

ОТЗЫВ

на статью Меженина М.Г.

«Обзор систем процедурной генерации игр», представленную в журнал «Вестник ЮУрГУ» (серия «Вычислительная математика и информатика»)

Рассматриваемая статья посвящена обзору систем процедурной генерации игр, то есть автоматическое и полуавтоматическое создание правил для электронных и настольных игр.

Процедурная генерация контента является одним из наиболее актуальных направлений исследований в сфере мультимедийных технологий и, в частности, в индустрии видеоигр. Решение проблемы процедурной генерации игровых правил позволит, во-первых, разнообразить видеоигры за счет динамического изменения правил, адаптируя их под желания и способности игрока; во-вторых, создать совершенно новые игровые механики и жанры; в-третьих, разработать удобные инструменты для исследователей искусственного интеллекта и игровых дизайнеров.

В статье представлен обзор исследований, посвященных процедурной генерации игр. Автором описываются существующие подходы к данной проблеме, основанные в том числе на парадигмах эволюционного моделирования и логического программирования, анализируются их преимущества и недостатки, сравниваются реализованные в них способы автоматической оценки качества генерируемых игр. Автором также рассмотрены различные форматы и языки, используемые для формального описания правил игр различных жанров.

Результаты, полученные автором, являются новыми и соответствуют направлениям научных исследований в области мультимедийных технологий в России и за рубежом. Материал статьи грамотно изложен и хорошо структурирован, используются язык и стиль научных публикаций.

Считаю, что опубликование статьи Меженина М.Г. «Обзор систем процедурной генерации игр» в журнале «Вестник ЮУрГУ» (серия «Вычислительная математика и информатика») является возможным и целесообразным.

Рецензент

Зав. кафедрой

математического анализа Челябинского гос. ун-та,
доктор физ.-мат. наук, профессор



В.Е. Федоров

02.02.2015

Подпись В.Е. Федорова

зам. начальника
02.02.2015



И.А. Зыкова