All] everdie has left the game voluntarily.
 38m14s Cisco: [All] KM has left the game voluntarily.
 38m16s Cisco: [All] Kaszi7 has left the game voluntarily.
 39m01s Cisco: [All] Cisco was disconnected (gameover timer finished).

7. játék

0m00s Wendy: [All] Leggyorsabb betöltési idő: [botosjeti] - 7.28 mp.
 0m00s Wendy: [All] Leglassabb betöltési idő: [Final_Justice] - 26.37 mp.
 0m00s Wendy: [All] ***** Koszontelek a jatekban *****
 0m00s Wendy: [All]
 0m00s Wendy: [All] *** A Kilepest szigoruan buntetjuk! ***
 0m00s Wendy: [All] *** Ha tiltani vagy feloldani szeretnetek valakit, a forumon megtehetitek
 0m00s Wendy: ***
 0m00s Wendy: [All] *** A HostBot parancsai:!muteall,!mute <nev>,!votekick,!ping,!from
 0m00s Wendy: [All]
 0m00s Wendy: [All] *** Jo szorakozast kivanunk ***
 0m00s Wendy: [All] ***KaniStaff***
 0m00s botosjeti: [Allies] jólvan hülyegyerek
 0m02s Wendy: [Allies] -apso
 0m06s botosjeti: [Allies] te fogod ananaszexpresszt
 0m07s Wendy: [Allies] !muteall
 0m07s Wendy: [All] Globális cset letiltva.
 0m14s Wendy: [Allies] sírj még pls
 0m14s cicafiu: [Allies] naneneeee
 0m15s botosjeti: [Allies] ostoba
 0m17s cicafiu: [Allies] -random
 0m17s Wendy: [Allies] na én le megyek
 0m22s Wendy: [Allies] !mute bot
 0m22s Wendy: [All] Wendy némította: [botosjeti].
 0m27s Trekonos: [Allies] -random
 0m37s FrOstScythe: [Allies] -random
 0m44s Wendy: [Allies] le cicával
 1m17s Final_Justice: [Allies] kéne egy fasza range support XD
 1m25s Wendy: [Allies] 4 melee eddig :D

1m59s Final_Justice: [Allies] azaz XD
 2m03s (System): -- Creeps Spawn --
 2m15s AnanaszExpressZ: [Allies] csak ne bazd el mid
 2m17s Final_Justice: [Allies] lol geci
 2m24s Final_Justice: [Allies] már elbasztam
 3m03s szemesbab: [Allies] f1
 4m03s Trekonos: [Allies] omfg :S
 4m14s (System): **The Sentinel killed FrOstScythe for first blood**
 4m40s cicafiu: [Allies] kill lion lent
 5m18s Final_Justice: [Allies] elnézést
 5m20s AnanaszExpressZ: [Allies] miss?
 5m23s Final_Justice: [Allies] laggzok mint állat
 5m25s cicafiu: [Allies] m0
 5m46s Final_Justice: [Allies] !checkme
 6m15s Final_Justice: [Allies] laggba is megy... XD
 6m24s cicafiu: [Allies] m0
 6m58s Wendy: [Allies] !unmute bot
 6m58s Wendy: [All] Wendy levette a némitást: [botosjeti].
 7m29s (System): Wendy killed Trekonos
 7m31s AnanaszExpressZ: [Allies] kill?
 7m58s cicafiu: [Allies] n0
 7m58s Final_Justice: [Allies] jövök fel?
 8m03s (System): botosjeti killed Trekonos
 8m06s botosjeti: [Allies] gj
 8m06s FrOstScythe: [Allies] le gyere
 8m09s Trekonos: [Allies] ja
 8m13s Final_Justice: [Allies] ok
 8m17s FrOstScythe: [Allies] duplaslow duplacast és halunk
 8m18s Final_Justice: [Allies] sec
 8m25s botosjeti: [Allies] l0
 8m25s botosjeti: [Allies] l0
 8m26s botosjeti: [Allies] l0
 8m29s botosjeti: [Allies] 1
 8m30s Trekonos: [Allies] slow ezerrel
 8m32s Final_Justice: [Allies] m0
 9m00s (System): Wendy killed FrOstScythe
 9m02s AnanaszExpressZ: [Allies] jokor irod te geci
 9m03s botosjeti: [Allies] sry
 9m12s Final_Justice: [Allies] mit te nyomoronc
 9m12s botosjeti: [Allies] l3
 9m14s Final_Justice: [Allies] már mikor irtam
 9m44s (System): AnanaszExpressZ killed szemesbab
 10m03s (System): Final_Justice killed Wendy
 10m08s Wendy: [Allies] l3 help kell
 10m12s Wendy: [Allies] így nem adja
 10m13s Final_Justice: [Allies] ienkor azé ne tpdz el :D
 10m18s Trekonos: [Allies] kk :s
 10m21s Wendy: [Allies] am omni legközelebb rep
 10m25s Wendy: [Allies] de am jo lesz
 10m27s (System): cicafiu killed the middle level 1 Scourge tower
 10m28s botosjeti: [Allies] ok
 10m30s szemesbab: [Allies] fent se adja bent hagyta aza két plusszos és mi szopunk veluk
 10m43s Wendy: [Allies] akk gyere csere én megbaszom őket ha kell
 10m46s Wendy: [Allies] nekem
 10m47s Wendy: [Allies] 8
 10m51s AnanaszExpressZ: [Allies] m0
 10m51s szemesbab: [Allies] érted olyan ellen legyenek talpon aki +4 be van én meg -4 be
 10m53s AnanaszExpressZ: [Allies] ..
 11m04s Final_Justice: [Allies] lefele ment
 11m13s Wendy: [Allies] peti kicsit hagylak
 11m31s Final_Justice: [Allies] jövök fel
 11m56s Wendy: [Allies] omg srácok
 12m03s Trekonos: [Allies] olyan slow van geci

12m06s FrOstScythe: [Allies] jaja
 12m06s Wendy: [Allies] az oké h lámák vagytok, de ne ennyire pls... :D
 12m11s Final_Justice: [Allies] megyek
 12m26s Wendy: [Allies] naix te mennyi erdőbe színtezni
 12m32s (System): cicafiu killed the bottom level 1 Scourge tower
 12m38s Wendy: [Allies] axe te maradj fen de okosan defelve ne rusholva
 12m45s cicafiu: [Allies] mana
 12m55s Wendy: [Allies] --
 13m27s cicafiu: [Allies] repel rám és meek előre
 13m28s Final_Justice: [Allies] m0
 13m35s botosjeti: [Allies] 8 sec
 13m42s szemesbab: [Allies] mege7k
 13m51s (System): The Sentinel killed the top level 1 Scourge tower
 13m57s (System): Géplakatos killed Petry
 14m33s botosjeti: [Allies] problem
 15m59s (System): botosjeti killed Trekonos
 16m05s Wendy: [Allies] ne lastra pls
 16m12s AnanaszExpressZ: [Allies] tp
 16m13s botosjeti: [Allies] ok
 16m20s Wendy: [Allies] röfi vigye lehozza
 17m14s (System): Petry killed Wendy
 17m26s Wendy: [Allies] omg axe az mi call volt egyet se fogtál le???
 17m30s Wendy: [Allies] 4ből??, :S
 17m33s Wendy: [Allies] aztakurva
 17m34s (System): botosjeti killed AnanaszExpressZ
 17m43s (System): Final_Justice has killed himself!
 17m47s (System): cicafiu killed Trekonos
 17m54s Final_Justice: [Allies] ha elmennétek előlem be is hookolnám tw alá
 18m16s (System): cicafiu killed the middle level 2 Scourge tower
 18m57s (System): cicafiu killed Trekonos
 19m28s (System): cicafiu killed Final_Justice
 19m34s Final_Justice: [Allies] jolvan
 19m37s Final_Justice: [Allies] én lefosom
 19m37s (System): AnanaszExpressZ killed botosjeti
 19m59s botosjeti: [Allies] mana nélkül kevés lesz
 20m48s Wendy: [Allies] :D
 20m49s Wendy: [Allies] XD
 20m49s (System): Final_Justice has killed himself!
 21m19s cicafiu: [Allies] zy
 21m21s Final_Justice: [Allies] kenta miért nem daggert raktál?
 21m24s (System): Petry killed szemesbab
 21m24s Final_Justice: [Allies] ha megkérdezhetem....
 21m27s szemesbab: [Allies] faszomat
 21m31s szemesbab: [Allies] mentelek meg
 21m36s szemesbab: [Allies] hietelen
 21m43s (System): botosjeti killed the bottom level 2 Scourge tower
 22m04s (System): cicafiu killed Trekonos
 22m06s Wendy: [Allies] XD
 23m16s (System): cicafiu killed Final_Justice
 23m21s Final_Justice: [Allies] nem kell ám jönni velem
 23m22s Final_Justice: [Allies] minek is
 23m25s Final_Justice: [Allies] kösz a gamet
 23m30s (System): cicafiu killed FrOstScythe
 23m41s (System): Trekonos killed Wendy
 23m52s (System): Géplakatos killed Trekonos
 23m52s Wendy: [Allies] lol kenta XD
 24m18s (System): The Sentinel killed the top level 2 Scourge tower
 24m33s Final_Justice: [Allies] elo,lem
 24m48s (System): cicafiu killed AnanaszExpressZ
 24m51s (System): cicafiu killed FrOstScythe
 24m58s (System): Petry killed cicafiu
 25m00s Final_Justice: [Allies] előttem szambáztok
 25m02s Final_Justice: [Allies] tudtok rola?

