

HTML5 MMORPG『ラグナロク ユニバース』

グローバル第1回テクニカルテストを成功裏に終了

2026年8月13日

株式会社ガーラ(本社:東京都千代田区、代表取締役グループCEO:キム・ヒョンス)の連結子会社であるGala Lab Corp.(本社:韓国・城南市、代表理事CEO:キム・ヒョンス)は、Wemade Connect Co., Ltd.および Gravity Co., Ltd.と共同で開発を進めているHTML5対応MMORPG『Ragnarok Universe(以下ラグナロク ユニバース)』について、グローバル第1回テクニカルテストを成功裏に終了したことをお知らせいたします。

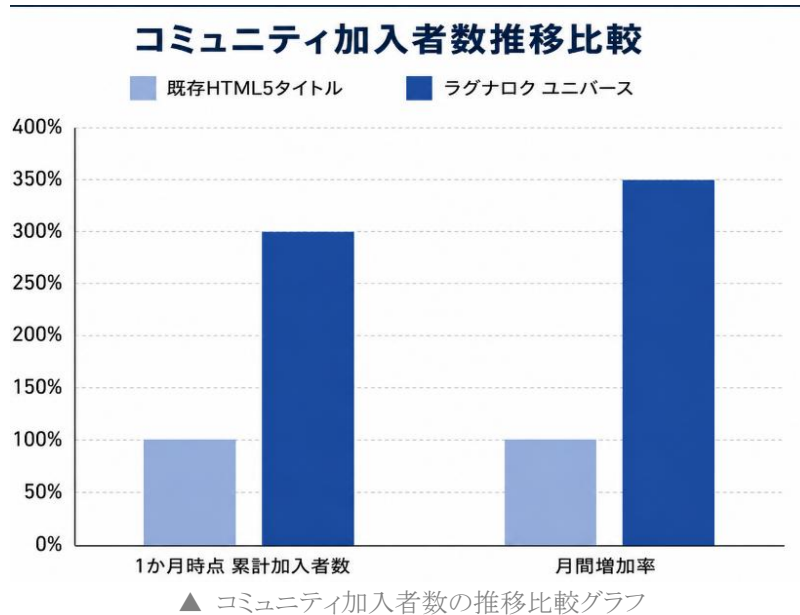


▲『Ragnarok Universe』ロゴ

7月15日から19日までの5日間で実施された今回のテストは、ゲームビルドの基本安定性やネットワーク応答性、連携UXロジックの検証、そしてグローバルユーザー生態系の構築を目的に行われました。

テストの結果、公式グローバルコミュニティである「Discord」チャンネルの登録者数がテスト実施前に比べ約230%以上と爆発的に増加し、「ラグナロク」IPに対する世界中のゲーマーの熱い関心を証明しました。特に、Gala Labが過去手がけていたHTML5ベースのグローバルタイトルプロジェクトの初期アルファテスト段階と比較しても、月換算の集客スピードで約3.5倍に達する成果であり、『ラグナロク ユニバース』が初期コアファン層の形成において非常に強力な勢いを確保したことを示しています。

今回のテストには世界48カ国以上のユーザーが参加し、特にタイやフィリピンなどの東南アジア主要国をはじめ、アメリカやカナダなどの北米地域において急激な流入増加が見られました。現地の主要ゲームメディアやコミュニティを通じた口コミも加わり、テスト終了後もユーザーの流入が続いており、グローバルヒットへの可能性を大きく高めました。



順位	国・地域名	流入割合	割合グラフ
1	タイ (TH)	46.4%	
2	フィリピン (PH)	21.4%	
3	アメリカ合衆国 (US)	9.1%	
4	カナダ (CA)	2.4%	
5	台湾 (TW)	2.3%	
-	その他の国・地域	18.3%	
合計		100.0%	

▲ テスト参加国の国別割合

◆ 原作のノスタルジーに圧倒的なアクセシビリティをプラス、手軽に楽しめるクラシックの誕生

『ラグナロク ユニバース』が今回のテストでグローバルユーザーから最も大きな反響を得た要素は、まさにPC版『ラグナロクオンライン』の原作らしさを継承した「手動プレイ(No Auto)」です。オートバトルが主流となっている近年のMMORPG市場において、本作はプレイヤー自らがキャラクターを操作して探検や戦闘を行うクラシックな「操作感」を活かした手動戦闘スタイルを披露し、高い満足度を提供しました。

また、原作の温かく親しみやすいBGMや可愛らしいグラフィックスタイルをフル3Dオープンワールドで完璧に再現した点が高く評価されたほか、今回のテストでは未公開だったゲーム内機能に対する期待感も高まりました。テストに参加した海外ユーザーからは「原作固有のクラシックな操作感はそのままだに、どんな環境からでも新しい冒険を楽しめるラグナロクの新作」と、差別化されたゲーム性に対する好評をいただいています。



▲『Ragnarok Universe』インゲームスクリーンショット

技術面においても、広大な大陸をローディングなしで自由に駆け巡ることができる「フル3Dシームレスオープンワールド」をブラウザ環境で完璧に実現し、『ラグナロク ユニバース』のさらに発展したHTML5ウェブ技術力を実証しました。

特別なクライアントのダウンロードやアプリのインストール作業を必要とせず、あらゆるデバイスからウェブブラウザでワンクリックするだけで即座にゲームへログインできる優れたアクセス性は、グローバルユーザーの参入のハードルを大幅に下げました。実際に今回のテスト期間中の利用デバイスを分析した結果、デスクトップ、モバイル、タブレットなど多様な環境からのアクセスが確認されました。デバイス間の格差がない安定したクロスプラットフォーム最適化性能を示すとともに、ユーザーからは「アプリストアのダウンロード待ち時間なしで即座に接続でき、デバイスを問わず連続性のあるプレイを楽しめる」点が最大の強みとして挙げられました。



▲いつでもどこでもデバイス環境を問わずプレイが可能な『Ragnarok Universe』

◆ ゲーマーの声とともに作り上げる『ラグナロク ユニバース』

Gala Labは、今回のテクニカルテスト期間中に公式Discordチャンネルを通じて収集されたユーザーフィードバック(VOC)を基に、即座にゲームの高度化作業に着手する予定です。今回のテストは単なるユーザー募集にとどまらず、プレイヤーの声を積極的に取り入れるために実施されたものであり、収集したフィードバックを

順次反映してまいります。

第1回テクニカルテストを成功裏に終えた開発チームは、クエスト動線の短縮、メインコンテンツの拡張、利便性機能の強化など、ユーザーの要望を迅速に反映してクオリティを高めたビルドを準備する一方、今後の体系的なロードマップに沿ってグローバル市場の攻略に勢いを増やしていく計画です。

Gala Labのキム・ヒョンス代表取締役は次のように述べています。

「今回のグローバルテクニカルテストに積極的にご参加いただき、貴重なご意見とデータをくださった世界中のユーザーの皆様は心より感謝申し上げます。ユーザーの皆様とともに作り上げていくラグナロクタイトルを目指し、今後はどんなに小さなご意見一つひとつにも耳を傾け、ゲームに反映してまいります。」

なお、『ラグナロク ユニバース』の最新開発情報および今後のテストスケジュールに関する詳細は、公式Discordコミュニティおよび公式YouTubeチャンネルにて確認いただけます。

公式チャンネル一覧：

- [Ragnarok Universe 公式YouTubeチャンネル](#)
- [Ragnarok Universe 公式Discordコミュニティ](#)

以上
《お問い合わせ先》
cfo@gala.jp