

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

Audio Spot und Banner

Seite

1/2

Stand

März 2024

InGame Audio Ad

Länge:	max. 30.000 Millisekunden
Format:	MP3
Bitrate:	mind. 128 Kbit, max. 44,1 kHz, mind. 32 kHz
Lautstärke:	-6db (unter digital 0)

InGame Display Ad (synchron zum Audiospot)

Banner-Größe: 320 x 50 Pixel und 300 x 250 Pixel

Bundle aus zwei Formaten (obligatorisch):

InGame Audio Rewarded Ad + Banner & InGame Audio Skippable Ad + Banner

Format:	JPG oder PNG
Dateigröße:	max. 250 KB
URL:	Standard-URL oder ClickTag ist erforderlich

Hinweis: Nicht jede Person, die spielt, würde von sich sagen, dass er/sie ein:e Gamer:in ist. Empfehlung: Gaming als Umfeld in das Audio Ad einbringen, aber ohne die Benutzung von zu fachspezifischen Wörtern (bspw. Looten, Flamen etc.)

Trackingmöglichkeiten

Mögliche 3rd-Party-Tags: Click Command, ausschließlich 1x1 Tracking Pixel

Dieser kann beispielsweise in dieser Form vorliegen:

<http://ad-emea.doubleclick.net/ad/N1567.VMKTR.zmm/Z7922494;sz=1x1;ord=timestamp?>

Achtung: Pro Placement kann nur ein Impression-Tracking und ein Click Command hinterlegt werden. Es ist keine Differenzierung nach Bannergrößen möglich!

Hinweis zum Tracking:

Bei InGame Audio Kampagnen wird das Tracking serverseitig ausgeführt.

Das bedeutet, dass die Tracking-URLs von der IP-Adresse des RMS-Adservers aufgerufen werden.

Hierdurch kann es zu Zählerdifferenzen kommen, da einige Adserver auf Agentur- bzw. Kundenseite diese Aufrufe aufgrund der einzelnen IP-Adresse ausfiltern und verwerfen.

Notwendige Elemente

- Audio Ad
- Display Ads
- Verlinkung des Display Ads
- Trackinglink (wenn Tracking gewünscht)

Wichtig

Bitte achten Sie darauf, dass die Werbemittel spätestens zwei Werktage vor Start der Kampagne vorliegen und an werbemitteldigital@rms.de geschickt werden.