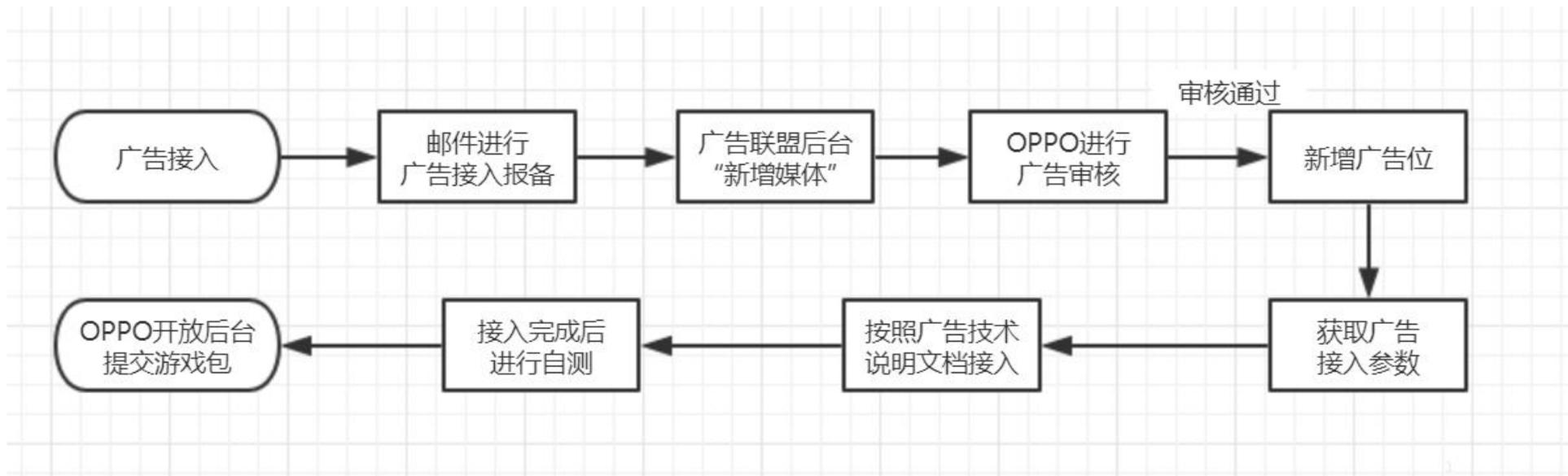


广告接入样式与规范说明

广告接入流程指引



提醒:

- ① 横竖屏游戏均可开通5种广告形式：插屏、Banner、原生、激励视频、开屏
- ② OPPO广告联盟接入流程与技术文档：<https://open.oppomobile.com/wiki/doc#id=10365>

