

바보 다이얼로그 메뉴얼 3.3V

◎ 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.

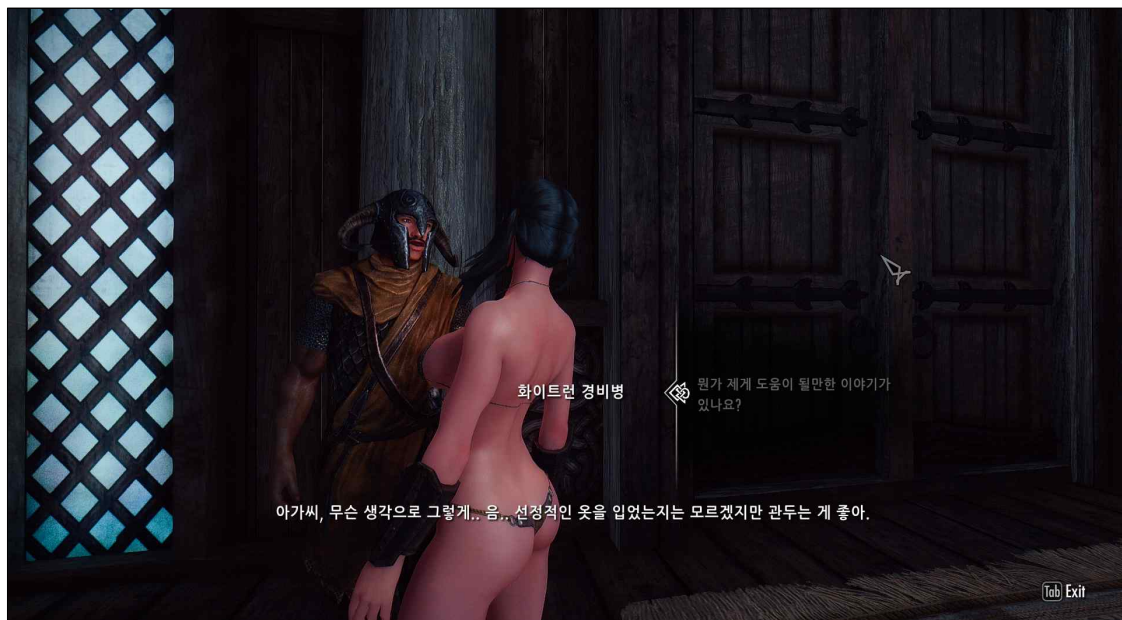
◎ 모드의 기능

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.

