



CRUSADERS QUEST



Fan Book

CRUSADERS QUEST

Fan Book





To all Crusaders
who have protected Hasla
throughout these 5 years...

CQ OFFICIAL FANBOOK

Celebrating our
5th anniversary with you!



Editor's Note

The 5th anniversary already, eh?

If any of you were in high school when you first started CQ, you'd be in University! Or if you were a young professional, you may be a father or mother now.

5 years is a very long time, and we still can't believe that we made it this far together.

To many, CQ feels like... home. You might leave it sometimes to adventure somewhere else, but you always come back again and realize what you missed about Hasla. Then, there are those Captains that stayed with us the whole way, to you, we have nothing but the utmost respect to your dedication and love.

Now, without further ado, let us enter our fondest memories of this 5th year through our fanbook!

Let's... GOOOOOOOOO!



편집자의 말

<크루세이더 퀘스트>가 단장님들 덕분에 5주년을 맞이했습니다!
숫자 5는 완전함을 상징한다고 합니다.
저희는 아직 불완전하지만, 단장님들 덕분에 여기까지 올 수 있었습니다.

출시했을 때부터 지금까지 꼭 함께해주신 단장님,
중간중간 공백기를 거쳐 결국 돌아와주신 단장님,
최근에 하슬라에 오셔서 함께해주고 계신 단장님...

한 분 한 분 찾아뵙고 감사의 말씀을 드리고 싶습니다.
이러한 마음을 담아, 네번째 팬북을 준비했습니다.
단장님들께서 즐거이 읽어주신다면 기쁘겠습니다.

2020년엔 보다 밸런스에 집중하고, 재미있는 콘텐츠를 선보여서
단장님들께 즐거움을 선사하는 <크루세이더 퀘스트>가 되겠습니다.

언제나 감사하는 마음입니다.
사랑합니다.



编辑部的信

一转眼,【克鲁赛德战记】已经和团长们一起走过5个春秋。
5年来,是团长们用无悔的通宵,昂贵的秀发,无人可比的肝脏和从未
停歇的督促换来游戏的长久。

也许你是陪伴荷赛拉5年的“丑旧团长”,CQ是否曾让你回想起5年前
向你介绍游戏的那个TA与那段时光,
也许你是对荷赛拉失望却不舍的“回归团长“,CQ是否曾让你想要拾起
已经放弃的那份初心,
也许你是刚刚造访荷赛拉的“萌新团长”,CQ是否能让你回忆起那些记
忆中曾经的美好。

2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020.....虽然我们还有很多不足,但
只要还有一名玩家,我们就想要让这串数字一直延续下去。希望【克鲁
赛德战记】永远是团长们最温暖的记忆之一。

感恩一路有你们。
谢谢。



編輯者的話

託團長們的福《克魯賽德戰記》迎來了5週年！
數字5象徵著完整。
雖然我們還不完整，但多虧了團長，我們才能走到今天。

從上市到現在一直陪伴我們的團長，
經過中間空白期最終回來的團長，
最近才來海瑟拉世界的團長...

我們想拜訪每一位支持我們的人，向他們表示感謝。
因此懷着這樣的心情，準備了第四本FanBook。
如果團長們能一起愉快地欣賞閱讀，我們也會很高興的。

2020年會更集中於平衡並展示更多有趣的內容
成爲可以帶給團長們快樂的《克魯賽德戰記》。

永遠懷著感恩的心。
感謝各位。



編集者の言葉

<クルセイダークエスト>は、たくさんの団長さまに支えられて
めでたく5周年を迎えることができました！

新しいアプリゲームがたくさん登場していく中で、
5年も続いているアプリゲームはそう多くはないと思います。
きっかけや始めた時期は違えど、アプリストアの中からクルクエと出会い、
ハスラーの勇者団長として、旅を続けてくれている
団長さまたちのおかげで、ここまで来ることができました。

サービス開始から今まで、クルクエを見守ってきてくれた団長さま、
またハスラーに戻ってきてくれた団長さま、
最近ハスラーに来てくれた団長さま、
クルクエに関わってくれた全ての皆さまに感謝しております。
本当にありがとうございます。

感謝の気持ちを込めて、第4弾となる公式ファンブックを製作いたしました。
お楽しみいただけると嬉しいです。

2020年からも、団長さまたちのご意見に耳を傾け、
バランスを重視した面白い
コンテンツがお披露目できるように、
<クルセイダークエスト>は
走り続けていきます。

たくさんの感謝と、愛を込めて。



ข้อความจากบรรณาธิการ

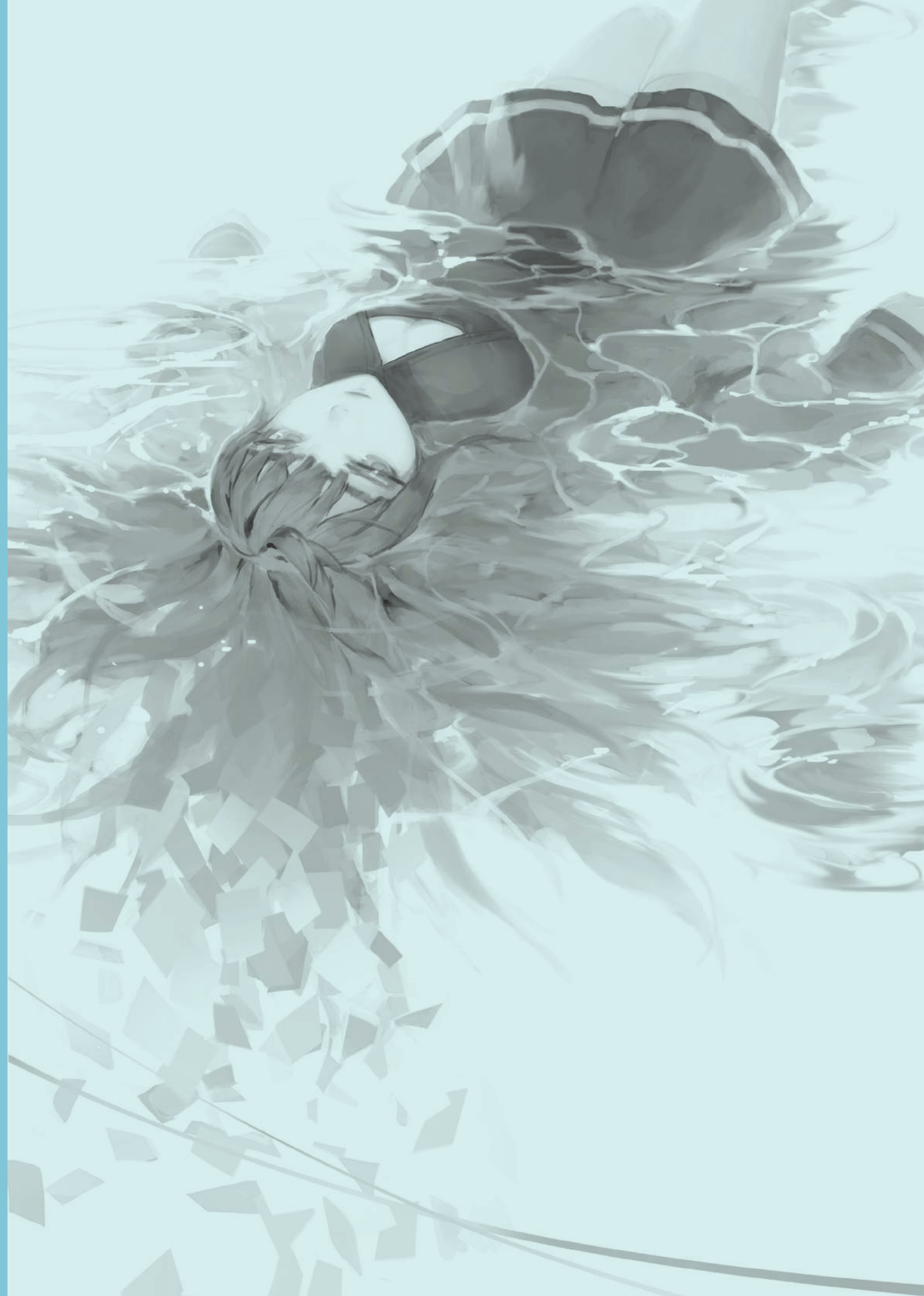
Crusaders Quest ได้มาฉลองครบรอบ 5 ปีกับผู้นำฮีโร่อีกครั้งหนึ่ง!
ขอขอบคุณทุกท่านที่ได้เดินทางมากับ CQ ถึงตอนนี้
เวลาห้าปีเป็นเวลาที่ไม่นานแต่ไม่ยาวจนเกินไป สำหรับทุกคนที่ได้ผจญ
ภัยด้วยกันใน Hasla ก็ต้องขอบคุณผู้นำฮีโร่ทุกคนอีกที่ทุ่มบความรัก
และการสนับสนุนมาโดยตลอด

ในห้าปีที่ผ่านมา เรามีผู้นำฮีโร่มากมายที่มาหา CQ ถึงตอนนี้ อาจจะ
เป็นกัปตันที่ได้เติบโตกับเราถึงห้าปีหรือเป็นกัปตันที่กลับมาหาหรือเป็น
กัปตันใหม่ที่ได้มาร่วมกับเราได้ไม่นาน ยังไงก็ตามว่าคุณจะเป็นผู้นำ
ฮีโร่แบบใด เราอยากจะขอบคุณทุกๆคนที่เป็นคนพิเศษให้กับเราอย่าง
ยิ่ง

เราได้เตรียมหนังสือเล่มนี้เพื่อแสดงความซาบซึ้งใจให้กับผู้นำฮีโร่ของ
CQ และเราหวังว่าทุกคนจะอ่านหนังสือเล่มนี้ ด้วยความชื่นชอบและ
ความภาคภูมิใจ

ในปี 2563 เราจะเน้นเรื่องความสมดุลและแสดงเนื้อหาที่น่าสนใจมาก
ขึ้น
<Crusaders Quest> จะนำความสนุกสนานมาสู่ให้กับผู้นำฮีโร่อีกครั้ง

ด้วยความรักจากใจ
ขอบคุณเสมอ



CONTENTS

01// CQ REPORT
What happened in CQ?

02// FROM THE DEVELOPERS
Making story of CQ

03// FROM THE CRUSADERS
Your stories and memories

04// THE ART OF CQ
Invaluable works

05// ENDING NOTE
To dear Crusaders

CQ REPORT

What happened in CQ?

15 21 LC Data Bank

22 27 Survey Report

28 35 Timeline 2019



CRUSADERS QUEST

LC Data Bank



Information leaked from Loadcomplete's database, on December 9th, 2019

48

Number of developers in CQ Dev Studio.

832,567

Number of lines of code in CQ.

21

Number of times CQ held live streams.

13

Number of times CQ held official conferences.

13

Number of times CQ held offline events except the conferences.

39

Number of unique Monuments.

504

Number of unique Heroes.
There are some Crusaders who have collected the contracts of all Heroes.

346

Number of unique SBWs.

73.57

Average Level of Crusaders who visited Hasla within November 2019.

6.51%

Proportion of Lv.110 Crusaders who visited Hasla within November 2019.

3,497,899

Number of times
<Challenge: Mirage in the Snow> was cleared.

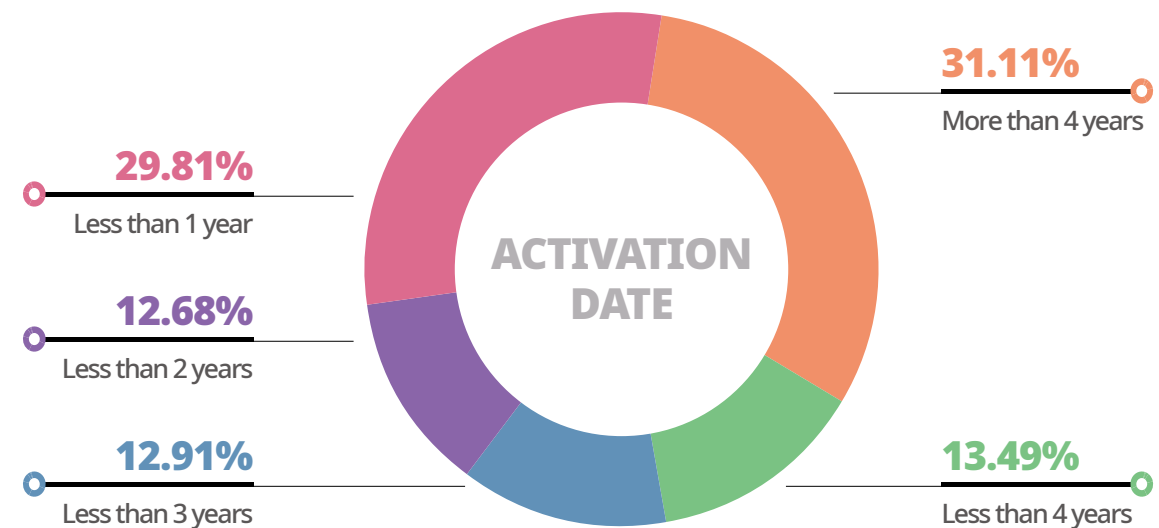
5,189,946

Number of times
<Raid: Seal of the Sanctuary> was cleared.

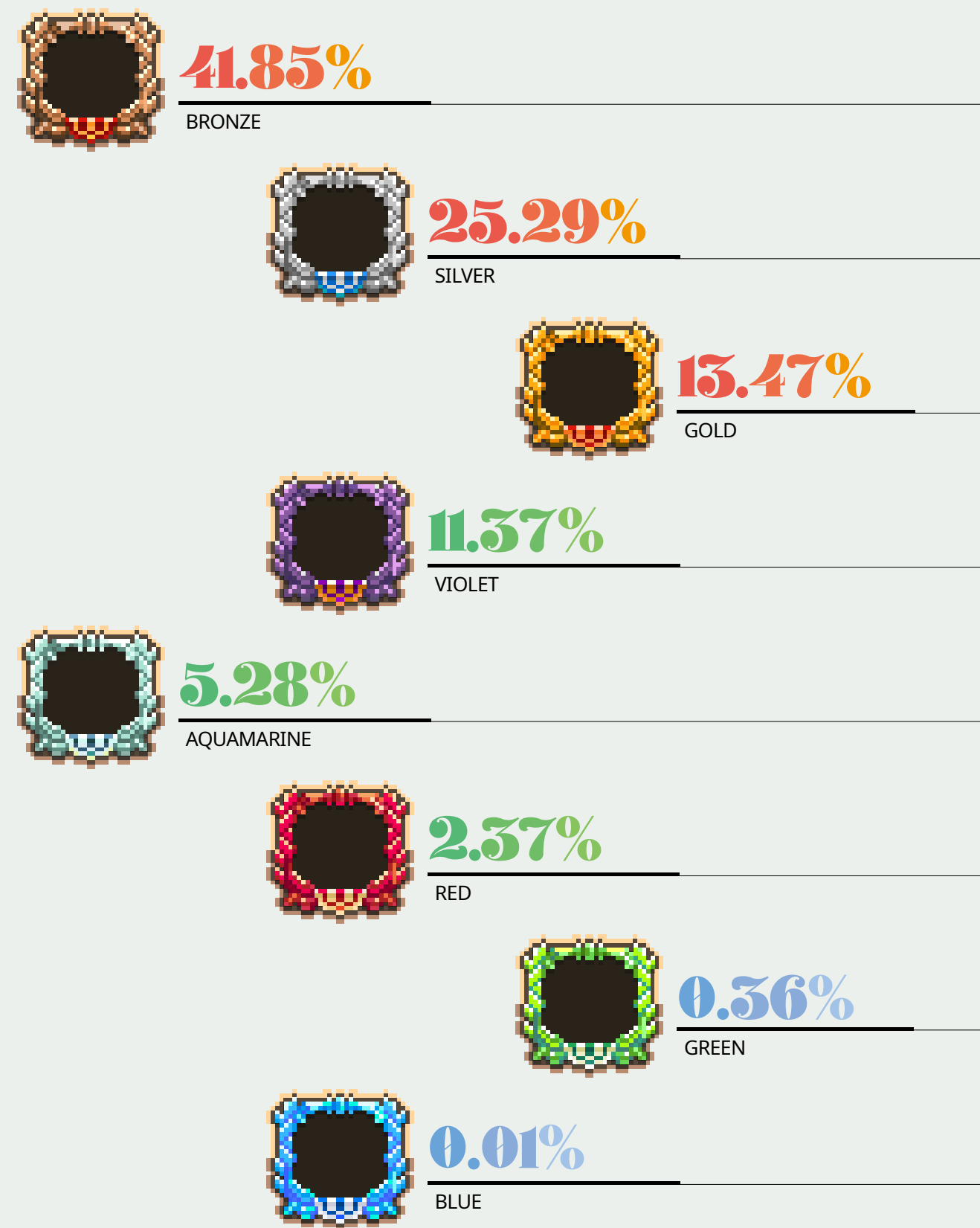
3,715,591,663

Number of fishes caught in Hasla

ACCOUNT ACTIVATION DATE PROPORTION



FAME COLOR PROPORTION

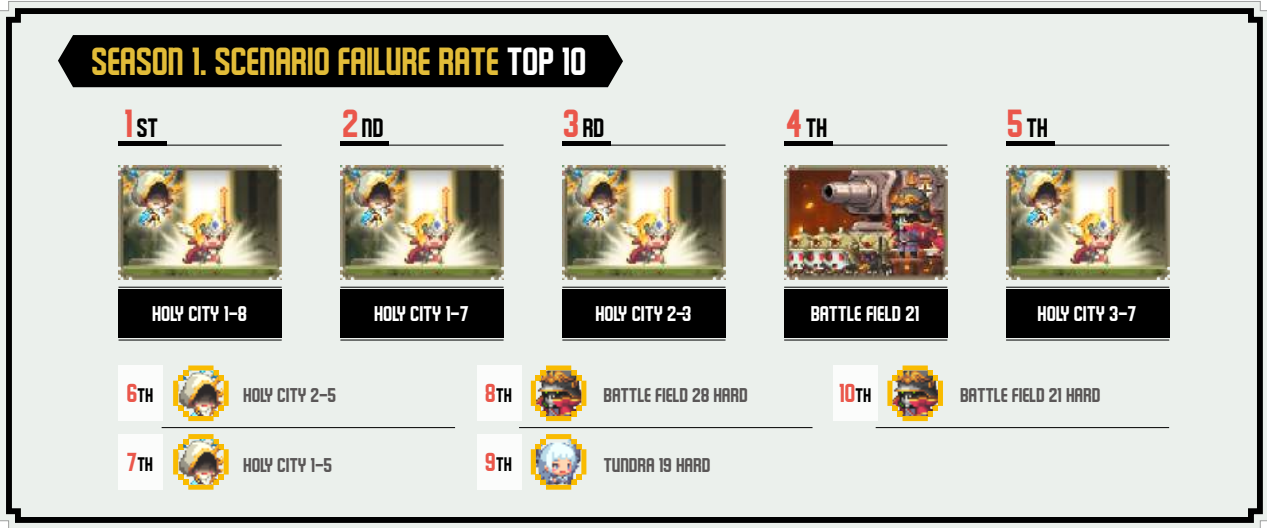


TOP INHERIT LEVEL 30 HEROES

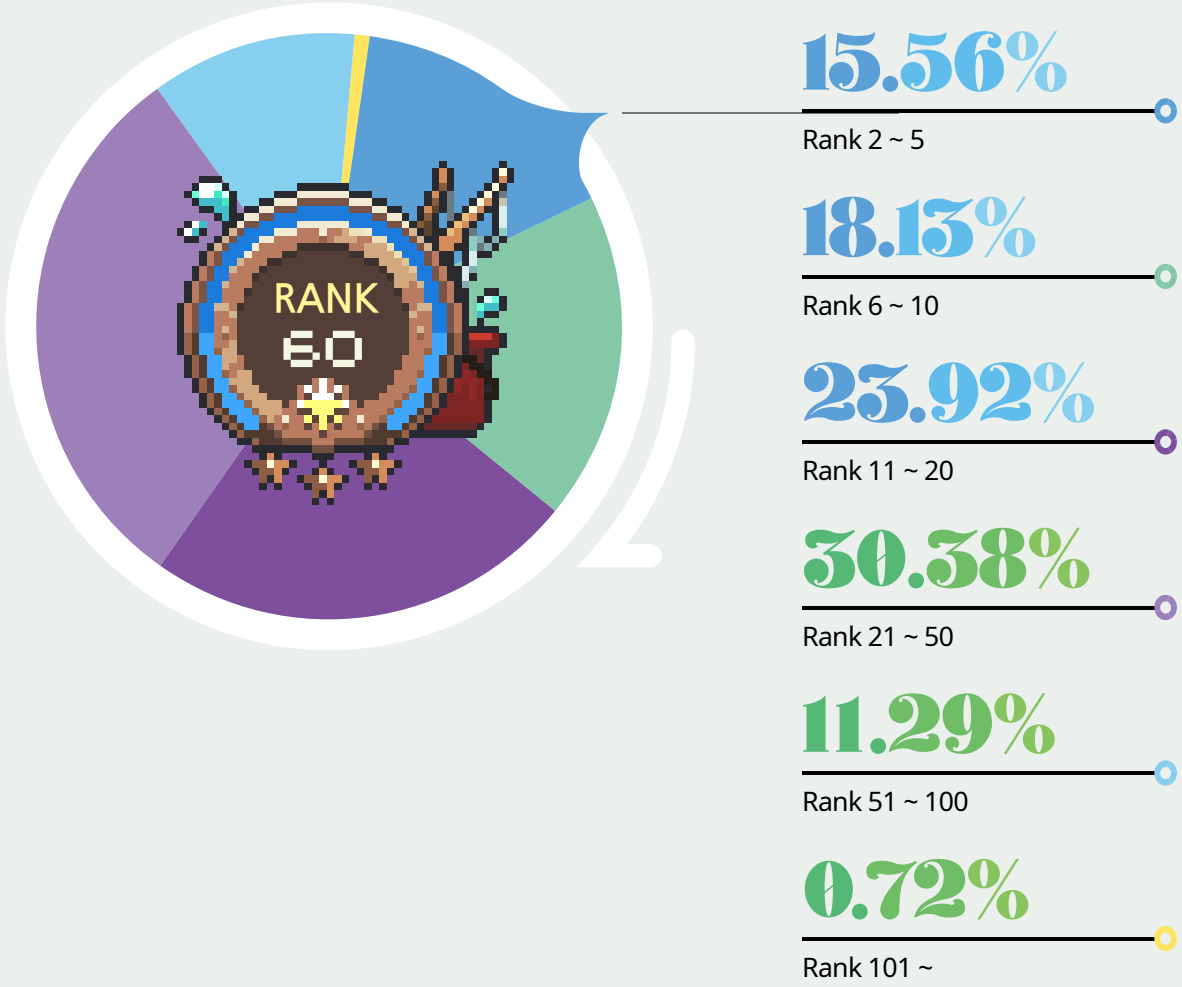
1 ST	2 ND		
GENEVIE	BEATRICE		
3 RD	4 TH	5 TH	
ALTAIR	BIHWJA	IZUNA	
6 TH	ORFEO	9 TH	ECHIDNA
7 TH	GOBLIN SLAYER	10 TH	REM
8 TH	ANA		

TOP HEROES IN ARENA

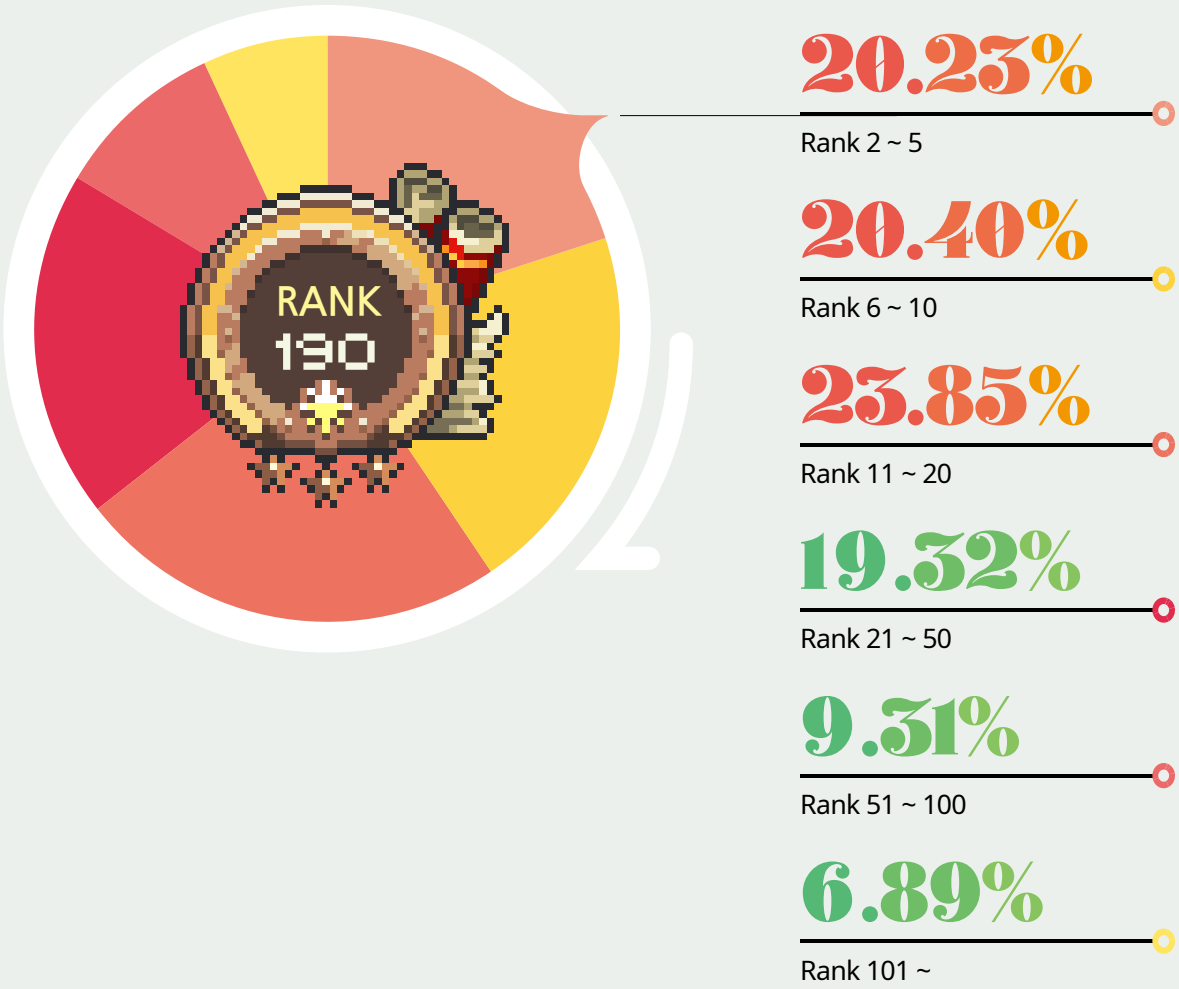
1 ST	2 ND		
TWILLIE	DRAKE		
3 RD	4 TH	5 TH	
SUSANO	IZUNA	ALEXANDER	
6 TH	GENEVIE	9 TH	ORFEO
7 TH	BEATRICE	10 TH	WOOPA
8 TH	CAENEUS		



DISTRIBUTION OF FISHING RANKS



DISTRIBUTION OF QUEST RANKS



SEASON2 SCENARIO FAILURE RATE TOP 10



COSTUME SALES RANKING TOP 10. NOV 2019

1ST



WATERMELON SLICER
IZUNA

2ND



GHOST CAPTAIN DRAKE

3RD



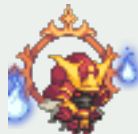
PRINCESS ECHIDNA
THE PRIM

4TH



HOWLING GUITAR
WOODPA

5TH



SWORD SPIRIT
SUSANO

6TH



GOthic GENEVIE

7TH



LEON OF FATE

8TH



LITTLE RED RIDING
CINDY

9TH



YELLOW RAINCOAT
GRIM REAPER

10TH



WINTER MAIDEN NO.9

ANCIENT DUNGEON POPULARITY TOP 5

1ST



ANCIENT TRAINING
GROUNDS

2ND



TIME ACCELERATION
MAGIC

3RD



PATH OF RAGE 20

4TH



GOBLIN'S SECRET
STORAGE

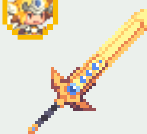
5TH



CHILLY BREAD
STORAGE 10

6★ WARRIOR SBW TOP 3

1ST



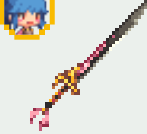
EXCALIBUR

2ND



GALATINE OF FAITH

3RD



CHERRY BLOSSOM

6★ PALADIN SBW TOP 3

1ST



DRA OF YGGDRASIL

2ND



LOCUS OF POWER

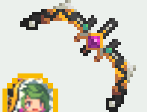
3RD



BEAM SLICER

6★ ARCHER SBW TOP 3

1ST



MANA HUNTRESS

2ND



TYRANT BOW

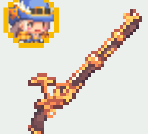
3RD



FURINKAZAN

6★ HUNTER SBW TOP 3

1ST



PEACEMAKER

2ND



HOME WRECKER

3RD



KISS OF JAMIEL

6★ WIZARD SBW TOP 3

1ST



TEARS OF DAWN

2ND



DEADLY KISS

3RD



GRAND FINALE

6★ PRIEST SBW TOP 3

1ST



ULTIMATECUTE

2ND



GOLDEN CHARM

3RD



LIGHT OF PAROS

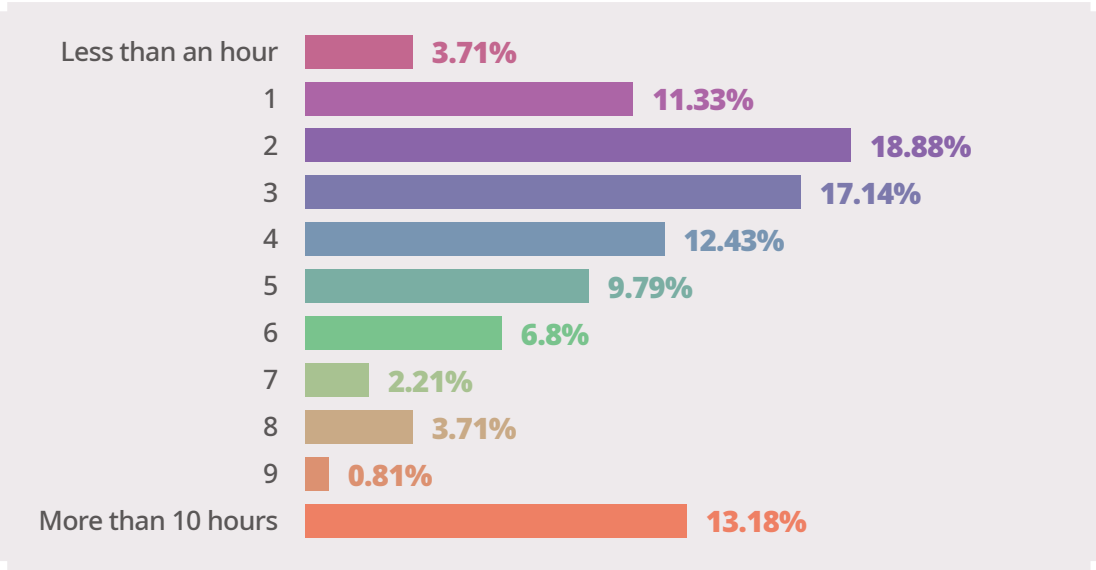
CRUSADERS QUEST

Crusader Survey Report

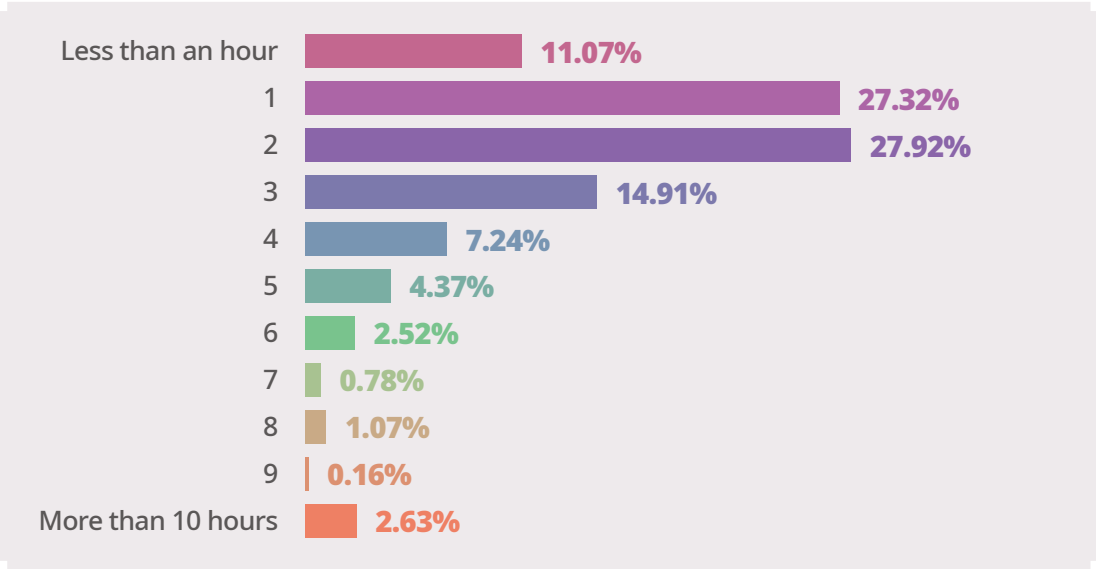
Summary of the <CQ survey!> event on October 2019.
In total, 13,527 responses from all the servers were received.

PART I BASIC INFORMATION

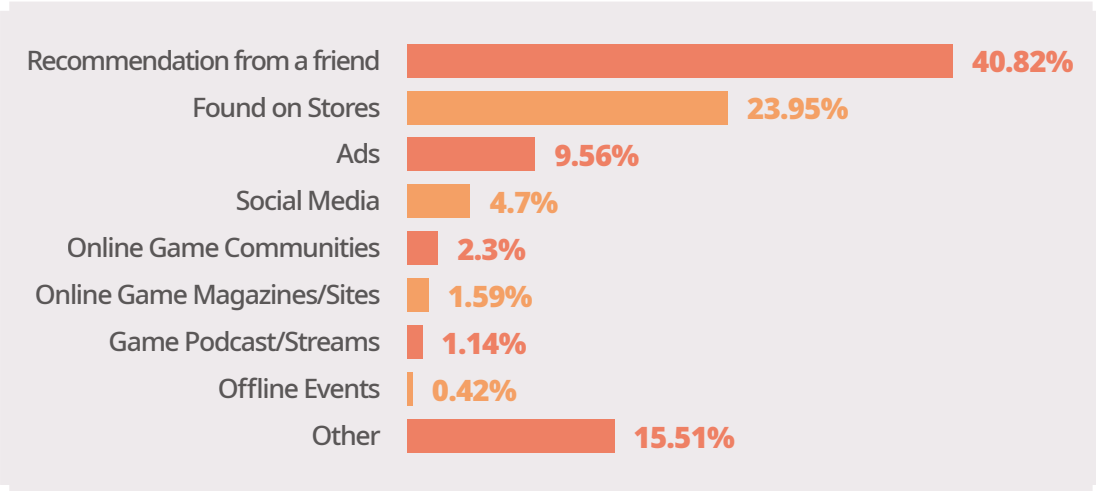
1 Hours spent playing games per day, including CQ



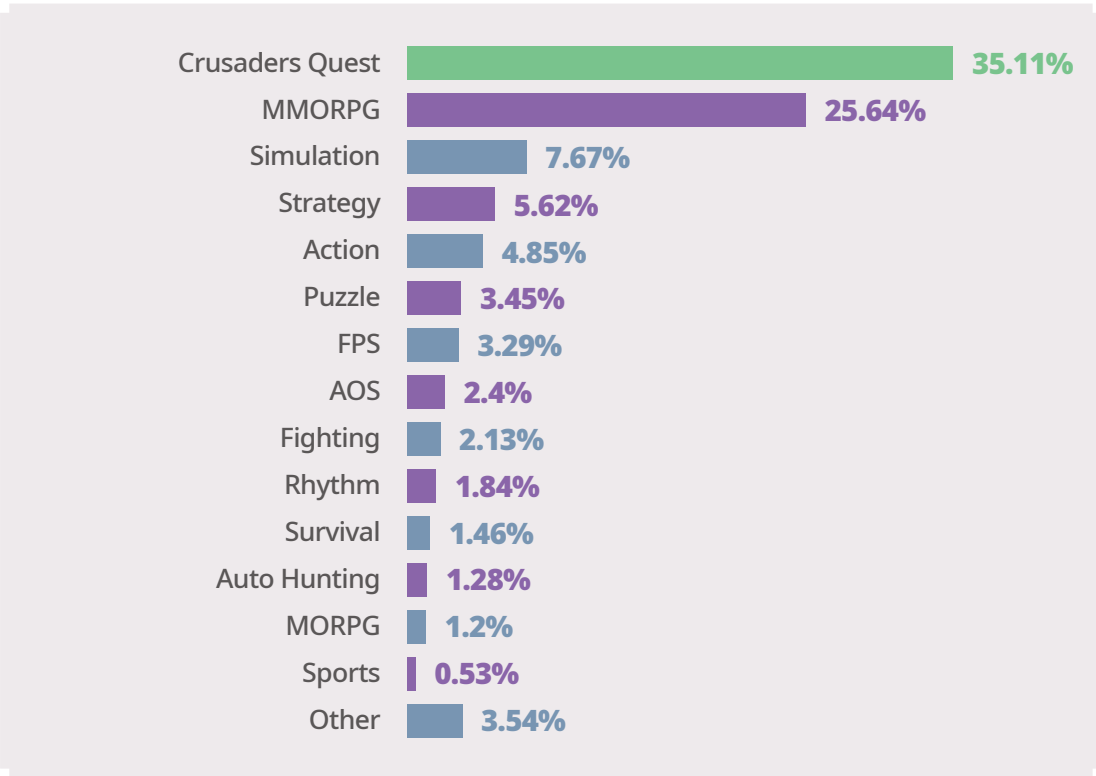
2 Hours spent playing CQ, excluding auto fishing



