하스스톤 메타 & 대회 라인업 분석서



서정원

Tel 010 - 2315 - 3848

E-mail jweon1997@gmail.com

목차

1
하스스톤 게임 개요

2
정복전 룰 및 덱 구조 소개

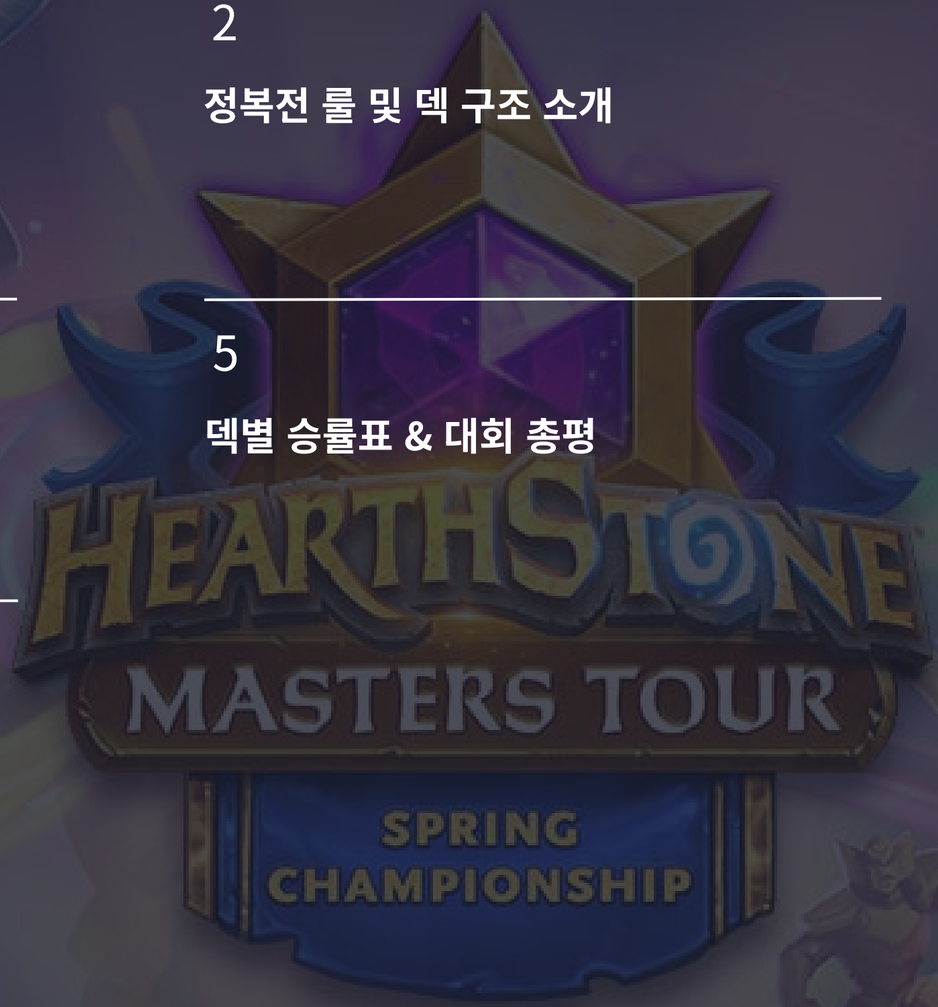
3
랭크 게임 메타 분석 & 핵심 덱 분석

4
라인업 구조 분석 (A~G 그룹)

5
덱별 승률표 & 대회 총평

6
대회 이후 메타 변화 & 밸런스 패치

7
종합 결론



하스스톤 게임 개요



장르	CCG(수집형 카드 게임)
개발사	블리자드
플랫폼	PC/모바일(크로스 플랫폼)

게임 설명

하스스톤은 플레이어가 워크래프트의 영웅이 되어 30장의 카드로 덱을 구성하고,

턴마다 마나를 사용해 하수인 소환, 주문 시전, 영웅 능력을 활용하여

상대 영웅의 체력을 0으로 만들면 승리하는 전략형 카드 배틀 게임입니다.

하스스톤의 핵심 특징

- 디지털 카드 게임의 즉각적 재미

  오프라인에서는 어려운 연출·랜덤 요소·제한시간을 적극 활용해,
  게임 시작 직후부터 재미를 바로 느끼도록 구성되어 있습니다.

- 단순함과 깊이가 공존하는 설계

  규칙은 단순하지만, 덱 구성, 게임 운영, 리스크 관리에서는
  숙련도에 따라 큰 차이가 드러나는 구조를 가지고 있습니다.

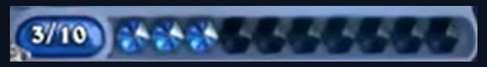
- 대회 환경에서 확장되는 전략성

  정복전과 같은 대회에서는 밴픽 전략과 라인업 설계가 더해지며
  게임의 전략적 깊이가 더욱 강화됩니다.

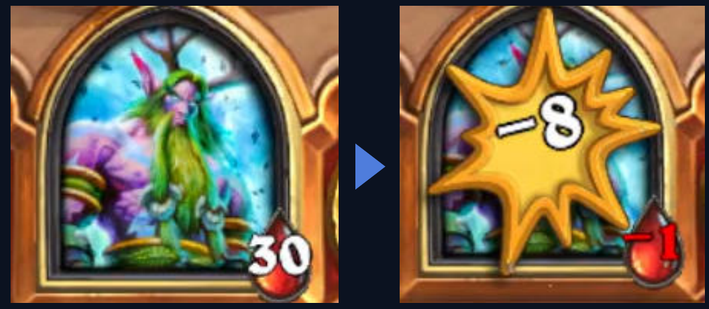
하스스톤 기본 구조



< 하수인 카드, 주문 카드, 무기 카드 >



마나는 1로 시작해서 10까지 증가합니다.



상대 영웅의 체력을 0으로 만들면 승리합니다.

카드 종류

- 하수인 카드

  전장에 소환되어 공격/방어를 수행하는 유닛입니다.
  보드 주도권과 템포 형성에 핵심 역할을 합니다.

- 주문 카드

  사용 즉시 발동되며,
  피해, 제거, 버프, 드로우 등 다양한 효과를 제공합니다.

- 무기 카드

  영웅에게 장착되어 직접 공격할 수 있게 해 주는 카드입니다.

전투 시스템

- 마나 시스템

  턴이 지날수록 최대 마나가 1씩 증가하며,
  사용한 마나는 그 턴에만 소모됩니다.
  턴마다 사용할 수 있는 선택지가 자연스럽게 늘어나면서,
  초반·중반·후반부의 게임 양상이 뚜렷하게 나뉘는 구조를 형성합니다.

- 턴 기반 전투

  플레이어가 번갈아 턴을 가져가며 카드를 사용해 공격합니다.
  각 턴의 공격, 수비 선택이 리스크 관리와 승률에 직결됩니다.

승리 조건

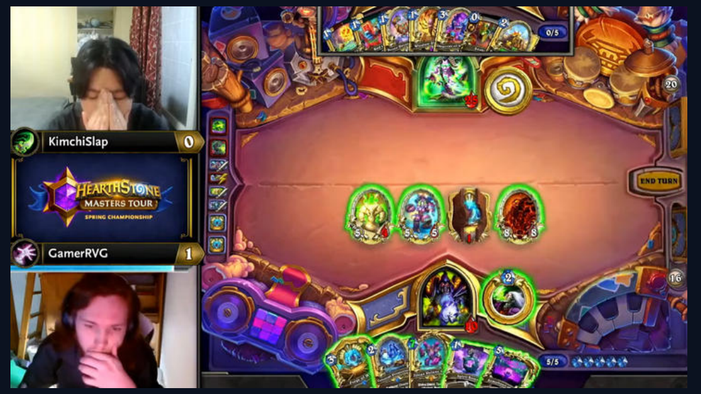
상대 영웅의 체력을 0으로 만들면 승리합니다.

보드 싸움, 직접 피해, 콤보 등
다양한 승리 루트가 존재하도록 설계되어

덱별로 서로 다른 게임 플랜을 가질 수 있습니다.



2024 하스스톤 마스터즈 투어 프로필 화면



경기 플레이 장면

문서 개요

이 문서는 제가 참가했던 2024년 4월에 열린
하스스톤 마스터즈 투어 춘계 챔피언십(정복전 룰)을 기반으로,
당시 메타와 라인업 전략을 분석한 자료입니다.

분석 대상 및 선정 이유

- 대회 정보
  2024 하스스톤 마스터즈 투어 춘계 챔피언쉽
  - 16명의 최상위권 선수가 월드 챔피언쉽 진출권을 두고 경쟁하는 대회입니다.

