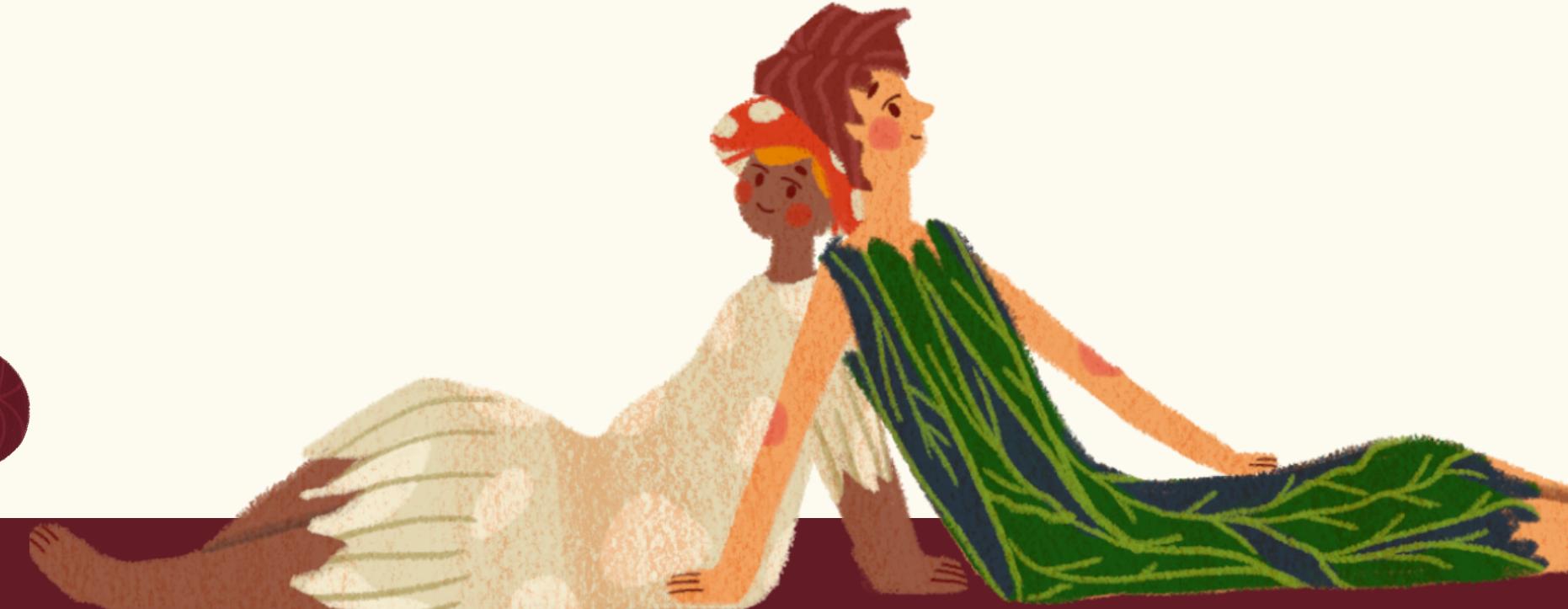


# WILLOW THE LITTLE WITCH



Presented by: Witch's House

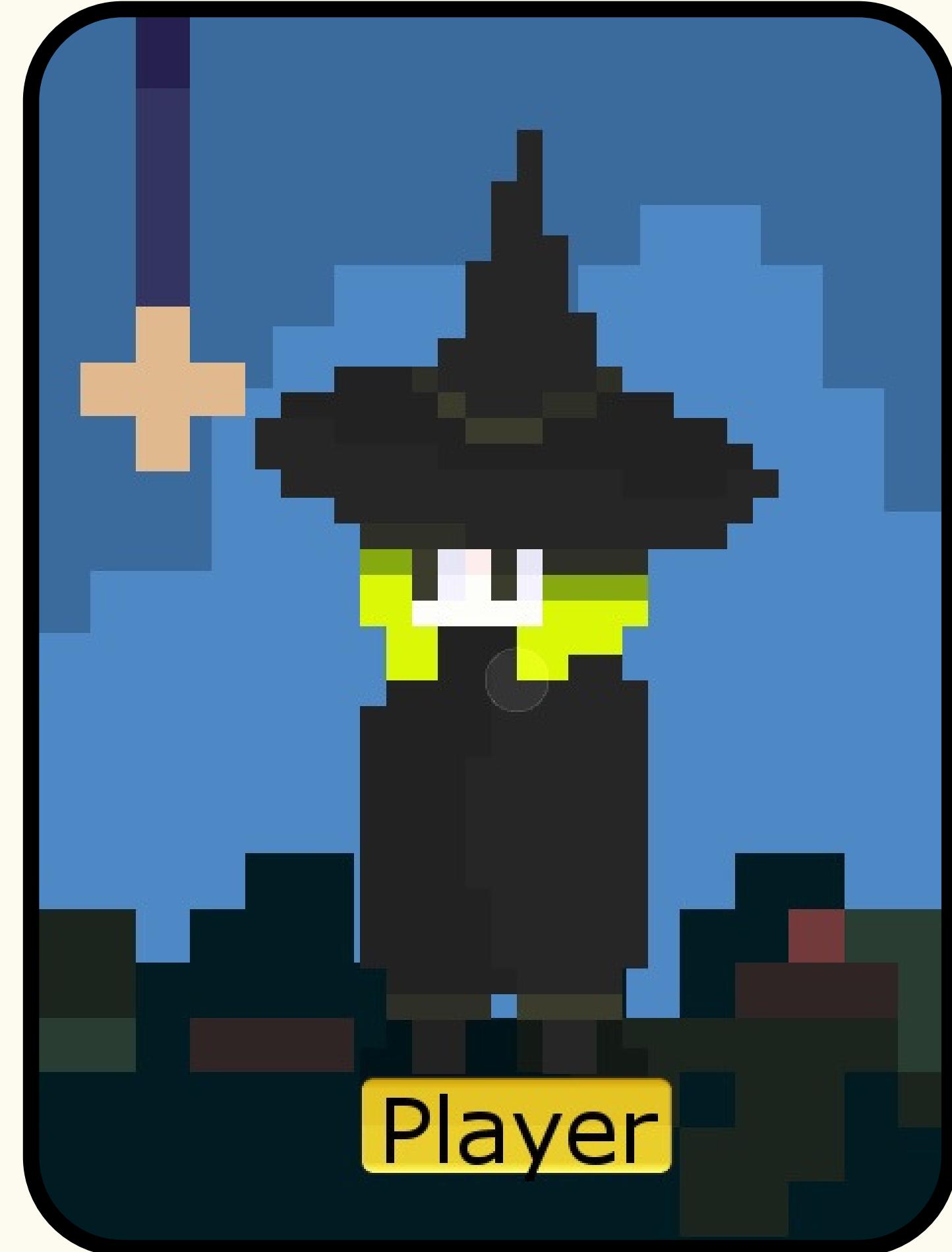


# GAMEPLAY OVERVIEW

Willow : The Little Witch เป็นเกมแนว METROIDVANIA ออกพจน์กับตัวสักก์บมอนสเตอร์ และพัฒนาตัวเองไปเรื่อยๆ โดยการเรียนรู้สกิลใหม่ๆ เรียนรู้เกณฑ์การต่อสู้ และมีเป้าหมายดีของการกลับบ้านเกิด(หมู่บ้านแม่มด)

## วิธีเล่น

- ปุ่ม A เดินไปทางซ้าย
- ปุ่ม D เดินไปทางขวา
- ปุ่ม SPACEBAR กระโดด
- ปุ่ม J โจมตีปกติ (ปั้มมีด 1 ครั้งจะต้องใช้ mana 10 หน่วย)





## PREMISE / PLOT

ณ หมู่บ้านแห่งหนึ่ง มีแม่เมดนาમว่า วิลโลว์ ได้เดินทางออกจาก  
หมู่บ้านเพื่อตามหา และตีกษาเวทย์มนตร์ให้ม่ำ รอบโลก และในระหว่างการ  
เดินทางวิลโลว์ กูกิรบังดูใช้เวทย์มนตร์ลังปายังสกันที่ไม่รัก วิลโลว์ จึง  
ต้องหาทางกลับบ้านให้ได้ด้วยพลังของตัวเอง.. เธอจะต้องเรียนรู้ทักษะ<sup>รู้</sup>  
การต่อสู้ และหลีกเลี่ยงการพบเจอกับมนุษย์ เพื่อจะได้ไม่ถูกตามล่า

# GOAL & CORE AESTHETICS



## GOAL

- ต่อสู้กับตัวร้ายเพื่อเรียนรู้สกิลใหม่
- ฝึกฝนการใช้สกิลใหม่ๆ และแพชชันหน้ากับยุคล่าแม่มด! เพื่อหาทางกลับบ้าน



## CORE AESTHETICS

- Fantasy ส่วนบทบาทเป็นแม่มด ที่ออกเดินทางไปในลักษณะที่ต่างๆ และได้เรียนรู้ทักษะใหม่ๆ ตลอดเวลา

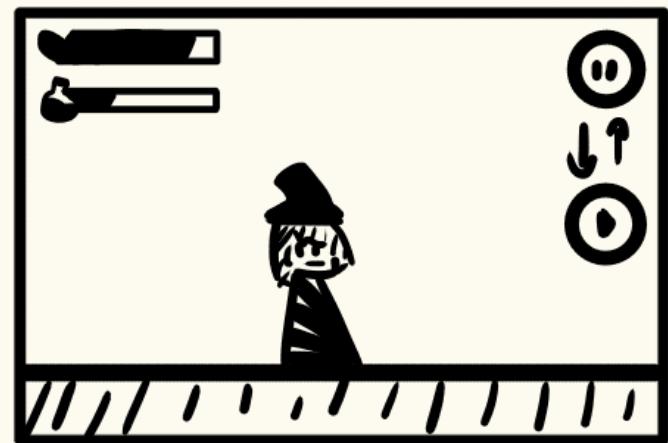
# STORY BOARD



Main Menu



Cutscene



User Interface

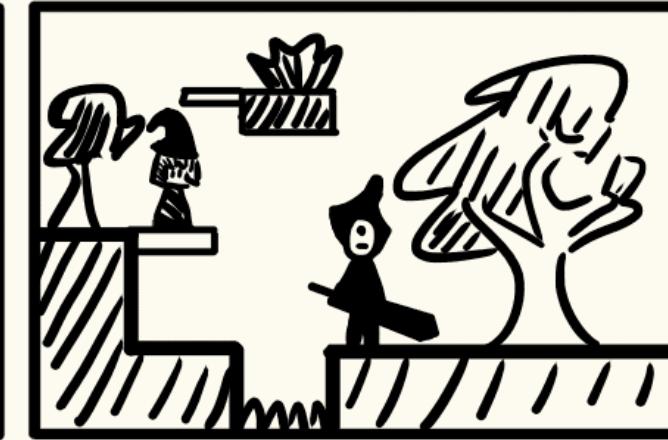


Pause Menu



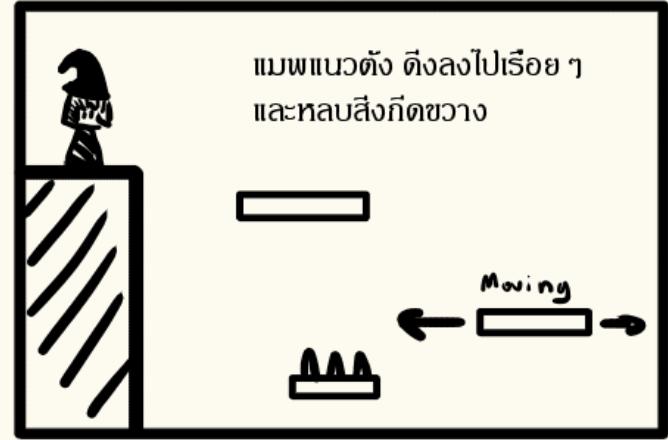
Scene 1

Tutorial scene สอนการเคลื่อนที่และการต่อสู้ให้กับผู้เล่น



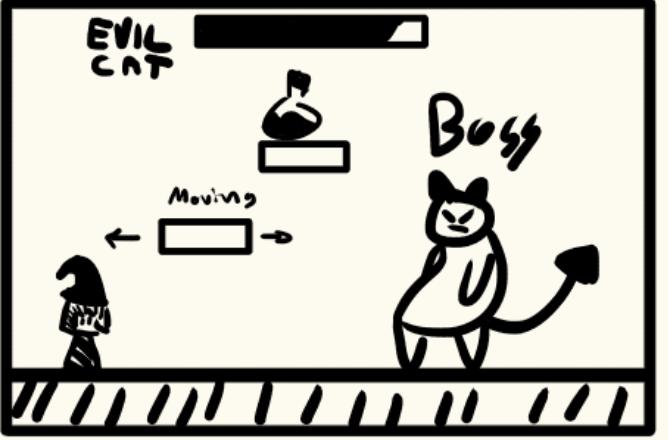
Scene 2

Fight scene ให้ผู้เล่นได้ฝึกการต่อสู้กับมอนสเตอร์ระดับกลาง



Scene 3

Moving platform ให้ผู้เล่นได้ฝึกการเคลื่อนไหวและหอบหลักการใจดีรวมถึงสิ่งกีดขวางต่างๆ



