

CRUSADERS QUEST

Fan Book



CRUSADERS QUEST



Fan Book



To all Crusaders
who have protected Hasla
throughout these 7 years...

CQ OFFICIAL FANBOOK

Celebrating our
7th anniversary with you!



Editor's Note

Hello, Captains.

This is the <Crusaders Quest> Dev Team.

Thank you for joining us for the 7th birthday of CQ.

Thanks to your love and support, Captains, we have been able to work on development for this long. We would like to show our gratitude through the 7th Anniversary Fan Book.

You can also check out the Fan Books

for the 2nd-6th Anniversaries in-game through [Media > Files].

At first, we thought we would like to make at least 1 more book, but it's already the 6th Fan Book, which is a great accomplishment.

Our game was able to last for these 7 years thanks to the support of our Captains, even amongst the countless mobile games that come into the market each year.

We will continue to provide a fun game for our Captains with the goal of providing 'all the fun that can be expressed in pixels'.

Please send us your support and feedback through the surveys we conduct each month.

Thank you, always.

- With all our love,
the <Crusaders Quest>
Dev Team



편집자의 말

안녕하세요, 단장님들.
<크루세이더 퀘스트> 개발팀입니다.

크루세이더 퀘스트의 일곱 번째 생일에 함께해 주셔서 감사드립니다.
단장님들의 응원과 사랑 덕분에 꾸준한 마음으로 개발에 임할 수 있었습니다.
조금이라도 보답해드릴 수 있길 바라며, 7주년 팬북을 준비했습니다.

게임 내 【미디어>자료】에서 2~6주년 팬북도 보실 수 있습니다.
처음엔 1권이라도 더 만들 수 있으면 좋겠다고 생각했었는데,
어느덧 6번째 팬북이라니 감회가 새롭습니다.

매년 무수히 출시되는 모바일 게임의 파도 속에서
크퀘가 7년의 장수를 할 수 있었던 것은 단장님들 덕분입니다.
‘도트로 표현할 수 있는 모든 재미’라는 목표를 갖고
앞으로도 다양한 즐거움을 드릴 수 있도록 노력하겠습니다.

매달 실시하는 설문조사를 통해 응원과 조언 부탁드립니다.
언제나 감사합니다.

- 사랑을 담아, <크루세이더 퀘스트> 개발팀 올림



编辑部的信

各位团长, 大家好。
我们是<克鲁赛德战记>开发团队。

感谢大家陪伴<克鲁赛德战记>度过第七个生日。
多亏了各位团长们的支持和爱护, 我们才有机会坚持不懈的继续投入开发。
怀着希望可以报答大家的心情, 准备了7周年的纪念册。

在游戏内【媒体>资料】可以看到2~6周年纪念册。
刚开始的时候只是幻想着能再出一本就好了,
不知不觉已经是第六个纪念册, 真是感触颇深。

在每年推出的无数手游浪潮中
<克鲁赛德战记>能长寿7年, 全靠各位团长们的支持。
今后我们会以”像素可能表现的所有乐趣”为目标
继续努力为大家带来更新鲜&多样的快乐。

希望大家通过每月进行的问卷调查给予支持和建议。
非常感谢大家。

- 怀着感恩的心,
<克鲁赛德战记>拜上



編輯者的話

各位團長，大家好。
我們是<克魯賽德戰記>開發團隊。

感謝大家陪伴<克魯賽德戰記>度過第七個生日。
多虧了各位團長們的支持和愛護，我們才有機會堅持不懈的繼續投入開發。
懷著希望可以報答大家的心情，準備了7周年的FanBook。

在遊戲內【媒體>資料】可以看到2~6周年FanBook。
剛開始的時候只是幻想著能再出一本就好了，
不知不覺已經是第六個FanBook，真是感觸頗深。

在每年推出的無數手遊浪潮中
<克魯賽德戰記>能長壽7年，全靠各位團長們的支持。
今後我們會以”像素可能表現的所有樂趣”為目標
繼續努力為大家帶來更新鮮&多樣的快樂。

希望大家通過每月進行的問卷調查給予支持和建議。
非常感謝大家。

- 懷著感恩的心，<克魯賽德戰記> 敬上



編集者の言葉

こんにちは、団長さま。
「クルセイダークエスト」開発チームです。

クルセイダークエストの7回目の誕生日と一緒に過ごしていただき、
本当にありがとうございます。
たくさんの団長さまからいただいた応援と愛情のおかげで、
開発を続けることができました。
そのご恩に少しでも報いるため、7周年記念ファンブックをご用意しました。

アプリ内の【メディア>各種資料】から2~6周年ファンブックもご覧いただけます。
当初は1冊でも多く作れたらいいなと思っていましたが、
いつの間にやら、これが第6弾のファンブックと聞いて感無量です。

毎年数多くリリースされるモバイルアプリの大波の中で、
クルクエが7年という長い期間続けてこられたのは、
団長さまたちのおかげです。
「ドットで表現できる全ての楽しみ」をお届けするという目標を持ち、
これからもさまざまな楽しみを披露できるよう努力いたします。

毎月実施しているアンケートに
応援やご意見をいただけると嬉しいです。
いつも本当にありがとうございます。

<クルセイダークエスト>開発チームより



ข้อความจากบรรณาธิการ

สวัสดีครับ ผู้นำฮีโร่
นี่คือทีมพัฒนา <Crusaders Quest>

ขอขอบคุณที่เข้าร่วมกับเราในวันเกิดปีที่เจ็ดของ Crusaders Quest
ขอบคุณการสนับสนุนและความรักของผู้นำฮีโร่ทุกท่าน เราได้สามารถ
ทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาด้วยใจที่มั่นคง
ด้วยความหวังว่าจะสามารถตอบแทนคุณได้แม้แต่น้อย เราได้เตรียม
แฟนบู๊ครบรอบ 7 ปีไว้

คุณยังสามารถดูแฟนบู๊ครบรอบ 2-6 ปีได้ใน [สื่อ > ข้อมูล] ในเกม
ตอนแรกเราได้คิดว่าคงจะดีถ้าเราทำอีกอย่างน้อยหนึ่งเล่ม
มันเป็นแฟนบู๊คเล่มที่ 6 แล้ว และนี่เป็นความรู้สึกใหม่

ท่ามกลางกระแสเกมมือถือที่ออกวางจำหน่ายทุกปี
ต้องขอบคุณผู้นำฮีโร่ทั่วไปที่ทำให้ CQ มีอายุการใช้งานยาวนานถึง 7
ปี
โดยมีเป้าหมาย 'ความสนุกที่แสดงออกด้วยจุดภาพ'
เราจะพยายามอย่างเต็มที่เพื่อให้คุณได้รับความสุขต่างๆ ในอนาคต

เราขอการสนับสนุนและคำแนะนำจากคุณผ่านการสำรวจรายเดือน
ขอบคุณเสมอ.

- ด้วยความรัก
จากทีมพัฒนา
<Crusaders Quest> -



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 31 Survey Report
- 32 38 Timeline 2021
- 39 43 Hero's Profile



CRUSADERS QUEST

LC Data Bank



Information leaked from Loadcomplete's database, on December 1st, 2021

39

Number of developers in CQ Dev Studio.

962,277

Number of lines of code in CQ.

44

Number of times CQ held live streams.

13

Number of times CQ held official conferences.
There was no conference in 2021 due to Covid-19.

13

Number of times CQ held offline events except the conferences.
There was no offline event in 2021 due to Covid-19.

56

Number of unique Monuments.

1,290

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

1,053

Number of unique SBWs.

LV.90

Average Level of Crusaders who visited Hasla
within November 2021.

38.43%

Proportion of Lv.130 Crusaders who visited Hasla
within November 2021.

59,675,536

Number of times <Challenge: Three Eastern
Countries in Chaos> was cleared.

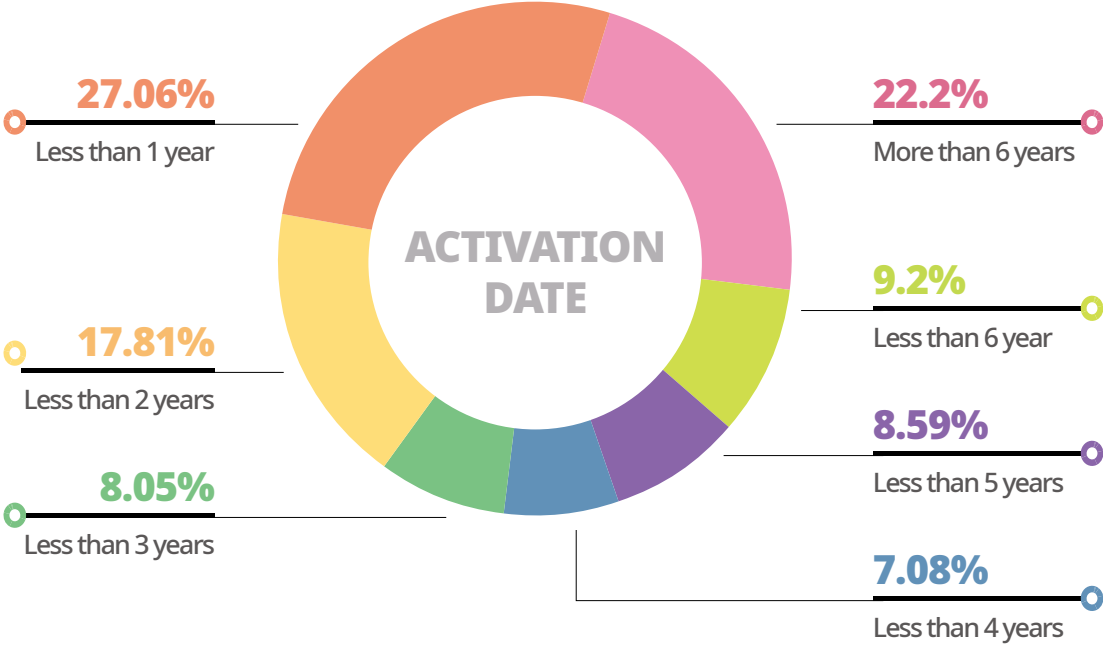
12,314,645

Number of times
<Raid: Dark and Deep Waters> was cleared.

548,831,728

Number of fishes caught in Hasla within 2021.

ACCOUNT ACTIVATION DATE PROPORTION



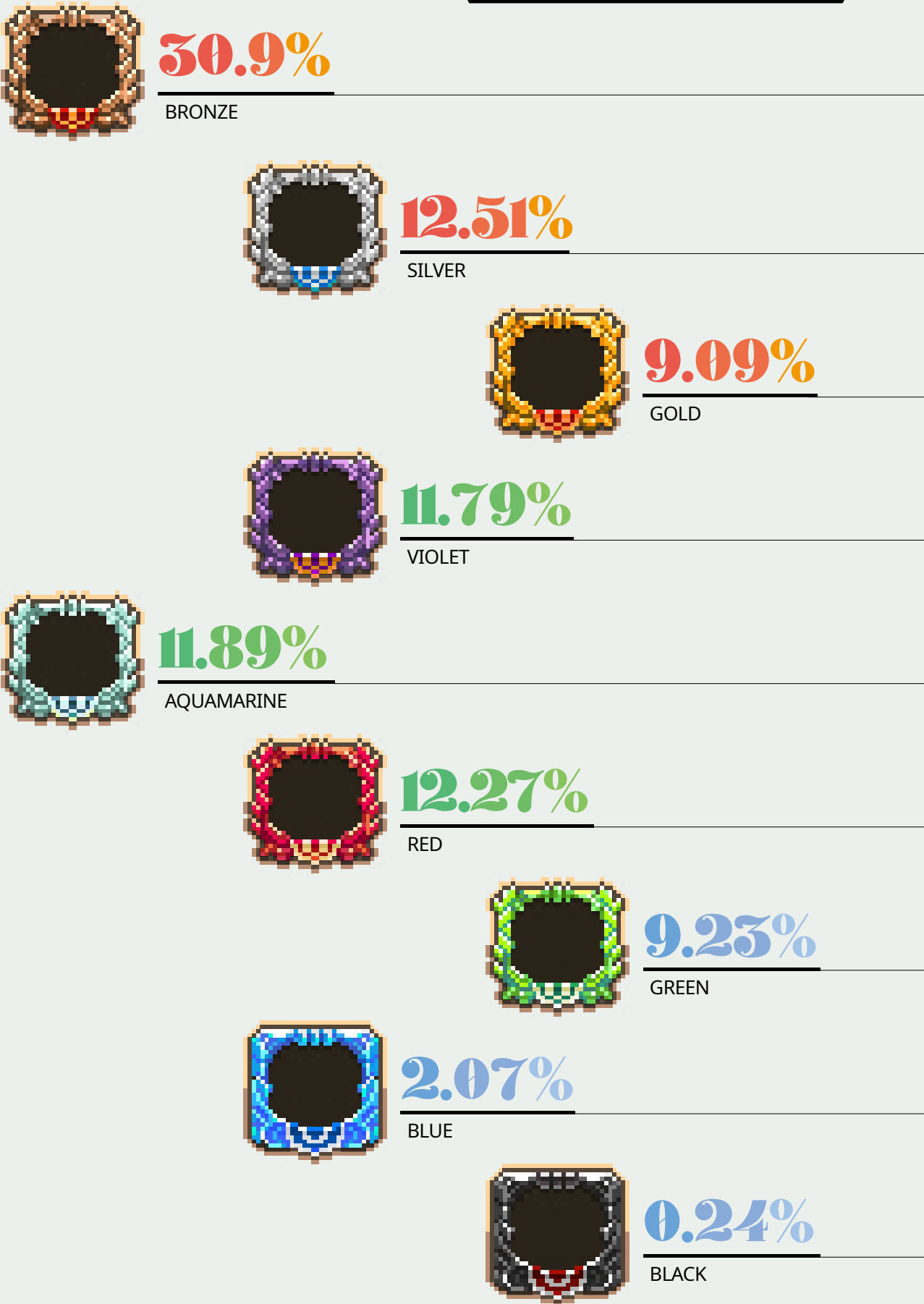
TOP INHERIT LEVEL 40 HEROES

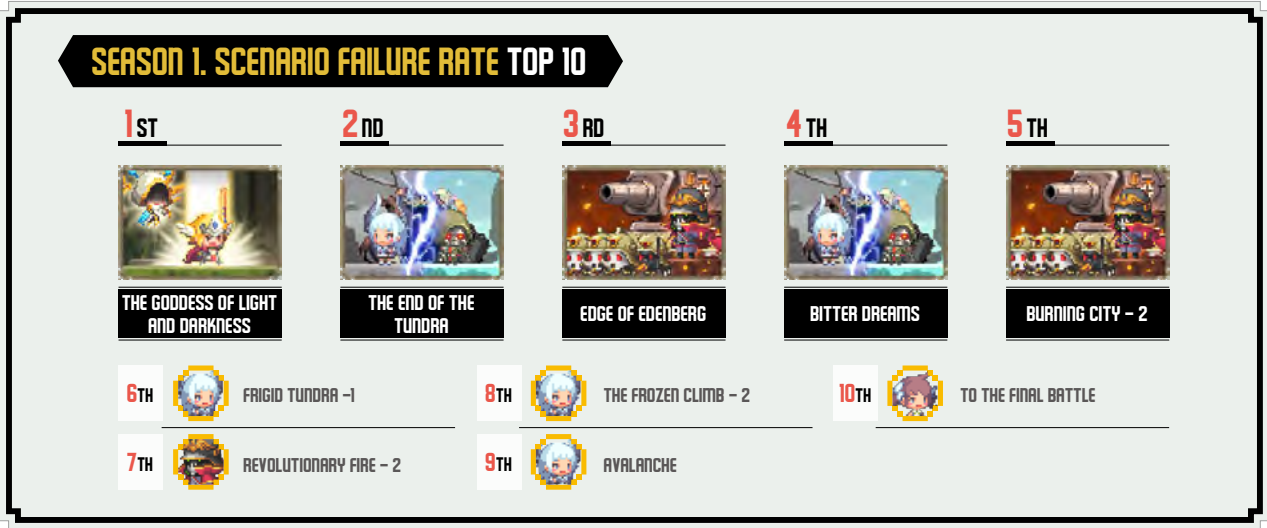
1 ST	2 ND		
HALLA	KAEDE		
3 RD	4 TH	5 TH	
LUPEOW	ALTAIR	ARES	
6 TH	BIHWA	9 TH	SHUB
7 TH	JACK	10 TH	YEWWOODONG
8 TH	MARÉ		

TOP HEROES IN ARENA

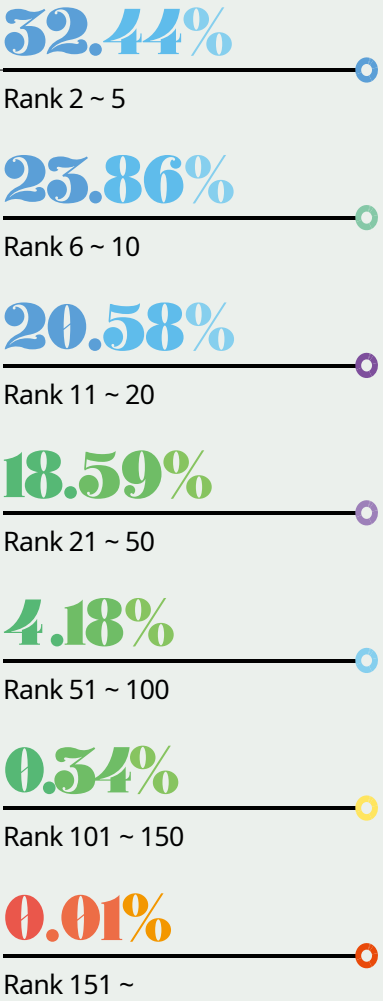
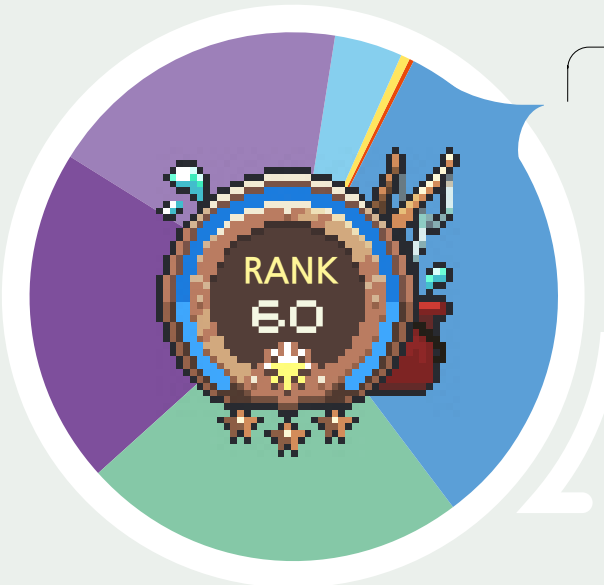
1 ST	2 ND		
HALLA	CAENEUS		
3 RD	4 TH	5 TH	
JOHN OF ARC	ARES	LION MASK	
6 TH	SHUB	9 TH	SHUWEN
7 TH	GUERONICA	10 TH	ALFVN GREENGASS
8 TH	DOROTHY		

FAME COLOR PROPORTION

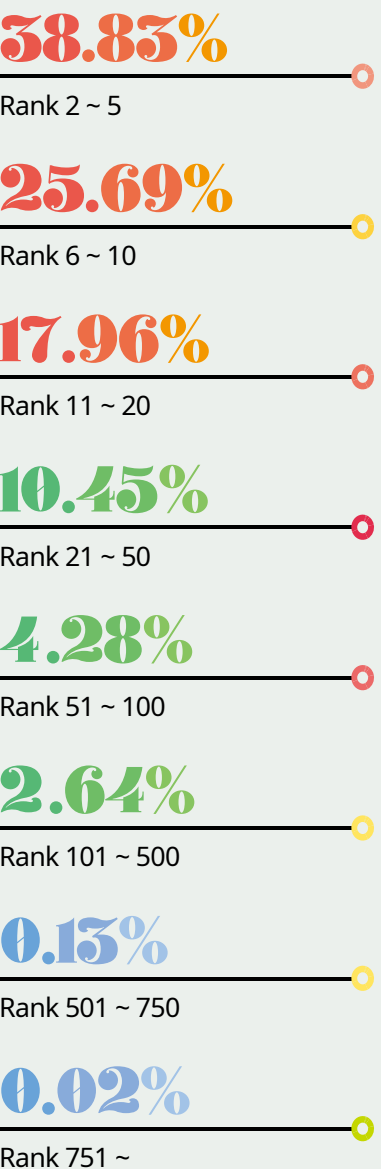
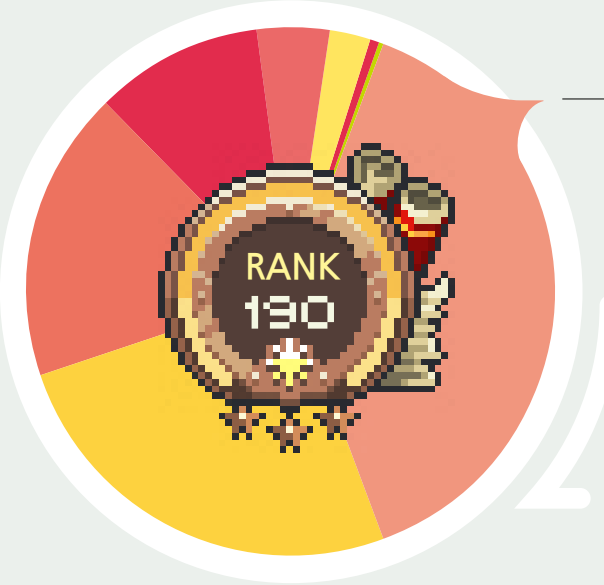




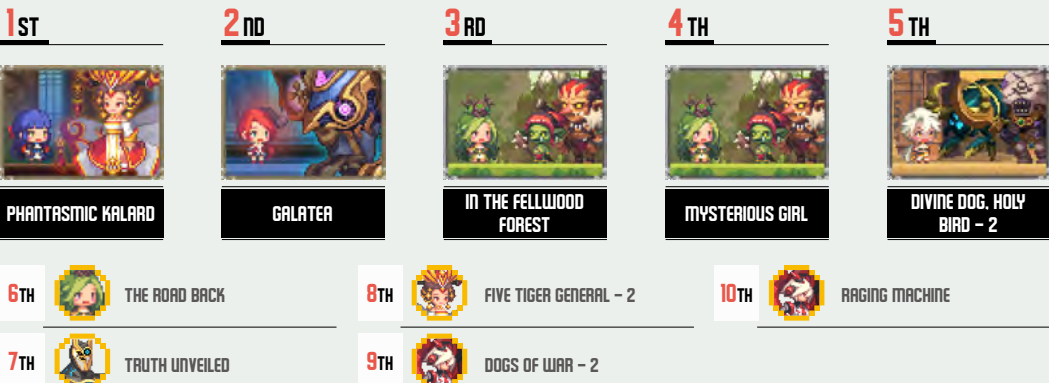
DISTRIBUTION OF FISHING RANKS



DISTRIBUTION OF QUEST RANKS



SEASON2. SCENARIO FAILURE RATE TOP 10



COSTUME SALES RANKING TOP 10. NOV 2021

1ST



FIELD ARMY COMMANDER ARES

2ND



FULL ARMOR MONTE

3RD



DOROTHY THE WHITE WITCH

4TH



DARK MUDANG BIHWA

5TH



LEON OF FATE

6TH



SLEEP FAIRY KAORI

7TH



BAKSO MUDANG HALLA

8TH



MONTE98

9TH



SPIRIT OF THE RIVER HAERANG

10TH



REVIVED ANCIENT ARMOR SNORRI

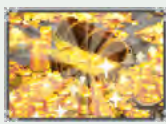
ANCIENT DUNGEON POPULARITY TOP 5

1ST



ANCIENT TRAINING GROUNDS

2ND



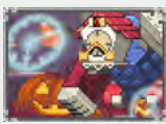
GOBLIN'S SECRET STORAGE

3RD



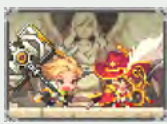
CHILLY BREAD STORAGE

4TH



TIME ACCELERATION MAGIC

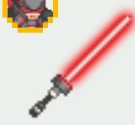
5TH



PATH OF VOID

6★ WARRIOR SBW TOP 3

1ST



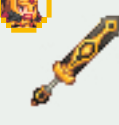
BEAM BLADE

2ND



WHIP OF THE BLOODY ROSE

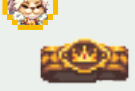
3RD



MERIDIUS

6★ PALADIN SBW TOP 3

1ST



CHAMPION BELT

2ND



KINGS' GRAVE

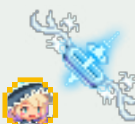
3RD



RAGNAROK

6★ ARCHER SBW TOP 3

1ST



KERUKEION

2ND



NEVERMORE

3RD



BOW OF THE FIVE TIGER GENERAL

6★ HUNTER SBW TOP 3

1ST



IMMEDIATE EXECUTION

2ND



PURSUIT COMMANDER'S BATON

3RD



METAL ENGINE

6★ WIZARD SBW TOP 3

1ST



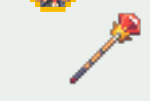
QUEEN OF THE MOON

2ND



D-CAT : APOCALYPSE

3RD



MAGIC TEMPTATION

6★ PRIEST SBW TOP 3

1ST



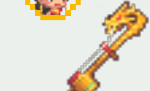
KING OF THE MOUNTAIN BEASTS

2ND



SPIRITFLAME

3RD



GOLDEN BIWA

CRUSADERS QUEST

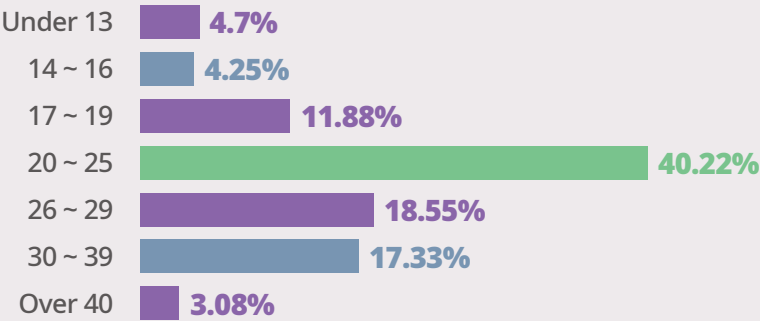
Crusader Survey Report



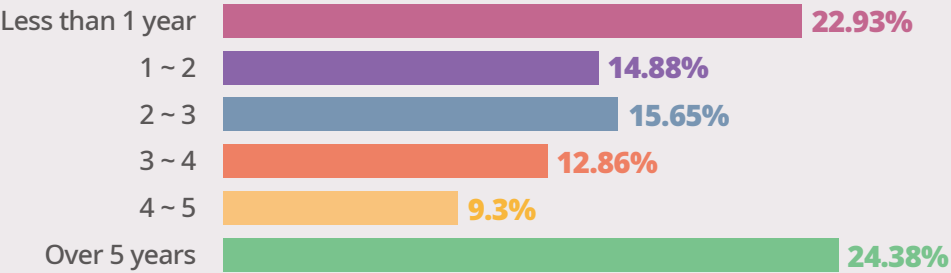
Summary of the [CQ 7th Anniversary Survey Event] on November 2021.
In total, 39,368 responses from all the servers were received.

PART I BACKGROUND

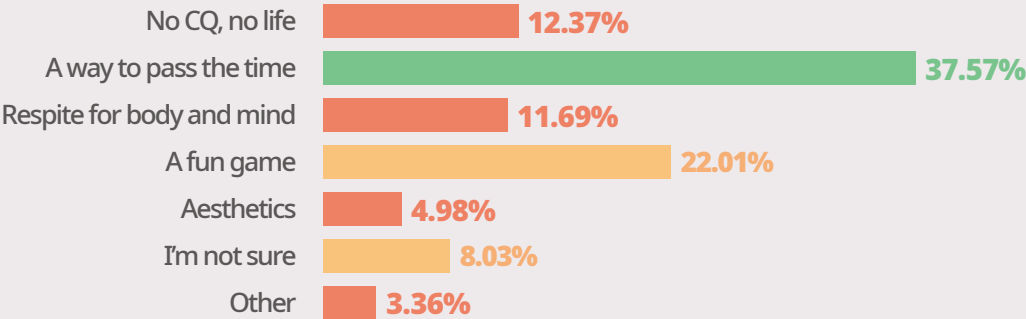
1 What is your age group?



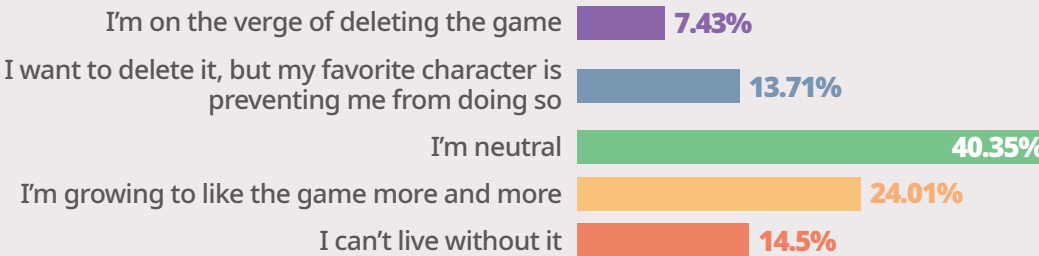
2 How long have you been playing Crusaders Quest?



3 What role does Crusaders Quest play in your life?

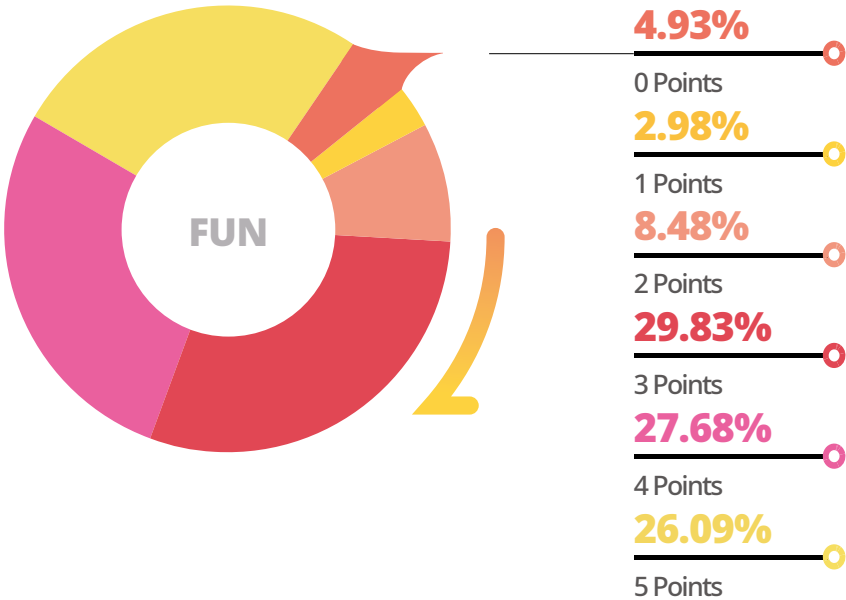


4 How much do you like Crusaders Quest at the present moment?

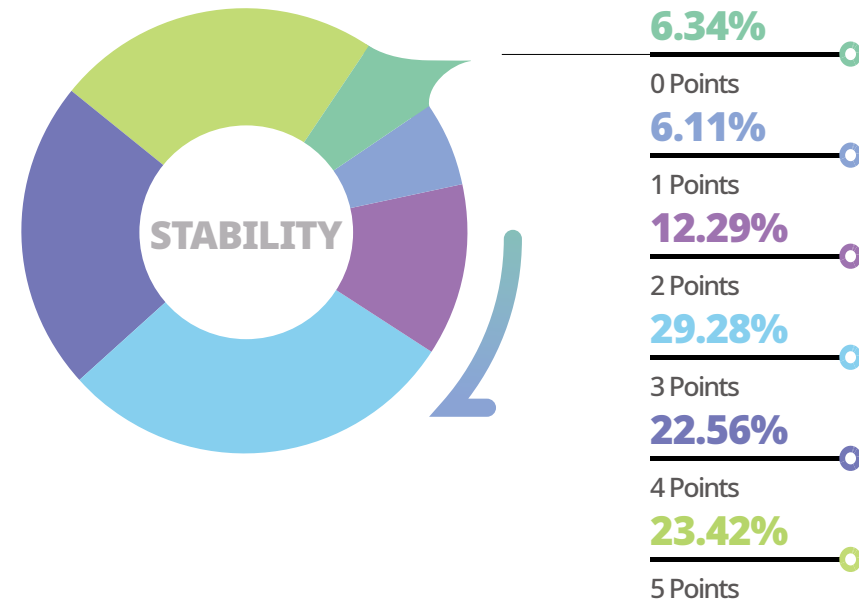


PART II YOUR REVIEW OF CQ FOR 2021

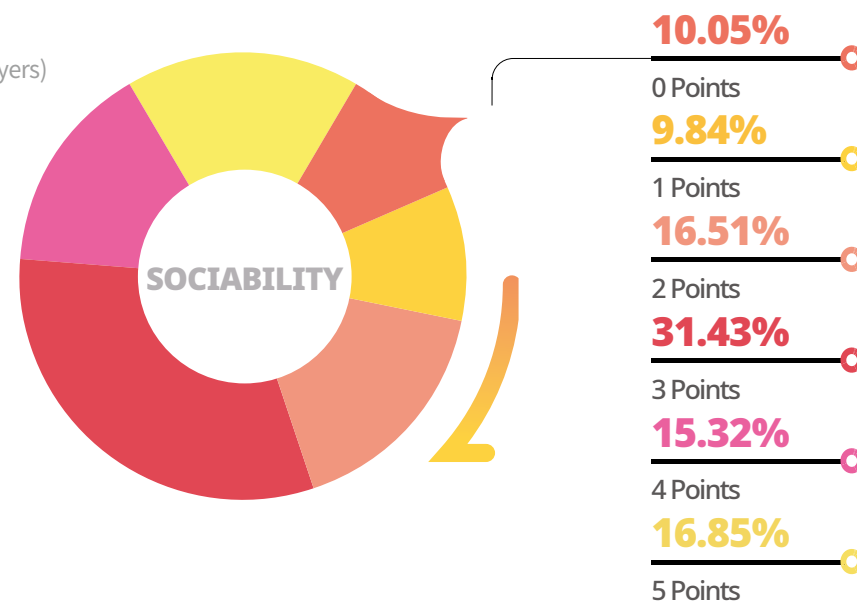
1 Fun (Battle, contents, events, etc.)



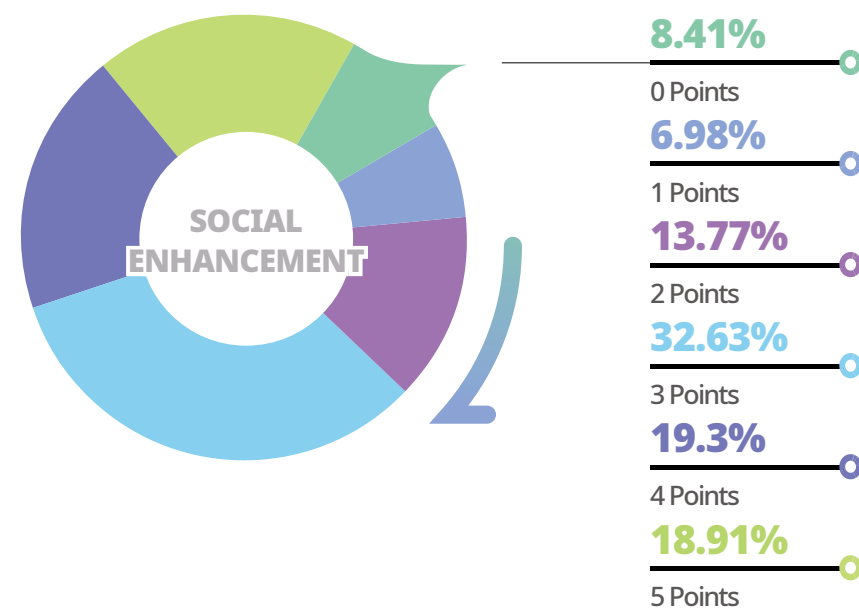
2 Stability (Loading time, forced disconnection, etc.)



