

게임샷 광고 제작가이드

광고 진행 절차

광고
문의

준비 중인 게임 광고에 대해 예산과 기간을 이메일 또는 전화로 문의
(게임명, 광고 예산, 기간)

제안서
전달

캠페인 종류, 예산, 기간에 따른 네고된 패키지 제안서 전달

광고
계약

광고 집행 확정 후 계약서(I.O) 전달

소재
전달

광고 집행 하루 전까지 소재 전달 이상유무 확인

광고
게재

계약 기간과 내용에 따라 광고 게재 완료

리포트
전달

광고 집행 결과에 대한 리포트 계정 ID, PW 전달

게임샷 광고 소재 제작가이드

공통 적용사항

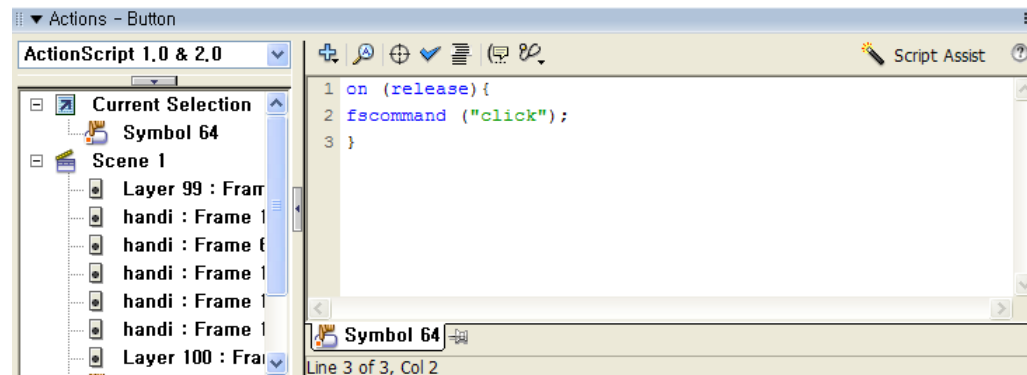
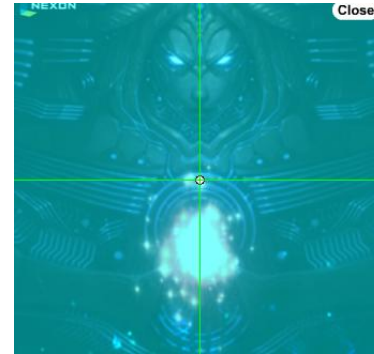
- 정해진 용량을 지켜주시기 바랍니다
- 모든 제작물은 이미지화(폰트갸)해서 보내주시기 바랍니다
- flash 배너 파일명은 캠페인명과 보내는 날짜, 사이즈로 기입
ex) Campaign130612
- CPU 점유율 40% 이하, 사운드 off 디폴트로 작업
- swf 파일과 원본 .fla 파일을 함께 전달합니다
- 로드무비 클릭, 클로즈 버튼은 1번 무비에만 있어야 합니다
- 클릭 URL은 별도로 보내주셔야 합니다
- 광고 소재는 원활한 광고 운영을 위해 집행일 기준 2일 전까지
(주말 휴일 제외) 전달해 주시면 감사하겠습니다
- 소재 총 용량은 90k 이하로 작업해 주시면 됩니다
각로드 파일은 30K로 작업해 주세요 (A 30k, B 30k, C 30k)
- 페이지 루핑 방식 (롤링 타임 15초)
- 한 광고 인벤토리당 게재 가능한 소재는 1개를 원칙으로 하고 있습니다
- 이미지 소재 제작시 용량 120K 이하로 작업해 주세요

게임샷 광고 소재 제작가이드

클릭제어 방법

- 1번 fla 소재안에 투명레이어 삽입
- 투명레이어에 클릭 함수 삽입
- 클릭 버튼 함수는 **모든 소재가 동일함**

```
on (release){  
  fscommand ("click");  
}
```

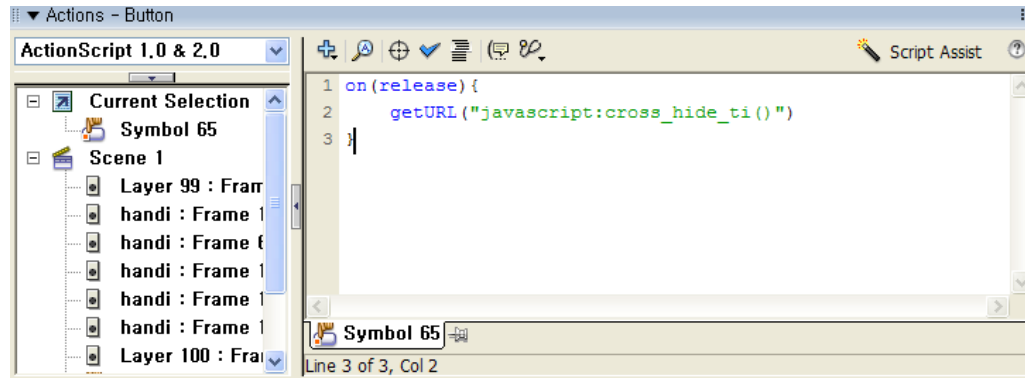
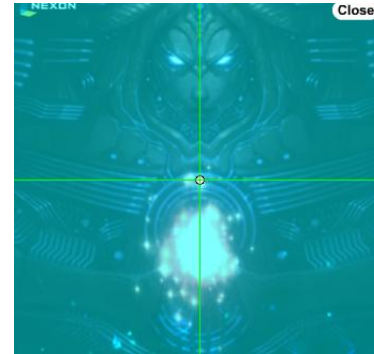


게임샷 광고 소재 제작가이드

클릭제어 방법

- 1번 fla 소재안에 투명레이어 삽입
- 투명레이어에 클로즈 함수 삽입
- 클로즈 버튼 함수

```
on(release){  
    getUrl("javascript:cross_hide_ti()")  
}
```



게임샷 광고 소재 제작가이드

클릭제어 방법

- fla 소재안에 투명레이어 삽입
- 투명레이어에 마우스 오버 함수 삽입
- 마우스 오버 버튼 함수

```
on(rollover){  
    getURL("javascript:cross_show()")  
}
```

