

BSER OPEN API Models

다음과 같은 모델을 통해 API를 이용하실 수 있습니다.

Get User Number

유저의 ID를 획득합니다.

Model URL

user/nickname?query={nickname}

Required Field

Nickname

유저의 현재 게임 닉네임을 입력 받습니다.

Data Example

다음 형태의 데이터를 획득합니다

```
{
  "code":200,
  "message":"Success",
  "user":{
    "userNum":1234567,
    "nickname":"ANONYMOUS"
  }
}
```

Top Rankers

각 시즌 별 1000위 이내의 랭커 정보를 획득합니다.

일부 동일 점수로 인해 더 많은 유저들이 검색될 수 있습니다.

Model URL

rank/top/{seasonId}/{matchingTeamMode}

Required Field

Season ID

- 0 : ~~일반 대전~~ (더 이상 지원하지 않음)
- 1 ~ N : 각 시즌 번호

Matching Team Mode

- 1 : 솔로
- 2 : 듀오
- 3 : 스쿼드

Data Example

다음 형태의 데이터를 획득합니다

```
{
  "code":200,
  "message":"Success",
  "topRanks":[
    {
      "userNum":1234567,
      "nickname":"ANONYMOUS",
```

```
        "rank":1,  
        "mmr":5176  
    }  
]  
}
```

User Rank

특정 유저의 시즌 랭크를 획득합니다.

Model URL

rank/{userNum}/{seasonId}/{matchingTeamMode}

Required Field

User Number

유저의 ID입니다.

Season ID

- 0 : 일반 대전 (더 이상 지원하지 않음)
- 1 ~ N : 각 시즌 번호

Matching Team Mode

- 1 : 솔로
- 2 : 듀오
- 3 : 스쿼드

Data Example

다음 형태의 데이터를 획득합니다

```
{
  "code":200,
  "message":"Success",
  "userRank":{
    "userNum":1234567,
    "mmr":3933,
    "nickname":"ANONYMOUS",
    "rank":11
  }
}
```

User Stats

유저의 통계를 획득합니다.

Model URL

user/stats/{userNum}/{seasonId}

Required Field

User Number

유저의 ID 입니다.

Season ID

- 0 : 일반 대전 (더 이상 지원하지 않음)
- 1 ~ N : 각 시즌 번호

Data Example

다음 형태의 데이터를 획득합니다

```
{
  "code":200,
  "message":"Success",
  "userStats":[
    {
      "seasonId":3,
      "userNum":1234567,
      "matchingMode":3,
      "matchingTeamMode":1,
      "mmr":2431,
      "nickname":"ANONYMOUS",
      "rank":311,
      "rankSize":47830,
      "totalGames":146,
      "totalWins":10,
      "totalTeamKills":203,
      "rankPercent":0.01,
      "averageRank":9.36,
      "averageKills":1.4,
      "averageAssistants":0,
      "averageHunts":17.28,
      "top1":0.07,
      "top2":0.12,
      "top3":0.16,
      "top5":0.28,
      "top7":0.39,
      "characterStats":[
        {
          "characterCode":3,
          "totalGames":145,
          "usages":145,
          "maxKillings":8,
          "top3":24,
          "wins":10,
```

```

        "top3Rate":0,
        "averageRank":9
    },
    {
        "characterCode":22,
        "totalGames":1,
        "usages":1,
        "maxKillings":0,
        "top3":0,
        "wins":0,
        "top3Rate":0,
        "averageRank":17
    }
]
}
]
}

```

Data Definitions

userStats

각 시즌 / 모드 별 유저의 통계입니다.