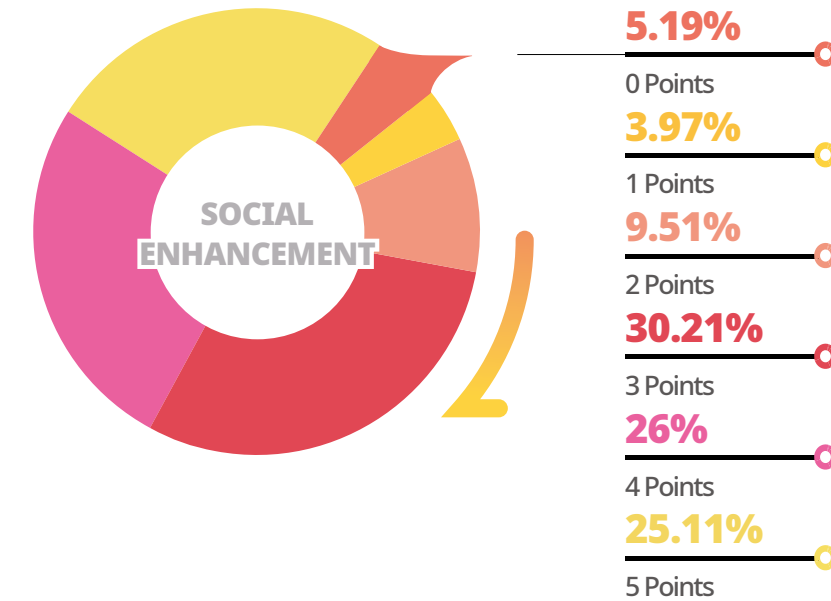
3 Sociability (Interacting with other players)



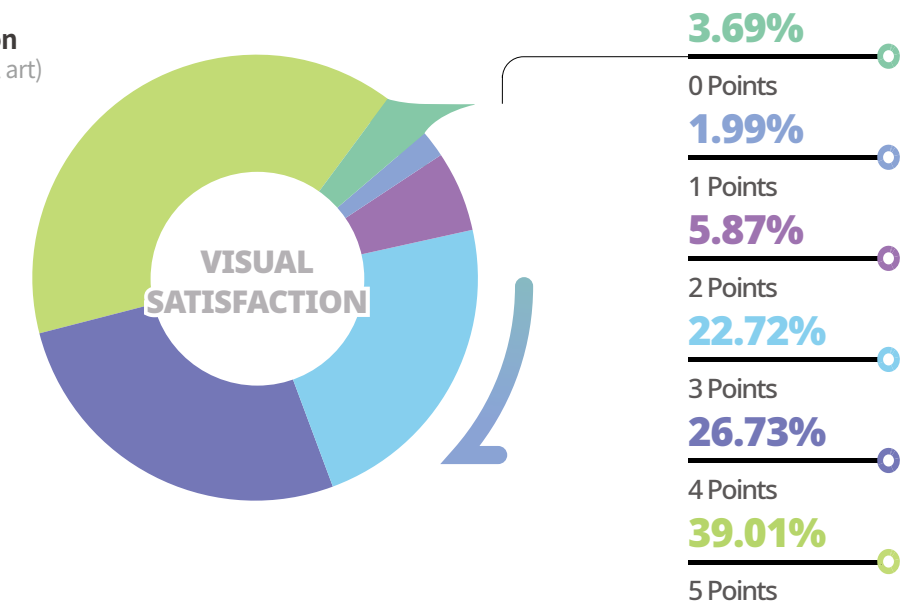
4 Social Enhancement (Fame, rankings, respect from other users)



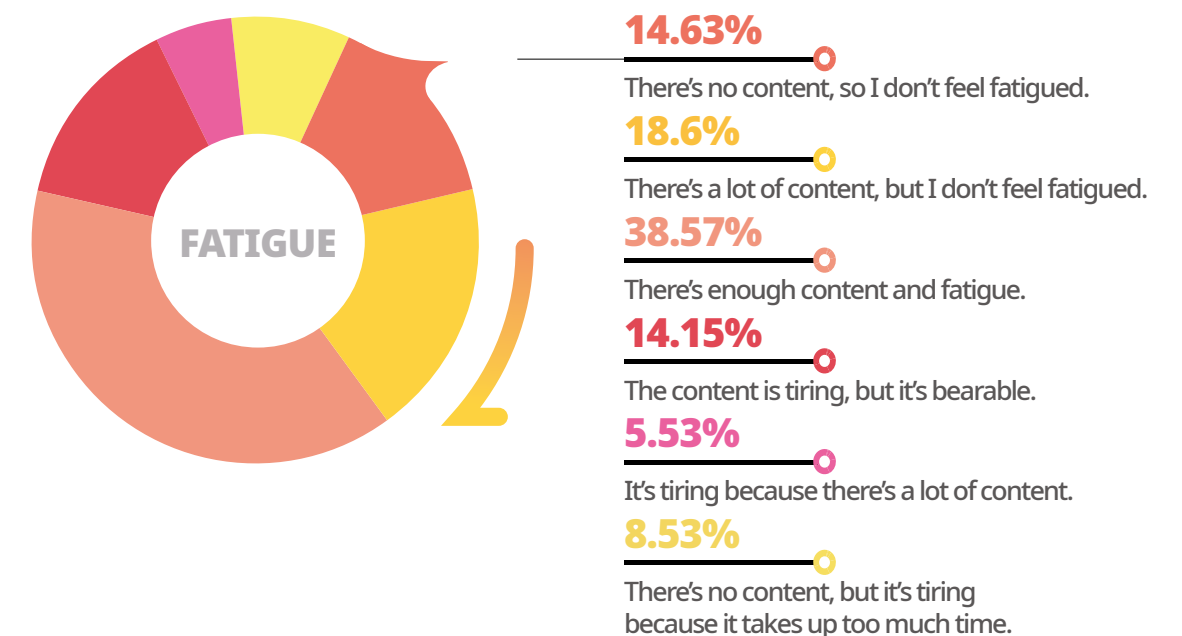
5 Sense of accomplishment (Reaching your own goals, satisfaction)



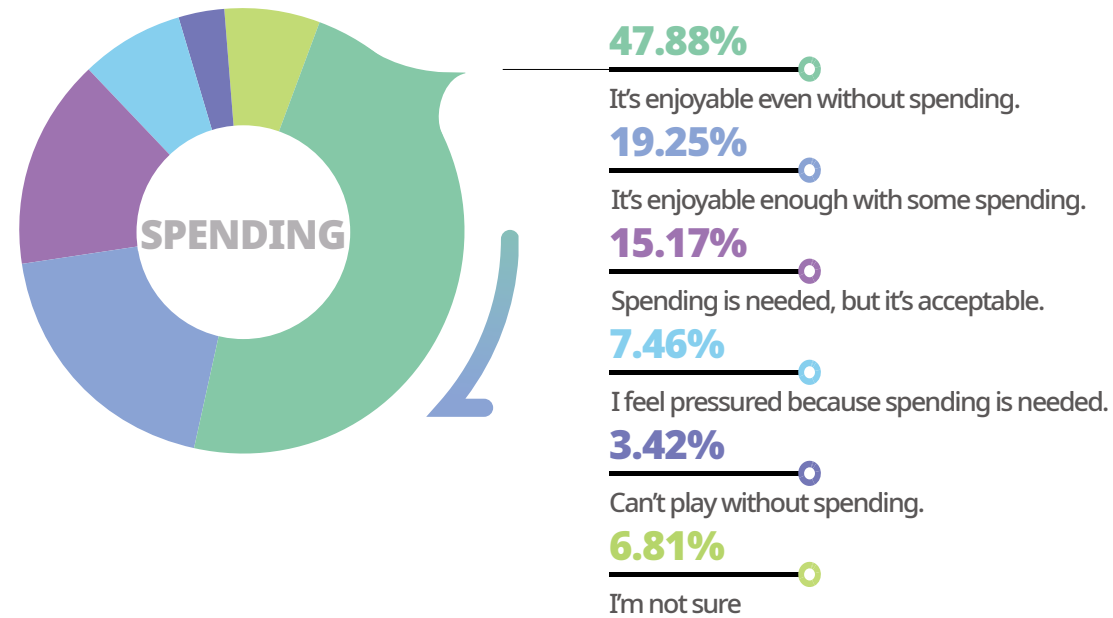
6 Visual satisfaction (Heroes, skins, pixel art)



7 Please rate your sense of fatigue in CQ.



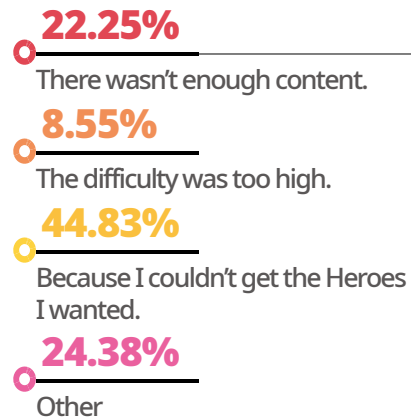
8 Please rate how much spending is needed in CQ is currently.



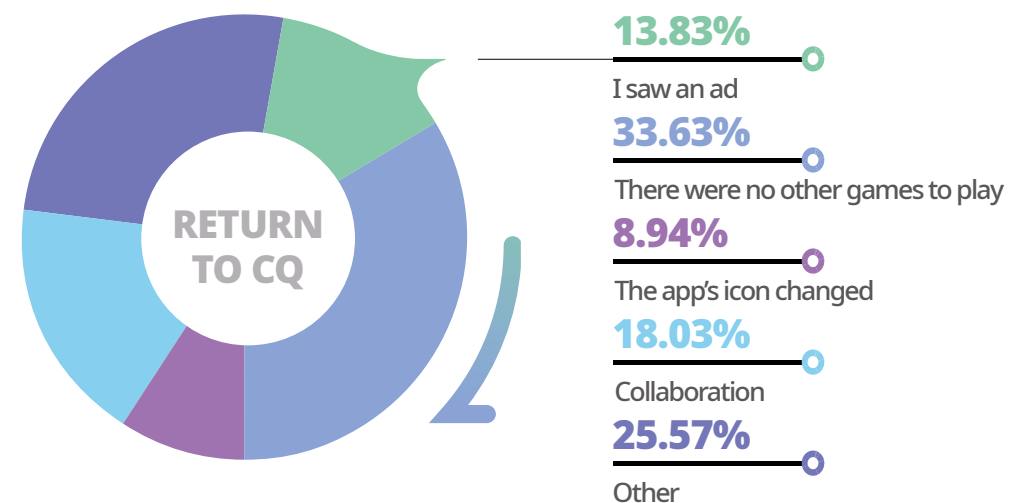
9 Have you ever stopped playing CQ and restarted?



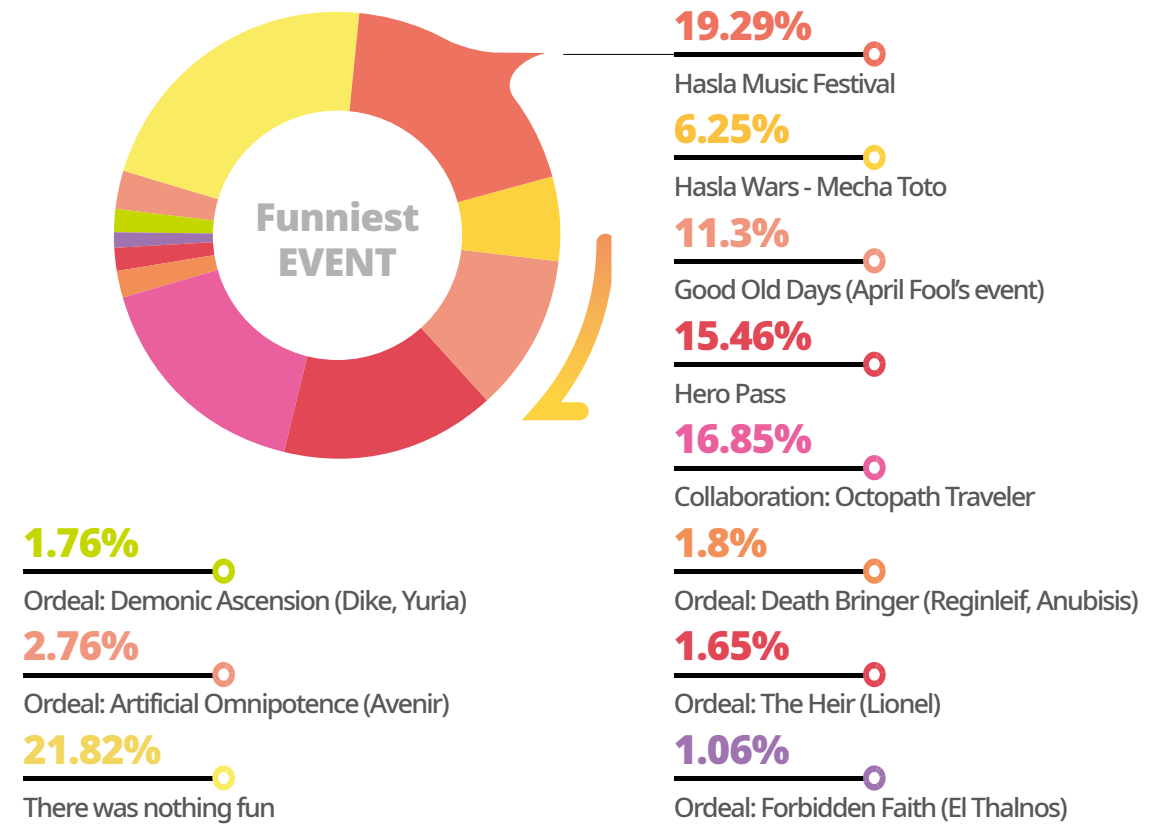
What made you stop playing CQ?



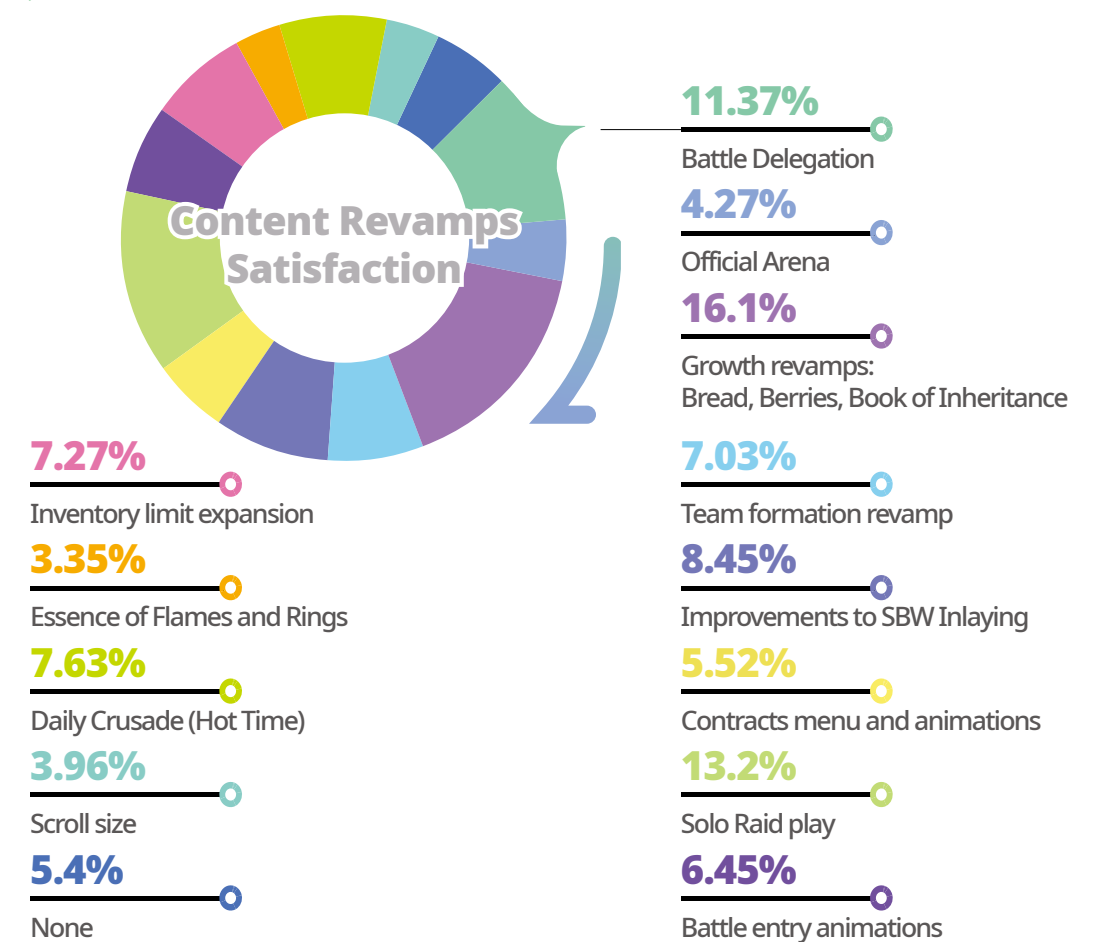
What made you return to CQ?



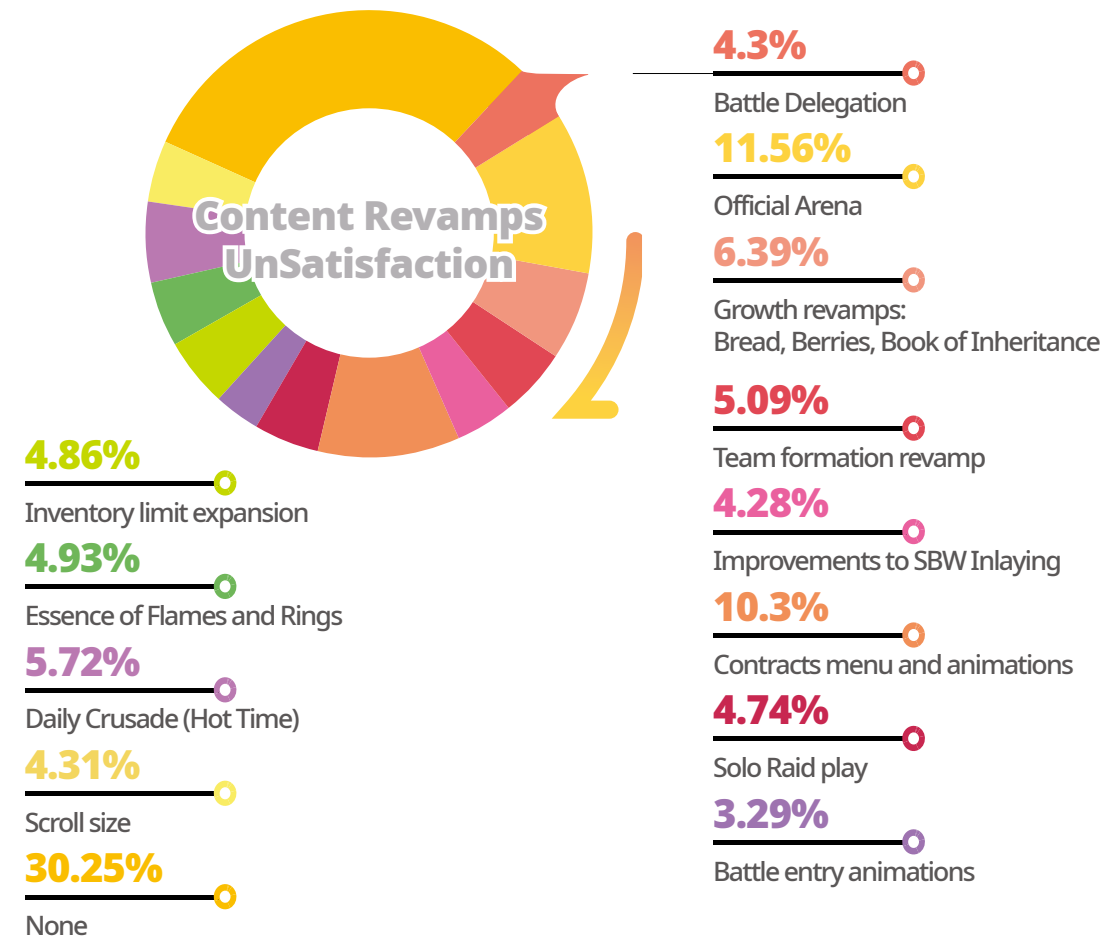
10 Which event that was launched in 2021 was the most fun?



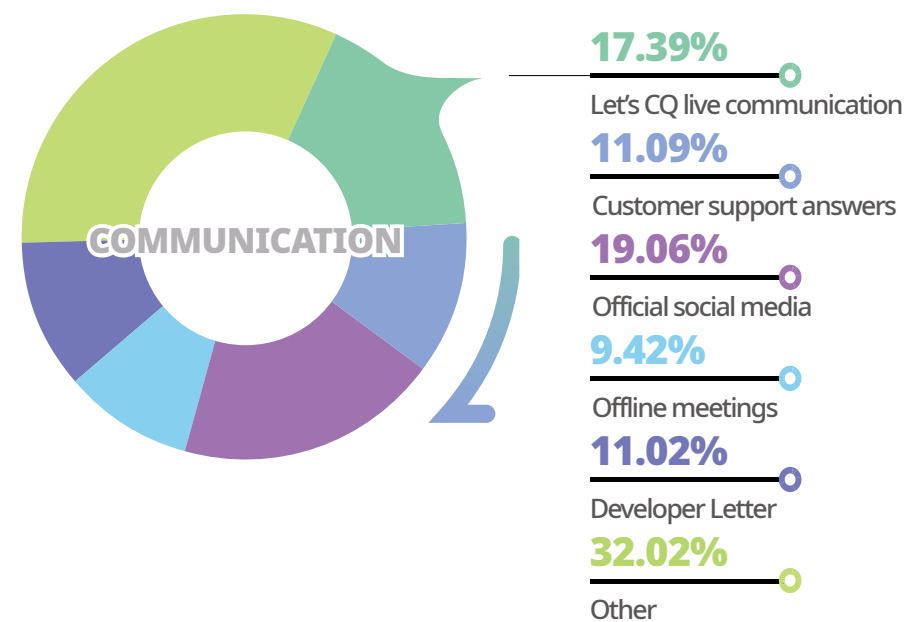
11 Please select content revamps that were satisfactory in 2021. (Multiple answers)



12 Please select content revamps that were unsatisfactory in 2021. (Multiple answers)

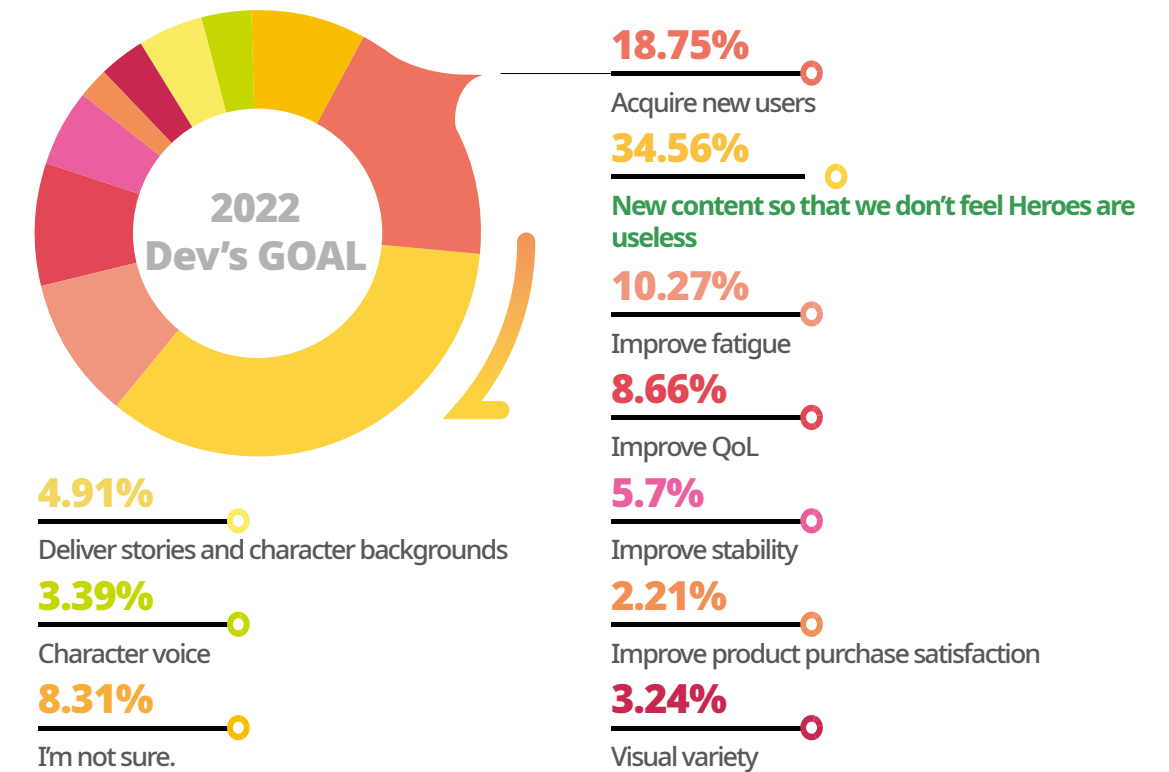


13 Which part of our communication with our players do you think could be improved?

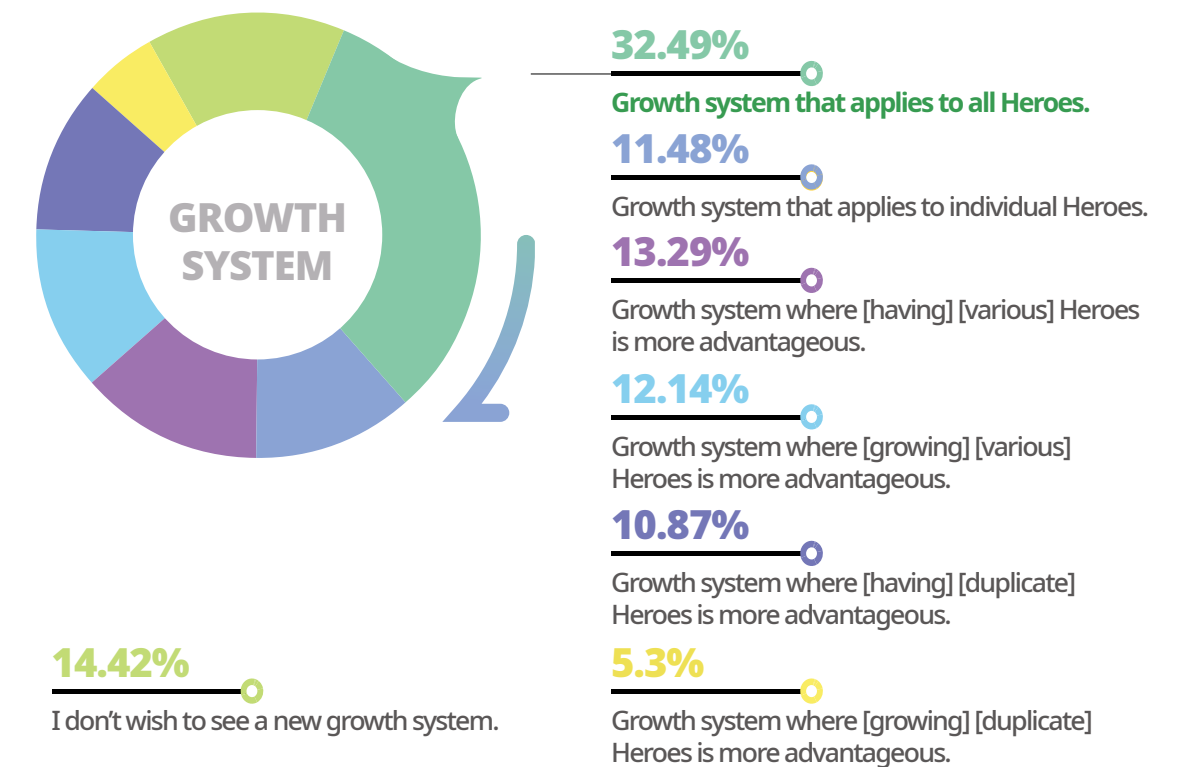


PART III THINGS YOU WISH OF CQ IN 2022

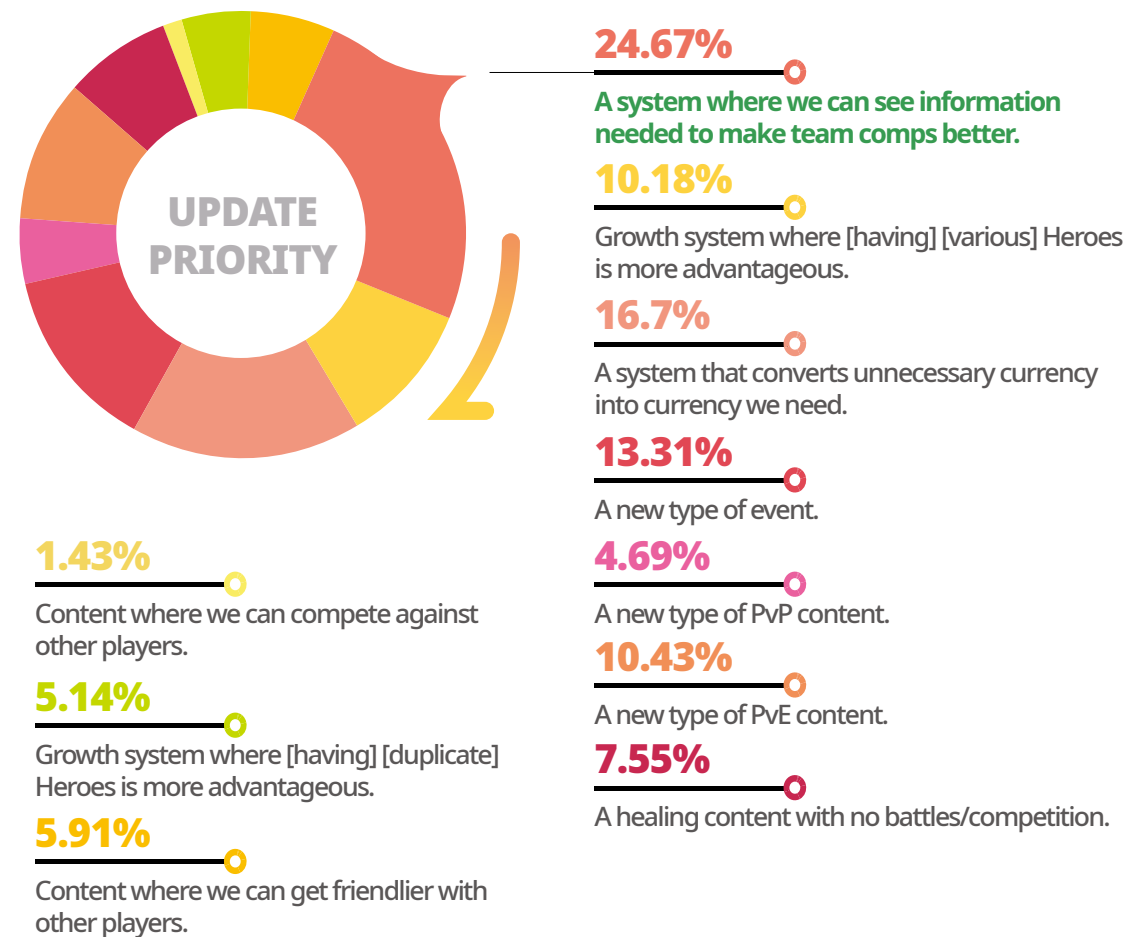
1 What would you like the Dev Team to pay special attention to in 2022?



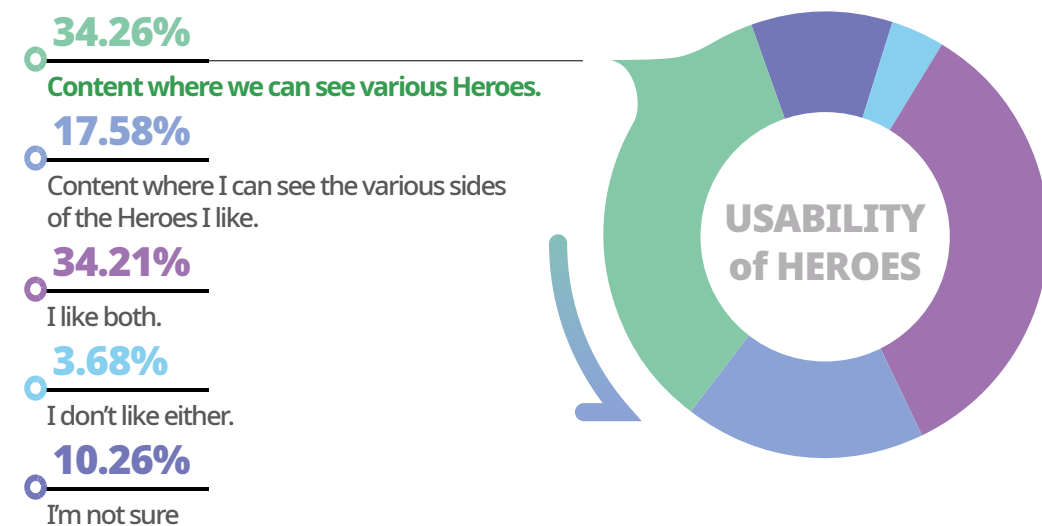
2 Which of the following growth systems would you like to have?



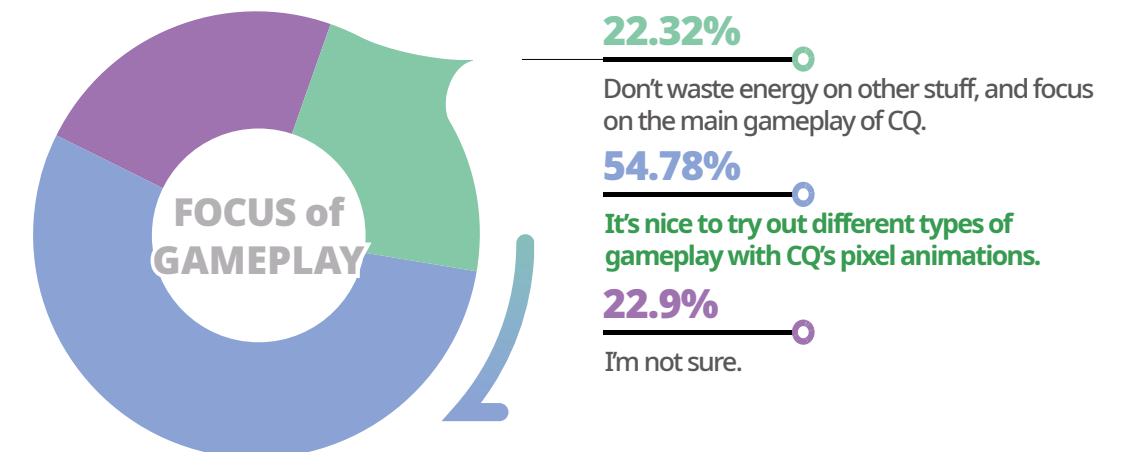
3 Which of the following contents would you like us to prioritize for updates?



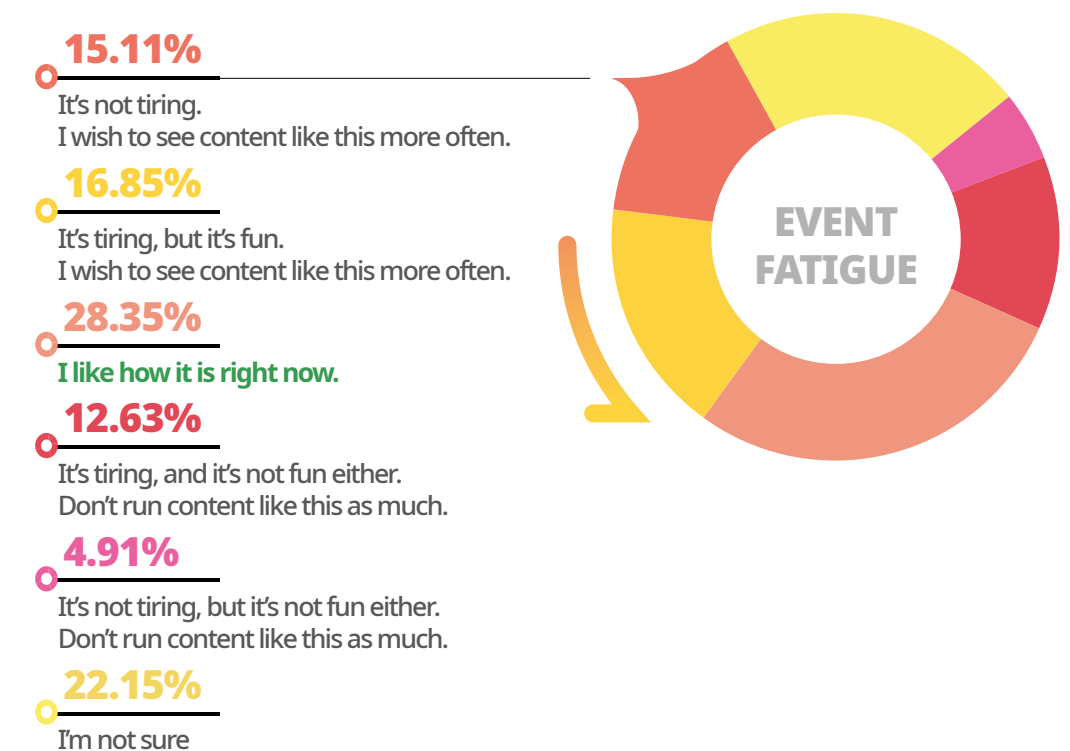
4 If we were to prepare content to increase the usability of Heroes, which aspect would you like us to prioritize?



5 In CQ, we have various events such as a rhythm game, a stock market game, a maze game, bingo, and many more. What do you think of gameplay that is different from the battles of CQ?



6 We have deemed contents such as the <Ordeal>, <Hasla Wars> to cause fatigue in players since they require an understanding of battle, so we have set their frequency accordingly. What do you think of this?



CRUSADERS QUEST

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

2014

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

2015

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

2016

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

2017

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



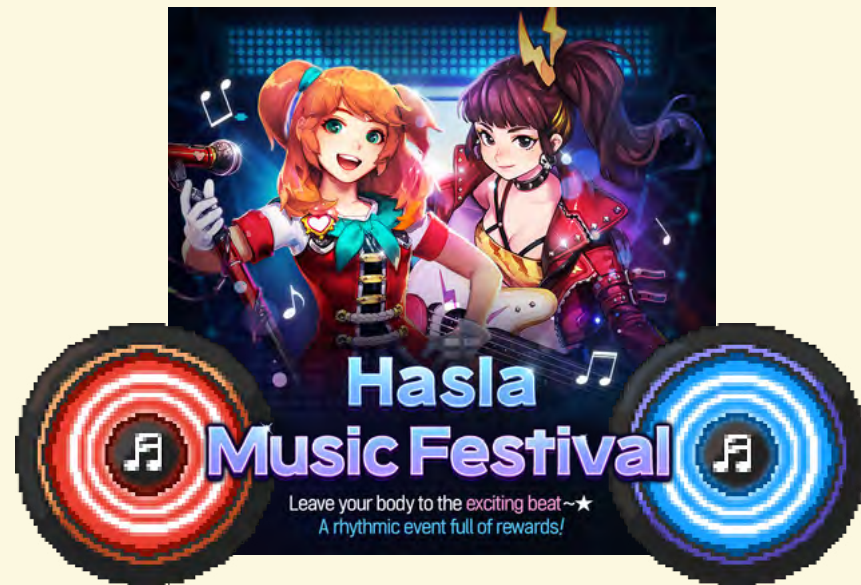
2020

- 01 Introduction of <Dimensional Records>
Introduction of <Sneaky Sneaky Fergus>
- 02 Season2 EP.3 Raid <Rapture Second Laboratory> Update
- 03 Introduction of <Grancia Knight Melee>
- 05 1st Twelve Warrior Explosive Eto Rangers Collaboration
- 06 CQ 2000-Day Anniversary
Introduction of <Bond>
- 07 Test of <Colosseum AUTO>
Introduction of <Ordeal>
- 08 Season2 EP.4 <The God from the Machine> Update
Introduction of <Summer Vacation in Hasla!>
Introduction of <Arena Picks & Bans>
Introduction of <Find Bridget's Hidden Bingo!>
- 09 2nd Twelve Warrior Explosive Eto Rangers Collaboration
- 10 Introduction of <Maze of Marvels>
- 11 Introduction of <Fortress of Raging Souls>
- 12 Introduction of <Hero Town Captain's Choice Poll>
6th Anniversary Official Fanbook Release

CRUSADERS QUEST TIMELINE 2021

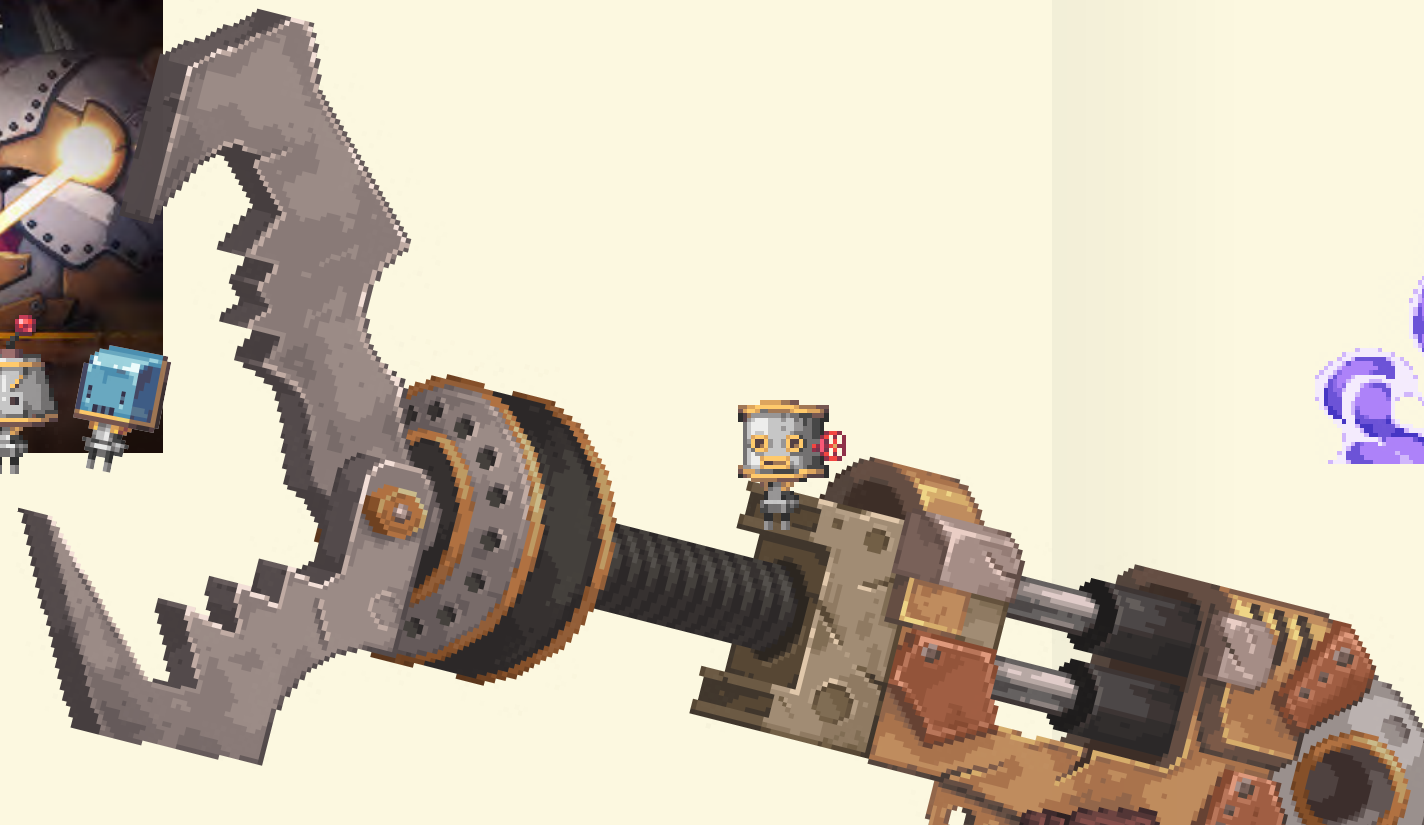
01.21

Introduction of <Hasla Music Festival>



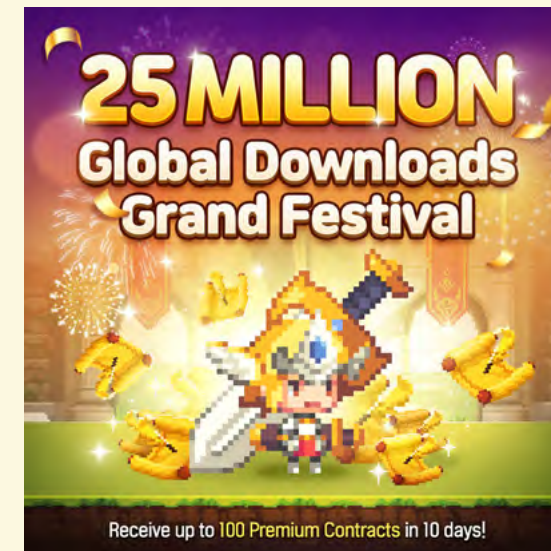
01.07

Introduction of <Hasla Wars! Go! Mecha-Toto>



03.04

CQ 25 Million Global Downloads Event

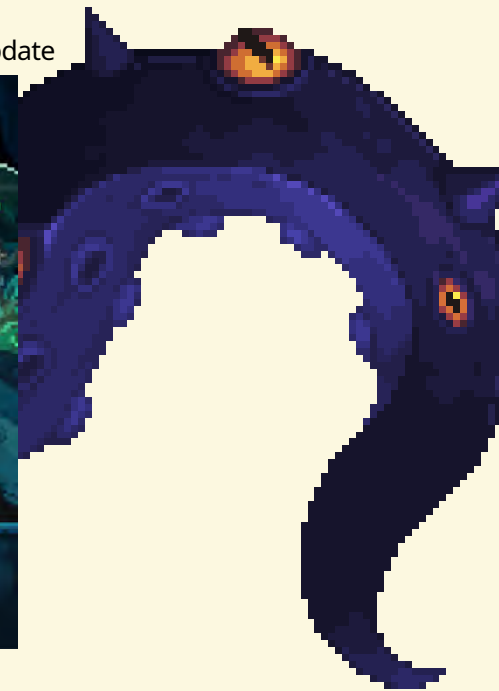


Introduction of <Combat Delegation>

Auto!!



