# Théorie du meilleur RPG

# Par Samuel Masson

# Avant-Propos

Ce texte a été écrit dans l’unique but de dresser un plan du meilleur jeu de rôle jamais vu à ce jour. Pour se faire, je vais étudier les motivations des joueurs, les jeux de ce type déjà existants, la valeur de ce marché, le potentiel de rejouabilité ainsi que les raisons qui peuvent pousser un joueur à le quitter. Je vais aussi mettre en place des théories personnelles de ce qui pourrait améliorer le concept déjà existant.

Gardez à l’esprit que mon unique but est de disposer du plan idéal pour le meilleur jeu de rôle. Certaines mécaniques seront trop exigeantes, voir trop lourdes, mais je vise la perfection et je m’y tiendrai. Un jour viendra où il sera totalement possible de réaliser un jeu de rôle comme celui-ci et, heureusement, j’aurai ce plan en main.

# Histoire du RPG

Certains philosophes aiment comparer la vie à une pièce de théâtre où chacun joue un rôle. Dans ce cas-ci, le rôle est en fait son identité, cette personnalité qu’il s’est construite à la suite d’expériences multiples et de décisions importantes. D’une certaine façon, si la vie est une pièce de théâtre grotesque, alors elle peut aussi être un jeu de rôle en société.

(Wikipédia : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\_de\_r%C3%B4le#Origines](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le%23Origines))

Le concept du jeu de rôle est né de cette idée : que nous jouons tous un rôle. C’est la curiosité de jouer le rôle de quelqu’un d’autre, d’avoir un aperçu de ce que serait notre vie si nous avions pris un autre choix de carrière, si nous avions été nés à une autre époque ou si nous vivions dans nos contes les plus fous qui a poussé l’homme à toujours plus développer les jeux de rôle.

D’abord simple jeu orale, puis simple jeu de société, il est maintenant possible de l’intégrer en simulation virtuelle, dans un environnement de jeux vidéo et c’est ici que ma théorie prend racine.