

# 파이널 판타지 14

## ACT 메모 오버레이 프로그램

### “스티키 잇” 설명서

작성 및 제작 : t0mcat  
문서 간신일 : 2022-01-16 PM5:00

#### ● 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. 예제로 몇개만 적어 두었습니다.

저는 개인적으로 임무용 파일에 [\[초코보\]초록괴물](#) 님의 간단 공략과 파판 인벤의 공략을 요약한 것을 적어두고 던전 컨닝 페이퍼로 쓰고 있습니다. ...그런데 이 포스팅이 이제 비공개가 됐네요... 다른 텍스트 공략을 찾아 직접 적으시거나 공략 영상을 보시고 짧게 메모하세요.

#### ● 설치방법

1. 먼저, 프로그램을 이용하기 위한 기본 필요 조건들을 체크합시다.

##### a. ACT 프로그램

- 이 문서는 기본적으로 ACT를 사용하고 계신 분들을 기준으로 설명 되어 있습니다. ACT를 처음 사용하시는 분께서는 [파판14 인벤 ACT 게시판](#)에 가시면 설치파일과 설치방법에 대해서 확인하실 수 있습니다.

본 문서는 해루봇과 **ACT**가 설치되어 구동까지 정상적으로 이뤄지고 있다는 전제 하에 스티키잇 오버레이 설치와 설정 방법을 설명 드립니다.

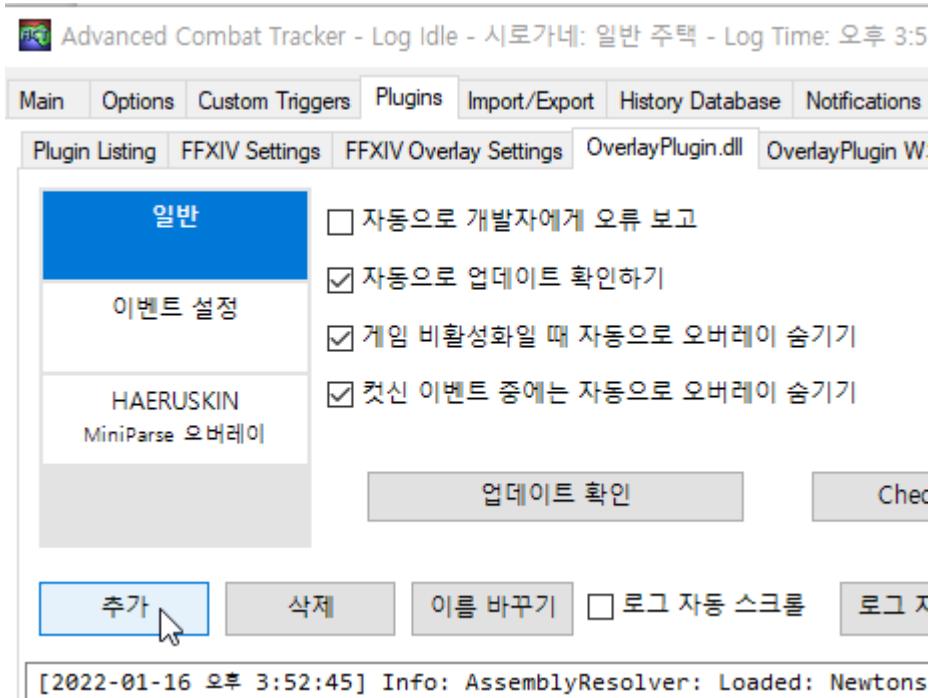
2. 이제 설치를 진행 해 보겠습니다. 다운로드 받으신 FF-XIV-ACT-stiky-it-master.zip 압축 파일을 풀어서 그 내용물을 원하시는 위치 아무곳에나 옮겨두시고 경로를 기억해 두세요. 예) 저는 D:\act\stiky 에 두었습니다. 필요한 파일은 이하의 총 7개입니다.

