

webediaTM

Pure Digital Entertainment Publisher



**Gaming
Portfolio**

Technische Spezifikationen

Allgemeine Informationen

Anlieferung

Anlieferung der Werbemittel per E-Mail an ads@webedia-group.de

Für integrierte Werbemittel gilt eine **Lieferfrist von 3 Werktagen**. Für Sonderwerbformen gilt eine **Lieferfrist von 5 Werktagen**. Die Mail für die Werbemittellieferung sollte folgende Informationen enthalten:

- Kundenname
- Kampagnenname
- Buchungszeitraum
- Gebuchte Seiten
- Platzierung auf der Seite
- Verlinkung: „<http://www.zielurl.com>“
- Ansprechpartner bei Rückfragen
- Positionierungsvariablen für externe Layer

Technische Kontrolle

Bei Anlieferung werden die Werbemittel einer Kontrolle unterzogen, ob sie den Spezifikationen entsprechen. Dennoch kann es nach Start der Kampagne zu Problemen kommen. Daher behält sich Webedia Gaming das Recht vor Werbemittel teilweise oder ganz zu entfernen, wenn:

- es nach Kampagnenstart zu massiven Beschwerden von Seiten des Nutzers (Users) kommt
- sich nachträglich herausstellt, dass das Werbemittel die Performance der Seite stört oder die des Rechners des Nutzers (Users)
- ein externes Werbemittel nachträglich ohne Absprache geändert wurde und nicht den Spezifikationen entspricht

Irreführende Werbung

Werbemittel, die den Nutzer (User) irreführen, sind untersagt.

Irreführend kann sein z.B. ein Werbemittel, das wie eine Windows Systemmeldung aussieht und die bekannte Windowssymbolik besitzt.

Bei Nichtbeachtung der Spezifikationen oder bei einer verspäteten/falschen Anlieferung kann es zu Komplikationen bei der Erfüllung der Kampagne kommen. Ein pünktlicher Kampagnenstart ist nicht mehr gewährleistet und die Kampagnenerfüllung ist unter Umständen gefährdet.

Standard Werbeformen

Standard Werbeformen

Standard Werbeformen					
Werbeform	Format (Breite x Höhe)	Gewicht SWF / GIF / JPG / HTML5	Sound	Streaming	Browser
Superbanner	728 x 90	max. 50 KB	nur auf Userinteraktion	ja*	IE, FF, Chrome
Fullbanner	468 x 60	max. 50 KB	nur auf Userinteraktion	ja*	IE, FF, Chrome
Skyscraper	120 x 600	max. 50 KB	nur auf Userinteraktion	ja*	IE, FF, Chrome
Wide Skyscraper	160 x 600	max. 50 KB	nur auf Userinteraktion	ja*	IE, FF, Chrome
Medium Rectangle	300 x 250	max. 50 KB	nur auf Userinteraktion	ja*	IE, FF, Chrome
Layer	400 x 400	max. 80 KB	nur auf Userinteraktion	ja*	IE, FF, Chrome
Footer Layer	1280 x 120	max. 80 KB	nur auf Userinteraktion	ja*	IE, FF, Chrome

- Anlieferung der Werbemittel mindestens **3 Werkstage** vor Kampagnenstart an ads@webedia-group.de
- Andere Größen bei Layer auf Anfrage möglich
- Wichtige Infos, technische Umsetzung (Sound, Flash, 3rd Party usw. ab Folie 22)
- Anlieferung der Werbemittel per E-Mail an den zuständigen Verkäufer oder das Projekt-Team
- * Streaming darf nur auf Userinteraktion starten. Ein On/Off Button muss vorhanden sein. Kein Autosound und kein „Loopen“ erlaubt.

Layer 400 x 400 (andere Größen auf Anfrage möglich)

Format: SWF oder HTML5

Größe: 400 x 400

Dateigewicht: 40 KB

3rd Party: ja

Streaming/Sound: nein, (Ausnahme: bei Buchung eines Streaming Layer erlaubt)

Erforderlich: Clickcommand (oder URL)

Hinweis:

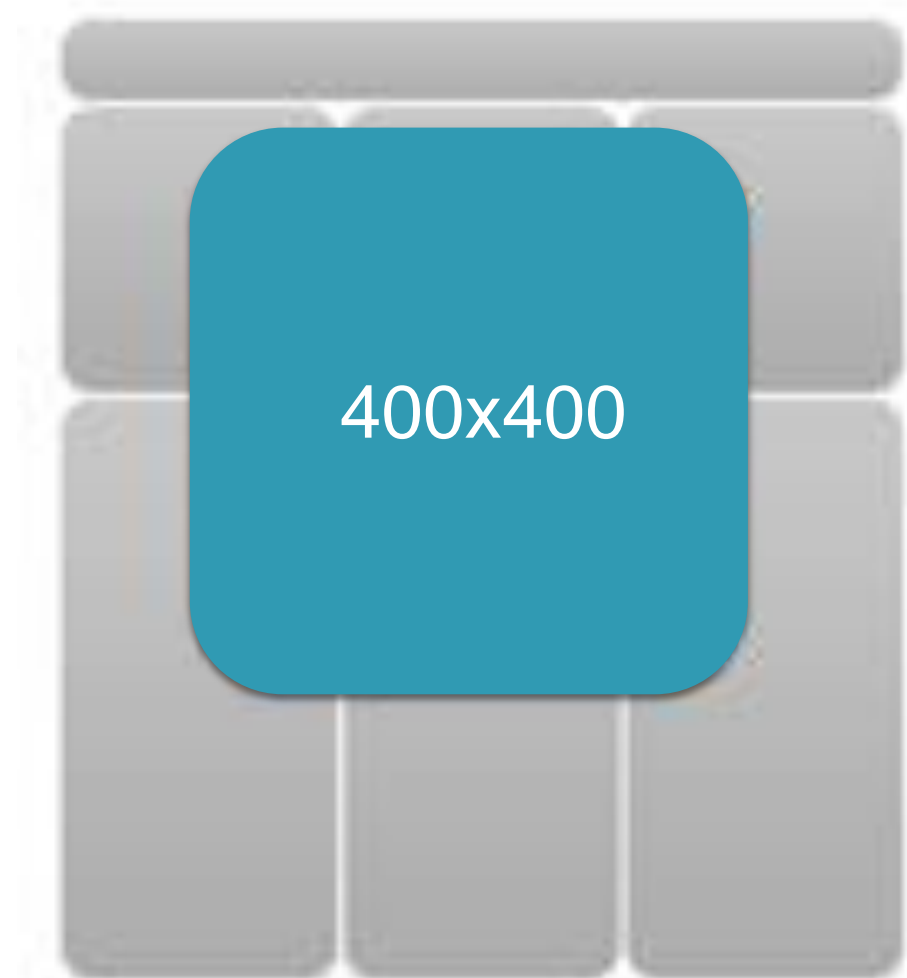
- Layer ohne Streaming schließen automatisch nach 10 Sekunden
- Video/Trailer darf nur auf Userinteraktion (Klick) starten
- Streaming Layer schließen nach max.30 Sekunden (ein on/off-Button muss vorhanden sein)
- Layer haben i. d. R. eine Größe von 400 x 400 px. Andere Größen auf Anfrage möglich.
- Der Layer muss einen gut sichtbaren Close-Button im oberen Drittel haben, der mit einem „X“ und mit einem „Schließen“ oder „Close“ gekennzeichnet ist.
- Die transparenten Flächen dürfen nicht mit Schaltflächen versehen sein. Nur sichtbare Elemente dürfen klickbar sein.

