

# Swallow Wood ป่าจอมเขมือบ

ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง

รายงานฉบับสมบูรณ์

เสนอต่อ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ได้รับทุนอุดหนุนโครงการวิจัย พัฒนาและวิศวกรรม

โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 22

ประจำปีงบประมาณ 2563

โดย

ผู้พัฒนา นายกิตตาพันธ์ มาลัย

นางสาวจิรัชยา เชิดปฐุ

ครูที่ปรึกษา นายกวินวิษณุ พุ่มสาขา

โรงเรียนสตรีอ่างทอง

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ที่ได้มอบทุนอุดหนุนการพัฒนาโครงการ Swallow Wood ป่าจอมเขมือบ ในโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 22

ขอขอบคุณครูกวิณวิชญ์ พุ่มสาขา ครูที่ปรึกษาโครงการ ที่ให้แนวทางในการทำโครงการ พร้อมทั้งให้คำปรึกษาแนะนำ เกี่ยวกับข้อมูลโครงการ การวิเคราะห์และออกแบบระบบ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขอขอบคุณผู้อำนวยการมงคล บกสกุล ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีอ่างทอง ที่สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขันต่าง ๆ และคอยให้กำลังใจในการทำงาน

ผู้พัฒนา

## บทคัดย่อ

Swallow Wood ป่าจอมเขมือบ เป็นเกมแนวพีซเซิล (Puzzle) ที่ผสมผสานกับเกมแนวผจญภัย (Adventure) เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกไปพร้อมกับการฝึกคิดแก้ปัญหาต่าง ๆ เพื่อให้ตัวละครสามารถผจญภัยได้อย่างปลอดภัย รูปแบบของเกมจะแตกต่างจากเกมผจญภัยทั่วไปโดยผู้เล่นจะไม่ได้บังคับตัวละครหลักในการผจญภัย แต่จะเป็นตัวละครผู้ช่วยที่ต้องคอยแก้ปัญหาให้ตัวละครหลักสามารถผจญภัยได้อย่างปลอดภัย ซึ่งจะช่วยสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ที่สนใจจะฝึกฝนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ มากกว่าการเรียนรู้จากตำราเรียน

หลังจากนำโปรแกรมไปทดสอบกับกลุ่มนักเรียนโรงเรียนสตรีอ่างทอง แล้วทำการสุ่มผู้เล่นจำนวน 42 คน ประเมินผลการใช้โปรแกรมโดยการใช้แบบประเมินออนไลน์ พบว่าในด้านข้อมูลทั่วไปนักเรียนเป็นเพศชายร้อยละ 40.5 เพศหญิงร้อยละ 59.5 ผู้เล่นส่วนใหญ่ให้คะแนนด้านรูปแบบของเกม อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 69 ด้านความยากง่ายในการใช้งาน อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43 ด้านการนำไปใช้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 41 ด้านความสนุกสนานที่ได้รับจากการเล่น อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 69 ด้านความสวยงาม อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 79

จากผลการประเมินการใช้โปรแกรม พบว่า ผู้ประเมินส่วนใหญ่ให้คะแนนการใช้อยู่ในระดับดีมากในทุก ๆ ด้าน จึงสรุปได้ว่า “Swallow Wood ป่าจอมเขมือบ” สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ ที่สามารถเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับได้รับความบันเทิงไปด้วย

Keywords ⇨ เกมพีซเซิล , ผจญภัย , แฟนตาซี

## บทนำ

ทักษะการคิดวิเคราะห์ คือความชำนาญในการคิดใคร่ครวญอย่างละเอียดรอบคอบในเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล ช่วยในการพิจารณาไตร่ตรองแก้ปัญหาที่แม่นยำ ดังนั้นผู้ที่มีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ดีก็จะส่งผลให้การเรียนรู้ในด้านอื่น ๆ ดียิ่งขึ้นไปด้วย ซึ่งการคิดวิเคราะห์นั้นเป็นสิ่งที่สามารถฝึกฝนได้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ฝึกทักษะการตั้งคำถาม ฝึกการแก้ปัญหา เป็นต้น

