



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 개발 협업: Google Docs 스타일
(Game Dev Collaboration: Google Docs Style)

크리스 올타이언(Chris Oltyan)

가마수트라 등록일(2010. 09. 02)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6112/game_dev_collaboration_google_.php

[Google Docs 가 비디오 게임 팀과의 온라인 협업을 관리하는 데 있어 올바른 방법인지 아직 확신이 잘 서지 않는가? 게임 업계의 베테랑인 veteran Chris Oltyan 씨가 Google Docs 의 장점과 약점을 칭찬 및 비평을 통해 심도있게 검토하였다.]

밤 10 시, 내 눈은 흐릿한 상태였다. 엄청난 기침과 두통으로 집에 틀어박혀 있던 나는 중요한 마일스톤을 마무리하는 데 필요한 정보를 팀에게 넘기고 있었다.

우리는 wiki 를 비교적 최신 상태로 유지하고 있었지만, 지금 상태로서는 최종 게임 시스템을 마무리하기에는 정보가 다소 부족했다. 필자는 팀과 휴대폰으로 통화하면서 원하는 기능에 대해 이야기하는 동시에 HTML 을 업데이트하고 제출하는 심하게 고된 작업을 하고 있었기 때문에, 정말 신에게 “좀 관찮은 방법 없나요!”라고 소리치기도 했다.

필자가 프로듀서였을 때 업계에서 알고 지내던 대부분의 사람들 역시 이런 경험이 있을 것이다. Wiki, 디자인 문서 또는 해설 댄스를 프로젝트 맨 첫날에 만들지만 개발한지 이틀 만에 이미 구식이 되어 버린다.

필자는 수 년간 할 수 있는 한 모든 기술적 잡동사니들에 대해 시험을 해왔고, 이 시험이 끝날 무렵 비로소 신선함이 의심스러운 구식 문서들로 인한 고통과 괴로움을 해결해 줄 온라인 협업 도구를 결정하게 되었다.

협업 도구에 대한 필자의 짧은 추억

2002 년 스튜디오를 처음 차렸을 때 우리의 CTO 는 아주 프로세스 지향적이었다. 회사 구성을 채 마치고 전에 그는 벌써 우리에게 몇 가지 기준 규범을 설정하라고 강요했다. 우리에게는 올바른 버전 지정과 손쉬운 소팅, 그리고 프로젝트를 위해 세심하게 유지해 온 디렉토리 구조를 보증하는 파일 명명 규약이 있었다.

모든 사람이 그렇듯이 문서 작성에는 Word 를 사용했으며, 용이한 식별을 가능하게 하면서 마지막에 업데이트한 사람이 누구인지를 자동으로 알려주는 멋들어진 문서 템플릿도 보유하고 있었다. 전체적으로, 필자가 속해 있었던 어떤 조직보다도 훌륭한 문서 시스템이었다. 이것은 제작 후 2 주 동안 유지되었지만 그 후에는 가장 마지막의 디자인 문서를 식별하는 것이 불가능하게 되었다.

시스템은 견고했지만, 우리가 움직이는 속도를 따라잡지는 못했다. 곧 우리는 포기했고, 어떻게 할 것인가에 대해 연속 대화를 시도했다. 한편으로는 대화를 하기에 딱 좋은 작은 규모였기 때문에 대부분의 시간을 작업에 쏟을 수 있었다(15 x 20 면적의 같은 방 안에 있는 5 명의 사람들은 다른 사람들이 무슨 생각을 하고 있는지 금방 알 수 있다.).

물론 더 많은 사람들이 관여했을 때 이것은 완전히 실패했다. 특히 우리가 방을 2 개로 늘렸을 때 더욱 그러했다. 추가로 투입된 사람들에 대해서 연속 대화를 반복해야 했기 때문에, 우리는 프로젝트에서 계속해서 변하는 변경사항들을 따라잡을 수 없었다.

필지가 다음 번에 출근했을 때는 무언가 다른 것을 해볼 수 있는 기회가 있었는데, 디자인 문서에 SVN 을 사용하는 것이었다. 결국 이것은 코드에도 매우 효과적이었으며 문서에서도 마찬가지였다. 이 방법을 시도해 본 사람들이 있는가? 공포의 순간을 다시 떠올릴 필요는 없다.