Season2 EP.4 Raid <Dark and Deep Waters> Update



04.01

Introduction of <Good Old Days>



07.01

Season2 EP.5 <Call From the Sea>
Update



07.20

Introduction of <Cool Summer Festival
Pre-Registration Event>

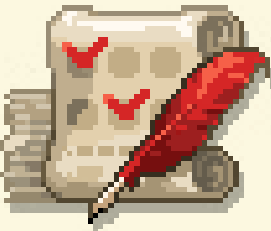


05.27

Introduction of <Hero Pass>



Introduction of <Survey System>



08.02

CQ x Octopath Traveler Collaboration



10.07
CQ 2500-Day Anniversary



12.11
7th Anniversary Official Fanbook Release



12.02
Introduction of <Doki Doki Bakery>



CRUSADERS QUEST

Hero's Profile



The personal information of Hasla Heroes that someone secretly records. There are rumors that someone can purchase additional information with high price.

WARRIOR

NAME	GENDER	AGE	BIRTHDAY
Leon	M	20	10th Nov
Rocheftort	M	36	24th Feb
Vivian	F	25	29th Feb
Abel	M	23	25th Apr
B. Sworden	M	29	22nd Dec
Isabel	F	23	15th Jan
Koxinga	M	34	27th Aug
Victoria	F	24	24th May
Arita	F	Unknown	5th Apr
Sien	F	26	16th May
Bihyeongrang	M	38	16th Jan
Shasha	F	107	9th Nov
Isis	F	26	20th Nov
Izuna	F	27	18th Dec
Cassia	F	21	13th Jun
Echidna	F	21	13th Jan
Sim Hak-Gyu	M	55	13th Mar
Nefer	F	Unknown	Unknown
Gwen	F	26	1st Jan
Joan of Arc	F	32	30th May
Susanoo	M	27	5th Feb
Monte	M	7	10th Oct

NAME	GENDER	AGE	BIRTHDAY
Kaori	F	19	1st Nov
Uzimant	M	30	24th Dec
Lionel	M	25	11th Oct
Borgos	M	28	29th Feb
Harpya	F	27	4th May
Randgrid	F	25	3rd Apr
Roskva	F	222	21st Mar
Twillie	F	22	11th Jan
Lednas	F	26	11th Dec
Morgan	M	38	3rd Mar
Ranno	F	21	1st Jun
Laertes	M	78	26th Apr
Ares	M	50	4th Mar
Macaria (Hades)	F	18	1st Apr
Jack	F	Unknown	14th May
Hrolf	M	37	25th Apr
Battleloid	M	Unknown	Unknown
Maré	F	109	31st May
Pumpqueen	F	24	31st Oct
Rael	F	30	23rd May
Zilong	M	37	29th Feb

 PALADIN

NAME	GENDER	AGE	BIRTHDAY
Kriemhild	F	37	3rd Oct
Roland	M	25	5th Oct
Vane	M	Unknown	Unknown
Cain	M	30	1st Apr
Mundeok	M	35	12th Jun
V	F	7	Unknown
Hector	M	28	30th Nov
Siegfried	M	37(31)	9th Jun
Dullahan	M	Unknown	Unknown
Wolfgang	M	37	17th Feb
Fenrir	F	19	1st Nov
Schula	F	72	21st Feb
Mengqi	M	28	31st Oct
Yuna	F	Secret 	22nd Jan
Caeneus	M	26	1st Mar
Odin	M	48	19th Aug
Fireaxe	F	20	8th Aug
Shuwen	M	60	5th Dec
Thor	M	45	25th Jul

Until Cano reveals it, it's a secret. 

 ARCHER

NAME	GENDER	AGE	BIRTHDAY
Gon	F	19	10th Jun
Hanzo	M	32	29th Sep
Sigruna	F	42	18th Apr
Robin Hood	M	29	6th Nov
R - 9999	F	7	9th Sep
Giparang	M	31	1st Sep
Hikari	F	18	20th Jun
Niven	F	31	19th Oct
Arona	F	29	8th Apr

NAME	GENDER	AGE	BIRTHDAY
Alexander	M	54	21st Jul
Achilles	M	28	6th Dec
Drake	M	72	28th Jan
Stanya	F	21	21st Apr
Athena	F	35	9th Dec
Captain	M	28	1st Jul
Lei Ling	F	19	8th Feb
Heim	M	225	23rd Sep
Rebecca	F	17	5th May
Jin-Kyung	M	24	26th Nov
Lion Mask	M	80	18th Feb
Cecilia	F	20	22nd Noc
Luci	F	120	29th Sep
Otis	M	55	9th May
Snorri	M	Unknown	28th Jul
Pumpking	M	3	31st Jul
Umrat	F	Unknown	Unknown
Nari	F	17	30th Mar

Self-proclaimed 

 HUNTER

Kaguya	F	18	9th May
Chiron	M	40	6th Aug
Hansung	M	60	26th Oct
Set	M	32	15th Mar
Genevie	F	34	9th Nov
Panpan	M	30	30th Jun
Arachne	F	19	8th Aug
Lindsey	F	22	5th Aug
Haerang	F	24	31st May

Malkah	F	21	7th Jan
Ran	F	28	19th Oct
Almael	F	Unknown 	6th Jan
Aurea	F	22	15th Feb
Meleager	M	21	2nd Jul
Miel	F	21	3rd Feb
Iris	F	21	17th Apr
Bera	F	14	5th Apr

Fairy 

NAME	GENDER	AGE	BIRTHDAY
D'Artagnan	F	29	22nd Apr
Maxi	F	24	4th Jul
Spyro	M	55	4th Aug
Viper	M	59	13th Mar
Crow	M	38	14th Nov
Vincent	M	42	3rd Oct
No. 9	F	28	18th Jun
Sentinel D	M	7	Unknown
Mandy	F	15	2nd Jun
Wilhelm	M	34	26th Jan
Teresa	F	18	21st Dec
Saiga	M	30	29th Apr
Tia	F	24	1st Oct
Spiny	F	22	17th Feb
Dox	M	24	6th Jan
Lorelei	F	26	3rd May
Scarlet	F	31	9th Dec
Raven	F	20	13th Jul
Momotaro	M	23	16th Jul
Luicilla	F	29	10th Aug

NAME	GENDER	AGE	BIRTHDAY
Athos	M	17	13th Oct
Zahard	M	25	18th May
Bellerophon	M	20	6th Dec
Jet	M	27	10th Jan
Carol	F	18	22nd Feb
Lyudmilla	F	28	12th Jul
Cindy	F	18	28th Mar
AG01-Neo	F	Unknown	Unknown
AG02-Layla	F	Unknown	Unknown
AG03-Mel	F	Unknown	Unknown
Olga	F	4	12th May
Delrien	F	Unknown 	5th Feb
Malsook	F	41	11th Nov
Aramis	F	32	10th Jul
Silver	M	18	13th Jun
Jeomrye	F	25	25th Sep
Luca	M	28	17th Feb
Svenja	F	25	15th Jan
Lasirenne	F	33	30th Oct
Beron	M	8	27th Feb

Fairy 

WIZARD

NAME	GENDER	AGE	BIRTHDAY
Archon	F	26	31st Jan
Korin	F	18	4th Apr
Dorothy	F	20	12th Aug
Sasquatch	M	23	26th Dec
Lilith	F	Unknown	31st Oct
Rachel	F	19	30th Apr
Alice	F	18	26th Nov
Nazrune	M	27	9th Apr
Mondrian	M	28	7th Jun
Necron	M	32	29th Feb
Cano	F	Secret ⁵⁾	14th Feb
Demeter	F	17	11th Nov
Uriel	M	41	11th Jul
Benjamin	M	Unknown	Unknown
Lupeow	F	24	13th Oct
Vesper	F	113	22nd Mar
Violet	F	17	14th Jan
Yichui	F	20	11th Feb
Wolfram	F	92	15th Jun
Otter	M	46	8th Apr
Osiris	M	18	4th Apr

NAME	GENDER	AGE	BIRTHDAY
Loki	M	Unknown	1st May
Han Xiangzi	M	20	29th Nov
Lakias	F	327	22nd Dec
Grim Reaper	M	319	Unknown
Urako	F	21	26th Mar
Bihwa	F	Unknown	Unknown
Ana	F	18	31st Dec
Anzu	F	17	31st Oct
Anesidora	F	1 month	25th Nov
Wang Dao	M	38	2nd Sep
Loviatar	F	60s	8th Aug
Labelle	F	23	14th Apr
Estelle	F	52	27th Feb
Shu Gwi	M	19	11th Feb
Éfendére	F	24	19th Oct
Caroline	F	22	25th Seop
Medea	F	30	9th Jul
Nicola	F	29	25th Dec
Banoub	F	120	7th Feb
Fredrick	M	16	27th May

Cano cannot convert her birthday into Hasla calander because she is an ultra space idol.

PRIEST

NAME	GENDER	AGE	BIRTHDAY
Mew	F	20	2nd Jun
Maria	F	20	4th Oct
Nightingale	F	24	12th May
Yeowoodong	F	27	25th Jun
Nurspy	F	26	4th Dec
Woompa Woopa	M	36	13th Sep
Himiko	F	23	10th Oct
Stein	M	76	18th Apr
Chai	F	17	16th Oct
Dara	F	18	6th May
Melissa	F	25	4th Jun
Beatrice	F	127(27)	24th May
Orfeo	M	21	1st Apr
Aria	F	28	21st Mar
Yuria	F	32	18th Aug
Faust	M	34	28th Aug
Seiren	F	28	29th May
Noel	F	20	25th Dec
Bari	F	19	4th Feb
Seimei	M	3(21)	Unknown
Marpei	F	Unknown	25th Sep

NAME	GENDER	AGE	BIRTHDAY
Cronette	F	18	14th Dec
Vernil	F	222	1st Nov
Ricky	M	21	7th Jul
Sfera	F	24	20th Mar
Shub	F	19	20th Aug
Basquiat	M	27	22nd Dec
Gueronica	M	5	25th Oct
Kaede	F	2	16th Jul
Meri	F	18	7th Jul
Linné	F	27	5th Apr
Halla	M	Unknown	Unknown
Lazie	F	15	9th Jul
Zeus	M	24	1st Jun
Hera	F	15	1st Mar
Krampus	M	8	24th Dec
Ellie	F	Unknown	Unknown
Haruki	M	15	30th Nov
Francesca	F	16	6th Jun
Chocolat	F	17	14th Feb



FROM THE DEVELOPERS

Making story of CQ

45 48 Dev Diary



CRUSADERS QUEST

Dev Diary



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

1 2021.01.14

<하슬라 대전: 출격! 메카-토토>가 종료되었다. 처음으로 <메카-토토>를 단장님들께 선보인 것이라 밸런스가 적절했는지 조마조마하며 지켜봤다. 오늘이 마지막 날이었는데, 이벤트 종료 27분 전에 단장님들이 극적으로 클리어하셨다. 눈물이 흘렀다. 다행이다.

3 2021.01.22

새로운 용사의 컨셉 아트 시안이 확정되었다. 머리 배색이 사무실에서 몇년째 쓰는 물티슈 케이스와 같아 친근하다. 물티슈 이름 뜻을 찾아보니 '꿀'이라고 한다.



용사 설정이랑도 묘하게 어울린다! 원래 다른 이름을 가진 용사였지만, 이 이름도 잘 어울리는 것 같아서 담당 기획자님께 건의드렸다.

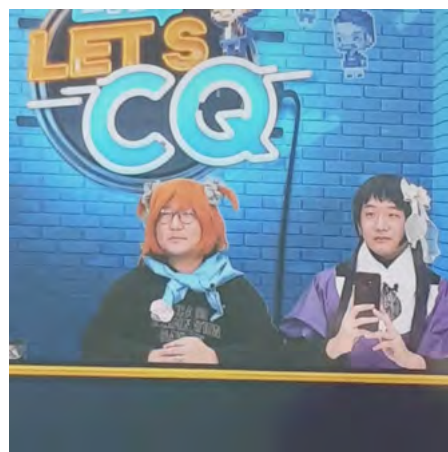
2 2021.01.20

기획팀 오찬님이 <아레스> 공중 연출을 이렇게 만들어 달라며 몸으로 생각을 표현하셨다. 집에서 연습하고 오신 걸까, 동작의 각이 절묘하고 표정에서도 영감을 받았다.

4 2021.01.26

이번 Let's CQ는, 진행자들이 아이돌 삼총사 코스프레를 하기로 하셨다. 단장님들과의 약속이다. 방수천과 A4용지, 검정 마커로 의상을 준비했다. 군필 메리와 보급형 카노의 모습에 개발팀 모두 정신이 혼미해졌다. 생각보다 예쁜 것 같기도...





5 2021.02.10

기술팀에서 톨 작업을하다가 설맞이니투표를
오픈하였는데,대부분 사이즈 통일성을 위하여 2번으로
의견이 몰렸다. 고맨님이 버튼 큰 게 누르기 편할 것
같다고 1번 투표하셨다가, 버튼 기능 없다는 말에 재빨리 2
번으로 바꾸셨다. 성민님은 3번을 눌러 혼란을 조장하셨다.
막판에 1번을 고른 PM분은 Let's CQ PPT 디자인 권한을
압수당하셨다.



6 2021.03.18

3D애니메이터 분들이 K-POP댄스를 기깔나게 연출해
주셨는데 혹시라도 저작권 이슈가 생길까봐 단장님들께
공개할 수 없는 것이 아쉽다. 표현을 하려면 춤의 구조를
이해해야 하고, 춤의 구조를 이해하면 직접 추실 수 있으실
것 같은데..아트팀은 춤 실력이 좋으실 것 같다.

7 2021.04.01

수집이벤트 테스트를 하는데,QA팀에서 기획서엔 수집
재화가 '나무'로 되어있는데, 빌드에 '사탕'이 반영되어
있다는 의견을 주셨다. 담당 기획자님은 예쁜 나무인데
이상하다고 말씀하셨다.
다들 이건 사탕인데 왜 우기시냐고 담당 기획자님을
놀렸는데....“제가 색약인 것도 있습니다.”한 마디에 다들
속연해졌다. 그렇다,이건 예쁜 나무가 맞았던 것이다.



8 2021.04.01

만우절 단전이 출시되었다. 컨셉상 너무 잘 그리면 안되는
단전이었는데,아트팀에서 어떻게 해도 예쁜 그림이
나와서 기술팀의 그림 실력이 투입되었다. 기획팀에선
의도대로 표현할 수 있어 기뻐하셨다.

9 2021.05.24

팀에 합성 능력자들이 많으셔서 내부 커뮤니케이션에
최적화된 짤이 대량 생산되고 있다. 고맨님이 작은 보물
창고를 갖고 계시다던데 언제 구경시켜달라고 해야겠다.

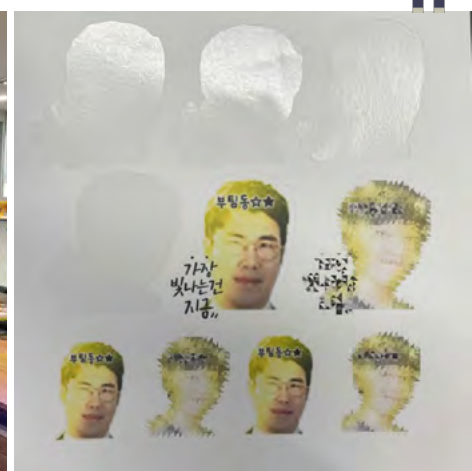


10 2021.07.01

기획팀 부팀장님들이 새로 임명되었다.기획 팀원분들이
사비를 모아 취임식을 진행했다. 화려한 장식에 몸을 맡긴
부팀장님의 미소가 복잡하게 느껴지는 것은 기본타이겠지...

11 2021.07.28

기획팀에서 부팀장님 컨펌 스티커를 만드셨다.스티커 속에서
빛나고 있는 부팀장님들의 얼굴이 눈이 부셨다.



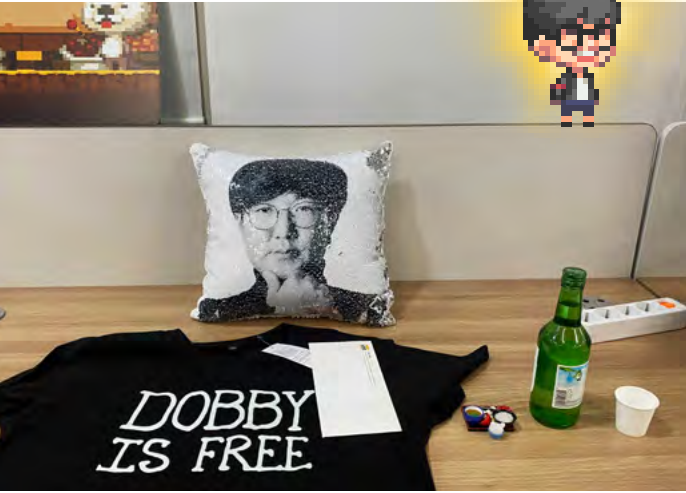
12 2021.07.28

고맨님이 작은 보물창고를 공개하셨다. 즐겁다!



13 2021.08.19

성민PD님이 떠나신 빈 자리가 허전해서, 다들 그리운 마음을 담아 빈 책상을 꾸미기 시작했다. 모아놓고 보니 뭔가 이상하다. 기분탓이겠지...?



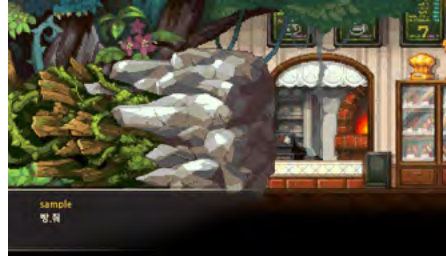
14 2021.10.14

7주년 이벤트를 준비하고 있다. 핵심 요소들의 개발이 끝나자, 담당자들은 뭔가 좀 더 재밌는 것을 덧붙일 방법을 궁리하기 시작하였다. 어떤 손님이 빵집에 찾아오게 만들지 테스트하시다가 <가르강튀아>를 넣어보셨는데, 시각적으로 임팩트가 있었다. 출시 스펙에 넣을 수 있을 지는 좀 더 검토해보실 것 같다. 과연 어떻게 될 것인가...



15 2021.10.21

왜 용사들만 빵을 먹는거지?
몬스터도 입이 있다.
몬스터도 배가 고프다.
몬스터도 맛있는걸 먹을 권리가 있다.
가르강튀아는 시작일뿐...



16 2021.11.10

기술팀 분들은 기계에 연민을 가진 따뜻한 마음의 소유자라고 느꼈다.



17 2021.11.18

서버 점검 세팅에 이슈가 있어 개발자들의 계정이 이벤트 랭킹에 대거 노출되었다. 개발자 계정임이 알려지면 개인 메시지가 오는 경우가 있기 때문에 부득이하게 모두 계정을 다시 만들게 되었다. 좋아하는 캐릭터의 이름을 사용하신 팀원은 실로 이별을 겪으신 것처럼 쓸쓸해하였다.

18 2021.12.02

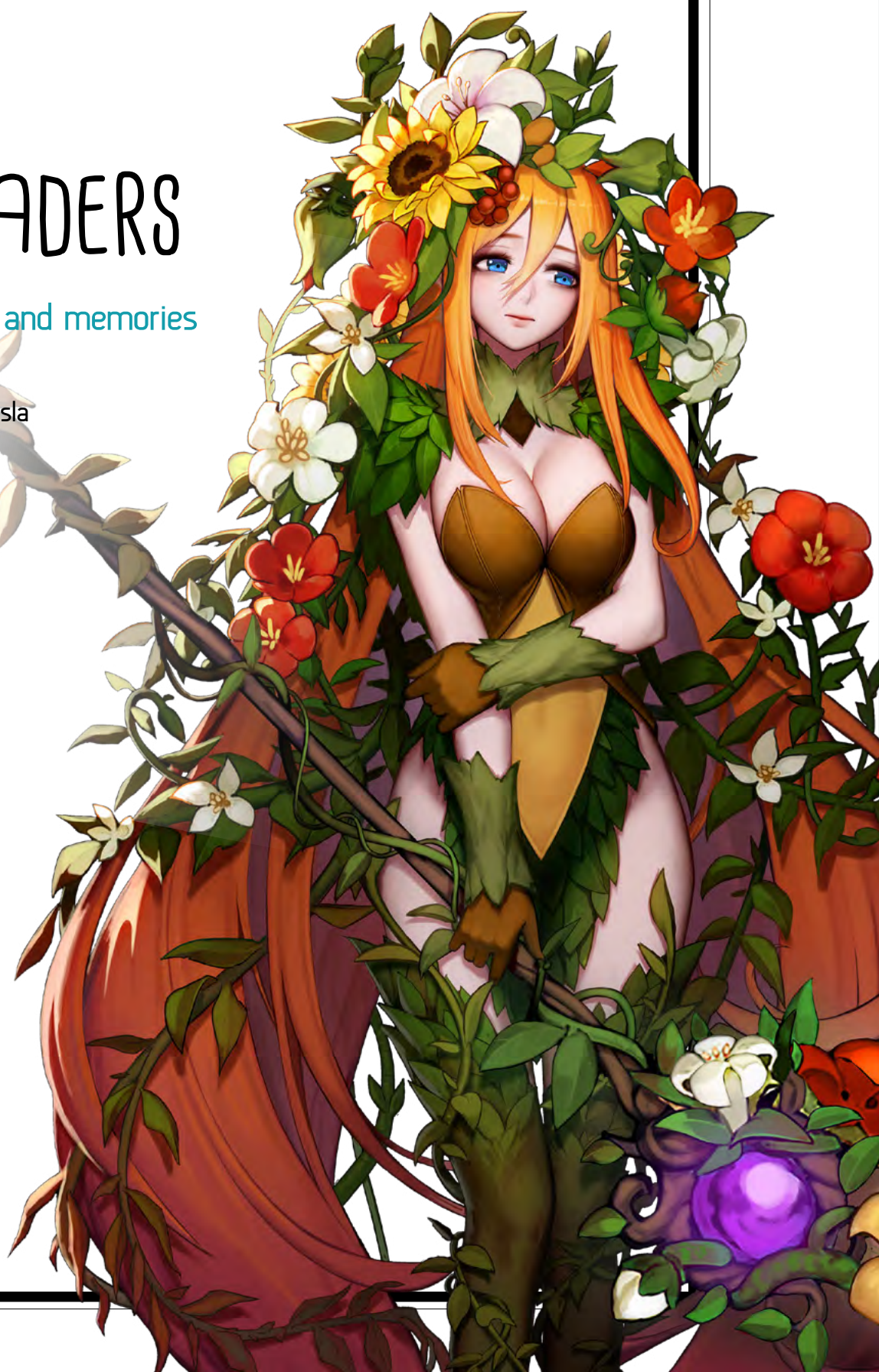
7주년 이벤트 <두근두근 베이커리>가 공개되었다. 평소와 다른 방식의 플레이에 단장님들의 반응이 갈렸지만, 대체로 호평이라 다행이다. 재미있게 즐겨주시면 좋겠다.



FROM THE CRUSADERS

Your stories and memories

51 66 Stories in Hasla



CRUSADERS QUEST

Stories in Hasla



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

degary18

5년 전 기억이었습니다. 최근 획득 순으로 용사를 나열하는 기능이 생겨 사용해 보았습니다. 그곳에는 오랫동안 모험을 나가지 못해 먼지가 쌓인 각궁과 히카리가 있었습니다. 그 당시 초보 용사단장이었던 저는 화산 시나리오를 밀고 있었으나 식량의 부족, 용사단의 재정난, 거칠고 길어진 모험 탓에 레온과 아리아 나즈룬은 친구들의 용병인 우지먼트, V용사님이 없다면 더 이상 나아가질 못하였습니다. 하지만 그때 히카리라는 아직 4성의 어리고 미성숙한 용사가 제 용사단으로 찾아왔고 저는 상처로 고생하던 나즈룬을 단으로 돌려보낸 후 반신반의하며 저의 모험에 끼워주었습니다. 바로 그때 히카리는 의심하던 우리의 걱정을 날려보내주었습니다. 모든 적들은 추풍 낙엽처럼 쓰러졌고 심지어 보이지도 않았는데 죽어버리곤 했습니다. 그렇게 한동안 우리의 단은 몬스터를 처치해 나갔습니다. 하지만 시간이 흐를수록 젊고 유능한 용사들이 단에 찾아와 주었고, 히카리는 그렇게 차츰 열매를 재배하는 일 이외에는 출진하는 일이 없어졌고, 잊혀져가고 있었습니다. 저는 히카리에게 다시 각인과 각궁을 쥐여 주고 시나리오를 돌아보았으나, 힘들어하는 히카리는 더 이상 과거의 히카리가 아니었습니다. 작은 몬스터들조차 잡기 힘들어하며 좀만 걸어나가면 뒤에 쳐져 보이지 않았습니다 하지만 우리 용사단은 앞으로 히카리 용사를 잊지 않을 것입니다. 히카리와 함께 나아갈 것입니다.

DemoNicST

안녕하세요, 현재 대학교 2학년인 제가 고등학생이었을 때 추억담입니다. 당시 저는 크퀘 출시 때부터 쪽 해온 유저였고, 제 친구들은 저의 엄청난 영업 기술로 함께 하슬라에서 용사단을 운영하고 있었습니다. 어느 날... 특정 시간대에 접속하면 다양한 아이템을 주는 이벤트가 진행되었는데 하필 이때가 시험 주였고, 수학 시험이 진행되고 있는 시간에 당시에 엄청나게 귀했던 고대의 서를 주는 것이었습니다. 저와 친구들은 고대의 서를 어떻게 받을지 고민했고, 결국 한 명에게 핸드폰을 몰아 준 후 급*을 핑계로 화장실에 와서 아이템을 받기로 했습니다. 이 작전에서 총대를 댔던 저의 패딩 속에 6개의 핸드폰을 숨긴 채 시험이 시작되었습니다. 뜨거운 히터 바람과 따뜻한 패딩, 묵직한 핸드폰 때문에 이마에 땀이 송골송골 맺히기 시작할 무렵, 시험이 시작한 지 20분이 지났고, 저는 손을 번쩍 들고 감독 선생님께 신호를 보냈습니다. 그렇게 저는 화장실로 빠져나와 번기에 앉은 후 크퀘에 접속했고 무사히 핫타임 보상을 받는 데 성공했습니다. 그러고 나서 저는 뿌듯한 마음으로 자리로 돌아가 남은 문제를 풀었고, 시험이 끝나고 모두가 기쁜 마음으로 계승 레벨을 올렸습니다. 지난 7년을 되돌아보면서... 제게 크루세이더 퀘스트란 학창 시절 동안 더욱 친구들과 끈끈한 우정을 맺어주고, 즐겁고 웃음 가득했던 추억을 만들어준 정말 고마운 게임인 것 같습니다!! 앞으로도 많은 추억들을 함께 만들어 갈 수 있으면 좋겠습니다! 크퀘 화이팅!!!



천로역정

크루세이더 퀘스트를 즐긴지 어언 6년이라는 시간이 흘렀네요 지금 쓰고 있는 ‘천로역정’ 아이디는 4년 전 대학교 신입생 시절에 다시 만든 아이디입니다. 대학교 신입생 시절, 학과 동기들은 수업 듣기를 굉장히 지루해 했었어요. 재수, 삼수를 하고 온 동기들은 그동안 놀지 못한 걸 배상받아야 한다며 언제나 놀고 싶어 했었고, 현역 동기들도 조금은 물들었기에 수업은 언제나 지루한 교수님의 목소리만 오갈 뿐이었죠. 폰 게임도 참 재밌는 것이 없었어요. 다들 스케치 퀴즈 같은 것을 하면서 뒷자리에서 킁킁대던게 다였죠. 수업은 길고 지루하고 동기들은 할 것이 없자 새로운 핸드폰 게임을 찾는 것이 일상이 되었을 때 즈음이었어요. 저는 담배를 피우면서 꾸준히 밀린 결투장을 돌고 있었고, 한 동기는 저에게 “넌 매일 이거 하더라”라며 순식간에 다른 동기들의 호기심을 불러일으켰죠. 그날부터였어요. 저희 학과 동기들 모두가 크루세이더 퀘스트를 설치하고는 매일같이 저에게 질문하는 거예요. 이 용사는 키울만한 가치가 있냐 없냐, 첫 육성은 어떻게 해야 하는지, 자기는 보석을 사느라 얼마를 썼는데 이득인지.. 때문에 저도 이전에 해왔던 아이디를 삭제하고 이 ‘천로역정’으로 새롭게 아이디를 만들어 대학 동기들과 처음부터 함께 즐겼답니다. 귀여운 동기들이지만 술자리에서 다 같이 동기의 10연뺨을 간절히 기도하며 뺨아주기도 하고, 콜라보 용사인 양샤오롱을 뺨은 동기는 기분이 좋다며 술값을 모두 냈었던 그런 기억이 새록새록 나네요. 여자 동기에게 친선 대결로 스타나 뉴 매그너스 조합에 패배를 하여 커피를 사준 기억도 있구요. 지금도 모든 동기들이 게임을 즐기고 있지는 않지만 몇몇의 동기들은 저와 군대도 함께 갔다 오고, 졸업반이 되고 취직을 하면서까지도 아직까지 즐기고 있습니다. 지금도 대학 동기 단톡방에는 펌킹을 드디어 뺨았다는 말들과 아직도 그 게임을 하냐는 말들이 오가고 있지요. ㅎㅎ 새내기 시절 동기들과의 좋은 관계를 만들어줬던 게임이면서, 저의 고등, 대학 학생 시절을 담고 있는 크루세이더 퀘스트가 이런 추억을 만들어줘서 고맙고 늘 사랑한다고 말하고 싶습니다. 동기들아, 내가 고3때 크퀘를 시작했는데 그때 크퀘 안 했으면 더 좋은 대학가서 너희 안 봤을텐데 ㅋㅋㅋ 크퀘가 너희를 만나게 해주고, 함께하게 해주었구나, 오랜만에 다시 복귀하는 건 어때? 새로운 용사들 많이 나왔단다 새로운 용사들처럼 너희도 새로워진 모습으로 다시 보고 싶다.

친수성

2015년도 고등학교 2학년 때 처음 시작한 기억이 갑자기 난다. 내 주위 친구들은 세븐나이트라던가 모두의 마블을 플레이했지만 난 도트 감성이 좋아서였을까.. 크퀘만 플레이했던 기억이 난다 그때 당시에는 토벌에 마그낙스, 샌드웜이 진짜 깨기 어려웠다. 농담이 아니라 그 당시 유행했던 조합인 아칸 뮤 귀향을 들고도 애매했으니까 그러다 어느 날 반지를 얻을 수 있는 토벌이 등장하고 그때 반지를 얻고 수험기간이라 그런지 오랫동안 크퀘를 안 하다가 대학교 1학년 때 다시 들어가 보니 너무나 많이 바뀌어있었다. 콜라보 이벤트.. 월드 보스 레이드, 등 적응하기 너무 어려워서 포기할까 싶었지만 정이 남아서일까 군대를 가서도 24살이 된 지금도 여전히 플레이하고 있다. 그때의 그 감성은 없지만 (구)반지를 보며 나는 학창 시절, 군대 시절을 떠올리며 그랜 그랬지 추억을 회상하는 게임이 되어버려 못 끊는 것 같다. 오래오래 롬런 하는 게임이 되어서 내가 30살 때 20살을 기억할 수 있는 게임이 되었으면 좋겠다.

4D얼라이언스

구글 플레이에서 할만한 게임을 찾다가 처음 발견한 크퀘! 설레는 마음으로 시작해 어느덧 3년째 하고 있네요. ㅎㅎ 대학교 막바지에 시작해 알바비 아껴서 과금도 가끔씩 하고 처음엔 시나리오도 어렵고 다양한 콘텐츠를 이해하는 데는 조금 시간이 걸렸지만 그만큼 애정을 가지고 카페 커뮤니티도 가입하고 유튜브에 공략 영상도 참고하면서 어느덧 파랑 테두리까지 달았습니다! 시작한 지 3년이 다 되어가지만 여전히 하루 일과의 큰 부분을 차지해 버린 크퀘를 눈떠서 시작하고 잠들기 전까지 하고 있다니... 진짜 너무 재미있어요! 요즘은 매주 결투장 5퍼 들기, 투기장 골드 찍기, 매주 컨텐츠, 이벤트 즐기기를 목표로 시간 날 때마다 하는데 롤 같은 pc 게임을 접은 뒤로 크퀘에 더 애착이 많아진 것 같아요! 크퀘 커뮤니티에서 뉴비 분들 질문 올라오면 저도 처음에 어려웠던 거 생각하면서 답변드리고 하면 정말 뿌듯하더라고요! 매번 고생하시면서 이벤트 기획해 주시는 운영진 분들께도 다시 한번 감사드립니다.



당신의어머

오랜만에 오타쿠... 노래 듣다가 한참 좋아했던 하나땅 노래를 듣고, 그중에 knots way를 들으면서 제가 참 좋아했던 크퀘를 오랜만에 떠올리게 됐네요. 라이브 공연이 었그제 같은데 참.. 유튜브에 영상 올라온 것도 이제서야 보고 추억에 잠겼었네요. ㅎㅎ 그래서 생각난 김에 요즘 크퀘는 어떤가, 망하진 않았나 해서.. ㅋㅋ 여기저기 뒤적거리다가 폐북에 이런 이벤트가 하길래 추억 회상 겸 이렇게 글을 써보게 됐습니다. ㅎㅎ 제 고등학교 시절과 대학교 초반의 일상이었던 크퀘. 매일 눈뜨면 결장 돌리고, 고기 태우고 열쇠 태우고. 한번 열심히 포포작해서 모은 티기옥으로 결장 10위권인가 하고 기뻐서 스샷을 그렇게 찍어놔있던 거 같은데 그게 벌써... 4년도 더 된거같네요. ㅎㅎ 마지막으로 기억나는 게 3주년 이벤트인데, 벌써 7주년이라니 세월 참 빨라요~ 시간만 된다면 복귀하고 싶은데 여유가 없어서 이렇게 추억 회상만 하다가 가게 되네요... 지금도 첫 스테이지의 레트로 브금이 생생하게 떠오를 만큼 참 재미나게 했던 게임인데... ㅠㅠ 학창 시절부터 하나땅 공연, 수많은 이벤트와 여러 추억이 담긴, 애정이 담긴 용사들. 정말 제게 많은 추억이 담긴 게임입니다. 유일무이한 도트 감성의 갓겜 크퀘, 오래오래 흥해서 제가 여유가 생겼을 때 복귀할 수 있게 된다면 너무 좋겠네요. 크퀘 화이팅~!!