3 Reasons playing CQ

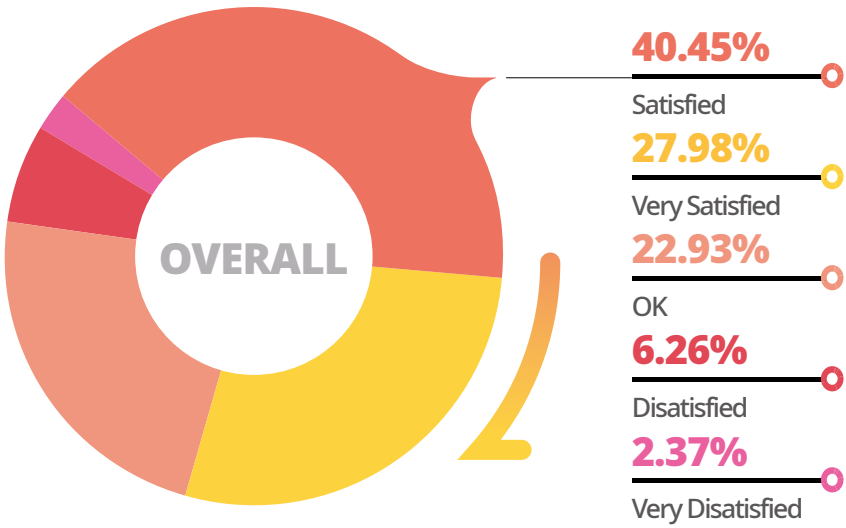


4 Favorite game genre

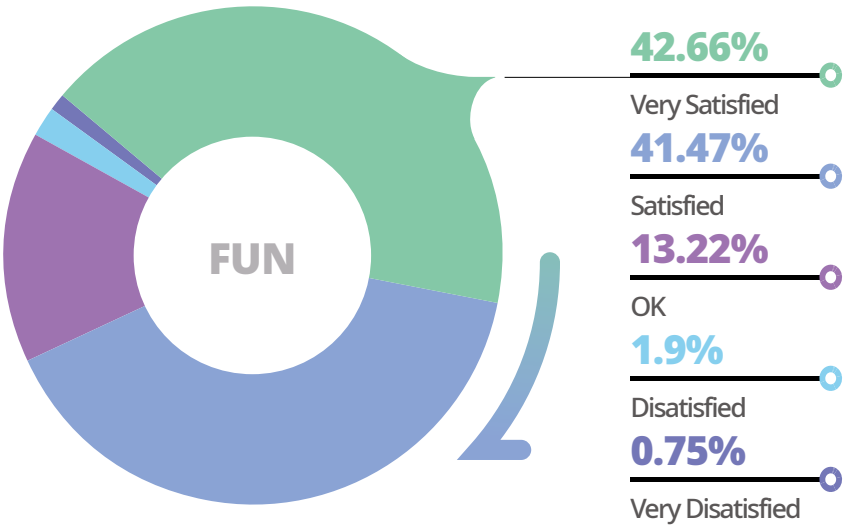


PART II SATISFACTION

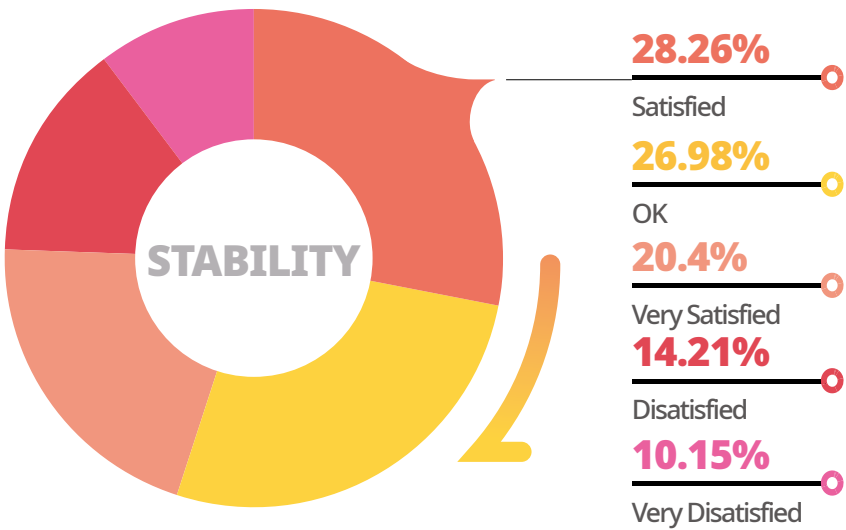
1 Satisfaction: Overall



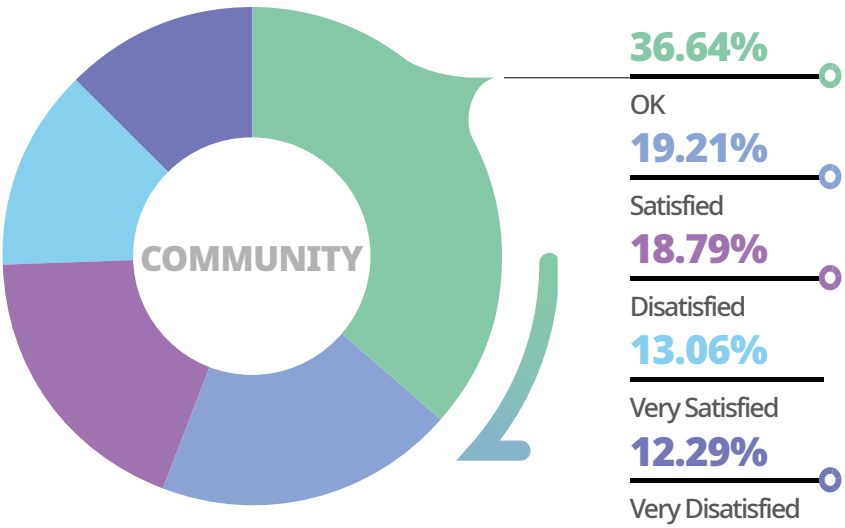
2 Satisfaction: Fun



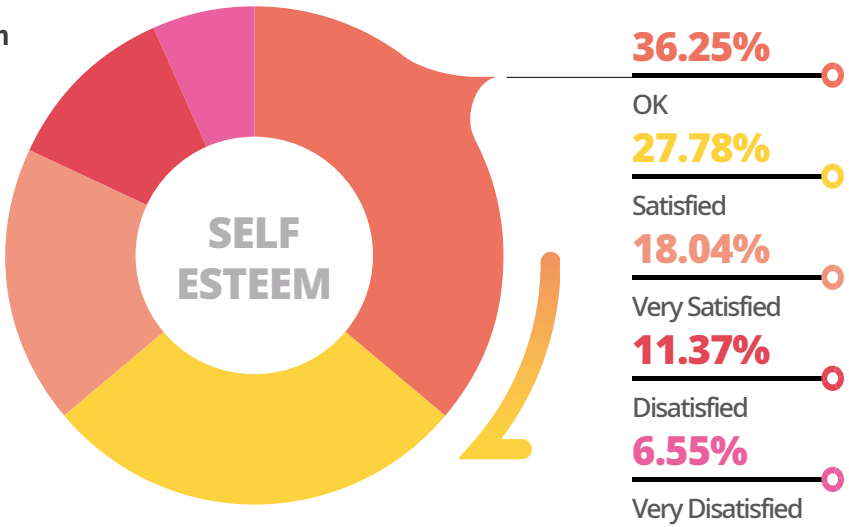
3 Satisfaction: Stability



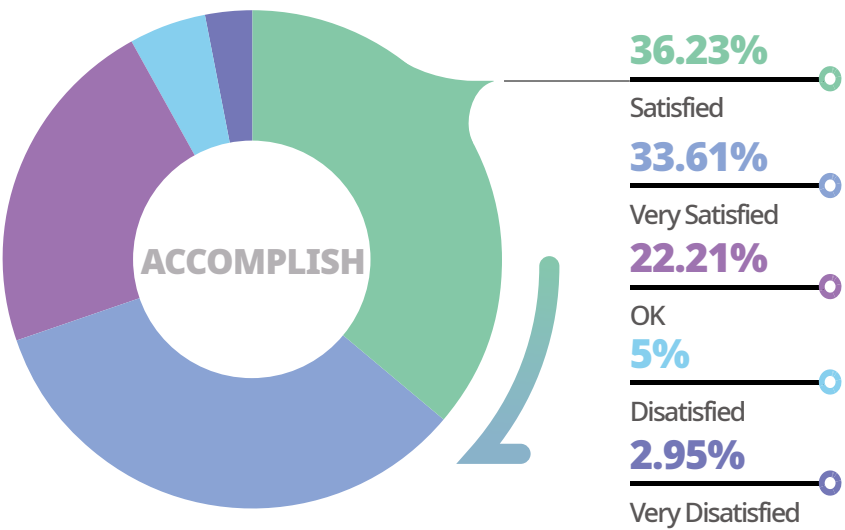
4 Satisfaction: Community



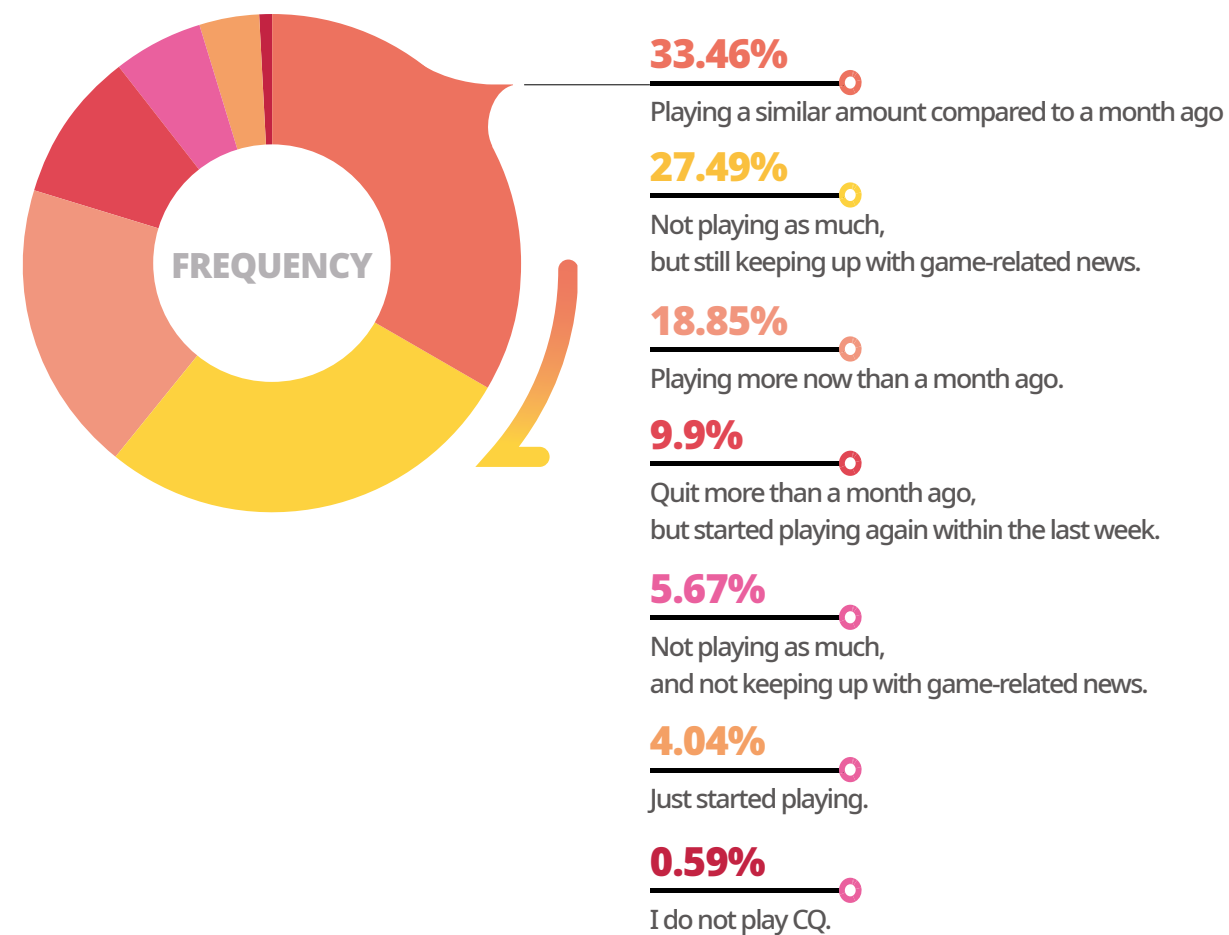
5 Satisfaction: Self-Esteem



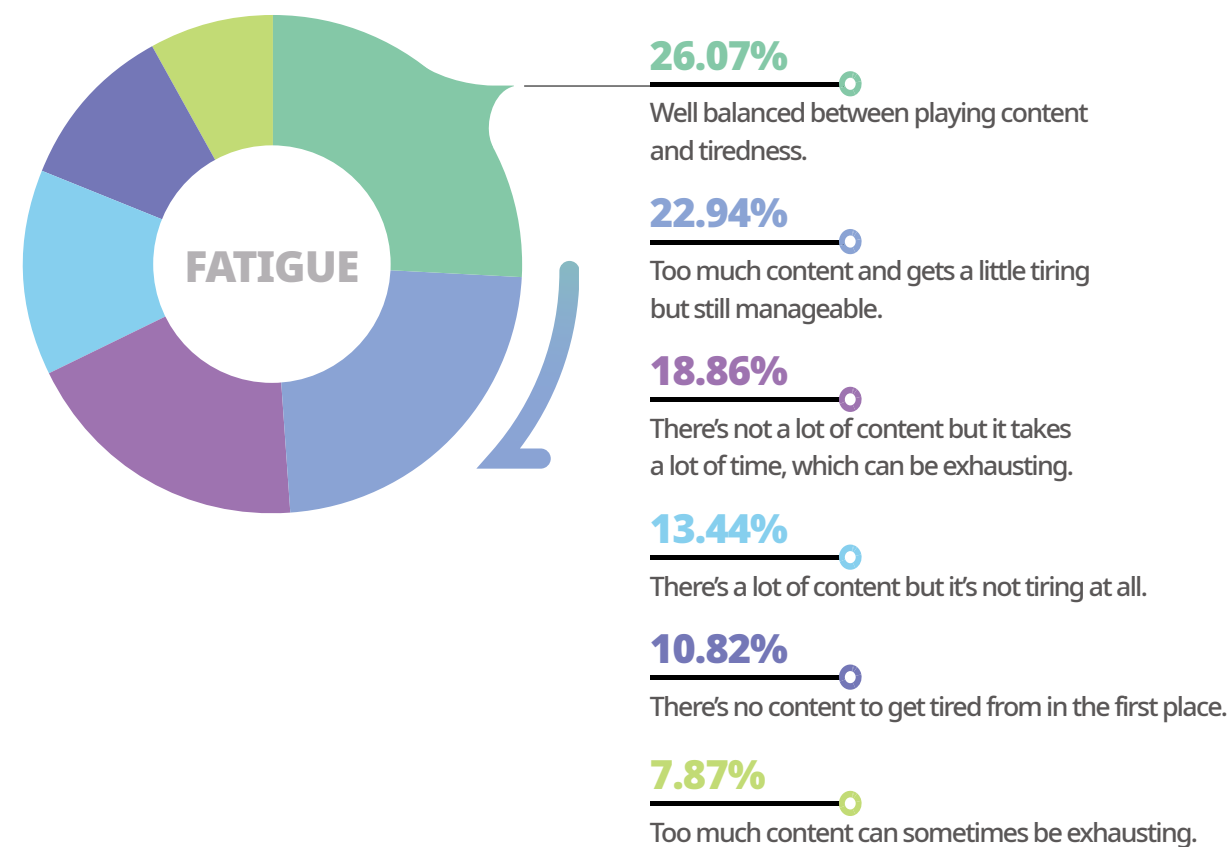
6 Satisfaction: Accomplishment



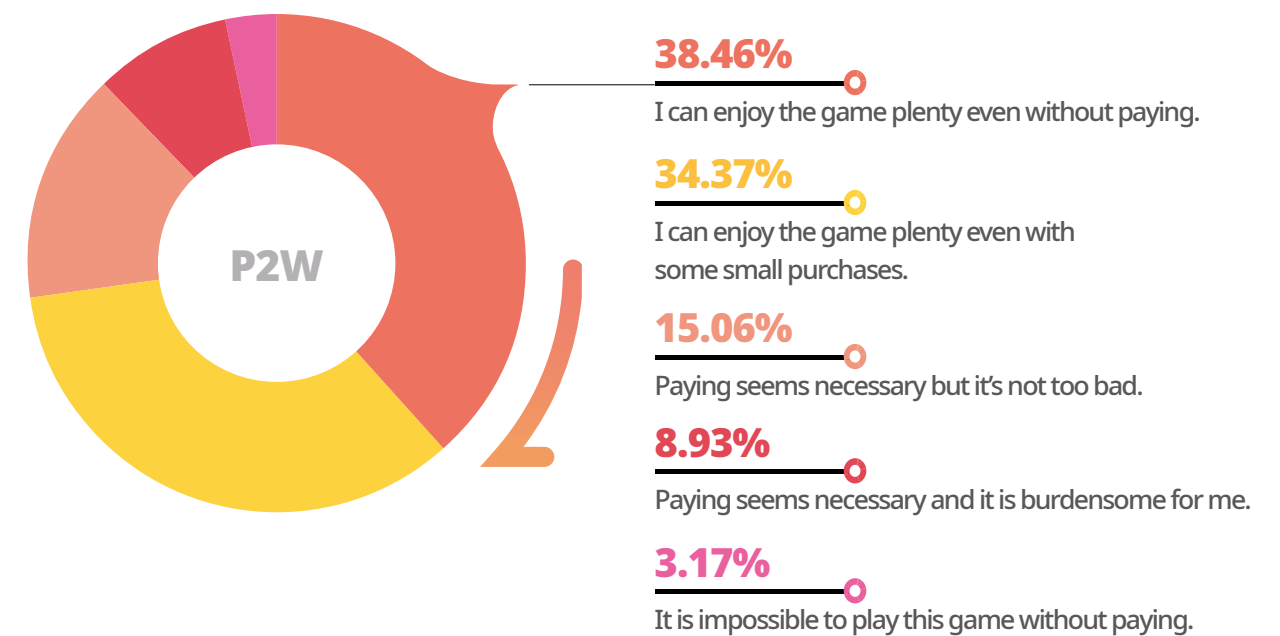
7 Frequency of playing CQ



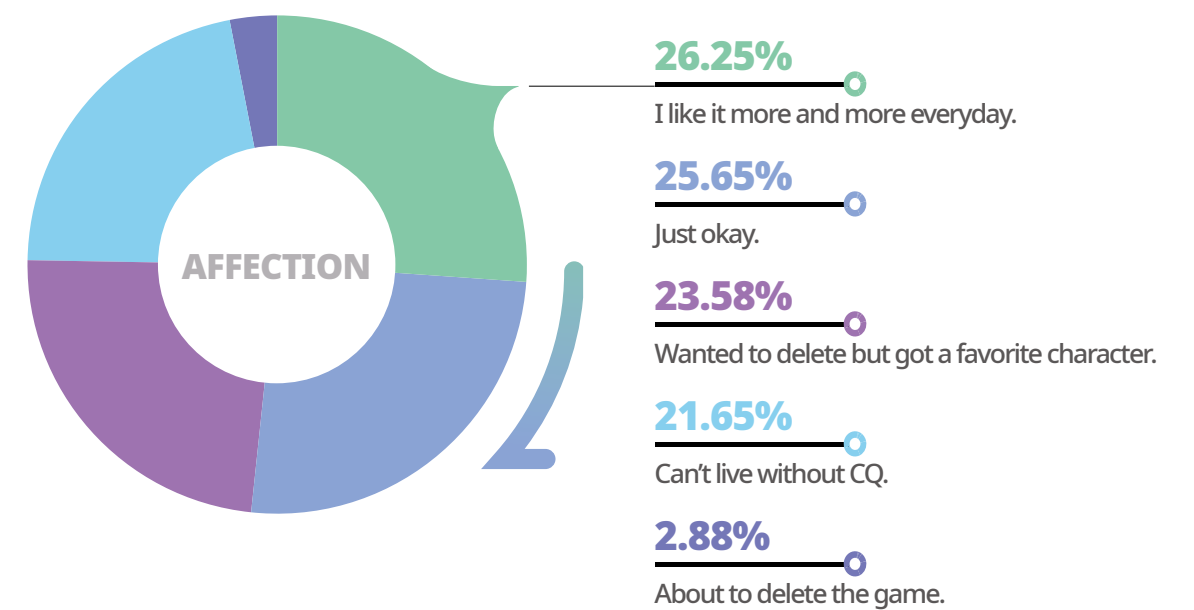
8 Game fatigue



9 P2W level



10 How much do you like CQ right now?



CRUSADERS QUEST†

A quick overview of what has happened since the game was released.



2014

- 09 Closed Beta Tester Recruit
VIP Test
- 11 Korea Android Market Release
- 12 Global Release
1M Downloads

2015

- 01 3M Downloads
5M Downloads
- 02 Ep.5 <Memories of the North> Update
- 03 7M Downloads
- 04 Introduction of <Fortress of Souls> and
<Soulbound Weapons>
- 05 Korean Offline CQ Conference
- 06 Create-a-Crusader Contest
- 07 China iOS Market Release
"Another Device" Bug Incident
- 09 CQ @ Anime Expo, LA
- 10 10M Downloads
- 11 Introduction of <SSB> and <Berries>
- 12 China AOS Market Release
Ep.6 <Legions of the Empire> Update



2016

- 01 Official M/V <Knots Way> Release
CQ @ Cake², Seoul
Introduction of <Costumes>
- 02 1st Guilty Gear Collaboration
- 03 Couture Crusaders Contest
- 04 15M Downloads
Clean CQ Campaign
Armor Girls Collaboration
Introduction of <Manacar> and <Rings>
- 06 2nd Guilty Gear Collaboration
Online CQ Conference in Korean
- 07 CQ Meetup @ Anime Expo, LA
Introduction of <Champions>
- 08 CQ @ Cake², Seoul
- 09 EP.7 <The Heir of Light> Update
Online CQ Conference in Chinese
- 10 CQ @ Seongnam Game World Festival
Introduction of <Exploration> System
- 12 2nd Anniversary Official Fanbook Release

2017

- 01 2nd The King of Fighters '98 Collaboration
- 02 20M Downloads
Introduction of <Fame>
- 03 Online CQ Conference in Taiwanese
DEEMO Collaboration
- 04 Introduction of <Media>
- 05 RWBY Collaboration
Online CQ Conference in English
Official M/V <Elegy of Ashes> Release
- 06 Introduction of <Legend of Primal Flames>
- 07 CQ @ Anime Expo, LA
- 08 1000 Days of CQ Global Launching
- 09 Introduction of <Hero Home>
CQ @ CICF EXPO, Guangzhou
- 10 Official CQ Online Merchandise Shop Global Open
- 11 Season2: Inheritancec Pre-Registration Open
CQ @ MoFun Cafe, Seoul
Korean Offline CQ Conference
- 12 Season2: Inheritancec Update
3rd Anniversary Official Fanbook Release
CQ X Ys VIII Collaboration



2018

- 02 Online CQ Conference in Chinese
- 03 Hanatan 1st Live in Korea with CQ
- 04 Introduction of <Nest of Draco>
Introduction of <The Great Pumpkin War>
Official M/V <Avenir> Release
- 05 Online CQ Conference in Taiwanese
Introduction of <Fishing> & <Guardian of Ruins>
- 06 CQ @ MoFun Cafe, Seoul
- 07 Introduction of <Rank Quest>
- 08 CQ @ The 22nd Seoul International Cartoon
& Animation Festival
- 09 <Arena> Open Beta
Introduction of <Fishing Contest>
Online CQ Conference in Japanese
- 10 3rd Guilty Gear Collaboration
- 11 Online Coding Party with CQ
Introduction of <Fortress of Raging Souls>
& <Alchemy Lab>
4th Anniversary Event
- 12 Online CQ Conference in Korean
4th Anniversary Official Fanbook Release



CRUSADERS QUEST

TIMELINE 2019



03.02
CQ @ The 162nd Seoul Comic World



04.26
CQ @ ToysRUs



12.13
Season2 EP.2 <Temple of Illusions> Update



01.17
Re:ZERO -Starting Life in Another World- Collaboration



04.25
Online CQ Conference in Chinese



05.02
Season2 EP.2 Raid <Seal of the Sanctuary> Update



06.13

Goblin Slayer Collaboration



07.11

Introduction of <Orchard>



09.22

Online CQ Conference in English



09.26

Season2 EP.3 <A Myth of Ice and Snow> Update



08.13

Introduction of <Hasla Wars>



11.15

CQ @ MoFun Cafe, Seoul



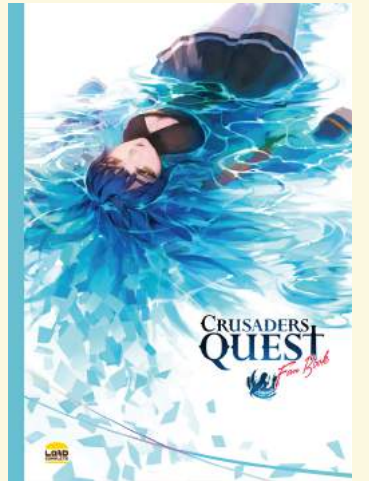
11.28

5th Anniversary Event <Castaway of Dimensions>



12.11

5th Anniversary Official Fanbook Release

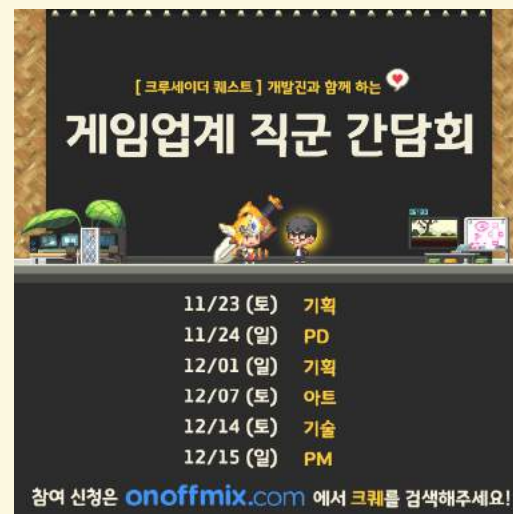


11.16

1st CQ Offline Tournament



11.23

CQ Dev Roundtable:
Game Design, Art, Programming,
Production, Management

11.30

Offline CQ Mini Conference



12.05

The Rising of the Shield Hero Collaboration



FROM THE DEVELOPERS

Making story of CQ

37 41 Dev Diary

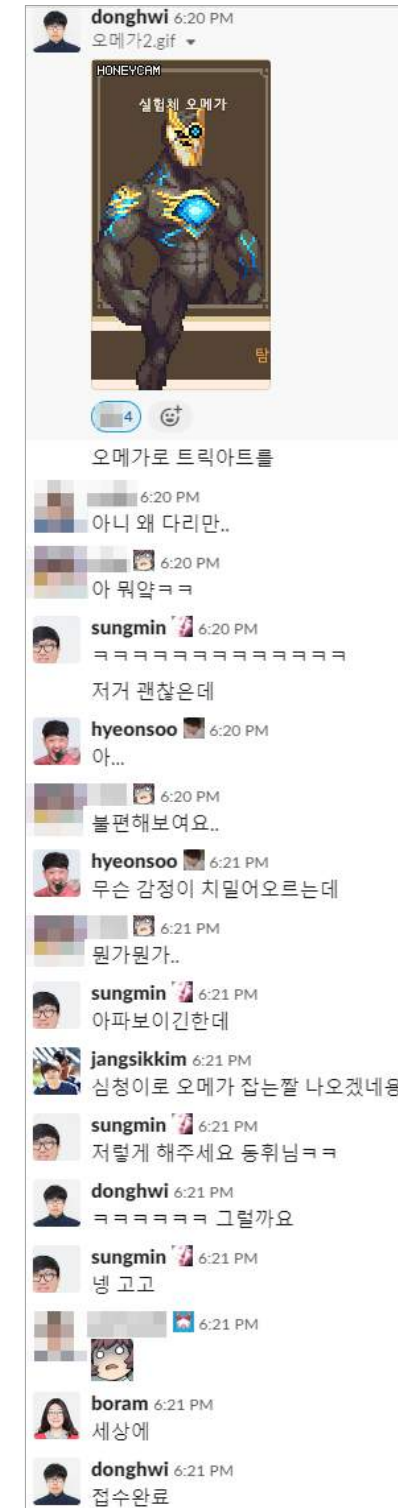


CRUSADERS QUEST

Dev Diary



CQ Developers have recorded their daily happenings, emotions, thoughts or feelings.



1 2019.04.01 | 기술 | G

만우절 이벤트 UI작업을 끝내고 테스트를 하던 때가 떠오른다.
기획팀 동휘님에게 메시지가 왔다.
<오메가>가 UI영역 밖으로, 트릭아트처럼 다리를 요염하게
내놓고 있다는 것이었다. 버그였다. 그런데 이 버그, 느낌이
괜찮다는 의견이 팀 내에 많아서 스펙이 되었다.
내친김에 기획자 분과 논의하여 이스터에그까지 넣었다.
그리고 오늘, 유저분들께 만우절 단전이 공개되었다.
이스터에그를 발견한 분들이 이게 뭐냐고 웃으며
공유하시는 걸 보고 즐거웠다. 개방적이고 자유로운 분위기
속에서 재밌게 게임을 만들 수 있다는 것에 감사함을 느꼈다.

2 2019.05.13 | 기획 | 동휘

5주년 이벤트가 다가온다.
4주년 이벤트, 만우절로 이미 체내의 약효는 남아있지 않은데..
약이 필요하다. 더 강한 약이.

3 2019.05.17 | 기획 | 동휘

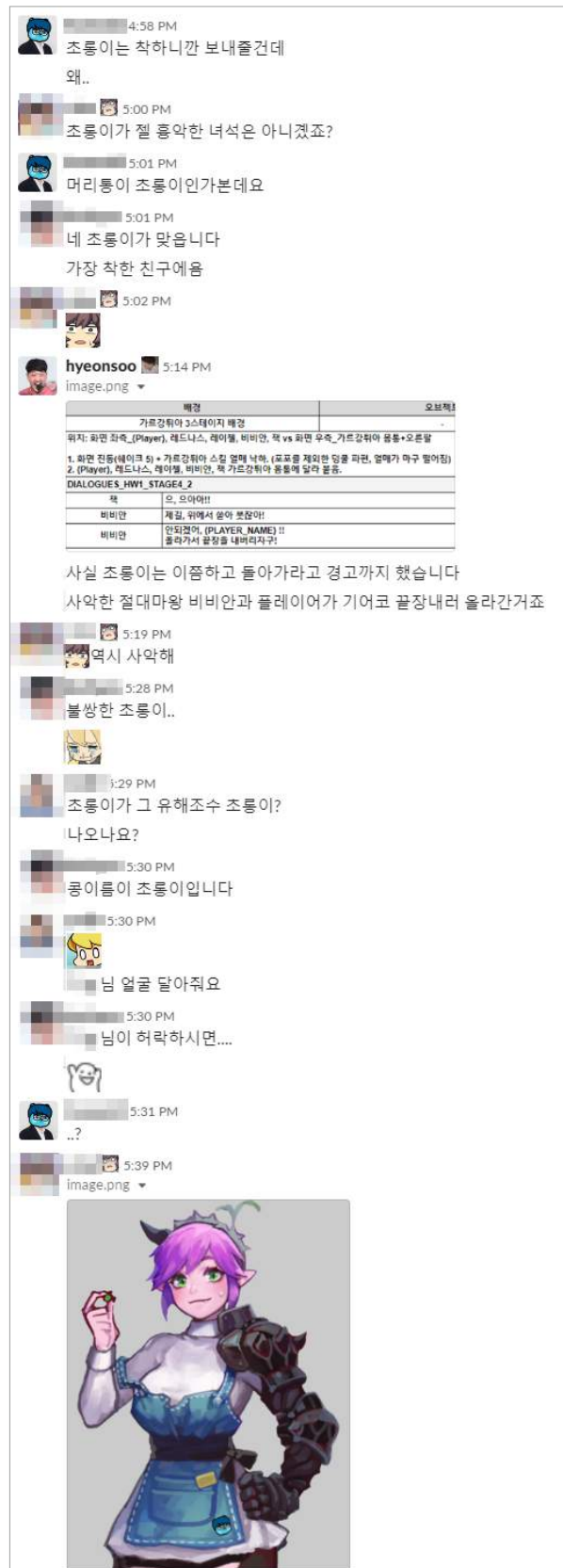
고민하고 있었는데 오찬님이 다가왔다. 오찬님은 미국 유학
시절에 팔아왔던 영양제라며 약을 건네주었다.
약효가 느껴진다. 뇌가 떨린다.



4 2019.07.02 | 아트 | H

잭 컨셉 일러가 나왔다.

근데 왜 앞치마에 내 캐리커처 얼굴이 붙어있는 것인가.



5 2019.08.07 | PM | 보람

얼마 전에 용사<파이어액스>가 출시되었다. 팬아트가 많이 보인다.<샤샤>도 그랬는데, 불과 관련된 컨셉이 인기가 많은 걸까? 캐릭터 디자인과 활용도 영향도 지켜봐야겠다. 팀원분들이<파이어액스>의 인기에 대해 이야기하다가 갑자기 용사 컨셉 아이디어를 꺼내기 시작했다.<카리스마 넘치는 무술 초고수 노안>,<개구리>,<호랑이>,<암흑+불+용을 섞은 용사>,<돌을 차서 날려 버리는 용사>... 어떤 아이디어가 살아남아 하슬라에 모습을 보일 지 궁금하다.

6 2019.08.08 | PM | 보람

<Let's CQ 19화> 방송을 했다. 시즌2 EP3 티저 이미지를 공개했는데, 많은 분들이 “저건 내년이나 나올 것이다. 상대는 로컴이다!”라고 하셔서 송구했다. 콘텐츠가 곧 나올 것처럼 얘기했다가 유저분들이 오래 기다리시게 만든 적이 많았기 때문이다. 앞으로 예고와 출시 간격이 너무 길지 않도록 노력해야겠다. 방송에서 노현수님이 부른 <Donut Cat> 노래가 머리를 떠나지 않는다. 유저분들도 다소 놀라신듯 하고, 일부 팀원들은 충격에 휩싸였다. 취향이라며 노동요로 반복재생 하는 분이 계신 것도 놀랍다. 퍼블리셔 NHN 분들마저도 반복재생하며 듣고 계신다고 했다.

7 2019.08.09 | PM | 보람

유저분이 NPC <잭>의 앞치마에 그려진 캐릭터가 아트팀 H님인 것을 2주년 팬북에서 찾아내셨다. 놀라운 기억력이다. 참고로 잭이 심은 3개의 콩 이름에 사용된 <초롱>은 H님의 태명이다.

8 2019.08.09 | 기술 | G

인터넷 사용이 어려운 긴 휴가를 떠나며, 여름방학 이벤트 보상을 받아달라고 여자친구에게 계정을 맡겼었다. 하지만 여자친구에게 처음 받은 편지에서 구글 계정 로그인 인증을 왜 안하고 갔냐는 내용을 보고 좌절했다. 나도 여름방학 이벤트...

9 2019.08.12 | 아트 | D

인기가 많은 캐릭터의 일러스트를 그릴 땐 압박을 많이 받는다. 애정이 많은 만큼 유저분들의 기대치가 높을 것이기 때문이다. 그러나 노력해도 안 그려지는 날이 있긴 마련... 이럴 때는 잠을 잘 자고 기분전환을 하는 것이 도움이 된다.

10 2019.08.15 | PM | 보람

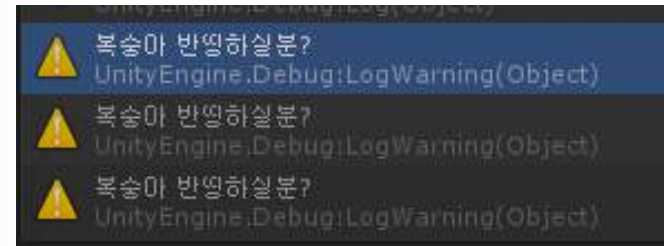
<가르강튀아>의 두 팔이 빠르게 공략되었다. 종이나 스프레드 시트에 사용한 조합을 기록하며 열심히 공략해주신 분들 덕분에, 예상했던 것보다 이벤트가 빨리 종료될 것 같다. 처음 여는 이벤트라서 보상 획득 난이도를 낮게 잡긴 했지만, 예상보다 속도가 많이 빨라서 걱정이다. 마계 주화를 모으지 못한 분들과, 더 많은 조합을 활용해보고 싶었던 분들이 아쉬워하실 것 같다.

11 2019.08.17 | PM | 보람

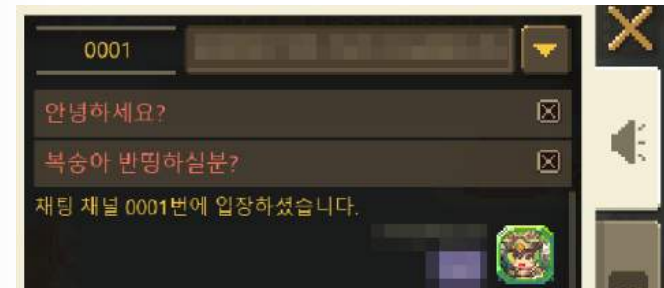
한국 시간 오전 9시 8분. <가르강튀아>가 쓰러졌다. 8분 동안 10번의 입장재화를 모두 소진한 유저분들 모두 대단하시다. 내 굵든 동작으로 순위를 지키기 어려웠다.

12 2019.08.20 | PM | 보람

Unity에러 메시지에 “복숭아 반평하실분?” 이 떠있다.



개발중인 채팅 화면에도 같은 내용이 보인다.



알고보니 사내 게시판에 ‘귀농하신 부모님이 재배한 복숭아를 판매한다’는 글이 올라왔는데, 최소수량이 1상자라 공동구매할 사람을 찾으려고 기술팀 M님이 쓰신 글이었다. 결국 복숭아 파트너를 찾으셨다니 다행이다.

13 2019.08.22 | 기술 | S

오류가 발생하여, 친구 용사 목록에 NPC 레드나스가 표시 되지 않는다. 다음 수집 이벤트 점검 때 수정할 예정이다. 그 때까지 레드나스의 가출을 유저분들께 들키지 않을 수 있을까...?

14 2019.08.23 | PD | 성민

CQ개발팀엔 1000의 배수로 등록된 버그의 담당자에게, 협력업체에서 선물로 주고 가신 BTS인형을 돌리는 문화가 있다. 원래 개발용어로 BTS(Bug Tracking System)를 사용했었는데, 방탄소년단이 이름을 BTS로 바꿔서 생긴 문화이다. 8000번째 버그는 누가 담당하게 될까? 기획팀 J님이 받으면 좋겠다. 그는 빛이야...!

15 2019.08.28 | PM | S

5주년 기념 일러스트들이 하나 둘 완성되고 있다. 그 중 NPC와 몬스터들이 케이크를 두고 축하하는 단체 일러스트가 굉장히 귀엽다. 어느 영화에서 ‘사실 모두 연극이었습니다.’라고 연출한 것같은 상상도 들었다. 특히 루드랫이 정말 완소다. 용사랑 싸우는 장면을 반지의 제왕처럼 원근법을 이용해 촬영하는 모습을 떠올릴 수 있었다.

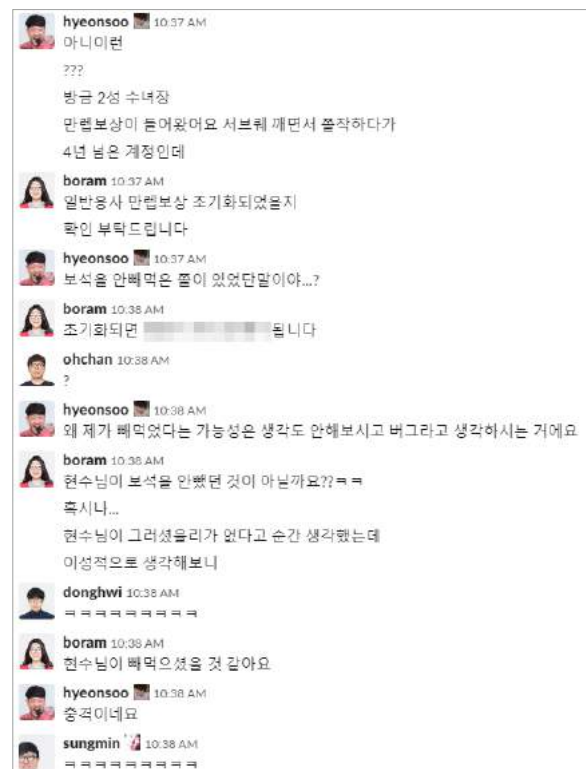


16 2019.09.05 | PM | S

내년 초엔 모든 용사들의 일러스트가 완성될 것 같다. 나에겐 우라코가 최고다. 브포로 우라코를 데려왔다. 기분 최고다.

17 2019.09.26 | 기획 | 현수

EP3업데이트 후,늘어난 일반용사들을 데리고 간만에 쫓작을 하다가 놀라운 사실을 알게 됐다.2성 수녀장의 만렙 보상을 받금 받은 것이다.PM님은 이 이야기를 듣고, 설마 내가 만렙 찍은 적이 없다고는 상상도 못하셨는지 기술팀에 버그 확인을 요청하셨다.5주년을 앞둔 지금까지 한번도 만렙을 찍은 적이 없었다니...기술팀에서 로그를 보내주셨는데,여태까지 약2천명의 수녀장이 내 용사단을 방문하고 보석을 주지 못한 채 왕국귀환 했었다고 한다. 만화에도 등장시켰었는데...수녀장 미안해...며칠간은 그녀를 대표용사로 두고,그동안 나를 고통스럽게 했던 귀신들린 공수를 왕국귀환 시켜야겠다.

**18** 2019.10.02 | 기술 | J

5주년 이벤트 로비 인터랙션을 하고싶은대로 마음껏 하라는 자유이용권을 받았다

ㅋ...

ㅋㅋ...

ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ

*나중에 덧붙인 후가:개발시간이 부족해서 얼마 못넣었다... 아쉽다.

19 2019.10.15 | PM | 보람

모편 카페와의 콜라보레이션을 준비하고 있다.모편에서 카페 메뉴 아이디어를 요청주셔서,팀원들과 브레인 스토밍을 했다.<말카의 말랑말랑 마시멜로 스모어>, <파이어엑스!파이어엑스!!그는 신(라면)이야>, <맘바의 독성 강한 포도 주스>,<파우스트의 실험정신 강한 녹색 에이드>, <시구르나가 즐겨 먹는 나무껍질 과자>, <먹어보면 진짜 맛있다냥 뭉어뽕>,<귀향과 함께 Let's 성불 저승행 음료>, <스페라가 좋아하는 딸기반 크림반>,<해달을 깨달로 만들어준 조개모양 마들렌>등 35가지 아이디어가 나왔다. 어떤 메뉴가 선정될 지 궁금하다.

20 2019.11.21 | PM | 보람

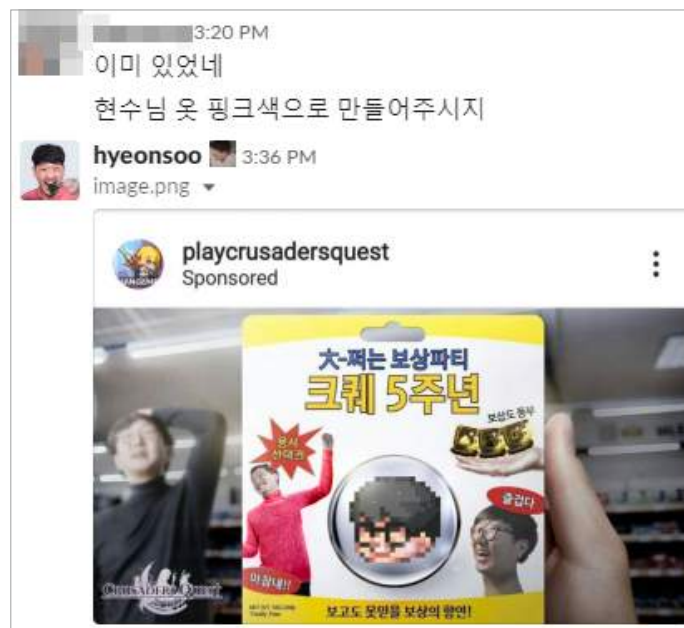
bilibili에서 진행한 영상 이벤트 결과를 공유받았다.센스가 엄청난 영상이 많다.전세계의 인상적인 영상을 모아서 볼 공간을 만들 수 있으면 좋겠다.

21 2019.11.28 | PM | 보람

5주년 이벤트가 시작되었다.다음 문제 단서까지 미리 찾아내고,사소한 것도 단서이지 않을까 분석하는 유저분들의 모습에 감탄하고 있다.유저분들은 항상 개발팀 예상을 뛰어 넘으신다.

22 2019.11.29 | PM | 보람

NHN마케팅실에서5주년을 맞아 매우 인상적인 영상과 이미지 광고소재를 만들어주고 계신다.새로운 광고가 나올 때마다 두근두근하다.

**23** 2019.11.30 | PM | 보람

모편 카페에서 미니 간담회를 진행했다.참석하신 분들의 게임 이해도가 높아서,중요한 질문을 많이 해주셨다.시간 내어 와주신 것에도 감사한 마음이다.오늘의 이야기를 토대로 내년 업데이트 방향을 잘 설계해나가야겠다.

24 2019.12.02 | PM | S

음원 제작해주시는 스튜디오EIM에서 케이크를 보내주셨다. 예쁘고 맛있다.무척 감사하다.