여러분이 질문할 수 있는 공포란 무엇인가? SVN 명령: "SVN lock"에 대해 말해 보겠다. 이 명령은 파일의 충돌을 막아주며 우리가 본 버전이 최신인지 확인해 주는 것이었으나, 실질적으로는 다른 파일명의 새 버전이 필요함으로 인해 휴가나 외근 때문에 사무실을 나가는 직원이 파일을 잠금 상태로 하고 나갈 수 있도록 보장해 주는 것이었다. 이후 몇 달 뒤, 2002 년으로 다시 돌아와 여러분은 모든 문서를 각기 다른 파일명으로 저장하고 있는데, 이 중 1/2 정도는 실제로 여러분이 지금 현재 작업하고 있는 것보다 더 최신의 것이다.

다른 날, 다른 회사에서 이 시간에, 우리는 문제를 wiki 하는데 엄청나게 골치를 앓고 있었다. wiki 에 대한 최근의 가마수트라 사설을 통해 우리는 wiki 가 유용할 수 있으며, wiki 의 연관성을 더욱 더 강화하는 작업이 앞으로 계속될 것임을 알 수 있다.

IGDA Production 메일링 목록에는 최고의 개념을 갖는 wiki 가 어떻게 무서울 정도로 빠르게 구식이 되어 가는가에 대한 최신 게시물이 있었다. 여러분이 느끼는 wiki 의 특성과 관계없이, wiki 는 전체적으로 강력하고 유연하며 관리하기가 불가능하다. 내부에 전문가를 두지 않는 이상 말이다.

이전에 wiki 에 대해 잘 인식하지 못했다면, wiki 에 대한 여러분 스스로의 엔트로픽 포스의 강력함에 아마 깜짝 놀라게 될 것이다. 약간 구식이 된 정보를 이용하면, 여러분은 팀이 wiki 를 포기할 정도의 동기를 부여할 수 있으며 변화에 대해 신속한 대화를 진행할 수 있을 것이다.

Google 사용하기

그렇다면 Google 은 어떻게 필자를 웃게 하는가? 모든 것이 정말 놀라울 정도로 쉽고 문서를 업데이트하지 않는 사람들에게 대한 모든 장벽 그리고 핑계도 다 허물어 버린다. 물론 처음 시작했을 때는 온통 문제점 투성이었지만, 곧바로 나의 영웅이 될 수 있었던 눈에 띄는 한 가지가 있었다. 바로 단일한 한 문서에서 여러 명의 사용자들이 협업을 할 수 있다라는 점이다.

이것은 나의 성배였다. 다른 사람이 문서를 수정하고 있더라도 난 걱정할 필요가 없었다. 수정 내역을 바로 볼 수 있을 뿐 아니라 수정자가 수정을 하는 동안 난 내 작업을 할 수 있으니까 말이다. 필자는 이 놀라운 첫 경험에 눈물까지 흘렸다. 마법 그 자체였다.

그리고 오 마이 갓, 스프레드시트는 어떨고! 스프레드시트는 나를 향해 별처럼 노래했다. 다른 사람들이 수정하고 있는 셀이 어떤 셀인지 완벽하게 컬러로 코딩된 대칭을 통해 자동으로 표시하는 기능이란. 문서를 수정하는 사람, 문서를 마지막으로 수정한 사람을 볼 수 있는 기능은 사람들로 하여금 잠깐 들어갔다가 확인해 보도록 동기를 부여했다. 차트룸이라는 다소 낯선 기능은 실질적으로 더 많은 사람들을 끌어들이었다.

Google docs 가 극복한 또 다른 장애는 마크업 언어의 성가심이다. 최소한의 태그만으로도, 마크업 텍스트는 우리가 사용해 온 서식의 사용을 단념시키기 위해 여러분이 하고 있는 작업에 충분한 추가 시간을 더한다. Google docs 를 이용하여 필자는 이제 즐겁게 위지위그(WYSIWYG)를 사용하고 불릿 기호를 추가하며 "<>" 키를 전혀 건드리지 않고도 핵심 콘텐츠에 대한 형식을 스타일링할 수 있다.

가독성과 필요한 정보에 대한 손쉬운 접근성 측면에서, 보기에 유쾌한 문서에 대해 뭔가 할 말이 있다. Docs 는 문서를 최신 상태로 유지시켜 준다.

마지막으로, 온라인이라는 특징이 있다. 즉 필요할 때 언제든지, 어느 곳에 있든지, 빠르고 쉽게 문서에 접근하여 업데이트할 수 있으며 항상 함께 할 수 있다. 이것은 특히 오늘날의 제작 환경에서 중요한데, 사무실에서 나와 있을 때 뭔가를 논의해야 할 경우가 종종 있기 때문이다. 이제 세계 어디의 회의실 컴퓨터를 통해 최신 문서에 접근할 수 있게 되었으며 회의 시 나왔던 변경사항들을 즉시 추가할 수 있게 되었다.

