

# 파이널 판타지 14

## ACT 메모 오버레이 프로그램

### “스티키 잇” 설명서

작성 및 제작 : t0mcat  
문서 갱신일 : 2018-08-28 PM4:50

- 개요

ACT(여러분께서 미터기 쓰시는 그 거) 파판14에서 캐릭터가 새로운 지역에 진입하면 사용자가 미리 적어둔 메모를 자동으로 불러와서 오버레이로 보여줍니다. 한 마디로 모니터 옆에 붙여 두신 포스트 잇 같은 거라고 생각하세요.

지역과 던전별로 자유롭게 나만의 메모를 적어서 사용하세요. 던전 별로 간단 공략이나 어떤 지역에 가면 뭘 캐놔야 한다던가를 깨알같이 적어 쓰세요. 현재 임무용 인던과 토벌전은 거의 다 이름만 적어 두었습니다.

저는 개인적으로 임무용 파일에 [\[초코보\]초록괴물](#) 님의 간단 공략과 파판 인벤의 공략을 요약한 것을 적어두고 던전 컨닝 페이퍼로 쓰고 있습니다.

- 설치방법

1) 먼저, 프로그램을 이용하기 위한 기본 필요 조건들을 체크합니다.

A. ACT 프로그램

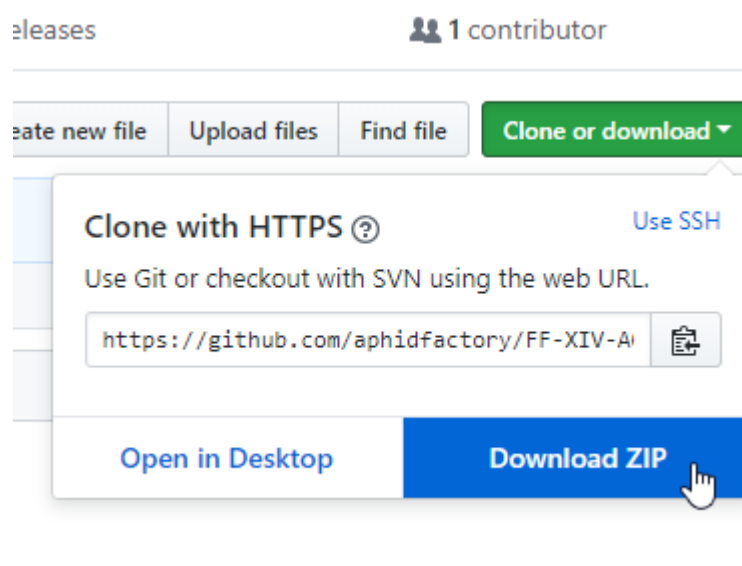
- 이 문서는 기본적으로 ACT를 사용하시는 분을 기준으로 설명 되어 있습니다. 아직 ACT를 사용하지 않으시는 분께서는 설치방법과 설치파일에 대해서 인벤 ACT 게시판에 가면 확인하실 수 있습니다.
- 기본적으로 ACT가 설치되어 구동까지 정상적으로 이뤄지고 있다는 전제 하에 스티키 잇 오버레이 설치와 설정 방법을 설명드립니다.

B. OverlayPlugin\_64bit.dll 또는 OverlayPlugin\_32bit.dll

- ACT를 까셨다면 이 두 가지는 보통 거의 있습니다. 확인 방법은 ACT를 실행하시고 Plugins 탭에 Plugin Listing 탭에 보시면 목록이 쭉 있으니 거기에서 위 두가지 중 하나에 Enabled 에 체크가 되어 있는지 보시면 됩니다.

자신의 컴퓨터 환경에 맞춰 둘 중 하나만 사용하고 계실 겁니다. 윈도우를 32bit와 64bit중 무엇으로 설치 하셨느냐에 따라 달라지는 것으로 압니다. 아마(..)

- 2) 이제 설치를 진행 해 보겠습니다. 먼저 배포중인 깃허브에 가셔서 파일을 다운로드 해 봅시다. 초록색 [ Clone or Download ] 버튼을 누르시면 아래와 같이 창이 뜹니다. 파란색 [ Download ZIP ] 버튼을 누르시면 FF-XIV-ACT-stiky-it-master.zip 압축파일을 다운로드 하실 수 있습니다.