- 분석 자료
  - 당시 확장팩 환경에서의 메타
  - 자체 스크림 데이터
  - 출전 선수들의 실제 라인업, 덱 아키타입 및 당시 메타 구조

- 선정 이유
  약 15개 이상의 다양한 덱 아키타입이 동시에 채용된 대회였으며,
  신규 빌드(예: 자해 흑마)처럼 예상치 못한 아키타입이
  단기간에 메타 중심으로 떠오르기도 했던 흔치 않은 케이스의 대회였습니다.

정복전 분석을 선택한 이유

체스럼블은 PvP 중심 구조를 갖고 있으며,
향후 밴픽 기반 모드, 대회 등으로 확장될 잠재력이 충분한 게임이라고 판단했습니다.

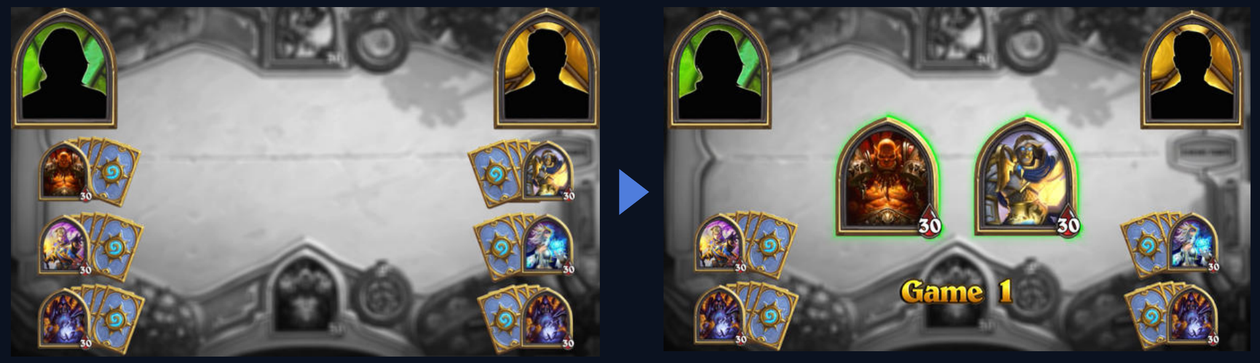
이런 환경에서는 단순 승률 분석뿐 아니라
룰이 바뀌었을 때 메타가 어떤 방식으로 변화하는지 해석하는 시각이 중요하다고 느꼈습니다.

하스스톤의 '정복전'은 일반 유저가 경험하지 않는 대회 전용 룰이지만,
기존 시스템을 그대로 활용하면서도
적은 개발 자원으로 완전히 다른 전략 경험을 만드는 구조를 보여주는 좋은 사례입니다.

그래서 본 문서에서는 정복전 룰을 기준으로
메타 흐름, 라인업 전략, 상성 구조를 기획 관점에서 정리해본 분석 자료를 구성했습니다.

이를 통해 체스럼블에서도
밴픽, 라인업 기반 PvP 모드를 설계할 때 고려할 만한 관점을 함께 제시하고자 했습니다.

정복전 룰 소개



0대0 상황에서는 모든 덱을 사용 할 수 있습니다.



승리한 덱은 다시 사용할 수 없습니다.

정복전이란?

정복전은 플레이어가 준비한 여러 덱을 기반으로
각 덱을 1번씩 승리시키면 최종 승리하는 룰입니다.

승리한 덱은 다시 사용할 수 없고,
패배한 덱은 승리하기 전까지 계속 사용됩니다.

즉, 단일 OP 덱이 모든 경기를 지배하지 못하도록 설계된
다덱 기반 전략 경쟁 방식입니다.

또한, 상대가 사용할 덱을 예측할 수 있다면,
특정 덱 하나만을 집중적으로 노리는
라인업(저격 라인업)을 구성하는 것도 가능하며,
이러한 '준비 단계의 전략'이 경기력에 큰 영향을 줍니다.

진행 방식(4덱 1밴 기준)

양 선수는 4개의 서로 다른 덱을 준비합니다.
서로 1덱씩 밴합니다.
남은 3덱으로 각각 1승씩 거두면 승리합니다.

이 과정에서 덱 밴, 매치 선택, 라인업 상성 등이 크게 작용하며
일반 매칭과는 다른 고도화된 전략 구조가 만들어집니다.

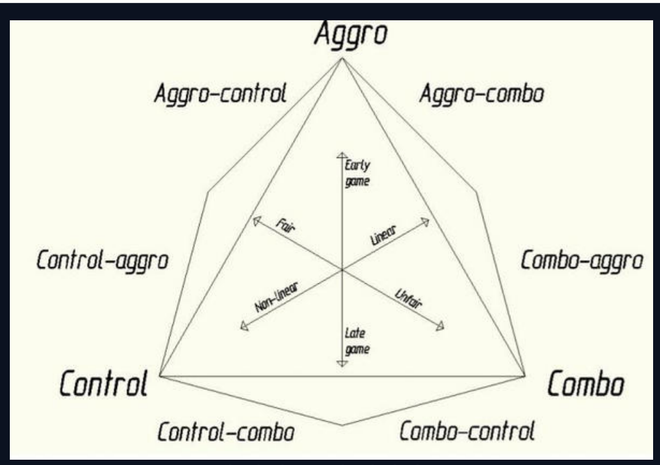
정복전이 만드는 전략적 깊이

- OP 덱의 영향력을 구조적으로 제한합니다.
  아무리 강한 덱이라도
  승리하는 순간 해당 덱은 더 이상 사용할 수 없습니다.
  따라서 특정 덱이 '연승으로 게임을 지배하는' 상황이
  구조적으로 불가능하며,
  다양한 덱이 등장할 수 있는 환경이 만들어집니다.

- 라인업 설계의 중요성 증가
  정복전에서는 밴 이후 남는 3덱이 어떤 구도를 만드는지가 핵심이며,
  상성 관계, 덱 역할 분담, 위험 매치업 관리까지
  전체 라인업의 전략적 목적성을 고려해야 합니다.

- 결국 정복전은 카드의 파워만으로 결정되지 않습니다.
  라인업 설계(준비 단계) + 덱 선택 심리전(실전 단계)이 함께 작동하며,
  상대 플레이어의 생각을 예측하는 것이
  상성표보다 더 중요한 순간도 많습니다.

덱 타입 구조 소개



덱 타입, 특징 시각자료

덱 타입 구조 이해

정복전에서 라인업을 설계하려면,
각 덱이 어떤 승리 플랜과 템포 구조를 갖는지 이해하는 것이 중요합니다.
하스스톤의 다양한 아키타입을 성향, 빠르기, 필드 관점에서 단순화해 정리했습니다.

덱 타입 이해가 중요한 이유

- 각 덱의 승리 플랜과 강한 타이밍을 파악
- 상대 라인업 구성 의도를 빠르게 읽을 수 있음
- 정복전에서 밴픽·초반 선택·심리전을 이루는 기반이 됨

어그로 (Aggro)

- 빠른 템포로 상대 체력을 압박하는 덱
- 위니/번덱 등 초반 강한 파워 커브
- 선택지가 비교적 적은 편이지만 그만큼 한번 한번의 선택이 중요

콤보 (Combo)

- 특정 조합을 모아 한 번에 승부
- 공격·수비 모두 가능하지만 완성 시점이 핵심
- 숙련도가 높아질수록 콤보 파츠를 공격, 수비에 유연하게 활용 가능

컨트롤 (Control)

- 제거/광역기로 필드를 정리하며 후반 밸류로 승리
- 초반 방어 – 후반 압도하는 구조

미드레인지/템포 (Midrange/Tempo)

- 초반 필드 확보 후 중반부터 공격 템포 전환
- 마나 효율·주도권 유지가 핵심

랭크 게임 메타 요약

통계 사이트 기반 랭크 게임 top 1000등 티어표

1티어

덱 이름	VS 덱 파워	주간 변화	파워 점수
자리미 사제	53.02	+2.78	100.0
쇼퍼 악마사냥꾼	52.82	-0.53	96.7

2티어

덱 이름	VS 덱 파워	주간 변화	파워 점수
자연 주술사	51.70	+7.61	78.1
토큰 사냥꾼	51.55	+2.72	75.6
리노 전사	51.12	-1.82	68.5
바이러스 도적	50.99	+0.39	66.4
수레바퀴 흑마법사	50.15	+1.47	52.5
리노 악마사냥꾼	50.10	-1.00	51.7
가스등 도적	50.01	+1.85	50.2

3티어

덱 이름	VS 덱 파워	주간 변화	파워 점수
오물통 흑마법사	48.99	+1.59	33.3
무지개 죽음의 기사	48.79	+0.54	29.9

4티어

덱 이름	VS 덱 파워	주간 변화	파워 점수
시프 마법사	46.37	-1.91	-10.0
오딘 전사	43.09	-1.25	-64.4

랭크 게임 환경 요약 (Top1000 통계 사이트 기준)

- 악마사냥꾼이 높은 승률, 점유율을 오래 유지하며 메타를 주도
- 이에 대응해 '빙하의 정령' 등 대악사 커스텀 테크 카드의 채용 증가
- 기본적으로 악마사냥꾼 상대로 대응이 가능한 덱들이 늘어나면서
  악마사냥꾼의 성능이 다소 억제되었으나,
  강력한 카드 파워와 아키타입(일반/나가)의 선택지 덕분에
  컨트롤 덱이 많을때는 나가 버전을 사용하며 여전히 높은 존재감을 유지.
- 악마사냥꾼-사제-주술사 중심의 3강 구도가 유지되며
  대부분의 컨트롤/하이랜더 덱들은 3강 덱들에게 상성, 파워가 밀려 낮은 비중.