Close-Button AS2

```
on (release){  
    flash.external.ExternalInterface.call("adlayerhider");  
}
```

Close-Button AS3

```
import flash.external.ExternalInterface;  
function closeHandler(e) {  
    ExternalInterface.call("adlayerhider");  
}
```



Footer Layer max. 1280 x 120

Format: SWF /GIF /JPEG

Größe: 1280 x 120 (andere Größen auf Anfrage möglich; auch expandierende Footer)

Dateigewicht: 40 KB

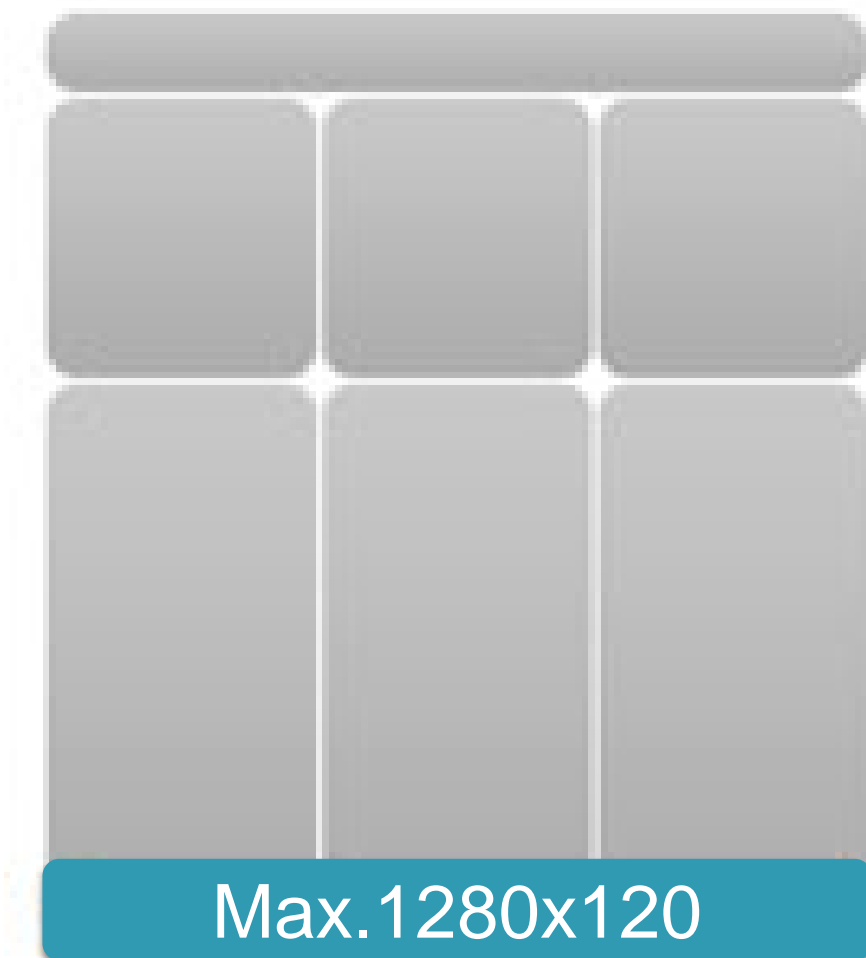
3rd Party: ja

Streaming/Sound: nein, (Ausnahme: bei Buchung eines Streaming Flashlayer erlaubt)

Erforderlich: Clickcommand (oder URL)

Hinweis:

- Expansion des Footer Layer nur auf User Interaktion, ebenso wie Video/Trailer
- Streaming Layer schließen max. nach 30 Sekunden (ein on/off-Button muss vorhanden sein)
- Footer Layer haben i. d. R. eine Größe von 1280 x 120 px. Andere Größen auf Anfrage möglich.
- Der Footerlayer muss einen gut sichtbaren Close-Button im oberen Drittel haben, der mit einem „X“ und mit einem „Schließen“ oder „Close“ gekennzeichnet ist.
- Die transparenten Flächen dürfen nicht mit Schaltflächen versehen sein. Nur sichtbare Elemente dürfen klickbar sein.



Close-Button AS2

```
on (release){  
    flash.external.ExternalInterface.call("adlayerhider");  
}
```

Close-Button AS3

```
import flash.external.ExternalInterface;  
function closeHandler(e) {  
    ExternalInterface.call("adlayerhider");  
}
```

Sonderwebformen

Sonderwerbformen

Sonderwerbformen					
Werbeform	Format (Breite x Höhe)	Gewichtung SWF/JPG/HTML5	Bemerkung	Streaming	Browser
Halfpage Ad	300 x 600	max. 50 KB	Doppelt so hoch, wie ein MPU	ja*	IE, FF, Chrome
Billboard (Header Ad)	980 x 250	max. 50 KB	-	ja*	IE, FF, Chrome
Interstitial/ Prestitial	800 x 600	max. 80 KB	SWF oder HTML5	ja*	IE, FF, Chrome
Banderole Ad	max. 770 x 250	max. 80 KB	SWF oder HTML5	ja*	IE, FF, Chrome
Wallpaper	928x90 + 160x600	max. 80 KB	Backgroundcolor	ja*	IE, FF, Chrome
Brandgate (Skin)	1580x250 + 300x550 + 300x550	max. 80 KB		ja*	IE, FF, Chrome
Tandem Ad (Layer + Standard)	400 x 400 + Standard (MPU, Sky, LB)	max. 80 KB	SWF oder HTML5	ja*	IE, FF, Chrome
Sitebar (skalierbar bis 50% und sticky)	120x600/ 160x600/ 200x600/ 300x600	max. 80 KB	SWF oder HTML5 (dynamisch)	ja*	muss für alle Browser und Versionen optimiert sein

- Anlieferung der Werbemittel mindestens **5 Werkstage** vor Kampagnenstart an ads@webedia-group.de
- Anlieferung der Werbemittel per E-Mail an den zuständigen Verkäufer oder das Projekt-Team* Streaming darf nur auf Userinteraktion starten. Ein On/Off Button muss vorhanden sein. Auto-Sound ist nicht erlaubt, Sound darf nur auf Userinteraktion starten

Interstitial/ Prestitial

Format: SWF / HTML5

Größe: 800 x 600

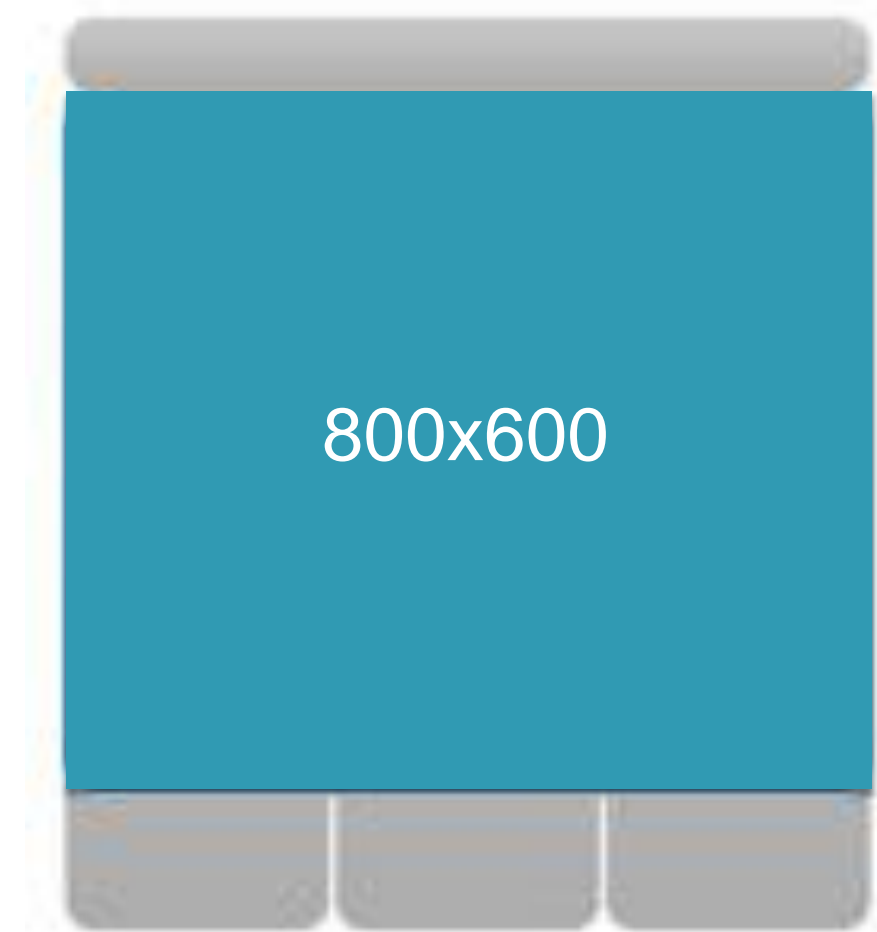
Dateigewicht: max. 80 KB

3rd Party: ja

Stream/Sound: ja

Erforderlich: Clickcommand (oder URL)

Anlieferung: 5 Werktage vor Kampagnenstart



Beschreibung:

Das Interstitial ist ein Werbemittel, welches bei Seitenöffnung oder Aktualisierung erscheint. Das Interstitial liegt über dem Content, der während des Einblendens des Werbemittels ausgegraut ist, damit das Interstitial besser sichtbar ist.

