

갈라랩, 위메이드커넥트·그라비티와 '라그나로크 유니버스' 개발 협약 체결

2025년 12월 1일



2025년 12월 1일, 서울 - 갈라랩(대표 김현수)은 위메이드커넥트와 함께 그라비티(<https://www.gravity.co.kr>)의 글로벌 흥행작 '라그나로크' IP를 활용한 신작 프로젝트 협약을 체결하고, 신규 게임 '라그나로크 유니버스' 개발에 본격 착수했다고 밝혔다.

글로벌 라이선스(일본, 중국 제외) 기반으로 진행되는 이번 협약을 통해 세 회사는 각자의 핵심 경쟁력을 결합해 강력한 시너지를 창출할 계획이다.

그라비티는 '라그나로크'라는 글로벌 인기 IP를, 갈라랩은 MMORPG 핵심 콘텐츠 제작 역량을, 위메이드커넥트는 글로벌 퍼블리싱 경험과 국제 e스포츠 대회 운영 노하우를 보유하고 있어, 이번 협업을 통해 세계 시장을 겨냥한 신규 IP 확장에 속도를 낼 전망이다.

'라그나로크'는 동명의 만화를 원작으로 2002년 그라비티가 선보인 한국 1세대 온라인 MMORPG로, 전 세계 91개 지역에서 누적 이용자 6,700만 명 이상, 누적 매출 1조 원 이상을 기록한 대표작이다.

일본에서는 Gungho Online Entertainment가 2002년 12월 1일 '라그나로크 온라인'([라그나로크 온라인](#))

[공식 홈페이지 링크](#)을 정식 서비스를 시작했으며, 2025 년 기준 22 주년을 맞이한 장수 게임으로 꾸준한 인기를 이어가고 있다.

‘라그나로크’는 2D 도트 캐릭터와 3D 배경의 조합이라는 독창적인 그래픽 구조, 아기자기한 캐릭터 디자인, 그리고 따뜻하고 감성적인 판타지 세계관으로 지금까지도 전 세계 유저들의 꾸준한 사랑을 받고 있다.

갈라랩은 HTML5 기반 MMORPG ‘FLYFF UNIVERSE’의 성공적인 개발 경험을 토대로, ‘라그나로크’ IP의 매력을 새로운 형태로 구현한다. 신작 ‘라그나로크 유니버스’는 HTML5 기술을 활용해 윈도우, 맥, 크롬, 콘솔 등 다양한 플랫폼에서 손쉽게 플레이할 수 있도록 개발 중이다. 또한 기존 2.5D 존(Zone) 구조를 풀(Full) 3D 오픈월드로 확장해 원작의 정체성을 유지하면서도 한층 진화된 플레이 경험을 선사할 예정이다.

아울러, 갈라랩의 대표작 ‘프리프 유니버스(Flyff Universe)’의 핵심 콘텐츠인 FWC(Flyff World Championship)를 통해 검증된 글로벌 e 스포츠 운영 노하우를 접목하여, ‘라그나로크 유니버스’를 본격적인 글로벌 e 스포츠 플랫폼으로 발전시킨다는 계획이다.

갈라랩과 위메이드커넥트는 다년간의 글로벌 서비스 경험을 바탕으로, 개발 초기 단계부터 유저와의 소통을 강화해 ‘함께 만들어가는 라그나로크’를 목표로 하고 있다. 이번 프로젝트는 양사 모두에게 전략적 의미를 지닌 기대작으로 평가되고 있다.

갈라랩 김현수 대표는 “전 세계에서 사랑받아온 ‘라그나로크’ IP를 새로운 세대의 기술과 감성으로 재해석할 수 있게 되어 매우 뜻깊다”며 “그라비티, 위메이드커넥트와 함께 글로벌 유저들에게 감동과 즐거움을 선사하는 신작을 선보이겠다”고 말했다.