开屏广告



计价方式：广告收益为以上2种计费的综合所得（CPC和CPM）

展示形式：进入游戏首页顶部部分展示广告，底部部分展示游戏加载进度条

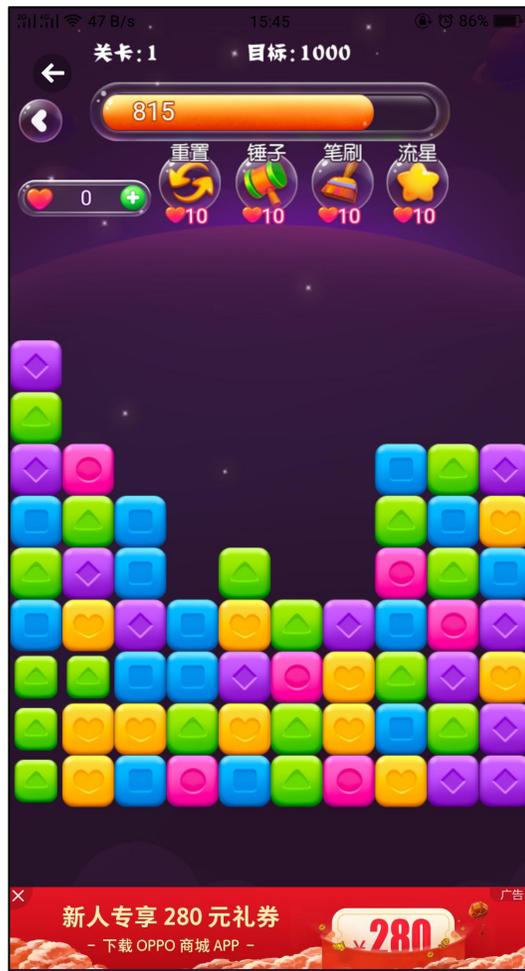
接入步骤（仅支持快游戏开通）：

1. 前往OPPO广告联盟后台创建开屏广告位；
2. 在OPPO开放平台上传更新包（无需技术接入）；
3. 测试审核通过，线上版本即可展示开屏广告；

展示规则：

1. 开屏广告时间为5秒，用户可点击跳过广告。当用户跳过广告时，页面仅展示小游戏加载进度条；
2. 假如游戏加载时长为8秒，在用户不跳过广告的情况下，前5秒展示开屏广告，后3秒展示小游戏加载页。假如游戏加载时长为3秒，则展示5秒的开屏广告；
3. 对首次进入小游戏大厅的新用户第一天所有游戏均不展示开屏广告。用户从第二天起，再次进入小游戏大厅，单个用户单款游戏，一天只展示一次开屏广告；

Banner广告



计价方式：广告收益为以上2种计费的综合所得（CPC和CPM）

展示形式：游戏页面底部，覆盖在页面上且不影响当前游戏操作

常见展示场景：

1. 游戏首页主界面；
2. 游戏进程中；
3. 游戏暂停/通关/死亡/对局结算界面；

展示规则：

1. 单个应用，同一场景下，用户主动关闭Banner广告后，除非切换游戏场景，否则禁止再次弹出Banner广告；（例如：消灭星星当前关卡下，用户主动关闭Banner广告，除非进入下一关卡或用户退出游戏重新进入，否则禁止再次弹出banner广告）
2. 禁止在Banner广告上增加诱导/虚假关闭按钮，或以激励形式诱导用户点击；
3. 任何情况下，Banner广告不应遮挡游戏界面的任何按钮；
4. Banner广告用户关闭5次后不应再展示；

Banner广告常见的展示场景



游戏首页主界面

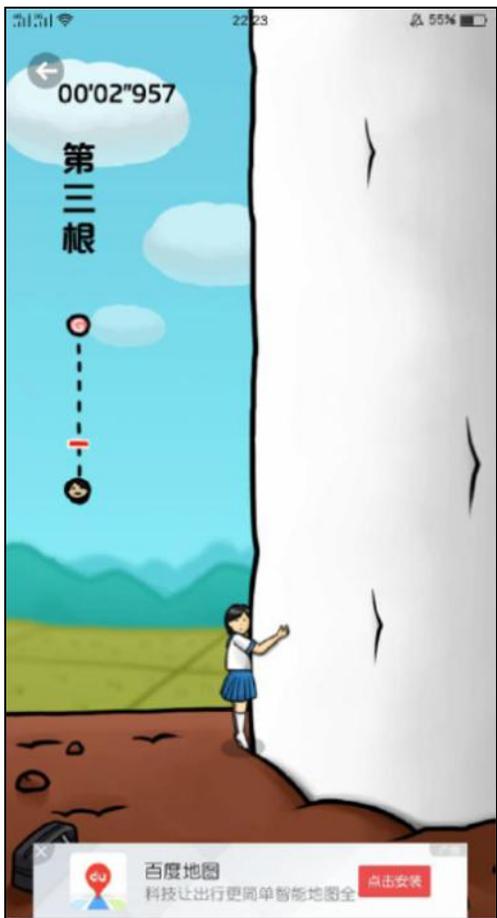


游戏进程中

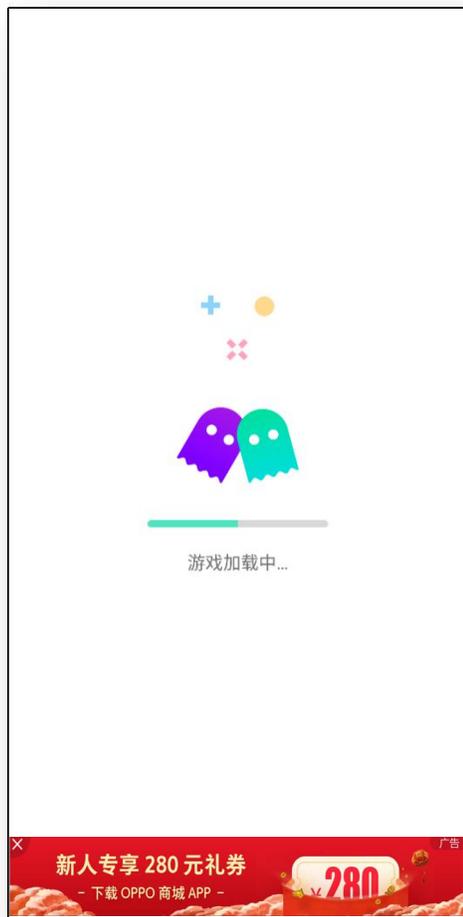


游戏暂停/通关/死亡/对局结算界面

Banner广告常见的错误展示案例/形式



广告未填满底部左右两边



Banner广告显示在游戏加载页
(需设置Banner广告延迟5秒出现)