Nach 20 bis max. 30 Sekunden (je nach Länge des Videos) schließt das Interstitial selbständig!

- Buchung auf allen Plattformen möglich
- 3rd Party ist möglich (bitte 10 Werktage vor Kampagnenstart anfragen)
- Streaming und Sound ist möglich (bitte beachten, dass Videos nicht länger als max. 30 Sekunden sein dürfen, nach max. 30 Sekunden schließt das Interstitial selbständig)
- Video Datei: bei Flash: FLV Datei, optimale Größe < 10 MB (bei HTML 5: MP4 + webm, optimale Größe < 10 MB)
- Ein Schließen-Button wird von Webedia Gaming integriert
- Wichtige Infos technische Umsetzung (Sound, Flash, 3rd Party usw.) ab S. 22

Banner Ad

Format: SWF/ GIF / JPEG /HTML5

Größe: 20 x 250 exp → 770 x 250

Dateigewicht: max. 80 KB

3rd Party: nein (nur auf Anfrage möglich)

Stream/Sound: nein (Ausnahme: bei Buchung eines StreamingAds)

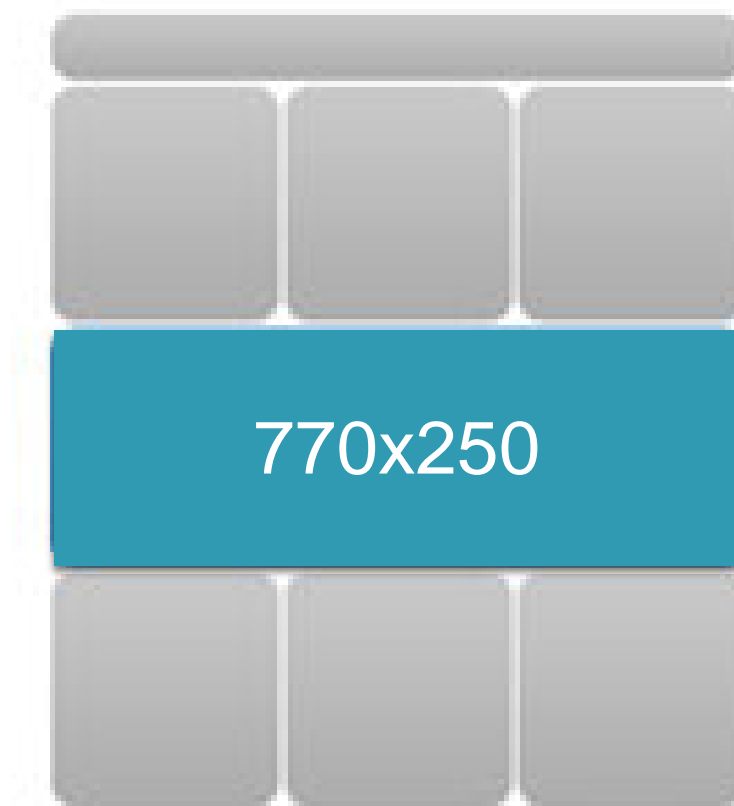
Erforderlich: Clickcommand (oder URL)

Anlieferung: 5 Werktage vor Kampagnenstart

Beschreibung:

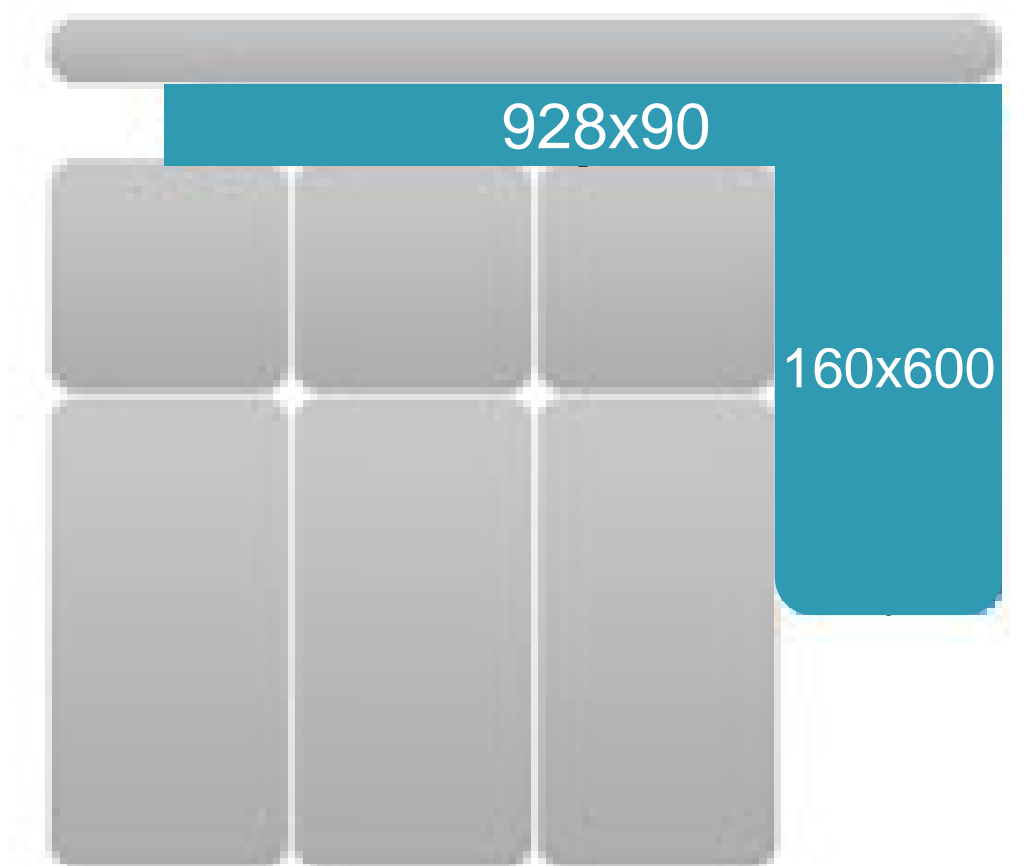
Das Banner Ad liegt über den Content und schließt sich automatisch nach 10 Sekunden als Reminder. Nach Klick expandiert das Werbemittel wiederholt nach links

- Buchung auf allen Plattformen
- 3rd Party ist möglich (bitte 10 Werktage vor Kampagnenstart anfragen)
- Streaming und Sound ist möglich
- Ein Schließen-Button wird von Webedia Gaming integriert
- Wichtige Infos technische Umsetzung (Sound, Flash, 3rd Party usw.) ab S. 22



Wallpaper

Format: SWF/ GIF / JPEG / HTML5
Größe: 928 x 90 + 160 x 600
Dateigewicht: max. 60 KB (pro Banner)
3rd Party: ja
Stream/Sound: nein
Erforderlich: Clickcommand (oder URL)
Anlieferung: 5 Werkzeuge vor Kampagnenstart



Beschreibung:

Tandem Werbemittel bestehend aus Superbanner und Skyscraper. Der Skyscraper schließt dabei rechts unterhalb des Leaderboard an.