Key	Data Type	Description
seasonId	int	Season Id.
userNum	int	Unique number identifier of the user.
matchingMode	int	2 : Normal 3 : Ranked
matchingTeamMode	int	1 : Solo 2 : Duo 3 : Squad
mmr	int	user MMR.
nickname	string	Nickname of the user.
rank	int	User ranking.
rankSize	int	Total pool of users in the current rank.
totalGames	long	Total played games.
totalWins	long	Total games ended in 1st place.
totalTeamKills	int	Total kills scored by the team. (Regardless of the team mode)

rankPercent	float	Ranking percentile.
averageRank	float	Average rank of all matches in the season.
averageKills	float	Average kills of all matches in the season.
averageAssitants	float	Average assists of all mataches in the season. (Misnamed variable.)
averageHunt	float	Average hunt count of all matches in the season.
top1	float	Percentile for achieving Top 1.
top2	float	Percentile for achieving Top 2. (or above)
top3	float	Percentile for achieving Top 3. (or above)
top5	float	Percentile for achieving Top 5. (or above)
top7	float	Percentile for achieving Top 7. (or above)ff
characterStats	characterStat	Array of character statistics.
seasonId	int	Season Id.

characterStat

캐릭터 별 통계입니다.

Key	DataType	Description
characterCode	int	Character code.
usage	long	Number of matches played as the character.
maxKillings	int	Max kill streak in a single match this season.
top3	int	Number of matches that ended in Top 3. (or above)
wins	int	Number of matches that ended in Top 1.
top3Rage	float	Top 3 rate this season.
averageRank	float	Average rank this season.

User Matches

유저의 최근 90일간 모든 전투 기록을 획득합니다.

Model URL

user/games/{userNum}

Required Field

User Number

유저의 ID 입니다.

Data Example

```
{
  "code":200,
  "message":"Success",
  "userGames":[
    {BattleUserResult}
  ]
}
```

Data Definitions

[See Definitions.](#)

Match Results

하나의 매치에 대한 결과를 획득합니다.

해당 매치에 참여한 모든 유저의 결과를 출력합니다.

Model URL

games/{gameId}

Required Field

Game ID

게임 ID는 User Matches 모델을 통해 사용할 수 있습니다

Data Example


```

{
  "code":200,
  "message":"Success",
  "userGames":[
    {BattleUserResult}
  ]
}

```

Data Definitions

Battle Game Results

Key	DataType	Description
userNum	int	유저마다 지급되는 고유 번호.
nickname	string	유저가 설정한 닉네임.
gameId	int	게임에 지급된 고유 번호.
matchingMode	int	2 : 일반, 3 : 랭크
matchingTeamMode	Int	1 : 솔로, 2 : 듀오, 3 : 스쿼드
seasonId	Int	랭크 게임의 시즌 번호.
characterNum	Int	실험체의 번호.
skinCode	int	유저가 사용한 스킨.
characterLevel	int	사망/승리 시점의 캐릭터 레벨.
gameRank	int	유저의 최종 등수.
playerKill	int	게임 진행 중 유저의 킬 수.
playerAssistant	int	게임 진행 중 유저의 어시스트 수.
monsterKill	int	게임 진행 중 유저의 사냥 수.
bestWeapon	int	게임 종료 시 유저의 가장 높은 무기 숙련도의 번호.
bestWeaponLevel	int	게임 종료 시 유저의 가장 높은 무기 숙련도의 레벨.
masteryLevel	<int, int>	숙련도별 레벨. <숙련도 번호, 숙련도 레벨>. 자세히
equipment	<int, int>	부위별 장착 아이템. <위치, 아이템 번호>. 자세히
versionMajor	int	메인 수정 버전.
versionMinor	int	마이너 수정 버전.
language	string	유저의 언어 설정.
skillLevelInfo	<int, int>	스킬별 레벨. <스킬 번호, 스킬 레벨>. 자세히
skillOrderInfo	<int, int>	스킬 레벨 업 순서. <순서, 스킬 번호>. 자세히
serverName	string	배틀 서버의 지역 이름.
maxHp	int	Stats. 최대 체력.
maxSp	int	Stats. 최대 스테미나.
attackPower	int	Stats. 공격력.
moveSpeed	float	Stats. 이동 속도.