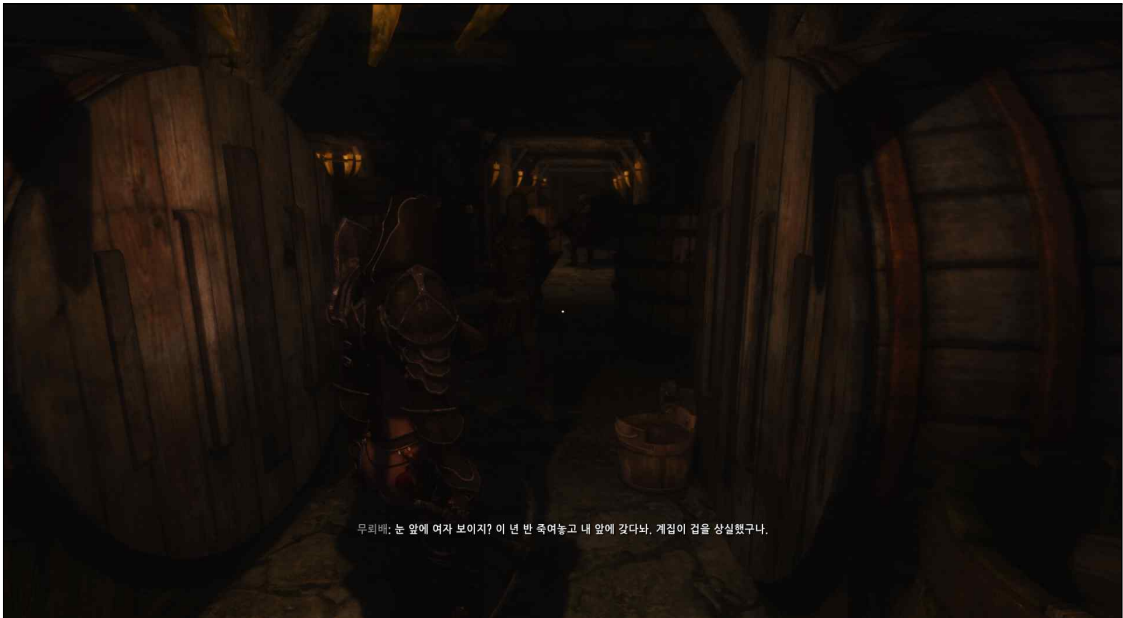


경비원들은 기본적으로 시민들을 보호하는 책무와 도덕성이 겸비가 되어있기에 대체로 치안

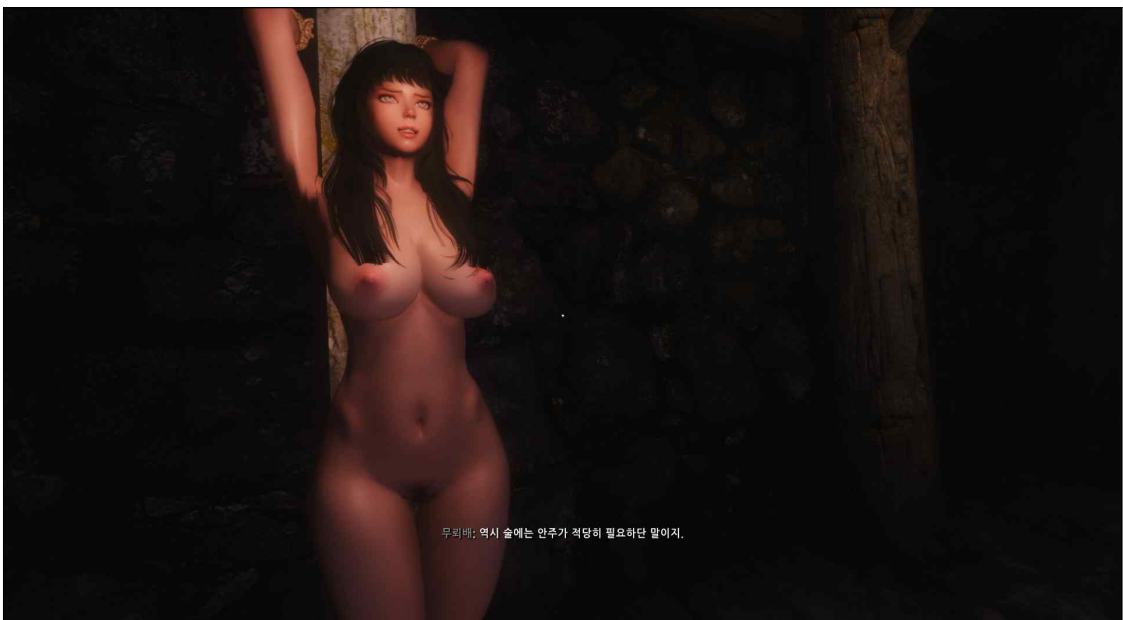
이 좋은 도시에서의 경비병들은 야하게 입은 플레이어의 신변을 걱정한다. 하지만 그와 동시에 플레이어의 경솔함을 꾸짖기도 한다. 하지만 지안이 좋지 않은 도시에 경우엔 플레이어를 성의롱 멘트를 거리낌 없이 날릴 수 있다는 점을 고려하자.

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

<http://www.loverslab.com/topic/16623-skyrim-sexlab-sex-animation-framework-v162-updated-jun-3rd-2016/>

- Sexlab Aroused Redux 바보공장 개조판

<https://drive.google.com/file/d/114RS5tS9B7az2i-DI6tJyyCFyQLZcYq0/view?usp=sharing>

- Zaz Animation 8.0+Pack

<https://www.loverslab.com/topic/93211-zaz-animation-pack-v80-plus/>

- 4P, 3P까지 가능한 SLAL 모션
- Tes5edit

◎ 모드 설치 및 요구사항(SE 기준)

필수 모드

- Skyrim SSE All DLC
- FNIS SE
- Sexlab Framework V1.63 Beta SE

<https://www.loverslab.com/topic/91861-sexlab-framework-se-163-beta-7-june-17th-2019/>

- Sexlab Aroused Redux SE 바보공장 개조판

<https://drive.google.com/file/d/1SlvS2KRY6UscQisro8GEskwCCKg4Wa3G/view?usp=sharing>