- Für Superbanner (928x90 px) und Skyscraper (160x600 px) gelten die Spezifikationen für Standard-Werbemittel. Bitte verwenden Sie einen Skyscraper mit 160 px Breite.
- 3rd Party Wallpaper-Auslieferung nur über folgende von uns zertifizierte 3rd-Party-Dienstleister möglich: adscale, flashtalking, mediamind, groupm, adscale. (Für andere 3rd Party Adtags setzen Sie sich bitte mind. 10 Werkzeuge vor Kampagnenstart mit uns in Verbindung.)
- Bei physischer Anlieferung der Werbemittel bitte URL und Image-Zählpixel (kein JS-Pixel) separat anliefern
- Gewünschte Hintergrundfarbe in Hexadezimalcode z.B. FFFFFFF mit angeben

Expandable Wallpaper

Format: SWF/ GIF / JPEG / HTML5

Größe: 928 x 90 + 160 x 600

Dateigewicht: max. 60 KB (pro Banner)

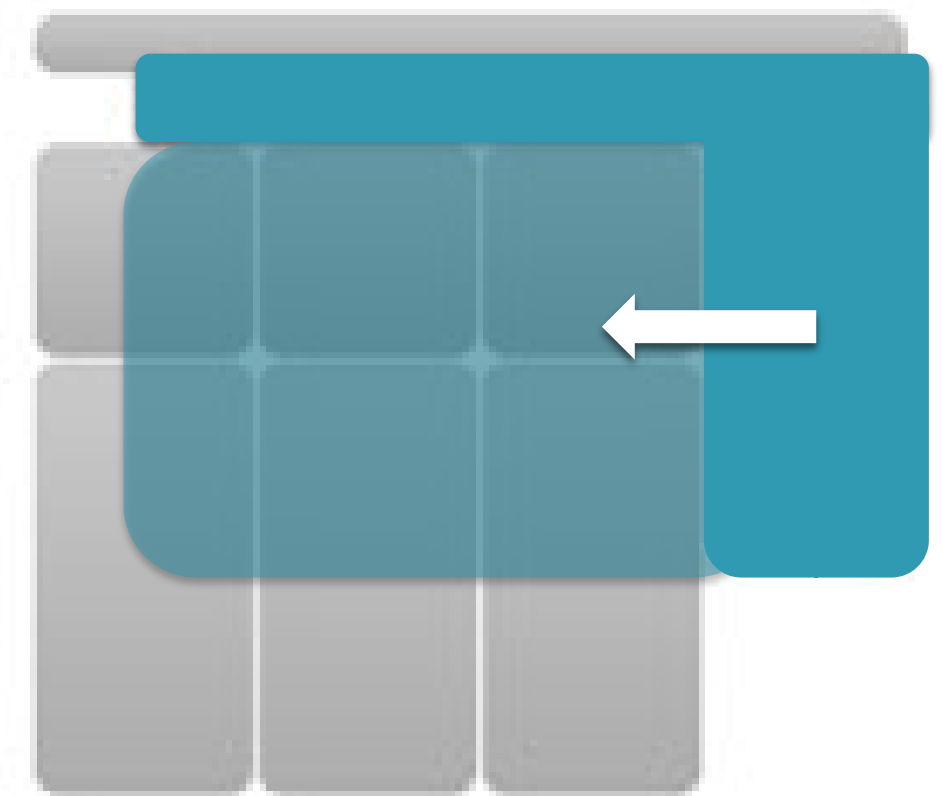
3rd Party: nein (nur auf Anfrage möglich)

Stream/Sound: nein

Erforderlich: Clickcommand (oder URL)

Anlieferung: 5 Werkstage vor Kampagnenstart

- Ein [Expandable Wallpaper](#) ist in der Grundform ein normales Wallpaper. Bei Mouseover entfaltet es sich zu einem Rechteck, welches von den Maßen her von Superbanner und dem Skyscraper begrenzt wird
- Die komplette Werbeform besteht aus 2 Teilen
 - Teil 1: Superbanner-Anteil mit 928 x 90 px
 - Teil 2: Skyscraper-Anteil mit 160 x 600 px, der bis auf max. 928 px nach links expandiert.
- Ein Videofeld und/oder Sound sind nur im entfaltetem Zustand zulässig.



Expandable Wallpaper

Javascript-Aufrufe

Bei Mouseover = „onRollOver“ muss die Javascript-Funktion `soi_expsky()` und bei „onRollOut „ muss `soi_colsky()` aus dem Flash aufgerufen werden
Ein Close Button ruft ebenfalls `soi_colsky()` aus dem Flash auf.

3rd Party

Für 3rd Party Adtags setzen Sie sich bitte mind. 10 Werktage vor Kampagnenstart mit uns in Verbindung

- Bei physischer Anlieferung der Werbemittel bitte URL und Image-Zählpixel (kein JS-Pixel) separat anliefern
- Das Werbemittel darf max. 90 KB haben
- Die Fallback Version (nur GIF/JPG) darf ebenfalls bis zu 90 KB haben
- Wie beim Wallpaper bitte eine Hintergrundfarbe als Hexcode angeben
- Bei physischen Wallpaper und 3rd-Party muss der entfaltete Skyscraper bei Mouseout zusammenfallen.
- Für das Zusammenfallen darf kein expliziter Klick des Users erforderlich sein.
- Wichtige Infos technische Umsetzung (Sound, Flash, 3rd Party usw.) **ab S. 22**
- Anlieferung der Werbemittel per E-Mail an den zuständigen Verkäufer oder das Projekt-Team

Tandem Ad (Layer)

Format: SWF/ GIF /JPEG / HTML5
Größe: 400 x 400 + integriertem Werbemittel
Dateigewicht: 60 KB (pro Banner)
3rd Party: ja
Streaming/Sound: nein
Erforderlich: Clickcommand (oder URL)
Anlieferung: 5 Werktage vor Kampagnenstart



- Ein Layer Tandem besteht aus einem normalen Layer und einem integrierten Werbemittel als Tandem
- Tandem Layer dürfen nur in einem AdTag angeliefert werden
- Auf Anfrage ist das Tandem auch erweiterbar auf Triple. Das Gesamtgewicht erhöht sich dann jeweils um das integrierte Werbemittel.
- Transparente Flächen dürfen nicht mit Schaltflächen versehen sein.
- Der Layer muss einen gut sichtbaren Close-Button im oberen Drittel haben, der mit einem „X“ und mit einem „Schließen“ oder „Close“ gekennzeichnet ist.
- Die Dateigröße von max. 80 KB ergibt sich aus dem Layer- und Banner-Anteil

Close-Button AS2

```
on (release){  
    flash.external.ExternalInterface.call("adlayerhider");  
}
```

Close-Button AS3

```
import flash.external.ExternalInterface;  
function closeHandler(e) {  
    ExternalInterface.call("adlayerhider");  
}
```

Brandgate (Sitebranding) – GameStar, GamePro, OnlineWelten*

Format: SWF/ GIF /JPEG /HTML5

Größe: 1580 x 250 + 300 x 550 + 300 x 550

Dateigewicht: 80 KB (pro Einzelteil)

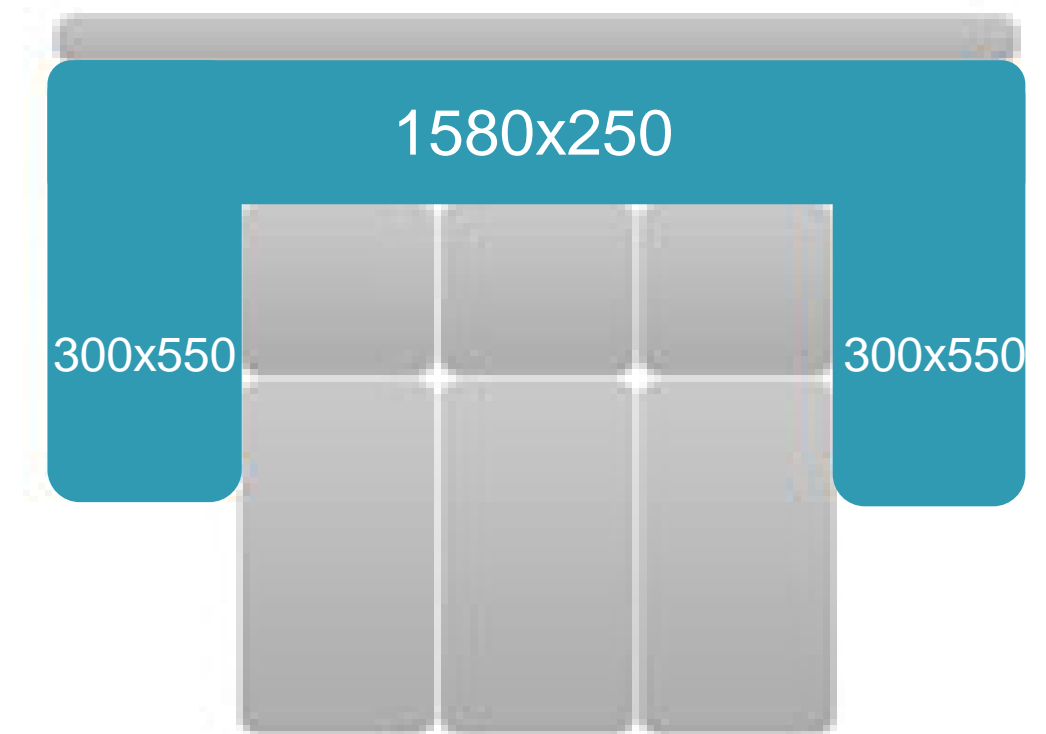
3rd Party: nicht möglich / physische Werbemittelanlieferung erforderlich

Stream/Sound: ja

Erforderlich: Clickcommand (oder URL)

Background: ist möglich. Gewünschte Hintergrundfarbe in Hexadezimalcode

Anlieferung: 5 Werktage vor Kampagnenstart



Besonderheiten:

Die Anlieferung des Brandgate erfolgt physisch in drei Teilen (Superbanner, Skyscraper links und Skyscraper rechts). Die Skyscraper sind jeweils unterhalb vom Superbanner positioniert.

