

PORTFOLIO PROJECT

| FarmQuest 소개 문서

작성자
김승민

contact@seungminkim.me

작성일
2026.3.

1 개요

- 1.1. 프로젝트 소개
- 1.2. 사용 툴
- 1.3. 사용 에셋

2 데이터 구성

- 2.1. 퀘스트
- 2.2. 대화
- 2.3. 캐릭터

3 퀘스트 구성

- 3.1. 개요
- 3.2. 지역
- 3.3. 캐릭터
- 3.4. 흐름도
- 3.5. 페이지 구성
- 3.6. 대사

1. 개요

1.1. 프로젝트 소개

Farm Quest는 AI 개발과 퀘스트 기획의 습작을 위해 만든 프로젝트입니다.
이 프로젝트는 다양한 생성형 AI 툴을 활용하여 이미지, 사운드, 3D 모델, 코드 작성 등 전반적인 게임 개발 파이프라인을 실험하는 동시에, 퀘스트 시스템과 대화 시스템을 데이터 중심으로 구조화하고 설계하는 연습을 목적으로 합니다.



| 1.개요

1.2. 사용 툴

| 게임 엔진



Unity 6

| 이미지 생성



GPT IMAGE

| 이미지 편집



Adobe
Photoshop

| 3D 모델 생성



MeshyAI

| 효과음 생성



Elevenlabs

| 효과음 편집



Audacity

Audacity

| 코드 편집



CursorAI

| 1.개요

1.3. 사용 에셋

분류	에셋명	
애니메이션	Kevin glesias -Human Basic Motions	https://assetstore.unity.com/packages/3d/animations/human-basic-motions-157744
레벨	Meshingun Studio- Stylized Village Fatpack	https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/fantasy/stylized-village-fatpack-292968?srsId=AfmBOoruJ2dPrtG8aMZsLDPNp4-AwtOAO3epfk8_6UftvEGA5slTyaHv

I 2.데이터 구성

2.1.퀘스트

예시

```
{
  "id": "quest_potatostew_01",
  "titleId": "Quest_title_potatostew",
  "descriptionId": "Quest_description_potatostew_01",
  "providingNPCId": "npc_roy",
  "completionNPCId": "npc_roy",
  "startConditions": [],
  "startDialogueId": "conv_potatostew_01",
  "completionDialogueId": "conv_potatostew_05",
  "objectives": [ ... ],
  "rewards": [ ... ]
}
```

실제 적용 데이터는 data\QuestData.json 파일을 참고

2.데이터 구성

2.1.퀘스트

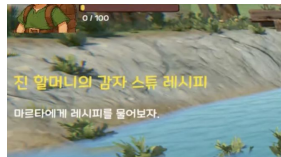
필드명	타입	필수	설명
id	string	O	퀘스트 고유 ID
titleId	string	O	로케일 시스템에서 참조할 퀘스트 제목 ID
descriptionId	string	O	로케일 시스템에서 참조할 퀘스트 설명 ID
providingNPCId	string	O	퀘스트를 제공하는 NPC ID
completionNPCId	string	O	퀘스트 완료를 처리하는 NPC ID
startConditions	array	X	퀘스트 시작 조건 목록
startDialogueId	string	X	퀘스트 수락 시 재생할 대화 참조 ID
completionDialogueId	string	X	퀘스트 완료 시 재생할 대화 참조 ID
objectives	array	O	퀘스트의 목표 단계 리스트
rewards	array	X	퀘스트 완료 보상 목록

id

퀘스트를 참조할 때 쓰이는 고유 ID

titleId, descriptionId

로케일 시스템과 연동해 언어 설정에 따라 자동 출력. 직접 텍스트를 넣지 않고 ID만 참조한다.



providingNPCId, completionNPCId

providingNPCId

퀘스트 시작 조건 달성 시 해당 NPC 머리 위에 ! 표시. 대화 시 임무 선택지 추가.

completionNPCId

모든 목표 완료 시 해당 NPC 머리 위에 ? 표시. 대화 시 임무 완료 선택지 추가.



