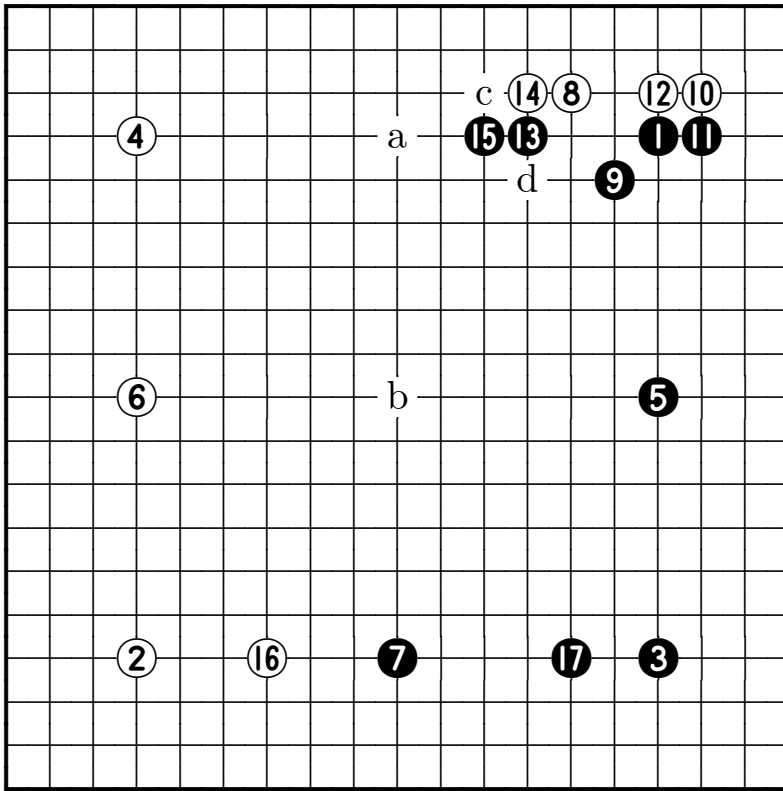


제1부(1 ~ 17) 우주류에 대항하여



유창해도 화점을 상당히 선호하는 편이다. 아마추어 시절부터 그래 왔고 프로에 입문하고 나서도 최소한 첫수는 거의 화점에 놓고 있다. 어떤 때는 양화점도 구사했고 삼연성을 둔 적도 있다. 그러나 다케이야는 그 정도가 아예 다르다. 그는 어떤 때는이 아니라 거의 백발백중 무조건 양화점이다. 게다가 흑번일 경우에는 하발 더 나가 삼연성은 물론 4연성까지도 많이 둔다.

돌을 가리니 다케이야 마사키 九단의 흑번. 아니나 다를까 우변 세 곳의 화점에 흑1에서부터 5까지 당연히 제자리를 찾아가듯 흑돌이 놓여진다. 백도 덩달아서 2·4·6이 모두 화점. 얼핏 흥내바둑 같지만 우주류 견제를 위한 하나의 방법일 뿐이다.

계속해서 흑7로 4연성을 위한 또 하나의 화점에 흑돌을 놓았을 때 백은 더 이상 화점 경쟁을 하지 않고 백8로 우상귀에 걸친다. 물론 백8로 a에 둘 수도 있고 그러면 흑도 b의 천원을 차지할 것이다. 마치 18급들이 점이 짝한 곳부터 두는 것처럼 보이지만 프로의 바둑에서도 이런 포석은 종종 등장한다.

백8에 흑9의 중앙쪽 마늘모도 다케이야 九단이 즐겨 사용하는 수. 보통 흑c의 협공을 많이 두지만 그것은 흑9에 비하면 중앙이 더 옳다. 계속해서 흑13이 흑9를 둘 대부터의 구상. 흑13으로 d는 느슨하므로 열외이다.

백14는 정수. 1도 백1 나와서 끊고 싸우는 것이 기세라고 생각될지 모르나 이 전투는 흑의 입장에서 보면 대환영. 일단 끊은 이상 백9로 움직여서 싸워야 하는데 흑12까지를 예상해 보면 우변에는 적군들만이 백 일단을 노려보고 있다. 아군인 백 석점은 강 건너 좌변에 배치되어 있으니 이 싸움은 누가 봐도 백의 고전이 예상된다.

백14를 선수하고 백16으로 두칸 높게 둔 수도 우주류 견제를 위한 굳임. 흑17의 방향이 어렵다 2도 흑1도 생각할 수 있는데 그것은 백2의 모자섬음이 통렬하다. 물론 흑3으로 가르고 싸우면 백16까지 엄청난 난해한 싸움이 예상된다. 물론 이 다음의 전투는 수읽기로 대처해야 한다.