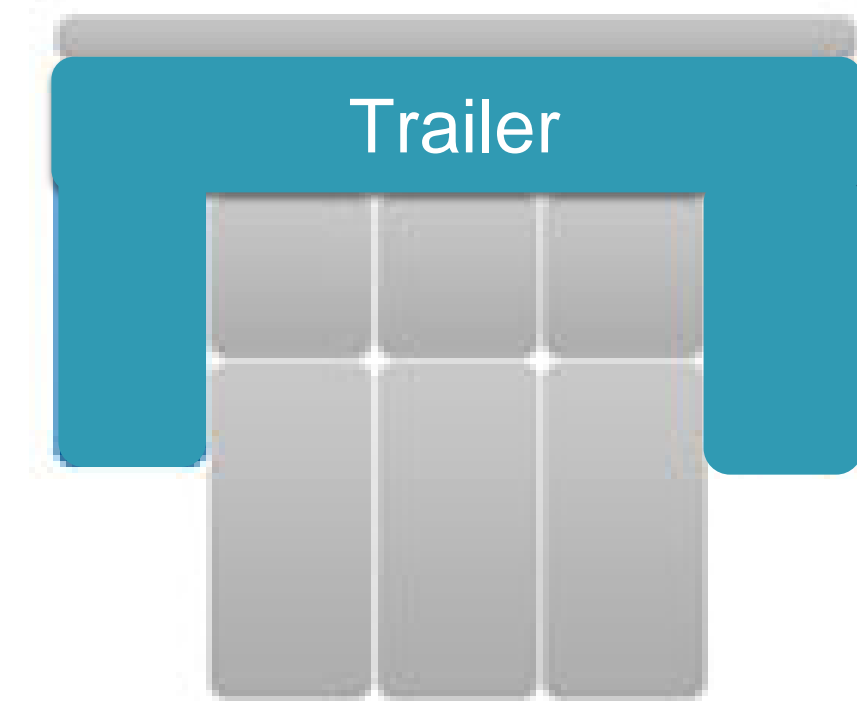
Für Sites mit nicht zentriertem Layout bieten wir keine Brandgates an. (z.B. Animexx.de)

Anlieferung via 3rd Party nur auf gesonderte Anfrage möglich!

* Gilt für alle Seiten des OnlineWelten Netzwerk mit Ausnahme Homerj.de und Animexx

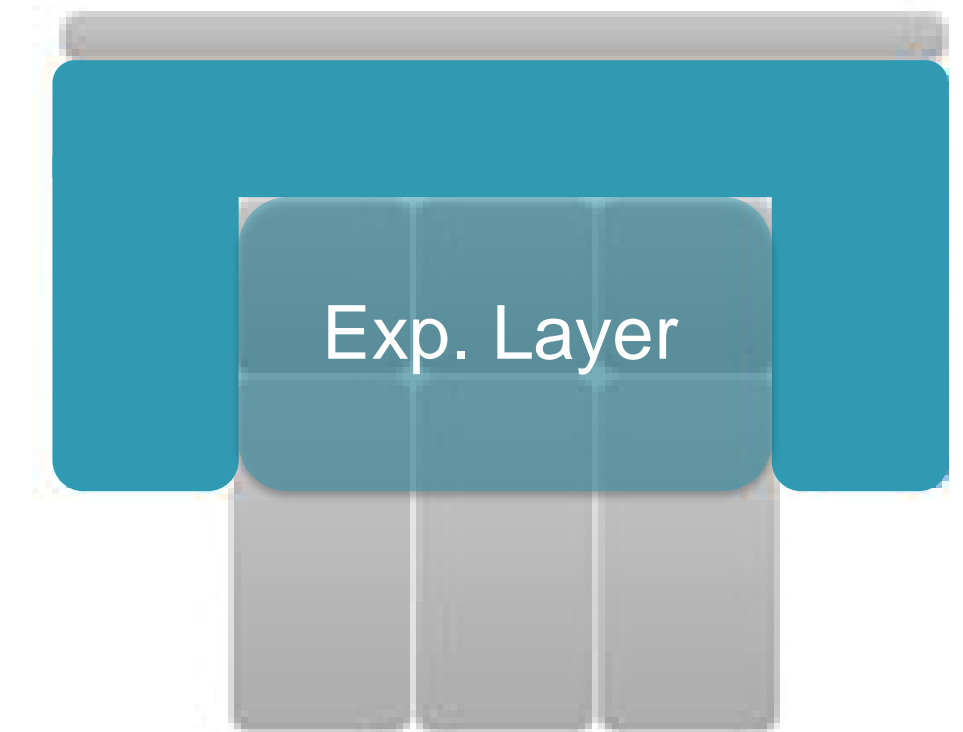
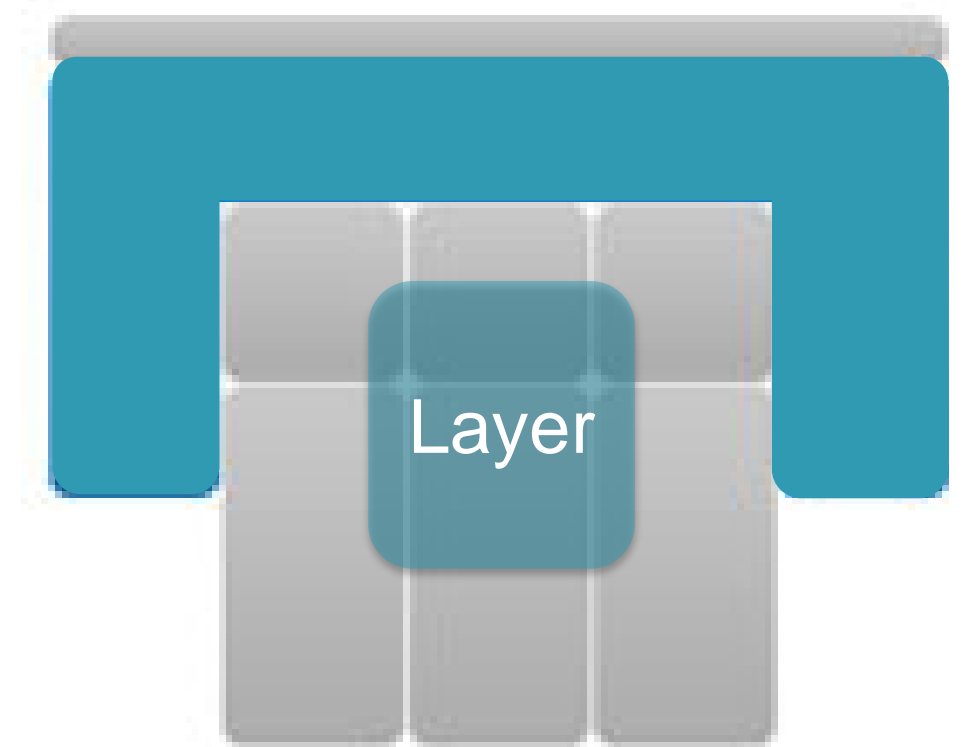
Brandgate + Trailer/ Layer

- Brandgates können mit einem Trailer kombiniert werden
- Bei Brandgates mit Trailer-, Videointegration sind folgende Punkte zu beachten:
 - das Video kann wahlweise im Topbanner oder auch in den Seitenteilen integriert werden
 - der Teil des Brandgates, in dem das Video integriert ist, muss entweder Flash, oder HTML5 sein (max. Banner Größe liegt bei 99KB!)
 - es muss ein statischer Fallback Banner mit angeliefert werden
 - **das Video darf nur auf Userinteraktion starten, nicht automatisch!**
 - Videos dürfen nicht automatisch loopen
 - ein On/Off Button für den Sound muss vorhanden sein
 - Videos die ein 18er Rating haben, oder brutale Gewaltszenen enthalten, dürfen nur von 22 Uhr bis 6 Uhr morgens geschaltet werden
 - bei Anlieferung des fertigen Werbemittels durch den Kunden/Agentur, **muss das Video auf Kundenseite gehostet werden** oder als Youtube-Video eingebunden werden, welches im YT-Channel des Kunden liegt
 - Webedia Gaming hostet Videos nur, wenn die komplette Kreation und Werbemittelerstellung bei Webedia selbst liegt!