25m05s (System): Wendy killed Petry
 26m06s Wendy: [Allies] lol már nem tom megvenni a recit kintről:???:S
 26m17s botosjeti: [Allies] de
 26m21s botosjeti: [Allies] meg lehet
 26m27s cicafiu: [Allies] nem az kell lotharhoz
 26m33s Wendy: [Allies] ja h már másból vana lothar...
 26m34s cicafiu: [Allies] nem kell reci
 26m34s Wendy: [Allies] :D
 26m38s Wendy: [Allies] anám
 26m57s Trekonos: [Allies] vmi towert beutunk?:S
 27m33s (System): cicafiu killed AnanaszExpressZ
 27m34s Final_Justice: [Allies]
 27m38s (System): cicafiu killed FrOstScythe
 27m47s (System): botosjeti killed Petry
 27m47s Trekonos: [Allies] asd
 27m56s Petry: [Allies] viccek vagytok
 28m03s Final_Justice: [Allies] még a creep is élém jön ahogy a láma lion
 28m08s Final_Justice: [Allies] megmutatta hogy kell
 28m17s AnanaszExpressZ: [Allies] így van pudget pickelni ezek ellen
 28m18s AnanaszExpressZ: [Allies] :D
 28m32s Final_Justice: [Allies] pont azé me áén letudom kötni a healert
 28m33s (System): Wendy killed Petry
 28m34s Final_Justice: [Allies] de ti....
 28m34s (System): cicafiu killed FrOstScythe
 28m38s (System): The Scourge killed szemesbab
 28m43s (System): Wendy killed Trekonos
 28m44s (System): cicafiu killed Final_Justice
 28m50s (System): The Scourge killed the top level 1 Sentinel tower
 29m15s szemesbab: [Allies] legközelebb ne csak lasthitre told oda magad veno
 29m22s szemesbab: [Allies] cserébe meg is döglöttem
 29m26s Wendy: [Allies] XD
 29m32s Wendy: [Allies] te mi buta vagy??
 29m36s szemesbab: [Allies] oké
 29m36s Wendy: [Allies] végig ott voltam
 29m40s (System): botosjeti killed AnanaszExpressZ
 29m42s szemesbab: [Allies] oké
 29m44s (System): Petry killed Géplakatos
 29m49s (System): cicafiu killed Final_Justice
 29m51s szemesbab: [Allies] szarok rá
 29m53s (System): Wendy killed Petry
 29m56s (System): Wendy killed Trekonos
 30m00s (System): botosjeti killed the middle level 3 Scourge tower
 30m22s (System): cicafiu killed the middle melee Scourge barracks
 30m28s (System): The Sentinel killed the middle ranged Scourge barracks
 30m29s Wendy: [Allies] thx
 31m12s (System): cicafiu killed FrOstScythe
 31m30s (System): cicafiu killed Petry
 31m43s botosjeti: [Allies] én b
 31m53s Wendy: [Allies] egy healt még adsz?
 32m00s Wendy: [Allies] thx
 32m16s (System): Wendy killed Trekonos
 32m19s (System): cicafiu killed FrOstScythe
 32m20s (System): Final_Justice has killed himself!
 32m30s Final_Justice: [Allies] leszede a healert és így sem megy?
 32m39s Final_Justice: [Allies] ill
 32m40s (System): botosjeti killed the middle level 4 Scourge tower
 32m41s Final_Justice: [Allies] lefoglalom
 32m54s Wendy: [Allies] remélem már nem aggódsz botos :9
 33m00s botosjeti: [Allies] nem
 33m08s botosjeti: [Allies] de hidd el a statbol nem ez látszott
 33m16s botosjeti: [Allies] és már eleget buktam me
 33m16s (System): Géplakatos killed AnanaszExpressZ
 33m16s botosjeti: [Allies] a

33m17s botosjeti: [Allies] ma
 33m20s (System): cicafiu killed Final_Justice
 33m24s (System): Géplakatos killed Trekonos
 33m30s (System): Wendy killed the middle level 4 Scourge tower
 33m36s Wendy: [Allies] nem minden a stat :)
 33m38s (System): The Frozen Throne is at 75 % health
 33m41s botosjeti: [Allies] tudom
 33m43s (System): The Frozen Throne is at 50 % health
 33m46s botosjeti: [Allies] de azért mutat valamit
 33m46s (System): The Frozen Throne is at 25 % health
 33m50s (System): The Frozen Throne is at 10 % health
 33m52s Wendy: [All] This game was hosted by . : Kani 2.0 : . (<http://kaniserver.net>)
 33m55s Wendy: [All] FrOstScythe kilépett.
 33m56s Wendy: [All] Petry kilépett.
 33m57s Wendy: [All] Final_Justice kilépett.
 33m58s Wendy: [All] cicafiu kilépett.
 33m59s Wendy: [All] Trekonos kilépett.
 33m59s Wendy: [All] Wendy kiesett (connection error - ECONNRESET).
 33m59s Wendy: [All] Pillanat, megpróbálok 300 mp alatt újracsatlakozni.
 34m01s Wendy: [All] Géplakatos kilépett.
 34m02s Wendy: [All] szemesbab kilépett.
 34m17s Wendy: [All] AnanaszExpressZ kilépett.
 34m19s Wendy: [All] Pillanat, megpróbálok 300 mp alatt újracsatlakozni.
 34m31s Wendy: [All] Pillanat, megpróbálok 292 mp alatt újracsatlakozni.
 34m31s Wendy: [All] Wendy was disconnected (gameover timer finished).
 34m31s botosjeti: [All] botosjeti was disconnected (gameover timer finished).

8. játék

0m00s Zariche: [All] Leggyorsabb betöltési idő: [CyberThorm] - 6.98 mp.
 0m00s Zariche: [All] Leglassabb betöltési idő: [KaHubert] - 21.45 mp.
 0m00s Zariche: [All] ***** Koszontelek a jatekban *****
 0m00s Zariche: [All]
 0m00s Zariche: [All] *** A Kilepest szigoruan buntetjuk! ***
 0m00s Zariche: [All] *** Ha tiltani vagy feloldani szeretnetek valakit, a forumon megtehetitek ***
 0m00s Zariche: [All] *** A HostBot parancsai:!muteall,!mute <nev>,!votekick,!ping,!from
 0m00s Zariche: [All]
 0m00s Zariche: [All] *** Jo szorakozast kivanunk ***
 0m00s Zariche: [All] ***KaniStaff***
 0m01s Zariche: [All] ilyen win/loss aránynál az átlagos
 0m26s KaHubert: [Allies] -random
 0m32s luzsnikov: [All] ilyen teameknel meg az egyoldalú alázás az átlagos..
 0m36s luzsnikov: [All] de ne legyen igazam
 0m42s luzsnikov: [Allies] ü-random
 0m57s luzsnikov: [Allies] -random
 1m10s Cyberombre: [Allies] bityo te meg?
 1m14s vityoo: [Allies] relax
 1m24s KaHubert: [Allies] husi kell valakinek
 1m32s samuRai9: [Allies] -swap
 1m33s CyberThorm: [Allies] te mit csinálsz miden?
 1m34s samuRai9: [Allies] -swap 1
 1m38s KaHubert: [Allies] -swap 4
 1m43s vityoo: [Allies] lefarmollak
 1m47s CyberThorm: [Allies] -.-
 1m48s KaHubert: [Allies] -swap 3
 1m50s luzsnikov: [Allies] -swap 1
 1m58s Zariche: [Allies] erdőzik
 2m01s (System): -- Creeps Spawn --
 2m09s luzsnikov: [Allies] -clear
 2m12s samuRai9: [Allies] wtf
 2m16s samuRai9: [Allies] ki irányít
 2m51s luzsnikov: [Allies] l1
 3m32s vityoo: [Allies] megyek
 4m01s bence383: [Allies] f1
 4m53s bence383: [Allies] axe majd néha pull pls

