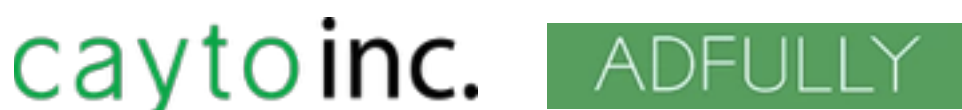


## カイトとADFULLYが業務提携、アプリ内課金サービスを共同提供

カイト株式会社（東京都港区、代表取締役：後藤崇、以下カイト社）と株式会社ADFULLY（東京都目黒区、代表取締役：小室喬志、以下ADFULLY社）は、カイト社のアプリ内課金導入サービス「アイテムSTORE」を共同提供することに合意し業務提携しました。サービスの提供時期は2016年4月を予定しています。



カイト社の「アイテムSTORE」は現在MBaaSサービスの「appC cloud」に組み込まれておりますが、アプリ開発者からのアイテム課金導入ニーズの高まりと、現サービスでのアイテム流通額の急増を受け、独立した有料サービスとして本格稼働する事に決定しました。アプリ内課金の海外対応をはじめ機能を大幅アップデートした上で2016年4月にリリースを予定しています。そして今回の合意を経て、ADFULLY社提供のSSP「アドフリくん」を利用するスマートフォンアプリ開発者は、アプリ内課金システムの「アイテムSTORE」を無償で簡単に導入する事が可能となり、広告収益だけでなく、課金による収益も得ることが可能となります。

今回の共同事業により、全世界全てのスマートフォンアプリが「広告」と「課金」を標準実装し、アプリのクオリティや継続率、収益の向上が実現されます。まずは2016年度内に10万本のアプリでの利用を目指しています。

**[アイテムSTORE]** <https://app-c.net/lp/item.html>

「アイテムSTORE」はカイト株式会社が提供しているアプリ開発者向けの開発支援ツールです。今まで技術ハードルが高かったアプリ内アイテム課金の仕組みを10分で導入できてしまうクラウドサービスです。アイテム課金によりアプリ開発者には広告以外のマネタイズが実現します。「アイテムSTORE」は現在MBaaSのサービスである「appC cloud」に組み込まれていますが、海外対応などの各種仕様をアップデートした上で2016年4月にリリース予定です。

**[adfurikun (アドフリくん)]** <https://adfurikun.jp/>

SSP「アドフリくん」は、スマートフォンアプリに特化した広告マネタイズプラットフォームです。パナー広告/インタースティシャル広告/ネイティブアド等、スマートフォンアプリの主要な広告マネタイズ手段を全て1つのSDKで実装が可能です。また、いま注目されている「動画リワード広告」にも国内でいち早く対応しております。20社を超えるアドネットワークの広告配信レポートをアドフリくん管理画面上でひとつにまとめ、わかりやすいグラフで各社の収益性を比較・評価します。ゲームディベロッパー様は、アドフリくんの配信レポートをもとに、手動または独自の最適化ロジックでアドネットワークの配信比率を自動調整することで、導入コスト・運用リソースを最小限に抑えながら最大限の広告収益を得ることができます。

## アプリ内課金について

アプリ内課金とは、スマートフォンアプリの中で追加のコンテンツ（ゲーム内で利用される通貨、アイテム、追加機能など）を購入できる仕組みです。

## 株式会社ADFULLY

<http://www.adfully.jp/>

代表者：代表取締役 小室 喬志

住所：東京都目黒区上目黒2-15-14 AKビル 5F（受付：4F）

設立：2015年6月

資本金：3,000万円

事業内容：SSPの開発・運営

## カイト株式会社

<http://cayto.jp/>

代表者：代表取締役 後藤 崇

住所：東京都港区南麻布3丁目21-17 B City Tower Azabu Tokyo 7F

設立：2008年4月

資本金：8,747万円（資本準備金含む）

事業内容：MBaaSならびに広告配信プラットフォーム事業

### 【お問い合わせ先】

カイト株式会社

担当：守田（もりた）

[contacts@cayto.jp](mailto:contacts@cayto.jp)

各社の会社名、サービス・製品名は各社の商標または登録商標です。