Scene 4

Final Boss กำจัดผู้พิทักษ์เคาะล้อยฟ้าและเดินหน้าต่อเพื่อตามหาบ้านเกิด





## sprite character

ปัจจุบันเรามี sprite character ที่กำลังใช้งานทั้งหมด 3 ตัวละคร ได้แก่

1. Witch (Player) - Idle(6 Frame), Run(8 Frame), Attack(Knife 1 Frame)
2. Knight (Enemy) - Idle(10 Frame), Run(10 Frame), Attack(4 Frame)
3. Dancer (Boss Condition) - Dance(8 Frame)

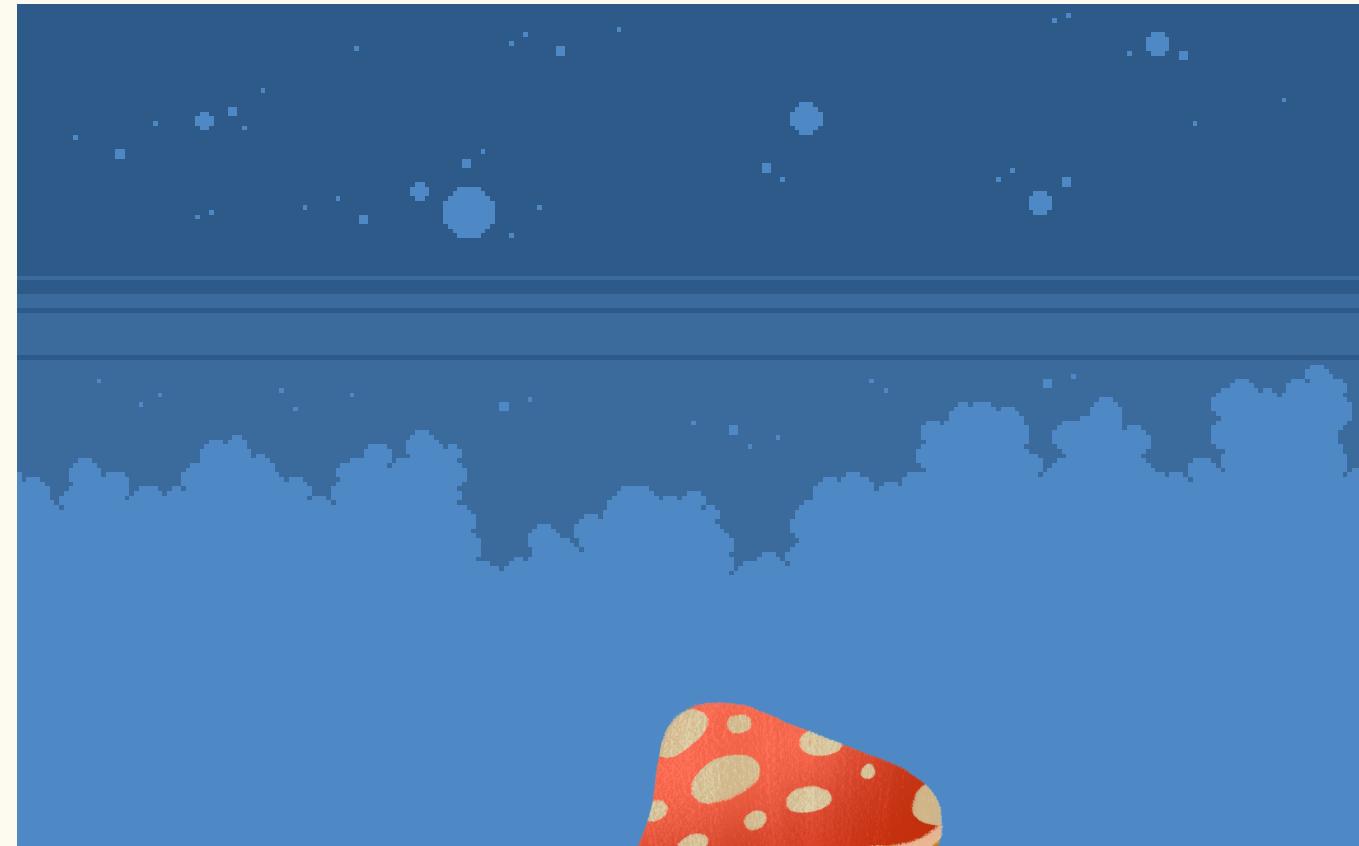
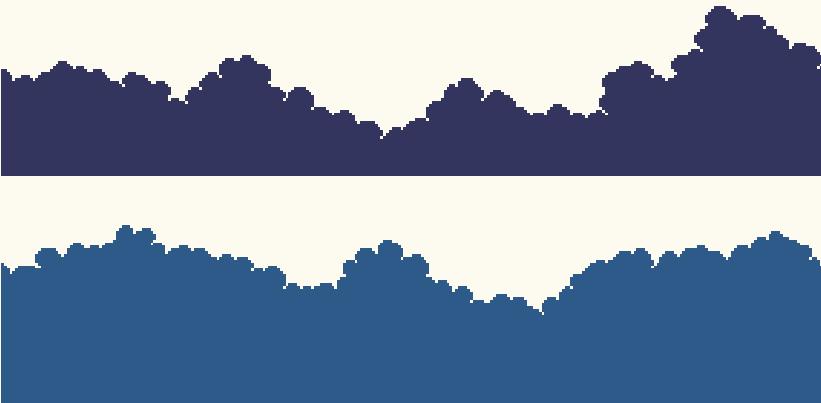
Knife Sprite -> 



## sprite item & effect

ปัจจุบันเรามี sprite item & Effect ที่กำลังใช้งานทั้งหมด 4 ชิ้น ได้แก่

1. ขดยาแบบยา (หลอดเลือดและหลอดม่านา) - ขดยา(1 Frame)
2. ขดยาแบบกลมๆ (มานาโพชั่น) - Idle(8 Frame)
3. เลือด (เอฟเฟกต์เลือดที่ด้วยของมีด) - Bleeding(25 Frame)
4. ดาวน์ส์ฟ้า (เอฟเฟกต์เลือดที่ด้วยมีดเวทมนต์) - Bomb(6 Frame)