이름	수정한 날짜	유형	크기
memo_obj.js	2022-01-16 오후 1:32	JavaScript 파일	2KB
dungeon_obj.js	2022-01-16 오후 1:30	JavaScript 파일	3KB
process.js	2022-01-15 오후 7:15	JavaScript 파일	3KB
index.html	2018-09-30 오후 4:51	Microsoft Edge H...	2KB
handle.svg	2018-08-22 오후 1:36	Microsoft Edge H...	1KB
css.css	2018-08-21 오후 11:08	CSS 스타일시트 ...	1KB
jquery.min.js	2018-08-17 오후 10:45	JavaScript 파일	85KB

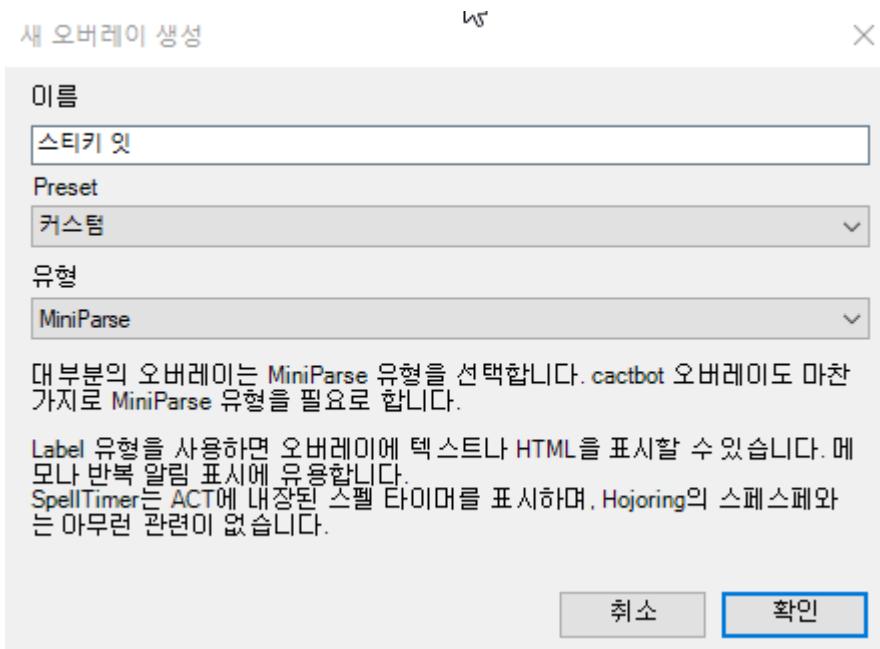
3. 다음으로 해루봇을 구동합니다. 스티키 잇 오버레이를 쓰기 위해서는 몇 가지 ACT 플러그인이 필요합니다. 해루봇 좌측의 플러그인 메뉴를 누르신 뒤, 우측에 나온 플러그인 목록 중에서 [설치권장/추천] OverlayPlugin 이 설치 및 연결되어 있는지 확인 해 주세요.



4. 이제 ACT에 오버레이를 셋팅합시다. ACT를 실행하신 뒤 Plugins 탭 아래의 OverlayPlugin.dll 탭으로 가 주세요. 사용하시는 오버레이에 따라 목록이 다르겠지만 대략 다음과 같은 모습입니다. [추가] 버튼을 눌러주세요.