2.데이터 구성

2.1.퀘스트

필드명	타입	필수	설명
id	string	O	퀘스트 고유 ID
titleId	string	O	로케일 시스템에서 참조할 퀘스트 제목 ID
descriptionId	string	O	로케일 시스템에서 참조할 퀘스트 설명 ID
providingNPCId	string	O	퀘스트를 제공하는 NPC ID
completionNPCId	string	O	퀘스트 완료를 처리하는 NPC ID
startConditions	array	X	퀘스트 시작 조건 목록
startDialogueId	string	X	퀘스트 수락 시 재생할 대화 참조 ID
completionDialogueId	string	X	퀘스트 완료 시 재생할 대화 참조 ID
objectives	array	O	퀘스트의 목표 단계 리스트
rewards	array	X	퀘스트 완료 보상 목록

startConditions

퀘스트의 시작 조건. 복수의 조건을 입력할 수 있고, 모두 충족하면 퀘스트를 시작할 수 있다.

```
{
  "type": 0,
  "targetId": "quest_potatostew_01",
  "requiredValue": 1
}
```

type [데이터형식:number]

조건 타입. 종류는 다음과 같다.

0 - 선행 퀘스트 완료 여부. (미완료=0/완료=1)

1 - 특정 플래그가 지정 값인지 검사. targetId에 지정된 플래그의 값이 동일한지 체크

2 - 특정 아이템을 몇개 이상 보유 중인지 검사

targetId [데이터형식:string]

참조 대상 ID. 퀘스트 ID 또는 다른 플래그 ID 등

requiredValue [데이터형식:any]

요구되는 값. type의 종류에 따라 들어가는 값의 데이터형식이 다르다.

2.데이터 구성

2.1.퀘스트

필드명	타입	필수	설명
id	string	O	퀘스트 고유 ID
titleId	string	O	로케일 시스템에서 참조할 퀘스트 제목 ID
descriptionId	string	O	로케일 시스템에서 참조할 퀘스트 설명 ID
providingNPCId	string	O	퀘스트를 제공하는 NPC ID
completionNPCId	string	O	퀘스트 완료를 처리하는 NPC ID
startConditions	array	X	퀘스트 시작 조건 목록
startDialoguelId	string	X	퀘스트 수락 시 재생할 대화 참조 ID
completionDialoguelId	string	X	퀘스트 완료 시 재생할 대화 참조 ID
objectives	array	O	퀘스트의 목표 단계 리스트
rewards	array	X	퀘스트 완료 보상 목록

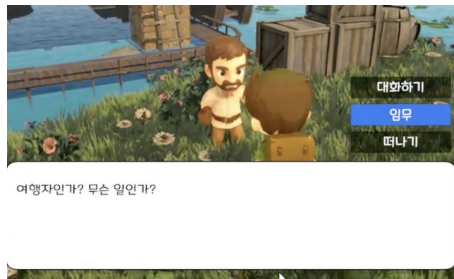
startDialoguelId, completionDialoguelId

startDialoguelId

임무를 시작할 때 재생될 대화의 ID. 퀘스트를 가지고 있는 NPC와의 대화에서 '임무'를 선택하면 해당 대화가 재생되고, 대화가 끝나면 임무가 시작된다.

completionDialoguelId

임무를 완료할 때 재생될 대화의 ID. 퀘스트를 완료하는 NPC와의 대화에서 '임무'를 선택하면 해당 대화가 재생되고, 대화가 끝나면 퀘스트 완료와 함께 보상이 지급된다.



2.데이터 구성

2.1.퀘스트

필드명	타입	필수	설명
id	string	O	퀘스트 고유 ID
titleId	string	O	로케일 시스템에서 참조할 퀘스트 제목 ID
descriptionId	string	O	로케일 시스템에서 참조할 퀘스트 설명 ID
providingNPCId	string	O	퀘스트를 제공하는 NPC ID
completionNPCId	string	O	퀘스트 완료를 처리하는 NPC ID
startConditions	array	X	퀘스트 시작 조건 목록
startDialogueId	string	X	퀘스트 수락 시 재생할 대화 참조 ID
completionDialogueId	string	X	퀘스트 완료 시 재생할 대화 참조 ID
objectives	array	O	퀘스트의 목표 단계 리스트
rewards	array	X	퀘스트 완료 보상 목록

objectives

퀘스트 안에서 진행할 개별 임무 목록. 임무 완료 시 다음 임무로 자동 전환되며 모든 임무 완수 시 퀘스트가 완료 상태가 된다.