4m54s luzsnikov: [Allies] l3
 5m02s bence383: [Allies] f1
 5m47s KaHubert: [Allies] l1
 5m50s bence383: [Allies] f0
 6m01s bence383: [Allies] f1
 6m17s (System): IDreamOfAGR killed luzsnikov for first blood
 7m55s luzsnikov: [Allies] l0
 8m24s Zariche: [Allies] f0
 8m36s KaHubert: [Allies] gang lenn
 8m42s luzsnikov: [Allies] e
 9m23s bence383: [Allies] f0
 9m29s samuRai9: [Allies] jokor mondod
 9m40s Zariche: [Allies] f0
 9m50s (System): IDreamOfAGR killed the bottom level 1 Scourge tower
 9m57s luzsnikov: [Allies] nehogy gyertek le...
 10m02s luzsnikov: [Allies] void freefarm lent 3vegig
 10m06s KaHubert: [Allies] void freefarm
 10m09s luzsnikov: [Allies] trorny is ove
 10m16s luzsnikov: [Allies] jo lesz az nekunk
 10m24s luzsnikov: [Allies] l0
 10m32s bence383: [Allies] f2
 11m19s Mole_Kula: [Allies] istenem geci :D
 11m29s bence383: [Allies] bocsi
 11m31s Mole_Kula: [Allies] xd
 11m53s bence383: [Allies] f0
 12m21s bence383: [Allies] fent invo
 12m48s KaHubert: [Allies] m5
 12m51s KaHubert: [Allies] m4
 12m59s (System): CyberThorm killed bence383
 13m10s bence383: [Allies] lol
 13m14s (System): vityoo killed the middle level 1 Scourge tower
 13m27s luzsnikov: [All] latod ezert kellett volna dojni...
 13m39s Zariche: [All] te 0-1 vagy o 0-2
 13m51s luzsnikov: [All] 1v2be alaztad oket..
 13m58s Zariche: [All] erdoben volt amasik
 14m03s luzsnikov: [All] mi lent szoptunk 2v3ba 2utossal
 14m11s (System): IDreamOfAGR killed bence383
 14m24s (System): Zariche killed Mole_Kula
 14m26s Mole_Kula: [Allies] xd
 14m42s vityoo: [Allies] hogyvagy
 14m42s vityoo: [Allies] ?
 14m49s (System): luzsnikov killed Zariche
 15m19s vityoo: [Allies] -cs
 15m29s Mole_Kula: [Allies] wardot nem vasarol senki se ?
 15m35s samuRai9: [Allies] nem
 15m53s (System): CyberThorm killed luzsnikov
 16m15s (System): Zariche killed bence383
 16m23s (System): CyberThorm killed Mole_Kula
 16m25s (System): IDreamOfAGR killed the top level 1 Scourge tower
 16m43s Mole_Kula: [Allies] az elindulas pillanataban buko volt ez a game, nem most..
 17m02s bence383: [Allies] hat egyedul pudge al eleg nehéz..
 17m04s (System): Zariche killed KaHubert
 17m17s (System): Mole_Kula killed Cyberombre
 17m18s Zariche: [Allies] ty
 17m19s (System): IDreamOfAGR killed Mole_Kula
 17m49s Zariche: [Allies] utalom az ilyen gameket is
 17m50s luzsnikov: [Allies] witch elobb mala utana ulti mer igy szart se er
 18m01s bence383: [Allies] ugyse
 18m03s Zariche: [Allies] lofaszt nem szamit a statdota
 18m08s IDreamOfAGR: [Allies] pedig a pickjuk jobb
 18m11s bence383: [Allies] full hp mindnek...
 18m14s Cyberombre: [Allies] dehogy jobb
 18m16s luzsnikov: [All] gyertek vegig...

18m19s IDreamOfAGR: [Allies] akkor nem rosszabb
 18m21s Cyberombre: [Allies] ritka fos pickjk van
 18m24s (System): CyberThorm killed the middle level 2 Scourge tower
 18m28s IDreamOfAGR: [Allies] ja az
 18m31s IDreamOfAGR: [Allies] full disable
 18m33s (System): CyberThorm killed bence383
 19m02s Zariche: [Allies] -stats
 19m19s Zariche: [Allies] -disablehelp
 19m28s (System): Cyberombre killed the middle level 3 Scourge tower
 19m39s Zariche: [Allies] -em
 19m44s Zariche: [Allies] -enablehelp
 19m57s (System): vityoo killed Mole_Kula
 19m59s (System): Zariche killed bence383
 20m02s (System): CyberThorm killed samuRai9
 20m03s Mole_Kula: [Allies] ne def
 20m04s Mole_Kula: [Allies] előbb vége
 20m20s (System): Zariche killed the middle melee Scourge barracks
 20m25s (System): CyberThorm killed the middle ranged Scourge barracks
 20m53s (System): IDreamOfAGR killed the top level 2 Scourge tower
 20m55s Cyberombre: [Allies] b
 21m25s samuRai9: [Allies] de
 21m26s samuRai9: [Allies] ez faszság
 21m28s (System): CyberThorm killed the top level 3 Scourge tower
 21m35s samuRai9: [Allies] host direkt úgy csinálja h neki legyen a jo csapata
 21m44s (System): Cyberombre killed the top melee Scourge barracks
 21m54s (System): The Sentinel killed the top ranged Scourge barracks
 21m57s KaHubert: [Allies] 1 5 , 0 6 fennti lane grat
 22m13s bence383: [Allies] pudge tol mit vársz??
 22m17s luzsnikov: [Allies] benceket minek bentthagyni normalis gamebe...
 22m32s (System): The Sentinel killed the middle level 4 Scourge tower
 22m39s (System): Zariche killed the middle level 4 Scourge tower
 22m43s KaHubert: [Allies] pudget wd meg axenak szopatni kellett volna nem kcsit
 22m50s (System): The Frozen Throne is at 75 % health
 22m56s (System): The Frozen Throne is at 50 % health
 22m57s bence383: [Allies] axe erdőzött végig
 23m02s (System): The Frozen Throne is at 25 % health
 23m03s Zariche: [Allies] xd
 23m05s IDreamOfAGR: [Allies] óó
 23m05s (System): The Frozen Throne is at 10 % health
 23m07s Zariche: [All] This game was hosted by . : Kani 2.0 : . (<http://kaniserver.net>)
 23m08s IDreamOfAGR: [Allies] :D
 23m08s Zariche: [All] bence383 kilépett.
 23m09s Zariche: [All] KaHubert kilépett.
 23m10s Zariche: [All] Mole_Kula kilépett.
 23m10s Zariche: [All] Zariche kilépett.
 23m10s IDreamOfAGR: [All] vityoo kilépett.
 23m10s IDreamOfAGR: [All] luzsnikov kilépett.
 23m11s IDreamOfAGR: [All] samuRai9 kilépett.
 23m11s IDreamOfAGR: [All] IDreamOfAGR kilépett.
 23m15s Cyberombre: [All] Cyberombre kilépett.
 23m19s CyberThorm: [All] CyberThorm kiesett (connection error - ECONNRESET).
 23m19s CyberThorm: [All] Pillanat, megpróbálok 300 mp alatt újracsatlakozni.
 23m39s CyberThorm: [All] Pillanat, megpróbálok 300 mp alatt újracsatlakozni.
 23m50s CyberThorm: [All] Pillanat, megpróbálok 291 mp alatt újracsatlakozni.
 23m50s CyberThorm: [All] CyberThorm was disconnected (gameover timer finished).

9. játék

0m00s benett187: [Allies] -ii
 0m00s benett187: [Allies] -don
 0m00s benett187: [Allies] -clear
 0m00s janiakirály: [All] Leggyorsabb betöltési idő: [breaky] - 8.37 mp.
 0m00s janiakirály: [All] Leglassabb betöltési idő: [Final_Justice] - 28.96 mp.
 0m00s janiakirály: [All] ***** Koszontelek a jatekban *****