파타토P

크퀘를 처음 접하게 된 날은 대략 6년 전이었습니다. 그때부터 지금까지 재밌게 하다가, 꼬집도 해보고 다양한 일이 있었습니다. 그 중 신토벌이 나오면 친구랑 같이 조합 만들어보는 게 제일 기억에 남는 것 같습니다. 그 중 로키토벌 때 저와 제 친구들이 한 친구의 집에 놀러 가서 4명에서 다 같이 크퀘를 했습니다. 밤늦게까지 재화 다 써가면서 재밌어 보이거나, 될만한 것들 하면서 트라이했던 기억이 나네요. 지금은 몇 명 빼고 군대에 들어와있지만 아직도 개인정비 시간 때 크퀘를 하며 놓고 있습니다. ㅎㅎ

리드오브리버스

예전에 나름 엔드 컨텐츠였던 로비아타르 얻기를 끝내고 현타가 와서 접을까 했었는데 커뮤니티 글을 보던 도중에 배틀로이드 30개 상자 갱(랩처 사이언스 카고)을 하는 걸 보고 “오 나도 모아서 까볼까?”라는 생각으로 토벌을 돌면서 상자를 모았었습니다. 그래서 안 까고 계속 모으다가 30개가 되어갈 때쯤 어떤 글을 보게 되었죠. 내용인즉슨 “저 토벌을 50번 돌면 주는 상자에서 저 8개의 각인석이 모두 똑같은 확률을 가지고 나올까?”였고 대부분의 의견은 “확률을 조정해놔서 불박과 언옵(성능 좋은 각인석)의 확률을 낮춰놓고 별로 안 좋은 각인석의 확률은 높여놔다”였습니다. 그때 번뜩이는 아이디어가 하나 떠올랐죠. “아예 상자를 100개 모아서 저 상자에서 나오는 각인석들의 확률을 계산해 보면 저게 사실인지 아닌지 알 수 있지 않을까?” 사실 100개를 모아도 진짜 확률을 알 순 없겠지만 이미 엔드 컨텐츠를 깨고 현타가 온 저는 그냥 뭔가 더 즐길 거리가 생겨서 기뻐고 그렇게 저만의 새로운 엔드컨텐츠 “One Hundred Cargo Ship Project”를 했던 기억이 있네요. 그리고 100개깡을 한 결과를 표로 만들어서 커뮤니티에 올렸고 “물론 성능이 좋지 않은 각인석 중 일부가 많은 빈도로 나오긴 했지만 의외로 가장 중요한 부분인 불박과 언옵의 확률은 생각보다 저조하진 않았다”라는 사실을 알려주었습니다. 지금 생각해 보면 저 짓을 하기 위해 수천 번의 토벌을 어떻게 돌았을까에 대해 의문이 들지만 그때 당시만큼 크퀘를 재미있게 했던 적도 없었던 것 같네요.

pluto90

대학생 때 오전 수업을 들으려 일찍 일어나 지하철에서 열심히 크루세이더 퀘스트를 하던 소소한 일들이 생각나네요. 2호선을 타는 약 40분의 시간 동안 결투장, 분노(하는 영혼)의 요새, 던전등을 돌면서 재화를 소비하고 일주일 동안 열심히 모았던 보석으로 계약서를 구매하여 원하는 용사를 얻었을 때 기쁨은 말로 표현하지 못할 만큼의 행복이었네요. 현재는 대학원도 졸업하여 직장에 다니고 있는데, 예전에 보냈던 시간들이 그리워 다시 게임을 설치하여 열심히 하고 있습니다. 거창한 추억은 아니지만 이런 소소한 추억들을 만들어 주었기에 크루세이더 퀘스트가 7년이라는 시간 동안 장수할 수 있는 모바일 게임이 된 것이라는 생각이 드네요.

여우청

크퀘를 오랫동안 해오면서 여러 가지 일들이 있었고 또 그로 인해 여러 가지를 알게 되었습니다. 게임을 하면서 가장 크게 느꼈던 점은 제가 오랫동안 무언가를 꾸준히 해 왔다는 점입니다. 이 사실은 고작 게임이라며 누군가에게는 변변치 않는 행동일 수 있으나 뚜렷한 성과를 이루지 못하며 살고 있는 저에게는 7년간 무언인가를 꾸준히 해왔다는 것, 비록 게임일지라도 이 변하지 않는 사실은 저에게 있어 값진 의미가 되어버렸습니다. 또한 CQ는 어쩌다 보니 제 인생에 있어 7년간 꾸준히 해온 첫 끈기의 도전까지 되어버렸습니다. 스스로 생각해 봐도 정말 바보처럼 들리는 얘기들 같습니다. 하지만 그렇기에 이제는 7주년을 맞이하는 CQ에 대해 당당히 어느 한 버튼을 누를 수 있게 됐습니다.

이젠, “크퀘없인 못 살아!”

크퀘노잼가테꿀잼

제 닉네임을 친선전에서 처음 접하셨을 때 개발자분들이 당혹스러우셨을 것 같아요. 저는 사실 2014년부터 오랫동안 크루세이더퀘스트를 해온 유저랍니다. 작년에는 6주년을 기념하기 위해 두 달 넘게 결투장티켓을 열심히 모아서 결투장 동상을 세우기도 했어요. 올해 7주년에는 아직 크퀘를 플레이하고 있다는 증명으로 이렇게 추억담을 남겨봅니다. 참고로 두 게임 모두 즐기고 있습니다. 크퀘와의 추억을 떠올려보니 저는 기파랑으로 봉황의 깃털을 여러개 모아서 보스전에서 쓸 때가 아직도 기억나네요. 그 때는 특수스킬을 사용하는게 마치 필살기를 쓰는 듯해서 재밌었거든요. 지금은 특수스킬이 버프용으로 많이 쓰여서 조금은 아쉬워요. 추억은 추억으로 남기는 것이 아름답다는 말이 있는데요, 크퀘에도 드디어 닉변권이 나온다고 하니 제 닉네임에 담긴 추억을 그대로 남겨두어야 할지 바꾸어야 할지 고민되네요. 마지막 순간까지 함께 할테니 부디 개발자 여러분도 노력해주시면 좋겠습니다.

크루세이더 퀘스트 7주년, 축하드려요!

kajwa

처음 친구의 추천으로 플레이해 보게 된 이후 아기가자기한 도트와 참신한 플레이 방식에 빠져 매우 즐겁게 플레이했었던 기억이 있습니다. 열정이 식어 접속을 하지 않다가도 한 번씩 생각이나 자꾸 깔게 되는 게임입니다. 군대에 있을 땐 동기들이나 후임들에게 추천해 같이 다양한 조합으로 도전과 토벌을 플레이하고 친구들과도 함께 플레이할 수 있어 크퀘에 대한 추억뿐만이 아닌 친구들과의 추억도 같이 쌓을 수 있어 즐겁습니다. 친구와 함께 로키 토벌을 처음 클리어했을 때의 기억은 아직도 선명합니다. 그 외에도 다양한 이벤트와 히든 캐릭터를 얻기 위해 고군분투한 시간들도 전부 즐거운 시간이었습니다. 재밌는 게임 만들고 항상 발전하기 위해 노력해 주셔서 감사합니다.

케익스

크퀘가 어느덧 7년이라는 시간이 지나다니 그만큼 같이 플레이한 저의 시간도 같이 지났다는 뜻이라 감회가 새롭기도 하고 참 여러 가지 생각이 듭니다. 크퀘가 오픈한지 얼마 안 됐을 시점에 우연히 다른 앱에서 크퀘를 깔면 포인트를 준다고 해서 시작했던 게임이 어쩌다 보니 제 취향에 맞아 지금까지 계속하고 있네요. 게임을 오래 한 다른 사람들에 비해 저는 처음 몇 년 동안은 커뮤니티도 안 하고 어떤 정보 교류도 없이 혼자서 게임을 했었는데 그때가 가장 재밌었고 기억도 많이 납니다. 특히 기파랑과 히카리로 어떻게든 업데이트된 설원을 혼자 밀어보려고 애쓰다가 픽스 볼에 막히던 것과 히카리로 결투장 10%에 들고 싶어서 이것저것 조합 짜던 기억이 아직도 나네요. 비록 지금은 효율을 중시하는 사람이 되어버렸기에 그때만큼의 설렘과 재미를 느끼지 못할 수도 있지만, 제가 가장 즐겨 했고 아마 저의 마지막 모바일 게임이 될 크루세이더 퀘스트가 다시 한번 날아오르길 바랍니다. 앞으로도 우리 크퀘 화이팅!



붉은상어

듀라한.....초창기 허름하던 내 용사단에 호박 머리를 한 그 녀석.. 불타는 호박 머리는 내 이목을 끌기에는 충분했다. 멋진 외모, 기절, 넓은 공격 범위, 훌륭한 공격 모션 거기에 자가 회복까지 뭇 하나 빠지지 않는 완벽한 아이라고 생각했다. 용사 토론에는 절대 키우지 마라 하였지만 그 당시 듀라한에 대한 나에 애정은 그 무엇보다 컸다. 열심히 키우고 무기도 좋은 거 주고 듀라한에게 그 무엇 하나 아끼지 않았다. 계승 시스템이 등장했을 때도 제일 처음으로 책을 먹였다. 점점 올라갈수록 듀라한의 한계가 보였지만 나는 그저 듀라한만 바라보았다. 그러나 시작이 있으면 끝도 있는 법, 성도에서부터 듀라한에 대한 나의 애정은 점점 식어갔다. 한 판을 도는데 13분이란 시간은 듀라한의 초라한 모습을 보여주기에 그만이었기 때문이다.

나는 점점 다른 영웅들에게 눈이 갔고 어느새 듀라한은 점점 나에게서 멀어지게 되었다. 그리고 2년이 지나 어느 한구석에 박혀 있던 듀라한을 다시금 꺼내게 되었다. 투기장에서 어느 한 유저에게 패배하면서 나는 과거 약하더라도 마음이 가면 키우려는 그 동심을 찾게 되었다. 아무리 약하고 구리더라도 애정을 주면서 키우면 된다는 것을 AG03-멜에게 패배하고 나서 깨달았다. 2년 동안 나는 다른 RPG 게임처럼 강함을 추구하며 게임을 했지만 이 게임은 캐릭터에 대한 애정으로 키워 나가며 즐기는 게임이라는 것을 말이다. 듀라한은 지금도 어디에서 쓰기가 어렵다. 그래도 난 가끔 같이 도전도 돌고 친선 대련에도 데려가서 즐기기도 한다. 승리만을 추구하며 애정 없이 키우는 것은 크퀘를 즐긴다고 할 수 없다. 크퀘는 애정으로 하는 게임이니 말이다. 다른 유저들도 과거의 초심을 되찾기를 바란다. 나에게 초심을 찾아준 멜을 사용한 그 유저....지금은 내가 그 유저가 되어 다른 사람들에게 애정개로도 잘 즐길 수 있다는 것을 알려주는 게 내가 크퀘를 즐기는 방법 중 하나이다.

월요일크리

고등학교 때 크퀘를 처음 시작하면서 4성 기파랑, 뮤, 레온으로 숲, 사막, 심해, 화산을 클리어하고 지금은 없어진 하드 세라 잡으려고 엄청 트라이했던 기억이 나네요. 설원 패치 땀 압도적으로 강한 몸이 나와서 상당히 비틀어서 갠 거 같고 전장은 악명 높은 화염차 때문에 고생했고 역시나 없어진 하드 엘탈로스를 클리어하기 어려웠지만 한 번 잡은 이후엔 계속 엘탈로스를 괴롭힌 추억이 그림네요. 격변의 시즌 2를 겪고 나서 어느덧 크퀘는 7살을 바라보고 있고 저는 반 오십을 넘었네요. 앞으로 승승장구해서 크퀘 환갑까지 다 같이 크퀘 하러 가시죠.

덜멧이

필자가 크루세이더를 시작하게 된 계기는 무료하였던 수능이 끝난 이후의 고3 때였습니다. 할 만한 게임이 없나 찾아보던 중 광고로나 플레이 스토어에나 간간이 보였던 크루세이더 퀘스트라는 게임에 발을 들이게 되었습니다. 게임을 실행하니 자그마한 도트 친구들이 귀염뽀짝 하니 있는 것이 이것이 바로 힐링겜이구나 하며 게임을 시작하게 되었습니다. 그러한 저는 지금까지 대략 2년간 크퀘와 함께 살아오며 지친 날에는 크퀘로 힐링하며 좋은 아이템을 얻으면 하루가 행복한 그러한 삶을 살아왔습니다. 삶의 동반자 크퀘 7주년 정말 축하드리고 앞으로 오래오래 장기간 운영했으면 좋겠네요.

크루세이더 퀘스트 화이팅!!

maychaos

最开始接触克鲁赛德战记的时候是个下午，那时候入坑的还是国服，游戏的剧情（国服一直有文本翻译不通顺的问题直到现在玩国际服还是有点问题）立绘，配音都很吸引人。断断续续玩了几年，游戏带给我的回忆很多很多，直到后来某一天收到国服关闭的消息才知道这游戏原来已经玩了这么久这么舍不得。记得当时送了很多钻石，我直到游戏关服都没有花完，游戏关闭的头一天晚上把人物的立绘，剧情，对话等等都做了截图，忙活了大半夜吧。后来就是游戏真的关闭了，好在还有国际服，说实话这游戏虽然有很多人说说但那但真的是我接触过的对玩家最负责的了，福利也有很多，希望以后游戏可以越来越好。

由衷的祝福！

纸寒猫

祝克鲁赛德战记7周年生日快乐!

转眼间就已经4年了。我是17年入的坑,那个时候我的手机配置差,当时一些热门的游戏比如说王者荣耀都玩不了。后来在一个广告上无意间看到了cq,从此就开始了我的cq旅程,在这三年国服期间我与cq收获了很多快乐。直到了2020年,这是个难忘了一年,因为国服停止运营了,当时就真的很想很想哭,一直在安慰自己万一这事是假的呢,但无济于事,该来了还是来了,到了最后我因为中考没有拿到手机没有送别国服最后一程(1000钻的“断头饭”我都没吃上)。中考完后,我就想写一篇同人小说来纪念cq国服,但是令人没有想到的是,当我将我的cq文草稿发到交流群的时候,cq攻略组名人nepko正好看到了我,对我的文章加以赞赏,还邀请我进了cqwiki攻略组(因为当时正好在招wiki攻略组成员)。在国服停止运营后的一年半的时间里,我在攻略组学到了很多很多知识比如视频剪辑,认识了许多好朋友,做了很多同人作品。真的,我现在非常感谢感谢cq,如果不是cq,我也不会进入wiki攻略组,结交如此多的朋友,自己学习了视频剪辑为我现在的视频博主之路打下了基础(我现在在哔哩哔哩是个同人整活儿人)等等等等等等。就在今年夏季,成敏大大也调任离职,通过国际服好友给我发来的截图,我看见“成敏的心声”里面说到:“(大概是这么说的)即使我已经离开cq策划,但是我将会在cq用另一种方式陪伴大家……”,我好像从他话语里面看到了我自己,国服即使已经成为历史,但是我一直在以其他方式来陪伴着cq的啊!我从那时才发现我与cq的关系是多么密不可分,而cq这个词已经在DNA根深蒂固了(以至于现在我做题一看到cq表示的东西就想起克鲁赛德战记)。回去吗?一年半了,也许,该回“家”看看了。……

现在我已经重生在了国际服,变成了一个金框“萌新”,与好朋友一起肝cq。虽然说现在t0角色满天飞,但是我还是喜欢养一些之前我喜欢的角色,别人有时会问我:“这些角色已经过时了还练他干嘛?”我笑了,不为别的,只为情怀。

因为cq与我有着不可忘记的深厚感情,真的。

现在与别人谈论游戏,我都会说:“玩玩cq吧,这个游戏真的很好玩。”

CQ,爱你(｡•ω•｡)/♡

铃音之谷

还记得入坑CQ是被高中同学推荐的(现在大学毕业了),他玩了两个月后退坑了,反而是我一直玩了下来,并陪伴国服走到了最后。不过那一千钻领了但没抽,默默把盒子截了个图就卸载掉了。还记得那时候玩得疯,每次新池子的勇士都想拿到,但学生党没钱,就开了N多小号,开一次池子就开多几个小号,每竞技场的肝度都不是现在的我能想象的。……我記得我盒子里的热弓陪我打到了C4,C5,C6。……我記得在从零开始的异世界生活把生活费拿来氪了最大一单把雷姆请入了勇士团,第一次的南瓜地,第一次的C4出货,以及印象深刻,挂机挂到深夜的钓鱼活动,还有很多很多,当听到国服要关服那一刻,我的心态都炸了。不过第一时间不是想“RNM退钱”,而是想把我拥有的像素小人永久地导出到手机上,为此还特地上网找克鲁赛德战记单机版,hh,怎么说呢,CQ可以说是我唯一一款想带着入土的游戏,关服后好长一段时间,仍然会时不时想起,然后跑贴吧翻一翻帖子,看到出的新勇士心里就蠢蠢欲动的,就想起了我那一堆勇士。……一想到转国际服又要重新开始,还很难拿联动勇士,我就没那个心情开坑了,兜兜转转,始终还是没放下,于是乎,今年的十一月,也就是前几天,我入了国际服,CQ啊,虽你的绿圈让我又恼又烦,但你让我爱得不行,眼下7周年了,办了7年了,这正说明了肯定不少喜爱着CQ的人在支持着,仍然在陪伴着CQ前行,我也如此。在这里,我的7周年愿望是希望CQ越办越红火,支持CQ!另外提一嘴,雷姆啥时候复刻啊!



KirasunDi

时光冉冉,不知不觉CQ已经7岁了。

在我心里这个不大不小的孩子已经成为我生活中不可分割的一部分,因为这个游戏圈子认识了一群可爱又有趣的灵魂。不仅仅是一款游戏,而是在我们分享克鲁赛德战记之后,我们能带着不同的理解,酝酿不同的心境,跟圈子里的朋友聊起来CQ的内容,感受他人带给我们的感受,自己感受这游戏带来的感觉,虽然有相同的体会,但也会有不同的见解。CQ给我们带来的不仅是经典的像素风格,更是荷塞拉世界观所有栩栩如生的清新勇士生活!在此希望CQ发展得越来越好!并祝CQ7岁生日快乐!!

藏怀

已经不记得是第几次重新回到荷塞拉了,这是一款我玩的最多,坚持的最久,也是永远无法割舍的游戏。

记得第一次下载游戏是在自己大三的时候,独特的像素风格和消除战斗玩法让人眼前一亮,各个小人的收集成了我最大的乐趣,每天的任务做完,不厌其烦查看每个小人的技能介绍,想要搭配一个自己研究的独特队伍,或者是看看精美的勇士图鉴,聆听勇士背后的故事,期待着下次将会是哪个勇士和我签订契约,亦或者在服装商店思考,下一次将会是哪个勇士有幸穿戴新衣,乐此不疲。后来浏览贴吧和攻略站时,发现玩家们给勇士们取了很多有趣的别称,鸭肝就是雅甘,就是因为发音相同,人妖就是奥菲欧,才知道这个看起来非常可爱的小姐姐竟然是男生,海盗就是德雷克,完全就是因为长得像海盗,热弓就是热纳维耶,名字实在不好记,干脆名字和职业各取一个字定为新别称。除此以外,各类副本,武器词条,游戏道具等等也都有属于他们的外号,最有意思的就是苍穹碎片,叫汤圆真的太形象了。在第一次获得弓手热纳维耶后,当时仅差一个格力斯之火就可以凑齐整套魔穿符文了,为此不得不在挑战3关卡努力着。由于确实打不过关卡,干脆就全力只通过第一个房间,然后结束挑战,因为这个符文就在第一个关卡房间出。仍然记得当时用的阵容是海盗,人妖和热弓。即使是只想着通过第一个关卡就行,也仍然很容易战败,就这样艰难的重复着,等待着,幻想着,终于在不知道多少次的通关后,如愿以偿,热纳维耶所有属性拉满,完美毕业,挑战和讨伐轻松踩在脚下,现在回想起来,也仍然兴奋不已。还有第一次抽罪恶装备联动勇士,花光积攒的全部钻石也再所不惜,第一次获得季节限定安娜,法术机关枪让敌人没有丝毫还手的余地,还有很多的第一次获得新的勇士,都能让人开心很久,并且一定要截图保存下来。现在回忆起,才明白俨然已经成为我生活的一部分了。每当有人询问我们玩的什么游戏时,我相信每位热爱这款游戏的玩家都会全力推荐,虽然无法让这个游戏大热,让其他人欣然接受,但是如今坚持下来的玩家,无一不是深爱着CQ。好友许久已不再上线,后来因为工作,自己也断断续续很长时间,但是仍然无法阻止每天浏览荷塞拉的新鲜事,新的联动,新的勇士,新的故事。自己也在最近的泉奈加强的更新后重新回归,如今工作稳定,这次重返有幸能够见证7周年的纪念日,也希望这款游戏能够陪伴我们更多的时间,一起见证10年,还有20年的周年庆典。这真的是一款很好很棒的游戏,衷心感谢游戏策划和团队。

裙下唇

我是2015年开始玩的,那个时候刚上大学。本身很少玩手游,觉得大家普遍玩的游戏没有新意,直到从哔哩哔哩的游戏中心看到了克鲁塞德战记,才觉得是一款真正有品味和创新的游戏。那个时候舍友还说我玩的游戏都是些小人,画质还很差,我笑他们一点真正的品味都没有。在众多的千篇一律的手游中,真正做到像CQ这种重视细节、玩法独特、还坚持纯美的像素风格的游戏,只有CQ了。从2015到现在,从一开始不会攻略瞎玩到一步步学习游戏,CQ已经与我的生活无法佛分割,我不晓得如果哪一天CQ没了,那么手游我不知道还有啥游戏值得玩下去的。能让一个人坚持7年始终热爱的,往往不是个人的意志,而是游戏本身的魅力。有一些品味终究要一个人去欣赏,我愿意自己一直玩CQ到老,也希望CQ能坚持下去,好游戏真不是随处都有的,谢谢CQ!



TabienGracia

仍然记得刚开始接触cq时,被这款游戏所惊艳到。被这个游戏中精致的像素人物、诙谐的小故事与人物背景所吸引。cq让我认识了许多人,大家一起讨论活动攻略与新人物测评是非常快乐的。偶尔的每月金券不白给出新也是极度令人兴奋的。仍然记得当初的幻神如今变成仓管,但我还是乐此不疲的试阵容想让ta通过新的挑战关卡...不知不觉cq度过了这么多的春秋,或许是我可能有一天会累了,会离开荷塞拉。但,无论如何,荷塞拉大陆的星空始终有我和我的曾经、现在与不可知的未来。

堇花

我是在2016年初的时候玩的这个游戏,那个时候先是在同学的ipad上玩的,一开始就被那跌宕起伏的电子bgm所吸引,然后看到可可爱爱的小人,就爱上了。后来一段时间,由于自己没有设备,就一直对克鲁赛德战记存有留念。直到自己在16年3月有了一部属于自己的手机,才开始继续玩这款游戏,拥有的第一个金券是威廉,那个时候被称为金耻的角色.....即便如此也没有重开,傻傻的玩了下去。初始的剧情图不太好过,直到一次联动,那好像也是克鲁赛德的第一次联动,我抽到了当时的联动角色——海豚,从此在jjc里纵横无敌,当时的四大剑圣,除了王爷都可以平推过去,推图也没有压力了,还能带带别人打讨伐,可谓日子无限风光。后来海豚连挨两刀,又由于我是个非酋.....游戏体验又开始跳水,后来好几周的屯钻,抽了两发十连,直接让我绝望,于是便弃了坑。再后来cq经历了几次联动,拳皇,从零等等,我也断断续续回坑了几次,后来印象最深的是哥杀的联动,哥杀和圣女是大奖,两个大奖我都没抽到,氪了400多没出.....怒火攻心,直接弃坑了。再之后回坑是秋限,枫的初登场就让整个荷塞拉掀起了风暴,可惜.....我又没抽到。之后又是盾勇联动——一群假大奖,最终也只有盾勇在斗技场好用,再之后,是国服宣布关服,发了1000钻和限定自选,让我们最后狂欢了一波。我也在最后的狂欢中把游戏所有的角色和关卡都体验了一遍,然后草草退场了。国服id——小沙子的护卫骑士

阿皮14号

我第一次接触CQ是在16年(初二)的样子,国服刚上线那会儿在某个游戏平台接触到了这样一个三消像素手游,当时就觉得挺新奇就一直在玩,但没看攻略自己瞎玩。至暗时刻了属于是,我JJC每天下课就打5票25把打到坐公交过站(被一对奇奇怪怪的东西虐杀,包括但不限于荆棘剑、罪恶武器联动的剑、海豚甚至瑞秋),剧情也推不动(用的是扫描法、贝奶和国王,一开始用的还是动物法,卡在暴风雪那里怎么都过不去)。砸不出专武、也不知道哪些小人厉害,我甚至忘了我的钻石拿来干啥了hhhhh后来就放下了。19年(高二)的时候,又下了回来,开始看Wiki组队,开始抽卡,用死神法人妖海盗推不动C2H,给我气的,抽到了心心念念的冰锤,抽到了澜,还是卡在C6H推不过去,噫,后面抽卡没魂也烦(同学抽到裴花乱杀),就又不玩了。最后突然就得知断头饭也没吃上,就挺难受hhhhh21年(大一)下了国际服重新开始,三十多个初始号刷到了人妖、自选了裴花然后开始速通,到现在氪了一单吧,为姐弟和前不久的328自选,目前算是养老了,终于做到了试炼全通的成就,还是很开心的。总的来说,CQ是我的青春也不为过,陪我走了很远很远,一直带给我轻松愉快的体验。希望我的驴车能出更多不重复的金!来个战姬3也好啊呜呜呜呜!希望CQ越来越好!噠!



喵喵很厉害

无意间了解到这款游戏的,到现在也有四五年了。本来刚玩的时候觉得没有兴趣,是一个游戏细节让我坚持到了现在,在遣送勇士的时候,雷德那斯会笑着跟马车里的勇士挥手告别,等马车走远后,雷德那斯却悄悄地抹起了眼泪。天呐,多么令人震撼的细节,那一刻我坚信,这个游戏一定会越来越好,就冲这个游戏细节。虽然慢慢深入,cq果然没让我失望,这绝对是我玩过所有游戏中最照顾玩家感受的游戏,每月的玩家调查问卷真的用心良苦,游戏更新是的直播也充满人情味,成敏离别时别有用心的游戏礼包,这一切的一切都是我热爱cq的理由。谢谢你! 克鲁赛德战记,陪我走过了我的大学时光,我会带着这份热爱一直走下去!

ZexCuz

我曾在5年前的高中時期跟朋友們一同遊玩克魯賽德戰記,那段時間我們偶爾會向對方炫耀抽到的角色與如何過關,但是我與朋友們卻因為過不了關,又漸漸覺得遊戲失去新鮮感而放下這款遊戲...雖然那時候沒有繼續玩,但卻一直念念不忘的記得這款遊戲,他是我玩過的所有遊戲裡面最讓我記憶深刻、難以忘懷的一款遊戲。直至今今年5月左右回鍋,種種獨具風格的角色與關卡,獎勵也給的比以往的豐厚,讓我到現在為止從沒有一天不上線,他也成為我生活中的一部分,沒有厚重的作業感,也時常有活動讓我不會覺得無聊,也能完成我的收集癖~雖然不知道這款遊戲還會走多遠...,但是我會陪著這款遊戲直至最後!! Crusaders Quest I Love U!

Ghost1030

想當年跟朋友們一起入坑玩克魯,第一隻首抽是奇波郎,爽快的推圖能力讓我主線都是過最快的!後來慢慢的接觸競技場,第一次遇到國家隊清一色槍補羅或是麟人三補雪女神真的很難贏,也在這時候迎來第一次退坑(另一方面是歐印好幾次抽不到蛇叔)第二次回坑是劍客四皇,場上各種劍客荊棘.鄭成功.維多利亞.品客,基本上是群魔亂舞得四皇得天下,但是我沒有四皇我只能用亞伯勉強與之一戰,後來也是玩到疲乏敲不到專武就退坑了。第三次回來玩是國家隊國海三,剛開始吃書和大刻印時代的來臨增添了不少遊戲樂趣,拼了命每天繳很多肉當學費打挑一挑二最後農挑四的馬力中樞,我通關的隊伍是冰海肯,第一次打到馬力的喜悅至今猶存。後面陸陸續續玩了又退退了又玩,不外乎就是市面上真的找不到像克魯賽德這麼耐玩又佛心的遊戲,雖然老玩家已經漸漸的變少但還是有一些新血流入;現在出社會有能力了也能更用力的支(課)持(金)這個遊戲。克魯賽德陪伴著我度過了學生時期枯燥的時光,抽到小光的人上課還能掛機刷票人人稱羨。那些調鬧鐘起來打5%的日子,每個人都在想辦法用肝換鑽石。希望這個遊戲可以繼續變好繼續更新,大家一起守護海瑟拉!

fff8052

剛開始接觸時還是全英文版,當初還很不懂如何遊玩,但腳色是像素感覺跟以前小時候遊玩的神奇寶貝很像很有帶入感,且每位角色都有不同的技能感到非常特別。初期的競技場生活很難生存,基本上都是某些隊伍佔優勢,但若能培育出差不多的隊伍,有時就要看運氣了看方塊種類,進而電腦AI的演進使得打競技場時還需要花頭腦去對應,來安排上場的人員。漸漸的腳色越出越多,還引進了專屬武器,讓每個人的招式越來越華麗,玩起來更有趣了!每次改版都會有新的驚喜和活動導入,儘管遊玩方式就只是消方塊,但在創意上下足了功夫,有女神的寵物對戰,合作的音樂遊戲,撕裂玩家情感的南瓜田,這些都是覺得很特別的體驗,讓可玩性增添不少。抽腳色的介面和方式也改了許多,每次招喚腳色都會期待高級的馬車出現,合作活動契約角也從單抽演變到有保底制度,讓腳色入手難易度有稍微的下降,但還是希望大獎的腳色能夠機率高一點,不然真的很容易吃土!每次合作活動也是我去認識新作品的時候,去看看他的故事觀和相關的影片,也是創作者推廣喜愛作品的時候!季節限定契約也從混池獨立出來自己一池,讓機率至少高些不會一直抽到一般的契約角。現在定期會推出契約角色及英雄通行證活動,對於遊戲的喜愛還是會穩定的成長,希望能夠在有特別的小遊戲可以玩～

AsuraXin

當初因為朋友介紹，揪團一起開始玩了CQ，從雅坎的雷電瘋狂暈眩、動物法納茲倫動物派對開始，當時蛇叔史內依古制霸著競技場，到後來專武出現，瘋狂的敲著專武，用白卷神角組合索爾、貓補、桂香打上了競技場前5%，還有送報紙的忍者半藏都是大家容易取得的白卷神角，金卷的部份，當時朋友的阿嬤莉莉絲龍卷風也威風了一陣子，那時常常在跟朋友友誼賽，甚至玩到被公司大主管發現，整個臉黑，直到主要培養的角色被削弱，大家陸續續退坑，我也不例外，也因此錯過了很多人限定以及聯名活動，不過遊戲公司對於回鍋玩家的獎勵以及各種佛心的獎勵活動，讓退了又回退了又回的我最終玩到了現在，現實朋友圈裡也只剩下我還在玩，現在角色池慢慢培養起來，雖然還遠遠不如遊戲裡各個大神，但挑戰、討伐、靈魂要塞、試煉……等等關卡都能制霸，只要有時間，競技場前5%也不是問題，甚至最燒腦最難的鬥技場也打進了大師前50名，這款遊戲是我玩得最久的一款，希望遊戲公司繼續加油，不斷進步，讓新玩家容易上手，讓老玩家繼續感到新鮮，謝謝CQ

尼可拉斯凱吉

不知不覺中，已經是我征戰海瑟拉大陸的第七個年頭，太陽一如往昔的照耀著這片大陸上的每個角落。勇士團協力栽種了一年的果實，再次迎來了豐收；停下腳步，推起斗笠，斗大的汗珠從臉頰兩旁滑落，但看著碩果累累的果樹，一顆顆肥美鮮甜的果實，嘴角再次不自覺的上揚。捲起袖子，身上的疤痕又增加了幾道，這每一道疤痕，背後可都有著一段精彩無比的故事。左手上疤痕，是競技場和鬥技場上留下的榮光；至今依然有無數團長在競技場和鬥技場上浴血征戰，當我們拿起手中的武器衝鋒陷陣，就沒有人能阻擋我們奪取榮耀的決心！向那些可畏且強悍的對手們致敬！當勇士團旗幟懸掛於英雄榜上的那一刻，耳裡聽著勇士們聲嘶力竭地大吼著，留下的血與淚，象徵著至高無上的榮耀。繼四大使徒、瑪娜卡爾、遺跡和聖域後，我們迎來了研究所的難題，在大家努力不懈的堅持下，成功讓羅薇塔加入了隊伍；接著我們下到了深海中，解放了烏魯姆特；戰鬥依舊艱辛，但能贏來新的夥伴著實振奮人心！新的挑戰也持續出現，這次我們進入了動盪不安的東部三國區域，和子龍一起奮勇殺敵！回憶接著湧上心頭，當我帶著勇士們衝破各式未知的地牢，延攬各路傳說中的勇士成為夥伴；在訓練場中埋頭苦練，一心希望能獲取榮耀；又或者是在麵包儲藏室中奮鬥，爭取傳說中的麵包；甚至突破次元，獲取強大的武器！這些都是多麼美好的回憶！回想起當年在森林偶遇了小賽拉，正式踏上了我的旅途；可愛又平易近人的菲蕾絲蒂娜、為人耿直的亞奴特、姊妹情深的阿勒芙蕾，還有傲嬌的小貝拉；經歷了一層層的考驗，踏平了戰場，終於救出了迪歐奈，遇見了克羅諾斯、席魯尼絲，也終於解開了層層的謎團。我和勇士團的眾夥伴們，從相知、相遇到相惜，在旅途中我們逐漸了解彼此，共同成長，逐漸培養起絕佳的默契；從掃蕩紅蓮之力，阻止第六天魔王的詭計；到勇闖靈魂要塞，阻止靈魂之帝索塔爾的復活，這場場戰役，永存我心！隨著勇士團逐漸成熟，卻也殺出了一關關艱難無比的試煉；這可讓陣中所有勇士們各個摩拳擦掌，都準備在試煉場上一展身手，證明自己無比強大的實力！除了精彩刺激的冒險外，海瑟拉大陸上也充斥著我們的笑聲；無論是普勾斯三不五時的突發奇想，又或是老魔女們舉辦的南瓜田爭奪戰，都非常有趣呢！不只如此，布麗姬特所召開的投資大會也掀起一股新風潮，實果遊戲也很有趣；更重要的是，陸續有新的勇士透過通行證提前加入了我們的陣營當中！相信未來的海瑟拉大陸還會更熱鬧，就讓我們一起開心的笑下去吧！累了的時候就來釣魚吧！脫離了炙熱的火山，迎來的是大海的餽贈；迎著海風、聽著海浪的美妙旋律，來場和大魚們的搏鬥！著實放鬆身心靈！夥伴們，讓我們繼續守護海瑟拉大陸，繼續創造共同的回憶吧！我是海瑟拉勇士團團長－尼可拉斯凱吉，我和我們的傳奇，還在繼續。「克魯賽德戰記七周年快樂！謝謝你帶給我的快樂、回憶與感動，希望未來的日子能繼續有你的陪伴，讓我們邁向十周年、二十周年，直到世界的盡頭！」



請叫我雷包

2015初，聽聞這款遊戲，但由於手機並沒有那麼高級，只能遠觀，同年夏季親戚遊玩這遊戲時，同時也讓我體驗看看這遊戲，這時我就迷上這遊戲了。冬季家人將手機汰換下來，我同時下載了克魯賽德戰記跟M字遊戲，尤其是克魯賽德，雖然當時只是用遊客帳號，也忘記了名字，但能讓我度過一陣子快樂時光，2017，但是遇上會考沒時間遊玩，同時手機也換掉，漸漸忘記這遊戲，直到2018夏天才回來玩。當初辦了目前其他隻小帳，但玩了三個月，忘了找攻略實在打不過就當小帳用，目前這隻就是那時候辦的，選了李子娜(泉奈)開始佛擋殺佛、神擋殺神旅途，玩了半年主線全破，換帳號時不小心清除主帳，花了3天時間處理，最終兩隻帳號都平安無事(換了登入平臺而已)，2019因為統測，漸漸開始少數登入遊戲，到了大學才偶爾開一下，因為隨著時代進步曾經的角色也不太能用，也不開啟這遊戲，直到2021新學期才回來遊玩。雖然這遊戲已經有快7年的時間，簡單的玩法宛如一根淡煙一樣，雖然淡但永遠都不會膩。

XiaHiro

高中時候忘記在哪看到的像素遊戲意外的載來玩在班上跟好朋友們偷偷玩，每次都在為了抽新角色開心、羨慕，更準時的每週一準時的八點競技場刷新領鑽石抽角色，時不時也會跟同學互相切磋，但因為當時的我運氣都不怎麼好角色都是不怎麼強的，幾乎都是說給同學們XDD 雖然也讓我消沉了好幾次每次都沒什麼心情玩這遊戲但因為真的太喜歡像素風了 還是一直都載著偶爾上線領個獎勵，但這樣的時間久了 朋友們都沒玩了只剩我自己一個人還在玩 每當聚會拿出來討論只剩下我一個人在跟他們分享我最近抽到了什麼 出了什麼 什麼角色超厲害那個BUFF的。但總是愛回憶起瑞秋 那時是跟大家一起的「瑞秋戰記」，雖然從高二左右一直玩到了現在剛大學畢業但我怎麼還沒抽到薇薇安跟提亞XDD好想技能啊！

jassrin

第一次接觸克魯也大概是高中時剛接觸到智慧型手機的年代，當時很喜歡在play商店內找尋各種好玩的遊戲，而克魯就是當時陪伴我的課後時光的好夥伴，依稀記得當初為了槍主一直卯起來刷，終於配好一套槍主歡喜帶著補主一起上場看著槍主在畫面上滾來滾去真的感受到莫大的成就感，後來又刷了第二隻一起在當時新開的主線劇情戰場翻滾來翻滾去XD，再後來隨著新角色卑彌呼與羅蘭的加入也使我的槍主隊可以更靈活的搭配，面對當時十分有挑戰性的關卡我很享受在當時英雄團中尋找最完美的搭配，當然，最好的還是那個戴著超大帽子還能使出超強身法的阿爾塔尼昂。

伊特卡斯

就在2016年時進入遊戲，在那個時候的里昂連專武都沒有，也不知道什麼是專武，只知道專用武器好像會強很多爾已。就這樣糊糊塗塗過了一段時間，在日子漫長的歲月裡。我最喜歡的里昂出了專武，我當時雀躍不已。就想瞧瞧有專武之後的差別，結果跟原本天差地遠，從天而降的大劍，那個爽度直接破表，之後新角色也漸漸平淡無常，也開始進入我的休眠模式，到了2017年我就只剩下登入的功能了設計越來越平淡，遊戲性也越來越低，不比其他的遊戲還要更引人入勝，直到出現限定角色之後，整個世界觀直接大轉變，當時的我心想以警到了這個季節了嗎，是時候出個限定腳色看看了吧 看到了牛郎跟織女作為限定，既然是限定那就有一定的強度，所以當下就把牛郎弄到手了，果不其然真的強到歪頭。打片所有的關卡之後又進入了怠惰時期，直到看到南瓜王以及南瓜女王出的時候，我的興致直接爆棚看看我們南瓜女王的立繪，直接打入我的心頭上，之後的立繪也越來越吸引我的目光。直到最近有了經濟能力之後開始對這款遊戲有所付出了，看到合理的禮包都直接包下來，用那些石頭直接玩到最近，看到瑪蕾的復刻抽到手了，楓的復刻抽到了，及2021新秋限我也入手了一隻可愛的電子熊貝倫。也許是我空閒太久沒時間玩，所以憑回憶就剩下這些了。

Sagamat

恭喜克魯賽德戰記七週年了!跟克魯賽德戰記一起又過了一年,這一年中雖然疫情同樣艱辛,生活也發生了許多變化,有好的也有壞的,但是我們也一同走過來了,而在海瑟拉大陸的日子也有了許多的改變,這一年中針對許多不同的系統都有了現代化、便利化的全新設計,而核心的遊戲性、美術,也藉由不斷嘗試新的活動、故事、英雄得到了擴充,即便是一款已經推出將近七年的作品,仍可以感覺的到CQ在這一年中不斷進化,能夠做到這的手機遊戲實在不太多,這全都有賴CQ團隊的努力,這一年中團隊也不斷改善與玩家的溝通,期望更好的回應玩家們的需求,真的非常感謝CQ團隊的努力及付出,可以感受到團隊對CQ滿滿的愛,而在這接下來的一年也希望CQ團隊繼續努力,和玩家一同打造出更棒的海瑟拉大陸,而我自己,則期許在明年可以達成一百萬名聲的里程碑,和克魯賽德戰記一起迎來八歲生日,感謝各位勇士團長及CQ團隊的陪伴,讓我們一起走向海瑟拉大陸的下一年,準備好迎接更多未知的全新冒險。

Korite100

About 6 years ago, I still vividly remember sitting in my chair and playing Crusaders Quest for hours on end. Back then when there wasn't Inheritance or Berries, or any weapon inlays, it was simple. Most of my time I'd spend on conversing with the community in the 0002 channel in game. There I met so many amazing people. People from different regions - NA, EU, SG, MY, KR, you name it. The friendly community never failed to bring joy to me. Every time I asked something about how to build a character or such, I'd be swarmed with answers. The best part, was that everyone would actively be chatting at the same time. Masamunekun, SirRobski, Ubers, Zinsi, RekerBob, Sylron, PoisonCake, Sketches, Tanto89 - just to name a few. Now, it's been 6 years. Though my relationship with this game has been extremely on and off, this game was still the most impactful one I've played - due to the sheer amount of joy it had brought me back then, meeting new people, being able to build characters however I liked. It was the simplicity of the game that made me miss it, henceforth I came back. For me, throughout all 6 years, the most memorable thing was making new friends. Even now, I'd sometimes get sad when realizing how fast time passed, and that quite a lot of the people I used to talk to, have already quit the game for ages. But that's okay. The memories will forever stick with me, and I'm happy with that.

wingpelt

I remember downloading this game when I saw it from an ad on YouTube I think about 6 or more years ago. Back then I was still in middle school, so I didn't really understand rarity levels until I retired my Leon (for some reason). Since that moment, I've kept my first ever 4 star hero, Robin Hood. Then, Soul-bound weapons were released, and it gave my Robin Hood a newfound strength. At this point, I learned the rarity system, but for some reason I decided to take a few years away from the game. I come back, and Challenge mode is available, making me want to have the best heroes possible for these grueling stages. The journey I've taken through this game has definitely been one to remember, and there's so much I want to say that I can't think of any words for. All that I'm able to say is this: keep up the great work on a game that has walked through life alongside me <3

Jrain21

I can't remember who the first character I got in this game was. I just found them cute, so I got them. They were really weak in Challenge, and that didn't help much with levels or character upgrades. But I didn't care; I love this game because the characters are really cute. There are days when I finish missions and I stay just to watch the characters on the ending screen. I hope the game lasts a long time so I can continue to see my favorite characters.

