**다이스롤 게임의 주요 재미와 재미요소**

**주요 재미요소)**

1. 참여자 간 의사소통으로 이루어지는 롤플레잉. 플레이어는 플레이하는 캐릭터의 배경, 설정과 자신의 상상력을 동원하면서 롤플레잉을 즐길 수 있음. 게임마스터 또한 이러한 플레이어의 롤플레잉에 맞춰줌으로서 게임참여자 모두가 게임 세계관과 플레이에 빠져들게 됨.
2. 게임마스터의 재량에 따라 매 판 달라지는 레벨디자인. 마스터는 자유롭게 상황을 정하고 여러 이벤트를 제시하면서 플레이어에게 시련을 부여함. 그 후 게임 결과를 보고 피드백을 하여 다음 게임 시 더 재미있는 게임을 위한 레벨디자인을 구상할 수 있음.

**그 외 재미요소)**

1. 게임마스터가 제시하는 이벤트를 플레이어의 직업과 종족에 따라 해결하는 방법이 다양함. 캐릭터마다 고유의 특성을 사용하거나 캐릭터와 시너지가 있는 카드를 사용할 수 있음.
2. 직업 및 종족 특성과 여러 종류의 카드에 따라 이벤트가 요구하는 주사위의 눈을 변경할 수 있어 확률의존도를 낮추고 각 이벤트마다 어떤 방식으로 이벤트를 해결할 것인지 선택하는 재미가 있음.
3. 게임 시작 시 여러 직업과 종족을 고를 수 있어 플레이어는 매 게임마다 다양한 조합의 캐릭터를 가지고 색다르게 플레이 가능.
4. 게임마스터가 제시한 시련을 플레이어 간의 협력을 통해 해결할 수 있음. 다른 플레이어 캐릭터들이 해결하지 못하는 이벤트나 인카운터가 있을 때 자신의 캐릭터의 특성이나 가지고 있는 카드로 해결이 가능하다면 자신이 해결함으로서 다른 플레이어에게 도움을 주는 재미가 있음.