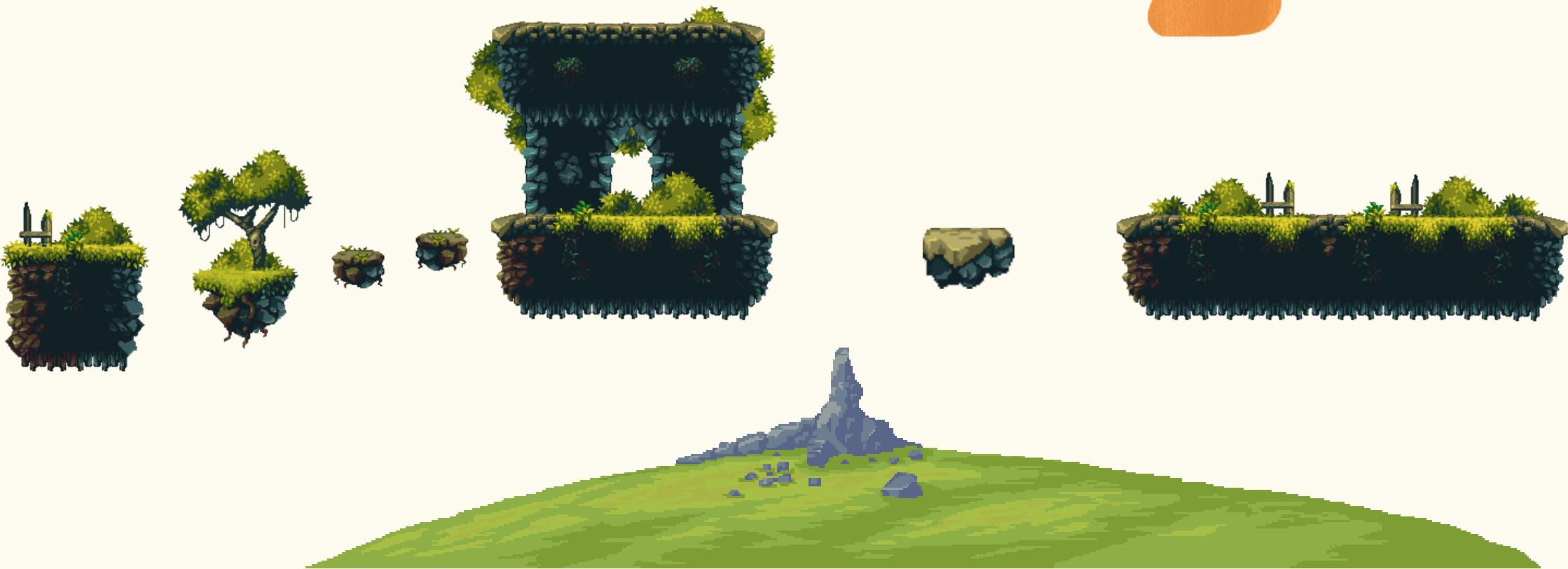


## TILEMAP & BACKGROUND

String Star Fields

ประกอบไปด้วย

Tile map, เมมแบบทึบ, เมมแบบสว่าง,  
Background ท้องฟ้า



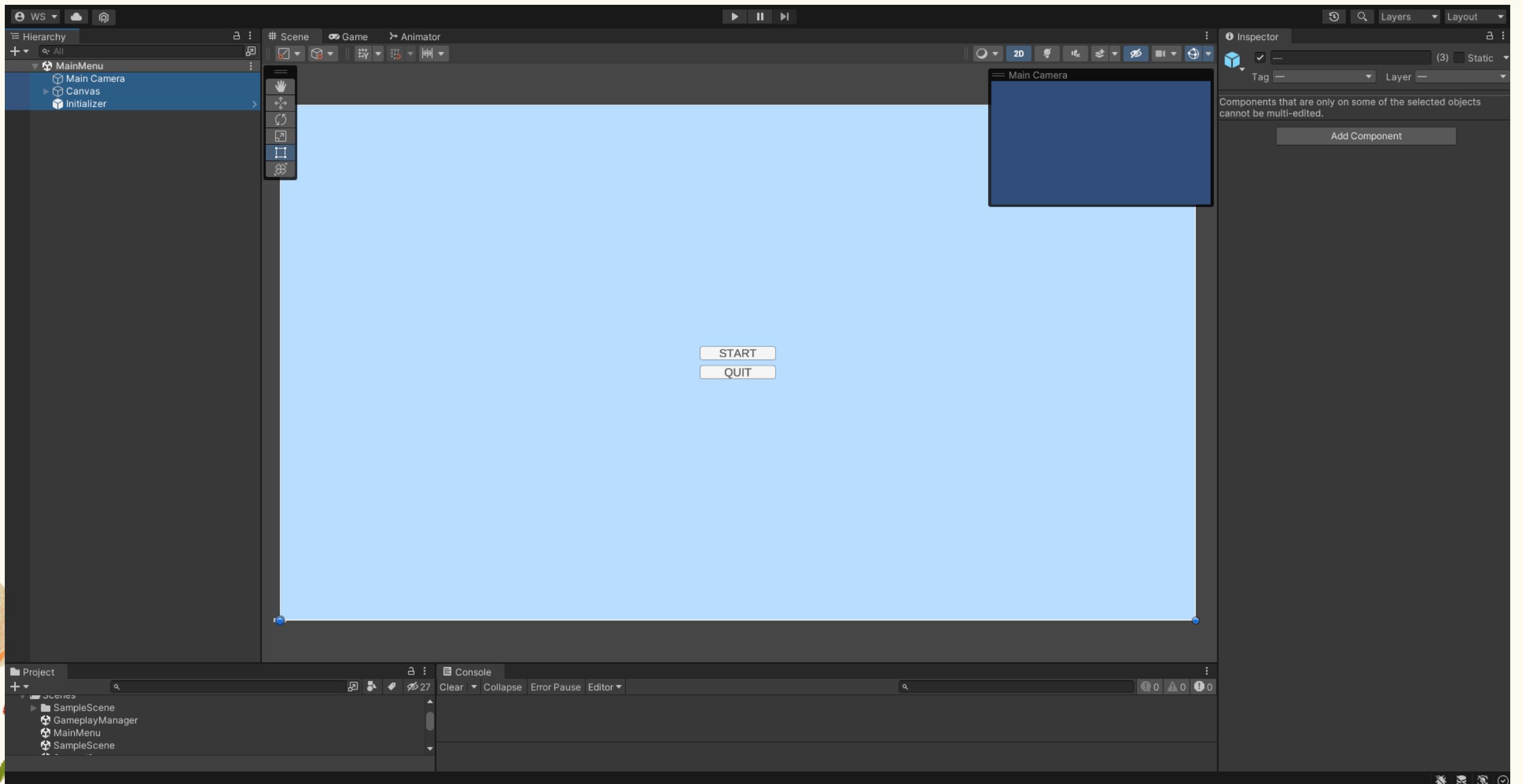
## TILEMAP & BACKGROUND

Magic Cliffs Environment

ประกอบไปด้วย

Tile map, Moving platform, เกาะ  
(ใช้พื้นหลังแบบเดียวกับ String Star Fields)

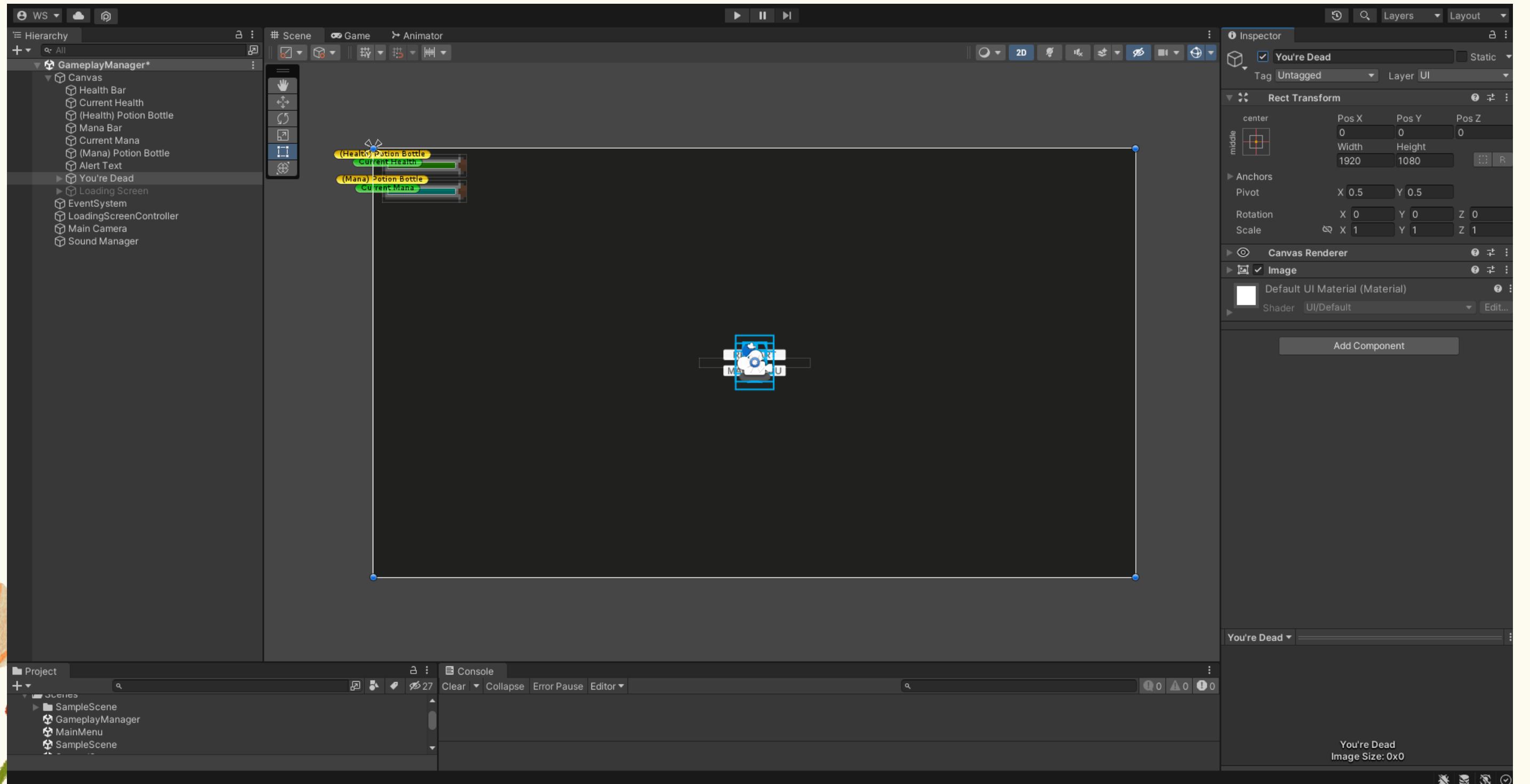
# WHAT DO WE HAVE IN MAIN MENU



1. เรากำหนด **MAIN MENU** ที่  
สามารถกด **START** เพื่อเข้า  
เกม และกด **QUIT** เพื่อออก  
จากเกมได้ทันที

(ยังขาดรูปประกอบจาก,  
SPRITE ของปุ่ม)

# WHAT DO WE HAVE IN GAMEPLAY MANAGER



1. เรามี **HUD** แล้ว และ **HUD** สามารถเพิ่ม/ลด ได้ และสามารถพื้นฟูอัตโนมัติได้ อีกด้วย
2. เรามี **UI** แจ้งเตือนข้อความ ทุกครั้งที่ **MANA** หมด, ได้รับ ไอเทมบางอย่าง
3. เรามี **ระบบรองรับการตาย** ที่ จะขึ้นมาทุกครั้งที่แม่เมดไม่ เหลือพลังชีวิต และสามารถ กลับไปยัง **MAIN MENU** หรือ เริ่มต้นใหม่ได้
4. เรามี **LOADING SCREEN** ที่ จะขึ้นมาทุกครั้งที่มีการเปลี่ยน ฉาก
5. เรามี **SOUND MANAGER** ที่ เป็นตัวเรียกเสียงต่างๆมาใช้ งาน

# WHAT DO WE HAVE IN STRING STAR FIELD



1. เรามีการทำ PARALLAX BACKGROUND เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกอินไปกับบรรยากาศในฉากมากขึ้นเมื่อเดลล่อนไห้ตัวละดร

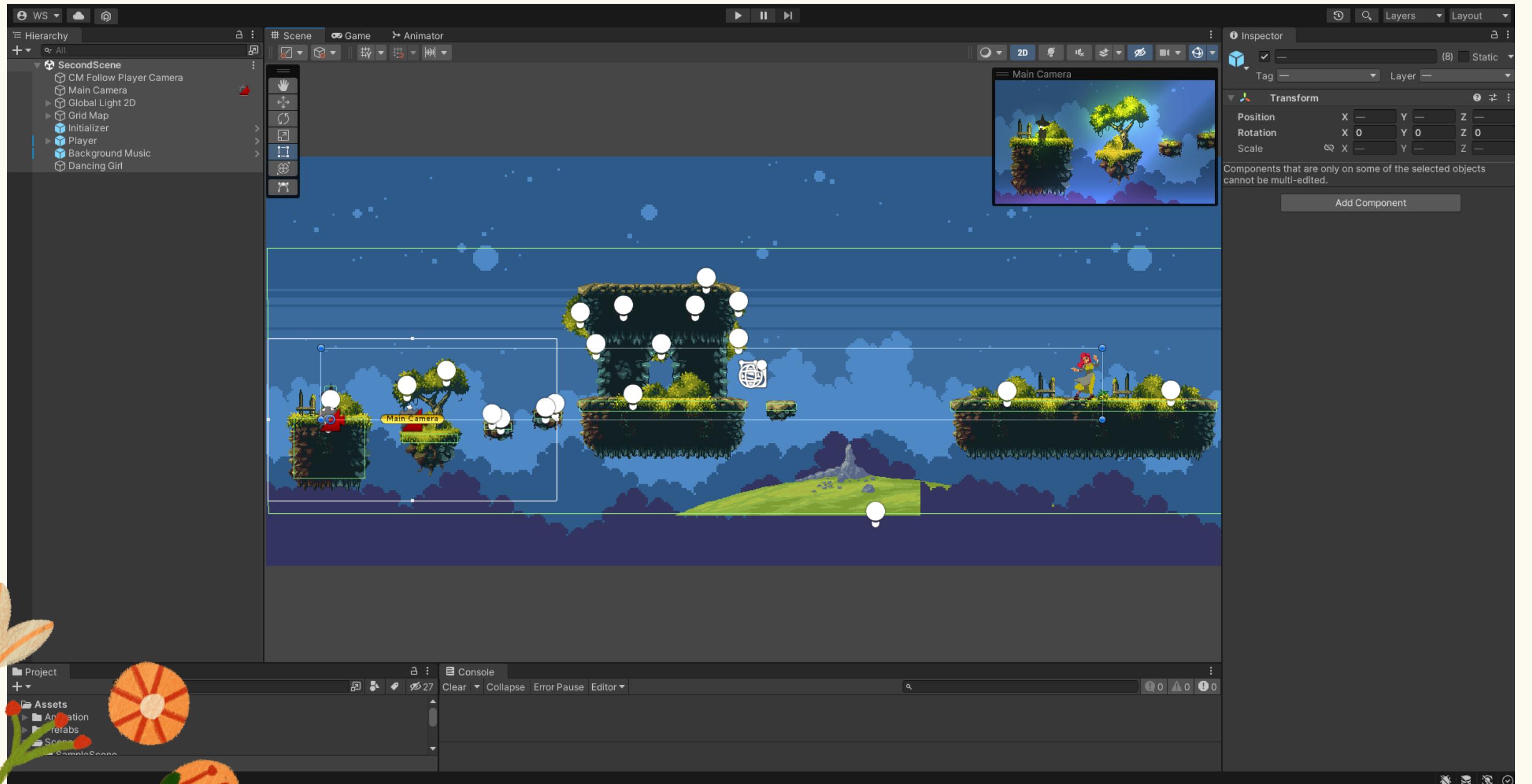
2. เรามีการใส่แสงไฟในจุดต่างๆ เพื่อให้แมพดูสวยงามมากขึ้น เช่น ที่ต้นไม้, แสงบนห้องพัก, ที่ตัวละคร และที่อาวุธ