필드명	타입	필수	설명
id	string	O	이 목표의 고유 ID
descriptionId	string	O	목표 설명의 텍스트 로케일ID
type	number	O	목표 타입
target	string	O	목표와 관련된 대화/지역/아이템 ID 등
count	number	X	수집형 목표의 경우 요구 수량
nextObjectiveId	string	X	다음 목표 ID (없으면 이 목표가 마지막)
isFirstObjective	boolean	X	시작 목표 여부 (첫 번째 목표에만 명시 가능)
objectiveCompletedFlagActions	array	X	목표 완료 시 실행할 플래그 액션 목록

type 종류

- 1-EnterArea: 지역에 도달하면 달성 target 필요
- 2-CompleteDialogue: 대화를 완료하면 달성 target 필요
- 3-DefeatEnemies: 적을 죽이면 달성 target, count 필요
- 4-CollectItems: 아이템을 수집하면 달성 target, count 필요

2.데이터 구성

2.1.퀘스트

필드명	타입	필수	설명
id	string	O	퀘스트 고유 ID
titleId	string	O	로케일 시스템에서 참조할 퀘스트 제목 ID
descriptionId	string	O	로케일 시스템에서 참조할 퀘스트 설명 ID
providingNPCId	string	O	퀘스트를 제공하는 NPC ID
completionNPCId	string	O	퀘스트 완료를 처리하는 NPC ID
startConditions	array	X	퀘스트 시작 조건 목록
startDialogueId	string	X	퀘스트 수락 시 재생할 대화 참조 ID
completionDialogueId	string	X	퀘스트 완료 시 재생할 대화 참조 ID
objectives	array	O	퀘스트의 목표 단계 리스트
rewards	array	X	퀘스트 완료 보상 목록

rewards

퀘스트 완료 시 지급할 보상 목록. completionNPCId와의 대화가 끝나는 시점에 자동 지급된다. 배열이 비어있으면 보상 없이 퀘스트가 완료된다.

itemId

지급할 아이템의 ID

amount

지급 수량

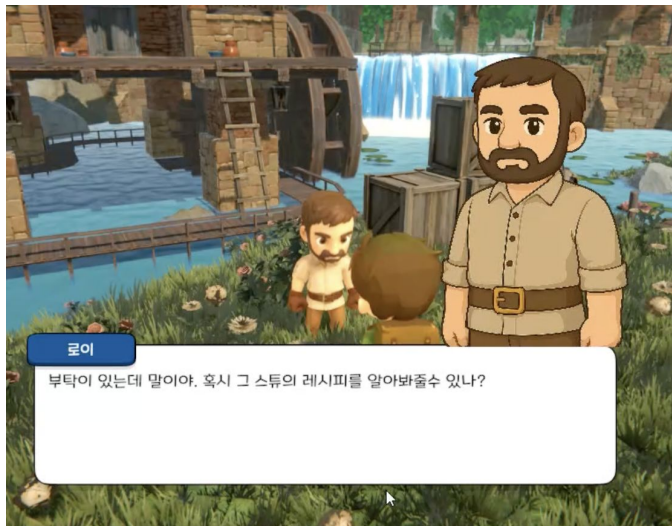
```
"rewards": [
  {
    "itemId": "Item_0001",
    "amount": 100
  },
  {
    "itemId": "Item_0002",
    "amount": 100
  }
]
```

2.데이터 구성

2.2.대화

캐릭터 간의 텍스트 대화를 출력한다.

