



SUCCESS
Company Profile

社長挨拶

作りたいものをつくる
際立ったものをつくる
今すぐやる



代表取締役
吉成 隆杜

昨年(2018年)6月7日に、当社は創業40年を迎えました。

今までに開発・発売したコンテンツ数は1400以上に及びます。多くはその名も知られることなく消えていきましたが、幾つかのタイトルは、多くのユーザーに支持され、また当社に開発を任せて頂いたクライアント様にも満足して頂くことができました。

今現在も100万人を越えるユーザーが、当社が開発した作品を日々プレイしています。そのプレイヤーの人達の人生に、ゲームで彩りを加え、安らぎを与え、時には熱中してもらい、時には虜にし、人生をより豊かに、より楽しいものにするのが、私達の使命と考えています。

そうした作品作りには、有能なプランナー、グラフィックデザイナー、サウンドクリエイター、プログラマーが必要で、その一部にでもスキルの低いスタッフが加わることは許されません。何故なら、並の人間が作った並の作品など、誰も遊びたいとは思わないからです。

ユーザーが求めるものは常に、より優れた、より面白い、より感動的な、初体験です。

音楽の演奏で人を魅了できるようになるには、10年20年以上の稽古が必要とされます。プロ野球の選手になるためには、甲子園に出場できるほどのハードな練習に耐えた上で、その中でも選りすぐりの選手にならないと、スカウトの目に止まることはありません。テレビのタレントとして活躍するには、並外れた尖ったものが要求されますが、人並み以上の才能と継続的努力なしには、輝いていたものも直ぐに光を失います。1冊の本を書くためには途方もない情報量が必要ですが、直木賞や芥川賞を取った作家ですら多くが数年で消えていくのは、継続的な情報の補充ができず、新しい表現が出来なくなるからです。

ゲームという形のアウトプットにも、途方もないインプットが要求されます。新しいストーリー、システム、演出、CG、サウンドを生み出すには、途方もないインプットという燃料が必要だからです。従って当社では、クリエイター全員に、継続的インプットを習慣として身に付けることを要求しています。スキルが高く、もの作りが好きでたまらなくて、研究熱心で、日々勉強を怠らないプロのクリエイターを集め、育成し、彼等が、お客様が満足できる高いレベルの作品が作れる「モノ作りのユートピア」を作ること、これが当社の目標とするところです。

まだまだ道半ばではありますが、会社が存続する限りこの理想を追求していきたいと思えます。

吉成隆杜

事業内容

ゲーム事業

自社タイトル

スマートフォン・PC・家庭用ゲーム機他全ての機種に向けて、自社タイトルの開発・運営を行っています。

・なまはむ ・海腹川背 Fresh! ・Circle ～環り逢う世界～ ・楽園生活 ひつじ村
・英雄クロニクル ・リングドリーム ・ゲームの窓 (HTML5ゲームポータル)

受託開発

スマートフォン・PC・家庭用ゲーム機他全ての機種に向けて、受託開発を行っています。アプリ・WEB アプリ開発において、国内で最も経験豊かな開発スタッフが担当します。企画・仕様・CG・サウンド・プログラム・デバッグ、全ての工程を、社内のスタッフで行えるのが強みです。