그런 의미에서 본다면 흑17은 다소 쉬운 길을 택한 셈이다.

그림1

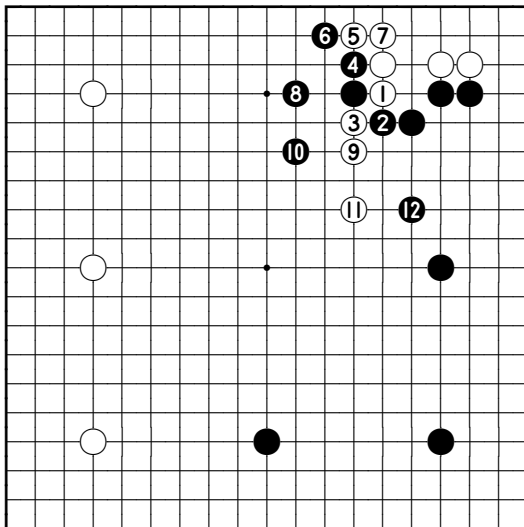
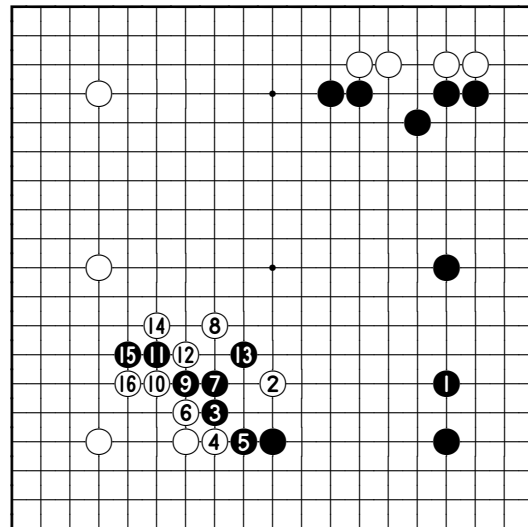
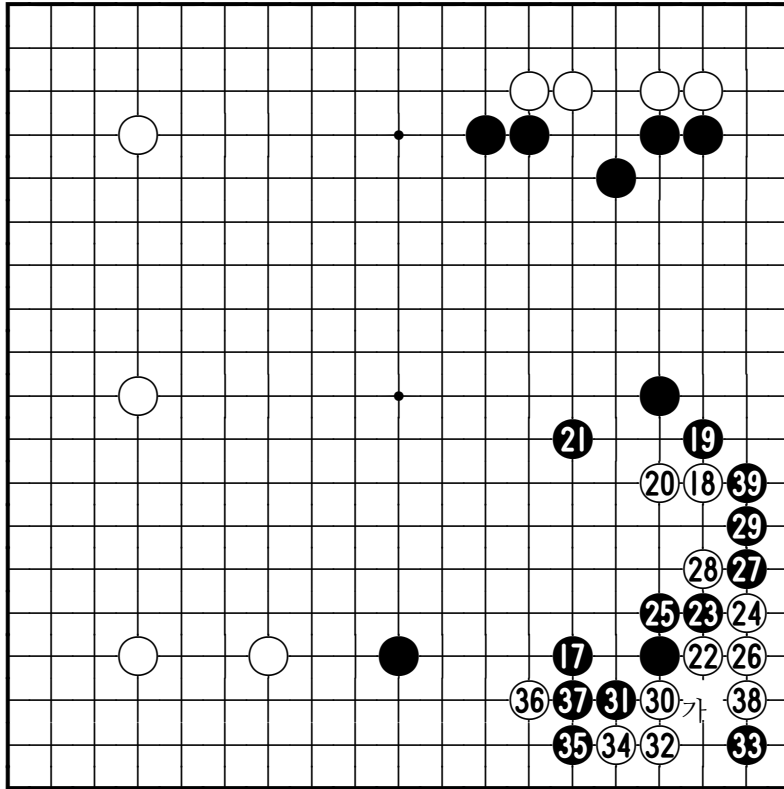


그림2



제2보(17-39) 우하귀를 유린하고



다케미야 9단은 백번으로 둘 때 더욱 멋이 있다고 한다. 백번으로 두텁게 판을 짠 후 종반에 그 두터움을 바탕으로 밀어붙여서 이기면 정말로 멋이 있기는 하다. 그러나 진정한 우주류는 역시 흑번일 때 등장한다. 유창혁도 진짜 우주류에 대항해서 멋지게 싸우고 싶은 마음이었을 터이므로 오히려 더 반갑다. 더구나 유창혁의 백번 바둑도 다케미야 못지 않게 멋이 있지 않은가!