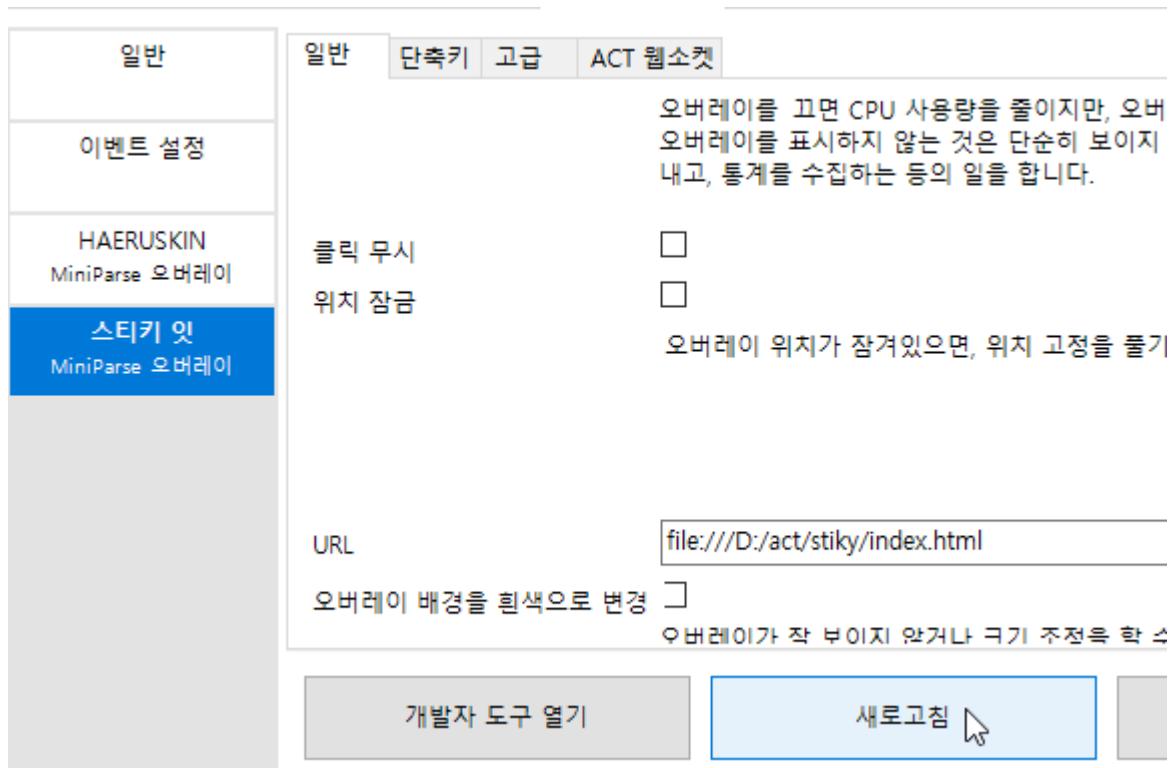
5. “새 오버레이 생성” 팝업이 뜹니다. 이름 란에는 “스티키 잇”, Preset 란에는 “커스텀”, 유형 란에는 “MiniParse”를 선택하시고 [확인] 버튼을 눌러주세요.



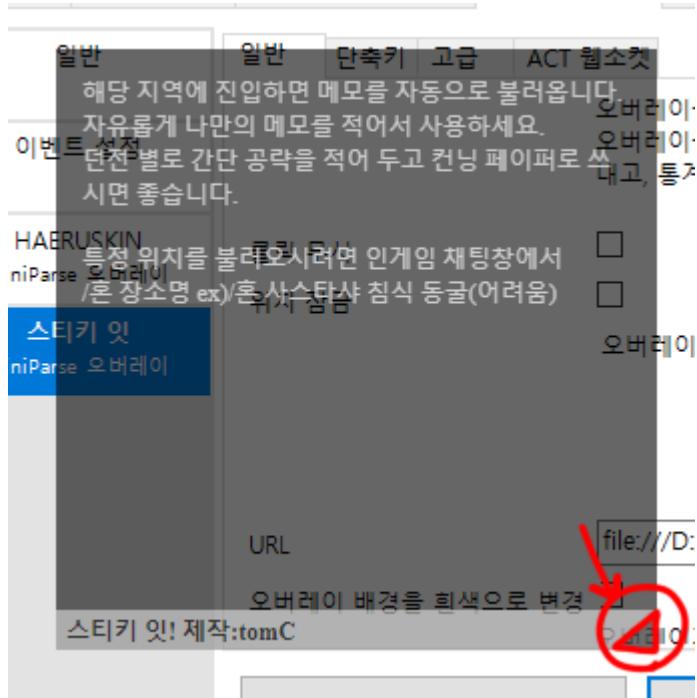
6. 이제 좌측에 “스티키 잇”이 선택 된 상태에서 설정을 점검 합니다. 오버레이 표시에는 체크, 오버레이 켜기에는 체크, 클릭 무시는 체크 없음, 위치 잠금도 체크

없음을 권장합니다. 이제 내용물을 불러옵시다. 예전 버전 ACT 에선 파일탐색기 버튼이 있었는데 지금은 없네요... 수동으로 위치를 적어서 불러와 봅시다.

