



Game = { G, S, N }; $R \cap \text{Game} \times \text{Game} = \{ (G, N), (S, G), (S, N) \}$, где $|cR| = 6$;
 G = Gameplay, S = Setting, N = Narrative

$S \rightarrow N \rightarrow G; f \circ \varphi: S \rightarrow G$

Под вопросом. Отображение не для этой темы.

Setting является самым независимым (влиятельным, доминирующим), чем больше проработан Setting, тем насыщеннее геймплей и нарратив. Чем дальше от **сеттинга**, тем проработка игры идёт на спад, если сеттинг равен 0, то есть пуст, пустое множество, ничего, то сложность геймплея и нарратива стремится к нулю.

Что существует, что **может** существовать? - нарратив (Dasein).

Как существует, как функционирует, какая сущность? - геймплей (Sosein).

Выборка, порядок существования того, что существует и как существует? - сеттинг, окружающая действительность.

Принцип Сеттинг/Нарратив/Геймплей (СНГ): Где и когда произошло событие? Что именно произошло и каким образом?

Главный закон вселенной — принцип усложнения, постоянное повторение, итерация во всём, везде и всегда.

[Где / когда, что и как <случилось>?]

Сеттинг отвечает на вопрос: где делается?

Нарратив отвечает на вопрос: что делается?

Геймплей отвечает на вопрос: как делается?

ЗАВИСИМОСТЬ: геймплей принадлежит **нарративу**, а нарратив - сеттингу; из этого видно, что геймплей разрабатывать проще всего.

Именно к геймплею привязывается ограниченное кол-во элементов нарратива и сеттинга. В обратном случае творческий процесс будет вечен.