흑17로 우변을 지키면 이제 백은 어떤 방식으로든 쳐들어가야만 한다. 더이상 방치하면 흑진의 골이 너무 깊어져 나중에는 어찌할 수 없기 때문이다.

백18로 인단 쳐들어가고 본다. 3등 백1처럼 귀에 붙여 11까지 귀살이를 하는 수도 있지만 이것은 어딘지 밋밋한 느낌이다. 반면 백18은 변화의 여지가 다분하다 백18은 변을 당장 부수겠다는 의지라기보다는 흑의 응수여하에 따라 대처하겠다는 의도.

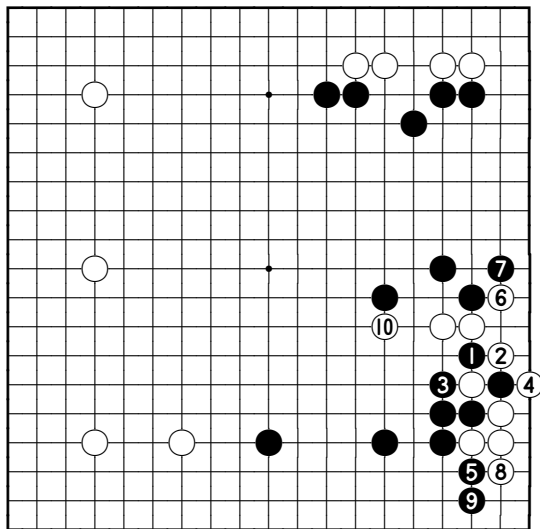
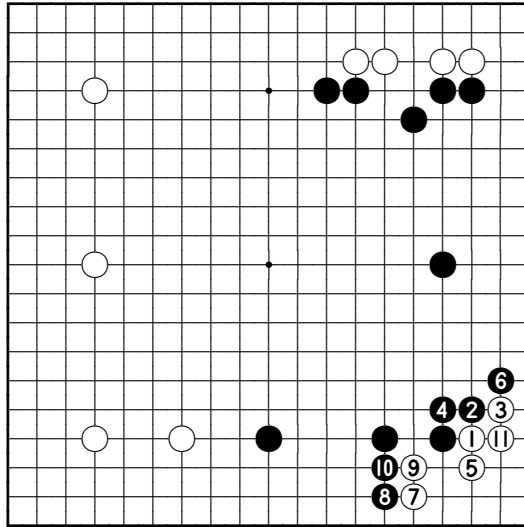
흑19로는 28쯤에 두어 우하귀를 확실하게 차지해 놓고 백 한점을 변쪽으로 몰아가는 수도 생각할 수 있지만 그것은 다케미야 9단의 우주류와는 별로 어울리지 않는다.

흑19,21로 크게 공격하면 백도 이 두점을 당장 움직일 수는 없다. 백22로 붙이고 24에 되짚혀서 타개하는 것이 이런 경우의 사용 수단. 흑23으로 가쪽에 받아 변에서 살려주는 것은 상상할 수도 없다. 이후 흑39까지는 일사천리의 진행인데 그 수순 중에도 서로간에 지모를 최대한 발휘하고 있다.

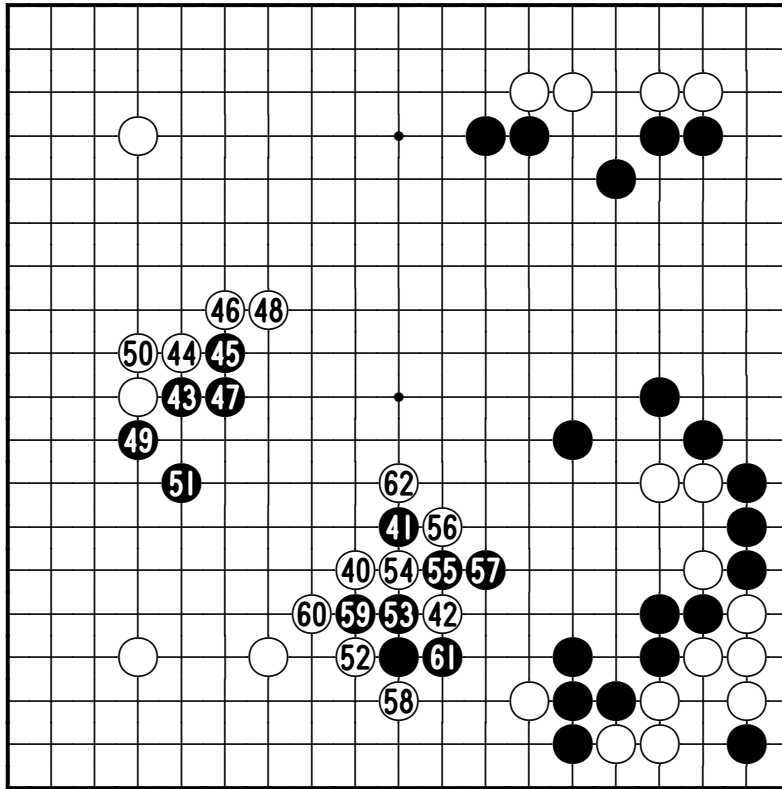
수순을 천천히 살펴보면 백30으로 젓히기 전에 백28로 끊어둔 것이 고급의 응수타진. 흑29와 교환해 둔 덕에 백38까지 되고 나니 흑39의 보강이 불가피하여 백이 선수를 뽑았는데 만약 이 교환 없이 그냥 살면 흑은 손해를 감수하고 보강하지 않는다.