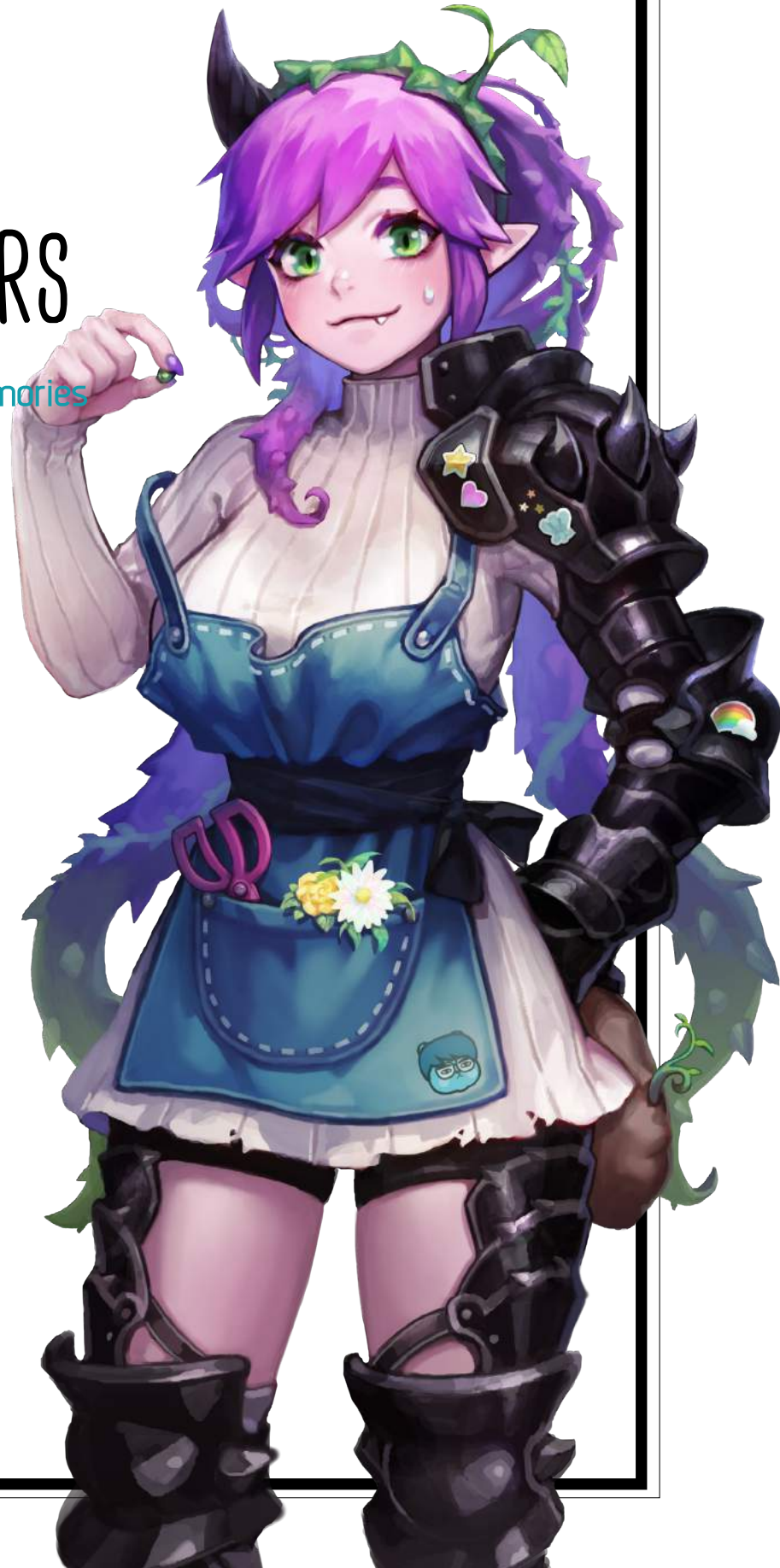
**25** 2019.12.05 | PM | 보람

조던 메크너가 쓴<페르시아의 왕자:개발일자>를 보고, 크퀘 팬북에도 개발일지 코너를 넣기로 했다. 5주년인 12월 11일이 얼마 남지 않아,많은 내용을 넣지 못해 아쉽다.읽는 분들도 공감할 수 있는 내용이 있기를 희망하며, 일지를 마친다.

FROM THE CRUSADERS

Your stories and memories

43 64 Stories in Hasla



CRUSADERS QUEST

Stories in Hasla



Remembrance of Crusaders' Five Years in Hasla: Heroes and Goddesses,
Experiences and Memories, Laughter and Tears

천갑

첫 오픈 때부터 해온 유저입니다. 전설용사 처음 뽑았을 때 그 기쁨 로슈프로로 시나리오를 독수리 날리며 돌 때 그 추억.. 달타냥 초월무기가 나왔을 때 연사의 그 짜릿함까지도 아주 잘 알고 있습니다. 벌써 지내고 하다보니 5년이란 시간을 같이 이 게임과 지냈네요.. 요즘은 나이도 많이 들고 해서 회사에서 눈치보고 출책 퀘스트만 깨고 있는데요, (일퀘)하다보니 도감도 어느덧 거의 다 채워가네요... 콜라보 제외 모든 도감을 완성할 때까지 꼭 함께 했으면 좋겠습니다. 내년에도 크퀘 달력이 나오면 꼭 살 예정이구요. 앞으로도 더 이쁜 일러스트 탄탄한 시나리오로 찾아오는 크퀘가 됐으면 좋겠습니다.

권세모네모

군대에서 만난 후임이랑 근무하면서 얘기하다가 둘 다 사회에 있을 때 크퀘를 재밌게 한 공통점이 있더라고요! 잘 지내니 진용(후임)아 요즘은 통 접속을 안하더라.. ㅎㅎ 여튼 그래서 둘 다 크퀘가 너무 하고 싶어서 몰래 핸드폰을 갖고 와서 밤에나 주말에 몰래몰래 계속 크퀘를 했어요ㅋㅋㅋ 그러다가 어쩌다 걸려서 그 후임이랑 같이 영창 갔는데 영창 가서도 크퀘가 하고 싶더라고요.ㅠㅠㅠ 결국 잘 참고 전역하고도 크퀘하고 있습니다~ 크퀘 너무 재밌어요. ㅠㅠ



여우청

벌써 5주년 이네요. 제가 이 게임에 대한 처음을 떠올리면 항상 고등학교 2학년 여름방학 보충할 때의 점심시간이 떠오릅니다. 그때 친구에게 움파를 뽑아달라, 정확히는 승급 버튼 눌러달라고 해서 친구가 뽑아줬을때, 그리고 아쳐 힘들게 빵먹여 한조 4성 만들때. 굉장히 기뻐던 생각이 나네요. 제가 너무 이 게임에 빠져있어서 시험공부 하려고 큰맘 먹고 삭제했는데 섬 끝나고 다시 켜보니 계정이 날라갔었고..... 당시 생각하면;; 그렇게 빠져서 안하다가 대학교 진학해 새마음 새뜻으로 공부랑 게임이랑 다시 시작해 지금 이 시간까지 왔습니다. 대학교에서의 CQ 관련 얘기를 해보자면. 어쩌다 보니 교수님들 희식자리에 같이 가게됐는데 그때 교수님께서 가장 힘들게 원하는 일을 해봤냐고 질문을 하시더라고요. 그때 전 순간 떠올라 말한 것이 '전설의 용사를 얻으려 열쇠 시간을 계산해 알람을 맞춰서 자는 도중 일어나 접속하고 다시 잠자는 것을 반복'했다고 했습니다. 이날 느낀것이 '부끄러움과 제 스스로 힘들게 원하고 얻어낸것이 현실적으로는 아무것도 없구나' 하는 생각이 들었습니다. 약간 우울하죠? 하지만 CQ덕분에 이 이야기를 했고 그에 자기반성을 했습니다. 그 후로 저는 당당히 외부의 활동들을 하며 상도타고 다양한 사람을 만나고 그전보다 자신있게 성장했습니다. 처음 캐릭터와 빵먹여 키우는 방식이 좋아 플레이 했던 게임이 제 행동과 성격을 변화시켰죠. 그렇기에 CQ는 진정한 저의 인생 게임입니다. ()b
그럼 마지막으로 5주년 축하드리고 CQ가 온라인 PC게임이 되어 나오는 그날까지 CQ 응원하겠습니다.!



내가나라는데니가원대

제가 처음 크퀘를 접했을 때는 제가 대학교 2학년이었을 때, 즉 4년 전이었습니다. 당시 제가 즐겨 시청하였던 BJ (현 스트리머) 머독님이 크퀘를 하시는 모습을 보고 재밌겠는데? 하고 깔아본 것입니다. 웬걸? 크퀘라는 게임을 해보니 너무나도 재밌었습니다! 그 당시 유행하던 퍼즐형식 게임과 비슷하지만 다른 스킬 능력 시스템, 몰입감 넘치는 스토리, 그리고 헤자스러운 시스템은 저를 크퀘에 푹 빠지게 하였습니다. 하지만 그러다 학교 공부와 여러가지 일로 크퀘를 잠시 접게 되었습니다. 대학교 4학년 중, 크퀘가 다시 제 눈 앞에 나타났습니다. 머독 방송에 다시 나타난 크퀘를 보고 제 마음에 다시 불이 붙게 된 것입니다. 하지만 이번에도 다시 바쁜 학교일상 때문에 금방 크퀘를 접게되었습니다. 마지막으로 3번째, 아마 이번년도 5월이었던 것 같습니다. 또 머독은 크퀘를 하였고, 저는 다시 뜨거워졌습니다. 크퀘를 깔고 들리는 익숙한 “땡!” 소리. 그 후 저는 지금까지 크퀘를 하고 있습니다. 대학교 초에서 부터 지금까지, 크퀘는 저의 20대 초반을 함께한 유일한 모바일 게임입니다.

SLrena

거의 3년 전인가요 제가 고등학생 시절에 반 친구와 한참 레이첼 옴파 잔다르크 조합으로 시나리오를 쪽쪽 밀고 있었던 시기였죠. 그날 저녁 학교에서 수능 영어듣기 모의평가 방송을 틀어주는데 거기서 ‘레이첼’이라는 인물이 들리자 흥칫하고 그 친구를 보니 서로 같은생각 했나봐요 같이 눈 마주치고 서로 엄청 키득거리던 기억이 나네요 제 고등학교 3년을 버티게 해준 크루세이더 퀘스트 앞으로도 화이팅 입니다! 6주년 가즈아~

멜리사라

14년 11월에 처음으로 크루세이더 퀘스트를 접했는데 어느새 5주년이 되었네요. 제게 가장 기억에 남는 건 1004번 채널 채팅방인데 거기서 유저분들과 친선대전도 하고 초보 분들 육성도 도와주고 했던 기억이 있는데 아직까지도 제가 했던 모바일 게임 중에 가장 재밌는 순간이었던 것 같아요. 그때 1004 채널에 있었던 분 들 중에 로렐라이넘과 고릴라 맨션님도 있었는데 잠시 게임을 접었다가 왔더니 두 분 다 로드컴플릿 직원이 되셨더라고요..! 심지어 로렐라이넘은 캐릭터로도 나와있어서 복귀했을 때 당황했던 기억이 납니다. ㅋㅋ 참.. 신기하기도 하고 벌써 시간이 그렇게 지났나 싶기도 하고 여러 가지 기분이 드네요. 지금은 채팅방이 폐지되어서 1004번 채널에 들어갈 수 없어서 아쉽지만 아직도 저에게 좋은 추억으로 남아있고 제가 아직까지 크퀘를 하고 있는 가장 큰 이유인 것 같습니다~

백스티아

크루세이더 퀘스트 그것은 제 유일한 멘탈치유였습니다. 2년 전 국가의 부름을 받고 군복무를 시작하게된 저는 훈련과 일과에 지쳐 피로와 스트레스 속에 압박감을 가지고 살아왔으며 부대 내부에 부실한 오락실과 관리가 제대로 안되는 사이버 지식 정보방으로는 취미생활도 못하고 무료한 일상을 지내왔습니다. 그리고 몇 달 뒤 육군 병사들이 기다리고 기다리던 ‘장병 핸드폰 사용’이 도입이 되었습니다. 모든 장병들도 신나서 함성을 지르고 저도 핸드폰을 사용할 수 있다는 점에 행복함을 느꼈습니다. 핸드폰 전원을 키고 게임을 시작하려 했지만 핸드폰에 깔려있는 게임들은 너무 오래되어서 서비스 중단을 하거나 운영이 늦춰지는 게임밖에 없었습니다. 이런 게임으로는 더 무료해질 것 같아서 다른 게임을 찾아보는데 갑자기 제가 좋아하는 우타이테 하나땡이 부른 곡 ‘knots way’가 떠올랐습니다. 그 곡은 크루세이더 퀘스트를 대표하는 ost인 걸 알아차리고 어떤 게임인지 궁금해서 다운로드 후 실행을 했습니다. 귀여운 SD 캐릭터에 도트 디자인 제 취향 게임을 제대로 잡았습니다. 처음으로 받은 ‘심학규’를 계속 키워가며 매일매일 핸드폰 지급되는 시간에 바로 달려가서 곧바로 크루세이더 퀘스트를 실행하며 캐릭터를 키우는 게 제 행복함은 저를 무사히 전역시켜준 고마운 존재입니다.

 크루세이더 퀘스트에게 항상 감사하고 감사하고 있습니다.



장서관리론

올해 1월 공시생 시절에 독서실 오갈 때 지하철에서 할 게임을 찾다가 크퀘를 처음 하게 되었습니다. 오토 게임 돌리는 게임들은 공부하면서도 인벤 가득 찼는지 신경써야되고 해서 아침에 지하철에서 한번 점심먹을 때 한번 10시 넘어서 집에 올 때만 하면 되는 크퀘가 참 편하더라구요. 도트도 귀엽고요. 그리고 시험 한두 달 전에 집중할 겸 개조하다가 옴이 더 구려져서 빠친 김에 접었다가 합격하고 개조 옴도 이제 킵할 수 있다길래 다시 하게 되었습니다. 힘들 때 지친 하루의 낙이 되고 시험 직전엔 일부러 저를 빠치게 해서 시험에 집중하게 만들어준 크퀘에게 너무 고맙다는 말 전하고 싶습니다. 픽셀 아트 게임이 많지 않은 요즘 시대에 크퀘는 크퀘만의 독특한 포지션을 잡고 있다고 생각합니다. 저같은 도트 성애자를 위해서라도 10주년, 20주년까지 꼭 계속 되길 빕니다.

풋라라라

크루세이더 퀘스트를 시작한건 2015년도 그땐 그냥 잠깐 하고 접었습니다. 그리고 4년 후 2019년 1월 제가 군에 있을 때 부대에서 휴대폰이 풀리고 뭔가 할 게임이 없을까 했을 때 생각나게 이 크루세이더 퀘스트 였습니다. 오랜만에 돌아와서 접하는 크퀘는 적응이 어려웠습니다. 그래도 아가자기한 도트 컨셉과 전투 방식이 여전히 재밌더군요. 그래서 푹 빠져서 했습니다. 새로 출시한 시나리오나 도전 및 토벌을 공략하기 위해 공부하고 조합을 짜고 결투장 열심히 해서 보석 모아 가져다드리고 콜라보때 원하는 용사 먹을라고 현금결제도 좀 하고 그밖에 다양한 이벤트를 참여해서 열심히 했습니다. ㅎㅎ 그래서 그런지 전역한 지금까지도 크퀘는 버리지않고 열심히하는 게임입니다. 이렇게 재밌는 크루세이더퀘스트가 앞으로도 번창해서 오래오래 갔으면 좋겠습니다. 크루세이더퀘스트 파이팅!!!

TeraForE

때는 약 4년 전.. 친구가 하던것을 보고 따라 시작했었습니다. 난생 처음해보는 도트게임에 큰 매력을 느낀 저는, 그 후로부터 이 게임에 정성을 쏟기 시작했습니다. 첫 계약전용 용사를 스네이쿠(현 바이퍼) 시작했었죠. 그때는 무척 좋은 용사였는데.. 그 후엔 한계돌파 아칸, 뮤, 알렉산더, 알렉산더, 여우동, 나즈론, 스사노오, 바이퍼 등등 이런 용사들로 시나리오 및 결투장을 재밌게 밀었었죠. 빵 한번 먹이는 데에는 손이 달달 떨어졌었고.. 빵을 먹이고 난 후 강해진 용사들을 보면 보람찼었죠. 그리고 점점 추가되는 시나리오의 배경음악, 패턴, 배경에 놀랐었고, 계속해서 추가되는 용사들의 배경 설정, 도트, 일러스트에 또 한번 놀랐었습니다. 첫 콜라보인 길티기어 시리즈에서 카이 키스크만 4명을 뽑은적도 있었고, 결투장 10라운드를 다 하지 못하고 중간에 잠든 적도 있었고, 영혼의 요새를 공략하느라 고군분투 했던 적도 있었고, 친구들과 함께 친선전을, 월드보스를 손에 땀 맺혀가며 플레이를 했던 적도 있었습니다. 그리고 기기괴괴 사건 등을 포함한 여러 잊지 못할 일도 많았었지만, 저의 고등학교시절을 꼭 함께 해온 모바일 게임임에는 분명합니다. 모쪼록 앞으로도 좋은 업데이트와 이벤트로 꼭 장수했으면 좋겠습니다!

왜곡된

일년 전, 게임을 좋아하는 여자친구의 권유로 시작했던 크루세이더 퀘스트입니다. 모바일 게임에 관심이 없던 저지만, 크퀘 특유의 도트 그래픽이 제 취향에 꼭 맞아 시작하게 됐고 금세 빠져들며 같이 오랫동안 즐기게 됐습니다. 그렇게 몇 개월 후 여자친구와 크게 다툼 연락이 끊어졌고 실의에 빠져 한 달간 아무것도 하지 않다가, 조금 진정되고 나니 매일 접속만 하고 끄던 크퀘가 갑자기 하고 싶었습니다. 아무 생각 없이 게임을 켜고 토벌 매칭을 시작했는데 웬걸, 여자친구가 토벌 파트너로 잡혔습니다. 이걸 레디를 놀려야 말아야 하나..저쪽도 생각이 많은지 레디가 늦더라구요. 결국 둘이 토벌 한 판을 플레이하고 끝났는데, 다음 날 여자친구에게 연락이 왔습니다. 둘이 같이 게임하던 때가 생각나서 연락했다고.. 결국 화해하고 다시 연인 사이를 회복하게 됐습니다. 끊어질 뻔한 인연을 다시 이어준 소중한 게임, 지금도 둘이 재미있게 즐기고 있습니다. 

크퀘 오래오래 가길 바래요~



제로게임

제가 크케를 시작했을때는 고등학교 1학년 때 친구들과 시작하였죠. 그때는 2016년 네크론에 초월 판데모니움 무기 판을 치던 시절이었습니다. (바이퍼 뽑았는데 하향 당했었죠 —) 마침 네크론도 뽑았었고 초월무기만 얻으면 됐는데 그 시절은 초월무기 하나 하나 만들기 엄청 힘들었죠. 어떻게든 구역 구역 밤에 열쇠 차는 시간도 아까워서 알람을 맞춰 가며 열쇠를 녹이고 길 가면서 크케를 하고 어떻게든 네크론 초무를 만들어서 친구들 중에 크케짱을 먹었죠. 그때부터 네크론 성애자가 됐죠. 하지만 네크론이 너무 싸서 하향은 예상 하고 있었죠. 예상되로 하향이 되고 네크론 원맨덱이던 저는 접을까 하는 생각이 많이 들었습니다. 그때 안그래도 서버도 많이 터지고 잘못 업데이트하면 용사단 렵이 1인 레온이 반겨주고 하지만 저희 학교에서는 씹인싸 게임이었습니다. 학교에서 크케 하다 걸려도 야!! 너 닉넴이 머야 하시던 선생님 그리고 닉넴을 알려주고 결장도 하고 참인싸게임 이었죠. 그러던 어느날 2016년에 성남 게임 페스티벌에서 크케 부스가 온다 해서 대전 촌놈이던 저는 서울을 잘 아는 친구와 함께 서울 가게됐습니다. 그리고 거기서 보게 된 크케 굿즈, 그 중 달타냥 족자가 가장 맘에 들었습니다. 하지만 담당자 분께서는 판매를 하지 않는다 해서 많이 아쉬웠지만 아쉬운대로 까마귀 맨투맨을 사게되죠. 그리고 거기서 좋아하던 bj가 온다 해서 갔는데 그bj가 아프다 해서 bj보겸님이 오시더군요. 그때는 인지도가 없었는데 지금은 그분이란 롤을 해서 오버워치 마우스를 받은게 크... 그 후로부터 갓겜이라 생각하고 그 친구와 함께 크케 부스가 열린다 하면 거의 다 참여한 것 같아요. 성남,지스타,서코,하나땅,사카프 거의 다 참여한 것 같아요.(간담회는 매번 떨어짐;) 그중 카페랑 서코가 생각나네요. 카페는 제가 입대가 얼마 안 남아서 멀하면 좋을까 하던 저는 카페 열린다 해서 항마력을 참고 그 친구랑 함께 포만 카페를 갔죠. 운영자랑 결장해서 이겼을 때 카페에서 이즈나 뱃지 그리고 위에서 말했지만 저의 애정캐인 네크론 족자봉이 떴을 때 정말?했었죠. 사인도 받았고, 달타냥 족자봉도 만들어 달라고 했죠. 그리고 시간이 지나 입대를 하고 일병을 달고 삼일절에 어떻게든 빌어서 휴가를 나가 운영자 흡혈로 농락하고 잡았을 때 그 캐감 아직도 잊지못합니다. (봐주신거 알고있어요 따거형^^) 그리고 그 때 크케 네이버 상점에서 달타냥 족자를 팔아서 이거를 들고 가야하나 생각하다 결국 사고 양일 다 참여하고 사진을 찍었죠. 롤렛 이벤트는 뒷사람을 배려해서, 다연어서 안했구요. 그리고 전역이 안 남은지금 크케 행사를 위해서 휴가를 모으고 있습니다. 이번에 간담회 뽑아주십쇼. 충성 충성^^

똑브준직

크케는 저한테는 매번 병문안 와주는 친구 같은 게임이었어요. 때는 올해 7월 저는 부대에서 발목이 골절되고 인대가 끊기는 사고를 겪었습니다. 덕분에 수술 후 몇 주 입원을 했는데요. 하루하루가 너무 지루했습니다. 친구나 가족들이 병문안을 와도 몇시간 있다가 가기 마련이고, 병실 안에 제모래는 거의 없었습니다. 그러던 중 평소 고전 알피지게임 감성을 갖고 있던 저는 검색 도중 크케를 알게 되었고, 이후의 병원 생활은 확 달라졌습니다. 유저들과 소통하면서 컨텐츠들을 공략할 수 있었고, 그 속에서 병원생활의 지루함을 잊을 수 있었습니다. 크케를 개발해주신 운영자분들께 감사함을 표하며, 아직 완치 되지는 않았지만 발이 많이 좋아지는 동안 항상 옆에 있어준 크케에게 감사함을 표합니다. 앞으로도 사이좋게 지내자 크케야~~

은왕구

이제 2019년도 막바지에 다다름과 동시에, 크케도 5주년을 가까이 하고있습니다. 작년 말, 그러니까 4주년 직후였지요. 저는 친한 저의 동무들과 함께 새해 맞이 부산 여행을 떠났습니다. 올해에는 다들 국방의 의무라던가 업무 등으로 바빠질 것이며, 이렇게 함께할 시간이 매우 적어질 것이기도 했기에, 이번 여행은 특히 양질의 추억으로 가득 채워야 한다는 의무감을 가지고 있었습니다. 저를 포함한 총 4명의 전우들은 그렇게 두근거리는 마음을 품고 기차에 올랐고, 저를포함한 두명은 어리석은 청년은 올라타자마자 폰을 붙잡고 자연스럽게 크케를 플레이하기 시작하였고, 호기심을 가진 두 깨끗한 청년을 끌어들이고야 말았습니다... 멋진 추억으로 가득해질 우리의 마지막이 될지도 모르는 그 여행에, 크케는 그곳에 있었습니다. 기차를 타는 도중에, 숙소에서 쉬고있을때도, 잠이들기 직전에도, 식사를 기다리던 그 시간에도 우리는 크케를 하고있었습니다. 후회되지는 않습니다. 그저 우리들끼리의 공통점이 하나가 더 생겼을 뿐이니 말이지요. 결국 저는 그 여행에서 처음으로 토벌100회를 달성하였으며, 두 크린이 친구는 계승을 먹이는 대업(?)을 새우고야 말았습니다. 지금은 앞서 설명한 이유 때문에 다들 쉽사리 만나지 못하는 상황이 되어버렸지만, 그래도 다시 한 번, 언젠가 다시 모일 그 순간에도 크케가 함께 할 수 있기를 그저 바랄 뿐입니다.

충남대컴공과

15년도, 크케를 시작하지 않았을 당시, 우리학교 동아리 선배 두명이 같이 크케를 하는 모습을 보았다. 그 당시엔 그게 크케인지 몰랐다. 아무튼 이건 중요한게 아니다. 둘이 커플이었다는 사실이다. 현재 19년도... 본인은 25년째 모솔이다... 크케를 우연히 접하게 되었고, 이 게임이 그때 그 게임이라는 사실을 바로 알아차렸다. 그렇다... 나도 이 게임을 같이 할 여자친구를 구하고싶다. 그리고,,, 크케는 내 꿈을 이뤄줄 것이라 믿는다. 4년전 그 선배님들 처럼...



효구다효구

작년에 취업 성공하고 같은 팀 사수를 만났습니다. 알고보니 같은 대학 같은 과 선배였더라고요. 일도 잘 알려주시고 정말 친절하셨는데 계속 거리를 두시는 것 같았습니다. 어느 날 점심 먹고 쉬는 중이었는데 진짜 말 한 마디 없이 크케하고 계시더라고요. 그날 크케 뱅크 다시 깔고 도전메타 결장메타 확인했습니다. 다음날 사수님 용사단 봐드리고 결장덱 짜드렸습니다. 그날 점심에 버거킹 쏘시고 업무 중에 간간히 불러내서 크케 질문 하십니다. 회사에서 크케하는 사람 만날 줄은 몰랐네요. 덕분에 회사 생활 자알 하는 중입니다!

탄절

지금 저는 23살인데 크케를 처음 알게된게 19살 고3 때였어요. 4년전이라 자세히 기억나진 않지만 월드보스 돌아서 6성 무기 먹으면 세상을 다가진 듯한 기분이 들던 시절이었어요! 그냥 자연스럽게 알게되서, 도트그래픽이 눈에 띄어서 누구의 추천없이 자연스럽게 시작했었던 것 같아요. 그러다가 친한 친구랑 둘이서 열심히 하게 됐고, 어느날 당시에 좋아하던 게임 bj가 방송을 켜는데 크케를 하는거예요 세상에 ππ (스폰방송은 아니었던 것 같은데 가물가물해여) 제가 먼저 시작한 게임을, 좋아하는 bj가 한다는게 너무 신기하구 해서 방송을 틀어놓고 게임을 하는데, bj가 결투장을 돌리길래 당시엔 실시간 매칭인줄 알고 저도 죽어라 들켰어요. ㅎㅎ 근데 운이 도왔는지 bj상대방 용사단에 제 용사단이 뜬거예요. ππ 당시에 첫 계정 닉네임이 bj팬이라면 딱 알수있는 그런 닉네임이었는데 채팅창두 막 시청자라면서 호응올라오구 ㅋㅋㅋ.. (지금두 가끔씩 그때 영상 유튜브에서 찾아보곤해여... ㅋㅋㅋ 너무 신기했던 경험이라서 ㅎㅎ) 그때 기억이 너무 좋아서 크케를 더 열심히 했던 것 같아요. 물론 재미도 있었구 ππππ 그때 레온, 귀향, 나이팅게일 이렇게 세명 썼었는데.. 나이팅게일 나왔을 때 세상을 다가진 기분이었어요. π 추억에 잠겨서 이야기가 왔다갔다 하는데 하여튼!! 너무 크케에 과몰입한 나머지 국어 자습시간에 몰래 하다가 들켜서 폰을 압수당했었어요.. 그때 완전 착하신 국어 쌤께 들켰는데 얼마나 정색을 하면서 절 쳐다보시는지 ππ 눈마주치던 그순간이 너무 생생해요... 그렇게 폰을 압수당하고 집에 와서 크케 해야 되는데.. 고기 소비해야하는데 π 하면서 찡찡대다가! 인강용 갤럭시탭에 크케를 다운받아서 ㅋㅋㅋ압수당한 동안 근근히 했었던 기억이 나네요 ㅎㅎ 디자인과를 진학해야해서 입시미술을 시작하고 바빠져서 한동안 뜸했다가 23살이 되서 디자인과에 오고, 졸전 준비를 하면서 정신이 너무 피폐해져서 추억생각두 나고 같이 졸전 준비하던 동기도 크케를 했다고 하더라고요 ㅋㅋㅋ 그래서 바로 깔아서 다시 시작했죠. ㅎㅎ 졸전은 끝났지만 고삼때 못 해본 과금도 하면서 나름 복지 좋은 용사단을 만들고 나니 일상이 바빠도 일케는 꾸준히 하면서 자꾸 하게 되더라고요 ㅋㅋㅋ..... 마무리가 뭐지 ...?싶은데 그냥 이벤트도 하시구, 이런 ㅇㄹ기 누구한테 해보겠어요... ㅎㅎㅎ! 오랫동안 추억 회상하게 해주셔서 고마워용! 그동안 크케를 떠나 있어서 매 주년 이벤트를 지켜보지 못 했는데 이번엔 지켜볼 수 있겠네요 ㅎㅎㅎ 너무 기대되요! 앞으로도 재밌게 잘 할게요! 도트갯겜 크케팀들 너무 고맙습니다.



슈파노바

2017년에 고등학생이었던 저는 크퀘를 가볍게 즐기던 유저였습니다. 그 때는 친구들도 크퀘를 같이하고있어 용사를 뽑을 때면 같이 보고 잘뜨면 부러워하고는 했죠. 하지만 교실에서 와이파이가 안되던 우리는 게임 플레이는 데이터로 했지만 업데이트 만큼은 데이터로 하지못했고 교실에서 멀리 떨어진 복도에 와이파이가 잡힌다는걸 안 저희는 추운 겨울날 팔을 비비며 복도에서 다같이 이야기를 하며 업데이트를 진행했던 추억이 있네요 ㅎㅎ

천뱅

대학시절 크루세이더 퀘스트를 하고 있던 저에게 이건 무슨 게임이냐고 물어보던 여자분에게 게임소개를 해줬습니다. 그 뒤 그분이랑 함께 게임을 같이 하면서 지나다보니 어느새 사귀는 사이가 되었고, 서로 열심히 게임을 하면서 연애를 하다 다툼으로 인해 헤어지게 되었습니다. 하지만 몇 달이 지난 뒤에 그 친구에게 연락이 왔었고, 그것 또한 같이 크루세이더 퀘스트를 하자고 연락이 온거라 선뜻 알겠다고 했습니다. 그렇게 게임을 다시 하며 연락을 하는 지금 저는 이 친구랑 다시 사귀게 되었으며 올해 2년차 연인으로 발전했습니다. 지금도 서로 같이 게임을 하며 현재 토벌8을 목표로 열심히 게임중에 있습니다!

크림슨

피시방에서 우연히 사전예약을 보게됐는데 캐릭터가 너무 맘에 들어 시작하게됐네요. 길티기어 콜라보 1 때는 근무지에 있던 후임과 함께 크퀘를 하게 되면서 쉬는 시간마다 크퀘 이야기를 하고, 업데이트날에는 옆에 있던 주민센터의 와이파이가 겨우 닿는 곳에 가서 업데이트 해가며 2년의 공익근무에 활력소가 되었습니다. 그리고 크퀘인생 최대의 아웃풋인 2차 간담회에 참석했었습니다. 우연히 응모했던 간담회에 당첨되어 게임인생 처음으로 게임 오프라인행사에 참여하게 되었고, 그날 막상 눈에 띄는 행동은 없었지만,저에게 너무나 인상깊어 아마 죽을 때까지 추억할 수 있을테죠. 그때 받은 선물과 손편지도 잘 보관중입니다. 간담회 이후 패치 속도를 따라잡지 못해 잠시 크퀘도 쉬게 되고 지금은 특별한 이벤트나 결투장 티켓만 태우며 예전만큼 크퀘를 밤새며 붙잡지는 않지만. 제게 크루세이더 퀘스트는 새 핸드폰을 사면 카카오톡 다음으로 설치하는 가족같은 게임입니다.

주현아아양

크퀘를 처음 만난 건 17년도 시즌2가 시작되면서였다. 아기자기한 도트 그래픽에 끌려서 다운을 받았다. 그동안은 간단한 모바일 게임을 즐기는 편이였고 크퀘도 그럴거라고 생각했는데, 생각한 것보다 어려운 난이도와 뽑기운 애정캐 등이 나를 게임에 빠져들게 만들었다. 공부를 하고 있는 상황이여서 밤새 크퀘만 하고 있는 나를 발견하고 탈슬라를 하였고, 몇 개월 뒤 공부 끝나고 복귀하여 다시 하고 있는 상황이다. 사실 아이디의 주현이라는 이름은 전 여자친구의 이름이다. 그때 주현이도 크퀘를 보고 캐릭터들이 귀엽다고 말했었다.

지금 여자친구인 윤정이는 크퀘를 모른다. 윤정이를 만나서도 크퀘를 키고 싶은데, 닉네임을 보면 무슨 뜻이냐고 물을 것 같아서숨기고 있다.

크퀘의 5주년을 정말 축하드립니다. 앞으로도 여자친구 몰래 재밌게 하겠습니다.



다신기

크퀘는 저에게 소중한 게임이자 제 꿈의 희망이 되어 주었습니다. 저의 꿈은 도트 아티스트 입니다. 작년 까지만 해도 턱걸이로 붙은 대학에서 다른 실력 좋은 친구들한테 비교 받으며 기죽으며 그래픽 공부를 해왔습니다. 남들은 6~7년 열심히 공부하고 온 친구들이지만 저는 그렇지 않았습니다. 그렇게 1년을 보내고 입대를 한 저는 더욱 더 미래에 대한 생각에 암울 했었습니다. 이대로 가다가 정말 사회에 있는 친구들보다 확연히 멀어지고 내꿈을 접지 않을까? 그런 생각이 들 때쯤 자대에 전입을 오고 간간히 도트 그래픽이 좋은 크퀘를 열심히 하면서 굿즈도 모았습니다. 그런데 우연치 않게 자대 간부님 지인께서 크퀘 관련 일을 하신다며 관심을 가져 주셨고 도움도 많이 주셨습니다. 그리고 직접 보석 쿠폰도 구해다 주셨습니다!! 그 일을 계기로 저는 크퀘를 너무 좋아하게 되었고 도트 작업도 자대에서 할 수있게 되어 너무 기쁩습니다. 엄청난 운이기도 하고 또 엄청난 인연인것도 같습니다. 아직도 저는 그 신병시절에 설레임과 희망을 잊지 않고 현재까지도 열심히 공부를 이어가는 중입니다. 이렇게 많은 것을 느끼게 해주고 이끌어준 크퀘를 만들어 주신 분들에게 너무 감사하고 고맙습니다. 저도 언젠가 이 멋진 게임을 만든 팀에 들어갈 희망을 품으며 열심히 살아 가는 중입니다! 5주년을 진심으로 축하하고 고맙습니다.

단탈리아나

17년 4월에 입대해서 봄의 정원 이벤트 등 짧고 언제 시작하는지 모르는 많고 많은 이벤트는 다 놓쳤지만, 그래도 이건 해야겠다고 마음먹은 게 레드나스 4주년 이벤트 였습니다. 당시는 말출을 앞둔 말년 병장이었지만 휴가는 12월 13일(레드나스 이벤트 마지막날)부터였습니다. 생활관 침대에 누워서 고민하다가 결국 1월에 쓰기로 했던 외박을 당겨쓰고 휴가도 행보관에게 사정사정해서 결국 하루 일찍 나갔네요. 따거의 은혜로 이벤트가 하루 더 연장됐던 거 같지만, 어쨌건 집 나가려던 레드나스는 무사히 데려왔고, 이젠 못 도망가게 과수원에 취직시켰습니다^^



식충먹보

4년전 에 같은 반 친구와 함께 크퀘를 함께 했었을 때 달타냥이 그렇게 가지고 싶어서 용사 던전 기파랑으로 길 힘들게 뚫고 친구랑 함께 떨리는 마음으로 매일 열심히해서 2주만에 달타냥을 얻었던 그때의 기쁨은 아직도 잊지 못합니다. 그러나 그 후 그 친구에게 핸드폰을 잠깐 맡기고 화장실을 다녀왔더니 쇼콜라를 승급시켜서 무료 만들었더라구요. 그 순간 너무 화나서 그 친구랑 엄청 싸웠습니다 그래서 제 도감에는 쇼콜라가 있지만 용사는 없지요 극 초창기때부터 지금까지 꾸준하다고는 말 못하지만 오랜 추억을 가진 게임인 만큼 서비스종료때까지 함께하고 싶습니다



婧馨

5年老玩家，从森林法带我打初始关卡，再到被黑暗塞拉的图卡了一周，打副本每次都在读塞拉的无敌条，之后战争副本，普通机械领主卡了几天，但是困难领主卡了一月多，自己开始也不是氪金玩家，基本上所有图都是胡子过的，为了赞16000铁 自己不知道等了几个月，因为打不过灵魂副本，没法天天800铁，那时候做梦都想可以打过灵魂8拿到铁，后面的灵魂领主都不敢想想，自己也不打竞技场，因为就会胡子无脑反击，果子也吃不起，只有某种特定果子副本打的过好像，之后慢慢接大佬的角色 海豚通嗯，每天都是加海豚好友帮自己打，直到自己辛辛苦苦打完了剧情，开始了rwby这是我很喜欢的动漫，第一次充198抽了5个角色 没有阳，所以还是打不过灵魂领主，当时有个阳真是吹的不行，自己black很多，就努力玩black，打竞技场，自爆，慢慢的，开始S2了，有了书就把书给了德莱文和black，大佬说鸭肝厉害，我无以为然，在C1挣扎几个月，才开始练鸭肝带我打到C4，之后bug老3修复，自己没贝奶，就打不过，我虽然不是肝帝，但是我玩的久，慢慢资源很多，有一次给大佬看阵容，大佬推荐我dizzy和热工，人妖，突然可以几十秒速通，我就不亦乐乎天天刷C4，慢慢除了讨伐，因为要合作，而且配合不好，不怎么玩，基本半年，出新副本了，以前的材料符文就不值钱了，我都是等活动可以钻石买卖了，才大把买卖材料，cq从继承一出，就变了很多，血量，攻击问题使得很多角色失去了原来色彩，变得刷刷刷游戏了，现在冰4出了半年了，我都没怎么打，都是近期活动给的符文，打挑战就是为了符文，没符文大不了挑战，这陷入了死循环，变了不像当年通过一个剧情的激情没了，出新图也是那些角色直接秒了。虽然很惋惜，但是还是舍不得cq，自己本身喜欢像素，也是像素里面最强有特色的游戏，希望作者吧游戏变得更加丰满和感情化，不一定要快节奏刷刷刷，其实一路走来我还是觉得s1是我最喜欢的一段时光，现在还是每天签到，钓鱼，每周换个书，基本也就养养老，把自己喜欢的rwby升满，其实这里面每个角色都有血有肉，让他们的故事更好吧，希望来一个像咖啡厅那种一群人在一起休闲的模式，自己操作自己团长和其他人聊天，玩耍。希望cq坚持自己，做好自己，越来越好，我作为一个5年老玩家还是会一直陪下去的。谢谢！

悲伤泛滥

首先在这里感谢带我入坑的师父，虽然，很多事情已经发生了改变，但我还是相信，初心永在，一往无前。2018年底的时候莫名其妙就入坑了，至今也没明白为什么会喜欢上CQ，不过很多事情确实都是没有理由的。入坑之后既不懂查攻略，也不屑于查攻略，靠自己的一厢情愿闭门造车，但是过程倒确实是非常有趣的，享受攻略关卡的乐趣，与在竞技场碾碎敌人的乐趣，一步步的向前走。你看，我也不知道我的目标是什么，但是还是不停的攀登，终点在哪里？为了什么？我不知道。在这个过程中，我有了我第一个本命勇士，嗯，是安娜，可爱而优雅，我真的非常喜欢用一门巨大的格林炮来撕碎前方的目标，即使新的挑战 and 竞技场的格局早已不适合她了，但我依然还在努力的升级我的系统，设计各种异想天开的阵容，这一刻起我仿佛终于有了目标，追求如何用她来毁灭更强大的敌人。后来我接管了早已荒废的克鲁塞德战记吧，为了帮助刚入坑的新手，我不得不重头学习CQ当前版本的各种搭配，第一次知道了除了安娜还有那么多更强的勇士可以使用搭配，在竞技场也知道了“敌人”原来也可以细分为很多阵型，每种阵型都有专门的勇士去克制。不过一切好像也都没那么单纯了，随着时间推移，我想，我也逐步丧失了当初刚入坑时的“初心”，无忧无虑、仅仅只是因为“喜欢”而不是“强”来培养一个勇士的初心。不过，我相信这一切只是登顶前的云雾，一个必然经历的过程罢了，这些都只是暂时的妥协，为了梦想的妥协，以助我到达，最后的终点。

《今日长缨在手，何时缚住苍龙？》2019.10.24

白开水泡冰

emmmm，突然在想，我是什么时候接触到CQ的呢、怎么接触的呢，脑子一片混乱完全没有记忆，啊哈哈哈哈，可能是假粉~回头去翻看账号登陆时间，居然两年半了，不敢相信，我居然还没有红框？？？我是怎么喜欢上cq的呢，好像是之前有一段时间被开罗的游戏洗脑，完全无法自拔，单机已经不能满足我了，其实，CQ也是单机，只是很久之后才知道~~~~

感觉很大概率是TAP推荐的，算了，不重要了~突然发现一个问题，，，上手了cq之后，阴阳师被无情抛弃、部落冲突被无情遗忘、贪婪洞窟被？？？根本就没有上手好吗！咳咳咳，好了，我要开始回忆了~~~~~

其实，我的两年半CQ历程是有水分的~刚开始接触的时候，朦胧充满想象的风格一如既往的吸引了我，迫不及待的开启了肝程，以为满级即是正义，好了，我满级了~不要惊讶了，就是这么快，新手训练开始了~~~？？？有什么比十连更舒服的事情吗，那就是下一个十连~无脑抽，各种抽，邪教单抽~然而血统这个东西，我一直以为我是欧洲后裔，唉~这时候没有攻略、没有大佬带、没有金氪？被来自荷塞拉的势力狠狠的教育了，像极了黄毛，剧情剧情打不过，地牢地牢打不了、挑战挑战？？？(那是大人物的世界，和我没什么关系)然后，没时间玩了？？？(明明是屈辱的卸载了!!!)

没有CQ的压迫我是多么的自由、多么的舒畅，微微的小不甘被无情丢掉，直到有一天，突然想起曾经的战斗，曾经的荣耀，曾经的激情？？？我的战斗欲望重新被点燃，荷塞拉等着被我征服吧!!!

啪，再次翻车的我，目光呆泄带着一点小羡慕，泉奈好强啊，那个哒哒哒有分身的好厉害啊，胡乱地揉着脑袋打不过好烦，，，这时，大街小巷传来，加群了加群了大佬手把手教导，哭了，终于找到组织了~

原来武器有专属的，加成很高很高，还有首专？？？不会是黄毛的大宝剑吧？？？感觉错过一个世界。三星可以进化成四星，但是~只能进化白卷，噫，我的钻石。钻石十连才有厉害的角色，武器十连不要抽后面会有的，打不过剧情可以嫖好友，面包最好吃四星以上，毕竟金币很难弄的呢。武器可以打符文，符文加成很高的额，角色满级的可以吃水果可以继承书页，不同角色要使用不同的词条，大佬们都喜欢最佳词条(斯国一)信心满满的想着，我正在变强呢，颤抖吧世界！

新一周又来了，大街上热闹了起来，你知道本周的传奇人物是谁吗，嗯？知道吗，在遥远有个地方，叫着英雄城镇，在街道最中心的地方，那里竖立一座雕像，只有在那个传说中的竞技场里击败很多很多勇士，才有资格竖立属于你的雕像，这是勇士的最高荣誉。将古尔薇格的尸体轻轻放下，目光飘向远方，越过高山，穿过海洋，握住戴着手上罗基的金属手套，那个地方终有一天也会存在我的身影.....