Ruzelle

My favorite Crusaders Quest memory, is how the game grows more and more. I remember back in the days when the game only had a few characters, the story was quite short, and there were few events. But as time passed by, it got bigger and more relative. More characters, events, the improvement of combat, different crossovers and a good community. It shows how much the developers really love this game and put so much effort into it. That's why my favorite Crusaders Quest memory is the evolution of the game.

jcholio

Hi there, one of my most fondest memories in this game is, back in 2019 I was working on a Wolfgang weapon on one of my alt accounts. There was no auto weapon upgrade selection system in the game yet. I was rolling my weapon and was clicking very quickly ended up rerolling a perfect maxed out stat of 20% damage reduction when the cost was around 10k. I ended up never being able to save up enough gold to ever get that same maxed out weapon roll on that weapon before I stopped playing. This game has come so far since then. I always laughed at how much gold I used to spend on attempting to get perfect weapon rolls in the past. I never forgot that there were different tiers of maxed out weapon rolls when I logged into my main account. Keep up the great work on improving CQ. =D

Ringwalder

My favorite memory of Crusaders Quest happened last year, 2020, when the pandemic reached our borders. There was a lot of anxiety and slowly growing panic in the country. Our family has a number of frontline workers from doctors to nurses to pharmacists, everyday was dangerous for us and it made me worry. We lost my grandmother three months after the first lockdown. Crusaders Quest gave me a welcome distraction. CQ gave me a goal and stress relief, it gave me something to do that was not about the pandemic. It gave me an hour or two in my day to center my self, collect my thoughts and prepare me for the next day. Honestly, I don't know what would have happened to me and my mental state if I didn't have CQ. On behalf of my family and myself, I would just like to say to Hangame, NHN Entertainment and everyone behind Crusaders Quest, thank you, I love you and God bless. Keep up the good work.



Aeyy

Back in high school, I brought my phone with me to class. My high school banned phones and would confiscate them if found. So me minding my own business was bored out of my mind in class and decided to play some CQ. The day before, I found out the game has voice acting and you could download the Japanese voices so downloaded it in advance but forgot the next day. Imagine what happened when I got into a stage and when I used a Goddess power, you could hear Bella's war cry throughout the classroom. Turns out there was another option to turn down the voice volume. Safe to say I lost my phone rights for a week but it was still funny seeing the reaction of my classmates and teacher.



GlennXC

My favorite CQ memory was the first time I saw the game on the app store. Sadly, on that day my phone was incompatible with the app so I couldn't install it, but I waited. And waited. And waited for some more until I eventually got a new phone and immediately installed the game. And the first playthrough didn't disappoint me. I got immersed quickly and didn't even notice the time pass by. It's been a great game so far. HAPPY ANNIVERSARY CQ!! ^~>Δ<~^

Axelplay

Mi mayor experiencia en CQ fue de un sabor agridulce ya que después de haber jugado aproximadamente 5 años tuve un problema con mi cuenta & estuve apunto de perderla & estuve muy asustado ya que le había dedicado mucho tiempo & cariño al juego, por suerte pude recuperarla sin ningún problema & para mí sorpresa al entrar al juego fue que tenía un contrato de 4* & pensé “Un regalo por el susto que le acabo de llevar” entonces cuando camgee el contrato obtuve a mi héroe favorito que era Vivían & obviamente mi emoción fue indefinible & no hay día en que no pueda jugar, es como parte de mi rutina & de 5 vamos para muchos años más juntos.

MilkyWil

To me, Crusaders Quest is more than just a game. I got to meet friends that share the same passion and interest with me, both in real life and abroad. So if you are someone I know or we talked to each other, I wish you the best. Crusaders Quest has been with me through my highest of highs and lowest of lows. It's already the 7th anniversary, and this is my 6th time celebrating, so there are numerous memories I want to share, but to summarize it: I loved the game, I sure still do, and will continue to do so for years to come. Thank you devs for pouring your heart and soul into the game, and thank you, my friends, for this wonderful journey. Here to another year full of excitement!



田中アンドレ

かれこれ2年近くやってます。クルクエのおすすめポイントは3つあります。まず1つ目はキャラクター育成が割とイージーなので飽きずにストーリー、サブイベントをこなせる。2つ目は、ダイヤが無課金でも簡単に手に入る。新キャラも頻繁に出てくるのでストレスなくガチャできるのが嬉しい。3つ目が一番重要です。他2つは忘れてもいいけど最後だけ覚えてほしい!まさしくキャラクターデザインがカッコカワイイ!!これに尽きる!可愛い=正義!今後もアップデート期待してます。あっあとコラボキャラ復刻か新コラボしてもらおうと嬉しいです。

riku16

サービス開始時には3歳だった娘が、今では10歳になり、一緒にクルクエを遊んでいます。感慨深い。

swoma

今年のクルクエにおける、私の一大イベントはクルクエ外における情報共有の場を手にしたことです。他の勇者団長様が作成したLINEのオープンチャットに参加し、クルクエを起動していない間も多くの勇者団長と交流できるようになりました。1人では難しい試練モードの攻略法を教え合ったり、ガチャ結果を見せ合ったり、あるいは雑談したりといった場が去年からさらに広がりました。そしてつい先日、今度は思い切って自分から情報を発信するというのを始めました。顔を知らない誰かと繋がること、自分の持っているものを多くの人に教えることなど、今年は去年に増して私のクルクエの輪が広がっています。

まいすた

始めてから今まで、チャットで攻略方法をアドバイスしてくれるたくさんの団長さん方にお世話になりながらクルクエをプレイしてきました。討伐の攻略助けてくれた皆様ありがとうございます!私はまだクルクエのプレイ続けているのでアリーナとか討伐で見かけたらよろしくお願いします!

kymt

初めてカミラ討伐クリアできた時の感動が忘れられません。

タリムス

7周年おめでとうございます! 振り返ればクルクエと出会ったのが2015年。7周年という月日を思い返してみるととても感慨深いものがあります。長い時間を経て数多くの魅力あふれる勇者と出会い、今ではわが勇者団もかなり賑やかになりました。まさかここまで長い長い日々のお付き合いになるとは想像も付きませんでした。クルクエに出会う前に、好きで好きでたまらなかったゲームのサービスが突然終わり、ぽっかり穴が空いてしまった心を埋めてくれたのがクルクエです。クルクエの存在は、空いた私の心の穴を優しく埋めて癒してくれました。今ではクルクエなしでは考えられない生活になりました。特に、アップデートの通知や動画が公開された時は本当にドキドキが止まらなくなるのです。新しいキャラの紹介を見たときは抑えきれない感情があふれ出てくると言いますか、高揚感が最高にたまりません。そんなクルクエのことを思いながら今日も魅力ある勇者とともに用意されたコンテンツのクリアに励みたいと思います。いつもワクワクさせてくれるクルクエがこの先10年、20年と、いつまでも続いてくれることを心から祈っています。

武藤遊戯

私は5、6年前ゲーム広告を見て、ドット絵+格好いい演出をととても魅力的に思いクルクエを始めました。その時はちょうどゲーム内でカラードクロニクルがep2まで実装されていた時でした。始めたてのときは配布されていたレオンを昇給させるのも一苦勞で、武器も当時は討伐だった使徒達を他のプレイヤーに頼りながら倒すことで星6のものを集めてやりくりしていました。靈魂の要塞も一向にクリアできず、超越武器も存在すら知らなかったことをよく覚えています。ストーリーも雪山に入ってからフレンド勇者にたよりきりで、継承lv15のイズナ、エキドナを使わせてもらっていたことも鮮明に思い出せます(当時私のエースはセンチネルでした。攻撃演出がとても格好よかったので愛用していました)。聖都にはいると敵の回復に苦戦し、メリッサ&ナースパイで回復+攻撃をしながら自力でクリアできたときは大きな達成感がありました。カラードクロニクルに入ると敵があまりにも強く一時クルクエから離れていましたが、またやりたくなりインストールすると帰還ボーナスを貰え、クルクエを今まで続けるモチベーションになりました。このシステムは本当に有り難かったです。今後も私はクルクエを続けていくつもりです。ストーリーの続きや新たな勇者を心待ちにしています。素晴らしいゲームに出会わせて下さりありがとうございました。

徹夜猫

リリース直後から少しやっては辞めて、また復歸してはやめてを繰り返しているのですが、司令官スパイロの爆撃のヒュンヒュンという音を聞きたくなって復歸するほどクセになる効果音。決して強くないキャラですが1番最初に星六まで育てたキャラでなんだかんだ愛着が湧いて使ってしまいます。爆撃の音を聞くとたびにクルクエ だなあってしみじみします。

RYU姫

こんなに長年やったゲームは初めてですいつもたのしくやらせてもらってます！

takasaiii

久しぶりにプレイしたら、とてもおもしろかった。欲しい勇者は当たらないけど。



THE ART OF CQ

Unforgettable works

69 181 LC Art Gallery

182 197 7th Anniversary Gallery

198 225 Hasla Gallery

226 230 Dev's Gallery

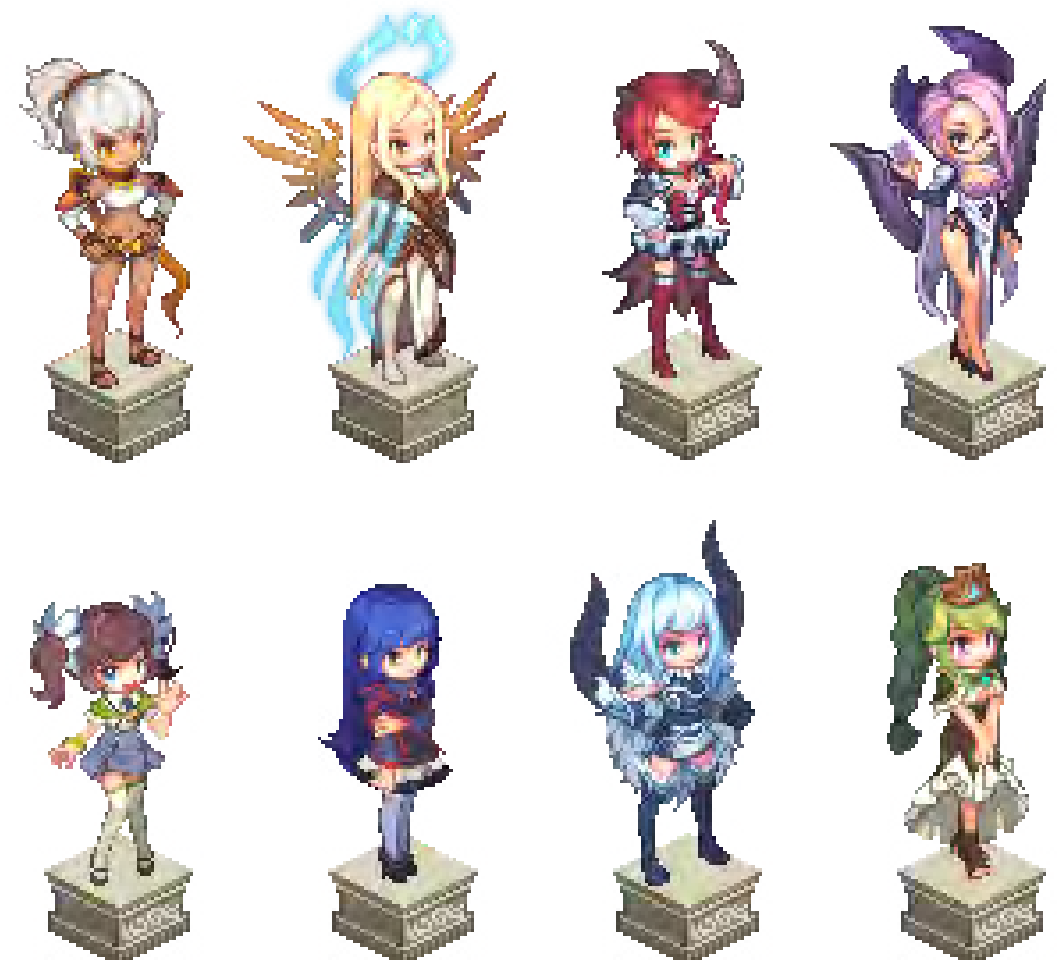


CRUSADERS QUEST

LC Art Gallery



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



Deco Kim | SANCHE | Sian | racs

✦ CQ Pixel Artist

DOT

Deco Kim | SANCHE | Sian | racs



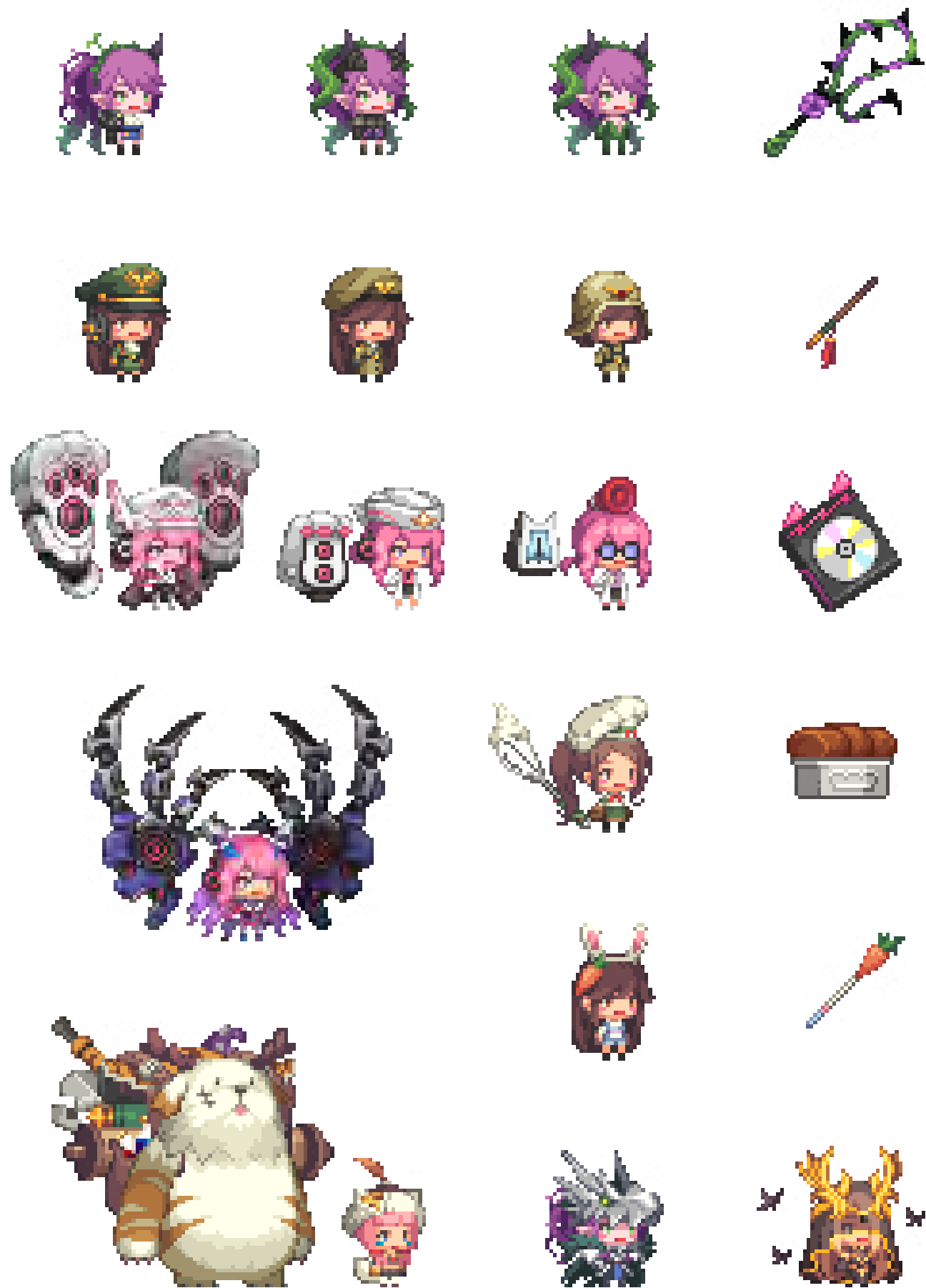
Deco Kim | SANCHE | Sian | racs

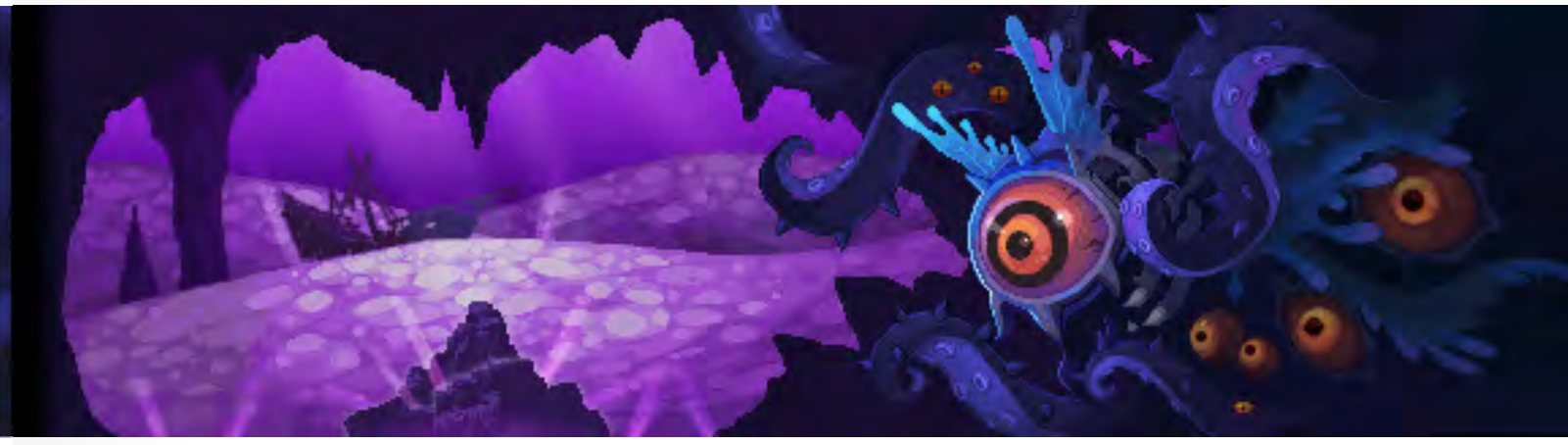
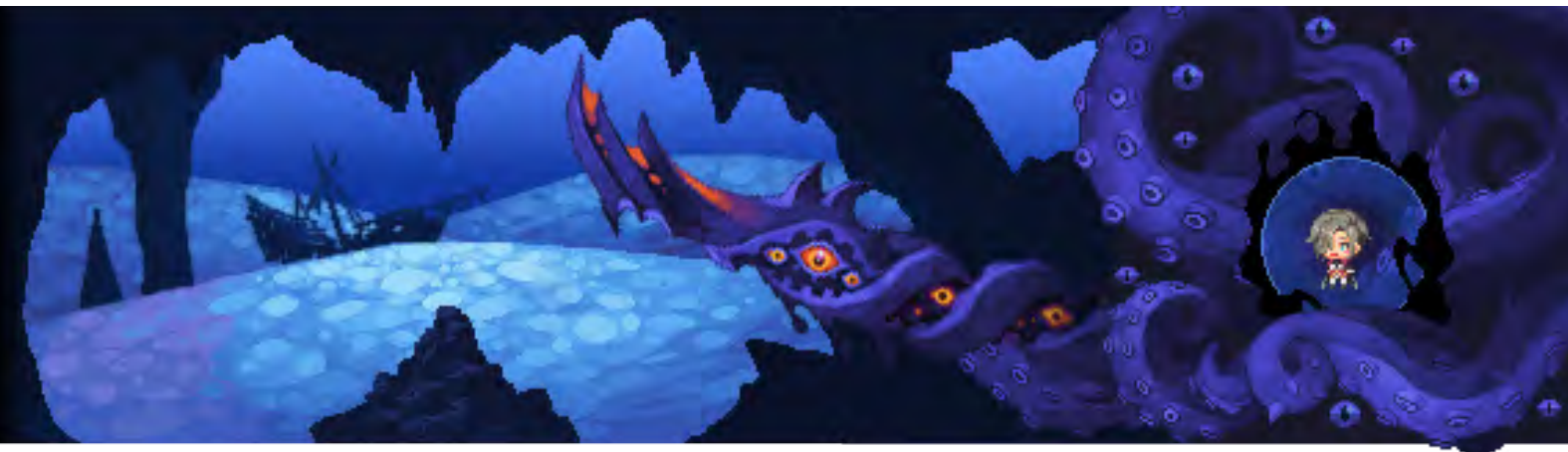
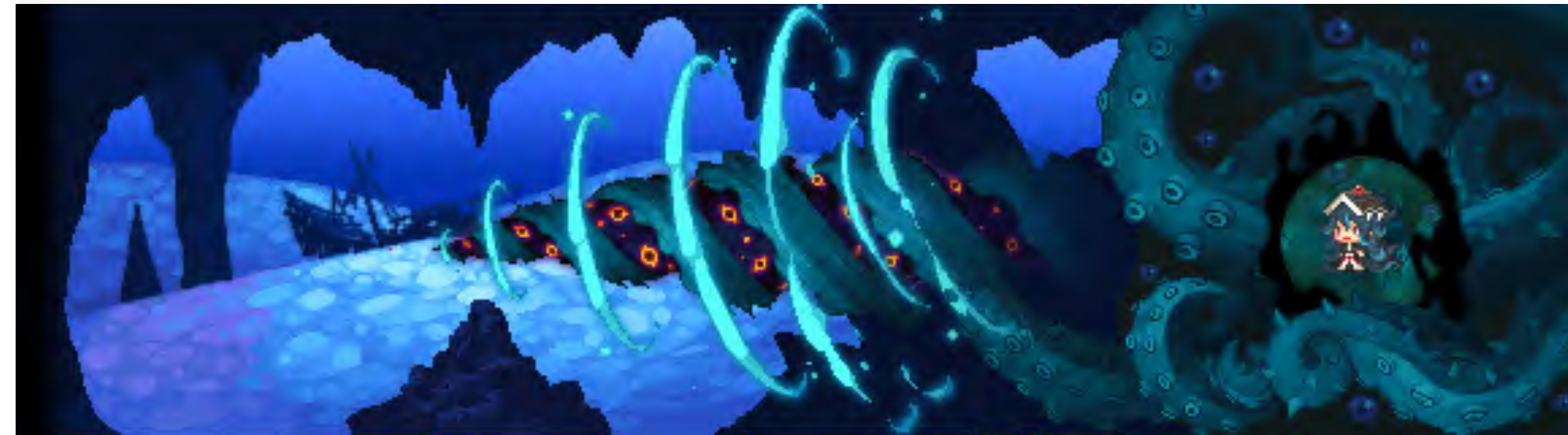


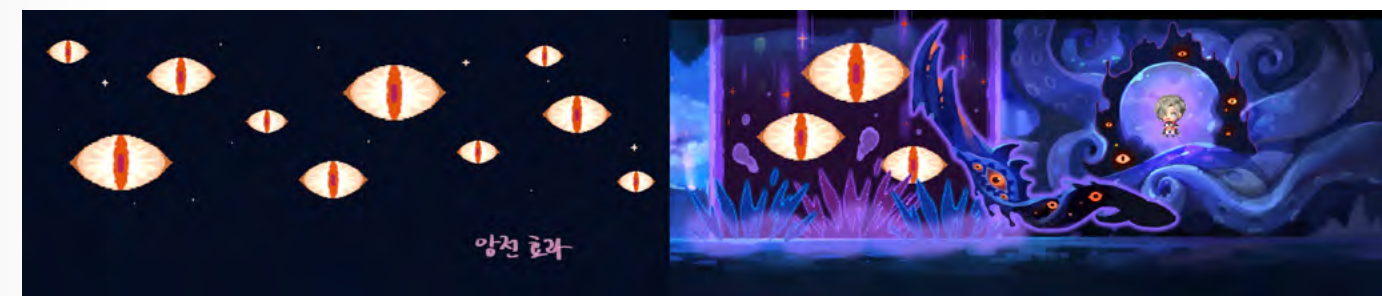
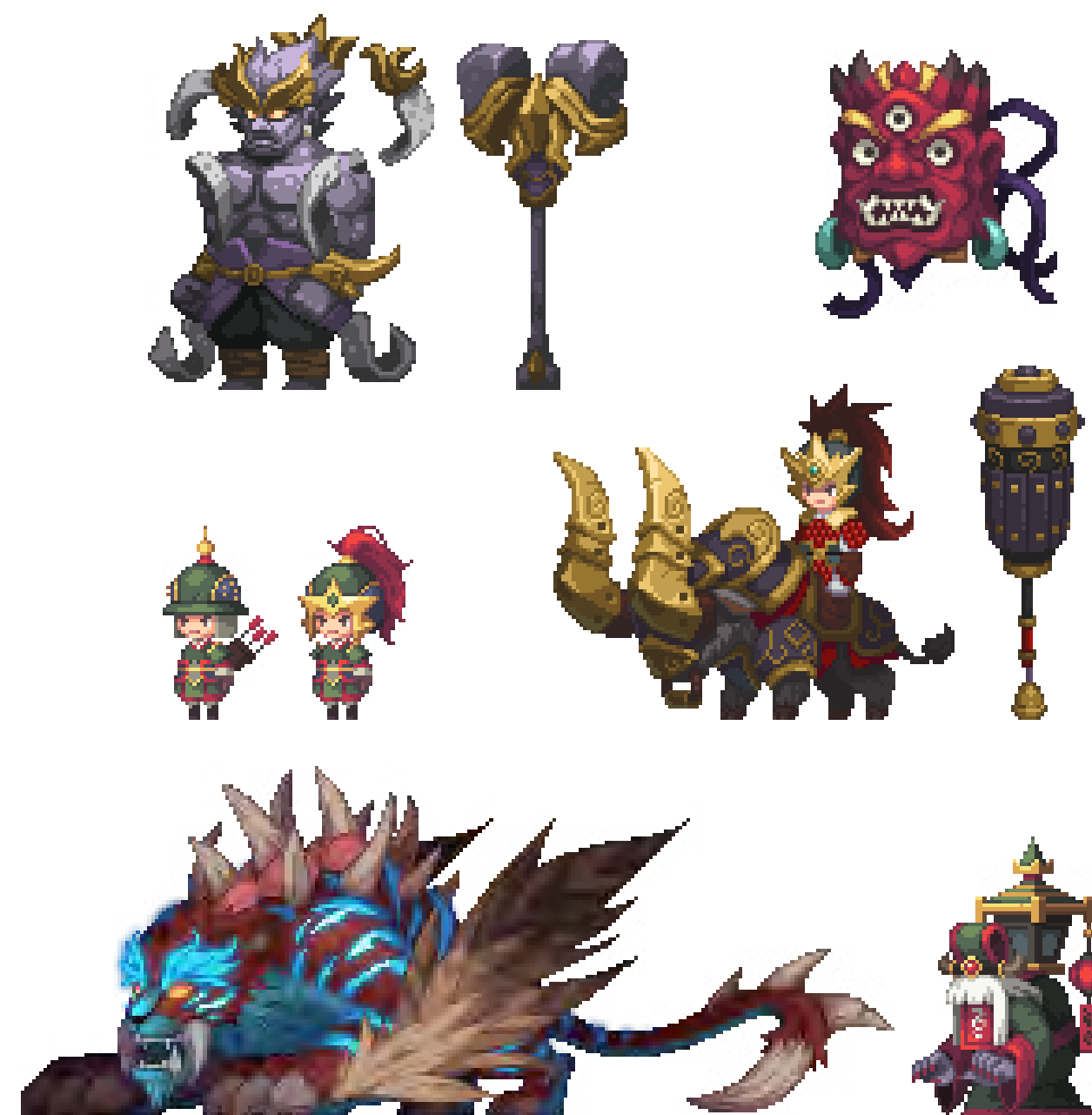
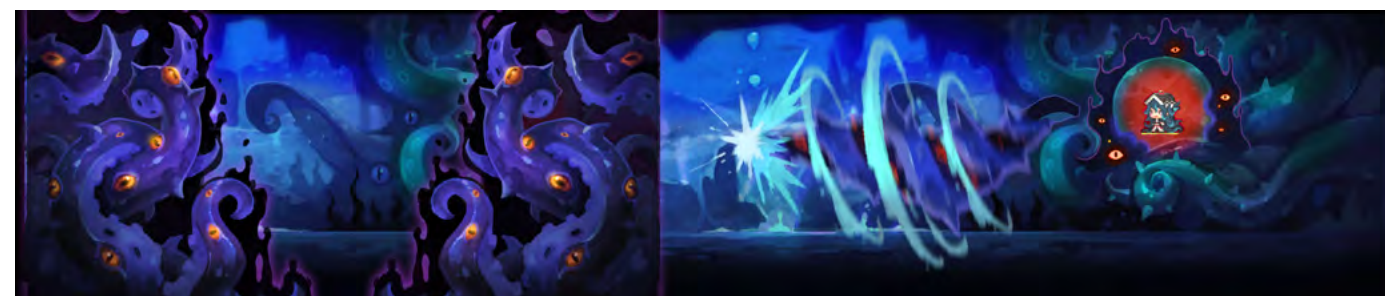
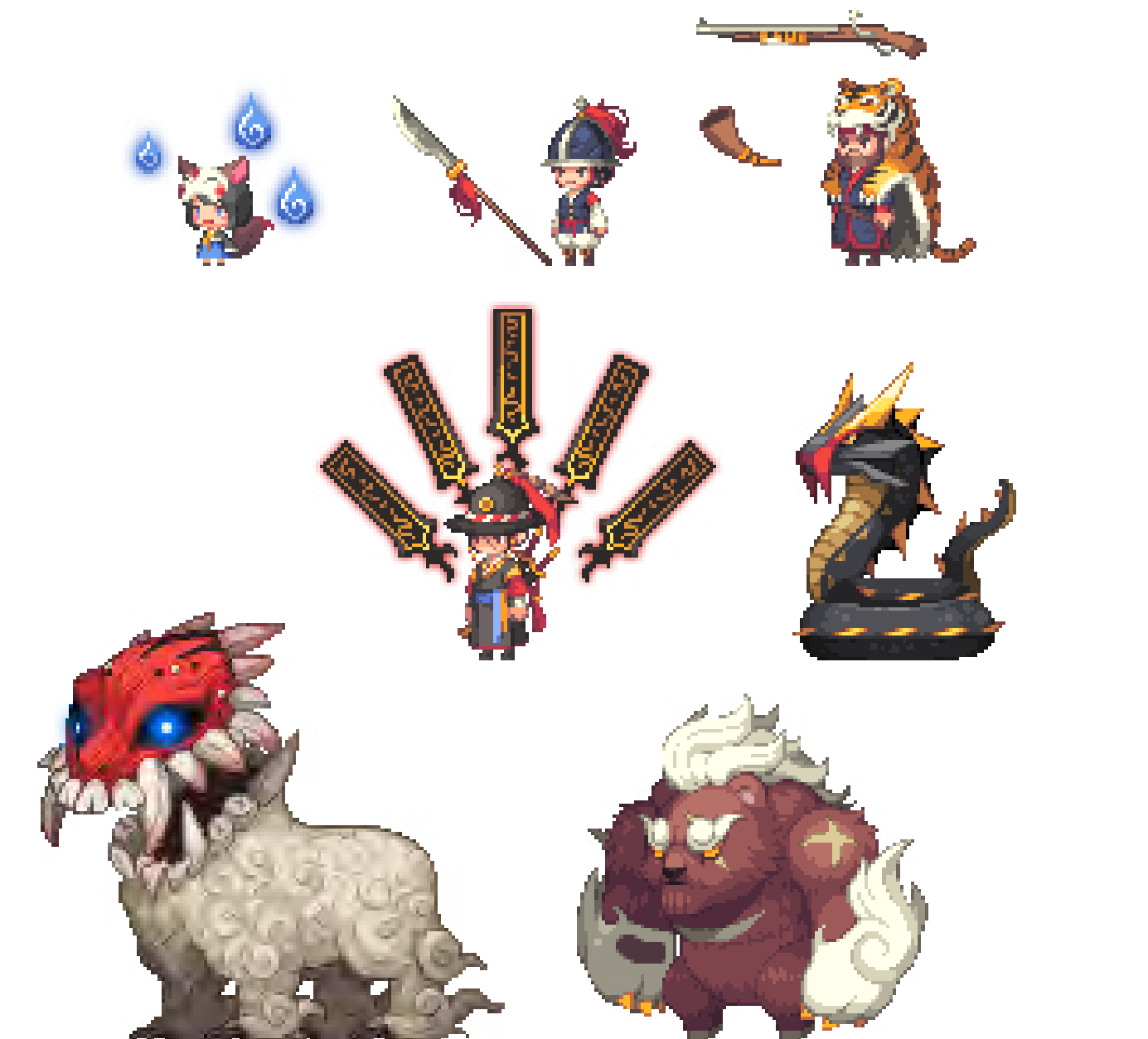
Deco Kim | SANCHE | Sian | racs

