

Generelle Spezifikationen Werbemittel und Anlieferungsfristen:

Anlieferung der Werbemittel und technische Fragen per E-Mail an:

banner@stroer-interactive.de

In der Email sollte der Kundename, Kampagnenname, der Zeitraum der Kampagne, der Werbeträger, Zuordnung der Werbemittel bei einzelnen Platzierungen und ein Ansprechpartner für Rückfragen mit angegeben sein.

Übergabe der Werbemittel an Ströer Interactive: mindestens 3 Werktage vor Schaltung bei Standardwerbemitteln (Fullbanner, Leaderboard, Skyscraper, Wideskyscraper, Medium Rectangle), idealerweise als ZIP-Datei.

Bei einem Werbemitteltausch muss exakt angegeben werden, welches Werbemittel getauscht werden soll, Anlieferungsfrist von mind. 3 Tagen vor dem Werbemitteltausch.

Alle Standardwerbemittel sollten dem IAB-Standard entsprechen, genauere Informationen erhalten Sie unter <http://www.iab.com/pages.php?page=6>

Sonderformate (z.B. TandemAds, Expandable Ads, Layer, Wallpaper/Hockeystick, Banderole, Splitscreen) müssen mind. 5 Werktage vor Schaltung angeliefert werden, idealerweise als ZIP-Datei, diese Werbemittel müssen ggf. zusätzlich von der Platzierung/Webseite freigegeben werden.

Die Ziel-URL einer Anzeige muss ordnungsgemäß funktionsfähig sein und zu einer (zum Kampagnenstart) funktionsfähigen Website führen. Sie darf nicht zu einer Email-Adresse oder einer Datei führen.

Die Anzeigen dürfen keine Downloads von Software auf den Computer eines Nutzers auslösen, ohne dass der Nutzer zuvor eindeutig und in auffälliger Weise über Installation, Betrieb und Entfernung der Software informiert wird und der Nutzer Gelegenheit hat, nach dieser Information die Installation der Software abzulehnen.

Wenn die Anzeigen die technischen Spezifikationen oder die inhaltlichen Grundsätze nicht erfüllen, kann sich dadurch das Anfangsdatum für eine bestimmte Platzierung und/oder Kampagne verzögern.

Sollte ein Anzeigeninhalt verspätet eintreffen oder die technischen Spezifikationen nicht erfüllen, behält sich Ströer Interactive das Recht vor, die Kampagne um die Anzahl der Tage zu verschieben, die der Anzeigeninhalt verspätet eingetroffen ist, um die vertraglich vereinbarten Impression/Klick-Ziele zu erreichen.

Sollte eine außerplanmäßige Pausierung der Auslieferung während der Kampagnenlaufzeit aufgrund von Wartungs-/Umbauarbeiten an der Ziel-Seite oder bedingt durch einen Werbemittelwechsel nötig sein, so ist hierauf rechtzeitig hinzuweisen.

Redirects/Thirdparty-Tags

Redirects/Thirdparty-Tags müssen bei Anlieferung zu Testzwecken freigeschaltet sein. Wenn in einer Anzeige Thirdparty-Tags (ATLAS, Eyeblaster, Newtention, Mediaplex, Adition, ADTECH etc.) verwendet werden, fügen Sie bitte spezifische Trafficking-Anweisungen bei, ebenso einen Ansprechpartner bei dem Drittpartner.

Flashlayer

Layer sollten auf jeden Fall positionierbar sein, die Info, über welche Variablen dies erfolgt, muss mitgeteilt werden. Der Layer muss zwingend einen Schliessen-Button und einen Timeout von max. 15 - 20 Sekunden enthalten.

Bei Anlieferung von Layern über einen Redirect müssen optional Formfelder und IFrames ausgeblendet werden können.

Genauere Spezifikationen erhalten Sie auf Anfrage.

Banderole/Splitscreen

Wir benötigen Standard- Flash-Werbemittel inkl. Fallback mit opt. Reminder-Gif.

Banderole: Format: 770x250 px (Reminder:21x250 px) / Splitscreen-Format 300x600 px (Reminder:100x20 px).