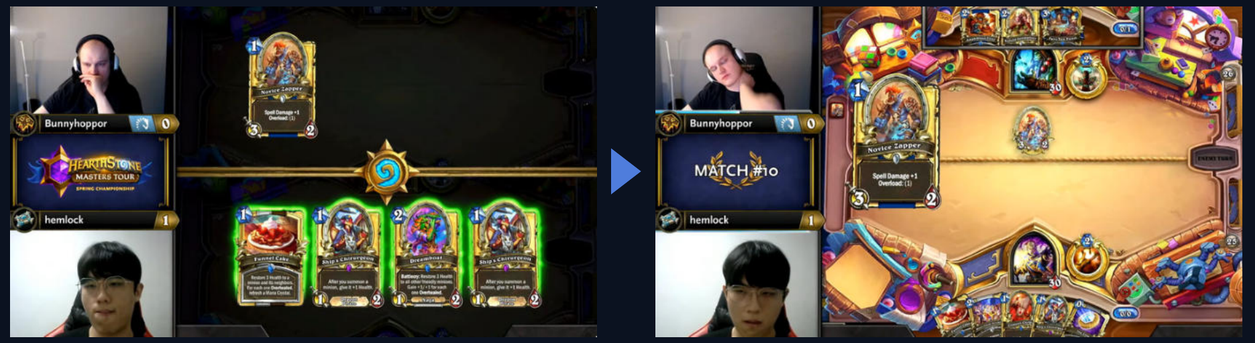


< 대 악마사냥꾼전 핵심 테크 카드 >

랭크 게임 통계의 한계와 정복전 대회 메타의 구조적 차이

Deck	Count	Popularity
Zarimi Priest	11	68.8%
Naga Shopper DH	9	56.3%
Painlock	8	50.0%
Odyn Warrior	7	43.8%

대회에서 랭크 티어 대비 높은 채용률을 보인 오딘 전사, 자해 흑마



높은 이해도가 있어야 가능한 콤보 파츠 카드를 집고가서 1턴에 사용하는 플레이

랭크 게임 통계의 한계와 정복전과의 차이

랭크 게임에서의 환경은 단일 덱 중심의 무(無)밴 경기이며,
상대가 누구인지 모르는 상태에서 진행됩니다.

따라서 승률은 주로 개별 덱의 성능과 안정성에 의해 형성되며,
플레이어가 상대 테크 카드를 예측하거나
특정 매치업을 노리는 전략을 사용하기 어렵습니다.

반면 대회는 정복전 4덱 1밴 구조이며,
모든 덱리스트가 사전에 공개된 환경에서 진행되기 때문에
플레이어는 상대의 테크 카드(예: 방어의 정령, 조율, 스피커 발분쇄자)를
모두 인지한 채 교전 설계를 세울 수 있습니다.

즉, 랭크 게임의 승률만으로는
대회의 전략 구조를 온전히 설명하기 어렵습니다.

최상위권 선수의 운영, 숙련도가 만드는 격차

Top1000 기준 통계는 일반 유저에게는 충분히 높은 샘플이지만,
대회 참가 선수들은 대부분 Top50 이상 수준의 숙련자입니다.

이 레벨에서는 데이터에 잡히지 않는 정교한 운영과
대응 설계가 승부를 가릅니다.

예를 들어 자연 주술사는 자리미 사제를 상대로 통계상 불리하지만,
최상위권 선수들은 콤보 파츠를 이용한 필드 주도권을 잡는 운용을 통해
실제 승률을 크게 끌어올릴 수 있습니다.

또한 대회에서는 불리한 매치업을 밴으로 완전히 회피할 수 있기 때문에,
래더에서 3티어 수준으로 보이는 덱도
정복전 환경에서는 핵심 1티어 덱이 될 수 있습니다(예: 악마사냥꾼을 밴한 자해흑마).

결과적으로 래더와 대회는 서로 다른 규칙과 정보 구조를 가지기 때문에,
양쪽의 티어는 동일하게 해석될 수 없습니다.

최상위권 기준 재정의된 티어표

경험 기반 랭크 게임 top 50 티어표

0티어	1티어	2티어	3티어
쇼퍼 or 나가 악마사냥꾼	자리미 사제	브란 전사	시프 마법사
	자연 주술사	하이랜더 전사	무지개 죽음의 기사

악마사냥꾼 밴 시 예상 1티어 덱

- 자리미 사제
- 자해 흑마법사
- 자연 주술사

랭크 티어와 대회 티어의 구분

제가 정리한 랭크 기준 최상위 티어표는
Top100~Top50 수준에서 실제로 체감되는
‘덱 파워’를 확인하기 위한 지표입니다.

이 구간의 플레이는 평균적인 랭크 환경과 달리
운영 숙련도, 매치업 대응 능력이 매우 높기 때문에
통계 사이트에 잡히는 승률과는 다른 결과가 나타나기도 합니다.

다만 이 ‘파워 기반 티어’는 어디까지나 랭크 게임용 참고자료일 뿐,
정복전 대회의 전략과는 전제 자체가 다릅니다.

즉, 랭크에서 강한 덱이
대회에서도 그대로 강하다고 단정할 수는 없으며,
랭크 실전 티어는 대회 대비용
‘순수 파워 체크표’ 정도로 활용된다는 점을 먼저 말씀드립니다.

대회에서의 예상 1티어 덱

이번 대회의 선수 대부분은
악마사냥꾼이 지나치게 강력하다고 판단해
밴을 하지 않고 카운터를 치는 전략 보다는
‘악마 사냥꾼 고정 밴’을 전제로 라인업을 설계했습니다.

이 한 가지 조건만으로도 메타 구조가 크게 변합니다.
악마사냥꾼을 배제하면 원래도 높은 등급을 유지하던
자리미 사제, 자연 주술사가
상대적으로 더 큰 파워를 발휘하게 되기 때문입니다.

특히 자해 흑마법사는
악사 밴 환경에서 파워가 상당히 올라가며,
새롭게 정제된 덱 리스트 덕분에 사제 상대로 뛰어난 성능을 보여
선수들에게 매력적인 선택지가 되었습니다.

메타 핵심 덱 - 악마 사냥꾼

0	2단 합체 질리악스 3000	1
0	지옥과 화염의 풍파	2
1	기적의 판매상	2
1	드론 해체자	2
1	레드 카드	2
1	불타는 심장	2
1	주파 발진로봇	2
1	혼돈의 맛	1
2	목마른 악당	2
2	악기 수리원	2
2	팀의 혼	2
4	공 독점돼지	2
4	심판의 손아귀	2
4	음향 기술자 포직	1
4	임전무퇴	1
4	카인 선퓨리	1
4	탈태	1
5	눈요기 손님	2

0	지옥과 화염의 풍파	2
1	기적의 판매상	2
1	불타는 심장	2
1	오아시스 무법자	2
1	일리다리 탐구	2
1	흉포한 갈퀴창날	2
2	목마른 악당	2
2	무법의 현자	2
2	악기 수리원	2
3	감은눈 명사수	2
3	시간의 인장	2
4	심판의 손아귀	2
4	임전무퇴	1
5	눈요기 손님	2
5	여세	2
7	에메랄드 별 아르거스	1

< 덱 리스트 쇼퍼(좌), 나가(우)>



< 핵심 카드 >



< 나가 악사 핵심 카드 >

쇼퍼 악마사냥꾼 개요

쇼퍼 악사는 초반 필드 압박, 안정적인 서치,
강력한 발견 옵션, 3~4턴 질리악스의 압박의 가능성을 모두 갖춘
현 시점 최강의 공격형 덱입니다.

