

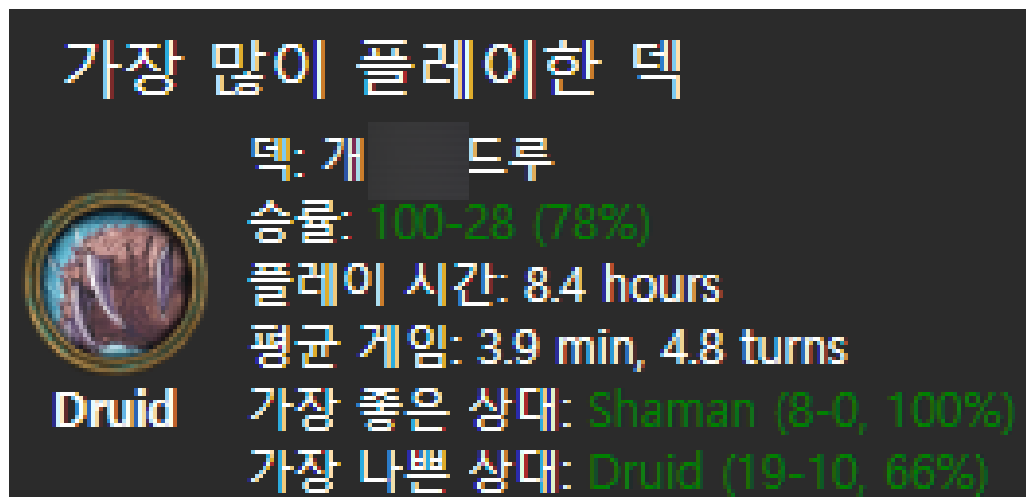
요즘 들어 옛날처럼 하스스톤을 많이 하고 있지 않았다. 그러다 최근에 유튜브에서 좀 심하게 사기다 싶은 덱 소개 영상을 발견했다.

<https://youtu.be/UtfT6OyarnQ>

[하스스톤] 2년만에 켈타스 롤백하고 또 X창나버린 게임ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ



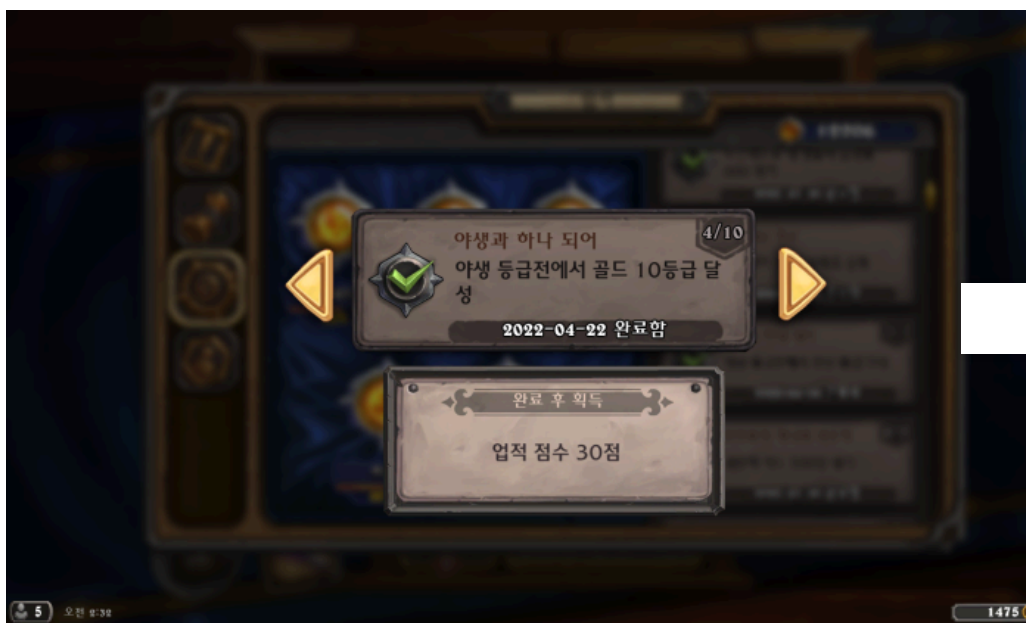
드루이드에게 저 코스트와 고 코스트, 극단적인 코스트의 주문 카드가 많다는 점을 이용해 극초반에 게임을 끝내버리는 덱이었다. 이건 재미가 없을 수가 없겠다 싶었다. 필요한 카드를 만들고 덱을 조금씩 수정해가며 대략 8시간 반 걸쳐 전설런에 성공했다. 이전 시즌에 거의 플레이 하지 않아 추가 별 혜택을 보지 못했다는 것까지 생각하면 굉장히 빠른 결과라고 생각한다.