defense	int	Stats. 방어력.
hpRegen	float	Stats. 체력 재생.
spRegen	float	Stats. 스태미나 재생.
attackSpeed	float	Stats. 공격 속도.
outofCombatMoveSpeed	float	Stats. 비 전투 이동속도.
sightRange	float	Stats. 시야.
attackRange	float	Stats. 기본 공격 사거리.
criticalStrikeChance	float	Stats. 치명타 확률. (0 ~ 1의 소수점 표현)
criticalStrikeDamage	float	Stats. 치명타 피해량. (0 ~ 100의 백분율 표현)
coolDownReduction	float	Stats. 쿨다운 감소 (0 ~ 100의 백분율 표현)
lifeSteal	float	Stats. 모든 피해 흡혈. (0 ~ 100의 백분율 표현)
normalLifeSteal	float	**추가 예정. *Stats. 기본 공격 피해 흡혈.
skillLifeSteal	float	**추가 예정. *Stats. 스킬 공격 피해 흡혈.
amplifierToMonster	float	Stats. 야생 동물에게 주는 피해 증폭. (0 ~ 100의 백분율 표현)
trapDamage	float	Stats. 함정 피해 증폭. (0 ~ 100의 백분율 표현)
gainExp	int	게임 종료 후 획득 경험치.
startDtm	DateTime	서버의 게임 시작 시간.
duration	int	서버의 프레임 타임.
mmrBefore	int	유저의 기존 MMR.
mmrGain	int	유저의 MMR 변동량.
mmrAfter	int	유저의 신규 MMR.
playTime	int	유저의 플레이 시간. (초)
watchTime	int	유저의 관전 시간. (초)
totalTime	int	유저의 플레이 및 관전 시간. (초)
botAdded	int	게임에 참여한 봇 수.
botRemain	int	유저의 종료 시점, 게임에 남은 봇 수.
restrictedAreaAccelerated	int	금지 구역 가속 여부.
safeAreas	int	유저의 종료 시점, 게임에 남은 안전한 지역
teamNumber	int	유저의 팀 번호.
preMade	int	팀 내에 있는 유저의 사전구성 팀 인원 수. 팀원 찾기 인원 제외. (본인 포함)
eventMissionResult	<int, int>	이벤트 미션 별 카운트. <이벤트 번호, 카운트>.
gainedNormalMmrKFactor	float	일반 대전 MMR 결정 계수. (더 이상 지원하지 않음)
victory	int	승리 여부.
craftUncommon	int	고급 아이템 제작 횟수.
craftRare	int	희귀 아이템 제작 횟수.
craftEpic	int	영웅 아이템 제작 횟수.
craftLegend	int	전설 아이템 제작 횟수.
damageToPlayer	int	다른 생존자에게 준 총 피해량.
damageToPlayer_trap	int	다른 생존자에게 준 함정 피해량.
damageToPlayer_basic	int	다른 생존자에게 준 기본 공격 피해량.
damageToPlayer_skill	int	다른 생존자에게 준 스킬 공격 피해량.

