

# 바보 다이얼로그 메뉴얼 5.40V

## ◎ 모드의 목표

바보 다이얼로그 모드의 가장 궁극적인 목표는 스카이림의 몰입도 향상에 있다. 하지만 그 수많은 몰입도 관련 요소들 중에서도 대사와 그에 따른 이벤트를 다양하고 흥미 있게 만들으로써 단순히 퀘스트만을 깨면서 따라가는 게 아닌, 수동적으로 어떤 상황에 휘말리게 되어 그 상황에서 능동적으로 상황에 대처하는 것에 본 모드의 의의가 있다.

## ◎ 모드의 기능

모드는 기본적으로 성인향이다. 다분히... 특히 플레이어가 여성이었을 때를 가정하고 만든 모드이므로 만약 남자로 플레이할 시에는 대부분의 기능이 제대로 동작되지 않을 것이다. 바보 다이얼로그는 이미 많은 기능이 있지만 그 중에서도 주가 되는 특징 몇 가지를 뽑는다면 다음과 같다.

1. 플레이어 의상의 노출도에 따른 주위 반응 및 방어력(대사 및 이벤트)
2. 플레이어의 레벨과 명성에 따른 주위 반응(대사 및 이벤트)
3. 플레이어의 신계상의 특징에 따른 주위 반응(대사 및 이벤트)

이 외에도 굉장히 많은 기능들이 있지만 결국 이 세 가지 기준에 준하여 파생된 하위 기능들이다. 노출도가 많은 옷은 적에게 옷을 쉽게 빼앗긴다던가, 또는 그러한 옷이 데미지를 더 많이 받는다던가 등등의 기능들이 그것이다.

아래 예시는 플레이어의 선정적인 옷을 입은 모습을 보고 반응을 하는 경비원의 모습이다.

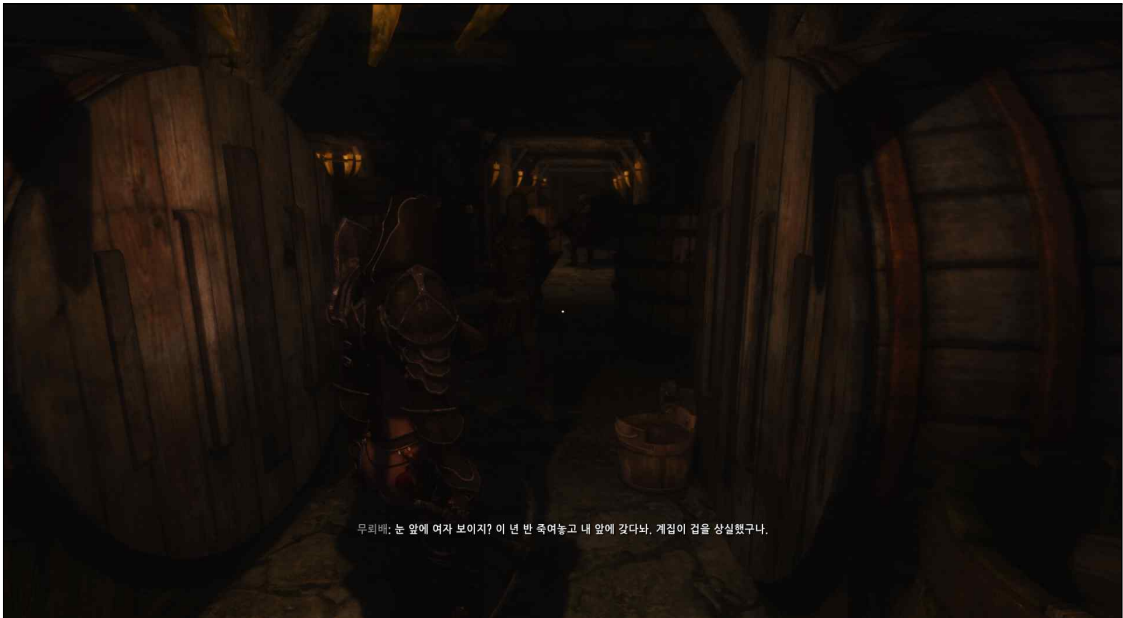


경비원들은 기본적으로 시민들을 보호하는 책무와 도덕성이 겸비가 되어있기에 대체로 치안

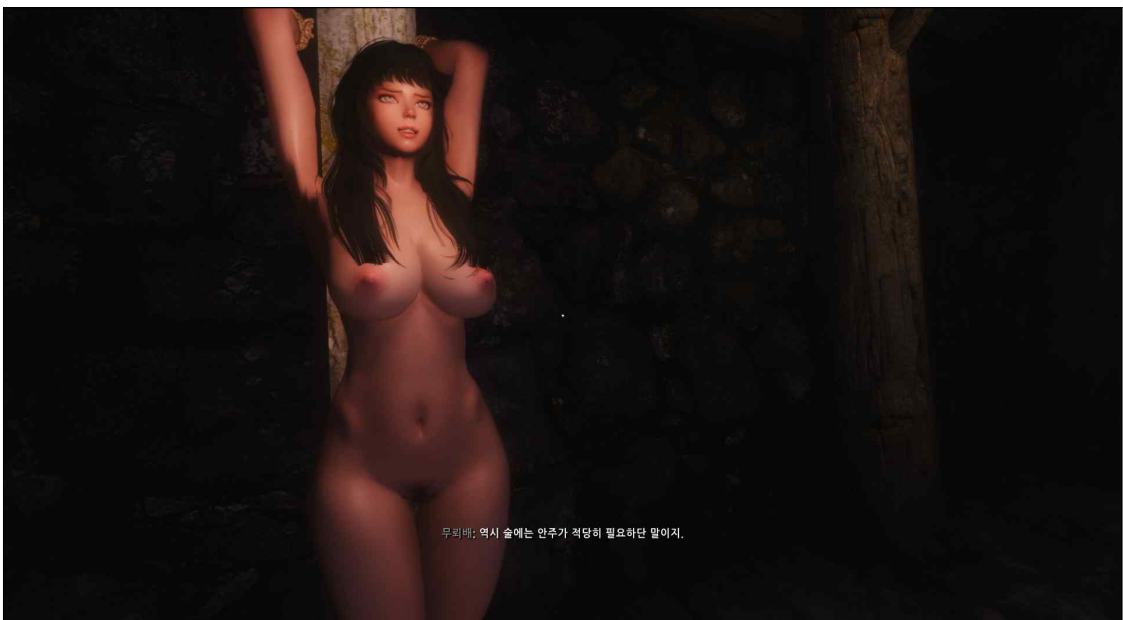
이 좋은 도시에서의 경비병들은 야하게 입은 플레이어의 신변을 걱정한다. 하지만 그와 동시에 플레이어의 경솔함을 꾸짖기도 한다. 하지만 지안이 좋지 않은 도시에 경우엔 플레이어를 성의롱 멘트를 거리낌 없이 날릴 수 있다는 점을 고려하자.

이와 같이 이런 종류의 몇 천개의 대사를 새로 짜서 집어넣음으로써 플레이어가 실제로 야하게 입는 것에 대해 무덤덤하던 NPC들의 반응을 고쳐?준다. 하지만 이 모드의 특징은 여기에서 끝나지 않으며 직접적으로 NPC들이 플레이어와 상호작용하는 것에 있다.

즉 플레이어의 안일한 노출있는 모습에 반응하여 여러 이벤트가 발생하기도 하는데 아래는 여러 이벤트 중 하나이다.



이렇게 포위되어 함정에 빠진 플레이어가 패배할 시...



녀석들에게 온갖 성적인 지욕과 모독을 당하고 노예시장에 팔릴 수도 있다.

