

갈라랩, HTML5 MMORPG '라그나로크 유니버스' 글로벌 사전공개 테스트 성황리 종료

2026년 8월 13일

갈라랩(대표 김현수)은 위메이드커넥트, 그라비티와 공동 추진 중인 HTML5 기반 신작 MMORPG '라그나로크 유니버스(Ragnarok Universe)'의 글로벌 1차 테크니컬 테스트를 성공적으로 마무리했다.



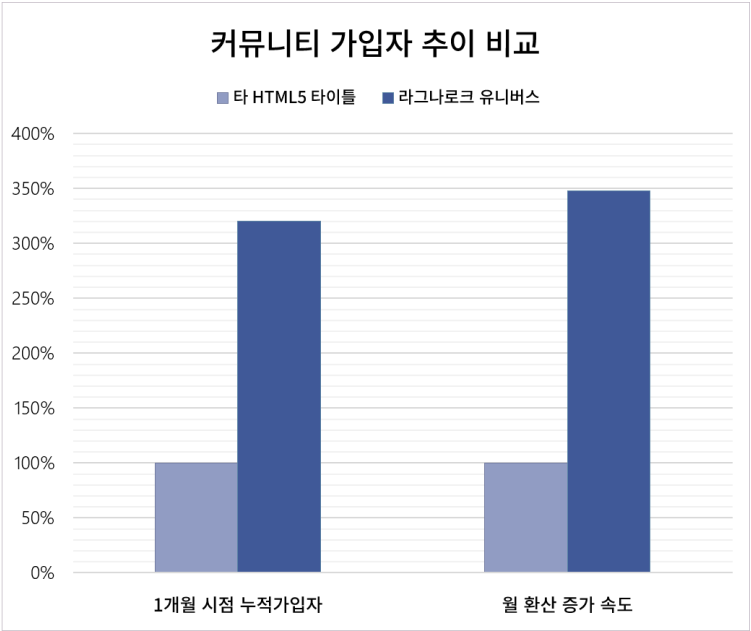
▲ 'Ragnarok Universe' 로고

지난 7월 15일부터 19일까지 5일간 진행된 이번 1차 테크니컬 테스트는 게임 빌드의 기본 안정성과 네트워크 반응성, 연동 UX 로직 검증, 그리고 글로벌 코어 시드 유저 생태계 구축을 집중 검증하기 위해 추진되었다.

테스트 결과, 공식 글로벌 커뮤니티인 '디스코드' 회원 수가 테스트 이전 대비 종료 직후까지 약 230% 이상 폭발적으로 증가하며 라그나로크 IP에 대한 글로벌 게이머들의 뜨거운 관심을 입증했다. 특히 이는 갈라랩의 유사 프로젝트 중, HTML5 브라우저 기반으로 성공을 거둔 글로벌 타이틀의 초기 알파 테스트 단계와 비교했을 때 월 환산 모객 속도가 약 3.5배에 달하는 독보적인 성과로, 라그나로크 유니버스가 초기 코어 팬덤 형성 단계에서 매우 강력한 모멘텀을 확보했음을 나타낸다.

이번 테스트에는 전 세계 48개국 이상의 다국적 유저들이 참여했으며, 특히 태국, 필리핀 등 동남아시아 주요 거점

국가와 미국, 캐나다 등 북미 지역에서 가파른 유입 증가세를 보였다. 동남아 현지 주요 게임 미디어 및 커뮤니티를 통한 입소문이 더해지면서 테스트 종료 이후에도 유저 유입이 꾸준히 지속되는 등 글로벌 흥행 가능성을 크게 높였다.



▲ ‘Ragnarok Universe’ 커뮤니티 가입자 추이 비교 그래프

순위	국가명	인입 비율	비율 그래픽
1	태국 (TH)	46.4%	
2	필리핀 (PH)	21.4%	
3	미국 (US)	9.1%	
4	캐나다 (CA)	2.4%	
5	대만 (TW)	2.3%	
-	기타 국가	18.3%	
합계		100.0%	

▲ 테크니컬 테스트 인입 국가별 비율 비교 표

◆ 원작의 감성에 압도적 접근성을 더해, 더욱 즐기기 쉬워진 클래식의 탄생

‘라그나로크 유니버스’가 이번 테스트에서 글로벌 유저들로부터 가장 큰 호응을 얻은 요소는 단연 원작 PC 라그나로크 온라인의 감성을 계승한 ‘수동 플레이(No Auto)’다. 자동 사냥 중심의 ‘보는 게임’이 보편화된 최근 MMORPG 시장 환경 속에서, ‘라그나로크 유니버스’는 직접 캐릭터를 조작해 탐험과 전투의 클래식한 ‘손맛’을 살린 수동 전투 방식을 선보이며 높은 만족감을 선사했다.