damageToPlayer_itemSkill	int	다른 생존자에게 준 고유 피해량.
damageToPlayer_direct	int	다른 생존자에게 준 고정 피해량.
damageFromPlayer	int	다른 생존자에게 받은 총 피해량.
damageFromPlayer_trap	int	다른 생존자에게 받은 함정 피해량.
damageFromPlayer_basic	int	다른 생존자에게 받은 기본 공격 피해량.
damageFromPlayer_skill	int	다른 생존자에게 받은 스킬 공격 피해량.
damageFromPlayer_itemSkill	int	다른 생존자에게 받은 고유 피해량.
damageFromPlayer_direct	int	다른 생존자에게 받은 고정 피해량.
damageToMonster	int	야생 동물에게 준 총 피해량.
damageToMonster_trap	int	야생 동물에게 준 함정 피해량.
damageToMonster_basic	int	야생 동물에게 준 기본 공격 피해량.
damageToMonster_skill	int	야생 동물에게 준 스킬 공격 피해량.
damageToMonster_itemSkill	int	야생 동물에게 준 고유 피해량.
damageToMonster_direct	int	야생 동물에게 준 고정 피해량.
damageFromMonster	int	야생 동물에게 받은 피해량.
killMonsters	<int, int>	사냥한 야생동물의 번호 및 횟수.
healAmount	int	유저의 회복량.
teamRecover	int	팀원에게 준 회복량.
protectAbsorb	int	보호막 회복량.
addSurveillanceCamera	int	설치한 감시 카메라 개수.
addTelephotoCamera	int	설치한 망원 카메라 개수. (나타폰의 위장 카메라는 망원 카메라로 취급.)
removeSurveillanceCamera	int	파괴한 감시 카메라 개수.
removeTelephotoCamera	int	파괴한 망원 카메라 개수. (나타폰의 위장 카메라는 망원 카메라로 취급.)
useHyperLoop	int	하이퍼루프 사용 횟수.
useSecurityConsole	int	보안콘솔 작동 횟수.
giveUp	int	게임 포기 여부.
teamSpectator	int	게임 유저의 관전 여부.
routeIdOfStart	int	게임 시작 시 유저가 선택한 루트의 번호.
routeSlotId	int	게임 시작 시 유저가 선택한 루트의 루트 슬롯 번호.
placeOfStart	int	게임 시작 시 유저가 선택한 시작 지역.
mmrAvg	int	팀의 평균 MMR.
teamKill	int	팀에서 기록한 킬.
accountLevel	int	유저의 계정 레벨.
killerUserNum	int	처형자의 유저 번호.
killer	string	처형자의 구분. 팀 모드에 따라 최대 3명까지 구분.
killDetail	string	처형자의 닉네임. 금지구역 타이머에 의해 사망한 경우, 사망한 지역 이름. 팀 모드에 따라 최대 3명까지 구분.
killerCharacter	string	처형자의 캐릭터 번호. 금지구역 타이머에 의해 사망한 경우, 빈 값. 팀 모드에 따라 최대 3명까지 구분.
killerWeapon	string	처형자의 무기. 캐릭터가 아닌 경우, 빈 값. 팀 모드에

