

# Technische Spezifikationen für Wallpaper / Hockeysticks

## 1. Anlieferung von Werbemitteln & Grundlegendes

- Die Werbemittel müssen als Werbung zu erkennen sein und mit dem Wort „Anzeige“ gekennzeichnet werden.
- Fake-Closebutton sind in Standard-Werbemitteln nicht erwünscht.
- Um die Performance von langsameren Rechnern nicht zu stören, darf die Bildrate max. 18-22 fps nicht überschreiten. Bitte vermeiden Sie auch rekursive Schleifen.
- Die Positionierung, ob der Sky neben oder unterhalb des Bigsizebanners liegt, ist in der Regel nach Kundenwunsch variabel.

**WICHTIG:** Bitte senden Sie uns die Werbemittel bis spätestens drei Werktage vor Kampagnenstart unter Angabe von Kunden, Kampagnennamen, Platzierung, Laufzeit, sowie FlashVersion an

[trafficde@hi-media.com](mailto:trafficde@hi-media.com)

**Ihre Ansprechpartner: Ad Operations Team**  
Telefon: +49 211 30277 410  
Fax: +49 211 30277 444  
eMail: [trafficde@hi-media.com](mailto:trafficde@hi-media.com)

## 2. Werbeformate

Hi-Media arbeitet mit den gängigen Standards des OVK. Dadurch ist eine einheitlichere Verwendung der Werbemittel möglich.

### 2.1. Standardformate:

Bezeichnung, Format	Max. Dateigröße	Mögliche Dateiformate
<b>Hockeystick</b> (728x90 + max. 160x600)	Pro Format 40 KB	jpg, gif, html, swf+gif
<b>Wallpaper</b> (728x90 + max. 160x600 + Hintergrundefärbung)	Pro Format 40 KB	jpg, gif, html, swf+gif

## 3. Flash Banner Click Tracking

### 3.1 Allgemeines

Wir empfehlen die Verwendung von Flash-Dateien maximal in Version 8.

### 3.2 Implementierung

Bitte beachten Sie, dass alle Flash-Werbemittel das korrekte Click Tracking beinhalten müssen. Hi-Media nutzt wie die meisten anderen Vermarkter die clickTAG-Methode.

#### 3.2.1 clickTAG-Methode

Die Klick URL steht in Flash in Form der Variable clickTAG zur Verfügung. Es ist nötig, dass die Schreibweise des clickTAGs beibehalten wird, damit die Klicks auf das jeweilige Werbemittel korrekt gezählt werden können.

Bitte verwenden Sie folgendes Actionscript zur Verlinkung des Werbemittels:

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

#### 3.2.2 Verwendung mehrerer clickTAG-Varianten in einer Datei

Wir empfehlen, nur eine Schreibweise des clickTAGs einzusetzen. Das involvieren verschiedener Varianten in ein Werbemittel kann unter Umständen zu Fehlern führen.

### 3.3 Multilinks

Sollen in einem Flash-Werbemittel mehrere Ziel-URLs verwendet werden, sollten hierfür die Variablen clickTAG, clickTAG1, clickTAG2, etc. verwendet werden.

ActionScript Beispiel:

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

ActionScript Beispiel:

```
on(release) {  
    getURL(_root.clickTAG1, "_blank");  
}
```

ActionScript Beispiel:

```
on(release) {  
    getURL(_root.clickTAG2, "_blank");  
}
```

**Hinweis:** Helios IQ unterstützt bis zu 10 clickTAGs in einem Flash-Werbemittel. Die maximale Anzahl hängt von der Gesamtlänge aller URLs ab, da die meisten Browser eine URL nach ca. 1000 Zeichen abschneiden.

## 4. Local Connection

### 4.1 Allgemeines

Um die Werbemittel synchron zu halten, empfehlen wir, Local Connect zu verwenden.

