



CRUSADERS QUEST



Fan Book

CRUSADERS QUEST

Fan Book





To all Crusaders
who have protected Hasla
throughout these 6 years...

CQ OFFICIAL FANBOOK

Celebrating our
6th anniversary with you!



Editor's Note

Hello Captains,
<Crusaders Quest> Developer Team here!

We've come to celebrate Crusaders Quest's 6th birthday.
We're very thankful for all the Captains who have been here
with us along the way.
Once again we've prepared the 6th Anniversary Fanbook packed
with our feelings!

If this is your first time seeing our Fanbook,
You can find the 2nd ~ 5th Anniversary Fanbooks in-game
through the [Media > Resources] button.

Thanks to you, Crusaders Quest has been able to thrive as a
healthy game.
We will continue to work hard to bring more and more to the table,
And for Crusaders Quest to become a game that can bring you
more joy too!

You're going to stay with us, right?

Thank you once again!
We love you!



편집자의 말

안녕하세요, 단장님들.
<크루세이더 퀘스트> 개발팀입니다.

크루세이더 퀘스트가 여섯 번째 생일을 맞이하였습니다.
오랜 시간 함께해주신 단장님들께 감사한 마음이 가득합니다.
이 마음이 조금이나마 전달되길 바라며 6주년 팬북을 준비하였습니다.

6주년에 팬북을 처음 접하신 단장님이 계신다면,
게임 내 【미디어>자료】에서 2~5주년 팬북도 보실 수 있습니다.

크웨는 단장님들 덕분에 매년 장수 게임으로 거듭나고 있습니다.
성민PD님 환갑까지 서비스 할 수 있도록 앞으로도 노력하겠습니다.
단장님들의 일상에 즐거움을 주는 게임이 되길 희망합니다.

앞으로도 많은 응원과 조언 부탁드립니다.

언제나 감사하는 마음입니다.
사랑합니다.



编辑部的信

亲爱的团长们，
我们是【克鲁赛德战记】的中国运营团队。

转眼CQ已经6岁了。
感恩这一路经历的故事、走过的岁月和不变的你们。
这本纪念册，这一年，对于我们来说包含了太多。

很庆幸有团长们在，
让CQ可以骄傲的被称为长寿游戏。
相信CQ也会继续见证更多的人生时刻。

谢谢团长们的支持，我们也会不忘初心，砥砺前行！

啊，对了。在游戏内也可以观赏2-5周年纪念册的内容哦~
游戏内-【媒体】-【资料】

爱你们！
-【克鲁赛德战记】中国运营团队



編輯者的話

親愛的團長們，
我們是《克魯賽德戰記》的開發團隊

《克魯賽德戰記》好快已經來到了第六個生日，
非常感謝一直支持我們的團長們！
我們抱著哪怕只是一點點...也希望可以報答到各位團長的心意，
準備了這次6週年的Fan Book！

如果你是第一次觀看Fan Book的團長，
可以在遊戲內【媒體->資料】裡面查看2~5週年的Fan Book。

多虧團長們克魯才能走到今天，並且得到「長壽」遊戲的稱號，
成敏PD會一直努力服務大家直到花甲之年！
希望我們可以成為團長們生活中的小確幸。

未來也還請多多指教！

總是懷抱著感恩的心，謝謝！



編集者の言葉

こんにちは、勇者団長さま。
「クルセイダークエスト」開発チームです。

このたび、クルセイダークエストは6回目の誕生日を迎えました。
長い間、一緒にいてくださった団長さまには、感謝の気持ちでいっぱいです。
この気持ちが少しでも伝わるよう、6周年記念ファンブックをご用意しました。

もし、ファンブックを見るのが初めてという団長さまがいらっしゃいましたら、
ゲーム内【メニュー>メディア>各種資料】から2~5周年記念ファンブックもご
覧いただけます。

クルクエは団長さまのおかげで毎年、長寿アプリとして生まれ変わっています。
以前ソンミンPDも言っていましたが、還暦までサービスを続けられるよう、
これからも努力いたします。
団長さまの日常を、少しでも明るく楽しくできるゲームになります。

団長さまにはいつも感謝しています。
これからも、たくさんの応援とご意見を
よろしくお願いいたします。



ข้อความจากบรรณาธิการ

สวัสดี กัปตันทุกท่าน!
นี่คือทีมงาน <Crusaders Quest>

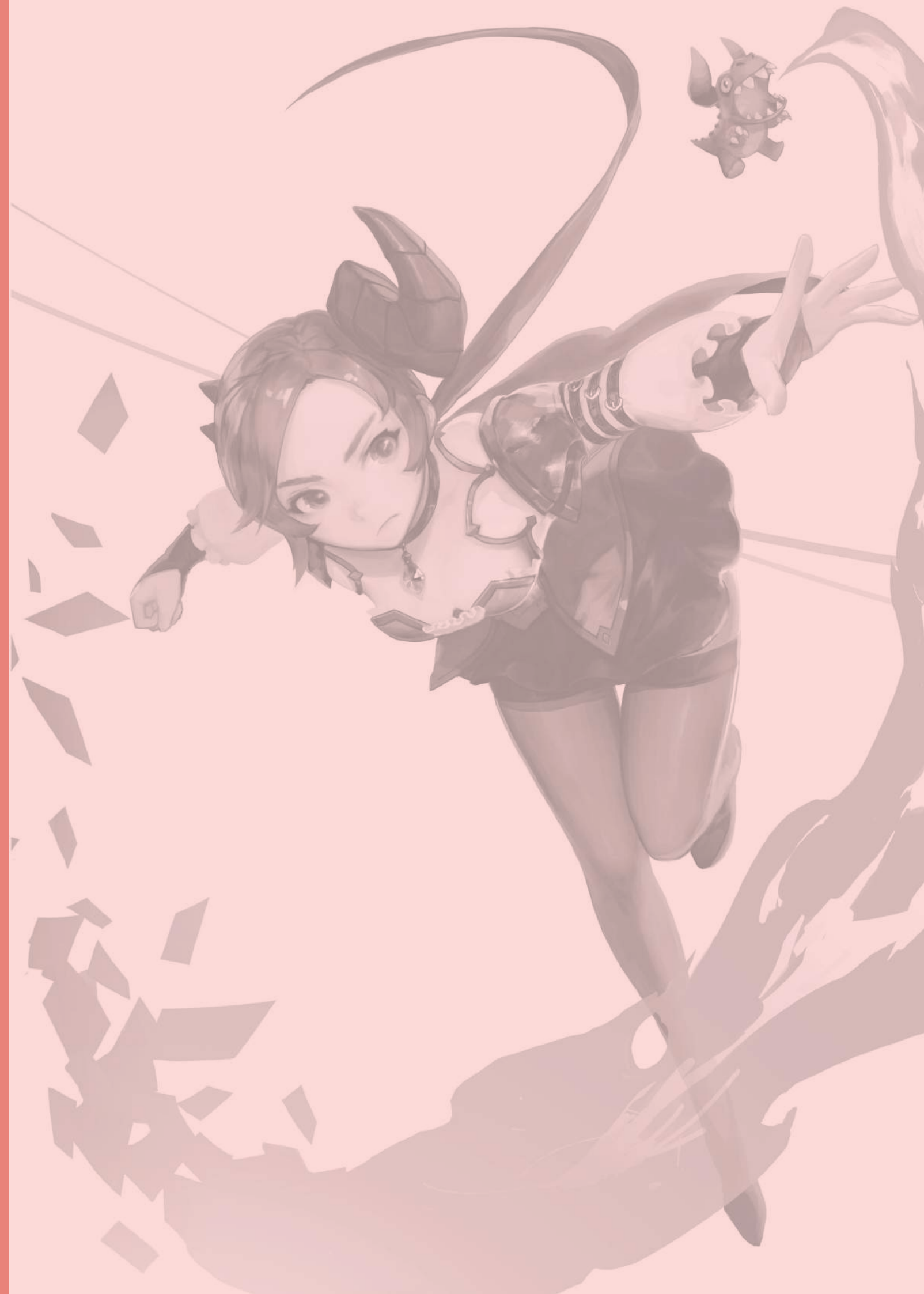
Crusaders Quest ได้มาฉลองวันครบรอบ 6 ปีแล้ว
เราขอขอบคุณกัปตันทุกท่านที่ได้อยู่กับเราเป็นเวลานาน
เราเตรียมแฟนบู๊ตครบรอบ 6 ปีหวังว่าจะถ่ายทอดความรู้สึกนี้ได้เล็กน้อย

หากมีกัปตันที่ไม่เคยเห็นแฟนบู๊ตของเรามาก่อน
คุณสามารถดูแฟนบู๊ตครบรอบ 2 ~ 5 ปีได้ใน [ลือ > เกกสาร] ในเกม

ขอขอบคุณที่ได้นำ Crusaders Quest ประสบความสำเร็จในฐานะเกม
ที่ยืนยาวทุกปี
พวกเราจะพยายามอย่างเต็มที่เพื่อให้เกมต่ออายุยาวนานยิ่งขึ้น
และเราหวังว่าจะเป็นเกมที่นำความสุขมาสู่ชีวิตประจำวันของกัปตัน

เราขอการสนับสนุนและคำแนะนำจากคุณอย่างต่อเนื่อง

ขอขอบคุณอีกครั้ง
เรารักคุณ



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
Unforgettable works

05// ENDING NOTE
To dear Crusaders

CQ REPORT

What happened in CQ?

15 21 LC Data Bank

22 28 Survey Report

30 37 Timeline 2020



CRUSADERS QUEST

LC Data Bank



Information leaked from Loadcomplete's database, on December 3rd, 2020

50

Number of developers in CQ Dev Studio.

916,857

Number of lines of code in CQ.

33

Number of times CQ held live streams.

13

Number of times CQ held official conferences.
There was no conference in 2020 due to Covid-19.

13

Number of times CQ held offline events except the conferences.
There was no offline event in 2020 due to Covid-19.

48

Number of unique Monuments.

645

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

609

Number of unique SBWs.

LV.70

Average Level of Crusaders who visited Hasla
within November 2020.

4.56%

Proportion of Lv.110 Crusaders who visited Hasla
within November 2020.

5,819,378

Number of times
<Challenge: Urban Warfare> was cleared.

8,190,140

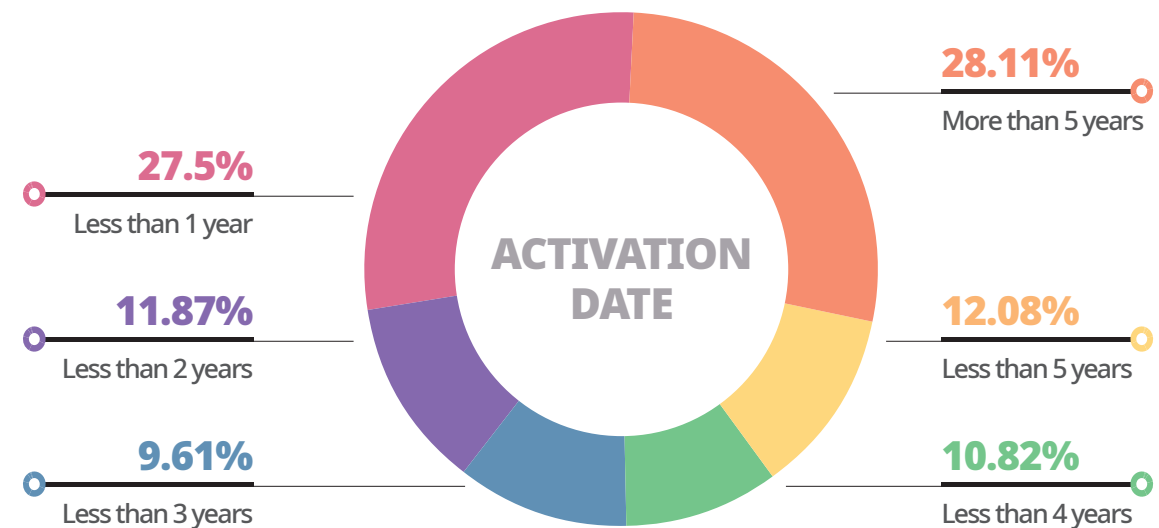
Number of times
<Raid: Rapture Second Laboratory> was cleared.

949,792,078

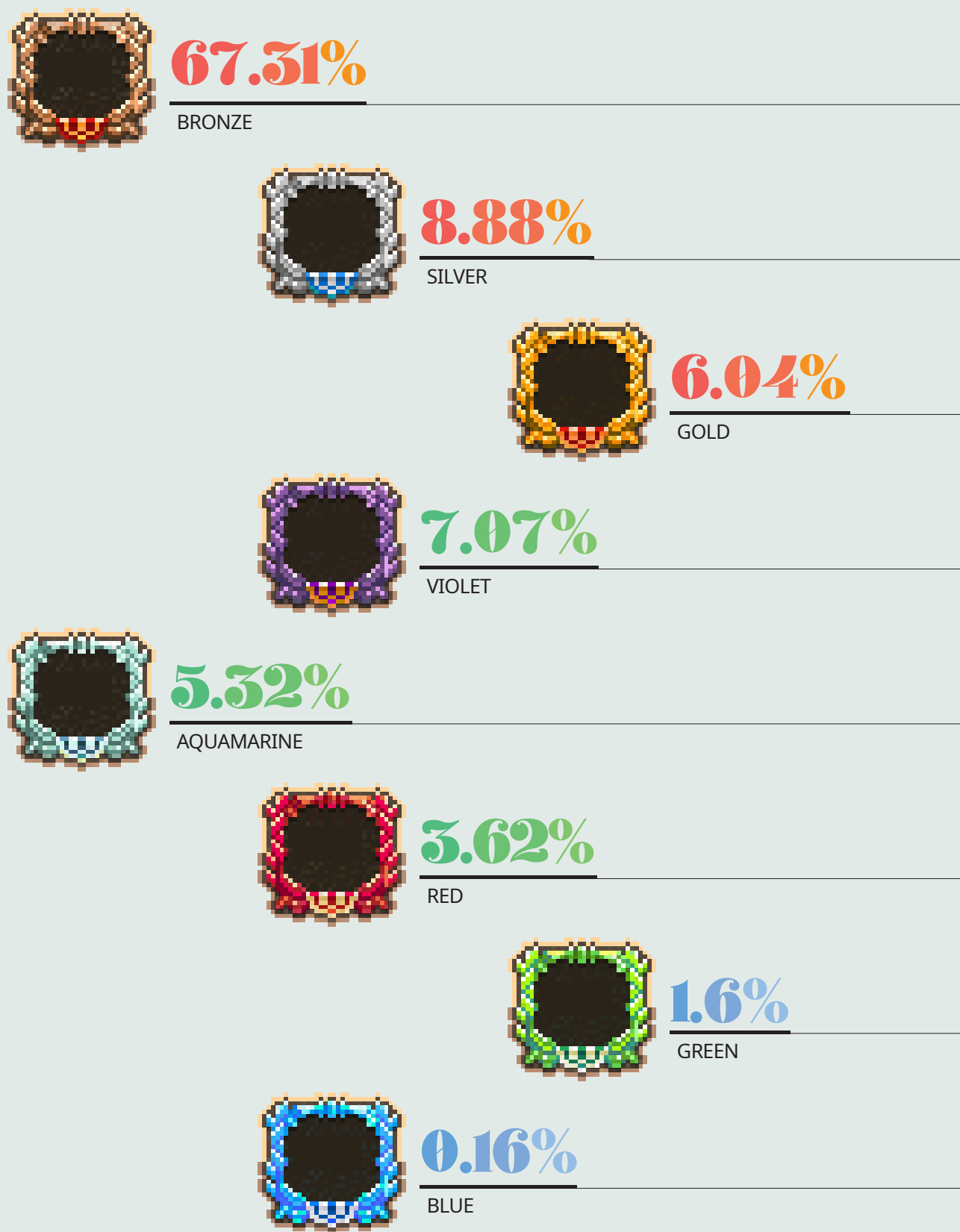
Number of fishes caught in Hasla within 2020.



ACCOUNT ACTIVATION DATE PROPORTION



FAME COLOR PROPORTION



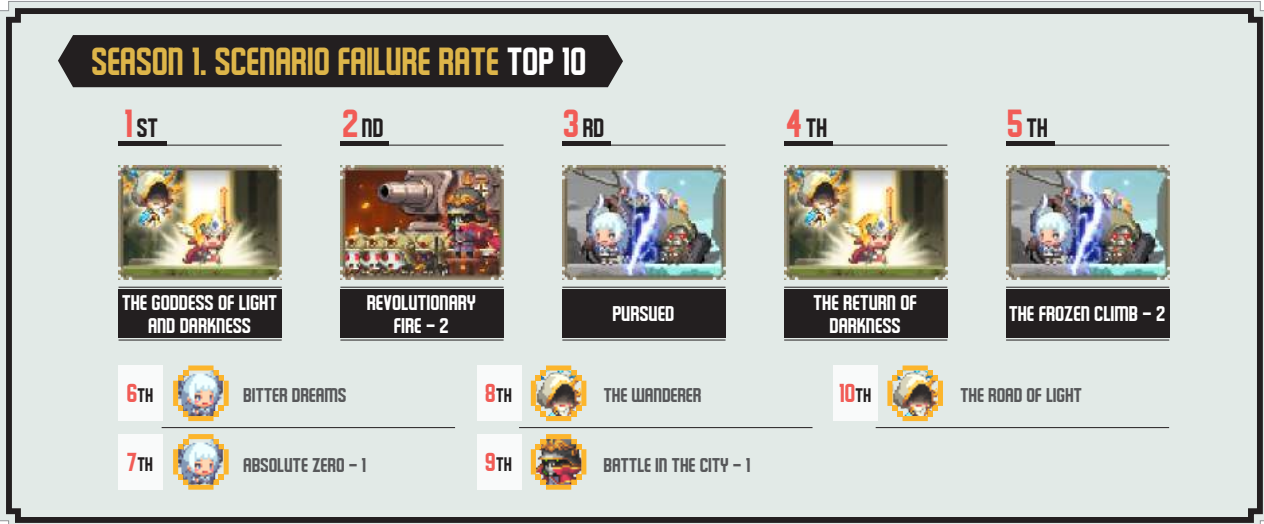
TOP INHERIT LEVEL 35 HEROES

1 ST	2 ND				
BIHWA	KAORI				
3 RD	4 TH	5 TH			
BEATRICE	MARE	ALTAIR			
6 TH		ORFEO	9 TH		WOODPE
7 TH		RAN	10 TH		KAEDE
8 TH		HANSUNG			

TOP HEROES IN ARENA

1 ST	2 ND				
CAENEUS	MARAPEI				
3 RD	4 TH	5 TH			
ARIA	SHUB	JOAN OF ARC			
6 TH		BIHWA	9 TH		GUERONICA
7 TH		KAEDE	10 TH		LION MASK
8 TH		KOXINGA			





DISTRIBUTION OF QUEST RANKS



14%

Rank 2 ~ 5

15.85%

Rank 6 ~ 10

22.93%

Rank 11 ~ 20

23.57%

Rank 21 ~ 50

12.47%

Rank 51 ~ 100

10.29%

Rank 101 ~ 500

0.90%

Rank 501 ~

DISTRIBUTION OF FISHING RANKS



12.53%

Rank 2 ~ 5

14.02%

Rank 6 ~ 10

24.12%

Rank 11 ~ 20

33.63%

Rank 21 ~ 50

13.71%

Rank 51 ~ 100

1.99%

Rank 101 ~

SEASON2 SCENARIO FAILURE RATE TOP 10



COSTUME SALES RANKING TOP 10, NOV 2020

1ST

2ND

3RD

4TH

5TH

6TH

7TH

8TH

9TH

10TH

SLEEP FAIRY KAORI

DARK MUDANG BIHWA

LEON OF FATE

ASTROLOGIST ARIA

HOWLING GUITAR WOODPA

ZOOKEEPER RAN

GHOST CAPTAIN DRAKE

SHUB OF LIGHT

AIR FORCE OFFICER V

ORFEO OF THE CHOIR

ANCIENT DUNGEON POPULARITY TOP 5

1ST

2ND

3RD

4TH

5TH

GOBLIN'S SECRET STORAGE

CHILLY BREAD STORAGE

ANCIENT TRAINING GROUNDS

PATH OF VOID

TIME ACCELERATION MAGIC

6★ WARRIOR SBW TOP 3

1ST

2ND

3RD

EXCALIBUR

GALATINE OF FAITH

CHEERY BLOSSOM

6★ PALADIN SBW TOP 3

1ST

2ND

3RD

ORA OF YGGDRASIL

LOCUS OF POWER

BEAM SLICER

6★ HUNTER SBW TOP 3

1ST

2ND

3RD

PEACEMAKER

KISS OF JAMIEL

HOME WRECKER

6★ ARCHER SBW TOP 3

1ST

2ND

3RD

MANA HUNTRESS

TYRANT BOW

FURINKAZAN

6★ WIZARD SBW TOP 3

1ST

2ND

3RD

TEARS OF DAWN

DEADLY KISS

CALLING OF A THOUSAND SPIRITS

6★ PRIEST SBW TOP 3

1ST

2ND

3RD

ULTIMACUTE

GOLDEN CHARM

LIGHT OF PAROS

CRUSADERS QUEST

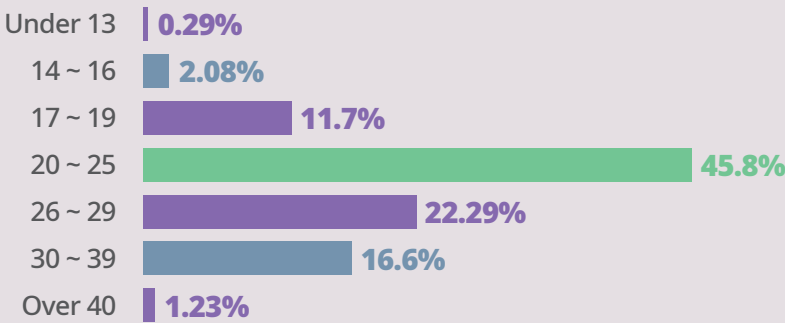
Crusader Survey Report



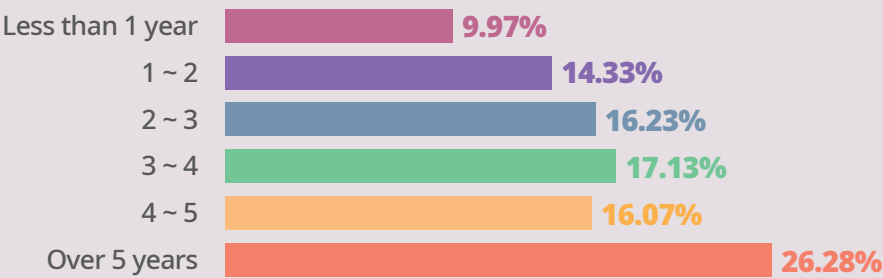
Summary of the <CQ 6th Anniversary Survey Event> event on November 2020.
In total, 8,017 responses from all the servers were received.

PART I BASIC INFORMATION

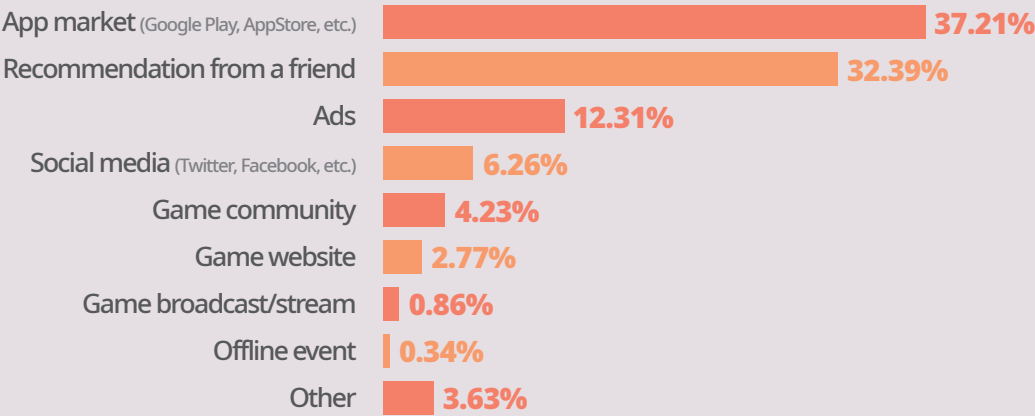
1 Please select your age group.



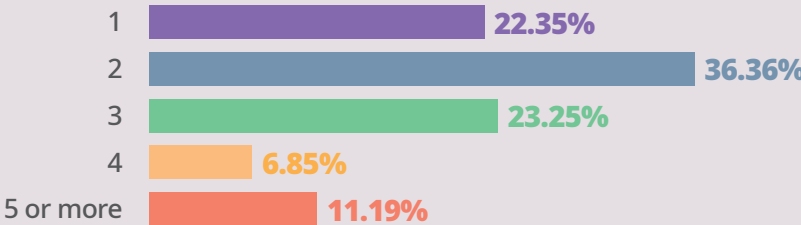
2 Please select how long you have been playing CQ for.



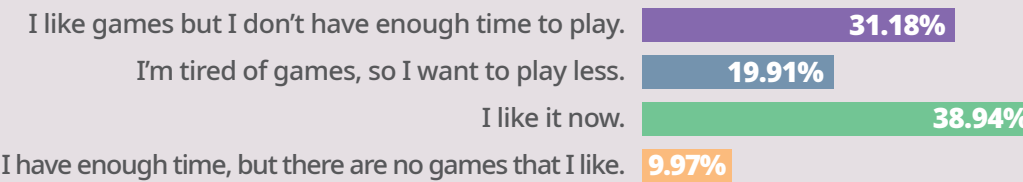
3 How did you start playing CQ?



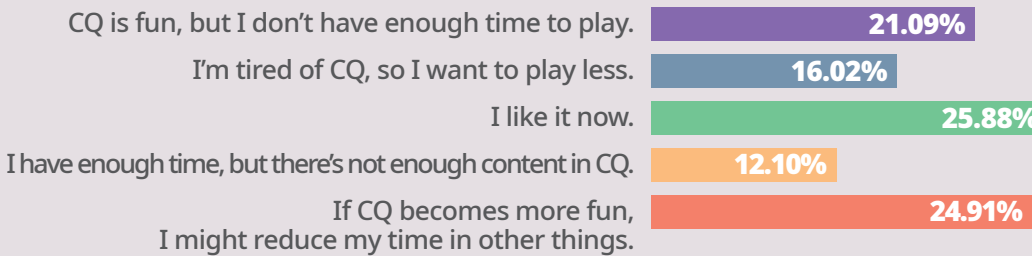
4 Please select the number of mobile games you usually play.



5 Please tell us what you think about your usual playing time.

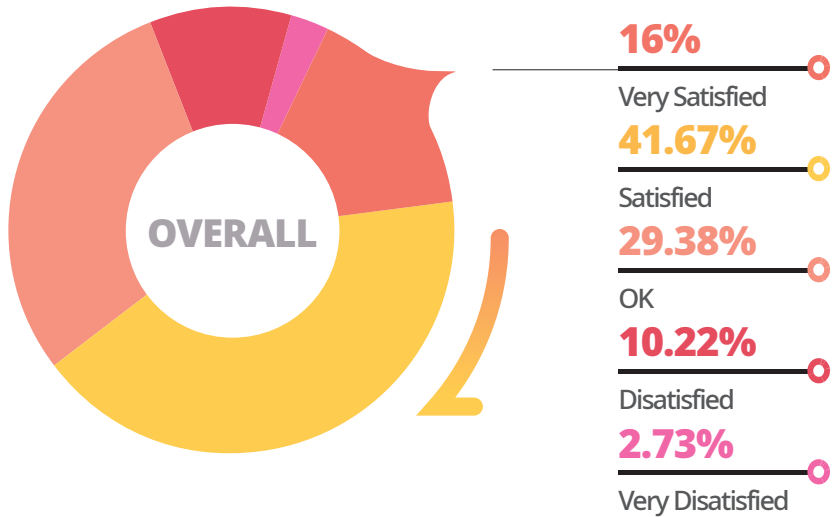


6 Please tell us what you think about your CQ play time.

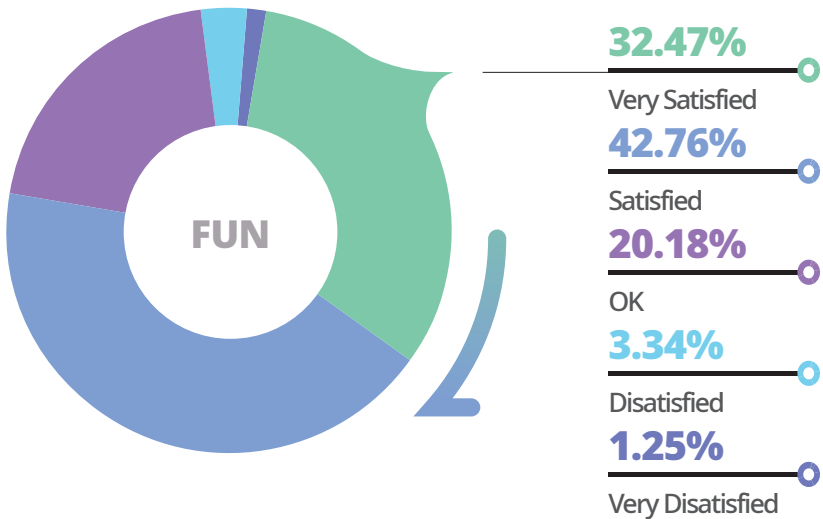


PART II SATISFACTION

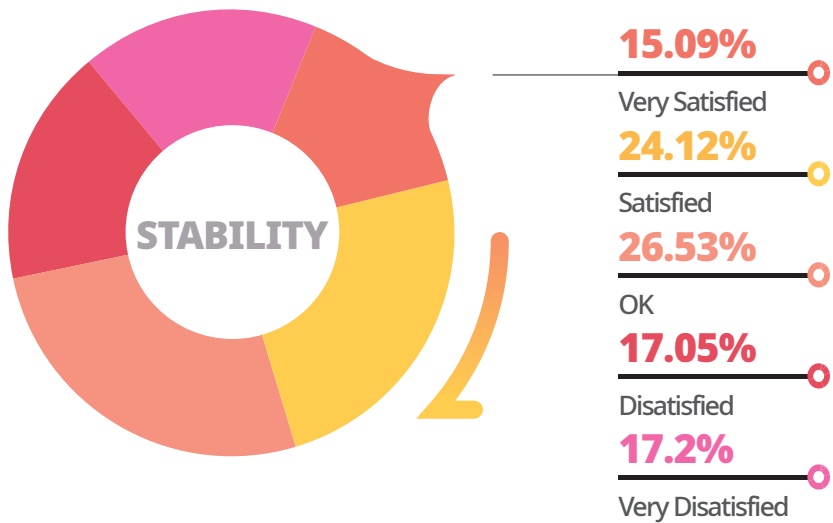
1 Satisfaction: Overall



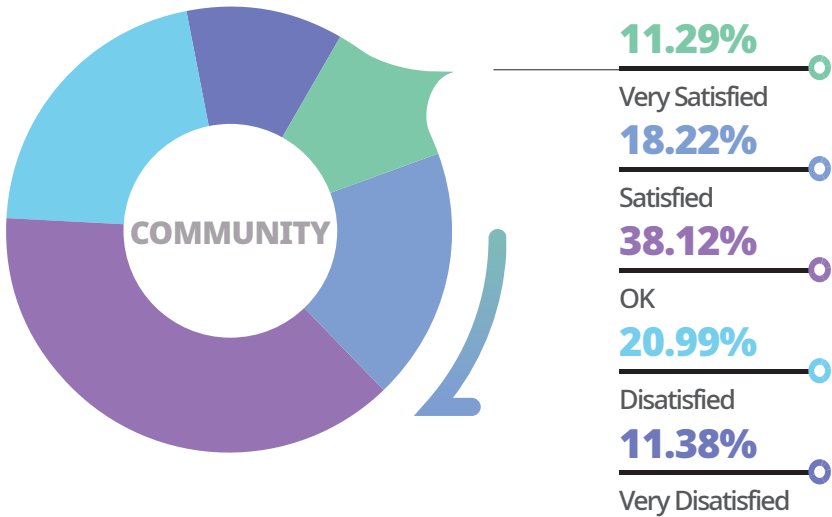
2 Satisfaction: Fun



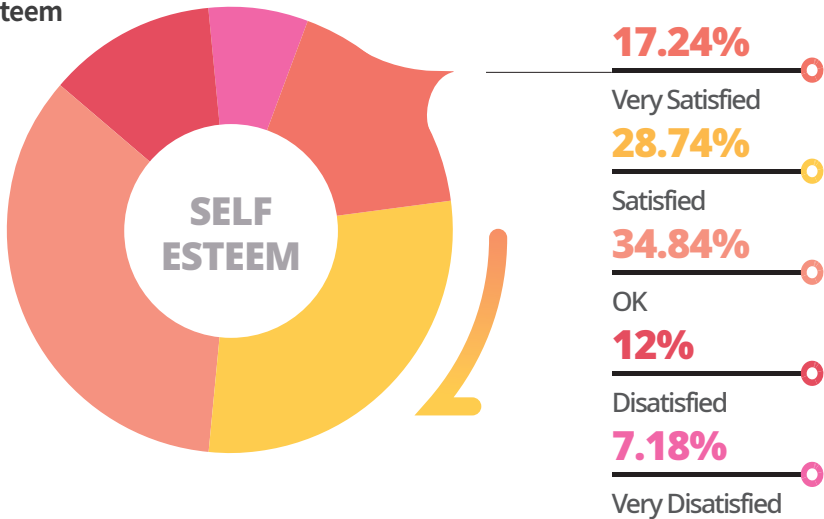
3 Satisfaction: Stability



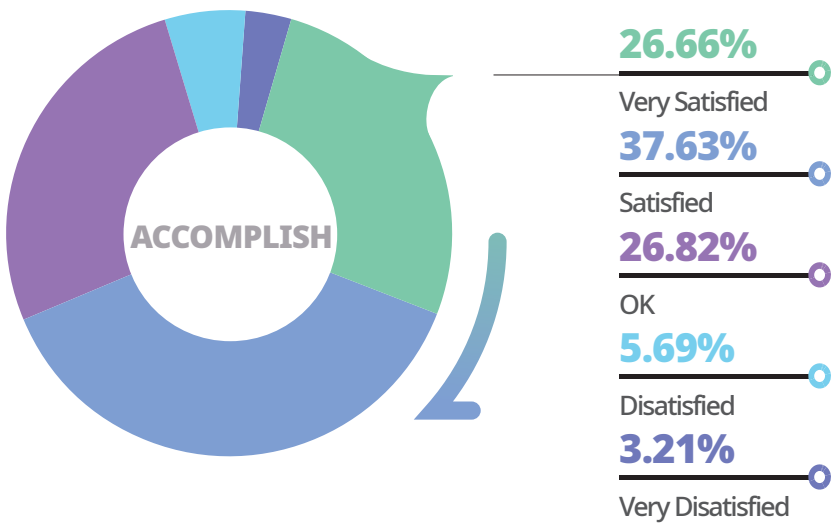
4 Satisfaction: Community



5 Satisfaction: Self-Esteem

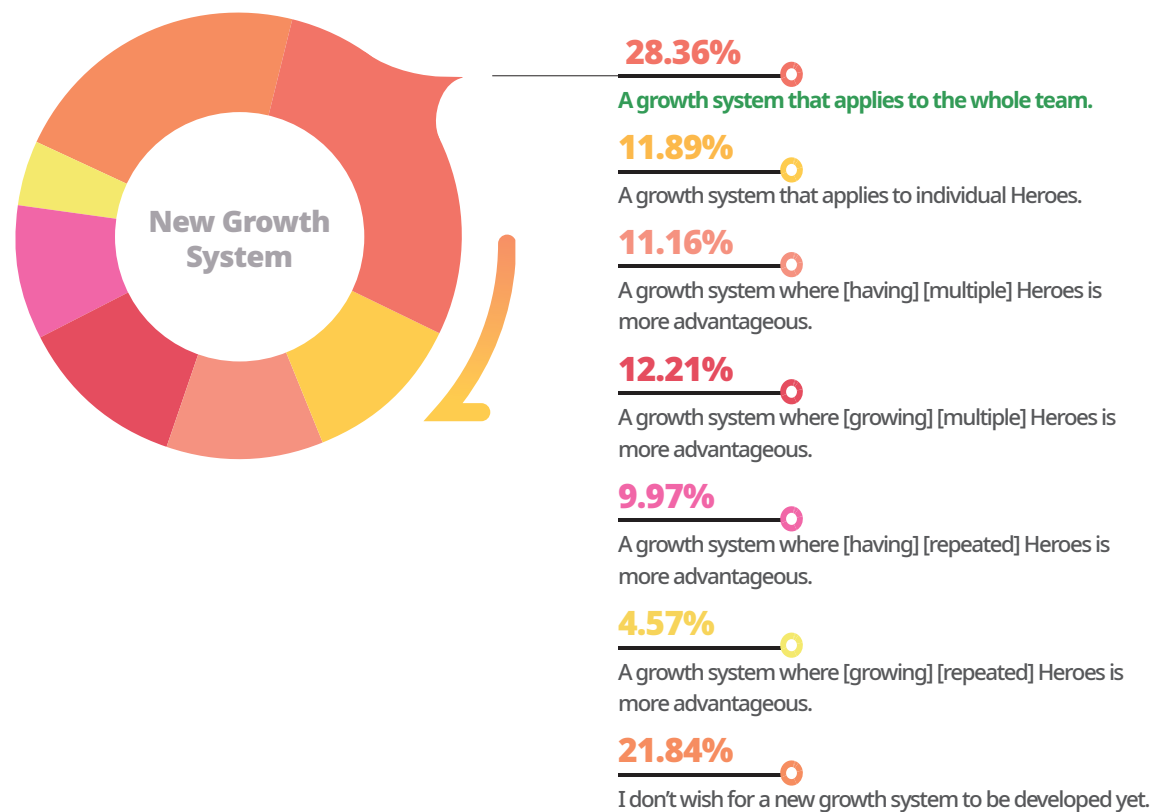


6 Satisfaction: Accomplishment

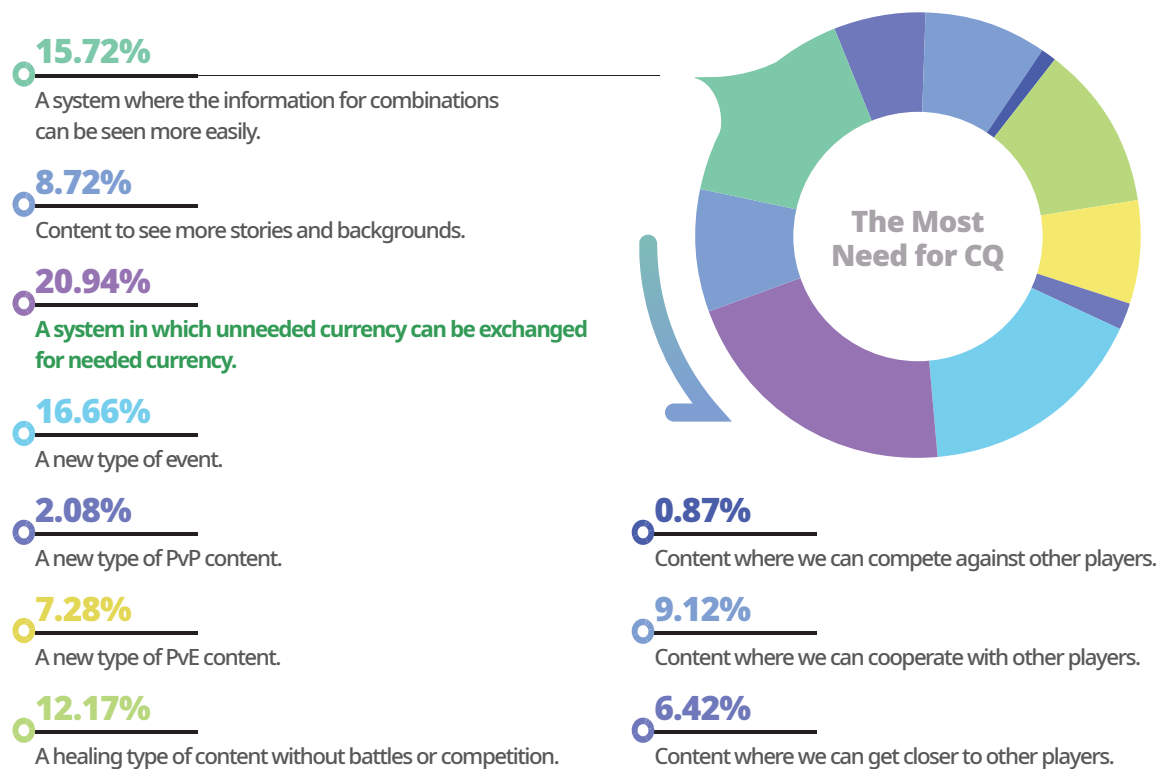


PART III DEVELOPMENT DIRECTION

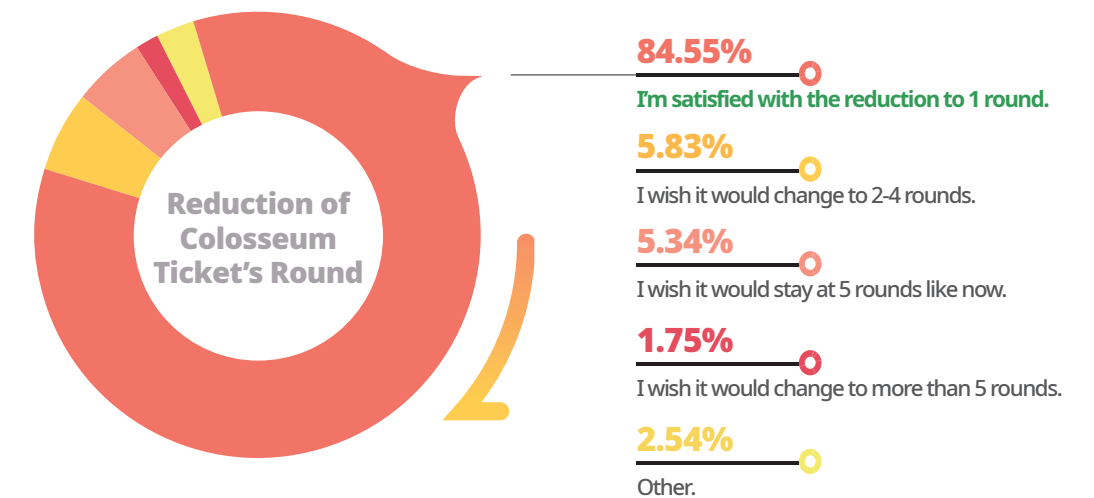
1 If a new growth system is developed, what kind of system would you like it to be?



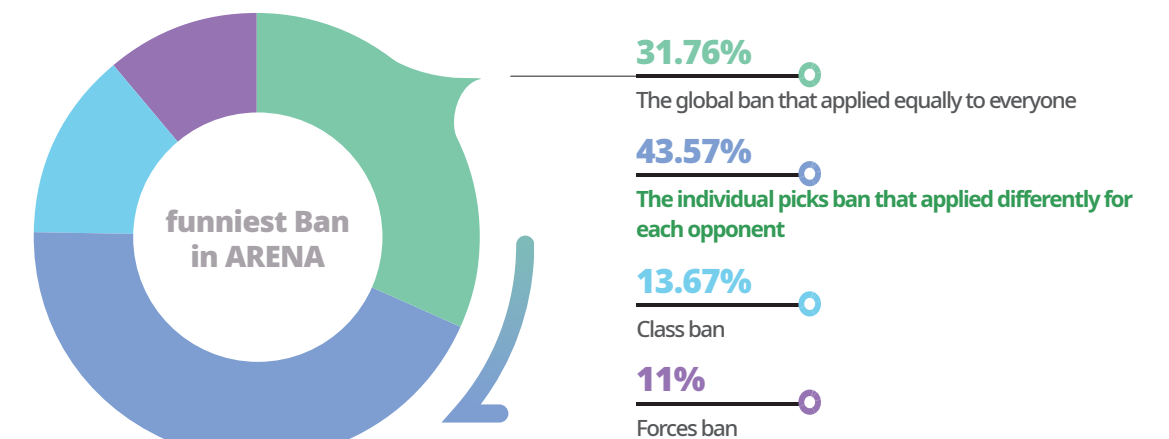
2 Which one do you think is the most needed for CQ right now?



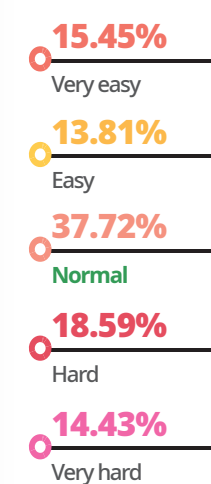
3 What do you think about the reduction of rounds for each <Colosseum> Ticket?



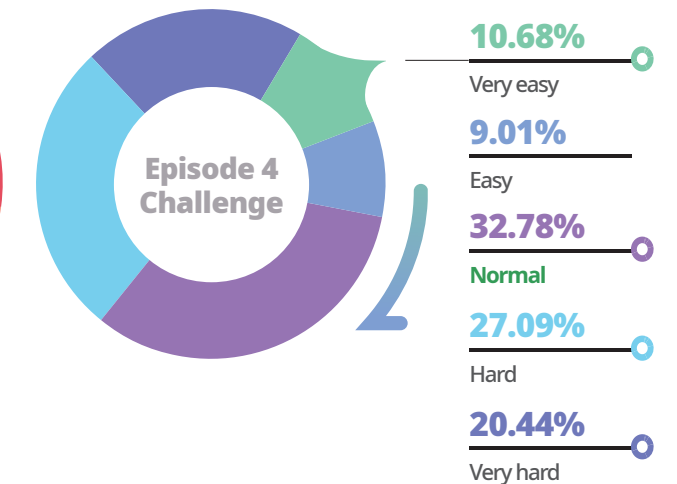
4 Which ban method was the most fun in the Arena?



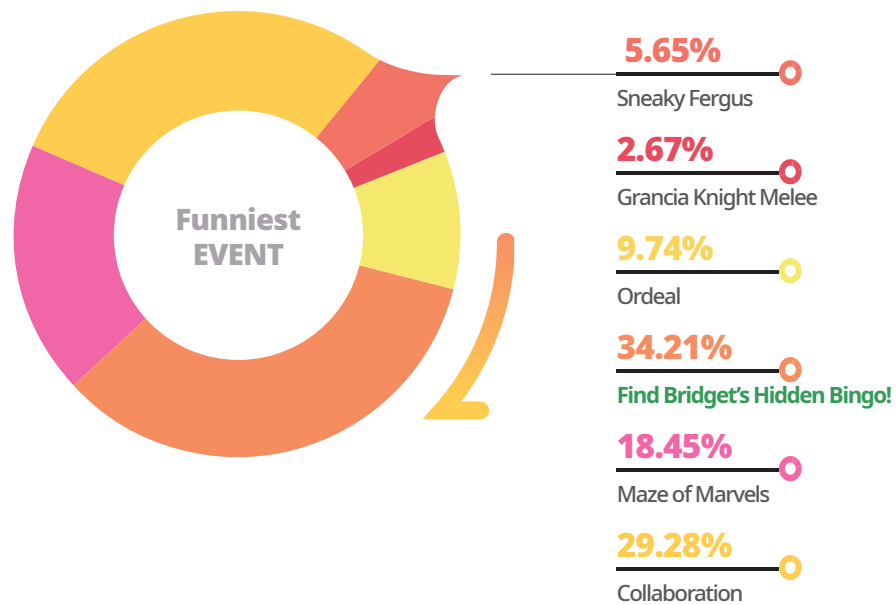
5 What did you think of the difficulty for <Season 2 Episode 3 Raids>?