Brandgate + Layer/ expandable Brandgate

- Brandgates können neben Videos, auch mit einem zusätzliche Layer kombiniert werden.
- Es gibt zwei Möglichkeiten für eine zusätzliche Layer:
 1. Es wird ein Brandgate plus zusätzlichen Layer angeliefert (Layer als extra Datei)
 - der Layer erscheint beim ersten Aufruf gemeinsam mit dem Brandgate
 - der Layer muss einen gut sichtbaren Close-Button haben
 - Auto-Ton bei integrierten Videos ist nicht erlaubt!
 - Das Brandgate in dieser Variante muss einen FC haben. Wenn nicht anders vom Kunden vorgegeben vergibt Webedia einen FC 2/24h. Ein exklusives Brandgate mit Layer ist nicht möglich.
 - Der zusätzliche Layer sollte eine Größe von 400x400px nicht überschreiten. Er wird mittig über dem Content platziert.
 2. Es wird ein expandable Brandgate angeliefert. In diesem Fall expandiert der Layer erst auf User-Interaktion.
 - der Top-Banner enthält einen Button, der auf Klick einen Layer (mit oder ohne Video öffnet)
 - das Werbemittel darf ohne FC ausgespielt werden
 - der Layer muss einen gut sichtbaren Close-Button enthalten
 - der Topbanner und der expandierende Layer werden als ein Banner mit entsprechenden expand Functions (adexpand und adcollapse) angeliefert
 - max. Dateigröße 99KB
 - der Layer/expandierende Teil sollte nicht größer als der Content sein, sprich, eine max. Größe von 980x550px nicht überschreiten



Expandable

Format: SWF / HTML5

Größe: möglich bei Superbanner/ Leaderboard, Skyscraper und Medium Rectangle/ MPU

Dateigewicht: max. 60 KB

3rd Party: ja

Stream/Sound: nein

Erforderlich: Clickcommand (oder URL)

Anlieferung: 5 Werkzeuge vor Kampagnenstart

- Ein Expandable ist ein Layer in Form eines integrierten Werbemittels
- Bei MouseOver expandiert der Layer und wird größer. Der Superbanner expandiert nach unten. Der Skyscraper expandiert nach links. Medium Rectangle expandiert gleichmäßig (Ausnahme bei FEM nur nach rechts. Bei Pro7 nur nach links)
- Bei MouseOut geht er in die Form eines integrierten Werbemittels zurück.
- Sound nur im expandierten Zustand

- JavaScript-Funktion aus dem SWF bei MouseOver:
Fullbanner = soi_exfull Skyscraper = soi_expsky Rectangle = soi_exprt

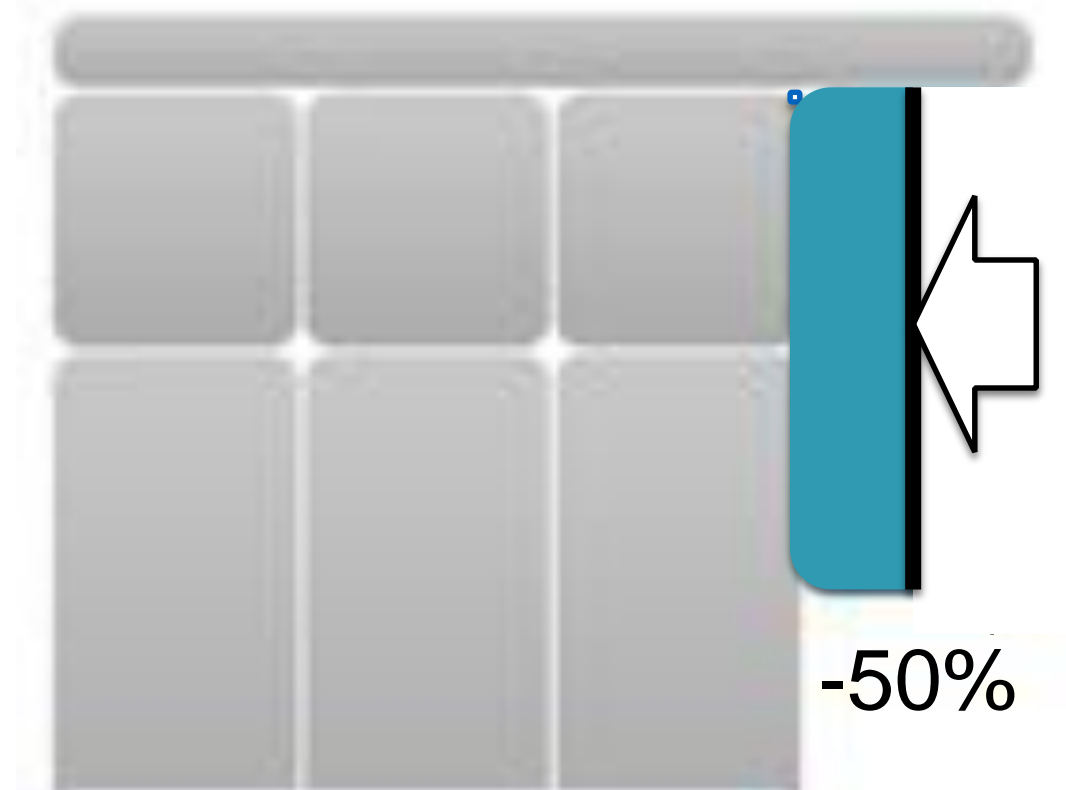
- JavaScript-Funktion aus dem SWF bei MouseOut:
Fullbanner = soi_colfull Skyscraper = soi_colsky Rectangle = soi_colrt

- object/embed 3rd-Party-TAGs müssen explizit wmode = opaque oder transparent haben
- Technik: Sound, Flash, 3rd Party und Streaming siehe technische Infos auf S. 22

Sitebar

- Format:** SWF / HTML5
Größe: 120x600 oder 160x600 oder 200x600 oder 300x600
Dateigewicht: max. 60 KB
3rd Party: ja, mit Einschränkung (siehe unten)
Stream/Sound: nein
Erforderlich: Clickcommand (oder URL)
Anlieferung: 5 Werkzeuge vor Kampagnenstart
Hinweis: skalierbar bis zu 50% und sticky

- Die Sitebar ist fest im sichtbaren Bereich der Seite verankert und bietet großflächige Präsenz, da es den freien Platz neben der Website nutzt. Das Werbemittel passt sich an die Bildschirmgröße an und garantiert so eine optimale Darstellung.
- 3rd Party:
 - Das Werbemittel darf den vorgesehen Werbeplatz nicht verlassen d.h. es darf nicht in den <body> oder andere HTML-Elemente der Seite einhängen.
 - Eingriffe in die Site (DOM) via Java Script nicht erlaubt
- Die Sitebar muss bei Anlieferung auf alle Browser und Browserversionen getestet und optimiert sein.



Technische Informationen

Allgemeines

- Bei animierten Werbemittel wird die Erstellung mit HTML5 empfohlen, da die kommenden Generationen des Firefox und des Chromes Flash automatischen blocken, bzw. nicht mehr unterstützen werden
- Die vom IAB aufgesetzten HTML5 Guidelines finden Sie hier:
<http://www.iab.net/html5>
<http://www.iab.net/media/file/HTML5DAv101.pdf>
- Wenn kein HTML5 verwendet wird, wird Flash Version 9 empfohlen. Aus technischen Gründen, können wir derzeit leider keine Flash-Werbemittel in der Version 7 oder kleiner annehmen
- Wir akzeptieren derzeit keine SWF Dateien in Flash 11, weil die meisten User diese Werbemittel momentan noch nicht wiedergeben können. Redirects sind davon ausgenommen.
- In jedem Fall muss immer ein GIF oder JPG als Fallback angeliefert werden
- Die URL darf nicht fest in das SWF implementiert werden
- Das Wort „Cookie“ darf nicht im Clickcommand oder Zählpixel stehen
- Alle URL's (auch Clickcommands) dürfen maximal 250 Zeichen haben
- Unter dem Begriff „ Clickcommand“ wird ein Link verstanden und kein kompletter 3rd Party Tag
- HTML5 Werbemittel können mittlerweile auf allen Webedia Gaming Seiten ausgeliefert werden

Anlieferung von HTML5-Werbemitteln

Wir akzeptieren diese Werbemittel ausschließlich als Redirect oder Iframe-Tag. Die physische Anlieferung ist aktuell ausgeschlossen.