- 캐릭터 이름, 초상화(감정), 음성, 애니메이션 연출 제어
- 대화 종료 시 플래그 변경을 통한 스토리/퀘스트 진행 제어



예시)

```
{
  "id": "conv_roy_default",
  "lines": [
    {
      "characterId": "npc_roy",
      "expression": "idle",
      "textId": "dlg_roy_default_dlg_01",
      "voice": "talk",
      "animation": "Talk_1"
      "flagActions": [
        {
          "type": 0,
          "key": "potatostew_phase",
          "value": 7
        }
      ]
    }
  ]
}
```

실제 적용 데이터는 data\DialogueData.json 파일을 참고

2.데이터 구성

2.2.대화



필드명	타입	필수	설명
textId	string	O	출력할 캐릭터의 텍스트 대사 로케일 ID
characterId	string	O	해당 대사를 하고 있는 캐릭터의 ID
animation	string	X	출력할 캐릭터의 애니메이션
expression	string	X	출력할 캐릭터의 초상화 ID
voice	string	X	출력할 캐릭터의 음성 ID
flagActions	array	X	대화 종료 후 변경할 플래그

flagActions — Action Type 정의

해당 대화가 종료될 때 플래그를 변경한다.

0 = 플래그 설정: value에 설정된 값으로 변경한다.

1 = 값 증가: value에 설정된 값을 더한다.

2 = 플래그 토글: Boolean 타입일 경우 값을 반전한다.

3 = 플래그 제거: 플래그를 삭제한다.

2.데이터 구성

2.3.캐릭터

NPC가 가지고 있는 표정 및 음성의 에셋들을 데이터로 관리하고, 기본 인삿말등의 대화들을 관리한다.

```
{
  "characterId": "npc_roy",
  "nameKey": "npc_01_name",
  "defaultDialogueId": "conv_roy_default",
  "greetingLocaleId": "NPC_01_interact_01",
  "returnLocaleId": "NPC_01_return_01",
  "expressions": [
    {
      "key": "idle",
      "address": "Roy_idle"
    }
  ],
  "voices": [
    {
      "key": "talk",
      "address": "Roy_talk"
    }
  ],
  "dialogueConditions": [
    {
      "flagId": "potatostew_phase",
      "state": 1,
      "dialogueId": "conv_potatostew_10"
    }
  ]
}
```

필드명	타입	필수	설명
characterId	string	O	캐릭터 고유 ID. 대화 및 퀘스트의 NPC 참조 등에서 사용.
nameKey	string	O	이름의 로케일 키
defaultDialogueId	string	O	조건에 맞는 대화가 없을 때 기본으로 재생할 대화 ID
greetingLocaleId	string	O	NPC에게 말을 걸었을 때 표시할 인삿말 로케일
returnLocaleId	string	O	대화가 종료되어 상호작용이 끝났을 때 표시할 문구 로케일
expressions	array	O	감정 목록. 각 항목은 key와 address로 구성
voices	array	X	음성 목록. 각 항목은 key와 address로 구성
dialogueConditions	array	X	플래그 값에 따라 재생 될 대화. 없으면 생략

3. 퀘스트 구성

3.1. 개요

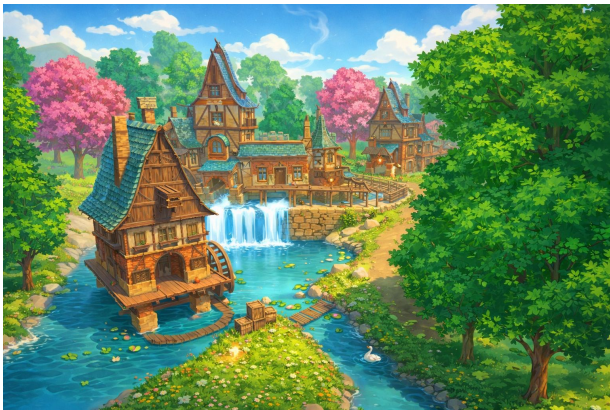
퀘스트 제목	진할머니의 감자스튜 레시피	퀘스트 타입	서브 퀘스트
퀘스트 ID	quest_potatostew_01	진행 장소	브룩밀 마을
의뢰 NPC	로이 (ID:npc_roy)	관련 NPC	로이, 마르타
시작 조건	없음	권장 레벨	제한 없음
보상	경험치 100, 골드 100	반복	불가

배경 줄거리

로이는 마을 축제에 전설로 내려오는 진할머니의 레시피를 이용해 마을주민들에게 깜짝선물을 하고자 한다. 하지만 레시피를 모르는 로이는 주인공에게 자기 대신 레시피를 알아와달라고 하는데...