		따라 최대 3명까지 구분.
causeOfDeath	string	처형에 사용된 스킬 혹은 오브젝트. 금지구역 타이머에 의해 사망한 경우, 빈 값. 팀 모드에 따라 최대 3명까지 구분. 자세히
placeOfDeath	string	유저가 사망한 지역의 번호.
fishingCount	int	유저가 낚시를 한 횟수.
useEmoticonCount	int	유저가 감정표현을 사용한 횟수.
traitFirstCore	int	주 특성의 핵심 슬롯 번호.
traitFirstSub	int[2]	주 특성의 보조 슬롯 번호 배열
traitSecondSub	int[2]	보조 특성의 보조 슬롯 번호 배열.
TotalTurbineTakeover	Int	[코발트 전용] 유저의 증폭장치 점령 횟수.
StartingItems	Int[7]	[코발트 전용] 코발트 모드 시작 시 획득한 6개의 장비. 예외적으로 7개까지 장비를 획득할 수 있음.
UsedNormalHealPack	Int	[코발트 전용] 유저가 직접 사용한 일반 힐 팩 수량.
UsedReinforcedHealPack	Int	[코발트 전용] 유저가 직접 사용한 강화 힐 팩 수량.
UsedNormalShiedPack	Int	[코발트 전용] 유저가 직접 사용한 일반 실드 팩 수량.
UsedReinforcedShieldPack	Int	[코발트 전용] 유저가 직접 사용한 강화 실드 팩 수량.
TotalVFCredit	Int[20]	유저가 획득한 크레딧. 데이터는 0번 인덱스부터 1분마다 획득한 크레딧의 양을 저장. (최대 20분)
CreditSource	<str, int>	유저가 획득한 크레딧의 조건 별 획득한 크레딧.
UsedVFCredit	Int[20]	유저가 사용한 크레딧. 데이터는 0번 인덱스부터 1분마다 사용한 크레딧의 양을 저장. (최대 20분)
BoughtInfusion	<int, int>	[코발트 전용] 유저가 구매한 인퓨전 종료 및 횟수. <InfusionProductCode , amount>
ItemTransferredConsole	Int[]	[루미아 전용] 전송 콘솔을 통해 요청된 아이템의 코드 목록. (Json)
ItemTransferredDrone	Int[]	[루미아 전용] 원격 드론을 통해 요청된 아이템의 코드 목록.
FinalInfusion	Int[3]	[코발트 전용] 최종적으로 구매한 특성 인퓨전 3종.
CraftMythic	Int	제작한 초월 등급 아이템 개수.
PlayerDeaths	Int	유저가 기록한 데스 수.
KillGamma	Bool	감마 처치 여부
ScoredPoint	Int[20]	[코발트 전용] 게임 내에서 획득한 점수. 데이터는 0번 인덱스부터 1분마다 획득한 점수를 저장.
KillDetails	<int, int>	자신이 처치한 캐릭터 및 횟수.<CharacterCode, amount>
DeathDetails	<int, int>	자신을 처치한 캐릭터 및 횟수.<CharacterCode, amount>
KillsPhaseOne	Int	[코발트 전용] 1 페이지에 기록한 킬
KillsPhaseTwo	Int	[코발트 전용] 2 페이지에 기록한 킬
KillsPhaseThree	Int	[코발트 전용] 3 페이지에 기록한 킬
DeathsPhaseOne	Int	[코발트 전용] 1 페이지에 기록한 데스
DeathsPhaseTwo	Int	[코발트 전용] 2 페이지에 기록한 데스

DeathsPhaseThree	Int	[코발트 전용] 3 페이지에 기록한 데스
CCTimeToPlayer	float	다른 실험체에게 준 CC 시간.
foodCraftCount	<int, int>	제작한 등급 별 음식 횟수. <등급, 제작 횟수>
beverageCraftCount	<int, int>	제작한 등급 별 음료 횟수. <등급, 제작 횟수>
airSupplyOpenCount	<int, int>	열어본 항공 보급의 개수 <보급 등급, 연 횟수>
afk	Bool	코발트에서 강제 퇴장 당한 여부
escapeState	int	1: 전투 외 이유로 탈출 실패 2: 적 유저에게 사망 3: 탈출 성공
collectItemForLog	Int[]	collectItemForLog[채집물 코드] = 채집물의 채집 횟수. 자세히
collectFirstItemForLog	<int, int[]>	부위별 처음 장착한 빌드 아이템. <위치, 아이템 번호> 자세히 상위 등급을 아이템을 처음 장착하게 되면 해당 필드 값이 변경됩니다. 동일 등급 및 하위등급의 아이템 변경은 필드값을 갱신하지 않습니다. 영웅등급 이상아이템을 장착하게 되면 해당 아이템 코드로 필드값이 변경된 후 더 이상 필드값의 갱신이 발생하지 않습니다. 장신구의 경우 희귀등급 이상
totalDoubleKill	Int	연속 최대 2킬 달성 횟수
totalTripleKill	Int	연속 최대 3킬 달성 횟수
totalQuadraKill	Int	연속 최대 4킬 달성 횟수
totalExtraKill	int	연속 최대 5킬 이상 달성 횟수
battleZone1AreaCode	int	1번째 전장의 위치. 자세히
battleZone1BattleMark	int	1번째 전장의 마크
battleZone1ItemCode	int[]	1번째 전장에서 획득한 아이템 (자신 혹은 팀원)
battleZone2AreaCode	int	2번째 전장의 위치. (Deprecated)
battleZone2BattleMark	int	2번째 전장의 마크. (Deprecated)
battleZone2ItemCode	int[]	2번째 전장에서 획득한 아이템. (Deprecated)
battleZone3AreaCode	int	3번째 전장의 위치.
battleZone3BattleMark	int	3번째 전장의 마크.
battleZone3ItemCode	int[]	3번째 전장에서 획득한 아이템. (Deprecated)
battleZonePlayerKillCount	int	자신이 전장에서 처치한 적의 수
battleZonePlayerDeathCount	int	자신이 전장에서 사망한 횟 수
battleZone1Winner	int	우승 - 1 패배 - 0
battleZone2Winner	int	우승 - 1 패배 - 0 (Deprecated)
battleZone3Winner	int	우승 - 1 패배 - 0 (Deprecated)
battleZone1BattleMarkCount	int	첫 번째 전장에서 동일한 지역에 진입한 모든 플레이