### 4.2 Verwendung von „Class“

Da es bei Local Connect kleine Unstimmigkeiten geben kann, empfehlen wir die Verwendung von Klassen. Informationen dazu finden Sie auch hier:

<http://flash.area-network.de/projekte/aslocalconnect/de/>

## 5. Sound + Videostreamings

### 5.1 Sounds & Soundloops

Sound innerhalb der Werbemittel darf nur auf Userinteraktion starten. Dazu gehören entweder MouseOver/MouseOut oder Start/Stop-Button. Sound-Loops sind erlaubt, sofern vom User abstellbar.

## 5.2 Streaming & Videos

Streamings können direkt starten. Es sollte bestenfalls die Möglichkeit für den User bestehen, das Streaming zu starten und zu stoppen. Ton darf dennoch nicht direkt starten, sondern muss auf Userinteraktion beginnen.

## 5.3 Nachladen von Dateien und Flashfilmen (pathTAG)

### 5.3.1 pathTAG

Die Variable pathTAG enthält den Pfad zu den von Ihnen hochgeladenen Werbemittel-Dateien. Sie wird verwendet, um weitere Flash-Filme nachzuladen, die gemeinsam mit den anderen Werbemittel-Dateien in HELIOS IQ geladen wurden.

Bitte achten Sie darauf, dass die Grunddatei die von uns zulässigen Gesamtgewichte nicht überschreitet und lassen Sie Streamings etc. nachladen.

## 6. Sicherheitseinstellungen

Ab *Flash Version 7* hat Macromedia die Sicherheitseinstellungen bei Flash Movies geändert. Soll der Film über JS Funktionen gesteuert werden oder externe Dateien oder Filme nachgeladen werden, muss die jeweilige Domain mit Hilfe von „[System.security.allowDomain](#)“ aus dem Flash-Werbemittel heraus freigegeben werden.

### 6.1 CURRENTDOMAIN

In dieser Variable speichern wir den aktuellen Domain Namen (z.B. [www.adtech.de](http://www.adtech.de)) der Seite, auf der das Werbemittel angezeigt wird. Sie können diese Variable der Funktion "[System.security.allowDomain](#)" übergeben, um JS Zugriff auf das Flash Movie zuzulassen. Dies ist z.B. nötig, falls der Film über JS Funktionen gestartet oder gestoppt werden soll. „[System.security.allowDomain](#)“ sollte ganz am Anfang des Films aufgerufen werden.

ActionScript: [System.security.allowDomain\(\\_root.CURRENTDOMAIN\)](#)

### 6.2 System.security.allowDomain

#### Beispiel 1:

Ein bei uns gebuchtes Flashmovie(A) lädt ein Flashmovie(B) nach, welches auf einem externen Server liegt. Das nachgeladene Flashmovie(B) greift auf die Link-URL des ersten Flashmovies zu. Hierfür muss der „[System.security.allowDomain](#)“ Parameter richtig gesetzt werden. Damit das Banner auch dann funktioniert, wenn es über unterschiedliche (Ad-)Server ausgeliefert wird, kann mit Hilfe der Variable `_parent._url` die URL des Elternelementes ermittelt werden. Dadurch ersparen Sie sich die manuelle

Eingabe aller notwendigen Domänen.

Notwendiges ActionScript im Flashmovie(B):

*Flash 6 & 7:* `System.security.allowDomain(_parent._url);`

ab *Flash 8* haben gibt es die Möglichkeit durch den Platzhalter "\*" alle Domains zu erlauben: `System.security.allowDomain("*");`

**Beispiel 2:** Zugriff durch Javascript auf ActionScriptmethoden.

Ein Flashmovie soll durch einen Javascriptaufruf neu gestartet werden.

Damit das Macromedia zulässt müssen wir die aktuelle Domain als erlaubt eintragen.

Hierzu nutzen wir den Parameter "CURRENTDOMAIN", der an das Flash übergeben wird.

ab *Flash 6 & 7:* `System.security.allowDomain(_root.CURRENTDOMAIN);`

ab *Flash 8:* `System.security.allowDomain("*");`

**Hinweis:** Es muss sicher gestellt sein, dass dieses ActionScript auch ausgeführt wird!

**Wir freuen uns auf eine gute Zusammenarbeit.**

**Hi-media Deutschland AG**