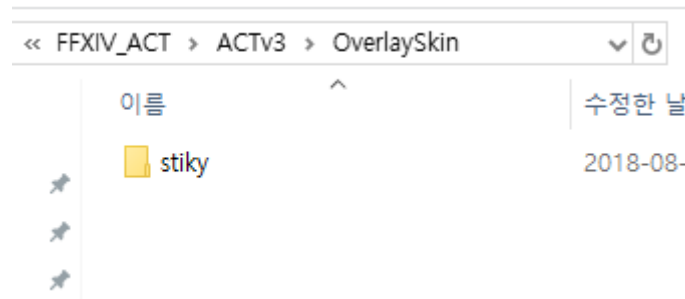
- 3) 다운로드 받으신 FF-XIV-ACT-stiky-it-master.zip 압축 파일을 풀어서 그 내용물을 ACT설치폴더\OverlaySkin\stiky 에다가 옮겨 넣습니다. 아래의 순서를 따라 해 보세요.

예) D:\WFFXIV\_ACT\ACTv3\OverlaySkin\stiky 저는 ACT 포터블 팩을 씁니다만 혹시 베이직 팩을 쓰시면 경로가 다를 수 있습니다.

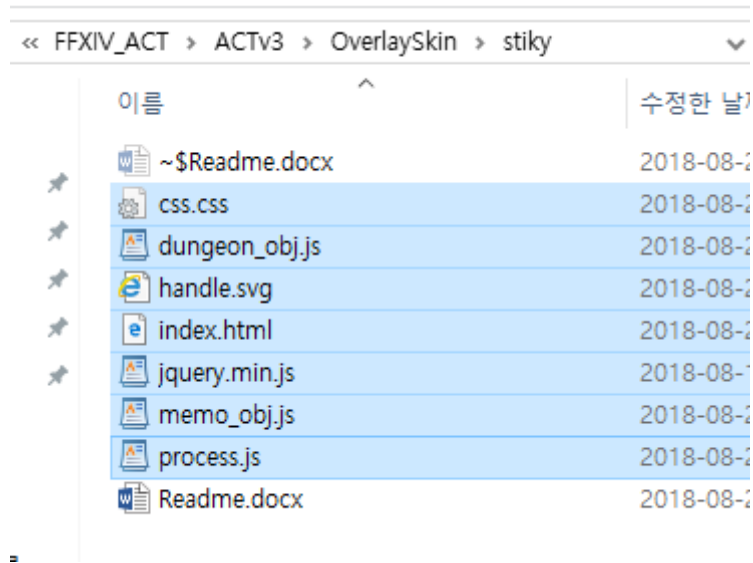
- ① 아래의 위치로 갑니다.

이름	수정한 날짜	유형	크기
AppData	2018-07-15 오후...	파일 폴더	
cache	2018-08-21 오후...	파일 폴더	
OverlaySkin	2018-08-21 오후...	파일 폴더	
Plugins	2018-07-15 오후...	파일 폴더	
ScreenShot	2018-03-19 오전...	파일 폴더	
ACT Clipboard Sharer.exe	2017-05-22 오후...	응용 프로그램	180
ActPortablePatch.exe	2017-07-27 오전...	응용 프로그램	482
ACTx86.exe	2017-10-11 오후...	응용 프로그램	79
ACTx86.exe.config	2017-10-07 오후...	CONFIG 파일	1
Advanced Combat Tracker_GB.exe	2017-10-11 오후...	응용 프로그램	1,972
Advanced Combat Tracker_KR.exe	2017-10-11 오후...	응용 프로그램	1,972
createSCUT.vbs	2017-07-28 오후...	VBScript 스크립...	2
GammaJul.LgLcd.dll	2017-05-22 오후...	응용 프로그램 확장	51
GammaJul.LgLcd.Native32.dll	2017-05-22 오후...	응용 프로그램 확장	5
GammaJul.LgLcd.Native64.dll	2010-04-28 오전...	응용 프로그램 확장	7
GetFolderPath.il	2017-07-26 오후...	IL 파일	38
ICSharpCode.SharpZipLib.dll	2017-05-22 오후...	응용 프로그램 확장	188
runact.bat	2017-07-28 오후...	Windows 배치 파일	3

② stiky 라는 폴더를 하나 새로 만드세요.



