



한국에는 고스트 바둑왕으로 알려진 히카루의 바둑.
GBA 게임으로 나온 것이 있어서 공략해 보았다.
사실 처음은 아니다.

중학생 때인가?

에뮬레이터의 선택, 취소 키를 몰라 아무 키나 눌러서 '판판테'라는 이름을 짓고 플레이하다가 엔딩은 보지 못하고 끝
냈던 것으로 기억한다.

그로부터 10년 가까이 지난 지금에 와서 다시 공략하다니, 감회가 남다르다.

2001년에 발매된 게임인데다가 한글 패치에 그래픽 번역이 거의 되어 있지 않아서 공략이 쉽지 않았다.

게임 감상과 함께 공략에 필요한 정보들을 모아 정리해 보았다.

참고 글까지 포함하면 거의 완전공략이라고 봐도 무방할 듯.

▶ 오프닝 애니메이션





2001년 발매 GBA 게임 히카루의 바둑 오프닝 애니메이션 캡처 사진
등장 순서대로 왼쪽에서 오른쪽, 위에서 아래로 정렬 (히카루, 아카리, 초츠이, ...)

게임 시작 전 오프닝 애니메이션이 흥미롭다.

화점으로 보이는 8개 점에서 나온 점이 좌상귀에서부터 시계방향으로 하나씩 천원으로 들어가고, 위 사진처럼 캐릭터가 하나씩 소개된다.

20년 넘게 지난 지금 봐도 상당히 느낌 있는 애니메이션이다.

▶ GBA 키보드 매핑

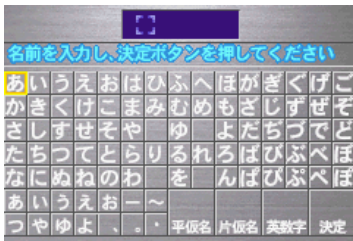
내가 사용했던 에뮬레이터 초기 기준이다.

GBA	컴퓨터 키보드
A	C
B	Z
start	enter
select	backspace
L	A
R	S

방향 키는 화살표 키(arrow keys) 그대로 이용하면 된다.

추가로 space는 빨리 감기, 왼쪽 alt는 화면 정지/정지 해제이다.

▶ 이름 설정 화면 키보드 자판 배열



처음 게임을 시작했을 때 아마도 가장 당황하게 될 장면.
자판 키가 화면에 보이는 것과 매칭이 안 되는데, 이것은 한글 패치 팀의 이스터에그이다.

찾아보니 아래 카페 글로 처음 배포된 것이 맞는 듯하다.
14년 전에 한글 패치 내주신 덕분에 편하게 게임한다.

[한글패치 >](#)

[GBA] 히카루의 바둑 한글패치 Ver 0.85 버그 3차 수정판



지스 새싹엠버 ♥ 1:1 채팅
2008.08.22. 13:06 조회 2,126

댓글 3 URL 복사

첨부파일 1

히카루의 바둑 한글패치 Ver 0.85 버그 3차 수정판

[한글화] 하노리팀

패치 : 클스

번역 : 1952, SerapH

폰트&그래픽 : 조드

Thanks : 준지, 프메군

[패치율]