特に HTML5 (WEB) ゲーム開発においては、日本で一番の開発実績を誇ります。

運営受託

ゲームの成功と失敗を決定付けるのは、サービス開始後の運営です。

2001年に MMORPG『GODIUS』のサービスを他社に先駆けて開始した時から現在に至るまで、17年以上の運営経験を持つスタッフが中心となった部門です。

アミューズメント事業

開発スタッフ全員がパチンコ・パチスロが大好きであること。

これが、お客様が楽しめる台、熱くなれる台を作るための条件です。この条件を満たした経験豊富な集団が、日々新しい演出を考案しています。

ビジネスソリューション事業

社内コミュニケーション、プロジェクト進捗管理他、社内業務改善のためのツールを開発しています。



サクセスの強み

1. 経験豊富なスタッフ

社員平均在籍年数業界トップの定着率の高さが、安心できるサービスを提供します。

2. ネットワーク・通信・DB・サーバー・負荷分散技術

MMORPG・ソーシャルアプリ・オンライン麻雀・オンライン将棋他を、18年以上運営してきた経験が、業界で最も信頼できるノウハウを育てました。

3. 豊富なライブラリー

過去 1400 タイトル以上の開発による豊富なソフトウェア資産が、効率的な開発のベースです。

4. 人材調達力

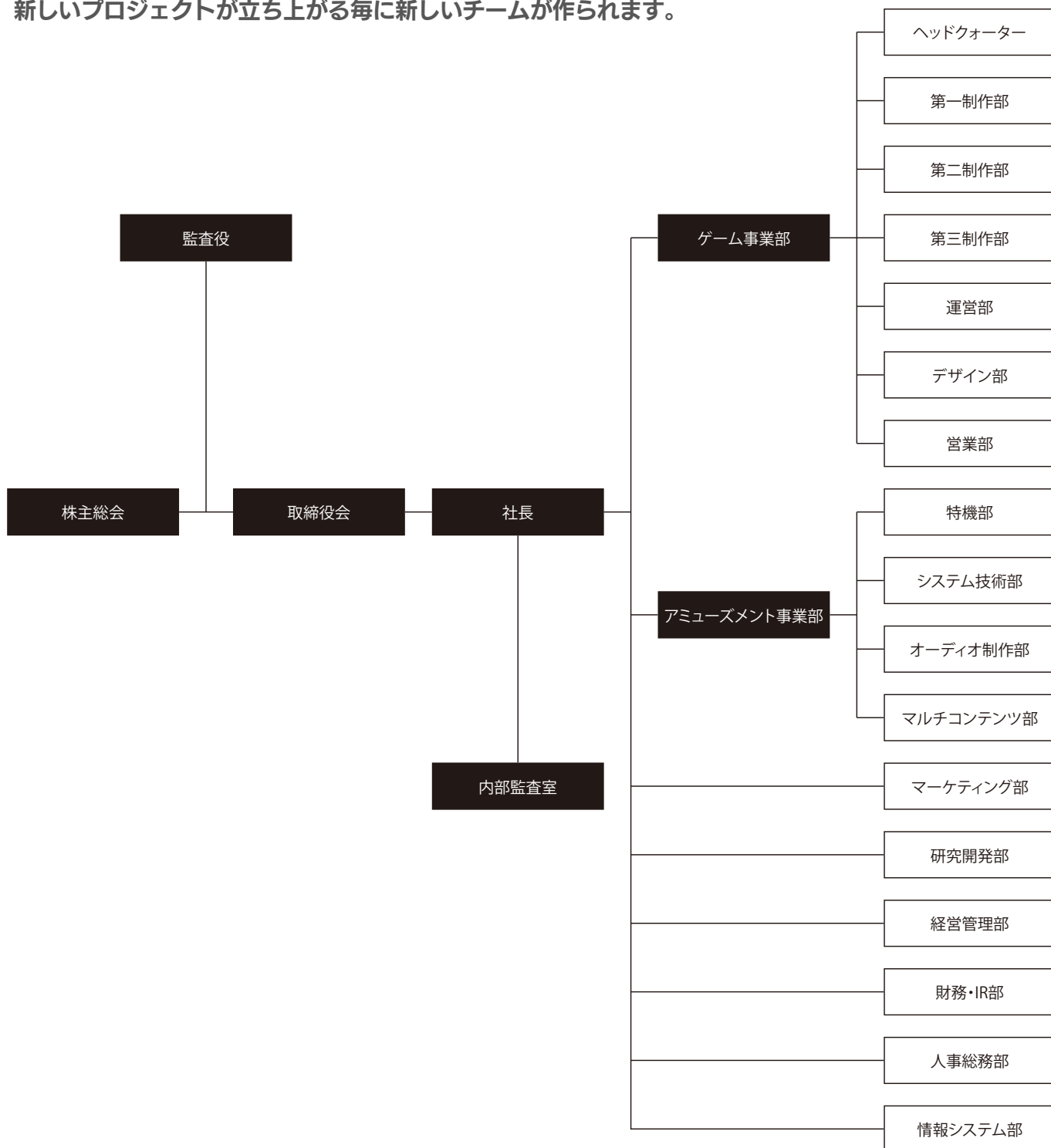
40年に渡って築いた業界取引先とのネットワークによって、開発途中で発生する人材不足や人材増員にいち早く対応できます。