		어의 수 (본인 포함)
battleZone2BattleMarkCount	int	두 번째 전장에서 동일한 지역에 진입한 모든 플레이어의 수 (본인 포함) (Deprecated)
battleZone3BattleMarkCount	int	세 번째 전장에서 동일한 지역에 진입한 모든 플레이어의 수 (본인 포함) (Deprecated)
tacticalSkillGroup	int	최종 전술 스킬의 종류. 자세히
tacticalSkillLevel	int	최종 전술 스킬의 레벨
totalGainVFCredit	int	총 획득한 크레딧 량
killPlayerGainVFCredit	int	킬을 통해 획득한 크레딧 량
killChickenGainVFCredit	int	닭을 잡아 획득한 크레딧 량
killBoarGainVFCredit	int	멧돼지를 잡아 획득한 크레딧 량
killWildDogGainVFCredit	int	들개를 잡아 획득한 크레딧 량
killWolfGainVFCredit	int	늑대를 잡아 획득한 크레딧 량
killBearGainVFCredit	int	곰을 잡아 획득한 크레딧 량
killOmegaGainVFCredit	int	오메가를 잡아 획득한 크레딧 량
killBatGainVFCredit	int	박쥐를 잡아 획득한 크레딧 량
killWicklineGainVFCredit	int	위클라인을 잡아 획득한 크레딧 량
killAlphaGainVFCredit	int	알파를 잡아 획득한 크레딧 량
killItemBountyGainVFCredit	int	현상금으로 획득한 크레딧 량
killDroneGainVFCredit	int	드론을 잡아 획득한 크레딧 량
killGammaGainVFCredit	int	[코발트 전용] 감마를 잡아 획득한 크레딧 량
killTurretGainVFCredit	int	[코발트 전용] 터렛을 잡을 시 획득하는 크레딧 량 (불가)
itemShredderGainVFCredit	int	[코발트 전용] 분쇄기를 통해 획득한 크레딧 량
totalUseVFCredit	int	총 사용한 크레딧의 양
remoteDroneUseVFCreditMySelf	int	원격 드론으로 자신이 사용한 크레딧 량
remoteDroneUseVFCreditAlly	int	원격 드론으로 아군에게 사용한 크레딧 량
transferConsoleFromMaterialUseVFCredit	int	전송 콘솔로 특수 재료 (루트키 제외) 구매에 사용한 크레딧 량
transferConsoleFromEscapeKeyUseVFCredit	int	전송 콘솔로 루트키 구매에 사용한 크레딧 량
transferConsoleFromRevivalUseVFCredit	int	전송 콘솔로 부활에 사용한 크레딧 량
tacticalSkillUpgradeUseVFCredit	int	전술 스킬 업그레이드에 사용한 크레딧 량
infusionReRollUseVFCredit	int	[코발트 전용] 인퓨전 리롤에 사용한 크레딧 량
infusionTraitUseVFCredit	int	[코발트 전용] 인퓨전 특성 구매에 사용한 크레딧 량
infusionRelicUseVFCredit	int	[코발트 전용] 인퓨전 유물 구매에 사용한 크레딧 량
infusionStoreUseVFCredit	int	[코발트 전용] 인퓨전 상품 구매에 사용한 크레딧 량
teamElimination	int	팀 별로 완전히 사망시킨 적의 수 (자동 부활 불가)
teamDown	int	적 플레이어를 빈사 상태로 만든 횟수
teamBattleZoneDown	int	적 플레이어를 전장에서 처치한 횟수
teamRepeatDown	int	사망하거나 부활하지 않은 적을 반복 빈사 시킨 횟수
adaptiveForce	int	Stats 캐릭터의 최종 동적 능력치
adaptiveForceAttack	int	캐릭터의 동적 능력치로 증가한 공격력
adaptiveForceAmplify	int	캐릭터의 동적 능력치로 증가한 스킬 증폭