## ◎ 모드 설치 및 요구사항(LE 기준)

### 필수 모드

- Skyrim All DLC
- FNIS
- [Sexlab Framework V1.62](#)
- [Sexlab Aroused Redux \(bakafactory modified version\)](#)
- [Zaz Animation 8.0+Pack](#)
- [FNIS LE](#)
- [Dynamic Animation Replacer](#)
- [BakaFactory SLAL Animation](#)
- [Baka Motion Data Pack](#)
- Tes5edit (SLA 키워드 추가용)

## ◎ 모드 설치 및 요구사항(SE 기준)

### 필수 모드

- Skyrim SSE All DLC
- [FNIS SE](#)
- [Sexlab Framework V1.63 SE](#)
- [Sexlab Aroused Redux Baka](#) or [OSL Aroused](#)
- [Zaz Animation 8.0+Pack](#)
- [BakaFactory SLAL Animation](#)
- [Dynamic Animation Replacer](#) or [Open Animation Replacer](#)
- [Baka Motion Data Pack](#)
- SSEedit 또는 Keyword Item Distributor (키워드 추가용)

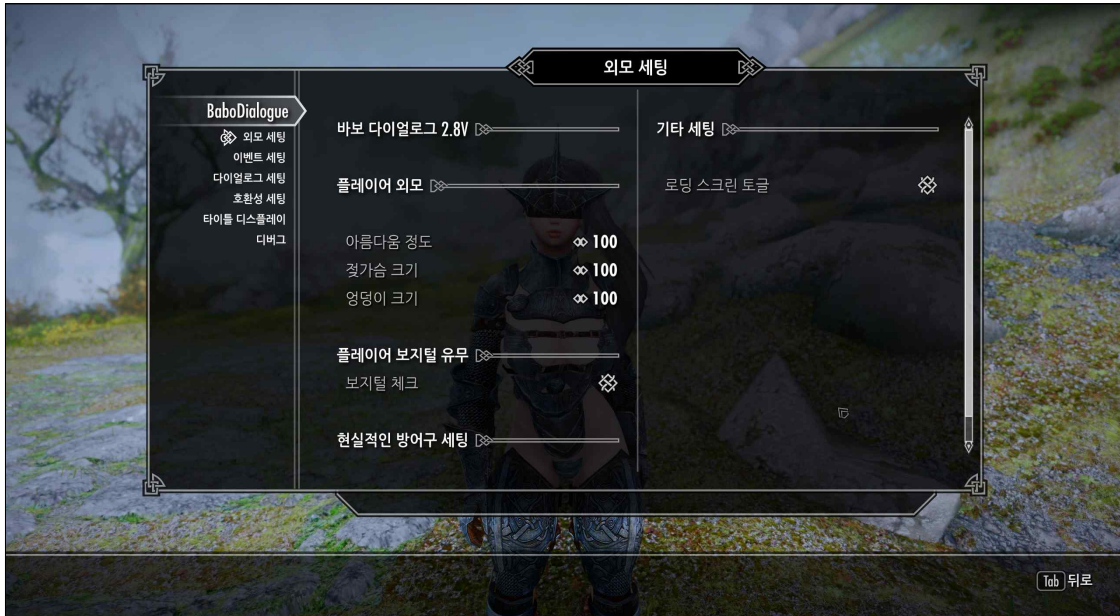
## ◎ 옵션(추천)

- [Sexlab HH Expansion](#)
- [Sexlab Approach Redux](#)
- [Bikini Armor Quest](#)
- [Sexlab Defeat Baka Edition](#)
- [Fill Her Up Baka Edition](#)
- [Populated Skyrim for BaboDialogue](#)

미리 앞서 경고를 하자면 스카이림에는 방어구의 노출도를 판별하게 해주는 자동 기능이 따로 존재하지 않는다. 따라서 이 작업은 수작업을 해줘야하는데, 이에 관련된 내용은 추후에 자세히 설명하도록 하겠다.

## ◎ 모드 MCM 설명

### Appearance Setting[외모 관련 세팅]



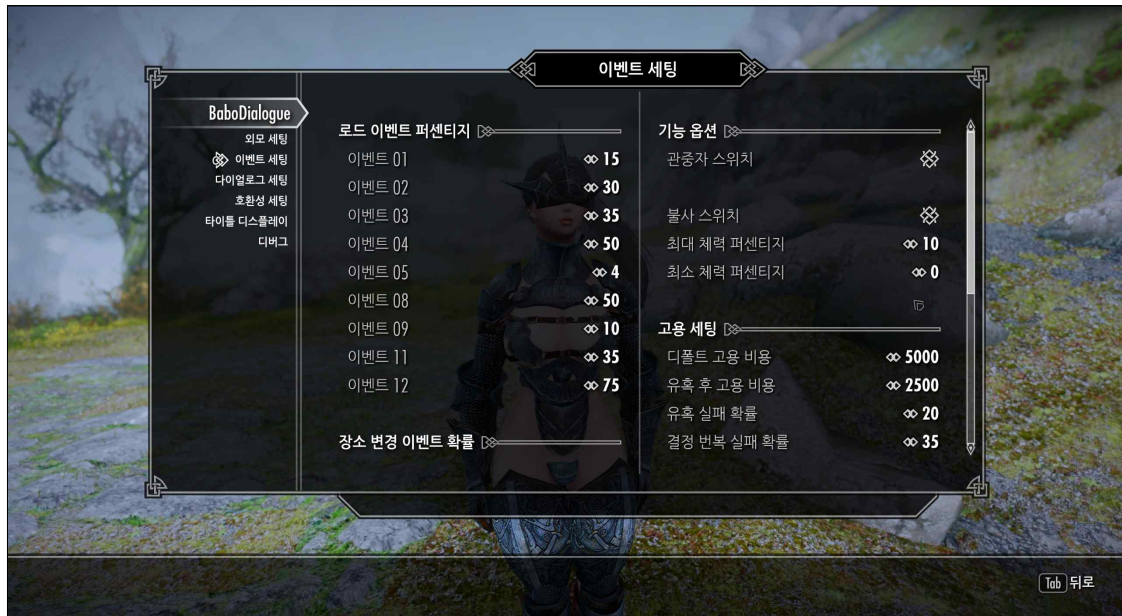
플레이어 외모 - 얼굴 외모 / 가슴 크기 / 엉덩이 크기. 총 이 세 가지로 나누어 분류한다. 이 수치는 다분히 주관적이며 개관적인 수치가 아니다. 즉 아무리 showracemenu에서 수치를 조절한다 해도 이 값에는 영향을 주지 않는다. 이는 바디슬라이더와 같이 여러 외부 변수가 있는 점을 고려하여 내린 어쩔 수 없는 결단이다. 이 값은 플레이어들의 자유로운 선택에 맡긴다.

플레이어 보지털 유무 - 말 그대로 음모가 있을 경우 체크할 수 있다. 체크 해제할 경우 NPC들은 플레이어의 음모가 없다고 보게 된다.

현실적인 방어구 세팅 - 노출도의 수치가 올라가면 올라갈수록 적에게 받게 되는 데미지는 점차 증가하게 된다. 하드코어를 원하는 사람들이라면 추천한다. 대사 모드라기 보단 난이도 조정에 가까운 기능.

로딩 스크린 토글 - Cell 간의 이동 시에 뜨게 되는 로딩 스크린에 팀이나 힌트가 뜨게 한다.

## Event Setting[이벤트 관련 세팅]



로드 인카운터 퍼센트 설정 - 마을 밖에서 일어나는 로드 인카운터의 확률을 설정할 수 있다. 0부터 100까지 확률을 설정할 수 있다.

장소 변경 이벤트 퍼센트 설정 - 플레이어가 특정 장소로 이동했을 시에 발생하는 이벤트이다. 일반적으로 마을 내에서 이루어진다. 0부터 100까지 확률을 설정할 수 있다.

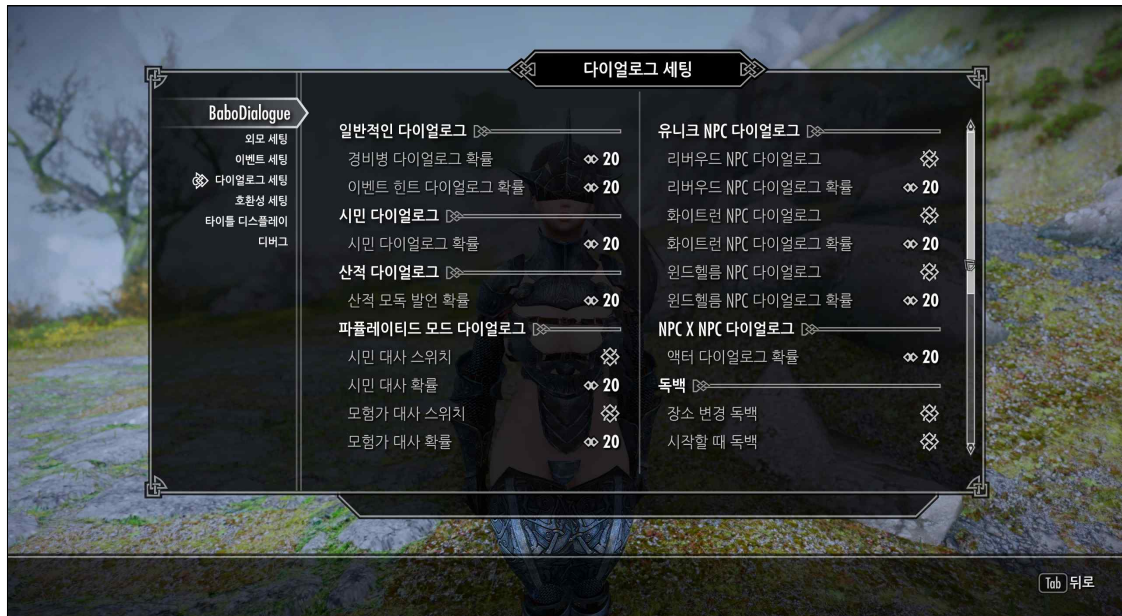
관중들 스위치 - 특정 이벤트에서 플레이어 주위에 NPC들이 모여드는 기능을 담당한다. 관중 기능은 대표적인 예시로 장소변경 이벤트 01 도전자와의 듀얼에서 볼 수 있다.

