

# Podvádzanie v hrách\*

Patrik Baran

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

11. október 2022

## Abstrakt

Slovo 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 vzísť niečo pozitívne.

## 1 Úvod

a [5]  
b [2]  
d [4]  
e [3]  
f [1]

Uveďte 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.

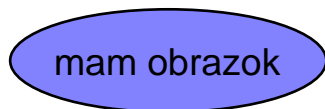
## 3 Iná časť

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

---

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

<sup>1</sup>Niekedy 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.

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*.

### 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 Ilelura, 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.