



**SUCCESS**  
Company Profile

# 社長挨拶

作りたいものを作る  
際立ったものを作る  
今すぐやる

「モノ作りのユートピア」を作ること、これが当社の目標です。



代表取締役  
吉成 隆杜

今年(2024年)6月7日に、当社は創業46周年を迎えます。

今までに開発・発売したコンテンツ数は1900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。

今現在も多くのユーザーが、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ことが、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ければ、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。

・楽園生活ひつじ村 ・英雄クロニクル ・麻雀ロワイヤル ・バースセイバー  
・コットンロックンロール ・じゃんがりあん物語 ・ハムスターの里 ・バツカニヤ

### 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。WEB アプリ・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・テバッグ、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。

しかし、開発には予算超過、開発遅延、人材不足等想定外の事態が発生することが間々あるもの。そうした突発的なことが起こった時、緊急処置を何処よりも速やかに取れるのが当社の強みです。

時には自社ラインの人材を投入し、また時に 1000 社を越える取引先と連携を取り、あらゆるオプションを用意しています。

### 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、20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。

## 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。



### Who's who?

顔あてクイズ

社員同士のコミュニケーションは、先ず名前を覚えるところから。

「顔当てクイズ」や「出身地当てクイズ」などを通じて、名前を覚えるツールです。

### 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、20年以上運営してきた経験が、当社のオンラインゲーム開発のベースです。

#### 3. 豊富なライブラリー

過去 1900 タイトル以上の開発による豊富なソフトウェア資産を、社員が何時でもアクセスできる環境が、開発効率を高めます。

#### 4. 人材調達力

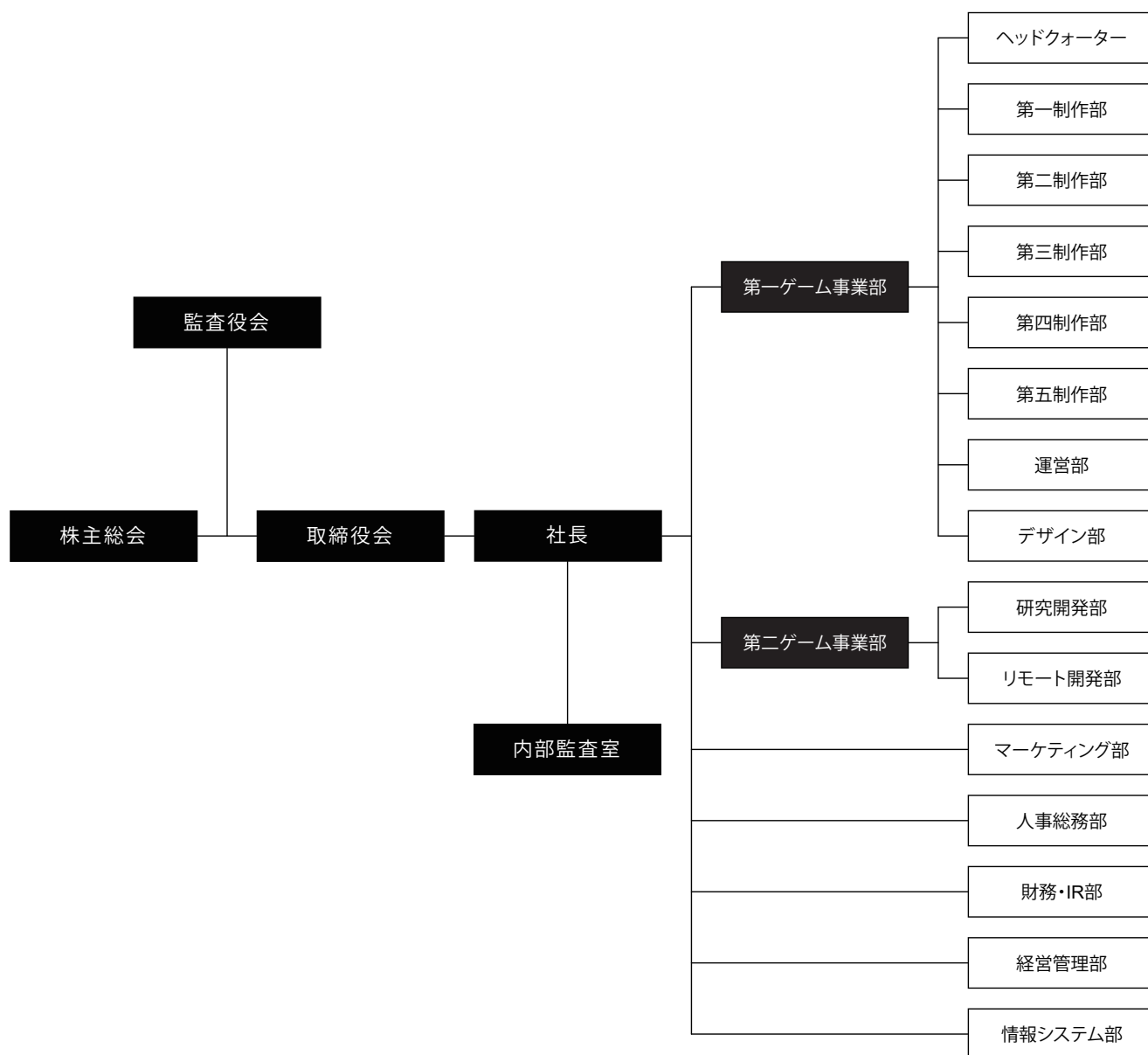
40年に渡って築いた業界取引先とのネットワークが、開発途中で発生する人材不足や人材増員にいち早く対応します。