플레이어 불사 스위치 - 특정 이벤트에서 플레이어가 전투에 돌입했을 때 플레이어가 죽지 않게끔 해준다. 해당 이벤트가 종료될 시 플레이어 불사 기능 또한 종료된다.

체력 최대치 퍼센티지 / 체력 최소치 퍼센티지 - 플레이어가 전투에 돌입했을 때 패배로 간주하는 기준이 되는 체력을 설정한다. 최대와 최소의 체력 수치의 중간에 도달하게 되면 패배로 본다.

용병고용세팅 - 미인계 능력을 사용하여 용병의 고용 가격을 내릴 때의 사용되는 세팅 값이다. 유혹 실패 확률은 처음 유혹을 사용했을 시에 실패할 확률이며 거절 확 실패 확률은 유혹에 성공한 후 마음이 바뀌어 거절했을 시 거절에 실패할 확률이다. 실패할 경우, 덮쳐지게 될 것이며 만약 SLHH 모드를 설치했을 경우 용병과 플레이어는 바로 섹스 씬으로 넘어가는 대신 SLHH 모드의 이벤트로 넘어가게 된다. 할인된 고용 가격은 유혹에 성공한 후 고용할 시 들게 되는 가격이다.

## Dialogue Setting[이벤트 관련 세팅]



**일반 다이얼로그** - 말 그대로 일반적인 대사 확률 조정이다.

**시민 다이얼로그** - 경비병이 아닌 일반 천옷 계열을 입고 있는 NPC들의 대사 확률 조정이다.

**산적 다이얼로그** - 산적 팩션에 속한 NPC들이 말하게 될 대사 확률 조정이다.

**Populated 모드 다이얼로그** - Populated mods 시리즈에서 추가된 NPC들이 대사를 하게끔 하는 세팅이다. 모더 본인이 수정한 populated 모드를 사용해야 제대로 작동한다.

**유니크 NPC 다이얼로그** - 말 그대로 유니크 NPC들의 대사를 추가한다. 현재는 리버우드에 한정한다.

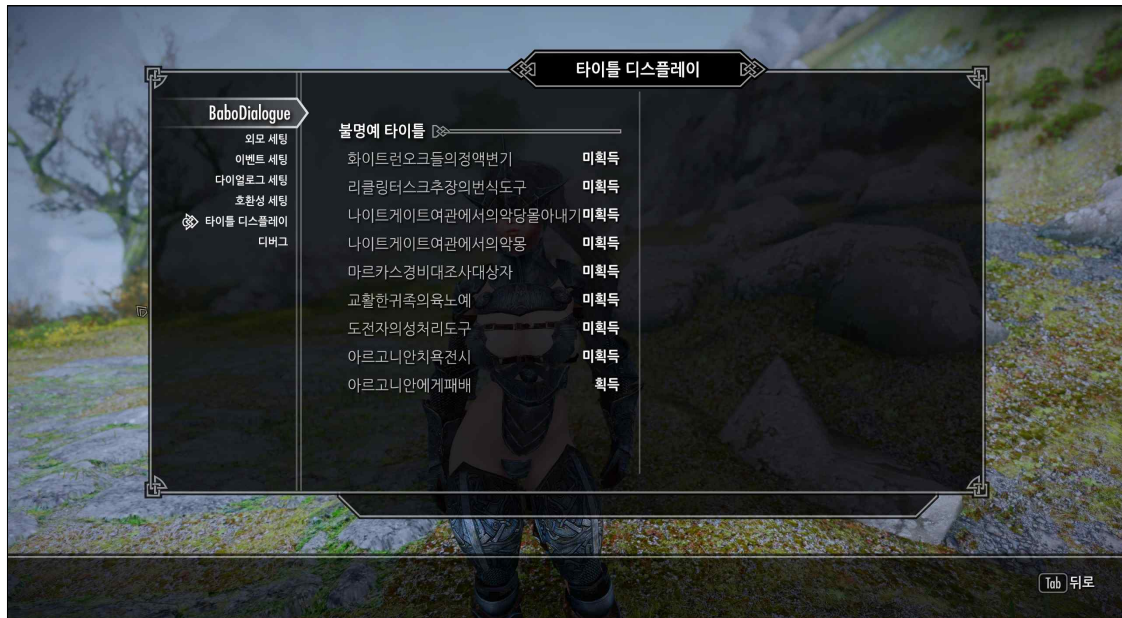
## Compatibility Setting[호환성 세팅]



심플 슬레이버리 - Simple Slavery 모드와의 연동을 원할 시 체크한다. 모드를 팔지 않았다면 체크하지 않는다.

Sexlab Horrible Harrassment 바보공장 버전 - 바보공장SLHH 모드를 설치했을 시에 체크한다. 특정 이벤트에 경우 바로 섹스 씬으로 넘어가지 않고 그 대신 SLHH 모드의 덮치기 이벤트로 넘어간다. 좀 더 몰입도를 높일 수 있는 방법이다.

## Title Display[타이틀 확인 메뉴]



미니 이벤트를 통해서 얻게 되는 타이틀의 획득 여부를 나타내준다. 획득한 상태라면 획득으로 뜨며 아직 이벤트를 통해 해당 타이틀을 따지 못 했다면 미획득으로 뜬다.



## ◎ 각종 이벤트 스포일러

찍어도 아래 키워드 중 하나는 박혀있는 옷을 입어야지 기본 조건이 충족이 됩니다.

SLA Keywords:

EroticArmor / SLA\_ArmorLewdLeotard / SLA\_ArmorSpendex / SLA\_ArmorHalfNaked /  
SLA\_ArmorCurtain / SLA\_ArmorTransparent / SLA\_ArmorHalfNakedBikini

## ○ 로드 인카운터



사실 정확하게 말을 한다면 이건 '로드' 인카운터는 아니다. 총 6개의 지역 특성이 있다. **로드, 숲, 초원, 산, 해안가, 늪지대** 중 6 지역이다. 각기 다른 이벤트는 그 지역 특색에 맞추어서 발생한다. 예를 들어 발생한 트롤같은 경우 초원지대나 길거리보다 산이나 숲 속에서 등장하게 될 것이다. 반대로 말하면 포장도로는 훨씬 더 안전해지고 여러 위협에서 자유롭다는 얘기다.

위 사진에 X 표시되어있는 곳이 트리거 박스가 위치한 곳이다. 저 곳에서 인카운터가 발생한다고 보면 된다. 만약 스포일러를 읽음으로써 몰입도에 방해가 된다고 생각하는 사람들은 이대로 스크립하길 바란다.

기본적인 인카운터 조건:

	조건	기타
로드 인카운터 01	외모 60이상	
로드 인카운터 02	조건 없음	
로드 인카운터 03	상인들 불만족 500 이상	
로드 인카운터 04	조건 없음	
로드 인카운터 05	가슴크기 80이상	
로드 인카운터 06	고리대금업자에게서 돈을 빌리고 갚는 데에 실패했을 경우 발동	
로드 인카운터 07	조건 없음	
로드 인카운터 08	총 3개의 이벤트로 나뉘어짐. 양측 군에 전부 들어가지 않았을 땐 노상강도가 어느 한 쪽에라도 군입대하면 도전자가 등장	
로드 인카운터 09	조건 없음	
로드 인카운터 10	조건 없음	
로드 인카운터 11	외모 90이상 / 울프퀸 동굴 퀘스트 완료(울프퀸을 해방시켜주는 퀘스트까지만) / 오전 7시부터 저녁 8시 안	
로드 인카운터 12	노예구출 수가 30이상일 경우	
로드 인카운터 13	조건 없음	

○ 체인지 로케이션 인카운터(체인지 로케이션은 장소가 바뀌면서 일어나는 형식의 이벤트이다.)