运气差一点

初入荷塞拉，泉奈驻我家确是真萌新，攻略头发麻资源很有限，英雄也不全全靠竞技场，慢慢把钻攒终于够十连，一发贝奶赚队伍初成形，剧情接着干待到日久时，池中英雄满首次遇联动，迪兹留遗憾之后南瓜地，re0哥杀全逐渐到红框，已入大佬圈日签到不断，已有四百天真爱cq粉，迎接五周年！



月与火

记得第一次接触cq是2016年,这也是我大学毕业的一年。

毕业季、分手季,毕业季、投简历。一个是情感上 我和女友说好两不相忘,一个是工作上 我从家乡安徽去了南京。

然而那一年,我体会到了社会的残酷。和女友的感情,随相隔两地分手了、工作不顺,几个月后也就辞职了。

回到家,我不想把自己的失败分享给父母,只是憋在心里、慢慢发酵。

那时的我无所事事整天浑浑噩噩。

一次无意中发现了cq,出于无聊也好、打发时间也好,我选择了下载...

天马行空的剧情、新奇有趣的玩法和形态各异的人物等等,cq深深的把我迷住了!甚至是每天都从起床,肝到深夜。

渐渐的,在cq的陪伴下我也走出了生活的阴霾。

2019年了,期间我许多换了不同的工作,最后也稳定了下来。手机里的cq也在安装、卸载间反复横跳,最终一直

放在了我的内心深处。(唯一可惜的就是,我现在还是单身)

生若只如初见,何事秋风悲画扇?

等闲变却故人心,却道故人心易变。

骊山语罢清宵半,夜雨霖铃终不怨。

何如薄幸锦衣儿,比翼连枝当日愿。

——《木兰词·拟古决绝词柬友》

希望cq未来愈来愈好,5周年快乐!

松狮泗洪书

CQ五周年快乐,真心希望CQ越来越好吧

从四年前

里昂,喵,RO,动物法,他们带着我踏入了这个世界。

那时候好像是剑皇的天下。当地牢探索都推不动的时候,我欧气爆棚一发入魂抽到了夏洛特。

那时候狗子可是T0的存在,一发单销毁天灭地,配上胡子几乎就在jjc里横着走了。慢慢的局面打开了,各个资源

都有稳定的收入,然而狗子刷图不尽人意,然后我的瑞秋就出来了,带着还有造块的狐狸,就看着瑞秋一直飞呀

飞,真的很开心。

那时候角色和专武还不是同步更新的,夏更新了专武后也被变相削了,可他依旧是很强的存在。接着后来来了

好多新成员,罪恶装备,拳皇,又来了一个叫作雅典娜的女人,让我明白那时的CQ正式进入大锤皇时代。各种锤

在jjc变成黑粗硬,然后带个奶就耗着了。那时候锤子专武普遍洗的ad,一穿透一防御。

当然在jjc时代变迁的时候,刷图方面,你法夜永远是你的法爷,瑞秋一直是我最拿的出手的,犹豫不觉的时候就

把瑞秋掏出来。

接着呢我因为生活上的原因断断续续弃过坑,错过了许多联动,却赶上了s2开门。

s2开后后大大增加了游戏的可玩性,CQ一直在努力的做好,可是不知道为什么玩的人却这么少,或许还是在游

戏过程中社交的成分太少,感觉要是真的做出公会那种可能会吸引一些玩家入坑吧

古巨基阮经天

从2015年至2019年...

从苹果服到安卓服...

从国猫肯到牛枫妖...

从一个儿子到一个父亲...

CQ一直在我生活中。

CQ不是生活,却又很像生活。

可能开局顺利,但被红莲qte教做人,

可能十连9包1书,可能刚抽就削,

不变的是包括我在内各位玩家对有些热爱。

只要在1频报房号,一定会有大佬带起来;

只要活动好好肝,回报绝对杠杠的;

一边不停骂策划,一边不让其他人骂策划;

一边十连骂街,一边考虑再充一发。

有人问:这个游戏你还在玩啊?

我笑说:就靠他养老了。

唐尼古拉斯凯奇

刚接触CQ是初中的时候了,没多久就放弃了...可能当时CQ没get到我的点。

后来又辗转了几次,下了又删,删了又下,总是有关剧情打不过去给我气的删游戏...(后来我才意识到可以嫖好

友.....)

最近又下回来啦,我对CQ真是又爱又恨2333。恩?新手送六星?直接选?泉奈,就是你了(真是明智的选择嘍)

不过虽然泉奈强的变态,练度不够,阵容不行,我依然是个小菜比,但这阻止不了CQ带给我乐趣!

但这游戏给我的快乐到底是什么呢。依稀记得我的贞德肚子扛着boss磨血,我的威真就暴走满图飞,我的老皇

帝啊除了肉好像也没什么用了(老东西!你最没用了!2333)每次抽完十连都要兴奋地问朋友你看我这个强不

强,看见朋友一脸卧槽的表情就是值得我快乐一天的事哈哈哈。这个游戏的快乐真不在于人物本身多么强,而

是每个人物都是精心设计的,都像独立存在的个体一般,有点收集癖的我满足了(废物人物遣送)

每个活动都很精致,每个人物都有故事,每条支线都有些小细节。谢谢CQ的全体制作者,谢谢你们制作出这样一

款游戏,这款游戏到现在已经五周岁咯,希望CQ能一直走下去!我会一直支持的!(高考也阻止不了我玩CQ)



幻惑之楠

四年前，第一次在某论坛上看到有人推荐这个游戏，我就下载下来了，准备找时间试试看。

然后一直放在那里，一直过了一个多月，才突然想起来，咦，这还有个新游戏没有看过呢，是什么样子的游戏呢？点开之后，就好像打开了潘多拉的魔盒，一发不可收拾。

我对像素风的游戏道没什么特别的感觉，但是这种游戏模式倒是深深的吸引了我。

这是一种全新的玩法，通过消灭来指挥小人进行动作，真的很有特色！

当时玩的是iOS服，由于游戏刚刚开始，很多地方都还不完善，比如很多人物都没有专武，游戏特别卡，更新必然推迟等等，但是在足够的游戏体验面前，都是可以克服的。

玩了有一年多，虽然问题不断，但是官方的确在慢慢改善游戏体验，比如果实掉落问题，游戏任务系统等等，玩的更加开心了。一个游戏的生命力不就是不断更新迭代吗？后来，游戏更新，进入了S2，之前人物没有专武，金币不够用等问题终于有所缓解了，但是新的继承系统的确给我带来了一些困扰，新的挑战根本打不过，又没有成本去投入新角色试错，后来在一次长达半个小时到绿圈中，我愤怒了删掉了游戏，虽然心有不舍，但是也没有再下载回来。（卡顿是最影响玩家体验的）

今年四月，早已换了安卓手机的我，突然又想起了这个让人又爱又恨的游戏，想到重新玩又要重新练号，让我略微有点犹豫，但是没过多久还是下载了。到了安卓服务器才发现安卓并不卡！让人欣喜的发现！

进入游戏开始重新体验，发现很多地方都发生了翻天覆地的变化，各种系统都充满了惊喜，尤其是钓鱼系统，虽然我可能没有赶上钓鱼最辉煌的时候，不过这个系统解决了肉和金币不足的问题，果断攒钻入手了198钻石钓鱼套。

一直坚持玩了有半年了，为了能打冰四，还把老婆拉进来一起陪我，感觉这游戏慢慢玩也挺有意思的，希望克鲁赛德能够越办越好，能让每一个玩家找到这个游戏的乐趣。

说完了好的地方，剩下的就是问题。安卓这边我也遇到了一个解决不了的问题，那就是在4G网络下，没办法组队或者聊天，也就是没法连上聊天服务器，我尝试过各种办法，包括换卡，换手机（华为，荣耀，小米），跑到湖北电信去询问，都没有解决，希望官方能够找到问题并且告诉我解决方案。我老婆的手机也是一样的问题，我还在百度贴吧等地方看到过好几次类似问题，说明这不是个例，还请官方重视起来。

以上

殇逝流年

不知不觉来到荷塞拉大陆已经两年多了，最开始是被萌萌的像素勇士所吸引，后来慢慢发现了各种副本玩法的乐趣开始一发不可收拾。在这两年多里，我从最开始的萌新团长变成了如今的老咸鱼。天真可爱的塞拉，森林深处温柔的菲蕾丝蒂娜，滚滚黄沙中爽朗的亚奴特，海洋深处沉静的阿勒芙勒，还有炽热火山里豪迈的贝拉……一路走来，我们一起对抗着使徒，寻访着新的大陆。我们一同经历了使徒之乱，在诺斯加尔德抵抗机械兵团，又在和涅斯的交战中经历了一幕幕悲剧。我们不进探访了索塔尔的要塞，击溃了戴斯塔罗斯吞噬光明的阴谋，更击败了妄图吸收一切魔力的玛那卡尔。紧接着我们重新回到沙漠和雪原，开启新的篇章，挫败邪恶的女神妄图改造世界的想法。我们在冒险中遇到了新的伙伴，自身也变得更加强大。

从没有玩一个手游如此长时间，CQ的吸引力不仅在于游戏本身优秀的质量，也在于玩家群体的素质和氛围。开服5年，我在游戏里结识了很多朋友，也收获了很多帮助。当我对角色的定位不够准确时，会向朋友讨教。当有了新的思路，也会迫不及待的与大家分享。互助是CQ玩家给予我最深的印象，在讨论交流中找到游戏方向，也能找到自己的游戏风格。我想，这也是克鲁赛德战记的魅力之一吧。虽然CQ有时会犯小错误，但是CQ运营的大方向是很正确也是很独到的。这就是CQ与一般手游不一样的地方——关注玩家的体验，CQ之于我比起一个手游更像一个朋友，陪伴着的朋友。

希望CQ能保持原料，也能增添新味。不求扶摇而上，只愿乘风而扬。最后，祝各位伙伴欧气满满，祝克鲁赛德越办越好～荷塞拉，就由我们守护～



果醬丁丁

當初是在廣告上看到這個遊戲的，覺得遊戲方式很吸引我就來玩了，一玩到現在也快五年了，雖然中間有斷斷續續的暫時退坑，可是終究還是會想回來再玩，畢竟這個勇士團是我一手帶領成長茁壯的，所以真的叫我完全退坑我還是會不捨。從剛開始資源沒那麼豐富，什麼都打不太過，打造出第一把雅坎專武開電，還有在競技場被貞該黑爆打，被劍皇砍成智障，連戒1都要用布蕾克磨半天，然後好不容易過了戒4，到之後挑戰關卡跟沙漠世界王出了之後，又在煩惱怎麼才能打贏，努力經營了很長一段時間之後，終於我也算是可以自立更生的老玩家了，但是遊戲的可玩度也就沒那麼高了，就像是一個小孩長大成人一樣。還有隨著新的強勢角色以及書本成長系統的出沒，那些陪伴過我們的老角色，已經逐漸被冷落，希望有朝一日，那些曾經陪伴過我們的英雄，可以再次走出冰箱，重見天日。最後我想說，謝謝我的勇士團陪伴了我五年，謝謝克魯賽德戰記陪伴了我的一部分青春，希望這個遊戲，能夠陪伴我一直成長下去，克魯賽德戰記，五周年快樂。

ikknu888

幾乎是從剛開服就開始，帳號抽到的第一支金卷好像是薇薇安，技能很帥，就開始玩下去，後來抽到競技場霸王蛇叔，開場亂按就贏了，感覺自己強到不行，但是後來出韓法跟阿嬤，後來又出新主角，最後出了專武，蛇叔變成時代的眼淚，儘管如此還是在開服時陪我很長的時間。後來第一次聯名活動，大家都是第一次接觸，我很開心抽到梅根雙刀法，雙刀法真的是帥，沒有專武根有專武，那個技能特效可以說是那時遊戲最華麗的，梅一開始大家都說是倉管，後來有人練滿轉武生滿（那時專武很難打我也是練好久），在競技場毀天滅地，後來官方發現太扯就砍，不知道要砍誰又砍，新角色的登場讓梅漸漸消失。很多以前的角色陪我很長一段時間，技能也很有趣，但是現在沒辦法打挑戰，競技場不能上，就是倉管，沒辦法這個我也是知道的，以前莉安娜幫我打贏7-8我還記憶猶新，阿肯幫我打贏挑戰一也還像是昨天的事。競技場用蛇叔打爆對面，後來被韓法和阿嬤打爆，接著出了專武，出了新主角品客跟羅蘭，兩個也都很强，但是現在都看不到了，現在的遊戲內容很豐富，但是沒有剛開始玩那種熱情，玩了這麼久CQ陪我這麼多年，非常感謝，雖然中間有過退坑，但是最後還是回來，我直到最後都還會繼續待在這遊戲中，繼續管理我的勇士團，感謝你！！

Drfap

迎來五周年的克魯賽德戰記，團長們都經歷各種角色時期的強弱，持續玩下去的動力是什麼呢？！對角色的愛！悠閒的釣魚還是每周的競技場鑽石或是大家競爭的南瓜活動！！不管是什麼讓團長們持續玩下去的是哪一個，克魯賽德戰記確實已經達成了一大成就五周年，在這一年的三大亮點就是跟[Re:從零開始的異世界生活]、[哥布林殺手]知名動畫合作還有新活動[海瑟拉大戰]，先說合作部分在這邊先跟克魯賽德戰記的工作人員們說聲辛苦了，能夠跟日系動漫合作對於許多玩家是非常雀躍興奮的，能夠在遊戲中得到喜歡的動漫角色在遊戲中使用，是大部分玩家的願望，與其他遊戲比克魯賽德戰記的角色抽獎機率我覺得真的是很高很高，而且還有保底機制，再來是之前沒出過的[海瑟拉大戰]，對於資深級團長是非常有趣的活動，因為挑戰副本已經不像以前那麼的困難，已經變成像是拿來培養角色用的副本而已，需要繼承書、刻印石就去刷，但對於已經培養80%以上的團長們來說，這副本並不能夠滿足團長們的期望，因為團長練滿了角色卻沒辦法在適合BOSS身上發揮，挑戰就像一般副本30-60秒就結束了，然而[海瑟拉大戰]可以讓團長們，使用自身大多培養至頂的勇士們上場盡情的輸出與其他團長們比較比較，[海瑟拉大戰]就像是在跟團長們驗收培養勇士後得到的收穫一樣，才不會像都培養到頂級的勇士像白培養一樣，期待克魯賽德能夠在6週年迎來更大一步的創舉。



尼可拉斯凱吉

這是我踏上海瑟拉大陸的第五個年頭，太陽依舊照耀著海瑟拉大陸上的每個角落。種植了一年的果實，終於來到了豐收的季節；斗大的汗珠從臉頰兩旁滑落，但看著肥美又鮮甜的果實，一點都不覺得累呢。我捲起袖子，驚覺身上的疤痕又增加了幾道，但這每一道疤痕，可都有著光榮無比的故事呢。左手上的疤痕是競技場中留下的榮光；至今依然有無數團長在競技場中浴血征戰，當我們拿起手中的武器衝鋒陷陣，就沒有人能阻擋我們奪取榮耀的決心。漫長的戰鬥，那些可敬而強悍的對手們；最終，當勇士團旗幟懸掛於英雄榜上的那一刻，勇士們聲嘶力竭地大吼著，留下的血與淚，正是榮耀的象徵。這四年間，我和底下的勇士們一齊討伐了四大使徒，緊接著又封印了瑪娜卡爾；又後來我們遭遇了遺跡的守護者，直至最終完成了聖域的封印。新的挑戰也不斷持續著，無論是特里斯塔、夢幻神殿，直到這次雪原的挑戰，回想起依然會心跳加速，手心冒汗。回憶湧上心頭，當我帶領著勇士們衝破各式未知的地牢，延攬各路傳說中的勇士成為夥伴；在訓練場中埋頭苦練，一心希望能獲取榮耀；又或者是在麵包儲藏室中奮鬥，爭取傳說中的麵包；甚至突破次元，獲取強大的武器！這些都是多麼美好的回憶！回想起當年在森林偶遇了小賽拉，正式踏上了我的旅途；可愛又平易近人的菲蕾絲蒂娜、為人耿直的亞奴特、姊妹情深的阿勒芙蕾，還有傲嬌的小貝拉；經歷了一層層的考驗，踏平了戰場，終於救出了迪歐奈，遇見了克羅諾斯、席魯尼絲，也終於解開了層層的謎團。我和勇士團的小夥伴們，從相知、相遇到相惜，在旅途中我們逐漸了解彼此，共同成長，逐漸培養起絕佳的默契；從掃蕩紅蓮之力，阻止第六天魔王的詭計；到勇闖靈魂要塞，阻止靈魂之帝索塔爾的復活，都是再精采不過的回憶！除了精彩刺激的冒險外，海瑟拉大陸上也充斥著我們的笑聲；無論是普勾斯三不五時的突發奇想，又或是老魔女們舉辦的南瓜田爭奪戰，都非常有趣呢～話說我呢，最近還迷上了釣魚；為此我走遍海瑟拉大陸每一個釣魚點，期望著有朝一日能釣起一隻稱霸海瑟拉大陸、令其他勇士團團長瞠目結舌的巨大怪物魚！想到就會笑出聲呢～哈哈哈哈哈。夥伴們，等著我！讓我們繼續守護海瑟拉大陸，繼續創造共同的回憶吧！我是海瑟拉勇士團團長－尼可拉斯凱吉，我的傳奇，還在繼續。「克魯賽德戰記五周年快樂！謝謝你持續帶給我的快樂、回憶與感動，希望未來的日子能繼續有你的陪伴，讓我們邁向十周年、二十周年，直到世界的盡頭！」

淡紫色幽靈

兩年前某個優閒的午後，在手機推薦遊戲看到像素類型的克魯賽德，抱著好奇的心情下載並打開遊戲，這個簡單的動作讓我從此進入克魯賽德的奇幻世界。初出茅蘆的我剛進入便被像素的遊戲畫風深深吸引，映入眼簾的是製作精美的像素英雄以及立繪。不只可愛的像素畫風，每個英雄獨特的技能以及英雄間技能的加成效果亦深深的帶我更加深入克魯賽德龐大的遊戲觀。雖然加入的時間不早，琳琅滿目的英雄以及專武需要時間多加熟悉，但玩得越久越能夠發現製作團隊的用心，不只讓每位英雄更加特殊，也讓隊伍的搭配上有更多的靈活性，刺激玩家生出千變萬化的隊伍搭配。除了遊戲方式多元以外，遊戲中的聊天頻道在我獨自一人也能夠與各個玩家分享心情，儘管隔著小小的螢幕，但我也結交了一群志同道合的朋友，當有新的活動及關卡出現時，大家總是滔滔不絕的討論要用什麼隊伍才能突破關卡，從不覺得無聊，而且每當在粉絲團釋出改動的消息都讓我期待不已。對於我來說克魯賽德不單純只是一個手機遊戲，更是我調劑身心健康的良藥，工作不順心、心情不美麗，只要打開克魯賽德種種煩惱都能夠煙消雲散，幫助我更能夠面對在人生中不停出現的挑戰。從克魯賽德得到的樂趣，在克魯賽德裡面認識形形色色的朋友，這些都使我的人生獲得豐厚的養分，在未來的時光中，我相信CQ還能夠持續給予每位喜愛的玩家更多的驚喜，祝克魯賽德5週年生日快樂。

Qwaunder

安安大家好，一個時隔4年回鍋的玩家來分享些回憶。記得當初這款遊戲上市之時在巴哈上時常看到有歐洲人在板上曬卡，也看到很多討論這遊戲的文章，當時的我對這款遊戲並沒有太大興趣，一方面也是不想跟風所以當下沒有下載克魯。大概過了幾個月後這遊戲的熱度開始下降，而當時正逢高三等待畢業的我閒閒沒事便想起這款遊戲的存在，於是就開啟了我的課(X)克(O)魯之旅。想想當初這遊戲還沒有首抽可刷，一個三星路人角強迫開局的概念，當時熱門的推圖組合不是貞貓肯就是狐狸+動物法，記得那時因為有阿肯了所以一直升級三星法師拚動物法，最後甚至到學校給同學用鑽石洗才洗出來。就這樣在升大學的暑假期間我在克魯賽德中逐漸培養我的英雄，每天刷POPO買票不然就是刷關卡練角色，也曾拚過競技場大師2.多%，記憶中以前的競技場票最大上限是3張，所以每次凌晨12點打完競技場早上6點準時起床打完3張票，在暑假期間每天早上6點起床大概是我最深刻的印象！另外大概就是我在巴哈有PO了一篇上精華文的攻略，目前已在精華區的歷史資料中，文章名稱叫克魯賽得戰記大全，想想當時還去Reddit截了很多人物小圖再放上去文章，花了好幾個小時才完全攻略，也算是當時我對這遊戲的愛吧。後來這遊戲發生一件事造成大量玩家退坑，就是當時Loading時間異常久，並且這狀況持續了好一陣子官方都沒有修復，而當時的我也對這遊戲漸漸失去熱情。到了大一開學後我只有偶爾上線領鑽石抽抽角色，慢慢地這遊戲也消失在我的日常生活中。如今大學畢業了正在等當兵閒閒沒事，於是乎又想起了這遊戲，一開上去登入看見多年未見的帳號還是完好如初，多年前的回憶也瞬間湧入心頭，發現這遊戲也隨著四年的光陰變了許多，多年後一樣地閒閒沒事，一樣地像懵懂的新手般登入這款遊戲，一樣地月禮包又買了下去，幸好秋限在10抽內結束不然我可能又要...(略)，總之目前還在拓荒這遊戲新增的內容，也很高興這遊戲的聊天室內有很多好心的玩家會提供幫助，希望有一天我還能重回老玩家的身分幫助剛入坑的新手，也希望這遊戲能一直都在，謝謝！（題外話：被分到風法陣營又抽到風法謝謝風法帶給我的傷害

Zhao959

回顧現在的克魯已經5週年了，雖然有一些性質的改變，但是很多都是根據當下手遊環境而做的決策，作為一款能夠通過遊戲內部競技獲得定量消費品資源(鑽石)的佛心手遊要做出兩全其美的策劃的確存在很大的難度。S2的繼承改版現在已經不可逆轉，從海盜子娜開始的數值膨脹在之後的平衡之中將單純的提昇技能數據這個改動面向應用到了之後的英雄平衡策略。克魯從繼承之前的多樣性組合，到现在的限制性組合，一直被廣大玩家所詬病，一方面這種少數英雄稱霸的現況會讓玩家認為遊戲可玩性的下降，認為其他英雄沒有存在的必要價值，另一方面這種梯度方式呈現少數英雄強度的現況會造成非常有效率的刻板印象，讓新手玩家能夠少走彎路減少不必要資源的損耗，所以總結來說繼承的改版以及單純修改技能數值的策略其實是一種單純的簡化策略，而將PVE,PVC,PVP的英雄組合多樣性轉到了更豐富的遊戲內容，比如更強的挑戰關卡/討伐關卡/聯動等等。作為普通玩家無法得知整個遊戲的營收狀況以及玩家流動統計結果，但是很多玩家的呼聲都集中在希望增加英雄的組合多樣性，甚至是添加特定英雄之間的組合效果(比如英雄故事只中存在關係的英雄在進入戰鬥時額外附加的屬性)，以及英雄的性能平衡。有許多英雄淪為倉管，但是這些英雄同樣也因為某些原因深受某一部分玩家喜愛，那這些玩家不能夠在遊戲中獲得自己喜愛英雄破關的體驗，或者是因為性能太差而感到疲乏，都會讓他們慢慢失去對遊戲的熱情，想要如何留着忠誠用戶並且如何拓展遊戲的口碑以及開發新用戶，這纔是現在面臨的問題。克魯賽德作為一款陪伴了自己非常久的遊戲，大家都希望他能夠變得更好，從釣魚/靈魂要塞的減負以及每次版本更新的挑戰掉落率提昇就可以看出實在是一款考慮到各層級玩家的決策，一個遊戲能夠做到讓輕度玩家/中度玩家/深度玩家都能夠有遊戲體驗是一項非常重要的指標，因為這決定了遊戲能夠囊括的目標族羣。相較於陰X師，FXO，POXEMON等沉癮爆肝遊戲已經是相當的友善，並且這種獨立特行的像素風格是遊戲濃墨重彩的一筆，成為眾多遊戲當中最亮眼的瑰寶，克魯已經走了5年，希望接下來還能夠堅持擁有更輝煌的5年。



ChrisOFkille

故事要從3年前說起，我正在玩一款遊戲時，遊戲內的置入廣告，出現了一個我從來沒見過的像素遊戲，以及我從來沒看過的玩法，我當下整個都震驚了，我：「這遊戲一看起來就超好玩的樣子，消一消的戰鬥風格實在是太新奇了，還有那個像素，在這個任何遊戲都追求著畫面精緻的時代，像素風格根本獨樹一幟!!」，當下我就果斷前往商店下載，我：「沒想到容量挺大的呢，看來要等一段時間了呢」（載完後打開）（新手教程~）我：「1消2消然後3消，3消之後他（里昂）的劍就會在空中轉然後變成大劍貫穿敵人，簡直帥爆了」，而我之後知道角色需要擁有專屬武器才可以專屬技能，在我帶著里昂冒險時，遇到了一位新夥伴“史派伊妮”，藉著她的力量，冒險更加順利了，就這樣，過了幾天後...，我：「疑？6星武器選擇卷，里昂的大劍終於要出來了嗎！，但是史派伊妮已經6星了，她的專屬技能是什麼，好好奇喔！」，沒錯！為了打競技場，需要有能在後面輸出的角色才行，我：「史派伊妮！就決定是你了！」，（之後）我：「她竟然能從背後拿出散彈跟機槍，還有雷射攻擊，簡直帥爆啦！競技場我來啦!!」，就這麼過了一陣子之後，因為我到最後還是無法解決前期資源缺乏的問題，身為一個什麼都缺的新手，我連章節的推不下去，我：「你確實是一個好遊戲沒錯，但是我真的沒辦法（泣）」，我放棄了它，我：「在這段日子裡，我真的很開心呦！謝謝你，克魯賽德戰記」。在那之後過了兩年，然後6月的某一天..我：「最近的遊戲怎麼要你花錢的異味那麼濃厚，每個禮拜都有新東西給你抽，而且沒抽到就會落後其他玩家一大截，而且角色還越來越強，遊戲進度這麼快，還給不給玩啊！」，就在此時，我：「話說曾經好像有一款遊戲，遊戲進度慢，可以讓玩家慢慢來的遊戲，一個曾經適合我步調的遊戲，好像是....像素，啊！」，是克魯賽德戰記，但是我為什麼會退坑呢，好像是前期資源缺乏的樣子，但都過了這麼久了，前期資源缺乏的困境，應該早就改善了吧！」，於是乎，我回坑了，我：「疑？（望向競技場）那些紫色的等級是什麼，第二季..，居然是一年一次大更新的節奏嗎！？，很好，不愧是我看上的遊戲，這樣要追上其他玩家，不是不可能的！」，之後在新手福利以及回鍋獎勵的幫助下，我脫離了2年前的困境，開心的玩著克魯賽德。（到了7月）我：「（翻開圖鑑）絕對魔王？“薇薇安”，絕對魔王聽起來未免太囂張了，（看向技能）反擊2兩次，還會召喚“魔劍”，天哪，又是一個讓我心動角色，我一定要得到她！」，（沒幾天之後）官方：「快來參加夾娃娃活動呦，就有機會夾到你想要的角色以及專武呦！」，我：「（豎起耳朵）什麼！？有機會夾到你想要的角色？！“薇薇安”!!我來啦!!!」，就在活動快要結束的最後幾天，我：「唉~薇薇安怎麼還不來呢..（夾子一甩）等等...那雙獨特的角，難不成，裝在扭蛋裡的是...是“薇薇安”!!終於..終於啊!!不枉費我先把她的專武做出來，太好了，簡直是命中注定啊！」，（活動結束後），官方：「團長大人，您的薇薇安已經送達，請簽收」，我：「來了嗎！我已經恭候多時了!!」，官方：「是ChrisOFkille先生沒錯吧！」，我：「是！是的!!」，官方：「謝謝團長大人的參與，以後也要多多支持我們喔~」，我：「是！是！一定的!!」。就這樣我跟著絕對魔王“薇薇安”與她的魔劍，一路過關斬將，到了以前到不了的地方，見到了以前不曾沒看過的風景，過程中，也參考了其他團長的意見，有了各位的努力，我才能成就像今天這樣，現在已經沒有什麼能難倒我了，我將記住各位的教誨，將來如果遇到新手團長時，我會好好教導他的！，就像各位在我需要時，扶持我一樣。謝謝妳，也謝謝你們。恭喜克魯賽德戰記5週年啦~~~最近都多了很多新東西，讓整個遊戲都活了起來！，加油，明年，我將在同個地方，同個時間，一同與你們慶祝的（｡•ˇ•｡）

Sagamat

恭喜克魯賽德戰記五週年了!!看看帳號產生日期也默默的破了1700天，最一開始是被克魯賽德戰記的美術所吸引，下載下來玩後深陷其中，無法自拔，雖然中間有一度離開，但在差不多一年前回鍋後至今依然努力的在拯救海瑟拉大陸，回鍋的這一年之中，也完成了許多當初未能完成的夢想，例如：終於抽到了當時一直沒抽到的怨念角（紅蘭就是妳!）、前陣子終於晉升紅框的萌新一、也拿到了之前想都不敢想的競技場第一名上了雕像、進了靈魂要塞第三關、拿了競技場的紀念品...諸如此類的許多夢想、目標，在現實生活中這一年也經歷了很多的改變，而當中克魯賽德戰記一直陪伴著我，讓我稍微能夠放鬆，逃離現實生活，當我準備好了，才再次回到日常的生活瑣事中，克魯賽德戰記一直是我生活中的避風港，或許仍有些小缺點，但是希望克魯賽德戰記能越來越好，我將跟克魯賽德戰記一起迎接下個週年慶、下下個週年慶、甚至是十週年慶，克魯賽德戰記，祝妳生日快樂！

點點o

現在的我是高二生，關於我對CQ的回憶是在第一次接觸這遊戲是在青春的國中時期，當時因為爸媽工作忙碌我又是孤單的獨生子QQ，每天放學回到家，只有那螢幕小小的手機陪著我度日子，每天也都尋找著屬於自己喜好的遊戲，那時在遊戲商店的編輯精選看到CQ，點了進去剛好發現是我喜歡的像素風格，想也沒多想的我便下載來試試看，沒想到一玩也成了主顧！就這樣，CQ佔據了我大部分的休閒時間，我對CQ也越來越沈迷，想起那時用三星英雄上班傑明的小萌新我，開心的不得了，馬上把他用盡我的資源把他給練起來然後拿去推圖，他帶我經歷了各種困難的關卡也跟我培養蠻多感情的（?，所以漸漸的他就成了我最最最喜歡的角色！到了國三，為了準備會考所以收心了開始認真讀書，雖然嘴巴是這樣做但是，每天睡前 我還是會窩在棉被裡玩著CQ 想起來可真是感動呢！之後上了高中，也發現班上竟然有3個朋友也在玩cq！當時我超興奮的也很順利的交到好朋友，那時我們常常一起打討伐 或是比看誰挑戰掉的中樞比較多顆，到現在都變成比羽毛了，只能說過的很快cq也不知不覺的陪了我兩年多的時間，這段時間有各種的點點滴滴的美好回憶，當然也有不好的！像是競技場一進去就翻票 打挑戰差100k打贏boss 但是我還是非常謝謝cq出現在我的生活中！不僅陪伴了我的國中生活，也让我認識了許多朋友，非常的感謝你們！最後是原本是 小銅匡的我，也慢慢的努力爬上了紫匡，希望在六週年時，可以爬上鑽框~最後，希望cq可以一直陪伴我到結婚生子！（還得感謝工作人員在忙碌之中仔細閱讀我的回憶哈哈<3



xSolomon

I was asking how to beat a certain boss in challenge mode in chat and someone responded if my real name was Solomon since it is in my username. I said yes and he said he shared the same name. I added him as a friend and although he doesn't know, I check his heroes and stats every now and then to see how he is doing.

Fliessend

I was looking for a 8-bit game, and this game caught my attention. It's just too great and I couldn't stop, collecting new heroes, setting new target and challenges, and best of all, the heroes are just too cute and funny! I even introduced it to my boyfriend and we both got addicted to it. We fought in the Pumpkin War together (we were on the same team), discussed new tactics and strategies, and we could also just sit down in a Cafe and do raids together. It adds colors to my school life, aside from the boring and lifeless lectures, this game added so much fun to my life. And sometimes, it's just fun to chat with other users, they're friendly, nice to talk to, and very willing to give advice to newcomers. We made new memes and jokes about the game, it was so much fun! Events were the best, where you can join to play besides the repetitive grinding of stages. I truly love the game, and I hope to see more updates and events coming in! Happy 5th Anniversary!

Suijw

I remember getting Rem last year and I was so excited that I fell off my chair.

Melodieas

I can still remember a few years ago, when CQ was just released, people were having fun with combinations, such as triple Hanzo in colo, which I found to be really funny to watch. Unfortunately, I quit CQ a few months after release, because I wasn't satisfied with what the game was at that point, it was too much of a grind for no reward. A couple months ago I decided to once again try out CQ, because I was kind of bored of other games, and I don't regret doing so. I was really surprised how far this game has changed and how much new content and even collaborations released. One more thing which I love in this game is its community. Everyone is super kind and funny and it's surprisingly always fun writing with the people in the in-game chat even though it's "just" a mobile game.

erlinse7

When I first pulled Dullahan, when I max-inherited Dullahan, when I got my second Dullahan, when I max-inherited this second Dullahan, everytime I pull because it may be a Dullahan.

**# nodimsum4u**

Between each set at the gym I would always play 2 rounds of Colosseum. Climbed the ladder while getting my gains haha. Going to the gym was also my reminder to do daily Colosseum.

TaxyRiveon

I remember when I first played the game, I looked to interacting with the community and their discussions about heroes and synergies in stages. To me, this aspect of any game is really fun and interesting. Watching some CQ streams by the developers are also funny and it's great hearing direct answers from the developers about certain things the community is uncertain about.

teryi

Best memory this year was definitely the Great Hasla War. People in Discord servers were actively talking, discussing team composition and about the lore and stories about the magic bean stalk and the 'four elites' for future event.

Serapheim

I remember when I first saw my friend playing Crusaders Quest, and I saw the art was cute so I asked him about it. He mentioned that he loved the game because it was so deep but I didn't understand what he meant so I gave it a try. Immediately I was hooked, the art style, the synergies were addicting! Unfortunately since I played when it just begun, it was so hard to go forward with little resources and felt like stopping. Even when I did stop, no game ever scratched that itch CQ did. Years later, I saw my brother playing the game and asked me why'd I stopped playing. He said to give it one more try because it was so different. And when I did, I never looked back. There was so much that was added and my favorite moment was when I finally finished the story because the game has become much more forgiving to people who come back, as if they've never left. Some may call it grindy, call it random, but there is one thing we can agree on, CQ will always call you back, CQ will always be home.

Michellelle

I loved the Hasla Wars event! It was so fun to log on each day and see how much of the boss monster that the CQ community was able to damage since I last logged in. The event really made me feel like I was contributing to the community in one giant raid.



syokuninsan

付き合い始めたばかりの頃に、彼氏にクルクエをインストールされました。

何ヶ月かは放置しましたが暇でやり始めたらハマり、数ヶ月で勇者団粋紫になり、半年でプラチナ(水色)になりました。笑

今では彼氏と一緒に討伐やったり親善で勝負挑んだりしてます。

タリムス

クルクエと出会ったのは2015年の暮れの話。

当時はまっていたスマホゲームのサービスが終わり、新たに熱中できるゲームを探していました。

ゲームを探していたところ、ドット絵のキャラに魅かれクルクエをインストールしました。

ゲームプレイ当初は面白くて毎日クルクエを楽しんでいましたが、ステージが進むにつれて上がる

ステージの難易度についていくためのキャラの育成が進まず苦勞しました。

キャラの育成が進まず苦勞した理由に、ゴールド不足がありました。

手さぐりにクルクエを進めていたのでゴールドを増やす方法が分からず、

結局キャラの育成が進まず何度もステージクリア失敗を繰り返しました。

今はゴールドが効率的に増やすことができるようになりましたが(フィッシングポイントや実の売却など)、

当時はゴブリンの秘密金庫を周回するのが唯一稼げる場所。

ですが、ダンジョンキーがあまり手に入らないので周回も数回程度で結局ゴールド不足は解消できず

育成は進みませんでした。

どうしても育成を進めてステージをのに最後の策として使ったのがダイヤでゴールドを買うこと。

でもこの大量のゴールドのおかげで、育成がかなり進みました。

大量にゴールドが使えるようになったため、主力のキャラにパンをたくさん食べさせることができ、

☆6にまで成長したキャラもだいぶ揃いました。

このゴールド不足解消のおかげで育成が進んだことは今も忘れられない思い出です。

ちなみにゲームを始めた頃の思い出の強いキャラは、

・カオリ

・ビビアン

です。

カオリのパッシブスキル発動したときにトリッキー(?)に動くカオリが格好良くて新鮮でした。

カオリは今も好きなキャラです。

ビビアンもまたパッシブスキルに惚れ込んでしまったキャラの一人です。

とにかく派手な演出を見てビビアンの虜になってしまいました。

ただし今は2人とも戦力的に最前線での活躍が無くなってしまったので、

いつかの日か強化されたらまた昔のように最前線で使ってみたいです。

他にも好きなキャラがたくさんいますがこの二人は特に思い出の強いキャラです。

以上が私のクルクエの思い出になります。

クルクエではやりたいことがあるものの出来ていないことがまだまだ色々あるので、

この先10年、20年とずっとクルクエのサービスが続いてくれることを切に願うばかりです。

いっくー

お世話になっております。勇者団長の【いっくー】です。

この度はクルセイダークエスト5周年おめでとうございます。これからも応援しております。

さてかれこれ長いこと3年ほど勇者団長をやっておりますが運営様のおかげで勇者共に窮屈のない生活を送れております。

1番の思い出はクルセイダークエストに出会え、こうして様々な方から支援を頂きつつ勇者団を維持できていることです。

もちろん苦難の道のりでもありました。

しかし新しい勇者様が団に来ていただいたり、施設の拡充、最近だと果樹園の開設だったりと色んな手助けがあり

私もこうして勇者団長を務めることができました。これらのことを考えると多方面に頭が上がりません。

これからもどうぞ村の方々への支援や新勇者の招待、それぞれの勇者団のサポートをどうぞよろしくお願いいたします。

急性胃炎

半蔵のイラストの格好良さとキツネ面を付けた時の可愛さに一目惚れして、

クルクエを始めてからずっと我が勇者団のマスコットキャラクターになっています。

最近仲間になってくれた楓ちゃんのお陰で、影分身の術も使えるようになりました！

raluto9999

やはり思い出はカオリとの出会いですね。当時私はDEEMOコラボの少女しか使っていませんでしたが

カオリの超越武器を貰い「カオリってどんな勇者かな？」と思って

フレンドの超越武器持ちのカオリ使ってみてモーション込めていろいろかっこいいなと

初めてクルクエの勇者に魅了されました。

そしてカオリを使って様々な勇者と組み合わせてステージをクリアしたのが私の思い出です。

EP1の挑戦4までカオリをリーダーにして攻略できました！

他の勇者一人一人のモーションもどれも個性的で見応えがあるので飽きないです！

さらきーま

クルクエを始めるきっかけになったのは、ドット絵のゲームがしたかったというだけのことだった。

初めはいつも通り1ヶ月ほどやって飽きるだろうと思ってたけど、不思議と不思議とひかれて、

気が付けば10ヵ月、プライベートの忙しさもあったけどすごく時間が経っていた。

初めて選択権で選んだキャラは契約勇者じゃなくてスパイニー正直力不足が否めなかったけど、

それでも大事に育てて冒険した。今でこそ第一線で冒険してはないけど、彼女には大分お世話になった。

そのつぎに活躍したのはセンチネルかっこいいロボットのドット絵にひかれ今でも一緒に冒険してる。

契約勇者じゃなくてと昇給勇者でも楽しめるクルクエは本当に良いゲームだなあと常々思う。



うなな

私がそもそもクルクエと出会ったきっかけは、前から遊んでいた「DEEMO」というリズムゲームです。初めて「Knots Way」を聞いたとき、「なんて言っているかわかんない」と聞き流していました。が、聞いているうちにろめろんさんの美声とNICODEさんのカッコいい曲想に引き込まれていきました。どんなゲームなのかを知りたくてネットを漁って、情報がなくてがっかりしたことを覚えています。これは今から3年前のことです。

そして今。私は韓国について勉強をしています。「Knots Way」を韓国語で歌ってみたいというのもあるしバリが着ているチマ・チョゴリについてだとか、西風の元ネタの神様が誰なのか、など、クルクエの制作会社がある韓国を知りたいという気持ちが強くあります。私にはクルクエと一緒に遊んでくれる友達がいらないし、習い始めた韓国語もまだ十分に使いません。それでも私はとても幸せです。クルクエに出会えて本当に良かった。감사합니다,CQ!