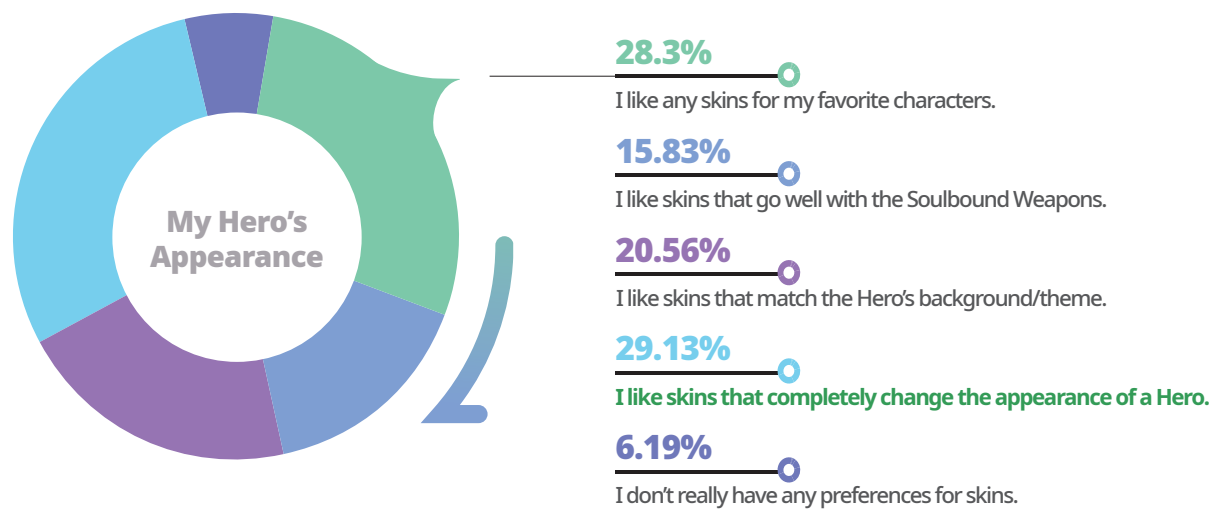
6 What did you think of the difficulty for <Season 2 Episode 4 Challenges>?



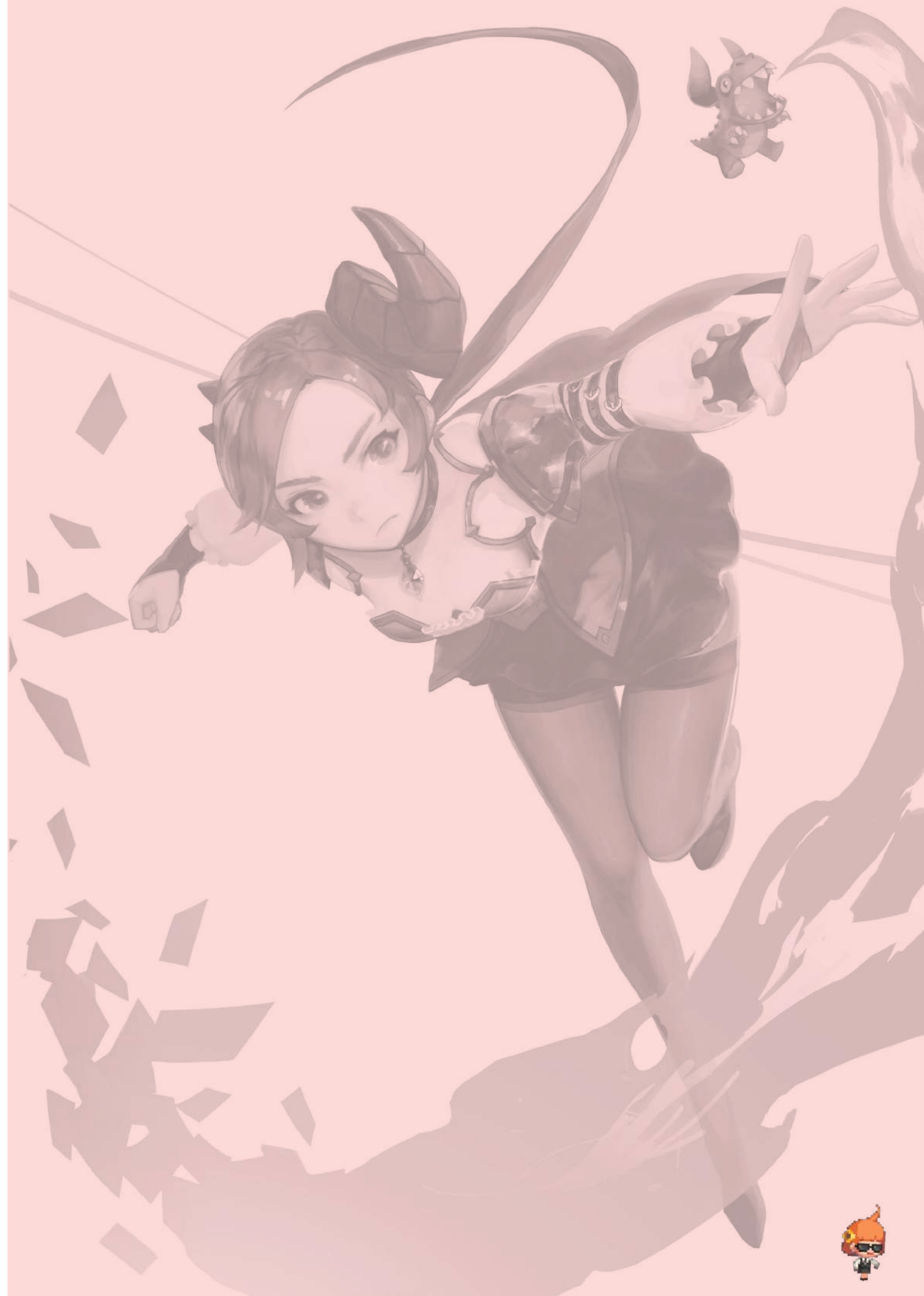
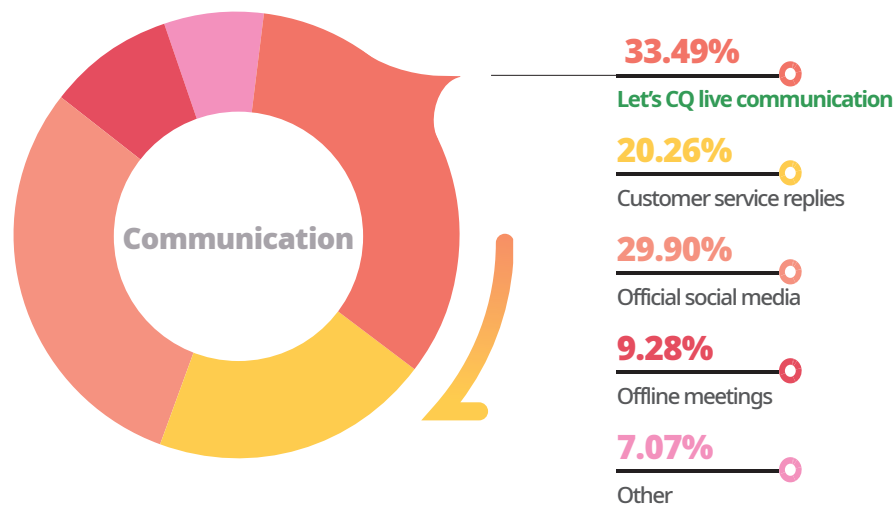
7 Which event was the most fun in 2020?



8 Please tell us your skin appearance preferences.



9 Which part would you like us to improve in communicating with our players?



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

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

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

2017

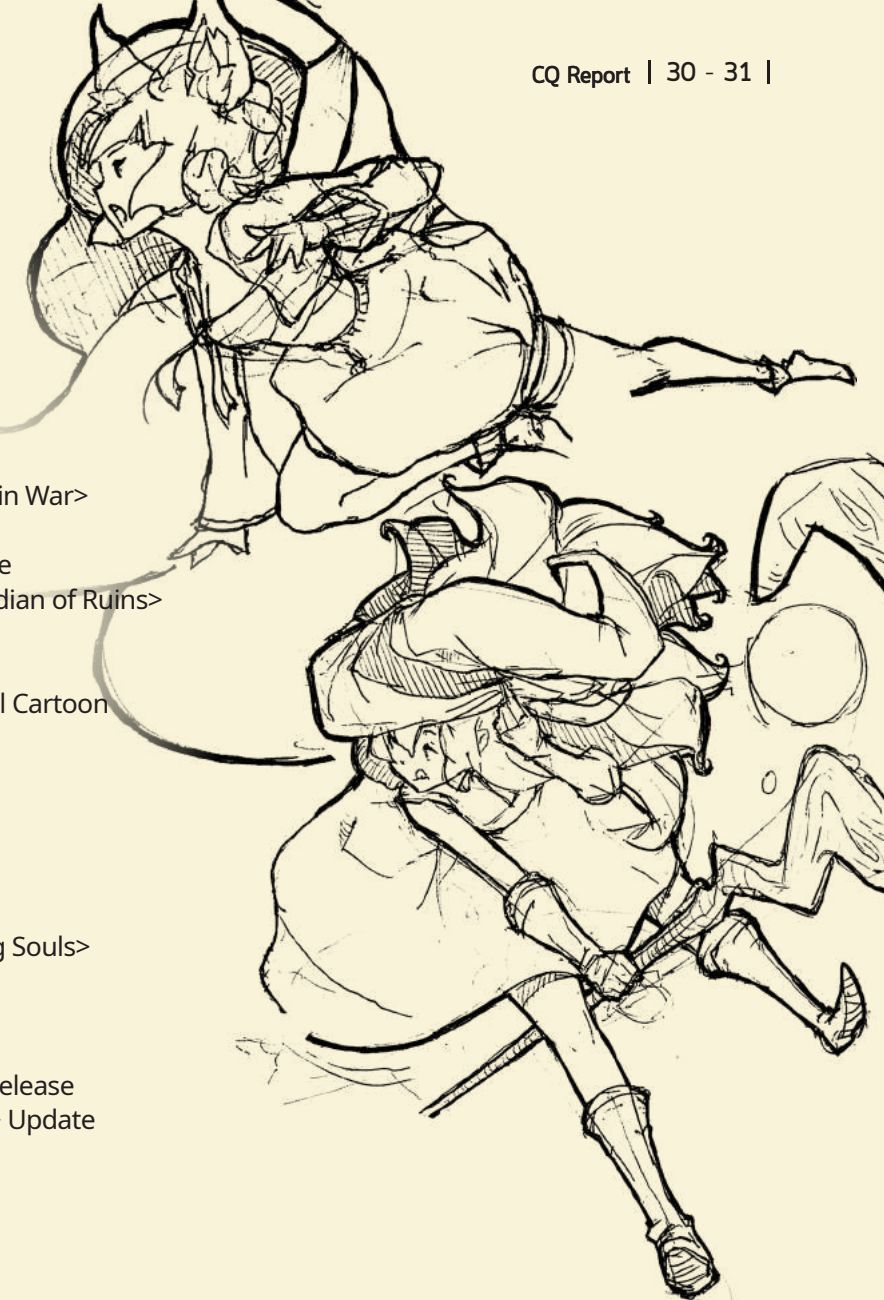
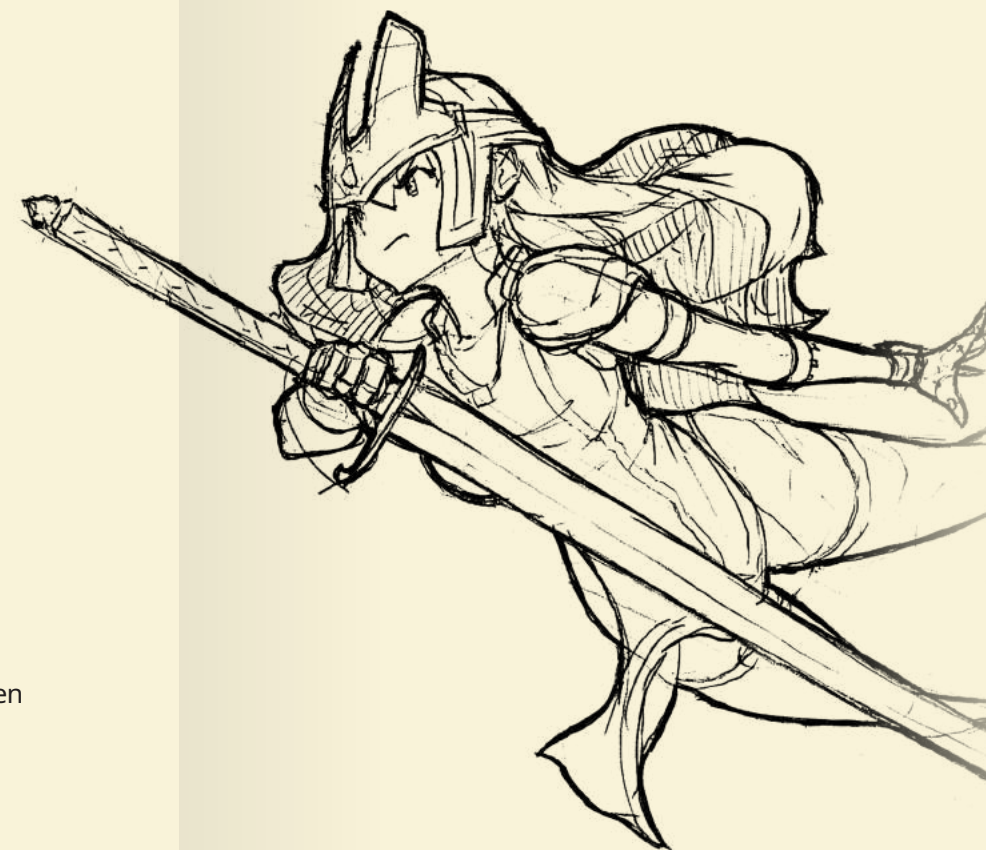
- 01 2nd The King of Fighters '98 Collaboration
- 02 20M Downloads
Introduction of <Fame>
- 03 Online CQ Conference in Taiwanese
DEEMO Collaboration
- 04 Introduction of <Media>
- 05 RWBY Collaboration
Online CQ Conference in English
Official M/V <Elegy of Ashes> Release
- 06 Introduction of <Legend of Primal Flames>
- 07 CQ @ Anime Expo, LA
- 08 1000 Days of CQ Global Launching
- 09 Introduction of <Hero Home>
CQ @ CICEF 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
Season2 EP.2 <Temple of Illusions> Update

2019

- 01 Re:ZERO -Starting Life in Another World-
Collaboration
- 03 CQ @ The 162nd Seoul Comic World
- 04 Introduction of <How Dare You, Hero!>
Online CQ Conference in Chinese
CQ @ ToysRUs
- 05 Season2 EP.2 Raid <Seal of the Sanctuary> Update
- 06 Goblin Slayer Collaboration
- 07 Introduction of <Orchard>
- 08 Introduction of <Hasla Wars>
- 09 Online CQ Conference in English
Season2 EP.3 <A Myth of Ice and Snow> Update
- 11 CQ @ MoFun Cafe, Seoul
1st CQ Offline Tournament
CQ Dev Roundtable:
Game Design, Art, Programming,
Production, Management
5th Anniversary Event <Castaway of Dimensions>
- 12 Offline CQ Mini Conference
The Rising of the Shield Hero Collaboration
5th Anniversary Official Fanbook Release



CRUSADERS QUEST TIMELINE 2020

01.09

Introduction of <Dimensional Records>



12.19

Introduction of <Hasla Hero Contract Fair>



01.23

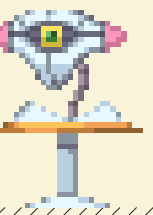
Introduction of <Sneaky Sneaky Fergus>



02.20

Season2 EP.3 Raid
<Rapture Second Laboratory> Update

05.07

1st Twelve Warrior Explosive Eto
Rangers Collaboration

03.26

Introduction of <Grancia Knight Melee>



06.01

CQ 2000-Day Anniversary



06.04

Introduction of <Bond>



07.13

Test of <Colosseum AUTO>



08.06

Introduction of <Arena Picks & Bans>



Introduction of <Summer Vacation in Hasla>

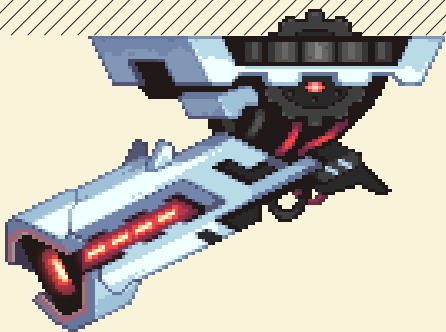


07.23

Introduction of <Ordeal>



Season2 EP.4 <The God from the Machine> Update



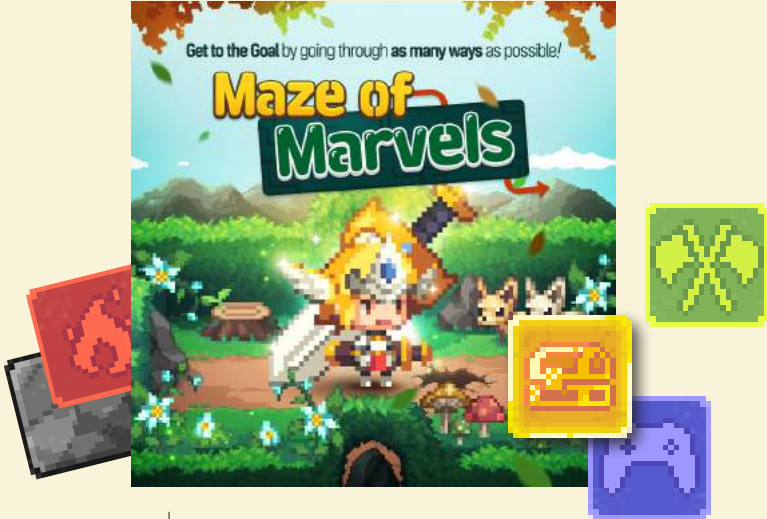
08.20

Introduction of <Find Bridget's Hidden Bingo!>



10.07

Introduction of <Maze of Marvels>



11.05

Introduction of <Fortress of Raging Souls>



12.11

6th Anniversary Official Fanbook Release



09.10

2nd Twelve Warrior Explosive Eto Rangers Collaboration



12.03

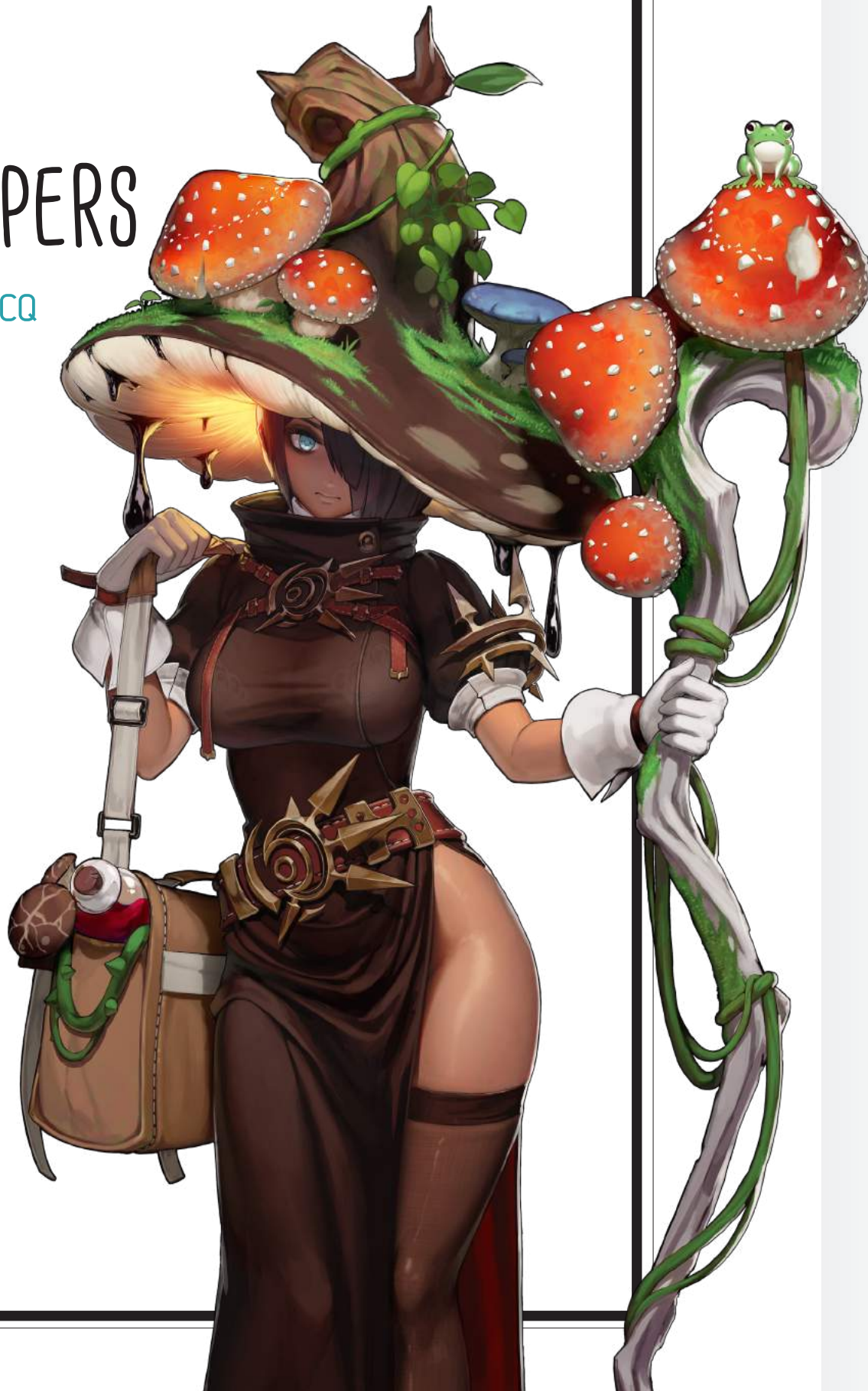
Introduction of <Hero Town Captain's Choice Poll>



FROM THE DEVELOPERS

Making story of CQ

39 46 Dev Diary



CRUSADERS QUEST

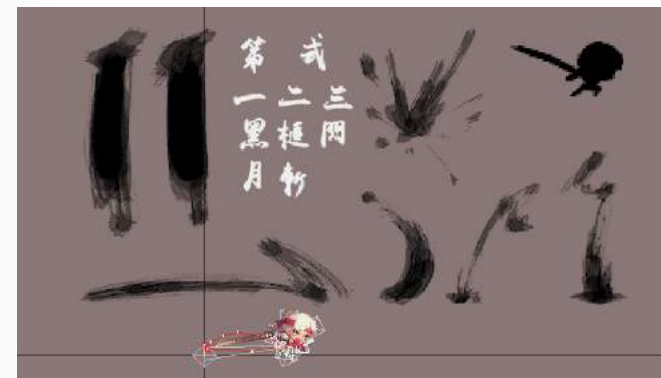
Dev Diary



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

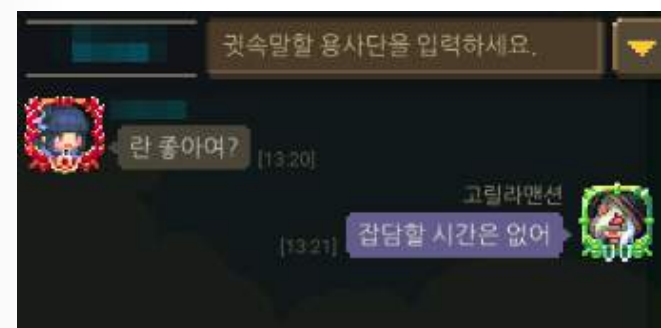
1 2020.01.06

<카오리> 개편을 진행하고 있다. 아주 오래 전에 하슬라에 등장했고, 여러 번 개편한 용사다. 하지만, 담당 기획자와 3D 아티스트가 한 번도 쓰이지 않은 텍스처를 발견했다. 기록을 보니, 처음부터 만들어놓고 쓰지 않은 에셋이다. 이번에 살려보기로 결정했다. 초기 담당자들이 이젠 팀에 안 계셔서, 지금의 개발팀이 집단지성을 모아 한자 뜻을 확인했다. 카오리의 새로운 모습을 단장님들이 좋아해주시면 좋겠다.



2 2020.01.09

5주년 이벤트가 끝났지만
단장님들의 귀속말은 끊이지 않는다.



3 2020.01.13

크퀘 도트를 광고에 무단도용한 신작 게임이 있다. 연예인이 홍보할 정도의 예산이 있는 곳에서 왜 그랬을까. 광고의 연예인 사진도 도용일까? 퍼블리셔 법무팀에 요청하여 대응 방법을 찾고 있다. 단장님들도 속상하셨는지 제보를 많이 보내주셨다. 감사한 일이다.

4 2020.01.16

5주년 기념 팬북을 인쇄하러 준비하고 있다.



5 2020.01.22

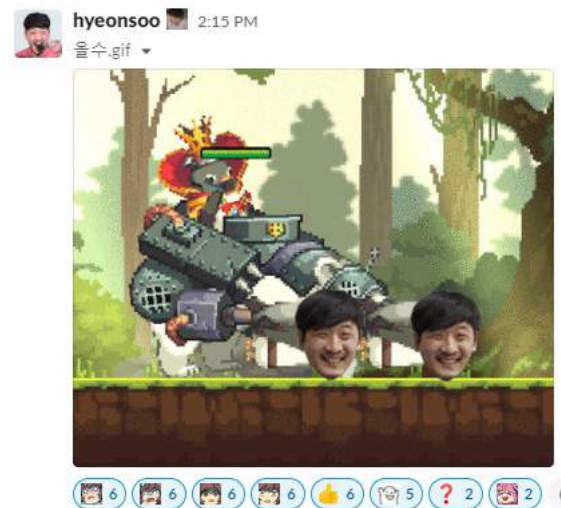
크딩작 공모 이벤트 상품 인증 글이 올라오고 있다. 성민님 다키마쿠라의 자태에 개발팀 모두 마음이 숙연해졌다. 퍼블리셔 마케팅 담당자분도 선물을 준비하며 겁나셨다고 한다.



부모님이나 친구가 보시면 난처해지실까봐 걱정이다. 거절하면 다른 상품으로 바꿀 수 있으셨을텐데, 너른 마음으로 받아주셔서 감사하다.

6 2020.01.23

<올가>, <라노>가 하슬라에 등장했다.담당 기획자 분들은 용사와 하나가 되었다.



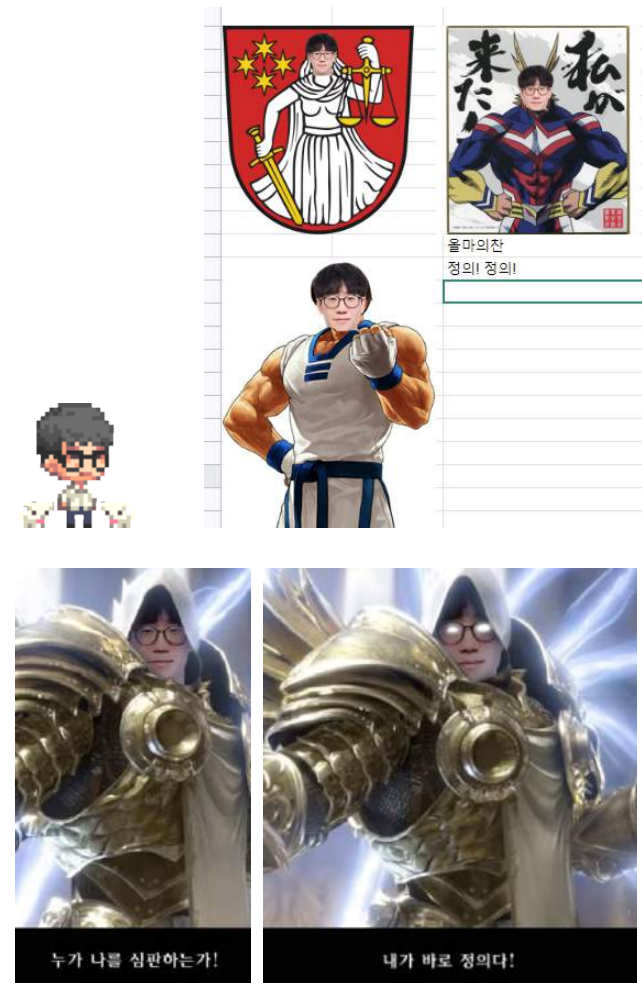
7 2020.01.28

친구가 요즘 게임업계 경품 웃긴다며 찔을 보내줬다. 우리 게임이라 말할 수가 없었다.



8 2020.02.09

기획팀에 정의가 넘쳐 흐른다.



9 2020.02.10

<호박밭 점령전>은 진영을 랜덤으로 배정한다.매번 다른 단장님들이 뭉치셨음에도 팀 성격에 일관성이 있는 것이 신기하다.



10 2020.02.20

<로비아타르>를 24시간도 안되서 획득한 단장님들이 계신다. 잠은 제대로 주무셨는지 걱정이다.<로비아타르>의 용사 토론창은 마치 에베레스트 산 정상상의 '나 다녀감' 기록판 같다.

11 2020.02.25

오찬님이 뭔가 잘못하셨는지, 기획팀에 음료를 쏟신다고 한다. 주문 시트를 훑어봤는데, 음료는 거들 뿐이었다.



12 2020.03.02

COVID-19로 재택근무를 시작했다.

13 2020.03.05

재택근무 환경에서 업데이트를 하는 것은 처음이다. 점검 중에 팀원들이 접속할 수 있도록 환경을 세팅했다. 원래 구두로 논의했을 이슈들이 시스템 메시지처럼 채팅창을 채웠다.

14 2020.03.16

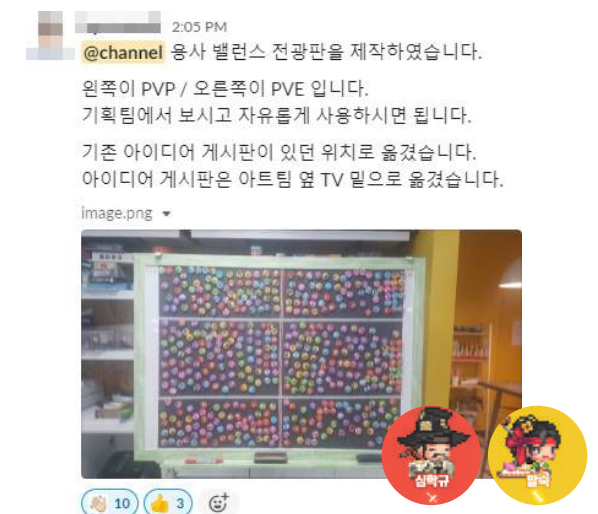
국가 정책으로 인해 중국AOS서비스 종료가 결정되었다. 서비스를 계속할 방법을 다방면으로 찾았지만, 모두 불가능하다는 답변을 받았다. 중국 유저분들이 영어로 메일을 보내 오고 계신다. 많은 사람들의 삶의 일부가 된 크퀘와 앞으로도 계속 함께하고 싶다는 내용들이다. 이렇게 우리 게임을 아껴주시는데 서비스를 종료해야 하다니... 무척 죄스럽고, 안타깝고, 속상하고, 죄송하다. 우리가 할 수 있는 것이 죄송하다고 말씀드리는 것 뿐이라니 더욱 죄송하다.

15 2020.04.07

기술팀Y님이 시즌2,147,483,648번째 자동냥시 너프를 의심하셨다.밤새 자랴를 켜뒀는데, 피쉬 코인이 들어오지 않았으며 버그 같다고 했다. 알고 보니, 라이브 서버가 아니라 테스트 서버에서 밤새 자랴를 돌린 것이었다.

16 2020.04.20

용사 개편을 보다 체계적으로 진행하기 위해 용사밸런스 전광판을 만들었다.시트로 관리하는 것보다 쉽게 위치를 옮기며 논의할 수 있어 편하다.



17 2020.04.24

파주에 있는 물류창고에 방문하여 랜덤박스를 포장했다.



20 2020.05.12

랜덤박스를 샀다가 와이프에게 혼나신 단장님이 스토어팸에 리뷰를 올리셨다. 와이프분께 덜 혼나실 박스 디자인을 궁리해봐야겠다.



18 2020.04.28

<꾸러기 수비대> 콜라보레이션 티저 이미지가 공개됐다. 워낙 오래된 IP라서, 일부 단장님들은 십이간지와 관련된 다른 애니메이션일 거라고 예상하셨다. 추측하신 토끼 캐릭터의 강렬한 비주얼에 개발팀은 그만 정신을 잃을 뻔했다.

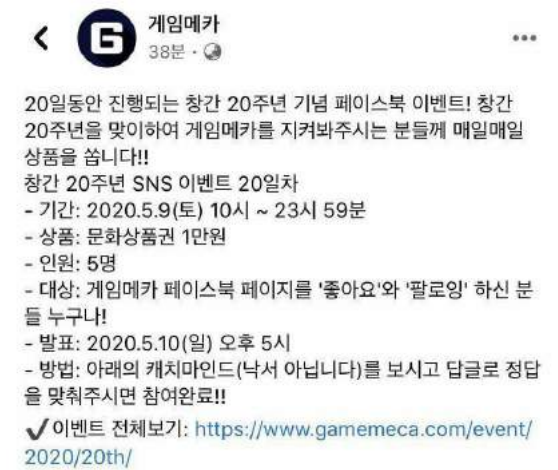
21 2020.05.14

성민님이 테스트 서버에서 이름에 ‘찬’이 들어간 4명의
팀원들을 괴롭히셨다.



19 2020.05.09

<게임메카>에서 창간 20주년을 맞아 캐치마인드 이벤트를 시리즈로 진행하고 있다. <크루세이더 퀘스트>도 정답으로 등장했다. 퍼블리셔에 여쭙보니 따로 컨택한 것이 아니라고 한다. 신기하고 반갑다.



22 2020.06.01



크레 글로벌 서버 오픈이,오늘로 2000일을
맞이했다.2000일 기념 일러스트를 공개
했는데,일러스트의 코스튬이 나오길 바라
시는 단장님이 많이 계신다.2020년에
일을 보내는 것도 의미있으니,코스튬 보상을
하자고 퍼블리셔에 건의 드려야겠다.

23 2020.06.18

2000일 숙소 아이템을 업데이트 했다. 불꽃놀이 숫자로
글자를 쓰는 단장님들의 창의력에 개발팀 모두 놀랐다.

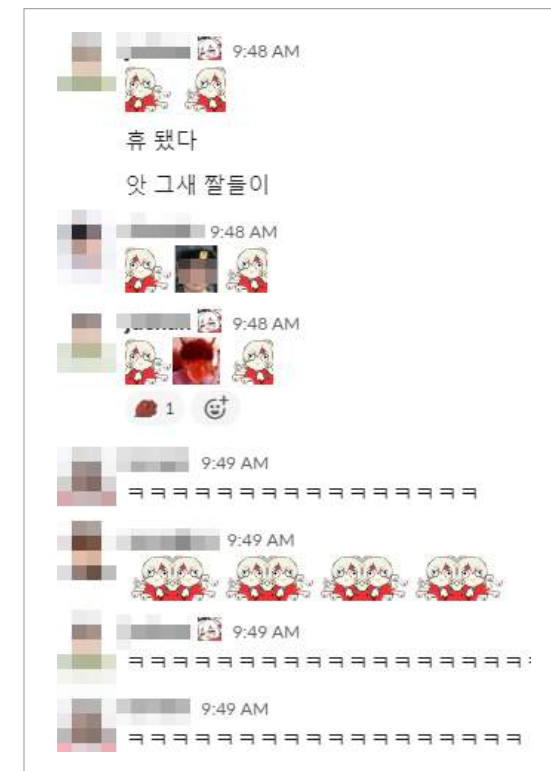


24 2020.06.25

<호박밭 점령전>에서 마녀 <울프람>이
첫 우승을 했다. 우리 팀이 우승하진
못했지만, 마지막까지 역대급 꿀잼 점령전

25 2020.06.29

Discord 단장님들은 용사<카오라>에 애정이 많습니다.
이모지 지분의 10%는 카오린 것 같다. 개발팀도 Slack에
단장님들이 만들어주신 이모지를 도입해 잘 쓰고 있다.



26 2020.07.06

2000일 설문조사에 단장님들이 써주신 답변을 며칠 동안
꼼꼼히 읽어봤다. 애정을 담아 긴 글 써주신 분들이 많아
감사하다. 단장님들이 크레를 주변에 추천하신 이유에
도트와 귀여움 비중이 압도적이었다. 크레는 귀여운 도트가
지키고 있구나! 나만 당할 수 없어 주위에 추천한다는
단장님도 꽤 많으시다. 더 잘해야겠다.

귀여운 그래픽	
귀여운 그래픽	
귀여운 그래픽	
귀여운 그래픽	
귀여운 그래픽과 참신한 게임성그리고 많은 콜라보	
귀여운 도트	
귀여운 도트	
귀여운 도트	
귀여운 도트 그래픽과 개성있는 게임성	
귀여운 도트 디자인으로 타게임과 차별화가 되고 이벤트나 각종 콘텐츠가 과금을 유도	
귀여운 도트 수집 게임을 좋아하는 사람이라면 추천할만하다고 생각해서, 반대로	
귀여운 도트 이미지, 생각보다 화려한 스킬 이펙트, 수집하는 재미, 맥 짜는 재미	
귀여운 도트 캐릭터	
귀여운 도트게임	
귀여운 도트겜	
귀여운 도트기반 게임, 타 게임에 비해 착한 과금정책	
귀여운 도트로 힐링 할 수 있는 게임이기 때문이다.	
귀여운 도트와 특색있는 게임은 좋습니다..단지 밸런스가..흠	
귀여운 도트캐릭터	
귀여운 아기자기 도트 게임	
귀여운 용사들이 많아서	
귀여운 용사를 보고 성장시킬수있다	
귀여운도트 어렵지않은 게임성	
귀여움	나만 당할순 없다!
귀여움	나만 당할순 없지
귀여움	나만 당할순 없지
귀여워서	나만 당할순 없지
귀여워서	나만 당할순 없지는 아니고 재밌음
귀여웁	나만 하면 외로워요
귀엽고 rpg게임으	나만 하고있어서
귀엽고 간편함	나만하기 아까움
귀여고 재미이요	

27 2020.07.24

여름방학 이벤트 설계에 미흡한 부분이 있어 단장님들께
심려를 끼쳤다. 개발팀에서도 미리 고려했어야 했는데...
아쉬움이 많이 남는다.

28 2020.08.03

여름방학 이벤트를 보완하기로 결정한 내용을 발표했다.
단장님들이 기쁘게 받아들여주셔서 다행이다.



29 2020.08.06

신규 에피소드 스토리 좋다는 얘기가 많이 보인다. 시즌2 초반 스토리를 잡은 분들이 이젠 팀에 안 계셔서, 뒷 이야기를 이어받은 고맨님이 많이 고생하셨다. 단장님들의 반응이 좋은 것이 위안이 되시면 좋겠다.

30 2020.08.26

재택근무로 인해 고양이의 채팅방 습격이 이어지고 있다.

**31 2020.09.30**

정신없이 흘러가다간 중요한 것들을 놓칠 수 있다는 위기감을 느낀 한 달이다. 퍼블리셔와도 더 긴밀하게 협업하여, 단장님들께 좋은 게임 서비스를 할 수 있도록 노력해야겠다.

32 2020.10.15

퍼블리셔 분들과 크랙 서비스 개선안 회의를 했다. 개발팀에서 해야하는 것, 사업팀에서 해야하는 것을 다시 점검하고, 부족한 점을 보완할 방법을 논의했다. 솔직하게 의견을 나눌 수 있는 파트너라 다행이다. 양사 모두 좋은 방향으로 발전해서 단장님들이 더 즐겁게 게임하실 수 있으면 좋겠다.

33 2020.10.26

퍼블리셔 마케팅 담당자분이 남산에서 결혼하시는 날, CQ 기획팀 S님도 남산에서 결혼하신다고 한다. 혹시..? 라고 생각했는데 아쉽게도 다른 예식장이었다.

34 2020.10.29

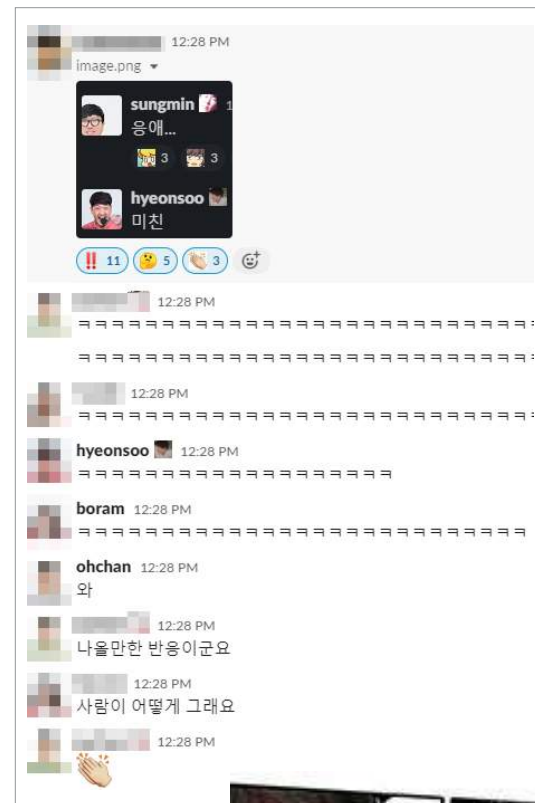
<호박밭 점령전>에서 마녀 <울프람>이 두 번째 우승을 했다. 2020년은 이번이 많은 해로 기록될 것이다.

35 2020.11.02

놀이동산+네스제국 가구를 활용해 로봇에 탑승하는 장면을 숙소에 표현한 단장님이 계신다. 단장님들의 창의력에 매번 놀란다.

36 2020.11.05

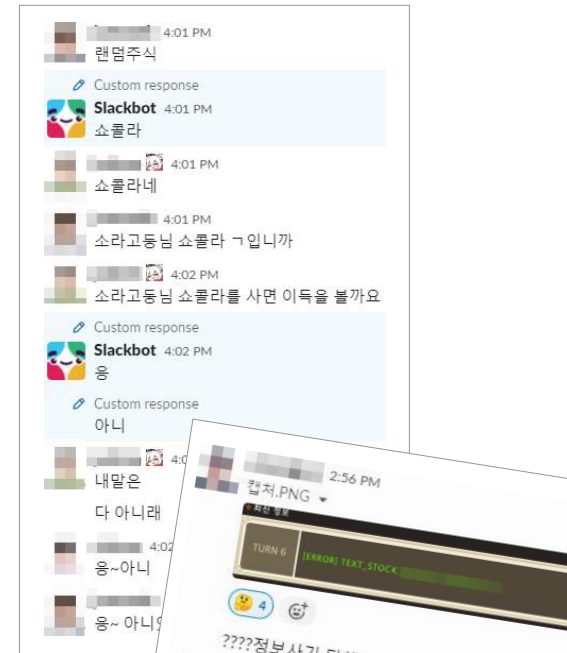
악마의 편집이란 무엇인가.

**37 2020.11.11**

아트팀 3D파트 Y님의 도트 캐릭터 머리에 불이 붙었다. 이유를 묻자, 도터 Y님은 스킬 만들다 그냥 붙여봤다고 상냥하게 답변해주셨다. 아트팀 도트 캐릭터들은 스킬 만들 때 공격대상이 되기도 하고, 불타기도 하고, 휘둘리기도 하고 고생이 많다.

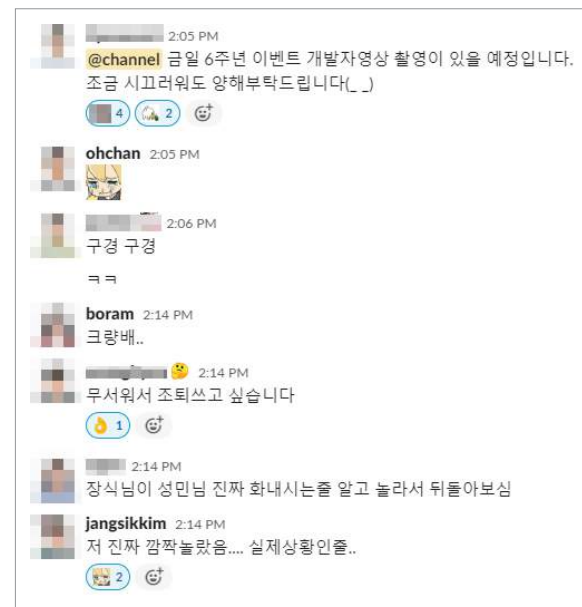
**38 2020.11.17**

6주년 이벤트 1차 내부 테스트 날이다. 담당 기획자 오찬님마저, 자신이 만든 그래프를 안 보고 플레이하다가 폭발하셨다. 내부 테스트에선 거짓정보가 많이 돌았다. Slackbot에 운명을 맡긴 투자법도 유행했다. 유저분들이 어떻게 플레이하실 지 궁금하다. 테스트 하며 정보가 안 나오는 버그를 발견하여 수정했다. 테스트가 끝나고, 턴 간격시간을 어떻게 조정할지 논의했다. 1분, 10분, 1시간, 3시간 등 다양한 제안이 나왔다. 간격이 짧을 수록 재미는 있지만 피로도가 높다고 판단했다. 6주년은 축제 느낌을 내고 싶어서, 1시간 간격으로 확정했다.



39 2020.11.25

6주년 이벤트 개발자 영상을 촬영했다.대본을 미리 보지 못한
분들이,실제 상황인 줄 알고 깜짝 놀라셨다.죄송합니다...

**40** 2020.12.03

6주년 이벤트 <히어로타운 인기투표>가 열렸다.채팅방과
커뮤니티만 보면 크웨의 게임성을 오해할 수도 있겠다.
다양한 언어권의 단장님들이 단합하여 정보를 모으고
계신다.벌써 모인 정보량이 엄청나다.

41 2020.12.04

<히어로타운 인기투표>가 실생활에 도움이 될지도
모르겠다. 복리의 중요성, 주식의 위험성,매도와 매수의 개념
등 지식이 늘었다는 단장님들의 글을 종종 보았다.

42 2020.12.07

6주년 이벤트 클라이언트 개발을 맡은,옆자리MC님의 말만
믿고 푸거스에 올인했다.그래프가 바닥으로 추락했다.같은
개발팀끼리 어떻게 이럴 수가... 믿을 건 단장님들이 모아주신
정보밖에 없다.

43 2020.12.07

6주년 이벤트 클라이언트 개발을 맡았다... 평소에 푸거스를
좋아해서 푸거스에 올인했다.
그래프가 바닥으로 추락했다... 나 혼자 죽을수 없어서
누군가를 끌어들었다...