특히 심판의 손아귀를 찾는 순간
고스탯 하수인이 연속으로 전개되며 필드 주도권을 장악하고,
베이시스트·마그테리돈 같은 높은 밸류의 악마 카드를 발견한다면
대부분의 덱들이 감당하기 어렵습니다.

또한 무기가 늦어지거나 찾지 못하더라도
하수인 압박과 번딜 조합으로 충분히 게임을 끝낼 수 있어,

대회 환경에서는 밴을 전제로 라인업 전략이 굴러갈 정도의
절대적인 파워를 지녔습니다.

또 다른 아키타입 나가 악마사냥꾼

나가 버전의 악사는
빙하의 정령을 활용한 테크 카드가 자주 등장하거나,

컨트롤, 느린 템포 덱이 증가하는 상황에서는
기본적인 '심판의 손아귀 + 눈요기 손님' 조합을 유지하면서도

'감은눈 명사수'를 중심으로 한 콤보 성향의 플랜을 가미해
게임의 중 후반부에 폭발력을 노릴 수 있습니다.

결론적으로 악마사냥꾼은 메타 변화에 따라
어그로와 콤보 플랜을 유연하게 오가며
언제든 최적 구조를 갖출 수 있는 직업입니다.

메타 핵심 덱 - 자연 주술사

1	기적의 판매상	2
1	번개 화살	2
1	번개같은 반사 신경	2
1	입체 책	2
1	초과 인출	1
1	풋내기 방전술사	2
1	흐름기수	2
2	가시바위 토템	2
2	번개의 섬광	2
2	선인장 채취멀록	2
2	선조의 지혜	2
2	양서류 비약	2
2	코볼트 흙점쟁이	1
2	혈법사 탈노스	1
3	동화 숲	1
3	사진사 피즐	1
5	빗발치는 천둥	2
6	천둥을 부르는 자 골가네스	1

1	기적의 판매상	2
1	번개 화살	2
1	번개같은 반사 신경	2
1	입체 책	2
1	초과 인출	1
1	풋내기 방전술사	2
1	흐름기수	2
2	가시바위 토템	2
2	번개의 섬광	2
2	선인장 채취멀록	2
2	선조의 지혜	2
2	전도	1
2	혈법사 탈노스	1
3	사진사 피즐	1
3	재즈 베이스	2
5	빗발치는 천둥	2
5	춤춰라, 벌레 같은 놈들!	1
6	천둥을 부르는 자 골가네스	1

< 덱 리스트 자연(좌), 전도(우)>



< 핵심 카드 >



< 전도 주술사 핵심 카드 >

자연 주술사 개요

자연 주술사는 빠른 드로우로 콤보 파츠를 모아
‘번개의 섬광 → 주문비용 감소 → 주문 공격력 + 자연 주문’으로
킬각을 만드는 OTK 덱입니다.

운영 난이도는 높은 편인데,
템포덱 상대로는 콤보 파츠를 초반 생존용으로 쓰거나,
콤보 파츠가 모두 모이지 않았더라도
번개의 섬광을 드로우 기대·필드 제압 각을 위해 먼저 사용하는 등
상황마다 선택지가 크게 달라집니다.

즉, 자연술사는 사용자의 숙련도에 따라
성능이 크게 달라지는 대표적인 덱이라고 볼 수 있습니다.

전도 주술사

전도 술사는 재즈 베이스 + 전도 + 춤춰라, 벌레 같은 놈들을
활용해 기본 콤보 딜 외에 추가 24딜을 확보할 수 있는
자연 주술사의 또 다른 아키타입입니다.

특히 방어력을 많이 쌓는 오딘 전사 상대로는
기존의 사진사 피즐 기반 2턴 분할 콤보보다
“풀콤보 + 24딜”이 더 빠르고 좋다고 판단한 선수들이
선택하기도 했습니다.

다만 이 버전은 셋업 과정이 까다롭고,
주문을 유연하게 굴려야 하는 기존 자연술사 구조에서
최소 3장의 카드가 묵직한 콤보 카드로 교체되는 만큼
덱의 저점과 유연성이 떨어지는 단점도 있습니다.

악마사냥꾼 밴 환경에서의 주술사

악마사냥꾼에게는 초반 압박 때문에 약하지만,
악사 밴 환경에서는 티어가 크게 상승합니다.

숙련된 플레이어일수록
번개의 섬광 사용 시점, 발견 선택, 생존 운영을 최적화하여
불리한 매치업도 뒤집을 수 있으며,

교단 수련사, 발분쇄자 같은 특정 카드만 피한다면
대부분의 직업 상대로 막기 힘든 OTK 플랜을 가져갈 수 있습니다.

최상위권에서는 5~6턴에도 가능한 OTK, 높은 고점, 발견 유연성,
컨트롤 덱 상대로 30딜 이상도 뽑아낼 수 있는 콤보 덕분에
대표적인 1티어 덱으로 평가되었습니다.

메타 핵심 덱 - 자리미 사제

0	2단 합체 질리악스 3000	1
1	기적의 판매상	2
1	선물 포장 새끼용	2
1	선박 의사	2
1	진홍십자군 성직자	2
2	꼬불꼬불 케이크	2
2	새끼용 사육사	2
2	신의 화음: 조율	2
2	이상형	2
2	천신의 영사술사	2
2	축소 복제	2
3	별빛 새끼용	1
3	유력자 핍	1
5	리로이 젠킨스	1
5	시간 조율자 자리미	1
5	음악의 파멸 마가타	1
6	목마른 떠돌이	2
6	하스 스톤브루	1
7	아만툴	1

< 덱 리스트 >



< 핵심 카드 >

자리미 사제 개요

자리미 사제는 저코스트 연계로 빠르게 필드를 전개하고,
자리미를 통한 마무리로 결정타를 날리는 템포 덱입니다.

목마른 떠돌이, 꼬불꼬불 케이크, 유력자 핍,
진홍 십자군 성직자 등의 연계를
한 턴에 몰아 사용해 강력한 필드를 만드는 것이 핵심입니다.

필드를 먼저 잡으면 눈덩이처럼 굴러가지만,
한 번 필드를 잃으면 복구가 쉽지 않기 때문에
초반 필드 주도권이 무엇보다 중요합니다.

‘하스 스톤브루’와 ‘아만툴’을 채용해
의외로 장기전에서도 승리 플랜을 갖추고 있다는 점도 특징입니다.

악마사냥꾼 밴 환경에서의 주술사

자리미 사제는 랭크 게임에서도 높은 덱 파워를 가진 아키타입이며,
특히 극상성인 악마사냥꾼을 밴할 수 있는 대회 환경에서는
티어가 한 단계 더 상승합니다.

악마사냥꾼이라는 확실한 카운터가 사라지면
자리미 사제가 실질적으로 불리한 매치업은
자해 흑마법사 정도로만 좁혀집니다.

여기에 스피커 발분쇄자를 채용한 커스텀 리스트를 사용할 경우,
원래도 해볼 만했던 자연술사전까지
충분히 우위로 끌어올릴 수 있다는 점이 강점입니다.

메타 핵심 덱 - 자해 흑마법사

0	2단 합체 질리악스 3000	1
1	기적의 판매상	2
1	선물 포장 새끼용	2
1	선박 의사	2
1	진홍심자군 성직자	2
2	꼬물꼬물 케이크	2
2	새끼용 사육사	2
2	신의 화음: 조율	2
2	이상형	2
2	천신의 영사술사	2
2	축소 복제	2
3	별빛 새끼용	1
3	유력자 핍	1
5	리로이 젠킨스	1
5	시간 조율자 자리미	1
5	음악의 파멸 마가타	1
6	목마른 떠돌이	2
6	하스 스톤브루	1
7	아만들	1

< 덱 리스트 >



< 핵심 카드 >

자해 흑마법사 개요

자해 흑마는 자해를 이용해 감금된 공포(5/5), 용암거인(8/8)등
고스탯 하수인을 빠르게 전개하는 어그로 덱입니다.

1턴 화염임프·대량생산으로 자해를 시작해
2~3턴에 재앙의 룩이 연계되면 공포가 0코로 깔리며
상대가 감당하기 힘든 필드가 만들어집니다.

피의 나무정령까지 초반에 확보했다면
4턴에 용암거인 2개까지 등장하는 말도 안 되는 고점도 가능한 덱이며,
지옥불 정령을 이용한
용암 거인 전개 후 체력을 안정화 하는 플랜도 갖추고 있습니다.