그래픽 : 0%

스토리 대사 : 99%

묘수풀이 문제 : 70%

대국중 대사 : 99%

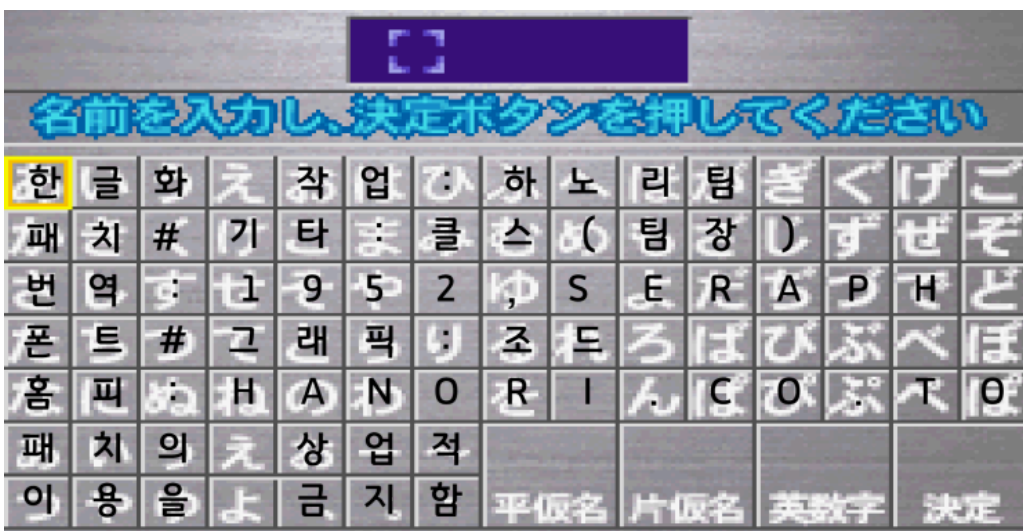
지도대국 : 30%

기타 : 98%

요청이 있어서 올려봅니다.

<https://cafe.naver.com/hansicgu/395>

실제 자판 배열을 정리하여 이미지로 만들어보았다.
글자가 적히지 않은 칸은 공백 문자이다.
히라가나(平仮名), 가타카나(片仮名), 영숫자(英数字) 순이다.
영숫자 자판에는 유명한 바둑 기사들의 이름이 적혀있다.





여담이지만 내 본명도 조합이 가능하다.

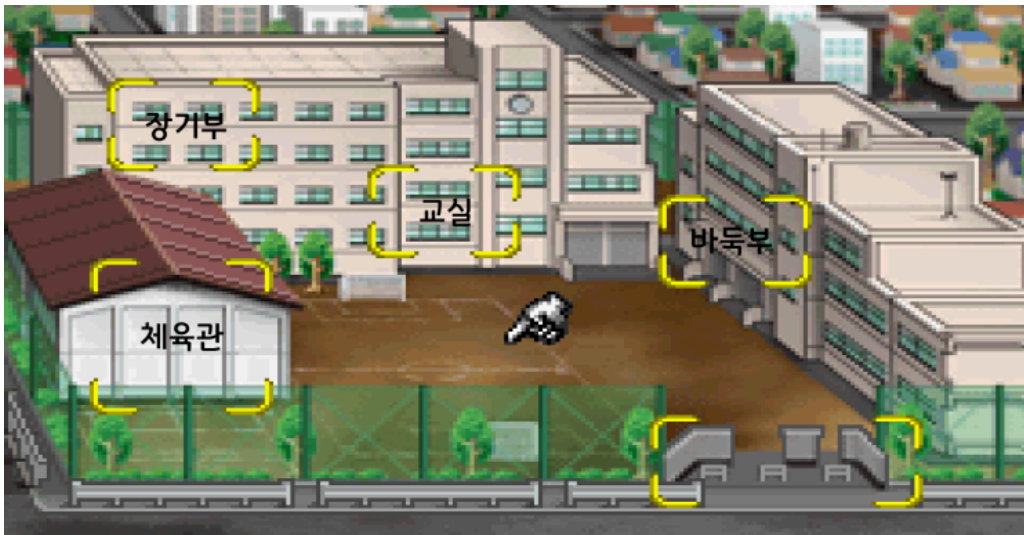
▶ 스토리에 등장하는 장소와 스토리의 흐름

스토리에 등장하는 장소는 총 세 가지 구역으로 나뉜다.

주택가, 하제중학교, 역 주변 순으로 장소를 정리해 보았다.



주택가



하제중학교



역 주변

스토리의 흐름은 다음과 같다.