0m00s janiakirály: [All]
 0m00s janiakirály: [All] *** A Kilepest szigoruan buntetjuk! ***
 0m00s janiakirály: [All] *** Ha tiltani vagy feloldani szeretnetek valakit, a forumon megtehetitek ***
 0m00s janiakirály: [All] *** A HostBot parancsai:!muteall,!mute <nev>,!votekick,!ping,!from
 0m00s janiakirály: [All]
 0m00s janiakirály: [All] *** Jo szorakozast kivanunk ***
 0m00s janiakirály: [All] ***KaniStaff***
 0m01s benett187: [Allies] ERDO ERDO ERDO
 0m03s xXxKillerxXx: [Allies] -clear
 0m04s janiakirály: [Allies] !muteall
 0m04s janiakirály: [All] Globális cset letiltva.
 0m06s Eazy: [Allies] kovesdit megkell fogni
 0m11s xXxKillerxXx: [Allies] ja
 0m11s janiakirály: [Allies] gondolom wapado mész mid
 0m12s Beer: [Allies] le
 0m18s breaky: [Allies] -random
 0m18s janiakirály: [Allies] nem pro
 0m19s wappadoo: [Allies] jah
 0m19s xXxKillerxXx: [Allies] :D
 0m19s janiakirály: [Allies] xd
 0m22s benett187: [Allies] AZ KOMOLY PUDGE LESZ
 0m32s Beer: [Allies] !checkme
 0m34s xXxKillerxXx: [Allies] -random
 0m34s janiakirály: [Allies] !pin
 0m35s Final_Justice: [Allies] cseréljünk?
 0m39s janiakirály: [Allies] !ping
 0m39s janiakirály: [All] benett187: 138ms, Beer: 76ms, wappadoo: 52ms, janiakirály: 38ms, Eazy: 19ms, Final_Justice: 15ms, xXxKillerxXx: 10ms,
 0m39s janiakirály: [All] breaky: 9ms, Varacskkk: 9ms, KovesdiB: 3ms
 0m41s breaky: [Allies] kell jani?
 0m49s janiakirály: [Allies] adhatod
 0m49s Final_Justice: [Allies] pudge?
 0m50s janiakirály: [Allies] -random
 0m52s Beer: [Allies] nem
 0m58s Beer: [Allies] hozz vmi karit
 1m00s janiakirály: [Allies] kell
 1m02s janiakirály: [Allies] ?
 1m07s breaky: [Allies] az egy fos:D
 1m11s janiakirály: [Allies] jó ez nekem
 1m19s xXxKillerxXx: [Allies] dehogy
 1m21s xXxKillerxXx: [Allies] erdőbe
 1m22s KovesdiB: [Allies] mehetek midre?
 1m23s xXxKillerxXx: [Allies] valo
 1m25s xXxKillerxXx: [Allies] legjobb
 1m26s benett187: [Allies] erdo
 1m26s benett187: [Allies] erdo
 1m27s wappadoo: [Allies] -ma
 1m28s xXxKillerxXx: [Allies] farmer
 1m29s janiakirály: [Allies] pszt
 1m32s xXxKillerxXx: [Allies] :D
 1m35s xXxKillerxXx: [Allies] :DDDDD
 1m46s Beer: [Allies] naga?
 1m54s Beer: [Allies] azzal ma toltam egy 18/2
 1m55s Eazy: [Allies] fent szólozok?
 2m01s Eazy: [Allies] ja nem szóltam
 2m01s (System): -- Creeps Spawn --
 2m02s janiakirály: [Allies] hülye vagyok?
 2m13s janiakirály: [Allies] mondjuk azzal nem nehéz
 2m13s xXxKillerxXx: [Allies] bara
 2m14s janiakirály: [Allies] solo
 2m21s Final_Justice: [Allies] nem blokkolsz?
 2m22s janiakirály: [Allies] -ii
 2m24s janiakirály: [Allies] -hnn

2m24s Beer: [Allies] bakker rossz spellt vásztottam
 2m25s janiakirály: [Allies] -don
 2m26s Beer: [Allies] na mind1
 2m27s xXxKillerxXx: [Allies] mit7változott?
 3m59s janiakirály: [Allies] ah
 4m01s janiakirály: [Allies] játszunk
 4m33s janiakirály: [Allies] f0
 4m34s janiakirály: [Allies] ú
 5m15s janiakirály: [Allies] ne
 5m19s wappadoo: [Allies] m 0
 6m05s benett187: [Allies] olyan laggot
 6m26s wappadoo: [Allies] m 0
 6m40s Beer: [Allies] kell ward
 6m46s KovesdiB: [Allies] klll8csirke
 6m59s wappadoo: [Allies] m 0
 7m10s Final_Justice: [Allies] ienkor kéne hook
 7m11s Final_Justice: [Allies] és root
 7m22s wappadoo: [Allies] invi...
 7m40s Beer: [Allies] ááá
 7m45s Beer: [Allies] ilyenkor belaggol mi?
 7m56s Beer: [Allies] haza mék wardért
 8m05s janiakirály: [Allies] ss
 8m10s KovesdiB: [Allies] csirkét
 8m13s KovesdiB: [Allies] inkább:5D
 8m24s wappadoo: [Allies] m 0
 8m28s janiakirály: [Allies] ss
 8m29s janiakirály: [Allies] f0
 8m32s Beer: [Allies] appa csikent pls
 9m38s wappadoo: [Allies] ez de fos
 9m47s Beer: [Allies] laggol nagyon
 9m48s Final_Justice: [Allies] najo
 9m49s wappadoo: [Allies] betelopártálok azt visszaküld ez szaros
 9m50s Final_Justice: [Allies] ebből elég volt
 9m51s Beer: [Allies] !checkme
 10m03s Final_Justice: [Allies] se segítség se ward
 10m10s janiakirály: [Allies] 6
 10m11s Varacskkk: [Allies] f0
 10m12s janiakirály: [Allies] on
 10m15s xXxKillerxXx: [Allies] l0
 10m16s xXxKillerxXx: [Allies] l0
 10m16s Beer: [Allies] csikent kellett vennem
 10m17s xXxKillerxXx: [Allies] l0
 10m17s xXxKillerxXx: [Allies] l0
 10m18s xXxKillerxXx: [Allies] l0
 10m21s wappadoo: [Allies] vki m gank?
 10m38s benett187: [Allies] mindjart megyek le
 10m44s (System): xXxKillerxXx killed Final_Justice for first blood
 10m52s xXxKillerxXx: [Allies] gj
 11m27s xXxKillerxXx: [Allies] l1
 11m28s xXxKillerxXx: [Allies] l1
 11m33s benett187: [Allies] go
 11m34s benett187: [Allies] appa
 11m35s xXxKillerxXx: [Allies] l2
 11m35s xXxKillerxXx: [Allies] l2
 11m36s benett187: [Allies] megyek
 11m37s benett187: [Allies] GOGOOGOG
 11m41s wappadoo: [Allies] de gecí vki jön már midre
 11m41s Final_Justice: [Allies] m0 esetleg?
 11m43s wappadoo: [Allies] befosok
 11m45s Final_Justice: [Allies] de varjed csak a faszodat
 11m49s wappadoo: [Allies] m 0
 11m52s breaky: [Allies] töltök és megyek
 12m03s wappadoo: [Allies] m 0

12m23s janiakirály: [Allies] f3
 12m23s janiakirály: [Allies] f3
 12m24s janiakirály: [Allies] f
 12m33s janiakirály: [Allies] b
 12m42s wappadoo: [Allies] hát már nm megyek oda...
 12m45s Eazy: [Allies] kovesdi az ténleg minuszos..
 12m57s Final_Justice: [Allies] ok ha nincs segítség én afk-zok nem ezé jöttem kanira geci...
 12m58s (System): KovesdiB killed xXxKillerxXx
 13m02s xXxKillerxXx: [Allies] afaszo
 13m03s xXxKillerxXx: [Allies] m
 13m14s xXxKillerxXx: [Allies] traveles
 13m16s xXxKillerxXx: [Allies] asdfas
 13m17s KovesdiB: [Allies] hát8azt8érezzük,8hogya8sírni8jöttél8csak
 13m21s xXxKillerxXx: [Allies] lvl10
 13m22s KovesdiB: [Allies] mert8hogya8pickelni8nem8tudsz
 13m24s KovesdiB: [Allies] az8is8biztos8_.D
 13m31s xXxKillerxXx: [Allies] kovesdi
 13m33s xXxKillerxXx: [Allies] kimás
 13m35s janiakirály: [Allies] és
 13m37s janiakirály: [Allies] az egy szar
 13m52s Final_Justice: [Allies] kíváncsi leszek hányszor mentem majd meg a picsádat az ultimmal
 13m52s janiakirály: [Allies] never ellen szar nem fog érni
 13m54s benett187: [Allies] cd és megyek
 13m54s benett187: [Allies] le
 14m01s KovesdiB: [Allies] ohh
 14m02s xXxKillerxXx: [Allies] l0
 14m05s KovesdiB: [Allies] micsoda8csapatjátékos
 14m05s xXxKillerxXx: [Allies] l1
 14m25s (System): breaky killed Varacskkk
 14m29s (System): KovesdiB killed wappadoo
 14m45s benett187: [Allies] ok
 14m45s benett187: [Allies] grat
 14m46s wappadoo: [Allies] m 3
 15m02s (System): xXxKillerxXx killed Final_Justice
 15m16s Final_Justice: [Allies] még ő mondja hogy grat
 15m21s xXxKillerxXx: [Allies] invis
 15m23s Final_Justice: [Allies] ha előbb bezárod nem hal a csapattársad
 15m33s (System): janiakirály killed benett187
 16m19s janiakirály: [Allies] ulti
 16m21s janiakirály: [Allies] stun
 16m23s janiakirály: [Allies] szar
 16m25s janiakirály: [Allies] nah
 16m26s janiakirály: [Allies] stun
 16m29s janiakirály: [Allies] utli
 16m30s janiakirály: [Allies] te
 16m31s janiakirály: [Allies] csicska
 16m32s janiakirály: [Allies] geci
 16m35s janiakirály: [Allies] jah
 16m36s janiakirály: [Allies] sry
 16m36s janiakirály: [Allies] xd
 16m40s janiakirály: [Allies] hehe nincs ulti
 16m41s janiakirály: [Allies] xd
 16m41s wappadoo: [Allies] na mennem kell...
 16m43s benett187: [Allies] huk
 16m44s benett187: [Allies] faszfej
 16m44s wappadoo: [Allies] hívna anyámék...
 16m45s janiakirály: [Allies] hova
 16m46s benett187: [Allies] huk
 16m47s benett187: [Allies] haloba
 16m48s janiakirály: [All] wappadoo kilépett.
 16m48s (System): breaky killed Final_Justice
 16m49s (System): The Scourge killed the bottom level 1 Sentinel tower
 16m55s (System): Beer has killed himself!