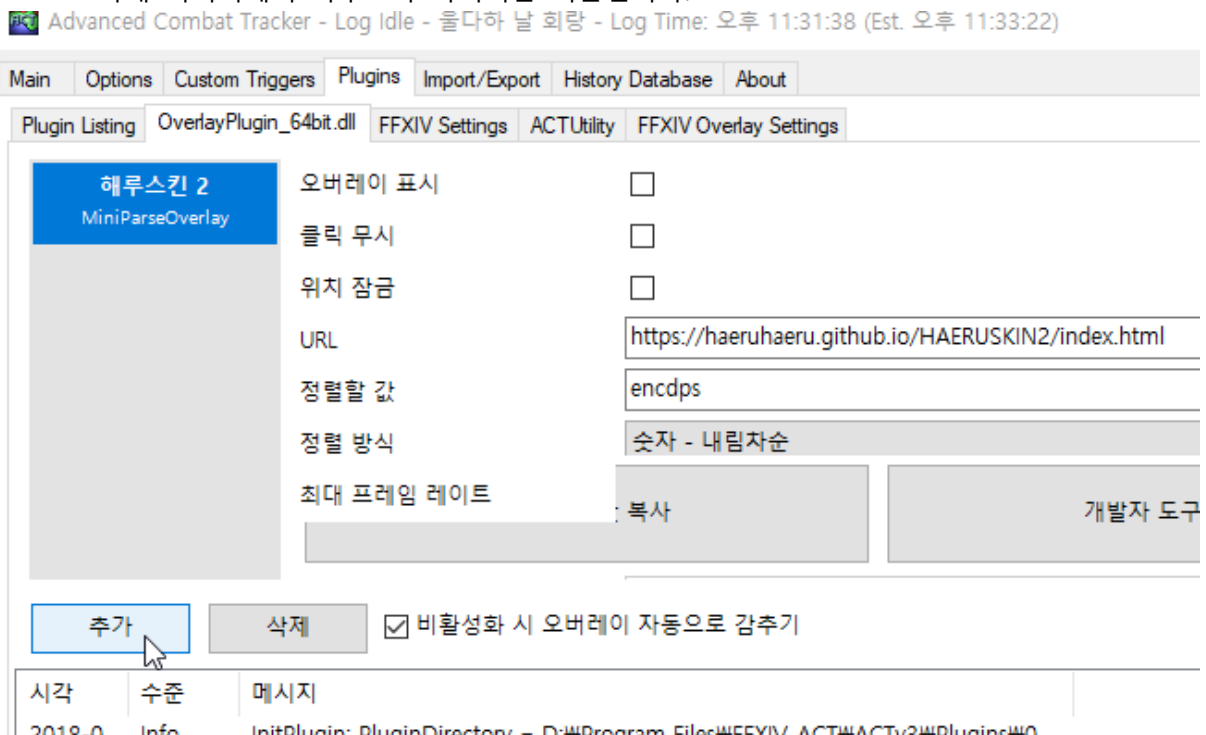
③ stiky 폴더 안에 넣으실 파일은 총 7개입니다. 아래의 파일들을 확인하세요.



- 4) 이제 ACT 에 셋팅 합니다. ACT를 실행하셔서 OverlayPlugin\_64bit.dll 또는 OverlayPlugin\_32bit.dll 이라는 탭이 있는지 확인합니다. 둘 중 하나만 있어야 합니다. 스킨목록이 좀 있는데 안 쓰는건 지우셔도 됩니다. 일단 스티키잇 추가부터 하겠습니다.