<엔딩 이전>

히카루의 집: 사이에게 바둑을 배운다. (주택가)

↓

바둑교실: 아카리와 대국한다. (주택가)

↓

교실: 히카루와 대국한다. (하제(葉瀬)중학교)

↓

바둑부: 츠츠이의 초급 묘수풀이를 푼다. (하제중학교)

↓

바둑부: 카가를 찾는다. (하제중학교)

↓

장거부: 카가와 대국한다. (하제중학교)

↓

체육관: 가네코와 대국한다. (하제중학교)

↓

바둑교실: 미타니를 찾는다. (주택가)

↓

PC방 : 미타니 누나의 중급 묘수풀이를 푼다. (역 주변)



히카루의 집 : 히카루의 할아버지인 헤이하치에 대해 묻는다. (주택가)

헤이하치의 집: 헤이하치의 상급 묘수풀이를 푼다. (주택가)



기원 : 미타니와 대국한다. (역 주변)



바둑부 : 카이오(海王)중학교로 간다. (하계중학교)



카이오중학교 : 아키라와 대국한다. (역 주변)



엔딩

<엔딩 이후>

- 서점에서 기시모토와 대국한다.(역 주변)

- 도우야의 집에서 아키라의 아버지 도우야 고요와 대국한다.(역 주변)

밑줄 친 부분은 생략해도 엔딩을 보는 데 영향을 주지 않는다.

체육관, 헤이하치의 집, 서점, 도우야의 집은 진입하기 전까지 게임에서 다른 장소처럼 표시되지 않는 숨겨진 장소이

니, 위 이미지를 참고해서 찾아보면 좋다.

엔딩 이후 카이오중학교에 가면 다시 아키라와 대국하고 엔딩을 볼 수 있다.

나의 경우 첫 엔딩을 보는 데 대략 1시간 반 정도 걸렸다.

▶ 一色棋(단색 바둑) option 획득 방법

랭크 10을 달성하면 획득 가능하다.



프리 대국(フリー対局)에서 일정 점수 이상으로 승리하면 조금씩 랭크가 상승하는 듯하다.

정확한 기준을 알 수 없어 그냥 다양한 상대와 여러 차례 대국하면서 자연스레 랭크 10을 달성했다.



어느 정도 바둑을 아는 사람을 위해 팁을 주자면, 백돌을 잡고 도우야 고요와 9줄 9점 접바둑으로 대국하면 고득점이 가능하다.

첫 수를 오른쪽 귀퉁이에 두면 상대가 단수를 치는데, 그때 단수를 치면 1선을 긴다.

이후 처음 9점 사이에 끼우는 수를 두고, 인공지능이 악수를 두면 적당히 받아치면서 두다 보면 이기기 쉽다.

아래 영상을 참고하면 도움이 될 것이다.

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm13314290>



【TAS】ヒカルの碁で圧倒的なハンデを背負って塔矢名人に挑…

【TAS】ヒカルの碁で圧倒的なハンデを背負って塔矢名人に挑んでみた…

www.nicovideo.jp



랭크 10을 달성하니, 상대였던 도우야 고요가 게임 시작 화면의 option을 확인해 보라고 귀띔해 주었다.

확인해 보니 一色碁(단색 바둑) ON/OFF가 새로 생겼다.

해당 옵션을 켜면 바둑판의 모든 돌이 백돌로 보이게 된다.

흑돌의 위치를 기억하면서 바둑을 두어야 하는 것이다.



<https://youtu.be/kvTXMad0GM?t=256>

찾아보니 '히카루의 바둑' 애니메이션에 단색 바둑 장면이 있었다.
이것을 오마주한 것이 아닌가 싶다.