44 2020.12.08

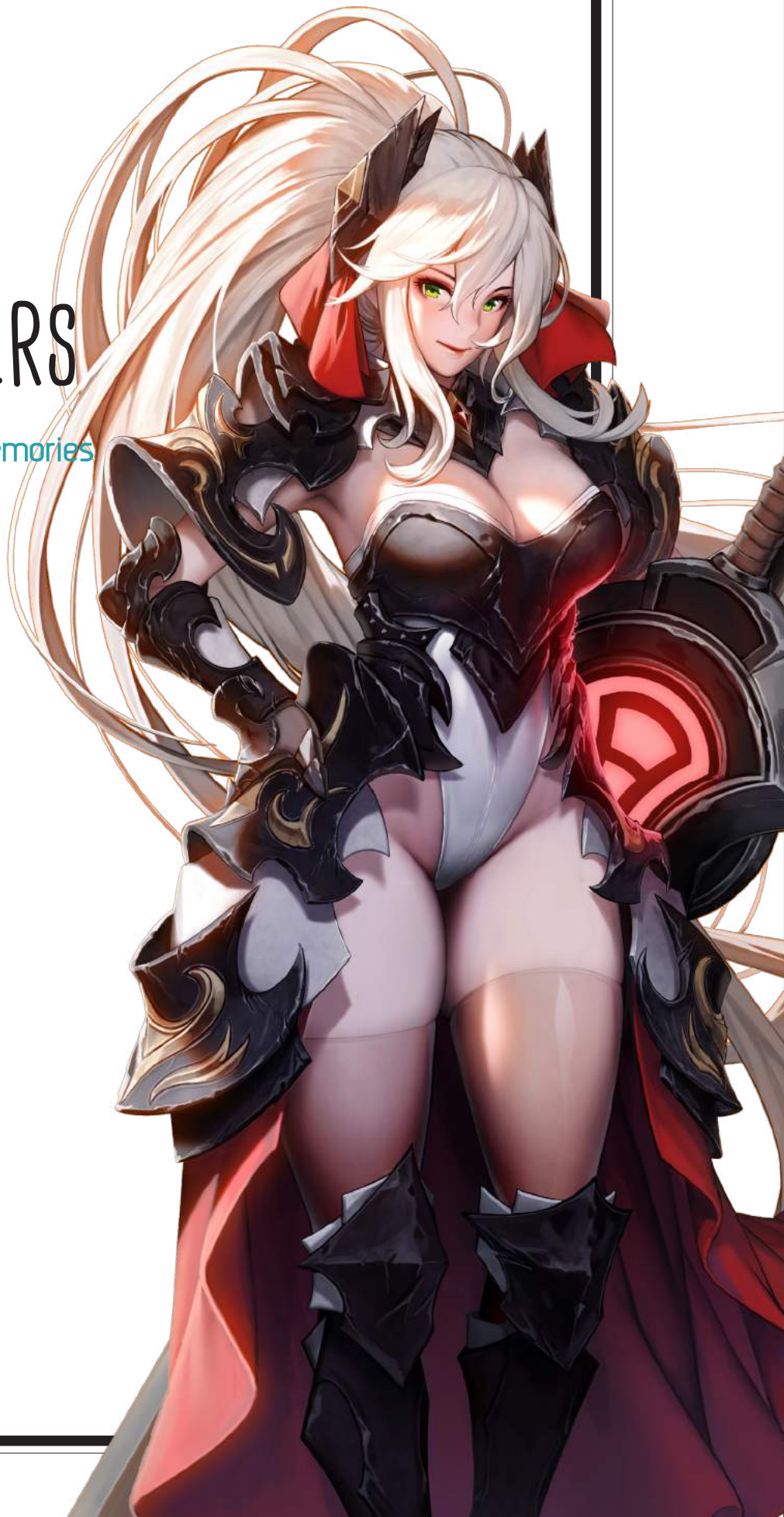
6주년 팬북 공개를4일 앞두고, 팀원분들께 개발일지 내용
검수를 받았다.피드백 받는 과정에서 개발일지에 수록하고
싶은 이미지가 늘었다.기술이 발전해서,움직이는 이미지도
책에 수록할 수 있으면 좋겠다.



FROM THE CRUSADERS

Your stories and memories

49 69 Stories in Hasla



CRUSADERS QUEST

Stories in Hasla



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

끈이

2017년에 미군 파병으로 쿠웨이트를 갔을 때 크퀘는 제게 큰 힘이 되어줬습니다. 파병 막판에 일과 도중에 몸을 다쳐 노동을 할 수 없게 돼서 대신 오후 5시부터 아침 8시까지 불침번 서는 일을 매일 같이 담당해서 맡게 되었습니다. 하루에 15시간 동안 일하는 동안 잠시도 잠을 잘 수 없었고, 딸랑 두명이라서(안 친한 선임과) 불침번을 섰기 때문에 같이 얘기 나눌 사람도 없어 지루하기 짝이 없는 시간을 보냈는데, 이 시간 동안에 잠이 날 때마다 크퀘 asset을 이용하여 픽셀아트를 만들면서 지루하지 않은 재미난 시간을 보냈습니다.

그 결과로 마블 어벤저스 시리즈, 테일즈위버와 콜라보레이션 컨셉으로 팬아트를 완성하고, 그 외에 유관순 열사, 안중근 의사, 페니와이즈, 군인, 길티기어 베드맨, 달토끼와 같이 제가 만들고 싶은 이미지를 크퀘화 해서 만들어봤습니다. 포샵이라곤 해보지 않았던 사람인데 혼자 독학으로 도트를 찍으려니 엄청난 시간이 소요됐습니다. 집중하면서 시간을 보내니 15시간이 후딱 지나갔고, 끝내 파병을 마치고 집으로도 무사히 귀환했습니다. 그때 완성했던 작품으로 크퀘 팬아트 대회에서 2등도 하게 되었죠. 물론 게임도 하면서 시간을 보냈지만, 크퀘에 웬만한 애정이 없었다면 팬아트는 시도조차 해보지 않았을 겁니다.

벌써 크퀘를 한지 6년이나 됐네요? 이제는 제 인생과 추억의 일부가 돼버렸어요. 치열한 모바일게임 업계에서 오래 살아남고 신규유저들도 많이 유입되었으면 하는 바람에서 개발진과 운영팀에 쓴소리도 많이 하지만, 최애게임이 뭐냐고 한다면 언제나 자랑스럽게 크퀘를 꼽곤 합니다. 간간히 학업과 업무 때문에 쉴 때도 있지만 다시금 돌아오게 하는 힘을 갖고 있는 '크루세이더 퀘스트' 많이 많이 사랑합니다. (매물비용 때문일 수도...?) 오래오래 제 인생과 함께할 수 있길 희망합니다.

아리수즐맛

약 6년전 고등학교 1학년

전라도 전주에서 서울 연신내로 전학와서 친구도 없었고 언어때문에 적응도 못했었습니다. 6개월 동안 적응하지 못하고 친구 하나 만들지 못하고 고2로 진학했습니다. 그때 외로워서 혼자 하던 게임이 크퀘였는데 학교에서 크퀘가 유행하면서 친구 하나 없었던 제가 한번에 많은 친구들을 사귄 수 있었습니다. 솔직히 요즘 크퀘 재미없습니다. 그런데 변하지 않는 크퀘 고유의 맛이 있는 것 같습니다. 디시인사이드에서 밈으로 많이 사용하는 수동은 크퀘의 아이덴티티다. 맞는 말인것 같구요. 신도전, 신도별 나오면 다 깨고 접었다가 어느순간 또 새로운 콘텐츠가 나오면, 추억이 그리우면 다시 접속합니다.

당시 사귀 친구들과는 취업을 한 지금까지 자주 보면서 지내고 있습니다. 한 친구는 크퀘 덕분에 꿈을 찾아 게임기획자로서 판교에서 일하고 있습니다. 저에게 많은 추억을 준 크퀘 정말 감사합니다. 고맙습니다.

-ps 이즈나 상향줌요



뼈를

크루세이더 퀘스트(크퀘)를 처음 접한건 2015년이었을 겁니다. 군 복무 중 처음으로 신병 위로 휴가를 나와서 집으로 가 휴대폰을 켜고 호기심과 설렘을 안고 다운 받은 게임이 크퀘였네요. 벌써 햇수로 5~6년이 지나고 있네요. 휴가 중 친구를 만나러 가는 길에, 집에 돌아와 쉴 때, 플레이 하면서 삭막한 군대에서 벗어나 아기자기한 도트 캐릭터와 화려한 스킬이 선사하는 게임에 큰 재미를 느꼈어요. 매번 다음 휴가를 기약하면서 조금씩 용사들을 키워 나갔습니다. 주변에 추천도 많이 했구요. 저는 현재 27살 취준생입니다. 크퀘는 저의 20대의 대부분을 함께한 게임이에요. 중간에 한 번 휴슬라를 하기도 했지만 다시 생각나서 복귀하게 되더라구요. 한 게임을 이렇게나 오래도록 한 게임은 크퀘가 처음입니다. 가끔 유저들이 많이 실망하고 많은 비난적인 비판의 소리를 하긴 하지만 다 크퀘를 사랑하기 때문에 하는 말이라 생각해요. ㅎㅎ그래도 저에게는 추억이 깃든 소중한 게임입니다. 이 설문을 빌려 감사하다는 말씀 전해요.

감사합니다.

순무머리

가진 용사의 수도 적고 각인석의 중요성은 알지도 못했으며 로키 토벌이 최신 컨텐츠였던 시절에, 고대의 서가 모자라 스토리 퀘스트에 있는 카밀라 바누브를 꼭 잡고 싶었는데 마지막 패턴이 너무 위력적이라 도저히 깰 엄두가 안 나더라구요. 당시 생초보였던 제가 이걸 공개 채팅에 한탄하니 어느 크잘알 용사 단장님이 갑자기 부르시더니 역살 캐리 해주신 때가 있었어요. 너무 오래전이라 닉네임은 기억나지 않지만 그 용사 단장님의 선행에 감명받은 저는 긴 시간이 흐른 지금 충분히 강해져 다른 초보 용사 단장님들이 도움을 요청하실 때 가장 먼저 발 벗고 나서게 되었습니다. 제가 연타를 잘 못해서 전복하는 일이 있어도 웃어주시며 성공할 때까지 도와주는 친절한 분인데 지금 어떻게 지내실지 모르겠네요. 친절하 사람들 많은 게임입니다. 모르는 거 있으면 누구나 친절하게 대답해 주고 토벌도 같이 밀어주니까 뉴비분들은 부담 갖지 말고 언제든 채팅창에 도움을 요청하세요!D 크루세이더 퀘스트의 생일을 축하하며 내년에도 웃는 얼굴로 다시 생일을 맞이할 수 있길 바래요!

잉어와붕어

군인 때 휴가를 나왔는데 그때 딱 시카프 인가하는 곳에서 크퀘 행사를 했던 걸로 기억합니다. 대학 동기 세명하고 가서 고릴라맨션님이랑 친선경기를 했는데 친구들은 이겼고, 고릴라맨션님이 저는 몇 계승할 거냐고 물어보셔서 0계승으로 해달라 했는데 당시 가지고 있던 친구 중 제일 썬5계승 로키를 썼지만 사거리 차이로 인해 노계승 몽테한테 다 녹아버렸습니다. 고맨님도 이길 줄 몰랐다고 하셨구요. 저서 안타까워하고 있었는데 친구들이 짜피 군인이라 별로 하지도 못하지 않냐며 놀리던 중 고릴라맨션님이 군인이라는 소리를 듣고 보석 쿠폰을 주셨고 그 보석으로 당시 특계 중 한참 사기캐였던 제네비에를 뽑아 굉장히 좋아했던 기억이 있습니다. 시간이 흐른 후 전역하고 다시 친구들과 모편카페 간담회에 갔었던 것도 생각나네요. 친구들은 예전처럼 열심히 하지는 않지만 저에게 있어서는 17년부터 지금까지 계속해온 모바일 게임이라 오래오래 갔으면 좋겠습니다. 크루세이더 퀘스트 오래가라~

치치야크아종

처음 크루세이더 퀘스트를 접하게 된 것은 2018년 가을쯤이었던 걸로 기억하고 있습니다. 시험기간에 도서관에서 크루세이더 퀘스트를 하는 친구의 권유로 같이 시작하게 되었는데 처음에는 불럭 누르기만 하는 게 뭐가 재밌냐고 생각했지만 실제로는 생각과 달랐고 개성 있는 용사들로 조합을 바꾸며 다양한 플레이가 가능하다는 것을 알았습니다. 그렇게 크루세이더 퀘스트를 하면서 학교생활을 계속했습니다. 쉬는 시간이나 공강 때 친구와 토벌이나 픽업 용사를 보면서 시간을 보냈고 pvp도 하며 게임을 했습니다. 방학 때는 별로 안 할 줄 알았는데 계속해서 하는 제가 있었고 저는 이미 크루세이더 퀘스트를 좋아한다는 것을 느꼈습니다. 지금까지도 폰에서 지우지 않고 계속해가는 게임 중 하나가 되었고 저의 2018년부터 2020년까지 함께해준 크루세이더 퀘스트한테 고맙습니다.

아잉흥앵

때는 2019년 초... 새로운 모바일 게임을 찾던 중에 아기자기하고 귀여운 도트 이미지의 RPG 게임인 크루세이더 퀘스트라는 게임을 보고 설치 버튼을 누르게 되었다. 아무것도 모르던 나는 시나리오 모드부터 시작하여 게임을 진행하게 되었다. 큰 기대감 없이 시작했는데 신나는 BGM과 여신들과 힘을 합쳐 사도를 저지하는 탄탄한 스토리를 보며 밤을 새가며 플레이하고 있었던 것이다. 그만큼 내 취향에 딱 맞는 게임이었다. 그 외에도 결투장, 토벌, 도전 등의 다양한 컨텐츠들이 준비되어 있었고, 이러한 기존 컨텐츠들을 클리어해도, 주기적인 업데이트와 각종 기념 이벤트로 인해 지루하지 않게 해주었다. 현재 나는 채팅창에서 질문만 하던 크린이에서 지금은 600일 넘게 연속 출석 중인 초록색 테두리 크린이가 되었다. 미숙한 운영과 버그로 인해 눈살을 찌푸릴 때도 있었지만, 약 2년여 동안 내 삶에 일부이자 즐거움을 선사해 준 게임이기에 앞으로도 같이 성장하고 싶은 게임이다. 장수 게임인 만큼 오랫동안 별 탈 없이 잘 운영되었으면 좋겠다.

음악

내가 고등학생일 때 크퀘는 출시 한지 얼마 되지 않은 게임이었다. 흐릿하지만 당시 기억을 짚어보면 계약 용사도 손에 꼽을 정도로 적은 수였는데, 당시 신규 계약 용사로 No.9가 나온 것이 기억난다. 마탄의 사수라는 칭호를 쓰는 저격총을 쓰는 캐릭터는 남자 고등학생의 마음을 사로잡기엔 더할 나위 없이 좋은 조건이었다. 그렇게 꼬박꼬박 모은 보석들로 학교 쉬는 시간 선생님들 몰래 애들과 함께 뽑기를 했다. 평범한 마차들이 나올수록, 내 보석이 0에 가까워지는 걸 볼수록 조바심이 커졌다. 그러다가 뜬 황금마차. 부폰 기대와 화면을 봤다. No.9였다. 자동반사처럼 소리를 질렀다. 그 때문에 선생님들에게 들켰 뻔했지만 그 하루 자체가 너무 행복했고 어서 키우고 싶어서 마음이 들떴다. 무기도 골드를 탈탈 털어 대성공 3개가 붙은 데빌 헌터를 만들어 주었다. 무서울 게 없었고 부러울 것도 없었다. 친구들과 친선 결투에도 연전연승이었다. 시간이 흐르고 다양한 캐릭터가 나온 지금은 잘 쓰지 않는 No.9가 되어버렸고 골드를 바쳐만든 데빌 헌터 또한 사라졌지만, 내 핸드폰 속 갤러리에 남아있는 당시의 스크린샷에는 내 과거의 행복이 생생하게 담겨있는 소소하지만 소중한 추억이 고이 남아있다.

만나서영광일세

제 크퀘의 추억은 초원 스테이지에서 뼈악이가 큰 칼을 내리꽂고, 켈리를 무찌르는 것부터 시작됩니다. 초원에서는 세라를, 사막에서는 아누트를, 바다에서는 아르브레, 용암대지에서 벨라를 만나고, 치유 마법을 걸어주는 고양이, 사냥총을 갈겨대던 고양이와 함께 모종의 이유로 타락해진 세라를 혼내주게 되죠. 정말 썩었던 세라는 제 용사단을 강화시켜야 할 충분한 이유가 되었었고, 모험을 통해 얻은 명예로 고양이가 유로, 총쏘는 고양이가 스테이크(바이퍼)가 되면서 세라를 무찌를수 있었고, 하슬라에는 평화가 찾아왔습니다. 또 다른 배후를 모른 채 말이죠..

이때는 정말 재밌게 플레이했던 것 같습니다. 매력적인 도트 그래픽에 이끌려 플레이한지 어느덧 2천일이 훌쩍 지나게 되었고, 벌써 6주년을 맞이한다니 놀랍기만 합니다. 제 추억은 하슬라에 남겨두고, 전 더 나은 하슬라이프가 다가오길 기대해야겠네요. 서문, 카인 너프즘...

SornaCho

4년 전 여름방학 때 내려간 외할머니 댁에서 친척들을 만나 신나게 놀았었네요. 거기서 친척 형에게 크퀘를 소개받고 친척들과 같이 열심히 키웠었어요. 처음 시작하고 시나리오 스토리 밀면서 크퀘의 매력에 푹 빠지게 되었던 것 같아요. 막 시작한 후라 이벤트 하던 건우, 직녀는 못 뽑았지만, 시골 밤하늘에서 건우성, 직녀성은 볼 수 있었네요. 해가 지고 나서는 구름이 많았어요. 그런데 크퀘하면서 새벽까지 버티니까 밖에 구름이 싹 걷혀서 별이 엄청 많더군요. 화려하게 반짝이는 별들 사진도 찍고 은하수도 희미하지만 사진으로 담았네요. 그때의 소중한 추억 크퀘에 아직 남아있어요. 한참 휴대폰 게임 안하다가 그때 생각에 다시 시작한, 지금 유일하게 하는 게임이 크퀘군요. 건우 직녀는 아직도 없지만 ㅠ 벌써 2000일 넘는 장수 게임 크퀘! 다른 분들의 소중한 추억들과 함께 더 오래갔으면 좋겠습니다~

시전

쌀쌀해지던 11월, 오랜만에 만난 친구와 분식집 앞에 앉아 그동안의 안부와 추억 얘기를 하였습니다. 그러던 중 친구는 추천해 주고 싶은 게임이 있다며 핸드폰을 보여줬습니다. ‘크루세이더 퀘스트’ 사전등록만 해놓고 까먹고 있었던 게임이었습니다. 친구의 플레이는 정말 재밌어 보였고, 저는 집에 가지마자 크퀘를 설치했습니다. 튜토리얼을 끝내고 곧바로 사전등록 쿠폰을 입력했습니다. 그렇게 베어그릴스 레온 마리아 조합으로 시나리오를 밀던 중 숲 후반부터 어려워지기 시작했습니다. 그래서 친구의 대표 용사와 레드나스를 이용해서 하루에 2번 시나리오를 밀었습니다. 하지만 계속 이렇게 게임을 할 수 없다고 판단 했고, 검색을 통해 핫하다는 딜러 기파랑을 뽑기로 했습니다. 겨우겨우 3성 아처 3명을 승급했지만 제게 남은 건 3한조라는 결장덱 뿐이었습니다. 그래서 스테이크(바이퍼)를 뽑아보자는 마음으로 보석을 모두 황계에 올린하였습니다. (당시 황계는 10 연차가 없었고 무조건 단차였습니다.) 11번의 동마차를 거치고 기적같이 마지막 황계에서 황금마차가 저를 반겨줬습니다. 저는 빌었습니다. “제발..스테이크(바이퍼)..릴리스..노구..” 하지만 황금마차에서 나와준건 우지먼트였습니다. 저는 우지먼트의 성능을 몰랐었고, 당시 크퀘 얘기를 하던 ‘고전 게임 갤러리’에 ‘우지먼트 좋음?’ 이라고 물어봤습니다.

‘ㅅㅅㅓㅓㅓ’ ‘갓갓갓갓’ 등의 댓글이 달렸고 저는 기대감에 부풀었습니다. 하지만 우지먼트를 4성 31렙까지 키웠음에도 전기해파리 하나에 밀릴대는 것을 보고 이건 잘못됐다고 생각했습니다. 다시 우지먼트에 대해 알아본 결과 우지먼트는 너무 쓰레기라 ‘갓갓갓갓’ 이었던 것이었습니다. 저는 분노를 삭히고서 드레이크라도 얻자는 심정으로 베어그릴스를 승급했습니다. 하지만 저를 반겨준 건 대머리 토르였고, 그 당시 토르의 성능은 우지먼트와 어깨를 나란히 하는 쓰레기였습니다. 저는 그 날 크퀘를 삭제했습니다.

하지만 크퀘가 그리워서 2015년 1월 1일 다시 시작하였고, 지금까지 해오고 있습니다. 크퀘 화이팅~

오블레우스의사냥꾼

크퀘에 대한 얘기를 하자니 이 얘기부터 안 할 수가 없군요. 때는 킹오파 콜라보가 한창일 시절, 친척 형이 하던 크퀘가 참 아가자기하면서도 재밌어 보여 크퀘를 시작하게 되었습니다. 작은 도트임에도 화려한 스킬들과 캐릭터들이 맞물린 스토리는 학생이었던 저를 사로잡는 데에는 충분했고, 단숨에 시즌 1 숲을 클리어하며 게임을 즐겼습니다. 하지만 마냥 순탄하지는 않았는데 바로 전설 용사들이 나오는 던전이 문제였습니다. 갓 6성이 된 저의 귀여운 용사들은 던전의 전설 용사들, 특히 로슈포르와 롤랑을 이기기엔 무력이 부족했던 것이었죠. 당시, 재화에 대한 감각이 없었던 저는 자존심을 지키기 위해 보석을 써가며 용사들을 살려내며 고군분투했지만 결국 보석만 버리고 클리어하지는 못했습니다. 수년이 지난 지금 블록 스킬 한 번이면 살살 녹아내리는 녀석들을 보고 있다면 그때의 기억이 떠올라 기분이 묘해집니다. 아, 로슈포르와 롤랑 하니까 생각난 이야기인데, 이때 전설 용사 던전을 하던 당시 키우던 용사들은 제 1등 애정 용사인 이사벨과 스칼렛, 그리고 힐러가 없어서 어쩔 수 없이 키우던 아리아였습니다. 당시 이사벨을 제외한 용사들은 그다지 평가가 좋지 않았고 신참 단장이었던 저는 용사 육성도 제대로 하지 못했었기에 친구 용사의 힘을 빌려 겨우 화산을 클리어했던 기억이 나네요. 제가 애정을 쏟으며 키웠던 용사들이 결투장에서 다른 유저에게 제대로 저항도 못 하고 맥없이 쓰러질 때는 차마 눈물을 흘리지 않을 수가 없었습니다. 한 땀 한 땀 보석을 모아 시도한 킹오파 콜라보 계약이 대실패 했을 때는 순간 크퀘를 접을까 하는 충동도 들었었지요. 이제 슬픈 얘기도 했겠다 다시 행복한 얘기로 돌아가자면 역시 제 사랑 이사벨에 대해 얘기를 해야 한다고 생각합니다. 일러스트가 업데이트되지 않았지만 도트 너머로 느껴지는 미모, 눈물이 절로 나오는 절박한 스토리를 처음 읽었을 때의 감정은 차마 말로 다 할 수가 없습니다. 이런, 서문이 너무 길었군요. 본론으로 돌아가 크퀘에 대한 제 추억을 얘기하자면...

뤼제이

일하는 매장에 크퀘 하는 도중에 자주 오는 단골손님이 자기도 크퀘 했었다 그래서 오시는 날마다 같이 토벌도 하고 서로 덱 공유도 하면서 즐겁게 같이 즐겼지만 요즘은 다른 지역으로 이사하셔서 통 보이시질 않네요. 같이 즐기는 사람이 있을 땐 더욱더 재미있는 게임인 것 같습니다. 크퀘 화이팅!



s2윤호

크루세이더를 처음 접한 것은 티비광고였습니다. 그 당시에 저는 초등학생이었는데 광고 노래와 인게임 영상을 보고 빠져들었죠. 하지만 중학교를 가게 되면서 크퀘를 접게 되었어요. 하지만 시간이 지나고 크퀘만큼 재밌는 게임도 없고 계속 생각나 다시 한번 계정을 만들고 플레이하기 시작했습니다. 매일매일 열심히 하며 용사 수도 늘려나가고 시나리오도 깨고 즐거웠습니다. 전설 용사도 얻어보고 뽑기도 하고 점차 성장해나갔죠. 처음 진맥을 한 캐릭은 로슈포르였어요. 스킬에서 새가 나가는 이펙트를 보고 정말 멋지다 생각했어요. 그리고 시즌2라는 크퀘의 터닝포인트(?)라 볼 수 있는 업데이트가 되었습니다. 사람들은 처음에 걱정이 많았어요. 레벨을 넘는 계승이라는 업데이트되고 사람들은 기대 반 걱정 반 여러 생각을 했죠. 하지만 걱정과 달리 좋았답니다. 무엇보다 더 강해진 캐릭으로 도전이라는 새로운 콘텐츠를 켤 수 있어서 좋았던 것 같습니다. 저는 도4까지 나왔을 때 ‘아칸’ 그녀로 다 찼었고 각인석도 얻고 여러 콘텐츠도 했죠. (아칸떡상기원!) 그 후로도 고2까지 크퀘를 하며 여러 업데이트와 이벤트를 지나오면서 실망도 했고 즐겁기도 하고 슬프기도 하고 웃기도 하며 놀라기도 한, 어찌보면 저의 삶의 3분의1을 같이 보내며 같이 성장하기도 한 이제는 가족 같은 게임입니다. 크퀘를 하며 얻은 추억은 잊지 못할 추억 중에 하나가 되었고 크퀘에 무궁무진한 성장을 바라는 한 유저가 되었답니다. 저의 인생과 함께한《크루세이더 퀘스트》멋진 성장과 성공을 기원하며 말을 마치도록 하겠습니다.

홍티몬

5년 전 갓 스무 살 때 내가 좋아하는 컨셉인 도트풍 게임이라는 크루세이더 퀘스트가 한창 홍보를 할 무렵 나는 하슬라에 발을 들이게 되었다. 처음 했을 때는 ‘어 쨌냐네’ 이런 느낌이었다. 나는 흔히 말하는 리세마라가 싫어서 잘 안 나오면 접으려고 했는데 보상으로 주는 보석을 차곡차곡 모아서 용사를 모집했을 때 그때 처음으로 6성 릴리스가 나와서 너무 행복했었다. 6성 릴리스, 내가 키운 잔다르크와 함께 쪽쪽 밀리는 시나리오를 진행하면서 ‘이건 내 인생게임이다’라고 느끼게 되었다. 나는 21살부터 직업 군인으로 살면서 어느덧 25살의 마지막에서 크퀘 6주년과 함께 하고 있었다. 홍보도 예전처럼 자주하는데 대규모 이벤트를 할 때 사람이 없어서 보상을 끝까지 못 받게 됐을 때가 있었는데 친구들과 사람들이 이제 슬슬 접는다는 것을 느끼게 되면서 오지 않을 것 같던 크퀘의 끝을 생각해 보기도 했었다. 하지만 공식적으로 이 게임이 끝나는 날까지 나는 30살이든 40살이든 함께 할 생각이다. 나는 이 게임이 재미있으니까! 가끔씩 콘텐츠가 지루해서 힘들기도 하지만 새로운 것을 만드는 것이 쉽지 않다는 것을 잘 알고 있다. 언젠가 다시 게임 1위를 탈환하기를 다른 유저들과 함께 응원하겠다.

사랑한다 크퀘.



살살허라

내가 크퀘를 시작한 것은 고등학교 2학년 무렵이다. 반 친구들은 처음 보는 도트 게임 비슷한 것을 하고 있었고 나는 신기하게 바라보고 있었다. 친구들은 너나 할 거 없이 모두 크루세이더 퀘스트라는 게임을 열심히 재밌게 하고 있었고 나 또한 궁금해서 깔고 게임을 시작하게 되었다. 그 당시에는 맘바라는 캐릭터가 정말 인기가 많았다. 서로 서로 승급 용사인 맘바를 얻으려 너나 할 것 없이 열심히 게임을 하였다. 특히 게임도 게임이지만 아이폰의 작은 화면 속에 보이는 레온의 도트가 몹시 예쁘고 귀여웠던 것 같다. 이제 와서 생각해 보면 그 모습 그 향수가 추억이고 나는 그 추억과 향수에 젖어서 아직도 크퀘를 열심히 하고 있는 것 같다. 시간이 흘러서 나는 대학교를 가고 군대도 가게 되었다. 물론 대학교 시절에는 학과에서 내주는 과제와 시험 준비, 술 등으로 인해서 자연스럽게 크퀘와 떨어지게 되었고 그렇게 살다가 군대를 갔다. 군대에서 열심히 생활하던 중에 갑자기 페이스북에서 크퀘가 연관으로 떴고 나는 고등학교 때의 추억이 생각났다. 어? 크퀘 재밌었는데 아직도 재밌으려나 라는 생각으로 흘린 듯이 크퀘를 깔고 접속하게 되었고 정말 오랜만에 돌아온 내 용사단은 초라했다. 하지만 나는 군대에서 열심히 용사단을 키워나갔고 결국 전역할 때까지도 크퀘에 열심히 녹아들었다 내 군 생활 고등학교까지 크퀘라는 게임에 녹아든 것이다. 현재 내가 사회에서 크퀘를 하는 모습을 보면 친구들이나 지인들은 그건 무슨 게임이나? 그런 게임 왜냐 하지만 나는 크퀘에 애정이 있고 또한 지금 크퀘를 하는 사람들은 그만큼 애정있는 사람들이 많을 거라고 생각한다. 크퀘는 나에게 있어서 그런 게임이다.



해맑은새초미

5년 전, 달마로의 하향 패치와 모든 콘텐츠를 수행하는 계전 용사의 만행에 한동안 멍하니 있었다. 당시의 모든 기억이 파노라마로 펼쳐진다. 나는 달마로가 대세임을 알았지만 곧 패치될 것이라는 사실을 알지 못했다. 그렇게 전설 용사인 달타냥과 마리아를 얻기 위해 근 1달간 심장을 졸이면서 열심히 파밍을 했을 뿐이었다. 필요하다면 옷자락만 스쳐도 그것을 살릴 줄 아는 현명한 용사 단장인 나는 1달간의 시간 소비는 당위적이었다. 그렇게 달마로를 완성한 후 2일간 그 꿀같은 맛을 느끼며 앞으로의 날들을 상상하고 있었다.

그러나 정확히 2일 후 나는 하늘이 무너져 내리는 기분을 느꼈다. 쓰라린 맛을 맛보게 되었는데 커뮤니티를 했다면, 당시 분위기를 파악했었다면 결코 이런 선택은 하지 않았을 것이다. 너무 아파서 당시 크루세이더 퀘스트를 삭제까지 했으나 가까운 시일 내에 마음을 추스르고 마음속으로 ‘중요한 것은 무엇이 주어졌느냐가 아니라, 주어진 것을 어떻게 활용하느냐’를 곱씹으며 다시 재기할 준비를 하였다. 하지만 등급 용사가 아닌 계약 용사가 필요했었고 수집을 위해 과금까지 했으나 실패했다. 그리고 그날 나는 조용히 사라졌다.

시간이 흐르고 다시 크루세이더 퀘스트를 하게 되었지만 후회하진 않는다. 세상에서 모든 것은 변한다. 게임도 다르지 않다. 그렇지만 꾸준히 변하는 과정에서 우리는 변하지 않는 기억을 담을 수 있다.

그 당시의 용사, 이야기, 이벤트 그리고 희로애락 기억 속에 담겨진 눈부셨던 그 시절은 변하지 않는다.

짐이되지말자

크퀘와 관련하여 아직까지도 정말 기이하게 여기는 일이 있습니다. 저는 군 생활 중 크퀘를 처음 접했습니다. 더 정확히는 일과 후 사이버지식 정보방을 이용해 여가를 즐기면서 접하게 되었습니다. 군 생활 중 저는 페이스북을 정말 유용하게 이용했는데, 페이스북 광고 중 상당히 빈번하게 크퀘 광고를 접했던 기억이 납니다. 당시 크퀘 광고는 <Knots Way> M/V였는데, 보통 광고는 무심경하게 넘기기 마련이지만, 인게임 플레이나 시네마틱 영상이 아닌 광고가 신기하기도 했고, 또 노래가 무척 마음에 들어 조금 더 자세한 정보를 알아보게 되었습니다. 곧 도트 그래픽과 칩튠 배경음악에 큰 매력을 느꼈기에 ‘휴가 나가면 해볼 것’ 목록에 넣으며 크퀘를 접하게 되었습니다. 실제로 시작하게 된 것은 전역 후였지만 말입니다.

기묘한 점은 제 군 생활과 <Knots Way>의 시간적 선후관계입니다. 저는 2015년 연말에 전역했습니다. 그런데 지난 2~5주년 팬북을 참고하면 <Knots Way> M/V는 2016년 1월 1일에 공개되었음을 알 수 있습니다. 따라서 저는 군 생활 중에는 결코 해당 광고를 접할 수 없었던 셈이 됩니다. 존재하지도 않는 노래를 들을 수는 없는 일입니다. 저도 저 스스로가 뭔가 잘못 기억하고 있을 가능성을 가장 먼저 의심하기는 했지만, 단순 착각이라고 여기기에는 ‘휴가 나가서 할 일: 크퀘’와 같이 M/V를 언급하는 당시의 수첩 메모가 아직도 남아있습니다. 어떻게 된 것일까요? 시간 가속 단전을 현실에서 체험하기라도 한 것일까요? 언젠가 이 미스테리가 해결되기를 바랍니다.

*여담이지만 추억담을 적다 보니 제 닉네임도 군대에서 얻은 깨달음을 그대로 적어둔 것이었네요. 일 못하는 간부 때문에 하지 않아도 되었을 고생을 많이 해서, 저런 사람만은 되지 말자는 의미에서 매일 아침 눈을 뜨면 ‘짐이되지말자’를 세 번씩 복창하고 일어났던 기억이 납니다.~)

젤리나스

고1 때부터 시작해서 지금까지 꾸준히 해왔던 게임처럼 저한테는 애정이 많고 둘도 없는 친구 같은 존재가 되었습니다. 처음에는 친구와 결투장이나 마나카르 공략을 하면서 너무 즐거웠습니다. 하지만 해킹을 당해 고3때부터 다시 시작해서 힘을 기르고 칼라드 연대기와 함께 새로운 토벌 카밀라, 화신 로키, 안드로이드를 공략 그리고 도전을 하면서 영혼석 연대기보다 더 재미있고 흥미로웠습니다. 그리고 재수와 삼수를 하면서까지 꾸준히 결투장을 돌리며 보석을 모으고 도전을 통해 각인석이나 돈을 모으는 등, 용사단을 이끌며 인생에 낙을 누릴 수 있었습니다. 정말 아쉽지만 내년 1월 11일에 군 입대가 확정 나서 1년 반이라는 너무나도 긴 시간동안 내 용사단을 떠나야 한다는 안타까운 일이 있습니다. 그때까지 크루세이더 퀘스트가 존재한다면 다시 올 것이고 다른 유저보다 늦을 테지만 경험과 내공으로 따라잡아 다시 이 게임을 아니면 오랫동안 내 인생과 함께 살아가고 싶습니다.



귀테러거미

크퀘를 플레이한지 어느덧 4년이란 시간이 지났네요. 처음 크퀘를 발견한 순간 아기자기한 도트 그래픽에 매료되었고, 전 즉시 설치 버튼을 눌렀습니다. 당시 크퀘는 제 첫 모바일 RPG라 그런지 맨 처음 접속한 그날은 크퀘에 정말 폭 빠져 손도 못 때고 정신없이 플레이했던 기억이 아직도 나네요. 개성적인 캐릭터들과 더불어 블록체인 시스템은 신선하고 흥미로운 재미로 느껴졌습니다. 그렇게 하루 이틀이 지나고 현재에 이르기까지, 크퀘는 제가 무엇보다도 가장 많은 열정을 쏟아붓고 애정을 준 게임이 아닐까라고 생각이 듭니다. 크퀘는 항상 제 곁에 있어 주었고, 든든한 친구 같은 게임이었습니다.

크퀘를 너무나도 좋아하는 유저로써 서코나 모편 같은 오프라인 행사도 빠짐없이 참가한 것 같네요. 오프라인 친선전 때 비록 1라운드에서 바로 탈락했지만 행사장에서 성민님과 현수님을 직접 만나 사진도 찍고 굿즈에 사인도 받은 건 저에게 있어서 정말 크나큰 보물로 간직하고 있습니다. 특히 미니 간담회 때 사전등록에서 떨어져서 아쉬워하고 있던 저를 현장등록으로 들여보내주셔서 정말로 감사했습니다! 덕분에 상품도 받고 성민님 맨 앞이라는 명당에 앉아볼 수 있어서 너무 좋았습니다. ㅎㅎ

또 크평작 영상 공모전 이벤트에서 제 작품을 무려 장려상이나 수상해 주셔서 정말 감사하고 자랑스럽게 생각하고 있습니다. 덕분에 받은 경품인 슈퍼 패미컴과 글리터 쿠션은 가보로 남길 예정입니다. ㅋㅋㅋ 올해는 비록 코로나 때문에 코믹콘이 취소된 점은 너무 아쉽지만 나중에 코믹콘이 다시 개최된다면 꼭 다시 참가하셔서 성민님과 현수님을 또 한 번 뵙고싶네요. ㅎㅎ

크퀘를 4년간 플레이하면서 정말 많은 일들이었었죠. 그러면서 크퀘는 물론 크퀘와 항상 함께 해온 저도 크퀘와 함께 성장해 온 것 같습니다. 제 학창 시절의 추억이 가득 담긴 인생게임인 크루세이더 퀘스트의 6주년을 진심으로 축하드리고 더 좋은 콘텐츠와 더 좋은 서비스와 함께 무궁무진한 발전을 이루시길 바라겠습니다. 그럼 앞으로도 쪽쪽 장수하시길 바라면서 크흥크쩜!

줍줍6

작년 5주년 때쯤 사당역에 있는 모편카페에서 크퀘와 콜라보를 한다기에 찾아가서 이것저것 구경하고 얼마 이상 굿즈를 사면 뽑기를 할 수 있다가에 참여하였습니다. 운 좋게도 가장 뽑기 힘든 것 중에 하나인 전시돼있는 물품을 가져가는 게 뽑혔는데 그 때 제가 뽑은 게 곤 모양에 판넬을 뽑아서 나중에 콜라보가 끝나 후에 가져가기로 했는데 막상 당일애 가지러 가보니 곤을 비상계단에 보관해놨다는데 그걸 누군가 훔쳐 간 건지 곤이 없어졌다고 하시더라구여. 일단은 사과도 받고 다른 걸로 보상을 받긴 했지만 개인적으로 세상에 하나밖에 없는걸 가질 수도 있었는데 내심 굉장히 속상했던 기억이 있었습니다..

내 곤 잘있는거지?

바바방

여름에 살 한번 빼보겠다고 안 하던 달리기를 너무 심하게 해서 무릎 슬개골 연골연화증이 와버렸습니다. 더 이상 뛰지 못하는 건 물론이고, 무릎을 구부린 자세에선 통증이 와서 의자에 잘 앉지도 못하게 되어버렸죠. 누워서 핸드폰밖에 할 수 없는 처지가 되어서 추억으로 간직하던 크루세이더 퀘스트, 하슬라로 복귀하게 되었습니다.

모바일에 최적화된 캐주얼한 터치식 조작과, 2D 감성을 좋아하는 제가 유일하게 하던 모바일게임이 크퀘인데, 그동안 잊고 살다가 오랜만에 복귀하니 너무 재밌네요? 무릎 위에는 찜질기를 올려놓고 가만히 있어야 하는 시간에 크퀘를 하니 아픈 것도 잊고 즐거운 마음으로 시간을 보낼 수 있었습니다. 특히 무엇보다 최근에 도전 10히든에서, 블랙박스 세트 각인석 중 하나인 이차원의 저주를 획득했을 때가 있었는데, 누워서도 위로 손을 번쩍 치켜들며 아자! 하고 소리쳤지만 다시 확인해보니 깜빡하고 부스터를 안 켜서 하나만 획득했다는 웃다 울던 추억이 있네요. ㅎㅎ 그리고 그 후로 부스터를 잊지 않게 되었지만, 다시는 이차원이나 환혹 각인석을 보지 못했다는 배드엔딩으로 끝납니다. ^^;

요새 무릎이 아파 회사 갔다 오면 병원 갔다 오거나, 홀로 집에 누워 찜질만 하고 사람도 잘 못 만나는 날들이지만, 크퀘 안에서 희로애락을 느끼며 나를 다이나믹하고 즐거운 날들을 보내고 있습니다. 앞으로 빨리 무릎이 나았으면 좋겠고, 계속 크퀘 즐기면서 더 즐겁고 기억에 남는 추억들을 쌓았으면 좋겠네요~

크루세이더 퀘스트 포에버~!!



tlqkf4

하... 옛날에는 일단 여신이 그냥 화면만 눌러도 써졌었지. 지금 고3인데 초6때 처음 친구가 하는 걸 보고 따라 시작했었지만 아직도 붙잡고 있는 건 나 뿐... 어쨌든 초6때는 빵 던전 패턴을 몰라 그거 하나 깨는데도 한나절 걸리고 사스콰치가 빵던에 좋다는 말 듣고 사스콰치 키웠었지. 그때 이펙트가 참 멋있었는데... 가운데에서 얼음결정 우다다다 나오고ㅋㅋ 그리고 중학교 때는 내 첫 콜라보캐인 셀미를 얻었던 때였지. 그렇게 열심히 하던 때가 아니라서 보석도 한 번 겨우 뽑을 정도밖에 안됐지만 셀미가 나름 그때 제일 어려웠던 성도에서 좋은 딜러 역할을 해줬던 기억이 난다. 그때 내 조합은 움파 뮤 셀미ㅋ ㅋ 쌍여할 쥐놓으면 미쳐날뛰는 블랙 펄핑에 정신 못차렸었지. 셀미 이전에는 레이첼을 썼었는데 그 때는 뭘 모르는 때여서 친구가 레이첼 쓰라는 말에 공기 무기도 뽑고 저관 치확도 맞춰주고 아참 그때는 공격 옵션에 관통을 챙겨줬었지.. 카 ㅋㅋ 그래서 한동안 레이첼 많이 썼지만 결장에서 메이같은 애들이 판을 치고 시나리오도 셀미가 나오면서 서서히 안 쓰게 되었던 기억이 난다. 그리고 한동안 접었다가 고2때 다시 시작했는데 너무 많이 달라져있었음.. 계승이라는 게 새로 생겼다길래 일단 부라부라 셀미한테 5계승 줬었지만.. 그때는 이미 셀미가 관작으로 간 지 오래... 그때 내 시나리오를 책임져줬던 친구는 바로 안나였지. 이상하게도 한정 운 만은 좋아서 1트만에 안나 먹고 사람들이 좋다길래 키워봤었는데 진짜 그때 기준으로 십사기였던 기억이 난다. 결장에서도 프레스티나 걸고 안나로 때면 못 뛸는 애가 없었지 ㅋㅋ 하지만 도7은 무리였고, 이때 계정이 떡상했는데, 옛날에 얻어둔 춘향이 어느새 혼 해금 용사가 되었고, 10뿔에서 리퍼랑 제네비예가 같이 나왔던 거지. 둘 다 도전, 토벌 깰때였기에 난 그때 진짜 열심히 그리고 재밌게 했었던 것 같다. 매일 아침마다 카밀라 바누브 돌고.. 분노셋 나와서 리퍼한테 달아준 다음 도7도 밀고.. 리퍼가 결장에서도 되게 좋아서 리퍼 바리 알렉산더로 결장도 30퍼도 찍어보고 투기장도 리퍼로 썰어서 주간 퀘스트 달성하고 그랬지. 그러다가 로키 토벌이 나오고, 말도 안 되는 각인석 파밍 난이도에 어쩔 줄 몰라 하던 차에 고블린 슬레이어 콜라보가 나왔었다. 내 크생 중 유일하게 올킬한 콜라보였는데, 검처가 있으면 온갖 똥캐로도 도7이 밀린다는 말에 용돈 다 쓰고 또 끌어모아서 결국 막트에 검처를 뽑았던 기억이 난다. 고슬은 특히 결투장에서 효자였는데, 너무 싫었던 렘마펠을 너무나도 쉽게 잡아주어서 그때는 한창 결장에 고슬들이 가득했던 기억이 난다. 부반도 그때 처음 먹었었지 ㅋㅋ 그리고 고2 여름방학 때 난 크퀘를 또다시 접었다. 공부를 해야겠다는 마음에 모든 게임을 삭제했었던 때였다. 견우도 카에데도 포기하고 그대로 이 게임과는 인연이 없어질 줄 알았는데, 고3 되니 코로나 때문에 할 일이 너무 없어 짝딱만 해보자 하는 생각에 다시 깔았었다. 그때도 계절한정 중이었는데, 이 한정 운은 어디 안 가는 건지 이번에도 2트만에 알마엘을 먹었었다. 그때는 불박셋이라는 각인석이 새로 나왔었던 때였는데, 불박셋은 무슨 송곳니셋도 얻어본 적 없었던 나는 그때 열렸던 이벤트인 푸뫼말에서 상당히 도태됐었다. 반사딜 때문에 제네비예도 알마엘도 다 녹아버렸기 때문이다. 하지만 토벌을 급히 돌아 흡혈 3명중 반지를 구해 진짜 극적으로 제네비예 알마엘 오르페오 조합으로 깨고 마찍이란 것도 해보고 참 할 짓이 없던 때여서 그런지 너무 재밌었다. 그때는 딱 카오리가 떡상했던 때였는데, 안 그래도 옛날부터 카오리 이펙트를 너무 좋아해서 초무도 계승도 쥐놔있던 나는 신나서 카오리 검처 차이로 도10을 지금 생각하면 참 느렸지만 1분 30초대에 깬었다. 그때도 검처는 여전히 전성기여서 카에데를 못 뽑은 것이 전혀 후회가 되지 않았다. 환혹도 먹어보고 이차원도 먹고 자랑도 해보고 진짜 순수하게 게임을 즐겼던 것 같다. 하지만 그때 또다시 공부로 인해 접게 되는데, 그때는 계정을 아예 삭제했었다. 어차피 난 이 게임에 다시 돌아오게 돼있고, 돌아오면 또 미친 듯이 할 게 분명하기 때문에.... 하지만 수능을 4~5달 앞둔 시점, 난 결국 친구가 하는 걸 보고 크퀘를 다시 시작하게 되었다. 새 계정을 판 것이다. 크퀘 이외에는 아무 게임도 하지 않아매달 광산도 사고 온갖 패키지도 지르고 아무리 생각해봐도 미친 건지 정말이지 열심히 했었다. 검처가 없다는 점이 고왔지만 검처 너프 이후로 그런 생각도 줄어들고, 견우도 뽑고 마레도 뽑고 결장 5%도 찍어보는 등 크생의 전성기였다. 그 후 꾸수 2차 콜라보 때도 1차는 톨기 빼고 올킬, 2차는 강다리, 썩썩이 빼고 올킬하는 등 보석이 어디서 계속 생겨나는 건지 어쨌든 다 뽑았었다. 결국 몇 주 전에 카에데도 뽑고, 지금은 옛날의 그 계정보다 훌쩍 커버린 내 계정을 보며 한 달 남은 수능에 불안해하면서 이 정도로 내가 열심히 했구나 하는 생각에 자랑스러워하는 나날을 보내는 중이다.



미나리플

벌써 6주년이라니; 내가 6년 동안 이 게임과 함께 하고 있음.ㄷㄷ 진짜 처음에 마을 브금부터 해서 결장 던전 브금 들으면서 재밌게 했었죠.. 기파랑 봉황으로 쓸어 담고 뺀던 사스콰치에(물론 전 안 씬 ㅎㅎ) 마폭 라피즈 라즐리 존엄이었죠. 나게이(나이팅게일)가 힐러 존엄이었던 시절도, 달마로(달타냥 마리아 로빈후드)가 존엄이었을 때도, 신 전설 용사 나왔을 때 그 기대감도, 테레사로 결장 돌던 시절도, 롤랑 전기세 폭탄 맞았을 때도, 크퀘는 폭발한다의 마스코트인 네크론이 정말 폭발시키고 다닐 때도, 롤랑 때문에 가려진 강려크한 로슈포르도, 토뮤귀 시절의 토르도, 뭐 더 있겠지만 이런 게 참 추억에 남네요. 크고 작은 것들도 참 많았지만 그래도 가장 기억에 남는 건 처음 그냥 준 레온 겁나 안 좋은 용사인줄 알고 버리고 승급해서 나왔던 스사노오로 킬러소드 겨우 구해서 공공공 28.75퍼였나요, 그거 겨우겨우겨우겨우겨우 해서 끼고다녔던게 가장 기억에 남네요. ㅎㅎ (오픈 베타? 때 사전 예약 하신 분들 전설용사 또 줬다는데 전 그 한달 후에 함;;) 아무튼 저희 용사단장 분들과 함께 10년도 한번 가보자구요.