폭발적인 필드 압박에 더해
죄악의 교향곡, 팝가르 번딜로 마무리까지 가능한 어그로 덱입니다.

악마사냥꾼 밴 환경에서의 주술사

자해 흑마의 확실한 극상성은 악마사냥꾼이지만,
이번 대회처럼 악사를 고정 밴할 수 있는 환경에서는
티어가 크게 상승하는 덱입니다.

자연술사전과 대 컨트롤덱전
역시 교단 수련사 + 스피커 발분쇄자를 채용하면
충분히 유리한 구도를 만들 수 있어
충분히 합리적인 선택지로 평가됩니다.

너무나 높은 고점, 덱파워, 적은 카운터 덕분에
어그로 덱을 선호하지 않는 선수도 선택할 만큼 강력하며,
악사 밴 기준으로는 가장 폭발력이 높은 덱 중 하나입니다.

준비된 자만이 사용할 수 있는 덱

자해 흑마는 정제된 레더 리스트가 등장한 지 얼마 되지 않아
충분한 통계나 외부 검증 없이
직접 연습을 통해 확인해야 했던 덱입니다.

대회 준비 기간 동안 테크 카드 선택까지 포함해
충분히 검증할 시간이 필요했고,

연습 파트너와의 집중적인 테스트 없이는
성능을 온전히 파악하기도,
라인업에 포함시키기도 쉽지 않았습니다.

따라서 이번 대회에서 자해 흑마를 가져왔다는 사실 자체가
메타 이해도와 준비도가 높다는 강력한 신호로 볼 수 있습니다.

대회 준비 스크림 데이터 요약

아키타입	악사	자리미사제	자연술사	자살흑마	도적	오물흑마	오딘전사	법사	하랜전사	브란전사	나가악사	사냥꾼
악사	-	80	87.5	-	-	-	33.3	-	-	-	-	-
자리미사제	20	-	76.9	31	100	42.9	23.3	-	-	-	62.5	85.7
자연술사	12.5	23.1	-	54	31	33.3	66.7	-	0	37.5	33.3	55.6
자살흑마	-	69	54	-	-	-	61.9	-	-	58.6	-	-
도적	-	0	57.9	-	-	25	30.8	100	-	-	-	-
오물흑마	-	57.1	66.7	-	75	-	-	-	-	-	-	-
오딘전사	66.7	76.7	33.3	38.1	69.2	-	-	0	-	-	-	100
법사	-	-	-	-	0	-	0	-	-	-	-	-
하랜전사	-	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
브란전사	-	-	62.5	41.4	-	-	-	-	-	-	-	-
나가악사	-	37.5	66.7	-	-	-	71.4	-	-	28.6	-	-
사냥꾼	0	14.3	44.4	-	-	-	0	-	-	-	-	-

※ 이 데이터는 약 250판가량의 연습 경기를 기반으로 작성되었습니다.
특정 라인업 대비 핵심 매치업 위주로 진행된 테스트이기 때문에
균일한 표본이라고 보기 어렵습니다.

스크림의 목적

스크림은 같은 대회에 참가하는 출신의 한국인 선수와 진행했습니다.

실제 대회 라인업을 가정하여 핵심 매치업 위주로 집중적으로 진행되었고,
랭크 게임에서는 확인하기 어려운
악마사냥꾼 다수 밴 환경, 테크 카드 채용 등을 사전에 검증하는 목적이 컸습니다.

또한 실전에서 사용하지 않을 가능성이 높은 낮은 티어, 비주류 아키타입도
최소한의 판수로 성능을 확인해 라인업에서 배제해도 되는지를 점검했습니다.

다만 판수가 특정 매치업에 몰리는 특성상 승률 자체보다는
각 매치업이 어떻게 흘러가는지,
어떤 상황이 어떤 빈도로 등장하는지를 체감하는 용도로 활용했습니다.

스크림을 통해 얻은 데이터

자해 흑마법사와 브란 전사는
테크 카드(스피커 발분쇄자, 교단 수련사 등)를 추가할수록
주술사전 성적이 꾸준히 상승하며
막바지에는 주술사에 강한 라인업에 적합한 승률까지 올라갔습니다.

자연 주술사는 초기 기대와 달리 테크 카드가 채용된 사제와 흑마법사에게
상대적으로 더 많은 어려움을 겪는 구간이 반복되었고,
상대의 덱 리스트에 따라 체감 승률이 크게 달라지는 점이 스크림 단계에서 확인되었습니다.

대회 전체 라인업 분포

gyu	쇼퍼악사	오딘전사	자리미사제	자해흑마	악사밴
kimchislap	쇼퍼악사	브란전사	자리미사제	자해흑마	
hemlock	쇼퍼악사	브란전사	자리미사제	자해흑마	
uikyou	쇼퍼악사	오딘전사	전도술사	자해흑마	전사or악사밴
GamerRvg	나가악사	오딘전사	자연술사	자해흑마	
DimitriKazov	나가악사	오딘전사	전도술사	자해흑마	
Furyhunter	나가악사	자연술사	자리미사제	자해흑마	악사밴
iNS4NE	나가악사	자연술사	자리미사제	자해흑마	
Habugabu	나가악사	전도술사	자리미사제	오물통 흑마	악사밴
Bunnyhoppor	쇼퍼악사	오딘전사	자리미사제	자연술사	전사or악사밴
reqvam	나가악사	자리미사제	미라클 도적	자연술사	전사or악사밴
Tobyka	나가악사	브란전사	미라클 도적	자연술사	흑마or악사밴
PRTHNCA	쇼퍼악사	하이랜더전사	자리미사제	무지개죽기	흑마or악사밴
Jarla	나가악사	오딘전사	자리미사제	시프법사	사제or술사밴
MoleStar	컨트롤술사	오딘전사	무지개죽기	시프법사	술사밴
mmf	나가악사	하이랜더전사	자리미사제	수레바퀴 흑마	흑마밴

※ 표기 간소화를 위해 본 페이지에서는 직업명을 줄여 표기합니다.
예: 흑마법사 → 흑마, 주술사 → 술사

전체 라인업 개요

이번 대회는 예상대로
악마사냥꾼의 압도적인 파워와 이를 전제로 한 ‘고정 밴’ 전략을 중심으로 라인업이 구성되었습니다.

악사를 제외한 환경에서 가장 높은 효율을 보인 자리미 사제, 자연 주술사, 자해 흑마를 중심으로,
선수들은 상성 보완·저격 테크·운영 안정성 확보 등 서로 다른 방향성을 선택하며 라인업을 완성했습니다.

각 그룹별 라인업 의도와 전략 차이는
뒤 페이지에서 세부 그룹으로 나누어 상세히 분석하겠습니다.

조 배치와 선수 성향의 영향

16강은 4인 1조의 배치가 사전에 공개되었기 때문에,
일부 선수들은 자신이 속한 조의 상대들이 어떤 덱을 선호하는지,
어떤 라인업을 준비할 가능성이 높은지를 참고 요소로 활용하기도 했습니다.

특히 이번 대회는 8강 진출 후 한 번만 더 이기면
월드 챔피언십 진출권을 확보할 수 있는 구조였기 때문에,
조 편성을 라인업 설계의 근거로 삼는 선택 역시
충분히 가능한 요인으로 작용했습니다.

라인업 구조 분석 - A그룹

gyu	쇼퍼악사	오딘전사	자리미사제	자해흑마	악사밴
kimchislap	쇼퍼악사	브란전사	자리미사제	자해흑마	
hemlock	쇼퍼악사	브란전사	자리미사제	자해흑마	

※ 세 선수 모두 한국인이며 kimchislap 선수와 hemlock 선수는 같이 라인업을 준비한 스크림 파트너.

상대의 주술사 3패를 목표로 한 강력한 저격 라인업

이 그룹은 공통적으로
자연, 전도 주술사를 매우 강하게 견제하는 카드 선택을 했습니다.

- 슬퍼하지마노노노 / hemlock → 모든 덱에 스피커 발분쇄자 2장씩 (총 8장), 자해 흑마에 교단 수련사 2장
- gyu → 자해 흑마에 교단 2 / 스피커 1 구성, 자리미사제에 칼날비늘 채용

즉, 세 선수 모두 특히나 hemlock과 kimchislap은
주술사에게 치명적인 카운터 카드들을 최대로 채용한 형태입니다.

주술사를 라인업에 채용하지 않은 이유

세 선수는 공통적으로 자연술사를 아예 가져오지 않는 선택을 했습니다.

“주술사 라인업에 포함하는 순간,
주술사 미러전이 발생할 ‘확률’을 허용하게 된다.”
이 구조를 처음부터 차단하겠다는 의도였습니다.