3. 퀘스트 구성

3.2. 지역



브룩밀 마을 brookmill_village

냇가를 따라 물레방앗간이 돌아가는 평화로운 작은 마을.
봄을 맞이하여 축제 준비로 한창이다.

주요장소

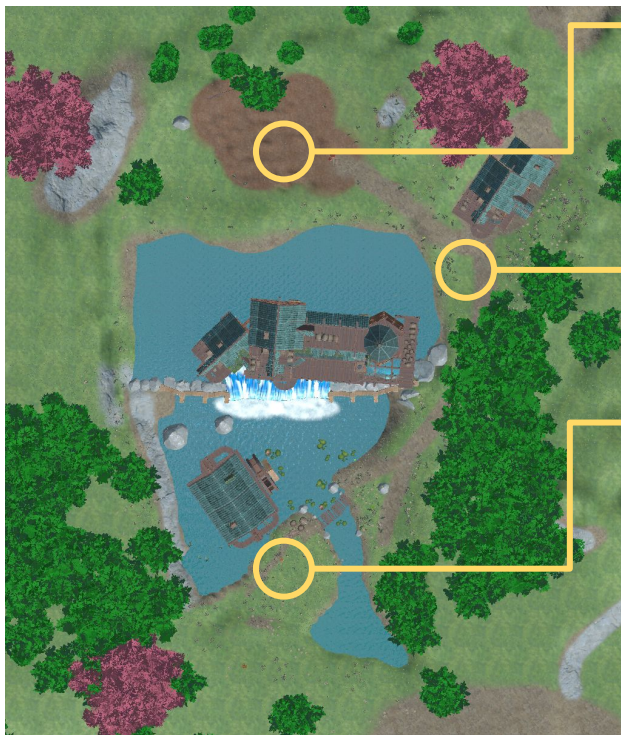
장소명	설명
물레방앗간	퀘스트 제공 및 완료 지역
마르타의 집	퀘스트 목표지역
마르타의 밭	퀘스트 목표지역

등장인물

장소명	설명
로이	퀘스트 제공 NPC
마르타	퀘스트 정보 제공 NPC

3. 퀘스트 구성

3.2. 지역



마르타의 밭

마르타가 감자를 기르고 있는 밭. 최근 들어 잡초가 무성하다.

마르타의 집

진 할머니가 살던 집이었지만, 현재 손녀인 마르타가 살고 있다.

물레방앗간

로이가 일하는 곳

3. 퀘스트 구성

3.3. 캐릭터



로이 npc_roy

퀘스트 의뢰자

나이 / 성별	38세 / 남자
직업	물레방앗간 일꾼
위치	브룩밀 마을 / 물레방앗간
관계	없음.
성격	돈에 집착하는 기회주의자. 자기합리화에 능하고 말수가 적다.

캐릭터 소개

브룩밀 마을에 정착한 지 얼마 되지 않은 외지인. 어디서 왔는지 스스로 말하지 않는다. 과거부터 단기 성과에 집착하는 무리한 사업을 반복해 왔고, 그때마다 주변의 신뢰를 잃었다. 평판이 나빠지면 미련 없이 마을을 떠나는 삶을 이어왔다.

3. 퀘스트 구성

3.3. 캐릭터



마르타 npc_marta

정보 제공자

나이 / 성별	19세 / 여자
직업	농부
위치	브룩밀 마을 / 마르타의 집
관계	진 할머니 (조모)
성격	밝고 친절하지만, 강단 있고 올곧은 심성. 수다스러운 면도 있다.

캐릭터 소개

진 할머니의 손녀, 기근을 겪으면서도 타인을 도운 할머니의 모습을 곁에서 보며 자라, 자연스럽게 온화하고 배려 깊은 성품을 갖게 되었다. 현재는 할머니가 남긴 밭을 이어받아 조용히 농사를 지으며 살아가고 있으며, 마을 사람들에게 신뢰받는 존재다.

3. 퀘스트 구성

3.3. 캐릭터



진 할머니 character id 없음

정보 제공자

사망

나이 / 성별	73세 / 여자
직업	농부
위치	브룩밀 마을 / 마르타의 집
관계	마르타 (손녀)
성격	온화하고 이웃을 먼저 생각하는 따뜻한 성품을 지닌 인물.