NEODAME

제가 20대 초반에 크루세이더 퀘스트가 나온 걸 알게 되고 도트 게임이란 점이 흥미로워 관심을 갖게 됐었죠. 플레이는 하지 않고 지켜만 보다가 군대에 가게 돼서 결국 못했었습니다. 제대하고 난 후 할만한 게임이 없을가 생각하던 중 갑자기 크퀘가 번뜩 생각이 나더군요. 그래서 처음 시작하게 됐습니다. 처음엔 뭘 해야 할지도 모르고 무작정하다가 나중에 우연히 친구 놈 한 명이 진성 하슬라인인걸 알게 되고 그 친구한테 도움을 받아 제육천도 깨고 첫 번째로 나왔던 도전을 꾸역꾸역 다 클리어했었네요. 바람걸이와 남겨진사자.. 그때 그 두 몬스터의 압도적인 강함은 아직도 기억에 남습니다. 지금은 많이 약해졌지만요. 시간이 흐르고 어느덧 뒤를 돌아보니 캐릭터도 거친 다 모으고 랭킹도 그럭저럭 상위권도 들어갈 수 있는 수준으로 올라왔네요. 장장 3년 동안 한 게임에 이렇게 빠져본 건 크루세이더 퀘스트가 처음입니다. 제 인생 첫 과금도 해보고 밤새도록 플레이도 해보고 여러모로 다양한 경험을 하게 해준 게임이네요. 친구 얘기 써서 이벤트도 당첨돼보구요. ㅋㅋ (중재님공향썰) 여하튼 이렇게 긴 시간 동안 희로애락 다 느껴본 게임은 크퀘가 처음입니다. 그만큼 재밌다는 뜻이겠죠?? 항상 약간의 아쉬움은 있지만 더 발전할 수 있는 게임이라 생각합니다. 즐거움을 줘서 고맙습니다. 크퀘 앞으로도 더욱더 발전하는 모습 기대하겠습니다!

Seocan

이 게임을 6년째 하고 있는 초창기 유저입니다. 사실 초반 1년 정도는 접고, 다시 하고를 반복하고를 해서 2년 차부터 제대로 했었는데요. 항상 생각했던 게 마을에 있는 동상이 무엇일까, 그것의 정체를 알았을때는 동상을 세우고 싶더라는 생각이 들었습니다. 하지만 1등을 하기 위해서는 너무나도 많은 티켓이 필요했고 매주 5퍼센트 보상을 받는 저로서는 힘든 일이었습니다. 그러다 2019년 여름 알바를 시작하면서 과금을 하게 되니 5퍼센트의 부담이 없어졌고 1등을 하기 위해 티켓을 모으기 시작했습니다. 전장 10을 돌고 돌아 12000번 정도 돌았을 때 티켓이 600장 정도 모였을 때 ‘아 1등을 해야겠다’라는 생각이 들었습니다. 한두 판.. 1000승 정도 찍었을 때 2등분께서 자신이 티켓을 안 깔테니 편하게 1등 하라고 하시면서 저의 티켓 까는 것은 잠시 멈췄었습니다. 그러다가 일요일 저녁 결투장 등수를 보니 티켓 40장 정도 차이가 나게 제가 2등을 하고 있었습니다. 기만을 하여서 제가 티켓을 안 까게 만든 것이죠. 그래서 그날은 잠을 안 자고 까지 않았던 티켓 100장 정도를 새벽 4시까지 까고 2등분께서 티켓을 까는지 확인하곤 했었습니다. 물론 그분께서는 티켓이 없었기 때문에 다행히 이겼지만 지금 생각하면 저의 3달 정도의 노력이 한순간에 깨져버릴 수도 있었던 일이 아니었나 싶습니다. 그분도 아직 크퀘를 하고 계시니 이 글이 올라가게 되면 볼 수 있지 않을까 생각이 듭니다. 그때 2등님 1등은 해보셨는지 궁금합니다.



VVRT

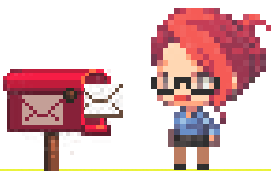
언제 접했는지도 기억이 아른하네요. 2015년 초였던가, 대학교 기숙사에서 심심해서 플레이스토어 뒤적거리다 우연히 본 크케는 지금까지 제가 하는 유일한 모바일 게임입니다. 6년의 세월을 오롯이 같이하진 못해서, 추억담이라기보다는 몇몇 인상 깊은 장면들이 떠오릅니다. 맨 처음 크케를 접하고 플레이하다가 처음 과금하면서 뽑았던 비비안이라 장별의 화신 스킬로 휩쓸고 다녔던 기억, 취업 준비 등으로 게임과 멀어졌다가, 오랜만에 다시 접속하려니까 새로 아이디 만드는 게 낫다는 커뮤니티 글들을 보면서 했던 첫 초무 저격과 알류칸의 강력함, 도전 컨텐츠의 충격과 공포, 사자 깨려고 발버둥 치던 아다불 조합, 덕분에 게임에는(특히 모바일에는) 과금이라는 것을 잘 안 했던 저를 무너뜨린 첫 게임, 처음이 어렵지 이후에는 열심히 과금하면서 1티어 용사들을 뽑았고 점점 테두리 색깔은 짙어져 갔습니다. 그렇게 게임에 열정적으로 임하다가 마주한 리제로 콜라보... 당시에 저에게 꽤 큰 금액을 쓰면서 결국엔 승리한 블랙카우가 되었지만, 이때의 충격으로 하슬라에서 잠깐 떠났었습니다. 그렇게 점점 한때 즐겼었던 게임이 되어가면서도, 한편으로는 크케만한 게임이 없다는 것을 다른 모바일 게임을 하면서 더 느꼈던 것 같습니다. 크케만의 그 도트 감성과 아기자기함의 매력은 저에게 있어서 어느 게임도 채워 줄 수가 없더군요. 그러다가 올해, 우연히 광고를 보았습니다. 크케와 꾸러기 수비대 콜라보.. 이 광고를 보고는 도저히 그냥 지나칠 수가 없었습니다. 제가 진짜 좋아했던 유년시절의 만화가 제가 좋아했던 게임의 도트 그래픽으로 재현된다고 하니까 참을 수가 없었습니다. 리제로라는 애니는 제가 본 것도 아니었고, 그저 성능과 수집을 위해 했던 과금이라 그 충격이 엄청 크게 다가왔지만, 푼기와 새초미를 위해서라면 머리가 깨져도 괜찮을 것 같습니다. 그리고 그때 마침 복귀 용사 이벤트를 성대하게 해주시는 바람에, 그렇게 다시 하슬라로 돌아오게 되었네요. 그리고 지금까지 열심히 플레이하고 있습니다. 떠났다가 돌아오기를 반복하면서 6년이라는 긴 시간이 흘렀습니다. 저에게 인생게임인 크케가 오래오래 유지되고 발전하길 진심으로 기원하고, 지금까지 개발하고 관리하느라 고생한 모든 관계자분에게 감사하다는 말 이 자리를 빌려 말씀드리고 싶습니다. 크케 파이팅!

등불을꺼라

크케 시즌1, 1~4시나리오부터 여태 크케를 해왔습니다. 중간중간 연료가 다 된 듯 게임을 멈추고 멀리하던 때가 있었지만 언제나 그렇듯 연료가 생기면 다시 불타오르는 불꽃처럼 크케를 즐기곤 했습니다. 해가 지날 수 록 다양한 캐릭터들의 다양한 세계관과 다양한 이야기는 언제나 크케를 처음 하던 ‘왕국의 모험으로 떠나자’라는 크케의 재미를 다시금 새겼고 한 명의 용사 단장으로써 진짜 용사단을 이끌며 왕국을 구하는 재미를 느꼈습니다. 학생 시절 크케를 하기 위해 얼마 안 되는 용량의 휴대폰에 모든 걸 지워 공간을 마련했고 휴대폰을 바꾸게 된 후에는 제일 먼저 다운 받은 게임이 크케였습니다. 학창 시절과 성인이 된 지금까지 크케는 추억을 담당하며 친구들과 함께 즐기는 게임이 되었습니다. 앞으로도 꾸준히 게임을 즐기며 추억을 되새기는 그런 게임을 넘어선 무언가가 되길 바랍니다.

奕婪

不才2016年初到何塞拉大陆,那时候哪像现在过得这么舒适...里昂这宝剑才打这么点距离,还要等三个方块才放大宝剑,还不如那只拿枪的猫,所以三星的猫勇士是我的主力,打不过boss了,赶紧借好友的强力勇士来推图,也不知道cd是多少,反正一天最快乐的就是借强力勇士,有多少个好友就能愉快的推多少关.....拮据如是!至今这么多个月,其间也断断续续afk过,但最后还是被盒子里这么多的像素小勇士给叫回了何塞拉大陆,玩了何其多的手游,还是放不下蕾德那斯,至今手机壁纸仍是蕾德那斯与里昂在灯光下跳舞的画面。时值6周年,希望何塞拉大陆背后的运营坚持下去,毕竟还有这么多小勇士需要改版和加强,也祝愿何塞拉大陆蒸蒸日上!



闻君之名

我记得有一次在浏览Apple Store的时候无意中看到了这个游戏,然后就下载了。说起来也巧,一同下载了好几个游戏,就克鲁赛德战记玩了一会儿之后还念念不忘的。那时候期末了比较忙,然后过了一周之后才继续打开了这个游戏,之后便是长达了四年的陪伴,我从来没有想过一个游戏能陪我这么久,从刚来大学认识新同学,到大学毕业,到工作,到现在都还一直陪伴着我。每次听到cq的背景音乐都会有不一样的感触,总能回忆起当初刚认识这个游戏时候的快乐感。那时候对于勇士的探索挖掘是真的一知半解,也是后来加了群才慢慢玩明白了。那时候伊苏联动我也没抽,也许是萌新没有意识到问题的重要性吧,哈哈哈(突然后悔了)。那时候刚出挑战,老一辈的玩家,谁的仓库里没一个20书的鸭肝啊。现在想起来,满满的都是回忆了,那时候打c4还是很快乐的,好多东西都是问的群里的大佬。在我孜孜不倦的花了几百肉的学费之后终于过了c4,那种快乐感不言而喻。印象最深的是后来出了第一次南瓜大战,我们成立了第一个势力群,也是在群里认识了很多很多朋友,说实话有很多要好的朋友都是在cq群里认识的,我非常的感激。和这些要好的朋友聊聊天,说说话感觉也很有意思,我想这是我玩cq最大的收获了。挺可惜的一点就是,好多朋友都陆续的退坑了,也许是游戏可玩性不高了,有些内容过于繁杂,花费时间太多等等,或者是别的原因,但我还在默默坚持。那时候看到安卓阵营玩家退坑之后也感到十分惋惜。看到很多坚持的玩家转到了ios,我们都在思考cq最后何去何从,我们也看到了运营在不断的努力,我相信这是可以扭转过来的,毕竟也是我十分热爱的一款游戏。从三周年到六周年每次我都会很热心的留言,我希望cq能越来越好,能给出一些老玩家更好玩的玩法,对待萌新友好一些。以上,谢谢

445981193

2014年在工厂实习的时候,看到CQ的广告,被像素风格所吸引下载了CQ,起初自己一个人胡乱游玩,每天刷1,2,3星的小人在火山地图升级,后来加了几个QQ群,跟随大佬们一起游玩,慢慢的自己盒子也变的充实了,可以带着萌新一起刷戒指WB.....一晃6年过去了,今年12月我就玩了6年的CQ了,现在CQ已经是生活的一部分了,每天8点固定起床清JJC票,有时间就肝肝泡泡冲排名,期间也写过几个攻略,参加过WIKI编辑,现在也没有那么多时间和精力去参与了。无论CQ后续如何发展,我都会一直支持CQ!希望CM能够跟17年直播时说的一样,安心只做CQ,做完12季!

Starfuries

大概6年前,我刚换了新的手机,我就在想,要不要找个简单又不肝的游戏玩玩,记得当时在翻itunes的时候正好看到“克鲁赛德战记”这个图标,那会图标还是小黄毛的样子,本身又特别喜欢像素游戏,觉得:诶,要不试试看,于是就鬼使神差的下载下来。当时在玩教学关的时候觉得这不就是消消乐嘛,一消、二消、三消,因为没有拿到专属武器,动画都是一样的,随便按着按着就把关给过了,不错不错。于是就这么玩下去。玩到火山最后几关的时候,因为等级低,也没有奶妈,老是死,然后我居然就放弃了!想想真是可惜,那个时候是联动拳皇啊!那么多角色啊,要是换到现在绝对氪爆!后来转了一圈,发现还是这个游戏适合我,又重新拾起来,正好玩的deemo也联动,顺利的拿到了小女孩。还记得那个时候玩,也没有攻略,也没有别人带着玩,全是自己摸索,专武、技能、字条,啥都靠自己的感觉,稀里糊涂的玩了一段时间后才知道如何把自己的角色弄成最好的角色,想想也是蛮开心的。刚刚看了下,截止到今天已经在线1949天了,大概是5年半的样子了,时间过的真的好快啊,就回忆这么多吧,还是希望这个游戏能一直陪伴我下去,也期望拳皇能够复刻,就这个愿望了,拜托啦!



Abalone酱

自从进入cq这个大家庭已经过去六年了，从刚开始的剑皇时代到后来的锤皇时代，从刚开始六星武器到后来一个个并肩作战的勇士拿上了专武，六年—真的太久了。这个账号已经是我的第三个账号了，三次不同的开局体验真的明显能看出官方对于新玩家的体验还是很注重的，而且想留住新玩家的执着。我是很喜欢像素rpg的，即使很多新玩家并不是很喜欢像素风格的游戏，但是丰富的游戏福利和上手难度，真的能给人很好的印象，最主要是一它真的不逼氪，能让各个氪金段的人都能有很好的游戏体验。活动里面让我印象最深的就是五周年的全服解密活动，每天我和朋友们都为了解密忙得不可开交，真的能亲身感受到制作人对这款游戏真的是跟上心的！总之，不知不觉六年就这样过了，希望cq长命百岁，再创佳绩!!!

uvXSc994359

您好我是克鲁塞德战记的一个玩家

我清楚的记得这个游戏是我才开始上班的时候玩的，那时候的我只会看看视频玩玩小游戏。我旁边的那家伙啥都会，我就好奇的问他：你这是啥游戏，看起来挺好玩。然后2016年的夏天我接触了这个陪伴我几年的游戏，我跟着他一起玩总感觉他玩的比我好，我连怪都打不死，副本都过不去，哈哈哈！他跟我说你这样玩不行的，我帮你在平台上买个号吧。我很开心的答应了他（就是这个号）。记得当是竞技场都是3剑皇荆棘胡子跟维多利亚。我就用这个买的号通关了很多关卡。当时的胡子真的很无敌很好玩，又可以打竞技场，又可以刷图，很快乐。我得到的第一个金卷是荆棘，那时候好无敌的样子，乱杀轻轻松松上30钻真的好开心！我真的好爱好爱这个游戏，它带给我很多的快乐。

但是打光之继承者真的好难...经常被杀根本打不过去，还有戒指4心态爆炸 还好我没有放弃这个游戏，一直攒钻开新英雄慢慢的练级，终于能刷过去了！那时候的成就感别提多开心了。突然开到了瑞秋的专武感觉贼棒，刷图超级爽！

慢慢的时间一天一天的过去，这个游戏也在一天一天的变的更加难玩了。当时改版之后我都不知道怎么玩了。有了挑战后整个人蒙逼状态，根本刷不过去。学人家的视频也刷不过去心态爆炸。2个月没有碰它，过了2个月我还是没有忘记这个游戏，我又重新玩起了它。慢慢的练习搭配角色，搭配女神阵容，从挑战1打到了挑战4，真开心 这个游戏总能给我带来惊喜和快乐！

我希望你越来越好，出的活动越来越好，游戏玩法越来越多，真的好开心遇见你！

象公

相识于克鲁塞德，完全是一个漫画网页无意的广告推送。我是一个木讷的人，一直不会随意打开广告。那次却鬼使神差的打开广告，鬼使神差的下载了游戏，鬼使神差的迷上了克鲁塞德。不知不觉两年多了，活动一次没落下，克鲁塞德让我养成了七点五十分起床的好习惯，让我养成了责任心，无论是出差，蹦迪，我终于有了一个挂念的东西，一个两小时不得不check 一次的东西，一个因为绿圈暴跳如雷的东西。不知不觉充了一万多块钱，这是我人生唯一花巨款的游戏，说真的，对克鲁塞德是又爱又恨。无数次想弃坑，却始终欲罢不能。不知不觉快两年了，除了手机被偷的几天，几乎就没有漏过登陆，无论是谈合同，给朋友过生日，相亲，我都会风雨无阻地打开游戏完成任务。也登上过雕像，也下到过地狱。一切的回忆都是那么难忘，两年，谢谢你们给我带来的点点滴滴，和我一同成长。希望克鲁塞德永远不老，就像我对这个游戏用不腻烦～



Maouldsx

记得三年前一次偶然让我接触到了这款游戏，具体的细节我可能也记不太清楚了，当时市面上的手游大多都是花里胡哨的换皮游戏，但克鲁塞德战记却带给我不少惊喜，一款消块像素RPG手游乍一看可能在众多手游前不那么出众，但这或许是我玩过最“享受”的一款游戏。不得不说我的手游年龄至少已经有10年，从最开始按键机上的暗黑破坏王，到现在玩的游戏少说也有上百种了。不管是养成氪金，还是塔防基本上都是来者不拒，但不知从何时开始对手游的欲望没有曾经那么强烈了。是我那热爱游戏的心变了，还是说如今游戏市场正在变质，我觉得不管是谁都说不准。但直到我接触到了荷赛拉大陆这片充满故事和传说的地方，剧情向RPG游戏我玩的很多，我也从来不会跳过他们，毕竟除去这些是文笔策划们一点一滴的汗水写下来的以外，这也是扩充丰富游戏乐趣的一剂强心剂。若是说游戏玩法是一个游戏的框概，肉体。那么剧情就是RPG游戏的灵魂。不得不说克鲁塞德战记这款游戏在这两方面都拿捏得很好。不管是玩法还是剧情，个人都觉得是目前市面上的佼佼者。我曾安利过的几个好友都还在坚持着这个游戏，而且他们都是属于那种玩一个游戏玩不了几个月就会弃坑的那种玩家，我相信这是对一款优秀游戏的肯定。虽然我曾因为某些事情在荷赛拉大陆的旅途中下车了。但如今我还是回来了回到这能让人充满温暖的荷赛拉大陆。即使他改变了不少，但果然还是回忆中的他。最后希望克鲁塞德6周年能越来越好。

浩克澍

跨过山，越过海，荷塞拉里钓过鱼；
出过国，断过网，蹭着WIFI下过载；
结过婚，生过子，抱着孩子刷过票；
辞过职，下过海，会议室里抽过奖；
退过游，回过坑，花呗分期充过值；
熬过夜，通过宵，从没当过欧洲人；
也快乐，也痛苦，愿CQ再陪我一百年！

nepko一号機

CQ的第六年，我们经历了太多太多——着迷网wiki的倒闭、CN安卓服的关闭、第二期攻略组的毁灭……可以说，回忆里充满了痛苦与泪水。

但CQ的第六年，我们也看到了CQ做出了许多改变——夏日活动、全服40连、每个月不间断的活动、新的试炼模式、斗技场实装等等，游戏内容越来越丰富。平衡方面虽然略有欠缺，但相比以前已经好了太多太多；就连一直被玩家诟病的疲劳度太高，CQ也开始大刀阔斧的改革……

种种的一切，CQ都在向世人宣布，它正在往好的方面做出转变，相比18/19年的时候，好得太多。因此，我也很庆幸当初没有被CN安卓服关闭的巨大悲伤所打倒。转生到国际服之后，CQ的转变与进步也回应了每一个转生人的期待。

感谢CQ这么多年的陪伴，是CQ让我结识了这么多志同道合的同志，是CQ让我意识到世界上还有不求回报默默付出的黄金精神，是CQ让我在深夜里抢修wiki页面和数据时第一次意识到我并不孤独。

乘风破浪、砥砺前行，祝CQ六周年快乐。



獅子座流行雨

從當初進來玩克魯賽德戰記到現在陸陸續續也玩了快要五年了，從當初什麼角色都沒有到現在組成了一些能夠畢業的隊伍，遊戲過程中就算是零課玩家，也是能夠在這遊戲當中獲得一定了樂趣，從最當初的競技場3隻小光直接秒人到現在的該隱獅子觸手競技場組合，每個組合都是玩家自創最新的套路玩法，從最當初的只有白卷角色黑曼巴慢慢的過關斬將，到現在抽中了夏季限定腳色「瑪蕾」、「牛郎」、跟所有人都期待的秋季限定角色「楓」真的是一整個歐洲運，整個CQ陪伴了我整個國高中大學時期，其中還有一段時間帳號差一點點就遺失，幸好當初也是有寫信到官方去查詢，才所幸能夠將帳號取回，所以克魯賽德戰記真的是從小玩到大陪伴我童年的好遊戲！

mvm04

今年受到朋友邀請進入克魯的新世界，感覺到很多克魯的有趣玩法。身邊的很多朋友都非常頻繁的更換遊戲，但是克魯到現在還是留在手機當中。和那些熱門的遊戲對比而言，克魯賽德的優勢可能就是我們玩家所謂的佛心，不管你是沒有時間的上班族或者是閒暇時間較多的學生或是其他職業人士，都可以在克魯當中找到屬於自己的遊戲樂趣，如果是其他遊戲，可能會固定要求你在某些時間要登錄遊戲或是完成某些動作才能夠獲得遊戲獎勵，這種強制性的要求基本不會出現在克魯賽德當中。

之前也曾經在幾個遊戲之間來回玩耍，但是有些遊戲對於非農夫而言實在是太痛苦了，克魯賽德提供了一種相對輕鬆的遊戲方式，並且遊戲當中的多樣性組合有時產生讓人意想不到的效果，這應該算是在克魯賽德當中所獲得的最大的樂趣。

當然在未來的遊戲當中，希望能夠和更多有趣的內容聯動，並且嘗試開發更多樣性的遊戲關卡或是活動，幫助玩家開發更多的英雄玩法。雖然現在的遊戲內容對於新手來說同時具有一定挑戰性和娛樂性，但是我希望官方能夠開放更多的內容讓玩家自己探索。最後希望小綠圈能夠在未來更新之後消失的快一點～

Zhao959

回想之前自己進入克魯賽德世界已經是4年前的事了，但是不管是在過去還是現在的時空背景下，這款遊戲都一直以“獨特的遊戲性”和遊戲設計者跟遊戲玩家相對優良的溝通吸引人。雖然在手機端的遊戲市場競爭越來越激烈，但是很多遊戲都是以其他遊戲為基礎進行“改良”，而不是在保有原本遊戲獨特性的同時去嘗試開發新的遊玩方式，相較之下克魯賽德雖然在遊戲的特效技術層面稍遜一籌於那些3維遊戲，但是其堅持遊戲特性的信念相信也是衆多老玩家願意緊緊跟隨的原因之一。

近年對於玩家的意願調查重點是遊戲性和疲勞程度，在這一點上早已成為所有遊戲共同的老生常談，克魯賽德也一直在開發和玩家意見中間做出決策平衡遊戲，從一開始的手動釣魚，到後面的掛機釣魚，同時也嘗試在競技場方面做出一定的改變，但是PVE競技場的部分要改變傳統的模式現實的結果是比想象中要不容易，而且引起玩家一定的多元討論。同時因為新的討伐和挑戰關卡的出現，以及鬥技場的存在，要在英雄之間做到相對平衡想必也讓數據處理人員傷透腦筋。不可否認的是很多遊戲都在朝自動化或是簡易的方向發展，嘗試通過減輕玩家在獲取某些資源時引起的疲勞感，但是毫無疑問如果做出這些舉動往往會讓遊戲失一些本身的意義，雖然克魯賽德的資源獲取存在較長的時間間隔，但是烘焙、種植的有趣設定其實也是當時設計遊戲人員的心血和汗水，所以在這種趨勢之下，克魯賽德要抉擇未來的發展方向，面臨一定的挑戰。當然，在這裏希望遊戲開發者能夠和玩家之間達成一定程度的共識，這樣才能夠讓遊戲長遠的發展下去。



七罪之怒

自從工作上上了軌道，在崗位上，有了點成就及小小的心得後，一直以來都熱愛遊戲的我才驚覺，自己越來越沒有遊戲的時間及權利...這就是長大了嗎？這就大人的世界嗎？我這麼問我自己...但回想起下定決心要有所成就時的初心，不就是為了要有能力承擔一個家，因為...我想結婚了！

本想這樣也好，把重心都放在工作上，是不是就能比預期更快的達到目標？更快的成為我想成為的人？擁有足夠的能力承擔一切！不過才幾個月過去，我發現因為升了職，責任也愈加龐大，而這讓我每天不只拖著疲憊的身軀日復一日的工作著，更讓心境陷入負面的循環。我開始重新思考及規劃我新的生活模式！再次的把熱愛的遊戲納入了規劃裡，作為一個壓力釋放的選項。而就在這時，我遇見了「克魯(CQ)」！

因為必須配合工作的我，放棄了原本熱愛的MMORPG遊戲類型，改尋找遊戲時間較短，且可以隨時結束的RPG類型，最後在眾多遊戲中，選擇了CQ，也徹底愛上了CQ！CQ不管是在遊戲類型上或是內容，都大大的符合我的需求，既可以隨玩隨停、操作簡單，角色人物更是可愛又不失特色的像素風格！故事劇情也是豐富且不枯燥，而且還有釣魚系統，讓我能上班時掛掛釣魚，要遊玩時，再用魚幣換得充裕的資源，享受美好的遊戲體驗，不會因為幾天沒玩而跟不上其他玩家！

現在我依舊努力向我的人生目標奮鬥著，只是有了CQ的陪伴，讓我在工作之餘也享有美好的遊戲，我非常感謝我能夠遇見它！也希望CQ能夠越來越好，帶給所有玩家更棒的體驗！不管是遊戲內容、活動、合作，都感謝製作團隊的用心！最後也預祝「CQ-克魯賽德戰記」六週年快樂！

信濃藤四郎

之所以能夠毫不間斷地玩克魯賽德戰記，主要是被劇情的完整性吸引和期待，不管是哪一個角色都有各自的故事，而這些人的故事彼此環環相扣，就變成更大的世界觀。自己每練完一個角色就能得到一點點成就感，雖然對自己來說全部的角色都練完是天方夜譚，但正因為這樣，才有繼續下去的理由和動力。希望以後也能一直持續著下去！

kdess

克魯賽德是我回鍋好幾次的遊戲，至於回鍋好幾次是因為克魯賽德比起其他手遊來得相對佛心，其他手遊動不動就要花大錢才能玩到全部內容，而且這次回鍋看到克魯賽德的製作團隊有想要把它變得更好玩，也就慢慢的繼續玩下去，現在也玩到後期了，每天上去打打競技場的票卷，解解任務，想起前幾次剛回鍋什麼資源都沒有，光要過挑戰1都很困難，上網看別人如何過挑戰，需要哪些隊伍才能過，怎麼配置等等，還好遇到一些熱情的玩家幫忙帶討伐農到了一些基本刻印，在去打挑戰慢慢的農資源，時間久了挑戰再也不是我困難的活動，後來出現了普勾斯的活動，這個活動對於剛回鍋的我還有些困難，主要是角色不夠多，後來幾次的普勾斯也就打過了，想起來克魯賽德真的每個禮拜都有活動送資源等等，不用花大錢就能玩的輕鬆，只是相對用的時間可能需要比較久一點，還有今年剛開的試煉真的有難度，但也因為這樣更會去找資料，或者參考別人的配置，還有消魂手法才能通關，雖然開了幾次試煉都沒有一次打到12關過，但也因為裡面可以兌換的資源不錯，也就更會想辦法打過拿到更多的資源，還有現在克魯賽德對於新手起步給的資源相當的多，這個我覺得很不錯可以吸引新的玩家進入，現在最期待的就是出了什麼新角色，或者又出了什麼新的合作角，最後希望克魯賽德能夠越來越好。



淡紫色幽靈

非常好玩的遊戲，簡單的畫面不簡單的玩法。角色技能千變萬化，專武能力各有不同，戒指種類品項繁多，但是戰鬥畫面卻走的是極致簡約，沒有太過華麗的特效不會造成遊玩眼睛不適，但是依據角色的各種配合卻能夠千變萬化。簡單的好遊戲不用過多的言語就能深深的吸引喜愛的玩家，或許稍有不滿，嫌貨才是買貨人，每位玩家的支持和鼓勵都是給製作團隊繼續創造好遊戲的動力。一句話 CQLOVEU!!

TBIN

想當初從2014年就跟朋友們一起入坑克魯賽德戰記，那時候還不叫這個名稱，叫三消騎士團。首次遇到的副本活動就是聖誕節，那時候副本不好刷到角色，聖誕角竟然會比一般的角色還強，你敢信，當時的競技場人手一隻，之後隨著改版更新，出現了某某角色戰記這個名詞，著名有羅蘭、梅、子娜，之後大改版是專武系統，那時候勸退不少玩家，因為太難入手，敲到的屬性不對，玩家要打靈魂要塞好幾天才能敲出一把。在來的大改版就是繼承系統、競技場大亂鬥、果實系統、領主系統、挑戰系統、刻印系統、任務排名系統，繼承系統出的這時又勸退不少人，朋友也陸續的退坑了，當然隨著遊戲更新後，一些不便利的系統都方便起來了。釣魚系統、麵包、靈魂要塞、鐵、碎片、果實，這些取得來源都很廣，雖然身邊的朋友沒在玩，我還是會玩到關服的，也感謝克魯賽德戰記這6年來的努力!

香腸桿菌

其實我加入克魯的時間也不過短短5個月，雖然很久很久以前有碰過，但當時要考大學所以很快就刪掉了，而現在偶然又再一次相遇到，這大概就是緣分吧。克魯在手遊裡面算很老了，對比動不動就打一大堆廣告的新手遊來說，克魯真的很容易被新玩家忽略，而剛入坑時爬了一點攻略，發現最多人討論的時期大概是在2-3年前，現在台版的攻略文章區問則淪為回鍋健檢集散地，討論聲量遠不及過去巔峰時期，自己體感目前在克魯的活躍用戶大概就是1-2萬人，其實真的不算很多。但這不影響克魯吸引人的地方，事實上克魯的玩法在現在看來還是相當獨特，雖然玩家很少，但看到還在玩的前輩仍耐心的幫新玩家或回鍋玩家健檢時，或是大佬們再每次新關卡出的時候火速發上來的攻略文時，或多或少會被他們仍熱愛這個遊戲的熱情所打動，這大概是這個遊戲裡額外傳遞出的另一種人情味吧，我想這也是我不知不覺也玩了5個月的原因。6週年對我來說是我的第一個週年，希望這個陪了我走過一些歲月的遊戲能夠長久。

Sagamat

又迎來了一個新的週年慶啦！恭喜克魯賽德戰記六歲了，帳號的產生日期也默默的往2100天靠近，一年的時間過得飛快阿，這一年間發生了許多大大小小的事，對許多人來說這一年並不好過，2020年徹底改變了人們的生活方式，不過還好，克魯賽德戰記雖然也有所改變，但她也一直都在我們身邊，一年之間克魯賽德戰記過了2000日，即將迎來六週年慶，多了很多新的活動、故事、系統、關卡以及最重要的新英雄，艾莉終於回家了QQ，我們親愛的小賽拉也終於有消息了，開心！年初自己還是紅色框框時，訂下的目標是希望能在今年內升為藍色框框，如今也只剩一步之遙，絕對能在今年內達標，接下來的目標就是繼續拼到最高級的藍框，然後與克魯賽德戰記一起迎接下一個週年慶，七週年，大家要一起七起來！我愛克魯賽德戰記！我愛一起遊玩克魯賽德戰記的各位！希望在接下來的一年之中，克魯賽德戰記能越來越好玩、越來越豐富有趣，能夠吸引更多，不論是新玩家或是老玩家，一起進入海瑟拉大陸的冒險故事裡！

mumph

I remember sitting in bed one day after school, browsing some YouTube videos and noticed the same ad playing over and over again. It was the 2014 Crusaders Quest ad. At that time, I wasn't really into mobile games but I gave it a shot because the graphics were cute and the soundtrack was banging. I shared it with a friend, who shared it with other friends, and later my friend group was hooked on it. I remember when we would wake up at 7:00 am to go to band practice, we would all talk about what kind of breads we got from the bakery (back then when getting a Macaroon was the dream), if we got any D'Artagnan's from the dungeon, or 6* weapon drops from the world bosses. It was a great feeling to get excited over the little things like that looking back. Sadly, most of my friends have moved on from CQ, but some pop in once in a while to check out new content. I myself would also have had some breaks in between content but I always find myself falling in love with this game again. It's amazing to see how much this game has grown over the years. There have been so many new features added in regularly and I find myself with every major update, there is something new to strive towards. Crusaders Quest will always have a place in my heart as the best mobile game I've ever played!

Munbuns

I'd say my favorite memory is when I not only managed to pull Vesper (my favorite mage), but finally maxed her out along with her SBW. I was so happy to be able to see her art as well, and she was just as cute as I imagined! She's still my account character to this day.

Kobaiy

My favorite Crusaders Quest memory was when the Eto Rangers Crossover Events started when I begin to play the game. I have collected almost all 13 characters, have at least 3-6 copies of Drago, Hols, Urii, Nyorori, and Monk. It felt so much fun playing with characters that haven't been in any media since the mid 90's. Another one that I loved was when I got one of the secret units, Mare. I didn't even know she was a secret character until I looked in the heropedia. She helped so much near the end of the latest story mode chapter. I can't wait to see what future events and ideas the game has to offer.

AU2580

My favorite memory of Crusaders Quest was playing with a bunch of friends in high school during our classes. We would all talk about new characters we had and who was the best team at the time! Talking to them now, nearly 5 years later, it's crazy to talk about how much has changed since those early days of CQ!

AHandsomeCat

I remember starting the game a few years back when Memories of the North was the final Scenario chapter. Dionemesis was impossible to kill back then, imagine that! I love how the game had progressed since then and how many events there are. I also absolutely love the new seasonal heroes. I just think the game is amazing!



Sienicki

So, this memory was like a long time ago where inheritance wasn't a thing yet. During that time, you would often encounter the Arita, Rochefort variant like Arita, Rochefort, Victoria or Arita, Rochefort, Melissa. Of course, when I was first started, that was the team that I gunned for. When I got it, it was really fun to use in the colosseum because you just one shot anybody. However, it got bored really quickly because I was using the same team every single time. So, I decided to just go off-meta builds. That was a lot of fun. Of course, these teams do not have as high of a win rate compared to the Arita Rochefort variant, but it was something new. I remembered using Wolfram with Bella and just watch her one shot everything in a split second. But because this is a long time ago, I lost the account. But I started a new one and I'm still going today. I hope this game would continue in the foreseeable future.

satd

I have two memories about the game that I am most fond of.

First, it was through Crusader Quest that I was able to bond with my brother. He and I were never really close with each other, then one day, my brother's friend introduced us this new game called "Crusader Quest". He and I joined the game at the first Guilty Gear collaboration, since then we were inseparable. We would join each other in Raids when Weapons World bosses were a thing, in Manacar, and in Camilla. That was the good ol days, and I will cherish those days forever.

Second, the game helped me connect with new friends. I never knew an RPG game would help me find such incredible friends. We would go over to each others' homes, trying to pull the new and hip Heroes or that elusive collab Hero, hanging out, talking about the things that are happening in our lives. Those moments helped me in my most troubled times.

Thank you CQ dev team for such a wonderful game, for helping me bond with my brother, for helping me make those lifelong friendships. Thank you so much! Best wishes.

AlastorD

During the year 2015 to 2016 was the year where I had to serve mandatory national service for my country. Toughest years of my life with nothing to look forward to. One of my fellow soldiers chanced upon this game when it first started out, and it gained instantly popularity among us for the retro 8 bit graphic gameplay.

When the going got tough, this game gave us bits of motivation to look forward to when our field missions were over. It not only strengthened bonds between my peers, it improved our overall camaraderie as well. One of our favourite past times after missions, getting our minds off from field situations.

Though, all my peers have left the game and I recently got back in the game, a sense of nostalgia fills my heart and mind, and I am glad the game is still going strong and well.

1000 characters aren't enough to pen my heartfelt feelings through the years. Nonetheless, Happy Anniversary, wishing here for more to come. Thank you for being part of my fond memories.



yugi345

My favourite CQ memories have definitely got to be the anniversary events. I enjoyed the Lednas Ball and the server wide ARG last year. The climax of the Lednas Ball event gave me the chills and made me appreciate her more as a character. Working together with other players to rescue PD Sungmin was definitely a blast.

Yui4ever

If I have to choose, I'd say my most favorite moment I've ever had with Crusaders Quest was during the 5th Anniversary event. Back then, I used to get up early every day in the hope that I would be the first one to solve the question and get on the leaderboard. Nonetheless, I couldn't compete with everyone else, it took me too much time to have answer for the puzzle. There seemed to be no chance for me to achieve a slot on the board until a miracle happened. On the last day of the event, after knowing that the first answer was THANKSALOT, I figured to myself that the second part should be something that devs want to say to their players and it had to come after "thanks a lot". The first thing to appear in my head was "I love you" and I decided to try the answer. To my surprise, the answer was actually ILOVEYOU!!! I couldn't believe what just happened, my heart literally skipped a beat. To be fair, it was the most wholesome moment I've experienced with CQ. I'm proud that I'm the first one to have Anesidora. For me, Crusaders Quest has been an emotional roller coaster: I surely have been through hard times but there were also lots of moments that are amazing enough to make me forget about it. I'm really looking forward to our 6th Anniversary, hope that there will be even more fun than last year! As always, thank you from the bottom of my heart for everything, CQ!

cloth720

私がクルクエを開始してから、およそ一年半が経過しました。早いものですね。プレイ開始当初は時空の記録システムが存在しない状況だったにも関わらず、

- ①開始から100日は無課金で遊び、最低限金色の枠を達成する
- ②そのために☆3以下の通常勇者と昇級勇者を100日以内に集め、団のレベルも100まで上げる
- ③ただし攻略のヒントについては、各キャラクターへの寄せ書き以外見てはいけない

という厳しい目標を勝手に自分に課し、モチベーションを維持していました(まさか本当に達成できるとは思いませんでしたが...笑)。

ただし、この目標が達成できたのは、一重に鄭成功の兄貴のおかげでした。兄貴加入前は決闘コンテンツに非常に苦慮していましたが、加入後にはこの状態が全く解消され、それに伴い団員も増加、私のモチベーションも最高潮となり、無事目標達成できたのです。現在我が団の宿舎には歴代の団長たちが日々会議を行なっていますが、もしも今後現在のメンバーが総入れ替えになるとしても、鄭成功の兄貴だけはいつまでも皆を温かく迎えてくれることでしょう。



ぐっちいー

昔からドット絵のゲームが好きで、スマホでもドット絵のゲームがないか探していたところ、クルクエを見つけました。インストールして早速始めてみると、これまで見たことがないゲーム性やかわいいドット絵のキャラクターに惹かれ、ストーリーも細かいネタが散りばめられていて面白いなあと感じました。これからもプレイしていけたらと思っています。

Norla

僕はCQをぼちぼちやっていた。

競技場では最高記録は5%に入り一回きりでしたが、第一回と二回の釣り大会で5位以内に入った。その後の釣り大会では5%でも精一杯でしたが、いい思い出でした。

ネメ

リリース当初のクルクエは、アプリ起動時のローディングに3分以上掛かっていました。(端末の性能にもよるとは思いますが。) 一旦、別のアプリを操作してクルクエに戻った際、クルクエのアプリがタスクから落ちていた時は、「ああ、やってしまった…」と、へこんでいました。今ではローディングにそこまで時間も掛かりませんし、ローディング中も「パンドラがハスラーの記録を読んでいます。」とか、「ブリジットがショップの物を陳列しています。」など、楽しめるようになったなあ…と、クルクエの進歩を感じております。

おたかす

初めてプレイしてからドット絵の動きと流れてくるチェーンを押すことで反応するキャラと掛け合いに魅了されて数年…強くなっていくにつれて面白さも増していきました! 離れた頃もあったけど、復帰してからいろんな人にアドバイス貰ってまた戻ることができて良かったなーと思います。

愛着湧くキャラもできたりして、自分でオリジナル勇者を考えて初めてドット絵で作ってみたりもしましたw
オリジナル勇者コンテストにも投稿して優勝は難しかったのですがRTを貰えたのは嬉しかった思い出です。
最後に、クルクエ6周年おめでとう!!!!

雪だるまxoxo

クルセイダークエスト6周年おめでとうございます!

私がクルクエをインストールしたのは高校3年生の時でした。今ではもう子持ちの母になってますが、まだまだ楽しんでおります。あれから、何度もアップデートを繰り返し、色んなスタート画面、ダウンロード画面、新勇者にイラストなどたくさんの楽しいコンテンツが増えたことで、6周年も迎えることができたのだと思います。

初めはなかった超越武器を最初に装備したのはビビアンでした。ビビアンとは沢山のストーリーや決闘場で戦い、クリアしてきました。そして、アリアと契約し、出会い、アリアをどんどん好きになっていき、この間のアップデートでの上方修正はとても嬉しかったです。これからもアリアとの思い出を沢山作っていきたいです!しかし、ビビアンとの思い出もあるのでビビアンの上方修正も楽しみにしております。

そして、クルクエを通してつながっていった方々には今でもお世話になっています。もっともっと成長していくので見守っててください!