스크림 과정에서 스피커 발분쇄자(8) + 교단 수련사(2)를 활용한
확실한 술사 저격 루트가 검증되었다고 판단했기에 나온 결정으로 보여집니다.

브란전사와 오딘전사의 선택 의도 차이

브란 전사는 메타 주류 덱이 아니었기 공개된 좋은 덱 리스트들이 없었습니다.
따라서 스피커 발분쇄자를 2장 채용하면서도 밸런스가 깨지지 않게 덱을 완성하려면
상당히 높은 이해도와 덱 빌딩 능력을 요구하는 덱입니다.

하지만 대 자연술사전이 오딘 전사에 비해 확실하게 유리하다는 장점과
주술사 뿐만 아니라 ‘하이랜더 전사’가 포함된 라인업을 상대로도
전부 저격이 가능한 라인업이 완성된다는 장점이 있습니다.

반면 오딘 전사는 대 자리미 사제전, 자해흑마전에는 더 강력하지만
저격 라인업을 만날 여지가 있고,

숙련된 자연술사에게 사진사 피즐을 사용한 운영으로 뚫리는 리스크가 존재했습니다.

결론적으로 이 라인업의 목적에는 브란 전사가 더 적합한 선택이었으며,
실제로 해당 그룹 두 선수의 브란 전사는
2승 0패 2밴이라는 매우 안정적인 성적을 기록했습니다.

라인업 구조 분석 - B그룹

uikyou	쇼퍼악사	오딘전사	전도술사	자해흑마	전사or악사밴
GamerRvg	나가악사	오딘전사	자연술사	자해흑마	
DimitriKazov	나가악사	오딘전사	전도술사	자해흑마	

※ 세 선수 모두 아메리카 대륙 출신이며 같이 라인업을 준비한 스크림 파트너.

상대의 주술사를 노리며 덱 파워를 챙긴 라인업

이 그룹은 공통적으로 술사전을 강하게 가져가는 것을 1순위 목표로 잡았습니다.
자해 흑마에는 모두 교단 수련사 1장 + 스피커 발분쇄자 2장을 채용해
술사전 승률을 끌어올렸고,

전도 술사를 채택한 선수들은 전도 콤보로 24딜을 추가 확보해
특히 전사전을 한 번에 끝낼 수 있는 플랜을 준비했습니다.

악마사냥꾼을 고정 밴 하기보다는,

‘술사와 흑마로도 충분히 맞설 수 있다’는 판단 아래
상황에 따라 전사 밴을 선택하기도 했다는게 특징입니다.

선택의 맥락과 아쉬운 점

술사를 잡겠다는 의도는 일관되지만,
전체 라인업을 보면 선택의 맥락에서 아쉬운 지점도 드러납니다.

두 선수가 나가 악사를 채택한 것은 평균적인 안정성을 포기한 선택이었지만,
정작 실전에서는 전사를 밴하는 경우가 많아
나가 악사나 전도 술사가 지닌 “전사전 강점”을 활용하지 못한 경향이 있습니다.

또한 uikyou의 자해 흑마처럼
빙하의 정령 2장을 통해 악사 대응 의도를 드러냈지만,
동시에 지옥현 하프 2장처럼 자해 흑마 구조와 맞지 않는 카드가 포함된 점은
짧은 준비 기간 동안 메타에 갑자기 등장한 덱을 완전히 정제하기가 쉽지 않았음을 보여줍니다.

정리하자면,
이 그룹의 라인업은 “술사 저격”이라는 단일 목표에는 적당히 충실했지만,
라인업 전체의 시너지를 100% 활용하기에는
다소 불안정한 요소들이 존재했다고 평가할 수 있습니다.

라인업 구조 분석 - C그룹

Furyhunter	**나가악사**	**자연술사**	**자리미사제**	**자해흑마**	**악사밴**
iNS4NE	**나가악사**	**자연술사**	**자리미사제**	**자해흑마**	
Habugabu	**나가악사**	**전도술사**	**자리미사제**	**오물통 흑마**	

※ Furyhunter와 iNS4NE 둘 다 유럽 대륙 출신이며 같이 라인업을 준비한 스크림 파트너.

상대의 주술사 노리기 + 주술사 채용

C그룹의 가장 큰 특징은 B그룹보다 더 일관된 구조를 갖춘 라인업이라는 점입니다.
세 선수 모두 악마사냥꾼을 고정 밴하면서,

전사 대신 자리미 사제를 배치해
술사 메타를 보다 강하게 겨냥한 구성을 선택했습니다.

특히 자리미 사제는 전사 대비 자연술사전에서 압도적인 성능을 보이기 때문에
이 그룹의 핵심 플랜인 “술사전 우위 확보”를 더욱 견고하게 만들어 주었습니다.

또한 Furyhunter와 iNS4NE는 평소 자연술사를 선호하고
자신 있어하는 선수들로,

술사 미러전이 등장하더라도 50:50 이상 만들어낼 수 있다는 자신감이
이번 라인업 선택에 그대로 반영된 것으로 보입니다.

각 선수의 선택이 보여준 의도와 아쉬운 부분

- iNS4NE
  자리미 사제에 스피커 2장, 자해 흑마에 1교단 2스피커를 채용하며
  정확하게 “대 술사전 강화”라는 목적을 실현한 가장 안정적인 구성을 보여줬습니다.

- Furyhunter
  자해 흑마에 2교단만 채용하고 스피커 0장, 자리미 사제 또한 스피커 0장으로 구성했습니다.
  이는 덱 파워와 저점 안정화를 우선시한 선택으로 보이지만,
  자해 흑마에서 스피커 부재는 자연술사 상대로 큰 손해를 보는 요소이며
  대 전사전도 좋은 카드인데 채용하지 않은 것이 아쉽습니다.

- Habugabu
  유일하게 오물통 흑마를 가져왔습니다.
  자해흑마보다 자연술사전에서 확실한 우위를 가져간다고 판단했습니다.

  다만, 자리미 사제전을 포함한 대부분의 핵심 매치업에서
  자해 흑마가 전반적으로 더 우수한 선택이었다는 점을 고려하면,
  대회를 혼자 준비하며 최신 정보 반영이 다소 부족했던 것으로 해석될 여지도 있습니다.

  세 선수 모두 쇼퍼 악사에 스피커를 채용하며 술사가 많을 것이라는 메타 분석은 정확했으나,
  그럼에도 술사를 직접 가져왔다는 선택은
  “강한 저격에도 버틸 수 있다”는 자기 숙련도와 이해도에 대한
  강한 자신감을 보여주는 부분입니다.

라인업 구조 분석 - D그룹

Bunnyhoppor	쇼퍼악사	오딘전사	자리미사제	자연술사	전사or악사밴
Jarla	나가악사	오딘전사	자리미사제	시프법사	사제or술사밴

※ Bunnyhoppor선수는 월드챔피언쉽 우승, Jarla선수는 준우승자 출신의 선수입니다.

악사 밴을 하지 않는 독특한 라인업 구성

D그룹은 두 선수 모두 악마사냥꾼을 밴하지 않는 라인업을 선택했다는 점에서 눈에 띄는 그룹입니다.

- Jarla
  나가 악사, 자리미 사제에 빙하의 정령을 채용하고 시프법사를 사용하며
  “상대 악사를 얼려서 템포를 봉쇄한다”는 일관된 컨셉을 구축했습니다.
  악사전 대응력을 극대화하려는 의도가 분명하게 드러나는 구성입니다.

- Bunnyhoppor는 자리미 사제에 빙하의 정령을 채용하며
  악사를 풀어두되 오딘 전사가 악사 상대로
  나쁘지 않다는 판단이 전제한 덱 구성입니다.

두 선수 모두 악사를 푸는 특이한 선택을 했지만,
각자의 방식으로 ‘빙결’ 기반의 대응 플랜을 구축했다는 점이 공통점입니다.

선택의 의도와 한계

- Jarla
  이 라인업은 악사를 가장 강하게 의식한 조합으로 보입니다.
  빙하의 정령을 다수 채용한 사제, 얼림 중심의 시프 법사,
  심지어 본인도 나가 악사를 사용한 점을 보면,
  “악사를 상대로 지속적으로 방해하며 승리한다”는 플랜이 매우 명확했습니다.

  하지만 시프 법사는 전체적인 덱 파워가 낮고,
  메타 상위권 아키타입과 상대할 때 저점이 크게 흔들리는 구조적 한계가 있습니다.
  특히 나가 악사는 얼림을 몇 번 당해도
  콤보 기반 폭딜 플랜으로 게임을 끝낼 수 있기 때문에,
  기대한 만큼의 ‘악사 카운터 성능’을 발휘하기 어려웠습니다.