캐릭터 소개

현 시점에서는 고인. 생전에는 작은 감자밭을 돌보며 살아가던 평범한 농부였다. 마을에 기근이 생기자 자신의 감자를 이웃에게 베풀어서 마을 사람들의 존경을 받았다.

3. 퀘스트 구성

3.4. 흐름도

quest_potatostew_01

진 할머니의 감자스튜 레시피

퀘스트 시작

로이는 마을 축제에 마을 사람들에게 마을의 전설인 진 할머니의 감자스튜를 대접하기 위해 레시피를 알아봐달라고 부탁한다.

1

마르타에게 문의

마르타에게 레시피를 문의하자, 레시피를 알아보는 동안 감자밭의 잡초 제거를 부탁한다.

2

잡초 제거

마르타의 밭으로 이동하여 모든 잡초를 제거한다.

3

레시피 수령

마르타의 집으로 돌아와 진 할머니의 감자스튜 레시피를 전달 받는다.



레시피 전달

레시피를 전달하자 로이는 본색을 드러내고 이를 장사에 쓸 것이라고 밝히고, 주인공에게 보수를 준다.

quest_potatostew_02

마르타의 추억



로이의 기만

로이는 보수를 지급했으니 신경쓰지말고 가라고 한다. 이에 마르타에게 이 사실을 알리러 간다.

1

마르타에게 사실을 알리기

마르타에게 사실을 알리자, 마르타는 웃으며 그 레시피는 기근에 허덕일 때 나눠먹던 엉망진창 레시피였다는 것을 알려준다.



퀘스트 완료

마르타는 간만에 할머니에 대해서 추억할 수 있어서 고맙다고 감사의 인사를 전한다.

3. 퀘스트 구성

3.5. 페이지 구성

quest_potatostew_01

진 할머니의 감자스튜
레시피

PHASE1 마르타 찾기

임무 설명 문구
마르타에게 레시피를
물어보자.

성공조건
마르타와 대화

PHASE2 밭으로 이동

임무 설명 문구
마르타의 밭을 찾기.

성공조건
마르타의 밭에 진입

PHASE3 잡초 제거

임무 설명 문구
밭에서 잡초를 뽑기.

성공조건
아이템 잡초(Item_0003)
4개 수집

PHASE4 마르타와 대화

임무 설명 문구
마르타에게 돌아가기.

성공조건
마르타와 대화

PHASE5 레시피 전달

임무 설명 문구
로이에게 레시피를 전달.

성공조건
로이와 대화

quest_potatostew_02

마르타의 추억

PHASE1 마르타와 대화

임무 설명 문구
마르타에게 진실을
얘기하기.

성공조건
마르타와 대화

I 3.퀘스트 구성

3.6.대사

conv_potatostew_01

퀘스트 수락 시 대화

축제를 빌미로 레시피를 요청. 진짜
목적은 아직 드러나지 않는다.

로이 idle

오 여행자로군! 당신 진 할머니의 감자 스튜에 대해
들어본 적이 있나?

로이 idle

부탁이 있는데 말이야. 혹시 그 스튜의 레시피를
알아봐줄 수 있나?

로이 thinking

곧 마을 축제가 있는데, 그때 깜짝 선물로 대접하고
싶어서 말이지.

로이 idle

북쪽으로 가면 마르타가 있을 거야. 그녀에게
레시피를 물어봐.

conv_potatostew_02

마르타 NPC 상호작용 시

마르타가 알려주는 대신 조건을 제시.
잡초 제거를 부탁하며 도움을 요청한다.

마르타 happy

안녕하세요? 제 할머니의 감자 스튜에 대해서 알고
싶다구요?

마르타 thinking

할머니는 돌아가셔서 직접 물어보지는 못해요...

마르타 idle

하지만 할머니가 어딘가 기록을 남겨놨을 거예요.

마르타 thinking

그러면 이렇게 해요. 제가 기록을 찾는 동안 당신은
감자밭의 잡초를 뽑아주세요.

마르타 idle

밭은 서쪽에 있어요. 잡초를 뽑고 나서 다시 여기로
와주세요.

※ 대사 전체 내용은 data\Locale.csv 파일 혹은 구현 동영상 참고