

사용방법 : 맵 파일을 exe 에 드래그 앤 드롭 후
좌표를 추출할 유닛의 플레이어와 유닛 ID 를 차례대로 입력
(P1 8 입력시 P1 의 레이스 좌표 추출, P12 214 입력시 P12 의
스타트 로케이션 좌표 추출)
0 0 입력시 유닛좌표 추출을 종료함

추출된 도형 데이터는 맵이름_out.txt 로 저장되며,
추출한 순서대로 위에서 아래로 저장됨
(ShapeXYYY = {도형데이터} 꼴로 저장, X = 플레이어(1~C), YYY =
유닛 ID(0~227))
메모장으로 연 후 Tep 에 그대로 붙이면 해당 도형 데이터가
입력됨