เกมประเภทพัซเซล (Puzzle) หรือเกมแนวปริศนา ก็เป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญและมีประโยชน์มาก ๆ สำหรับพัฒนาการของเด็กทั้งทางด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การควบคุมสิ่งต่าง ๆ รอบตัว การจับ การหยิบ เรียนรู้รูปร่าง สี และการสังเกตแพทเทิร์นและความต่อเนื่อง ช่วยเรื่องความจำ ช่วยส่งเสริมให้เด็กตั้งเป้าหมาย ทำในสิ่งที่ท้าทาย และ ทักษะอื่น ๆ อีกมากมาย



ผู้พัฒนาจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาเกม Swallow Wood ป่าจอมเขมือบ ซึ่งเป็นเกมแนวพัซเซลที่ผสมผสานกับเกมแนวผจญภัย (Adventure) เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกไปพร้อมกับการฝึกคิดแก้ปัญหาต่าง ๆ เพื่อให้ตัวละครสามารถผจญภัยได้อย่างปลอดภัย รูปแบบของเกมจะแตกต่างจากเกมผจญภัยทั่วไปโดยผู้เล่นจะไม่ได้บังคับตัวละครหลักในการผจญภัย แต่จะเป็นตัวละครผู้ช่วยที่ต้องคอยแก้ปัญหาให้ตัวละครหลักสามารถผจญภัยได้อย่างปลอดภัย ซึ่งจะช่วยสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ที่สนใจจะฝึกฝนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ มากกว่าการเรียนรู้จากตำราเรียน

## สารบัญ

วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	1
รายละเอียดของการพัฒนา	1
รูปแบบของโปรแกรม	2
เทคนิคและเทคโนโลยีที่ใช้	8
เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา	8
รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนา	9
ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา	9
กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม	10
ผลการทดสอบโปรแกรม	10
ปัญหาและอุปสรรค	11
แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ร่วมกับงานอื่น ๆ ในขั้นต่อไป	12
ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ	12
เอกสารอ้างอิง	12
สถานที่ติดต่อ	13
ภาคผนวก	14
คู่มือการติดตั้ง	15
คู่มือการใช้งาน	16
ข้อตกลงในการใช้ซอฟต์แวร์	21

## วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อพัฒนาเกมฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์
2. เพื่อใช้เป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับความบันเทิง

## รายละเอียดของการพัฒนา



## รูปแบบของโปรแกรม

“Swallow Wood ป่าจอมเขมือบ” เป็นเรื่องราวของเด็กผู้หญิง (Little girl) ที่หลงทางในป่าต้องสาปซึ่งเต็มไปด้วยภูติ สัตว์ประหลาด และอันตรายต่าง ๆ มากมาย ในการเล่นเกมนั้นผู้เล่นจะไม่ได้เป็นคนบังคับเด็กหญิงให้เคลื่อนที่ผจญภัยเหมือนกับเกมอื่น ๆ แต่เด็กผู้หญิงจะเดินทางเคลื่อนที่ด้วยตัวเอง โดยผู้เล่นจะรับบทเป็นภูติจิว (Fairy) ที่จะคอยเคลียร์เส้นทางให้เด็กผู้หญิงเดินทางผ่านอย่างปลอดภัยจนออกจากป่าได้ในที่สุด

## CHARACTER

### ภูติจิว (Fairy)

เป็นวิญญาณภูติแห่งป่า โดยปกติแล้ว จะไม่ยุ่งเกี่ยวกับมนุษย์และระบบห่วงโซ่อาหารของ Swallow Wood แต่กลับรู้สึกสงสารเด็กหญิงผู้หลงทาง จึงพยายามช่วยให้เด็กหญิงสามารถออกจากป่าแห่งนี้ได้