提醒：横屏游戏如需接入Banner广告，可直接接入Banner广告（如上图）或用原生样式做Banner广告（如下图），开发者自由选择。



插屏广告



计价方式：广告收益为以上2种计费的综合所得（CPC和CPM）

展示形式：游戏页面中部，需用户手动点击关闭

常见展示场景：游戏暂停/通关/死亡结算界面；

展示规则：

1. Banner广告和插屏广告不能同时弹出，当插屏广告弹出时应当隐藏Banner广告；
2. 不应该在开始游戏或游戏操作进程中，弹出插屏广告。
3. 禁止在弹出的插屏广告上增加诱导按钮或增加虚假关闭按钮引起用户误点；
4. 禁止用插屏广告用于用户激励行为；
5. 插屏广告单用户展示一天不能超过8次，前6次广告间隔不能小于60s，后3次广告间隔不能小于30s；

提醒：建议使用原生广告作为打底，当拉取不到插屏广告的时候展示原生广告；

插屏广告常见的错误展示案例/形式



插屏广告覆盖游戏结束页的内容



广告覆盖游戏按钮，容易误点

视频广告



计价方式：广告收益为以上2种计费的综合所得（CPC和CPM）

展示形式：视频广告是长约15~30秒，观看5秒后可点击关闭，广告观看完成后自动跳转到APP下载界面；

常见展示场景：

1. 通关：观看视频解锁新关卡；
2. 复活：观看视频复活；
3. 获取积分/道具/虚拟货币/皮肤/新角色/装备等；
4. 获取游戏机会：提示/抽奖/游戏加速/增加游戏时长/收益翻倍等；

展示规则：

1. 激励视频广告按钮需增加观看提示，例观看广告可获取抽奖机会，应在按钮上注明“看广告抽奖”或在广告按钮上增加视频小图标；
2. 用户未看完激励视频广告，不应该发放奖励；

提醒：建议使用原生广告作为打底，当拉取不到视频广告的时候展示原生广告；

视频广告常见的展示场景①



看视频复活



看视频获取抽奖机会



看视频领取金币



看视频奖励翻倍

视频广告常见的展示场景②



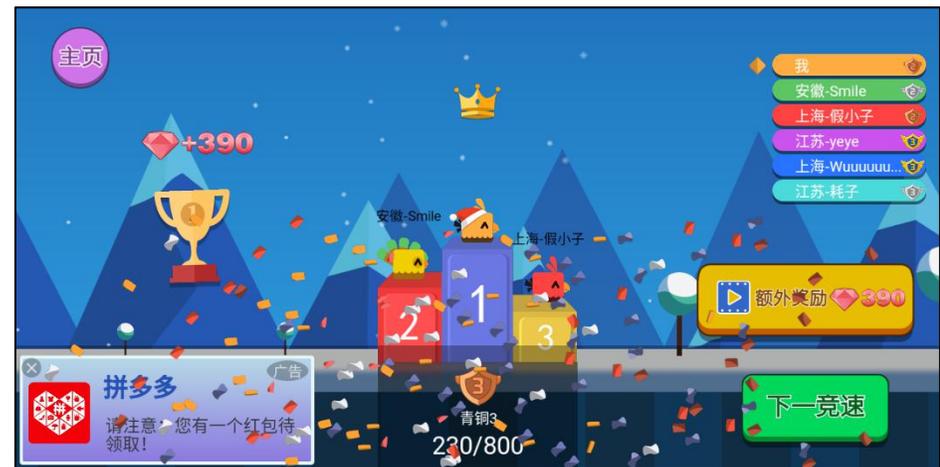
看视频获取皮肤



看视频游戏加速



看视频获取游戏祝福



看视频获取额外奖励

视频广告常见的展示场景③



看视频获取提示



看视频获取道具



看视频复活



看视频获得免费皮肤

视频广告常见的展示场景④



看视频解锁新关卡



看视频获取冲刺机会



看视频获取双倍奖励



看视频获取双倍奖励

原生广告



计价方式：广告收益以CPC计费为所得

常见展示场景：适用于任何游戏场景

展示规则：

1. 当原生广告用作Banner广告形式时，展示规则与Banner广告一致（原生广告必须有关闭按钮）；
2. 原生广告渲染时，尽量使用与游戏内容统一的边框、底色、字体，让广告内容不突兀；
3. 禁止将原生广告做成插屏的样式；
4. 禁止将原生之外的场景均做成可点击场景；