せっちゃん442

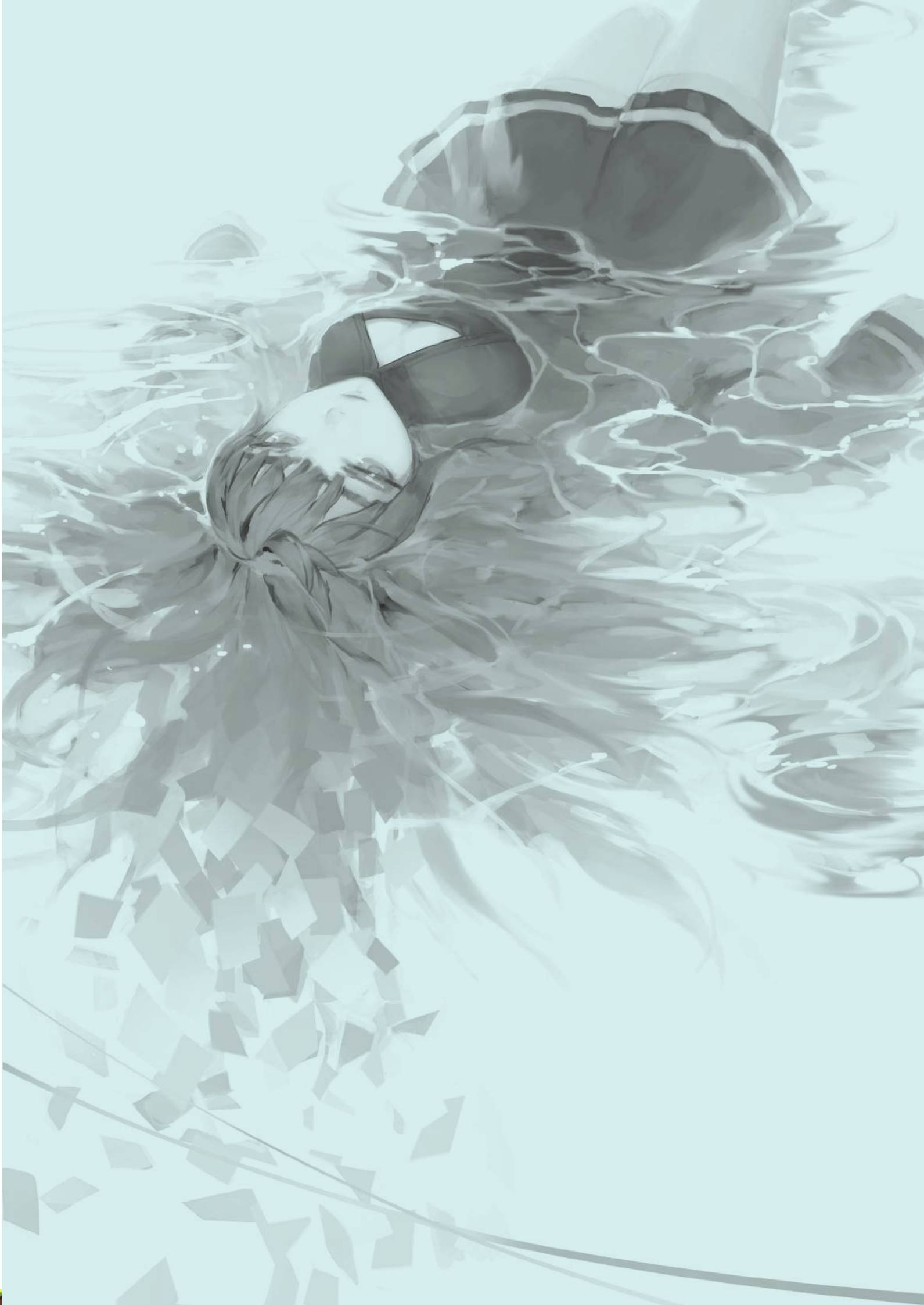
クルクエを始めてもう5年、SEASON1の物語が完結した時は感動しましたね...それまでも楽しんでいましたが、この先どうなるんだろうというワクワクとどんな勇者が登場するんだろうというドキドキが重なり物語が気になって仕方ありませんでした。今や物語はSEASON2、色んなキャラが入り交じって更に面白いゲームになるのを期待しています(*・ω・*) ゲッ!

カすG

かけっこで1位になったとき共に喜んでくれたのはクルクエだった。電子レンジの調理終了を知らせてくれるのもクルクエだった。LINEでトークをしているときにくる通知も...いつもクルクエだった。クルクエは日常で欠かせない存在です。また、クルクエのオフ会でさまざまな人と出会い、共に笑い、共に走り、共に登り、共に守り、素敵な体験がたくさんできました。これからも宜しくね。

swoma

3年前の周年イベント近くでこのゲームを始めましたが、そのイベントで手に入れた超越武器選択チケットで専用武器を引き換えたウジメントを長らく気に入って育て続けています。さすがに最新の挑戦モードや討伐モードに登用する勇者には食い込めないものの、継承や刻印をしっかりと使用して通常のシナリオモードは変わらず切り込み隊長として運用し続けています。そして第2部3章が配信され、舞台が出身であるノースガルドであることにちょっとワクワクしつつも、彼は過去のノースガルド出身だからあまり関わってはこないんだろうなと考えていました。しかし、唐突に目に入る「オオカミの花嫁」というタイトルのステージ。まさかと思ったら、そこには死に別れたアリシアの姿がありました。まさかこういう形で再登場するとは思ってもよりませんでした。ウジメントを育て続けている身としてきっちり旦那でもう一度眠らせてあげました。



THE ART OF CQ

Invaluable works

- 67 191 LC Art Gallery
- 192 219 5th Anniversary Gallery
- 220 240 Hasla Gallery
- 241 243 Crafts Gallery



CRUSADERS QUEST

LC Art Gallery



<Crusaders Quest> Illustrations and Artwork by the artists of Loadcomplete

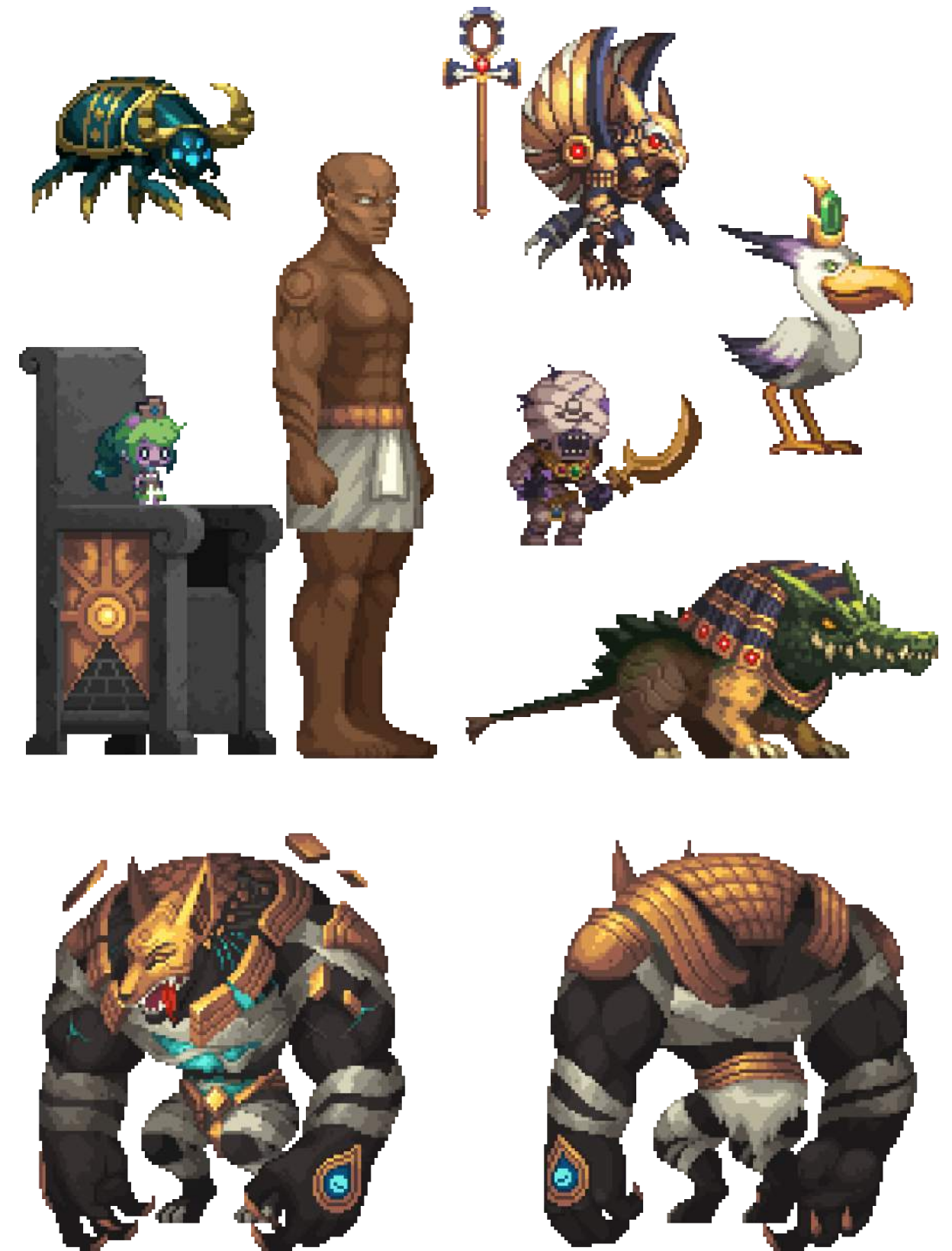
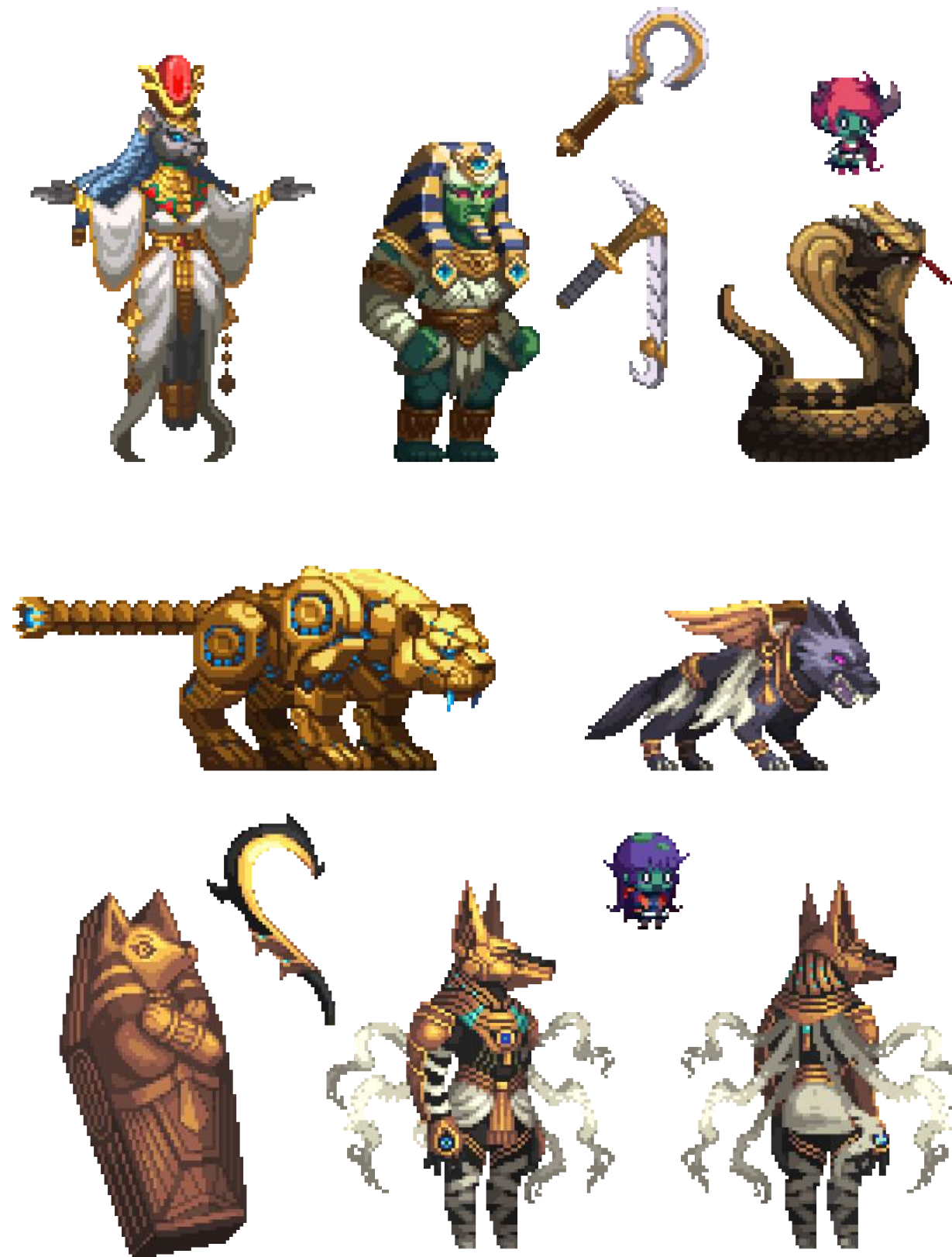


Sanche | Deco Kim | Sian

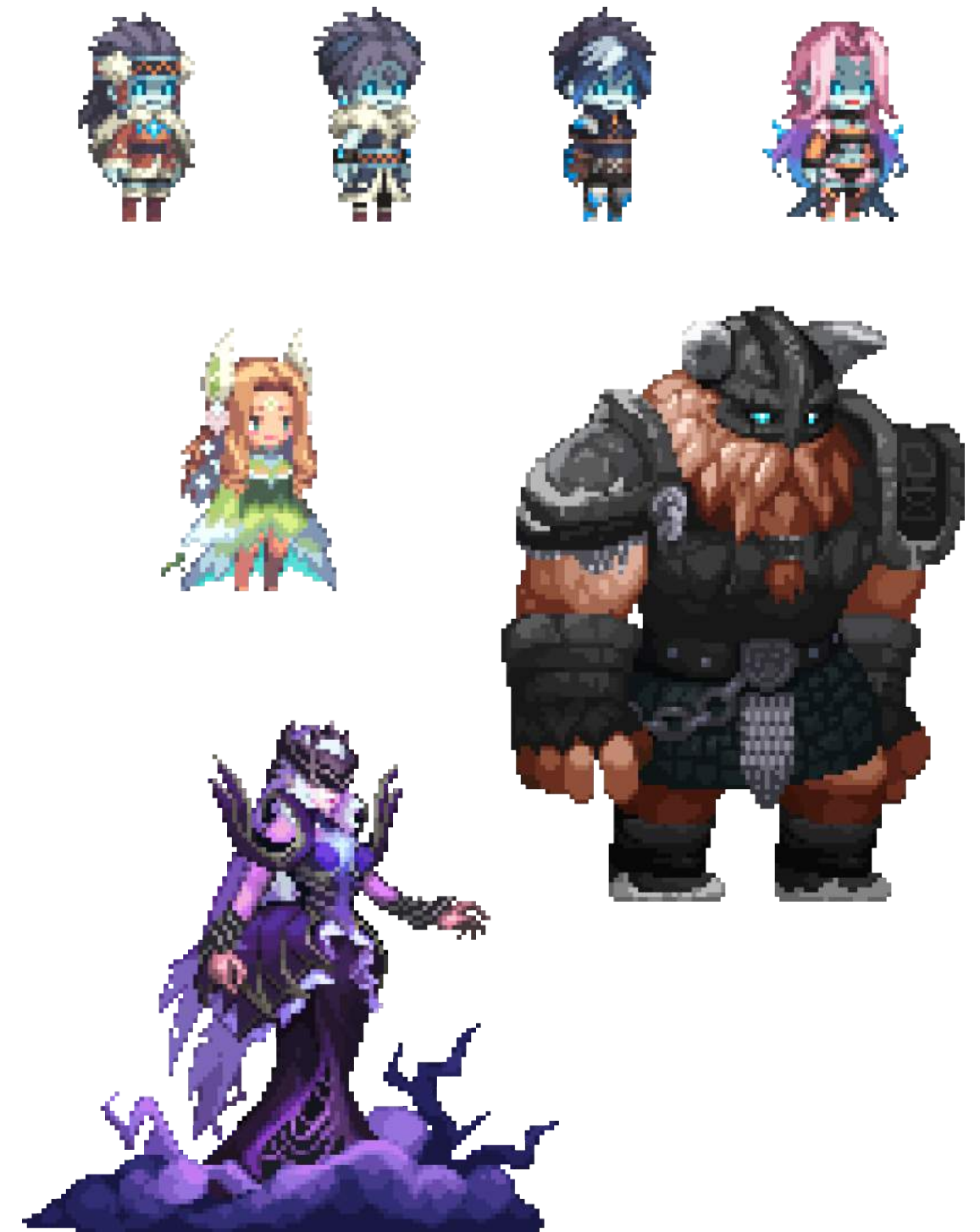
❖ CQ Dev Studio Pixel Art

DOT

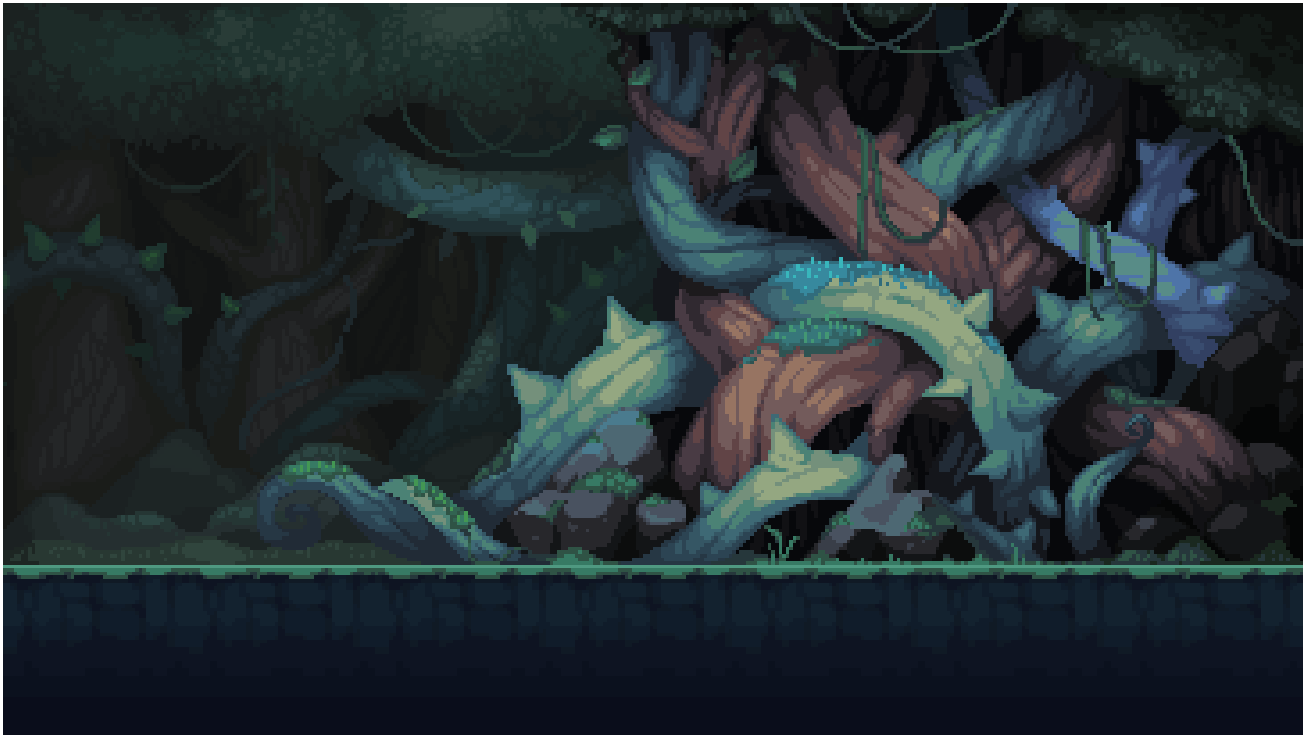




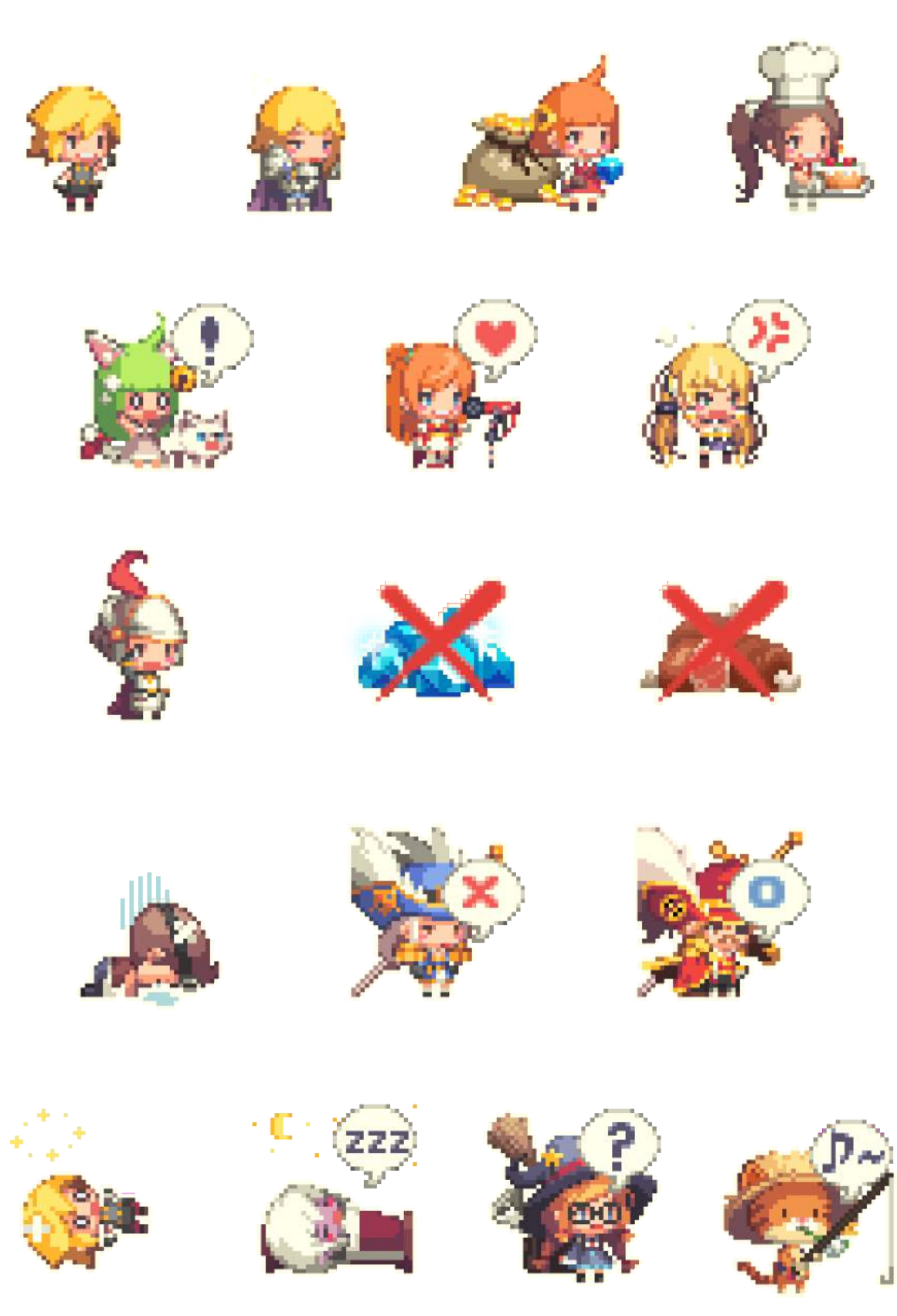




Sanche | Deco Kim | Sian



Sanche | Deco Kim | Sian



Sanche | Deco Kim | Sian



Sanche | Deco Kim | Sian



Sanche | Deco Kim | Sian



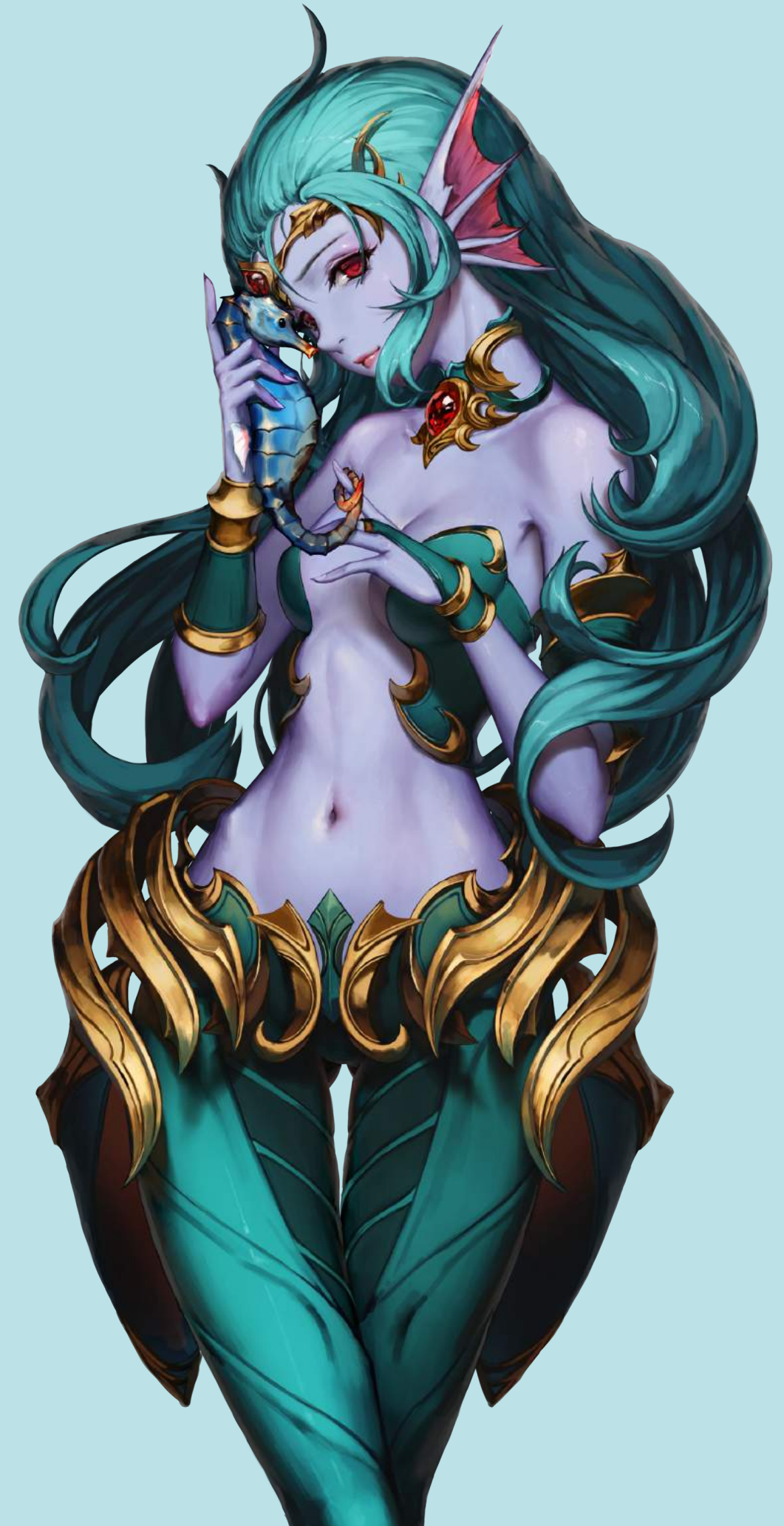


Naco

✦ CQ Dev Studio 2D illustrator

2D

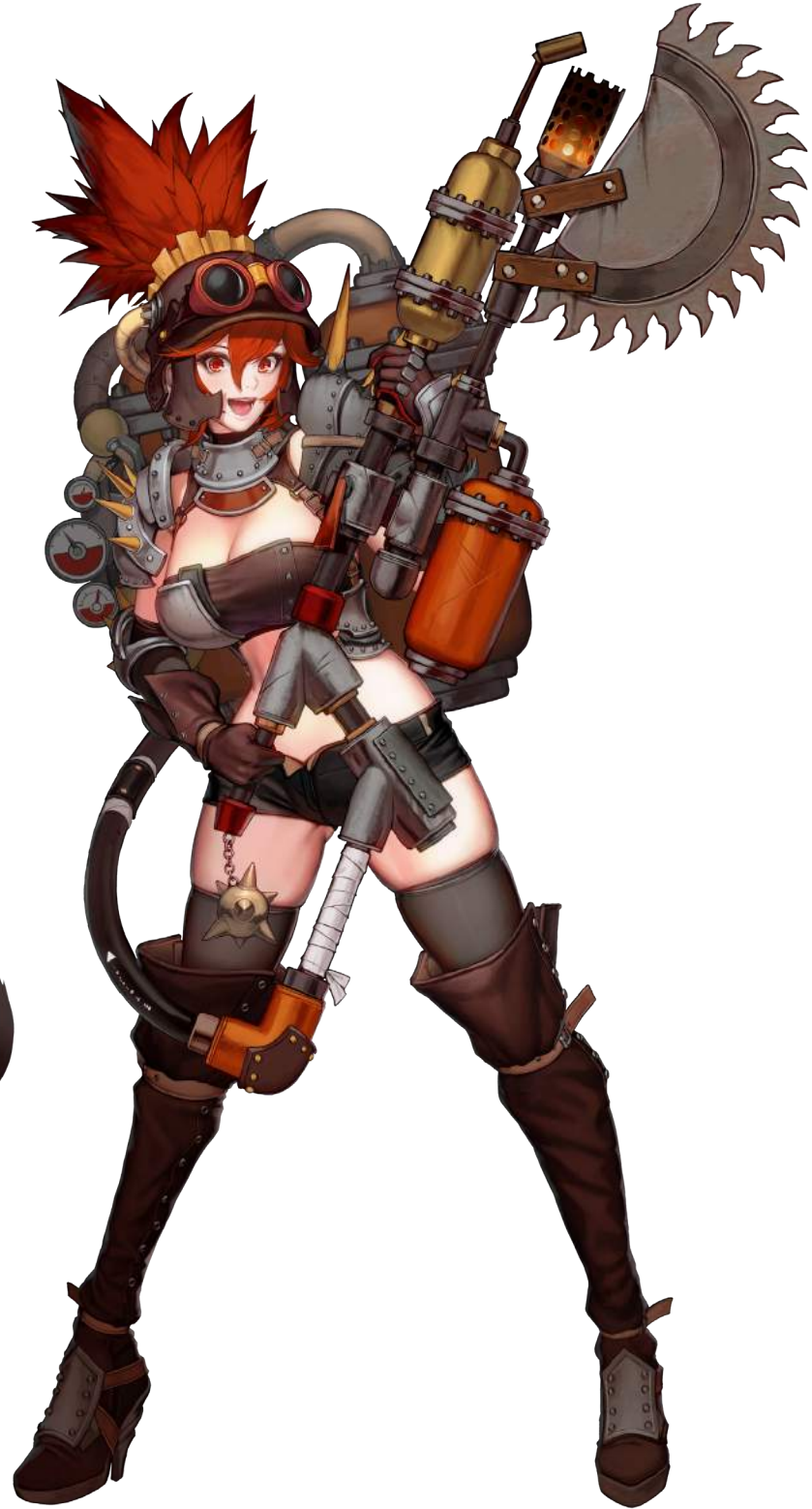
Naco



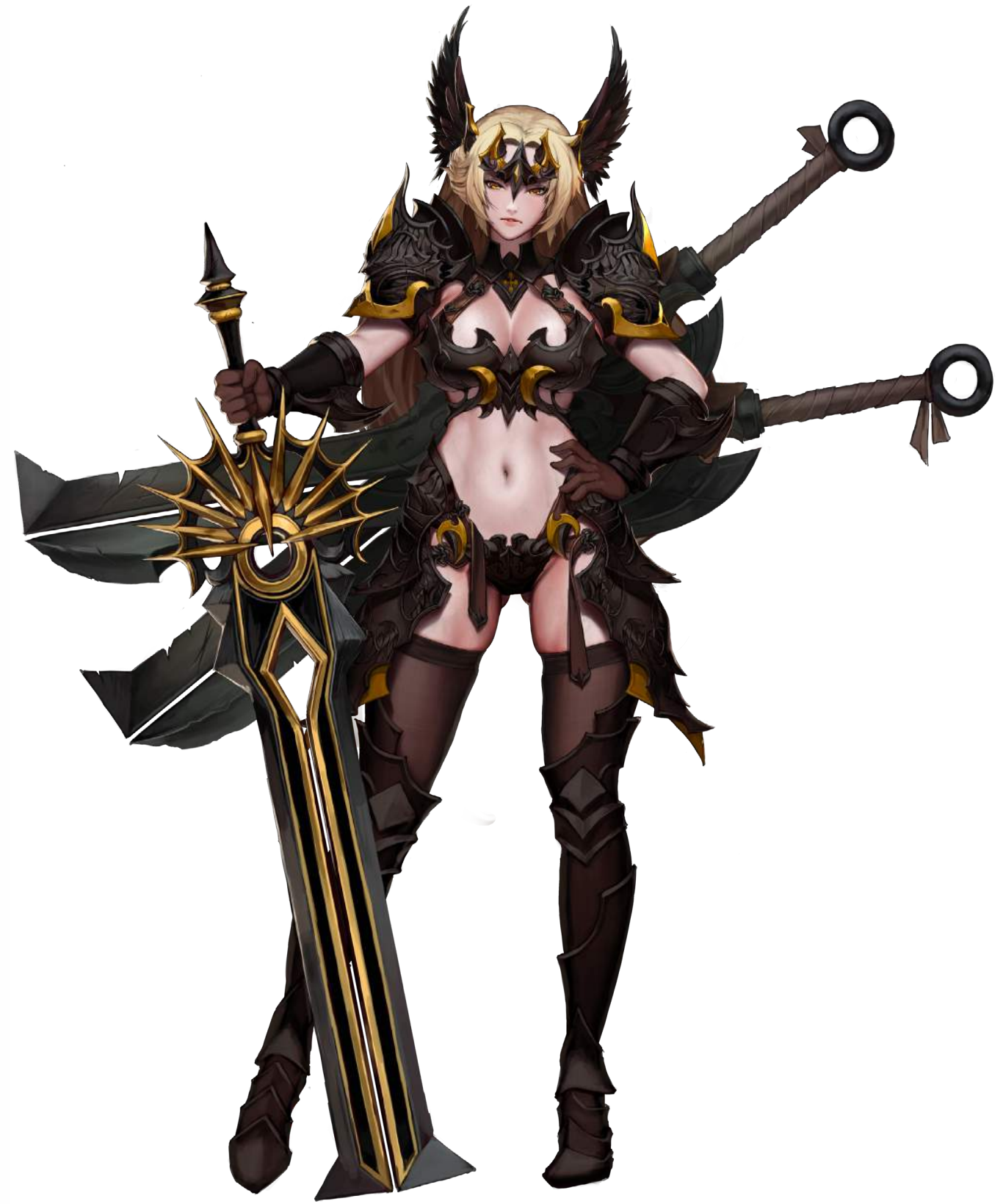
Naco



Naco



Naco



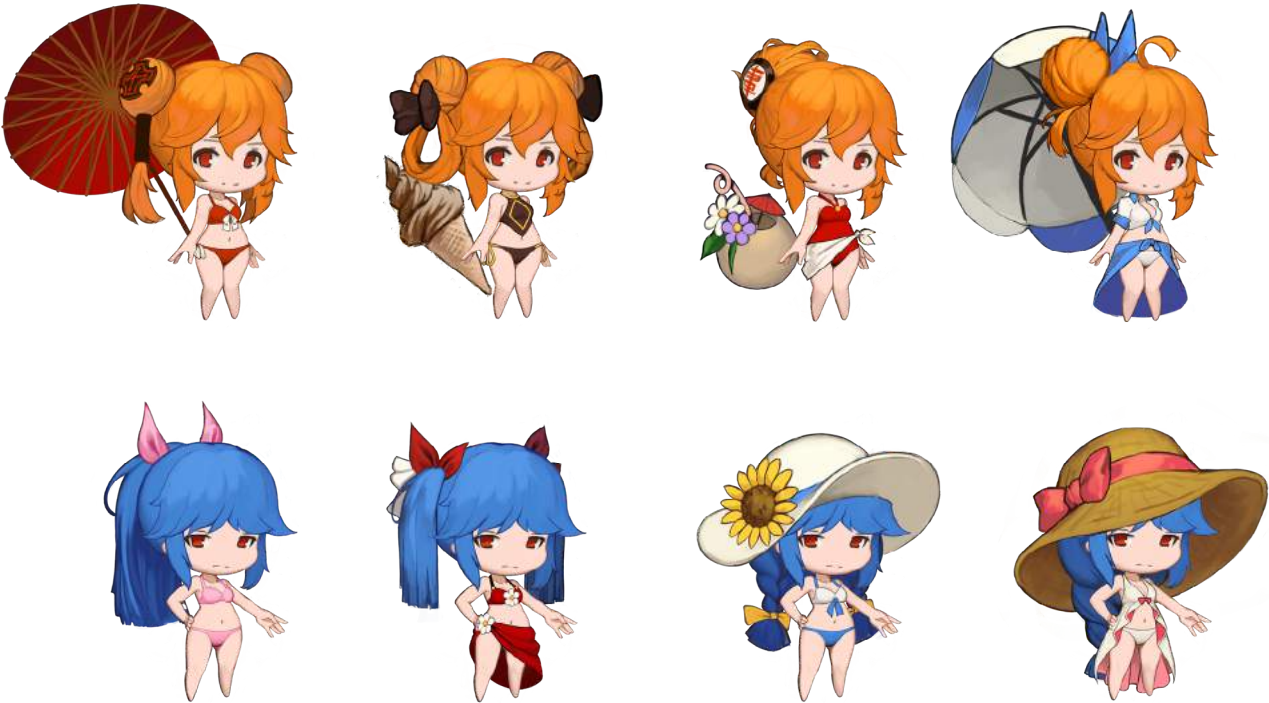
Naco



Naco



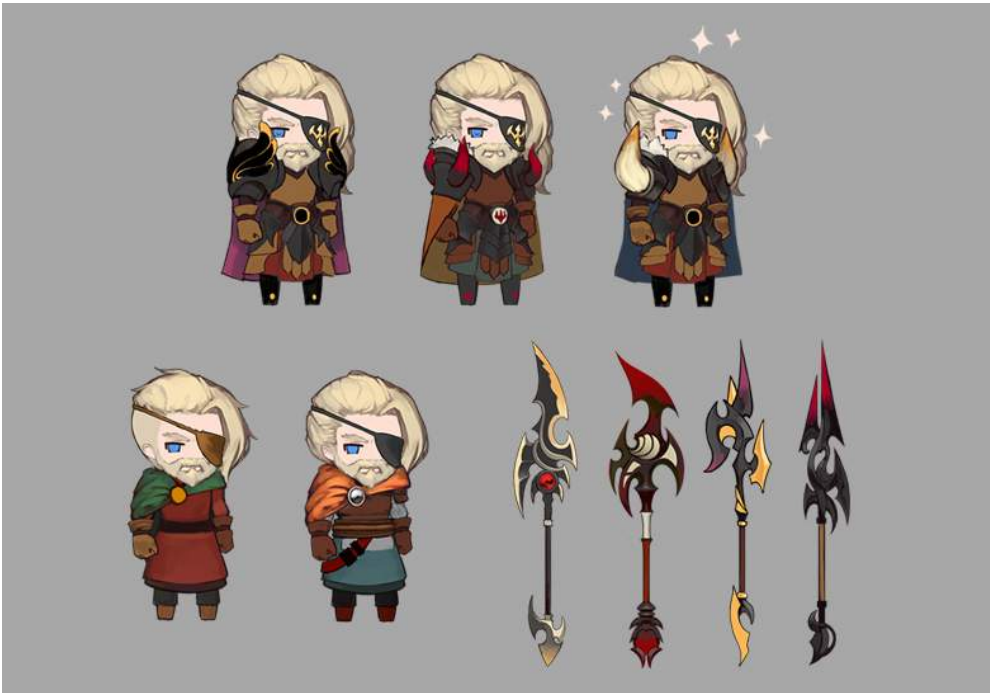
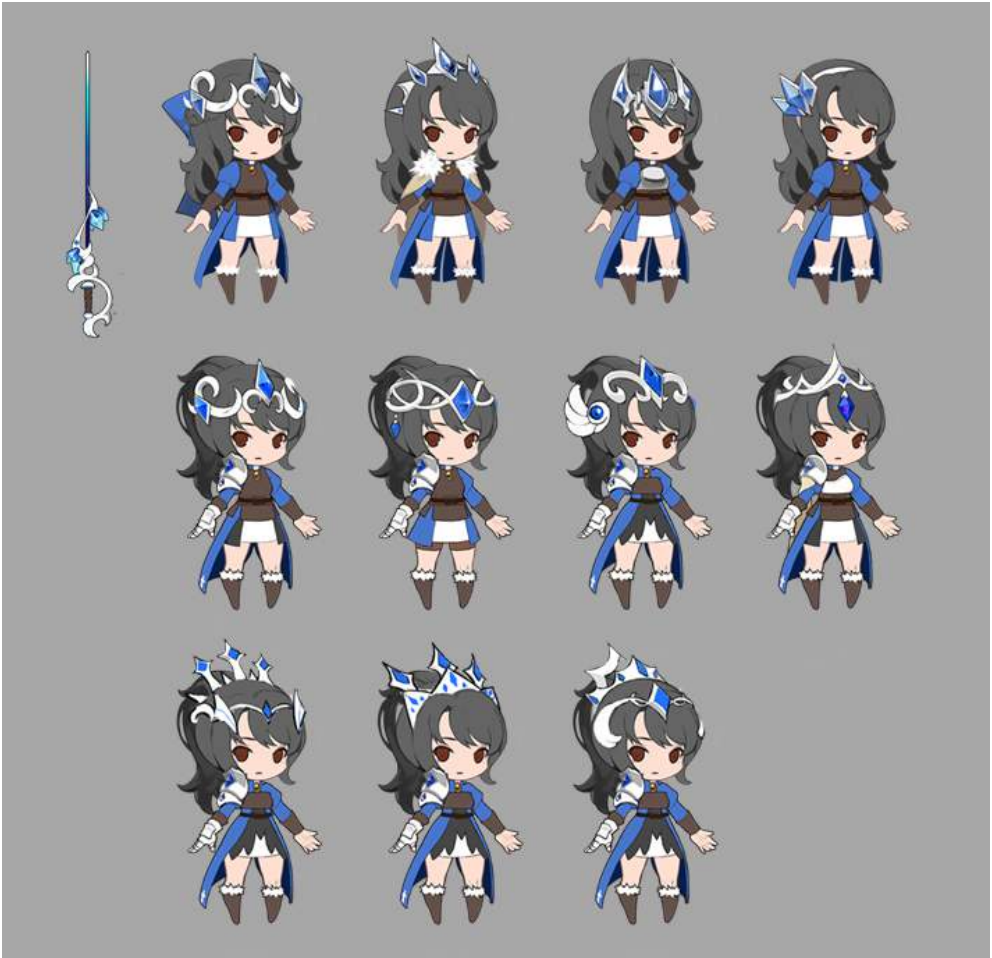
Naco