- Zaz Animation 8.0+Pack SE

<https://www.loverslab.com/files/file/5957-zaz-animation-packs-for-se/>

- 4P, 3P까지 가능한 SLAL 모션(SSE 전용)
- SSEedit

추천 모드

- 바보공장판 SLAL 모듬팩

- <https://www.loverslab.com/topic/105787-bakafactorys-slal-animation-le-sse/>

- 비키니 아머 퀘스트

- <https://www.patreon.com/posts/bikini-armor-1-15460251>

- Simple Slavery - <http://www.loverslab.com/files/file/742-simple-slavery/>

- SLHH by Bakafactory - <https://www.patreon.com/posts/16776739>

- Populated Skyrim MCM Modified -

- <https://www.patreon.com/posts/populated-skyrim-17337823>

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 노출도 분류법

앞서 일전에 블로그에서 기본적인 의상 분류법에 대해 설명을 한 바가 있다.

<http://babofactory.blog.fc2.com/blog-entry-124.html#comment2667>

하지만 좀 더 구체적으로 설명을 요구하는 유저분들이 많아지면서 추가 설명이 필요하게 되었다.

여기서 말하는 키워드는 의상 아이템에 붙일 Keyword 값을 말하며 이 값은 직접적으로 Tes5edit와 같은 에디터 유틸리티를 사용하여 넣는 수밖에는 달리 방법이 없음을 밝힌다.

주 의상 키워드	설명	비고
sla_armorpretty	대체로 무난한 옷에 속한다. 노출도는 거의 없지만 상당히 스타일이 있으며 귀엽거나 품격이 있어보이거나 세련되어 보인다면 이 카테고리에 속한다,	이 방어구를 입었을 시엔 성의롱 멘트가 그렇게까지 심하지 않을 것이다. 몰입도는 높으면서 클린한 스카이를 선호하는 분들을 위한 키워드이기도 하다.
Eroticarmor	무난하게 노출이 있는 방어구. 주로 테라 방어구의 디자인이 이에 속한다. 과도하게 끈팬티와 같은 노출있는 의상이 아닌 디자인과 스타일리쉬함을 고려한 노출 있는 의상이 이에 속한다. 무난한 비키니 의상까지 커버 가능하다.	sla_armorhalfnakedbikini 키워드와 가장 큰 차별점은 노출도에 있다. 과도하게 노출이 많고 여성의 유두와 성기 부위만을 아슬아슬하게 가리는 의상일 경우엔 Eroticarmor와 맞지 않는다.
sla_armorspendex	소위 말하는 쫄쫄이 의상이 이에 속한다. 이를 영어로 스펀덱스 또는 라텍스 의상이라고 말하며 전신의 모든 라인을 돋보이게 해주는 의상으로 분류한다.	이 방어구의 컨셉은 방어구를 입었을 시 더욱 야해보이는 것에 있다. 만약 입었을 시 야아지 않고 예쁘다고 판단할 경우엔 prettyarmor로 분류하는 것이 맞을 수 있다.
sla_armorhalfnakedbikini	Eroticarmor와 가장 큰 차이는 바로 노출도에 있다. 아슬아슬하게 성기 부위만을 가리는 끈비키니 의상이 대표적인 예시가 될 수 있다.	-
sla_armorhalfnaked	여성의 주요부위마저 가리지 않는, 또는 비추는 의상이 이에 속한다. 거의 장녀 전용 의상이라고 봐도 무방하다.	-

보조 의상 키워드	설명	비고
sla_brabikini	팬티가 없어 아랫도리가 다 노출된 브라 방어구 계열. 니세타나카 방어구가 좋은 예시인데 팬티와 브라가 나누어져 켜있는 방어구 계열 때 적용할 수 있다.	본 키워드는 어디까지나 보조 의상 키워드로 옵션이다. 적어도 주 의상 키워드가 하나라도 들어가 있어야 제대로 적용된다.
SLA_PantyNormal	색시함이 결여된 일반 팬티.	팬티 키워드는 중복해서 넣어도 전혀 문제될 것이 없다. 만약 공통되는 성격의 팬티가 드물게 존재하는 경우 좋은만큼 넣으면 그만일 것이다.
SLA_ThongT	일반적인 T 팬티이다. 일반적으로 하이레그 팬티로 분류될 수 있다.	
SLA_ThongLowleg	어벅지 아래까지 내려가는 계열의 팬티. 로우레그 팬티라고도 불린다.	
SLA_ThongCString	C 스트링 계열. 기본적으로 팬티를 시행할 수 있는 끈이 존재하지 않는다.	