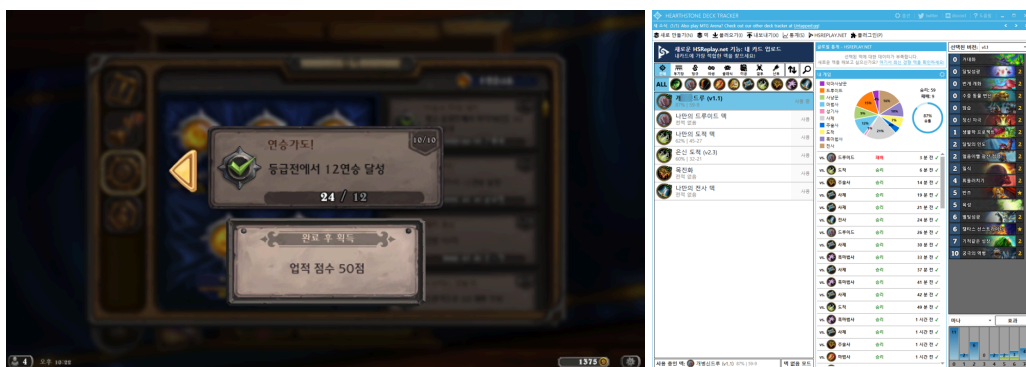
HEARTHSTONE DECK TRACKER 통계로 본 덱 통계.
평균적으로 4분 전, 5턴 전에 게임이 끝나면서 승률은 80퍼센트에 육박한다.
가장 까다로운 적은 같은 덱 드루이드였다.



정규 전설은 여러 번 달성했었지만, 야생 전설은 이번에 처음 달성했다.



짧은 시간 동안 정말 많은 업적들을 달성했다.
처음에는 당장 핫픽스가 필요한 게 아닐까 싶을 정도로 많이 이겼는데,
전설에 가까워지니 이전만큼 이기기 어려웠다.



연승가도 업적을 끝까지 달성하는 건 정말 어려운 일이라 생각했는데, 이번에 달성했다.
이 텍으로 최강 24연승까지 성공했다.

지금부터는 멀리건 팁과 플레이 가이드를 몇 자 적어보려고 한다. 통계를 내보는 것이 가장 정확하겠지만. 이번에는 플레이 해본 경험에 기반해서!

멀리건에서는 핵심 카드인 반즈와 캘타스를 초반에 집고 갈 수 있도록 시작 카드에 반즈와 캘타스가 없으면 전부 교체해 주는 것이 좋다. 만약 있다면 상대적으로 희소한 고 코스트 드로우 카드, 저 코스트 마나 펌핑 카드 순서대로 집고 가면 된다. 멀리건에서는 반즈와 캘타스에 우선순위가 밀리지만, 달빛의 인도와 수중 동물 변신 같은 발견 카드는 게임 중 필요한 카드를 찾을 수 있고, 얼음이빨 광산 점령의 경우 저 코스트 카드를 찾거나 고 코스트 최고의 드로우 카드인 궁극의 역병을 확정 서칭할 수 있기 때문에 좋은 카드이다. 카드 한 장으로 당장에 2마나를 획득할 수 있는 번개 개화 역시 뽑거나 찾아 쓰기에 좋은 카드이다.



시작 카드나 초반 손패에 캘타스, 반즈가 들어오는 것이 가장 중요하다.