HTML5 bei Standard-Werbeformen:

Bei der Anlieferung von HTML5 Werbemittel benötigen wir nur einen IFrame Redirect. Der SOM "clicktag" URL wird als Requestparameter im IFrame Redirect übergeben.

HTML5 bei Sonderwerbeformen:

Bei der Anlieferung von HTML5 Werbemittel benötigen wir nur einen JavaScript Redirect. Das Motiv muss in einem Iframe gerendert werden. Der "clicktag" URL wird als Requestparameter im JavaScript Redirect übergeben. Die Kommunikation zwischen der Seite und dem Iframe erfolgt mit postmessage. Dabei sollten die Eventattribute "origin" und "data" validiert werden. Die Scalierbarkeit (Expandieren und Kollabieren) oder Schließen des Werbemittels (richtet sich explizit nach der Werbeform) muss implementiert sein.

HTML5 Klicktag-Schreibweisen

Die Schreibweise für Klicktags lautet: clicktag

Die Schreibweise für Multi-Klicktags lautet: clicktag, clicktag1, clicktag2

Die Folgenden Codezeilen sind in das HTML5 Werbemittel zur Übergabe der Klicktags zu integrieren: Die Funktion liefert alle GET Parameter zurück, die an die Datei übergeben werden:

```
<script>
var getUriParams = function() {
var query_string = {}
var query = window.location.search.substring(1);
var parmsArray = query.split('&');
if(parmsArray.length <= 0) return query_string;
for(var i = 0; i < parmsArray.length; i++) {
var pair = parmsArray[i].split('=');
var val = decodeURIComponent(pair[1]);
if (val != "" && pair[0] != "") query_string[pair[0]] = val;
}
return query_string;
}();
</script>
```

Beispiel HTML und Zuweisung der Links: 2 HTML Links ohne zugewiesene Links:

```
<a href="#clicktag" id="clicktag">IAB clicktag</a>
<a href="#clicktag2" id="clicktag2">IAB clicktag</a>
```

HTML5 Klicktag-Schreibweisen

Mit diesen JavascriptZeilen lassen sich die Klicktags den HTML Elementen zuweisen:

```
<script>  
document.getElementById('clicktag').setAttribute('href', getUriParams.clicktag);  
document.getElementById('clicktag2').setAttribute('href', getUriParams.clicktag2);
```

Mit folgendem Aufruf können Sie die funktionierende clicktag Übergabe testen:

```
html5werbemittel.html?clicktag=%LANDINGPAGE%
```

Bitte ersetzen Sie *%LANDINGPAGE%* mit einer Testzielseite. Der Link muss URL-encoded übergeben werden (encodeURIComponent-Funktion).

Performance

Komplexe Animationen in den Werbemitteln können zu einer erhöhten CPU Last führen. Das Werbemittel darf nicht mehr als 10% Auswirkung auf die CPU Last eines durchschnittlichen Rechners haben. Die CPU Last lässt sich mit dem Taskmanager testen.

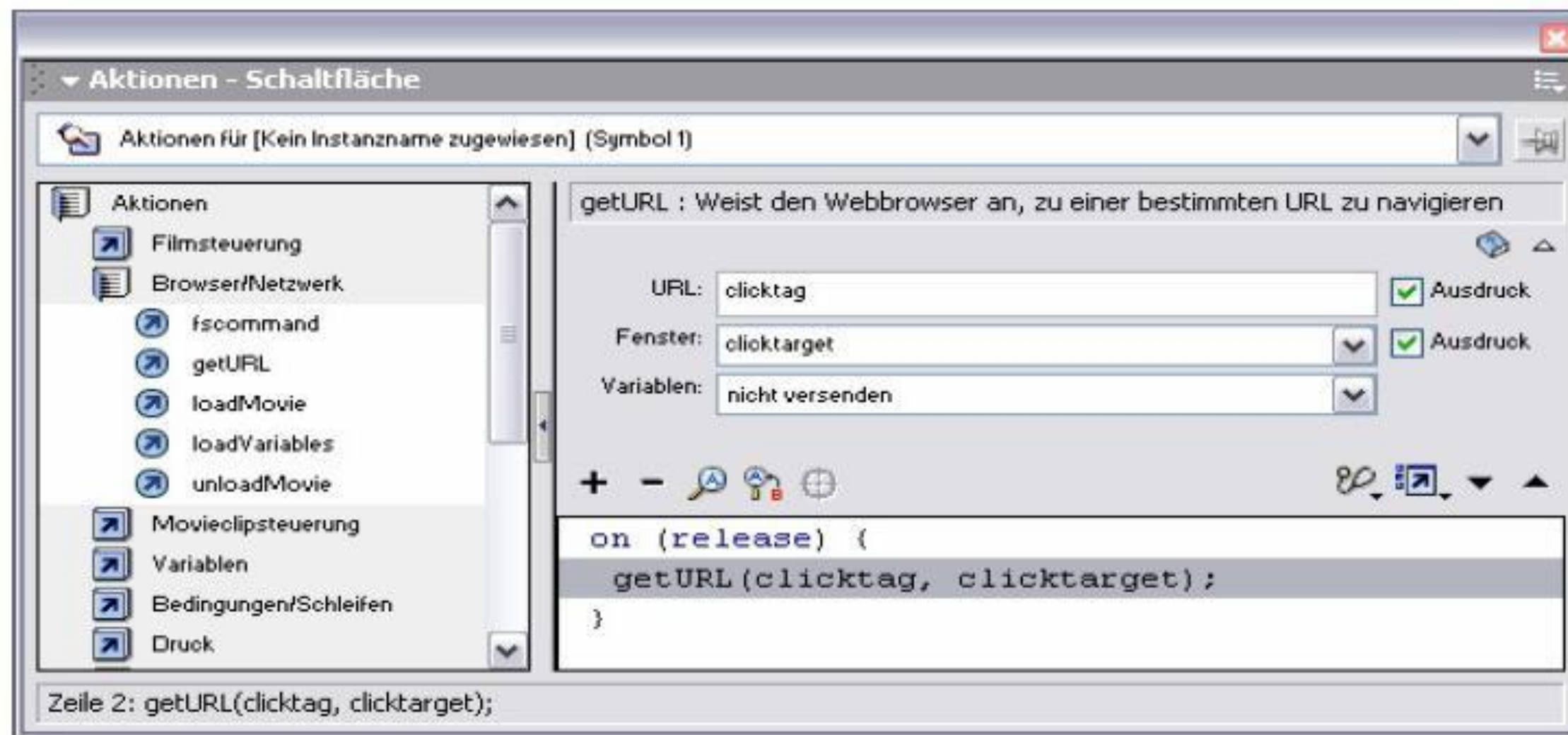
Um eine hohe CPU Last zu vermeiden, empfiehlt Webedia Gaming den Macromedia Standard von 24 Frames pro Sekunde nicht zu überschreiten. Auch sollten rekursive Schleifen und aufwändige Tweenings vermieden werden.

Webedia Gaming behält sich vor CPU intensive Werbemittel abzulehnen bzw. abzuschalten.

Flash

Programmierung

Für die Verlinkung der Flash-Datei muss in der obersten Klickebene ein Button hinzugefügt werden. Der Button muss mit folgendem Befehl versehen sein:



Falls die Verlinkung in Flash in einen Movie eingebettet wird, müssen „clickTag“ und „clicktarget“ zu „_root.clickTag“ und „_root.clicktarget“ abgeändert werden.