后台创建广告位提醒：

1. 一条广告逻辑对应一个广告位，按照不同的场景，分别创建对应的广告位ID；
2. 创建广告位请选择“原生”——“自渲染”——“默认”，如该广告位无法拉取，可再申请多一个原生广告位，后台请选择“原生”——“自渲染”——“640*320”，当前无法拉取第一个原生广告时，可尝试拉取第二个原生广告；

原生广告常见的展示场景①



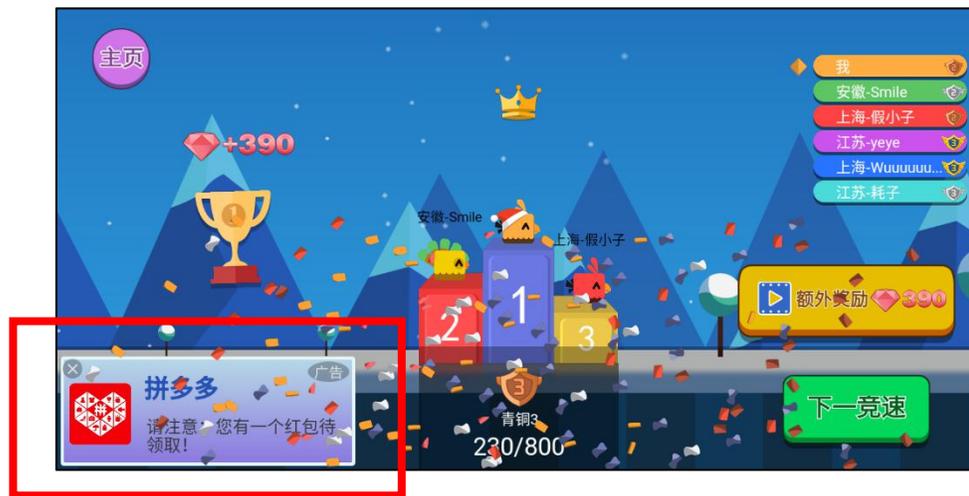
首页原生ICON广告



原生icon广告



游戏中原生Banner广告



通关界面原生Banner广告

原生广告常见的展示场景②



游戏结算界面原生广告



游戏操作界面原生广告



游戏操作界面原生广告

原生广告错误展示案例/形式



① 游戏关闭按钮不明显



② 游戏界面设置误导用户



原生广告诱导点击说明:

部分原生样式, 游戏关闭按钮不清晰, 误导用户, 中间设置为广告插屏界面, 实际全屏幕为原生广告, 用户点击游戏其他空白位置, 均自动跳转原生广告下载界面

违规处罚措施:

1. 单款游戏首次发现, 警告并整改;
2. 单款游戏第二次发现, 游戏降权屏蔽;
3. 单款游戏第三次发现, 关闭游戏内所有广告;

如果是同一主体多款游戏被发现出现恶意诱导点击行为, 该主体下游戏终止合作并下架处理。

广告接入审核标准

- 1) 游戏内只能接入OPPO广告， 不允许含有其他三方广告插件；
- 2) 禁止在游戏闪屏页、首页、退出页面弹出插屏广告；
- 3) 禁止出现广告覆盖行为，即关闭广告后还有广告在显示；
- 4) 插屏广告需要在流程结束才能弹出（如：角色死亡、关卡通过等），禁止在游戏操作进行中弹出插屏广告；
- 5) 额外激励场景不能频繁出现，额外激励不能出现在用户操作频繁的场景；
- 6) 不能出现付费去除广告功能；
- 7) 广告窗口中要有明显的关闭或跳过按钮，开屏广告要有倒计时显示；
- 9) 广告窗口中不能含有恶意诱导点击的虚假按钮或功能，如：可以点击进入APP的虚假关闭按钮；
- 10) 插屏广告单用户一天不能出现超过8次，前6次广告间隔不能小于60s，后3次广告间隔不能小于30s
- 11) Banner/原生广告用户关闭超过5次后不再显示
- 12) 禁止误触广告设计包括但不限于：
 - 广告中浮现虚假关闭按钮引导用户误触；
 - 广告部分遮挡游戏功能性按键引导误触；
 - 设计需要连续点击的游戏按钮，在点击过程中突然出现广告（Banner、插屏、原生）；
 - 广告关闭按钮与游戏功能按键过近或重叠；
 - 非视频类广告不能用作激励场景如“看广告复活”“看广告获得奖励”“看广告签到”“看广告抽奖”“看广告开宝箱”“看广告减免”；