또한, 원작 특유의 따뜻하고 정겨운 BGM과 아기자기한 그래픽 스타일을 3D Open World로 완벽히 구현한 점에 대한 호평은 물론, 이번 테스트에서 아직 선보이지 못한 게임 내 기능의 관심도 역시 높게 평가됐다. 테스트에 참가한 해외 유저들은 "원작 고유의 클래식한 손맛은 살리고, 어느 환경에서도 새로운 모험을 즐길 수 있는 라그나로크 신작"이라며 차별화된 게임성에 찬사를 보냈다.



▲ ‘Ragnarok Universe’ 인게임 스크린샷

기술적 측면에서도, 광활한 대륙을 로딩 없이 자유롭게 누빌 수 있는 ‘풀 3D 심리스 오픈월드’를 브라우저 환경에서 완벽히 구현해 내는 것으로 ‘라그나로크 유니버스’의 한층 더 견고한 HTML5 웹 기술력을 입증했다.

별도의 클라이언트 다운로드나 앱 설치 과정 없이 어떤 디바이스에서든 웹 브라우저 접속 클릭 한 번으로 즉시 게임에 진입할 수 있는 뛰어난 접근성은 글로벌 유저들의 진입 장벽을 대폭 낮췄다. 실제로 이번 테스트 기간 동안 유저들의 이용 디바이스를 분석한 결과, 데스크톱, 모바일, 태블릿 등 다양한 환경에서의 유입 결과를 확인할 수 있었다. 기기간 격차 없는 안정적인 크로스플랫폼 최적화 성능을 보여주는 한편, 유저들은 앱스토어 다운로드 대기 시간 없이 즉각적으로 게임에 접속하여 디바이스를 넘나들며 연속성 있는 플레이를 즐길 수 있다는 점을 핵심 강점으로 꼽았다.



▲ 언제 어디서나 디바이스 환경의 구애 없이 플레이 가능한 ‘Ragnarok Universe’

◆ 게이머의 목소리로 함께 만드는 ‘라그나로크 유니버스’

갈라랩은 이번 테크니컬 테스트 동안 디스코드 공식 채널을 통해 수집된 유저 피드백(VOC)을 바탕으로 즉각적인 게임 고도화 작업에 착수할 예정이다. 이번 테스트는 단순 유저의 모집을 넘어 실제 게이머들의 목소리를 적극 수용하기 위해 진행된 만큼, 수집된 피드백을 반영할 계획이다.

‘라그나로크 유니버스’의 1차 테크니컬 테스트를 성공적으로 마친 개발진은 퀘스트 동선 단축, 메인 콘텐츠 확장, 편의기능 강화 등 유저 요구사항을 신속히 반영하여 한층 향상된 완성도의 빌드를 준비하는 한편, 향후 체계적인 로드맵에 따라 글로벌 시장 공략에 박차를 가할 계획이다.

갈라랩 김현수 대표는 “이번 글로벌 테크니컬 테스트에 적극적으로 참여하여 소중한 의견과 데이터를 전해주시는 전세계 유저분들께 진심으로 감사드린다”며, “유저들과 함께 만들어 가는 라그나로크 타이틀이 될 것이며 지금부터 작은 의견 하나하나도 반영하겠다”는 의지를 밝혔다.

한편, ‘라그나로크 유니버스’의 최신 개발 소식 및 향후 테스트 일정에 대한 자세한 정보는 공식 디스코드 커뮤니티와 공식 유튜브 채널을 통해 가장 먼저 확인할 수 있다.

공식 채널 참조

- [Ragnarok Universe 공식 YouTube 채널](#)
- [Ragnarok Universe 공식 Discord 커뮤니티](#)

以上

《お問い合わせ先》

cfo@gala.jp