16m56s (System): Varacskkk killed breaky
 17m04s Eazy: [Allies]
 17m09s breaky: [Allies] -unlock
 17m14s Eazy: [Allies] -unlock
 17m22s janiakirály: [Allies] fuss
 17m26s janiakirály: [Allies] béka
 17m30s janiakirály: [Allies] jah
 17m30s janiakirály: [Allies] xd
 17m41s janiakirály: [Allies] fuss
 18m10s (System): Eazy killed benett187
 18m21s benett187: [Allies] !checkme
 18m24s janiakirály: [Allies] fuss
 19m00s (System): breaky killed KovessiB
 19m39s (System): xXxKillerxXx killed benett187
 19m45s janiakirály: [Allies] midre
 20m09s xXxKillerxXx: [Allies] omg
 20m10s janiakirály: [Allies] sk
 20m11s janiakirály: [Allies] te
 20m12s janiakirály: [Allies] szar
 20m19s janiakirály: [Allies] !votekick eazy
 20m19s janiakirály: [All] [janiakirály] ki akarja rúgatni: [Eazy] Szükséges szavazat: 5
 20m19s janiakirály: [All] A szavazáshoz gépeld be, hogy: !yes
 21m01s janiakirály: [Allies] b
 21m18s janiakirály: [All] Szavazás lejárt.
 21m39s (System): xXxKillerxXx killed Varacskkk
 21m43s (System): xXxKillerxXx killed KovessiB
 21m49s (System): The Sentinel killed benett187
 21m52s janiakirály: [Allies] tw
 22m09s (System): The Sentinel killed the middle level 1 Scourge tower
 22m31s janiakirály: [Allies] b
 22m45s janiakirály: [Allies] fuss
 22m45s janiakirály: [Allies] fel
 23m01s (System): KovessiB denied the top level 1 Scourge tower
 23m38s xXxKillerxXx: [Allies] neű
 23m45s xXxKillerxXx: [Allies] baszod
 23m46s janiakirály: [Allies] go
 23m46s xXxKillerxXx: [Allies] ward
 23m47s xXxKillerxXx: [Allies] :D
 23m48s (System): The Sentinel killed the bottom level 1 Scourge tower
 23m51s xXxKillerxXx: [Allies] f5
 23m53s xXxKillerxXx: [Allies] ne
 23m55s janiakirály: [Allies] miért állsz megf
 24m04s breaky: [Allies] mert 5 en vannak azért
 24m04s janiakirály: [Allies] va n heal
 24m05s xXxKillerxXx: [Allies] most
 24m06s xXxKillerxXx: [Allies] go
 24m11s xXxKillerxXx: [Allies] tpzett
 24m13s xXxKillerxXx: [Allies] go
 24m14s xXxKillerxXx: [Allies] ,ost
 24m16s xXxKillerxXx: [Allies] most
 24m16s xXxKillerxXx: [Allies] fel
 25m16s (System): breaky killed KovessiB
 25m24s Final_Justice: [Allies] állj már le furion gecí
 25m30s benett187: [Allies] ?
 25m41s benett187: [Allies] mivel?
 25m47s Final_Justice: [Allies] fasz ultidat mindig akk nyomod amikor erdőzők milyen véletlen
 25m52s xXxKillerxXx: [Allies] f0
 25m53s xXxKillerxXx: [Allies] m0
 25m55s xXxKillerxXx: [Allies] l0
 25m58s benett187: [Allies] faszfej
 26m04s xXxKillerxXx: [Allies] ovatosan
 26m13s xXxKillerxXx: [Allies] rosiznak?
 26m19s janiakirály: [Allies] -afk

26m22s xXxKillerxXx: [Allies] nem
 26m24s xXxKillerxXx: [Allies] f1
 26m29s janiakirály: [Allies] fel
 26m30s janiakirály: [Allies] fuss
 26m42s xXxKillerxXx: [Allies] hogylátott
 26m45s xXxKillerxXx: [Allies] gem?
 27m09s Eazy: [Allies] m3
 27m23s (System): breaky killed benett187
 27m45s Eazy: [Allies] l1
 27m48s Eazy: [Allies] l3
 28m16s Eazy: [Allies] f1
 28m32s (System): breaky killed KovesdiB
 29m03s (System): breaky killed Final_Justice
 29m09s (System): Beer killed breaky
 29m12s janiakirály: [Allies] mom kéne oda
 29m14s Final_Justice: [Allies] nehogy megharapd időbe
 29m15s breaky: [Allies] nem
 29m19s janiakirály: [Allies] de
 29m28s janiakirály: [Allies] akkor sata
 29m32s Beer: [Allies] honnan haraptam volna?
 29m36s janiakirály: [Allies] de akkor is kell hp szivás
 29m39s Beer: [Allies] hány kilométerről
 29m40s Final_Justice: [Allies] ott álltál mellettem ember...
 29m40s (System): xXxKillerxXx killed the bottom level 2 Scourge tower
 29m42s breaky: [Allies] sör kéne ide :D
 29m53s xXxKillerxXx: [Allies] :D
 30m26s xXxKillerxXx: [Allies] 5
 30m29s xXxKillerxXx: [Allies] ottvan
 30m32s (System): KovesdiB killed janiakirály
 30m35s janiakirály: [Allies] tényleg
 30m39s janiakirály: [Allies] nem mondom
 30m41s xXxKillerxXx: [Allies] :S
 30m42s janiakirály: [Allies] észre se veszem
 30m56s janiakirály: [Allies] breaky
 30m57s janiakirály: [Allies] lotharos
 31m00s janiakirály: [Allies] minek mész
 31m03s (System): breaky killed KovesdiB
 31m05s janiakirály: [Allies] xd
 31m06s xXxKillerxXx: [Allies] :D
 31m09s janiakirály: [Allies] mekkora egy szar
 31m11s xXxKillerxXx: [Allies] ezé?
 31m20s janiakirály: [Allies] de ember rakd már ki azt a kurva assaultot
 31m29s janiakirály: [Allies] össze vissza item
 31m41s (System): breaky killed Final_Justice
 31m46s (System): Final_Justice killed breaky
 31m50s (System): janiakirály killed Beer
 31m56s (System): janiakirály killed Varacskkk
 32m31s (System): xXxKillerxXx killed benett187
 32m33s KovesdiB: [Allies] de
 32m34s KovesdiB: [Allies] miért
 32m34s janiakirály: [Allies] ugy
 32m35s janiakirály: [Allies] te
 32m35s Varacskkk: [Allies] omg xD
 32m36s KovesdiB: [Allies] fordulsz
 32m36s janiakirály: [Allies] csicskaú
 32m37s KovesdiB: [Allies] vissza
 32m37s benett187: [Allies] faszomba látnak be mindig
 32m37s janiakirály: [Allies] kis szar
 32m41s xXxKillerxXx: [Allies] :P
 32m46s benett187: [Allies] encsi igyis ugyis lelott volna
 32m47s benett187: [Allies] azért.
 32m56s janiakirály: [Allies] kurva vicces vagy
 32m57s janiakirály: [Allies] fos