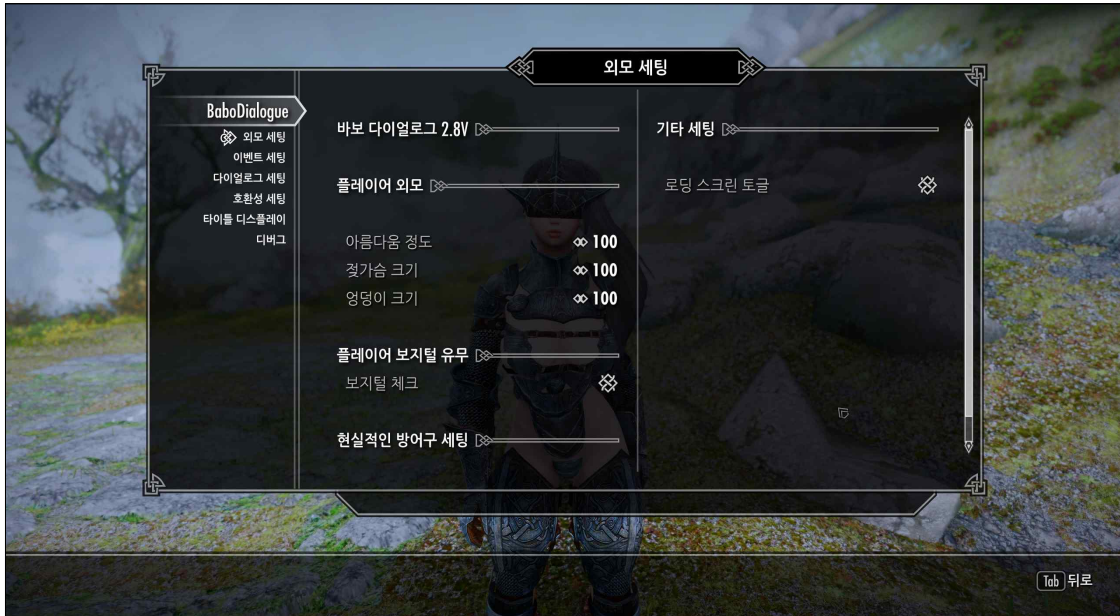
위 키워드를 넣는 방법은 아래 유튜브 영상을 보고 참고하면 좋겠다.

Tes5edit로 특정 키워드 넣는 방법

<https://www.youtube.com/watch?v=RU8BWsyoYnM&feature=youtu.be>

◎ 모드 MCM 설명

Appearance Setting[외모 관련 세팅]



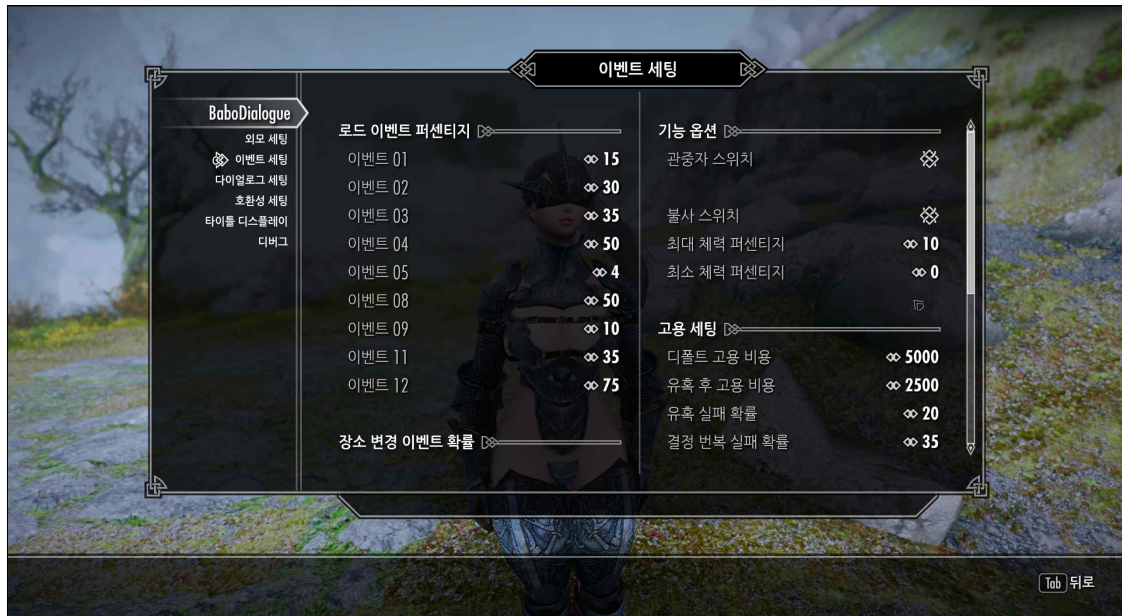
플레이어 외모 - 얼굴 외모 / 가슴 크기 / 엉덩이 크기. 총 이 세 가지로 나누어 분류한다. 이 수치는 다분히 주관적이며 개관적인 수치가 아니다. 즉 아무리 showracemenu에서 수치를 조절한다 해도 이 값에는 영향을 주지 않는다. 이는 바디슬라이더와 같이 여러 외부 변수가 있는 점을 고려하여 내린 어쩔 수 없는 결단이다. 이 값은 플레이어들의 자유로운 선택에 맡긴다.