タリムス

クルクエに出会う前の2015年のある日のこと。長く遊んでいたゲームのサービスが突如終わり、どこか胸にぽっかりと穴があいたような悲しい気持ちになっていました。ある日突然行き場を失ったかのような虚しい気持ちに襲われていた時に、たまたまGooglePlayでクルクエを見かけました。ドット絵のキャラがとても可愛く、なんだか面白そうだしちょっとだけ遊んでみようかな?と軽い気持ちで始めました。本当に軽い気持ちでクルクエを始めてみましたが、まさか長い月日が経った今もなおクルクエ熱が冷めずに遊び続けているなんて最初は想像もしていませんでした。魅力あるキャラが数多く登場し、楽しいクエストやイベントが定期的に開催され、今もなおクルクエ熱は熱く、そして決して冷めることはありません。

2020年の今の方が楽しんでいる気がします。また、リリースされてから時間が経ち忘れられてしまいそうなキャラを、改編という形で再び最前線で戦えるよう強化してくれるのは本当に嬉しいです。中でもカオリは私にとって思い入れのある勇者ですが、最前線でも戦えるほどに改編してくれるなんて夢にも思っていなかったので本当に嬉しかったです。今度はどんなキャラを強化してくれるんだろう?と予想するのもクルクエの楽しみの一つです。こんなにも楽しいクルクエがこの先もずっと進化を続けながら継続してくれたら嬉しいです。

かやのん

いつも楽しく遊んでいます。

クルクエはいつもチャット機能で色んなプレイヤーと攻略情報を交換したり雑談したりするのも遊び方の魅力の一つで、たくさんのプレイヤーに助けられ、また自らも助けになれる事が日々の思い出に積み重なっていきます。他にも印象深かったのは、当時とても攻略出来ないと感じていた挑戦コンテンツをクリア出来る様になった時です。あの時の達成感はとても心地の良いものでした。

最近では、アリーナの改修で以前より遥かに戦略性が増した事でしょう。毎週マスターリーグに到達するまでプレイしています。今のアリーナはそれ程に楽しい!私の戦績を見て、私のデッキ構築を参考にさせて欲しいとチャットで声をかけてもらった事もあります。頑張って良かったと感じたとても良い思い出です。これからもこのゲームを楽しみたいと思っています。

raluto9999

今年はクルクエで嬉しいことがありました。私が一番好きな勇者であるカオリさんの調整です。私はひよっこの時にカオリさんの戦いに惹かれ、好きになりました。しかし環境的にカオリさんの火力じゃ厳しくなって使う頻度も減っていました。

だけど今年の2月に調整が入り、扱いやすくなり、強力な火力も手に入りました!今では様々なステージで活躍しています!カオリさんと共にストーリーや挑戦を駆け巡ることができてとても嬉しい!運営・開発者様、本当にありがとうございます!!

swoma

早いもので、このゲームを初めて4回目の周年を迎えました。今周年で一番変わったのはゲーム内チャットが整備されたことで、沢山の勇者団長と知り合えたことです。

Twitterをやらない民としては中々他の勇者団長とコミュニケーションをとる機会が無かったのですが、今年度はそれが一変しました。新規実装の勇者の話題、挑戦・討伐・試練といった高難度コンテンツの攻略情報交換、勇者団ランク昇格のお祝い、たわいもないことなど、様々な話を交わすようになりました。一人で黙々と、からみ込んでガヤガヤと。この変化が今周年の1番の思い出です。



THE ART OF CQ

Unforgettable works

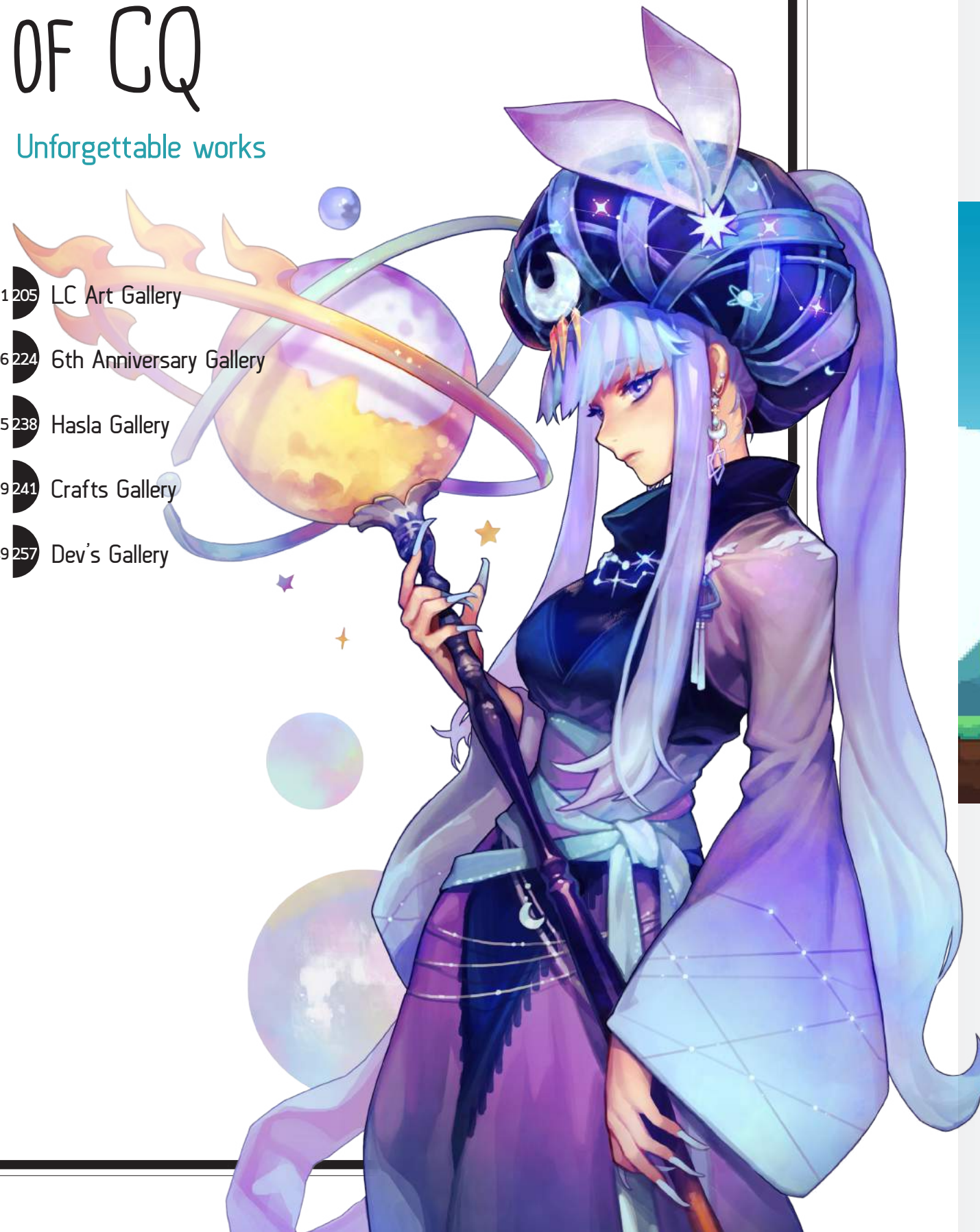
71205 LC Art Gallery

206224 6th Anniversary Gallery

225238 Hasla Gallery

239241 Crafts Gallery

249257 Dev's Gallery

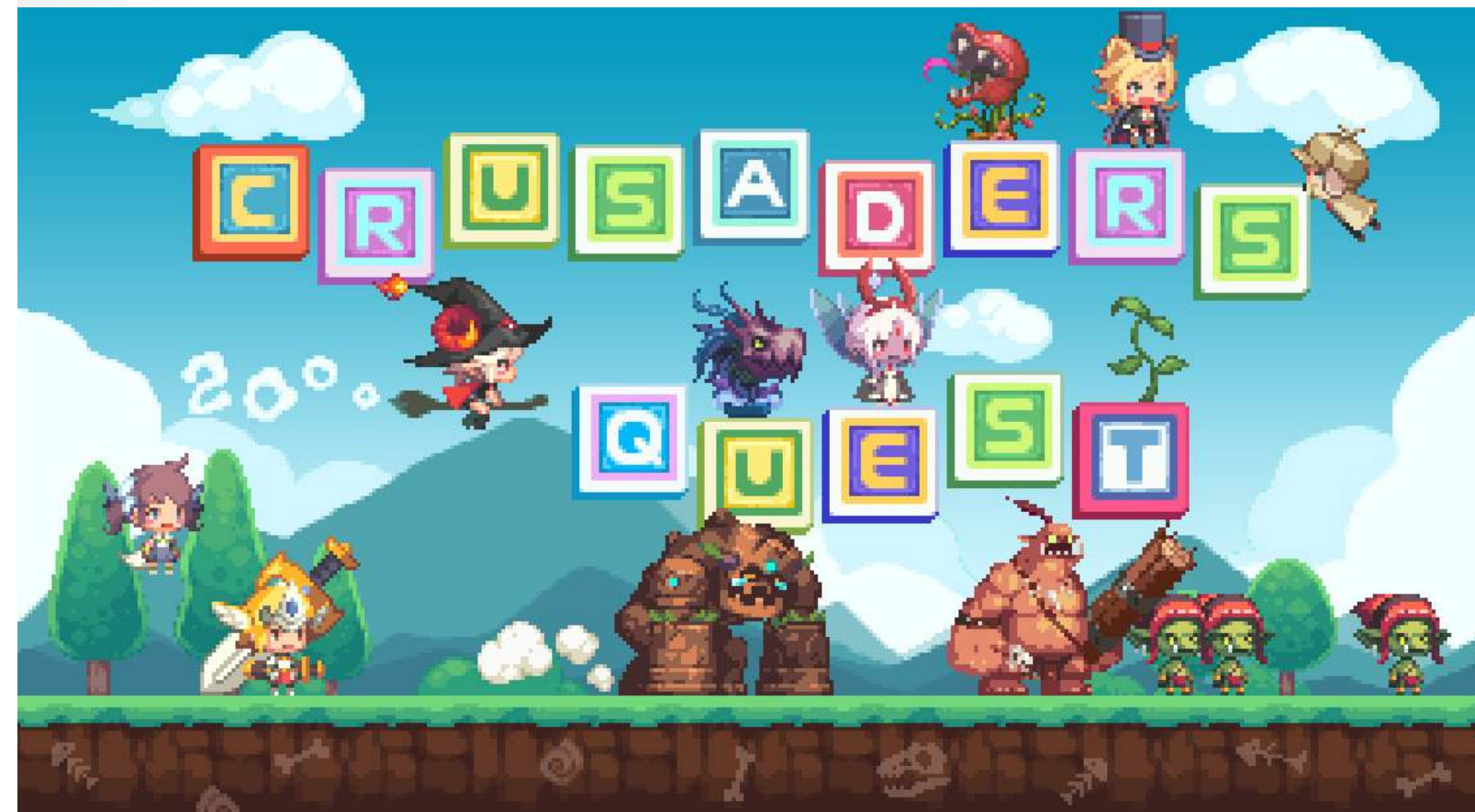


CRUSADERS QUEST

LC Art Gallery



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

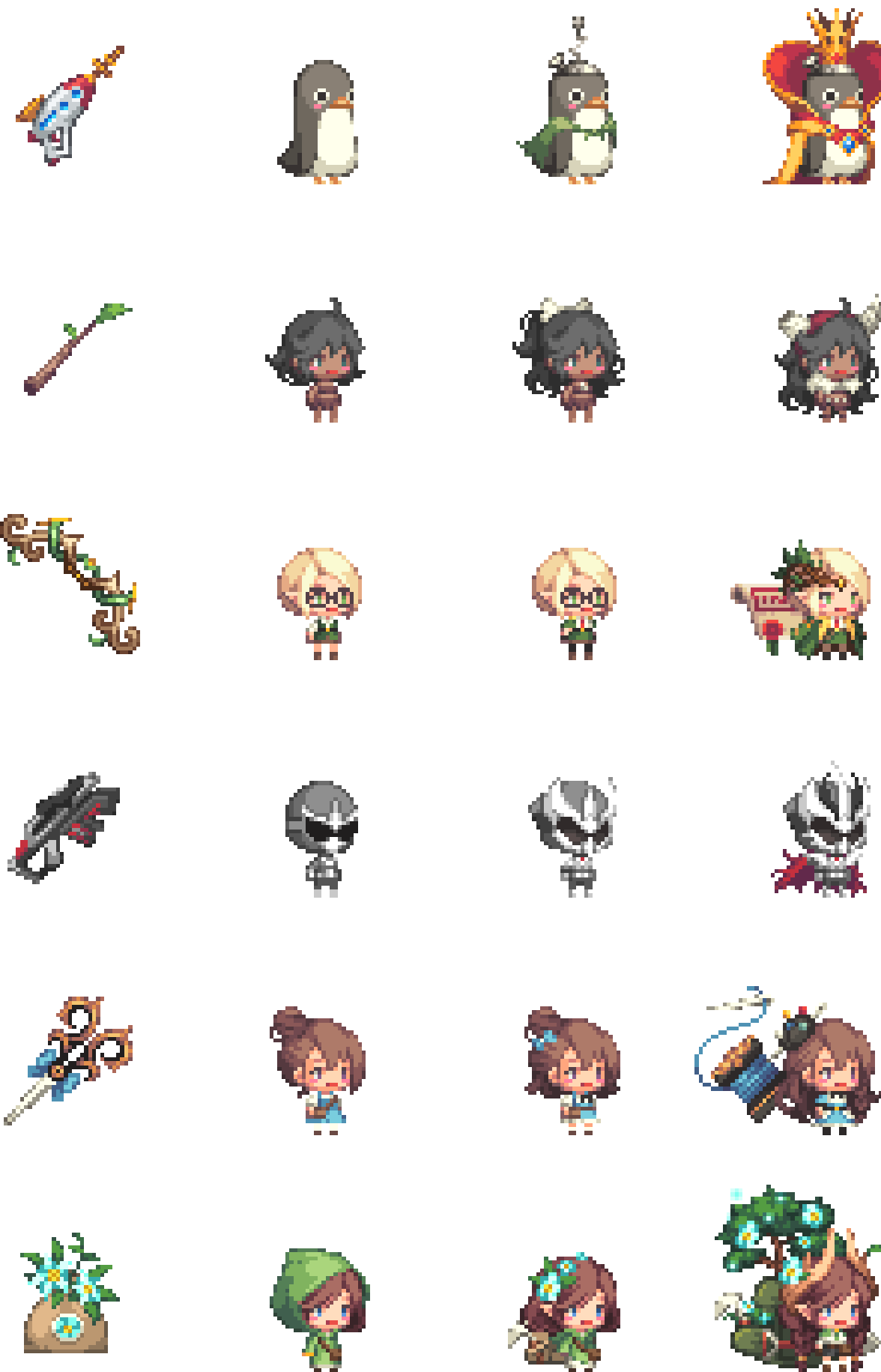
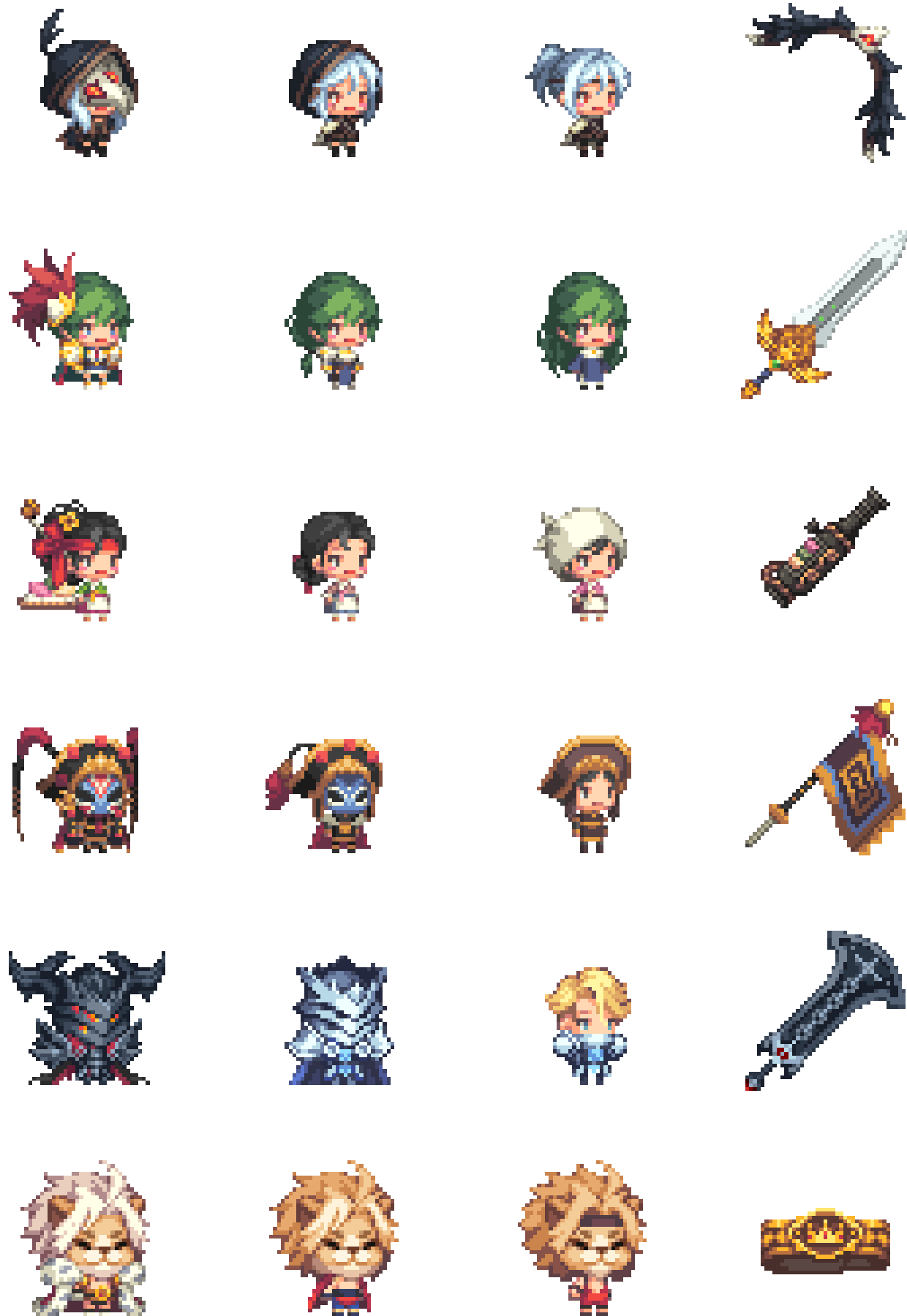


Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs 

❖ CQ Dev Studio Pixel Art



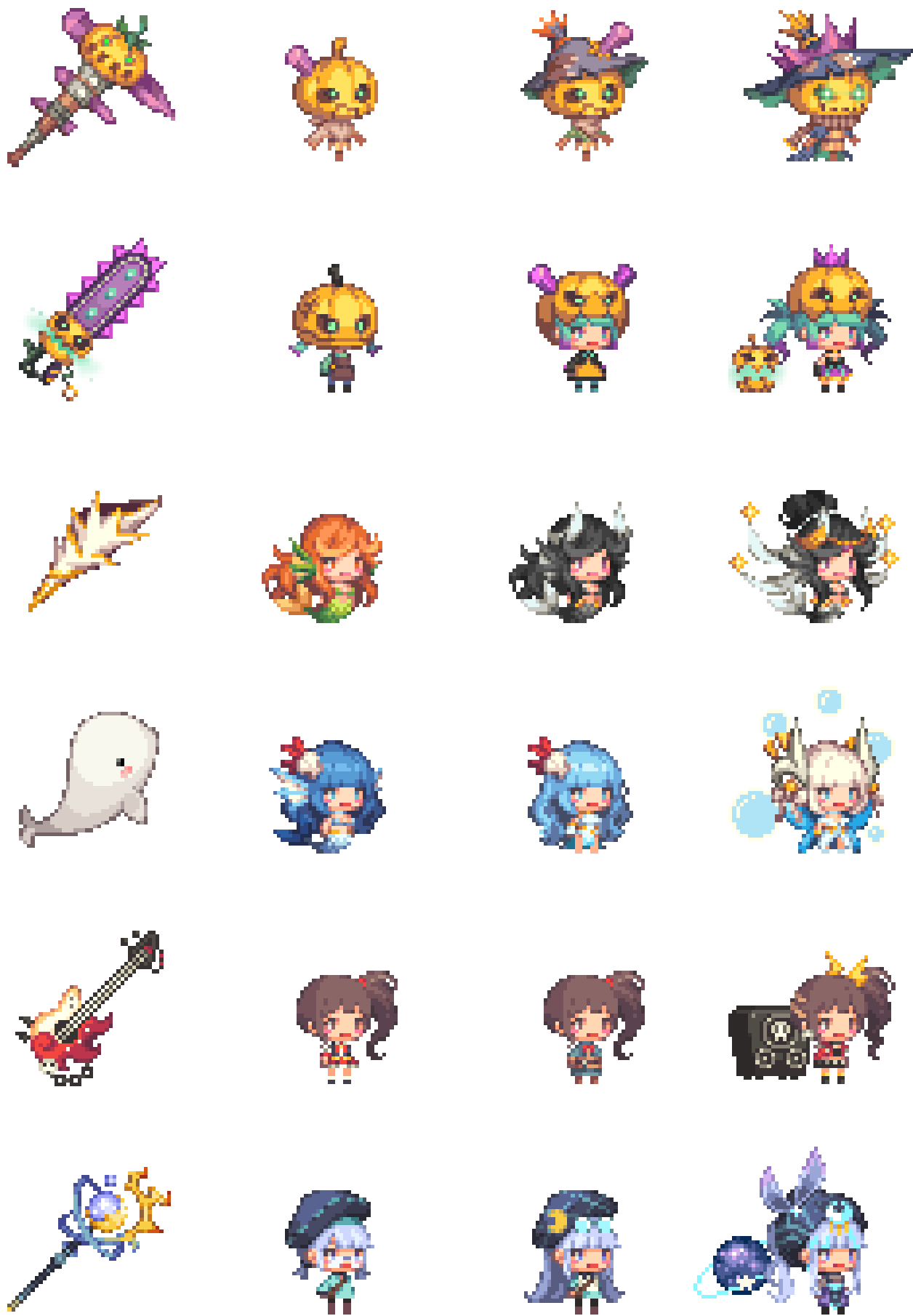
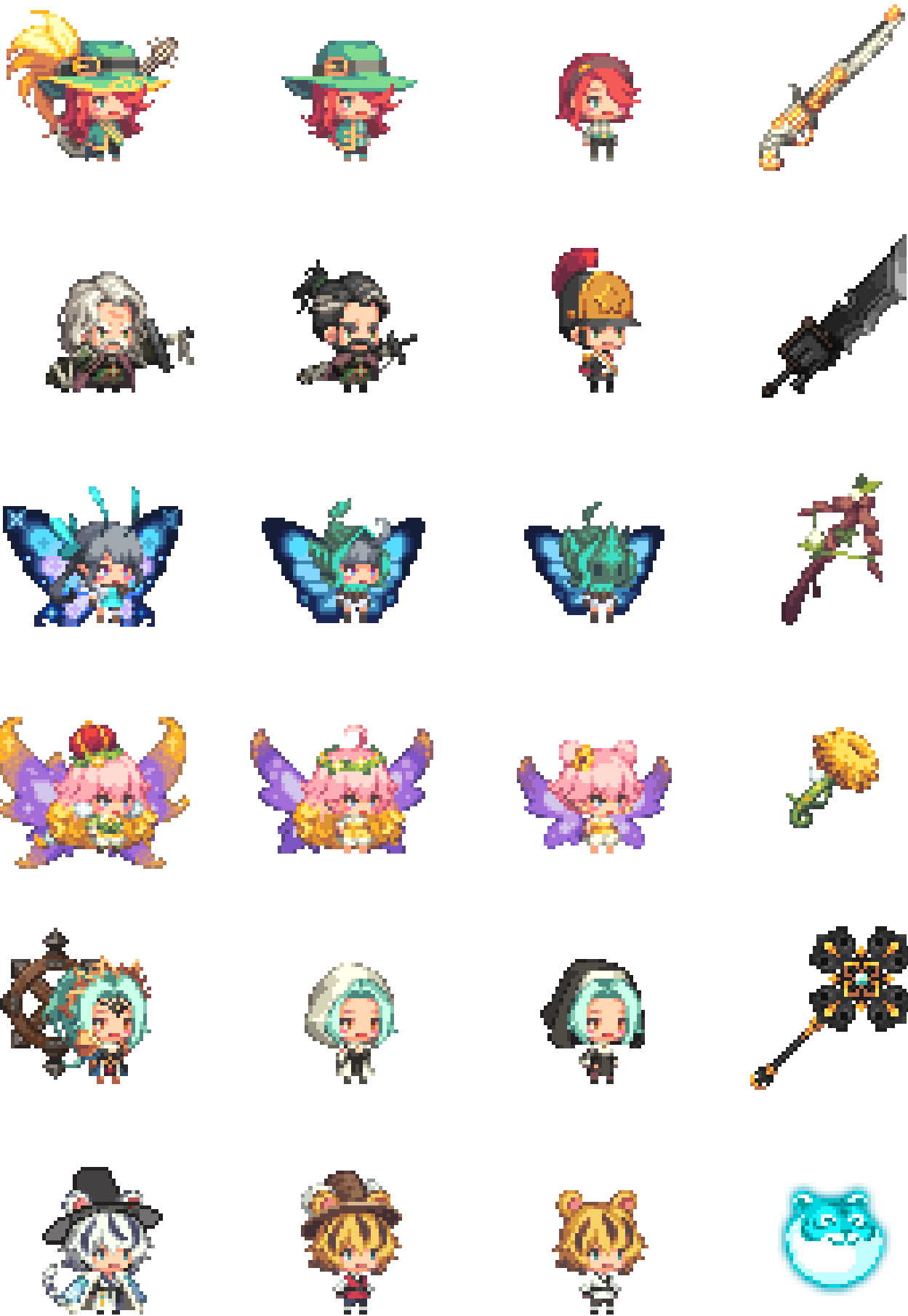
Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs



Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs



Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs



Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs





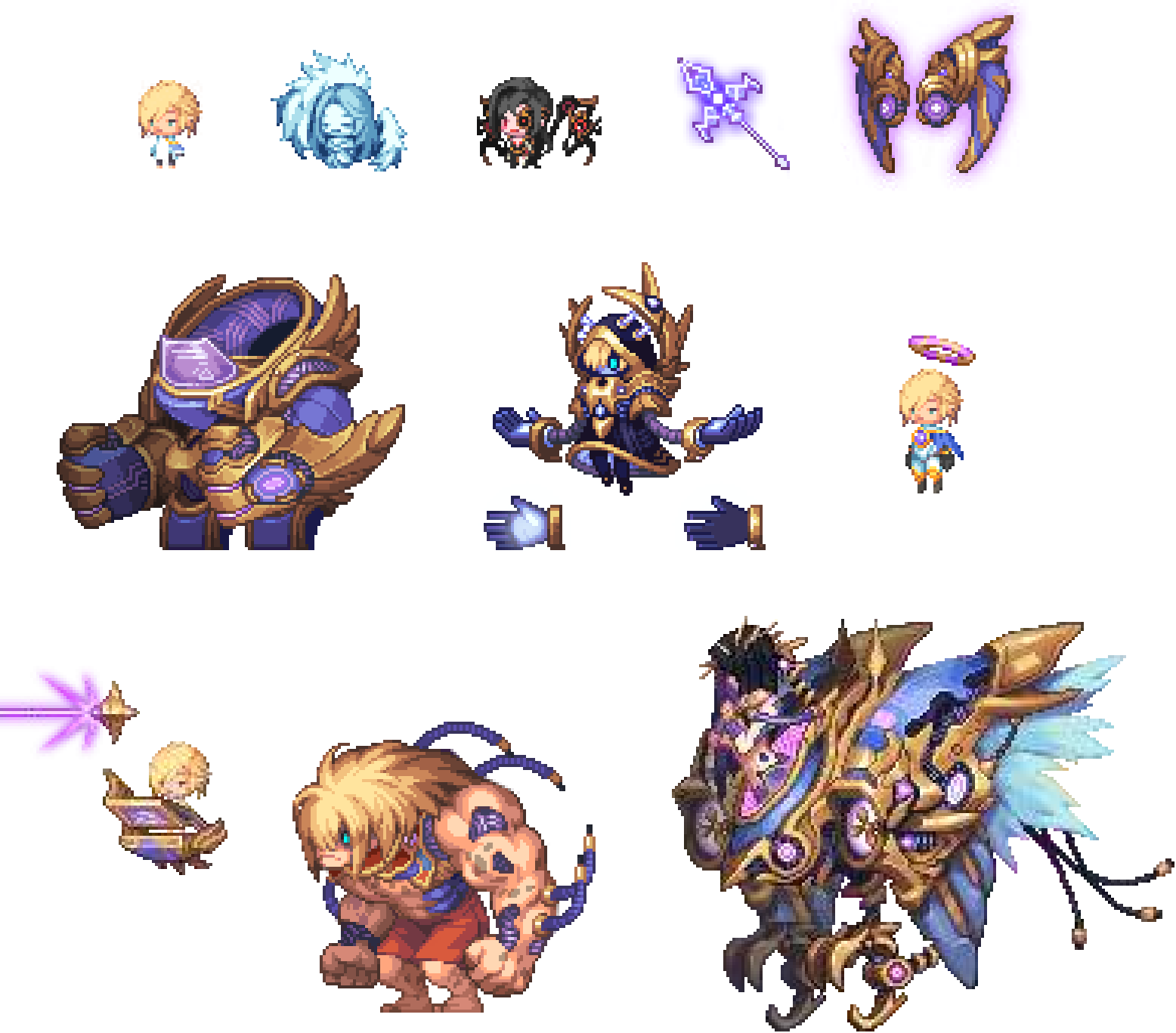
Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs



Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs



Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs



Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs

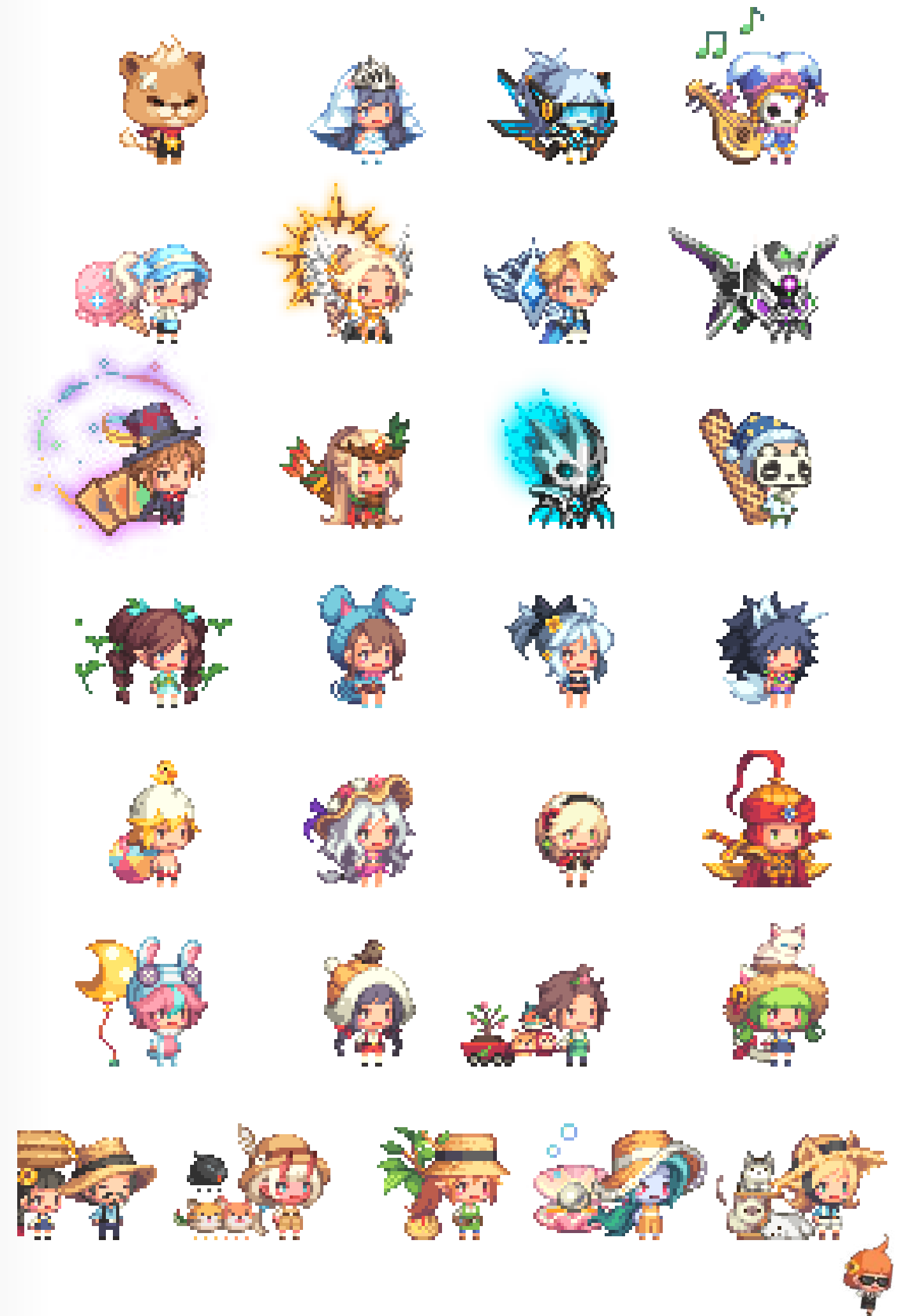
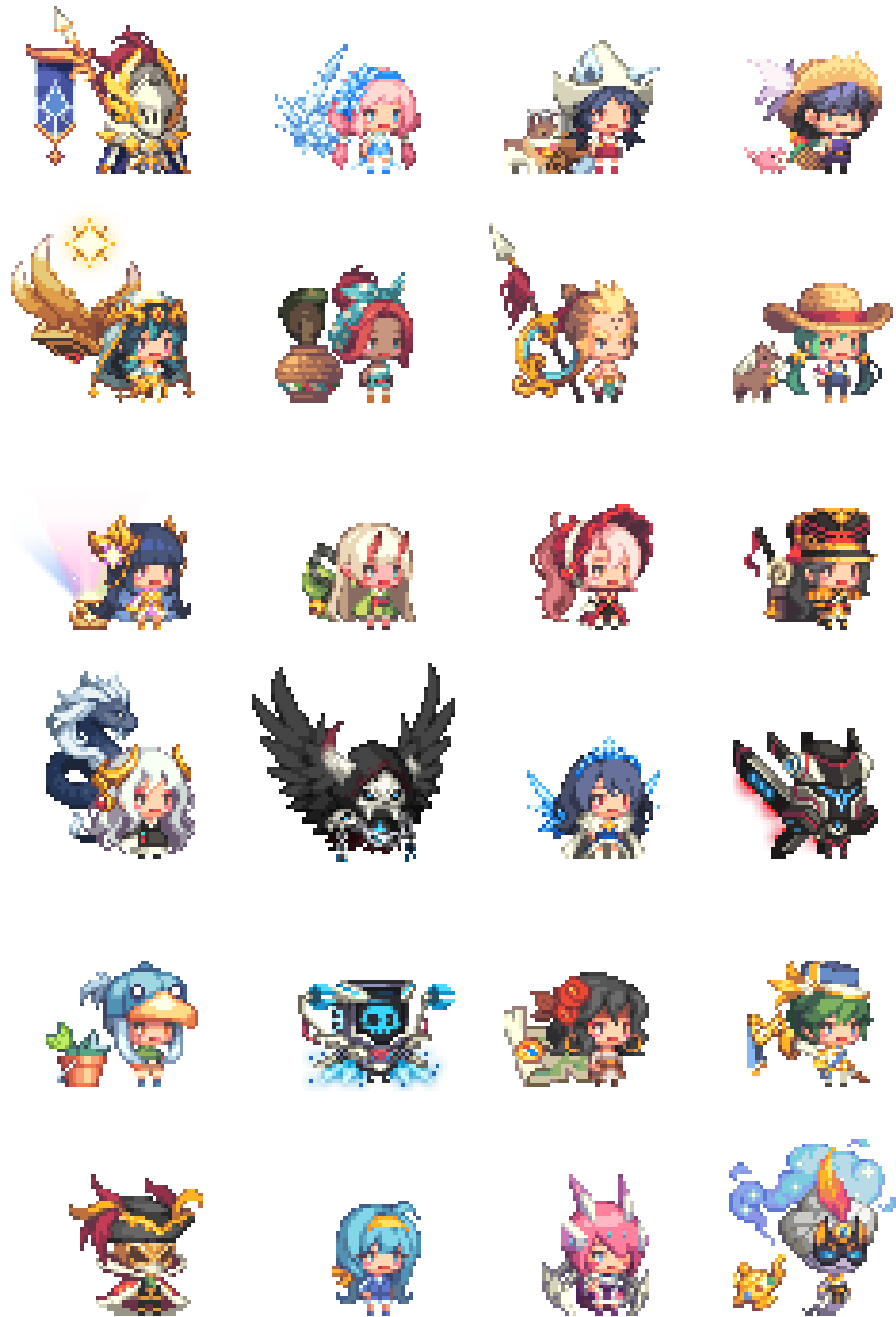


Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs

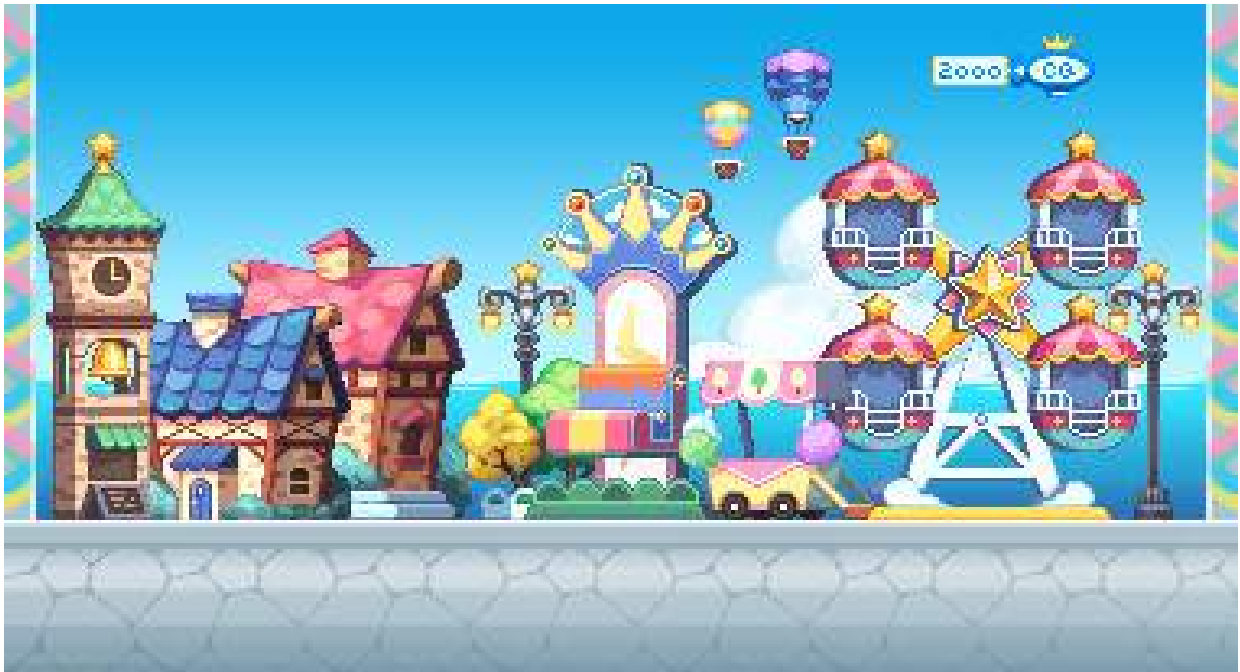


Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs

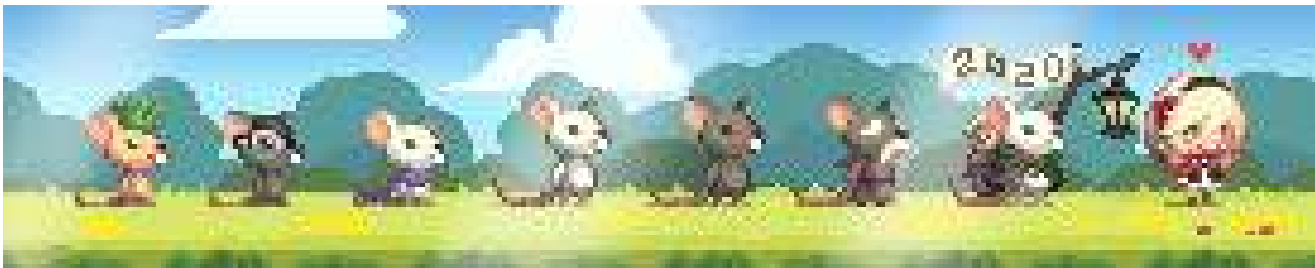




Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs



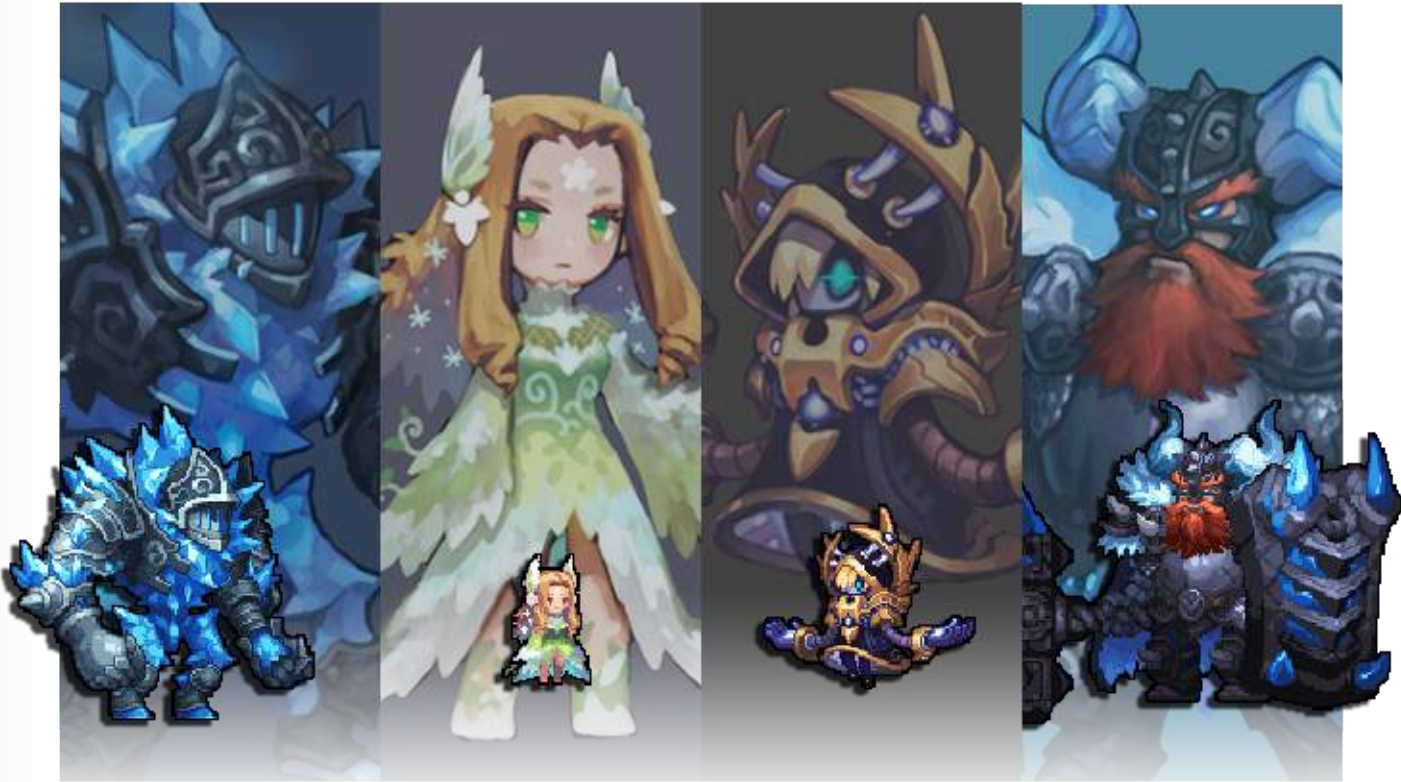
Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs



Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs



Sanche | Deco Kim | Sian | Sunny | Racs





Deepsea

✦ CQ Concept Artist
Dancing Machine

2D



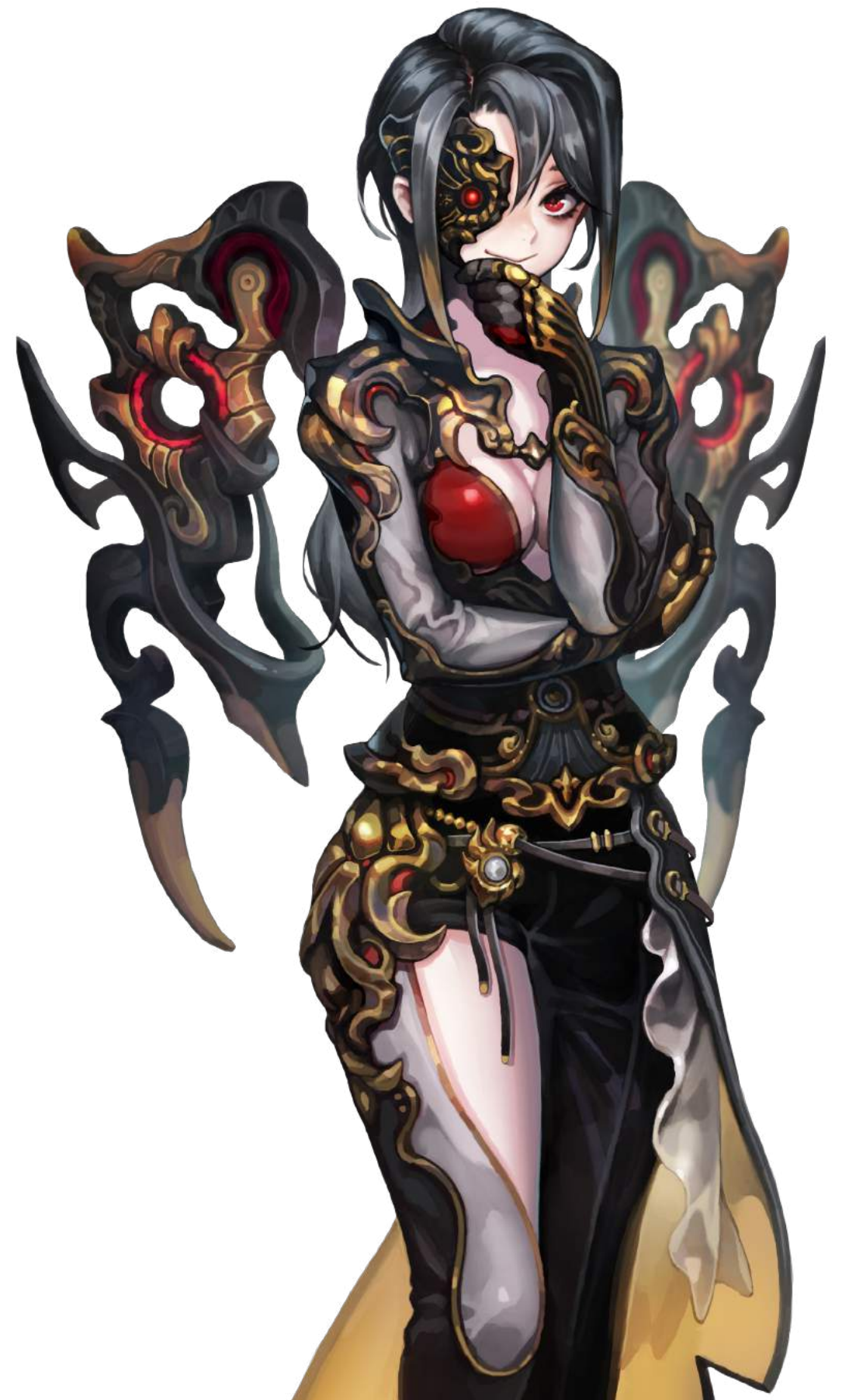
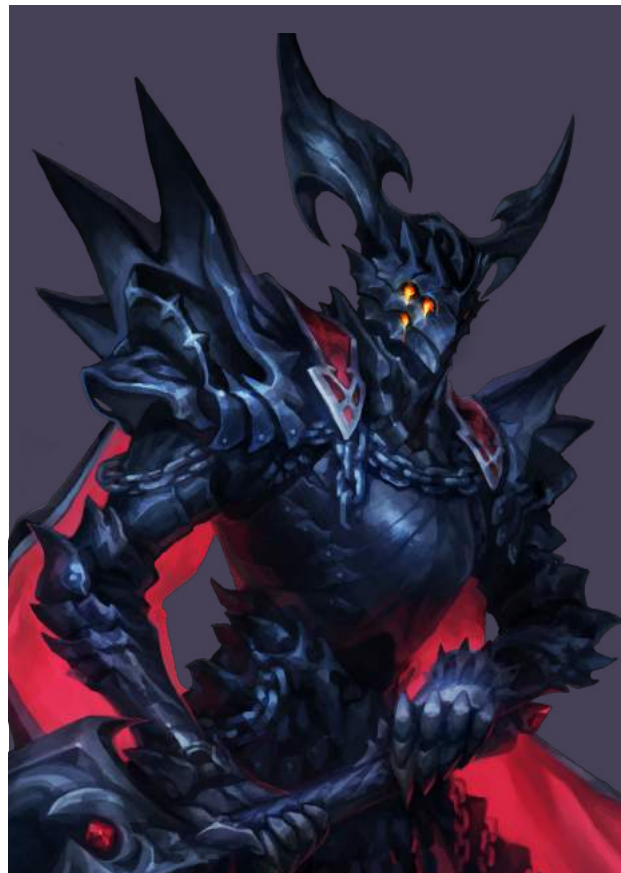
Deepsea