참고로 흑29에 뺀 것은 정수. 선불리 4도 흑1로 단수치면 백2,4로 넘어가서 흑이 곤란하다. 다음 흑5로 젓혀서 귀살이를 방해해도 백6,8을 선수하고 백10에 붙여가면 잡힐 모습이 아닌데 이렇게 크게 살아서는 바둑도 끝이다.

흑33의 치중도 후일을 기약하는 수. 백38까지 된 후 이곳에도 뒤의 실전에도 등장하듯이 한수 늘어진 패맛이 남는다.



제3보 (40-62) 멋진 대응, 헛 발길질



전보의 결과와 3도를 비교해 볼 때, 3도는 깨끗하게 완성한 대신 백의 후수. 선수를 잡은 흑은 또다시 세력의 폭을 넓힐 것이다. 반면 실전은 귀의 사활에 뒷맛이 남기는 했지만 어쨌든 선수로 우하귀를 도려 냈다. 서로간에 일장일단이 있어 어느 쪽이 좋다고 판단할 수는 없는 일.

여기까지는 쌍방 호각의 결과로 이제부터의 바둑이라고 하겠다.

다음 유창혁이 어떻게 삭감할 것인가에 관심이 집중되고 있는데 백40의 발전자 행마가 반상에 떨어졌다.

발전자 행마는 행마 중에서도 최고급 행마에 속한다. 왜냐하면 발전자 행마에는 필히 급소가 남기 때문에 이 행마를 할 때는 반드시 상대방이 급소를 찢러 올 경우에 대한 대비책을 준비해 두어야만 사용 가능하기 때문이다.

지금의 경우에도 5도 흑1이 급소 자리 지금의 대비책은 백2부터 6까지 같이 뚫어버리는 것이다. 다음 흑7를 올라 설 때 백8로 젓혀서 머리를 두들긴다. 물론 흑도 A로 끊고 싸우겠지만 이 싸움은 아무래도 흑의 무리이다. 그러므로 흑41로 한발 늦춰서 우중앙을 키우려한 것은 정수.

백42가 백40의 발전자 행마에 이어지는 날카로운 강수. 여전히 흑은 당장 이 수를 응징할 수 없다. 백42에 대해 흑53, 백54, 흑55로 끊어가면 백56. 흑57, 백62로 흑 한점이 축으로 잡히므로 흑이 안된다.

흑43으로 느닷없이 좌변 화점 위에 갖다 붙인 것이 바로 축머리 활요를 위한 사전 공작. 백이 50으로 늘어서 받으면 다장에 흑53으로 올라와서 끊는다.

그러나 백44로 반발하여 46으로 삼단 젓힌 후 48로 머리를 내밀고 나니 흑의 사전 공작은 실패로 돌아갔다. 이제 와서 흑53으로 끊어 오면 백은 49로 빠져 좌변을 통식한다. 그러므로 흑49,51의 후수 보강은 불가피하고 그 결과 선수마저 백에게 돌아갔다.

이렇게 돼서는 백의 노마크 찬스. 그런데 여기서 헛발질이 나왔다. 백52가 그것. 폼만 멋있고 공의 골대 위로 차버린 슈팅과 같은 결과이다. 6도 백1로 꼬부리고 흑2에 백3으로 연결하는 것이 알기 쉽게 우세를 확립하는 길이었다.

흑53으로 나와서 흑55로 끊어버리니 좌변에서 축머리공작을 한 성과가 대변에 나타난다.

백도 이제는 돌이킬 수 없는 일. 백58,60으로 하변을 최대한 틀어막고 백62로 단수쳐서 최강수로 버틴다.

