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（2026年）6月7日に、当社は創業48周年を迎えました。

今までに開発・発売したコンテンツ数は2000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います。

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。

・コットンロックウィズユー　・サイヴァリア3　・ナントレ　・箱庭開拓 ハムスターと太陽の里
・アルトレコード　・麻雀ロワイヤル　・バースセイバー　・じゃんがりあん物語　・ハムスターの里

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・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。
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、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。

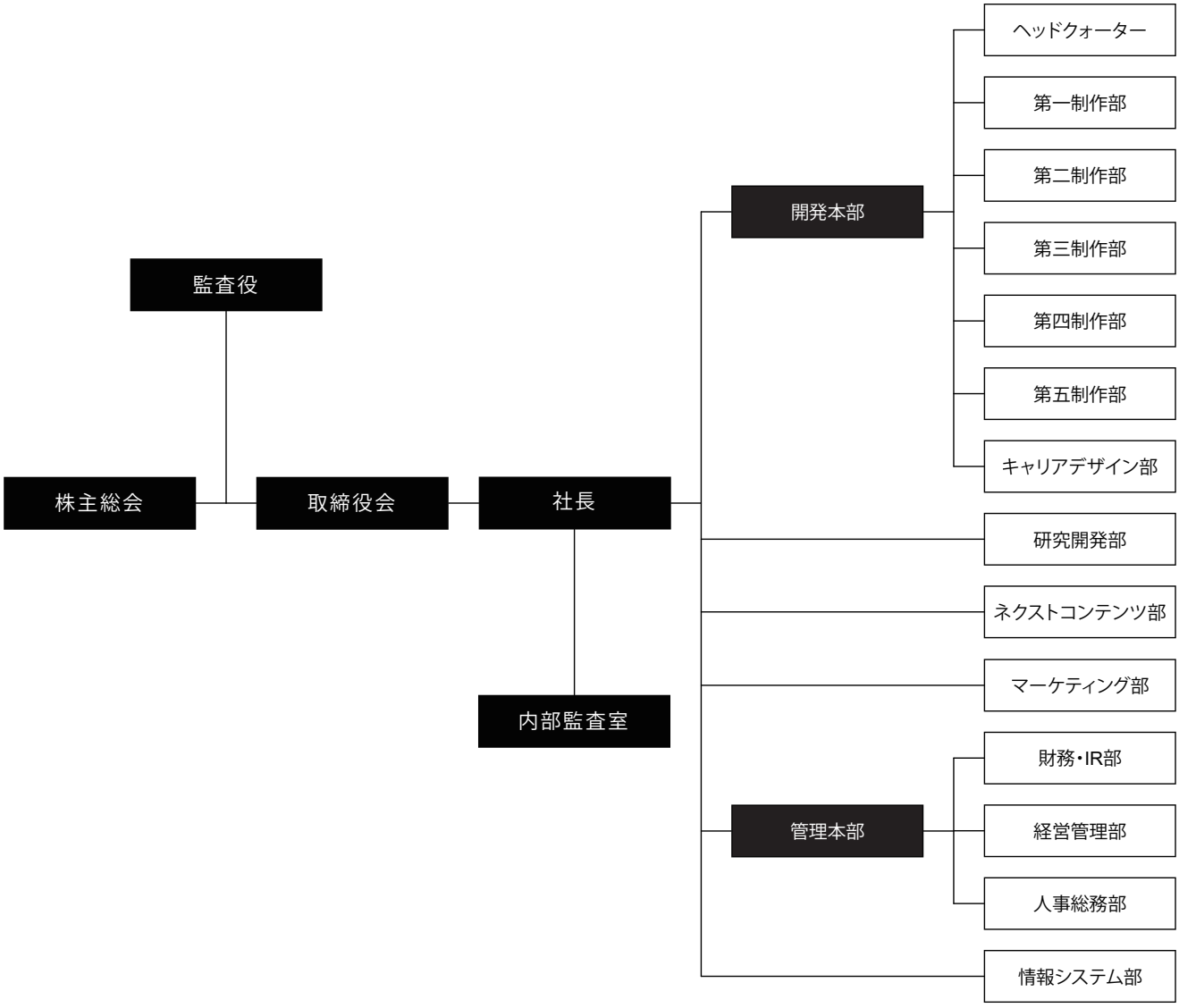
3．**豊富なライブラリー**
過去 2000 タイトル以上の開発による豊富なソフトウェア資産を、社員が何時でもアクセスできる環境が、開発効率を高めます。

4．**人材調達力**
45 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。



制作コンテンツ

ゲーム

アプリ

©SUCCESS / ©HAMSTER Corporation / ©momokan / ©Ryuji Kuwaki

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	3月4日	PlayStation 2発売
	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		
2001	5月	18,275万円に増資	3月21日	GB ADVANCE発売
	6月	25,475万円に増資	5月	Wikipedia日本語版発足
	7月	32,650万円に増資	9月14日	GAMECUB発売
	10月	「GS24」開始		
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	4月23日	Twitterサービス開始
	3月	13,099万円に増資	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		mixi、モバゲーオープン化
	12月	「メタル・サーガ ニューフロンティア」サービス開始		
2011	6月30日	「おさわり探偵 なめこ栽培キット」(ビーワークス)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8日	Wii U発売
	12月20日	「リングドリーム」サービス開始		
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		
2025			6月5日	Nintendo Switch2発売

会社概要

商号	株式会社サクセス（SUCCESS Corporation）
事業内容	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 取　締　役　笹 瑞穂 取　締　役　河合 修平 取　締　役　芦谷 真一 取　締　役　吉成 夏子 社外取締役　秋田 英好 社外監査役　松浦 行男
従業員数	202名（2026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）
取引銀行	みずほ銀行　りそな銀行 横浜銀行　商工組合中央金庫 日本政策金融公庫
主要取引先	株式会社コナミデジタルエンタテインメント 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 株式会社 NTT ドコモ 株式会社ディー・エヌ・エー 任天堂株式会社　他
売上高	18億円（2026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