Deepsea



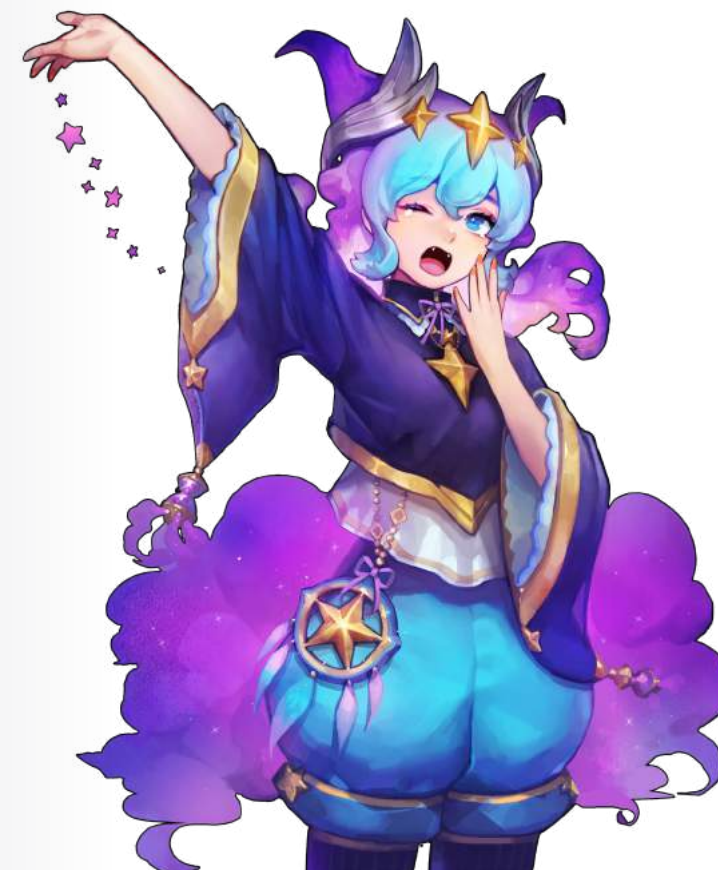
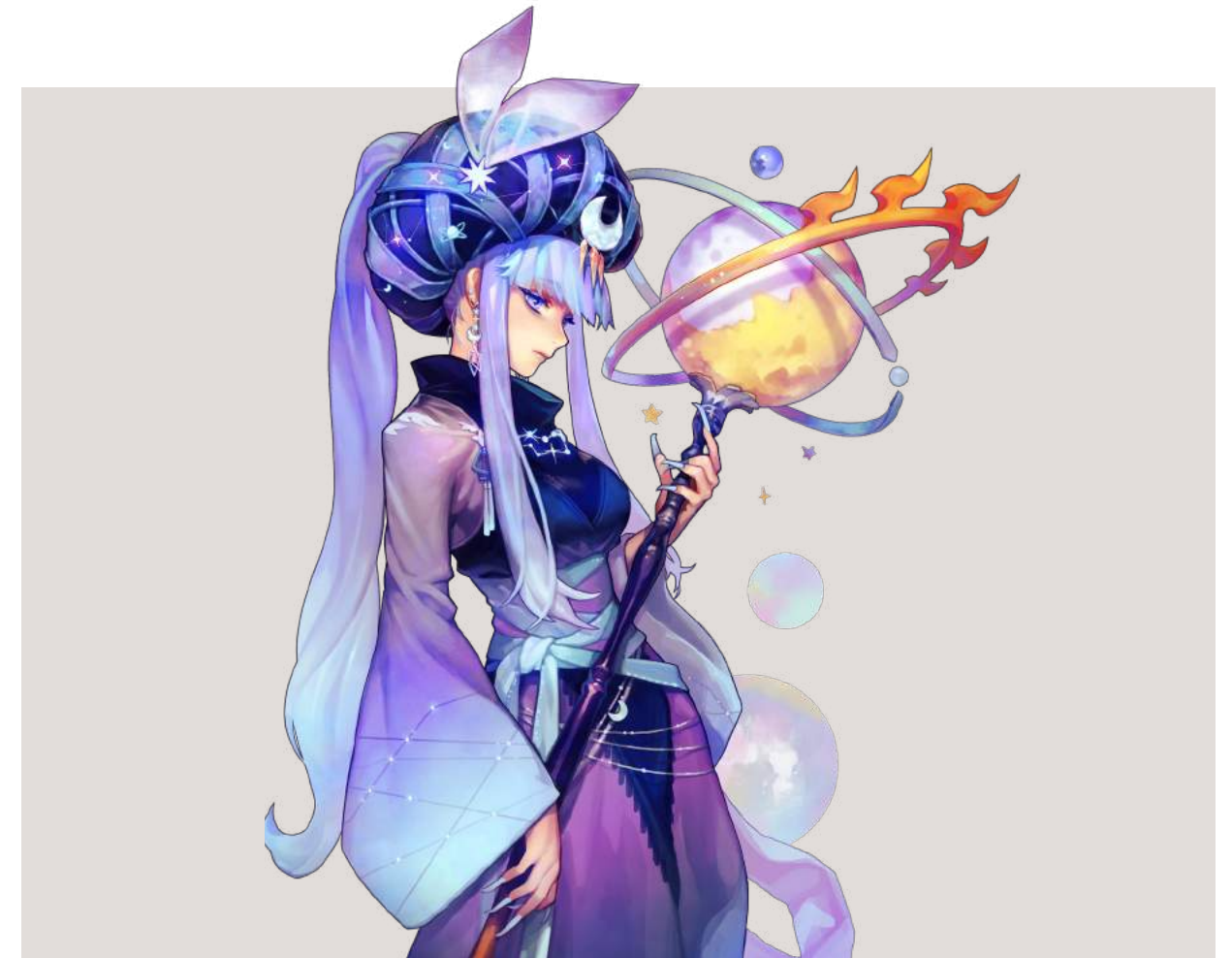
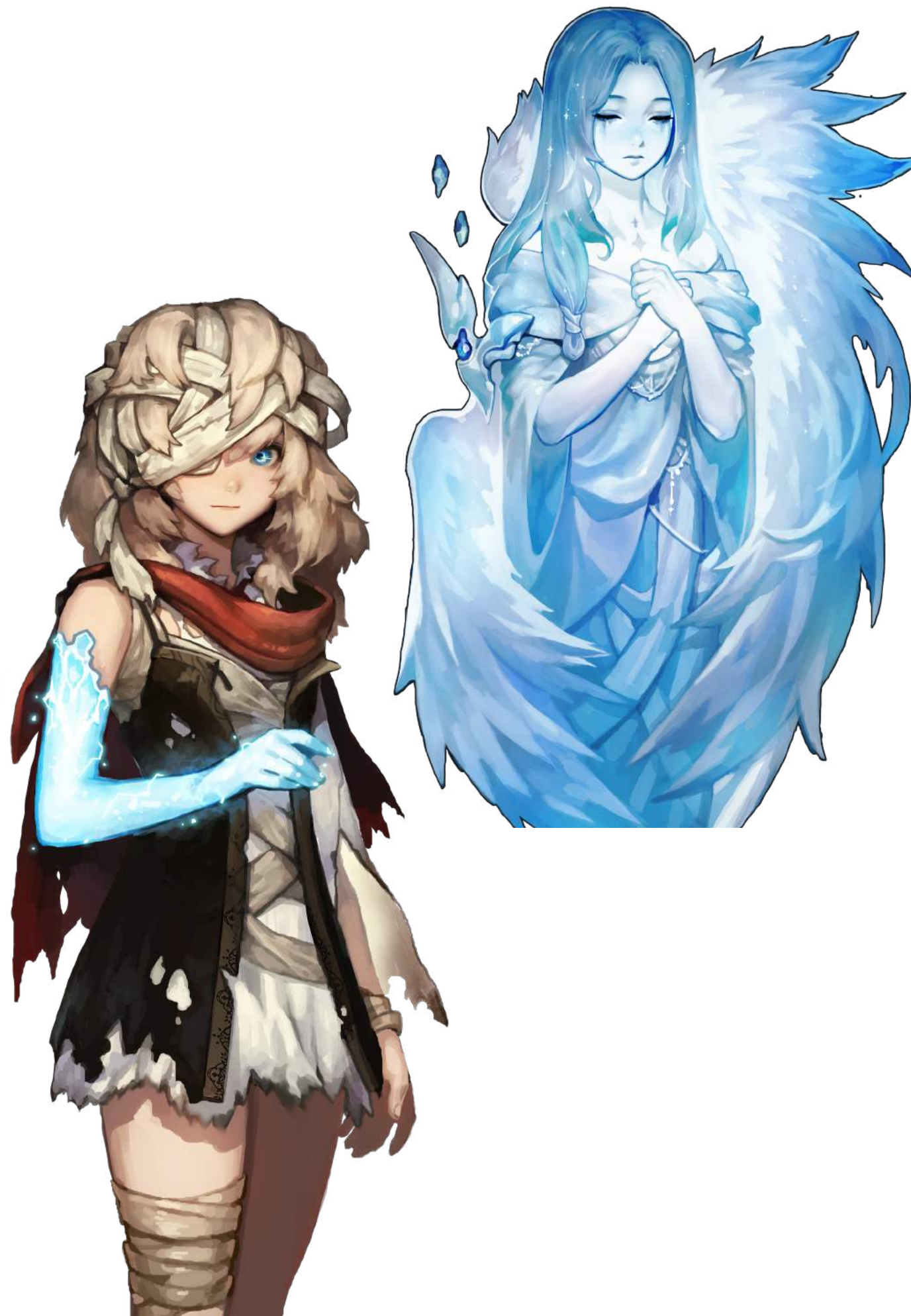
Deepsea



Deepsea



Deepsea



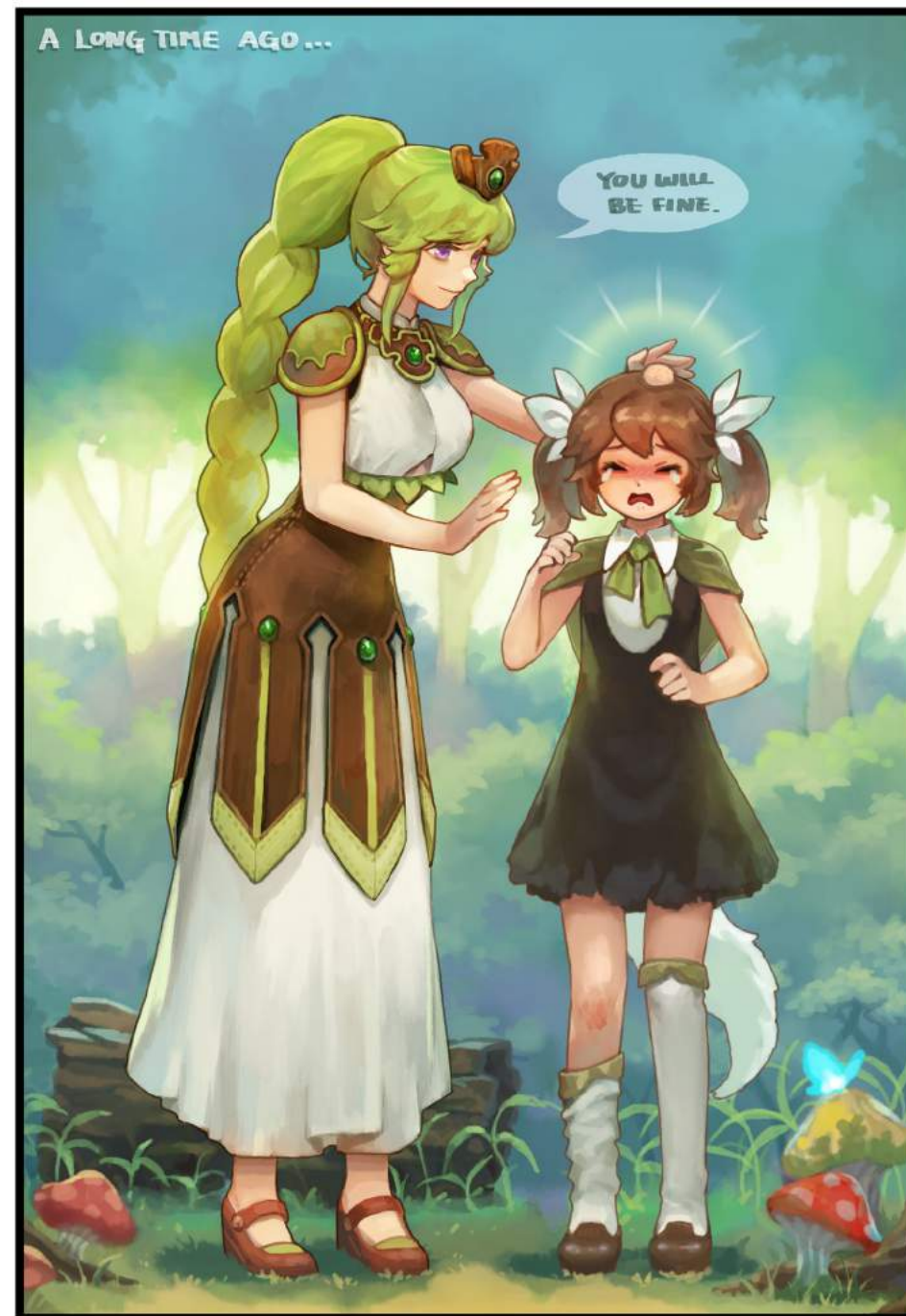
Deepsea



Deepsea



Deepsea



Deepsea



Deepsea



Deepsea



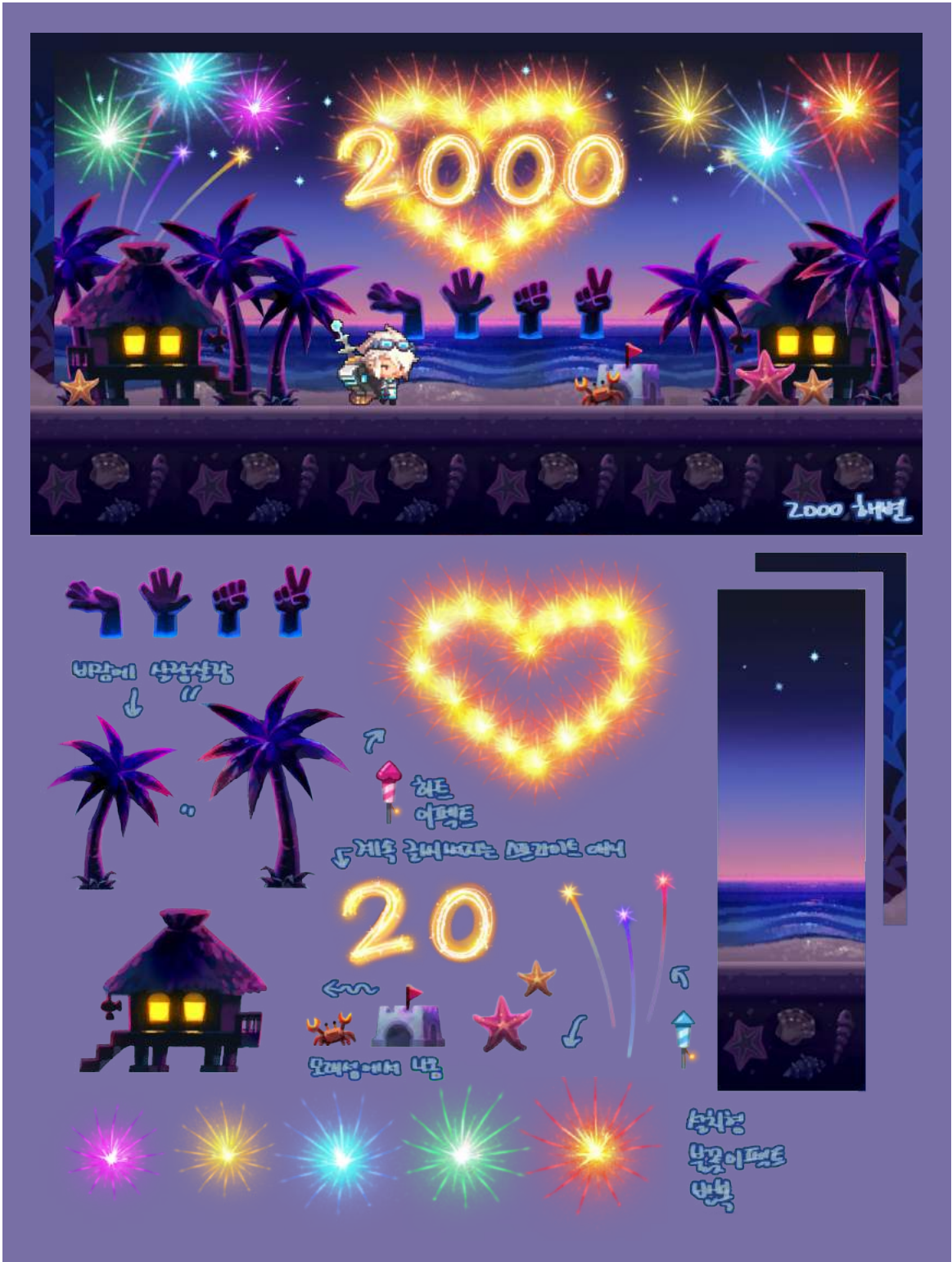
Deepsea



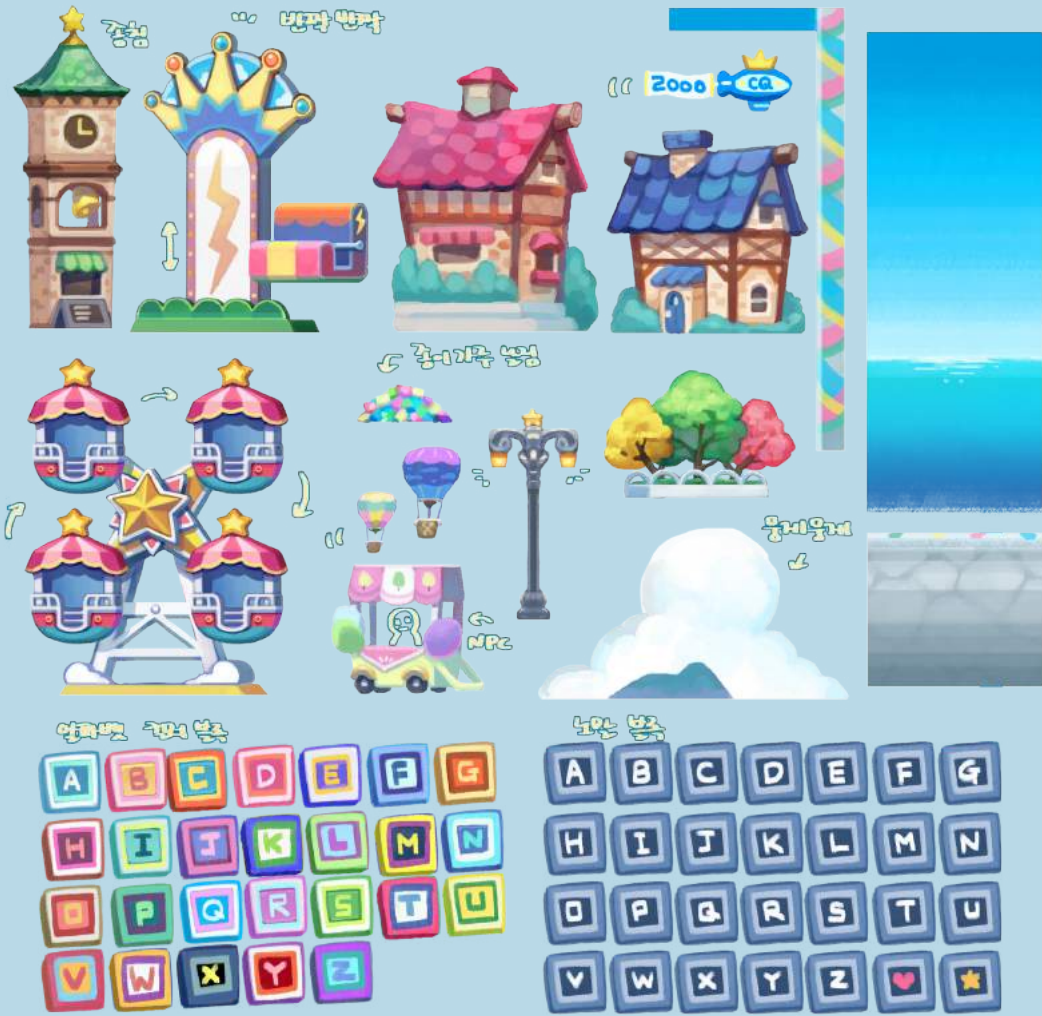
Deepsea



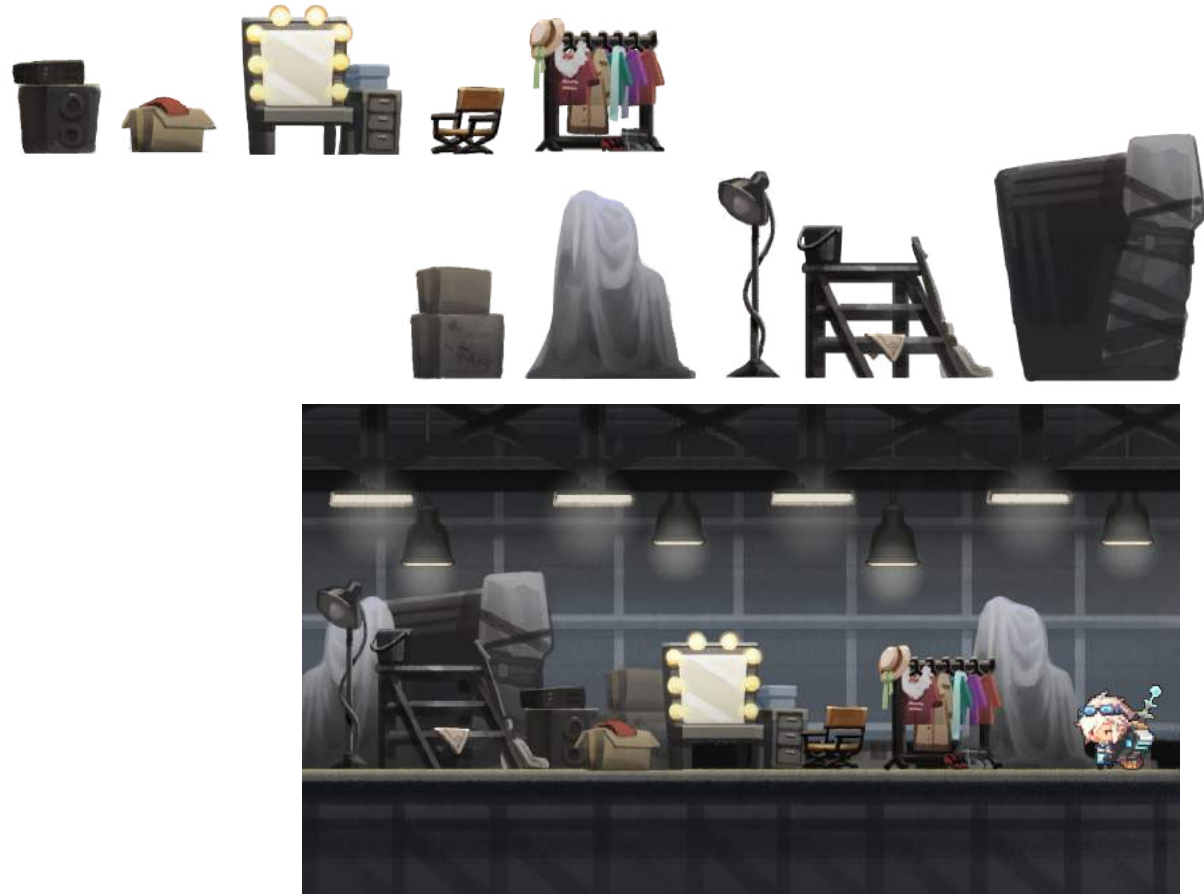
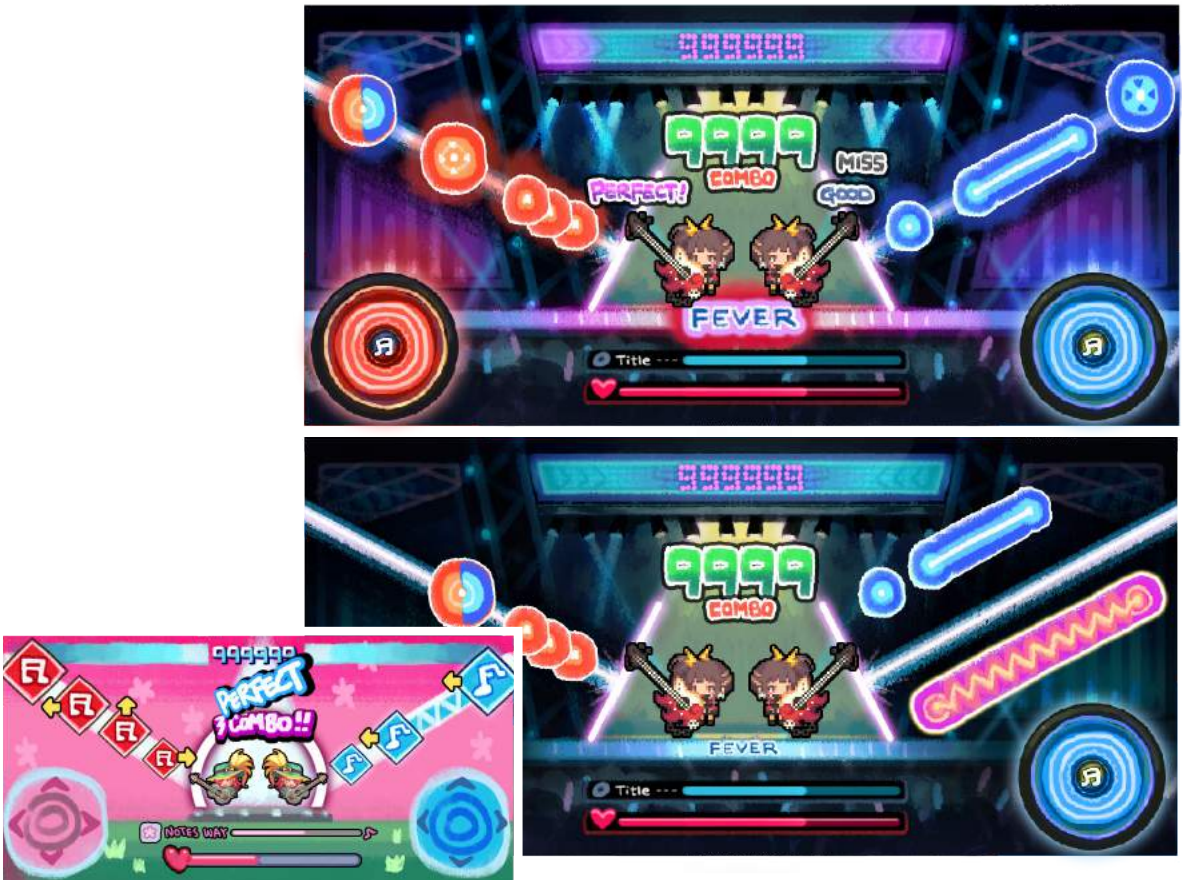
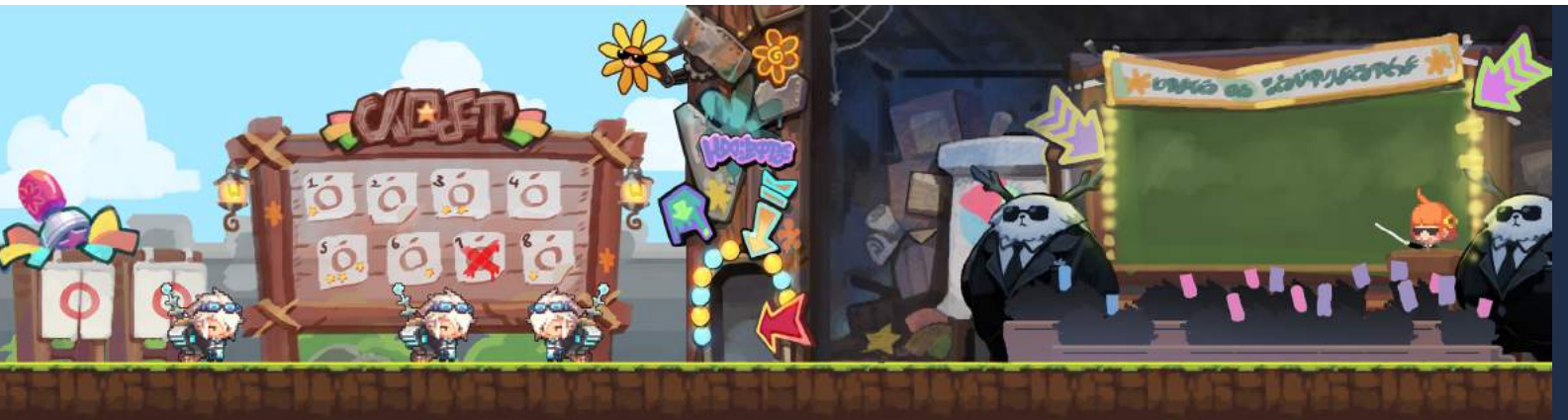
Deepsea



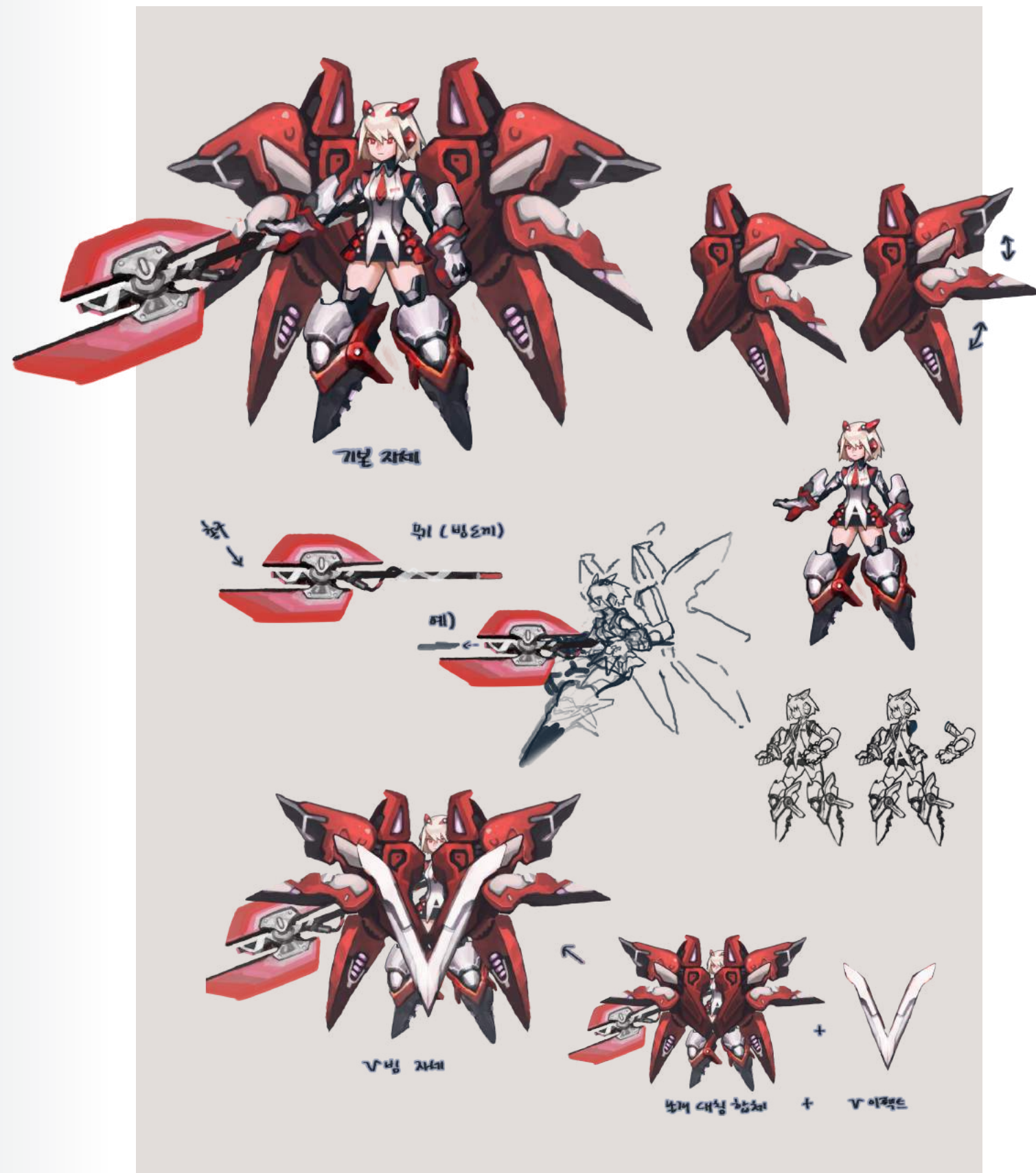
Deepsea



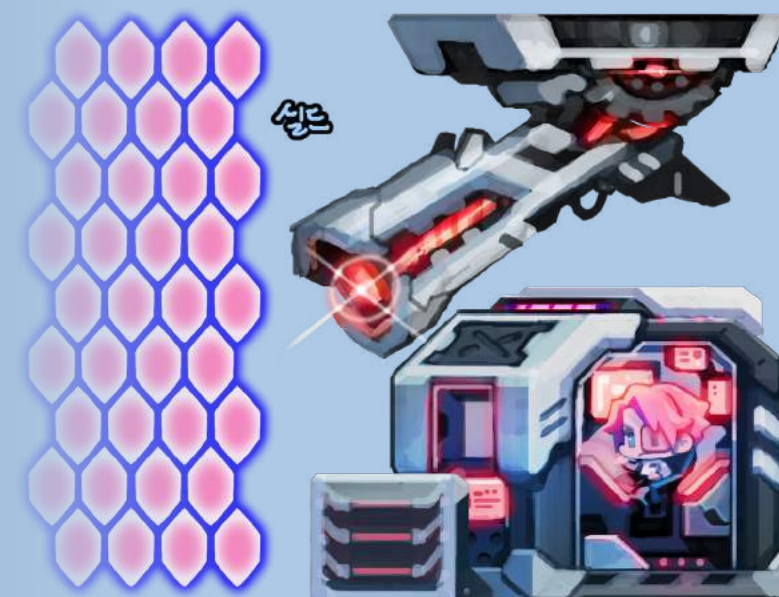
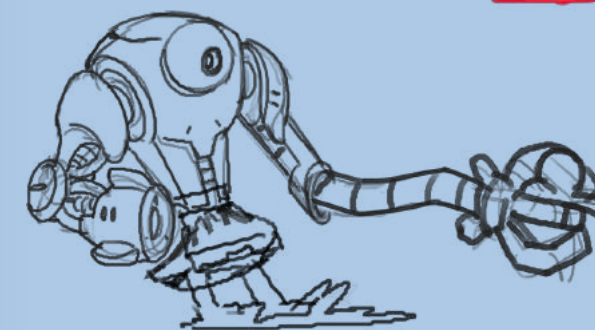
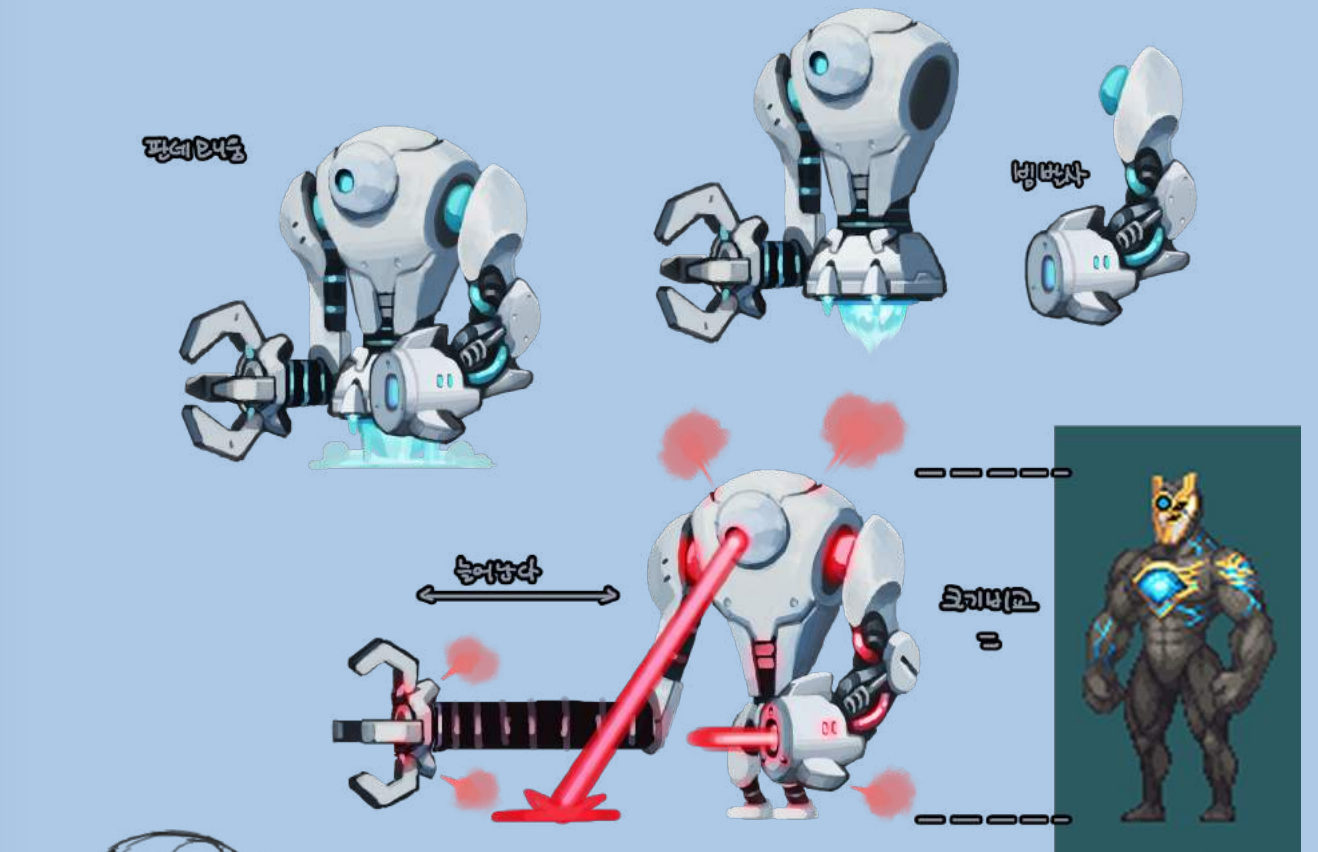
Deepsea



Deepsea



Deepsea



Deepsea







Naco

✦ CQ 2D Artist

2D



Naco



Naco



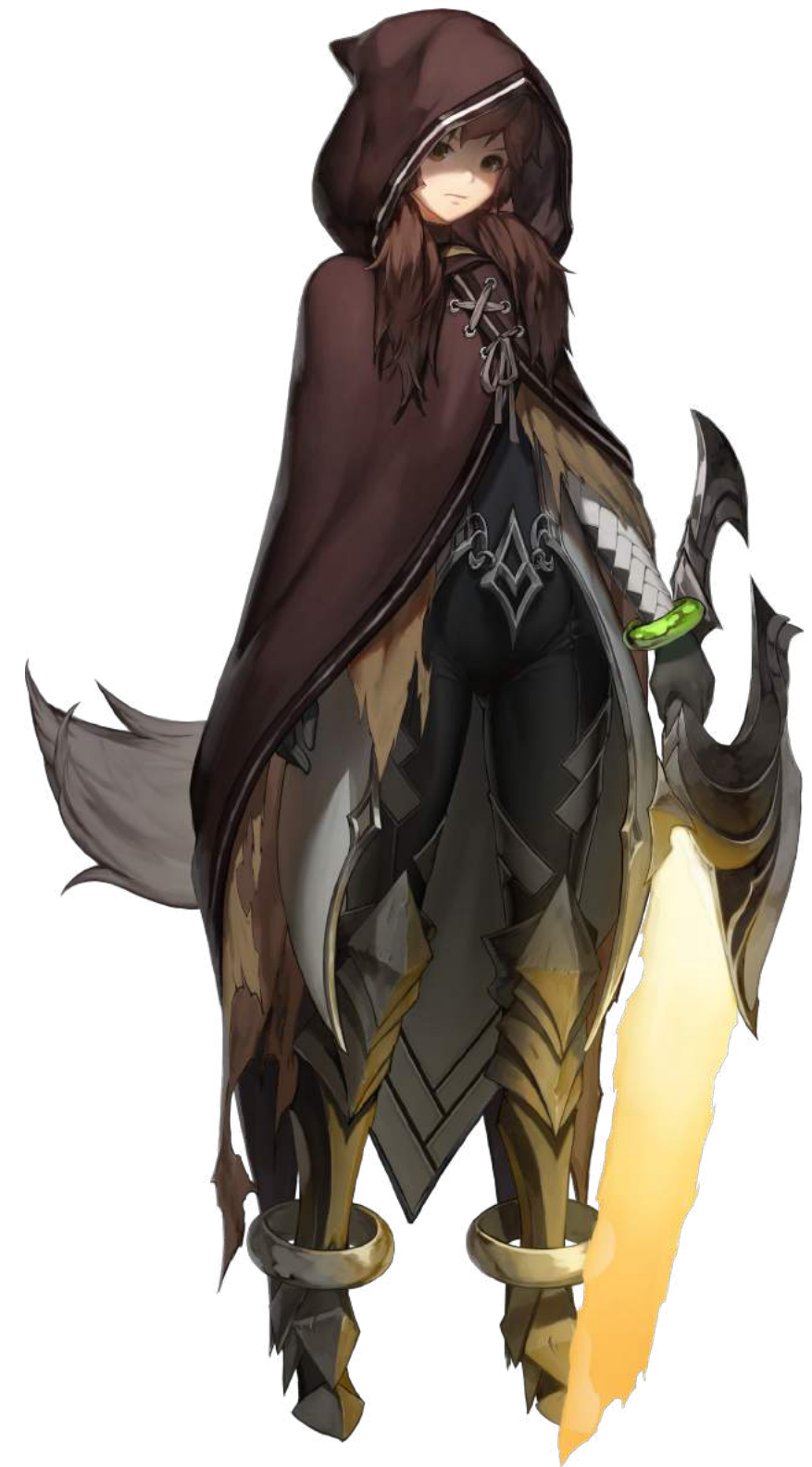
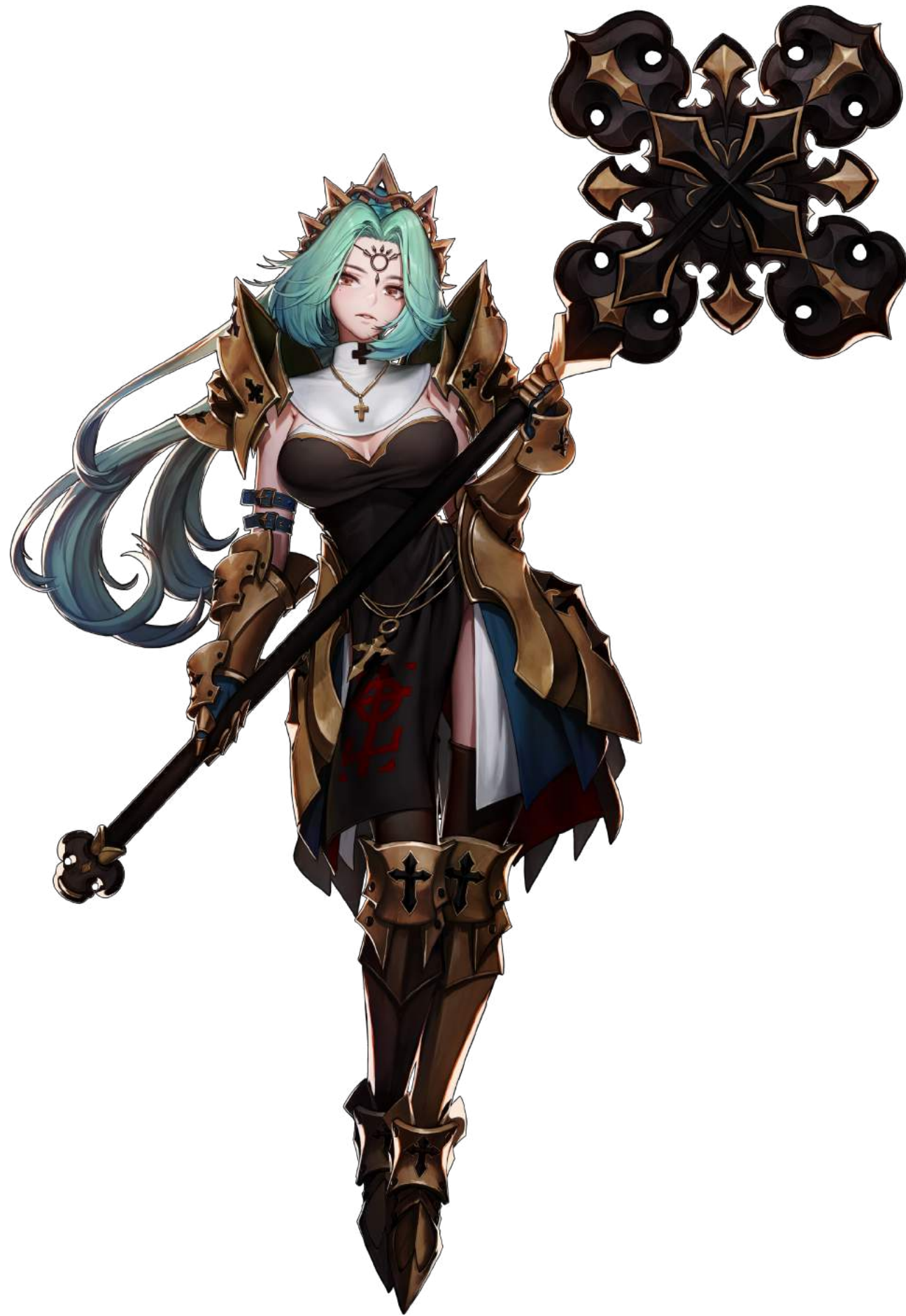
Naco



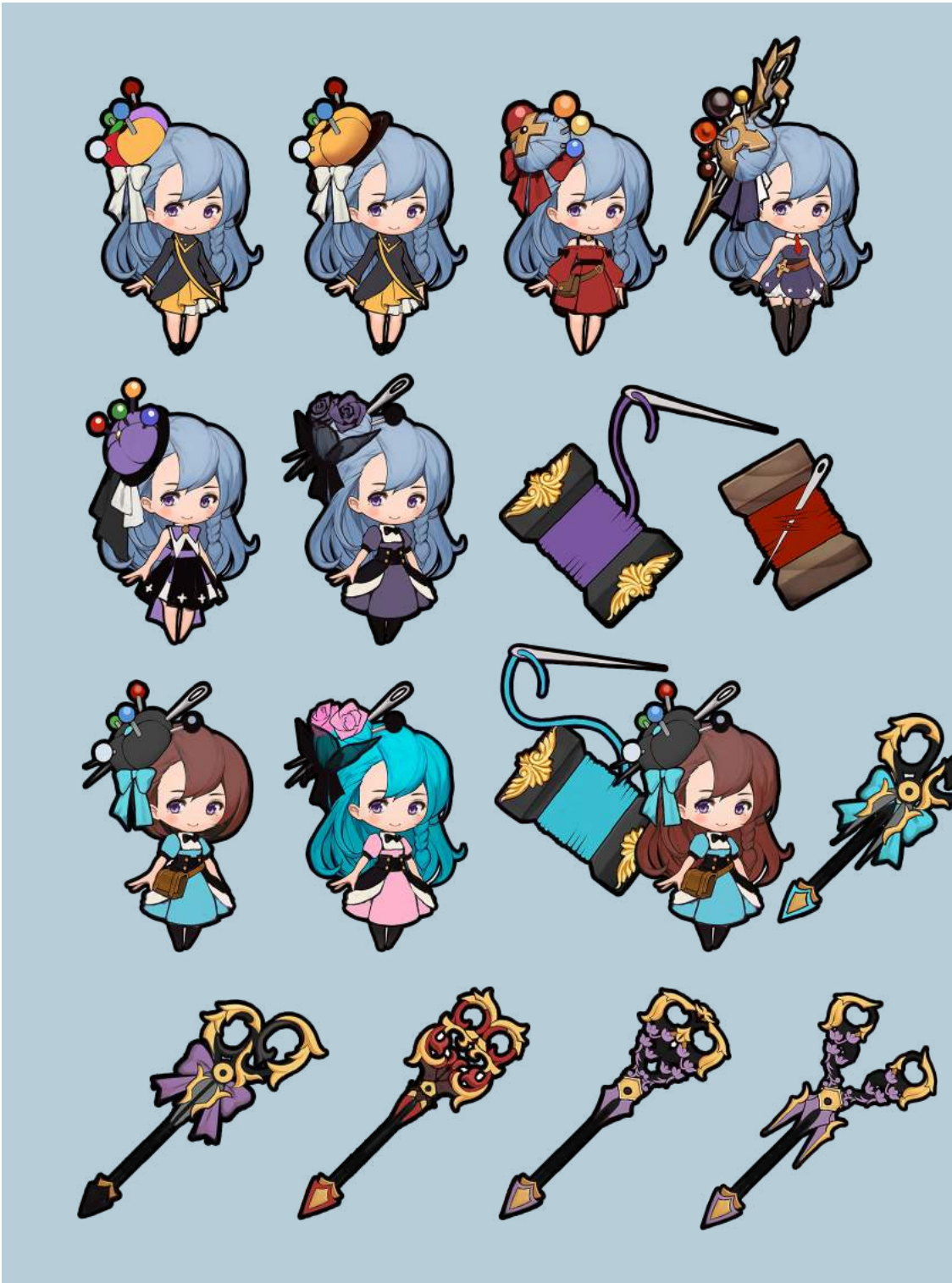
Naco



Naco



Naco



Naco



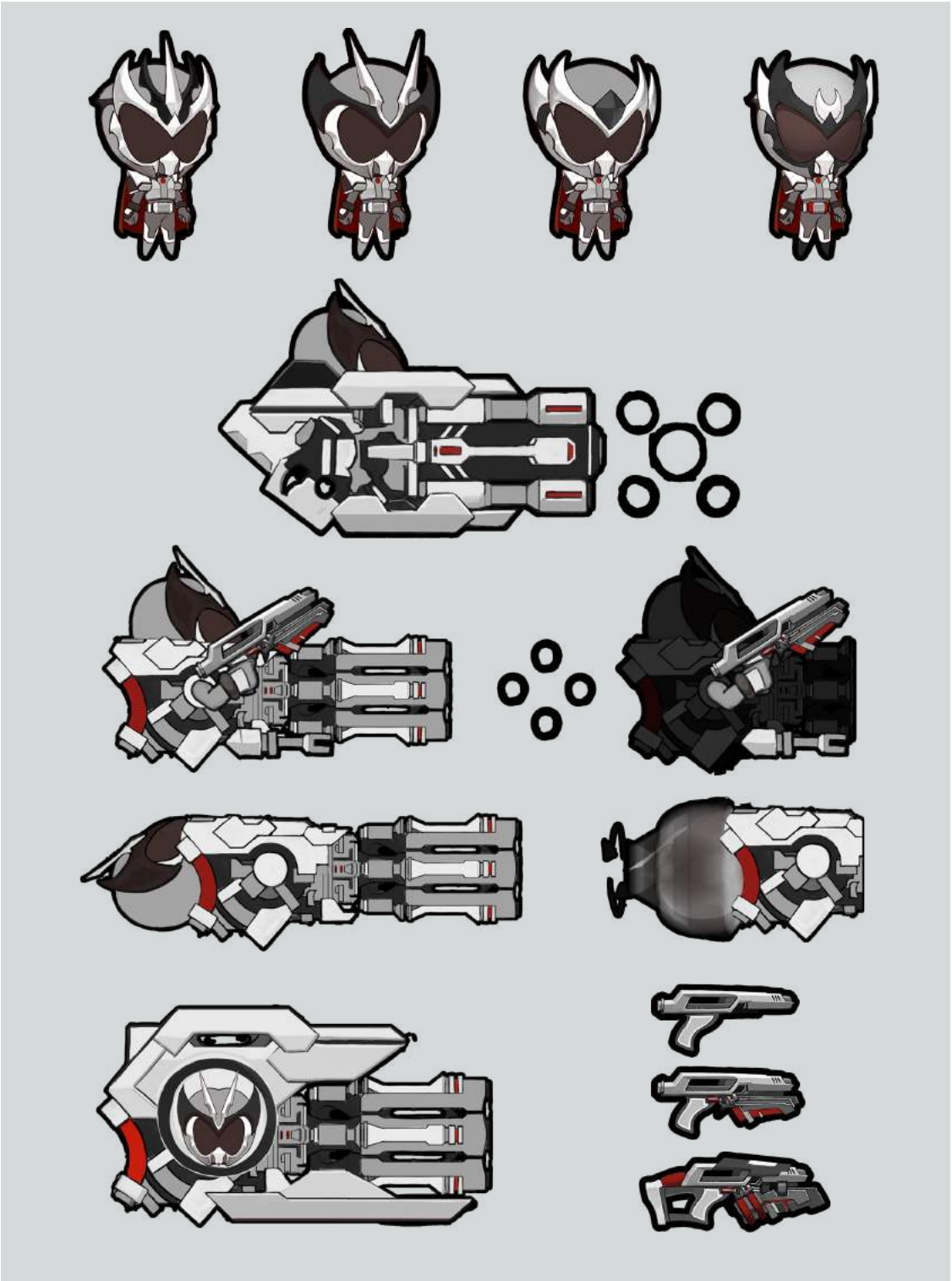
Naco



Naco

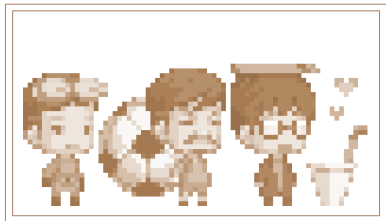


Naco



Naco



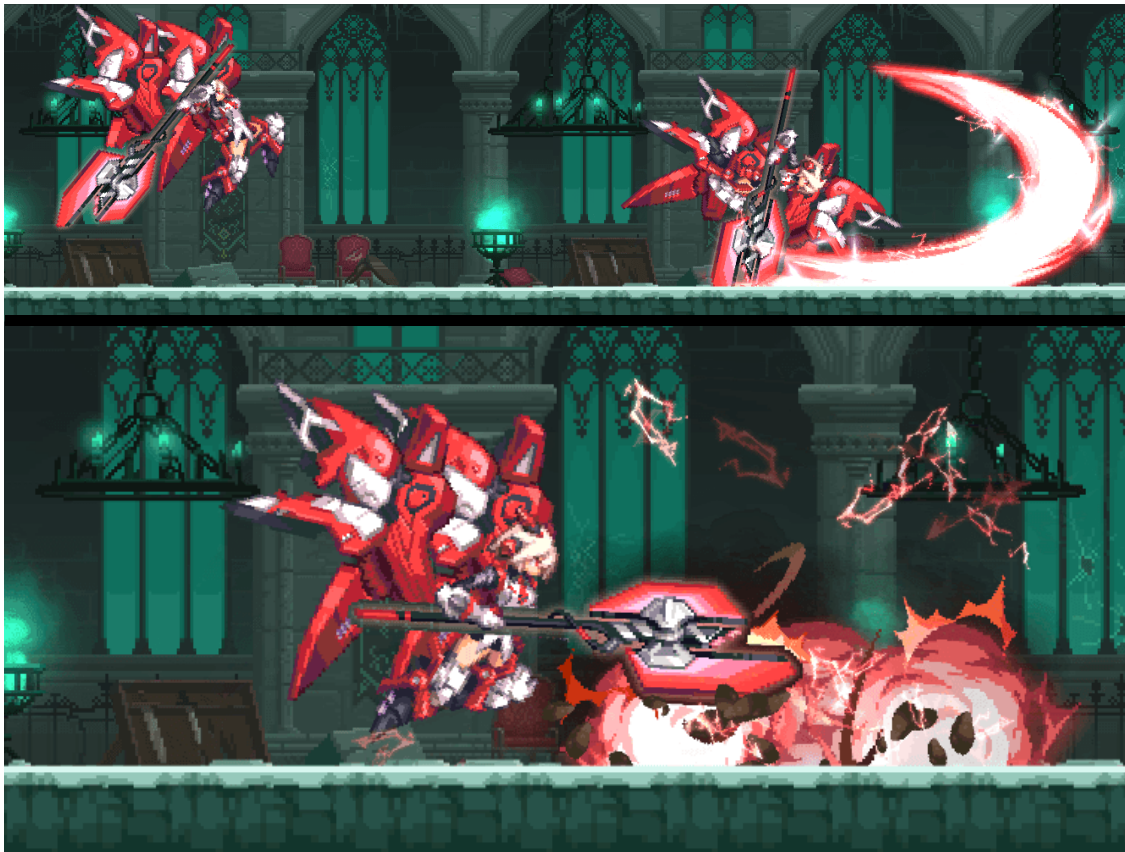


Mong | DEVART | DJ MIX

❖ CQ 3D Animator

3D









Gorilla Mansion

✦ CQ Design
Someone keeps sending me Jeanne d’Arc Emoji.

