

STRIKER DXはサッカープレイヤーとサッカーを真剣に考えるサポーターのサイトです。

「ストライカーデラックス」のWEBサイト。

名物である対談形式のマッチレポートや、海外からのサッカー通信、動画配信によるテクニック紹介、  
तोtoコラムなどコンテンツ満載です。ヨーロッパサッカー情報も充実。

Jリーガーはじめ、有名選手による足ワザ動画や、インタビュー記事も随時掲載！

サッカーをこよなく愛し、自らもプレーを楽しむ方のための情報満載サイトです。

■STRIKER DXトップページ



## ■媒体概要

PV数	50万PV/月 ※2010年6月現在	
主要コンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マッチレポート(ストライカーデラックス名物 対談形式で試合を斬る！ヨーロッパサッカーも斬ります！！)</li> <li>・激動の最終予選レポート(ワールドカップ南アフリカ大会への道)</li> <li>・ワールドサッカー通信(世界5箇所から、日替で最新のサッカートピックスをアップ)</li> <li>・足ワザムービー(本誌連動の足ワザ解説&amp;代表クラスの選手インタビュー動画)</li> <li>・古沼貞雄「表サッカー裏サッカー」(元帝京高校サッカー部監督による、辛口コラム)</li> <li>・セレクション・スクール情報など</li> </ul>	
ユーザ属性	地域別	北海道・東北 5% 関東52% 中部・北陸 15% 近畿 17% 中国・四国 5% 九州・沖縄 6%
	年齢	-12歳 11% 13-15歳 12% 16-19歳 13% 20-24歳 5% 25-29歳8% 30-34歳11% 35-39歳15% 40-44歳13% 45歳- 12%
	男女比	男性 95% 女性 5%
	職業	小・中学生23% 高校生12% 大学・専門学校生・予備校生7% 会社員14% 会社役員3% 公務員・団体職員7% 自営業7% 派遣社員4% 主婦9% フリーター2% その他6% 無職6%

## ■広告料金一覧 (PCメニュー)

■関連雑誌



STRIKER DX

創刊：1986年  
隔月刊  
(偶数月12日)

メニュー名	スペース	imp	想定/保証	表示方法	料金	枠数	掲載期間	原稿サイズ	容量	ループ	備考
(1)スタンダードバナー	トップ・中面	100,000	想定	貼り付け	¥200,000	1	1ヶ月	468×60	GIF/FLASH(100KB以内)	無限可	
(2)スライディング テキストバナー	トップ・中面	100,000	想定	貼り付け	¥150,000	1	1ヶ月	全角35文字	-	-	■ライトタイアップは、画像3~5点とテキストで、申込から2週間までアップ致します。オリエンなし、校正1回とさせていただきます。
(2)テキストバナー	トップ・中面	100,000	想定	貼り付け	¥150,000	1	1ヶ月	全角35文字	-	-	■タイアップの場合には本誌のpapriシティコーナーもご活用頂けます。お気軽に問い合わせ下さい。
編集タイアップ	ライトプラン				¥500,000~		1ヶ月				
編集タイアップ	基本プラン				¥1,000,000~		1ヶ月				
編集タイアップ	クロスメディア (雑誌連動)				¥2,500,000~		1ヶ月				

# 掲載規定・入稿規定（1）PCサイト共通

## <お申し込み>

掲載お申し込みの際は、事前にクライアント様の掲載可否・空枠状況を確認の上、お申し込み願います。

お申し込みはメールにて右記フォームに従ってお送りください。

【お申し込みメールアドレス：[web-ad@gakken.co.jp](mailto:web-ad@gakken.co.jp)】

件名は【掲載可否・空枠確認】or【申し込み】or【入稿】の後に掲載期間/媒体名/スペース/クライアント名をご記入ください。

## <掲載基準> 弊社掲載基準に準拠します。(以下抜粋)

- 人権を侵害する恐れのある広告
- 名誉毀損、プライバシーの侵害、信用毀損、不当な業務妨害となる恐れのある広告
- 虚偽、誇大な表現である広告
- 宗教信仰による布教活動を目的としている広告
- 社会秩序を乱す恐れのある広告
- 他人の氏名、写真、談話、商標、著作物などを無断で使用している恐れのある広告
- ユーザーを混乱させる恐れのある広告(ギミック広告、複数ポップアップ、ポップアンダーは不可)
- 弊社サービスと競合に当たると判断した広告