Flash

Programmierung

- Funktionsaufruf: ExternalInterface.call
Flashlayer müssen sich nach 10 Sekunden automatisch schließen
- Ein Layer muss einen gut sichtbaren Close-Button haben, der mit einem „X“ und mit einem „Schließen“ oder „Close“ gekennzeichnet ist.
- Die transparenten Flächen dürfen nicht mit Schaltflächen versehen sein. Nur sichtbare Elemente dürfen klickbar sein

Close-Button AS2

```
on (release){
```

```
    flash.external.ExternalInterface.call("adlayerhider");
```

```
}
```

```
}
```

Close-Button AS3

```
import flash.external.ExternalInterface;
```

```
function closeHandler(e) {  
    ExternalInterface.call("adlayerhider");  
}
```

Flash

Schaltflächenbelegung für Flash AS3 - Werbemittel / Flashplayer 9+10

```
var clickTag:String=loaderInfo.parameters.clickTag;
_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, extLnk);
_btn.buttonMode=_btn.useHandCursor=true;

function extLnk(ev:Event = null):void {
ExternalInterface.call("window.open", clickTag, "_blank");
}
```

Ansonsten die „clickTag“-Methode anwenden:

```
on(release) {
getURL(clickTag, clicktarget);
}
```

Flash

Programmierung

Verlinkung/Coding

- Die Ziel-URL wird nicht ins SWF eingebaut, bitte „clickTag“-Methode anwenden.
- Falls die Verlinkung in einer sub timeline eingebettet ist, bitte _level0: vor clickTag einfügen.
- Die Klick-URL darf nicht länger sein als 250 Zeichen, keine Sonderzeichen und keine Kommata enthalten

Animation

Falls der letzte Frame am Ende der Timeline leer ist, muss darauf geachtet werden, dass das Werbemittel mit einer aussagekräftigen Message stehenbleibt.

3rd Party

Wenn nicht anders angegeben ist, schalten wir unsere Werbeformen gerne auch unter Einsatz von 3rd Party Adtags. Hierbei akzeptieren wir in der Regel Adtags der auf dem Markt gängigen 3rd Party Anbieter, sofern diese

- auch Aufrufe auf mobilen Endgeräten zählen
- den IAB Guidelines entsprechen und
- unseren technischen Spezifikationen entsprechen

Zudem muss eine Erreichbarkeit von 99% des 3rd Party Servers gegeben sein.

Webedia Gaming behält sich vor 3rd Party Werbemittel aus technischen Gründen abzulehnen.

- 3rd-Party-Werbemittel dürfen den Container, in den sie geladen werden, nicht verlassen. Sie dürfen sich also nicht in den <body> oder andere HTML-Elemente der Seite einhängen.
- Tandem Layer können nur in einem AdTag angeliefert werden
- Für beide Werbemittel muss gewährleistet sein, dass die Style Eigenschaft Position durch den Vermarkter gesetzt werden kann. Dies ist notwendig, da das zweite Werbemittel evtl. auch absolut positioniert werden muss (z. B. Skyscraper)
- Bei einem Tag wird der Hinweis benötigt welche Variablen verwendet werden

3rd Party

- Bei Javascript gilt „adlayer_x und adlayer_y“ für den Layer als Variable und „ad_x und ad_y“ für das zweite Werbemittel. Für die Position Eigenschaft gilt „adlayer_pos und ad_pos“. Als „default“ Wert sollte der Layer „absolut“ haben und das Zweitwerbemittel „relative“
- Für Drittwerbemittel usw. bitte Variablen angeben
- Bei Layern müssen Seitens 3rd Party per Javascript die Selectboxen & Iframes ausgeblendet werden. Wenn der freie Layer auf hidden gesetzt wird, müssen alle ausgeblendeten Selectboxen & Iframes wieder aktiviert werden.

Informieren Sie uns bitte bei:

- Cookie Einsatz
- Aufrufe Ihres JavaScript / Iframe –Tags zu anderen Servern (4. Server)

3rd Party

Tracking-Pixel, Tracking-SWF und Tracking-Iframes dürfen keinen Raum einnehmen. Sie dürfen auch keine sichtbaren Farb-Pixel erzeugen.

Eine Methode, die in allen drei Fällen funktioniert, ist das Setzen der Style-Eigenschaften:
position: absolute; left: -5000px;

Tracking-Pixel können alternativ über JavaScript durch Zuweisung an `new Image().src` ausgelöst werden, ohne dass ein HTML-Element erzeugt wird.

Es ist nicht ausreichend, `width` und `height` über `Attribut` oder `Style` explizit auf `0px` zu setzen.

Streaming & Sound

Webedia Gaming unterscheidet zwischen Flash-Streaming und Video-Streaming.

Derzeit sind von Webedia Gaming die beiden Streaming-Anbieter Vendi Interactive und Doubleclick (Falk) zertifiziert.

Flash –Streaming

ist eine Videosequenz, die in einem Flash komprimiert vorliegt bzw. in einem Flash als flashkomprimierte Videosequenz nachgezogen wird. Sollten Sie ein Flash –Streaming Werbemittel in Erwägung ziehen, welches nicht von den oben zertifizierten Anbietern stammt, nehmen Sie bitte mit uns Kontakt auf.

Video –Streaming

ist eine Videosequenz, die von einem Streaming Server einem User als Quicktime, Windows Media oder Real Media übermittelt wird. Hier wird die Bandbreite vom Streaming Server gemessen und entsprechend eine angepasste Datenmenge sequenziell übermittelt.

Streaming & Sound

Anforderungen:

- **Streamings dürfen nur auf Userinteraktion starten, nicht automatisch**
- Streamings müssen einen „on“ bzw. einen „off“ Button haben
- Videos/Trailer dürfen nicht automatisch loopen
- Sound darf erst durch einen Klick auf einen „Sound-On“ Button starten
- Das Gesamtgewicht des Werbemittels darf nicht größer als 95 KB sein
- In jedem Fall muss ein Streaming ein Fallback mit den Spezifikationen eines integrierten Werbemittels haben

Sound:

- Sounds dürfen nicht loopen
- Die Lautstärke des Werbemittels muss angemessen sein
- Der Sound bei Werbemitteln muss standardmäßig auf „off“ stehen.
- Der User muss durch betätigen eines „on“ Buttons den Sound selbst starten (kein Mouseover).
- Der Sound muss durch einen weiteren Klick wieder zu stoppen sein.

Informationen zum Tracking

- Folgende Kampagnen werden von Webedia Gaming getrackt und nach Ende der Kampagne an den Kunden reported:
 - Alle Display Kampagnen (Standardwerbemittel und Sonderformen) → Reporting der gelieferten Impressions und Klicks
 - StandAlone Kampagnen → Öffnungen, Öffnungsrate, Klicks, Klickrate
 - Redaktionelle Kampagnen
 - Microsites/Produktseiten/Advertorials → Seitenaufrufe/ Pageimpressions
 - Gewinnspiele → Seitenaufrufe/Pageimpressions, Gewinnspielteilnehmer
 - Redaktionelle Bannerkampagnen die mit Promotion gekennzeichnet werden z.B. Teaser Kampagnen → Impressions, bedingt Klicks
 - Logo Integrationen und Sponsoring → nur Impressions
 - Mobile Banner Kampagnen → Impressions, Klicks
- Angelieferte Trackings und Zählpixel vom Kunden können bei folgenden Kampagnen integriert werden
 - Alle Display Kampagnen (Standardwerbemittel und Sonderformate)
 - Auf Anfrage StandAlone Kampagnen
 - Mobile Kampagnen → auf Anfrage und nur bei Anlieferung von mobilen Trackings

BITTE BEACHTEN: Bei redaktionellen Kampagnen aller Art (Microsites, Gewinnspiele, redaktionelle Banner etc.) kann Webedia Gaming keine Trackings seitens Kunden annehmen und integrieren!

Ansprechpartner Kampagnenbetreuung

Pia Aschenbrenner

Head of Campaign- and Projectmanagement

Telefon: +49 (89) 360 86 655

Fax: +49 (89) 360 86 99655

Email: pia.aschenbrenner@webedia-group.com

Daniela Kretschek

Campaign- and Projectmanagement

Telefon: +49 (89) 360 86 451

Fax: +49 (89) 360 86 99451

Email: daniela.kretschek@webedia-group.com

Laura Zwanziger

Sales Marketing & Conception

Telefon: +49 (89) 360 86 691

Fax: +49 (89) 360 86 99691

Email: laura.zwanziger@webedia-group.com

Werbemittelanlieferung an ads@webedia-group.de