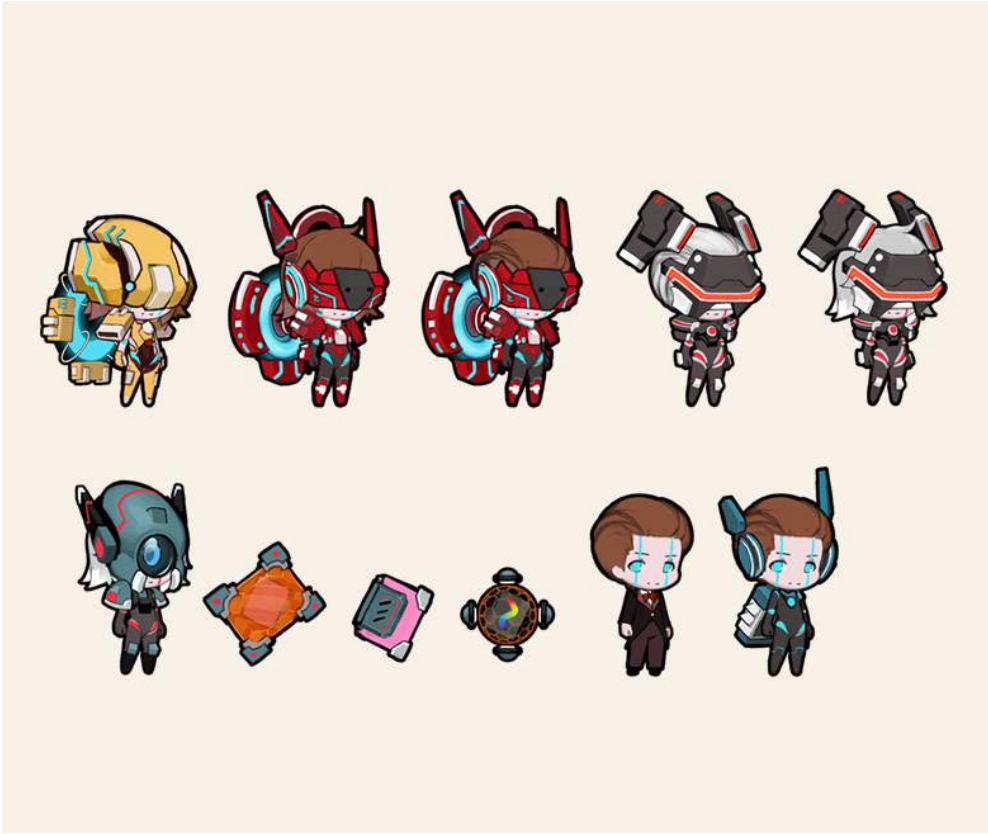
Naco



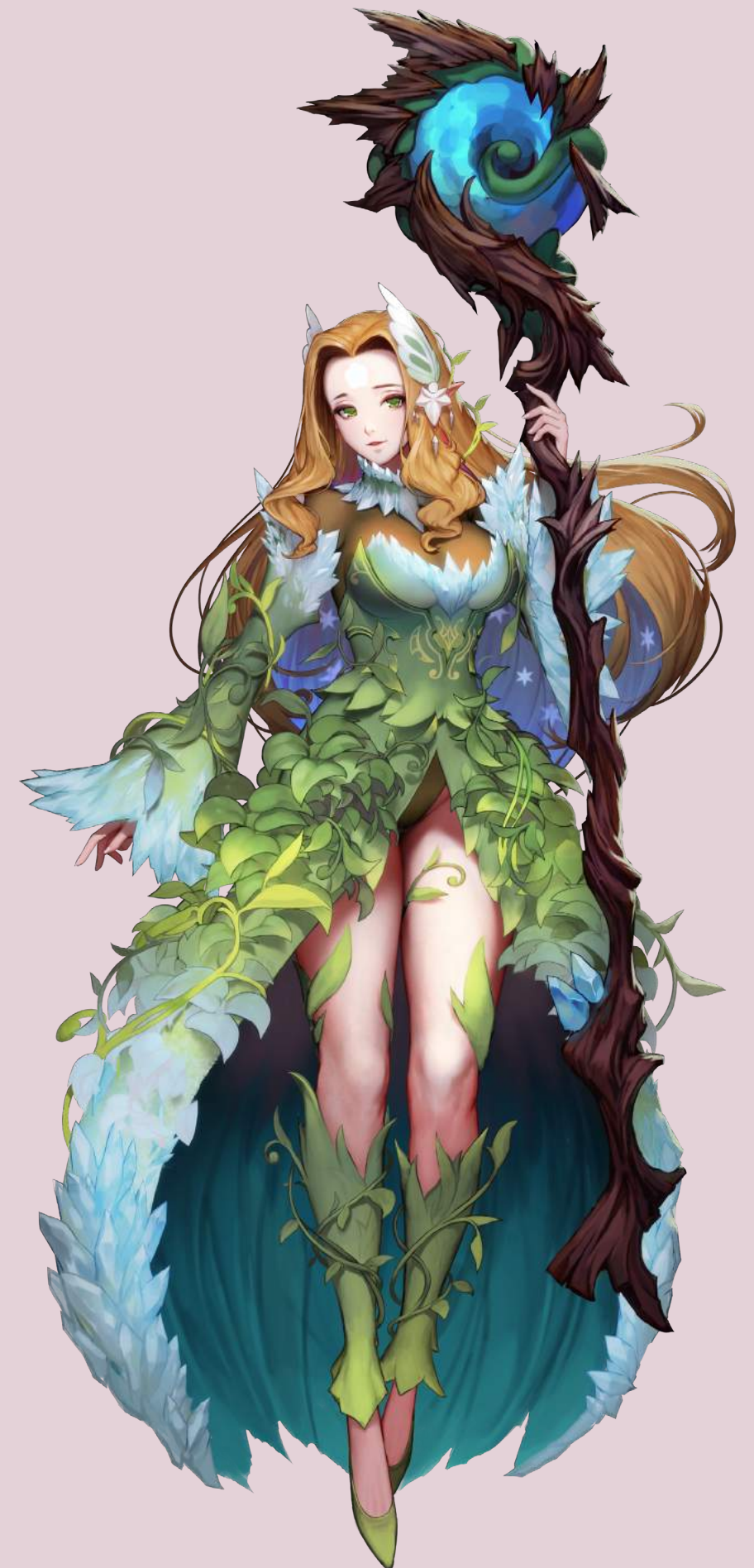
Naco



Naco



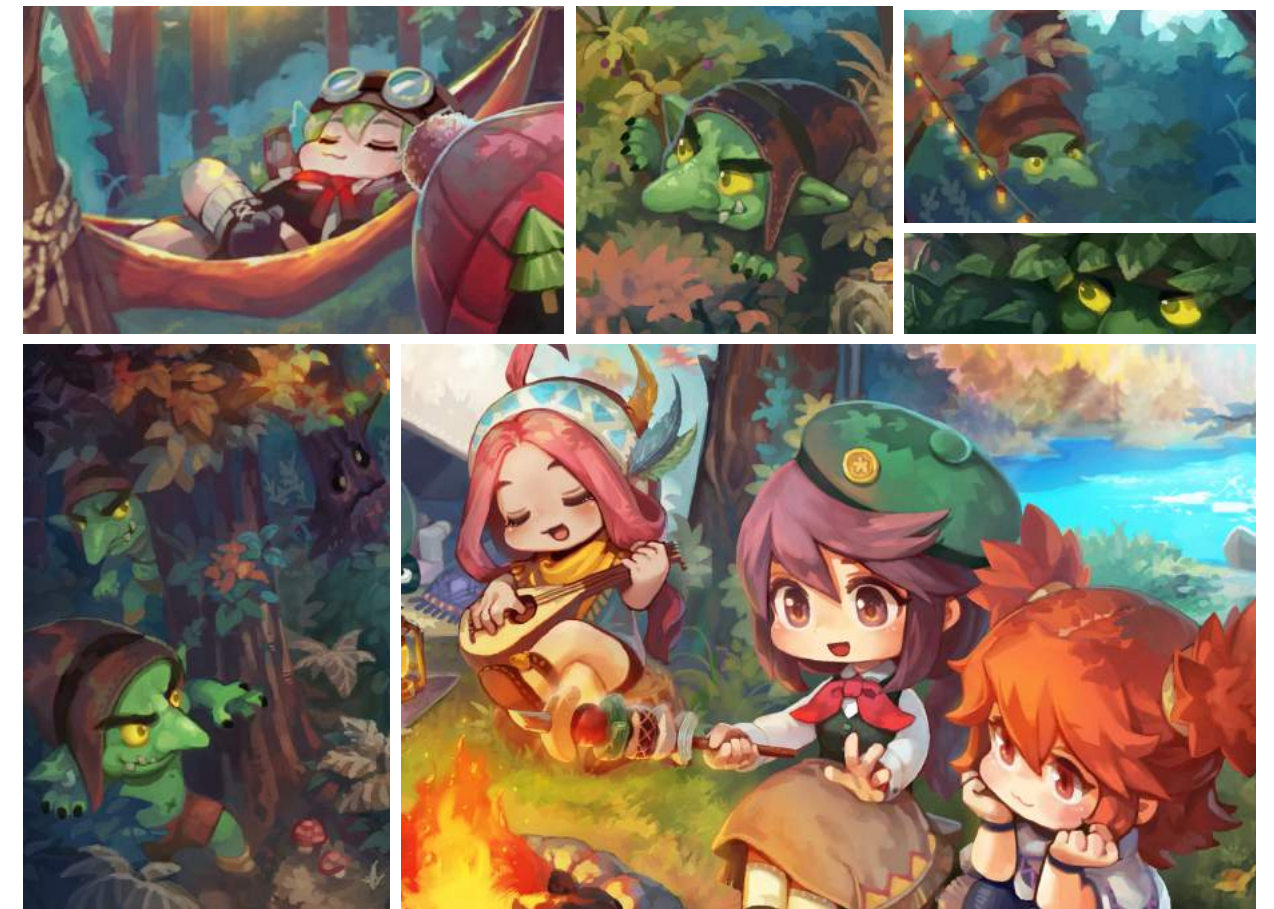
Naco





Deepsea

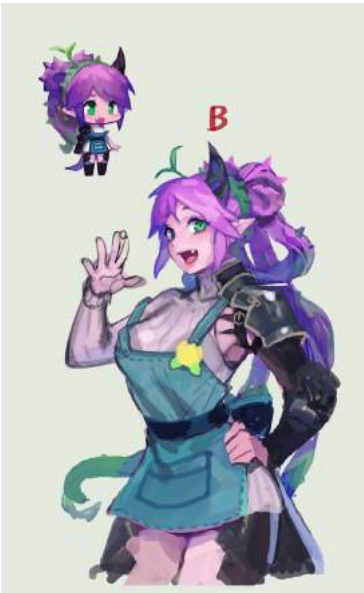
✚ CQ Dev Studio 2D illustrator



Deepsea



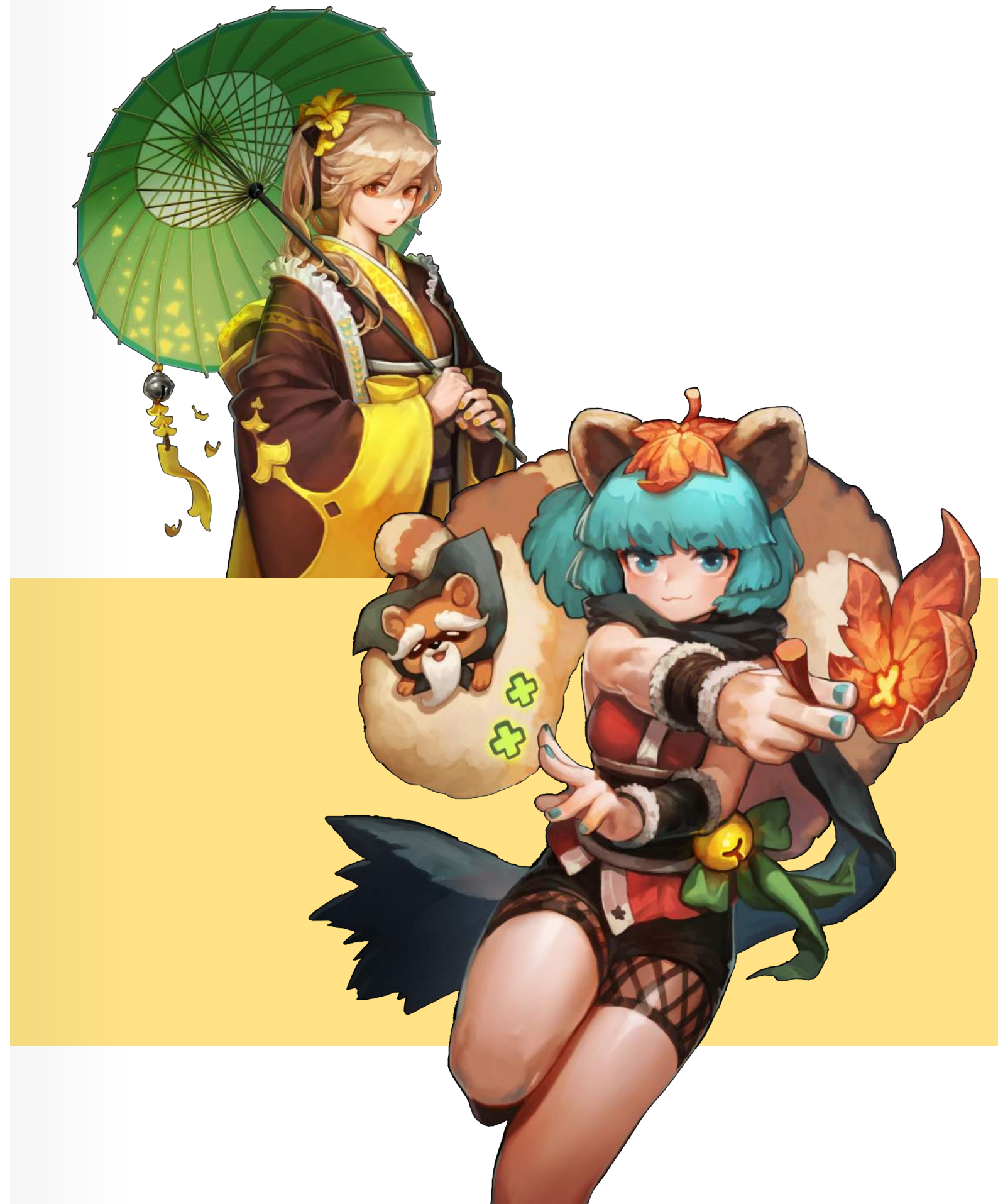
Deepsea



Deepsea



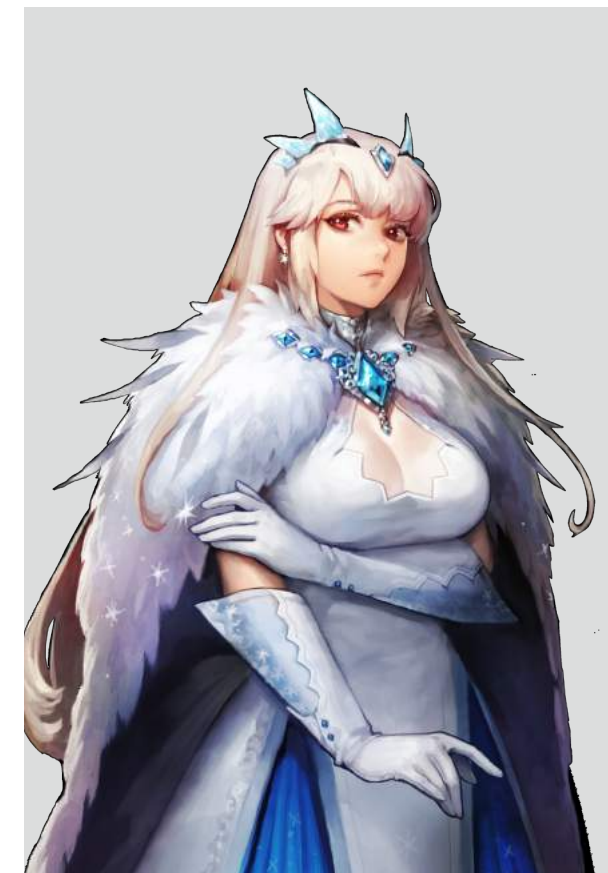
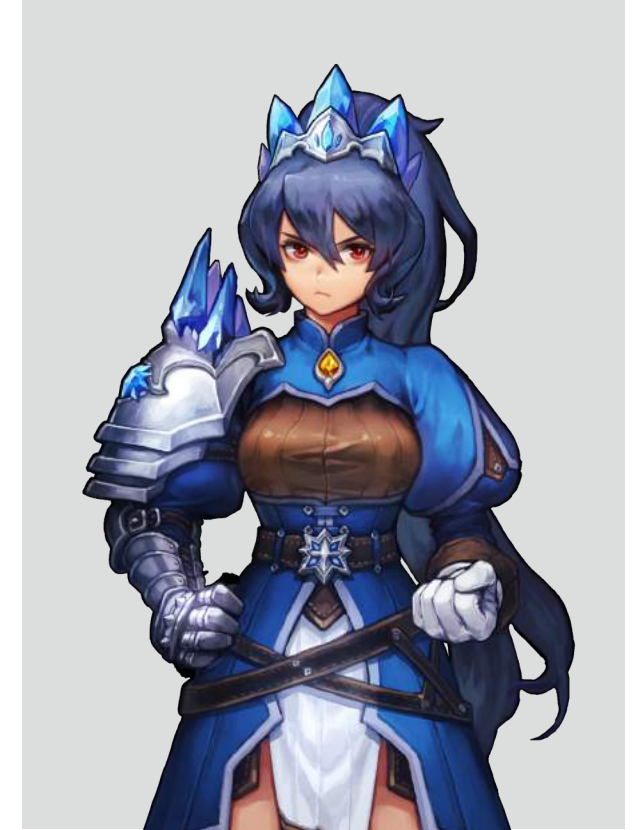
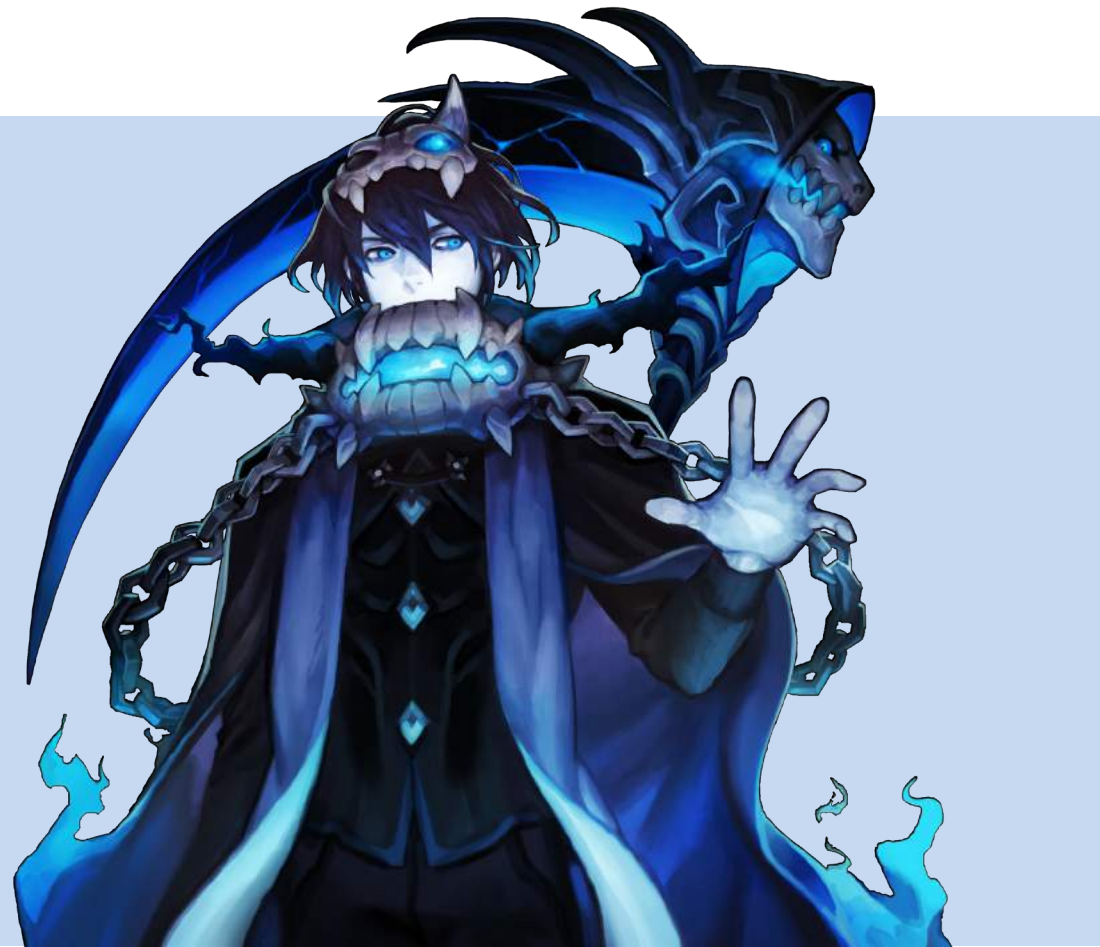
Deepsea



Deepsea



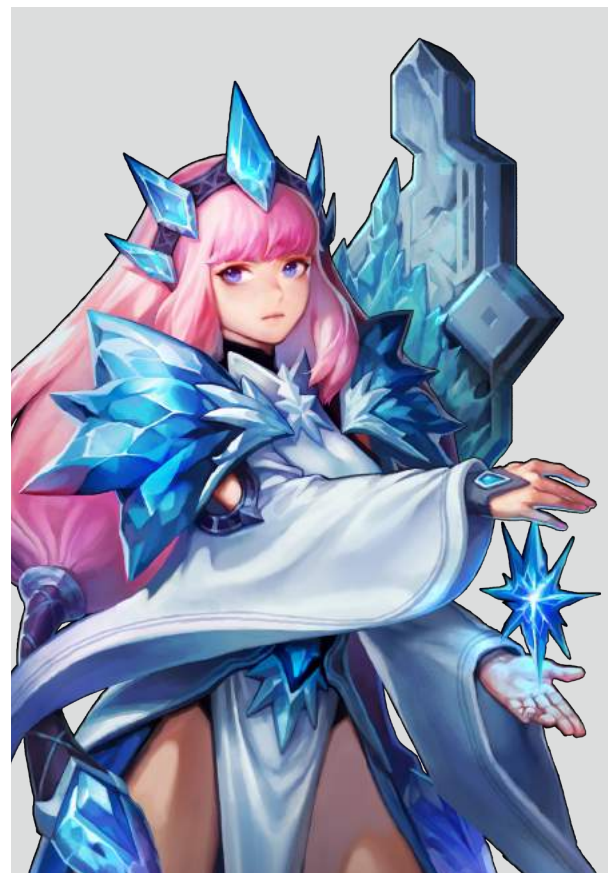
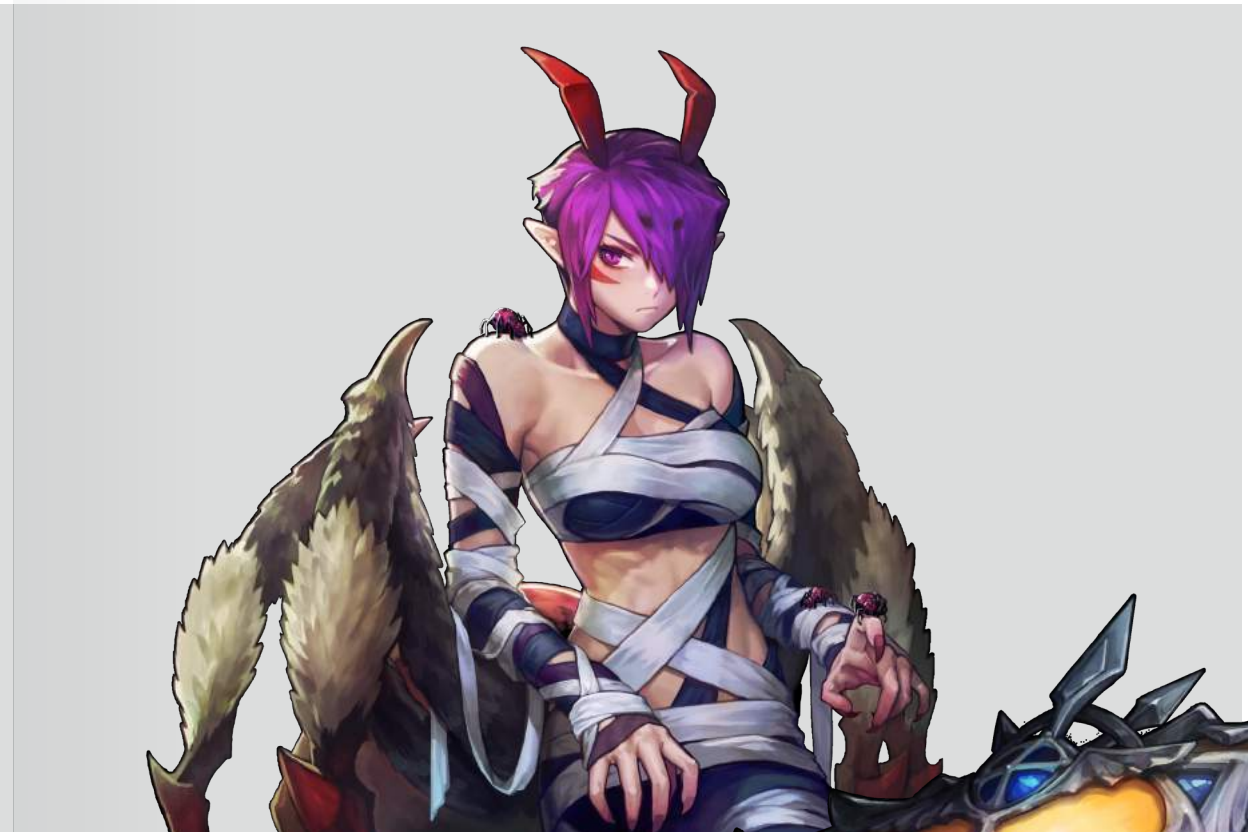
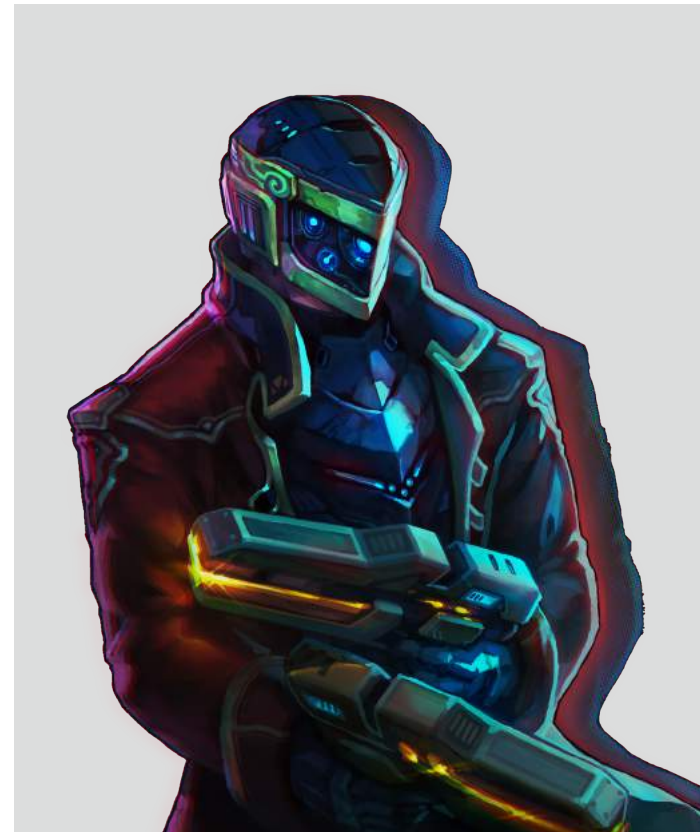
Deepsea



Deepsea



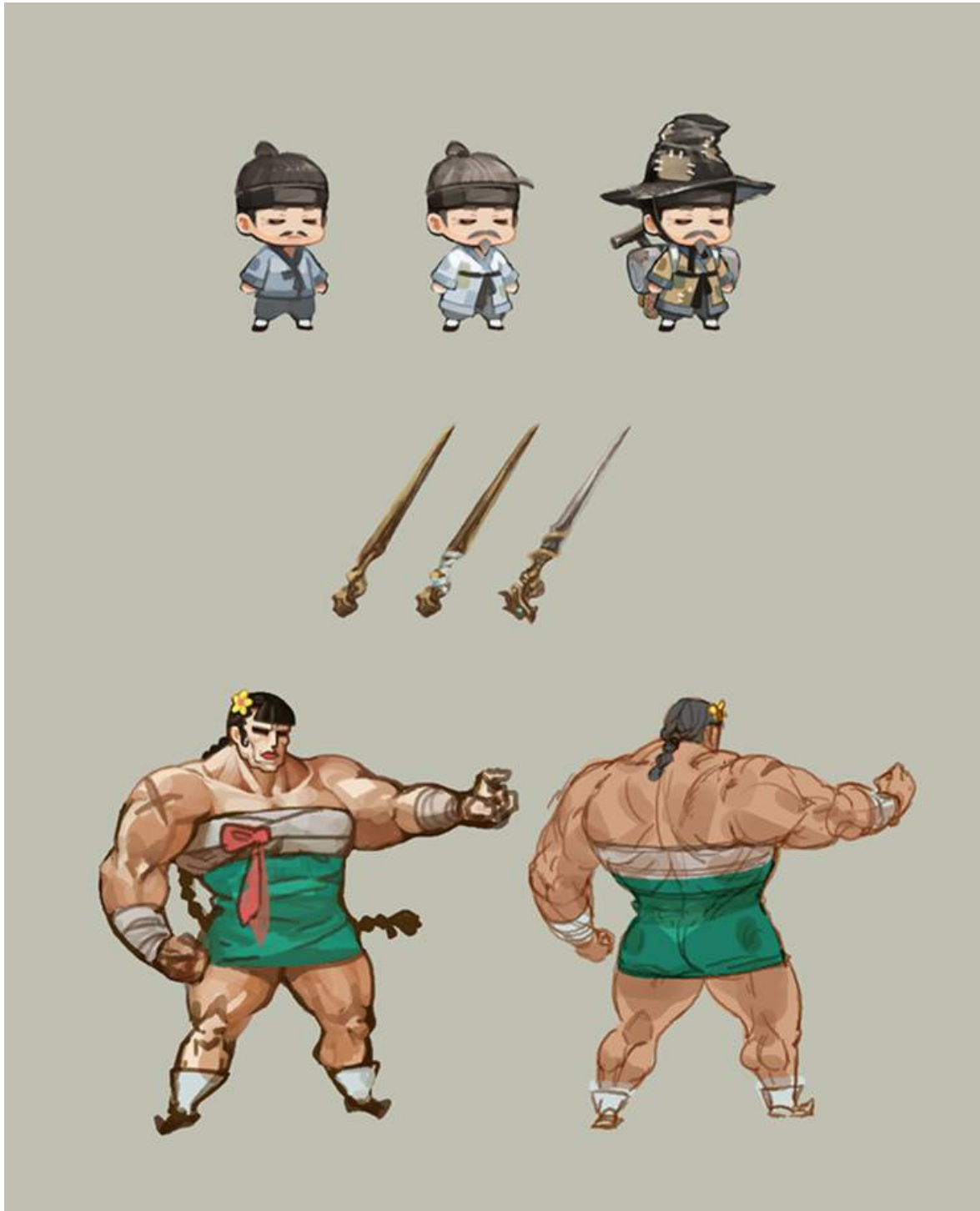
Deepsea



Deepsea



Deepsea



Deepsea



Deepsea



Deepsea

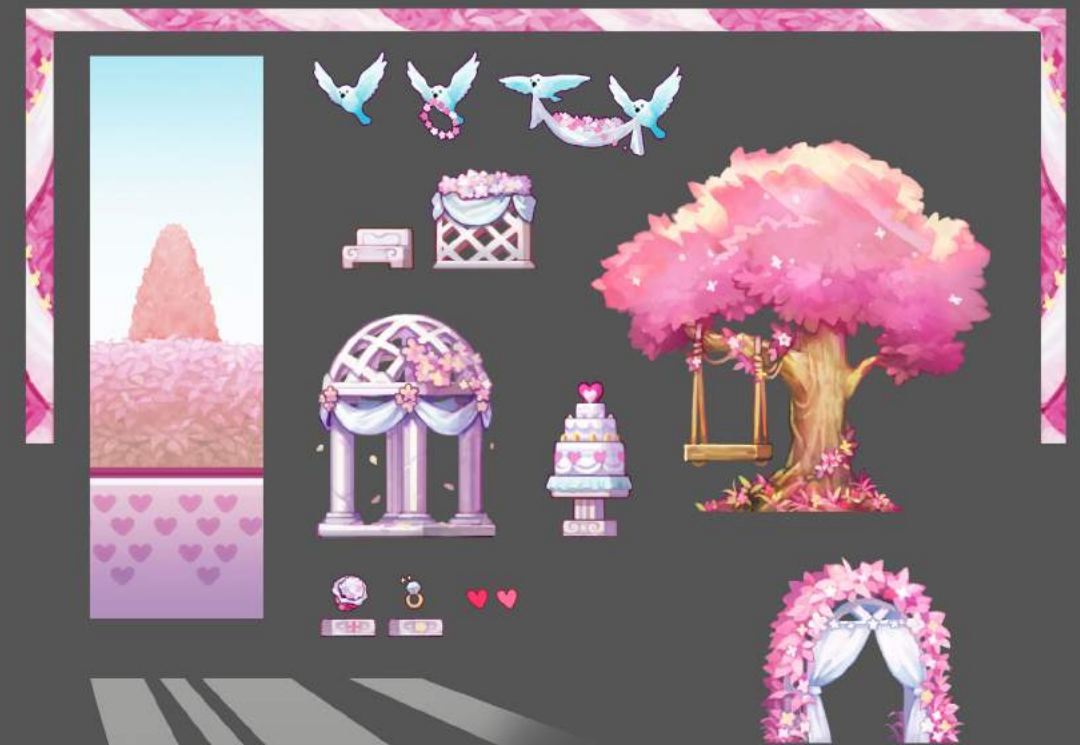
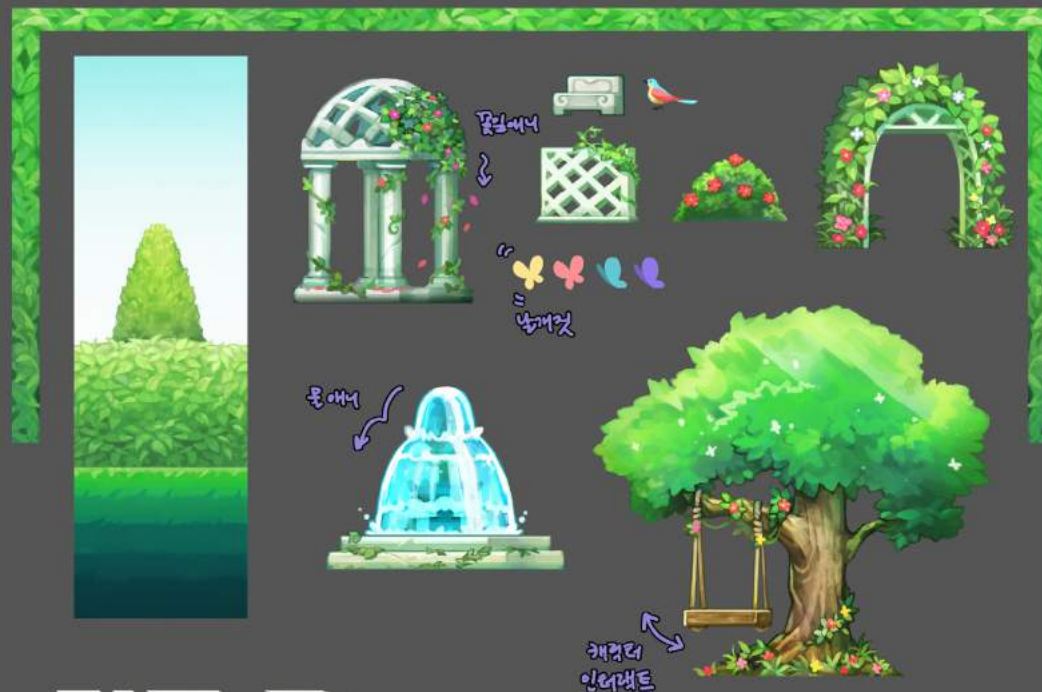