게임이 시작된 이후로는 상대가 뭘 하든 자기 할 것만 하는, 소위 말하는 벽덱이기 때문에 최대한 많은 드로우를 하며 필요한 카드를 열심히 모으면 된다. 이 과정에서 저 코스트 주문을 너무 많이 쓰게 되면 OTK에 도전할 때 마나가 부족한 불상사가 생길 수 있으니 적절히 써야 한다. 캘타스 또는 반즈와 주문 두 장을 낸 다음 손에 고 코스트 드로우 카드 한 장을 가지고 있을 수 있는 상황이면 언제든지 OTK에 도전할 수 있다. 당장 OTK 도전이 가능한 상황이라도, 급하지 않다면 카드를 충분히 모으고 도전하는 것이 좀 더 확실하다. 다만 상대방이 나보다 킬각이 빠를 것으로 예상되는 경우 조금 무리해서라도 OTK를 시도하는 것이 좋다.



고민하는 데 너무 많은 시간을 쓰는 바람에 성공하지는 못했지만, 카드가 잘 풀리면 이렇게 1턴만에 OTK에 도전하고 성공할 수도 있다.

이 덱은 미리미리 코스트, 손패 계산을 하는 것이 중요하다. 짧은 제한 시간 안에 많은 카드를 내야 하기 때문에, 여러 모션이나 이펙트가 나오는 동안에도 부지런히 카드를 내야 한다. 카드가 타더라도 드로우를 더 해야 할지, 카드는 어떤 것을 발견해야 할지 등 선택이 필요한 순간 최대한 빠르게 합리적인 판단을 하고 행동으로 옮기는 것이 중요하다. 이런 특성 때문에 게임 중 턴 종료 직전에 아슬아슬하게 카드를 내고 이기거나 카드를 내지 못해 지는 경우도 종종 발생한다. 덱에 대해 할 말이 더 있긴 하지만, 일단 이 정도로 줄인다.

현재는 23.0.3 패치로 캘타스 선스트라이더와 기적같은 성장이 너프 되어 너프 되기 이전만큼의 사기성은 기대하기 힘들 것으로 보인다. 아마 지금처럼 사기적인 덱으로 쓰일 일이 다시는 없을 지도 모른다. 그래도 덕분에 야생 첫 전설도 달성했고, 너무 재밌게 플레이 한 덱이라 이렇게 글까지 남겨봤다.

기적같은 성장	캘타스 선스트라이더
<ul style="list-style-type: none"> ■ 변경 전: [비용 7] → 변경 후: [비용 8] 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 변경 전: 내 턴마다 세 번째로 시전하는 주문들의 비용이 (0)이 됩니다. → 변경 후: 내 턴마다 세 번째로 시전하는 주문들의 비용이 (1)이 됩니다.
<p>카드를 3장 뽑습니다. 도발 능력이 있는 식물을 소환합니다. 동역자는 내 손에 있는 카드 주와 같습니다.</p> <p>자연</p>	<p>캘타스 선스트라이더</p> <p>내 턴마다 세 번째로 시전하는 주문들의 비용이 (1)이 됩니다.</p>

[출처](#)

캘타스 너프 패치가 내심 아쉬우면서도, 패치가 많이 늦었다고 생각한다. 영상이 올라온 것이 거의 패치 3주 전이다. 좀 더 빨리 핫픽스 했어야 한다고 생각한다. 코드 수정도 사실상 숫자 하나만 바꾸면 되니까 쉬울 것 같은데 아니려나? 게임 중간 드루이드를 만나면 그냥 나가는 것으로 보이는 사람들도 보였는데 이 정도면 심각한 것 아닌가? 생각보다 평균적인 승률이 높지 않았던 건가 싶기도 하고 의문이다. 오히려 이 텍 덕분에 나처럼 유저가 유입돼서 그런가? 정황을 알고 싶다.

게임하면서 느낀 건데 매크로는 꽤나 오래전부터 나오던 이야기였는데 여전히 뽕세게 안 잡는 것 같았다. 어차피 안 막는 거 내가 제대로 하나 만들어볼까 생각도 했다.

아 게임 리뷰어, 블로거 하고 싶다.