



## FORMATE

Hier finden Sie tabellarisch alle Werbebanner, deren Größen, Volumen und Dateiformate.

### BANNERFORMATE UND MAXIMALE DATEIGRÖSSEN

FORMAT	PIXEL	GIF/JPG	FLASH	DATEIFORMATE
<b>UNIVERSAL AD PACKAGE</b>				
Big-Size Banner	728 x 90	20 K	30 K	GIF/JPG/SWF
Medium Rectangle	300 x 250	20 K	20 K	GIF/JPG/SWF
Rectangle	180 x 150	15 K	20 K	GIF/JPG/SWF
Wide Skyscraper	160 x 600	20 K	30 K	GIF/JPG/SWF
<b>UNIVERSAL FLASH LAYER</b>				
Universal Flash Layer	400 x 400	—	30 K	—
<b>FLASH LAYER</b>				
Flash Layer	individuell	—	30 K	—
<b>WEITERE STANDARDS</b>				
Full-Size Banner	468 x 60	15 K	20 K	GIF/JPG/SWF
PopUp	200 x 300	15 K	20 K	GIF/JPG/SWF
PopUp	250 x 250	15 K	20 K	GIF/JPG/SWF
Standard Skyscraper	120 x 600	20 K	25 K	GIF/JPG/SWF
<b>SONDERGRÖSSE</b>				
Navi-Banner(links)	150 x 60	15 K	20 K	GIF/JPG/SWF

Weitere Informationen zu den oben genannten Bannerformaten finden Sie hier:  
<http://www.ovk.de/online-werbung/werbeformen/standardwerbeformen.html>



## FLASH WERBEMITTEL

Gerade bei Flash-Werbemitteln müssen bei einer Verlinkung des Banners einige Dinge beachtet werden. Hier finden Sie Details zu Fallback-Images und Beispiele von möglichen Verlinkungsfunktionen.

### IMAGE- UND FALLBACK-WERBEMITTEL

Mögliche Bild-Formate: GIF und JPEG  
Maximales Gewicht: 15 KB bis 30 KB je nach Format (siehe Mediadaten)

Statische und animierte GIF-Dateien sind möglich

### FLASH-WERBEMITTEL

Maximales Gewicht: 20 KB bis 30 KB je nach Format (siehe Bannerformate). Ausnahmen sind in Einzelfällen nach Absprache möglich. Bitte liefern Sie immer ein Fallback-Image (siehe Image- und Fallback-Werbemittel) mit. Das Fallback-Image wird Nutzern angezeigt, die kein Flash-Plugin oder Javascript verwenden.

Hilfestellung für die Erstellung klickbarer Flashbanner finden Sie hier.

### HINWEISE ZUR VERLINKUNG

Es dürfen keine festen Links innerhalb der Flash-Datei bestehen. Alle URLs und das Zielfenster werden durch unseren AdServer generiert. Innerhalb von Flash verwenden Sie bitte dazu die Action-Script Funktion `getURL()`. Unser Adserver übergibt die Ziel-Url und das Ziel-Fenster an Flash über die Variablen `clicktag` und `clicktarget`. Bitte beachten Sie Groß- und Kleinschreibung.

#### BEISPIEL 1

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

Sollte die Variable nicht an der Stelle verfügbar sein, an der das `getURL` aufgerufen wird, so muss gegebenenfalls `_root.` hinzugefügt werden.

#### BEISPIEL 2

```
on (release)
{
  getURL (_root.clicktag, _root.clicktarget);
}
```

Sollte das Werbemittel mehrere Links enthalten, so setzen sich die Variablen entsprechend fort:

`clicktag`, `clicktag1`, `clicktag2`, usw. Bitte teilen Sie uns gegebenenfalls mit, welche Variable für welche Schaltfläche (Button) verwendet wird.

### NACHLADEN VON FLASHINHALTEN

Bitte liefern Sie uns immer eine komplette `swf`-Datei. Das nachträgliche Laden von Filmen in die `swf`-Datei ist nicht gestattet.

### ANZAHL DER FILMSCHLEIFEN

Das animierte Werbemittel muss noch maximal 3 Wiederholungen stoppen. Dies erreichen Sie durch die Function „`stop()`“ am Ende der Zeitleiste. Bitte achten Sie unbedingt darauf, dass die Animation einen harmonischen Bewegungsablauf hat, die vom Betrachter wahrgenommen werden können.

```
stop();
```



## HTML WERBEMITTEL

Auch HTML Werbemittel haben eindeutige Spezifikationen die Sie auf dieser Seite finden können.

### FLASH MIT EIGENER HTML-STEUERDATEI

Wenn Sie die Flashwerbemittel mit einer zusätzlichen Steuerdatei (HTML) anliefern möchten, ist folgendes zu beachten:

Bitte bedenken Sie, dass Ihre Javascripte unter Umständen auf einer Seite ausgeführt werden, die noch andere JavaScript-Funktionen mit evtl. dem gleichen Namen enthält. Darum sollte auch der Kundennamen in die Funktions- und Variablen-Namen mit einfließen, um Namenskonflikte zu vermeiden.

Bitte integrieren Sie in die Steuerdatei einen so genannten Sniffercode, zur Überprüfung, ob der Nutzer das Flash-Plugin oder Javascript verwendet. Entsprechend müssen sie dann ein Fallback-Image darstellen, das auch hier mit angeliefert werden muss (siehe Image und Fallback-Werbemittel).

Je nach Werbemitteltyp muss der Wmode für Flash entsprechend angegeben werden. - wmode=transparent für Flash-Layer Werbemittel - wmode=opaque für alle anderen Flash-Werbemittel

### BEISPIEL

```
<PARAM NAME="wmode" VALUE="opaque" ...>  
<EMBED wmode="opaque" ...>
```

### HTML UND D-HTML-BANNER

Besonders D-HTML-Banner benötigen für die Auslieferung über einen AdServer ganz besondere Anpassungen. Deshalb bitten wir um eine rechtzeitige Absprache mit uns. Wenn Sie Formulare verwenden, dann sollten sie per GET übertragen werden und die Ziel-URL muss absolut sein.

### BEISPIEL

```
<form action="http://www.ihrserver.com/script.cgi" method="get">
```

Es ist zwingend erforderlich, jedes Element relativ zu positionieren (auch alle Animationen).  
Die Banner dürfen nur inline - StyleSheets enthalten.

### BEISPIEL

```
<div id="test" style="position:relative; Opx;"></div>
```

Unser AdServer liefert das Werbemittel als Codefragment in die entsprechende Seite. Wir benötigen daher nur den HTML-Code ihres Werbemittels.

Auf die Angabe von  
<HTML><HEAD></HEAD><TITLE></TITLE><BODY></BODY></HTML>  
müssen Sie verzichten.

Bitte bedenken Sie, dass die Scripte unter Umständen auf einer Seite ausgeführt werden, die noch andere JavaScript-Funktionen mit evtl. dem gleichen Namen enthält. Darum sollte auch der Kundennamen in die Funktions- und Variablen-Namen mit einfließen, um Namenskonflikte zu vermeiden. Bitte liefern Sie auch stets ein Fallback-Werbemittel mit.