※ 버그 방지로 로드 인카운터 3, 8, 11, 12가 진행되고 있을 시엔 발동되지 않는다.

	조건	기타
인카운터 01	폴크리스, 모르쌀, 리프트 지역 / 외모60이상, 명성도 50이상	
인카운터 02	조건 없음	
인카운터 03	나이트게이트 여관 / 그 외 조건 없음	
인카운터 04	각 화이트런 상점 / 이벤트 화이트런 오크 삼인방 방문의 연계가 될 때에만 발동(오크들에게 집단 강X을 당하고 난 후 )	
인카운터 05	이벤트 화이트런 오크 삼인방 방문 연계 퀘스트 / 오크들의 장난감 타이틀을 얻은 후 발생 / 각 화이트런 상점에서 랜덤하게 발생	SLHH 모드 2.4버전 이상과 연동
인카운터 06	밤에만 발생 / 대도시구역에서만 발생(리프트, 솔리튜드, 화이트런, 마르카스, 윈드헬름) / SLHH 3.2버전 또는 그 이상 버전이 무조건 필요.	SLHH 모드 3.2버전 이상과 연동
인카운터 07	밤에만 발생 / 여관에서 발생(모르쌀, 로릭스테드, 드래곤스 브릿지)	

○ 일반 이벤트

기본조건	SLA_ArmorPretty / EroticArmor /SLA_ArmorSpendex / SLA_ArmorHalfNakedBikini / SLA_ArmorHalfNaked 에 해당하는 키워드가 들어간 의상 하나라도 입고 있어야 한다.	
	조건	기타
화이트런 오크 삼인방 방문	화이트런 브리스ום 구매 후, 화이트런 여관 주인에게 '요즘 무슨 재미난 얘기 없나요?' 근황을 물어본다. 분기 스토리: 화이트런 부대장의 노예 오크들에게 죄소 두 차례 집단강간을 당한 후 타이틀 획득 후 / 화이트런 시민 전쟁이 끝난 후 화이트런 경비대장에게 말을 걸면 이벤트 발동	
윈드헬름 아르고니안들의 행패	뉴그니시스코너클럽의 주인 AMbarys Rendar 또는 Malthyr Elenil 에게 '요즘 무슨 재미난 얘기 없나요?' 를 물어본다. 플레이어는 <b>다크엘프와 아르고니안 종족이 아니어야 하며</b> 노예 구출 누적 숫자가 30이 넘어가야 한다.	
슬즈하임 리클링 터스크 족장 이벤트	슬즈하임에 위치한 터스크 울에서 리클링들의 편을 들어주어 노드를 몰아내고 족장의 자리를 차지하였을 때 발생한다. 근처 부하 리클링들에게 말을 걸었을 시 '여자 주장! 강하다! 가축! 안 된다! 부족 생존!' 라는 대사가 나오면 트리거 발동이다. 이후 이벤트는 반복 이벤트로 넘어가는데 이후 이벤트를 보고 싶을 경우 적 리클링들의 전투 대화 라인에서 간혹 트리거가 발동될 수 있다.	
디벨라 사원의 가르침	마르카스에 위치한 디벨라 사원에 들어가면 세나에게 말을 걸어 유혹술을 배울 수 있습니다. 유혹술은 화술이 40이상이고 외모 수치가 70이상일 때 배울 수 있다.	현재 유혹술 대상은 상인, 용병 이 두 팩션이다.(2.65버전에선 용병은 일시적으로 막혀있습니다.)
마르카스 경비병의 무례한 조사	마르카스 여관에서 여관주인에게 '요즘 무슨 재미난 얘기 없나요?' 근황을 물어본다. 만약 경비병이 조사를하기 시작했다는 멘트를 할 시 영지 내 유니크 경비병이 생성되며 순찰을 게시한다.	
슬즈하임의 채권자 모르굴	레이븐 락에 위치한 모르굴에게 매순을 할 수 있다. 돈을 빌리고 싶지만 플레이어에게 돈을 빌리지 않는다면 대신 매순을 권유한다.	아직까진 단순한 매순용도입니다.
베드 엔드	특정 스크립트 코드를 통해 발동가능 예를 들어 인카운터 8번을 통해 패배했을 때, 베드 엔드로 넘어감	
남치 퀘스트	특정 퀘스트를 통해 발동가능 로드 인카운터 5번과 장소 변경 인카운터 8번에 의해 발동될 수 있습니다. 남치 퀘스트는 상황에 따라 다양하게 장소와 상황이 갈립니다.	
흥분한 숫말	화이트런 여관에서 여관주인과 얘기를 하면서 퀘스트를 시작가능	

◎ 변동사항

<p>2.3V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발정난 동물 인카운터 추가(랜덤하게 늑대, 셰이버캣, 곰, 트롤) 발정난 동물들은 플레이어의 옷을 찢어버리고 번식을 시도하려고 할 겁니다. 피하세요...</li> <li>■ 나이트게이트 여관 이벤트 추가</li> <li>■ 데미지 계산식 최종 수정</li> <li>■ Populated 모드와의 연동 - 이제 Populated 모드로 추가된 NPC 와 상호작용할 수 있는 대화문이 3~400개가 추가됩니다.</li> <li>■ 그 외 약 50줄 정도의 새로운 대화문 추가</li> <li>■ 플레이어 불사 기능 메커니즘을 새롭게 개선(이제 불사를 다루는 다른 모드하고 충돌이 생기지 않습니다. 안심하고 불사 기능을 사용 해주세요.)</li> <li>■ 디버그 기능 확장</li> <li>■ 그 외 짜잘짜잘한 버그 수정(뭐 맨날 버그 수정하다가 끝나는 것 같아..)</li> </ul>
<p>2.31V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 방탕귀족 이벤트로 인해 푸른 궁전에 도달했을 시 플레이어 구속 구가 벗겨지지 않던 버그 수정, 퀘스트 마커가 끝에 사라지지 않는 버그 수정</li> </ul>
<p>2.4V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 특정 이벤트 내에서 시가 제대로 작동하지 않던 문제 수정</li> <li>■ 타이틀 전시관 추가, MCM에서 타이틀 여부를 확인할 수 있습니 다.</li> <li>■ Populated 모드 NPC들 대사 2~300대사 추가</li> <li>■ 액터 다이얼로그 추가(지나가다보면 NPC들끼리 안부를 묻는 그런 대사)</li> <li>■ 유니크 NPC 대사 추가 - 현재는 리버우드만</li> <li>■ 로딩 스크린 내용 업데이트 / 또한 이제 MCM에서 로딩 스크린을 펼 수 있습니다.</li> <li>■ 나이트 게이트 여관 내 이벤트 이후 방해물 물체가 사라지지 않는 버그 수정</li> <li>■ 미인계를 이용해 용병을 고용할 때 실패할 때 이제 강간을 당하게 됨.(SLHH를 설치했다면 SLHH 이벤트로 대신 넘어갑니다.)</li> <li>■ 그 외 짜잘짜잘한 버그 수정</li> </ul>