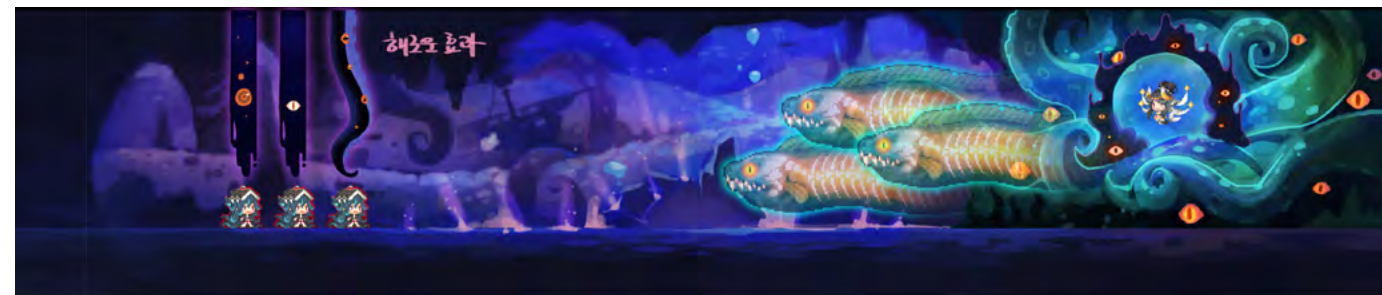


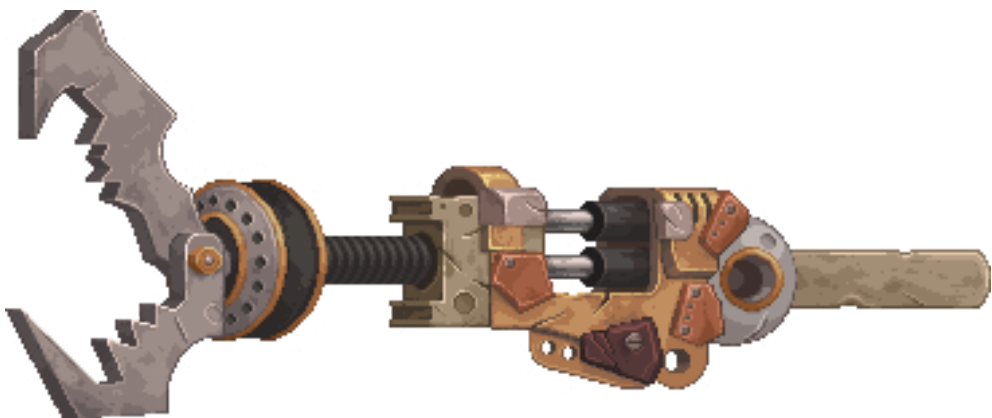
Deco Kim | SANCHE | Sian | racs



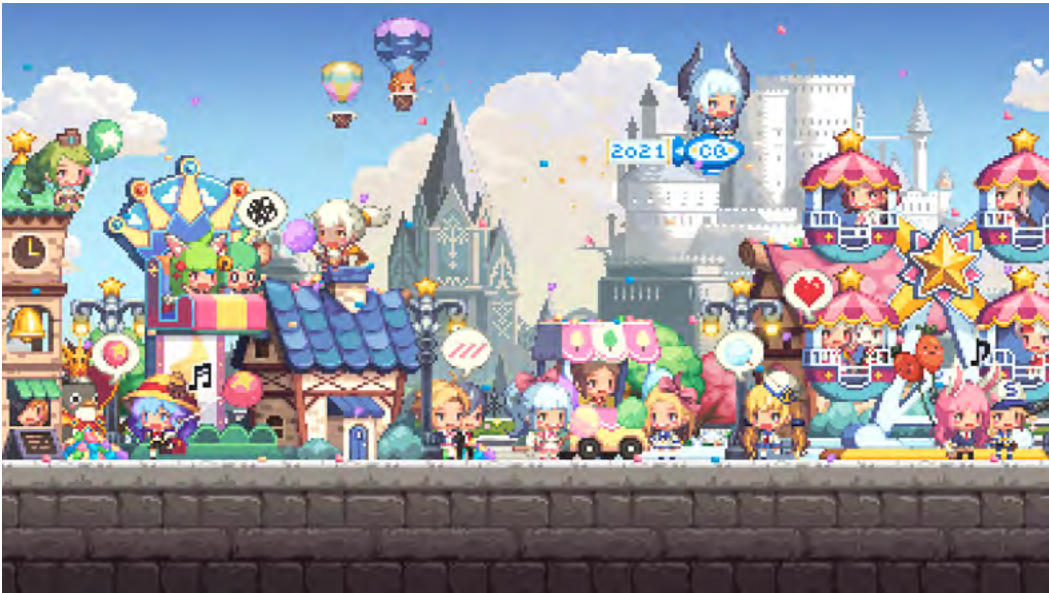








Deco Kim | SANCHE | Sian | racs



Deco Kim | SANCHE | Sian | racs



Deco Kim | SANCHE | Sian | racs



Deco Kim | SANCHE | Sian | racs

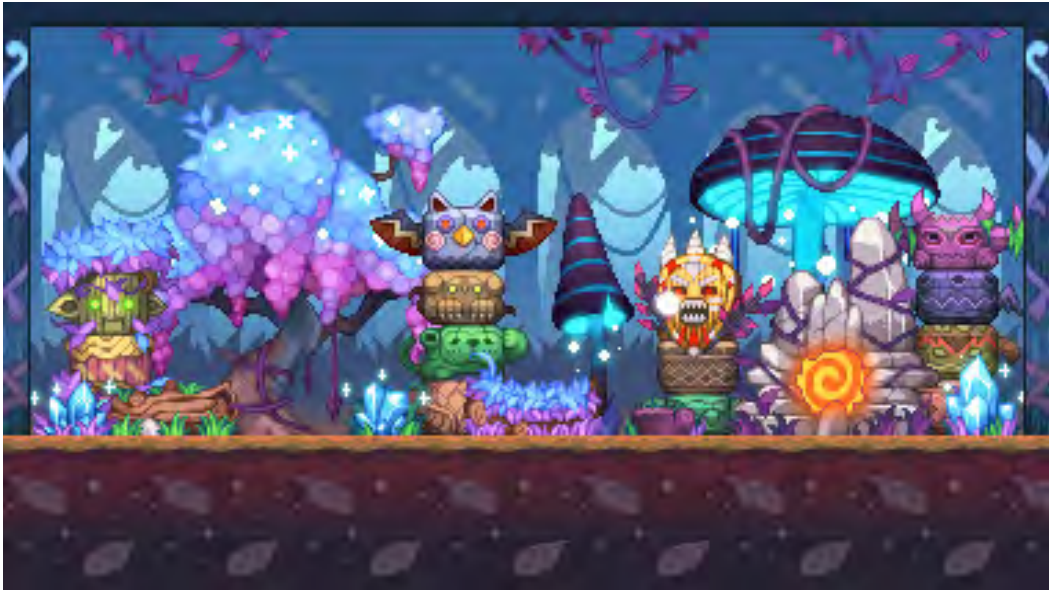


Deco Kim | SANCHE | Sian | racs





Deco Kim | SANCHE | Sian | racs



Deco Kim | SANCHE | Sian | racs









Deepsea

✦ CQ Concept Artist
Dancing Machine

Deepsea



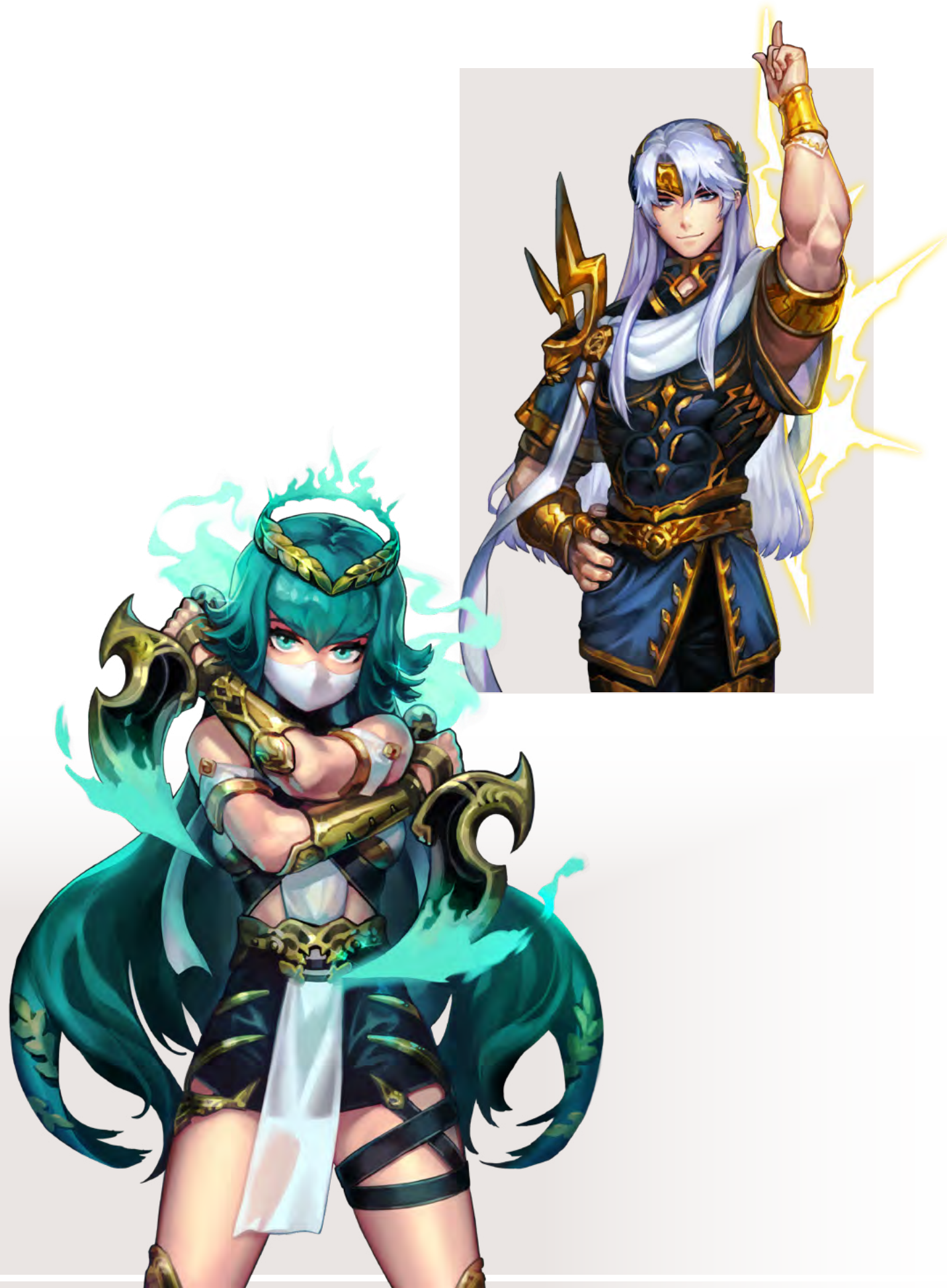
Deepsea



Deepsea



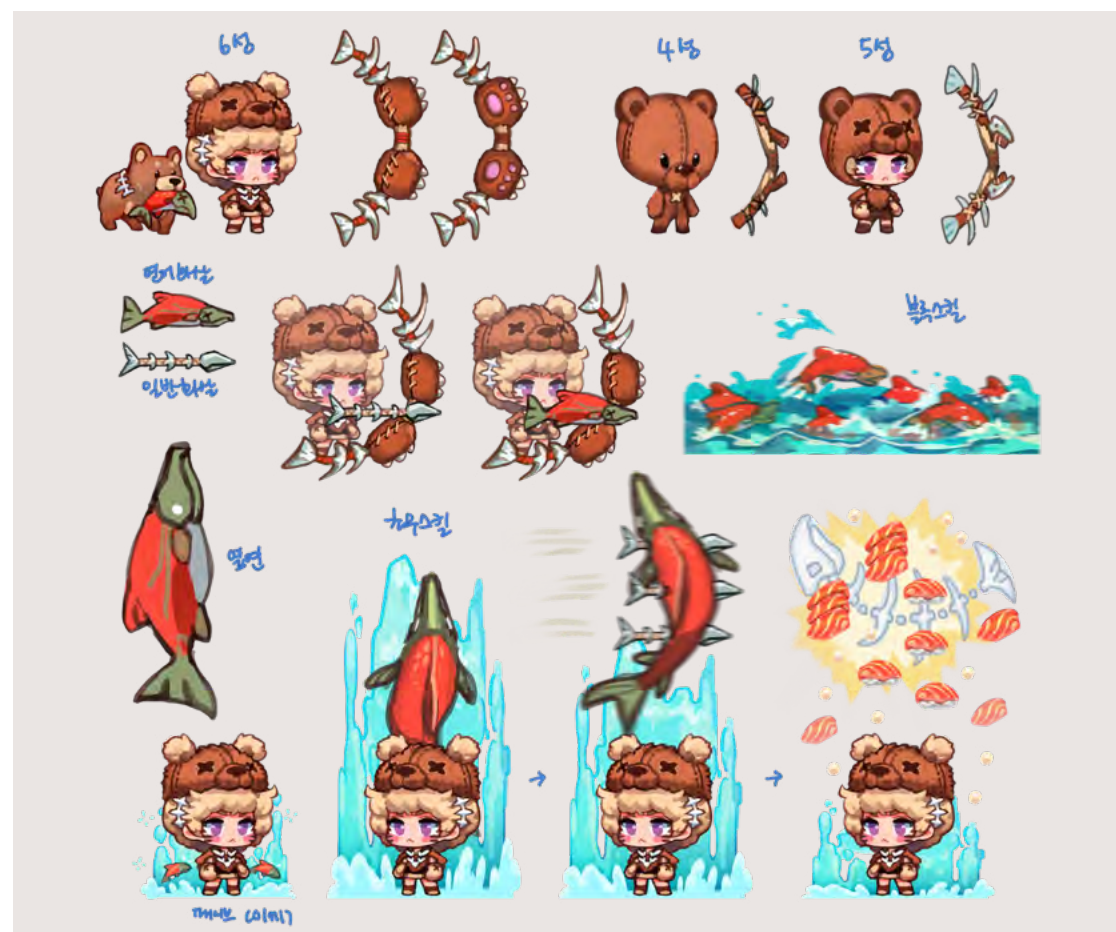
Deepsea



Deepsea



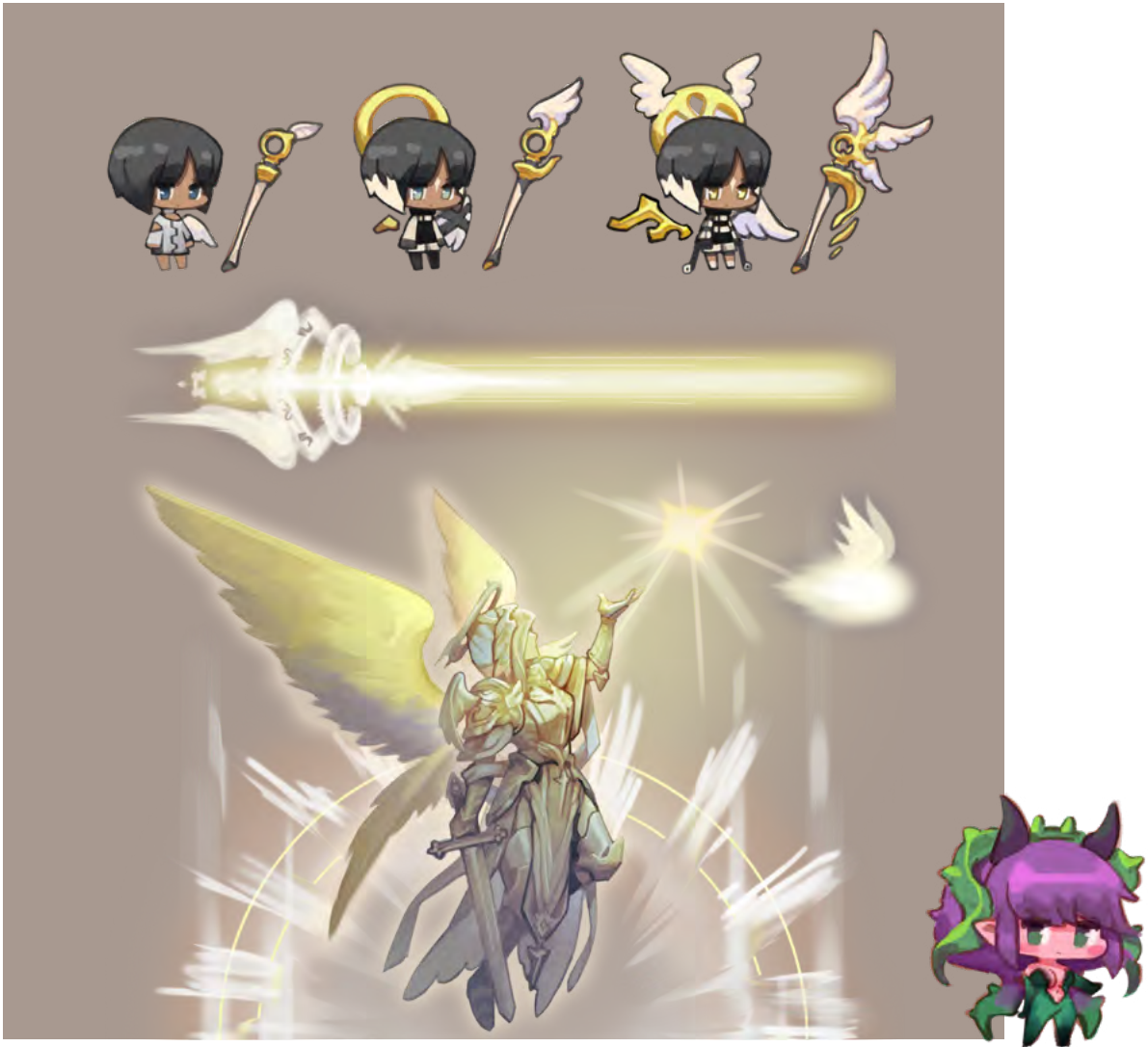
Deepsea



Deepsea



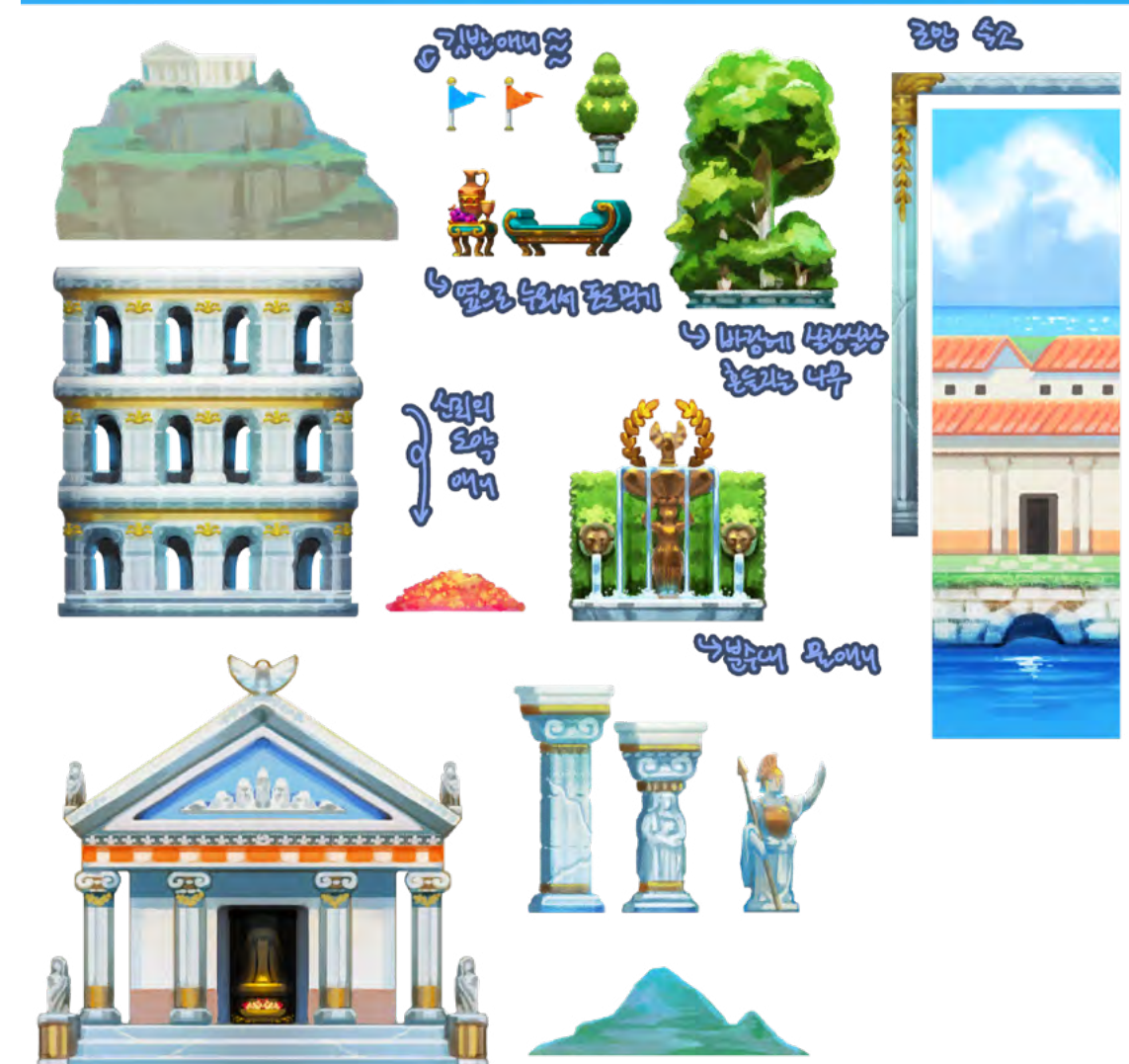
Deepsea



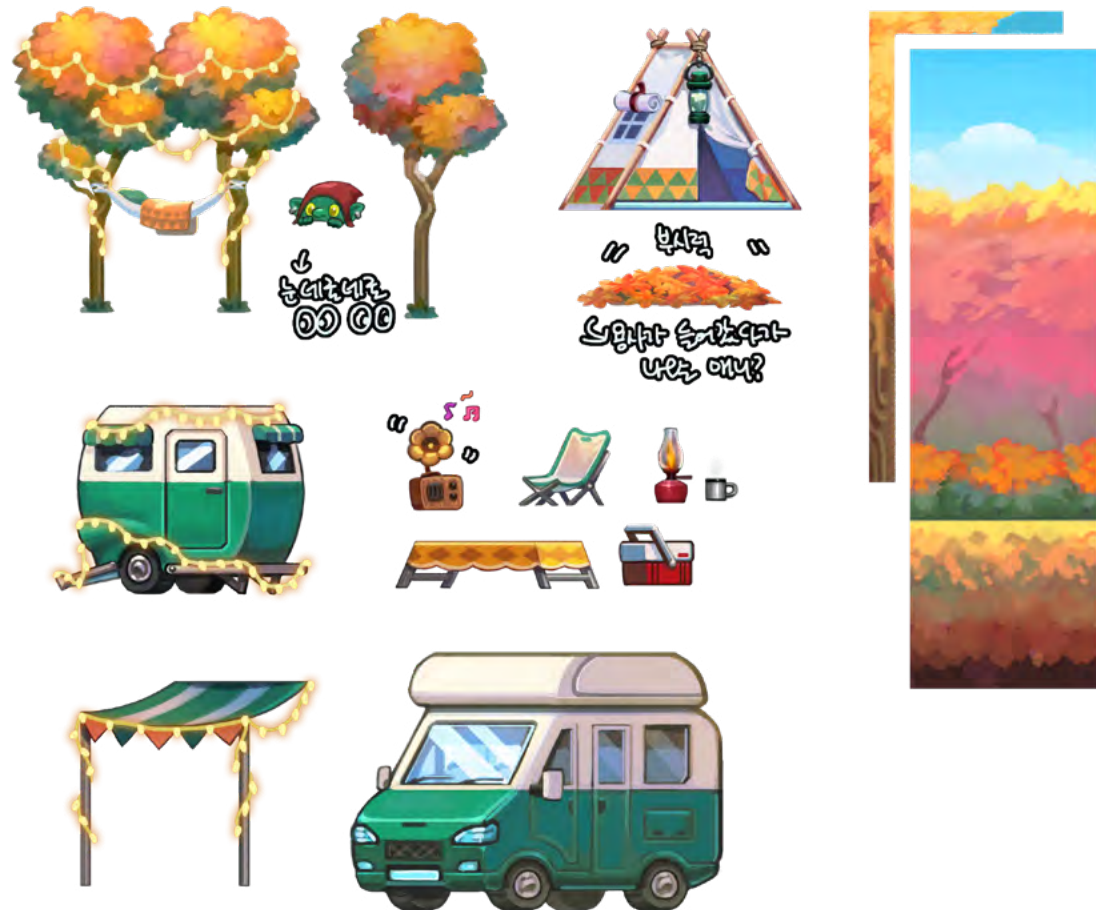
Deepsea



Deepsea



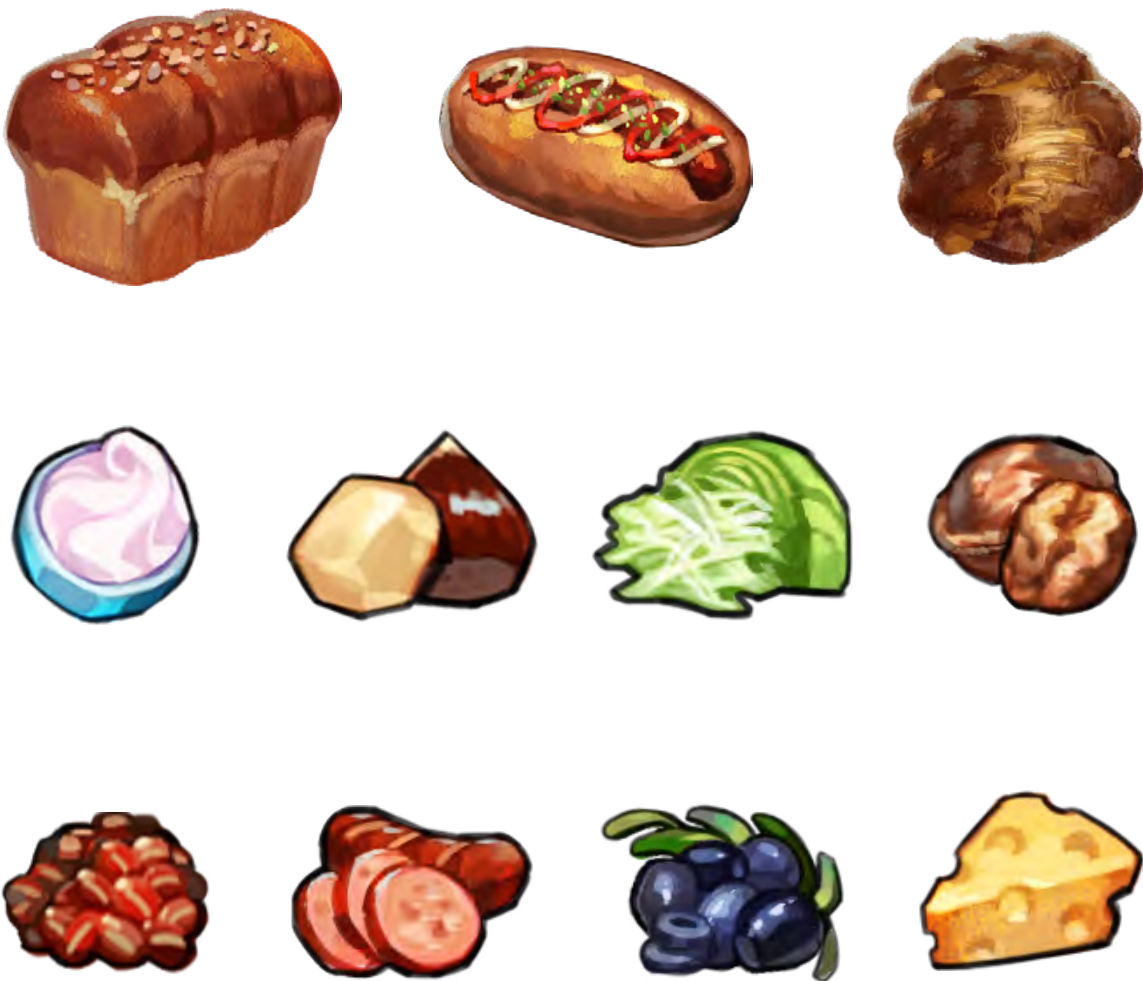
Deepsea



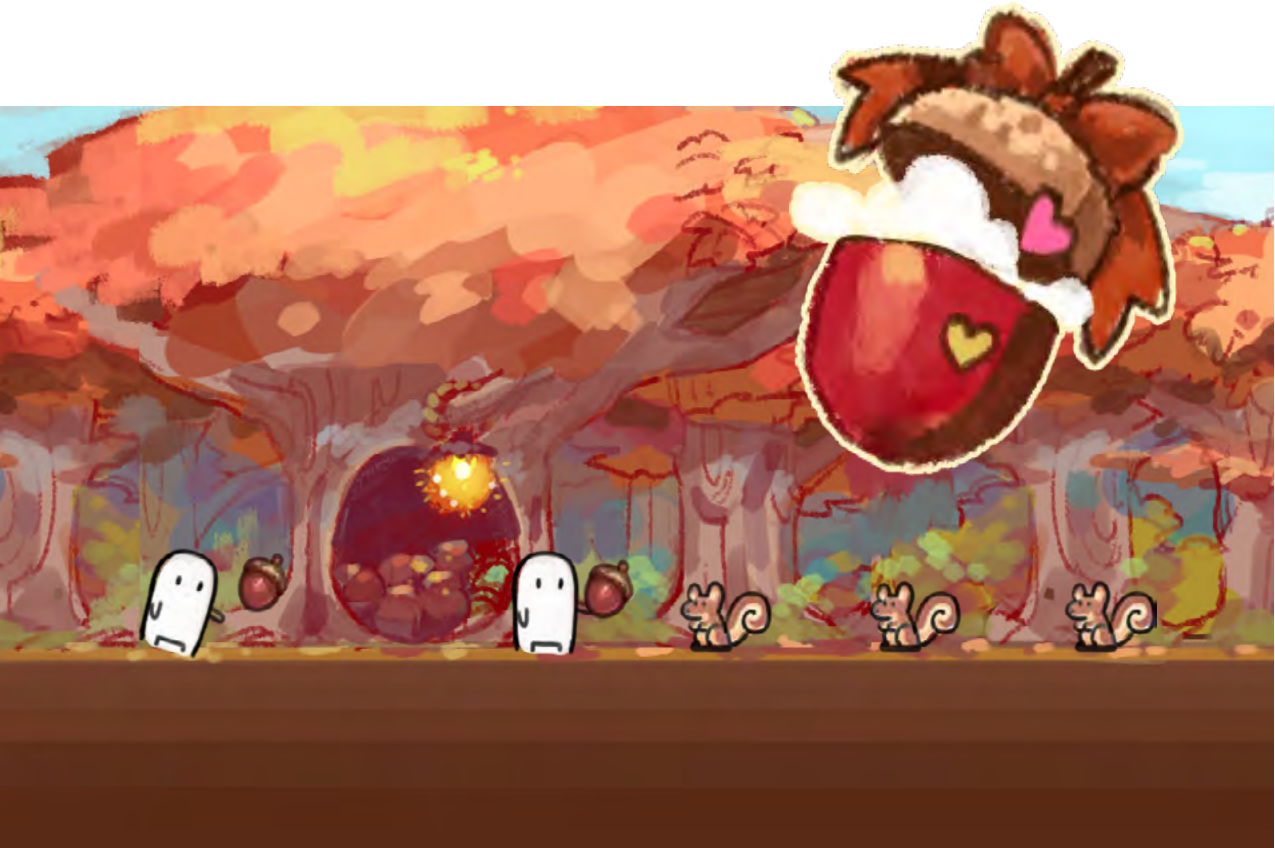
Deepsea



Deepsea



Deepsea





Naco

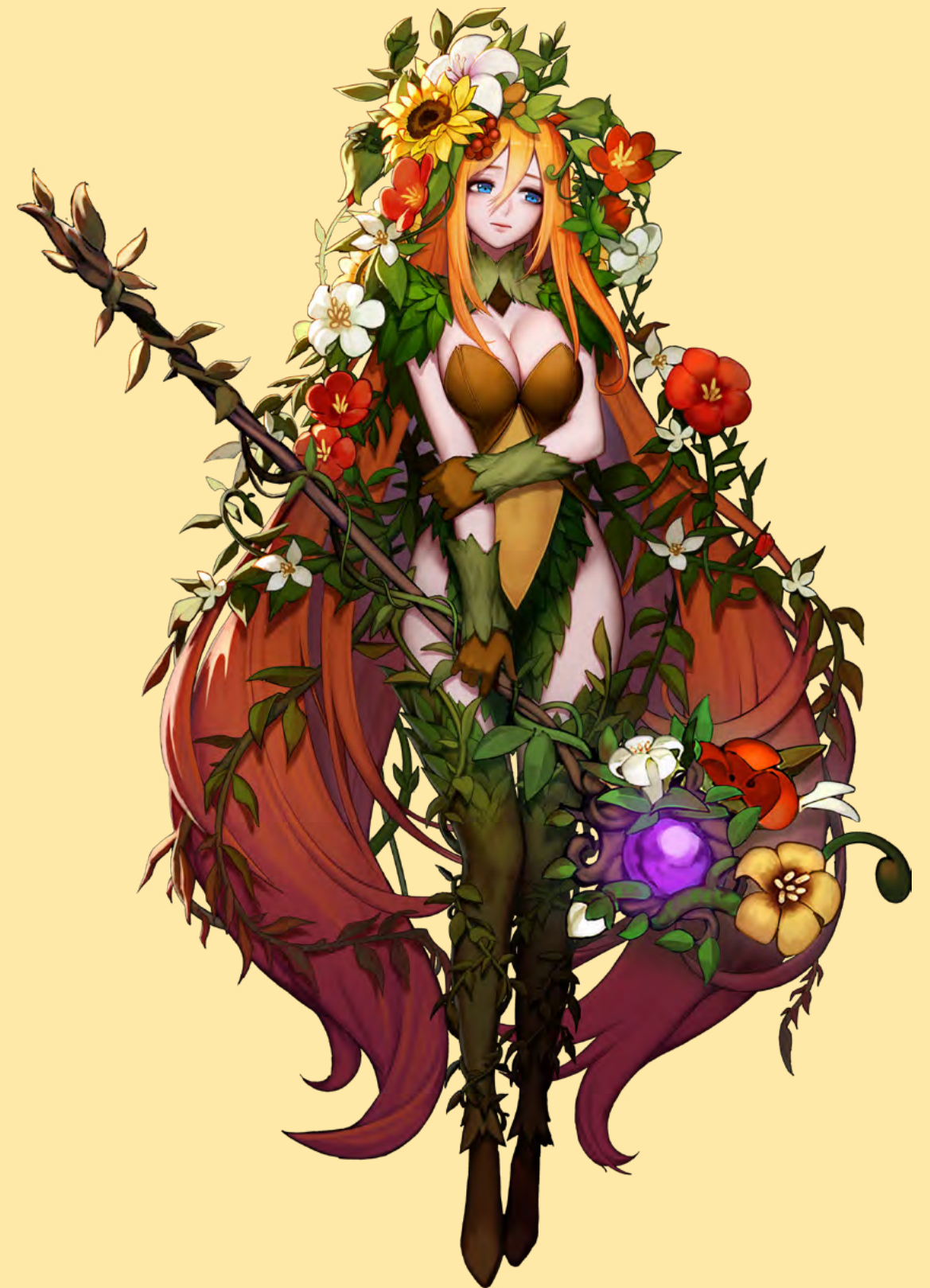
✦ CQ 2D Artist

2D

Naco



Naco



Naco



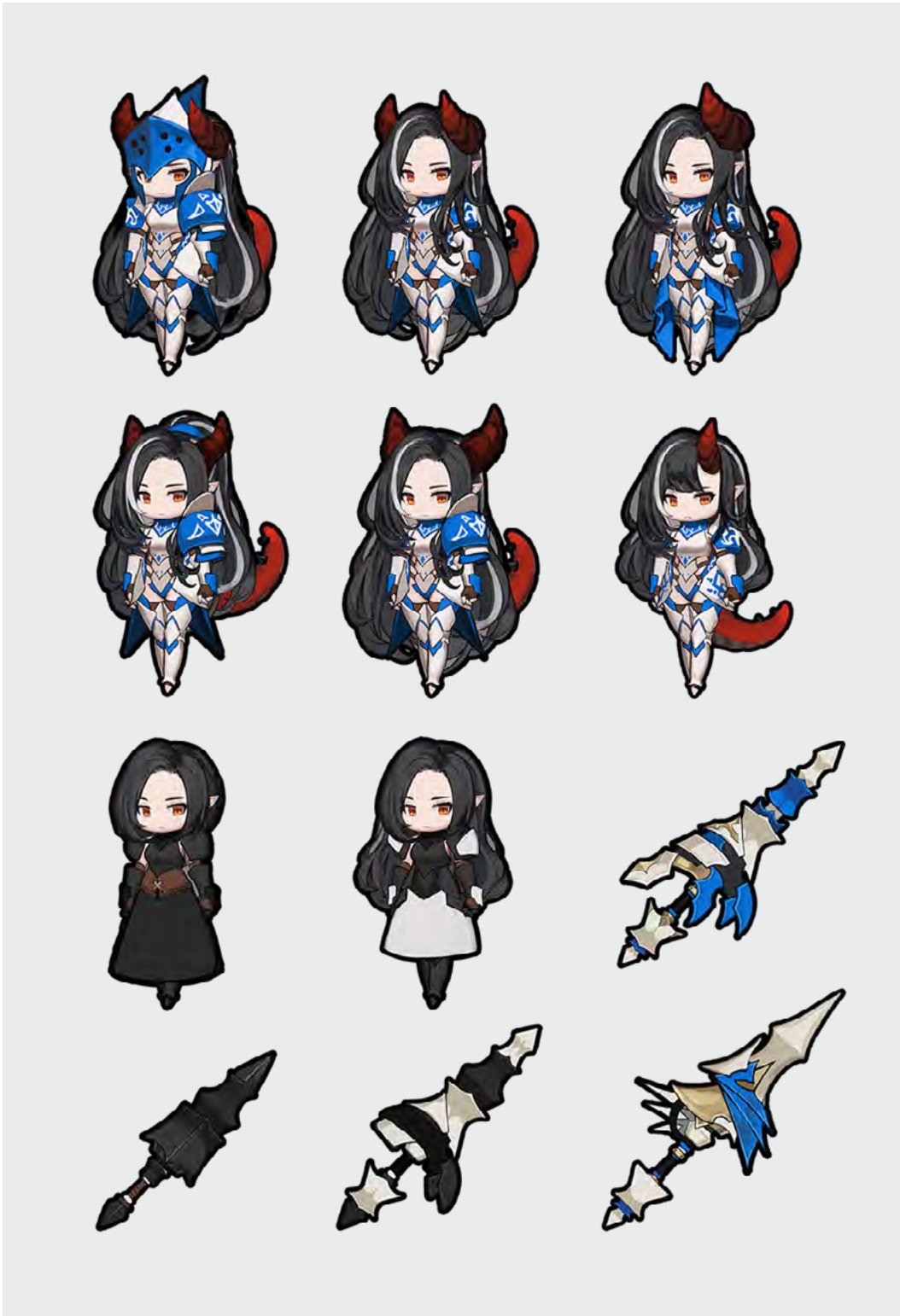
Naco



Naco



Naco



Naco



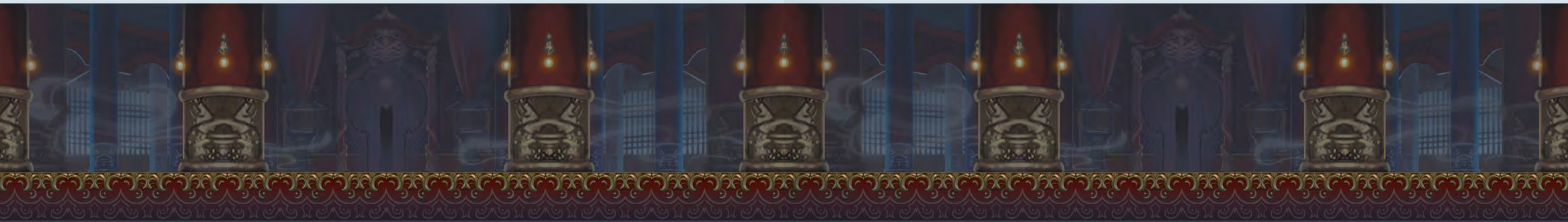
Naco



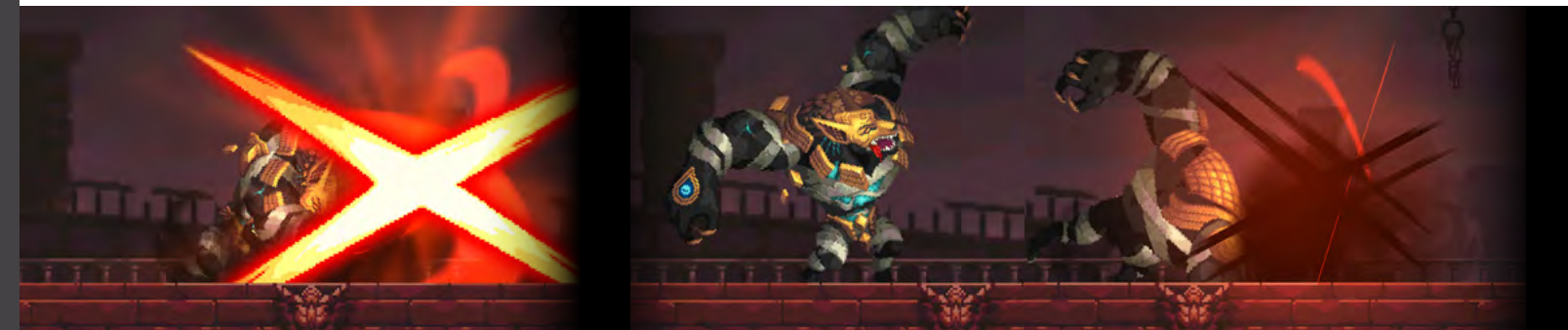
Naco



Naco



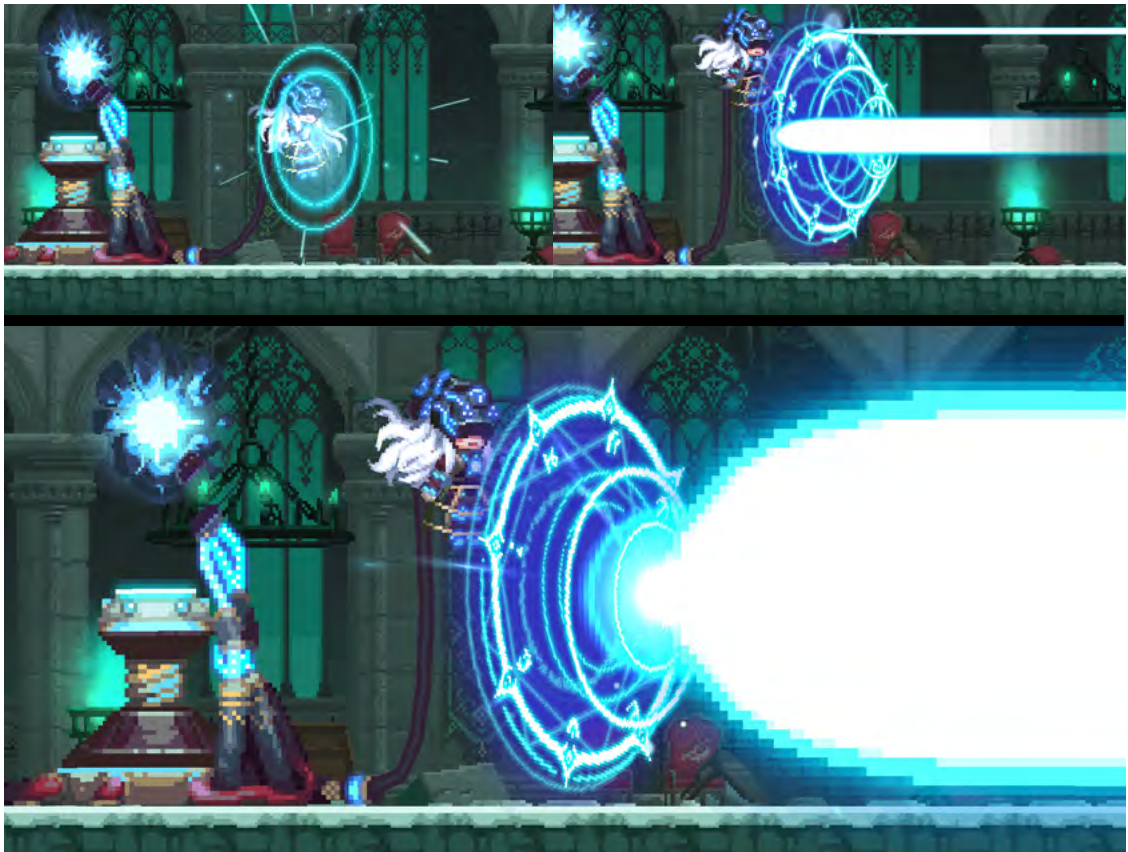
Naco

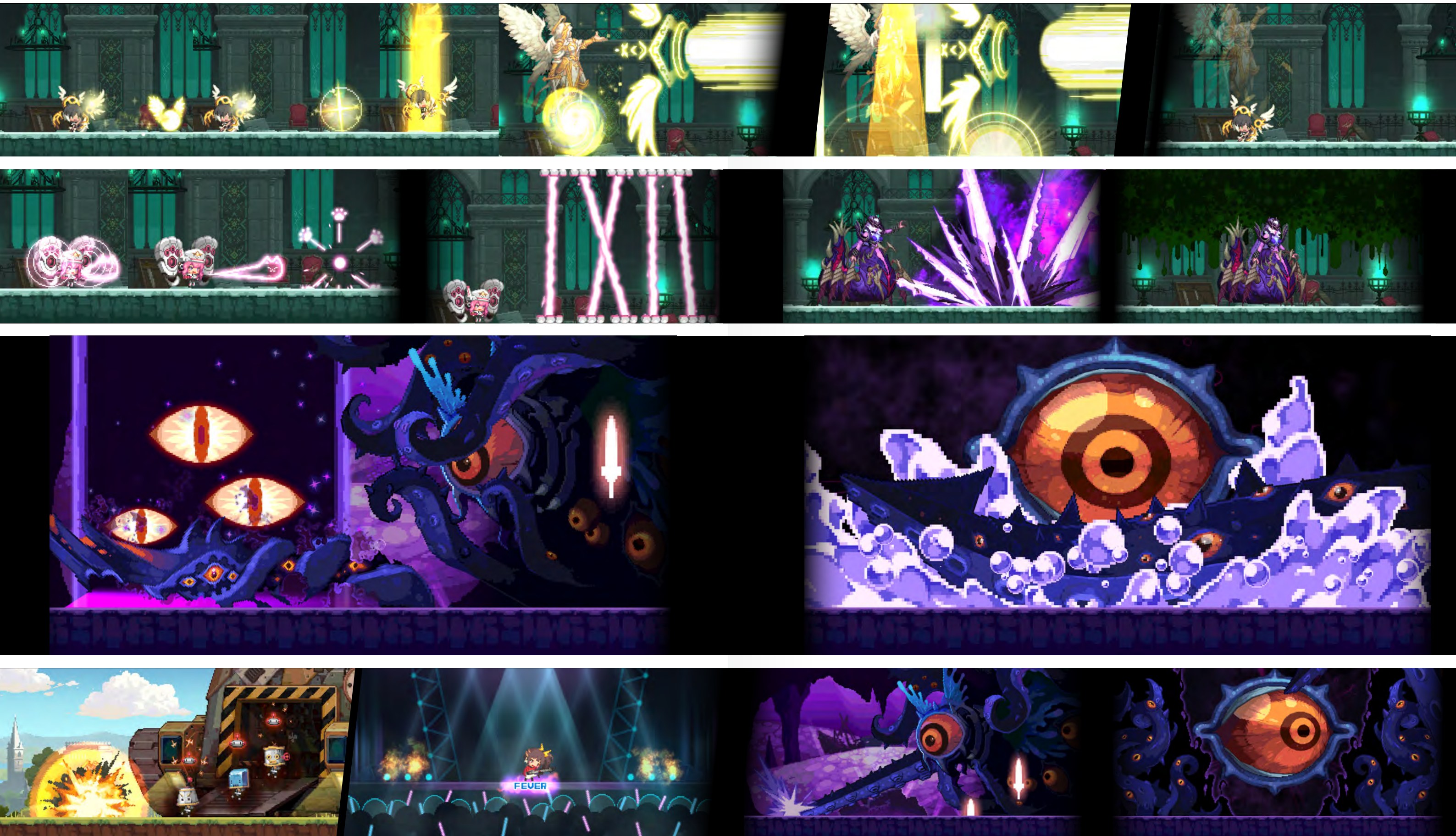


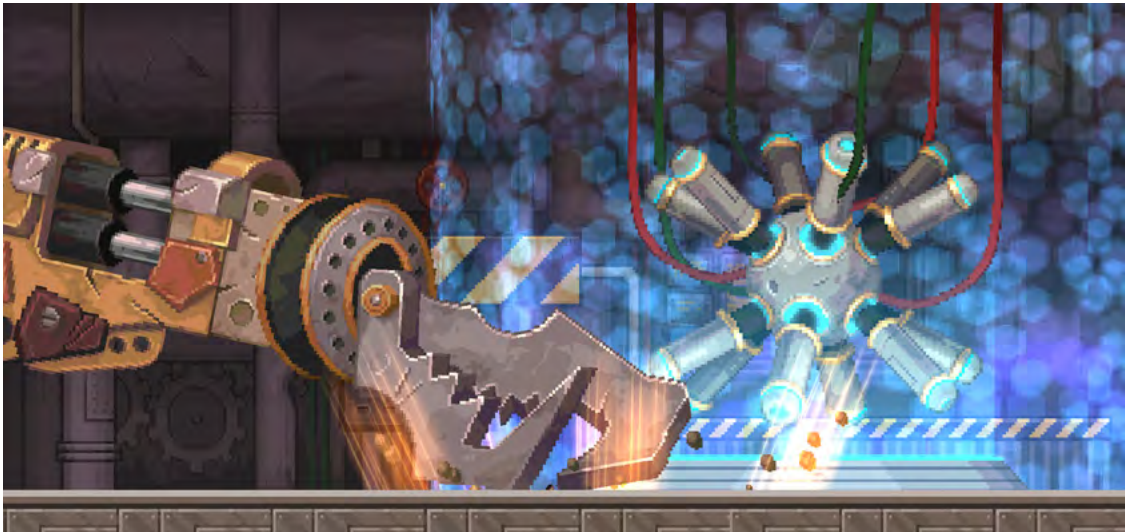
DEVART | Mong | Saaari

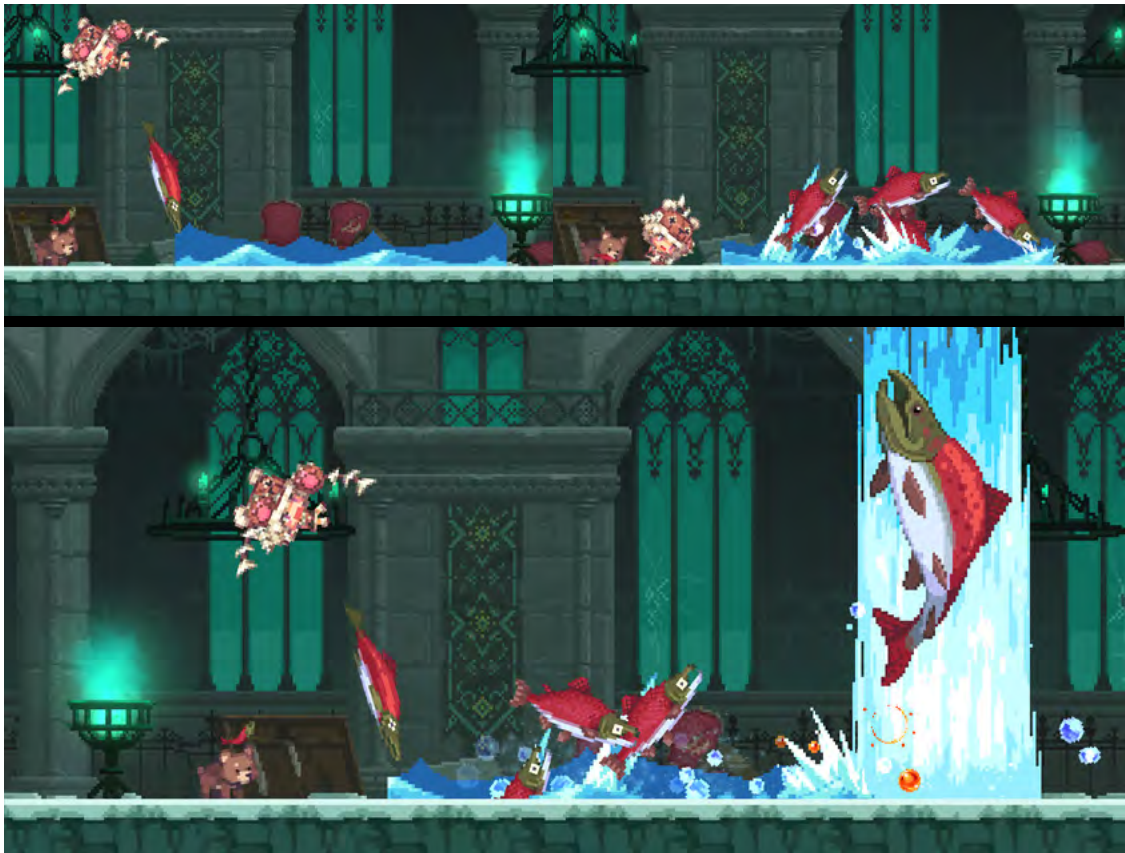
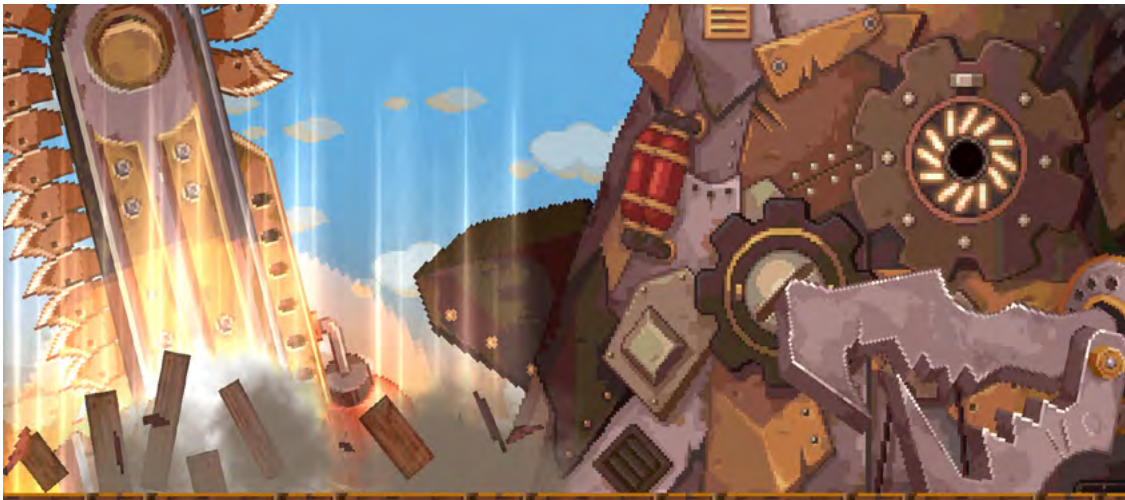
✦ CQ 3D Animator

3D















Gorilla Mansion

Now im a Gorilla Musician

Des

Gorilla Mansion



Gorilla Mansion



Gorilla Mansion



CRUSADERS QUEST

7th Anniversary Gallery



Introducing fan art that Crusaders sent for the 7th Anniversary of CQ!



ZE6



Hua6ai



IGN: Kandies

Sasu



Asymmtryer



Franciel



swoma



マジギレパスタ



좋아요 2321개
ta_nyan #우리총사대영원히 #CQ7thAnniversary

룰벨



djdj31



Kumakun



셀레스트



泡芙馥



bluesheep525



耀耀耀



아이언타락광명



謝朋Brian



况况



金贵妃



HP : Tstudio Mousike



XuanMailozTo



夕風あと



Rainiie



lucky7kas



KirasunDi



MoonArt227



三杯



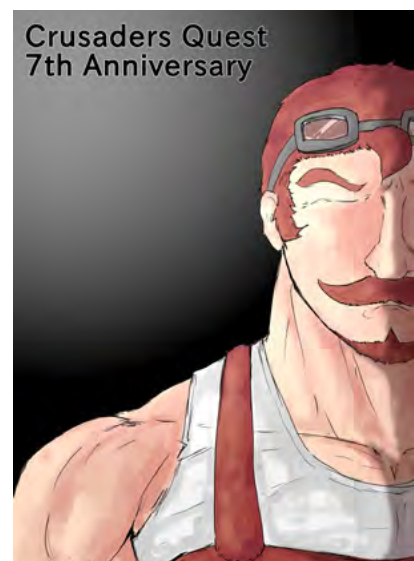
MifuuDev



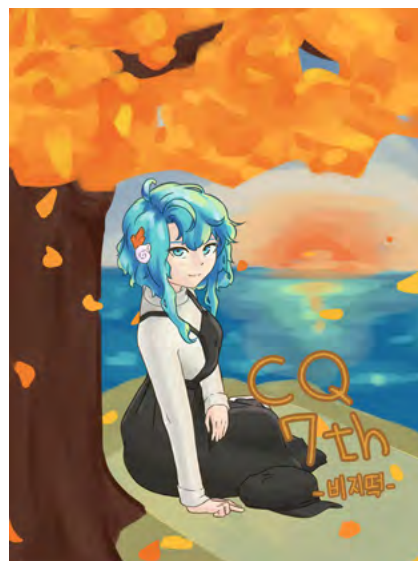
우와캉



워브



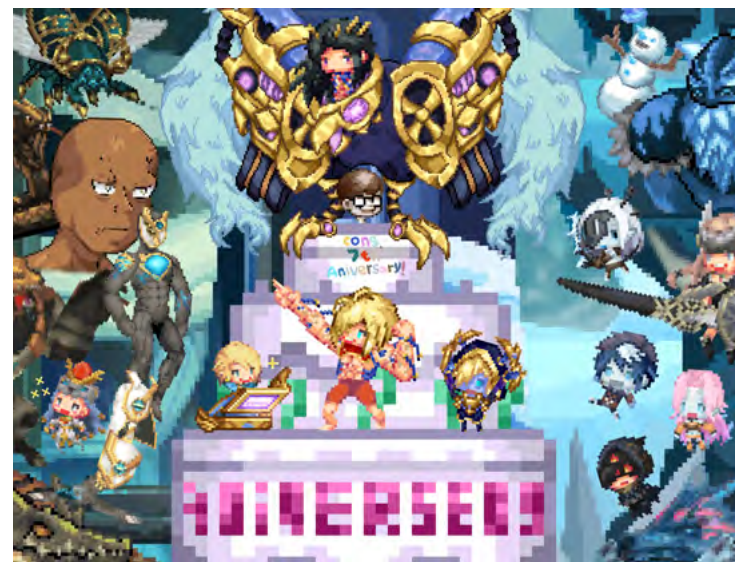
근육맛사탕



비지떡



肥孺子老肥



rubyknight



melit



모델로노미콘



레그런트



Angung



야미



ムートン



UMBALATRAP



我剛剛飛過來的時候發現



나노찬



InfandouS



츠차치



감자봤스



준



osoraお空



deliberte



AKANOOB



冬国 dark skin forever



Novellen

CRUSADERS QUEST

Hasla Gallery



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



Shizugami



난쟁이흙고블린



叶夕



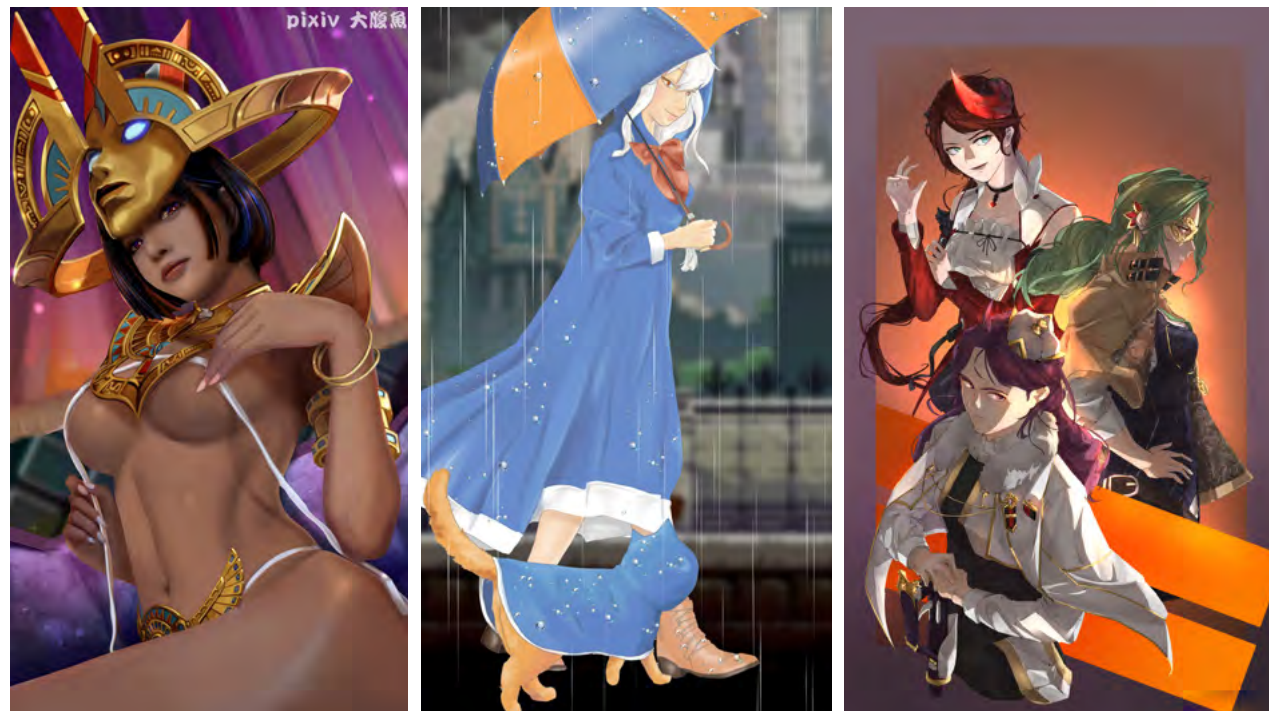
金荊



James893



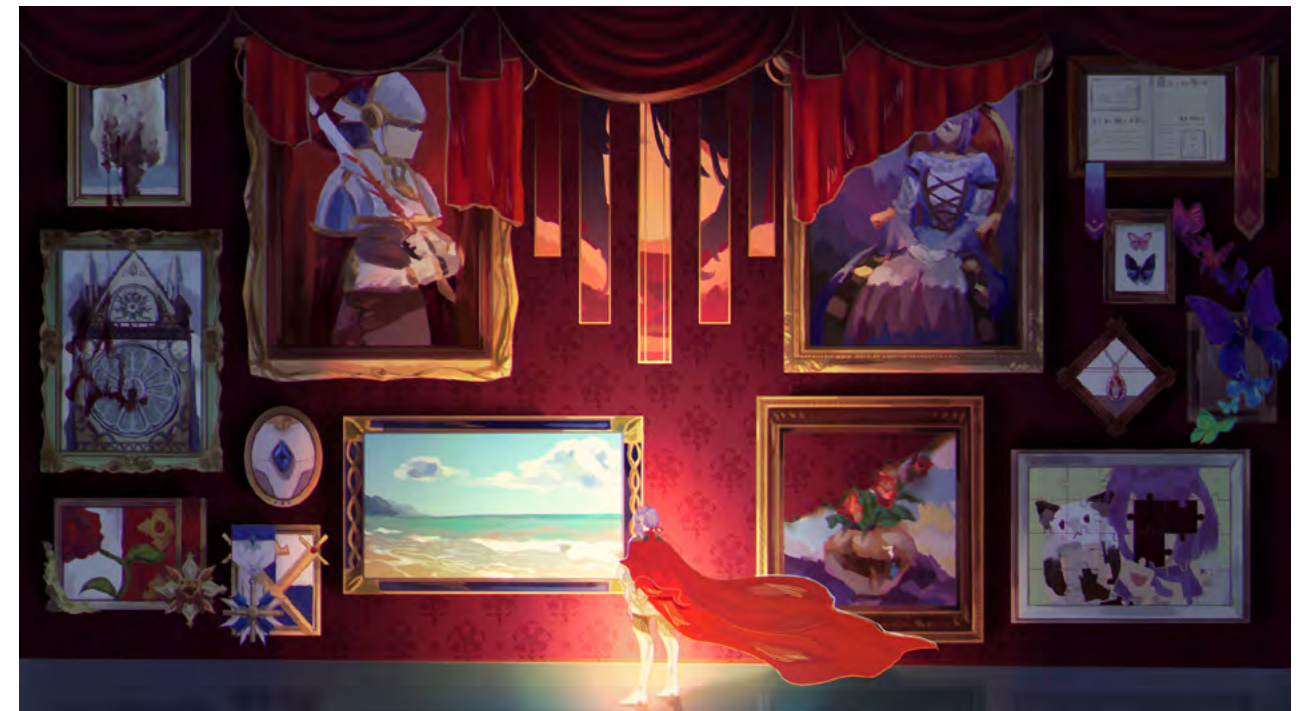
Banchou



大腹魚

ちか

김김



益田龙二



路過的魔王



Yuriman Gaga

아이스크림먹고싶다



酥梨



오버드라이버



夏音



笔莨勇士团



葡儿



Yvoir



OJPJ



CHO



cknight



Hinasak



TTC



황희장



새아



HP Tstudio Mousike



hzyy



清白之年XV

시전



火车



樂色



김대상의모험



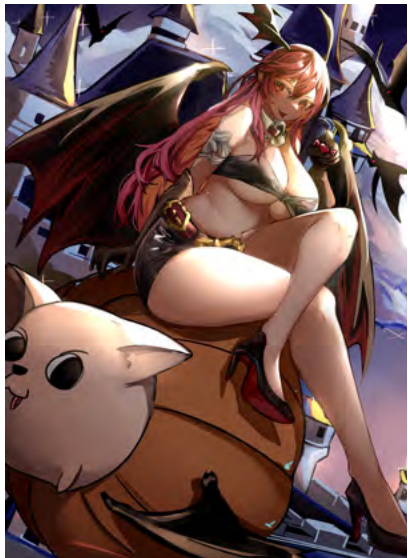
Cytus129



IDrink



Neil30



lei chi



효홍



从心



ChocoCharaXD



miiranea



Skylightowo



카니발아무르



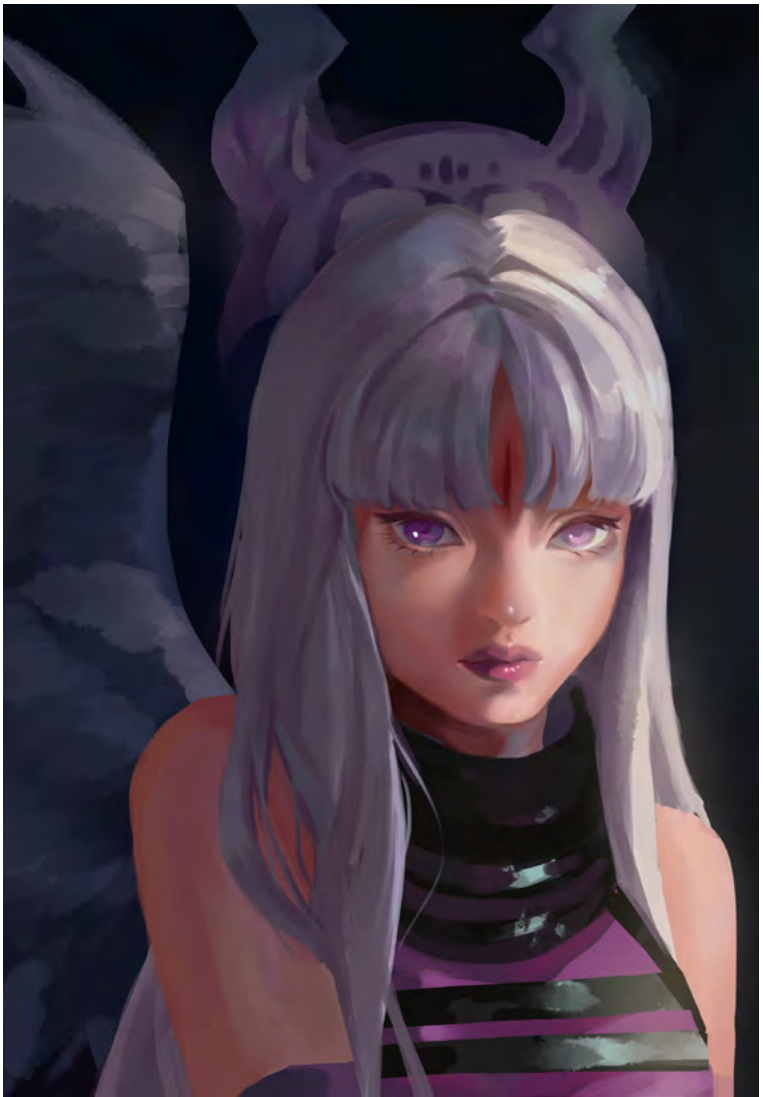
Chris克莱依



小圭



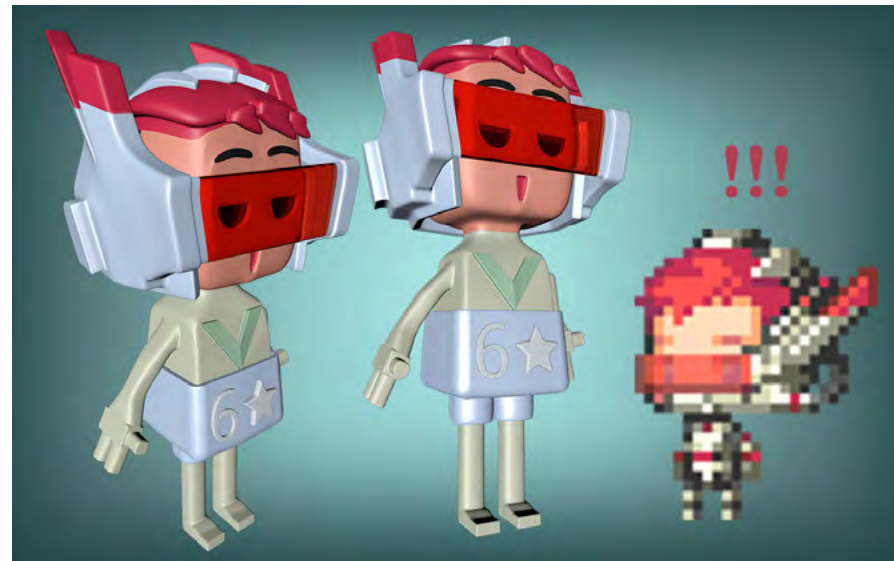
Aldoggo



妖怪拳



公子龙少



林布哥



夜曇Epiphy



Cunxinh12



GE小抽屨



hitode916



영평



The valuable message from the artist Crusaders.