5. 進捗管理

スケジュール管理・バージョン管理・工数計算他進捗管理に関するツールを、常にバージョンアップしています。

組織図

新しいプロジェクトが立ち上がる毎に新しいチームが作られます。



制作コンテンツ

ブラウザゲーム



ニンテンドースイッチ

スマホアプリ



アニメーション



デジタルコンテンツ



会社沿革

株式会社サクセス略歴

業界の出来事

1978	6月7日	資本金300万円(有)サクセスアチーブメント東京設立	6月	スペースインベーダー発売
1979			5月9日	PC8001発表
1980	1月	ゲーム機器のオペレーター業務を始める		
1981	2月10日	(有)サクセスに社名変更		
1982	1月6日	品川区上大崎に移転、ゲームソフト開発を始める		
	3月26日	株式会社に組織変更		
1983			7月15日	ファミリーコンピュータ発売
1985	1月10日	円山ビルに移転 ゲームソフト開発専業となる		
1987			10月30日	PCエンジン発売
1988	8月11日	資本金1,200万円に増資	10月29日	メガドライブ発売
1989			4月21日	ゲームボーイ発売
1990	11月8日	第1研究開発室を開設	11月21日	スーパーファミコン発売
1991	3月8日	第2研究開発室を開設		
1992			11月	日本で初めてISPがサービス開始
1993	5月25日	紀伊国屋ビルに移転		
1994	4月1日	分室を統合	3月20日	3DO REAL発売
	9月1日	円山ビルに分室を開設	11月22日	セガサターン発売
			12月3日	PlayStation発売
			12月23日	PC-FX発売
1995	6月1日	渋谷区恵比寿追分ビルに分室を開設		
1996	1月27日	渋谷区東祐ビルに事務所を統合	4月	Yahoo! JAPANがサービス開始
			6月23日	NINTENDO64発売
1998	11月14日	渋谷区恵比寿ASKビルに分室を移転	11月27日	ドリームキャスト発売
1999	9月14日	あわやビルにネットワーク事業部を開設	3月4日	ワンダースワン発売
2000	2月29日	五反田成栄ビルに移転	3月4日	PlayStation 2発売
	2月	4,800万円に増資	9月	Googleが日本語検索サービス開始
	3月	J-PHONE向けサービス開始、6,000万円に増資		
	5月	6,500万円に増資		
	8月	株式分割実施		
	10月	1億3,550万円に増資		
2001	5月	1億8,275万円に増資	3月21日	ゲームボーイアドバンス発売
	6月	2億5,475万円に増資	9月14日	ニンテンドーゲームキューブ発売
	7月	3億2,650万円に増資		
	10月	「GS24」開始		
2002	2月	「GODIUS」有料化開始	2月22日	Xbox発売
2004			2月	GREEサービス開始、mixiサービス開始
			12月2日	ニンテンドーDS発売
			12月12日	PlayStation Portable発売
2005			12月10日	Xbox 360発売
2006			2月7日	モバゲータウン開始
			11月11日	PlayStation 3発売
			12月2日	Wii発売
2007	2月	(株)SNW設立		
	5月	(株)GS24設立		
2008	2月	6,350万円に減資	7月11日	iPhone 3G発売
	3月	1億3,099万円に増資	4月23日	Twitterサービス開始
	8月	資本買戻し	5月19日	Facebookサービス開始
	11月	(株)サクセスアミューズメント設立、ArtClip開始		
2009	10月	1億円に減資	8月	mixiオープン化
	11月	「ひつじ村」サービス開始		
	12月	「MetalSaga」サービス開始		
2010			2月	GREEオープン化
			10月7日	Yahoo!モバゲー開始
2011	6月30日	「なめこ栽培」サービス開始	2月26日	ニンテンドー3DS発売
	9月29日	「英雄クロニクル」サービス開始	6月27日	LINEサービス開始
			12月17日	PlayStation Vita発売
2012	6月7日	「おさわり探偵なめこ大繁殖」サービス開始	12月8日	Wii U発売
	12月20日	「リングドリーム」サービス開始		
2013	6月19日	「売れるゲーム企画書の書き方」出版		
	7月12日	「サクセス本格派」サービス開始		
2014	5月5日	「ナンプレ1000 産経デジタル版」サービス開始	2月22日	PlayStation 4発売
	8月4日	五反田第一誠実ビルに分室を開設	9月4日	Xbox One発売
	10月29日	「魔界のバズルカ」サービス開始		
2015	9月28日	五反田ファーストビルに本社を移転		
2016	8月15日	(株)ビズライン設立		
2017	12月25日	ファーストスクエア五反田に本社を移転	3月3日	Nintendo Switch発売
2018	8月10日	(株)サクセスエンターテインメント設立		
2019	8月8日	「楽園生活ひつじ村」スマートフォン版サービス開始		

会社概要

商号	株式会社サクセス (SUCCESS Corporation)
事業内容	スマートフォン・PC・家庭用ゲーム開発および販売 パチンコ・パチスロ液晶ソフトの開発 アニメーション・映像作品の制作 ビジネスソリューションソフトの制作および販売 有料職業紹介事業(許可番号: 13-ユ-310164) 労働者派遣事業(許可番号: 派 13-312019)
所在地	【本社】〒141-0022 東京都品川区東五反田 1-21-13 ファーストスクエア五反田 3F 【アミューズメント事業部】〒141-0031 東京都品川区西五反田 2-12-3 第一誠実ビル3F
電話番号	【本社】TEL:03-6432-5230(代表) FAX:03-6432-5240 【アミューズメント事業部】TEL:03-5740-7620
創立年月日	昭和53年(1978年)6月7日
資本金	1億円
決算期	5月31日
役員	代表取締役 吉成 隆杜 取締役 奥田 剛 取締役 東出 元昭 取締役 劉 向東 取締役 笹 瑞穂 取締役 田口 勲 監査役 伊東 理想夫 監査役 浅田 三男 監査役 山本 哲平
従業員数	263名(2019年6月現在)
取引銀行	みずほ銀行 りそな銀行 横浜銀行 日本政策金融公庫
主要取引先	株式会社スクウェア・エニックス 株式会社バンダイナムコオンライン 株式会社ディー・エヌ・エー 株式会社ミクシィ 株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモ ソフトバンクモバイル株式会社 他
売上高	36億円(2018年5月期)
子会社	株式会社サクセスエンターテインメント
アクセス	

【本社】 JR 山手線 五反田駅(東口)より徒歩 3分
都営浅草線 五反田駅(A3 出口)より徒歩 3分

【アミューズメント事業部】 JR 山手線 五反田駅(西口)より徒歩 4分
都営浅草線 五反田駅(A2 出口)より徒歩 4分