라그나로크 온라인 소개



1 게임 개요

게임명: 라그나로크 온라인 (Ragnarok Online)

장르: MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)

개발사: 그라비티(Gravity Co., Ltd.)
원작: 이명진 작가의 만화 『라그나로크』
출시일: 2002년 8월 (한국 정식 서비스)
플랫폼: PC (Windows)
서비스 지역: 전 세계 91개국 이상

요약 설명:

‘라그나로크 온라인’은 한국 온라인 게임의 글로벌 진출을 대표하는 상징적 MMORPG입니다.

2002년 첫 서비스를 시작한 이후, **북유럽 신화와 판타지 세계관**, **2D 도트 캐릭터와 3D 배경의 독창적 조합**, **유저 중심 커뮤니티 시스템**으로 전 세계 수천만 명의 이용자를 확보하며 꾸준한 인기를 이어오고 있습니다.

2 핵심 특징

- **2D+3D 하이브리드 그래픽:** 도트 캐릭터와 3D 배경이 어우러진 독창적 아트 스타일
- **방대한 직업 시스템:** 초보자 → 1 차 → 2 차 → 3 차 직업군으로 이어지는 성장 구조
- **공성전 (War of Emperium):** 길드 간 대규모 전투 콘텐츠로 높은 전략성과 협동성 구현
- **커뮤니티 중심 구조:** 파티, 길드, 결혼 시스템 등 다양한 유저 교류 기능
- **몬스터 카드 시스템:** 수집과 조합을 통한 개성 있는 성장과 장비 강화
- **감성적인 음악과 세계관:** 서정적인 BGM 과 따뜻한 미드가르드 세계

3 세계관 개요

‘라그나로크 온라인’의 세계는 **북유럽 신화의 ‘신들의 황혼(Ragnarök)’ 이후 세계**를 배경으로 하고 있습니다.

신과 인간, 마족 간의 전쟁이 끝난 뒤, 새로운 평화의 시대에 모험가들이 미드가르드 대륙을 탐험하며 신화 속 유적과 미스터리를 파헤치는 이야기를 담고 있습니다.

4 글로벌 서비스 및 운영 성과

구분	내용
한국 서비스	2002년 8월 정식 오픈, 초기 동시 접속자 10만 명 돌파
일본 서비스	Gungho Online Entertainment를 통해 2002년 12월 서비스 시작 → 2025년 기준 서비스 22주년
글로벌 확산	아시아, 북미, 유럽, 남미 등 91개국 이상 서비스 중
누적 이용자 수	약 6,700만 명 이상
누적 매출	약 1조 원 이상
후속작 및 파생작	'라그나로크 모바일', '라그나로크 M: 영원한 사랑', '라그나로크 X: Next Generation', '라그나로크 오리진' 등 다수의 후속 IP 확장작 개발

5 주요 업적 및 수상 경력

- 🏆 2002 대한민국 게임대상 우수상 수상
- 🌐 일본 온라인 게임 인기투표 3년 연속 1위 (2003-2005)
- 💡 한국 MMORPG의 해외시장 진출 교두보 마련 (초기 한류 게임 대표작)
- 💬 전 세계 누적 유저 6,700만 명, 장기 서비스 22년 지속
- 🎮 IP 확장을 통한 글로벌 미디어 믹스 성공 사례
 - 애니메이션, 소설, 모바일 게임, 보드게임 등 다양한 파생 콘텐츠 전개

6 산업적 의의

- 🇰🇷 한국 온라인게임 산업의 글로벌 성공 모델로서, 일본·동남아·미국 시장 진출의 기반을 마련
- 🌐 한류 게임 IP 비즈니스의 시초로 평가받으며, 이후 수많은 한국 MMORPG들의 해외 진출 모델이 됨
- 📦 IP 장기 수명화 모델: 20년 이상 지속되는 서비스 운영을 통해 "롱런형 MMORPG"의 대표 사례로 자리매김