Des



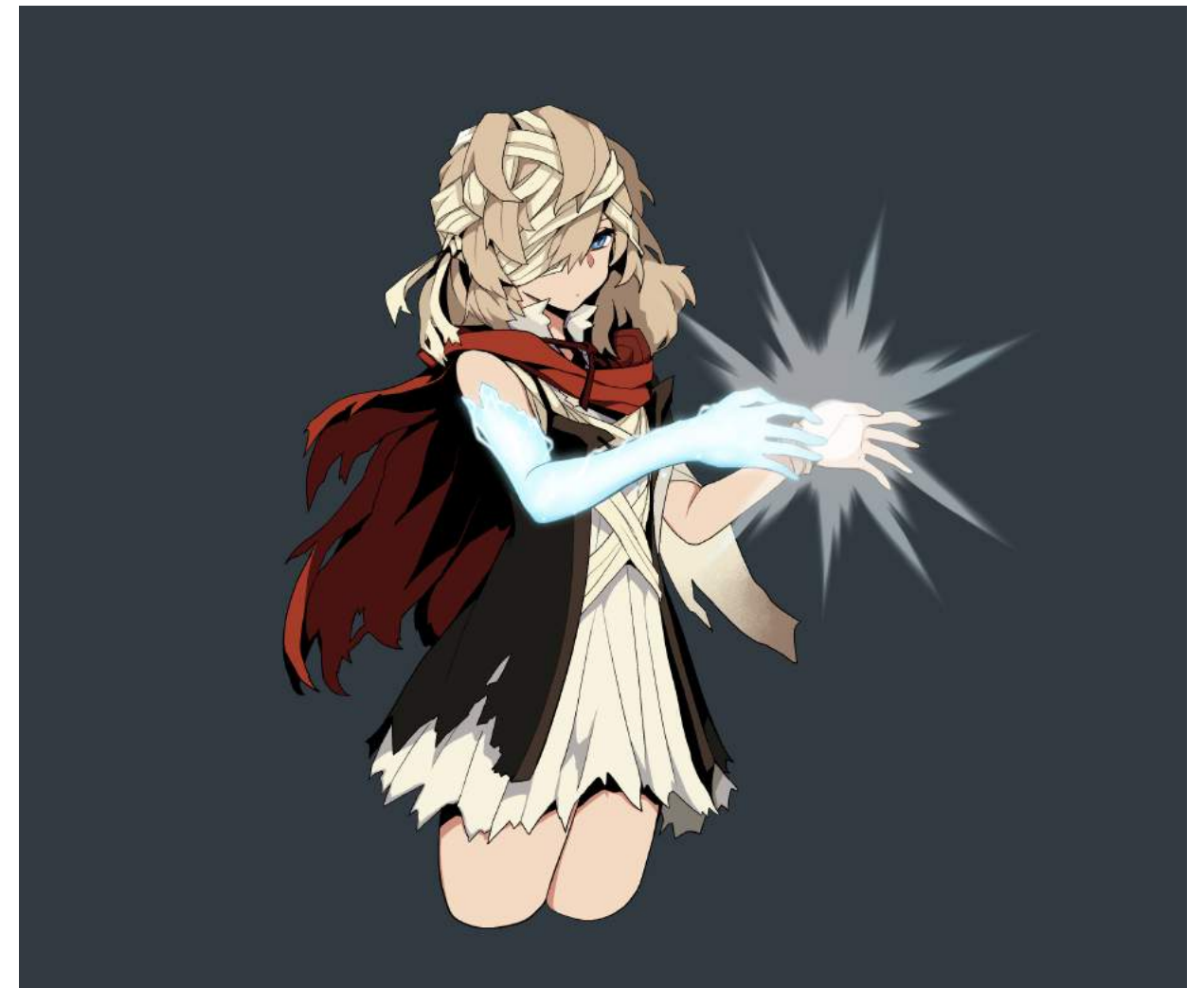
Gorilla Mansion



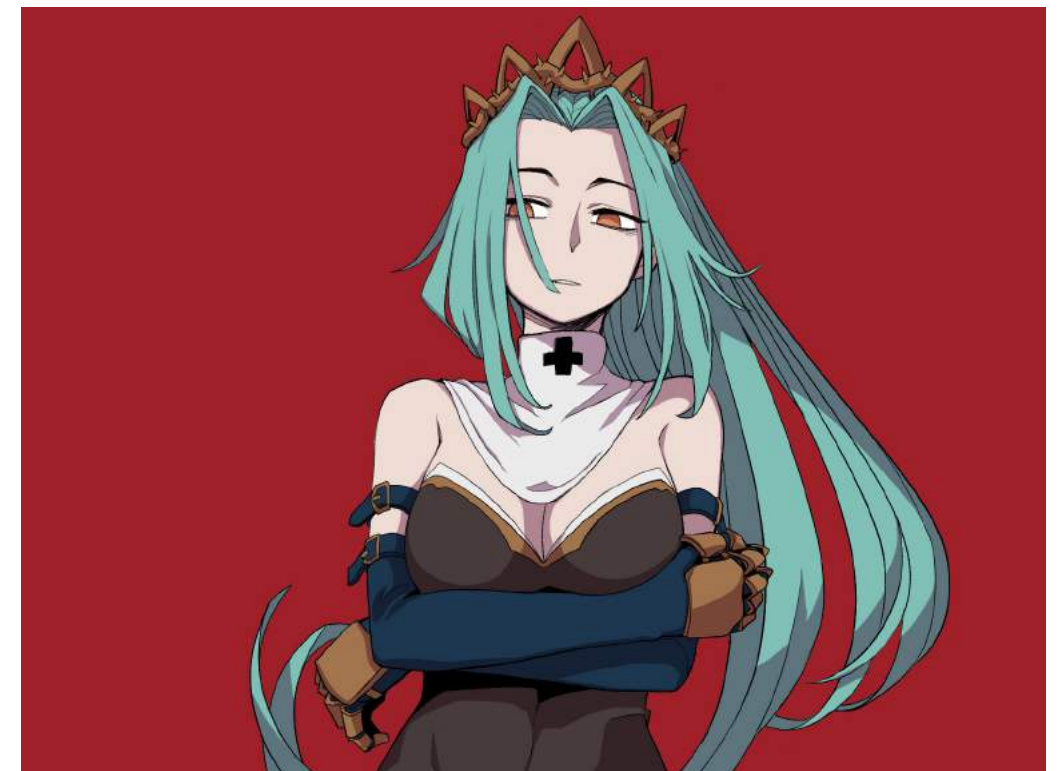
Gorilla Mansion



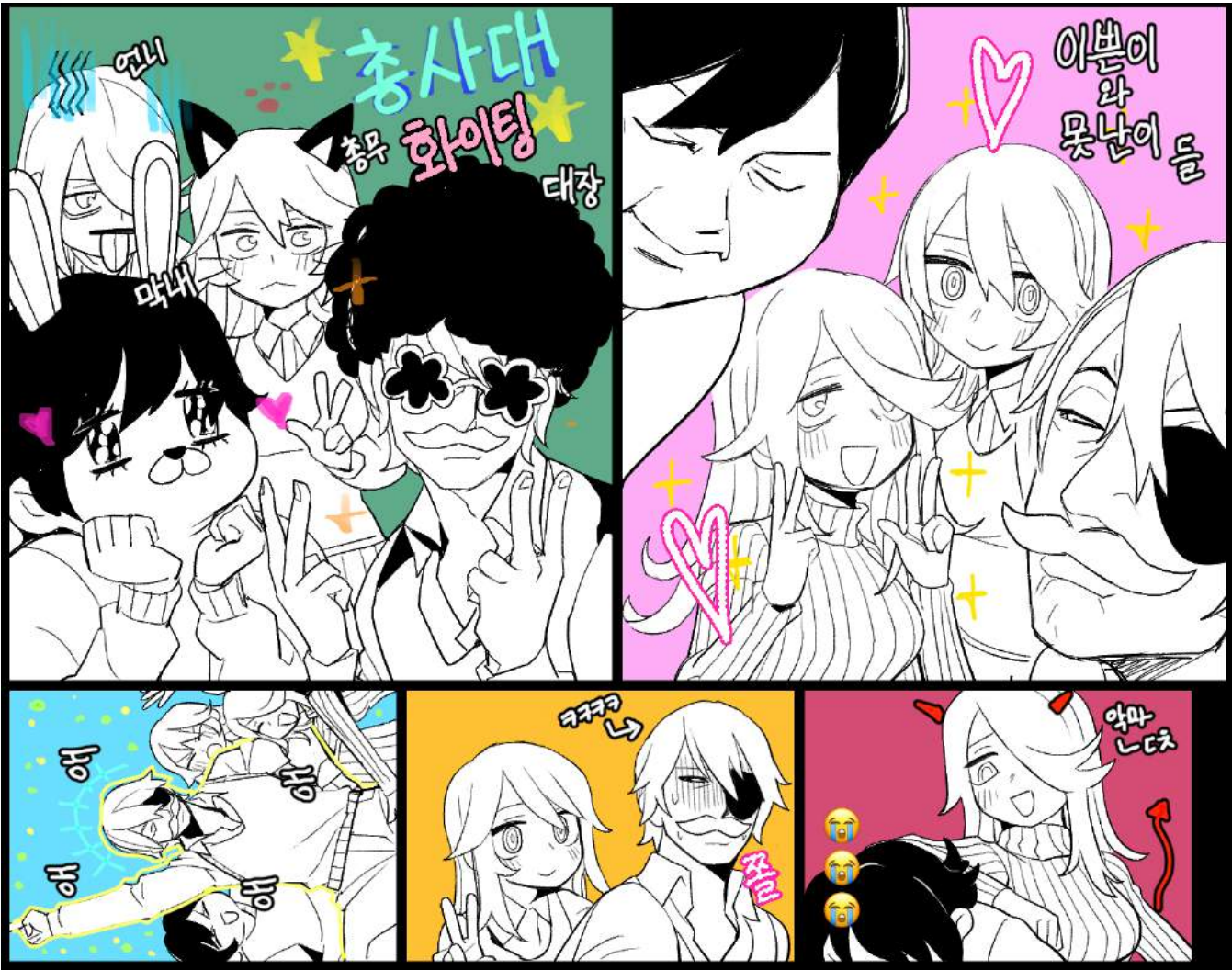
Gorilla Mansion



Gorilla Mansion



Gorilla Mansion

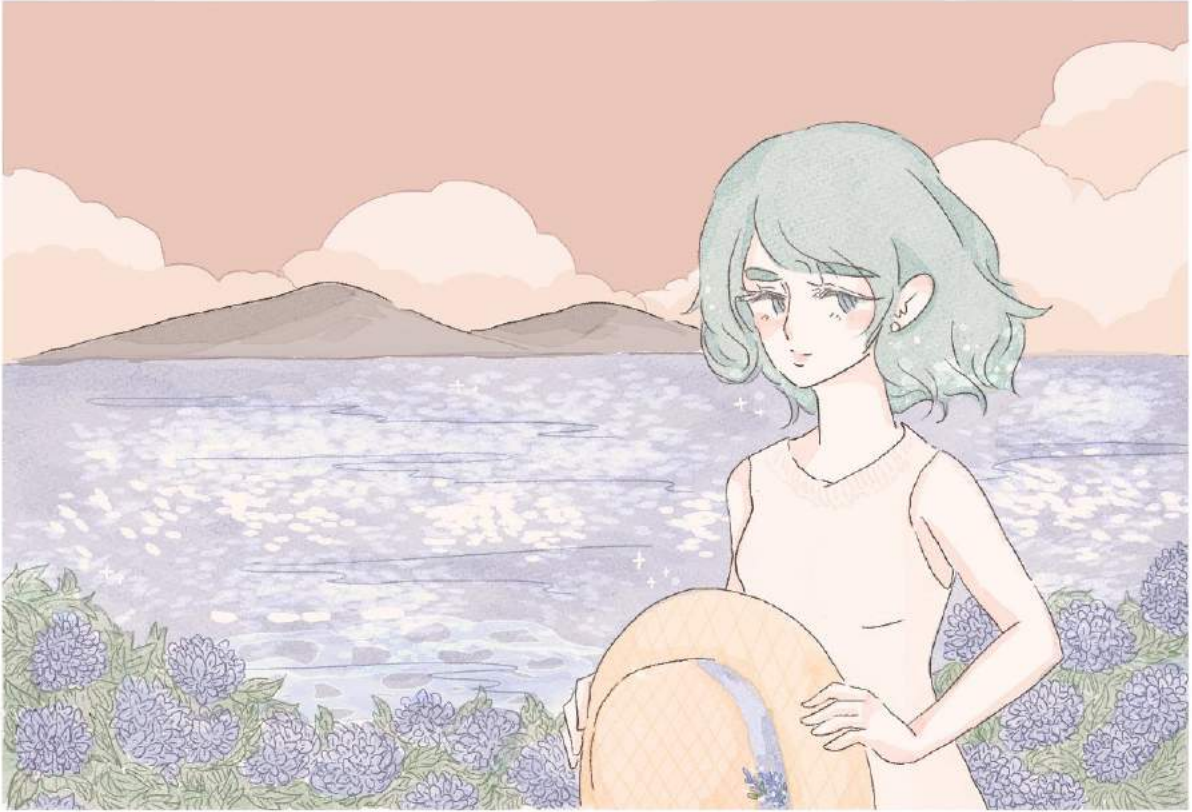


Gorilla Mansion





confidens quest



confidens quest



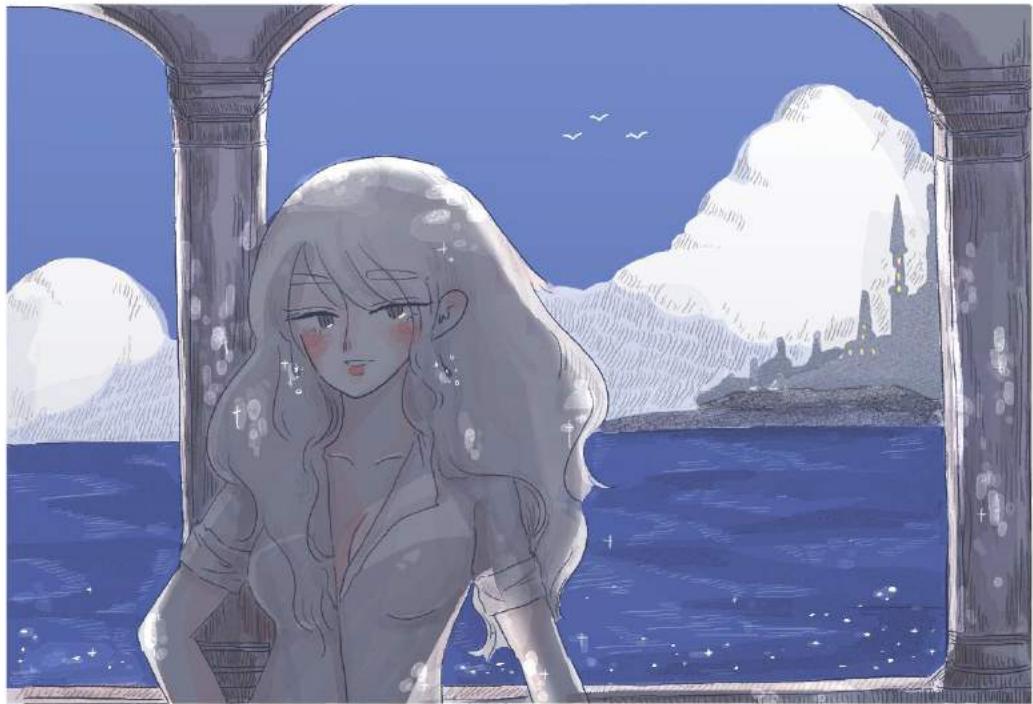
Lorelei

✦ CQ English Translator

TR



Lorelei



amf2022 guest



little red riding fever



Lorelei



Lorelei



Lorelei



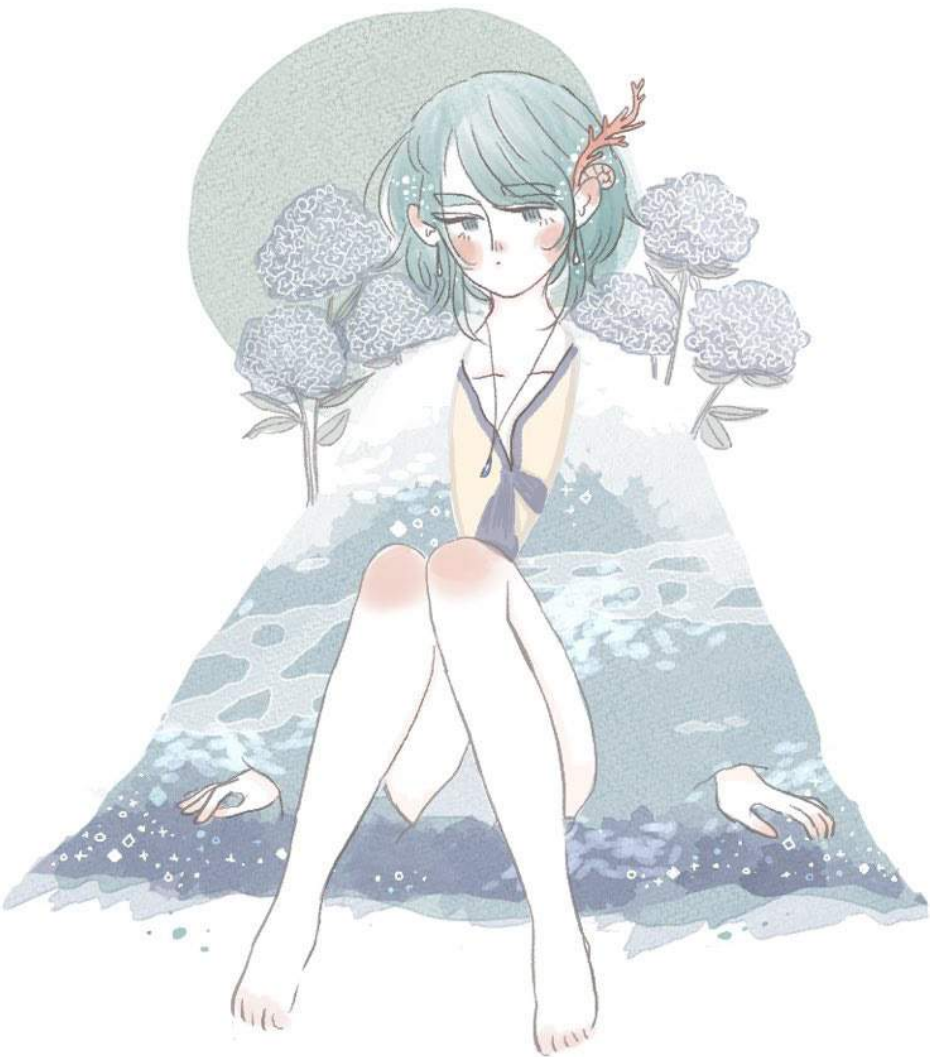
Lorelei



Lorelei



Lorelei



CRUSADERS QUEST

6th Anniversary Gallery



Introducing fan art that Crusaders sent for the 6th Anniversary of CQ!



셀레스트



James893

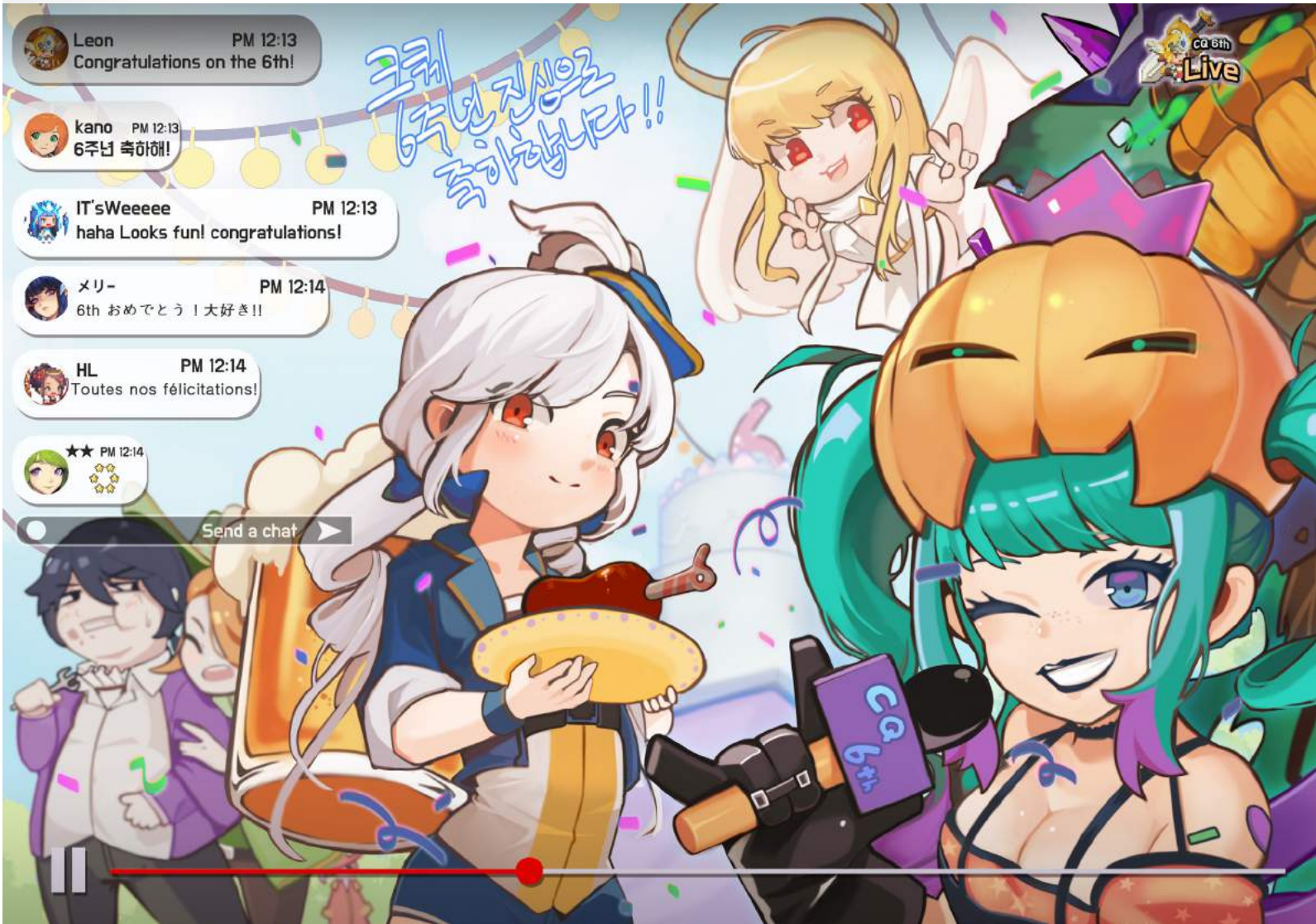




ZE6



おたかす



성빈s





画之刃



popin



BlackCrow

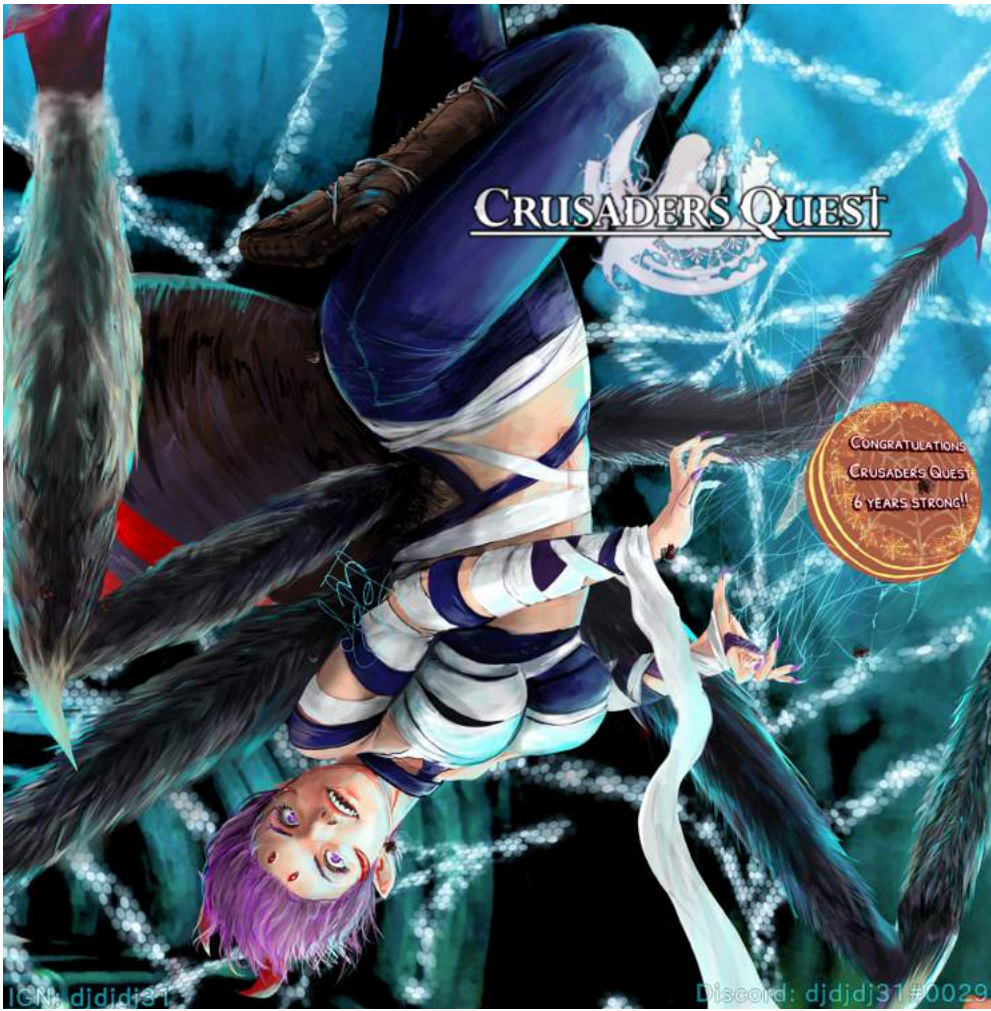


まじみん



Asymmetryer

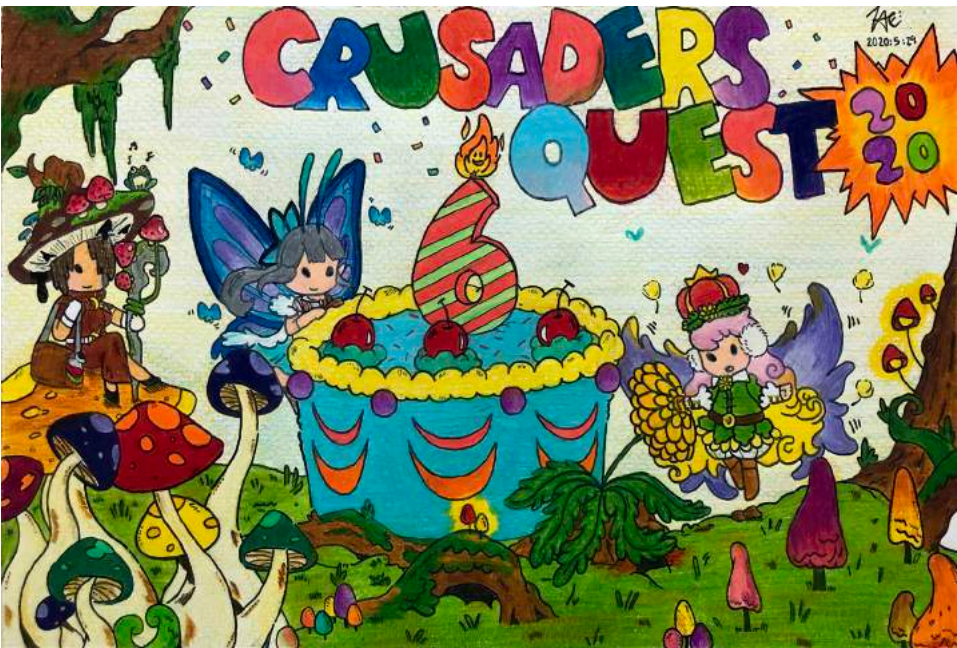




djddj31



所屬國家



Taesvny

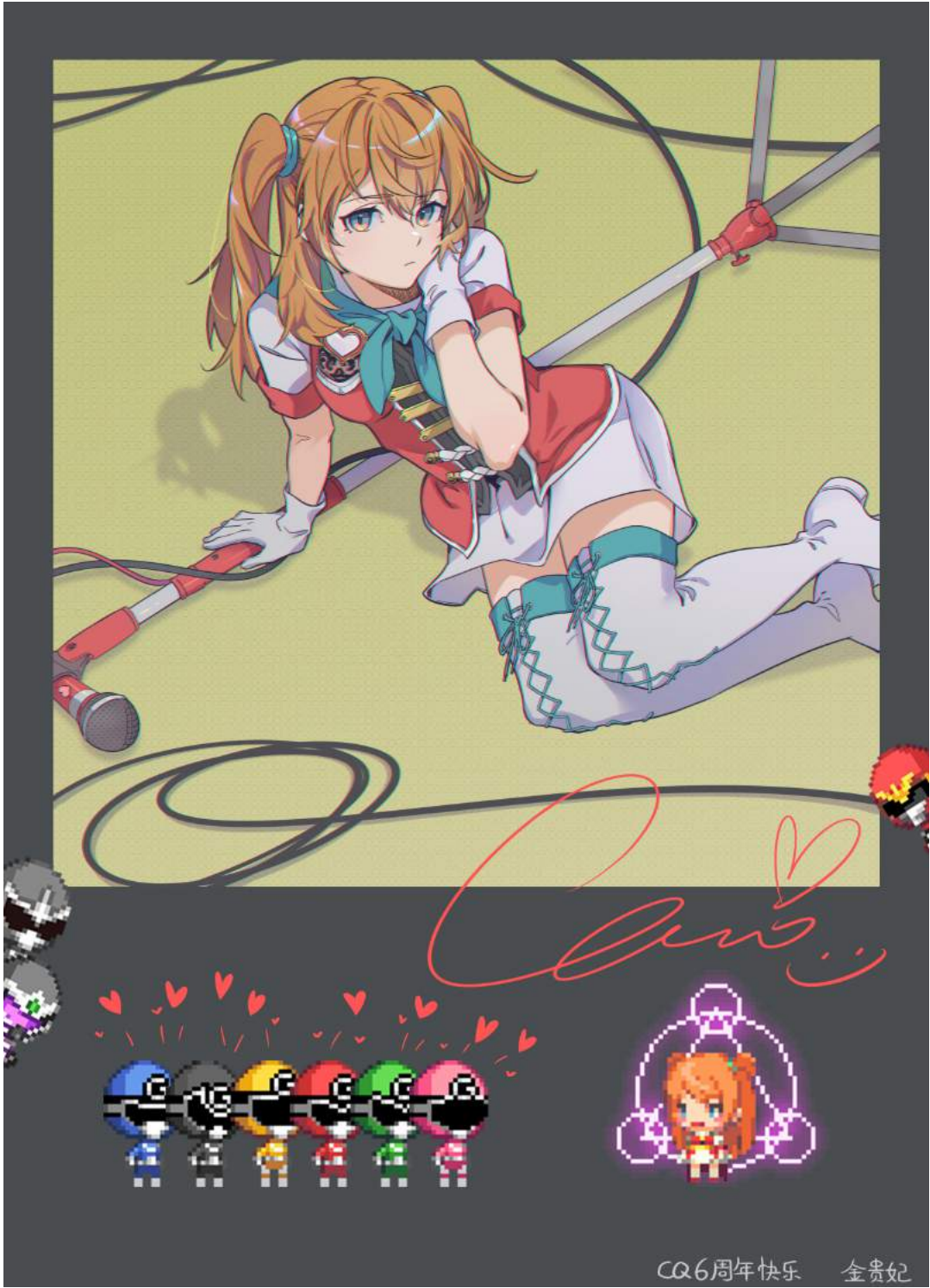


swoma



Ting





金贵妃



뜨기뜨더무



계좌번호





레그런트



bluesheep525



InfandouS

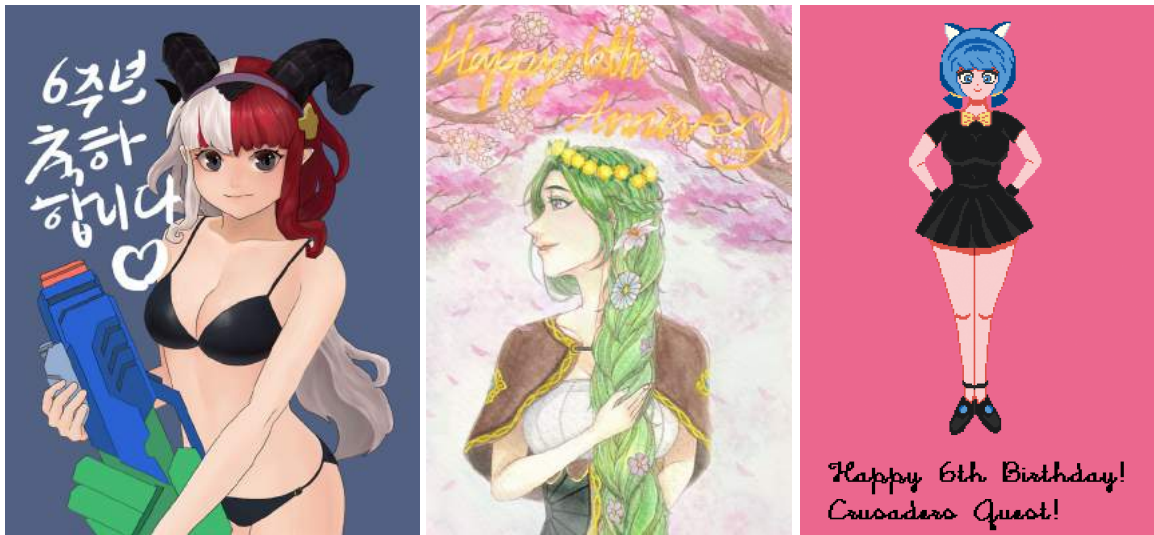


夕風あと

天界から舞い降りし片翼のニワトリ



Mr. Yu



금색

鵲鵲

떡순04

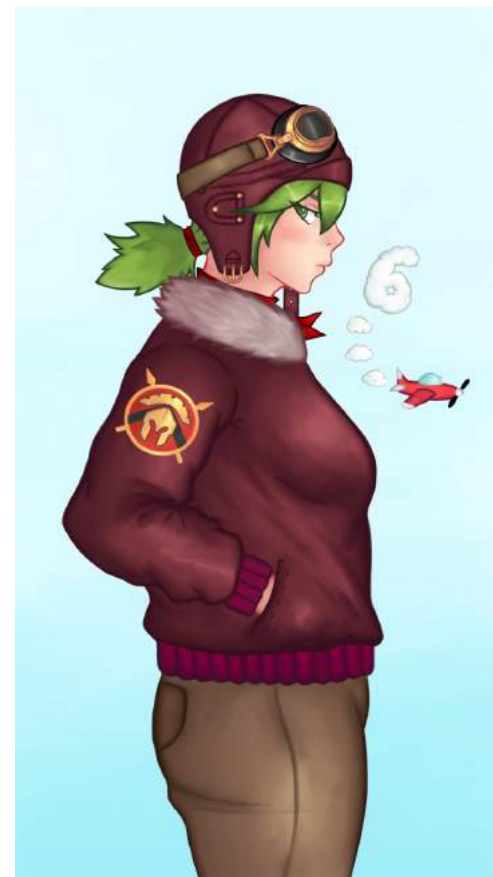




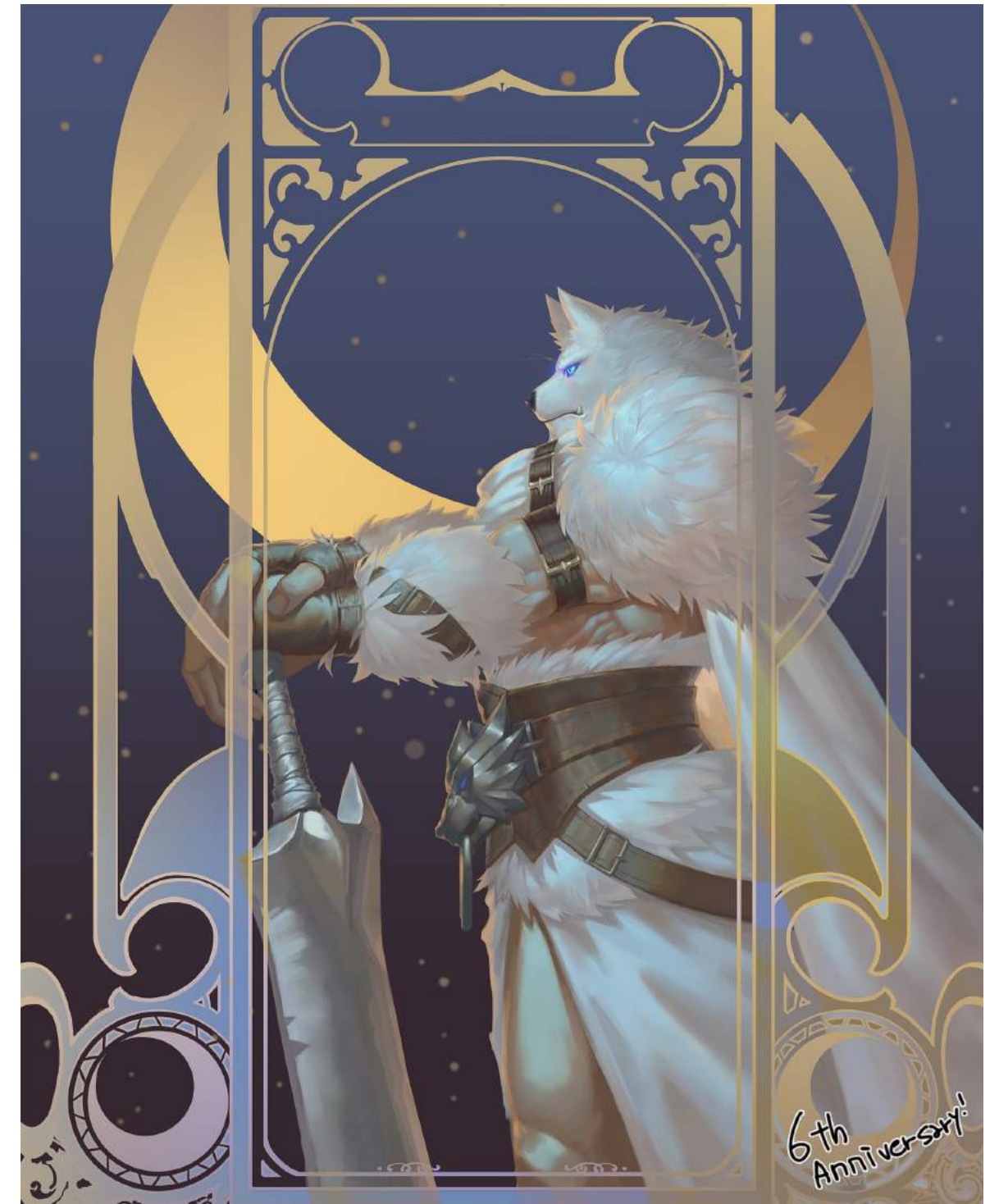
룬벨



五色



Banchou



불타는개차반





謝朋



크레이지



王俐蓉



randomartz



Ashkeeper



佃煮くん



マメルちゃま





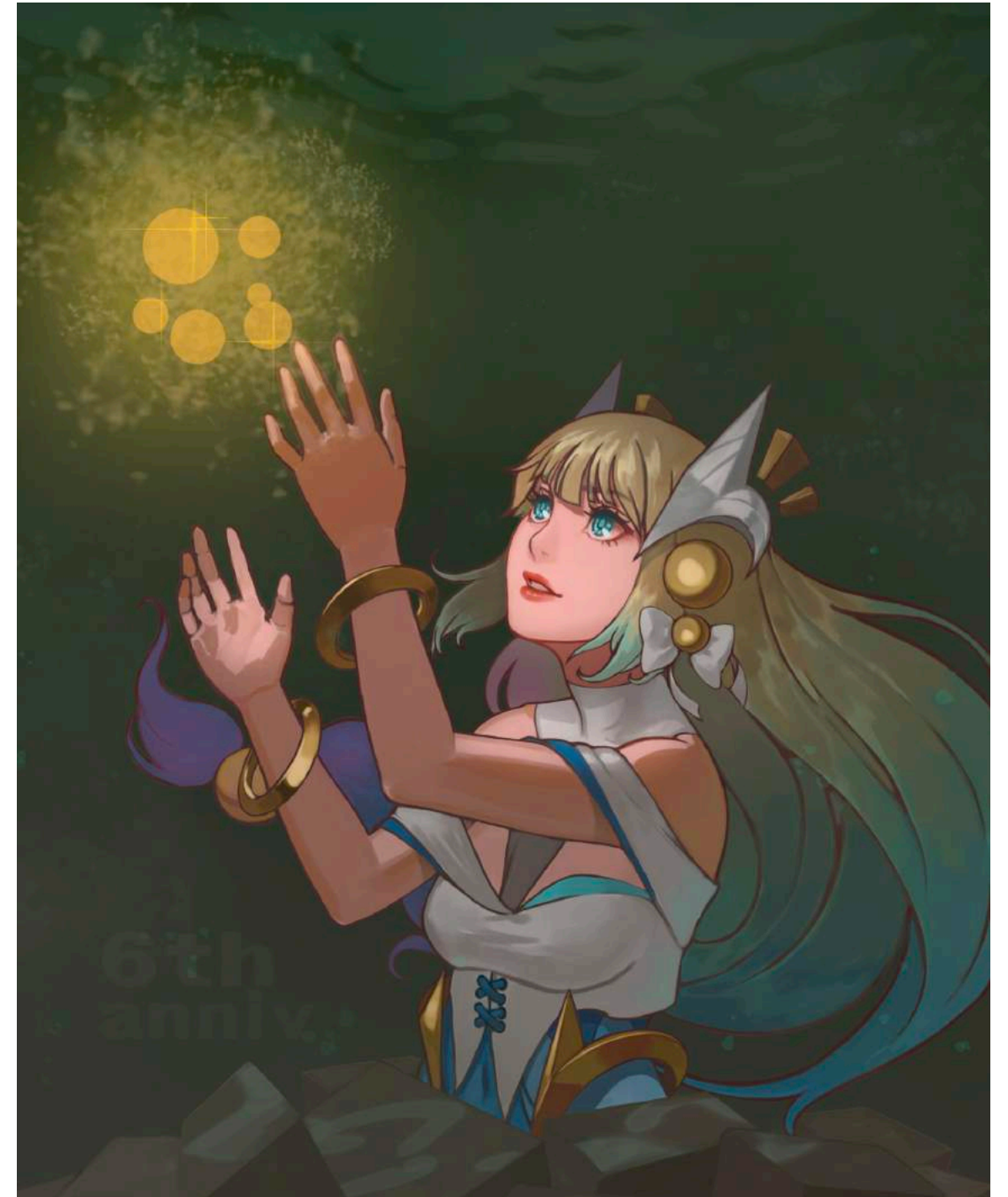
치득



moro0325



CarsonMack



체리맛필터





성남동회색곰



오버드라이버



타미



근육맛사탕

CRUSADERS QUEST

Hasla Gallery

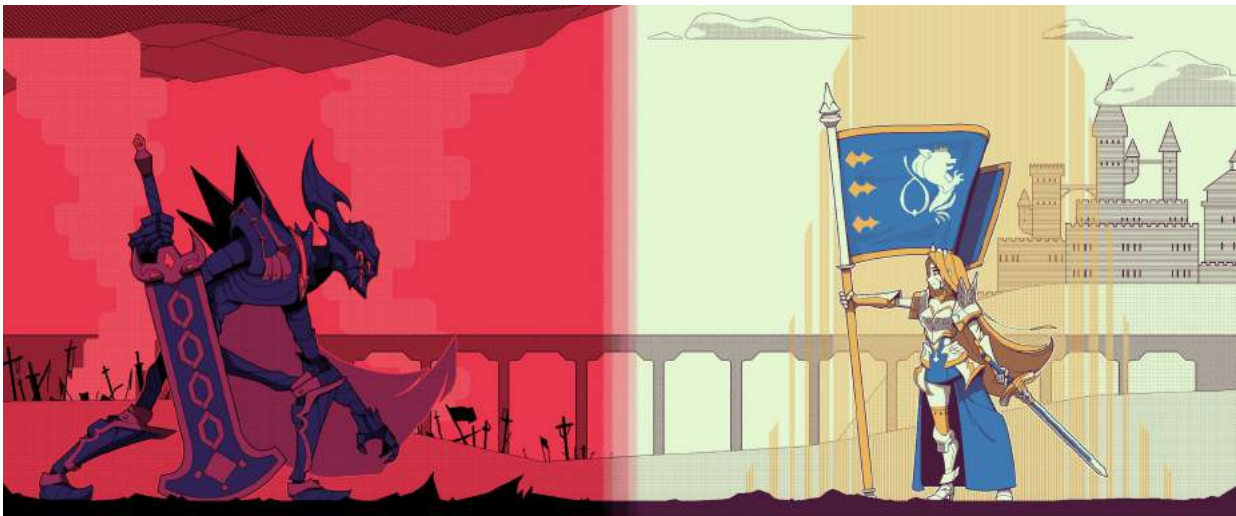


Stories of Hasla drawn by Crusaders: what stories are waiting to be told?



