

적 잡아당겨오는 기술 하나로 서포터 포지션 인식 바뀌었다



‘블리츠크랭크’의 핵심기술인 ‘그랩’. 원거리의 적을 잡아당겨와 전세를 한 방에 뒤집을 수 있는 기술이지만, 탱커를 당기거나 하면 큰 역효과를 불러오는 ‘하이리스크 하이리턴’ 기술이다. 필자 제공

37 국내 롤리그 최초 슈퍼스타 흥민기

‘리그 오브 레전드(이하 ‘롤’) 하면 떠오르는 선수를 물으면 2020년 지금은 당연히도 ‘페이커’ 이상혁이 원톱으로 거론되겠지만, 그가 한국 롤계에서 최초의 슈퍼스타는 아니다. 초창기 롤 e스포츠계에선 거의 신에 가까운 추앙을 받으며 이른바 ‘매멘(매드라이프 아멘의 준말)’을 일으킨 남자가 있었으니, 바로 ‘매드라이프’ 흥민기 선수다.

매드라이프 흥민기의 위상은 비단 국내 리그에만 머물지 않았다. 아직 롤 e스포츠가 지금 같은 대규모 글로벌 리그까지는 아닌 시절부터 그의 플레이는 한국 리그를 시청하는 해외 게이머들과 해설진들로부터 높은 관심을 받으며 팬덤을 이끌어내고 있었다. 팽팽한 경기를 뒤집어내는 한 방의 승부수가 터지면 너도나도 “매드라이프 플레이!”를 외칠 정도로 그의 플레이 자체가 개척자였고 선구자였던 시절이 있었다.

매드라이프의 아바타, ‘블리츠크랭크’ 초창기 롤에서 서포터 포지션은 ‘베이비 시터’(아이 돌보미)라는 별칭으로 불릴 정도로 활동 영역이 제한되어 있었다. 오직 원거리 딜러의 성장만을 위해 플레이해야 했고, 골드나 아이템도 모두 원거리 딜러에게 밀어주면서 자신은 별다른 성장 없이 시야 확보용 와드만을 구매해 맵 곳곳에 꽂아두는 ‘와드 셔틀’ 같은 취급을 받곤 했다.

그저 원거리 딜러만 키우다가 중요한 한타 싸움에선 별 의미 없이 죽어 나가는 포지션이라고만 여겨졌던 서포터 자리의 의미를 만들어낸 것은 사실상 흥민기라는 선수 하나의 역할로부터였다고 해도 과언이 아니었다. 충분한 골드를 획득해서 강력한 공격력이나 튼튼한 방어력을 만들어낼 수 없는 상황에서 흥민기가 선택한 챔피언은 ‘유틸리티’로 변수를 창출할 수 있는 챔피언이었다.

사실상 그를 상징한다고 해도 될 ‘블리츠크랭크’가 대표적이다. 블리츠크랭크를 대표하는 기술은 ‘Q’ 버튼으로 작동하는 ‘로켓 손’ 스킬이다. 일명 ‘그랩’이라고 불리는 이



매드라이프 흥민기. 출처=한국 이스포츠 아카데미

롤 초창기 ‘서포터’ 활동 영역 제한 베이비 시터로 불리며 큰 역할 못해

‘블리츠크랭크’ 로켓 손 스킬 활용 게임 판세 순식간 전환 위력 발휘

미니언 사이 숨어 있는 원거리 딜러 닭꼬치 빼먹듯 빼오는 건 기본 보이지 않는 벽이나 숲 향해 그랩 날리면 적 달려 오기도

‘블리츠크랭크’의 상징이 되어버린 흥민기 선수는 아예 캐릭터 코스프레를 하면서 블리츠크랭크 그 자체로 불리기도 했다. 필자 제공



기술은 시전 시 기계 골렘인 블리츠크랭크로부터 손이 전방을 향해 길게 늘어나며, 경로 상에서 처음 만나게 되는 적을 잡아 블리츠크랭크 쪽으로 당겨오는 기술이다.

기본기 자체가 적을 아군 쪽으로 당겨오는 기술이기 때문에 별도의 아이템으로 공격력을 추가하지 않아도 충분히 유용하게 쓰일 수 있는 이 기술은 체력이 약하면서도 강한 공격력을 갖는 적의 후방 공격수들, 원거리 딜러나 마법사형 챔피언, 암살자 등에 성공할 경우 게임의 판도를 뒤집어버릴 수도 있는 유용함을 자랑한다. 5:5로 대치하고 있는 상황에서 적 최후방의 딜러를 끌어오면 아군 다섯 명의 콤보에 순식간에 적 딜러가 사망하고, 딜러가 없는 적은 한 타 싸움에서 크게 불리해지기 때문이다.