<p>2.43V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 발정난 크리쳐와 대면 시, 다른 적에 의해 패배했을 때 생기는 버그 수정</li> <li>■ 상인대화목록에서 배우자를 제외</li> <li>■ 아이들에게 맞지 않는 대화를 제거</li> <li>■ 팔머와 육노에 이벤트에서 구출 카운트가 제대로 등록되지 않던 점 수정</li> <li>■ 타이틀이 제대로 획득되지 않던 점 수정</li> </ul>
<p>2.5V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 플레이어가 특정 이벤트 당시 패배했을 때 제대로 다음 스테이지로 넘어가지 않던 버그 수정</li> <li>■ 리버우드 유니크 NPC들의 대화문 보이지 않던 부분 수정</li> <li>■ 화이트런 암렌 NPC의 대사 추가(암렌의 미션 전 후로 대사가 달라짐)-주우 스토리 추가 예정을 위한 복선 대사</li> <li>■ 화이트런 오크 3인방 브리즈홈 재방문 시의 대사가 더 자연스러워지도록 더 추가</li> <li>■ 내전 화이트런 전쟁이 끝나고, 그리고 플레이어가 이미 한 번 오크들에게 집단공간을 당한 적이 있으며 리디아가 풀어주는 것이 아닌 경비병에게 도움을 요청해 타이틀을 획득했을 경우 → 경비대장에게 말을 걸면 부대장 콘텐츠를 볼 수 있다.</li> <li>■ 특정 이벤트 내에서의 적들이 마비 인챈트를 걸었던 무기들을 전부 스테미나 감소로 수정</li> <li>■ 장소이벤트 4가 추가됨 - 화이트런 오크 3인방에게 당한 후 일정 시간이 지나면 또 찾아오는 방식이 아닌 특정 NPC가 플레이어에게 경고를 함으로써 다시 트리거가 발생되게끔 수정.</li> <li>■ 보고 받은 오타 수정</li> <li>■ 보고 받은 짜질구레한 버그들을 전체적으로 확인 및 수정</li> <li>■ 자작 모션 12개 추가(Forced Orgasm 시리즈, 강제 키스 시리즈)</li> <li>■ 화이트런 오크의 장난감 관련 NPC들끼리와의 대사 추가(NPC들이 서로 지나가다가 만나면 플레이어에 관해 입담을 할 겁니다.)</li> </ul>
<p>2.6V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ MCM 유니크 NPC 슬라이더 버그 수정</li> <li>■ MCM 디버그 슬라이더 추가</li> <li>■ 리버우드 대사문 안 나오던 버그 다시 한 번 수정</li> <li>■ 장소변경 이벤트 4가 작동 안 하던 버그 수정(드렁큰헌츠맨으로 가시면 만날 수 있습니다.)</li> <li>■ 윈드헬름 뉴그니시스의 아르고니안에서 특정 구간에서 NPC들이 막이던 버그 수정</li> <li>■ 마르카스의 경비병 콘텐츠 개조 및 버그 수정. 이제 경비병들이 특정 구역까지 가 거기서 검사를 실시할 겁니다.</li> <li>■ 윈드헬름 유니크 NPC들의 대사를 추가해줍니다. 모든 NPC는 못하고 계속해서 추가하고 있으니 기다려주세요~ NPC X NPC 대화 확률을 조정할 수 있게끔 했습니다.</li> </ul>

<p>2.65V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 플레이어 독백 컨텐츠 기본 스크립트 알고리즘 제작 완료</li> <li>■ 일시적으로 용병에 대한 매혹술을 막아놓았습니다. 다음 버전에서 용병 컨텐츠를 확대시킴과 동시에 버그를 수정해서 내놓을 예정입니다.</li> <li>■ 화이트런 오크 삼인방에게 집단유린을 당한 후 타이틀을 획득했을 시 발생하는 장소 변경 이벤트 추가.</li> <li>■ NPC들 간 대화 발생 조건 잘못된 부분 수정</li> </ul>
<p>2.67V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 화이트런 오크 삼인방 스크립트 수정</li> <li>■ 몇몇 AI 패키지 수정</li> <li>■ 인카운터 04 장소가 드렁큰 헌츠맨에서 화이트런 전 상점에서 일어날 수 있도록 수정.</li> <li>■ 로드 인카운터 11에서 퀘스트 마커가 사라지지 않는 현상 수정</li> </ul>
<p>2.7V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 화이트런 오크 이벤트가 시간이 지나도 스테이지 갱신이 되지 않던 문제점을 수정</li> <li>■ 오크가 다가오고 있다고 경고를 하는 오크 메신저 이벤트가 화이트런 전 상점 및 브리즈홈에서 일어날 수 있게 되었습니다.</li> <li>■ 뉴그니시스 이벤트를 1회 보고 난 후 그 다음 이벤트에서 제대로 작동하지 않던 부분 수정(시간이 없는 관계로 확인까진 못 했습니다만 원인은 알고 있었기에 이제 정상작동할 거라고 생각합니다.)        뉴그니시스 이벤트에서 아르고니안을 물리치는 루트를 뺐을 시 그 다음 아르고니안 방문 때 죽은 아르고니안의 친구가 방문하는 시나리오가 추가되었습니다.</li> <li>■ 화이트런 및 윈드헬름 뉴그니시스 이벤트 리셋 기능이 따로 분류되었습니다. 만약 이상하게 꼬이거나 하면 리셋을 해주세요!(기다리면 되는데 갱신 안 된다고 막무가내로 리셋 누르시지는 말구요;;;)</li> <li>■ 장소 변경 이벤트에서 장소를 바꾸어도 퀘스트가 끝나지 않던 문제점 수정</li> <li>■ 이제부터 새롭게 로딩할 때마다 이벤트들의 상태 갱신을 체크하여 안전성을 높입니다.</li> </ul>
<p>2.71V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아르고니안 퀘스트 관련 씬 재생 버그 수정</li> </ul>
<p>2.73V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아르고니안 퀘스트 관련 씬 재생 버그 수정 다시!</li> </ul>
<p>2.735V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 화이트런 씬 재생 버그 수정</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>2.81V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 상인들에게 유혹을 건 후 거래를 진행할 때의 상인들의 반응 메커니즘을 디테일하게 향상. 이제 아무것도 거래 안했을 시엔 작동하지 않습니다.</li> <li>■ 특정 어색했던 유혹 모션을 새로 제작 및 교체</li> <li>■ 아르고니안 뉴그니시스 이벤트가 진행되지 않던 문제점 수정.</li> <li>■ 모놀로그 테스트를 위한 몇 가지 대사를 추가, 및 버그 수정. 아직 개발 중이지만 적용해도 무방. 현재까진 문제없었고 제대로 작동되는 걸 확인.</li> <li>■ 한국어를 영어로 번역, 실상 영작. 개발 중.</li> <li>■ 로딩 스크린 토글을 꺾음에도 로딩 스크린이 계속 나오던 문제점 수정.</li> <li>■ 명성도를 이용해 경비병들의 동행을 부탁할 수 있게 된다.</li> <li>■ 용병을 다시 고용할 수 있게 되었다. 다만 이 때 바닐라 요소와의 충돌여부를 피하기 위해 용병 고용은 일반적인 바닐라 고용과는 다른 메커니즘을 만들었다.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>2.9V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 화이트런 부대장 컨텐츠 1차 완성(SLAP Redux, SLHH Expansion 모드와 연계되는 퀘스트), 화이트런 부대장 컨텐츠를 시작하고 난 후, 부대장은 플레이어 집에 머물게 된다. 그 와중에는 오크 방문 이벤트를 볼 수가 없다. 부대장은 끊임없이 플레이어를 추궁하고, 집에 늦게 들어오면 성주행을 시도 해오거나 플레이어의 물품을 뒤지는 등의 시도를 서슴치 않는다.[좀 더 정확히는 집에 매일 정기적으로 들어온다고 쳐도 섹렘어프로치로 온갖 성주행을 당하며 늦게 들어오면 또 늦게 들어온대로 바보다이얼로그에서 조건이 충족되어 플레이어를 추궁하기 시작한다. 만약 브리즈옴 밖에 거처가 없는 사람일 경우엔 굉장히 난감한 상황이 아닐 수 없게 될 것이다.]</li> <li>■ 아르고니안 퀘스트 스크립트 누락된 부분 다시 수정</li> <li>■ 영어번역 30퍼센트 완료</li> <li>■ SLAP Redux, SLHH Expansion 모드와 연계되도록 스크립트 수정</li> <li>■ 독백 대사 약간 추가</li> <li>■ 화이트런 부대장 전용 옷 벗기는 애니메이션 추가.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>2.95V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 화이트런 부대장 컨텐츠에서 SLHH와 연동이 잘 되지 않는 문제 수정</li> <li>■ 화이트런 부대장 AI 수정(집으로 안 돌아오는... 고쳐줘야 하는데...)</li> <li>■ 화이트런 부대장과 관련된 애니메이션이 나오질 않던 문제 수정</li> <li>■ 스크립트 스택이 쌓이던 문제를 최적화를 통해 수정</li> <li>■ 플레이어 독백 대사 약간 더 추가(향후 섹스랩 스택을 통한 대사의 다양성을 위한 스크립트 코드 구축)</li> <li>■ 화이트런 오크 및 부대장에 관련된 독백 및 그 외 독백 추가</li> </ul>