金荊

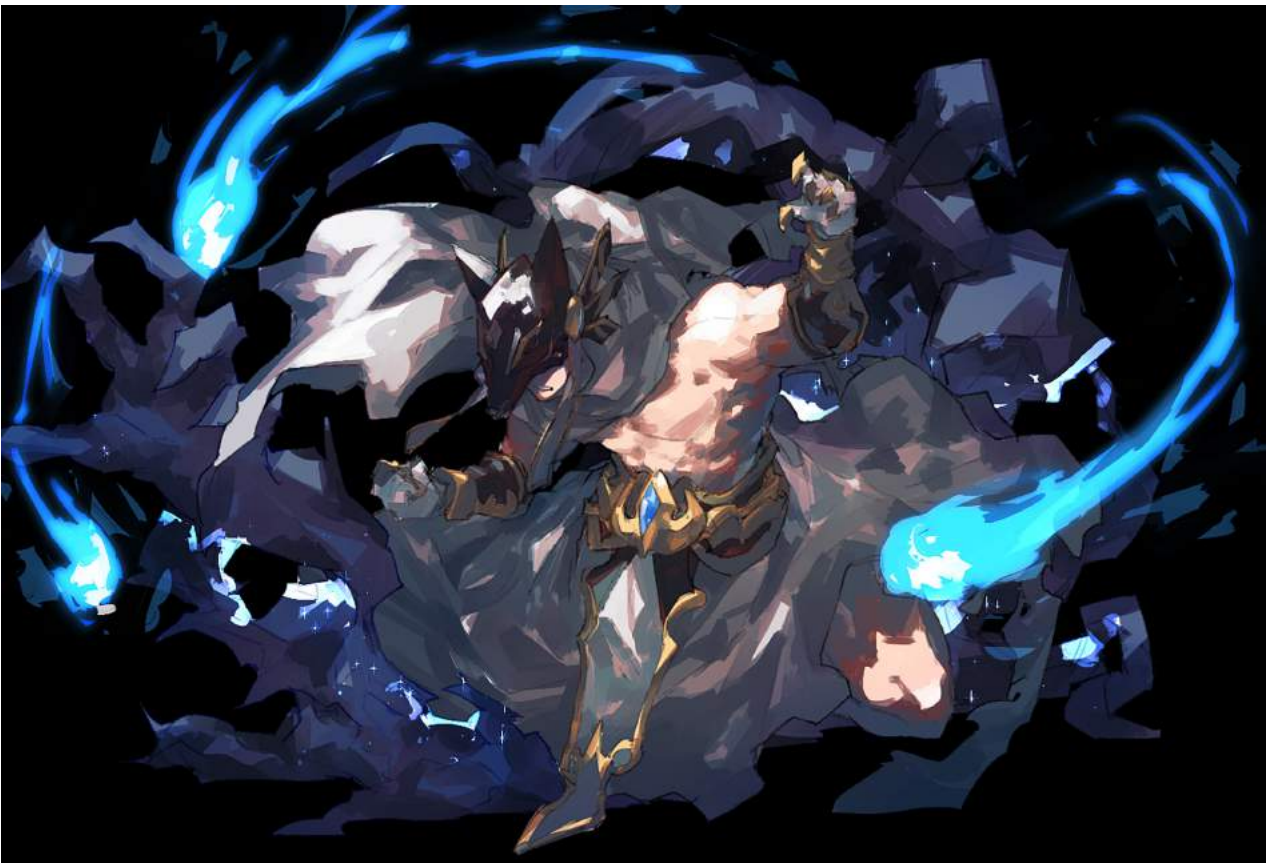




soul8



恒之摇曳



ちきち



OliverSauce



RuanC



芝士鲸鱼





데헬무



앙그라양공



小圭



爱你们



THQTEP



915





Nyeyeye



ExSpiriTium



Aldoggo



Shizugami



小燕山



비지떡



인즈레고



Tingela



Billybkcase



워브

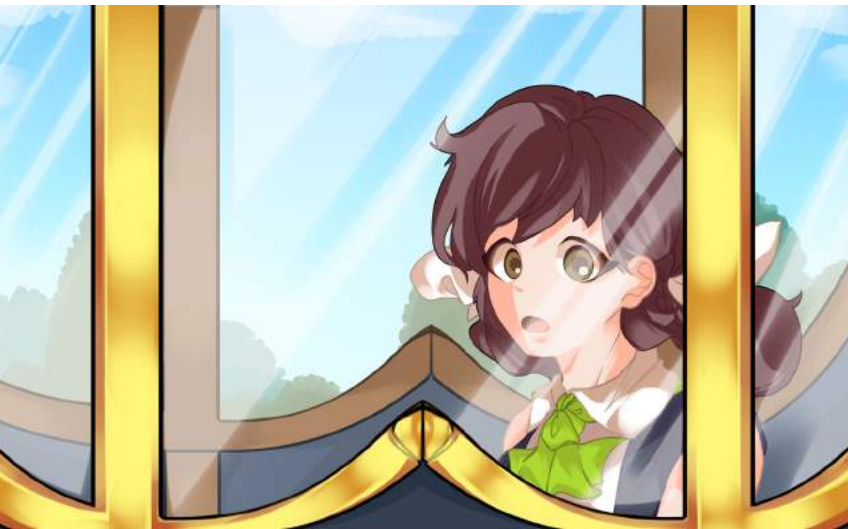




Akaki



쿠시로



lucky7kas



AHandsomeCat



Idrinkpiss



普通的勇士



오늘아트





와스피



OJPJ



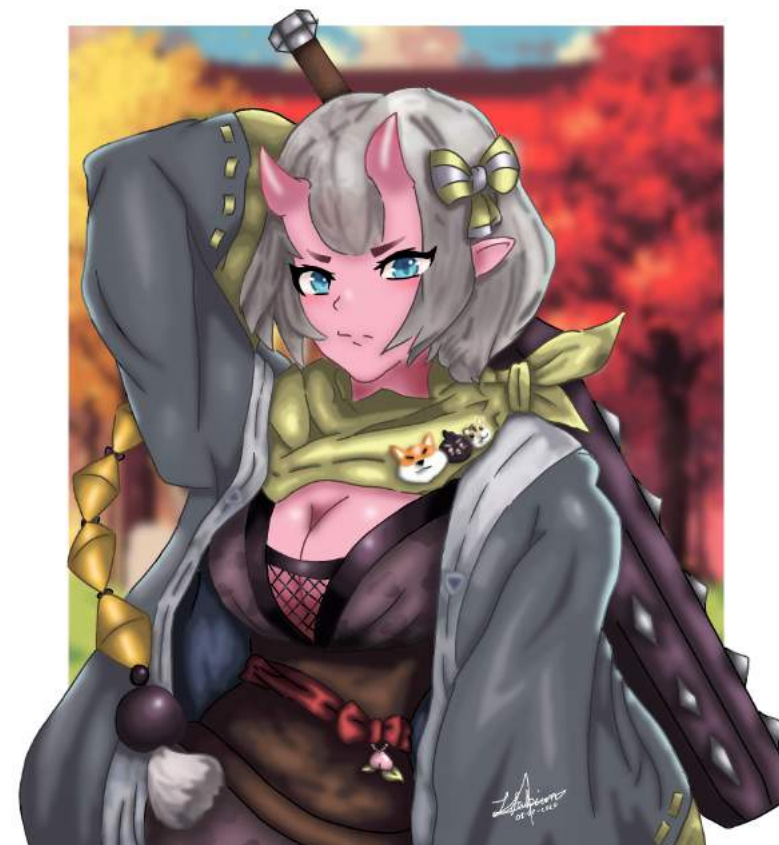
すくえあ



Silverus



영혼토펡이



ForgottenHS





LemonmintKR



ThriftShop



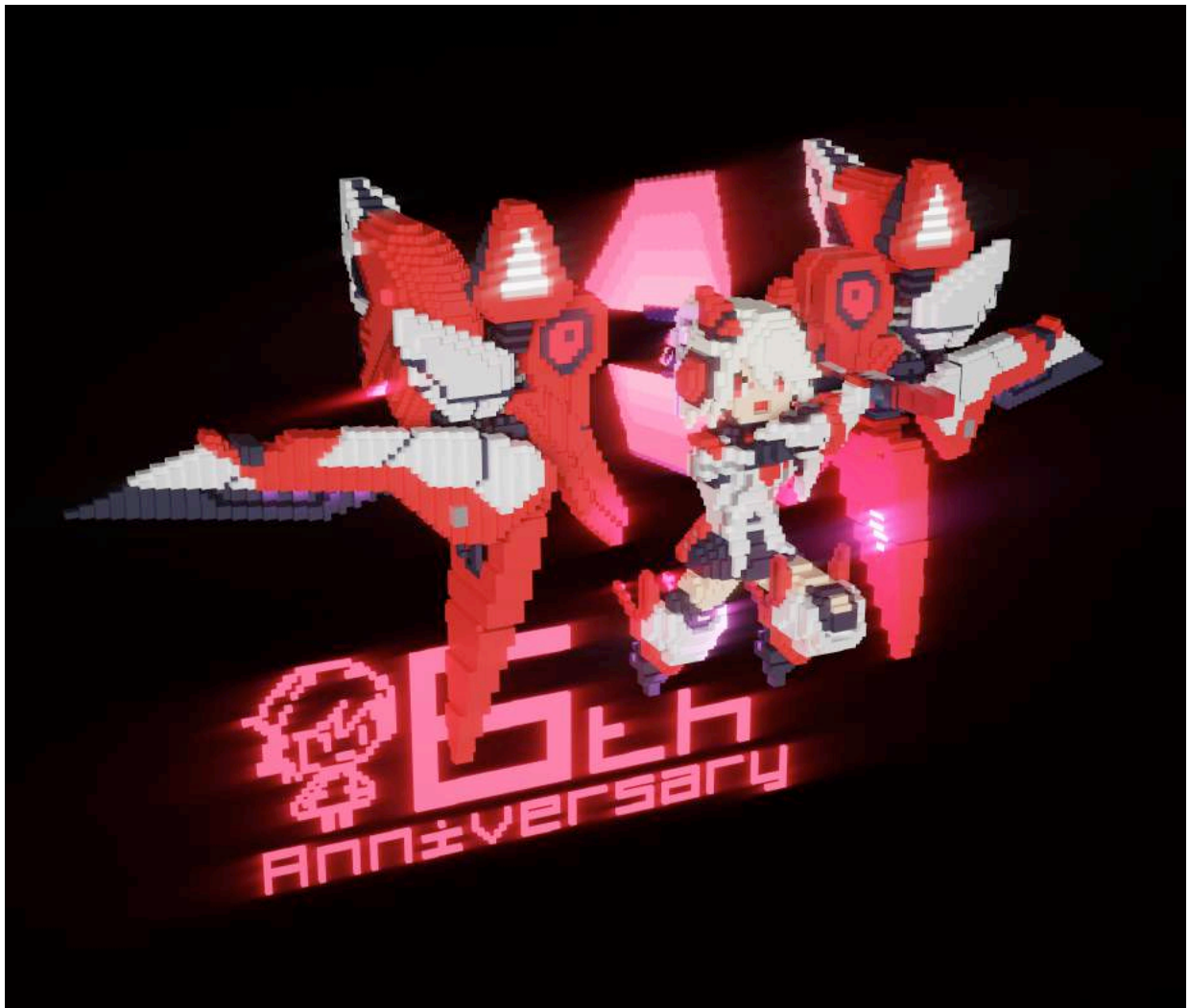
葉子

CRUSADERS QUEST

Crafts Gallery



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



マジギレバスタ





엘리파스



DB仔



ug6ytu8





The valuable message from the artist Crusaders.

# 오버드라이버	p. 224	작품 제목: 무기를 만드는 파이어엑스 안녕하세요. 안 죽고 6주년에도 돌아온 오버드라이버라고 합니다. 누구 그럴까 고민하다 하루가 지나 마감시간을 넘겨버렸네요. 죄송합니다. _) 파이어 엑스를 고르게 된 건 역시 갖고 싶은 마음이 가장 크기 때문에 기우제도 지내는 겸 이번에 그리게 되었습니다. 2021년 7주년 이벤트에도 참여할 수 있었으면 좋겠네요 :) (너무 늦게 참여를 해버려 이벤트 참여 보상수령은 불가하더라도 가능하다면 팬북에는 실리고 싶습니다)
# 레그런트	p. 216	6주년 팬아트와 2000일 팬아트를 같이 보냅니다. 또다시 크퀘와 함께한 한 해가 흘러갔네요. 지난 한 해를 되돌아보면서, 6주년의 6이라 하면 1+5라 할 수 있으니 1주년 용사인 루냥 독스의 지난 5주년 이벤트 이야기를 올해의 팬아트로 그렸습니다.
# 치독	p. 222	작품 제목: 자신감 넘치는 사샤마녀님*^^* 크퀘 14년도 12월에 딱 시작했었는데 벌써 6주년이네요. ㅎㅎ 6년 내내 한 건 아니지만 애정이 가는 게임인 만큼 열심히 그렸어요. 중간에 그림이 한번 날아갔지만..ㅠ 앞으로도 크퀘 흥했으면 좋겠습니다.
# bluesheep525	p. 216	-
# 워브	p. 233	작품 제목: 크퀘인드글라스 6주년 기념으로 6개의 직업군의 대표적인 코로나 용병단의 단원들을 스테인드 글라스풍으로 작업해봤습니다. 어려운 시기에 고생들 많으십니다. 6년 동안 좋아하고 있는 게임을 계속 서비스해주셔서 감사드립니다. 앞으로도 꾸준히 함께했으면 좋겠습니다.
# 제작번호	p. 215	크루세이더퀘스트의 6주년을 기념해 파자마 파티 테마의 팬아트를 그렸습니다. 다음해에도 많은 업데이트로 좋은 모습을 보여줬으면 좋겠습니다.
# 쿠시로	p. 234	작품 제목은 토벌입니다. 용사 잡을려고 모인 파티원들을 그렸습니다. 크퀘 화이팅!
# 셀레스트	p. 206	6주년 파티를 준비하기 위해 용사들이 모여 열심히 음식 준비를 하는 모습입니다! 크퀘 6주년 정말 축하드립니다! 크퀘 덕분에 도트도 시작해보고 저에겐 정말 의미 깊은 게임이에요. 크퀘와 크퀘 개발진 모든 분들 정말 정말 사랑하고 10주년하고도 더 멀리까지 오래오래 함께했으면 좋겠어요. 크퀘 사랑해!
# 떡순04	p. 217	유나 좋아해서 고양이 의상 코스튬 유나 그렘봤어요. #폰트는 개인적 용도나 저작권 면에서 100%자유로운 폰트 썼어요
# 타미	p. 224	작품 제목: 크퀘 6주년을 축하합니다. 6주년을 축하 하기 위해 자다 일어난 카오리와 히카리를 그렘봤습니다! 크퀘 캐릭터들.. 너무 예쁘고 취향입니다..ㄷㄷ... 앞으로도 꼭 함께해요~! :)
# ug6ytu8	p. 241	벌써 크퀘가 6 주년이네요 중학생이던 저도 크퀘랑 같이 성장해서 군대에 와서 군 생활 중입니다. 용사라는 단어가 이제는 저를 부를 때도 쓰이네요. ㅋㅋ 아무튼 제가 좋아하는 용사 몇 명을 블록으로 만들어봤습니다.
# 체리맛필터	p. 223	작품 제목: 6개의 빛 CQ 6주년을 맞아 함께 한 1년, 1년을 어둠을 밝히는 밝은 6개의 빛으로 표현하여 보았습니다. 항상 즐거운 CQ와 함께 할 수 있도록 서비스해 주시는 모든 분들께 감사드립니다. 또 CQ와 함께하는 모든 분들에게 밝은 희망과 즐거움의 빛이 함께 하길 바랍니다.
# 금색	p. 217	크퀘 없인 못살아~

# 뜨기뜨더무	p. 215	작품 제목: 겨울맞이 안즈&카에데 카에데 너무 귀엽지 않나요?마레 보고 시작했다가 카에데에 꽃혔어요. 겨울 간식에 잔뜩 둘러싸인 안즈와 카에데를 상상하며 그렘봤습니다. 아근하면서 간간히 즐겁게 게임하고 있어요. 6주년 축하드리고 운영진분들 앞으로도 화이팅 하셨으면 좋겠습니다. 그리고 카에데가 정말 귀여워요!
# 크퀘충이	p. 220	현생에 치여사느라 완성이 좀 늦었습니다!! 그래도 잘봐주시면 감사하겠습니다 ㅎㅎ 제목은 딱히 생각해놓은 게 없지만 대충 [고선생 애호가] 정도로 생각해 주세요. 학생 때 처음 게임 발견했던 게 엇그제 같은데 벌써 6주년이라니 세월 참 빠르네요! 딱히 크게 바랄건 없고 별 탈 없이 무난하게 오래오래 갔으면 좋겠습니다. 변변찮은 똥손이었습니다! 내년 팬아트는 더 멋있게 그려보도록 노력할게요 ^^7
# 와스피	p. 236	저도 뭘 그린 건지 몰르겠어요 그냥 펌킨이 이뻐서 그렸음니다.
# 영혼토크이	p. 237	-
# LemonmintKR	p. 238	이벤트 중 가장 재미있다고 느낀 하슬라대전 팬아트를 그렘봤습니다. 레이드형 이벤트가 더 나왔으면 좋겠네요~
# 성남동회색곰	p. 224	-
# 엘리파스	p. 240	대학 시절부터 졸업하고 전역하고 놀고먹는 지금까지 함께해준 크퀘! 6주년을 넘어 환갑까지!! 기대하겠습니다. ㅎㅎ *혹시 사내에서 원하신다면 인형을 보내드리도록 하겠습니다. 착불로 가격은 대체합니다. ㅎㅎ 크퀘 사랑해용. ㅎㅎ
# ZE6	p. 208	크루세이더 퀘스트 6주년 축하드립니다 앞으로도 잘 이어 나갔으면 좋겠어요.
# 비지떡	p. 232	귀여운 해랑은 언제쯤 시나리오로 나올까요
# 근육맛사탕	p. 224	6주년 축하드립니다.
# 오늘아트	p. 235	만6세라면 초등학교에 가야죠. 딱히 그림 주제를 그렇게 잡고 그린 건 아닙니다만, 어쩌다 보니 배경이랑 인물이랑 많이 동떨어졌네요. 아무튼 게임으로 초등학교에 갈 나이가 된 건 대단한 일입니다. 성민 형님 환갑 때까지 가려면 예비군은 끝내야 되니 한참 멀고 멀었네요. 되긴 되려나.. 꿈보다 해몽이라고 V의 오른손은 일간xx트.. 싸인과 무관하니 안심해도 됩니다. 돈 좀 벌었냐는 싸인임과 동시에 숫자 6을 나타내고 있지요. 돈 잘 벌고 계신지는 모르겠지만 넬모레 초등학생이잖아요. 아저씨들 취향 말고 좀 더 장기적이게 생산적으로 투자하는 부모의 마음.. 준비됐나요?
# lucky7kas	p. 234	크루세이더 퀘스트를 지금까지 하면서 제일 애착이 갔던 캐릭터가 바로 ‘세라’ 인데요. 현재까지의 스토리 진행 이후에도 관련된 행적이나 이야기가 거의 나오지 않아 많이 아쉬웠습니다. 그래서 이번에 ‘만약 세라가 다른 영웅들처럼 수도에 올라와 같은 풍경을 보게 된다면’ 을 주제로 그림을 그렸습니다.
# 룬벨	p. 218	몸으로 6을 표현하는 그웬입니다.
# 불타는개차반	p. 219	우지멘트 상향 좀 해주세요.
# 성빈s	p. 209	작품 제목: 크루세이더퀘스트 6주년 기념 LMEON 크루세이더 퀘스트 6주년 기념을 맞아 삼총사들과 펌킨,킹이 함께 기념 라이브 방송을 하는 그림입니다. 평소에 크퀘 정말 재밌게 하고 있고 즐겨웠던 적도 화났던 적도 많았던 게임이지만 어디 가서 제일 재미있게 한 게임이 뭐냐고 하면 항상 크퀘라고 말합니다. 앞으로도 7년 8년 나아가 10년 20년 장수하는 게임이 됐으면 좋겠습니다!
# Asymmetryer	p. 211	크퀘 6주년 참여합니다. 용사 단장명에 오해의 소지가 다분한데.. 저거 기요미! 빼먹고 오타난겁니다 닉변하고싶어요.. 작품명은 “입대 전 마지막 유작” 입니다. 11월 10일 입대해요. 하필 이벤트 끝나기 2일 전이네요. 이건 제 부탁인데 만약 수록되면 인편좀.. ㅋㅋ 부탁드립니다 소식은 받고 싶은데 메일을 못보니 ㅋㅋㅋ 선생님을 잘 부탁드립니다. 더캠프 등록정보는 사진 첨부할게여.. 제발 몸 성히 나올 수 있도록 브리짓 여신님이 도와주시길 바랍니다. 혹시나 혹시나 보상이 온다면 안 놓치기 위해 가족에게 폰을 맡기고 갑니다.. 크바..



# 앙그라양공	p. 230	최근에 있던 할로윈도 기념할겸 6주년도 기념할겸 란을 통해 숫자6을 강조하면서 할로윈 느낌도 나게끔 그려 보았습니다
# 데혈무	p. 230	작품 제목: 눈물 원래부터 벤야민을 좋아했지만 이번 에피소드 4의 시나리오를 경험하고 나서 더욱 벤야민이 좋아졌습니다. 성능도 그에 비례하면 더할 나위 없이 좋겠지만...잘생겼기 때문에 괜찮습니다. 시나리오는 일단 벤야민이 나온다는 것 자체가 완벽 그 자체지만 그래도 가장 좋았던 점을 꼽자면 후반에 r-0를 위해서 눈물을 흘려 주는 서사가 님 가슴 아프고 좋았답니다. 흑흑 이제 5월의 신랑 벤야민만 나오면 된다!!!!
# THQTEP	p. 231	작품 제목: 노스가르드의 화신 크퀘에서 가장 인상깊었던 빌런인 로키를 그려보았습니다. 로키도 개편되서 떡상했으면 좋겠어요. 크퀘 화이팅
# 小燕山	p. 232	我是来自中国的小燕山，我非常喜欢克鲁塞德战记这个游戏。在与克鲁赛德战记一同度过的两年中，我见证着主线剧情和支线剧情的发展。我希望克鲁塞德战记可以越做越好！我永远支持克鲁塞德战记！ 作品名称:现代 裴花 简介:穿着束腰裙的裴花！
# 普通的勇士	p. 235	作品名称:冥河月色 作品简介:能自由地在现世和冥界来往的“百王 裴花”来到了冥河边，冥界紫色的月光如流水一般，静静地泻在这一片 冥河上。薄薄的灵魂紫雾浮起在冥河里。远处的景物若隐若现，又像笼着轻纱的梦。此情此景，她坐在石头上，不由得感到一丝孤独，拿出“首席表演家李”送的扇子，仿佛能冲淡一切孤独。 最后祝CQ6周年生日快乐，不忘游戏初心，越来越好，红红火火，展望下一个更好的6年！
# 爱你们	p. 231	作品:愤怒的灵魂要塞BOSS蕊儿 希望看到蕊儿有后续的剧情发展，感谢CQ的陪伴。
# 金贵妃	p. 214	很喜欢克鲁赛德战记这款游戏，来来回回玩了好多年，美术非常喜欢！ 其中我最喜欢的角色就是魔法少女明日香， 于是绘制了一张同人图来参加这次的同人活动。 希望继续加油，我会继续支持CQ的！
# 恒之摇曳	p. 226	作品说明:终于有时间能给cq画一张同人了，作为死灵瑞秋时代过来的画狗竟然是第一次给cq画周年简直丢人，这副画中的主角是我们上上个版本的法师扛把子裴花（其实我是更喜欢伊莎的，但是裴花实在是太对胃口了没办法orz），画中的内容基本上依据的是角色本身以及技能的形象，例如关刀，降神·黑龙。因为设定的场景处在山顶附近，云雾缭绕，同时又角色名称里面又带着一个”花”字，所以，我将这幅画命名为【天莲】（其实是在暗示裴花的复活被动削了之后就跟没有一样，跟花一样一碰就碎） 对cq想说的话：cq这款游戏是我玩的最久的，最喜欢的游戏没有之一，虽然铁匠大哥跟布里奇特经常暗算我，害的我至今都忘不掉那个6次大成功物穿的郑成功，但无论怎么样，玩的越久就越能发现，cq是一款好游戏。我可以清楚的在游戏中感受到制作者的诚意和心血，最经典的例子就是很久以前的deemo联动，10星好评。虽然大伙经常骂cm，但其实也都很开心cm能够经常写信对玩家的意见给出反馈并调整。本来还想说很多，但一时间竟难以描述，我真的太希望还能有个6周年了，每当看到周年册里面的回忆，我都能想起我当年进化的第一个喵，第一个娃娃机抓出的荆棘，第一次击败最后一层的索塔尔。希望cm能在宣传上面多下点心思，别让cq被越来越多快餐游戏所埋没。 最后一段心愿： 1.2030年我希望还能跟大家一起玩cq 2.改动个别人物在pvp的强度，强度只在斗技场内部改变，不会对其他关卡造成影响 3.能在复刻一次伊苏8么，联动伊苏9顺便复刻8也行，萌新想要达娜想疯了qwq
# 芝士鲸鱼	p. 228	CQ连续登录天数也有三年了，入坑也有4年多了，很喜欢CQ这款游戏，断断续续的给CQ画同人也有三年了，虽然产量不是很多画的也不是很好，但还是希望CQ能够长长久久走下去，祝CQ越来越好

# 画之刃	p. 210	CQ6周年快乐 为cq画的坦伤角色合集，希望cq能回到安卓中国区，超期待的
# DB仔	p. 241	-
# Akaki	p. 234	预祝克鲁赛德战记六周年快乐><!!
# 金荆	p. 225	无题。六周年快乐！
# 小圭	p. 230	作品名稱:散步時遇見正要去狩獵魔女的南瓜女孩
# BlacKrow	p. 210	介紹:想念賽拉QQ
# moro0325	p. 222	作品簡介:慶祝CQ六週年的像素蛋糕，雖然想再畫一些人物，但來不及了。
# Ting	p. 213	作品名稱:西風的祝賀 在克魯賽德裡面我最喜歡的角色是西風，所以想以她作為主角來畫賀圖。 克魯賽德陪伴我將近四年的時間，謝謝CQ總是那麼佛心，希望未來可以愈來愈好！
# 915	p. 231	畫莎莎 祝CQ生日快樂 然後快點buff黑騎士
# 謝朋	p. 220	在竹林中開心的喝酒聊天 CQ6週年快樂
# 所屬國家	p. 212	作品介紹:滿滿的奶子!!
# マメルちゃま	p. 221	今年是我進入克魯賽德這個坑的第五年，克魯賽德也默默的6週年了，真的很感謝營運一直努力經營這個遊戲，雖然我沒抽到南瓜女王但是還是生日快了！
# 五色	p. 218	三位偶像的工作閒暇時間！一起照了拍貼機！ 也祝福克魯賽德六周年快樂～！
# 葉子	p. 238	私服秘花 個人很喜歡那種英雄們私底下的服裝的設定，所以想說畫看看
# 鵲鵲	p. 217	希望CQ可以長長久久的經營下去 身於花木中的菲蕾絲蒂娜與小小的周年祝福 希望CQ可以長長久久的經營下去
# RuanC	p. 227	-
# OliverSauce	p. 227	克魯賽德戰記已經邁向第六個年頭， 入坑時還只是一個大學生， 轉眼間也已經成為社畜了（笑） 雖然現在已經轉型休閒玩家， 但這款遊戲仍然在我手機上有著屹立不搖的地位。 作品中的是桂香， 還記得當時競技場裡的經典配置：索爾 謬 桂香 那時的桂香專武還有防護罩的效果呢！
# 王俐蓉	p. 220	心得:被男友推坑，一入坑就停不下來，剛玩得兩個月幾乎花了好幾小時在克魯賽德上面，真的很好玩～很幸運能遇到這款遊戲!希望CQ能長久下去！
# Mr. Yu	p. 217	哇...克魯六周年了呢...，即使很早就加入，但沒玩多久就.....(那時環境太可怕ww)，但克魯有種魔力，就算你退坑了，你還是會想時不時回來看看，就這樣循環XD，實際上我過了一陣子之後連續玩了兩年多，也經歷了兩次周年，能玩那麼久也不失興趣的遊戲，”你”，大概是第一個喔 :D，因為一切都要農，也只能農w，每天一點一點地累積資源，將來沒有什麼你是得不到的，當然聯名除外啦，農了兩年，造就現在的我無時無刻都在收成過去所結的果，以我現在的遊戲方針來說，就只能繼續農下去ww 只要克魯不斷的在前進，那麼我們唯一能做的就是跟上他腳步，看他能帶給我們什麼。



每天，我們靜靜等著你們每次的更新，每當有重大更新的時候，我的心情就像迫不急待的想折開聖誕樹下那些包裝精美的禮物的小孩一樣，想知道裡面有什麼，拆開後，最後的心情是如何呢?我們會...喜歡它嗎?或者是.....但其實，對我來說不管裡面有什麼，都不重要，因為我知道，它的背後有一群了不起的人，我沒辦法不收下它，我..真的有收下它的資格嗎?，有時不這麼想著，經歷了很長一段時間之後，到最後，我發現，我已經喜歡上克魯了，喜歡上這個螢幕裡的小小世界。 我，喜歡探險，現實世界中無法體會到的事情，我們只能依靠這種方式，以手指作為接觸那個世界的媒介，然後用眼睛把它一切都映入眼簾，無數的人成為那個世界的團長，從而開始一場，屬於他/她的冒險，它的風景，它的人物，它的世界觀，它的趣味性以及獨特性，或許我只是想看看如果有別於現實的世界，會是如何，這，只是我的感受而已，現在的我，不能沒有它，沒有另一個世界的存在，就像剝奪了想像力和創造力的”價值”。 話說這次要迎接我克魯生涯的第三次周年了呢，怎麼辦，有點興奮，5周年的謎題我還是不懂ww，嘛，一切什麼的都太韓國了，不懂，無從解謎ww，我很期待6周年，希望它不是是個難以理解的祭典XD，現在我能寫這封信的原因，對啦，我時間多，我會祈禱之後我還能繼續度過克魯的，每個周年<3。 我畫薇薇安的理由是因為它有絕對魔王的這個稱號(還有我剛入坑的瑣事)，希望她有天，能得到符合她稱號的力量。		
# CarsonMack	p. 222	Congratulations on another year, CQ devs! Thank you for creating wonderful heroes with rich stories and personalities! I'd really love to read a comic about the characters and Hasla if you guys were to make one! I've been playing since the Deemo collab and the game has been improving since. I hope CQ would reach more years with newer content to enjoy, plus ultra! I drew Bihwa and Sfera since I really love these two characters! Congratulations again!!!
# popin	p. 211	please make Celine playable. Also can you buff Hikari more?
# Idrinkpiss	p. 235	I've been playing this game for 2 years now. It's still the best and most relaxing game I've ever play. I started drawing for 3 months ago so I was thinking that this is my chance to draw something that I love so I dressed this two character, Anzu and Kaede from the game and I hope you like it. It doesn't matter if my art get choose or not, I'm proud of my art and it's the best drawing I've drawn. My IGN might be weird and sorry for sending in so late.
# Billybkcase	p. 233	Noel facing defeat at the colosseum, I am open for freelance work! :)
# AHandsomeCat	p. 234	I'm [IGN: AHandsomeCat] from the Netherlands and I want to send you my self-made fanart for the event! I drew Maré and Lasirenne together sleeping on a sunny day and dreaming about their pets. I hope you like it! IN dreams anything is possible so I tried to use a lot of imagination. I've played crusaders quest for 6 years now and I still love playing it every day. The new events and new heroes are awesome. I really like the new seasonal heroes that you released this year that's why I drew two of them. Keep up the good work! I love the game. With kind regards, Lars van Hoek
# randomartz	p. 220	This fan art piece is of Leon of Light aka his “Leon of Fate” skin. This is my first time participating in an event for this game and I love everything about it. Though if I was also gonna say something else it would be that maybe one day you can make or rework the legendary heroes to be more useful or have a quirk that makes them more unique out the huge roaster of characters you already have. Thank you for taking the time to read this.
# ForgottenHS	p. 237	Fan art of my waifu in the game Urako! Love u CQ and devs thank you for such a great game :)

# Ashkeeper	p. 221	Isabel is bringing the 6th anniversary cake, Crusaders Quest has been one of the few games that I continue to play and it makes me happy to see the team still supporting the game after 6 years. Keep up the great work!
# James893	p. 207	For the fanart event I decided to draw all the six legendary heroes together! Thanks for 6 years and counting!
# Taesvny	p. 213	Dear,CQ Happy anniversary CQ i love cq so much. I paint by my hand and paint coloured pencil. I am proud to draw it on the anniversary to enter the competition. After all, if I win it will be awesome. But if I don't win, it's fine. Please CQ stay with me for a long time. Thanks.
# ExSpiriTium	p. 232	A handmade, crayon pattern carving which resembles Yeowoodong handling her SBW with a “6” in the middle of the flame to signify the 6th anniversary! During this time of crisis, I believe everyone in CQ Team is trying their best. Stay safe! This year would be an amazing year! Love, from Malaysia
# InfandouS	p. 216	Hello! Happy 6th Anniversary Crusaders Quest and its Devs! Keep up the Good work and Best wishes!
# Banchou	p. 218	I've been playing CQ since the 1st year it was released and one of the things I love the most are the variety of characters and their designs. For my submission I decided to draw one of my favourite heroes, Aviator Harpya!!
# soul8	p. 226	My favorite hero added this year is Morgan! I love his design and backstory with Victoria, so to celebrate the 6th Anniversary. I drew this pixel art illustration representing them facing off in a battlefield! It's my first time making pixel art, i hope you'll enjoy it! ^v^
# djddj31	p. 212	Arachne celebrating the great 6 years anniversary of Crusaders Quest with her home made giant macaron cake!! Enclosed please find my entry for the fan art event. The larger size is available in this link: https://drive.google.com/file/d/1OEryt1pM3DLSxRQUsUgTRoYC-9j7sQO4g/view?usp=drivesdk It has been a great pleasure to engage in your games Crusaders Quest and Ride Zero, the cq community for this long and I am proud to be part of it! Thank you Hangame! kind regards,
# OJPJ	p. 236	感謝CQ陪我走過6年的時間，該隱也陪了我6年，也是我很喜歡的一隻角色，所以決定畫他了。題外話，希望能buff一下黑騎士啦，他很可憐哦
# Nyeyeye	p. 232	My artwork is all about Lupeow in Starry Night. As I wanted to say to all CQ Game Devs thank you for making this game as it lifts my mood and keep me entertain these past few months.
# Aldoggo	p. 232	My bad for sending it too late, it's been very busy for me to complete the fanart sooner. I really like CQ and the dev team, thank you all for a cute interesting salty game. Love you all, hope we'll be together for more and more years.
# Tingela	p. 232	Description: I drew a scene where Celine and Franz are on a sunset ice cream date. It all started when I was leveling up Franz (Champion) and I enjoyed the interactions he and Celine exchanged through their dialogues. Not gonna lie, it was really sweet and I ship them. (〃ω〃ゞ Crusaders Quest is a really fun game. The people I met through it are also fun to play with. Just keep on improving!! 화이팅!!



# Shizugami	p. 232	Description: Bihwa in her 2000 days costume, Happy 6th anniversary!
# インズレゴ	p. 232	My fanart was supposed to be made on Digital, but my pen tablet died. At first, I felt like I should just give up, but after a few days, I finally decided to make in through Traditional. The art is my favourite goddess, Aubrey, in the deep dark sea. I may have threw in some personal emotions into it since I wasn't doing well while I drew and outlined the art. . . And, a message to CQ, the game is a really fun game I've played since I was 9/10. I'm surprised I play it still, though not as often. Anyways, I don't mind if my art doesn't get to win. What matters is that I finally have sent it. . . Did I do good. . . ?
# Silverus	p. 237	I made Kurenai art, I loves her, she always supported me since she is the very first champion I unlocked. So, I made art based on her for CQ 6th anniversary, keep up the good work for all CQ staffs, you are all doing great. Best Regard,
# ThriftShop	p. 238	Hi CQ, Happy 6th Anniverary !! I made this work to celebrate and ... participate in this event to get the reward (I hope so hehe @@). I drew this picture about Aubrey that she was praying all the best things for CQ, CQ's fan and all the members of CQ's team <3.
# まじみん	p. 210	復帰してからいつも助けてくれる飛花ちゃん！ クルクエ6周年おめでとーう！
# ちきち	p. 227	題名「幽火」 私がスマートフォンを使い始めて、初めてインストールしたゲームがこのクルセイダークエストでした。飽き性な私は、様々なゲームをインストールしては消しを繰り返してきました。それはこのクルクエも例外ではありませんでした。しかし、クルクエを削除しても、すぐに恋しくなってインストールしなおしてしまうのです。今では、私のスマホのホーム画面の一番目立つところに位置するゲームです。そんな大好きなゲームで一番好きになったのが、このセツくんでした。ストーリーでボイスが実装されたときは、嬉しくなって何度もストーリーを再生しました。沢山の素晴らしいキャラクター達を生み出してくれたクルクエに感謝しています！6周年おめでとうございます。これからも応援しています！クルクエ最高！
# おたかす	p. 208	タイトル 「ケモケモファンアート」 穏やかにケモケモさんたちと日向で触れ合いたい!!&6周年おめでとうございます!これからも楽しみにしてます！
# 佃煮くん	p. 221	作品タイトル/安定した生活を送るブリジットショップ店主 クルセイダークエストに伝えたいこと/早めにセーラちゃんとレオンくんのご帰還を。いつも楽しませていただきありがとうございます。ファンアート添付します。 よろしくお願いいたします。
# swoma	p. 213	作品タイトル:「my dear crusaders.」 今周年で主にお世話になった我が愛すべき勇者たちを詰め込みました 受付締め切り当日ギリギリになりましたがなんとか完成できました これからも彼らと共にハスラー大陸を駆け抜けたいと思います！
# 夕凧あとり	p. 217	これからもクルクエを盛り上げて行きましょう！
# 天界から舞い降りし片翼のニワトリ	p. 217	ハンGらぶ。これからもクルクエを続けていきます！
# マジギレバスタ	p. 239	作品タイトル:VV SLASH クルセイダークエストに伝えたいこと:アップデート楽しみにしています。名前の混濁のないよう、よろしくお願いいたします。
# すくえあ	p. 236	タイトル 海の神 最初に引いたのが鄭成功ですごく無の顔してるイラストなのに、デフォでは表情が豊で萌えました(〃 〽 〽 〽)

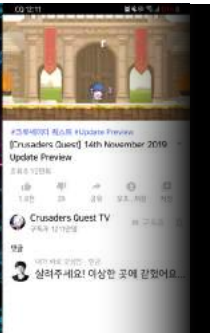
CRUSADERS QUEST

Dev's Gallery



Behind the game













We received a lot of feedback from our Captains in the rough year of 2020.
We've tried changing the play patterns in CQ, keeping some and tossing others.
Thanks to your feedback during those trial periods we were able to keep up with trying many different things.

The plan for <Crusaders Quest> for 2021 is currently as below.

We want to reduce player fatigue coming from simple repetition of gameplay, and focus more on what's fun for players.
When you're spending time in Hasla, we want you to be there more for fun and less because you feel like you have to be there.
We also want to improve on the parts of the game that are a bit more complex for players.

We will continue put in the effort so that our Captains will be enjoying more and more of their time spent with Crusaders Quest!

Thank you again!

- <Crusaders Quest> Developer Team

단장님들의 안타까움과 애정이 담긴 질책을 많이 받은 2020년이었습니다.
플레이 패턴 변화를 시도해보고, 어떤 것은 적용하고 어떤 것은 번복했습니다.
그 때마다 단장님들이 주신 의견과 질책 덕분에 열심히 개발할 수 있었습니다.

2021년의 <크루세이더 퀘스트>는 이렇게 변화할 계획입니다.

단순 반복으로 인한 피로도를 낮추고 재미에 집중하려 합니다.
하슬라에서 시간을 보내실 때, 의무감보다 즐거움이 우선했으면 합니다.
이해하시기 어려웠던 부분도 점진적으로 개선하겠습니다.

단장님들이 크루세이더 퀘스트와 함께한 시간을 아깝게 느끼시지 않도록,
재미있는 게임 만들 수 있도록 노력하겠습니다.

감사하고 또 사랑합니다.

- <크루세이더 퀘스트> 개발팀 일동

2020年,我们收到来自团长们满含殷切的各式意见。
这一年,游戏做出诸多改变。
更改原有的模式;使用全新的内容;删除老旧的部分...
每一次改变的动力,都源于团长们充满关切的意见。

2021年,【克鲁赛德战记】的开发方向如下:

减少重复机械的部分,开发更多有趣的内容。
我们希望大家来到荷赛拉是为了感受快乐,而不是被迫完成任务。
另外也会积极改善一些逻辑不够清晰的部分。

2021,我们的目标就寻找游戏的意义,寻找快乐!

-【克鲁赛德战记】开发团队

2020年是一個充滿惋惜和接受到許多批評的一年。
嘗試改變了遊戲的操作方式,有些實際套用、有些被淘汰,
也因為有團長們的批評與指教,我們才能走到今天。

2021年《克魯賽德戰記》將會有以下變化。

我們會把重心放在因反覆進行相同動作帶來疲勞感、導致遊戲樂趣下降的這部分。
希望團長們在海瑟拉度過的時光,比起做作業的壓迫感,更希望能獲得生活中所沒有體驗過的樂趣,我們也會慢慢改進大家覺得需要改善的地方。

為了不讓團長們白白花費時間在遊戲上,
我們會更努力開發出更好的遊戲!

真心感謝再感謝!

《克魯賽德戰記》開發團隊 敬上

団長さまの切なる愛情が込められたご意見を多く受けた2020年でした。
プレイパターンの変化を試し、いいところは適用し、悪いところは改善するよう心がけました。
そのたびに団長さまから、さまざまなご意見をいただけて開発にも力が入りました。

2021年の「クルセイダークエスト」は次のように変化する予定です。

単純な繰り返しによる疲労度を下げ、楽しさに重点をおくようにする。
ハスラーで過ごす際は、義務感よりも楽しさを優先させられるようにする。
理解しにくかった部分を継続的に改善する。

団長さまがクルセイダークエストと共に歩んでくれた時間を、楽しい思い出として残せるよう、
さらに努力いたします。

たくさんの団長さまに愛を込めて。

- <クルセイダークエスト>開発チーム一同

มันเป็นปี 2020 ที่เราได้รับคำตำหนิมากมายที่เต็มไปด้วยความเสียใจ
และความรักจากกัปตัน
เราได้ลองเปลี่ยนรูปแบบการเล่น, พยายามรักษาบางส่วนและเปลี่ยนบางส่วนดู
ต้องขอบคุณความคิดเห็นและคำตำหนิจากกัปตันทุกครั้งพวกเราจึง
พัฒนาได้อย่างหนัก

<Crusaders Quest> ในปี 2021 มีแผนจะเปลี่ยนแปลงเช่นนี้

เราจะพยายามลดความเหนื่อยล้าของผู้เล่นที่เกิดจากการเล่นแบบซ้ำๆ
ง่ายๆและมุ่งเน้นไปที่สิ่งที่สนุกสนานสำหรับผู้เล่นมากขึ้น
เมื่อคุณใช้เวลาอยู่ใน Hasla เราอยากให้คุณอยู่ที่นั่นเพราะมีความสุข
และไม่ใช่เพราะต้องทำหน้าที่
นอกจากนี้เราจะค่อยๆปรับปรุงส่วนที่เข้าใจยากที่ทำให้ซับซ้อนสำหรับผู้เล่น

เราจะพยายามอย่างต่อเนื่องเพื่อให้กัปตันของเรามีความสุขกับการใช้เวลา
กับ Crusaders Quest มากขึ้นเรื่อยๆ

ขอขอบคุณอย่างเสมอมาและตลอดไป

- จากทีมงาน <Crusaders Quest>

[Credits]

Release Date		December 11th, 2020
Published by		Loadcomplete Co., Ltd.
Text		Hyunsoo Kim, Boram Kim
Design & Layout		Kookhwa Lee
Dev Team Pixel Art		Jangsik Kim, Yujin Jeong, Sunhee Lee, Ouseok Jeong
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

© 2020 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:
<6th Anniversary Gallery>, <Hasla Gallery>, <Crafts Gallery>.
* No part of this book may be reproduced in any form without written permission from Loadcomplete Co., Ltd.