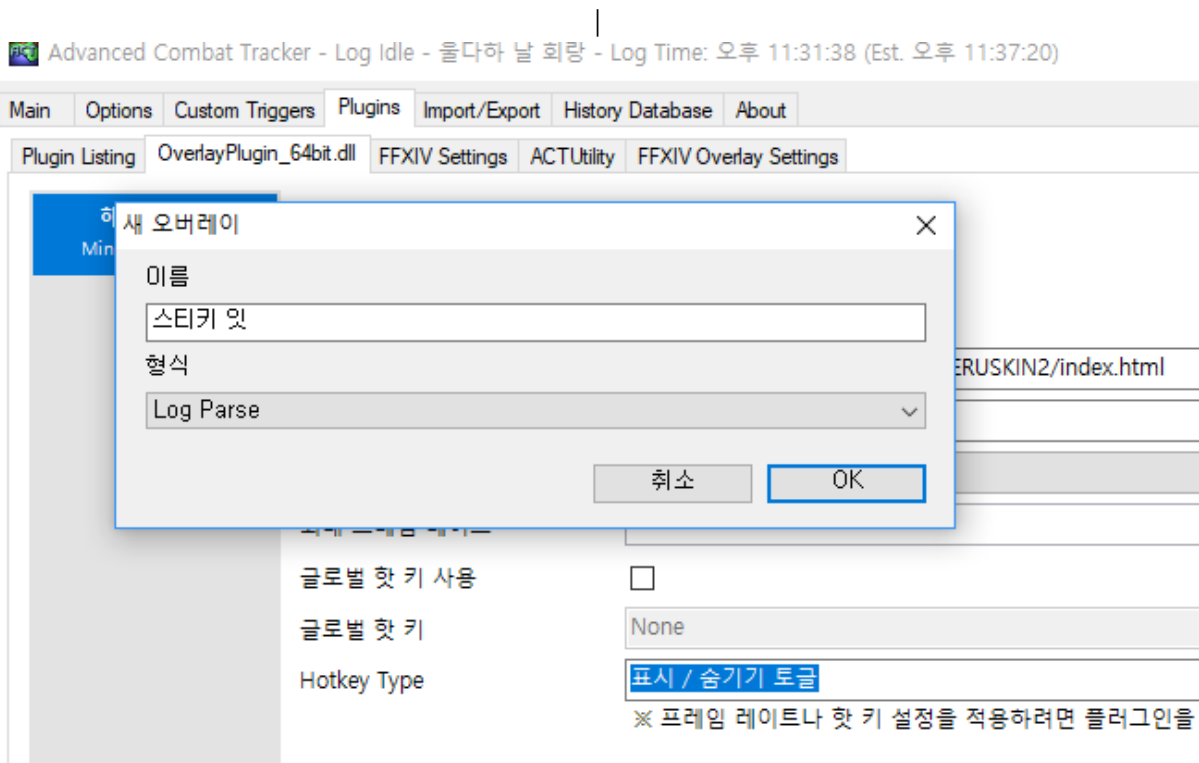
중간부분에 보시면 [추가] 와 [삭제] 버튼이 있습니다. [추가] 버튼을 눌러주세요.

아래 이미지에서 마우스가 가리키는 버튼입니다.