<p style="text-align: center;"><b>3.0V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 경비부대장이 술집에서 나오지 않던 문제 수정</li> <li>■ 경비부대장이 술집에서 시간을 보내고 있을 때 플레이어가 다가가 말을 걸어 바로 집에 돌아오게 만들 수 있다. 다만 그렇게 할 경우 섹스를 대가로 요구하게 된다.</li> <li>■ 몇 번이고 경비부대장에게 부당한 처우를 받고 난 후 (3번 이상), 경비부대장에게 대장에게 보고를 한다고 말을 할 수 있게 된다.</li> <li>■ 경비부대장과의 듀얼 컨텐츠 추가, 승리하게 될 경우 경비부대장에게서 벗어날 수 있다.</li> <li>■ 경비부대장에게서 벗어난 이후 스토리 작성 완료</li> <li>■ 나이트게이트 여관 발동 조건을 수정(가끔씩 조건 자체가 먹히는 경우가 있어서 제대로 작동하게끔 수정했습니다.)</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>3.1V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 가슴 보여주기 모션의 카메라 위치 문제점 수정</li> <li>■ 유혹하기 모션 중에 키스 날리기 모션 추가</li> <li>■ 부대장 퀘스트 라인에서의 약간의 문제점 개선</li> <li>■ 용병 컨텐츠를 새롭게 추가합니다. 이제까지 유혹으로 용병을 고용해도 딱히 메리트도 없던 부분을 새로 바꾸어줍니다. 현재로선 한 번에 한 명만 고용할 수 있으며 이 고용은 바닐라 고용과는 별개로 집니다. 독자적인 메커니즘으로 돌아갑니다.</li> <li>■ 용병을 유혹하고 난 다음 유혹 상태에 빠진 용병을 할인된 가격으로 고용할 시 해당 용병은 임의의 성격을 지니게 됩니다.(일반용병, 기외주의자, 범썩자타입) 이렇게 부여된 성격을 통해 대사와 반응이 다르게 나타납니다.</li> <li>■ 당신의 유혹에 빠진 용병이 출혈 상태에 빠지거나 플레이어가 때렸을 경우 불만 카운트가 쌓입니다. 본 카운트가 특정 수치까지 도달하게 될 시 당신에 대한 반감을 가지게 되며 그에 대한 대화문이 열리게 됩니다. 불만 카운트를 제거하기 위해선 팁을 주는 방식으로 해결할 수 있습니다. 그 외에도 여러 기능이 추가됩니다.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>3.2V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 배드 엔드(Bad End) 이벤트가 새롭게 추가됩니다. 본 배드 엔드 이벤트는 추후에도 계속해서 확장해서 여러 인카운터에서 썩먹을 예정이지만 현재로선 로드 인카운터 8만이 배드 엔드로 이어집니다. 또는 MCM 디버그를 이용하여 배드 엔드 테스트를 할 수도 있으나 어디까지나 테스트이기 때문에 테스트 전엔 꼭 세이브를 하신 이후 다 끝나고 로드해주세요.</li> <li>■ 로드 인카운터 8이 새롭게 개편되었습니다. 이젠 꼭 군에 들어가지 않더라도 인카운터가 발동됩니다. 다만 군에 입대한 후 어느 정도 공적을 쌓은 후라면 좀 더 강한 적이 나오게 될 겁니다.</li> <li>■ 하이오로스가의 발정트를 이벤트 제작 중(WIP)</li> <li>■ 보고받은 크고 작은 버그들 수정(섹스가 시작이 안 된다거나 등, 용병 고용 관련 버그)</li> <li>■ 온갖말 대사양이 많이 추가되었습니다. 그 중에서도 새로운 던전으로 들어갔을 때의 대사량이 많이 추가되었습니다.</li> <li>■ ZazAnimation TorturePole03 애니메이션 교체(애니메이션 오류)</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>3.3V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 전투에서 질 때 생기던 썸이 꼬이는 문제점 수정(부대장 듀얼)</li> <li>▪ 로드 인카운터 08 수정</li> <li>▪ 배드 엔드 애니메이션 카메라 수정</li> <li>▪ 연금술사 코만이 추가됩니다. 아이바스테드에서 기다리고 있습니다. 아이로스가에 오르게 될 때 경고를 하며 도와준다면 포션을 건네줍니다. 이 포션은 짐승들의 적대감을 없애는 포션입니다.(SLHH 필요)</li> <li>▪ 포션은 부작용이 있습니다. 잘 사용하시기 바랍니다. 트롤은 당신을 짝짓기 파트너로 볼 수 있습니다.</li> <li>▪ 몇몇 작은 버그들 수정</li> <li>▪ 용병 컨텐츠 수정. 유혹을 받은 용병은 이제 더 이상 독립 팔로워가 아니게 됩니다. 바닐라 팔로워의 순대로 CurrentFollower 팩션이 추가됩니다. 이는 다른 모드들과의 연계를 위함입니다. 다만 헤어질 땐 두 번 헤어져야 합니다.</li> <li>▪ 독백 기능이 이제 다시 제대로 기능합니다.</li> <li>▪ 영어 번역 80%</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>3.31V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 화이트런 부대장 이벤트에서 야스신이 제대로 작동하지 않던 문제 해결</li> <li>▪ 5% 영어로 번역</li> <li>▪ 다른 모드들과의 호환성을 위해 스크립트 수정</li> <li>▪ 현재 번역 상황 85퍼센트</li> <li>▪ BHUNP 와 CBBE 3BBB를 위한 노에웃 바디슬라이드 완성</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>3.40V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 배드엔드 썸에서 NPC가 너무 멀찍이 소환되는 부분 개선</li> <li>▪ Sexlab Aroused Redux LE와 SE 모두 SLAX에서 추가된 팩션 및 키워드를 추가한 후 업데이트 함(그 말은 다시 받아서 설치해주셔야겠죠?)</li> <li>▪ 외모 관련 수치에 따라 SLAX에서 할당되는 팩션이 새로 생깁니다.(다른 모드와의 미래 호환성을 위함)</li> <li>▪ 배드엔드 썸에서 플레이어를 도와주는 여자가 자주 플레이어를 쫓아오는 버그 수정</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>3.41V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MCM 안 뜨던 문제 수정</li> <li>▪ EFF와의 연동 스크립트 수정</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>3.42V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 영어 번역 100%(Thank you ABBBF).</li> <li>▪ 썸으로 넘어가야할 적이 토끼같은 증립 동물 쫓는 버그 수정</li> <li>▪ 무적 메커니즘 변경. 플레이어 불사를 설정할 시 플레이어는 체력이 다 닳은 블리드 아웃 상태가 되어야만 패배하게 됩니다.</li> <li>▪ 섹럽 서버이버를 위한 호환성 체크 목록 추가. 현재로서는 컨텐츠 없음.</li> <li>▪ 상인, 동료들의 대사 확률을 조정하는 슬라이드 추가</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>3.50V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스크립트 인카운터 09 수정 - 이제 팔머가 스폰되자마자 노에와 핑핑이를 시도할 겁니다.</li> <li>▪ 버그 픽스 - 해결된 줄 알았던 토끼 쫓기 다시 수정.</li> <li>▪ 이제 집 내부까지 공격적인 npc가 쳐들어오지 않습니다.</li> <li>▪ 새로운 스탯 추가(트라우마, 타락, 음란, 노출도, 비키니 숙련도)</li> <li>▪ 장소 변경 이벤트 하나 추가 - 최신 SLHH 버전이 필요합니다.</li> <li>▪ 노출도 레벨에 따른 꽤 많은 양의 대사 추가</li> <li>▪ 세나 사제에게 디벨라 축복을 받았을 때 받게 되는 화술 버프가 제거됩니다. 이제 상인들에게 유혹을 할 때만 화술 버프가 적용됩니다.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>3.6V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 버그 픽스: 플레이어가 말에 닿을 때에도 강제로 말이 걸리는 부분 수정</li> <li>▪ 자유 독백 기능 추가: 핫키를 누르면 캐릭터가 자신의 상태에 대한 독백을 하기 시작합니다. 현재는 정신오염도에 따라 대사가 달라질 뿐이지만 추후에 좀 더 풍부하게 대사를 추가할 예정입니다. 또한 Fill Her Up의 상태 이상에 따라 대사 또한 달라집니다. 다른 모드들의 오환 또한 추후에 추가될 예정입니다.</li> <li>▪ 버그 픽스: MCM에서 체크를 해제 했음에도 용병의 자꾸 언급되는 특정 대사들을 막습니다.</li> <li>▪ 액터 다이얼로그 신을 추가합니다. 나이트게이트 여관 이벤트에서 플레이어가 선택한 결정에 따라 그들의 대화 내용이 달라집니다.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>3.7V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 새로운 콘텐츠: 이제 고리대금업자에게서 소정의 돈을 빌릴 수 있게 됩니다. 하지만 이율이 너무 높아 절대 가볍게 보시면 안 됩니다.</li> <li>▪ 고리대금업자가 있는 빌딩으로 갈라면 솔리튜드와 리프트 여관에 위치한 메신저에게 말을 걸어 갈 수 있습니다.</li> <li>▪ 시간 내에 빚을 못 갚게 될 시, 빠른 시일 내에 고리대금업자 마스터에게 말을 걸어 나머지 빚을 어떻게 배상할 건지 얘기해야합니다.</li> <li>▪ 새로운 로드 인카운터 추가: 빚을 갚는 데에 실패하고도 고리대금업자에게 찾아가지 않을 시, 고용된 광패들이 찾아와 플레이어에게 참교육을 시켜 줄 겁니다.</li> <li>▪ 새로운 로드 인카운터 추가: 도적들이 한 여성을 겁탈하려고 하고 있습니다. 이 악마들에게서 여성분을 구출하여 주십시오. 하지만 오히려 패배할 시 끔찍한 역관광을 당할 수 있습니다.</li> <li>▪ 보고 받은 AI 문제 여럿 수정</li> <li>▪ 버그 수정: 유혹해서 고용한 용병이 헤어지고 난 후에 유혹해도 고용할 수 없는 문제</li> <li>▪ 이제 심플 슬레이버리가 발동하는 확률을 MCM에서 조정할 수 있습니다.</li> <li>▪ 새로운 배드 엔딩 모션 추가</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>3.8V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bug Fix: 추적자의 시가 제대로 작동하지 않던 점 수정(장소 변경 이벤트 06)</li> <li>▪ Bug Fix: 로드 인카운터 10이 시작하지 않던 문제점 수정</li> <li>▪ Bug Fix: 고용된 광패들이 스폰되자마자 서로 싸우기 시작하던 점 수정(로드 인카운터 06)</li> <li>▪ Bug Fix: 무뢰배들이 섹스 후 멍 때리던 부분 수정(BaboBadEnd)</li> <li>▪ Bug Fix: 트롤이 생성될 때 투명한데다가 상호작용이 안 되던 점 수정(BaboBadEnd)</li> <li>▪ Bug Fix: 더 이상 쓰이지 않는 오래된 Properties 청소</li> <li>▪ Bug Fix: 도전자와 무뢰배가 같이 스폰되는 부분 수정(로드 인카운터 08)</li> <li>▪ 세부적이고 많은 잡다한 문제점 수정 및 최적화</li> <li>▪ 접대가 끝난 후 스킵하기 대신 또 다른 접대 준비를 할 수 있게 됩니다.(고리대금 업자)</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>3.9V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 슬리류드 npc 대상 50개의 새로운 대사 추가</li> <li>▪ 음모 종류 세분화 그리고 그에 따른 대사 변경[백보지, 자연스러운, 랜딩 스트립, 아트형, 모하크, 정글]</li> <li>▪ 이제 MCM 세팅을 내보내고 불러오기 할 수 있게 됩니다.</li> <li>▪ 퀘스트 도중 간섭현상이 발생하는 것을 막기 위해 기반이 되는 스크립트 메커니즘을 다시 재정렬, 정리합니다.(몇몇 분들이 퀘스트 진행 도중 갑자기 아무런 관련없는 퀘스트가 도중에 작동되는 경우가 있다고 합니다. 이유는 불명입니다. 이 버그가 모두에게 해당되지도 않으니 말이지요. 어쨌든 이를 방지하기 위해 대대적으로 스크립트 코드를 새로 짤 수밖에 없었습니다.)</li> <li>▪ 여러 사소한 버그 수정 및 최적화 관련</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4.0V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 거의 모든 퀘스트들 스트링 값 정리</li> <li>▪ 버그픽스: 로드 인카운터 11(귀족 아들)가 썬 발생 지역을 벗어났는데도 멈추지 않던 버그 수정</li> <li>▪ 버그픽스: 리버우드 사이드 퀘스트(A Lovely Letter Quest) 제대로 작동하지 않던 버그 수정</li> <li>▪ 번역이 안 된 부분 수정</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4.1V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 버그 수정: 성교 이후 업데이트가 안 된 특정 스탯이 존재</li> <li>▪ 버그 수정: 썬 이동 간 온갖말 대사가 나오지 않았음</li> <li>▪ 크리쳐 종류에 따라 성교 이후 특정 스탯 증가(SLSO 서포트)</li> <li>▪ 크리쳐 성교 관련 스탯에 따른 온갖말 대사 추가(핫키 작동 대사)</li> <li>▪ 로드 인카운터 08번 배드엔딩으로 넘어갈 때 구속구에 묶이지 않던 부분 수정</li> <li>▪ 팔머 노예가 팔머만 계속 따라가는 부분 수정</li> <li>▪ 로드 인카운터 04번 시가 고인 부분 및 썬이 끝나지 않던 버그 수정</li> <li>▪ 인카운터 08번 명령어 두 개가 서로 동시 발동되어 모션이 안 나오던 부분 수정</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4.2V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만약에 장소변경 이벤트 06에 의한 습격을 받은 적이 있다면 경비병에게 말을 걸어 신고를 넣을 수 있습니다. 만약 경비병이 당신의 말에 수긍한다면 그 지역은 밤 습격이 나오지 않게 됩니다. 하지만 낮은 명성도나 부적절한 의상 때문에 경비병이 수긍하지 못한다면 그에 맞는 부적절한 요구사항을 언급할 것입니다. 원지는 다 아시겠죠? 이러나 저러나 경비병이 경계 레벨을 올리게 된다면 밤 습격은 없어지게 되고 밤 습격을 다시 가능하게 하려면 경비병에게 다시 말을 걸어 경계 레벨을 낮추면 됩니다.</li> <li>▪ 이제 로드 인카운터 02 이벤트에서 무조건 붙잡혀서 의뢰당하지 않습니다. SLHH Expansion의 최신버전이 팔려있다면 빠져나올 수 있는 기회가 생깁니다. SLHH Expansion 3.65V 또는 그 이상 버전이 필요합니다.</li> <li>▪ 마르카쓰 디벨라 사원에서 실비아를 만날 수 있게 됩니다. 그녀는 흥분도와 관련된 특별한 포션을 판매합니다.</li> <li>▪ 사재업자 섹스 썬 마지막에 Fill Her Up Baka Edition이 팔려있다면 배가 굉장이 부른 상태로 나가게 될 겁니다.</li> <li>▪ 상인들을 유혹했을 시 상인들이 섹스 요구 기회가 늘어나게 됩니다.</li> <li>▪ 버그 픽스: 트를 에센스가 제대로 작동하지 않았습니다.</li> <li>▪ 버그 픽스: 유혹된 용병이 헤어지는 대화 옵션이 없었습니다.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>4.3V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 업적 타이틀 이름을 좀 더 세련되게 바꿉니다.</li> <li>▪ 버그 픽스: 장소 변경 이벤트 06이 화이트런에서 오류가 있던 부분 수정</li> <li>▪ 장소 변경 이벤트 07 추가 - 모르쌀 여관에서 이벤트가 시작됩니다. 두 여행자가 술을 마시다가 당신의 출입을 눈치챱니다. 그들과 같이 동석해 술을 마실 수 있습니다.</li> <li>▪ 스포일러 장소 변경 이벤트 07 - 여행객들이 나쁜 마음을 품고 다가올 수 있는 가능성이 있습니다. 그들이 당신에게 어떤 식으로 얘기하는지 주의 깊게 보시면 알 수 있을 겁니다. 또는 인벤토리에 스쿠마가 있는지 없는지로 확인도 가능합니다.</li> <li>▪ 여행객들의 술권유를 거절하고 그들이 당신을 덮치기로 작정했을 때 QTE 이벤트가 시작됩니다. 이 이벤트를 통해 빠져나올 수 있습니다. 만약 빠져나오는 데에 실패했다면 남지 이벤트 시퀀스로 넘어갑니다.</li> <li>▪ 만약 여행객들이 좋은 사람이라면 술 취한 당신을 침대에 데리고 가줄 겁니다.</li> <li>▪ 동료가 같이 있다면 동료가 당신을 데리고 갈 겁니다.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4.4V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 새로운 다이얼로그 추가(새로운 350 줄): 모르쌀 경비병 다이얼로그, 독백 다이얼로그</li> <li>▪ 배드앤드 새로운 추가 시나리오 2개: 농부와 경비병 순찰 인카운터</li> <li>▪ 장소변경 독백이 좀 더 정교적이고 자주 나올 수 있게 변경됩니다.</li> <li>▪ 농부(마을주민)의 경우 랜덤하게 4개의 성격을 가지게 되고 이 성격이 농부의 반응에 영향을 끼칩니다. 플레이어를 구해줄 수도 있고 그냥 겁에 질려 도망갈 수도 있으며 경비병을 부르러 갈 수도 있습니다. 아니면 욕이나 아주 나쁜 마음을 먹고 있을 수 있습니다.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4.5V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 로드 인카운터 13: 돈을 빌린 주민이 고리대금업자가 고용한 용병들에게 협박을 받습니다. 주민을 도와주거나 외면할 수 있습니다. 주민을 도울 수 있는 여러 가지 선택지가 있습니다. 단순히 공격해서 용병들을 처리할 수도 있으며 용병들을 겁줘서 내쫓을 수도 있습니다. 또는 대신 빛을 갠아줄 수도 있습니다.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4.55V</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 장소 변경 이벤트 13이 이제 로릭스테드와 드래곤스 브릿지 여관에서도 발생합니다. 모르쌀 여관하고 달리 NPC들이 당신의 복장의 저속함과 외모의 수치에 따라 겁탈할 계획이 없었음에도 불구하고 못된 짓을 저지를 지도 모릅니다.</li> <li>▪ 로드 인카운터 11을 전체적으로 다듬었습니다. 아예 새로운 스테이지를 마련했습니다.(솔리튜드 블루 팰리스 쉘) 이 장소는 바닐라 장소와 아예 별개로 취급되어 다른 모드와의 비호환성 문제나 원치 않는 개입을 미연에 방지합니다.</li> <li>▪ 버그 픽스: 정액 팽창 정보를 Fill Her Up 에 보내는 기능이 먹통이었던 문제.</li> </ul>

