

Cheating in video games*

Patrik Baran

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

`xbaranp@stuba.sk`

11. október 2022

Abstrakt

Slovo podvádžanie má v našej spoločnosti negatívny význam. Je na to aj dobrý dôvod, keďže zvyčajne vedie ku neférovej výhode a často býva aj trestné. Pri hrách však ľudia pravidelne vykonávajú činnosti, ktoré nie sú v súlade s pôvodnými zámermi herných dizajnérov. Zvyčajne počujeme len o prípadoch podvádžania ostatných hráčov, no deje sa to aj v hrách pre jedného. Dôležitou súčasťou problematiky podvádžanie je práve určenie čo je a čo nie je podvádžanie. Radi by sme sa ale aj zamysleli nad pocitmi, ktoré v nás podvádžanie vyvoláva, a teda či z neho nemôže vzísť niečo pozitívne.

1 Úvod

a [5] b [2] c [4] d [3] e [1] Uvedte explicitne štruktúru článku. Tu je nejaký príklad. Základný problém, ktorý bol naznačený v úvode, je podrobnejšie vysvetlený v časti 2. Dôležité súvislosti sú uvedené v častiach...(zmazane). Záverečné poznámky prináša časť 4.

2 Nejaká časť

Z obr. 1 je všetko jasné.

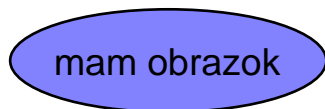
3 Iná časť

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť 3.1), a potom na ešte nejaké (časť 3.1).¹

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje, ale bolo dokázané, že to tak nie je. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: Vladimír Mlynarovič

¹Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.



Aj text môže byť prezentovaný ako obrázok. Stane sa z neho označný plávajúci objekt. Po vytvorení diagramu zrušte znak % pred príkazom `\includegraphics` označte tento riadok ako komentár (tiež pomocou znaku %).

Obr. 1: Rozhodujúci argument.

3.1 Nejaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

- jedna vec
- druhá vec
 - x
 - y

Ten istý zoznam, len číslovaný:

1. jedna vec
2. druhá vec
 - (a) x
 - (b) y

3.2 Ešte nejaké vysvetlenie

Veľmi dôležitá poznámka. Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

4 Záver

Literatúra

- [1] Jussi Laasonen and Jouni Smed. Soft play detection in shooter games using hit matrix analysis. In *2015 7th International Conference on Intelligent Technologies for Interactive Entertainment (INTETAIN)*, pages 200–206, 2015.
- [2] Alexru Litoiu, Daniel Ullman, Jason Kim, and Brian Scassellati. Evidence that robots trigger a cheating detector in humans. In *2015 10th ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction (HRI)*, pages 165–172, 2015.

- [3] Potters J.J.M. Mol J.M., van der Heijden E.C.M. (not) alone in the world: Cheating in the presence of a virtual observer. *Experimental Economics*, 23:961–978, 2020.
- [4] Humphrey O. Obie, Idowu Ileku, Hung Du, Mojtaba Shahin, John Grundy, Li Li, Jon Whittle, and Burak Turhan. On the violation of honesty in mobile apps: Automated detection and categories. In *Proceedings of the 19th International Conference on Mining Software Repositories*, MSR '22, page 321–332, New York, NY, USA, 2022. Association for Computing Machinery.
- [5] Cale J. Passmore, Mathew K. Miller, Jun Liu, Cody J. Phillips, and Regan L. Mandryk. A cheating mood: The emotional and psychological benefits of cheating in single-player games. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, CHI PLAY '20, page 58–70, New York, NY, USA, 2020. Association for Computing Machinery.