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.

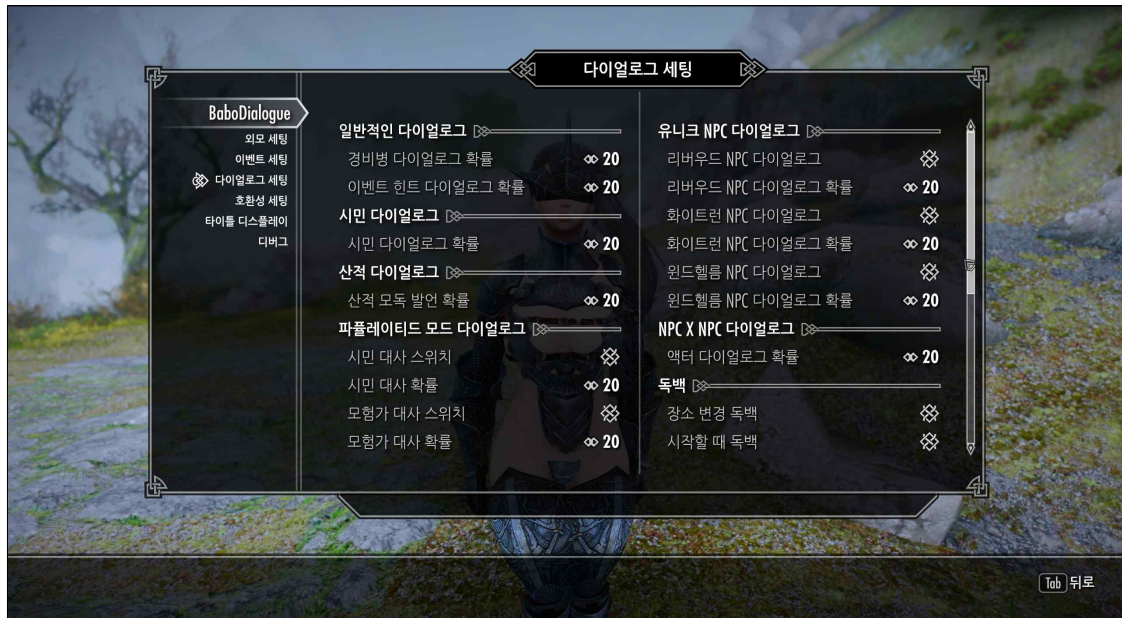
관중들 스위치 - 특정 이벤트에서 플레이어 주위에 NPC들이 모여드는 기능을 담당한다. 관중 기능은 대표적인 예시로 장소변경 이벤트 01 도전자와의 듀얼에서 볼 수 있다.