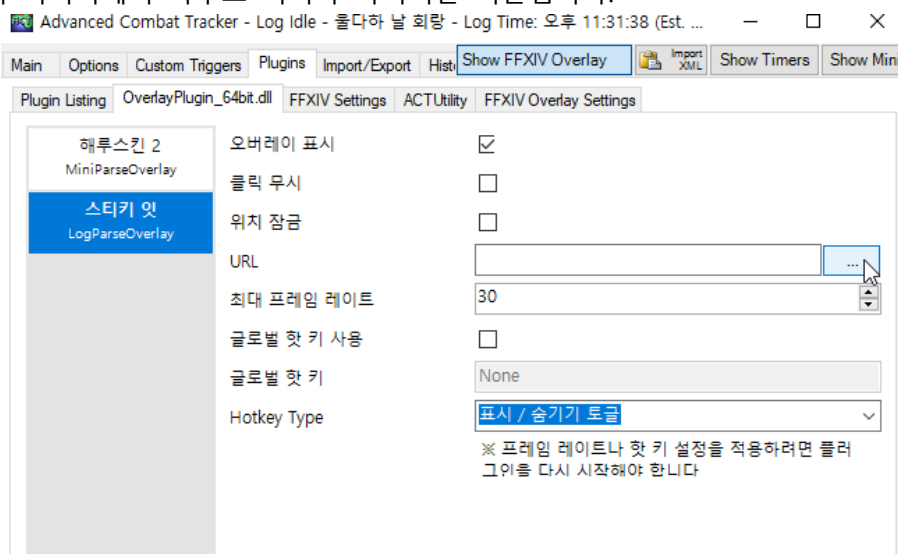


- 5) "새 오버레이" 팝업이 뜹니다. 이름 란에는 "스티키 잇", 형식 란은 "Log Parse" 를 선택

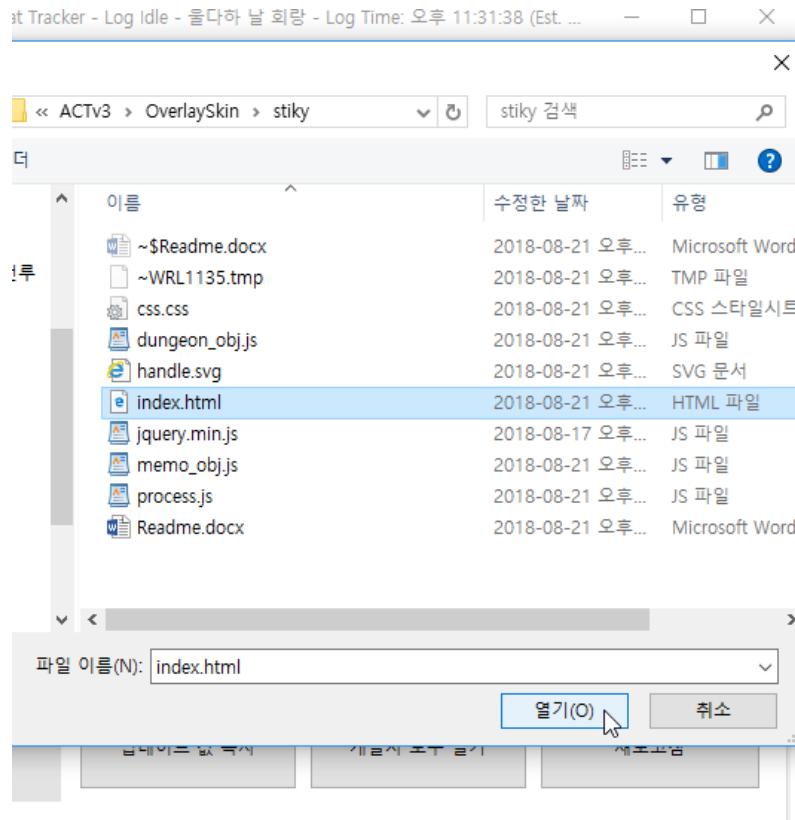
하시고 OK 를 눌러주세요.



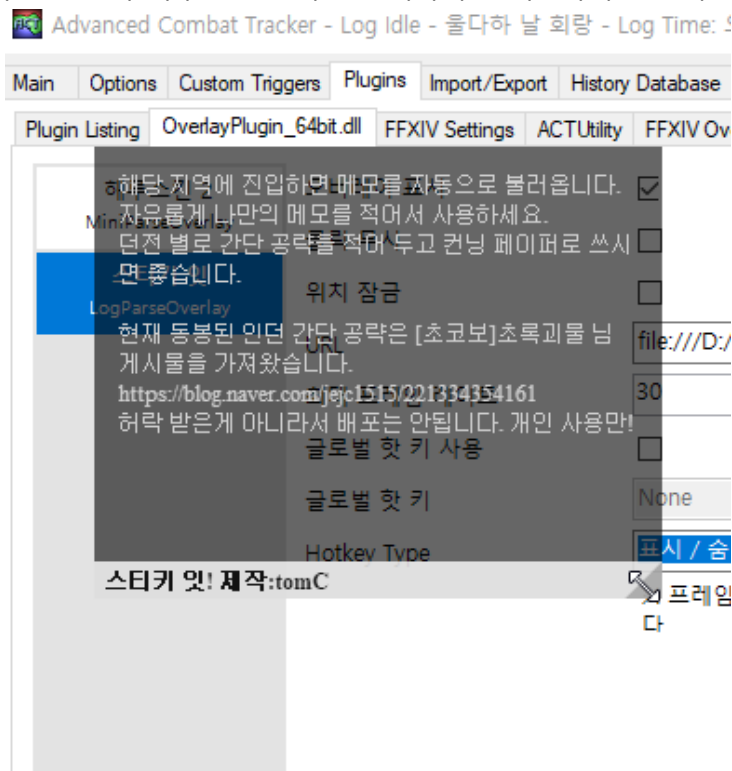
- 6) 이제 좌측에 “스티키 잇” 이 선택 된 상태에서 설정을 점검 합니다.  
 오버레이 표시에는 체크, 클릭 무시는 체크 없음, 위치 잠금도 체크 없음을 권장합니다.  
 비활성화 시 오버레이 자동으로 감추기 는 편하신 대로 하세요.  
 이제 내용물을 불러옵니다. 오른쪽에 URL 란의 맨 우측 [...] 버튼을 눌러주세요.  
 아래 이미지에서 마우스 커서가 가리키는 버튼입니다.



- 7) 파일을 선택할 수 있는 창이 나타납니다. 아까 파일들을 넣으신 stiky 폴더를 찾아가세요.  
 그런 뒤 index.html 파일을 선택하신 뒤 [ 열기(o) ] 버튼을 눌러주세요.



- 8) 다음과 같이 오버레이 창이 열리면 성공입니다. 창 크기가 불편하신 분 께서는 화면 우측 하단의 삼각형 모양에 마우스를 올리고 클릭하여 드래그하시면 크기 조절이 됩니다.



- 9) 이제 FF14 게임을 켜고 접속하신 뒤 화면상에서 편하신 위치로 옮겨보십시오.

저는 HUD 설정들이 저래놔서 위치를 저 쪽에 두었습니다.

지금은 울다하의 날 회랑이라서 던전 공략 대신에 지역 메모가 보입니다.

