

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
- 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
- 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
- 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)
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
Key	DataType	비고
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. 스테미나 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.
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 망원 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.

Get Game Data Table

게임 내부의 테이블 정보를 가져옵니다.

Model URL

/v1/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/{language}

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 : 2021/11/18)

Mastery

각 숙련도의 코드입니다.

- 0 : None
- 1 : 글러브
- 2 : 톤파
- 3 : 방망이
- 4 : 채찍
- 5 : 투척
- 6 : 암기
- 7 : 활
- 8 : 석궁
- 9 : 권총
- 10 : 돌격 소총
- 11 : 저격 소총
- 13 : 망치
- 14 : 도끼
- 15 : 단검
- 16 : 양손검
- 17 : 폴암 (미사용)

- 18 : 쌍검
- 19 : 창
- 20 : 쌍절곤
- 21 : 레이피어
- 22 : 기타
- 23 : 카메라
- 24 : 아르카나
- 101 : 함정
- 102 : 제작
- 103 : 탐색
- 104 : 이동
- 201 : 체력
- 202 : 방어
- 203 : 명상
- 204 : 사냥

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

Monster

야생 동물의 고유 번호는 다음과 같습니다.

- 0 : None
- 1 : 닭
- 2 : 박쥐
- 3 : 멧돼지
- 4 : 들개
- 5 : 늑대
- 6 : 곰
- 7 : 위클라인
- 8 : 알파
- 9 : 오메가

Killer

킬러 필드에는 다음과 같은 값이 들어올 수 있습니다.

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

Cause Of Death

사망 요인은 기본 공격인 경우 'basicAttack'을 출력합니다.

그 외에는 각 스킬의 이름 및 오브젝트의 이름을 출력합니다.