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 천웃 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. <https://www.patreon.com/posts/populated-skyrim-17337823>

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

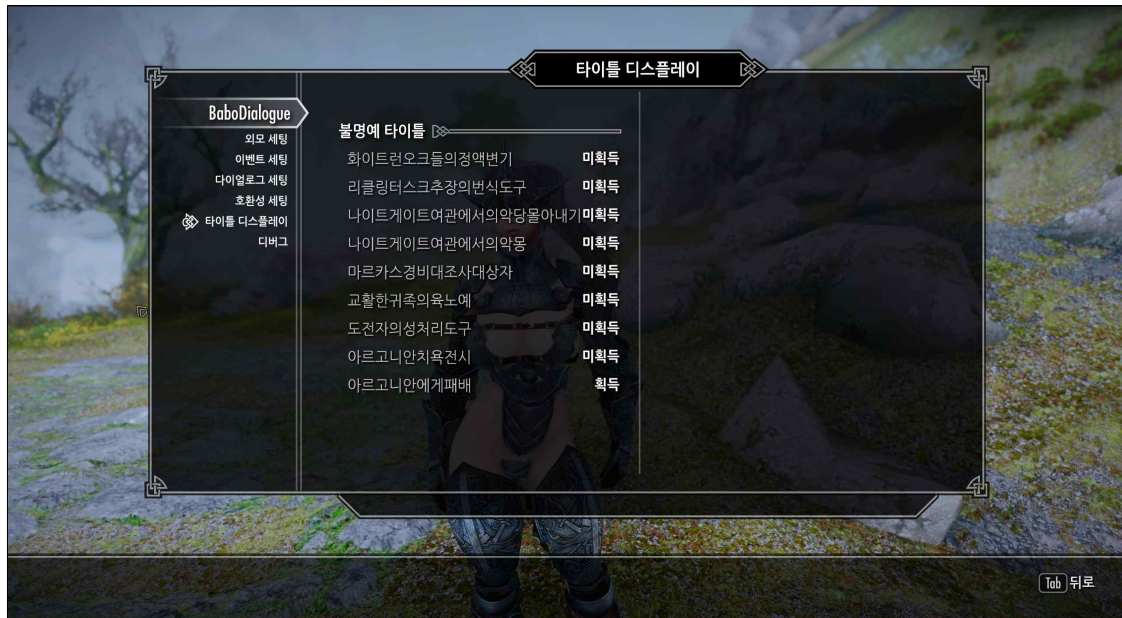
Compatibility Setting[호환성 세팅]



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**

바보 다이얼로그의 가장 큰 특징 중 하나는 인카운터와 이벤트 기능에 있다. 인카운터는 마을과 도로에서 주로 일어나며 이벤트는 대체로 마을이나 특정 장소를 겨냥하고 만들어진다. 만약 스포일러를 읽음으로써 몰입도에 방해가 된다고 생각하는 사람들은 이대로 스크립하길 바란다.

○ **로드 인카운터**(로드 인카운터는 기본적으로 가도를 벗어난 인적 없는 공간에서 주로 나타나며 탐리엘 곳곳에 배치되어있다.)

기본적인 인카운터 조건:

기본조건	SLA_ArmorPretty / EroticArmor /SLA_ArmorSpendex / SLA_ArmorHalfNakedBikini / SLA_ArmorHalfNaked 에 해당하는 키워드가 들어간 의상 하나라도 입고 있어야 한다.	
	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 08	중 3개의 이벤트로 나뉘어짐. 양측 군에 전부 들어가지 않았을 땐 노상강도가 어느 한 쪽에라도 군입대하면 도전자가 등장	
로드 인카운터 09	조건 없음	
로드 인카운터 11	외모 90이상 / 올프퀸 동굴 퀘스트 완료(올프퀸을 해방시켜주는 퀘스트까지만) / 오전 7시부터 저녁 8시 안	
로드 인카운터 12	노예구출 수가 30이상일 경우	

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

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

기본조건	SLA_ArmorPretty / EroticArmor /SLA_ArmorSpendex / SLA_ArmorHalfNakedBikini / SLA_ArmorHalfNaked 에 해당하는 키워드가 들어간 의상 하나라도 입고 있어야 한다.	
	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

○ 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 다크엘프와 아르고니안 중족이 아니어야 하며 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	