3. เราได้ใส่กับดักเอาไว้ในหลุมกลางแมพ

4. เรามี ENEMY KNIGHT ที่สามารถเดินลาดตระเงาไปมา และตรวจจับ PLAYER และสามารถทำการไล่ล่าเพื่อโจมตีได เมื่อเจอลังกีดงาม KNIGHT ก็สามารถหลบได

5. เรามีประตูข้ามจากเพื่อไปยัง SCENE กันไป

# WHAT DO WE HAVE IN MAGIC CLIFFS



1. เรามีการทำ PARALLAX BACKGROUND เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกอินไปกับบรรยากาศในฉากมากขึ้นเมื่อเดลล่อนไห้ตัวละดร

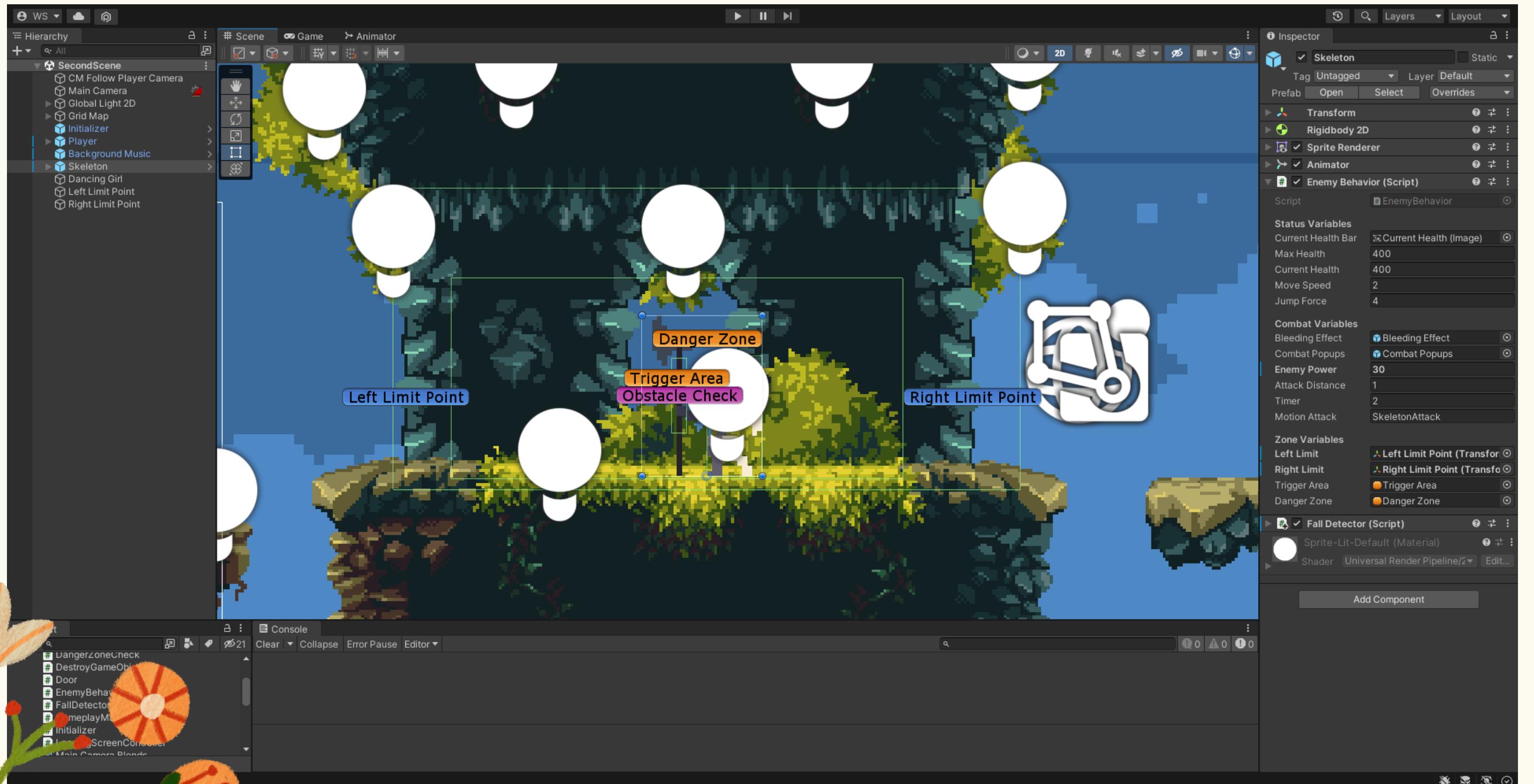
2. เรามีการใส่แสงไฟในจุดต่างๆ เพื่อให้แมพดูสวยงามมากขึ้น เช่น ที่ต้นไม้, แสงบนห้องพัก, ที่ตัวละคร และที่อาวุธ

3. เรามี MOVING PLATFORM ที่สามารถพาผู้เล่นไปยังอีกฝั่งของเกาะได้

4. เรามี DANCER ที่เป็นเงื่อนไขในการเรียกบอสออกมานะ

5. เรากำหนดระบบรองรับการตกแมพให้ตัวละครสามารถกลับมายังจุดเดิมได้โดยจะต้องเสีย 25 HP ทุกครั้งที่ตกลงไป

# PROGRESS REPORT 5 NOVEMBER

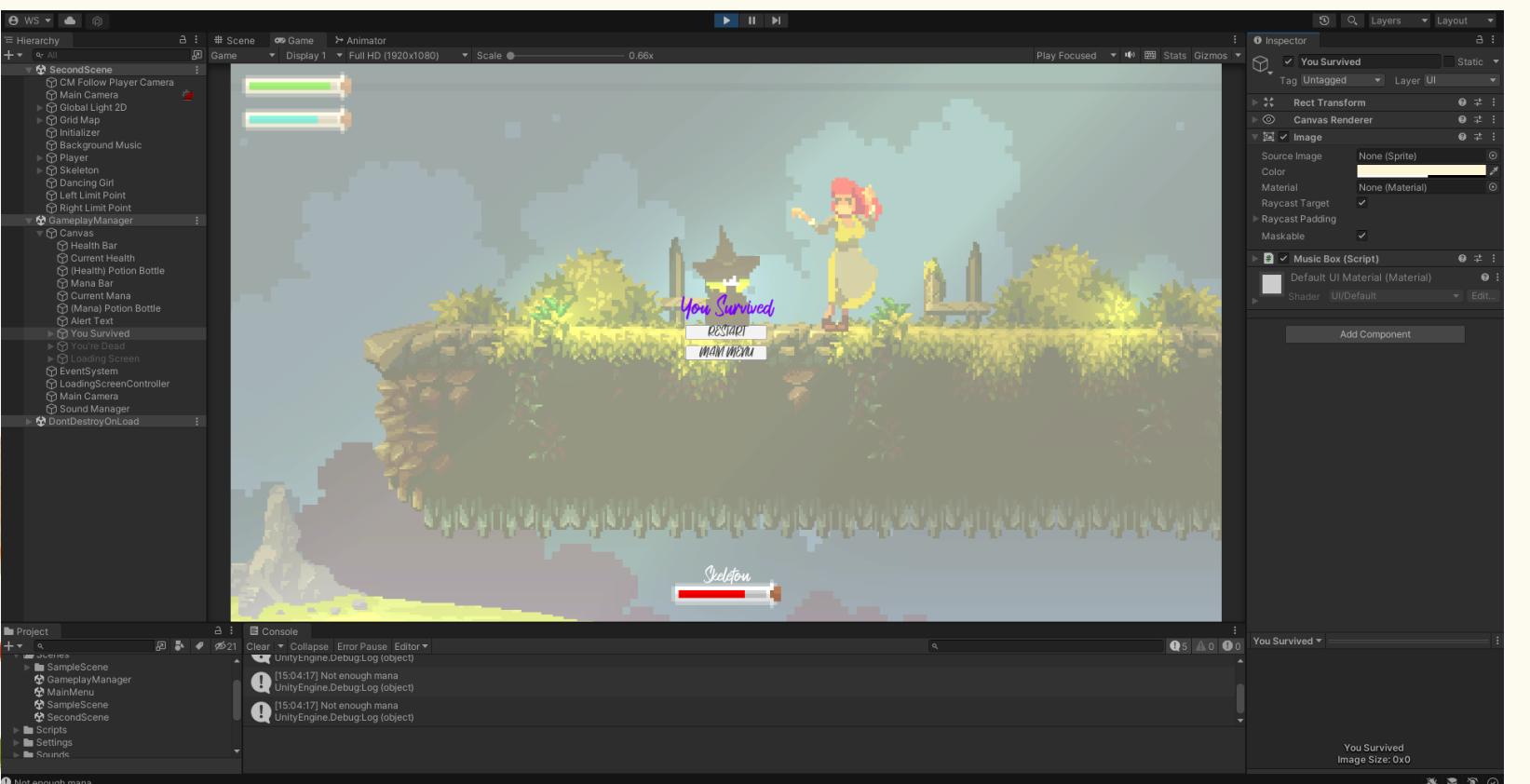
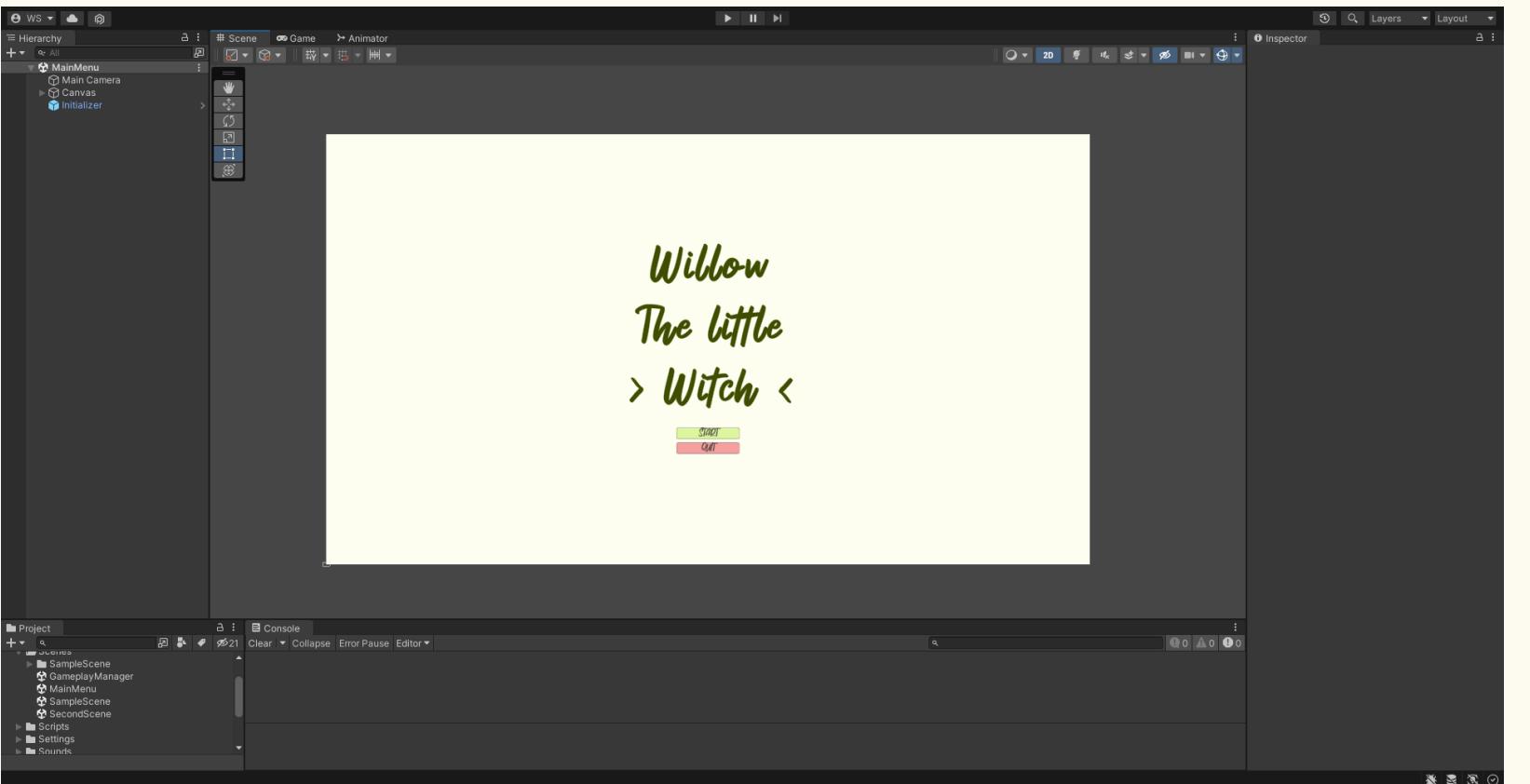