설치방법 [2번 항목](#)에서 파일들을 둔 폴더 위치경로 앞에 file:/// 경로 끝에 /index.html 를 덧붙여 URL 란에 적어주시면 됩니다. [2번 항목](#)의 예제로 제가 파일들을 둔 폴더 위치경로로 말하자면 다음과 같은 모양새가 됩니다. 예) file:///D:/act/stiky/index.html 오타에 주의 하세요. URL 란에 위치 경로를 써 주셨다면 끝으로 [새로고침] 버튼을 누릅니다.



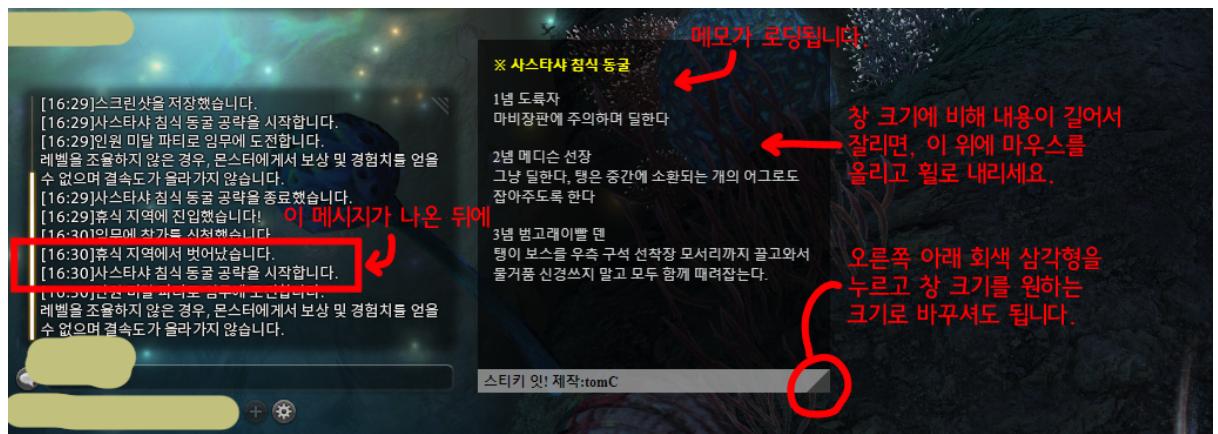
7. 다음과 같이 오버레이 창이 열리면 성공입니다. 창 크기가 불편하신 분께서는 화면 우측 하단의 삼각형 모양에 마우스를 올리고 클릭하여 드래그하시면 크기 조절이 됩니다.



8. 이제 FF14 게임을 켜고 접속하신 뒤 화면 상에서 원하시는 위치로 옮겨봅시다.  
사용하시는 분께서 쓰시는 환경은 각각 다르겠지만 편하신 곳에 배치해 주세요.  
저는 HUD 설정들이 저래놔서 위치를 저 쪽에 두었습니다. 지금은 시로가네에  
있어서 메모가 아래 스크린샷처럼 보입니다. 노란글씨는 “지역명 또는 임무명”, 그  
아래 짧은 검은 영역 글씨는 작성하신 메모가 보입니다. 시로가네에는 아무런  
메모가 없어서 기본메시지만 나옵니다.



9. 테스트 삼아서 인던에 가 보겠습니다. 인던에 들어가 지역이 인식되면 바로 메모 내용이 로딩됩니다. 만약 창 크기에 비해 표시할 내용이 길어서 아래 내용이 잘리면 메모 오버레이 위에 마우스를 올리고 훨을 굴려서 내리세요. 물론 창 크기를 원하시는 크기로 바꾸셔도 됩니다.