모든 장미에는 가시가 있다

모든 것이 그저 재미있을 수 만은 없다. Google 은 의존성과 책임의 토끼굴이다. 무엇보다도, 여러분이 Google Applications 사용자가 아니라면 Google Docs 역시 사용하지 않을 것이다. 전사적으로 서비스에 가입할 경우, 이메일, 사용자 및 문서 모두 완벽하게 조화를 이루게 된다. 이러한 책임을 망설인다면, 수많은 특징과 기능을 잃어버리게 될 것이다. 이것은 중요한

책임이므로 상황이 안 좋아지기 전에 Google Apps 에 대한 모든 법적 용이성을 살펴보는 것이 좋다.



불완전한 책임이 어떻게 여러분을 고통스럽게 하는지에 대한 일례로, 디렉토리 공유 옵션을 들 수 있다. Google Apps 를 이용하면 도메인 내의 여러 사용자들과 단일한 디렉토리를 빠르고 쉽게 공유할 수 있기 때문에 모든 사람들이 필요한 문서에 액세스할 수 있다.

Google Apps 를 이용하지 않는다면, 여러 명의 특정 사용자들이 액세스할 수 있도록 초대를 설정하는 프로세스가 고통스러워질 것이며, 보안에 큰 구멍이 생겨 다른 사람들이 이를 악용할 수 있게 될 것이다. 즉 Google 을 이용하려고 한다면, Google 의 모든 것을 이용할 준비를 해야 하는 것이다.

물론, Google Docs 구조의 몇 가지 이상한 허점이 있기 때문에 다른 보안 문제가 생길 수 있다. 기본적으로 Google 문서에 그림을 삽입하는 경우 URL 을 통해 해당 그림에 액세스하는 것은 이론적으로는 가능하다. 해커가 이러한 기술을 수행하는 것은 거의 불가능하지만, 좋은 나쁜건간에 한 번의 보안 결함으로 인해 다른 사람들이 여러분의 문서에 액세스할 있음을 의미한다.

데이터(자세한 사항은 아래 참조)가 유실되지는 않겠지만 기밀이 공개되고 발표되는 우리 세상에서 의도되지 않은 사람들이 여러분의 전체 문서 라이브러리에 액세스할 수 있게 된다면, 상당한 곤란을 유발할 수 있을 것이다.

온라인 액세스에 대한 좋은 점과 안 좋은 점을 기억해 볼까? 음, 인터넷이 다운되면 안 좋은데, 회사 전체의 문서 저장소도 따라서 다운되기 때문이다. Google Gears 를 이용하면 오프라인으로도 계속 작업을 할 수 있지만, Google 이 아닌 다른 시스템을 곤란하게 하는 동일한 병합 문제뿐 아니라 다른 누군가가 변경한 내용을 다시 되돌려놓을 수 있는 위험에 부딪히게 된다. 인터넷 접속이 느리거나 불량한 상태라면 Google 은 반응 속도 측면에서 큰 고통을 안겨줄 수도 있다.

마지막으로 새로운 기능이 구현되어 뭔가가 틀어지면, 여러분 스스로가 그 위험을 무릅써야만 한다. 예를 들어, “더 쉽고 더 향상된” 새 공유 기능을 사용할 수 있기 되었을 때, 필자는 문서를 잠그는 것만 관리했고, 새 문서에 복사해서 붙여넣을 수 밖에 없었다. 따라서 항상 진화하는 소프트웨어 세트가 가끔씩 괴물이 될 수 있다는 사실을 기억해야 할 것이다.

그래서 난 내 영혼을 팔았다. 그럼 이제 어떡하지?

좋다. 이제 여러분들이 이 사설의 조언을 따르고 구석에서 “악은 안돼”라고 되풀이하는 사람들의 낯선 의식에 뛰어들기로 결정했다. 이 협업은 얼마나 강력한가?

이 사설의 일부로, 필자는 여러 가지 일을 수행했다. 무엇보다도, 이 사설 자체가 Google 문서이기 때문에 이제 이 링크를 통해 사람들이 볼 수 있도록 문서를 공유해 놓았다. 필자는 이것을 쉽게 할 수 있도록 해 놓았기 때문에 여러분 모두 편집을 할 수 있다. 단 이렇게 하려면 링크가 충분한지 계산해야 한다.

