

# Cheating in video games\*

Patrik Baran

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií  
`xbaranp@stuba.sk`

11. október 2022

## Abstrakt

...

## 1 Úvod

Slovo [4] podvádzanie 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 podvádzania ostatných hráčov, no deje sa to aj v hrách pre jedného. Dôležitou súčasťou problematiky podvádzanie je práve určenie čo je a čo nie je podvádzanie. Radi by sme sa ale aj zamysleli nad pocitmi, ktoré v nás podvádzanie vyvoláva, a teda či z neho nemôže vziť niečo pozitívne.

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 4 a 5. Záverečné poznámky prináša časť 6.

## 2 Nejaká časť

Z obr. 1 je všetko jasné.

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.

---

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

### 3 Iná časť

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

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [1], ale bolo dokázané, že to tak nie je [2,3]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [5]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

#### 3.1 Njaké 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 Dôležitá časť

### 5 Ešte dôležitejšia časť

### 6 Záver

## Literatúra

- [1] James O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [2] Krzysztof Czarnecki, Simon Helsen, and Ulrich Eisenecker. Staged configuration through specialization and multi-level configuration of feature models. *Software Process: Improvement and Practice*, 10:143–169, April/June 2005.
- [3] Krzysztof Czarnecki and Chang Hwan Peter Kim. Cardinality-based feature modeling and constraints: A progress report. In *International Workshop on Software Factories, OOPSLA 2005*, San Diego, USA, October 2005.

---

<sup>1</sup>Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

- [4] 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.
- [5] Carnegie Mellon University Software Engineering Institute. A framework for software product line practice—version 5.0. [http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame\\_report/](http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame_report/).