### เด็กหญิง (Little girl)

เด็กหญิงตัวน้อย ๆ ชาวเมืองที่เดินทางไปเยี่ยมคุณยายที่อยู่อีกเมืองหนึ่ง แต่กลับพลัดกับพ่อแม่ระหว่างทาง จนหลงเข้าไปในป่า Swallow Wood จึงพยายามหาทางออกจากป่าด้วยตนเอง โดยเธอไม่รู้ตัวว่าจริงๆ แล้วมีภูติจิวคอยแอบช่วยอยู่



## เนื้อเรื่อง



เรื่องราวต่อไปนี้จะเกี่ยวกับ  
”เด็กหญิงตัวน้อย” ที่วิ่งเล่นอยู่ใน  
ป่าแห่งหนึ่ง จนเหนื่อยแล้วผล็อย  
หลับไป เมื่อตื่นมาอีกทีก็พบว่า  
ตัวเองหลงเข้ามาในป่าลึกที่ไม่  
รู้จัก

เด็กหญิงตัวน้อยได้เดินไปเรื่อย ๆ  
จนได้พบกับแสงประกายที่ส่อง  
สว่างอยู่เป็นดวง ๆ และไม่นานแสง  
นั้นก็หายไป



ในป่านี้มีแต่อันตราย  
และสัตว์ประหลาดมากมาย  
เด็กหญิงตัวน้อยจะรอดจากป่า  
นี้ได้หรือไม่ ติดตามต่อได้ใน  
“Swallow Wood ป่าจอม  
เขมือบ”





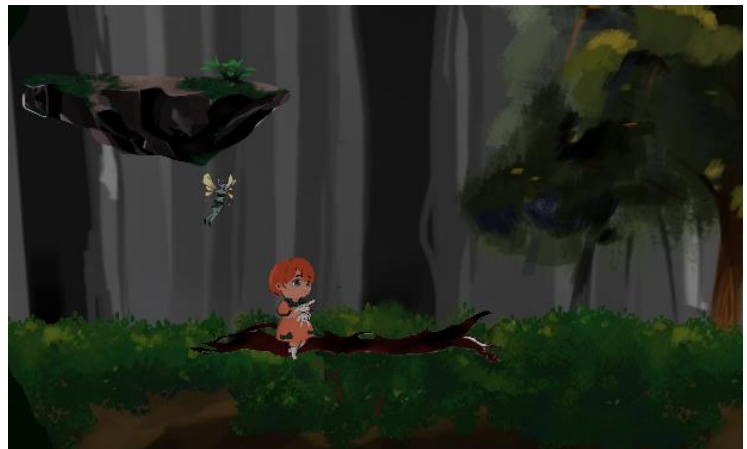
### ตัวอย่างสถานการณ์ในเกม

เด็กหญิงจะเดินทางไปป่าเรื่อย ๆ โดยไม่รู้ว่าจะมีอันตรายอะไรเกิดขึ้นมาบ้าง เพราะฉะนั้นตัวเราซึ่งรับบทเป็นแพร์ใจดีจะคอยแอบช่วยเคลียร์อุปสรรคระหว่างทางให้อย่างลับๆ ยกตัวอย่างเช่น ระหว่างทางมีพีชกินคนคอยดักจับสิ่งมีชีวิตกินอยู่ ถ้าเราปล่อยให้เด็กหญิงเดินผ่านไปโดยไม่ช่วยอะไร เด็กหญิงก็จะโดนต้นไม้กินคนจับกิน ต้องไปเริ่มเล่นใหม่ตั้งแต่ต้นเซ็คพอยน์ ดังนั้นเราจะต้องหาวิธีที่จะทำอย่างไรไม่ให้ต้นไม้กินเด็กได้ ในตัวอย่าง เราจะผลักดันให้ตกลงมาให้ต้นไม้จับกินทำให้ต้นไม้ตาย เด็กหญิงจึงจะสามารถเดินผ่านได้อย่างปลอดภัย