Deepsea

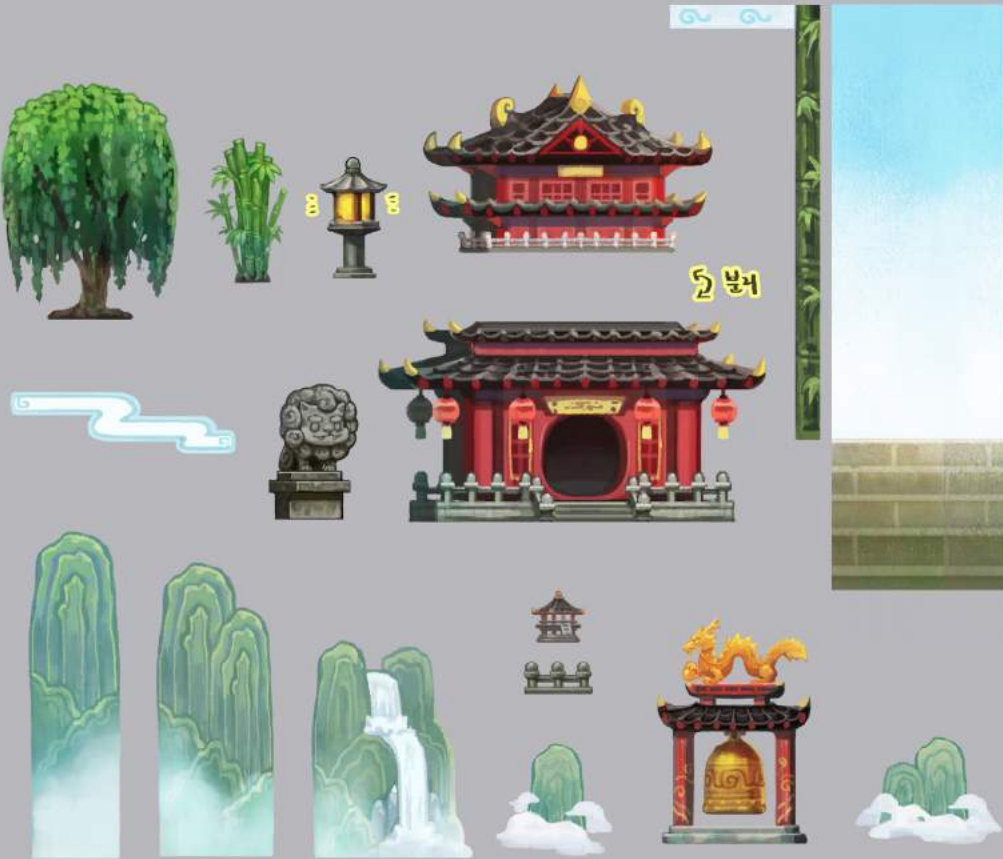


Deepsea

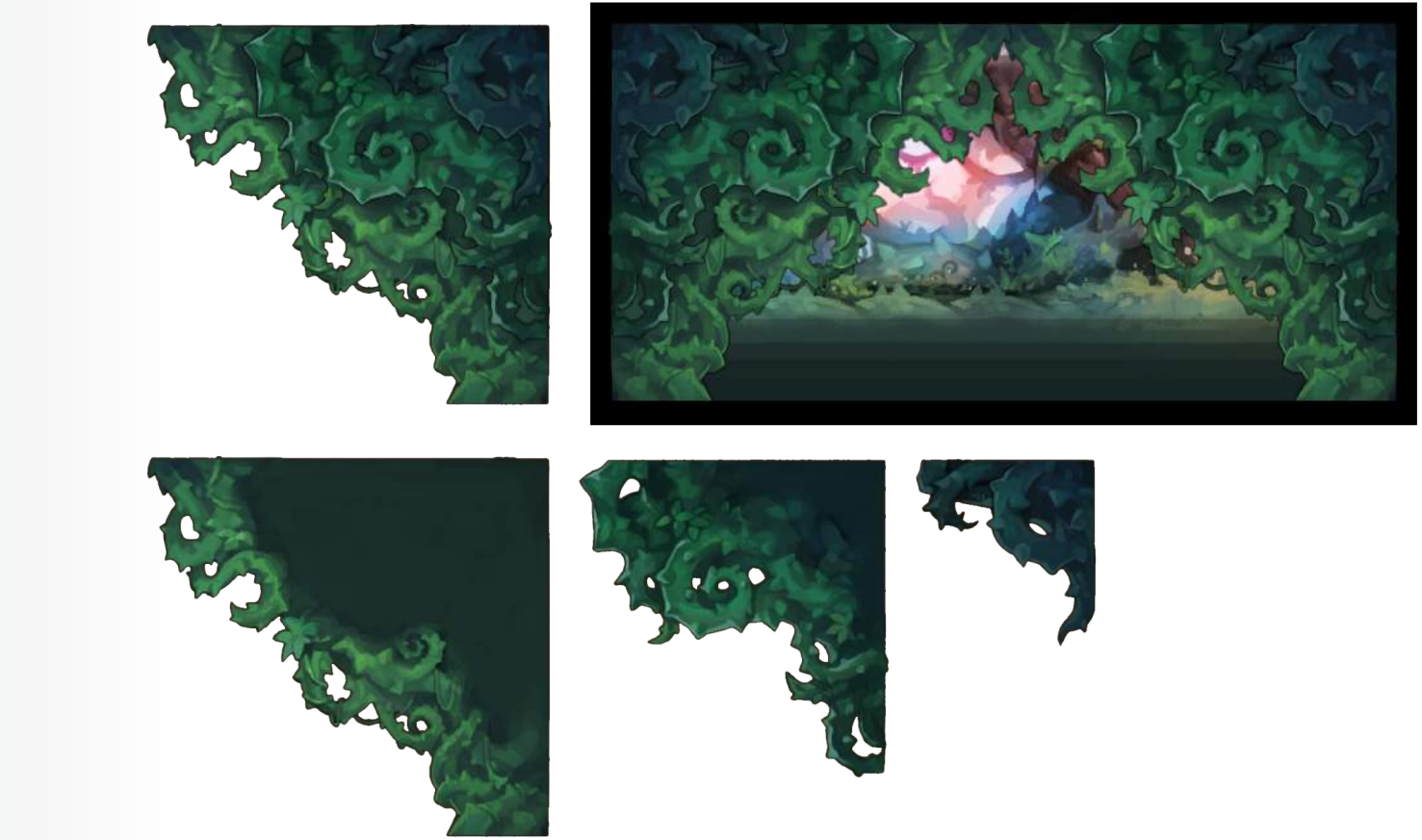
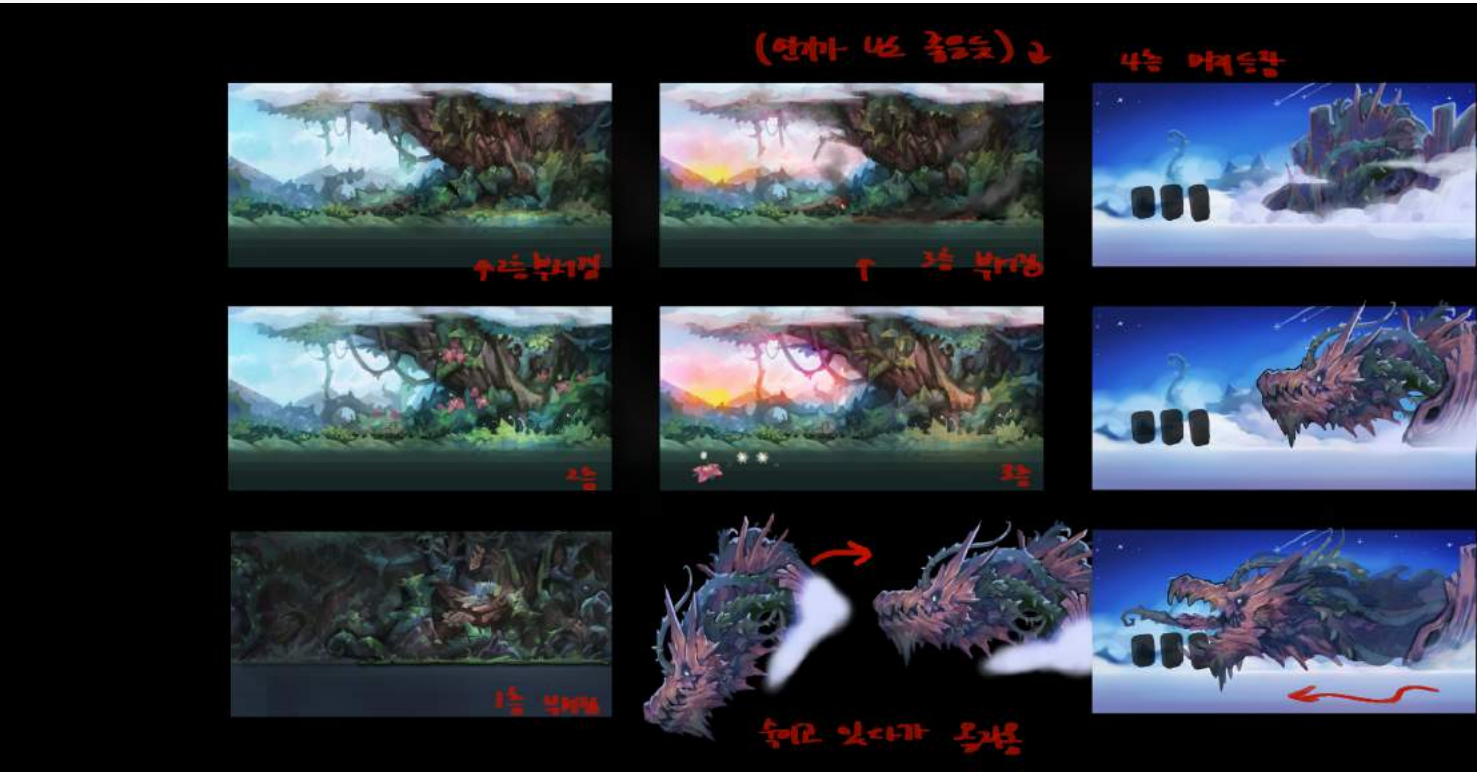
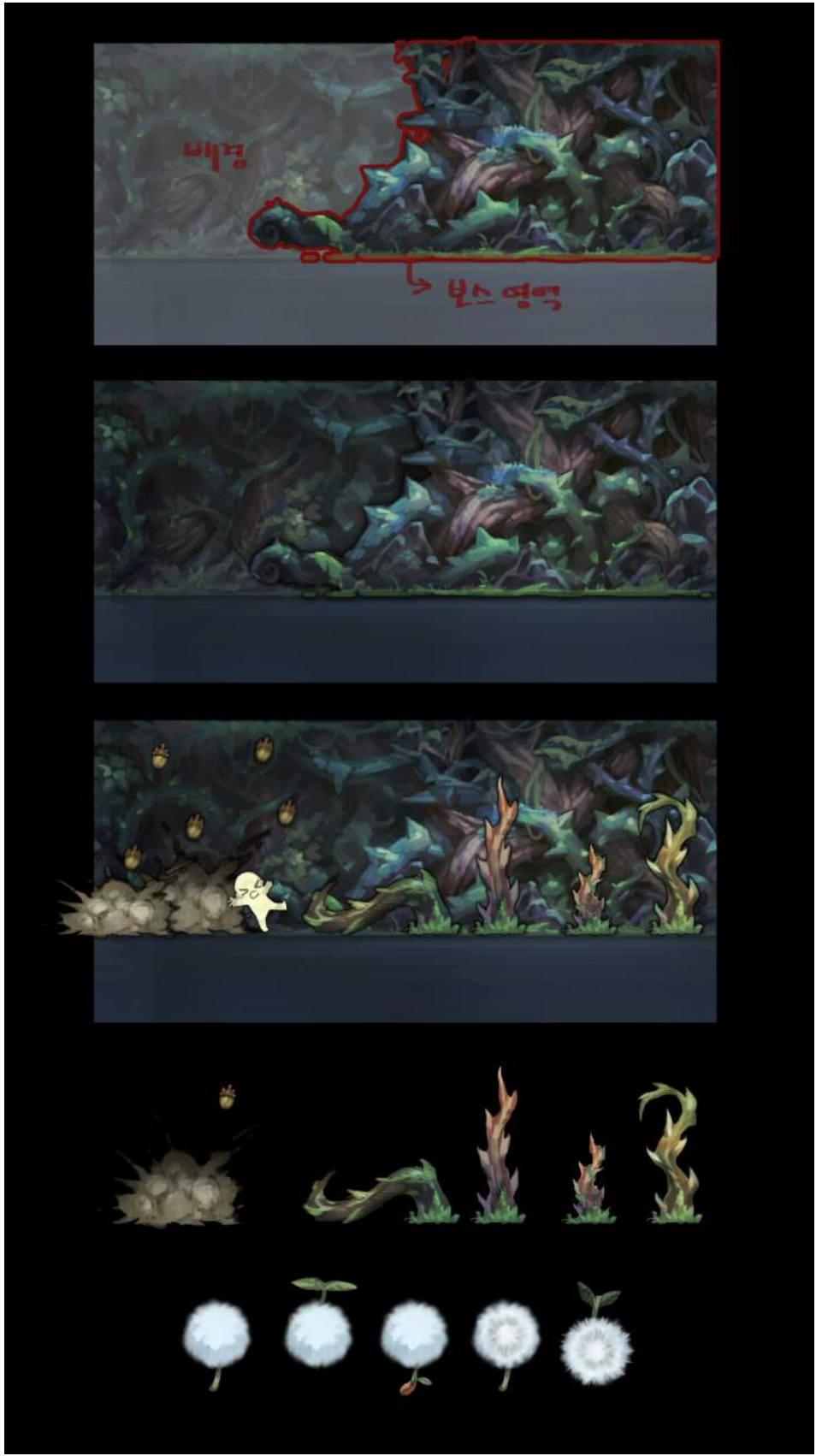




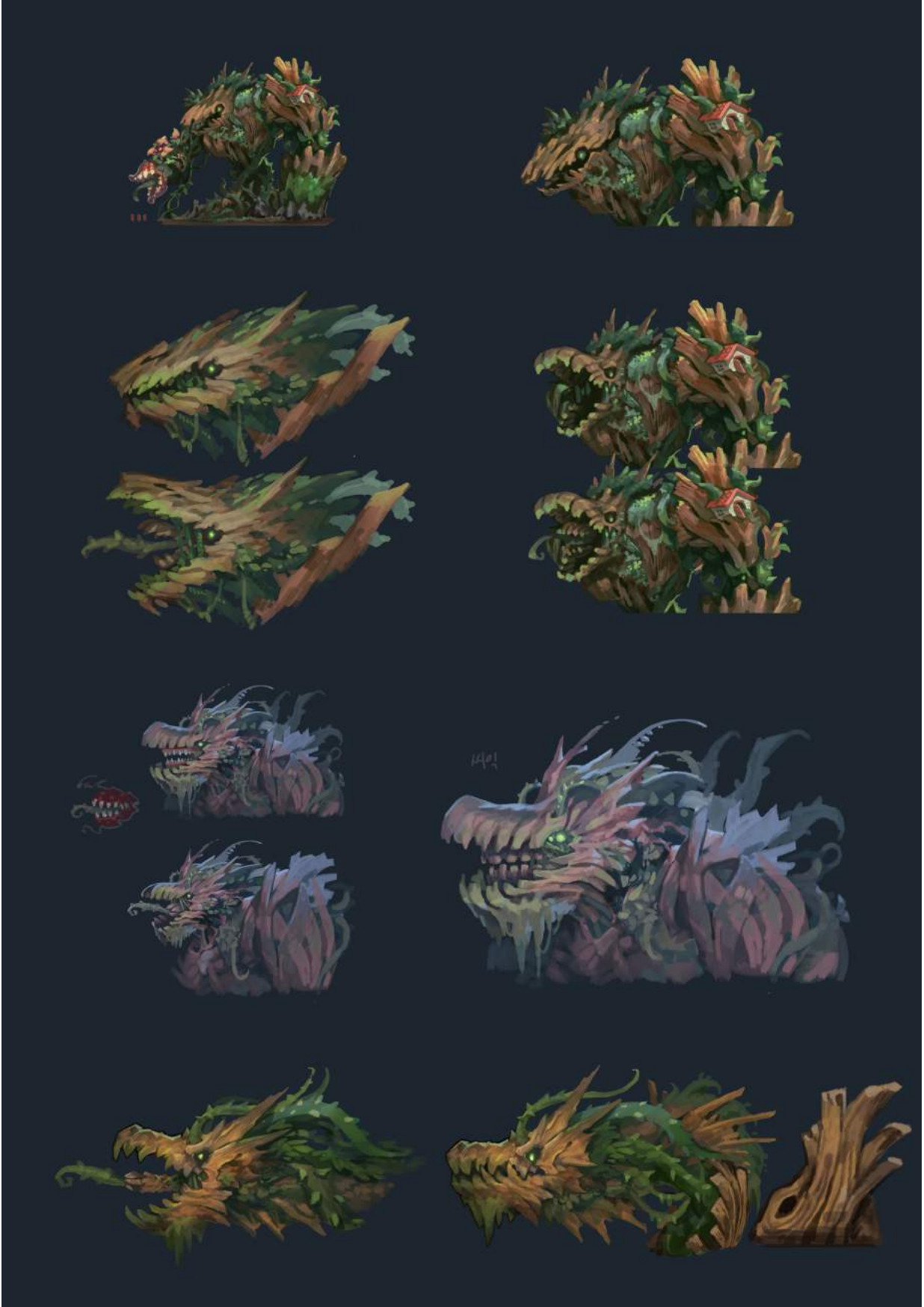
Deepsea



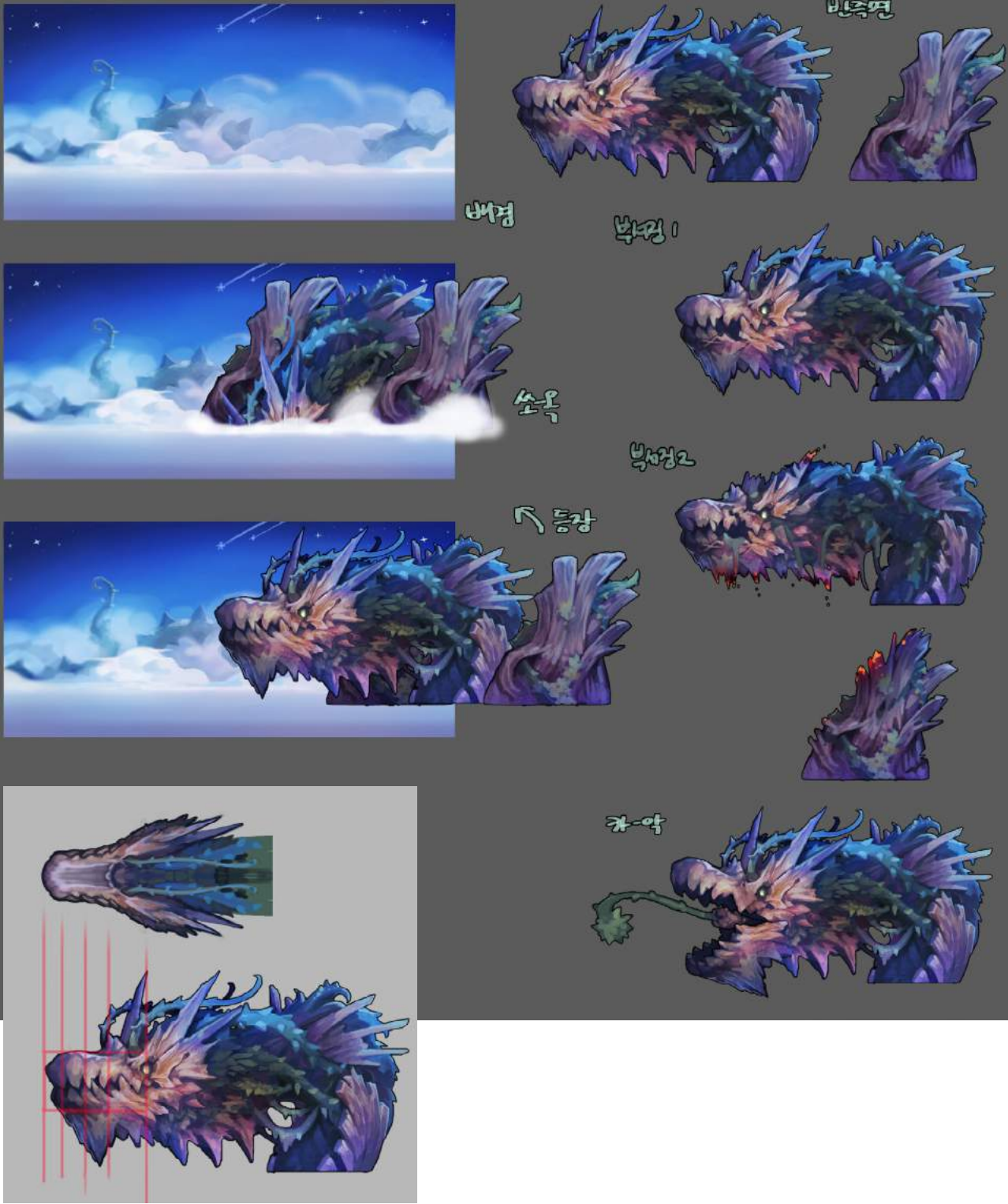
Deepsea



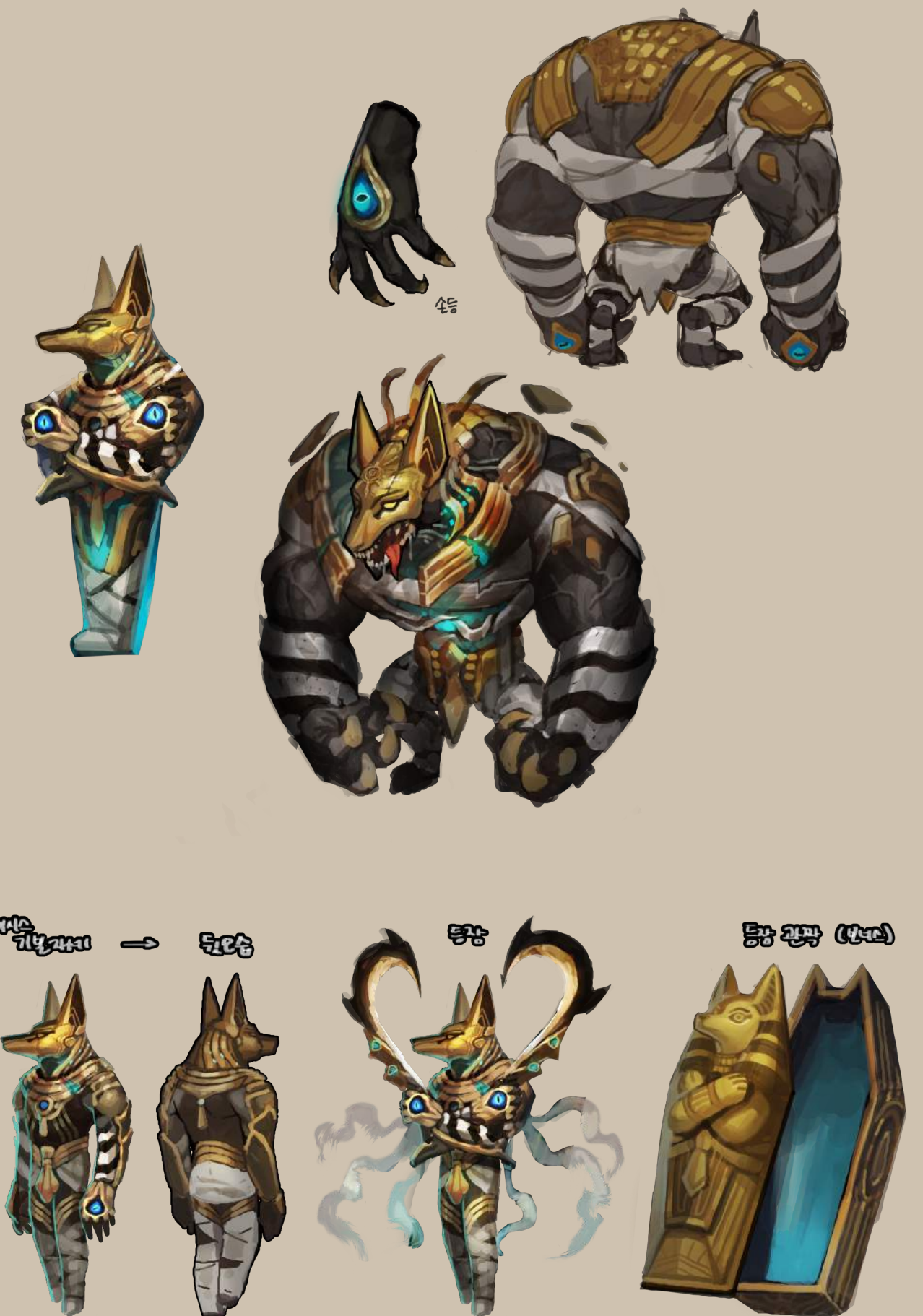
Deepsea



Deepsea



Deepsea



Deepsea



↓ 75222



(a)



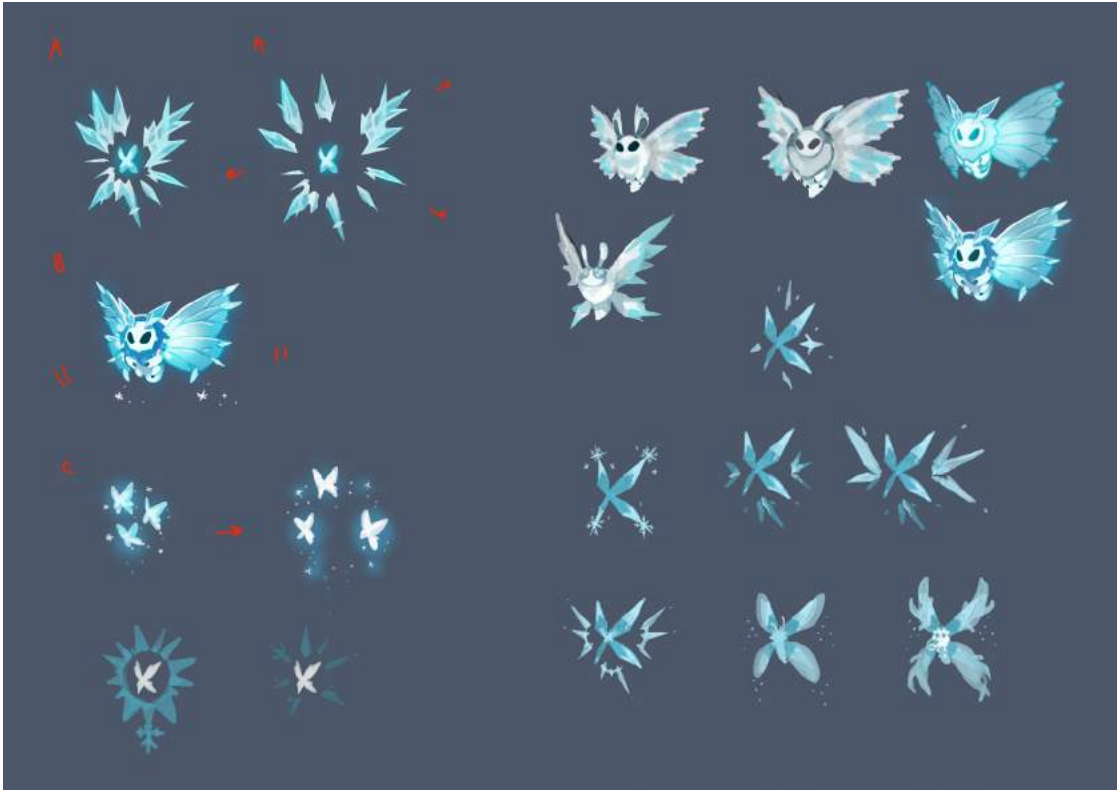
와



비



Deepsea



Deepsea



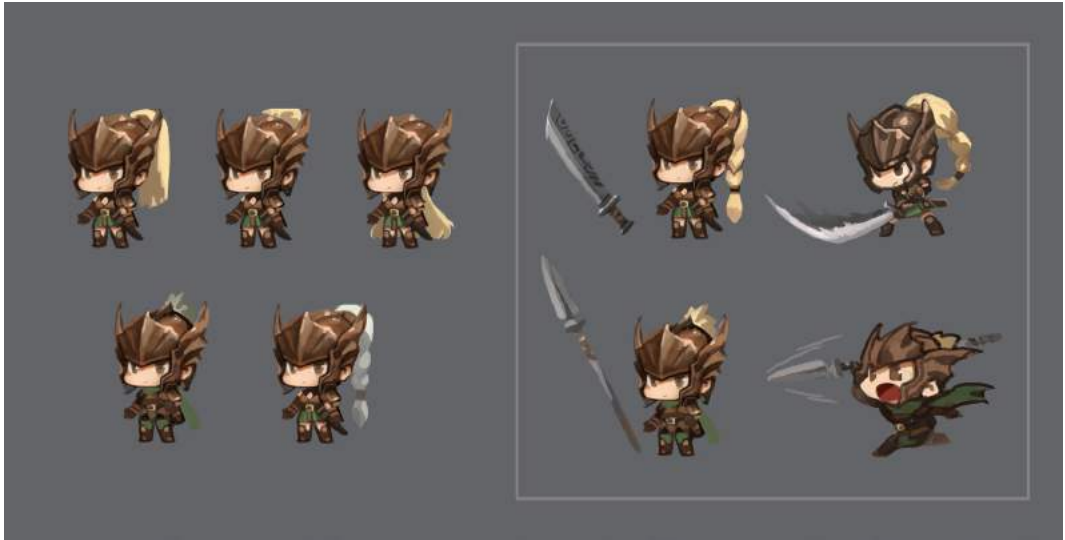
바람 버전



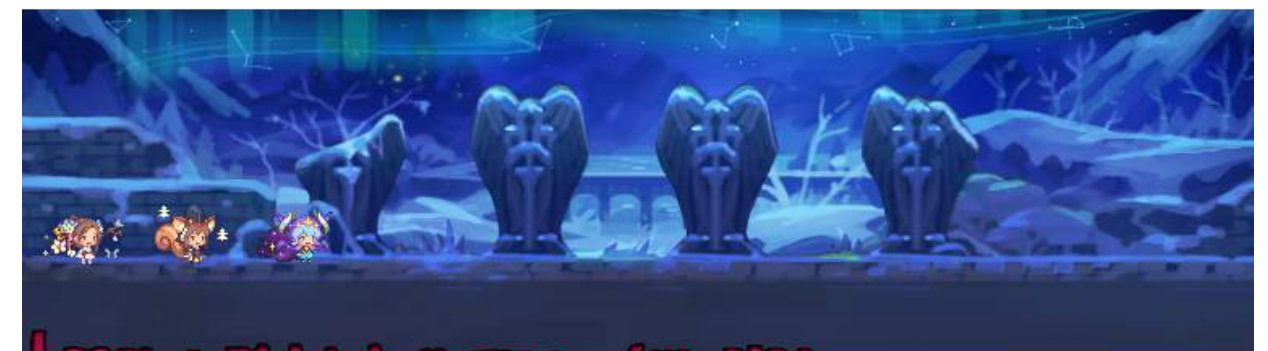
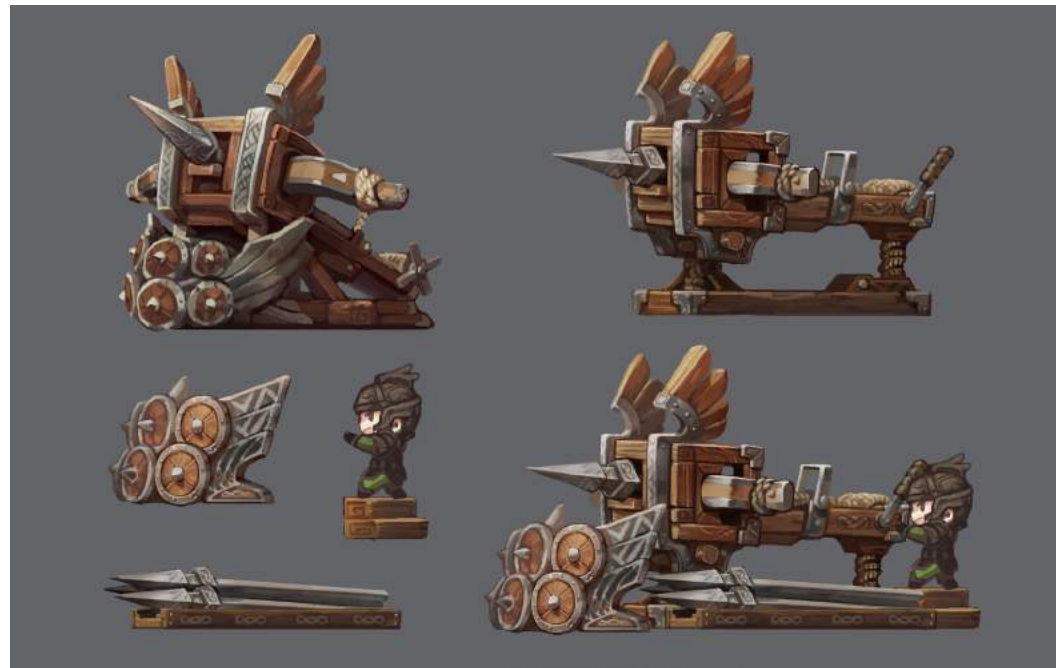
어둠 버전 ↓



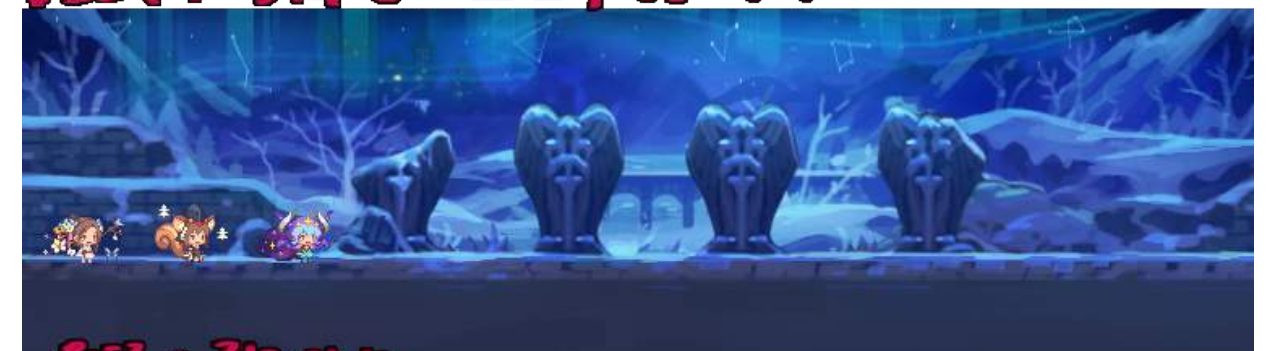
눈보라 버전 ↓



Deepsea



↓ 연과 + 먹거리 눈에 띄게 , 성냥 짝제



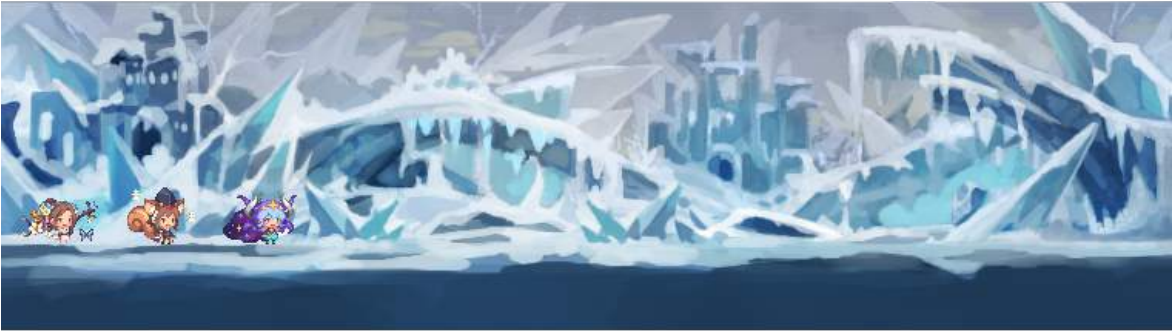
월드를 : 길을 안내



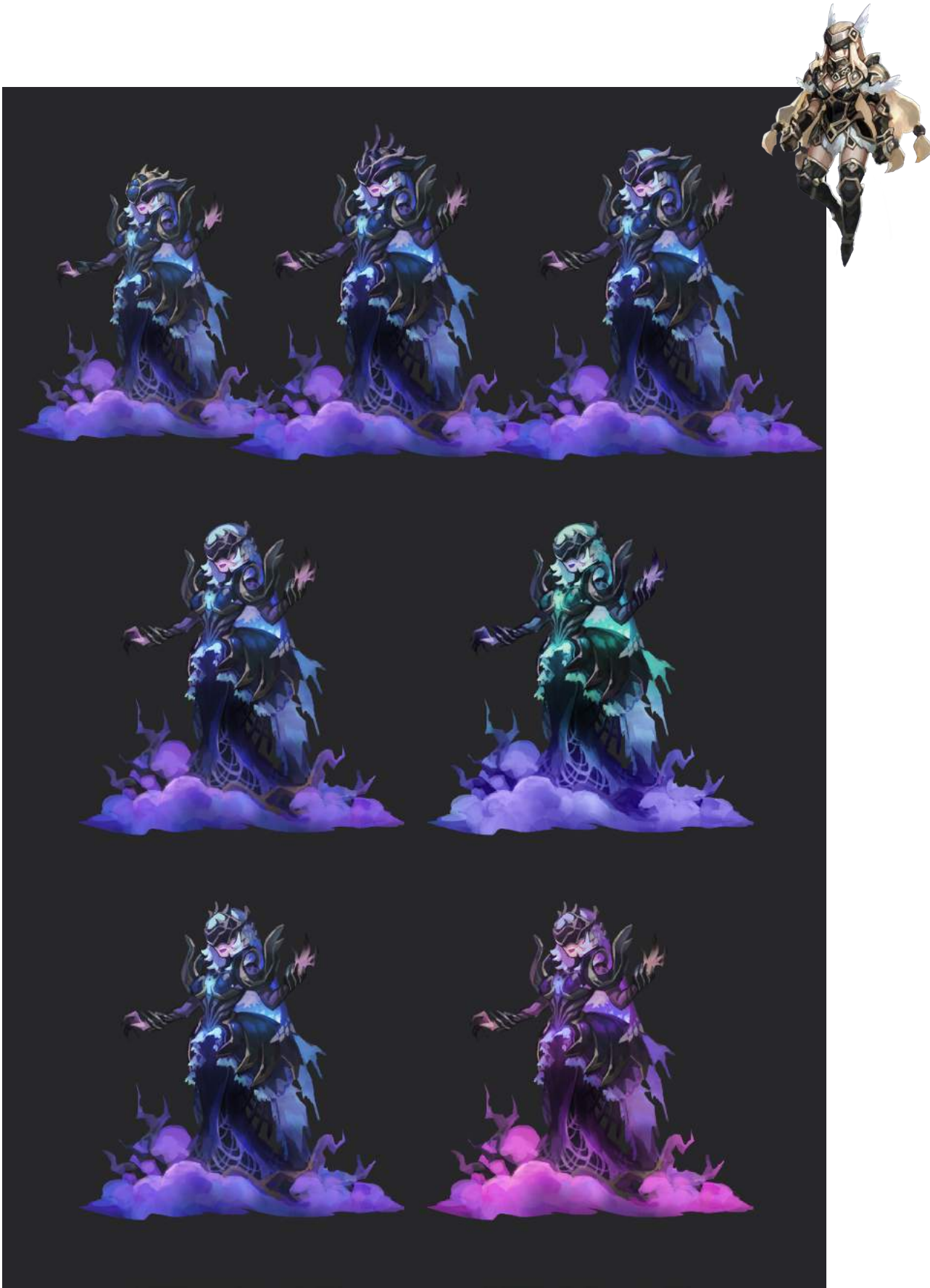
Deepsea



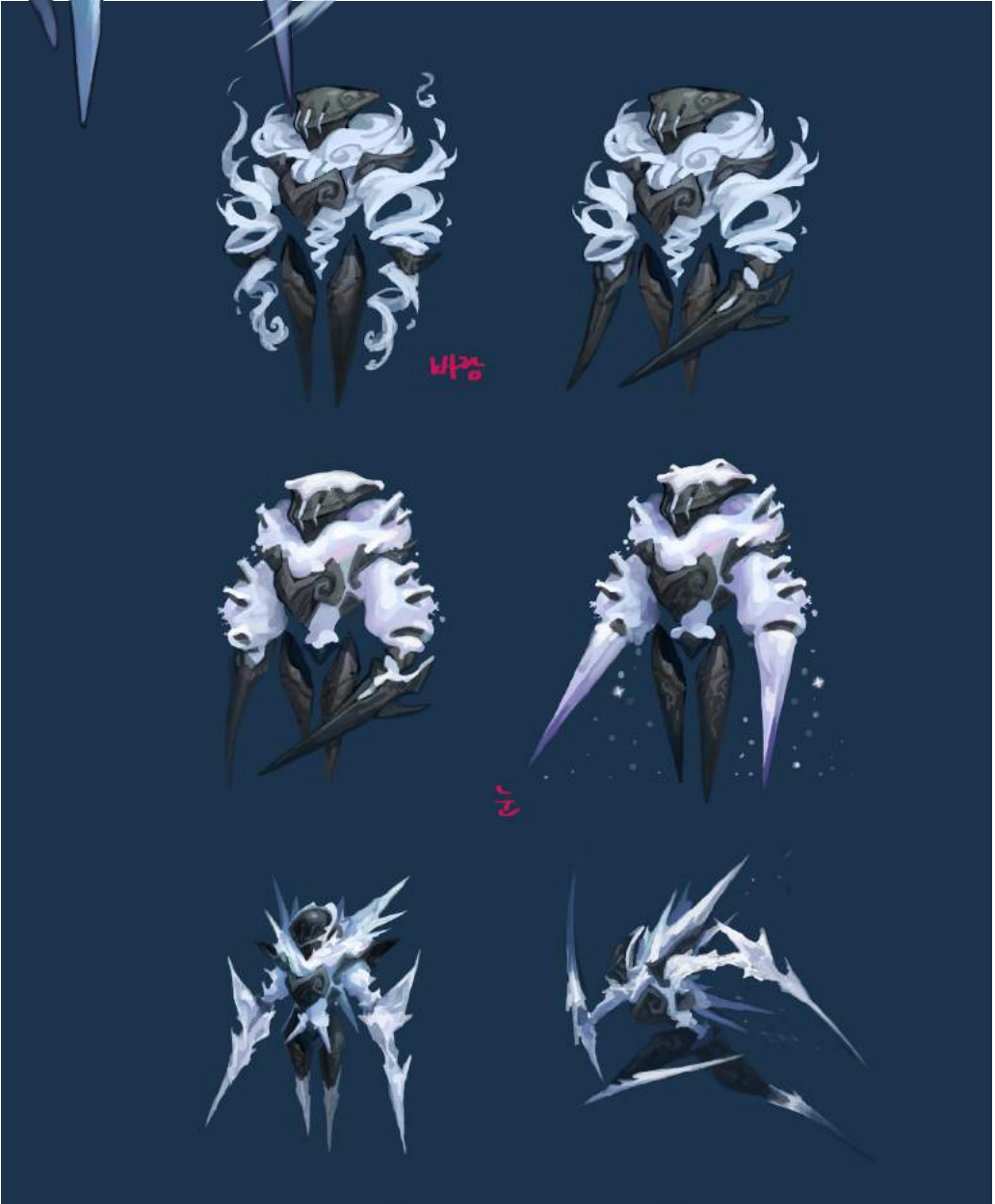
Deepsea



Deepsea



Deepsea



Deepsea





RE:TET

✦ CQ 2D illustrator



2D

RE:TET



RE:TET



RE:TET

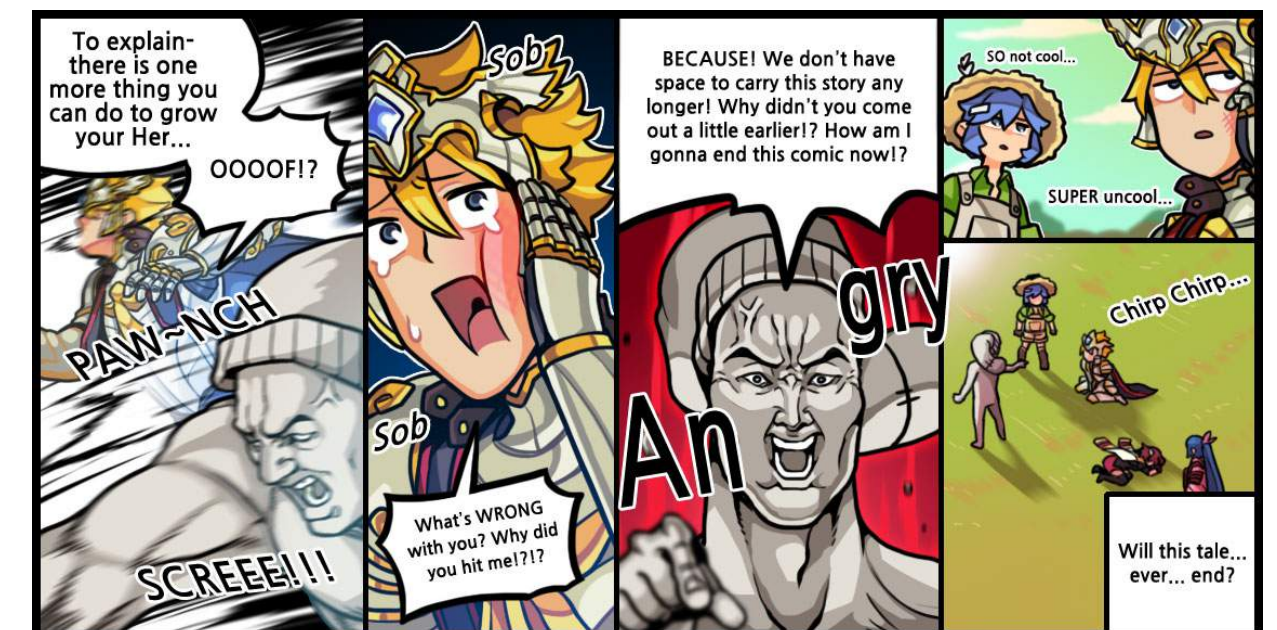
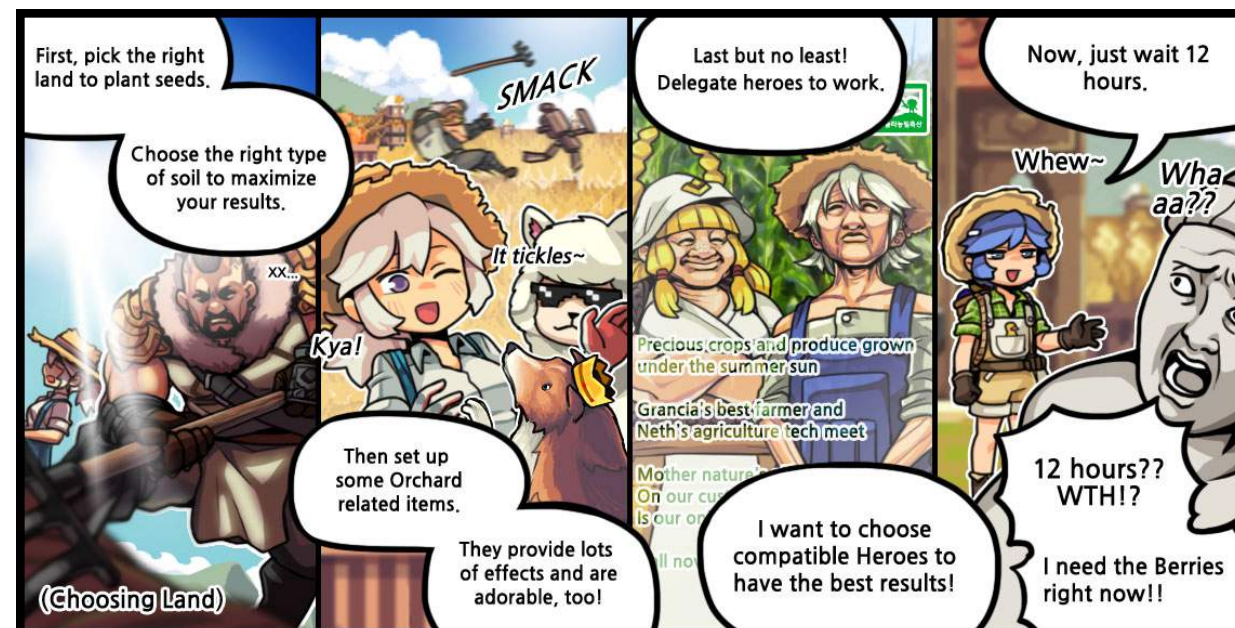
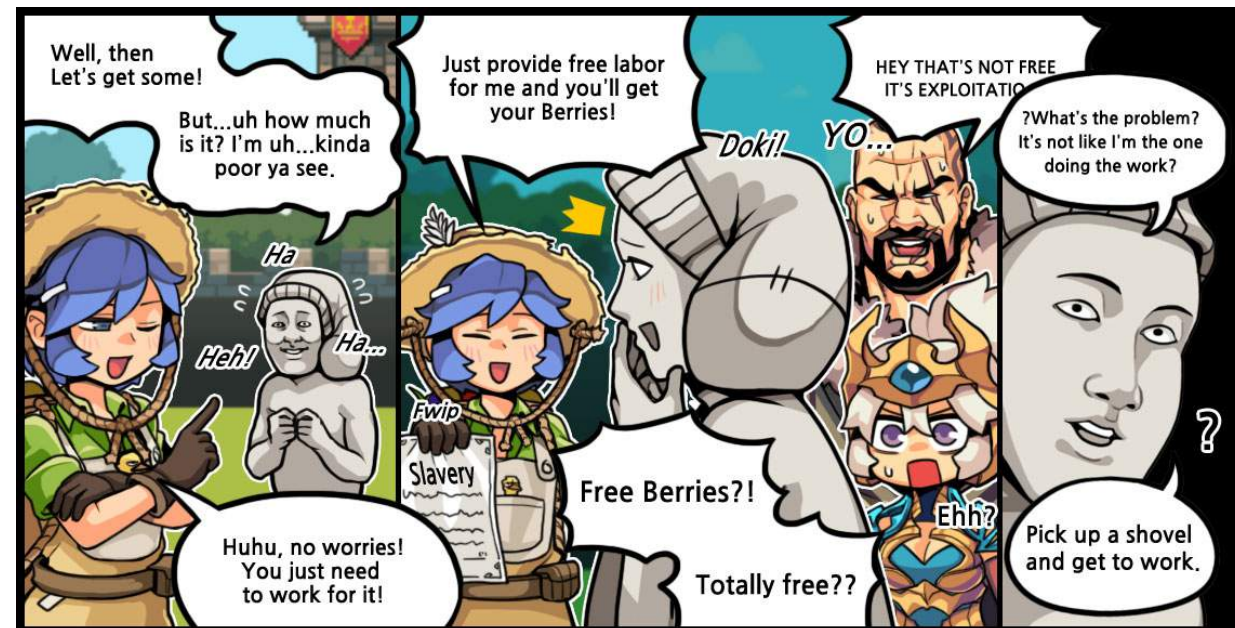




Gorilla Mansion

✦ CQ Dev Studio Game Designer

Gorilla Mansion



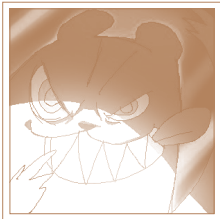
Gorilla Mansion



Happy
New Year!!
2019!!