◎ 변동사항

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

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

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

<p>2.81V</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 상인들에게 유혹을 건 후 거래를 진행할 때의 상인들의 반응 메커니즘을 디테일하게 향상. 이제 아무것도 거래 안했을 시엔 작동하지 않습니다. ■ 특정 어색했던 유혹 모션을 새로 제작 및 교체 ■ 아르고니안 뉴그니시스 이벤트가 진행되지 않던 문제점 수정. ■ 모놀로그 테스트를 위한 몇 가지 대사를 추가, 및 버그 수정. 아직 개발 중이지만 적용해도 무방. 현재까진 문제없었고 제대로 작동되는 걸 확인. ■ 한국어를 영어로 번역, 실상 영작. 개발 중. ■ 로딩 스크린 토글을 꺾음에도 로딩 스크린이 계속 나오던 문제점 수정. ■ 명성도를 이용해 경비병들의 동행을 부탁할 수 있게 된다. ■ 용병을 다시 고용할 수 있게 되었다. 다만 이 때 바닐라 요소와의 충돌여부를 피하기 위해 용병 고용은 일반적인 바닐라 고용과는 다른 메커니즘을 만들었다.
<p>2.9V</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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.] ■ 아르고니안 퀘스트 스크립트 누락된 부분 다시 수정 ■ 영어번역 30퍼센트 완료 ■ SLAP Redux, SLHH Expansion 모드와 연계되도록 스크립트 수정 ■ 독백 대사 약간 추가 ■ 화이트런 부대장 전용 옷 벗기는 애니메이션 추가.
<p>2.95V</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 화이트런 부대장 컨텐츠에서 SLHH와 연동이 잘 되지 않는 문제 수정 ■ 화이트런 부대장 AI 수정(집으로 안 돌아오는... 고쳐줬어야 하는데...) ■ 화이트런 부대장과 관련된 애니메이션이 나오질 않던 문제 수정 ■ 스크립트 스택이 쌓이던 문제를 최적화를 통해 수정 ■ 플레이어 독백 대사 약간 더 추가(향후 섹스랩 스택을 통한 대사의 다양성을 위한 스크립트 코드 구축) ■ 화이트런 오크 및 부대장에 관련된 독백 및 그 외 독백 추가

<p style="text-align: center;">3.0V</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 경비부대장이 술집에서 나오지 않던 문제 수정 ■ 경비부대장이 술집에서 시간을 보내고 있을 때 플레이어가 다가가 말을 걸어 바로 집에 돌아오게 만들 수 있다. 다만 그렇게 할 경우 섹스를 대가로 요구하게 된다. ■ 몇 번이고 경비부대장에게 부당한 처우를 받고 난 후 (3번 이상), 경비부대장에게 대장에게 보고를 한다고 말을 할 수 있게 된다. ■ 경비부대장과의 듀얼 컨텐츠 추가, 승리하게 될 경우 경비부대장에게서 벗어날 수 있다. ■ 경비부대장에게서 벗어난 이후 스토리 작성 완료 ■ 나이트게이트 여관 발동 조건을 수정(가끔씩 조건 자체가 먹히는 경우가 있어서 제대로 작동하게끔 수정했습니다.)
<p style="text-align: center;">3.1V</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 가슴 보여주기 모션의 카메라 위치 문제점 수정 ■ 유혹하기 모션 중에 키스 날리기 모션 추가 ■ 부대장 퀘스트 라인에서의 약간의 문제점 개선 ■ 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. ■ 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. ■ 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.
<p style="text-align: center;">3.2V</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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. ■ 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. ■ 하이오로스가의 발정트를 이벤트 제작 중(WIP) ■ 보고받은 크고 작은 버그들 수정(섹스가 시작이 안 된다거나 등, 용병 고용 관련 버그) ■ 온갖말 대사양이 많이 추가되었습니다. 그 중에서도 새로운 던전으로 들어갔을 때의 대사량이 많이 추가되었습니다. ■ ZazAnimation TorturePole03 애니메이션 교체(애니메이션 오류)

3.3V

- 전투에서 질 때 생기던 씬이 꼬이는 문제점 수정(부대장 듀얼)
- 로드 인카운터 08 수정
- 배드 엔드 애니메이션 카메라 수정
- 연금술사 코만이 추가됩니다. 아이바스테드에서 기다리고 있습니다. 하이로스가에 오르게 될 때 경고를 하며 도와준다면 포션을 건네줍니다. 이 포션은 짐승들의 적대감을 없애는 포션입니다.(SLHH 필요)
- 포션은 부작용이 있습니다. 잘 사용하시기 바랍니다. 트롤은 당신을 짝짓기 파트너로 볼 수 있습니다.
- 몇몇 작은 버그들 수정
- 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.
- 독백 기능이 이제 다시 제대로 기능합니다.
- 영어 번역 80%