1. เรากำลังเพิ่ม SKELETON ซึ่งเป็น ENEMY ที่มีพลังช้าและพลังโจมตีมากกว่า KNIGHT นิดหน่อยในแมพ MAGIC CLIFFS
2. SKELETON สามารถเกิดใหม่ที่จุดเดิมได้เมื่อตกแมพ โดยทุกครั้งที่ตก SKELETON จะเลี้ยงพลังช้า 15 หน่วย
3. เราได้ใส่ EFFECT เลี้ยงเมื่อ ENEMY โจมตีดัน PLAYER
4. เราได้ใส่ระบบสั่นหน้าจอเมื่อ PLAYER ถูกโจมตีด้วยศัตรู / กบดัก
5. เราได้แก้ไขระบบรองรับการตกแมพ (ตอนแรกมันจะมีบัคที่ทำให้ตัวละครเลี้ยงเลือดตอนข้ามแมพ)

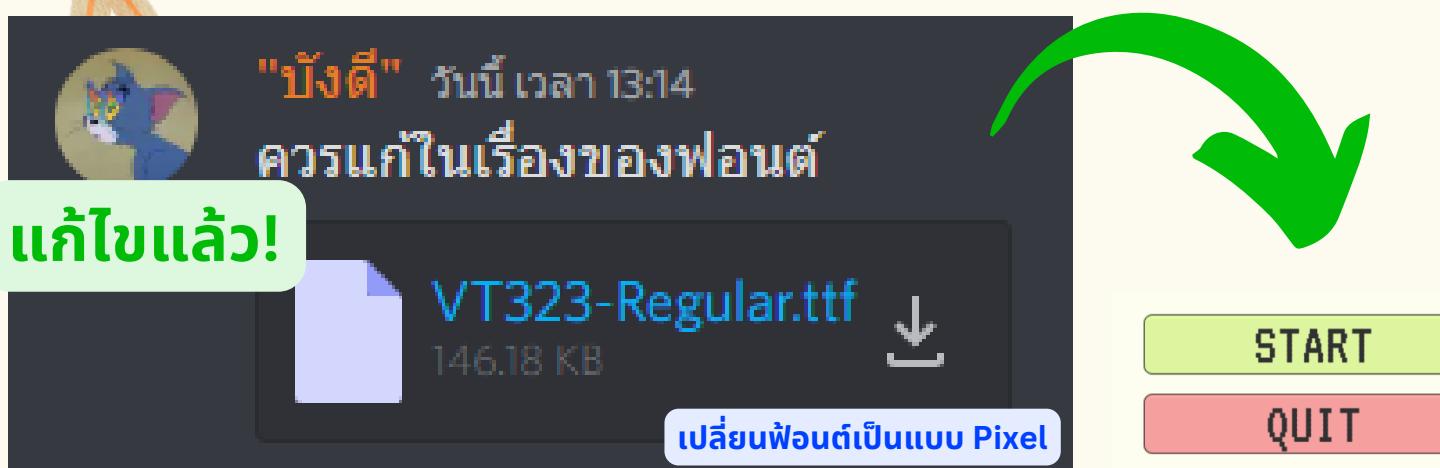
# PROGRESS REPORT

## 5 NOVEMBER

1. เราได้แก้ไขหน้า MAIN MENU โดยการเพิ่มชื่อเกม และเปลี่ยนพื้นของตัวอักษรทั้งหมดภายในเกม
2. เราได้เปลี่ยนสีปุ่มในหน้า MAIN MENU เพื่อให้เกมดูมีสีสันมากขึ้น
3. เราได้ใส่เสียงไว้ในปุ่มต่างๆ ภายในเกม
4. ในตอนจบ เราได้เพิ่มฉากที่ต้องใช้เมื่อชนะ (แต่ตอนนี้ยังใช้ไม่ได้ เพราะยังไม่ได้ทำบอส)
5. เราได้ทำให้ระบบการตายดีขึ้นโดยการปิด SCRIPT ของ PLAYER เพื่อทำให้ผู้เล่นไม่สามารถขยับได้ หลังจากนั้นก็ให้เล่น ANIMATION การตายซึ่งเป็นการบอยสลายร่างกายแม่นๆ และทำให้หมายขยับได้ในระหว่างที่ตายโดยการโยงอนิเมชันเพิ่มเข้าไปหลังจากที่ร่างกายแม่นๆ บอยสลายไปแล้ว
6. เราได้ใส่ SOUND EFFECT เมื่อ PLAYER ตายเพื่อให้เกมมีอรรถรสมากขึ้น



# FEEDBACK FROM MY FRIENDS

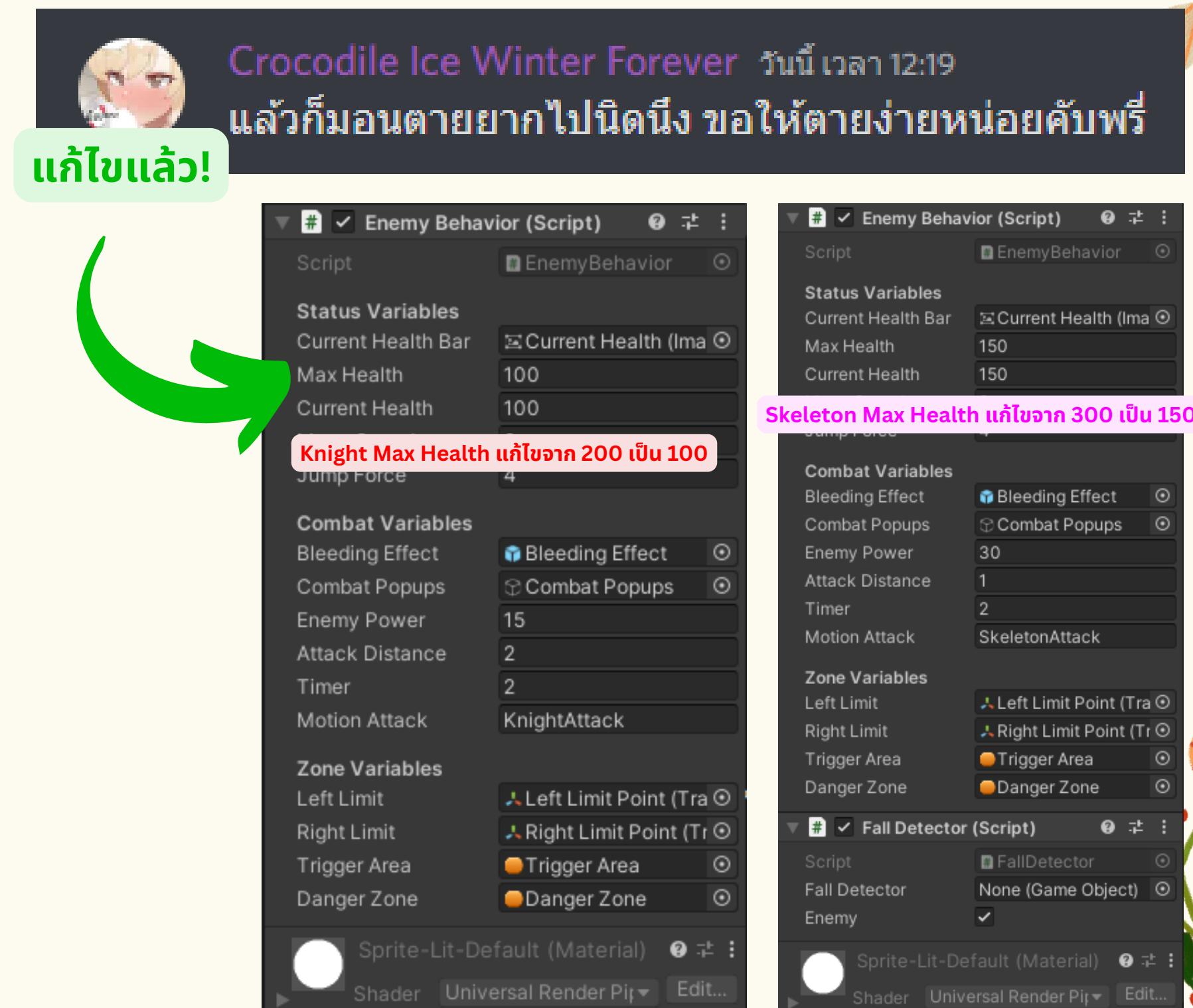


วราชัยคนใจดี วันนี้เวลา 13:10  
การหล่นควรจะได้นดาเมจแรงกว่านี้

แก้ไขแล้ว!

```
// Fall Detector Method
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D col)
{
    if (!col.CompareTag("FallDetector")) return;
    switch (enemy)
    {
        case true: // FOR ENEMY
        { FindObjectOfType<EnemyBehavior>().TakeDamage(20); break; }
        case false: // FOR PLAYER
        { GameManager.instance.TakeDamage(40); break; }
    }
    transform.position = _respawnPoint;
}
```

FOR ENEMY แก้ไขจาก 15 เป็น 20  
FOR PLAYER แก้ไขจาก 30 เป็น 40



# FEEDBACK FROM MY FRIENDS



ดร.นพ.ชิตินัย R. ทัตตระจิชกิจ 08/11/2022  
หน้าเมนูใส่เพลงหน่อย มันดูเงียบๆ

แก้ไขแล้ว!