# Cytus129	p. 211	기나긴 꿈-꿈속에서의 지크프리트가 겪었을 상황을 그려보았습니다! 아직 시작한 지6년 된 늑돌이지만 항상 재밌게 하고 있어요! 크림힐트 많이 사랑해 줘요.
# 난쟁이흙고블린	p. 199	작품 제목: 낚시하는 베라 작년에 복귀해 보니 제가 알던 크퀘랑 많이 달라서 놀랐던 기억이 있어요. 그땐 도전2도 버겨워서 패턴을 달달 외웠었는데, 지금은 도전 16도 가뿐하게 돌 수 있게 되었네요. ㅋㅋ 제게 안정적인 도16을 가능케 해준 용사인 베라를 이번에 팬아트로 그려봤습니다. 폭신평신했던 느낌이 너무 귀여워요. 7주년 너무 축하하고 앞으로도 꾸준히 그 자리에 있어주세요. 크퀘없인 못 살아~
# HP:Tstudio Mousike	p. 189	작품 제목&간단한 설명 (1) CQ 7th Anniv. Legendary Warriors -CQ의 시작을 함께한 전설의 용사들을 그려봤습니다. 7주년 축하합니다! (2) Kaori&Hikari -최애 용사인 히카리와 카오리 (3) Kaede&Altair & Rebecca -합동기가 있어도 같이 쓰지 않는 경우 직녀. 직녀 자리는 카에데가... (4) Izuna under the Moon -달 아래의 이즈나 (5) The Witches -CQ에 등장하는 마녀들. 도로시는 이미 그려서 패스 사전예약부터 시작해서 중간에 계정이 날아가 잠시 접기도 했지만 이렇게 7주년까지 왔네요. 제가 기쁠 때에도 함께하고, 힘들어 죽고 싶었을 때도 저에게 힘을 준 게임입니다. 이제 그저 게임을 넘어서 제 인생에서 뺄 수 없는 존재가 된 크루세이더 퀘스트의 7번째 생일을 진심을 축하합니다! 앞으로도 더 많은 시간을 함께했으면 합니다
# 카니발아무르	p. 213	작품 제목: 농업학교 슈브 간단한 설명: 슈브는 사랑입니다... 렛츠 포교~! 스네이쿠가 계전 원탑이던 시절 시작해 지금까지 즐기고 있습니다. 작년 여름 복귀해 새로 생긴 용사들을 하나하나 뽐아가며 느끼던 즐거움이 아직 생생하네요. 슈브를 갖고 싶다고 생각하며 일반 뽐기를 돌리는데 슈브가 딱 나오던 순간이 잊혀지지 않습니다. 정작 슈브 확업 때 슈브3호기를 노리고 보석을 부었을 때는 슈브가 나오지 않았지만요...;ㅜ; 크퀘 7주년 축하드리고 8주년 9주년 10주년도 기대하겠습니다.
# 시전	p. 209	작품 제목: 라카슈 간단한 설명: 제 결장택입니다. 크크루크퀘.
# 비지떡	p. 192	제목: 가을 바다 해랑 우리 해랑 못 잃어~
# 모델로노미콘	p. 193	<농업학교 슈브 팬아트> 크퀘 7주년 축하합니다.
# 준	p. 196	7주년 기념 평행 세계의 관짝뿔
# 야미	p. 194	아우레아... 날다!
# 워브	p. 192	작품 제목&간단한 설명: 카드 굿즈 기원 크퀘 트럼프카드&크퀘에서 가장 커다란 7을 가진 용사 리키와 스토리 연관 용사 엘리스를 카드로 표현해 보았습니다. 좋은게임 오래갔으면 좋겠습니다. 언제나 수고많으십니다:D

# 김깁	p. 202	제목: 무적의 이벨린 발사대 설명: 이벨린 벨라 그리고 타수 많은 안나를 이용한 이벨린 타수 조합 옛날 초월 무기 없을 시절 문덕에 기파랑 같이 쓰며 국뽕조합 한다고 즐기다 접고 다시 돌아와 지금은 이거저거 조합 짜고 도전 돌리며 게임을 즐기고 있습니다. 7주년이나 된 만큼 처음에 비해 많은 것이 추가 되거나 바뀌었고 그만큼 즐겁게 게임을 했습니다. 그러다 보니 할 수 있는 걸 다 해 지루해지기도 했지만 이 정도로 애정이 가는 게임은 또 오랜만이었고 버릴 수가 없는 게임이 되었습니다. 앞으로도 크퀘가 오랫동안 만수무강 하게 운영되었으면 좋겠습니다. 재밌는 게임 만들어 주셔서 감사하고 앞으로도 즐길 수 있었으면 좋겠습니다! 크퀘 최고!
# 감자봤스	p. 196	작품 제목&간단한 설명: 7주년을 맞이하는 NPC 7주년을 맞아 케이크를 구워온 쇼콜라와 이를 함께하는 npc들, 그 중 푸거스는 자신이 개발한 푸거로이드가 무기 개조 시 100%로 대성공을 시켜주는 것 때문에 푸거로이드로 대체되고 본인은 감옥에 감금되며, 이를 레드나스가 지킨다. 7주년뿐만이 아닌 8,9,10주년도 즐겁고 행복하게 맞이할 수 있도록 앞으로도 응원하겠습니다. 화이팅!
# melit	p. 192	작품 제목&간단한 설명: 도로시와 4대 마녀가 케이크 위에 앉아 7주년을 축하하고 있는 모습입니다. 항상 팬아트를 보기만 하는 입장이었는데 이렇게 만들어보니 정말 좋네요! 크퀘 O주년 팬아트는 도트를 찍기 전부터 해보고 싶었어요. 크퀘 덕에 도트를 시작하면서 처음으로 무언가 좋아하는 것에 집중하면서 재밌게 만들어보기 시작했네요. 앞으로도 오래오래 함께했으면 좋겠어요. 항상 힘써주시는 개발진분들도 감사드려요!
# 우와강	p. 192	-
# 셀레스트	p. 187	7주년의 캠핑/캠핑을 간 펌프킨 시티의 마녀들과 누가 7모양을 잘 만드는지 서로 겨루고 있는 마녀들의 모습입니다. 7년간 함께 해오며 조금은 무덤덤한 게임이 되었지만, 그만큼 익숙해져 삶의 일부분처럼 느껴지는 크퀘, 크퀘 덕분에 픽셀아트도 시작하게 되어 아직 한참 부족하지만 그래도 팬아트 한번 뽐뽐하게 보낼 수 있을 만한 실력이 된 것 같습니다. 제 삶에 차지하는 공간은 7년보다 많을 것 같네요. 많은 것에 감사드리고 7주년이 그저 크퀘 전체 역사의 초반에 지나지 않았으면 하는 마음입니다. 크루세이더 퀘스트 7주년 축하해요!
# 효흠	p. 211	아브니르가 살아있는 세상이라면 엘리와 아브니르가 행복하면 좋겠어요. 스토리 끊기지 않게 스토리 모드 만들어주세요.
# 김대상의모험	p. 211	메리 50보석 먹고싶다.
# Asymmtryer	p. 184	작품 설명: 류에서 다같이 모인 용사친구들입니다~ 휴가나와서 그렸습니다. 크퀘 오래오래 번창하기를!
# 룬벨	p. 186	7주년 기념 총사대 회식 페북 메시지로 인스타 비를 사용해도 되는지 여부를 질문했는데 답장이 없으셔서 프레임을 제거한 파일을 더해서 다시 보내드립니다. 문제가 없다고 판단되실 경우에는 프레임이 있는 [고기2] 이미지를 팬북에 실어주시면 감사드리겠습니다.
# AKANOOB	p. 196	작품 제목&간단한 설명: 커여운 카에데&2015년부터 크퀘를 시작하여 차곡차곡 브리짓 포인트를 모아 처음으로 상점에서 하슬라의 숨겨진 용사 선택권으로 교환했으며 지금까지의 제 최애 용사인 카에데를 기념하여 그렸습니다. 1500만 다운로드 글로벌 대성공 페스티벌 이벤트 때부터 용사단을 창설하여 어느새 7주년이 다가온 지금까지 재밌게 즐기고 있습니다. 앞으로도 변함없이 쪽 나아가는 크루세이더 퀘스트가 되었으면 좋겠습니다.
# 츠차치	p. 196	한 챔피언 하늬바람 시즌2 에피소드 5의 등장인물인 하늬바람을 그려봤습니다. 평소 하늬바람의 캐릭터가 좋구나- 싶었었는데, 에피소드에 나와서 너무 반갑더라구요. 인게임에선 그다지 많이 쓰이는 챔피언은 아니지만.. 반가운 마음에 가장 우선적으로 떠오르는 캐릭터를 그렸습니다. 매일 즐겁게 하고있구요. 앞으로도 오래 오래 즐기고 싶습니다~ 이벤트 보상 중 계승서쪽 혜택이 조금 더 좋아졌으면 하는 바램은 있습니다..
# ZE6	p. 182	작품제목&간단한 설명: 하슬라 7주년을 즐기는 챔피언들 크루세이더 퀘스트에 전하고 싶은 말: 애정있는 게임이 7주년을 맞아 저도 기분이 좋네요. ㅎㅎ 앞으로도 좋은 운영으로 8주년도 함께 했으면 좋겠어요. 축하드립니다!