Es gelten unsere Flash-Standard-Spezifikationen, diese erhalten Sie auf Anfrage.

Positionierung des Werbemittels und alle Funktionen (Ein-und Ausklappen, Reminder) erfolgen über unser Werbemittel-Template.

Genauere Spezifikationen erhalten Sie auf Anfrage.

Expandable Ads

Expandable Ads müssen einen Schliessen-Button enthalten.

Es besteht die Möglichkeit, dass das Werbemittel bei OnClick oder MouseOver geöffnet bzw. bei OnClick oder MouseOut geschlossen wird.

Genauere Spezifikationen erhalten Sie auf Anfrage.

Richmedia/HTML-Banner

Bei Richmedia-Bannern ist darauf zu achten, dass es durch eine geeignete Benennung der Variablen und Elemente möglichst keine ungewollten Interaktionen zwischen Bannern einer Kampagne oder gar zwischen den Bannern und Seiteninhalten kommt. Sollte das Werbemittel die Form-Methode enthalten, so nutzen sie nur die „GET“ Funktion. Bitte entfernen Sie alle „Comments, Spaces & Tabs“ aus dem Code.

Genauere Spezifikationen erhalten Sie auf Anfrage.

Sound

Sound in Werbemitteln nur auf User Interaktion erwünscht.

Sollten Sie Soundeffekt/Musik in Ihrem Werbemittel verwenden wollen, berücksichtigen Sie bitte folgende Punkte:

- Der Soundeffekt darf nicht ohne Userinteraktion beim Starten des Werbemittels abgespielt werden. Bitte kontaktieren Sie vor Schaltung der Werbemittel unser Produktmanagement für eine aktuelle Liste der Möglichkeiten.
- Der Sound darf nur einmal abgespielt werden und sich nicht wiederholen (kein Loop)

- Auf dem Werbemittel muss eine gut sichtbare Möglichkeit bestehen um den Sound zu deaktivieren, z.B. gekennzeichnet durch die Wörter "Sound an/aus", "Ton an/aus" und/oder einen stilisierten Lautsprecher.

Flash-Werbemittel:

Liefern Sie bitte immer bei Flash-Werbemitteln zusätzlich ein alternatives Bild (GIF, JPEG) mit an.

Dieses Bild wird dann an Benutzer ausgeliefert, die das Flash Plugin nicht besitzen oder es deaktiviert haben.

Bitte hinterlegen Sie keine direkten URLs im Flashwerbemittel, wir können sonst keine Klickauswertung zur Verfügung stellen.

Um eine reibungslose Auswertung der Klicks sicherzustellen, berücksichtigen Sie bitte folgende Punkte:

- Die verlinkende(n) Schaltfläche(n) sollte(n) immer in der obersten Ebene (Layer) der Flash Zeitlinie liegen, sollte dies nicht möglich sein, weisen sie der Schaltfläche die Variable root.clickTag (ActionScript 2.0) oder _level0.clickTag (ActionScript 2.0) zu.

-

Beispiel (ActionScript 2.0):

```
on (release) {  
  getURL(clickTag, "_blank");}
```

Endergebnis mit root (ActionScript 2.0):

```
on (release) {  
  getURL(_root.clickTag, "_blank"); }
```

Endergebnis (Actionscript 3.0):

Funktionsaufruf für den clickTag erfolgt über event.listener.

Es muss ein Instanzname für die Schaltfläche vergeben werden z.B. button, im Schlüsselbild der Zeitleiste wird folgendes Script hinterlegt:

```
button.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
function(){navigateToURL(new URLRequest(root.loaderInfo.parameters.clickTag),  
"_blank")  
}  
);
```

Oder:

```
button.addEventListener(  
MouseEvent.MOUSE_UP,  
function(event: MouseEvent): void {  
  var sURL1: String;  
  if ((sURL1 = root.loaderInfo.parameters.clickTag)) {  
    void ExternalInterface.call('open', sURL1, '_blank');}}
```

- Sollten Sie eine andere Schreibweise des clickTag's benutzt haben (z.B. clicktag, clickTAG) weisen Sie uns bitte unbedingt bei Anlieferung des Werbemittels darauf hin.