Crocodile Ice Winter Forever วันนี้ เวลา 12:15  
มอนน้อยไป อายาคให้เพิ่มนอนเยอะๆ

ยังไม่แก้ เล็ว ก็ข้อพื้นที่ให้กระโดดเยอะกว่านี้ เพิ่มความท้าทาย



"คนปลูกชา" วันนี้ เวลา 13:06  
รู้สึกมอสเดอร์น้อยเกินไป ควรเพิ่มนอนเดอร์ใหม่เข้ามา  
ยังไม่แก้ อนเดอร์เลือดเยอะเกินควรปรับให้สมดุลหน่อย  
คุณเห็นด้วยในเกมยังน้อยไป



B.Thaninja (นินจา) วันนี้ เวลา 13:12  
อยากให้มอนเดอร์เลือดน้อยลงหน่อย แต่เพิ่มจำนวนมอนเดอร์  
และอยากให้มีไอเทมเพิ่มเลือดตามแมพด้วย และอยากให้มีต่าบเพิ่มอีกเยอะๆ และแมพใหญ่ขึ้น

```
// Stop all music
if (SoundManager.instance.GetComponent<AudioSource>() != null)
{
    SoundManager.instance.GetComponent<AudioSource>().Stop();
}

switch (backgroundMusic)
{
    // Start new music
    case "Memories":
        SoundManager.instance.Play(SoundManager.SoundName.Memories);
        break;
    case "GodIsGoodToMe":
        SoundManager.instance.Play(SoundManager.SoundName.GodIsGoodToMe);
        break;
}
```



บัวเต้าข้อกแล้วตัดปี เมื่อวานนี้ เวลา 19:53  
มอนเดอร์สามารถเดินผ่านหนามได้

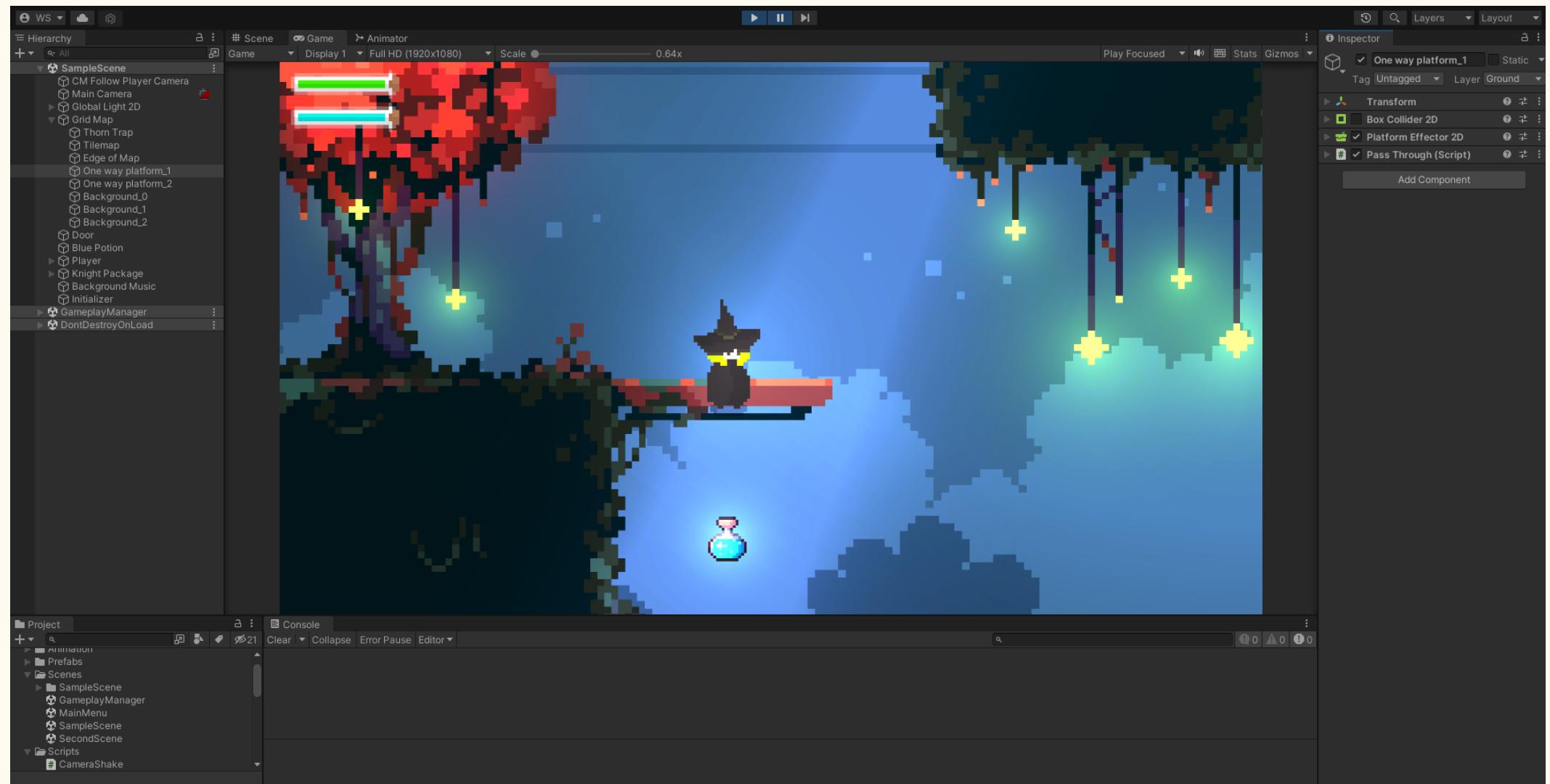


บัวเต้าข้อกแล้วตัดปี เมื่อวานนี้ เวลา 22:00  
เพื่อโดนตีเลือดเหลืองน้อยได้มากยุดพักรีเลือด

ยังไม่แก้

ไม่ได้เพิ่มในการอัพตัวละครหรืออาวุธ ก็น่าจะทำให้เกมสนุกขึ้นนะ

# FEEDBACK FROM LECTURER



เพิ่ม ONE WAY PLATFORM ที่ทำให้ PLAYER สามารถเดินลง/กระโดด เพื่อทะลุ PLATFORM นั้นได้

# RETROSPECTIVE

บทเรียนที่ได้จากการทำเกม - 101

## การวางแผนทำเกม

พอย้อนกลับไป เราคือเริ่มรู้สึกว่าตัวเองมาพิดทางสำหรับโปรเจคนี้นิดหน่อย เราพึ่งมาดิลได้ว่ากิง เกมเกือบทุกเกมจะมีเนื้อเรื่อง แต่ก็ไม่ใช่ทุกเกมที่จะเน้นไปที่ด้านเนื้อเรื่อง มีหลายเกมที่เน้นไปที่การ ท้าทายตัวเองซึ่งมากกว่า

ซึ่งก้าวแรกตั้งแต่แรก เราจะจะทำเกมให้ผู้เล่นได้ท้าทายตัวเองจะดีกว่า เราจะได้มีต้องดิด ถอนเทันต์ใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลาและให้ผู้เล่นได้ต่อสู้กับเวลาที่จำกัดและความยากที่เพิ่มขึ้นโดยไม่ต้อง ติดมอนสเตอร์ตัวใหม่ แต่เป็นการเพิ่มระดับความยากของสิ่งที่มีอยู่แล้วเหมือนอย่างเกม Cookie Run

## ซึ่งก้าวเราทำแบบนั้น สิ่งที่เราจะได้ดีอ

1. เราจะสามารถเอาเวลาที่ใช้ในการติดระบบใหม่ๆ ไปพัฒนาระบบเดิมที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น
2. เกมของเราอาจจะเสริจในช่วงไม่กี่สัปดาห์แรก และที่เหลือก็เป็นแฉ่งการเพิ่มความท้าทายให้กับ เกม ซึ่งการมีกรอบของเกมที่ชัดเจนไว้ตั้งแต่แรกก็จะทำให้การทำเกมมีความเป็นไปได้ที่จะ สำเร็จมากยิ่งขึ้น



# RETROSPECTIVE

บทเรียนที่ได้จากการทำเกม - 102

## GOD CLASS

มีรุ่นพี่ดันหนึ่งเล่าให้เราฟังเกี่ยวกับ God class ว่ามันเป็น Class ที่มีทุกอย่างอยู่ในนั้น ซึ่งบางครั้งมันก็ไม่ดีและทำให้ Developer เนื้อoyเพิ่มขึ้นโดยไม่จำเป็น 仆ก็เลยไปย้อนดูเกมที่ผมเคยทำไว้ว่า มันเป็นแบบนั้นหรือเปล่า

และใช่ แทบจะทุกอันเข้าข่ายการเป็น God Class หมดเลย 仆ก็เลยไปป้าย Script ที่สามารถแยกออกจากมาได้ไว้อีก Class นึง เพื่อที่จะสามารถเอาไปใช้กับ Object อื่นได้อย่างง่ายดาย

ยกตัวอย่างเช่น Player กับ Monster ของผมมี Method ที่ทำให้ตกล้มแล้วกลับมา Spawn ที่เดิมเหมือนกัน, ก้าเกิดว่าเราเขียน Script นี้ไว้ที่ Player นั้นแปลว่าเราจะต้องเขียนให้กับ Monster ด้วยเช่นกัน หมายความว่าระบบนี้จะทำให้เราเนื้อoyเพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่า

ดังนั้นสิ่งที่เราควรทำคือแยกมันออกจากมาเป็น Class ใหม่ และเวลาจะใช้เราจะเด่าลาก Script นั้นไปวางในตัว Object Player และ Monster เป็นอันจบ



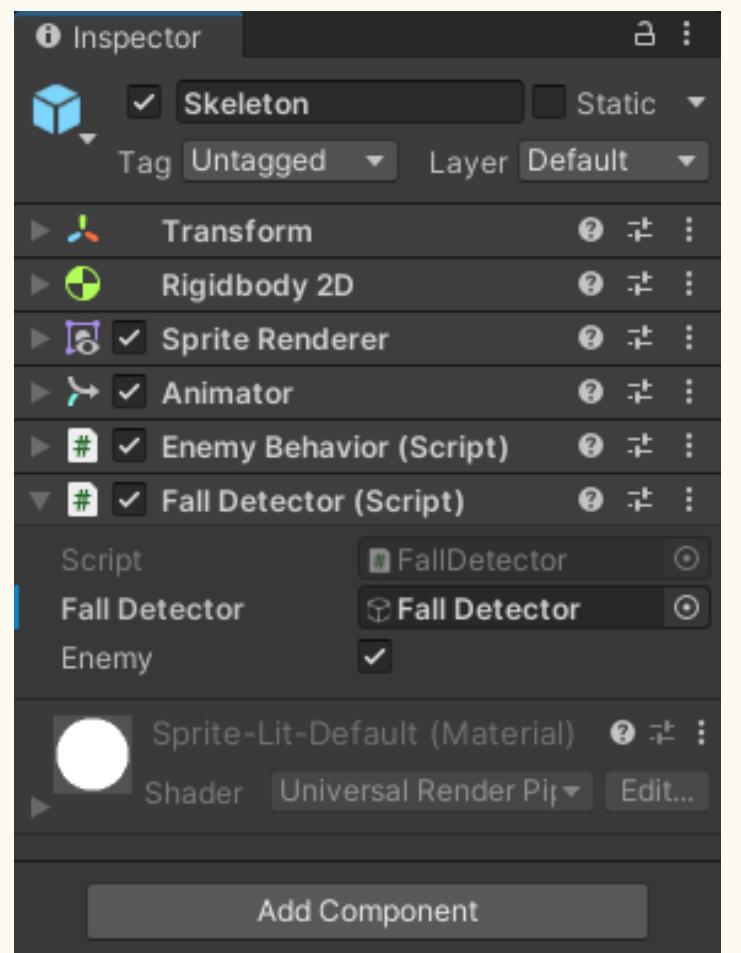
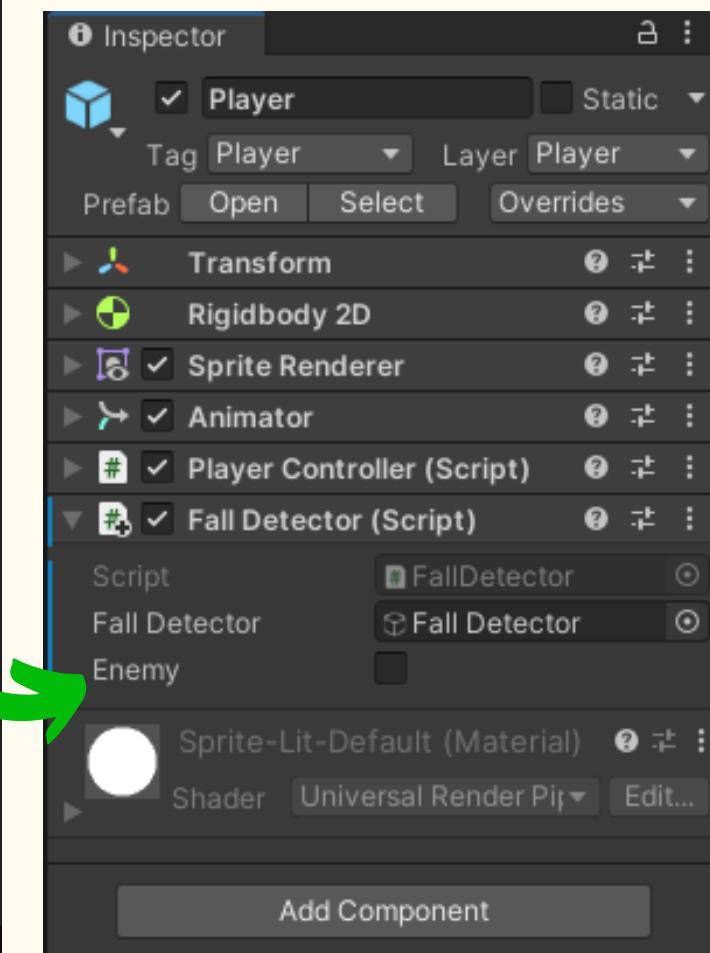
# RETROSPECTIVE