skillAmp	int	Stats 캐릭터의 최종 스킬 증폭
campFireCraftUncommon	int	모닥불에서 제작한 고급 등급의 음식 수
campFireCraftRare	int	모닥불에서 제작한 희귀 등급의 음식 수
campFireCraftEpic	int	모닥불에서 제작한 영웅 등급의 음식 수
campFireCraftLegendary	int	모닥불에서 제작한 전설 등급의 음식 수
cobaltRandomPickRemoveCharacter	int	코발트에서 랜덤 픽 기능으로 제거한 캐릭터의 번호
tacticalSkillUseCount	int	전술 스킬 사용 횟수
creditRevivalCount	int	크레딧을 통해 부활한 횟수
creditRevivedOthersCount	int	크레딧으로 남을 부활시킨 횟수
timeSpentInBriefingRoom	int	브리핑 룸에서 보낸 시간
IsLeavingBeforeCreditRevivalTerminate	bool	크레딧 부활이 가능한 시점에서 나갔는지 여부
crGetAnimal	int	야생 동물을 처치하여 획득한 크레딧
crGetMutant	int	변이체를 처치하여 획득한 크레딧
crGetPhaseStart	int	페이지 시작 시 획득한 크레딧
crGetKill	int	킬로 인해 획득한 크레딧
crGetAssist	int	어시스트로 인해 획득한 크레딧
crGetTimeElapsed	int	시간이 지나 획득한 크레딧
crGetCreditBonus	int	크레딧이 가장 적은 사람에게 지급되는 크레딧
crUseRemoteDrone	int	원격 드론을 통해 소모한 크레딧
crUseUpgradeTacticalSkill	int	전술 스킬 업그레이드에 소모한 크레딧
crUseTreeOfLife	int	생명의 나무 획득에 소모한 크레딧
crUseMythrill	int	미스릴 획득에 소모한 크레딧
crUseForceCore	int	포스코어 획득에 소모한 크레딧
crUseVFBloodSample	int	혈액팩 획득에 소모한 크레딧
crUseRootkit	int	탈출 키 획득에 소모한 크레딧

Get Game Data Table

게임 내부의 테이블 정보를 가져옵니다.

신규 데이터는 모두 v2 모델에서만 지원합니다.

기존 v1 모델은 더 이상 업데이트되지 않습니다. (삭제 예정)

Model URL

/v1/data/{metaType} : To be deprecated

/v2/data/{metaType}

Required Field

metaType

모든 메타 타입을 획득하고자 한다면, 'hash'를 입력하면 됩니다.

Data Example

해당 모델은 별도의 예시를 제공하지 않습니다.

Get Language Data

게임 내부의 언어 정보를 획득합니다.

Model URL

v1/l10n/{langauge}

Required Field

Language

완전 제공 언어

- Korean
- English
- Japanese
- ChineseSimplified
- ChineseTraditional

부분 제공 언어

- French
- Spanish

- SpanishLatin
- Portuguese
- PortugueseLatin
- Indonesian
- German
- Russian
- Thai
- Vietnamese

Data Example

The model will provide a text file link.

```
{  
  "code": 200,  
  "message": "Success",  
  "data": {  
    "l10Path": "https://d1wkxvul68bth9.cloudfront.net/l10n/l10n-Korean-20211117071605.txt"  
  }  
}
```

Additional Datas

일부 접근하기 어려운 데이터입니다.