Wir übergeben dann beim Einbau der Werbemittel die Ziel-URL und das Zielfenster an das Flash und nehmen eine Klickzählung vor.
Genauere Spezifikationen erhalten Sie auf Anfrage.

Wallpaper/Hockeystick/Hintergrundeinfärbung

Liefern Sie das Werbemittel bitte grundsätzlich in einzelnen Teilen an.
Wir benötigen Leaderboard und Skyscraper/Wideskyscraper in separaten Dateien.
Wir positionieren beide Werbemittel pixelgenau auf dem Werbeträger.
Der Skyscraper wird standardmäßig rechtsbündig am Leaderboard positioniert, optional gibt es die Möglichkeit den Skyscraper auch unten am Leaderboard zu positionieren, Platzierungen auf Anfrage.

Sollten Sie die Animation der beiden Dateien aufeinander abstimmen wollen, so benutzen Sie bitte die in Flash vorhandene LocalConnection() Methode.
Weitere Informationen zu der Verwendung und den Möglichkeiten der Methode erfahren Sie auf der Website des Herstellers <http://www.adobe.com/devnet/flash/>

Die Einfärbung kann in Kombination mit einem Hockeystick angewandt werden, bei der die Hintergrundfarbe einer Website in die Farbe ihrer Wahl umgeändert wird.
Bitte liefern Sie uns hier für den hexadezimalen Farbcode (z.B.: #000000) an.
Klickbarer Hintergrund je nach Platzierung auf Anfrage möglich.

Mobile Werbemittel

Alle Mobile Werbemittel müssen in der Werbemittelgrafik eindeutig als Werbung gekennzeichnet werden. Wir empfehlen daher eine Kennzeichnung durch einfügen des aus dem Teletext bekannten Kennzeichens "-w-" in der Werbemittelgrafik selber.

Mobile Image Banner

Anlieferung mind. 5 Werkstage vor Schaltung der Werbemittel.
Um eine optimale Geräteabdeckung zu gewährleisten, muss das Werbemittel in allen vier vorgegebenen Größen angeliefert werden. Dabei sind die Seitenverhältnisse der verschiedenen Bannertypen zu berücksichtigen.

Mobile Image Layer

Anlieferung mind. 5 Werkstage vor Schaltung der Werbemittel.
Um eine optimale Geräteabdeckung zu gewährleisten, muss das Werbemittel in beiden vorgegebenen Größen angeliefert werden.

Endscreen Ad

Anlieferung mind. 5 Werkstage vor Schaltung des Werbemittels.

DART STUDIO (Expanding, PagePeel, In-Page Instreaming etc.)

Anlieferung mind. 5 Werktage vor Schaltung der Werbemittel, Erstellung der Werbemittel mit DART-STUDIO (mtf).

Sie erhalten von uns entsprechende FLA-Templates zur Erstellung der Werbemittel bzw. richten wir Ihnen gerne auf Anfrage einen Zugang zu STUDIO ein, um Ihnen den direkten Zugriff auf die Templates und Dokumentationen zu ermöglichen.

Folgende Files werden benötigt:

- Alle finalen SWF-Dateien
- Alle Fallback-Images (GIF/JPEG)
- Alle Windows-Fonts
- Betriebssystem sowie, Flashversion
- KlickURLS
- Tracking Events
- Alle Video-Dateien (als FLV oder als uncodierte Datei)
- Die Videostream-Länge ist auf höchstens 30 Sekunden beschränkt.
- Ton darf nur auf Useraktion starten, Button Mute erforderlich
- Video kann Nutzer-initiiert sein, Buttons Play, Stop, Pause optional

Genauere Spezifikationen erhalten Sie auf Anfrage.

Instreaming Ad Formate (Prerolls, Midrolls, Postrolls, Overlays (cut in))

Anlieferung mind. 5 Werktage vor Schaltung der Werbemittel

Folgende Video-Dateien können implementiert werden: FLV,AVI,MPEG,MOV,WMV

- Maximale Anzeigedauer zwischen 7 und 20 Sekunden (IAB 15 und 30)

Video Ads: Streaming Flash wird vor (Pre-Roll), nach einer bestimmten Zeit (Midroll oder Overlay), am Ende (Post-Roll) je nach Platzierung/Webseite des eigentlichen Video-Inhalts angezeigt. Ein automatisches Looping des Werbespots ist allerdings nicht möglich.