- Bunnyhoppor
  악사를 풀어두었지만 자연술사를 채택한것을 보아
  전략의 일관성보다는 어느정도 덱의 파워를 챙긴 모습입니다.
  결국 악사를 풀어둔 이점이 충분히 활용되지 못하는 아쉬움이 남습니다.

  종합하자면,
  두 선수 모두 “악사를 푸는 라인업”이라는 공통 컨셉을 가졌지만,
  Jarla는 마법사로 악사를 잡을 수 있을것이라는 잘못된 판단,
  Bunnyhoppor는 술사 포함으로 인해 라인업의 일관성이 부족한 점 등
  완성도가 다소 아쉬운 선택이었다고 볼 수 있습니다.

라인업 구조 분석 - E그룹

reqvam	나가악사	자리미사제	미라클 도적	자연술사	전사or악사밴
Tobyka	나가악사	브란전사	미라클 도적	자연술사	흑마or악사밴

미라클 도적 기반의 고점 노린 라인업

E그룹은 두 선수가 공통적으로 미라클 도적이라는 매우 저점이 낮지만,
자연술사를 잘 잡으며
폭발적인 고점을 만들 수 있는 덱을 채택한 것이 가장 큰 특징입니다.

두 선수 모두 자연술사를 가져왔음에도 불구하고,
미라클 도적을 배치하며
공통적으로 “술사 저격”이라는 목적 아래 라인업을 구성한 모습이 돋보입니다.

다만 두 선수 모두 술사를 직접 가져왔기 때문에,
정복전 특성상 술사 미러전이 발생할 ‘확률’을 허용해야 하는
리스크는 그대로 안고 있었습니다.

이는 “상대 술사를 확실하게 잡겠다”는 1차 목표와 충돌하는 지점이기도 합니다.
하지만 그만큼 자연술사에 플레이에 대한 자신감도 돋보입니다.

선택의 의도와 한계

- reqvam
  미라클 도적의 저점을 감수하고도 채택한 것은
  술사전을 강하게 가져가겠다는 의도로 보입니다.

  하지만 미라클 도적은 전사, 악사, 사제를 상대로
  사용하기에는 리스크가 큽니다.
  결국 라인업 전반의 안정성을 떨어뜨린 선택이었다고 평가할 수 있습니다.

- Tobyka
  가장 눈에 띄는 점은 초반 경기에서 흑마법사(자해흑마)를 밴했다는 부분입니다.
  이는 메타 초기에 자해흑마에 대한 이해도가 부족했거나,
  혹은 미라클 도적의 상성비를 잘못 판단했다고 보여집니다.
  실제로 자해흑마는 이번 메타에서 매우 높은 픽률을 가진 핵심덱이었고,
  초반 ‘흑마 밴’은 ‘악사 밴’보다 좋지 않는 선택이었습니다.

라인업 구조 분석 - F그룹

PRTHNCA	쇼퍼악사	하이랜더전사	자리미사제	무지개죽기	흑마or악사밴
mmf	나가악사	하이랜더전사	자리미사제	수레바퀴 흑마	흑마밴

‘오딘 전사’ 저격에 많은 것을 건 라인업

E그룹 두 선수는 공통적으로
오딘 전사 저격을 핵심 목표로 삼은 라인업을 구성했습니다.

그 결과, 하이랜더 전사 + 무지개 죽기 / 수레바퀴 흑마라는
파워가 낮은 덱들이 포함된 점이 가장 두드러집니다.

하이랜더 전사는 전사 아키타입 중에서도
특히 어그로 덱에 매우 취약한 구조를 가지고 있습니다.

이번 대회 메타의 주요 직업이었던 악사, 자해 흑마, 자리미 사제를 고려한다면,
하이랜더 전사를 채택한 것은
안정성 면에서 큰 리스크를 감수한 선택이라고 볼 수 있습니다.

또한, 두 선수 모두 전사를 채용한 상대를 만나지 못할 경우,
하랜 전사, 무지개 죽기, 수레바퀴 흑마는 덱파워 자체가 낮아
전체 라인업이 무너질 가능성이 매우 높습니다.

주술사를 포함한 대부분의 메타덱을 상대하기에도 불안정하며,
두 선수 모두 술사를 가져왔음에도 스피커·교단을 전혀 사용하지 않은 점 역시
술사전 기대값을 더욱 낮추는 요소로 보입니다.

선택의 의도는 보이나 메타 이해도에서 아쉬운 부분

이 두 선수는 별도의 연습 파트너 없이 준비한 것으로 알려져 있으며,
그 영향이 라인업 전반에서 드러나고 있습니다.

우선, 하이랜더 전사 대신 브란 전사를 선택했다면
오딘 전사 저격 가능성과 더불어 술사전까지 보완할 수 있는 장점이 있었지만,
브란 전사는 고려 대상에서 제외된 것으로 보입니다.

또한 두 선수 모두 자해 흑마의 강력함을 충분히 반영하지 못한 선택을 보였습니다.
mmf는 흑마 밴을 고정했으나,
PRTHNCA 선수는 ‘흑마 or 악사 밴’이라는 다소 불안정한 밴 전략을 선택했습니다.
이는 자해 흑마에 대한 메타 이해가 충분하지 않았음을 보여주는 대목입니다.

주술사를 여는 구조임에도 불구하고,
하이랜더 전사가 술사전을 특별히 잘 잡는 편이라고 보기도 어렵습니다.
브란 전사나 오딘 전사에 비해 술사전 기대값이 더욱 낮고,
덱의 저점이 매우 낮기 때문에 전체적으로 리스크가 크게 증가합니다.

결론적으로,
E그룹의 라인업은 “오딘 전사 저격 성공”이라는 단일 목적에 지나치게 집중한 나머지,
메타 전반의 흐름과 상위권 직업 분포를 충분히 반영하지 못한
아쉬움이 남는 구성이라고 평가할 수 있습니다.

라인업 구조 분석 - G그룹

MoleStar	컨트롤술사	오딘전사	무지개죽기	시프법사	술사밴

악사·오딘을 동시에 노린 저격 기반 라인업

MoleStar 선수의 라인업은
이번 대회에서 가장 많이 등장할 것으로 예상된
악마사냥꾼과 오딘 전사를 동시에 견제하기 위해 설계된 구성이었습니다.

대 악사전 안정성을 확보하기 위해
전사 아키타입에서는 구조적으로 오딘 전사를 선택할 수밖에 없었으며

이에 따라 미러전에서 뒷심을 보완할 수 있도록 독사(무기 파괴)와
사진사 피즐(밸류)를 적극 활용한 점이 특징입니다.

또한 컨트롤 술사는 거의 대회에서 보기 힘든 커스텀에 가까운 구성으로,
이번 라인업 전체의 저격 콘셉트를 강화하기 위한 독특한 선택이었습니다.

의도는 뛰어났으나 덱파워 측면에서 드러난 한계

하지만 실제 경기에서는 커스텀 선택의 한계가 분명하게 드러났습니다.

특히 시프 법사는 기본 덱 파워가 낮아,
8강에서 악사전과 전사전 모두 패배하며
준비된 플랜이 무너지는 모습을 보였습니다.

그럼에도 불구하고
컨트롤 술사라는 거의 새로 만든 아키타입을 통해
라인업 전체의 콘셉트를 유지하려는 시도는 분명히 돋보였습니다.

또한 오딘 전사 미러전을 고려해
독사와 피즐을 활용한 선택은, 모든 상황을 완벽히 챙기기 어려운 환경에서

적절한 타협을 통해 라인업의 일관성을 유지했다고 평가할 수 있습니다.

정리하자면,
MoleStar 선수의 라인업은 저격 라인업으로서의 일관성과 설계 의도는 매우 뛰어났지만,
결국 메타 상위권 덱들과의 근본적인 덱 파워 격차까지는 메우지 못했다고 볼 수 있습니다.