스티키 및 메모의 노란 글씨는 "현재 임무명", 회색 영역의 글씨는 "현재 지역명" 입니다.

일반 필드에서는 임무명=지역명 으로 같게 나오는 것이 보통입니다.



-- 다음장에 계속

10) 테스트 삼아서 인던에 가 보겠습니다. 인던에 들어 가자 마자 바로 공략이 뜨진 않습니



다. 모든 파티원이 다 준비가 되고 파티원들 주변의 원형 이동 방해 장막이 사라진 뒤, 채팅창 시스템 메시지의 "임무 이름~ 공략을 시작합니다." 라는 메시지가 나온 뒤에야 던전 진입을 인식하고 던전 메모를 불러옵니다.



- 11) 위 스크린샷을 보시다시피 인던에서는 스티키 및 메모의 노란 글씨인 "현재 임무명"과 회색 영역의 글씨인 "현재 지역명"이 다를 수 있습니다. 노란 글씨는 참가하신 임무명입니다. 회색글씨는 여러분께서 흔히 <pos> 명령으로 찍는 위치에 나오는 지역명을 표시한다고 생각 해 주세요.

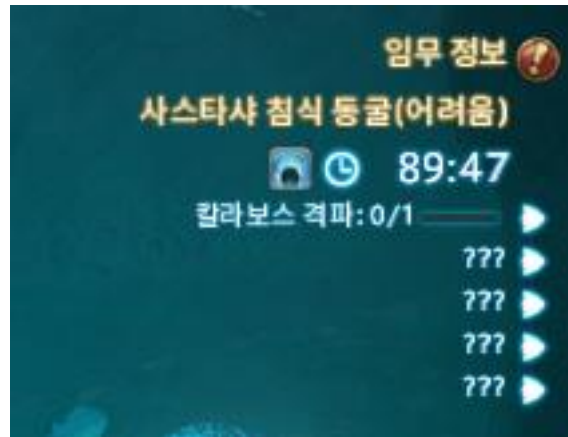
만약 창 크기에 비해 표시할 내용이 길어서 아래가 잘리면, 메모 오버레이 위에 마우스를 올리고 휠을 굴려서 내리세요. 물론 창 크기를 바꾸셔도 됩니다.

- 12) 스티키 및 오버레이는 기본적으로 게임을 켜기 전에 ACT를 켜 채로, 그렇지 않으면 최소한 임무에 들어가기 전에 미리 켜 둔 채로 시작하시는 것을 권장 드립니다.
- 13) 대신에 만약 던전에 들어가신 뒤에 깜빡 생각나서 켜서 메시지가 나오지 않는다면, 특정 지역의 메모를 보고 싶다면 다음의 방법으로 불러올 수 있습니다.

/혼 "지역명/임무명" ex) /혼 쿠가네 ex) /혼 사스타샤 침식 동굴(어려움)

정확하게 지역명 또는 임무명 만 쓰세요. 잘 모르시겠다면 지역명은 /말 <pos> 로 확인하신 뒤 혼잣말에 쓰시고, 임무명은 아래 스크린샷처럼 임무 정보에 나와 있습니다.

