

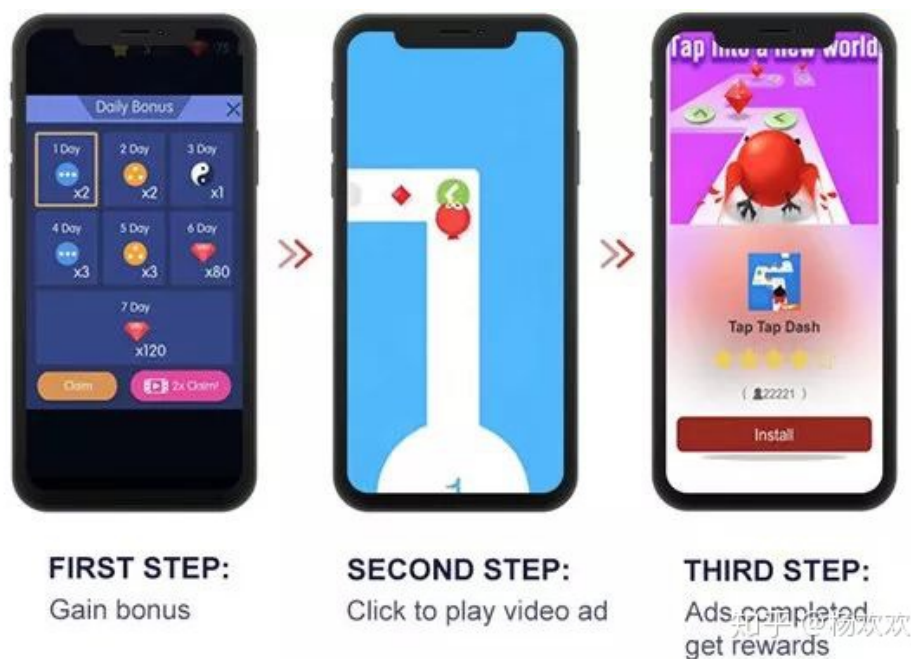
# <SSR>广告变现基础功能(第一期)

## 设计目的

1. 接入**第三方广告聚合sdk(Admob)**，在游戏一些玩法中插入播放**激励视屏(Rewarded video)**广告，玩家可通过观看广告获取一定的奖励
2. 需要照顾不同付费层级用户的体验
  - a. (主体)小非r：观看广告可作为基础收益提升或获得稀有资源的途径，每日需要有限制次数的规划，并有一些机制进行广告推送
  - b. 中大r：观看广告作为一些上层玩法的需求项目(比如每日任务)，主要拉动其对免看广告特权的购买
  - c. 超r：通过付费可获得免看广告特权，不推送广告奖励

## 激励视频 (RewardVideo) 接入

激励视频广告是由用户主动触发、通过观看视频广告而获取应用内奖励的一种广告形式。



1. 平台开户
2. 后台配置
  - a. 添加App

### b. 创建广告单元

### 3. sdk接入

## 基础功能及配置表结构

Index	中文字段名	英文字段名	字段类型	字段说明	补充说明
1	Id	Id	int	关键字，程序引用	
2	StringId	StringId	string	关键字，策划引用	
3	注释	Note	string	策划用	
4	按钮名称	Name	i18n	常规状态按钮显示的名称文本	
5	按钮图标	Icon	string	常规状态按钮显示的图标	
6	按钮名称(免看)	NameJump	i18n	免看状态按钮显示的名称文本	
7	按钮图标(免看)	IconJump	string	免看状态按钮显示的图标	
8	加载失败提示	LoadFailText	i18n	加载失败时弹窗提示文本	
9	展示次数	RvTimes	int	需要播放Rv的次数	缺省为1
10	展示CD	CdNext	int	两次展示的时间间隔(秒)	
11	附加奖励	AddReward	<u>ref@ItemGroup[]</u>	播放完成后附加的奖励道具组	不填则没有附加奖励

### 激励视频播放功能

在某个玩法系统中调用一则激励视频播放(通过特殊按钮的形式交互)，当玩家点击按钮后请求播放视频，若视频加载失败则弹窗提示加载失败信息，当激励视频播放完成后根据配置有如下操作：

- 当展示次数 $\leq 1$ 时：给调用方返回播放完成，进程交还给原玩法系统
- 当展示次数 $> 1$ 时：根据配置的展示CD进入等待时间，在播放按钮上展示倒计时，在CD结束后恢复为可点击播放视频的状态，当玩家点击后再次播放
  - 直至 已展示次数 $\geq$ 需求展示次数，给调用方返回播放完成，进程交还给原玩法系统
- 每次完成视频播放后，根据配置顺序依次给玩家发送对应奖励，奖励弹窗走默认规则
  - 若附加奖励配置为Null，则没有附加奖励

- 若附加奖励数量小于展示次数，则不足的奖励用附加奖励[0]补齐

## 激励视频免看功能

玩家可通过购买免看特权跳过激励视频的播放，直接领取奖励(或完成回调)

1. 特权可分为3档：
  - a. 每日可免看x条视频
  - b. 可累计免看x条视频
  - c. 终身免看所有激励视频
2. 当玩家拥有免看特权时，界面显示的Rv播放按钮按照配置的特殊图标、文本显示
3. 当玩家拥有免看特权点击播放Rv按钮后，直接跳过请求播放视频逻辑，进入播放完成阶段(发送奖励、展示CD)
4. 免看特权不能跳过多次展示的CD，仅能跳过播放Rv的过程

## 应用场景实现(邮件+商店)

1. 邮件
  - a. 结构扩展：Mail.csv新增「激励视频」ref@**RewardVideo**列，可配置观看激励视频的邮件索引；
  - b. 发送：暂时通过GM工具发送；
  - c. 类型：新增「玩法」→「激励视频」类型邮件，邮件标题可显示动态加载需要播放的激励视频数量(当前观看次数/总共需要观看次数)，如下图：



2. 商店/商城

- a. 结构扩展：ShopCommodity.csv新增「激励视频」ref@**RewardVideo**列，可配置激励视频的索引；
- b. 配置有「激励视频」索引的商品，每日有1次免费购买的机会，如下图：



- c. 当玩家点击按钮免费获得商品后，商品变为可通过观看「激励视频」免费获得的状态：



- d. 当玩家通过观看「激励视频」免费获得商品后，商品变为正常购买状态（免费购买、观看视频免费获得的商品不计入购买限量中）
- e. 每个自然日的零点刷新可免费/观看视频的商品，每日最多1次，次数不累加