덱 별 승률 및 대회 총평

승률	아키타입	자리미 사제	전도술사	자해 흑마	오딘 전사	나가 악사	자연 술사	쇼퍼 악사	하이랜더 전사	시프 법사	무지개 죽기	오물통 흑마	브란 전사	사이클 도적	컨트롤 술사	수레바퀴 흑마
65.7	자리미 사제	50	16.7	100	83.3	66.7	50	33.3	100	100	50	100	100	0	0	100
48	전도술사	83.3	50	50	33.3	0	66.7	0	33.3	33.3	100	33.3	0	0	100	100
45.8	자해 흑마	0	50	50	33.3	0	50	50	100	100	33.3	33.3	0	50	100	100
43.5	오딘 전사	16.7	50	66.7	50	100	33.3	0	50	0	50	50	0	0	0	0
36.8	나가 악사	33.3	0	100	0	100	66.7	0	33.3	33.3	0	50	0	0	0	0
37.5	자연 술사	50	33.3	50	33.3	50	0	0	100	0	0	0	0	0	100	0
66.7	쇼퍼 악사	66.7	100	50	50	100	100	100	0	0	100	0	100	0	0	0
45.5	하이랜더 전사	0	100	100	50	0	0	0	50	0	0	100	0	0	0	0
30	시프 법사	0	33.3	0	0	50	0	100	100	0	0	100	0	0	100	0
62.5	무지개 죽기	66.7	0	50	50	100	100	0	0	100	100	0	0	100	100	0
50	오물통 흑마	50	66.7	50	100	100	0	0	0	0	100	100	0	100	0	100
62.5	브란 전사	0	100	0	33.3	50	0	100	0	0	0	0	100	100	100	0
57.1	사이클 도적	100	100	50	100	100	0	0	0	100	0	0	100	100	100	0
60	컨트롤 술사	100	0	0	0	0	100	100	0	0	0	100	0	100	0	100
0	수레바퀴 흑마	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

정복전 룰이 만들어낸 다층적인 메타 구조

이번 대회는 사실상 악마사냥꾼이 ‘0티어’라고 불러도 될 만큼 강력한 덱이었지만,
모든 선수가 악사를 고정 밴하는 구조가 만들어지면서
오히려 다른 직업들이 자유롭게 조합되는 메타가 형성되었습니다.

정복전의 룰 특성상
“4덱의 상성, 역할, 밴, 시너지”가 단일 덱 파워만큼 중요하게 작용했고,
그 결과 압도적인 0티어가 존재했음에도

16명의 적은 인원 속에서도
다양한 라인업이 등장한 대회라고 생각합니다.

이는 정복전이라는 룰이 가진 메타 디자인의 장점을
잘 보여준 사례라고 보여집니다.

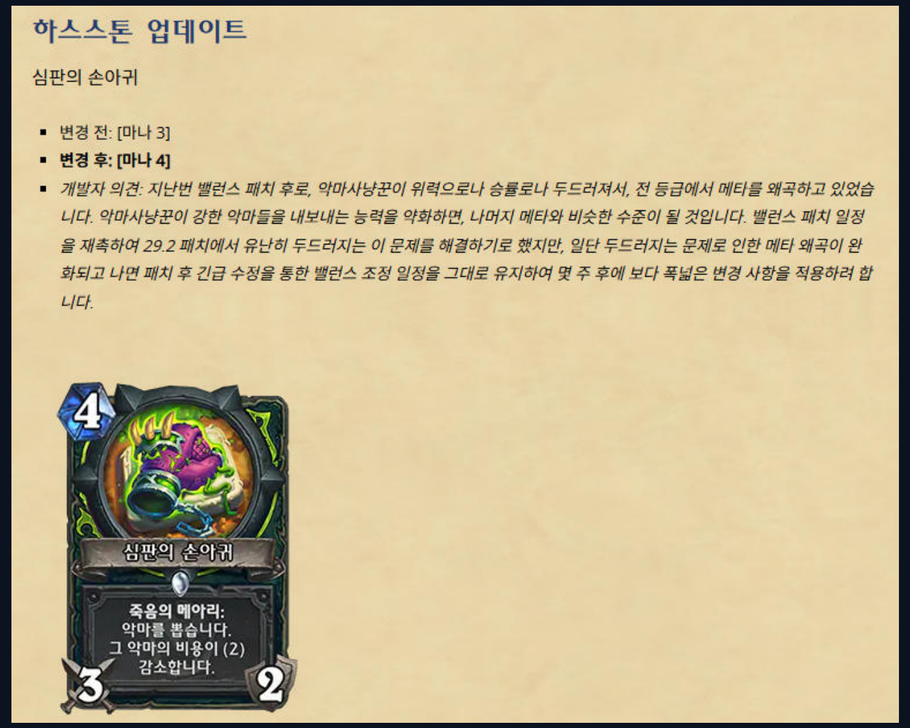
단기 표본에서 발생하는 CCG의 불확실성

대회 준비 과정에서는 매우 많은 연습량을 통해
각 매치업별 승률 체감과 라인업 안정성을 검증할 수 있었지만,

실제 대회에서는 판수 자체가 제한적이었기 때문에
기존 통계와는 다르게 작용하는 장면이 다수 나왔습니다.

이는 운적인 요소가 꽤나 많이 작용하는 CCG 특성상
“표본이 아무리 많이 쌓인 통계라도 단기간 대회에서는 같은 결과가 나오지 않는다”는
아주 중요한 설계적 교훈을 다시 상기시켜 줍니다.

대회 이후 메타 변화 & 밸런스 패치



대회 종료 3일 후에 이뤄진 밸런스 패치 내용

악마사냥꾼 너프 이후 재편된 메타 흐름

악마사냥꾼 너프 직후 메타는 빠르게 변화했습니다.
악사가 사라지자 자연 술사, 자해 흑마, 자리미 사제가 강세를 보였고,
반대로 악사 덕에 티어가 유지되던 덱들은 일부 하락세를 보였습니다.

이후의 밸런스 패치 (지속적인 패치가 필요한 이유)

악사 너프 이후 → 흑마 너프→ 주문술사·사제 너프가
연속적으로 이어지며 메타가 안정되었습니다.
게임의 밸런스 서로 얽혀있는것들이 많을수록 단일 패치로 해결되지 않고,
여러 번의 조정이 누적되어야 더욱 효과적으로 균형을 잡을 수 있습니다.

이번 메타 분석을 통해 얻은 인사이트

제약이 전략의 다양성을 확장시키는 구조

이번 대회는 악마사냥꾼 고정 밴이라는
강력한 제약이 있었지만,
그 제약이 오히려 덱 선택 폭을 넓히는 역할을 했습니다.

특정 덱(악사)을 반드시 배제함으로써
→ 그동안 악사에게 눌려 있던 직업들(술사·흑마·사제)의
가치가 상대적으로 상승합니다.

밴 고정 하나로 메타가 완전히 새로 그려집니다.
또한 동일한 메타에서도 선수별 인식 차이에 따라
전혀 다른 라인업이 등장합니다.

이는 “제약이 주어질때 창의성이 극대화된다”는
게임 디자인의 구조를 그대로 보여준 사례입니다.

정복전 룰 + 고정 밴이라는 설계가
덱 자체의 파워 뿐만 아니라 조합, 시너지,
밴 플랜이 중요한 게임으로 만들었고,

이로 인해 다양한 접근 방식이 동시에 성립할 수 있었습니다.

해석의 차이가 곧 메타의 다양성으로 이어지는 구조

이번 대회에서 가장 눈에 띈 부분은
같은 메타를 보고도 서로 완전히 다른 결론을 내렸다는 점입니다.

예시:
어떤 선수는 브란 전사를 최적의 저격 카드라고 판단했고,
어떤 선수는 오딘 전사를 더 강한 메인 플랜으로 봤으며,
어떤 선수는 아예 법사, 죽기 같은 의외의 픽을 가져왔습니다.

동일 메타에서도 플레이어가 어떤 데이터,
어떤 경험을 우선시하느냐에 따라 결론이 달라지고,
그 차이가 곧 메타의 변동성을 만들어냅니다.

이는 기획 관점에서 중요한 의미를 가집니다.
“좋은 메타”란 하나의 정답이 존재하지 않고,
서로 다른 해석이 성립 가능한 공간을 제공하는 메타다.

하스스톤은 이러한 대회를 통해 여러 방향으로
해석이 가능한 여지를 제공한다고 생각합니다.

정량 데이터 vs 실제 플레이

준비 과정에서 수백 판의 연습으로 만들어낸 매치업의 데이터는
실제 대회라는 단기 환경에서는 다르게 작용하기도 했습니다.

이는 다음과 같은 기획적 교훈을 줬다고 생각합니다.

- 정량 데이터는 메타를 예측하는 중요한 근거 이지만,
  완전한 답은 아니다.
- 단기 대회(통계)는 변수가 과도하게 작용하며,
  장기 통계와 충돌이 발생한다.
- ‘성공한 결과=정답’이 아니며,
  플레이어 경험과 데이터는 별개의 축이다.

즉,
게임의 메타는 단순히 승률 수치가 아니라
밴 구조, 룰, 직업 별 역할 분담, 선수의 해석,
표본 규모가 복합적으로 만들어내는 결과물이다.

감사합니다



서정원

Tel 010 - 2315 - 3848

E-mail jweon1997@gmail.com