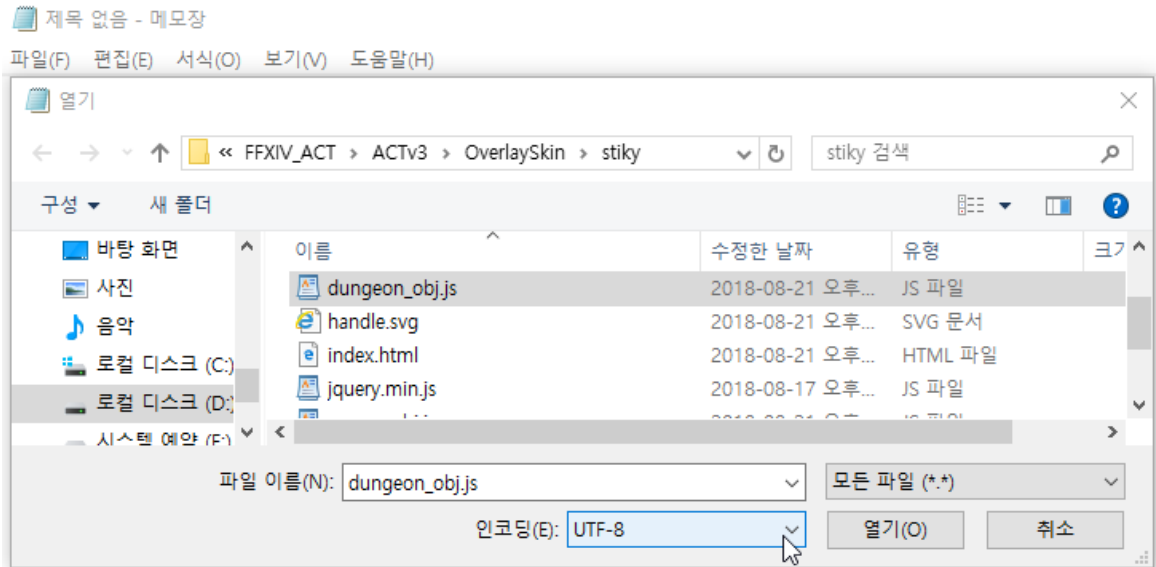




- 메모 내용 수정 방법

파판14 스티키 잇의 내용물은 두 가지로 나뉘집니다. 하나는 지역용, 하나는 임무용입니다. 두개로 나눈 이유는 인식 방법의 차이입니다. 임무용은 같은 지역명이지만 임무명이 다른 경우가 많아서 임무명에 맞춰 공략이 다른 경우가 있어 두 가지를 구분하게 되었습니다. 대표적으로 이프리트 토벌전이 그렇습니다. 이프리트 토벌전 지역명은 "불꽃신의 제단" 이지만 공략법은 일반, 진, 극 이프리트 토벌전이 다르기 때문에 그렇습니다. 지역코드로 구분하는 방법도 있습니다만 추후에 내용을 추가하거나 수정하기에 임무명을 쓰는 쪽이 직관적이라 그렇게 했습니다...

설치하신 stiky 폴더 안에 dungeon\_obj.js 파일이 임무용, memo\_obj.js 가 지역용입니다. 윈도우10에서 임무용 파일을 수정하는 방법을 예시로 설명 드리겠습니다.



메모장을 여신 뒤 파일-열기 를 누르시면 위와 같은 창이 뜹니다. 설치하셨던 stiky 폴더로 찾아가신 뒤, 파일 이름 오른쪽의 셀렉트 박스를 "모든 파일" 로, 그리고 그 아래 인코딩은 "UTF-8" 로 바꾸신 뒤 dungeon\_obj.js 파일을 찾아 선택하신 뒤 [ 열기(O) ] 버튼을 눌러주세요. UTF-8을 선택하지 않으시면 내용이 다 깨집니다.

기본 양식은 이런 모양입니다.

```
"임무 이름" : {
txt : "₩
"},
```

예시로 하나를 들자면 다음과 같습니다.

```
"사스타샤 침식 동굴(어려움)" : {
txt : "₩
블라블라<br>₩
지지고복고<br>₩
어쩌구저쩌구<br>₩
"},
```

임무명을 정확하게 쓰시고 따옴표의 임무명의 앞뒤와 따옴표 사이에 빈 칸이 없어야만 정확하게 인식합니다. txt 란은 첫 줄은 건드리지 마시고 그대로 두세요. 마지막의 }, 도 그대로 두세요. 중간 부분만 고치시면 됩니다. 줄 바꿈은 <br>₩ 를 문장 마지막에 붙이시면 줄을 내립니다. 띄어쓰기는 하셔도 되지만 <br>₩ 뒤에는 띄어쓰기나 다른 글자가 전혀 없어야 합니다. 문장 내에 따옴표(") 는 쓰시면 안 됩니다. 작은 따옴표(') 는 쓰실 수 있습니다.

현재는 제가 던전 임무만 넣어두었습니다. 토벌전은 안 넣었네요. 토벌전을 넣으시려면 문서의 코드머리 "// 토벌전 " 아래와 문서의 마지막에 }; 사이에 새로운 양식을 추가하셔서 저장하시면 됩니다.

현재는 제가 임무와 토벌전의 이름들은 거의 다 넣어 두었습니다. 까먹고 안 넣은 것도 있을 지도요. 대규모 레이드나 쟁탈전은 이름도 아직 적어 두지 않았습니다. 예시로 사스타샤 침식 동굴에 간단히 써 두었으니 보시고 양식을 참고해서 내용을 추가하시길 바랍니다.

필드용 메모인 memo\_obj.js 도 양식은 마찬가지로입니다. 임무명 대신에 지역명을 쓰시면 됩니다. 예시로 울다하 날 회랑 을 넣어두었으니 문서를 열어서 직접 확인 해 보세요.