10. 스티키 잇 오버레이는 기본적으로 게임을 켜기 전에 ACT를 켄 채로, 그렇지 않으면 최소한 임무에 들어가기 전에 미리 켜둔 채로 시작하시는 것을 권장드립니다. 만약 던전에 들어가신 뒤에 깜빡 생각나 뒤늦게 켜서 메시지가 나오지 않는다면, 해당 지역은 아니지만 특정 지역의 메모를 불러와 보고 싶다면 다음의 방법으로 불러올 수 있습니다.

/흔 “지역명/임무명/메모명” ex) /흔 쿠가네 ex) /흔 사스타샤 침식 동굴(어려움)

메모의 지역명과 정확히 일치하도록 오타에 주의 해 주세요.

- 메모 내용 수정 방법

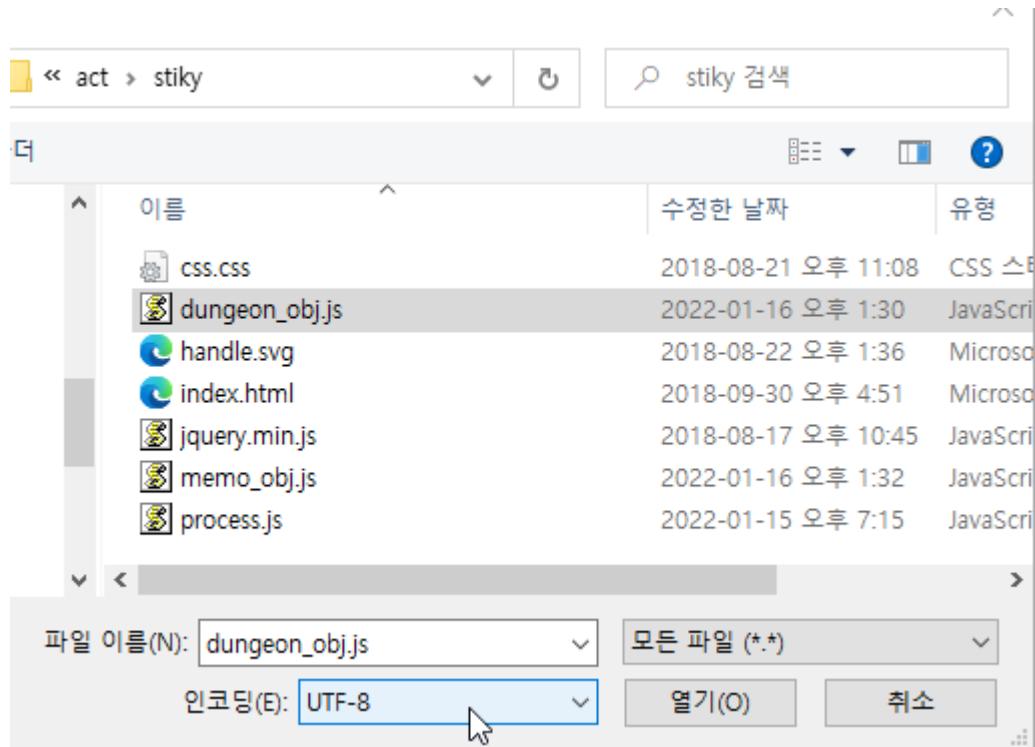
설치하신 stiky 폴더 안에 **dungeon\_obj.js** 파일이 임무용, **memo\_obj.js** 가 커스텀용입니다. 두 파일의 차이는, 지역 이동이나 임무 신청으로 던전이나 필드 이름을 자동 인식할 때 불러와지는 메모 파일 이름은 **dungeon\_obj.js** 입니다. 그 외에 지역이동 등으로 자동인식 되지 않고 /흔 으로 강제로 불러오는 용도의 커스텀 메모들은 **memo\_obj.js** 입니다.

해당 임무의 공략을 적는다면(ex: 사스타샤 침식 동굴 막넴은 보스를 구석에 주차.) 해당 지역에서 해야 할 일을 적는 것(ex: 골드 소서에 가면 일일 복권을 하자!)은 **dungeon\_obj.js** 쪽에 적으시면 됩니다.