A stylized signature in brown ink.





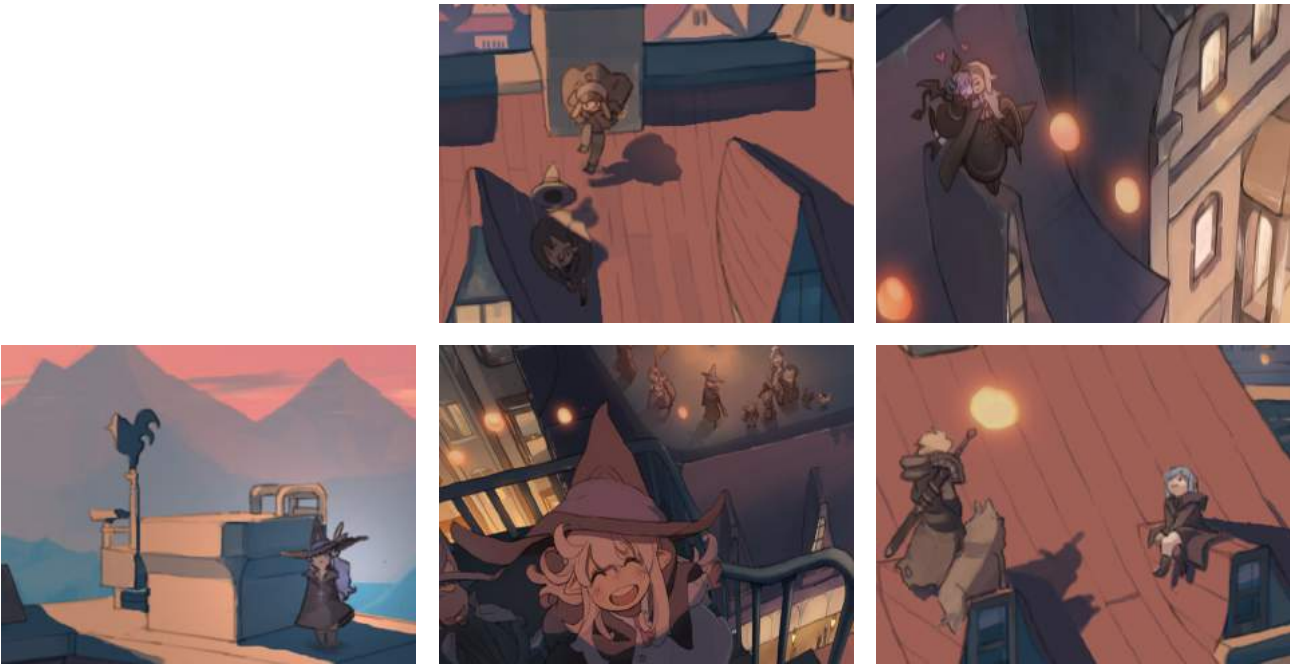
White Bear

✦ Loadcomplete 2D illustrator

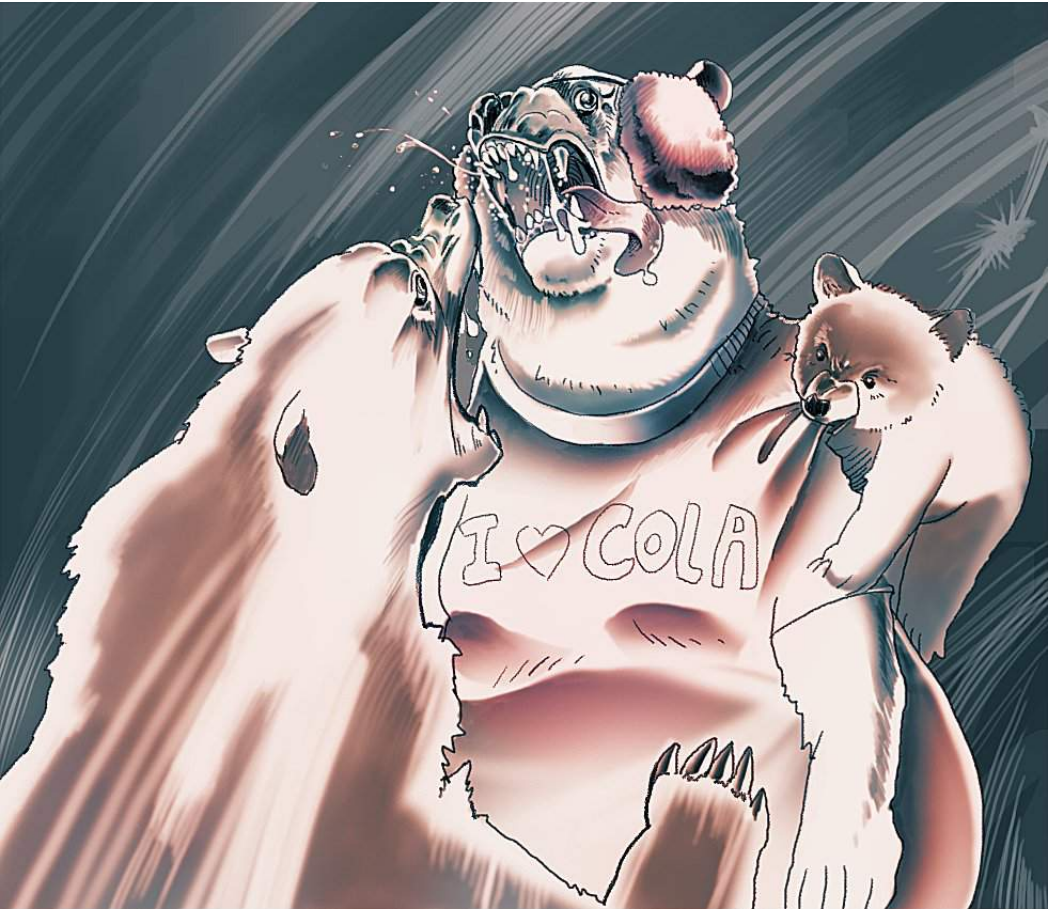
2D



White Bear



White Bear



CRUSADERS QUEST

5th Anniversary Gallery



Introducing fan art that Crusaders sent for the 5th Anniversary of CQ!



피난동선



SleetDay



蔚聆骑士团



KandieS





CarsonMack



불타는개자반



Shizugami



워브



TaaJr



渡、江



셀레스트



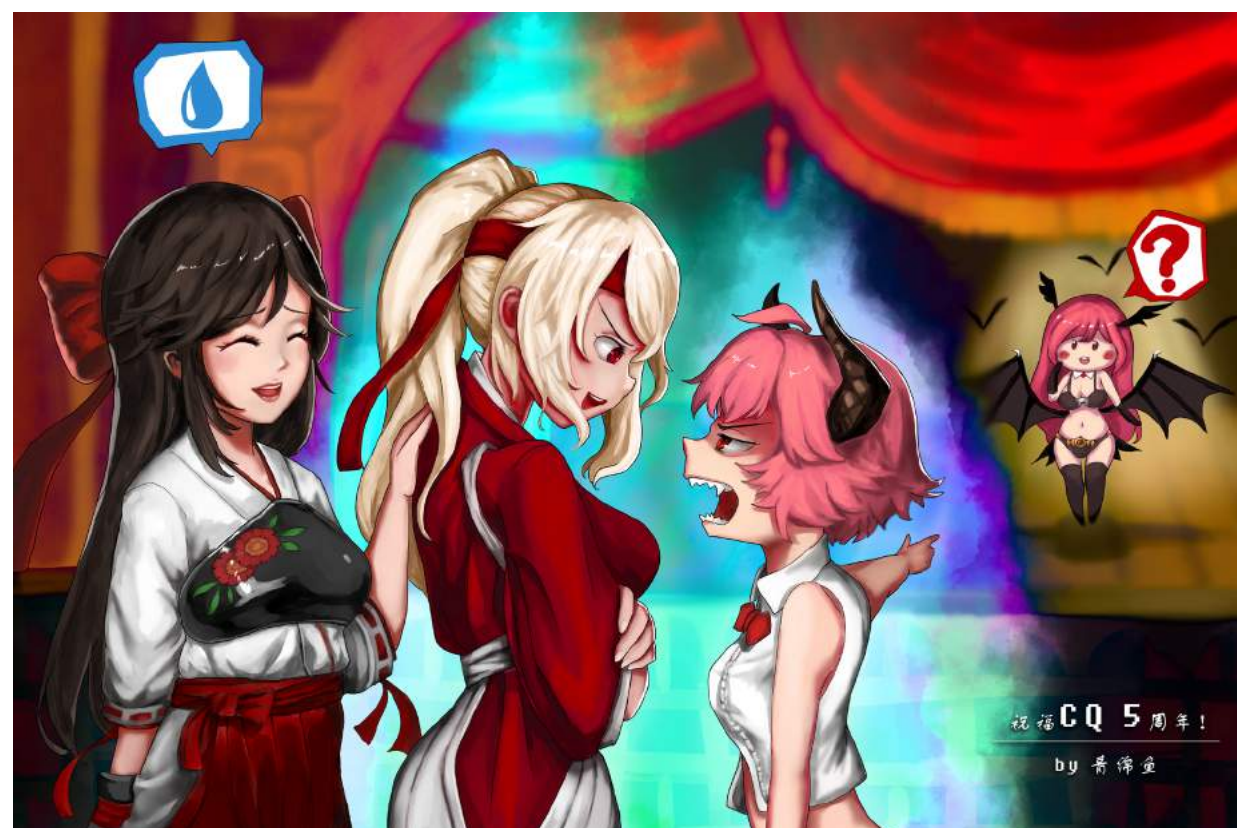
폴삼킨기린



マメルちゃま



bluesheep525



青绵鱼



djdj31



레드베리04



박규철



모조가모조



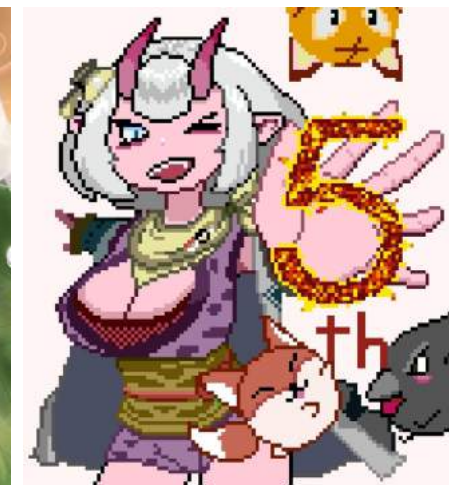
동그란편



데헐무



geomje



夕風あと



小皮勳爵



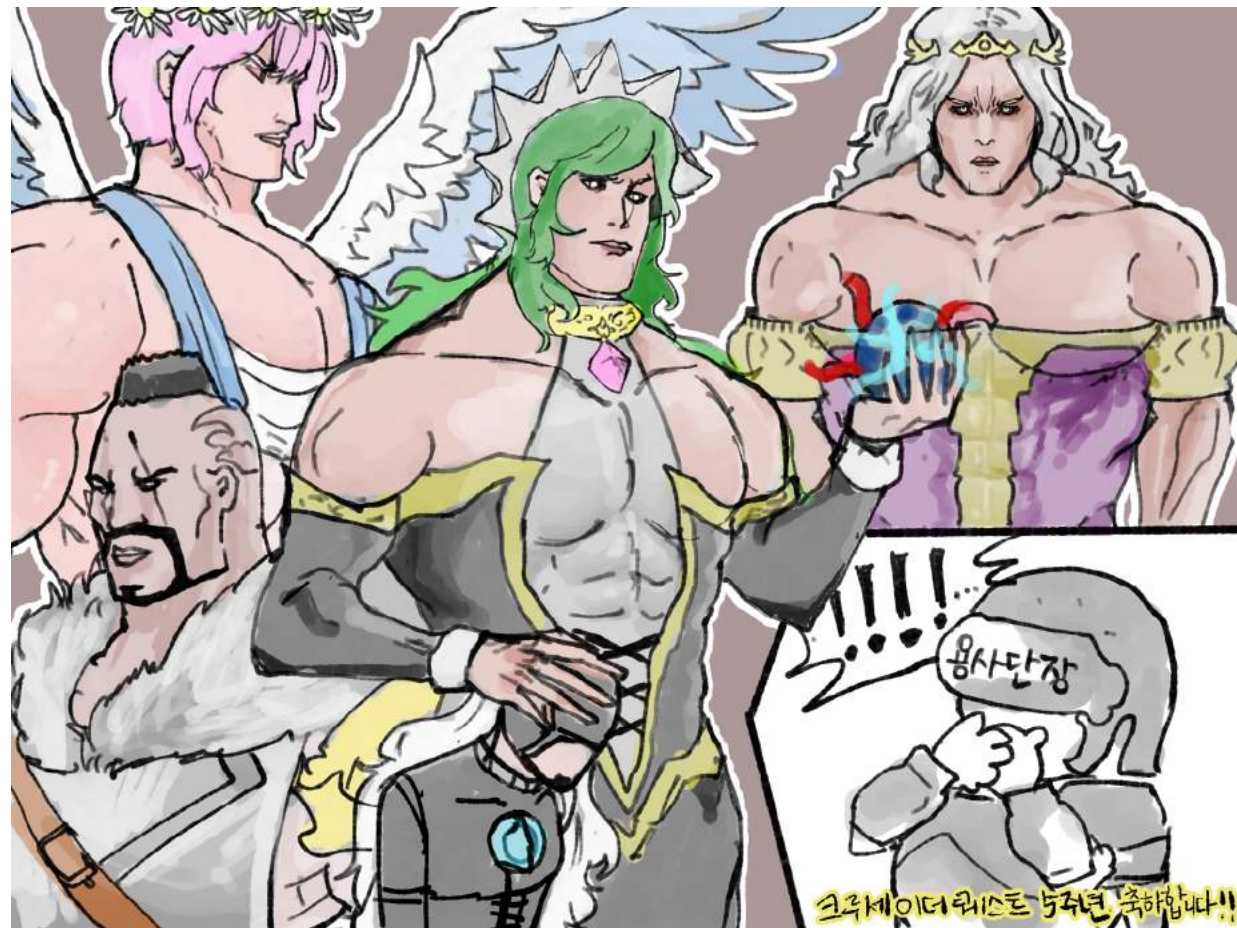
兔比睿



다신기



모렐로노미콘



초간



우히헤히헤



은주리



복실복실복



종강달라



계좌번호



Kokuso



Ludhyne



popin



오버드라이버



Norir



ミームン



Milmn



貓肆



근육맛사탕



Introducing fan art from the 4th anniversary event of Japan server.



ぴより



なっつあん



マジギレパスタ



せあ



佃煮くん



飴乃子



タ風あとり



スプリンクラーの輩



クレイ



キー口



カすG



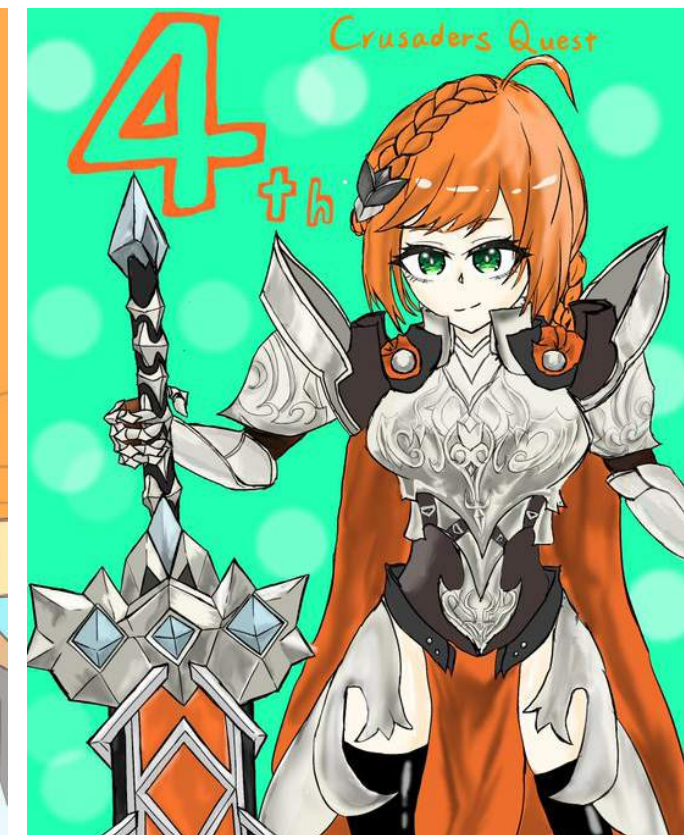
ぶんすけ



こけいし



ミームン



漆黒の白



鮎さん



まさよちゃん



RYU姫

CRUSADERS QUEST

Hasla Gallery



Stories of Hasla drawn by Crusaders: what stories are waiting to be told?



govís



insaneky



阿三掰西扣



Bugyet



Weeeepo



리오레우스



罗杰拉斯华尔琪



SilverRain



Silverus



Gundamee



Kyulliana



gorabbit



Militter



Mimigei



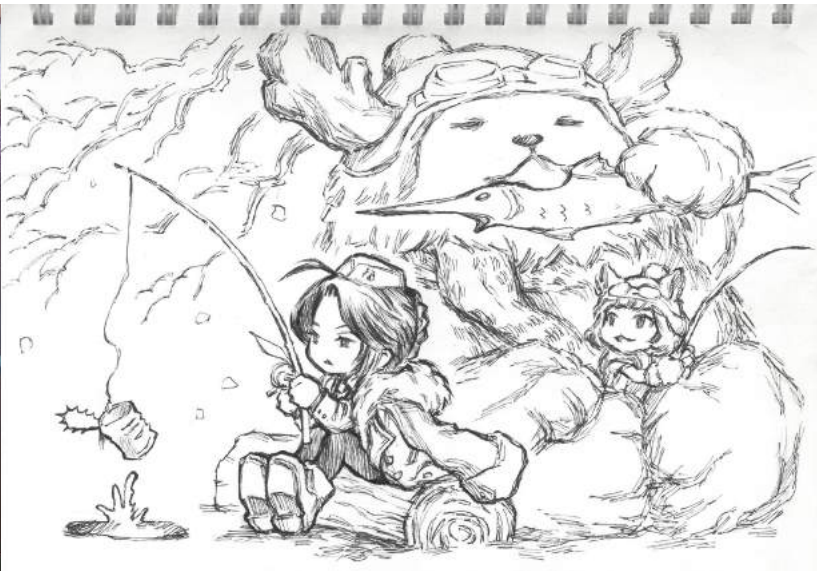
우주크레팡팡



鸡蛋六只



멀리서공격하는게좋아



小圭



응선이오빠



shubiduba



Alliance



레그런트



Ariverw



Nino小天使



서리미들



파티빈



녹십자사



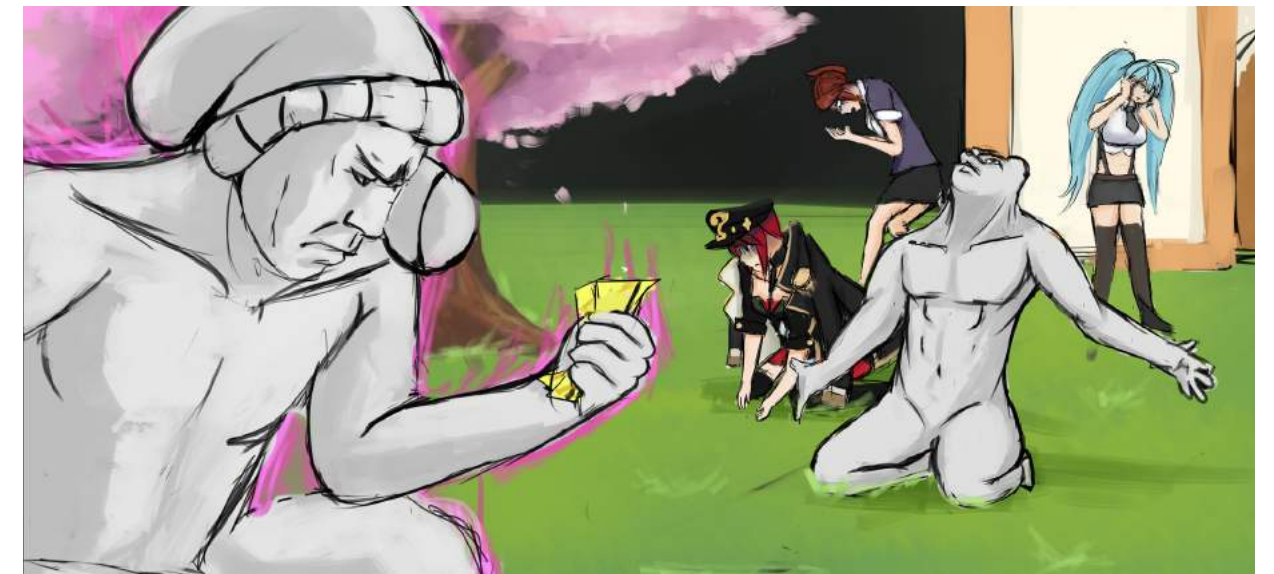
不开机



Arsey



稻浪姬



Mamenqz



mamalala



빅매미



치노츠

2019.10.29
[Signature]

jfoyeys





mineuser



903823758



카구야나오나



Thyeo



그림그리기시러



귀차



चेरीमत필्टे



百鬼、墨雨



Jesusehrist



闪退的假欧洲人



므느즈드



린도리노



樂色



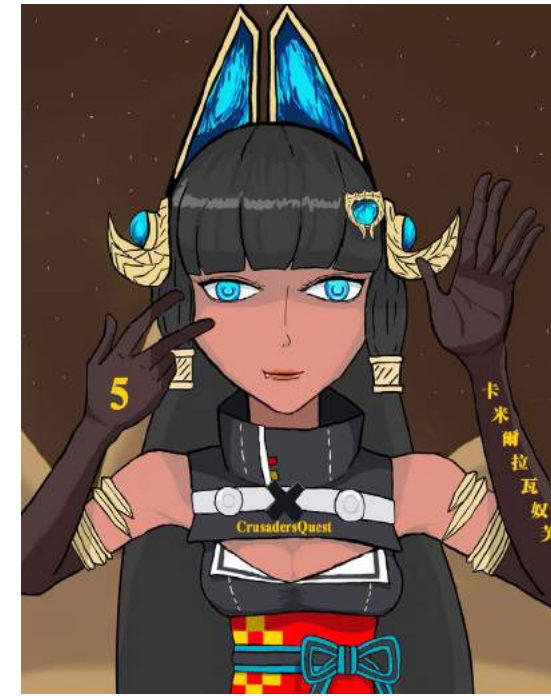
gtx1660



Danny93



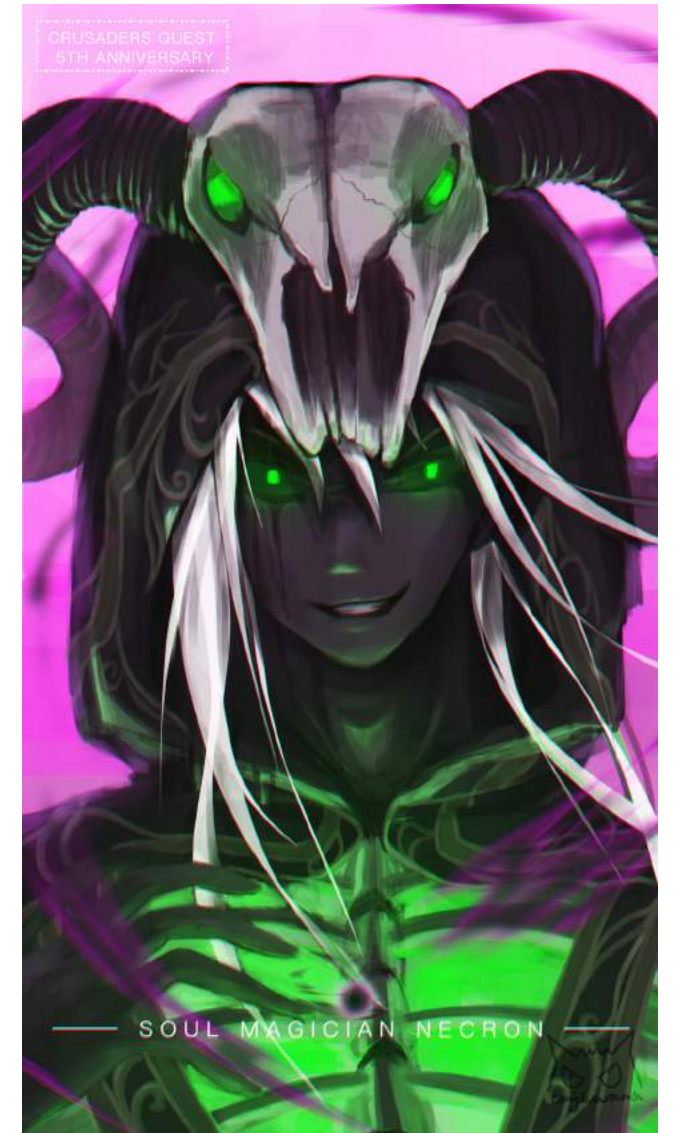
블러드Q진



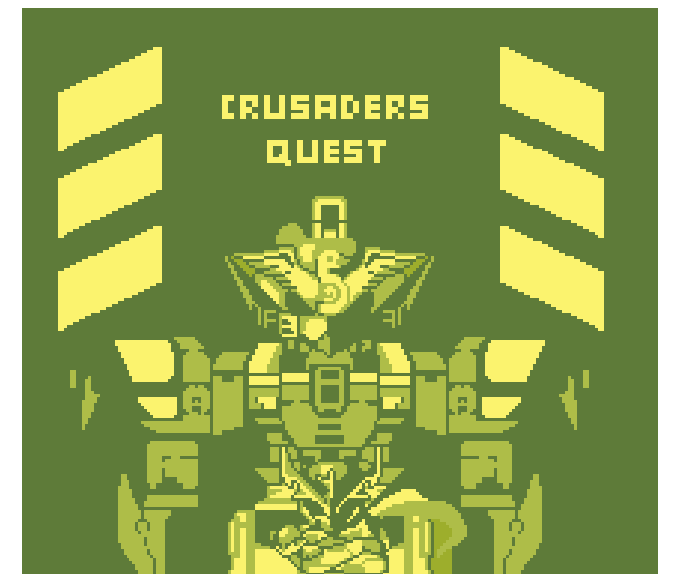
Drfap



Fliessend



salmonwings



레이한



mikuuuu



Skylightowo



글힐



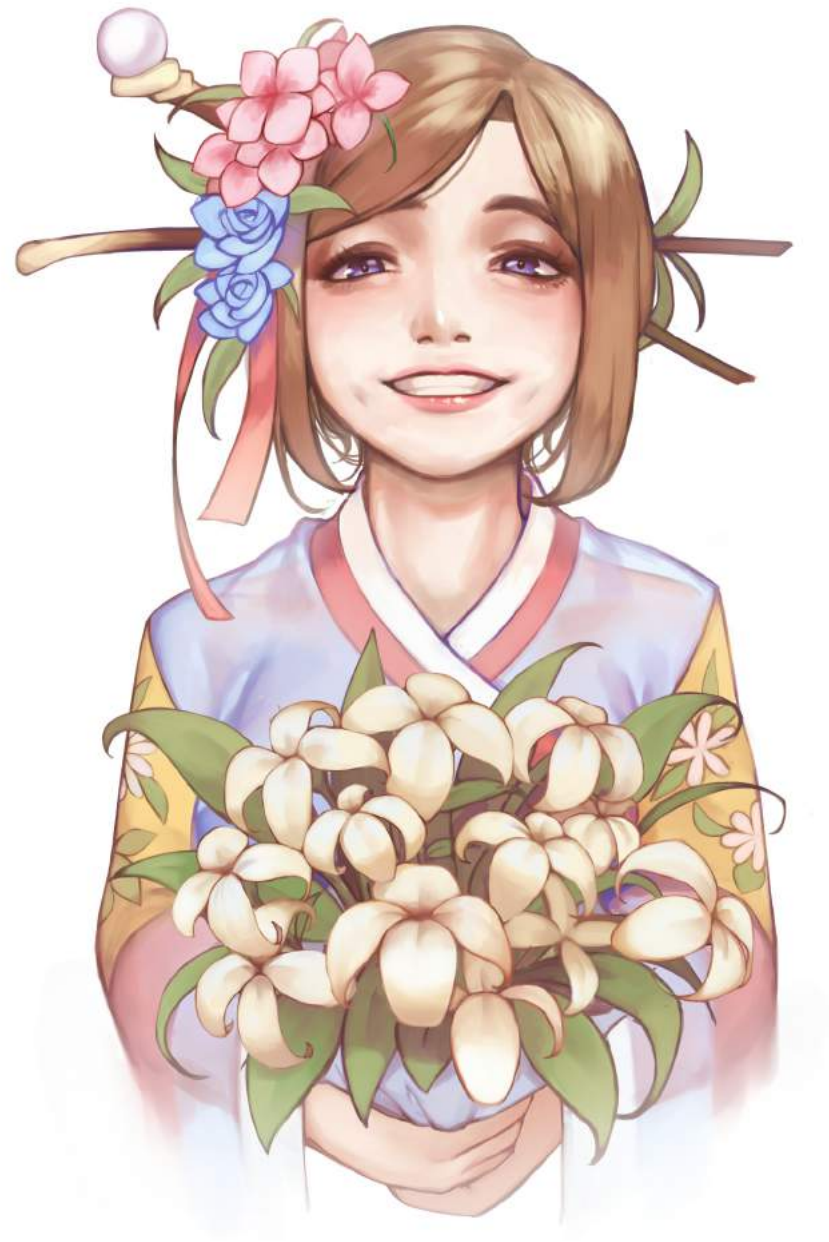
nyabattack



와스피

소리보

토코링



페를로드

CRUSADERS QUEST

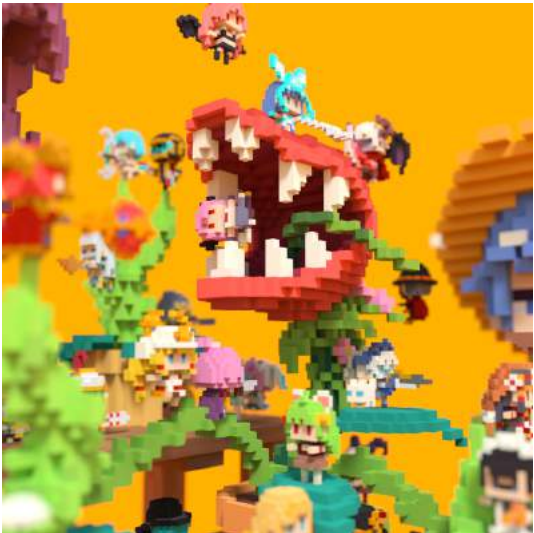
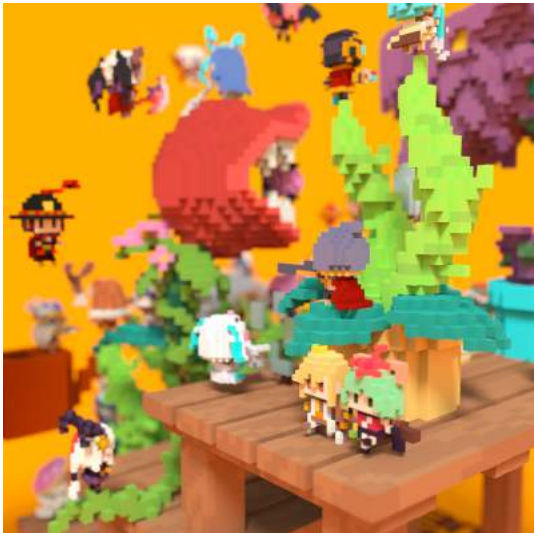
Crafts Gallery



Meet the world of Hasla beyond the screen, crafted by our dextrous Crusaders.



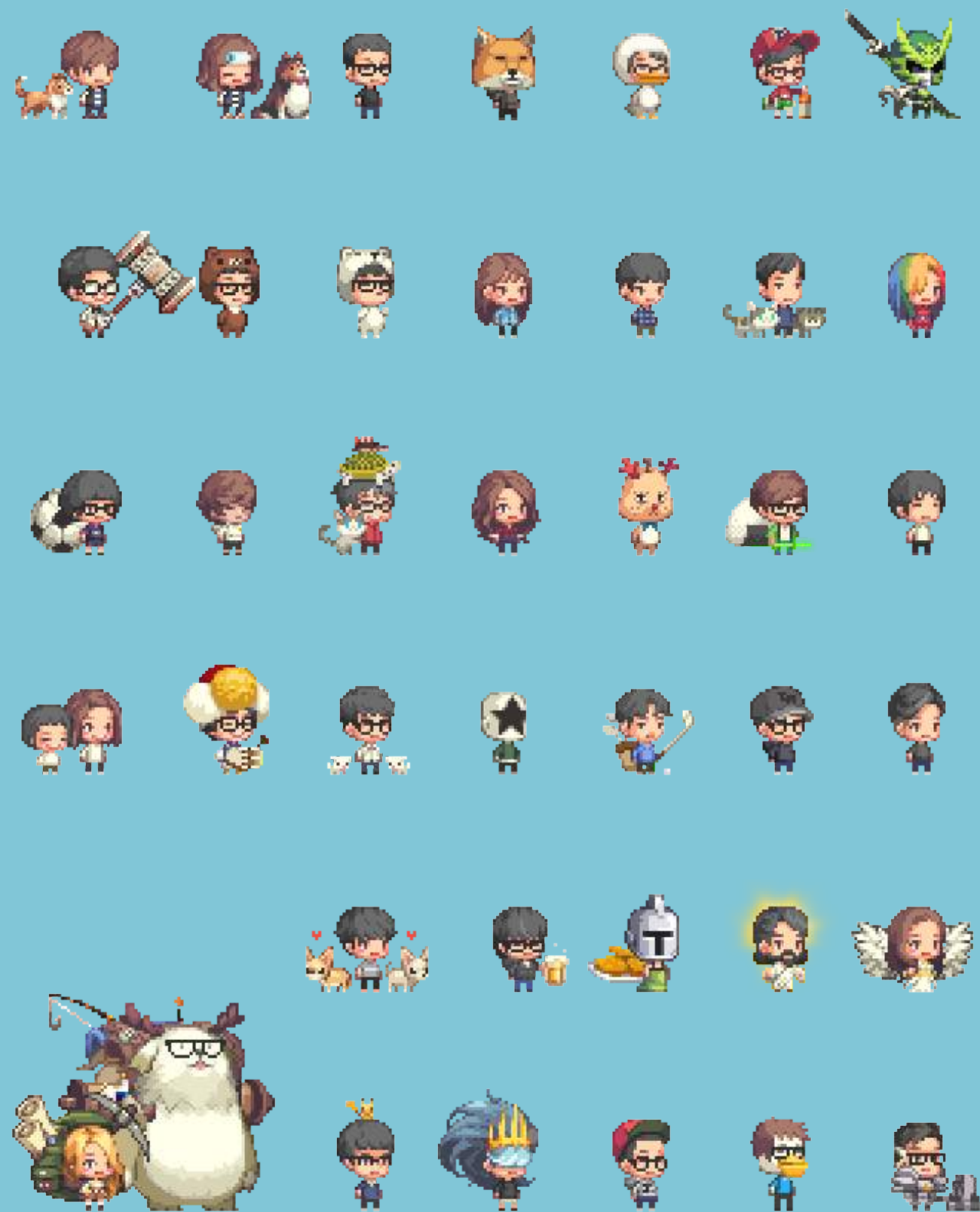
마지길레파스타



시애렘



扮野小魔星



Wow what a great year it was, meeting our favorite anime characters in Hasla, seeing the first 3D(?) monster in a 2D game, drawing lots of fan art, making fun of Lord Sungmin snapping away your Jewels, and journeying to the frigid lands of Nosgard with Dionne(mesis? Is that fully under control? Is she sure?)

Thank you all for the memories, the kind words, and never-ending support of our silly little game.
May we be together all the way through the 6th, 7th, 8th, all the way to the Nth anniversary!

Thank you for reading through our fanbook!

With much love and appreciation,

<Crusaders Quest> Team

모바일 게임 환경이 지금과 같은 형태가 된 지 약 10년이 되었습니다.
그 절반의 기간 동안 단장님들과 함께할 수 있었음에 감사한 마음입니다.

단장님들이 하슬라에서 보내시는 시간이 적지 않음을 알고 있습니다.
이 시간이 즐겁고 유쾌한 경험으로 가득하면 좋겠습니다.
갈 길이 멀지만, 6주년엔 5주년보다, 7주년엔 6주년보다 나아지도록 노력하겠습니다.

언제나처럼 많은 조연과 관심 부탁드립니다.
하슬라를 지켜와주셔서 감사합니다.

감사하고 또 사랑합니다.

- <크루세이더 퀘스트> 개발팀 일동

巧克莉:希望2020年可以多发些送礼的自拍,比起道歉,我还是笑起来更好看!
金猪:今年势必要减肥成功!
普格斯:不在荷赛拉多年,荷赛拉仍有我的传说。
潘多拉:未来潘多拉希望能在图书馆看到更多的团长~
艾尔塔罗斯:并没有所谓的对错 只是每个人追求的不同罢了。

-【克鲁赛德战记】中国运营团队

手機遊戲開始至今已經10年了。
感謝能與團長們一起度過這一半的時間。

也知道團長們在海瑟拉度過了不小的時間。
希望在這段時間裡是團長們都是很快樂的。
雖然未來還有很長的路要走，
但我們會努力讓六週年比五週年更好
七週年的時候比六週年更好。

希望大家也可以一如既往地多多提出建議和關注。
謝謝您來守護海瑟拉。

真的非常感謝。

-《克魯賽德戰記》開發組全體成員

モバイルゲームの環境が、現在のような形になって約10年と言われています。
その半分の5年という月日を、団長さまと共に過ごす事ができて
本当に感謝の気持ちでいっぱいです。

団長さまたちが、ハスラーで過ごせる時間は永遠ではありません。
私たちは、団長さまたちがハスラーで過ごせる時間を、
楽しく愉快的思い出でいっぱいにしたいです。

まだ先の話ですが、6周年、7周年、そしてその先も、
この場所でまた皆さまとお祝いができるよう、努力していきたいと思います。

いつもハスラーを守ってくれて、ありがとうございます、団長さま！
これからもたくさんのご意見、ご要望をいただけると有難いです。

今後とも、クルセイダークエストをどうぞよろしくお願いいたします。

<クルセイダークエスト 開発、運営チーム一同>

เป็นเวลาหลายปีแล้วที่เกมมือถือได้มาอยู่ในชีวิตปัจจุบัน
เรารู้สึกซาบซึ้งและสุขใจที่ได้สามารถพจญภัยกับผู้นำฮีโร่จากทั่วโลก
จนถึงวันนี้

เราได้พจญภัยด้วยกันเป็นเวลานานในโลกของ Hasla แล้วทุกเวลานั้นได้เป็นความทรงจำที่ลึกซึ้งที่มีต่อกัน ถึงแม้เวลาได้ผ่านไปเรายังรู้สึกดีใจและเป็นกำลังใจที่สุด เมื่อเห็นว่ามีผู้นำฮีโร่หลายคนผลิตเพลินสนุกสนานกับ Crusaders Quest เราหวังว่าปีนี้ของทุกคนจะเต็มไปด้วยความสนุกสนานและประสบการณ์ที่น่ารื่นรมย์ และเราสัญญาว่าทีมของเราจะพยายามให้ดีกว่านี้ เริ่มจากการครบรอบ 5 ปีเพื่อการฉลองครบรอบ 6 ปีที่ดีกว่าและอีกหลายปีต่อไป

เราขอความกำลังใจและความรักจากคุณอย่างเดิม
และขอบคุณอีกครั้งสำหรับการปกป้อง Hasla

ขอขอบคุณผู้นำฮีโร่ที่รักทุกคน

- จากทีม Crusaders Quest

[Credits]

Release Date		December 11th, 2019
Published by		Loadcomplete Co., Ltd.
Text		Boram Kim, Seungweon Baek
Design & Layout		Kookhwa Lee
Dev Team Pixel Art		Ouseok Jeong, Yujin Jeong, Jangsik Kim
Cover Illustration		Minkook Han
Special Thanks to		All Crusaders who protect Hasla All CQ Developers who create Hasla All at LC who gave us warm support All at NHN who made this possible

© 2019 Loadcomplete Co., Ltd. all rights reserved.

* This book is copyrighted material protected by copyright laws.
*The copyrights of art printed in the following sections belong to the respective creators:
 <5th Anniversary Gallery>, <Hasla Gallery>, <Crafts Gallery>.
* No part of this book may be reproduced in any form without written permission from Loadcomplete Co., Ltd.