이제 링크를 가져가서 여러분이 원하는 사람들과 공유해보도록 하자. 또한 필자는 특정 도메인, 특정 이메일로부터만 사람들과 작업할 수 있도록 링크를 설정했기 때문에, 필자의 번덕이나 보안 필요성에 따라 Google 계정 로그인이 필요할 수 있다. 다 하는 데는 설정에 약 2 초가 걸렸고, 사람들의 도메인을 공유하는 것은 쉬웠다.

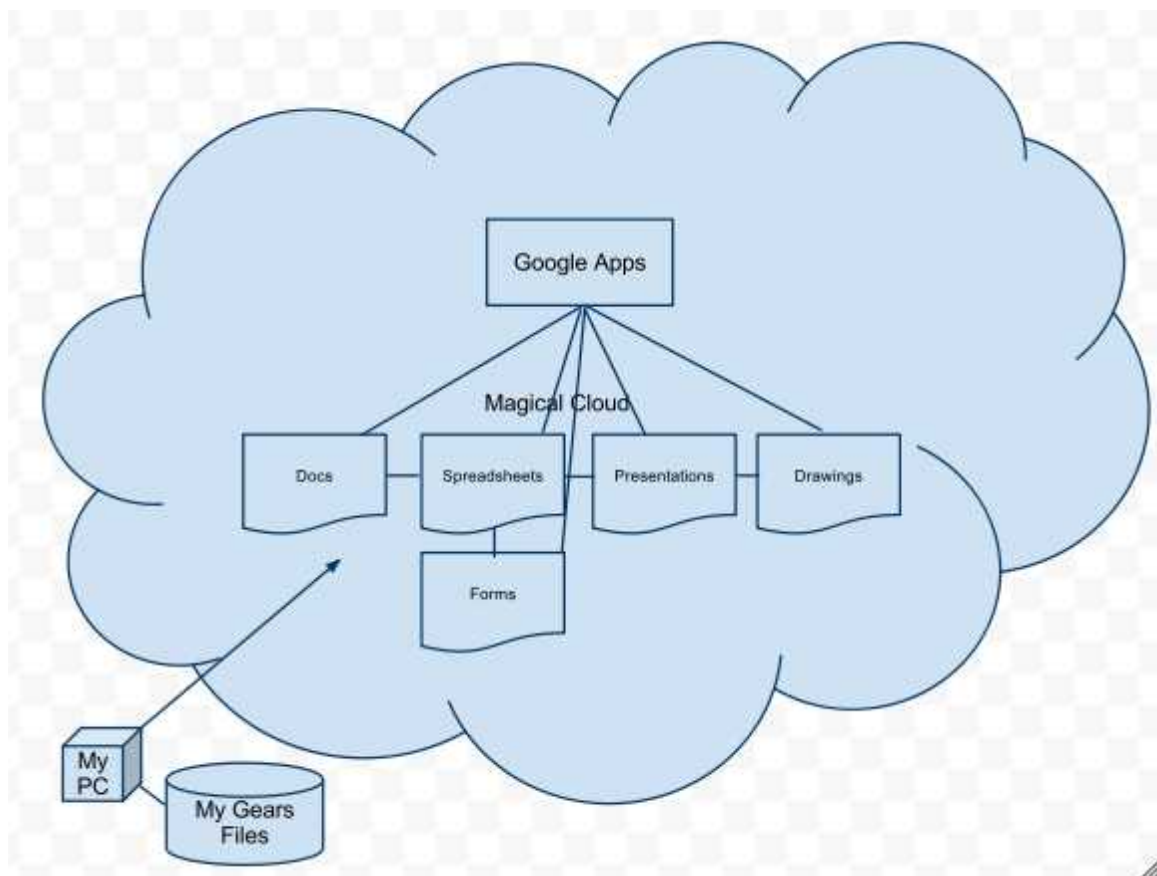
따라서 단일의 문서를 공유하는 것을 중단하기 보다는, 프로젝트 내에서 공유하고자 하는 것들이 굉장히 많다고 가정하기로 한다. 공유 폴더는 여기서 여러분의 친구이다.

이 링크를 한 번 보자. 사설이 이 디렉토리에 올라 있는 것과 로그인이 필요하지 않다는 것을 알 수 있을 것이다. 그러나 지금 필자는 각 문서를 개별적으로 공유하는 문제로 걱정할 필요가 없다. 여러분 모두가 볼 수 있도록 문서 하나를 만들 때 필자가 해야 하는 작업은 그저 해당 폴더에 다가 해당 문서를 끌어놓는 것이다. 어떤가! 액세스도 바로 된다.