ต้นไม้กินคนกินหิน  
เข้าไป จึงทำให้  
ต้นไม้กินคนตาย



ในด้านนี้จะต้องลากท่อนซุง  
มาใส่ปากต้นไม้กินคน ทำ  
ให้ต้นไม้กินคนจับเราไม่ได้



ส่วนในด้านนี้ ผู้เล่นจะต้องลากกบไปให้โทรลกิน เพื่อดึงความสนใจให้ตัวเด็กหญิงเดินผ่านไปได้



คลิกที่มันวอนเถาววัลย์ เพื่อให้เถาววัลย์คลายลงมาใช้สำหรับการปีน



ก่อนที่จะปีนขึ้นไปจะต้องใช้เมาส์คลิกแล้วลากงูไปไว้ที่กิ่งไม้ฝั่งตรงข้ามก่อน เพื่อให้เด็กหญิงเดินผ่านไปได้  
ถ้าไม่นำงูออกเด็กหญิงจะตกใจแล้ววิ่งไปอีกฝั่งทำให้ตกต้นไม้ไปหาพวกโทรล



คลิกที่ม้วนเถาวัลย์เหมือนเดิมเพื่อปีนขึ้นไป แล้วเดินไปยังโซนต่อไป



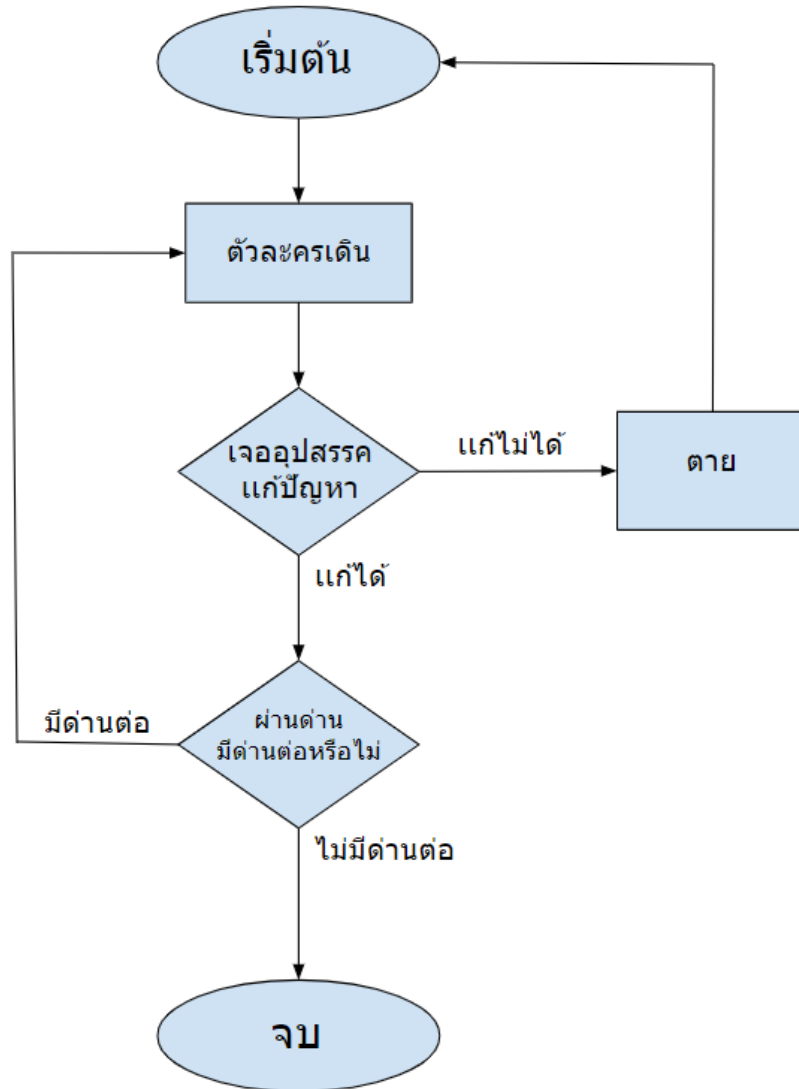
### เทคนิคหรือเทคโนโลยีที่ใช้

1. ใช้ Unity2D เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเกม
2. ใช้ Adobe Photoshop CC ในการสร้างกราฟิกในเกม

### เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

1. Unity 2D
2. Adobe Photoshop CC

## รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนา



## ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา

สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกความคิดและการวางแผนในการพาตัวละครให้เดินผ่านด่านไปได้ สามารถเล่นได้บนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ (PC) และอุปกรณ์พกพา (Tablet) เหมาะสำหรับเด็กในระดับชั้นมัธยมศึกษา หรือบุคคลที่สนใจ

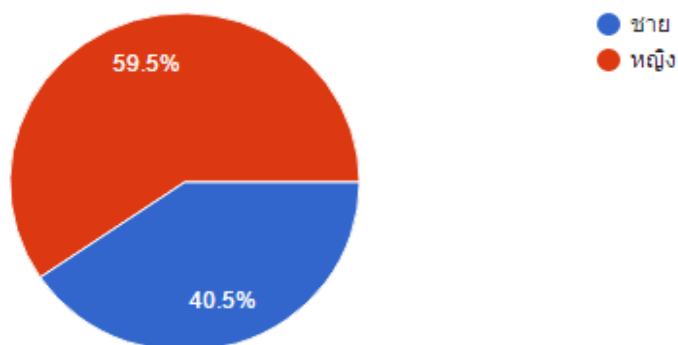
## กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม

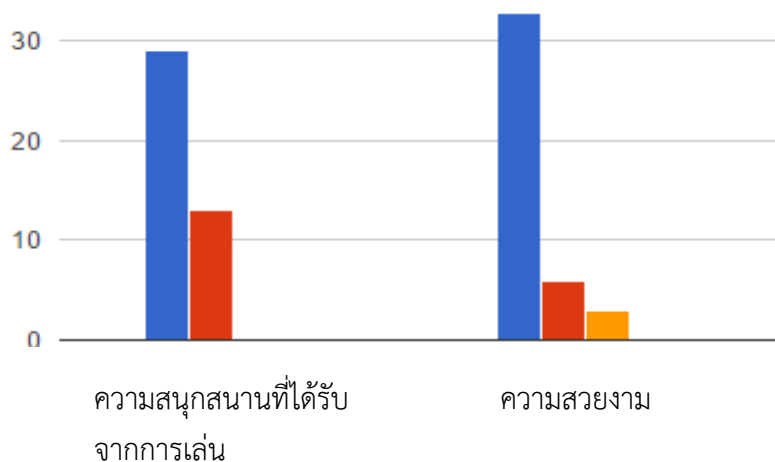
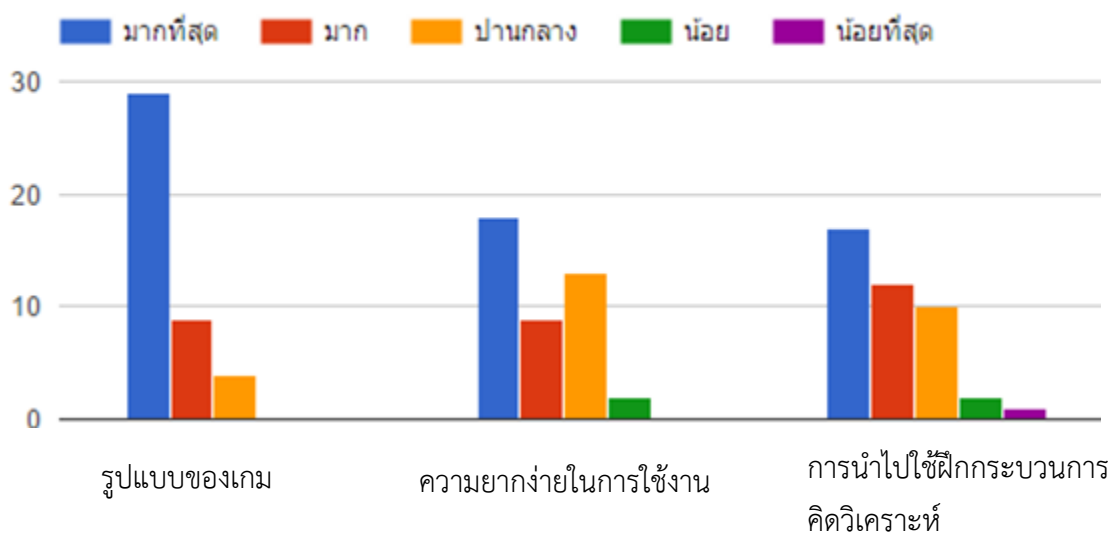
เนื่องจากเกมมีเนื้อหาการผจญภัยแนวสยองขวัญจึงเหมาะสำหรับเด็กในระดับชั้นมัธยมศึกษา หรือบุคคลที่สนใจ เด็กที่อายุต่ำกว่า 13 ปีควรมีผู้ปกครองแนะนำ