**memo\_obj.js**의 용도는 지역별 메모가 아니라 필드 돌발이나 B~S급 마물 몹 등의 이름과 공략법을 적어서 /흔 혼잣말로 수동으로 불러올 때 쓰기 위함입니다. 에우레카나 보즈야 등 해당 구역 내에서 해야 할 일이나 돌발이 너무 많을 때는 메모 하나에 다 적어두면 보기 힘드니 돌발이나 몹 이름 하나하나에 따로 공략을 적어두면 보기 편하니까요.

윈도우10에서 이러한 메모 파일을 수정하는 방법을 예시로 설명 드리겠습니다.

메모장을 여신 뒤 파일-열기를 누르시면 위와 같은 창이 뜹니다. 설치하셨던 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: "\n
블라블라\n
지지고복고\n
어쩌구저쩌구\n
\",
},
```

임무명을 정확하게 쓰시고 따옴표의 임무명의 앞뒤와 따옴표 사이에 빈 칸이 없어야만 정확하게 인식합니다. txt란은 첫 줄은 건드리지 마시고 그대로 두세요. 마지막의 "},도 그대로 두세요. 중간 부분만 고치시면 됩니다. 줄 바꿈은

\를 문장 마지막에 붙이시면 줄을 내립니다. 띄어쓰기는 하셔도 됩니다만 \\뒤에는 띄어쓰기나 다른 글자가 전혀 없어야 합니다. 문장 내에 따옴표(“)는 쓰시면 안 됩니다. 작은 따옴표(')는 쓰실 수 있습니다.

배포용에는 예제로 몇개만 적어 두었습니다. 파일 내에 예시로 사스타샤 침식 동굴에 간단히 써 두었으니 보시고 양식을 참고해서 내용을 추가하시길 바랍니다.

커스텀용 메모인 **memo\_obj.js** 도 양식은 마찬가지입니다. 문서를 열어서 예시를 직접 확인해 보세요.

- 주의 사항 및 질문 사항

**1. 임무에 진입했는데 내용이 안 뜹니다!**

- 던전 진입 인식을 임무 시작 메시지를 기준으로 잡아서 그 메시지가 뜨기 전에 스티키 잇 오버레이를 켜 두셨어야 합니다. 뒤늦게 켜시면 인식이 안 됩니다. /흔 지역명 또는 임무명으로 불러와 보세요. 만약 깜빡 던전에 들어가서 뒤늦게 ACT를 켰거나 스티키 잇 오버레이를 설치했다면 [호잣말로 키워드를 불러 오는 방법](#) 이 있습니다. \* 설치방법의 10) 항목을 확인 해 주세요.

**2. 임무 또는 필드에 진입했는데 내용이 안 뜹니다!(2)**

- 임무 진입이고 1.의 경우가 아니거나, 필드에 진입했는데 내용이 안 뜨는 경우는 임무 명 또는 필드명이 정확하게 매칭되지 않아서 그럴 수 있습니다. **dungeon\_obj.js** 또는 **memo\_obj.js**에 메모하신 지역/임무/커스텀 키워드에 오타가 있는지, 혹은 /흔으로 쓸때 오타가 있는지를 확인 해 주세요.

**3. 임무 또는 필드에 진입했는데 내용이 안 뜹니다!(3)**

- 1. 도 아니고 2. 도 아닌데 내용이 안 뜬다면 **dungeon\_obj.js** 또는 **memo\_obj.js** 파일에 양식 오류가 있을 수 있습니다. 예제의 양식을 철저히 지켜주시고 만약 그래도 안 된다면 배포용 예제 파일로 교체하신 뒤에 정상 구동을 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. [설치방법의 6\) 항목](#)에서 참고하셨던 [새로고침] 버튼을 눌러주세요. 곧장 메인 화면 메시지가 나오며 새로고침이 됩니다. 그 뒤에는 [호잣말로 키워드를 불러 오는 방법](#) 으로 현재 위치를 다시 불러오시면 됩니다.

## 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 저장하시면 됩니다.

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

0,0,0 은RGB숫자입니다. 포샵에서 색상 확인하세요. 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.