- *Optional Companion Ads* – normalerweise als Text- oder Banner-Werbemittel zeitgleich um den Video-Player platziert.
Formate: 728x90, 160x600, 300x250 je nach Platzierung/Webseite
- Bitte beachten Sie unsere Spezifikationen für Flash- bzw. HTML-Werbemittel
- Redirects/Thirdparty-Tags müssen bei Anlieferung zu Testzwecken freigeschaltet sein.
- Wenn in einer Anzeige Thirdparty-Tags (ATLAS, Eyeblaster, newtention, Mediaplex, Adition, ADTECH etc.) verwendet werden, fügen Sie bitte spezifische Trafficking-Anweisungen bei.

Genauere Spezifikationen erhalten Sie auf Anfrage.

Sollte ein Format mit den angegebenen Möglichkeiten nicht umsetzbar sein oder möchten Sie weitere Sonderformate anfragen, bitte kontaktieren Sie unser Sales-Team.

Alle Werbemittel müssen in der vorgegeben Pixelgröße (Höhe und Breite) angeliefert werden. Bitte überschreiten Sie nicht die max. Datei- und Pixelgrößen der unterschiedlichen Werbeformen:

<p>Bigsizebanner/Leaderboard/Fullbanner Medium Rectangle/Skycraper [728x90/468x60/300x250] [120x600/160x600/200x600]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dateigröße GIF/JPEG: max. 30 KB Flash: max. 40 KB HTML: max. 40 KB (inkl. HTML-Datei, GIFS JavaScript-Dateien etc.)
<p>Popunder/Popup [600x400]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dateigröße GIF/JPEG: max. 30 KB Flash: max. 40 KB HTML: max. 40 KB (inkl. HTML-Datei, GIFS, JavaScript-Dateien etc.) • Weitere Popunder/Popupgrößen auf Anfrage (max. 600x400)
<p>Siteunder [1024x768]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dateigröße: max. 40 KB • weitere Größen auf Anfrage (max. 1024x768)
<p>Flash Layer [400x400]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Format in Pixel nach Absprache • Als Flashlayer werden alle contentüberlagernden, via style platzierten Flashwerbemittel bezeichnet. • Dateigröße: max. 40 KB • weitere Größen auf Anfrage (max. 640x480)
<p>TandemAds [728x90 + 120/160x600] [728x90 + 300x250] [120/160x600 + 300x250]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dateigröße GIF/JPEG: max. 30 KB Flash: max. 50 KB
<p>Expandable Ads [728x90/300] [120/400x600] [160/400x600] [300/500x250/500]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dateigröße GIF/JPEG: max. 30 KB Flash: max. 50 KB

<p>Wallpaper/Hockeystick [728x90 + 120/160x600]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dateigröße pro WM GIF/JPEG: max. 30 KB Flash: max. 40 KB HTML: max. 40 KB (inkl. HTML-Datei, GIFS, JavaScript-Dateien etc.) • zusätzlich Hintergrundefärbung möglich • opt. klickbarer Hintergrund je nach Platzierung
<p>Banderole (+ Reminder) [770x250]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dateigröße GIF/JPEG: max. 30 KB Flash: max. 40 KB • opt. Reminder-Gif 21x250 px
<p>Splitscreen (+ Reminder) [300x600]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dateigröße GIF/JPEG: max. 30 KB Flash: max. 40 KB • opt. Reminder-Gif 100x20 px
<p>Dart Motif [Expanding, PagePeel, In-Page-Instreaming etc.]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dateigrößen erhalten Sie auf Anfrage • Erstellung der Werbemittel mit DART-STUDIO
<p>Instreaming (VideoAds)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pre-, Midrolls, Postrolls (opt.mit CompanionAds) • Overlays (cut in) • Dateigröße: 400x300 (Minimum) bzw. 640x480 Pixeln Format: 4:3 oder 16:9 max. 3 MB

