

Technische Daten

Wallpaper

Das Wallpaper setzt sich aus 2 Werbemitteln zusammen, einem Superbanner und einem Skyscraper.

Sollten die Werbemittel mit „LocalConnection“ synchronisiert werden, müssen diese sich gegenseitig so lange abfragen, bis eine Verbindung steht, und erst dann anfangen abzuspielen.

Ist eine Hintergrundeinfärbung (Site Branding) gewünscht, benötigen wir den entsprechenden Hex-Code (z.B. #000000 = schwarz).

Wichtig: Bitte berücksichtigen Sie auch beim Wallpaper die Einbindung des „clickTAG“. Alle Infos dazu lesen Sie auf Seite 29.

Übersicht Werbemittel/Größen/Gewicht/Infos

Werbemittel	Dateigröße	Gewicht	Wichtig/Info
SuperBanner	869x90 px	max. 25 KB	
Skyscraper	120/160/200/300x600 px	max. 30/40/50/60 KB	
Wallpaper	siehe Seite 8/9	max. 85/95/105/115 KB	
Button	234x60 px	max. 15 KB	
Rectangle	300x250 px	max. 40 KB	
Fullsize Banner	481x60/90/120 px	max. 20/25/30 KB	
Fullsize Banner Videos	735x100 px	max. 30 KB	Nicht als SWF-Datei
Content AD	300x250 px	max. 40 KB	
Skyscraper On Tour	120x513 px	max. 30 KB	Diese Werbemittel dürfen nicht als SWF-Datei produziert werden. Bitte im Format GIF oder JPG erstellen.
Skyscraper Bild des Tages	120x513 px	max. 30 KB	
Skyscraper Sport im Bild	120x513 px	max. 30 KB	
Fullbanner Blitzlicht	468x93 px	max. 25 KB	

Checkliste

für die Erstellung von Flash-Werbemittel

- 1 Das jeweilige Webformat in der vorgesehenen Größe erstellen.
- 2 Bei Werbeformaten, wo die Hintergrundfarbe weiß sein soll, muss diese als eigene Hintergrundebene eingefügt werden.
- 3 Transparente Schaltfläche über das gesamte Werbemittel (auf einer eigenen Ebene) legen.
- 4 Ordnen Sie dieser Schaltfläche das Ereignis `getURL` zu (siehe Code in Grafik unten). Bitte keine Verlinkungs-Adresse im ActionScript-Code eingeben!

```

1 on (release) {
2   getURL(clickTAG,clickTARGET);
3 }

```

- 5 Exportieren als Version Flash Player 8 und ActionScript 2.0



- 6 Schicken Sie die .swf-Datei und die gewünschte Linkadresse an marketing@stol.it