【キッズネット・ピチレモンネット・サイエンスキッズ掲載基準】:子ども向け3媒体に関しては通常の掲載基準に下記を追加させていただきます。

- 飲酒・喫煙・賭博など未成年の利用が禁じられている商品・サービスの広告
- 性的内容・残酷な表現・暴力表現を含む内容の広告
- レイティング指定のある映画、CERO A区分以外のゲームの広告

その他、弊社が不適切と判断した場合掲載をお断りすることがございます。詳細はお問合せください。

## <入稿・掲載>

掲載の5営業日前(flashの場合は10営業日前)までに入稿してください。

入稿はメールにて右記フォームに従ってお送りください。

【ご入稿メールアドレス：[web-kanri@gakken.co.jp](mailto:web-kanri@gakken.co.jp)】

リンク先URLは掲載開始日の5日前までに立ち上げてください。

掲載開始終了時間は、掲載開始日の午前中～掲載終了日翌日午前中までとなります。

原稿の差し替えは、原則月1回とさせていただきます。

-----  
・代理店名 :  
・広告主 :  
・会社URL :  
・媒体名 :  
・スペース :  
・掲載期間 :  
・申込金額 :  
・広告内容 :  
・リンク先URL :  
・備考 :  
-----

## <注意事項>

※1 掲載開始日の12時(正午)までに掲載開始、掲載終了日翌日12時(正午)までに掲載終了します。

※2 火災・停電・天災地変等の不可抗力や、システムの定期的なメンテナンスのため、広告を掲載及び配信されない場合がございます。

その場合、月間48時間を超えない場合、また、配信に関しては24時間以内に配信された場合は免責といたしますのでご了承ください。

※3 テキスト広告、メール広告の場合、機種依存文字、半角の日本語表記(カタカナ、句読点、「」:カギカッコなど)は指定できません。

## <Flash入稿規定>

### ●入稿ファイル

fla, swf, gif/jpg の 3 ファイルを、下記規定の通り入稿してください。

fla : 「Flash 8 ドキュメント」以前のバージョンの形式で保存してください。

swf : 「Flash Player 6」以降のバージョンの形式にてパブリッシュしてください。

(新しいバージョンの形式での入稿の場合、ユーザー環境により swf ファイルの代わりに gif ファイルが掲載される場合があります)

gif/jpg : アニメーション gif 可 (JavaScript が有効でない / Flash Player がインストールされていないブラウザへの代替表示)

### ●ファイル容量

swf, gif/jpg のファイルサイズ : 100KB (102,400B) 以内 (アンダーテキストを含む)

※サイズ(天地×左右)については、各広告の原稿フォーマットに準じてください。

### ●getURL 関数の設定

※ ActionScript の記述に変更がありますのでご注意ください。(【旧】clickTag ⇒【新】clickTAG)

シーンの最上位のレイヤーに制作する広告と同じ大きさのヒット領域のみを持つ透明ボタンを配置して、

下記 ActionScript を記述してください。大文字小文字の差異が無い様に記述してください。

```
on (release) { if ((clickTAG.substr(0, 5) == "http:") or (clickTAG.substr(0, 6) == "https:")) { getURL(clickTAG, "_blank"); } }
```

※タイムライン上での getURL 関数の使用を禁止します。

- ・「URL」に「clickTAG」と入力（「式」にチェックをいれる）
- ・「ウインドウ」に「\_blank」を指定（「\_blank」以外のターゲットの指定を禁止します）
- ・「変数」は「送信しない」を指定

### ●フレームレート(FPS)について

12～18 fps を推奨。(30～40 fps を超えるフレームレートを使用すると、ユーザー環境で再生時に過度の負荷がかかる場合があります)

### ●リンク先

1 箇所 / 1 クリエイティブ

### ●掲載環境（下記環境での表示を保証するものではありません）

OS : Windows 2000 / XP / Vista、Mac OS X 10.3 以上

ブラウザ : Internet Explorer 6 以上、Safari 1.3.2 以上、Firefox 3 (Flash ファイルは JavaScript が有効なブラウザへのみ配信)

### ●禁止事項

ユーザーのローカル環境や情報にアクセスすること。

外部ファイルの読み込みや、サーバとの通信などの情報を制御すること。

システムメモリに過度の負担をかけること。

(fscommand / loadMovie / loadVariables / duplicateMovieClip 他)