● 주의 사항 및 질문 사항

1) **임무에 진입했는데 내용이 안 뜹니다!**

- 던전 진입 인식을 임무 시작 메시지를 기준으로 잡아서 그 메시지가 뜨기 전에 스티키잇 오버레이를 켜 두셨어야 합니다. 뒤늦게 켜시면 인식이 안 됩니다. 해결하는 방법이 없나 고민중입니다... 찾는 대로 개선 해 보겠습니다.

2) **임무 또는 필드에 진입했는데 내용이 안 뜹니다!(2)**

- 임무 진입이고 1)의 경우가 아니거나, 필드에 진입했는데 내용이 안 뜨는 경우는 임무명 또는 필드명이 정확하게 매칭되지 않아서 그럴 수 있습니다.

임무는 파판 게임 내 "임무 찾기" 에서 나오는 임무명을 확인하시고 임무용 파일에 앞뒤에 띄어쓰기 없이 정확하게 써 주세요. 예) "사스타샤 침식 동굴(어려움)"

지역은 파판 게임 내 "텔레포" 에서 나오는 지역명을 확인하시고 지역용 파일에 앞뒤에 띄어쓰기 없이 정확하게 써 주세요. 예) "림사 로민사 하층 갑판"

주의할 점은, 같은 지역의 다른 에텔이라도 같은 지역으로 인식한다는 점 입니다.

<pos> 로 찍으면 보이는 지역명이 같기 때문입니다. 예를 들어 동부 라노시아 에는 코스타 델 솔 과 포도주 항구 가 있습니다만 두 지역을 다르게 여기진 않습니다. 같은 메모를 공유하게 된다는 점을 확인 해 주세요.

3) **임무 또는 필드에 진입했는데 내용이 안 뜹니다!(3)**

- 스티키잇 오버레이는 기본적으로 게임을 켜기 전에 ACT를 켜 채로, 그렇지 않으면 최소한 임무에 들어가기 전에 미리 켜 둔 채로 시작하시는 것을 권장 드립니다.

만약 깜빡 던전에 들어가서 뒤늦게 ACT를 켜거나 스티키 및 오버레이를 설치했다면 [혼잣말로 키워드를 불러 오는 방법](#) 이 있습니다. \* 설치방법 의 12) 항목을 확인 해 주세요.

4) **dungeon\_obj.js 또는 memo\_obj.js 를 수정하였는데 오버레이에 반영되지 않아요!**

- ACT를 실행하고 계신 중에는 두 파일을 수정하셔도 바로 반영되지 않습니다. 그렇다고 ACT를 꺾다 켜는건 불편하죠. Plugins 탭 - OverlayPlugin\_32bit.dll 또는 OverlayPlugin\_64bit.dll 에 목록 중에서 스티키 잇으로 찾아간 뒤 아래의 스크린 샷처럼 [새로고침] 버튼을 눌러 주세요. 공장 메인 화면 메시지가 나오며 새로고침이 됩니다. 그 뒤에는 [혼잣말로 키워드를 불러 오는 방법](#) 으로 현재 위치를 다시 불러 오시면 됩니다.

최대 프레임 레이트 30

글로벌 핫 키 사용 ☐

글로벌 핫 키 None

Hotkey Type 표시 / 숨기기 토글

※ 프레임 레이트나 핫 키 설정을 적용하려면 플러그인을 다시 시작해야 합니다

업데이트 값 복사 개발자 도구 열기 새로고침

☐ 비활성화 시 오버레이 자동으로 감추기

5) **오버레이 창의 투명도, 배경색, 글자색 등을 바꾸고 싶어요!**

- css.css 파일 안에 디자인 css들이 기입 되어 있습니다.  
단순하게 메모창 전체의 투명도는 아래의 문구를 수정 하고 저장하심 됩니다.

```
body{  
background:rgba(0,0,0,.6);  
}
```

0,0,0 은RGB숫자입니다. 포샵에서 색상 확인하셈. 마지막의 .6 이 투명도입니다. 1이 불투명, 0은 완전 투명입니다. .3 이면 0.3이라서 30%짜리 투명이네요.

글자색은 #content{ 항목의 color:#d0d0d0; 이 부분입니다. #d0d0d0 대신에 HTML 컬러 색상표 보시고 바꾸세요. 마지막에 ; 는 반드시 쓰셔야 합니다.

이 외는 CSS를 모르신다면 웬만하면 수정하지 않는 것을 추천 드립니다...

6) 또 떠오르는 질문사항이 지금은 없네요... 사용 해 주셔서 감사합니다.