33m15s (System): xXxKillerxXx killed KovesdiB
 33m26s (System): xXxKillerxXx killed Beer
 33m31s (System): janiakirály killed Varacskkk
 33m41s Varacskkk: [Allies] faszomba de rosszkor altattál
 33m52s Final_Justice: [Allies] ja
 33m55s Final_Justice: [Allies] rossz gomb srty
 34m04s (System): breaky killed benett187
 34m14s (System): breaky killed the middle level 2 Scourge tower
 34m55s xXxKillerxXx: [Allies] bambi
 34m58s xXxKillerxXx: [Allies] kell?
 34m59s janiakirály: [Allies] kuss
 35m02s janiakirály: [Allies] nem
 35m02s xXxKillerxXx: [Allies] elfogadod?
 35m05s xXxKillerxXx: [Allies] :D
 35m15s Eazy: [Allies] m2
 35m24s (System): Beer killed the middle level 1 Sentinel tower
 35m26s Eazy: [Allies] m3
 36m02s janiakirály: [Allies] várj
 36m13s (System): breaky killed KovesdiB
 36m23s janiakirály: [Allies] akk haéj meg
 36m25s (System): Beer killed breaky
 36m43s (System): xXxKillerxXx killed benett187
 36m47s (System): xXxKillerxXx killed Varacskkk
 37m07s (System): janiakirály killed Final_Justice
 37m37s Beer: [Allies] dagonos encsi
 37m56s Final_Justice: [Allies] milyen pro hookok
 38m35s janiakirály: [Allies] xd
 38m44s janiakirály: [Allies] sk
 38m47s janiakirály: [Allies] te mekkora egy szar vagy
 38m49s (System): xXxKillerxXx killed Beer
 38m53s janiakirály: [Allies] már bocs
 38m57s (System): breaky killed Final_Justice
 39m03s janiakirály: [Allies] belemozogsz
 39m05s (System): breaky killed Varacskkk
 39m06s janiakirály: [All] Final_Justice kilépett.
 39m11s janiakirály: [All] KovesdiB kilépett.
 39m19s Beer: [Allies] szép elisztás
 39m26s janiakirály: [All] Varacskkk kilépett.
 39m38s Beer: [Allies] -unlock
 39m43s benett187: [Allies] -unlock
 39m48s (System): breaky killed the top level 2 Scourge tower
 39m50s benett187: [Allies] nem so volt?
 39m56s Beer: [Allies] nem tom
 40m17s (System): breaky killed the top level 3 Scourge tower
 40m21s (System): janiakirály killed benett187
 40m23s benett187: [Allies] te
 40m24s benett187: [Allies] csicska
 40m24s benett187: [Allies] gei
 40m27s benett187: [Allies] beer
 40m27s benett187: [Allies] gei
 40m29s benett187: [Allies] egy hukod
 40m30s benett187: [Allies] nicns
 40m31s benett187: [Allies] te senki
 40m32s benett187: [Allies] 0
 40m33s (System): breaky killed Beer
 40m45s (System): xXxKillerxXx killed Varacskkk
 40m56s (System): The Sentinel killed the top melee Scourge barracks
 41m01s (System): The Sentinel killed the top ranged Scourge barracks
 41m26s (System): xXxKillerxXx killed Final_Justice
 41m30s (System): The Scourge killed Eazy
 41m38s (System): The Scourge killed xXxKillerxXx
 41m40s (System): The Scourge killed breaky
 41m42s (System): The Scourge killed janiakirály

41m51s janiakirály: [Allies] únah é afk
 41m54s janiakirály: [Allies] verjétek be
 42m11s (System): The Sentinel killed the middle level 4 Scourge tower
 43m12s janiakirály: [Allies] basheres sk
 43m13s janiakirály: [Allies] asd
 43m14s janiakirály: [Allies] asd
 43m14s janiakirály: [Allies] asd
 43m15s janiakirály: [Allies] asd
 43m15s janiakirály: [Allies] asd
 43m18s xXxKillerxXx: [Allies] :D
 43m35s xXxKillerxXx: [Allies] oppá
 43m39s xXxKillerxXx: [Allies] gágnám
 43m43s xXxKillerxXx: [Allies] sztályl
 44m06s (System): xXxKillerxXx killed the middle level 3 Scourge tower
 44m21s (System): xXxKillerxXx killed the middle melee Scourge barracks
 44m24s (System): The Sentinel killed the middle ranged Scourge barracks
 44m28s benett187: [Allies] egyhukod nicns
 44m35s (System): Beer killed Eazy
 44m37s (System): xXxKillerxXx killed Beer
 44m41s (System): breaky killed benett187
 44m43s (System): The Scourge killed breaky
 44m51s (System): xXxKillerxXx killed KovessdiB
 44m54s (System): xXxKillerxXx killed Varacskkk
 44m56s (System): xXxKillerxXx killed Final_Justice
 45m09s janiakirály: [Allies] uszt a pali meg hot szar gamer
 45m09s janiakirály: [Allies] xd
 45m10s (System): The Sentinel killed the middle level 4 Scourge tower
 45m20s (System): The Frozen Throne is at 75 % health
 45m24s janiakirály: [Allies] jó volt az unbalance game
 45m25s janiakirály: [Allies] xd
 45m25s (System): breaky killed the bottom level 3 Scourge tower
 45m27s (System): The Frozen Throne is at 50 % health
 45m28s xXxKillerxXx: [Allies] :D
 45m33s (System): The Frozen Throne is at 25 % health
 45m34s xXxKillerxXx: [Allies] én kok vok
 45m35s (System): The Frozen Throne is at 10 % health
 45m35s (System): breaky killed the bottom melee Scourge barracks
 45m37s janiakirály: [All] This game was hosted by . : Kani 2.0 : . (http://kaniserver.net)
 45m39s janiakirály: [All] benett187 kilépett.
 45m39s janiakirály: [All] Beer kilépett.
 45m40s janiakirály: [All] xXxKillerxXx kilépett.
 45m41s janiakirály: [All] janiakirály kilépett.
 45m41s breaky: [All] Eazy kilépett.
 45m42s breaky: [All] breaky kilépett.

10. játék

0m00s CsokisKalipo: [Allies] MID
 0m00s CsokisKalipo: [Allies] csiken lesz?
 0m00s CsokisKalipo: [Allies] hmm?
 0m00s CsokisKalipo: [All] Leggyorsabb betöltési idő: [[BK]-SLAUGHTER] - 3.98 mp.
 0m00s CsokisKalipo: [All] Leglassabb betöltési idő: [Ozzy] - 28.51 mp.
 0m00s CsokisKalipo: [All] ***** Koszontelek a jatekban *****
 0m00s CsokisKalipo: [All]
 0m00s CsokisKalipo: [All] *** A Kilepest szigoruan buntetjuk! ***
 0m00s CsokisKalipo: [All] *** Ha tiltani vagy feloldani szeretnetek valakit, a forumon megtehetitek ***
 0m00s CsokisKalipo: [All] *** A HostBot parancsai: !muteall,!mute <nev>,!votekick,!ping,!from
 0m00s CsokisKalipo: [All]
 0m00s CsokisKalipo: [All] *** Jo szorakozast kivanunk ***
 0m00s CsokisKalipo: [All] ***KaniStaff***
 0m00s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] ki vagy te am?:D
 0m02s CsokisKalipo: [Allies] leszz
 0m04s CsokisKalipo: [All] :D
 0m05s Beer: [All] vki küld egy pizzát? irok laccimet :D
 0m09s KaHubert: [Allies] !sd ozzy

0m20s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] -random
 0m22s CsokisKalipo: [Allies] apukádnak rokona
 0m23s CsokisKalipo: [Allies] :_D
 0m29s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] az jó xD
 0m32s Beer: [Allies] -random
 0m33s KaHubert: [Allies] !SD A_PERSONN
 0m36s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] kell valakinek?
 0m37s Ozzy: [Allies] -random
 0m50s CsokisKalipo: [Allies] csikentcsipa
 0m52s CsokisKalipo: [Allies] :D
 0m56s luzsnikov: [All] grat host...
 1m00s Beer: [Allies] nem ezzel lezsek lehet
 1m06s Beer: [Allies] lehet h swapolok
 1m14s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] mekkora taktikus
 1m19s luzsnikov: [All] !sd a_personn
 1m31s Beer: [Allies] sechi nem kell ez?
 1m40s Beer: [Allies] vagy kula?
 1m41s Sechi: [Allies] á nem
 1m44s Mole_Kula: [Allies] y
 1m46s KaHubert: [Allies] -random
 1m51s luzsnikov: [All] 1,94/8,72 50creep atlag
 1m51s Beer: [Allies] áh mindl
 1m58s luzsnikov: [All] fasznak hagyod bent az ilyet
 2m01s (System): -- Creeps Spawn --
 2m06s Sechi: [All] jo bird ki vele
 2m06s Ozzy: [Allies] szerinted?
 2m10s [BK]-SLAUGHTER: [All] itt meg beer
 2m13s [BK]-SLAUGHTER: [All] nem tom mit rinyálsz
 2m14s luzsnikov: [All] 10perc alatt 0 5be lesz
 2m27s KaHubert: [Allies] m0
 2m56s luzsnikov: [Allies] birod egyeul lent?
 3m03s a_personn: [Allies] hát
 3m05s a_personn: [Allies] ha muszály
 3m11s CsokisKalipo: [All] morti lehozzod?
 3m11s Gu4rdian_W1sP: [Allies] ez faa
 3m12s luzsnikov: [Allies] ja teged nem
 4m05s Ozzy: [Allies] ezek nem kokkok :D
 4m15s CsokisKalipo: [Allies] m2
 4m19s CsokisKalipo: [Allies] csicska gecik
 4m28s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] lenn szolozik
 5m25s luzsnikov: [Allies] megy le pudge
 5m50s Sechi: [Allies] f1
 5m53s CsokisKalipo: [Allies] gank mdire
 7m01s luzsnikov: [Allies] m0
 7m13s CsokisKalipo: [Allies] m0
 7m30s Sechi: [Allies] f1
 7m57s luzsnikov: [Allies] m0
 9m21s CsokisKalipo: [Allies] m0
 9m23s luzsnikov: [Allies] m0
 9m26s CsokisKalipo: [Allies] és 6 os lich
 9m33s CsokisKalipo: [Allies] re
 9m55s luzsnikov: [Allies] m0
 10m02s KaHubert: [Allies] shop
 10m04s CsokisKalipo: [Allies] m0
 10m05s a_personn: [Allies] k
 10m19s CsokisKalipo: [Allies] re
 10m28s Beer: [Allies] l1
 10m30s Beer: [Allies] re
 10m49s Sechi: [Allies] fel kell help mer admiral imbul
 11m03s a_personn: [Allies] shop
 11m40s (System): **KaHubert killed Beer for first blood**
 11m45s CsokisKalipo: [Allies] m0
 11m46s luzsnikov: [Allies] megy le