잠깐! 아직 더 많은 것이 남았다!

이제 필자가 너무나 사랑하는 스프레드시트에 대해 얘기해 보도록 하겠다. Google 은 Excel 에서 필자가 애용하는 모든 기능을 벗겨내는 훌륭한 작업을 완성해냈다. 싫어하는 기능은 거의 없었다. 공식적으로 필자는 본인이 Excel 전문가라고 생각한다. 필자는 스프레드시트를 참조하는 스프레드시트를 갖고 있다. 안타깝게도, Google Docs 에서는 시트를 참조하는 시트 트릭은 할 수 없지만 여전히 많은 것들을 할 수 있다. 이 시트를 보고, 이름, 복잡한 함수 및 기타 여러분들이 이용할 수 있는 최고의 도구 사용을 평가해 보자.

이제, 재미와 극심한 공포를 위해, Google drawing 을 공개하겠다. 이것은 Google Apps 를 통해 이용할 수 있는 기본적인 기능과 문서 형식을 보여준다. 내부 사무실 테스트에서, 채팅방에 게시된 “Test drawing, Try it out(드로잉 테스트하기, 시험해 보기!)”으로부터 롤캣츠를 찡찡 찡찡 때리는데 약 10 분 정도가 걸렸다.



액세스 하기 전에 사람들에게 드로잉의 목적을 알려주는 것이 중요하다. 필자가 요구하는 것은 사람들이 적절한 수준을 유지하면서 원래의 정보를 삭제하지 않는 것이다. Google Drawings 은 현재 수정 내역을 저장하지 않기 때문에 같은 디렉토리에 드로잉의 비협업 카피본을 배치하여 사람들이 우리가 어디에서 시작했는지를 알 수 있게 했다.

또한 PowerPoint 같은 프리젠테이션을 만들 수도 있는데, 단 기능은 부족한 면이 있다. 여러 가지 흥미로운 솔루션이 있기 때문에 필자는 Google 의 이러한 성의 없는 시도에 맞서 싸울 이유를 모르겠다. 만일 누군가 필자가 틀렸다는 것을 증명하고 Google Presentations 의 힘을 증명하려 한다면, 주저하지 말고 필자에게 연락하길 바란다. 그러면 프리젠테이션 디렉토리에 여러분을 추가하도록 하겠다. 그때까지 필자는 여러분이 사용하고 있는 도구를 계속 사용하라고 말하고 싶다.

이제 이 사설에 대한 여러분의 의견을 알아보고 얼마나 많은 사람들이 필자의 문서를 보고 있는지에 대해 알아보도록 하겠다. 음, 이 편리한 설문 조사를 통해 필자는 핵심 콘텐츠에 대한 의견을 요청할 수 있으며, 통상적으로 결과를 공유하지 않았지만 이제는 망설임 이유가 없어졌다. 또한 협업 디렉토리에 결과를 공유했기 때문에 모두들 확인할 수 있을 것이다.

마지막으로, 위 단락에서 얼마나 많은 사람들이 필자의 문서를 보고 있는지 알아보고자 한다는 필자의 언급을 기억하기 바란다. 몇 가지의 Perl/Python 기술(필자의 Google Analytics 계정의 결과를 얻기 위해 스크립트를 사용한 다음 Google Spreadsheet 에 이를 게시)이 없이는 여러분 모두와 문서를 쉽게 공유할 수 없지만 필자의 설문 조사에 참여할 모든 사람들, 그리고 이 사설과 관련된 모든 문서를 필자는 꼭 지켜볼 것이다. Google Analytics 를 사용하여 순 트래픽을 추적하는 방법에 대한 훌륭한 검토 내용은 [여기에서](#) 찾아볼 수 있다.

결론

Google Applications 은 필자가 이제껏 보아 온 조직 전체에 걸쳐 문서를 공유하는 가장 쉬운 방법을 제공해 주었다. 지금 현재는 이 도구가 필자의 마음을 완전히 사로 잡고 있지만, Live Office 및 기타 협업 응용 프로그램도 곧 등장할 것이다. 이러한 기술이 개발되고 나면, Google 프로그램과의 연동 용이성에 대한 도전과제가 주어질 수도 있다. 그러나 그날은 아직 멀고도 멀었지만, 아무도 필자의 마음을 돌려놓지는 못할 것이다.

기타 자료

또 다른 굉장한 협업 도구를 사용해 보자!

Great Whiteboard – <http://www.scriblink.com><http://picasaweb.google.com/>

Decent Photoshop 대안(진행 중) – <http://www.splashup.com/>