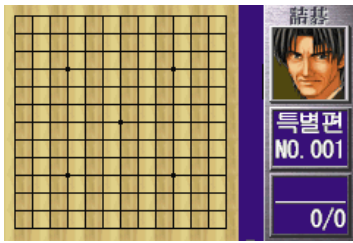


왼쪽은 게임 시작 직후, 오른쪽은 게임 달성 100% 후 주인공의 방 사진

랭크가 오르면 주인공의 방에 아이템이 하나씩 생긴다.
랭크 1부터 랭크 10까지 PC 배경 화면, 책상 위 부채, 문에 부착된 포스터, 침대 위 히카루 인형, 바둑판, 히카루의 티셔츠, 책상 위 사이 인형, 서랍장 위 맨 오른쪽 방패, 맨 왼쪽 컵, 가운데 트로피 순으로 획득 가능하다.
바닥에 놓인 책은 도우야 명인 묘수풀이집인데, 이것에 대해서는 아래에서 살펴보자.

▶ 묘수풀이, 게임 달성 100% 달성 방법

게임 달성 100%를 위해서는 묘수풀이 100% 달성이 필요하다.
묘수풀이는 초급편, 중급편, 상급편 각 100문제와 300문제를 모두 맞혔을 때 추가되는 특별편 30문제까지 총 330 문제가 존재한다.
스토리에서 츠츠미, 미타니 누나, 헤이하치를 통해 모든 문제를 풀 수도 있지만, 스토리에서는 매번 5문제가 랜덤하게 출제되는 방식이라 빠른 100% 달성에 적합한 방법은 아니다.
그래서 필요한 것이 앞서 말한 도우야 명인 묘수풀이집이다.



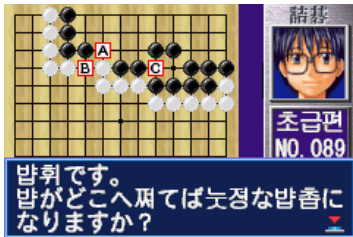
도우야 명인 묘수풀이집 특별편 사진

도우야 명인 묘수풀이집은 스토리에서 도우야 고요에게 승리하면 획득 가능하다.

여기서는 언제든지 원하는 문제를 풀 수 있어 비교적 쉽게 묘수풀이 100% 달성이 가능하다.

330문제를 모두 풀고 나면 묘수풀이 100% 달성이 가능하다.

참고로 한글 패치의 경우 몇몇 묘수풀이 번역이 제대로 이루어지지 않은 문제가 있는데, 눈치껏 풀어야 한다.



게임 달성 100%를 위해서는 아래 조건을 모두 만족해야 한다.

- 스토리를 클리어한다.
- 스토리에서 대국 가능한 상대에게 각 2회 이상 이긴다.
- 묘수풀이를 100% 달성한다.
- 프리 대국에서 각 캐릭터에게 3회 이상 승리한다.
- 랭크 10을 달성한다.
- 승패와 관계없이 단색 바둑(一色棋)을 한 판 이상 한다.



나의 경우 게임 달성 100%까지 이런저런 시간 합해서 대략 12시간 정도 걸렸다.

아마 바둑 두는 중에 빨리 감기 기능을 쓸 수 있다는 것만 알았다면 훨씬 빠르지 않았을까 싶다.



엔딩 이후 스토리 대국에서 기시모토, 도우야 고요와의 19줄 대국은 빨리 감기가 없으면 아무리 빨리 두더라도 거의 한 시간 넘게 걸린다.

인공지능 생각 시간이 너무 길어서 그렇다.

창고 끝에 약수 둔다 이놈들아.

진짜 능력만 된다면 시간제한 걸거나 알고리즘 갈아끼우고 싶었다.

스토리에서 2회 이상 이기는 조건과 프리 대국에서 3회 이상 승리하는 조건을 몰라 한참 동안 헤맸던 것도 있다.

혹시 히든 엔딩이나 랭크 11 사이의 대국 같은 특별 이벤트가 있지 않을까 싶었는데, 아쉽게도 그런 건 없었다.