#### 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。





# 制作コンテナー

## ブラウザゲーム



## コンシューマー



## スマホアプリ



# 会社沿革

株式会社サクセス略歴		業界の出来事
1975		マイクロソフト設立
1976		アップル設立
1978	6月7日 (有)サクセスアチーブメント東京設立	6月 スペースインベーター発売
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 ファミコン発売
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 MEGADRIVE発売
1989		4月21日 GAMEBOY発売 10月 jpドメイン開始
1990		11月21日 スーパーファミコン発売 WWW公開
1992		11月 ISPのサービス開始
1993	5月25日 紀伊国屋ビルに移転	4月30日 WWW無償公開
1994		3月20日 3DO REAL発売 7月5日 Amazon設立 11月22日 SEGA SATURN発売 12月3日 PlayStation発売 12月23日 PC-FX発売
1995		3月1日 Yahoo! Inc.設立 8月24日 Windows 95発売
1996	1月27日 渋谷区東祐ビルに統合	1月 ヤフー株式会社設立 6月23日 NINTENDO64発売
1997		5月1日 楽天市場オープン
1998		9月27日 Google設立 11月27日 DREAMCAST発売
2000	2月29日 五反田成栄ビルに移転 2月 4,800万円に増資 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 13,550万円に増資	3月4日 PlayStation 2発売
2001	5月 18,275万円に増資 6月 25,475万円に増資 7月 32,650万円に増資 10月 「GS24」開始	3月21日 GB ADVANCE発売 5月 Wikipedia日本語版発足 9月14日 GAMECUB発売
2002	2月 「GODIUS」有料化開始	2月22日 Xbox発売
2004		2月 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	4月 「おさわり探偵 小沢里奈」発売	AWSサービス開始 11月11日 PlayStation 3発売
2007		6月19日 YouTube日本語版サービス開始
2008	2月 6,350万円に減資 3月 13,099万円に増資	4月23日 Twitterサービス開始 5月19日 Facebookサービス開始 7月11日 iPhone発売 9月23日 Androidリリース
2009	11月 「ひつじ村」サービス開始 12月 「メタル・サーガ ニューフロンティア」サービス開始	mixi、モバゲーオープン化
2011	6月30日 「おさわり探偵 なめこ栽培キット」(ヒーワークス) サービス開始	6月27日 LINEサービス開始
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20日 「リングドリーム」サービス開始	12月8日 Wii U発売
2013		7月2日 メルカリサービス開始 11月22日 Xbox One発売
2014	8月4日 AM事業部を第一誠実ビルに移転	2月22日 PlayStation 4発売 2月 Instagram日本語アカウント開設
2015	10月 五反田ファーストビルに本社移転	
2017	12月25日 ファーストスクエア五反田に本社移転	3月3日 Nintendo Switch発売 9月13日 TikTokサービス開始
2018	6月7日 40周年	10月 PayPayサービス開始
2019	4月 「なまはむ」サービス開始	
2020		11月12日 PlayStation 5発売
2022	6月 AM事業部の分社化	

# 会社概要

商 業 内 容	株式会社サクセス (SUCCESS Corporation) ゲームソフトの開発・販売および運営 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 13-316365)
所 在 地	〒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
電 話 番 号	TEL:03-6432-5230(代表) FAX:03-6432-5240
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 常務取締役 奥田 剛 取 締 役 笹 瑞穂 取 締 役 河合 修平 取 締 役 芦谷 真一 取 締 役 市川 久祥 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	216 名(2023 年 5 月現在)
適 格 請 求 書 発 行 事 業 者 登 録 番 号	T9010701012425
加 盟 団 体	一般社団法人 コンピュータエンターテインメント協会(CESA) 一般社団法人 日本オンラインゲーム協会(JOGA)
取 引 銀 行	みずほ銀行 りそな銀行 横浜銀行 千葉銀行 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	34 億円(2023 年 5 月期)

## アクセス

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

