

会 社 名	株式会社ガーラ(コード:4777)
代 表 者	代表取締役グループCEO キム ヒヨンス
住 所	東京都渋谷区渋谷2-21-1

当社連結子会社 Gala Lab Corp.
Wemade Connect 及びグラビティと
新作『ラグナロク ユニバース』開発に関する協業契約締結

当社連結子会社である Gala Lab Corp.(韓国・ソナム市、代表理事 CEO:キム・ヒヨンス)は、Wemade Connect(<https://wemadeconnect.com/?ckattempt=2>)と共に、グラビティ(<https://www.gravity.co.kr>)が保有するグローバルヒットIP「ラグナロク」を活用した新作プロジェクト開発に関する協業契約を締結し、新規ゲームタイトル「ラグナロク ユニバース」の開発に本格的に着手したことをお知らせいたします。

グローバルライセンス(日本・中国を除く)を基盤として進められる今回の協約を通じて、3社はそれぞれの中核的な競争力を結集し、強力なシナジーを創出する計画です。

グラビティは世界的な人気を誇る『ラグナロク』IPを、Gala Lab Corp.はMMORPGの主要コンテンツ開発力を、Wemade Connect社はグローバルパブリッシングの実績と国際eスポーツ大会の運営ノウハウを有しており、本協業によって世界市場をターゲットとした新規IP展開が加速するものと見込んでおります。

2002年にグラビティが同名漫画を原作として韓国で正式サービスを開始した『ラグナロク』は、23年間にわたり世界91地域で累計6,700万人がプレイしてきた韓国を代表する長寿オンラインMMORPGです。

2Dドットキャラクターと3D背景を組み合わせた独自のグラフィック表現、愛らしいキャラクターデザイン、温かみのあるファンタジー世界観が特徴で、現在に至るまで世界中のユーザーに愛され続けています。

Gala Lab Corp.は、HTML5ベースMMORPG『Flyff Universe』を成功に導いた開発経験をもとに、『ラグナロク』IPの魅力を新たな形で実現します。

新作『ラグナロク ユニバース』はHTML5技術を活用し、Windows、Mac、Chrome、コンソールなど、多様なプラットフォームで手軽にプレイできるよう開発を進めています。

また、従来の2.5Dゾーン構造をフル3Dオープンワールドへ拡張し、原作のアイデンティティを維持しながらより進化したプレイ体験を提供する予定です。さらに、Gala Lab Corp.は代表作『Flyff Universe』における国際eスポーツ大会「FWC(Flyff World Championship)」で培ったグローバルeスポーツ運営ノウハウを活用し、『ラグナロク ユニバース』を本格的なグローバルeスポーツプラットフォームへ発展させる計画です。

Gala Lab Corp.とWemade Connect社は、多年のグローバルサービス経験を活かし、開発初期段階からユーザーとのコミュニケーションを強化することで、「ユーザーと共に作るラグナロク」を目標としています。今回のプロジェクトは、両社にとって戦略的な意義を持つ期待作として位置づけられています。

Gala Lab Corp.代表のキム ヒヨンスは次のように述べています。

「世界中で愛されてきた『ラグナロク』IPを、新しい世代の技術と感性で再解釈できることを大変光栄に思います。グラビティ、Wemade Connect社と共に、グローバルユーザーに感動と楽しさをお届けできる新作をお披露目してまいります。」

ラグナロク オンラインの紹介



1 ゲーム概要

ゲーム名： ラグナロクオンライン (Ragnarok Online)
ジャンル： MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)
開発会社： グラビティ (Gravity Co., Ltd.)
原作： イ ミョンジン氏の漫画『ラグナロク』
サービス開始日： 2002年8月 (韓国にて正式サービス開始)
プラットフォーム： PC (Windows)
サービス地域： 世界91か国以上

概要：

『ラグナロクオンライン』は、韓国オンラインゲームのグローバル展開を象徴する代表的なMMORPGです。
2002年のサービス開始以来、北欧神話をベースとしたファンタジー世界観、2Dドットキャラクターと3D背景を組み合わせた独創的な表現、そしてユーザー主体のコミュニティシステムによって世界中の数千万人のプレイヤーを魅了し、長年にわたり安定した人気を維持しています。

2 主な特徴

- 2D+3D ハイブリッドグラフィック：
- ドットキャラクターと 3D 背景が融合した独創的なアートスタイル。
- 多彩な職業システム：初心者 → 1 次職 → 2 次職 → 3 次職へと続く成長構造を持つ、奥深い職業体系。
- 攻城戦 (War of Emporium)：ギルド同士が大規模戦闘を繰り広げる高い戦略性・協力性を備えたコンテンツ。
- コミュニティ重視の構造：パーティ、ギルド、結婚システムなど、多様なユーザー交流機能を提供。
- モンスターカードシステム：収集・組み合わせによって個性的なキャラクター育成や装備強化が可能。

- 感性豊かな音楽と世界観：叙情的な BGM と、温かみのあるミッドガルドの世界設定が魅力。

3 世界観の概要

『ラグナロクオンライン』の世界は、北欧神話における「神々の黄昏（Ragnarök）」後の世界を舞台としています。神々・人間・魔族の戦いが終結したのち、訪れた新たな平和の時代において、冒険者たちがミッドガル大陸を探索し、神話にまつわる遺跡や数々の謎に挑む物語が描かれています。

4 グローバル展開と運営成果

カテゴリー	内容
韓国サービス	2002年8月正式オープン、初期同時接続10万人突破
グローバル展開	アジア、北米、欧州、南米など91カ国以上でサービス中
累計ユーザー数	約6,700万人以上
後続作および派生作	「ラグナロク モバイル」 「ラグナロクM：永遠の愛」 「ラグナロクX：Next Generation」 「ラグナロク オリジン」など多数

5 主な実績および受賞歴

-  2002 年 大韓民国ゲーム大賞 優秀賞を受賞
-  日本オンラインゲーム人気投票 3 年連続 1 位（2003～2005 年）
-  韓国 MMORPG の海外市場進出の橋頭堡となり、初期“韓流ゲーム”を代表する作品に。
-  世界累計ユーザー6,700 万人、23 年にわたる長期サービスを継続
-  IP 拡張によるグローバルメディアミックス成功事例
アニメ、ノベル、モバイルゲーム、ボードゲームなど、多様なコンテンツを展開。

6 業界的ポジション

- 韓国オンラインゲーム産業におけるグローバル成功モデルとして、日本・東南アジア・米国市場進出の基盤を築きました。
-  韓流ゲーム IP ビジネスの起点として評価され、その後多くの韓国 MMORPG が海外進出する際のモデルとなりました。
-  IP の長期寿命化モデルを確立し、20 年以上にわたってサービスを継続することで、ロングラン型 MMORPG の代表的な事例として位置づけられています。

・今後の見通し

本件による当社連結業績への影響は現時点では未定です。今後開示すべき事項が発生した場合には速やかにお知らせいたします。

以上
《お問い合わせ先》
cfo@gala.jp