

Tato závěrečná práce formalizuje model omezené racionality hráčů v sekvenčních hrách nazvaný herní schémata. Ve zkoumaném modelu jsou strategie reprezentované strukturou skládající se z konečného automatu a dvou výpočetních funkcí. Zatímco konečný automat reprezentuje hráčovu strukturovanou paměť, výpočetní funkce reprezentují jeho schopnost efektivně abstrahovat danou hru. Schémata jsou realizacemi čistých strategií a mohou být hráčem implementovány za účelem hraní sekvenční hry. Práce ukazuje jak zkonstruovat korektně hrající schéma pro jakoukoli strategii v jakékoli sekvenční hře s vícero hráči a jak určit jeho složitost. Dokazuje, že ekvilibrium vždy existuje a jeho výpočet je PPAD-těžký. Navíc práce definuje třídu efektivně reprezentovatelných strategií, pomocí které lze spočítat MAXPAY-EFCE v polynomiálním čase.