(Last updated : 2023/07/20)

Mastery

각 숙련도의 코드입니다.

L10N의 다음 키를 통해 해독할 수 있습니다.

MasteryType/{Name}

- 0 : None
- 1 : Glove
- 2 : Tonfa
- 3 : Bat
- 4 : Whip
- 5 : HighAngleFire
- 6 : DirectFire
- 7 : Bow
- 8 : CrossBow
- 9 : Pistol
- 10 : AssaultRifle
- 11 : SniperRifle
- 13 : Hammer
- 14 : Axe
- 15 : OneHandSword
- 16 : TwoHandSword
- 17 : Polearm
- 18 : DualSword
- 19 : Spear
- 20 : Nunchaku
- 21 : Rapier
- 22 : Guitar
- 23 : Camera
- 24 : Arcana
- 25 : VFArm
- 101 : Craft
- 102 : Search
- 103 : Move

- 201 : Defense
- 202 : Hunt

Area

각 지역에 대한 코드는 Get Game Data Table을 통해서 Area의 데이터 시트를 불러와야 합니다.
지정된 지역의 코드에서 Name을 가져온 후 L10N의 다음 키를 통해 해독할 수 있습니다.

Area/Name/{Name}

Skill

스킬 이름은 L10N 파일에서 다음 경로로 찾을 수 있습니다.

Skill/Group/Name/{SkillGroup}

Equipment

장비 슬롯의 구분은 다음과 같습니다.

- 0 : 무기
- 1 : 옷
- 2 : 머리
- 3 : 팔
- 4 : 다리
- 5 : 장신구

정식 출시 이후 더 이상 장신구는 사용하지 않습니다.

Monster

야생 동물의 고유 번호는 L10N의 다음 키를 통해서 해독할 수 있습니다.

Monster/Name/{고유 번호}

Killer

킬러 필드에는 다음과 같은 값이 들어올 수 있습니다.

- player : 다른 유저
- wildAnimal : 위클라인 등을 포함한 야생 동물
- restrictedArea : 금지 구역 타이머 폭파

킬러 필드는 총 3번까지만 지원합니다.

Cause Of Death

사망 요인은 기본 공격인 경우 'basicAttack'을 출력합니다.

그 외에는 각 스킬의 이름 및 오브젝트의 이름을 출력합니다.

마찬가지로 3번까지만 지원합니다.

Collectible

채집물들은 다음과 같은 코드를 가집니다.

- 1: 수원
- 2: 나뭇가지
- 3: 돌
- 4: 바다 낚시터
- 5: 민물 낚시터
- 6: 감자
- 7: 생명의 나무
- 8: 운석
- 9: 꽃

Trait

특성은 L10N의 다음 키를 통해서 해독할 수 있습니다.

Trait/Name/{특성 코드}

TacticalSkill

다음과 같은 전술 스킬을 지원합니다.

GroupCode	검색 키
30	Skill/Group/Name/4000000
40	Skill/Group/Name/4001000
50	Skill/Group/Name/4101000
60	Skill/Group/Name/4102000
70	Skill/Group/Name/4103000
80	Skill/Group/Name/4104000
90	Skill/Group/Name/4105000
110	Skill/Group/Name/4107000
120	Skill/Group/Name/4110000
130	Skill/Group/Name/4112000
140	Skill/Group/Name/4113000
150	Skill/Group/Name/4108000
500010	Skill/Group/Name/4501000
500020	Skill/Group/Name/4502000
500030	Skill/Group/Name/4503000
500040	Skill/Group/Name/4504000
500050	Skill/Group/Name/4505000
500060	Skill/Group/Name/4506000
500070	Skill/Group/Name/4507000
500080	Skill/Group/Name/4508000
500090	Skill/Group/Name/4509000
500100	Skill/Group/Name/4510000
500110	Skill/Group/Name/4511000