11m48s CsokisKalipo: [Allies] re
 12m38s (System): Gu4rdian_W1sP killed Sechi
 13m22s (System): Gu4rdian_W1sP killed the top level 1 Sentinel tower
 13m25s CsokisKalipo: [Allies] M0
 13m36s CsokisKalipo: [Allies] re
 13m39s Sechi: [Allies] fe lepet má
 13m43s Sechi: [Allies] helpet
 14m03s (System): [BK]-SLAUGHTER killed the bottom level 1 Scourge tower
 14m09s (System): Gu4rdian_W1sP killed Sechi
 14m09s (System): Sechi killed Gu4rdian_W1sP
 14m12s Gu4rdian_W1sP: [Allies] nem hiszem el
 14m13s (System): Ozzy killed CsokisKalipo
 14m14s KaHubert: [Allies] vicc
 14m14s Gu4rdian_W1sP: [Allies] ledobott
 14m17s CsokisKalipo: [Allies] m2
 14m19s CsokisKalipo: [Allies] fasza
 14m58s Sechi: [Allies] -ms
 15m01s CsokisKalipo: [Allies] gyerecenat
 15m22s Sechi: [Allies] !checkme
 15m58s a_personn: [Allies] l0
 16m23s (System): Gu4rdian_W1sP killed Sechi
 16m31s (System): Ozzy killed CsokisKalipo
 16m32s (System): Beer killed Ozzy
 16m35s CsokisKalipo: [Allies] lol
 16m37s CsokisKalipo: [Allies] az lol
 16m51s Ozzy: [Allies] imádom a 2 v 4et :D
 16m52s KaHubert: [Allies] !sd beer
 16m53s Ozzy: [Allies] XD
 16m55s Mole_Kula: [Allies] help lenn
 17m05s CsokisKalipo: [Allies] megyek
 17m24s (System): Gu4rdian_W1sP killed CsokisKalipo
 17m26s (System): Gu4rdian_W1sP killed Mole_Kula
 17m28s Mole_Kula: [Allies] jée
 17m39s Sechi: [Allies] lagggg
 17m45s Sechi: [Allies] übasza meg
 17m51s Mole_Kula: [Allies] lichet is ölni kellene kb
 18m14s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] lenn
 18m33s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] sok
 18m39s (System): luzsnikov killed Beer
 18m41s Sechi: [Allies] én laggolok
 18m47s (System): Mole_Kula killed a_personn
 18m49s Sechi: [Allies] tehát ne nayon számítsatok rám
 19m04s (System): CsokisKalipo killed luzsnikov
 19m41s (System): KaHubert killed Mole_Kula
 19m43s Mole_Kula: [Allies] istenem gecí
 19m45s (System): Beer killed KaHubert
 19m48s Mole_Kula: [Allies] valamit csinálj már kenta
 19m48s Mole_Kula: [Allies] a kurva eget
 19m48s CsokisKalipo: [Allies] drop
 19m48s Mole_Kula: [Allies] ess ki
 19m48s Mole_Kula: [Allies] legjobb
 19m48s Mole_Kula: [Allies] :D
 19m48s CsokisKalipo: [Allies] !drop
 19m48s CsokisKalipo: [All] Sechi lagged out (dropped by admin).
 19m49s Gu4rdian_W1sP: [Allies] hát ti
 19m50s (System): [BK]-SLAUGHTER killed Gu4rdian_W1sP
 19m54s Gu4rdian_W1sP: [Allies] mit csináltok?
 19m56s Gu4rdian_W1sP: [Allies] hmm? :D
 19m59s Mole_Kula: [Allies] -unlock
 19m59s CsokisKalipo: [Allies] -unlock
 20m00s Beer: [Allies] -unlock
 20m31s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] nehéz lesz lehozni
 20m58s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] kill

21m44s (System): Ozzy killed [BK]-SLAUGHTER
 21m50s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] akár kis is léphetünk mind
 21m53s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] ha semmit se csináltok
 22m17s (System): Beer killed a_personn
 22m18s (System): luzsnikov killed Mole_Kula
 22m40s Mole_Kula: [Allies] ök együtt mennek
 22m41s (System): KaHubert killed CsokisKalipo
 22m41s Mole_Kula: [Allies] mi nem
 22m44s Mole_Kula: [Allies] csodat ne is varjunk
 22m54s CsokisKalipo: [Allies] hol vagy?
 23m00s Mole_Kula: [Allies] lent defeltem
 23m01s CsokisKalipo: [Allies] hallot?
 23m04s Mole_Kula: [Allies] és meghaltam lichtöl
 23m04s CsokisKalipo: [Allies] ja értem
 23m05s Mole_Kula: [Allies] --
 23m06s (System): The Scourge killed the middle level 1 Sentinel tower
 23m15s Ozzy: [Allies] hazaugrok shop
 23m30s Beer: [Allies] panda még jó 3 alig birtak vele fenn
 23m38s Ozzy: [Allies] ja van madár :D
 24m14s (System): Beer killed a_personn
 24m20s (System): Beer killed luzsnikov
 24m24s (System): [BK]-SLAUGHTER killed Ozzy
 24m29s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] igyni
 24m39s (System): KaHubert killed CsokisKalipo
 24m42s (System): Mole_Kula killed Gu4rdian_W1sP
 24m50s Gu4rdian_W1sP: [Allies] ezkkok Űű
 24m52s (System): The Sentinel killed the top level 1 Scourge tower
 24m52s (System): KaHubert killed Mole_Kula
 24m55s Beer: [Allies] szivesen razor :D
 24m59s (System): KaHubert killed [BK]-SLAUGHTER
 25m01s Mole_Kula: [Allies] mit?
 25m04s CsokisKalipo: [Allies] na cége
 25m04s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] de öcsém xd
 25m05s Ozzy: [Allies] ja de legalább motreddel van xd
 25m10s Beer: [Allies] leultiztam wispet
 25m20s Beer: [Allies] azért birtad ölni
 25m26s CsokisKalipo: [Allies] de beer
 25m31s Mole_Kula: [Allies] nem hiszem, h nem attol haltam, inkább hogy kiléptem kunka ulti elől
 25m31s Beer: [Allies] ?
 25m31s (System): KaHubert killed the bottom level 1 Sentinel tower
 25m32s CsokisKalipo: [Allies] critet kell annak rakni
 25m38s CsokisKalipo: [Allies] meg lotár
 25m41s CsokisKalipo: [Allies] meg mom
 25m43s Beer: [Allies] az is lesz
 25m43s CsokisKalipo: [Allies] és csumi
 26m02s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] pat meg kunkat kell kiszedni
 26m04s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] nem azt a szarokat
 26m14s KaHubert: [Allies] ty
 26m18s (System): Gu4rdian_W1sP killed Beer
 26m18s Beer: [Allies] de kell a feed is
 27m46s (System): KaHubert killed CsokisKalipo
 27m50s CsokisKalipo: [Allies] na jóó
 27m57s CsokisKalipo: [Allies] a kurva anyádat wisp bann
 28m01s CsokisKalipo: [All] wisp bannlist
 28m04s (System): KaHubert killed Beer
 28m11s CsokisKalipo: [All] mapheck csuyna dolog
 28m14s (System): a_personn killed Mole_Kula
 28m21s CsokisKalipo: [All] lucci már msot morcos:S
 28m21s (System): KaHubert killed [BK]-SLAUGHTER
 28m23s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] öcsém
 28m25s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] ennyit stunt
 28m28s [BK]-SLAUGHTER: [Allies] szétugrani nem lehet
 28m29s CsokisKalipo: [All] 1honap