บทเรียนที่ได้จากการทำเกม - 102

ตัวอย่าง Class ที่แยกอุปกรณ์ (Fall Detector)

```
1  using UnityEngine;
2
3 ^o  public class FallDetector : MonoBehaviour
4 {
5     /*YOU SHOULD PUT THIS SCRIPT TO CHARACTER THAT'S ON THE ISLAND.*/
6     private Vector3 _respawnPoint;
7     public GameObject fallDetector;  ↵ Changed in 1+ assets
8     public bool enemy;  ↵ "true"
9
10    // Start is called before the first frame update
11    private void Start()
12    { _respawnPoint = transform.position; }
13
14    // Update is called once per frame
15    private void Update()
16    { fallDetector.transform.position = (Vector3) new Vector2(transform.position.x, fallDetector.transform.position.y); }
17
18    // Fall Detector Method
19    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D col)
20    {
21        if (!col.CompareTag("FallDetector")) return;
22        switch (enemy)
23        {
24            case true: // FOR ENEMY
25            { FindObjectOfType<EnemyBehavior>().TakeDamage(20); break; }
26            case false: // FOR PLAYER
27            { GameManager.instance.TakeDamage(40); break; }
28        }
29        transform.position = _respawnPoint; // Respawn this object
30    }
31 }
```

เราใช้ switch case เพื่อให้เราสามารถควบคุมได้ว่าต้องการใช้คลาสนี้กับ Player หรือ Enemy ซึ่งผมก็ตั้งชื่อของ bool variable เป็น enemy เพื่อให้เข้าใจง่ายๆว่า ก้าเป็น Enemy ให้ตัดกูก



# RETROSPECTIVE

## บทเรียนที่ได้จากการทำเกม - 103

### การพยายามทำระบบให้เสร็จก่อนแล้วด้วยทดสอบ

ซึ่งอาจริงๆ มันดื่นข้างเสียงแล้วก็เสียเวลามากครับ อย่างในกรณีของเราจะเป็นการทำระบบโฉมตี + เงื่อนไขการใช้ mana, ในตอนแรกเราพยายามทำให้มันเสร็จก่อน เพื่อจะได้ทดสอบว่ามันทำงานได้ปกติรึเปล่า แต่หากทำไม่เสร็จซักที จะเร้าไปเจอดลิปฯ นึงที่มีการใช้ `Debug.Log("")` เพื่อแจ้งเตือนอะไรมาก่อนอย่างในหน้า Console ของ Unity หากลองใช้ดูแล้วก็ได้รู้ว่ามันไม่เวิร์ค สุดท้ายก็ต้องรื้อโดยดัดที่ทำไว้ทั้งแล้วก็มาวนั่งทบทวนใหม่อีกรอบว่าเราพลาดอะไรตรงไหน

```
67 // Combat Method ----
68 // ReSharper disable Unity.PerformanceAnalysis
69 [1 usage]
70 private void Combat()
71 {
72     // NORMAL ATTACK
73     if (!Input.GetKeyDown(KeyCode.J)) return;
74     // If current mana < 10
75     if (GameplayManager.instance.currentMana < 10)
76     {
77         // Play Sound: Alert
78         SoundManager.instance.Play(SoundManager.SoundName.Alert);
79         // Display alert on the screen 1 second
80         StartCoroutine(routine: FindObjectOfType<GameplayManager>().SendAlert(text: "Not enough mana", time: 1));
81         // Debug on console: Not enough mana
82         Debug.Log(message: "Not enough mana");
83     }
84     // If reduces 10 mana
85     else if (GameplayManager.instance.ReduceMana(spellCost: 10))
86     {
87         SoundManager.instance.Play(SoundManager.SoundName.ThrowEffect); // Play Sound: ThrowEffect
88         Instantiate(projectilePrefab, launchOffset.position, transform.rotation); // Throw a knife
89     }
90 }
```

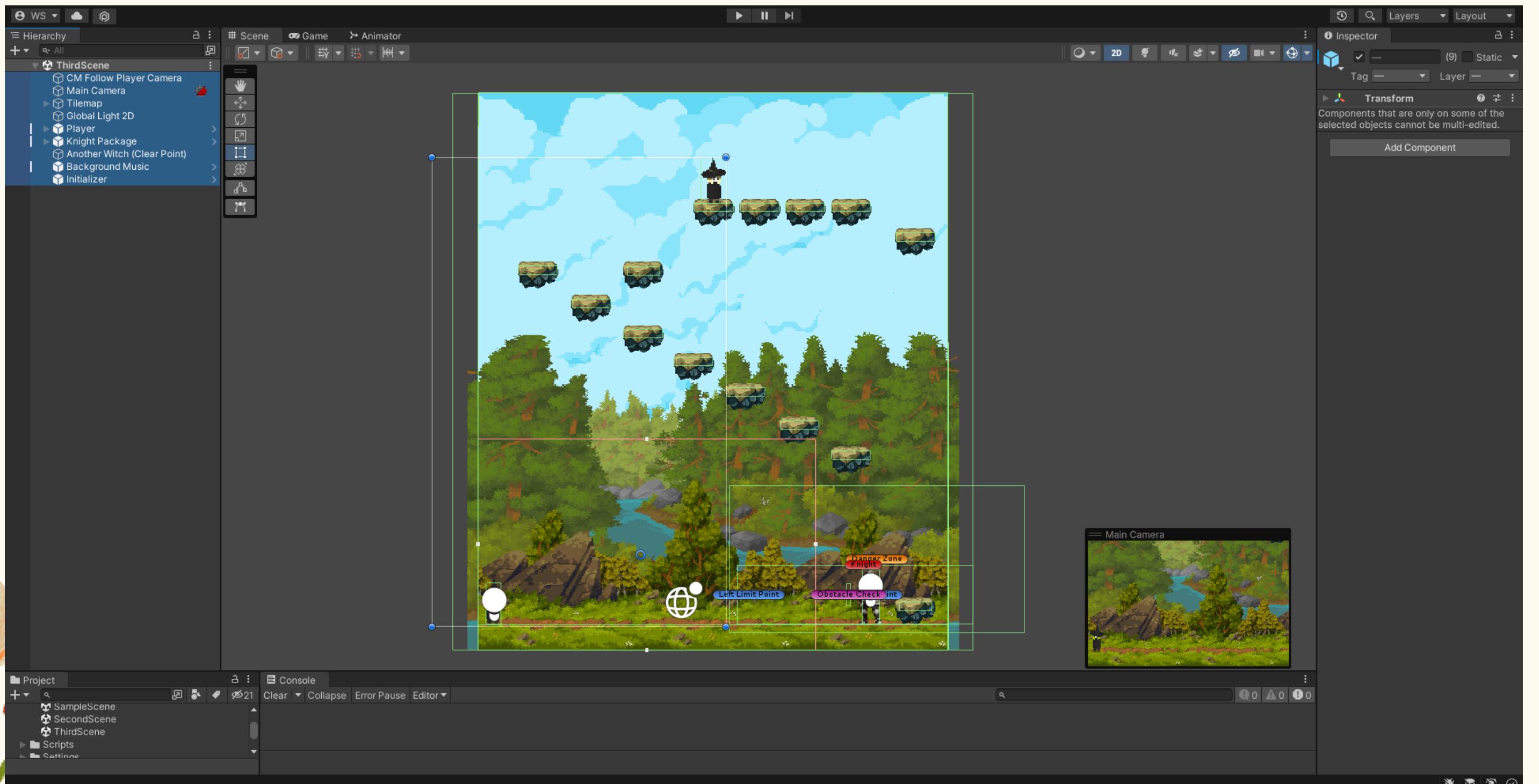
สรุปง่ายๆ ดืwo..

การใช้ `Debug.Log("")` เป็นการทดสอบให้เรารู้ว่าระบบที่เรากำลังทำมันเวิร์ครึเปล่า

เราจะได้ไม่ต้องเสียเวลาไปกับมันมากจนเกินไป



# WHAT DO WE HAVE IN TAIGA FOREST



1. เรากำกับการทำ PARALLAX BACKGROUND เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกอินไปกับบรรยากาศในจากมากขึ้นเมื่อเดลล์อนๆ ไหวตัวลดลง
2. เรากำกับ MOVING PLATFORM ที่เป็นทางขึ้นไปหาเพื่อนแม่เมด
3. เรากำกับ CLEAR POINT ของเกม ดีไซน์เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเดินทางได้สะดวกและไม่ต้องเสียเวลาในการสำรวจ
4. เรากำกับ KNIGHT ที่ดูอย่างงาม ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าตัวเองกำลังเดินทางไปท่องเที่ยวในโลกที่สวยงาม