<p>Weitere Sonderformate auf Anfrage</p>	
--	--

MMA Image Banner im 6:1 Breite x Höhe-Verhältnis ("Default")	X-Large Image Banner	<ul style="list-style-type: none"> • 300 x 50 Pixel • universal statische .gif, .png, .jpg < 10 KB Dateigröße • ergänzend animierte .gif < 15 KB Dateigröße
	Large Image Banner	<ul style="list-style-type: none"> • 216 x 36 Pixel • universal statische .gif, .png, .jpg < 6 KB Dateigröße • ergänzend animierte .gif < 9 KB Dateigröße
	Medium Image Banner	<ul style="list-style-type: none"> • 168 x 28 Pixel • universal statische .gif, .png, .jpg < 4 KB Dateigröße • ergänzend animierte .gif < 6 KB Dateigröße
	Small Image Banner	<ul style="list-style-type: none"> • 120 x 20 Pixel • universal statische .gif, .png, .jpg < 2 KB Dateigröße • ergänzend animierte .gif < 3 KB Dateigröße
	Text Tagline (optional)	<ul style="list-style-type: none"> • Bis zu 24 Buchstaben für X-Large • Bis zu 18 Buchstaben für Large • Bis zu 12 Buchstaben für Medium • Bis zu 10 Buchstaben für Small
MMA Image Banner im 4:1 Breite x Höhe-Verhältnis („Extended“)	X-Large Image Banner	<ul style="list-style-type: none"> • 300 x 75 Pixel • universal statische .gif, .png, .jpg < 10 KB Dateigröße • ergänzend animierte .gif < 15 KB Dateigröße
	Large Image Banner	<ul style="list-style-type: none"> • 216 x 54 Pixel • universal statische .gif, .png, .jpg < 6 KB Dateigröße • ergänzend animierte .gif < 9 KB Dateigröße
	Medium Image Banner	<ul style="list-style-type: none"> • 168 x 42 Pixel • universal statische .gif, .png, .jpg < 4 KB Dateigröße • ergänzend animierte .gif < 6 KB Dateigröße
	Small Image Banner	<ul style="list-style-type: none"> • 120 x 30 Pixel • universal statische .gif, .png, .jpg < 2 KB Dateigröße • ergänzend animierte .gif < 3 KB Dateigröße
	Text Tagline (optional)	<ul style="list-style-type: none"> • Bis zu 24 Buchstaben für X-Large • Bis zu 18 Buchstaben für Large • Bis zu 12 Buchstaben für Medium • Bis zu 10 Buchstaben für Small

	<p>Medium Image Banner</p> <ul style="list-style-type: none"> • 168 x 42 Pixel • universal statische .gif, .png, .jpg < 4 KB Dateigröße • ergänzend animierte .gif < 6 KB Dateigröße
	<p>Small Image Banner</p> <ul style="list-style-type: none"> • 120 x 30 Pixel • universal statische .gif, .png, .jpg < 2 KB Dateigröße • ergänzend animierte .gif < 3 KB Dateigröße
	<p>Text Tagline (optional)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bis zu 24 Buchstaben für X-Large • Bis zu 18 Buchstaben für Large • Bis zu 12 Buchstaben für Medium • Bis zu 10 Buchstaben für Small <p>Alle Angaben inklusive Leerzeichen</p>
Mobile Image Layer	<ul style="list-style-type: none"> • 200 x 250Pixel und 320 x 400 Pixel • universal statische .gif, .png, .jpg < 15 KB Dateigröße • ergänzend animierte .gif < 20 KB Dateigröße <p>Mobile Image Layer werden nur auf Geräten der GK5 (Geräteklasse 5 - Handys und Smartphones mit einer Displaybreite ≥ 320 Pixel) ausgeliefert.</p>
Endscreen Ad	<ul style="list-style-type: none"> • 480 x 285 Pixel • universal statische .gif, .png, .jpg < 25 KB Dateigröße • ergänzend animierte .gif < 35 KB Dateigröße