<p>4.70V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 배드앤드 씬에서 나타나지 않은 액터는 특정 시간 후에 플레이어에게 순간이동 시켜버린다.</li> <li>■ 로드 인카운터 5(연쇄 살인마) 이벤트가 개선되었습니다. 패배할 시 악명 높은 살인마에게 납치당합니다.</li> <li>■ 새로운 납치 퀘스트가 추가되었습니다. 본 이벤트는 로드 인카운터 5번으로 발동됩니다.</li> <li>■ 납치 퀘스트: 납치당했을 때, 범직자에게 벗어날 수 있는 여러 방법들이 있습니다. 이 방법들은 플레이어의 스킬레벨에 크게 좌우됩니다.</li> <li>■ 납치 퀘스트: 핫키를 누르면 탈출 방법을 고를 수 있습니다.</li> <li>■ 납치 퀘스트: 탈출할 때 범직자에게 발각되지 않도록 주의하세요.</li> <li>■ 버그 픽스: 일부 독백 대사가 출력되지 않던 문제 수정.</li> <li>■ 이것저것 여러 버그 수정</li> </ul>
<p>4.80V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 화이트런 부대장 시나리오 전반적인 개편</li> <li>■ 1.15배의 거대한 오크가 등장할 확률이 있습니다. 거대한 오크는 일반적인 오크들보다 훨씬 크며 훨씬 강합니다. 섹스랩 씬에선 1.15 빅가이 모션을 사용할 겁니다.(빅가이 SLAL 모션은 아눔과 바보공장 팩에서만 존재합니다.)</li> <li>■ 당신에게 경고하러 찾아온 오크에게 좀 더 인상착의를 물어볼 경우, 이 거대한 오크들에 대해 좀 더 설명해줄 겁니다. 하지만 인상착의를 더 이상 묻지 않을 경우 일반적인 오크들이 올 겁니다.</li> <li>■ 화이트런 오크 방문 이벤트는 이제 복사된 브리즈룸에서 진행됩니다. 이는 원치않는 버그를 예방하기 위함입니다.</li> <li>■ 오크들이 플레이어를 갖고 놀게끔 허락하고 떠나게 할 경우 다음 경우에 같은 오크들이 등장할 경우가 있습니다. 그에 따른 차별화된 대사도 있습니다.</li> <li>■ 장소 변경 이벤트 06에서 부대장이 플레이어 근처에 있을 때 강간마를 제지할 수 있습니다.</li> </ul>
<p>4.90V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 탐리엘 전역에 더 많은 인카운터 지역을 추가시킵니다.</li> <li>■ 인카운터 시스템을 개선합니다. 각각의 인카운터는 그 지역에 맞는 인카운터가 발생되게끔 설정됩니다. 예를 들어 서리 트롤이 초원이나 눈이 없는 곳에서 등장하지 않는 것처럼 말이죠.</li> <li>■ 각 지역에 맞는 더 다양한 크리쳐들이 등장하게 됩니다.</li> <li>■ 로드 인카운터 09를 개선합니다. 이제 플레이어는 팔머에게 패배당할 수 있습니다.</li> <li>■ 이외 짜잘한 버그 픽스(화이트런 오크 방문에서 구속구에 묶였을 경우 대화문 조건이 맞지 않아 대화문이 안 나오던 경우, 장소 변경 이벤트 06에서 부대장 때문에 제대로 진행되지 않던 버그)</li> </ul>
<p>5.00V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 로드 인카운터 07 이벤트</li> <li>■ 새로운 납치 시나리오 추가. 로드 인카운터 07 이벤트를 통해 발동됩니다.</li> <li>■ 오래된 모션들 몇 개를 새롭게 교체. 예) 마르카스 조사 모션</li> <li>■ 음란 명성도가 추가됩니다. 이 명성도는 당신의 선택지에 따라 오를 수 있으며 입고 있는 의상 또한 영향을 줍니다.</li> <li>■ 버그 수정: 납치 이벤트에서 로프를 풀어도 컨트를 회복이 안 되던 현상</li> <li>■ 그 외 기억나지 않은 많은 짜잘한 버그들 수정</li> </ul>