29m02s (System): Ozzy killed the middle level 2 Sentinel tower
 29m33s Ozzy: [Allies] nem jött össze neki a kokkhent és most nekiáll ugatni... kani pff
 29m48s (System): KaHubert killed Beer
 29m53s Beer: [Allies] a
 29m54s (System): CsokisKalipo killed Gu4rdian_W1sP
 29m57s Beer: [All] a kurva any
 30m02s (System): KaHubert killed CsokisKalipo
 30m07s (System): KaHubert killed Mole_Kula
 30m09s Mole_Kula: [Allies] xd
 30m11s (System): a_personn killed [BK]-SLAUGHTER
 30m34s CsokisKalipo: [Allies] istenem neveznem kellet volna
 30m38s CsokisKalipo: [Allies] kis buzi morti
 30m40s CsokisKalipo: [Allies] ellen
 30m43s (System): luzsnikov killed the middle level 3 Sentinel tower
 30m53s (System): KaHubert killed the middle melee Sentinel barracks
 30m59s (System): a_personn killed the middle ranged Sentinel barracks
 31m11s Gu4rdian_W1sP: [Allies] végig
 31m20s (System): The Scourge killed the top level 2 Sentinel tower
 31m47s (System): [BK]-SLAUGHTER killed Ozzy
 31m52s (System): KaHubert killed Mole_Kula
 31m56s (System): KaHubert killed Beer
 31m57s Mole_Kula: [Allies] xd
 31m59s Ozzy: [Allies] ja jó mondjuk dazzetól gravet ne várjak :D
 31m59s Mole_Kula: [Allies] divine
 32m01s (System): KaHubert killed CsokisKalipo
 32m08s (System): Gu4rdian_W1sP killed [BK]-SLAUGHTER
 32m16s Mole_Kula: [Allies] hát pudge
 32m18s Mole_Kula: [Allies] lehozta
 32m20s Mole_Kula: [Allies] a morti
 32m21s Mole_Kula: [Allies] :D
 32m23s CsokisKalipo: [Allies] lee
 32m24s (System): The Scourge killed the top level 3 Sentinel tower
 32m25s CsokisKalipo: [Allies] :S
 32m27s CsokisKalipo: [Allies] éreztem
 32m28s CsokisKalipo: [Allies] S:
 32m31s (System): KaHubert killed the top melee Sentinel barracks
 32m35s (System): KaHubert killed the top ranged Sentinel barracks
 32m41s CsokisKalipo: [Allies] nem baj még behokolm :D
 32m45s CsokisKalipo: [Allies] divine enyém
 32m46s Mole_Kula: [Allies] ne de
 32m50s Mole_Kula: [Allies] előbb vége ennek a szarnak
 33m08s CsokisKalipo: [Allies] csald ide csipa
 34m02s (System): KaHubert killed the middle level 4 Sentinel tower
 34m23s (System): KaHubert killed Sechi
 34m36s (System): The Scourge killed the bottom level 2 Sentinel tower
 34m41s (System): Mole_Kula killed a_personn
 34m42s (System): KaHubert killed Beer
 34m44s (System): KaHubert killed Mole_Kula
 34m52s (System): KaHubert killed CsokisKalipo
 34m55s (System): The Scourge killed the middle level 4 Sentinel tower
 34m55s (System): KaHubert killed [BK]-SLAUGHTER
 35m12s (System): The World Tree is at 75 % health
 35m14s Mole_Kula: [Allies] szégyen volt ez a game
 35m18s (System): The World Tree is at 50 % health
 35m21s (System): The World Tree is at 25 % health
 35m22s (System): The World Tree is at 10 % health
 35m22s CsokisKalipo: [All] This game was hosted by . : Kani 2.0 : . (<http://kaniserver.net>)
 35m23s CsokisKalipo: [All] [BK]-SLAUGHTER kilépett.
 35m25s CsokisKalipo: [All] Mole_Kula kilépett.
 35m25s CsokisKalipo: [All] luzsnikov kilépett.
 35m26s Beer: [Allies] főleg centa .D
 35m26s CsokisKalipo: [All] KaHubert kilépett.
 35m27s CsokisKalipo: [All] CsokisKalipo kilépett.

35m27s a_personn: [All] Ozzy kilépett.
35m30s a_personn: [All] Beer kilépett.
35m31s a_personn: [All] a_personn kilépett.
36m01s Gu4rdian_W1sP: [All] Gu4rdian_W1sP kilépett.

2. melléklet. Az online kérdőív kérdései

Játéknyelv-használat

A TDK-dolgozatomat egy számítógépes játék nyelvéről készítem. Ehhez kérem gamer és nem gamer adatközlők segítségét. A kérdőív anonim, az adatokat csak tudományos célra használom. Köszönöm, hogy szánsz öt percet a figyelmes kitöltésre.

Életkor

Nem

Férfi

Nő

Lakóhely (település)

Iskolai végzettség

általános iskola

szakiskola

szakközépiskola

gimnázium

osztatlan egyetem/főiskola

egyetem BA/BSc

egyetem MA/MSc

Gamernek vagy nem gamernek tartod magad? Gamer vagy, ha gyakran játszol számítógépes játékokkal, szereted ezt az időtöltést, és érdeklődsz is a számítógépes játékok iránt.

gamer

nem gamer

A játékosok kérdései:

Melyik játékkal szoktál a leggyakrabban játszani? Természetesen többet is beírhatasz!

Milyen gyakran játszol számítógépes játékkal?

naponta

néhány naponta

hetente

ritkábban

Mennyi időt töltesz általában játékkal hétköznap?

1 óránál kevesebbet

2 óránál kevesebbet

3 óránál kevesebbet

4 óránál kevesebbet

4 óránál többet

Egyéb:

Mennyi időt töltesz általában játékkal hétvégén, tanszünetben?

1 óránál kevesebbet

2 óránál kevesebbet

3 óránál kevesebbet

4 óránál kevesebbet

4 óránál többet

Egyéb:

Milyen nyelven játszol? * Maga a játék milyen nyelven fut?

magyar

angol

Egyéb:

Milyen nyelven kommunikálsz a játékban? Amikor te beszélsz a játékban vagy a játékról, milyen nyelvet használasz? Többet is bejelölhetsz.

magyar

angol

Egyéb:

Ismered és használod a következő, általános játéknyelvi kifejezéseket?

	Ismerem és használom	Ismerem és többször hasz- nálom	Ismerem, ritkán használom	Ismerem, de nem használom	Nem ismerem
b					
miss/ss					

lane					
host					
farm					
hero					
support					
hp					
item					
feed					

Ismered és használsz a következő, DotA-val kapcsolatos kifejezéseket?

	Ismerem és használok	Ismerem és többször használok	Ismerem, ritkán használok	Ismerem, de nem használok	Nem ismerem
cipő					
csirke					
bambi					
blink					
tp					
creep					
roshi					
pick					
erdő					
cicanyíl					

Magyarázd meg a következő kifejezéseket! Ha nem ismered, - jellel jelöld.

b

blink

csirke

farm

support

feed

A nem játékosok kérdései:

Van bármilyen tapasztalatod a számítógépes játékokkal? Bárki a közeledben (barátok, családtag, munkatárs stb.), aki szokott erről mesélni, bevon valamennyire ebbe a hobbijába.

családtag

barát

munkatárs

nincs

Egyéb:

Ismered a következő, általános játéknyelvi kifejezéseket?

	Ismerem, biztos vagyok a jelentésében	Ismerem, nem vagyok teljesen biztos a jelentésében	Nem ismerem a pontos jelentését	Nem ismerem, de hallottam már	Egyáltalán nem ismerem
b					
miss/ss					
lane					
host					
farm					
hero					
support					
hp					
item					
feed					

Ismered a következő, DotA-val kapcsolatos kifejezéseket?

	Ismerem, biztos vagyok a jelentésében	Ismerem, nem vagyok teljesen biztos a jelentésében	Nem ismerem a pontos jelentését	Nem ismerem, de hallottam már	Egyáltalán nem ismerem
cipő					
csirke					
bambi					
blink					
tp					
creep					
roshi					
pick					
erdő					
cicanyíl					

Magyarázd meg a következő kifejezéseket! Ha nem ismered, - jellel jelöld.

b

blink

csirke

farm

support

feed

Újból közös:

Köszönet

Kérlek, ide írd le a kérdésedet, megjegyzésedet a kérdőívvel vagy témával kapcsolatban.

Köszönöm szépen a segítséget. Ne felejts el az elküldésre kattintani!