# NOTE

G1344 Game Design 9 Engagement

#ไม่จำเป็นต้องFocusทั้งหมด

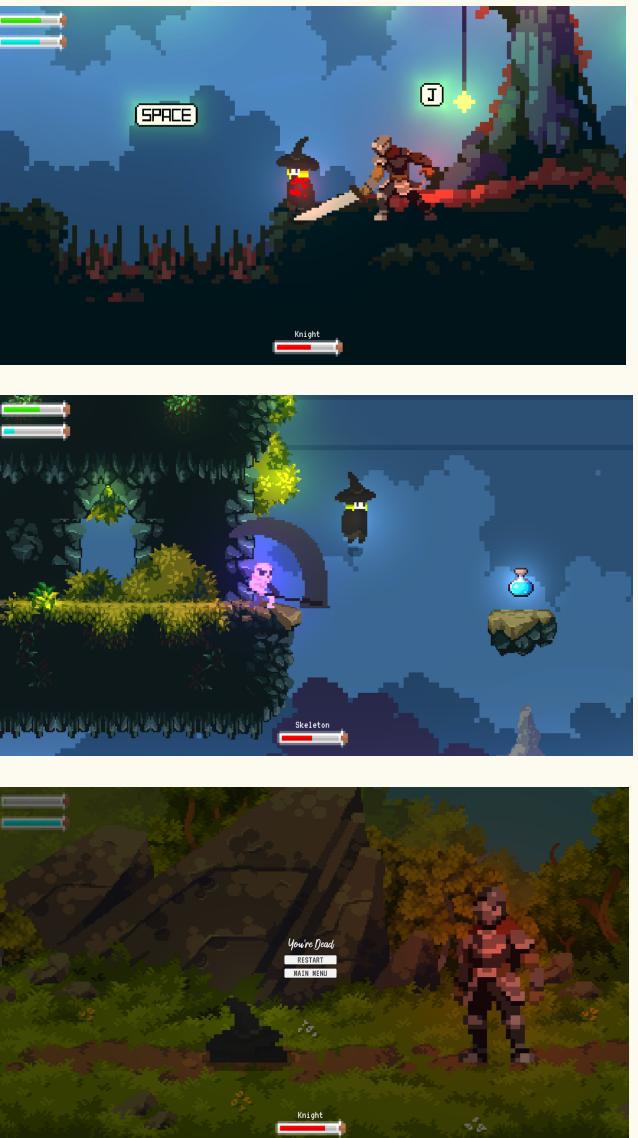
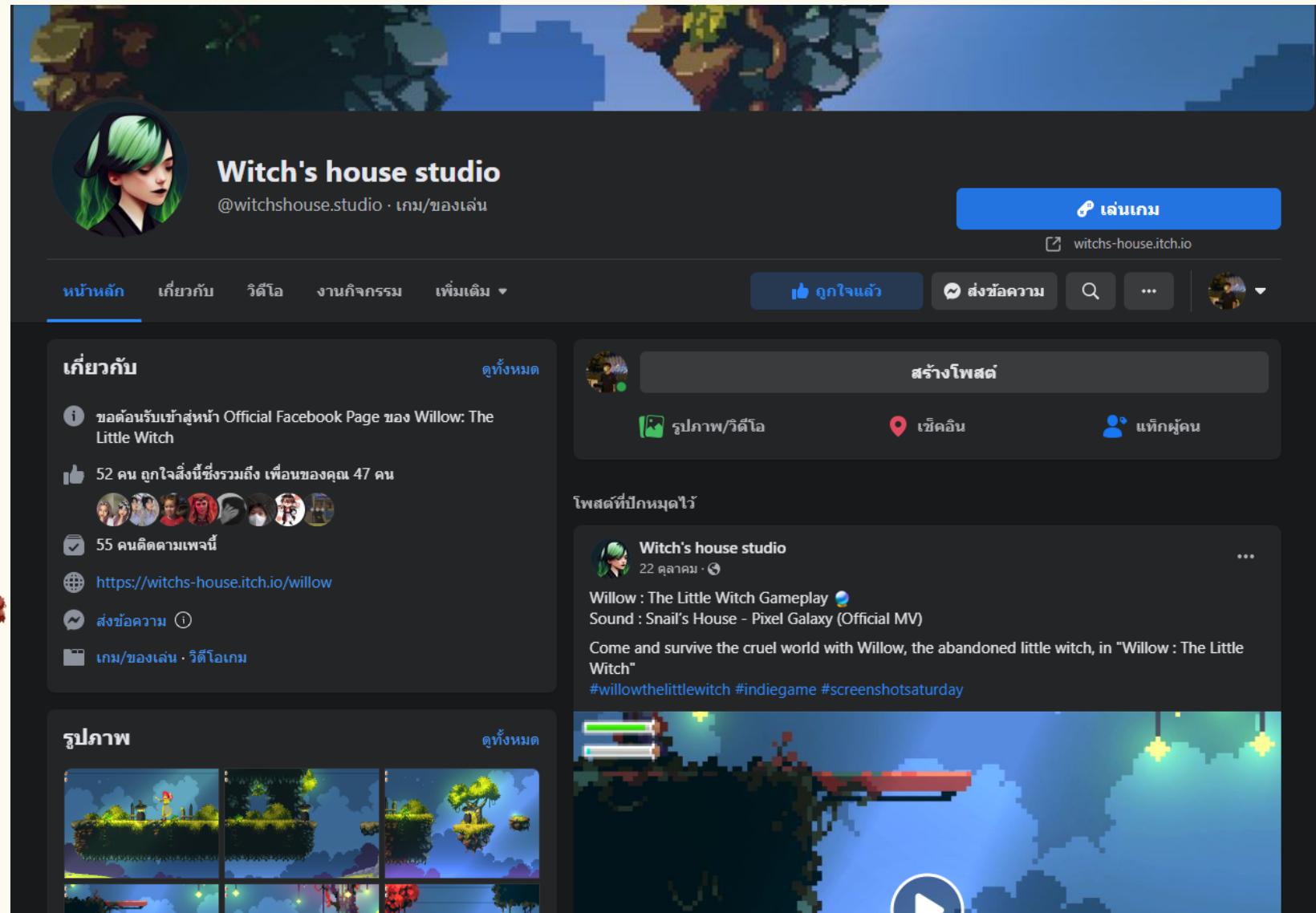
- **#Accomplishment** ความสำเร็จ
- **#Challenge** ความสนุกจากการได้ก้าวข้ามอุปสรรคต่างๆ และต้องแพร์กับผู้เล่นด้วย โดยจะต้องให้ผู้เล่นวางแผนได้, ฝึกฝนได้ และแก้ไขได้
- **#Competition** ความสนุกจากการได้ชี้ดันอันดับด้วยการต่อสู้ และดำเนินการแข่งขัน
- **#Fellowship** ความสนุกจากการสร้างความสามัคคี/ความแตกแยก ในกลุ่มเพื่อน
- **#Discovery** ความสนุกจากการสำรวจ การพบร่องรอยใหม่ๆ
- **#Fantasy** ความสนุกจากการได้เป็นสิ่งอื่น หรือพบร่องรอยที่ไม่มีอยู่จริง เช่น เป็นผู้มีพลัง เป็นเดนาร์ เป็นเดนาร์ดราณ กล้ายเป็นมนุษย์ดึริงส์ตัร์ เจอมังกร เจ้ออารยธรรมใต้พื้นโลก **#Expression** ความสนุกจากการได้อวดอ้างความสามารถของตัวเอง
- **#Sentation** ความสนุกจากการได้สัมผัสรูป และเสียงที่แปลกใหม่ เร้าใจ
- **#Catharsis** ความสนุกจากการล้มพ้นรรนะยะ ได้แสดงอารมณ์ต่างๆ กับผู้เล่น หรือ NPC ในเกม เช่น หัวเราะ ร้องไห้ (เกมเนื้อร้อง) เราสามารถใช้เอกลักษณ์บางอย่าง ของตัวละคร เพื่อกำหนดทิศทางของเรื่องได้ เช่น การใช้ข้อเลี้ยงของตัวละคร ที่แฟรงช์อดีโว้ เพื่อดำเนินเรื่อง
- **#DramaticAction** ดื้อ ควบคุมไม่ได้, คาดเดาไม่ได้ และไม่รู้ที่มาที่ไปของเหตุการณ์, Dramatic Action จะทำให้คนดูประหลาดใจ และเกิดความอยากรู้ อยากรู้สิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

9 Engagement เป็นหัวข้อที่มีความซับซ้อนมากที่สุด และตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ไม่ได้พยายามนำทางเกมโดยไฟก์สกับหัวข้อ Challenge, Discovery, Fantasy และ Sentation มาถูกทุกที่ อาจจะดีบ้างไม่ดีบ้างแต่ก็ทำให้ผู้รู้สึกว่าการทำเกมมันต้องมีเหตุผลและมีเป้าหมายอยู่เสมอ

# FACEBOOK FANPAGE

ติดตามข่าวสารใหม่ๆ ได้ที่เฟสบุ๊ดแฟนเพจ Witch's House Studio ตามลิ้งด้านล่างได้เลย:

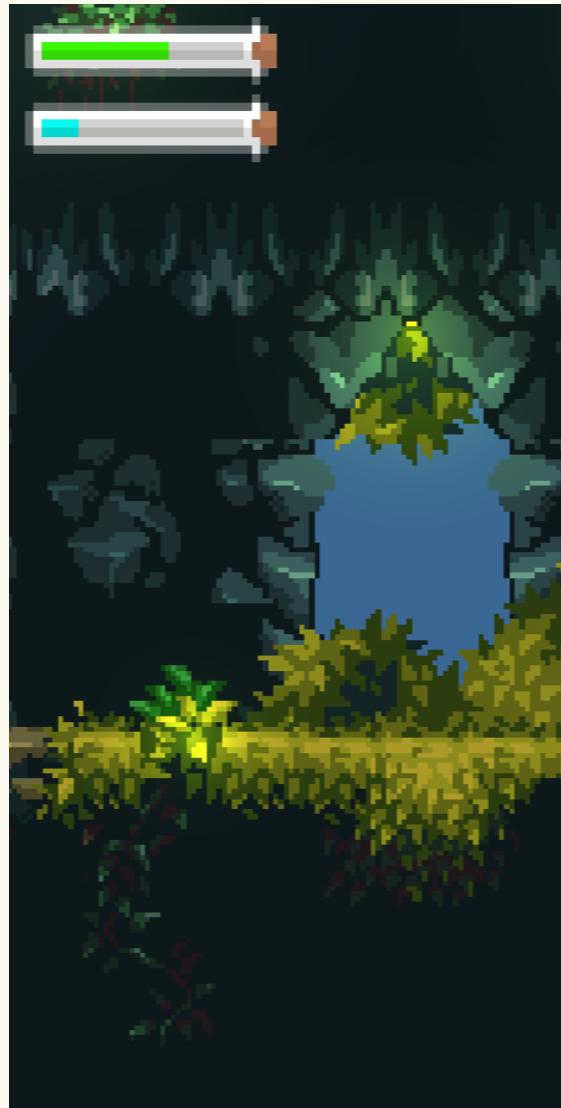
<https://web.facebook.com/witchshouse.studio>



# GAME RELEASED

มาเอาชีวิตรอดไปในโลกที่แสนโหดร้าย กับแม่มดที่ถูกทอดทิ้งใน..

"Willow : The Little Witch" เล่นได้เลยที่: <https://witchs-house.itch.io/willow>



Come and survive the cruel world with Willow The abandoned little witch, in "Willow : The Little Witch"

String star fields map

Once upon a time in the witch hunt era, the little witch "Willow" woke up in the string star fields and was chased by a knight. How will Willow survive in this cruel world?

What do we have in this map?

- Mana potions can help you in your battle with a knight.
- You will be stabbed by thorns if you fall into a trap hole.
- The knight will immediately chase you as you approach him.
- You can use magic in battle as long as you have mana remaining.
- You can automatically regenerate 1 health & 5 mana per second as long as you are alive.

Update : Magic cliffs map

After surviving, someone sent Willow to the magic cliffs, where she met a mysterious dancing girl. She looks suspicious to me...

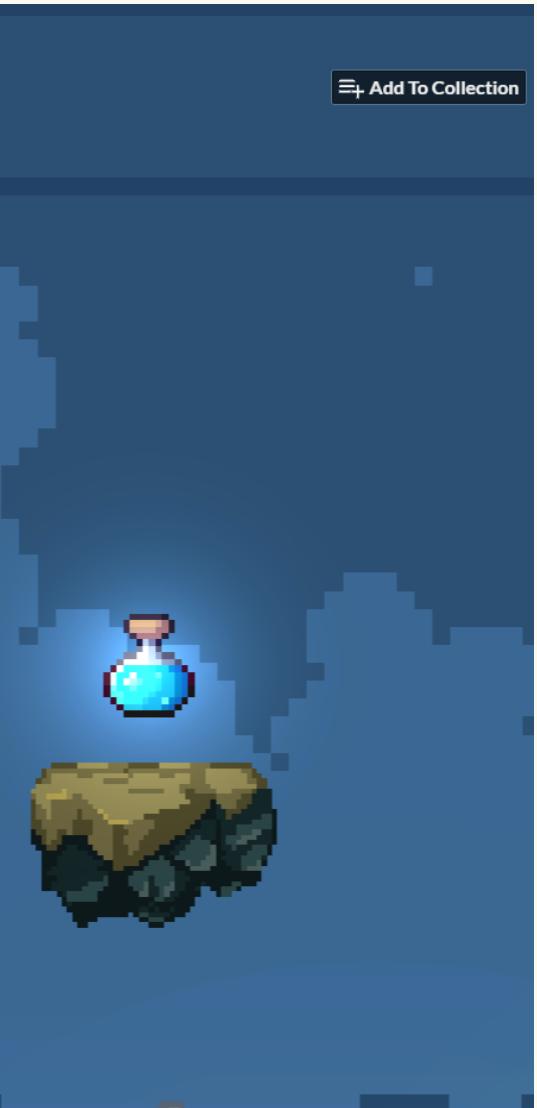
What do we have in this map?

- Sky stones can take you to your destination.
- If you fall from a magic cliffs, you will take a lot damage.
- That dancer is hiding a secret, will she grant your wish or ruin your life?

More information

Published 7 hours ago  
Status Released  
Author Witch's House  
Genre Platformer, Adventure, Survival  
Tags 2D, Fantasy, Indie, Pixel Art, Singleplayer

Download





# THANK YOU!

ROLE : GAME DEVELOPER, GAME DESIGNER, GAME ARTIST  
1640700223 นายวชิรินทร์ สรายุทธพิสัย WACHSIRIN SARAYUTPISAI