# Kumakun	p. 186	동부왕국 스토리에 나온 한라와 꽃을 든 하늬바람입니다 크퀘 7주년을 축하드립니다! 7년이나 제 핸드폰에서 함께한 게임인 만큼 제게 애착이 큼니다. 앞으로도 화이팅!
# CHO	p. 206	제목:바다의 부름 해랑 / 설명: 하슬라 최고 귀요미 해랑입니다. 여태까지 많은 게임을 해봤지만 크퀘만큼 다양한 매력을 가진 게임은 접해보지 못했습니다. 여기까지 오면서 정말 많은 일이 있었고, 그만큼 정든 크퀘가 벌써 7주년이라니 감회가 새롭네요. 앞으로도 크퀘가 계속 흥하길 기원하겠습니다. 7주년 정말 축하드립니다!
# 근육맛사탕	p. 192	7주년 축하 푸거스입니다. 7주년 축하드리고 크퀘 안 망하게 해주세요.
# lucky7kas	p. 190	작품:세라의 7주년 깜짝파티 계획 세라의 7주년 깜짝파티를 도와주러모인 여신 4인방을 간단히 그려보았습니다.
# 황회장	p. 207	작품 제목 & 간단한 설명 - 한라의 거울나기
# 아이스크림먹고싶다	p. 204	작품 제목 1:전설 안녕하세요, 나즈론 최애 용사 단장 아이스크림먹고싶다 입니다. 오래 붙잡고 있는 게임이지만 진지하게 그려본 적이 없어 이번 기회에 게임을 대표하는 전설 용사들을 그려봤습니다. 지금껏 용사단을 키울 수 있던 이유도 이 친구들 덕분이죠. 항상 고맙게 생각하고 있습니다. 작품 제목 2:AmenAlleluia. 같이 붙여줬습니다...좋아하는 캐릭터들 인지라.. 족장님도 왕 애정 합니다.3명 생각하며 계속 게임하고 있어요. 농업학교 나즈론 코스튬 잘 얻고 갑니다.나머지 두 명의 상향도 기다리겠습니다.(?) 코로나 조심하시고 번창하시길 바랍니다.감사합니다.
# MoonArt227	p. 191	무당 비화/밤의 숲속에서 굶돌이하는 비화 7년 동안 열심히 게임 개발해 주셔서 너무 감사드립니다! 재미와 일러 게임에 있어 가장 중요한 요소들 중 어느 하나 빠지지 않는 제 마음속 1위의 갓 게임입니다! 앞으로도 꼭 승승장구해나가는 게임이 되길 바랍니다!!
# rubyknight	p. 192	이번에 7주년 팬아트 이벤트에 참여하게 된 한 유저입니다.며칠에 걸쳐서 팬아트를 하나 만들어서 보내 게 되었네요. 이번에 제출한 7주년 이벤트 팬아트는 “도전”을 주제로 만들어 보게 되었습니다. 도전의 맵인 “환상신전”, “노스가르드-스노리 에다-엘더 에다”, “천계의 실험선”에서 출현하는 네임드 보스 몹들을 도트로 만들어서 팬아트를 구성시켜봤습니다.플레이어블 캐릭터로 등장한 란을 제외하면 옆자리를 채울 노스가르드 도전의 몹들이 부족한 편이라 일반 몹으로 “서리엘프의 망령”도 넣었습니다. 크루세이더 퀘스트에 대해 하고 싶은 말이라면... 개인적으로 용사 패스나 신규 계약 전용 캐릭터로 알리사가 나와줬으면 매우 좋을 거 같은데 그건 안될 거 같고, 그냥 앞으로도 운영을 앞으로도 잘 해 주셨 으면 하길 바랍니다. 유저들의 피드백을 반영하여 꾸준히 개선해나가고 있는 점은 훌륭하지만 최근 용사 밸런스 패치도 계수 상향에서만 그치는 것도 그렇고 유저들이 크게 만족할 만한 부분이 별로 없는 거 같아요. 물론 열심히 고치고 나아가며 유저들과 소통하려고 하시는 건 저희들도 알지만 이 점도 알아 주셨으면 합니다.
# Angung	p. 193	제목: 7주년...압도적 7ㅏㅓㅓ.... 그림의 카에데처럼 굉장히 줄리지만 마감날이 오늘까지라 줄음과 싸우면서 그렸습니다..... 근데 다시 생각해봐도 크퀘가 벌써 7년이라니 진짜 신기하네요... 이렇게된거 섭종 말고 20주년까지 갑시다~~~!!!
# 레그런트	p. 193	초롱이와 7주년/마계 친구들이 크퀘의 7주년과 다시 자라난 초롱이를 축하하고 있습니다. 마침 초롱이가 자라난 모습이 7자 같네요. 크퀘야, 우린 깡부잖아.
# 아이언타락광명	p. 189	제목: 다시 빛날 순간 설명:저의 메인딜러 였던 레이첼이 크퀘의 7주년을 빛내주고 있습니다. 앞으로의 신규 업데이트를 기대하고 있어요.
# 엉펑	p. 215	작품 제목:장난꾸러기 비올라 간단한 설명:으스스 한 저택 속 유령 공주 비올라와 저택 속 뛰어다니는 비올라를 쫓아가는 마법인형 그 리고 그 모습을 바라보는 슈브와 바이올렛을 그림에 담아보았습니다. 자세히 보면 저택 뒤에 7이라는 숫자도 볼 수 있습니다!
# 나노찬	p. 195	제목: 7주년 축하합니다~ 설명: 7주년까지 힘낸 등장인물들 더욱 힘내보자 #가보자고

# 새아	p. 207	백왕 비화&게임의 백왕 비화 스킨을 일러스트로 그린 모습입니다. 크퀘 영원해.
# bluesheep525	p. 187	크퀘 7주년 기념 팬아트 7주년을 기념하여 카노, 유나, 메리, 점례를 아가자기한 느낌으로 그려보았습니다. 크루세이더 퀘스트 7주년을 축하합니다!!>_<(짹짹!)
# 오버드라이버	p. 205	제목:화관을 쓴 잭 전하고 싶은 말:어떻게 그려야 하나 고민하다 좀 늦어버렸습니다 죄송합니다ㅜㅜ
# 葡儿	p. 205	作品:不眠의娅莉塔 그림을 그릴줄 몰라요. 하지만 cq에 대한 애정이 가득해요.
# 林布哥	p. 214	特6模型& 简单说明:会一点点建模知识的皮毛(结果显示,的确是皮毛,哈哈),在着手做之前,一直在思考做哪个角色的模型,哪个角色特殊而又有代表性,这才选择特6。 1:竞技场改版之前,进行了为时两周的自动竞技场测试,自动竞技场很有趣,有输有赢,比平时单调的一直赢可好太多了,建议可以作为每月活动加入游戏中,一月取一周; 2:特6原画能否安排上呢?
# 火车	p. 210	名称:火车 说明:我画的火车1
# 清白之年XV	p. 209	我不太会画画,这是我用手机画出来的嘿嘿 제가 핸드폰으로 그린거예요.
# 笔莧勇士团	p. 205	来自笔莧团长 薇薇安 诺埃尔 的铅笔厚涂!与V的同人!花了本团长不下五个月的时间,希望你们不要不识抬举!doge.jpg
# 路過的魔王	p. 203	作品名称 & 简单说明:在荷赛拉大战后,正带着卡冈图雅和羞愧之心准备回去向高乐迪安复命的杰克。 想对克鲁赛德战记说的话 :CQ有种魔力,让人总想回到这里。
# 叶夕	p. 200	作品名称 & 简单说明:CQ小情侣们以及一些自己喜欢的角色 想对克鲁赛德战记说的话 :从国服转生到国际服已经一年了,CQ每个月都能带给我新的快乐,尤其是丰富的故事以及设计精美的角色,衷心喜爱这款游戏,希望克鲁赛德战记能够越来越好!
# KirasunDi	p. 190	作品名称:摆Pose的可爱贝拉 简单说明:团长在家拍照取景时贝拉突然冲了过来! 想说的话:继续加油!想要700钻石!
# cknight	p. 206	无辜的贝伦—贝拉的鱼丢了,最大嫌疑人贝伦已经被捕,但是他却打死不承认。 转眼这个游戏都已经7周年了,虽然没用一直玩但是这个游戏给我带来了许多快乐,生日快乐哦~
# 金贵妃	p. 188	作品名称:枫 同人立绘 这是我第二年参加同人创作活动,不知不觉玩了这么久,每天都会打开游戏玩几小时,真的非常喜欢! 希望继续CQ越来越好,克鲁赛德战记加油
# 耀耀耀	p. 188	作品名称:《VS》 想对CQ说:从国服刚开始陪伴了CQ五年,到后来和国服说再见,虽然很难过,数据也没有得到继承,但是中间有幸参加了三周年的纪念册活动并成功入选。现在搬到了国际服继续游戏,我想说CQ真的有一种魔力深深吸引着我,不管是剧情还是角色立绘能看出制作组的用心。希望CQ能继续努力,出更多更好的玩法与新角色,祝愿7周年快乐!
# 况况	p. 188	作品名称 & 简单说明 作品名称:《一起来庆祝CQ七周年的爱芬德尔》 简单说明:诞生于五月十三日,爱芬德尔微笑着参加人生中第一次周年庆! 想对克鲁赛德战记说的话 :祝CQ能够越办越好,我会一直陪伴到关服(^∇^*)

# Yuriman Gaga	p. 203	作品名称:Haerang 简单说明:画了最喜欢的孩子海琅。 谢谢你带给我一个可爱的世界,让我遇到这么多可爱的孩子。希望还能和cq走过下一个七年。
# 妖怪拳	p. 213	作品名称:堕落的器皿弗朗西斯卡 简单说明:我要.....救出弟弟..... 想对克鲁赛德说的话:这是我唯一在玩的手游,请越做越好
# TTC	p. 207	作品:《冬日露营》(虽然冬日寒风凛冽,但是还是挡不住威和她的伙伴们愉快的玩耍) 祝CQ7岁生日快乐,希望CQ以后越来越好,能给大家带来更多的快乐
# 益田龙二	p. 203	《Nameless Arts》 outstanding but inferior
# 冬因 dark skin forever	p. 197	Arnut’s new dress : Arnut is my favorite goddess! Just want to draw her an anniversary dress, just like the wallpaper of ledenas! Thank you very much for Crusaders Quest, which appeared in my mobile app store with my amazing art style six years ago. Until today, I am very grateful for the influence of Crusaders Quest.
# 酥梨	p. 205	作品名称:《莎莎》 简单说明:火! 想对克鲁赛德战记说的话:给CQ打call,希望cq越做越好 (如果能加强一下莎莎就更好了)!
# Hinasak	p. 218	作品名称 特薇尔利 简单说明 春剑 我最喜欢的角色 以前国服在用但是停服之后就没再看见了。现在上个月刚刚开始玩苹果服,希望明年能够再出一个春剑拉满圆梦*(・ω・) 克鲁赛德战记一直是我在所有手机游戏里最喜欢的一个,祝CQ以后越办越好!(拜托了,把春剑加强一下罢)
# 从心	p. 212	作品名字:大爱泉奈(泉奈的夏日泳装皮肤) 想说的话:希望游戏能越做越好;好像要以前的联动角色
# hzyy	p. 209	雷玲 (内容是雷玲的一个皮肤,部分设计有改动) 7周年了,是真的不容易,要说希望,那就是多联动,这基本是后期玩家最期待的活动了,也能吸引新人 还有就是新策划上任后多次改动的djc,ban位在改动之后削减过多,至少应该有3个。 南瓜地活动也要改,一个只有少数人参与却不是高难的活动,肯定是有问题的 再然后也没什么特别想说的,能看到一款喜欢的手游一直活着比啥都好 最后,我真的真的希望wts能多打点广告真的,游戏又不是不好玩,广告一点都不弄,就全靠玩家之间相互传,就算新人存活率高总量肯定也成问题 感觉每次就联动左右人会增加一些,已经在玩家反馈中写了好几次这方面的想法了,跟其他玩家交流的时候也讨论过这个问题,新鲜血液真的很重要。
# 公子龙少	p. 214	作品名称:加西亚 从第一次注册到现在已经有四五年了,中间虽然玩的断断续续的,但是一直没有放弃。每次有机会都会在朋友面前吐槽CQ,但尽管如此 我还是一直坚持在玩,并且乐在其中。对CQ可以说是又爱又恨了。像好朋友安利了很多次 结果到最后也只有我一直坚持在玩。这么好的游戏希望能一直走下去,希望能有更多的人加入CQ。我也会一直一直玩下去,希望能越做越好!加油!
# 肥孺子老肥	p. 192	作品名称:《狂欢城镇的南瓜女王》 想对克鲁赛德战记说的话:感谢CQ让我结识了许多好朋友,祝CQ越办越好!
# Hua6ai	p. 183	虽然入坑快两年了,但还是第一次尝试画CQ的同人图。画的是塞拉和还有Q版的荷塞拉的女神们还有一些小镇里的人们。 感谢一直以来CQ消磨的那些时光。七周年真的很不容易。最近开始入冬了,项目组的工作人员们要注意保暖呀。别的也没啥想说的了,希望CQ能安安稳稳的就好。

# 金荆	p. 201	差点没画完,CQ七周年快乐! 没想好!
# osoraお空	p. 196	作品名称:明日香 想对克鲁赛德战记说的话: 这算是我第一次认真去画画的作品,画得不好请见谅,为了给自己CQ之旅留下一点什么这几周在网上恶补画画课程。 这次选用明日香,是我挺喜欢这个角色,自从玩CQ的时候第一次看见就着了迷..... 虽然中国大陆的CQ已经下架,但是我对CQ的热情一直保存着,毕竟曾经通过接触这个游戏,额外学习了很多东西,也让我认识到很多朋友,以及在CQwiki上为广大的玩家服务。 最后,祝CQ七岁快乐,希望CQ越做越好!
# 夜昙Epiphy	p. 215	作品名称:维斯尼亚 说明:参与一下 想说的话:无
# hitode916	p. 214	作品名稱與簡單的介紹:魔法少女卡娜 寫下想對《克魯賽德戰記》說的話: 祝福七週年快樂
# Chris克萊依	p. 212	作品名稱與簡單的介紹:“只屬於我的獵物”,稱霸海瑟拉大戰傷害排行榜的魯味二世,其極為誇張的傷害量, 使她成為奪得排行榜榜首的不二人選,故命名為”只屬於我(她)的獵物。 (因為個人時間有限,雖然是短時間內完成的作品,不過我還是努力地完成了!!)時光飛逝,連我自己都毫無感覺,回過神來,一年過去了,克魯賽德戰記也即將迎接7周年了呢...沒想到我還在這裡玩著克魯賽德戰記,畫著七周年的圖,即使今年發生了很多事,不過我還是期待著...期待著克魯之後會以什麼樣的方式帶給我們驚喜,這份期望,是我一直離不開海瑟拉大陸的原因...我會一直陪伴...與克魯相伴...不論形式...與我(我們)一同度過...也許對他人來說是虛假的...這份虛假且真實的情感,我期望能維持到永恆,這是你與我們的故事,那怕只有一點...這麼說或許有點虛偽,但,你也許是我尋找已久的”那個世界”。
# 夏音	p. 205	作品名稱:荊棘的女王-艾麗塔(貴族之女) 介紹: 轉眼間,《克魯賽德戰記》也陪伴我們成長了7年,這7年間也發生很多改版變化,唯一不變的是我們的艾麗塔一直都在,想當初橫行無阻眾人皆怕的荊棘女王,他的恐懼如今也深植人心,嗯?你說艾麗塔哪裡可怕?當然是難抽到讓人怕到皮皮挫啊....讓我們艾麗塔陪著大家一起歡慶7週年,並且未來也一直持續陪伴大家! 寫下想對《克魯賽德戰記》說的話。 《克魯賽德戰記》團隊您好,我是2017年就進來玩這款遊戲,雖中間有因課業忙碌中斷過但現在已回歸,從當初資源不足各種過關障礙等,到如今已經成長了關關都能順手,那種成就感我想在其他遊戲很難體會到,我很感謝《克魯賽德戰記》團隊,每次的更新還有活動都是經由發想設計花費很多時間只會給玩家最好的,謝謝您們為我們玩家帶來這麼優質的遊戲及美好的回憶,祝7週年快樂!
# 我剛剛飛過來的時候發現	p. 194	作品名稱與簡單的介紹:CQ 7周年生日快樂! 因為瑞秋從最開始到現在都是我的代表英雄,所以就請她來拿蛋糕了~ 寫下想對《克魯賽德戰記》說的話:希望克魯賽德戰記能一直充滿有趣又可愛的活動,再戰70年ノヽヽ
# 謝朋Brian	p. 189	這次挑戰的主題是東部王國,我非常喜歡這次的劇情,給我一種很壯烈的感覺,所以我畫了這次主題的主角們。 CQ FIGHTING!!!
# 泡芙馥	p. 187	作品名稱與簡單介紹:CQ七周年快樂 寫下想對克魯賽德戰記的話:希望能一直保持下去!出更多外觀!
# lei chi	p. 210	作品名稱與簡單的介紹 萬聖吉 偷懶把萬聖節和7週年畫在同一張,希望CQ每天都發糖給玩家 工程師可以讓我中虎羅嗎 ヽ(*◦▽◦*)ノ

# Skylightowo	p. 213	作品名稱:都七年了就是要跟R0還有諾爾結婚啊! 作品簡介:還記得我第一次拿到造型選擇卷就決定把婚紗的R0帶回家～後續的婚紗系列也只有諾爾一個而已～七週年了就是要通通娶回家啊!謝謝大家還有營運方的祝福!!! 對克魯賽德的話: 我很喜歡CQ的角色設計,雖然我目前很少玩了,但是我有時間還是會上去看看新角新造型!(然後都抽不到哭哭喔QAQ) 從些許無釐頭的故事設計出可愛又有趣的角色,這是我一直對克魯賽德一直很喜歡的原因!身為一位老玩家希望可以多多救一下老角色.....(我當年入坑的神角瑞秋已經在倉庫待好久了),畢竟當年克魯賽德是以多樣化的配隊吸引玩家,像是什麼奇怪的旁門左道打法。現在mata固定能出的就是新角,包包越來越大裡面一半以上都是倉管實在有點難受..... 目前穿婚紗的角色只有R0跟諾爾兩個...不夠多啊!希望可以多出一些婚紗角色啊啊啊啊!想要拉奇亞斯、貝琴尼跟克蘿奈的婚紗啊!!!就讓我許個願望吧!拜託拜託! 最後:恭喜克魯賽德七週年～希望還有八週年九週年越走越遠!
# OJPJ	p. 206	作品名稱與簡單的介紹: 貝倫Full Burst - 全武裝角色怎能沒有全彈發射呢 對《克魯賽德戰記》說的話: cq踏入第7年也陪伴了我7年,病望cq能一直營運下去,帶給玩家更多有趣的內容。加油!!
# 樂色	p. 211	荊棘我老婆
# djdj31	p. 186	Title: Royal Family Message: Congratulations for reaching 7 years!!
# 小圭	p. 212	作品名稱:秋日時光
# GE小抽屜	p. 214	今年畫的是曾經的競技場王者－李子娜， 記得當初只要無腦一消， 子娜就會衝出去砍爆對手。 雖然後來有段時間被所謂的「下修」， 而成為冷門角色， 但幸好在前段時間改版中再度上修。 希望克魯賽德戰記能繼續帶給我們更多更棒的遊戲體驗，七週年快樂！
# 大腹魚	p. 202	作品名稱與簡單的介紹 給製作組的留言:製作組加油,這是一款休閒簡單的好遊戲
# 三杯	p. 191	作品名稱與簡單的介紹:拉奇亞斯兼職造型 寫下想對《克魯賽德戰記》說的話:克魯賽德生日快樂!
# ChocoCharaXD	p. 213	Title: Luicilla of Two Faces Luicilla after “losing her consciousness.” A small piece of art for my favorite hero.
# Cunxinh12	p. 215	Title: Cassia and her sword Cassia is one of my most favorite hero, mostly because she just like Arita, using a sword despite being in a city of witches. Not to mention her dark pillar gotta be one of the smoothest in the game in term of animation quality (and it take up like half the screen whenever it activate), that's why I draw her for this anniversary.
# UMBALATRAP	p. 195	Halloween - The cute witches Shasha, Wolfram, Vesper, and the mediating Arita. My work: Business Analysis Hi team, i have been playing this game for 3 years & this is my first time drawing when there is an event happening. This picture I draw with emotion & do not color. Hope everyone on the crusader quest team loves it. Thank you,
# XuanMailozTo	p. 189	I very very like Crusaders quest, No CQ no life!!!!
# Novellen	p. 197	CQ's 7th anniversary party
# miiranea	p. 213	-

# Yvoir	p. 205	Title: Shub I spent 21 hrs for that picture, it is a present for my boyfriend. because he (and me) loves CQ. We playing CQ since 6 years and more . Little breaks but for time we came back again and again. Love the content, events and how the game is be actuall because of the nice Update that comes every month or earlyer. Its made with Watercolor penciles, normal watercolors , brushes, edding and some more. Im rly rly proud of it an all the details i made . And i hope u like it too. I dont want too win - i only wanna show :) Love your game! Stay like u are actually sre ! Beeing blessed and have a good life.♡ Thanks for a great mobile game like CQ, no other game catches me for years like yours.
# Sasu	p. 183	Ibelin & Friends! After being with CQ for 6 years, I usually look for something interesting to keep me playing every year, and something that really kept me interested was players using Ibelin to clear stages. Champions usually serve as support for the team, and Ibelin changes the roles; she does the damage and the heroes support her. I found that really fun and interesting! Ibelin allowed many heroes to become relevant again, especially the wizards! Therefore, I decided to draw Ibelin with the wizards she commonly works with, plus a few more that I like this year! Other Messages: Thank you for all the memories and fun times over the years! I hope to continue playing CQ and watch it reach 10 years~~
# Neil30	p. 211	Title : “A Merry Anut Christmas” Description: Anut may be the Goddess of the Desert, but no one can stop her from enjoying a bit of snow too! Message to CQ: Thank you for creating this game! Been playing since 2014, but had stopped around 2019-2020,,I'm currently returning and enjoying all the major updates. Thanks for giving us free selection for heroes and other useful materials!
# Banchou	p. 202	7 years in and I'm still playing CQ. What's not to love about it. My submissions are my favourite pieces of all the CQ fan art that I've drawn in 2021. Love Shasha and Vivian and I've done multiple fanarts of both over the years. Keep Up the great work the updates this year have been amazing!
# Franciel	p. 184	Title: “A special birthday!” My drawing is inspired by the cozy ambient of my hero home, which is decorated with autumn's themed items mostly. It features 3 of my favourite characters (Mew, Lazie and Viola) + Chocolat, the cutest baker of Hasla! I've discovered CQ thanks to my sister and it soon became a valid game to enjoy together.♡ Keep up the good work! (*´▽`*)
# Rainiie	p. 189	Mew 7th Anniversary Thank you for keeping the game up to date and working so hard devs~! I love this game so much and rooting you on! Happy 7th Anniversary CQ!
# Aldoggo	p. 213	[Welcome to Hasla] Besides heroes, they are the one who took care of me when I first played CQ. It's been fun living in Hasla. CQ is my favorite game kkk I like CQ gameplay and growing system. The efforts you put in every events are impressive. Collecting monuments is funny but hard sometimes. My favorite part about the game is Hero Home, decorations and pillow. Also I love all the artists and their illustrations. Luv yall
# Shizugami	p. 198	Title: Party at the beach Happy 7th Anniversary! I tried my best. The characters and backgrounds are from Ep 5 & Dark Deep Waters. I wanted to draw them all but I ran out of time. I hope I get a big space in this year's fanbook.

# James893	p. 201	Title: The Royal Ball with Lednas Description: With terrifying bosses and amazing heroes battling daily, it's nice every now and then to take a break and dance your troubles away! Message: Thanks for always updating and working on this game! Crusaders quest has been and will continue to be my favorite mobile game of all time. You guys did a really great job. ps: Also please buff Captain of the Gacha Rangers :)
# MifuuDev	p. 191	“Dessert time~”, an illustration of Ellie having desserts. Blushing from having a piece on her face. Ellie is one of my favorite character in this game; probably, because of her story and character design. Thank you for the hard work! I love this game and have been playing it for, I don't know, about 3-5 years? I am not exactly independent yet in term of finding money, so I have not support the game by in-game purchases, so I want to show my appreciation by submitting my artworks!
# InfandouS	p. 195	Title of work / description: The Ocean's Beloved / a portrait of Maré with her Formidable Whale Doll, digitally created with Procreate. Greetings! Happy 7th Anniversary Crusaders Quest and its hardworking Developers! Although I'm purely F2P, I think drawing a fan art of one of your heroes will show my deepest gratification towards your cute and aesthetically pleasing game! Best wishes and continue to make CQ a great and fun game! Yours truly, InfandouS
# IDrink	p. 211	A fan art of the hero Bera This is my second time joining the fan art event, last time I drew Anzu and Kaede but the art wasn't as good as I expected to be but this time I'm proud of my work, it was pretty fun and I improved a lot this year compare to last year so I wanted to thank you for this event and happy new year I guess.
# ちか	p. 202	作品のタイトル:雨の日のシンディ 簡単な説明:代表に設定しているシンディのレインコートコスチュームイラストを描きました。 「ジャヴィスと一緒に雨の日のお出掛けも悪くないわね…」って感じでしょうか! 毎日お世話になっています。 7周年ということで、おめでとうございます。 私は今年の7月末頃から始めた新参者で、このようなアートイベントに参加するのは他のゲームやいろいろ含めても全くの初めてです。 これからもものんびりマイペースにゲームを楽しみながら、時々いろんな勇者のコスチュームイラストを描いてみたいと思っています。 今後ともどうぞよろしくお願いいたします。
# deliberte	p. 196	7周年壁画鄭成功 初期から今日までずっと推しの勇者 セブン(7周年) スターソードの持ち主 成功を強化してくれて感謝です。 マインクラフトにて製作してます故 もし大人の事情(権利等)で使えない場合 残念ですが理解はします。 最後に自分はダイヤが欲しいわけではないですが、もし掲載されたら飛んで喜びます。 よろしくお願いします。
# 夕風あとり	p. 189	タイトル:祝7周年! クルセイダークエストに伝えたいこと これからも楽しくプレイさせていただきます!

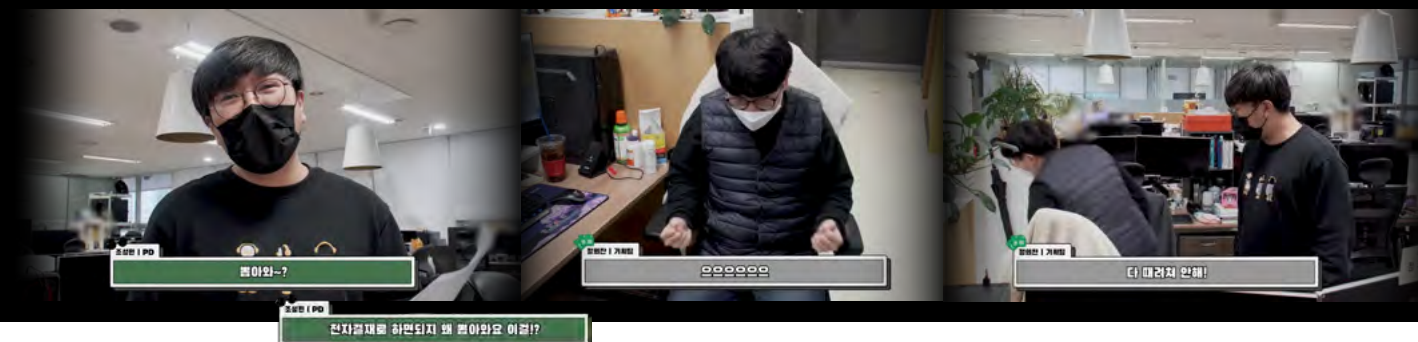
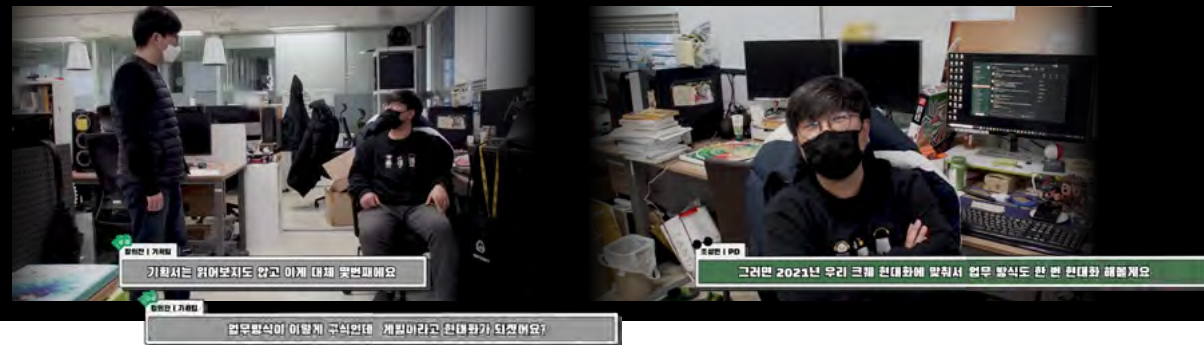
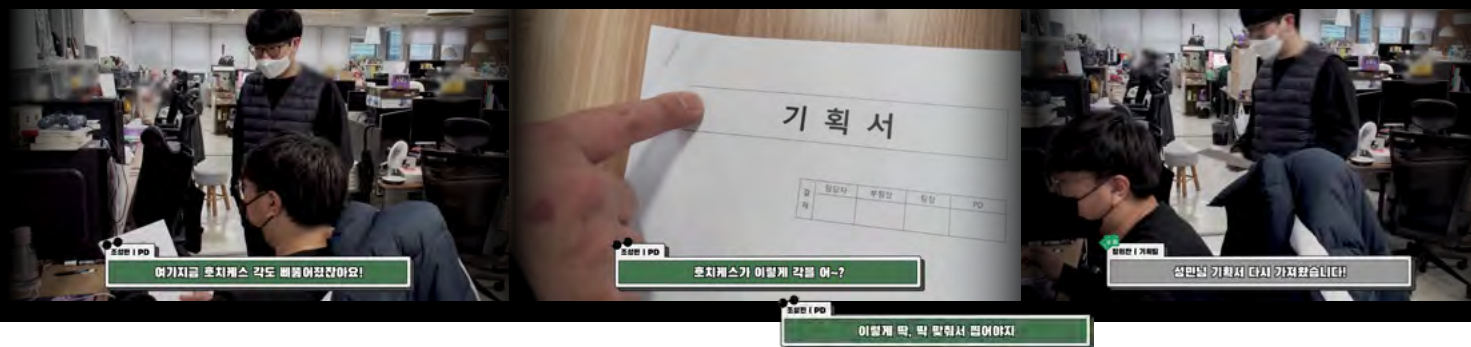
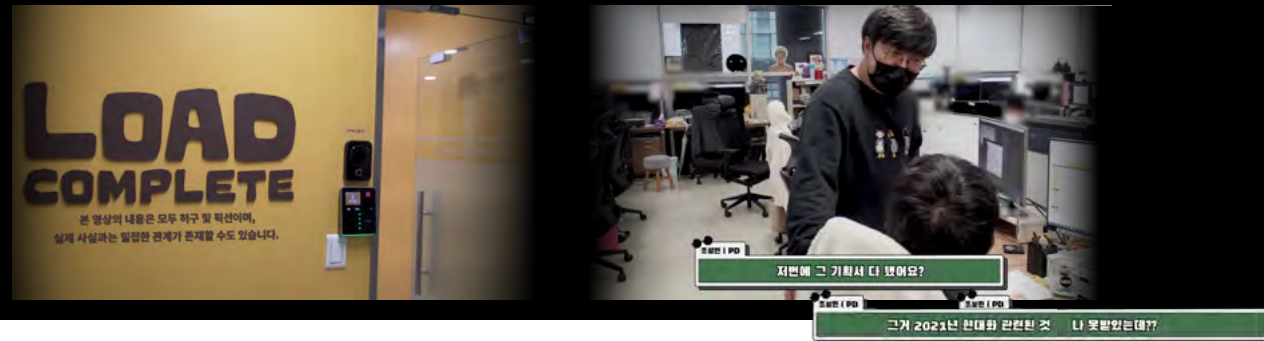
# マジギレパスタ	p. 208	作品タイトル『LITTLE HASLA WARS 2』 7周年おめでとうございます! これからもマグノックスレオン共々、よろしくお願いします!! 【添付ファイルについて】 メインの画像「CQ7anv_majigirepasta.png」を添付しています。予備の別アングル画像も用意しましたので、よろしければ下記URLよりダウンロードしていただければ幸いです。 予備画像ダウンロードURL https://xgf.nu/0JZ7
# ムートン	p. 194	作品のタイトルと簡単な説明 ・タイトル 嵐を呼ぶシューブ ・説明 自分の勇者団には居ませんが一番好きなキャラクターです。 シューブが何かを企んでいる様子を描いてみたいと思いました。 7周年には相応しくない雰囲気になってしまいましたがご容赦下さい! クルセイダークエストに伝えたいこと 7周年おめでとうございます!私はクルクエのアートワークが大好きです。 新キャラが出る度にイラストも楽しみにしています。このまま10周年まで突き進んで下さい!
# swoma	p. 185	-

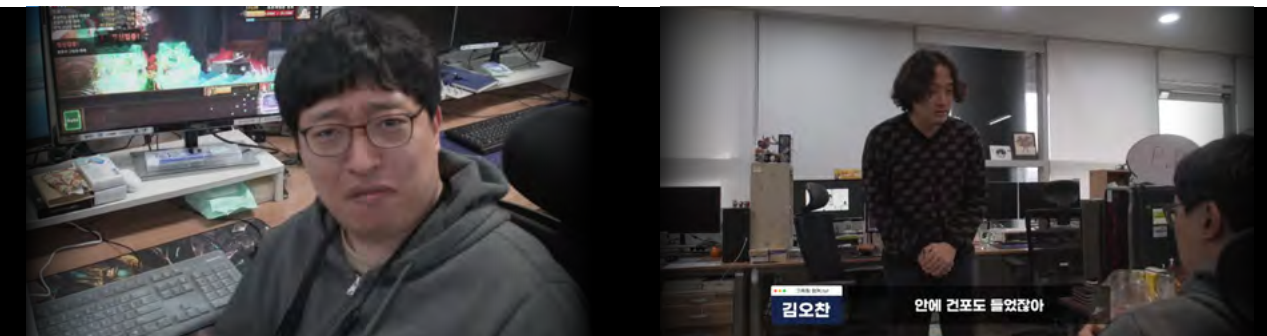
CRUSADERS QUEST

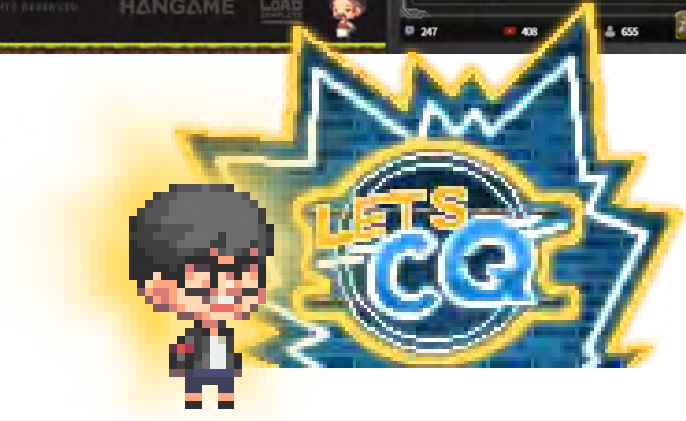
Dev's Gallery

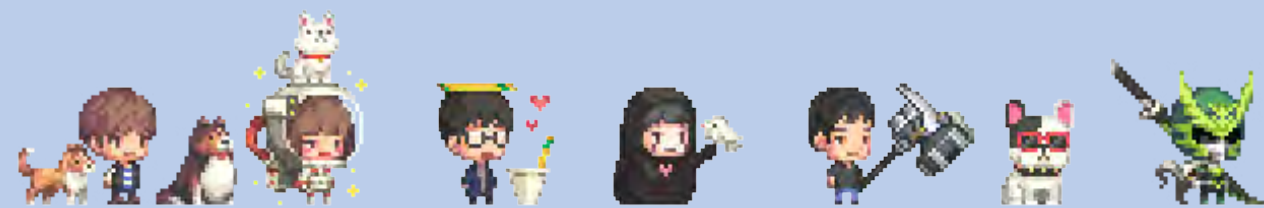


Behind the game









In 2021, we focused on the word ‘modernization’ in order to improve the QoL elements in the game.

At the beginning of the year, we implemented <Battle Delegation> in order to help our players enjoy more various experiences through events, rather than carry out repetitive plays manually.

In 2022, our goals for <Crusaders Quest> are as follows.

We would like for our Captains to feel like the things they own are more valuable, so we will make the Heroes and resources more meaningful.

We hope that you feel rewarded for the time and effort you put into Hasla.

We will work hard to create more playing experiences.
It is also our goal to complete the story of Season 2.

We will do our best to return the love you’ve shown us by making the game more fun and fresh.

Thank you as always. We love you.

- The <Crusaders Quest> Dev Team

‘현대화’라는 키워드로 편의성 개선에 집중했던 2021년이었습니다.

연초에 <전투 위임>을 도입하여 같은 플레이를 수동으로 반복하시는 대신 다양한 이벤트로 풍성한 경험을 하실 수 있도록 서비스를 운영했습니다.
하지만 여전히 부족한 점이 많아서 송구한 마음입니다.

2022년의 <크루세이더 퀘스트>는 이렇게 만들어 가려고 합니다.

단장님들이 가지고 계신 것들이 좀 더 가치 있게 느껴질 수 있도록 용어나 재화를 보유하고 계신 것에 의미를 더하려 합니다.
하슬라에서 보낸 시간과 노력에 보상받는 느낌이지길 희망합니다.

플레이 경험도 더욱 풍성하게 만들 수 있도록 노력하겠습니다.
시즌2의 이야기도 완결하는 것이 목표입니다.

단장님들이 주신 애정과 시간에 보답할 수 있도록
재미있고 신선한 게임을 만들 수 있도록 노력하겠습니다.

항상 감사하고 또 사랑합니다.

- <크루세이더 퀘스트> 개발팀 일동

在”现代化”为关键词的背景下，2021年集中改善了游戏的便利性。

年初引入<委任战斗>，不再需要重复同样的动作，
我们的运营核心也是希望通过多样的活动给与丰富体验。
但是，还有很多不足之处，这一点我们感到很抱歉。

2022年的<克鲁赛德战记>方向如下。

为了让团长们持有的物质更有价值
想给持有的勇士或资源增添点意义。
希望您能感受到在荷赛拉度过的时间和努力是值得的。

我们会努力使游戏体验变得更加丰富。
我的目标是结束第二季的故事。

为了报答团长们给予的爱和陪伴
我们会努力制作又有趣又新鲜的游戏。

感谢团长们一直以来的陪伴，爱你们。

- <克鲁赛德战记> 开发团队全员

在”现代化”為關鍵詞的背景下，2021年集中改善了遊戲的便利性。

年初引入<戰鬥委任>，不再需要重複同樣的動作，
我們的運營核心也是希望通過多樣的活動給與豐富體驗。
但是，還有很多不足之處，這一點我們感到很抱歉。

2022年的<克魯賽德戰記>方向如下：

為了讓團長們持有的物質更有價值
想給持有的勇士或資源增添點意義。
希望您能感受到在海瑟拉度過的時間和努力是值得的。

我們會努力使遊戲體驗變得更加豐富。
我的目標是結束第二季的故事。

為了報答團長們給予的愛和陪伴
我們會努力制作又有趣又新鮮的遊戲。

感謝團長們一直以來的陪伴，愛你們。

- <克魯賽德戰記> 開發團隊全員

2021年は「現代化」というキーワードを掲げ、利便性の改善に努めました。

年明けに「戦闘委任」を導入し、同じプレイを手動で繰り返す代わりに、さまざまなイベントで豊かな経験ができるよう、運営してまいりました。しかしまだ不足している点が多く、ご不便をおかけして申し訳ありません。

2022年の『クルセイダークエスト』は、このように作っていかと思っています。

団長さまたちが持っているものが、もっと価値のあるものだと感じられるよう勇者や財貨を保有していることに意味を加えようと思います。ハスラーで過ごした時間と努力が報われたと感じていただけるよう願っています。

プレイ経験もより豊かになるよう努力していきます。
シーズン2のストーリーも完結させることを目標にしています。

団長さまからいただいた愛情と時間に報いることができるよう、おもしろくて新鮮なゲーム作りを心がけてまいります。

いつも本当にありがとうございます。

<クルセイダークエスト>開発チーム一同

มันคือปี 2021 ที่เรามุ่งเน้นที่การปรับปรุงความสะอาดกสบายด้วยคำหลัก “ความทันสมัย”

แทนที่จะเล่นแบบเดิมๆ ซ้ำๆ โดยแนะนำ <Combat Delegation> เมื่อต้นปี เราได้ดำเนินการบริการเพื่อให้คุณได้รับประสบการณ์อันยาวนานผ่านกิจกรรมต่างๆ อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อบกพร่องอยู่มากมาย จึงขออภัยมา ณ ที่นี้

ในปี 2022 <Crusader Quest> กำลังจะพัฒนาในรูปแบบนี้

เพื่อให้สิ่งที่คุณามีค่ามากขึ้น เราต้องการเพิ่มความหมายให้มีฮีโร่หรือสินค้า เราหวังว่าคุณจะรู้สึกเป็นรางวัลสำหรับเวลาและความพยายามที่ใช้ไปกับ Hasla

เราจะพยายามอย่างเต็มที่เพื่อให้ประสบการณ์การเล่นนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป้าหมายคือการจบเรื่องราวของซีซั่น 2

เพื่อที่จะสามารถตอบแทนความรักและเวลาที่ได้รับจากผู้นำฮีโร่ เราจะทำอย่างเต็มที่เพื่อสร้างเกมที่สนุกและสดใหม่

ขอบคุณเสมอและเรารักคุณ

- จากทีมพัฒนา <Crusaders Quest> -

[Credits]

Release Date		December 11th, 2021
Published by		Loadcomplete Co., Ltd.
Text		Seungweon Baek, Boram Kim
Design & Layout		Kookhwa Lee
Dev Team Pixel Art		Deco KIM, Sian, SANCHE, racs
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

© 2021 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:
<7th Anniversary Gallery>, <Hasla Gallery>, <Crafts Gallery>.
* No part of this book may be reproduced in any form without written permission from Loadcomplete Co., Ltd.