<p>5.21V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 남지 이벤트 장소를 더 추가</li> <li>▪ 노예 시나리오가 추가됩니다. 룬샤크 조직에게 5만 골드 이상을 벌리고 갇지 못하게 되면 시작할 수 있습니다. 지부장이 제안을 하러 올 겁니다.</li> <li>▪ 만약 지부장의 제안을 받아들인다면 귀족에게 팔려나갈 겁니다.(제안은 선택입니다)</li> <li>▪ 절장을 부수고 나오는 방법은 다양합니다. 물리적인 힘을 사용할 수도 있으며 마법을 이용할 수 있습니다.</li> <li>▪ 탈출엔 3가지 방법이 있습니다. 열쇠를 훔치거나, 자물쇠를 따거나, 주인을 죽이는 겁니다. 이후 업데이트로 더 많은 방법을 추가하려고 합니다.</li> <li>▪ 감옥에 갇혀있게 되면 핫키를 눌러 다음 행동을 정할 수 있습니다.</li> <li>▪ 탈출 시도를 여러 차례 실패하게 되면, 주인의 신뢰도가 바닥을 치면 처벌을 받게 되고 구속구를 차게 됩니다.</li> <li>▪ 주인에게 순종적으로 굴면 주인의 신뢰를 얻을 수 있게 됩니다.</li> <li>▪ 휴식 또는 명상으로 치유가 가능합니다.</li> </ul>
<p>5.30V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 남지 이벤트(귀족에게 팔리는 시나리오)에서 진밀도, 신뢰도의 개념이 새롭게 추가됩니다.</li> <li>▪ 주인님과의 신뢰도를 올리면 새로운 대화문이 뜹니다. 이를 이용해 새로운 탈출구를 활용할 수 있습니다.</li> <li>▪ 남지 이벤트에서 주인이 고용한 용병이 새롭게 배치됩니다.</li> <li>▪ 용병과 새로운 상호작용이 준비되었습니다. 용병만의 대사가 새롭게 준비되었습니다. 용병은 주인과 다르게 진밀도를 계산합니다.</li> <li>▪ 용병과의 진밀도를 올려 탈출할 수 있는 방법을 모색할 수 있습니다. 용병, 주인 둘 다 성격을 랜덤으로 할당받습니다. 성격에 따라 플레이어의 대처에 다른 모습을 보입니다.</li> <li>▪ 남지 이벤트를 위한 새로운 방을 몇 개 추가합니다.</li> <li>▪ 엑스트라 포켓 기능을 추가합니다. 여성의 성기에 잠시 작은 물품을 넣어서 다닐 수 있습니다. 도둑길드의 토날리아에게 비법을 전수 받을 수 있습니다.</li> </ul>
<p>5.40V</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 슷말로 고생하고 있는 행상인을 도울 수 있게 됩니다. 퀘스트는 화이트런 여관 주인에게 말을 걸어 시작할 수 있습니다.</li> <li>▪ 슷말은 현재 힘들어하고 있습니다. 연금술, 회복마법 스킬로 슷말의 상황을 개선시킬 수 있습니다.</li> <li>▪ 연금술은 50 이상, 회복마법은 40 이상이 요구되며 이 모든 것이 충족이 안 될 경우 다른 방법으로 접근 가능합니다.</li> <li>▪ 현재로는 이 퀘스트는 매일 발동 가능합니다. 만약 버그가 발견되지 않는다면 다른 지역으로 확장시킬 예정입니다.</li> </ul>