이렇게 보면 어마어마한 위상이지만, 블리츠크랭크의 그랩은 말처럼 쉽게 맞출 수 있는 것은 또 아니다. 적도 당연히 그 위협을 알기에 최대한 그랩의 각도가 나오지 않게 움직인다. 또한 그랩은 공격기술이 아니라 적을 아군 진영으로 끌어오는 기술일 뿐인 지라, 취약한 원거리 딜러가 아니라 적의 탱커를 흑사라도 끌어오게 되면 되레 상황이 난감해지는 경우를 만들기도 한다. 이를테면 광역으로 상대 캐릭터를 모두 기절 상태로 만드는 기술을 가진 적 탱커를 끌어올 경우, 잘 죽지도 않을뿐더러 역으로 적의 손쉬운 돌진을 만들어내는 효과를 내는 바람에 허무하게 패배하는 때도 부지기수다. 오히려 적 탱커는 그랩이 상대방에 있을 경우 어떻게든 끌려가고 싶어 하는 움직임을 보일 정도로 그랩은 양날의 칼이 되기도 한다.

매드라이프 흥민기는 이 그랩을 거의 신기에 가까운 수준으로 활용하며 게임을 뒤집어내는 서포터의 역량을 입증했다. 적 미니언들 사이에 숨어 있는 원거리 딜러를 닭꼬치 빼먹듯 쏙 빼 오는 정도는 일상적이었다. 아군의 공격 속에 적 딜러의 다음 움직임을 예측하여 빈자리에 그랩을 날렸는데 적 딜러가 그리로 움직여 따라온다거나 하는 장면부터 본격적으로 탄성

이 터졌다. 나중에는 아예 벽이나 숲으로 시야에 보이지 않는 위치에 적의 이동 속도를 계산해 예측 그랩을 날렸더니 적 딜러가 달려오며 관중들을 흥분의 도가니로 몰아넣는 장면들도 속출할 정도였다.

‘매멘’, 롤 최초의 슈퍼스타는 영원히

초창기 롤에서 매드라이프 흥민기의 대활약은 리그의 흥행을 이끌었다. 이 게임을 모르는 초심자가 봐도 그랩을 통해 적의 메인 딜러를 당겨와 잡아내는 장면들은 직관적이고 극적이었기 때문에 많은 이가 경기에서 흥민기가 블리츠크랭크를 뽑아 드는 것만으로도 환호성을 터뜨리곤 했다.

팬덤은 스스로를 ‘매드라이프’의 광신도로 자처하며, ‘매멘’이라는 유행어를 날기도 했다. ‘아멘’에 ‘매드라이프’의 ‘매’를 붙인 이 단어는 한때 모든 게임 커뮤니티 게시판에서 매드라이프의 활약상이 올라오면 자동으로 댓글에 ‘매멘’이 기도처럼 붙었다.

폭발적인 인기로 리그 자체의 위상마저 드높일 정도였지만, 오히려 과도하게 들뜬 팬덤에 비해 그는 차분하고 언제나 안정된 톤을 유지하며 경기와 각종 언론 인터뷰에 임했다. 자기관리가 잘 된 선수로 별다른 큰 문제 없이 슈퍼스타로서의 정체성을 안정감 있게 이어간 그는 비단 선수 커리어로서만이 아니라 이른바 롤 선수들의 가장 큰 문제로 지적되기도 했던 인성 면에서도 타의 추종을 불허하는 업적을 남겼다고 평가받는다.

리그의 규모가 커지고 더 젊고 유능한 선수들이 쏟아지면서 흥민기의 시대도 저물었다. 1세대 슈퍼스타는 은퇴했지만, 여전히 수많은 서포터는 자신이 성장기에 매드라이프를 보고 자랐으며, 그의 플레이로부터 게임 생활을 시작했음을 고백한다. 최초의 슈퍼스타는 여전히, 그리고 아마도 앞으로도 영원히 그 자리를 빛낼 듯하다.



필자 이경혁은 게임칼럼니스트이자 평론가다. 연세대학교 커뮤니케이션대학원에서 게임 연구를 하고 있고 『게임, 세상을 보는 또 하나의 창』 등을 집필했다.