▶ 대국 설정, 초심자 설정 방법

프리 대국 시작 전 대국 설정 화면이 나온다.

그런데 한글 패치에는 그래픽 번역이 되어 있지 않아 당최 알아먹을 수가 없다.

그래서 번역기의 힘을 빌려 직접 번역해 보았다.



대국 설정 화면



초심자 설정 화면

게임 파일을 직접 수정해 보려고 했는데, 방법도 잘 모르겠고 귀찮아서 그만두었다.

나중에 OpenCV 같은 것을 이용해서 화면 캡처 번역 프로그램을 구현해 봐야겠다.

이 게임은 워낙 해상도가 낮은 게임이라 캡처 사진도 구글 렌즈 텍스트 스캔이 잘 안돼서, 대부분 한 글자씩 일일이 찾아가면서 번역했다.

▶ 참고 글

GBA 히카루의 바둑 공략

https://geolog.mydns.jp/www.geocities.jp/akira_7615/game-gba1.html

Walkthrough for Hikaru-GBA

<https://senseis.xmp.net/?WalkthroughForHikaruGBA>

히카루의 바둑 한글판 공략 3편, 4편 [完]

<https://blog.naver.com/seedms/221236161709>

<https://blog.naver.com/seedms/221237473381>

一色棋(단색 바둑) 관련 글

http://www.cheatsguru.com/gba/hikaru_no_go/cheats/1950882.htm

<https://gamefaqs.gamespot.com/gba/565546-hikaru-no-go/cheats>

1.

어렸을 때부터 바둑 학원을 다녔고, 나름 한게임 바둑에서 4단인가 5단 정도 뛴었다.

특히 중학생 때 바둑을 정말 좋아해서, 매일 하는 일이 TV로 바둑TV를 보거나 애니메이션을 보거나 거의 둘 중 하나였다.

바둑 좋아하는 친구가 거의 없다 보니 제일 친했던 친구에게 거의 반강제로 가르쳐 주기도 하고, 물을 바둑에 빗대서 이해하고 바둑으로 물을 설명해 보기도 했다.

남들 축구나 야구 볼 때 나는 한국 바둑 리그 챙겨보고 그랬다.

2.

고등학생 때 알파고 이세돌 대결할 때 절대 알파고가 이길리 없다며 호언장담을 하던 때도 기억이 난다.

어쩌면 이때 받은 충격이 나를 개발자 비스듬한 길로 이끌었는지도 모르겠다.

3.

대국 중 화면 색이 바뀌기도 하고 인공지능 캐릭터마다 각기 다른 필살기 같은 것을 쓰기도 하는데 이건 그냥 연출이라고 보면 된다.

연출이 바뀐다고 인공지능이 구글 딥마인드 챌린지 매치 4국의 78수 같은 신의 한 수를 두거나 하지는 않는다.

4.

참고로 'go'는 '가다'라는 뜻과 함께 '바둑'이라는 뜻도 가지고 있다.

5.

70-80년대생에게 기원은 PC방 같은 공간이 아니었을까?

6.

정품 GBA와 롬으로 플레이를 하는 것이 맞는데, 올바른 경로로 플레이하는 것이 아니다 보니 마음이 개운치 않다.

일말의 양심으로 에뮬레이터와 게임의 파일, 링크는 공유하지 않는다.

7.

찾다 찾다 GitHub에서 번역 툴과 스크립트도 발견했다.

세상에는 능력자가 정말 많은 듯.

<https://github.com/ricbit/hikago>

8.

완벽하게 이기고 싶다면, 상대방이 패스하고 계가 요청을 했을 때 거절하고 형세분석을 해서 승리를 확인한 후에 패스하는 걸 추천한다.

형세분석 결과 그대로 계가가 이루어지는 듯하다.

나의 경우 상대 대마를 잡아서 이긴 상황이 있었는데, 형세분석에서 이를 빅으로 인식했는지 무승부가 나온 경우가 있었다.