## ผลการทดสอบโปรแกรม

หลังจากนำโปรแกรมไปทดสอบกับกลุ่มนักเรียนโรงเรียนสตรีอ่างทอง แล้วทำการสุ่มผู้เล่นจำนวน 42 คน ประเมินผลการใช้โปรแกรมโดยการใช้แบบประเมินออนไลน์ พบว่าในด้านข้อมูลทั่วไปนักเรียนเป็นเพศชายร้อยละ 40.5 เพศหญิงร้อยละ 59.5 ผู้เล่นส่วนใหญ่ให้คะแนนด้านรูปแบบของเกม อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 69 ด้านความง่ายในการใช้งาน อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43 ด้านการนำไปใช้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 41 ด้านความสนุกสนานที่ได้รับจากการเล่น อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 69 ด้านความสวยงาม อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 79

เพศ (คำตอบ 42 ข้อ)





## ปัญหาและอุปสรรค

เนื่องจากรูปแบบของเกมจะไม่เหมือนรูปแบบเกมผจญภัยทั่วไปที่เขียนคำสั่งควบคุมตัวละครหลักให้ เดิน วิ่ง กระโดด แต่จะต้องเขียนคำสั่งให้ตัวละครหลักทำการเคลื่อนที่ ตอบสนองกับสถานการณ์ต่าง ๆ และต้องเขียนคำสั่งควบคุมให้กับตัวละครผู้ช่วยในการกระทำกับวัตถุต่าง ๆ ในเกม ทำให้ต้องเขียนโค้ดคำสั่งเฉพาะในแต่ละสถานการณ์ในเกม ในส่วนของงานกราฟิกก็เช่นเดียวกัน เนื่องจากเกมเป็นแนวสยองขวัญจึงต้องทำกราฟิกที่มีส่วนประกอบและรายละเอียดค่อนข้างมาก การทำงานจึงล่าช้ากว่ากำหนดการ



## แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ร่วมกับงานอื่น ๆ ในขั้นต่อไป

ในการพัฒนาต่อไปควรเพิ่มทีมพัฒนางานมากขึ้น เพื่อแบ่งส่วนของงานที่ใหญ่เกินกว่าจะทำเพียงคนเดียว ทั้งงานโค้ดดิ้งและกราฟิก

## ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

จากผลการประเมินการใช้โปรแกรม พบว่า ผู้ประเมินส่วนใหญ่ให้คะแนนการใช้อยู่ในระดับดีมากในทุก ๆ ด้าน จึงสรุปได้ว่า “Swallow Wood ป่าจอมเขมือบ” สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ ที่สามารถเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับได้รับความบันเทิงไปด้วย

## เอกสารอ้างอิง

บทเรียน สอนการใช้งาน phpMyadmin จัดการ ฐานข้อมูล Mysql ... [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

[www.mindphp.com/บทเรียนออนไลน์/สอน-phpmyadmin.html](http://www.mindphp.com/บทเรียนออนไลน์/สอน-phpmyadmin.html) (วันที่ค้นข้อมูล : 14 กันยายน 2562)

รวมคำสั่ง SQL Command พื้นฐานเบื้องต้น (Basic SQL Tutorial) [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

[www.saixiii.com/sql-command/](http://www.saixiii.com/sql-command/) (วันที่ค้นข้อมูล : 14 กันยายน 2562)

วาดการ์ตูนได้ง่ายๆด้วยโปรแกรม Photoshop cs6 [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

[www.kenmijimonori.blogspot.com/](http://www.kenmijimonori.blogspot.com/) (วันที่ค้นข้อมูล : 14 กันยายน 2562)

สร้างเกม 2 มิติด้วย Unity 2D กัับการทำเกม Side Scrolling Platform [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

[www.daydev.com/developer/s11-game-development/2d-game-development/2d-unity-Side-scrolling-platform.html](http://www.daydev.com/developer/s11-game-development/2d-game-development/2d-unity-Side-scrolling-platform.html) (วันที่ค้นข้อมูล : 14 กันยายน 2562)

## สถานที่ติดต่อ

⇒ นายกীরตาพันธ์ มาลัย

ที่อยู่ 61/1 หมู่ 1 ต.ย่านซื่อ อ.เมือง จ.อ่างทอง

เบอร์โทรศัพท์ 062-398-8465

E-mail keerataphant@gmail.com

⇒ นางสาวจิรัชยา เชิดปรุ

ที่อยู่ 35/1 หมู่ 2 ต.บางพลับ อ.โพธิ์ทอง จ.อ่างทอง

เบอร์โทรศัพท์ 087-819-2595

E-mail cherdprujirasaya@gmail.com

⇒ นายกวินวิชญ์ พุ่มสาขา

ที่อยู่ โรงเรียนสตรีอ่างทอง 66 หมู่ 3 ต.ศาลาแดง อ.เมือง จ.อ่างทอง

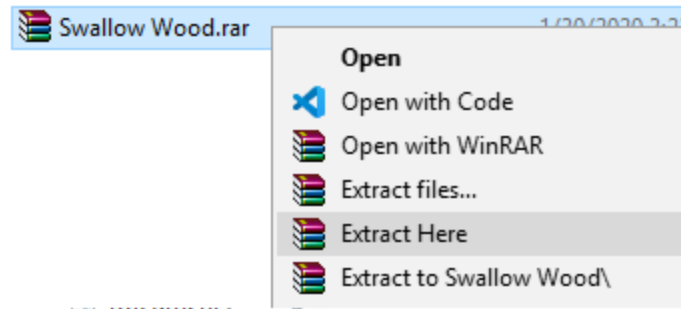
เบอร์โทรศัพท์ 0971719779

E-mail gta.tc.sa@gmail.com

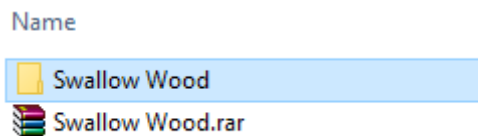
ภาคผนวก

## คู่มือการติดตั้ง

1. ทำการแตกไฟล์ RAR โดยคลิกขวาแล้วเลือก Extract Here



2. เข้าไปในโฟลเดอร์ Swallow Wood

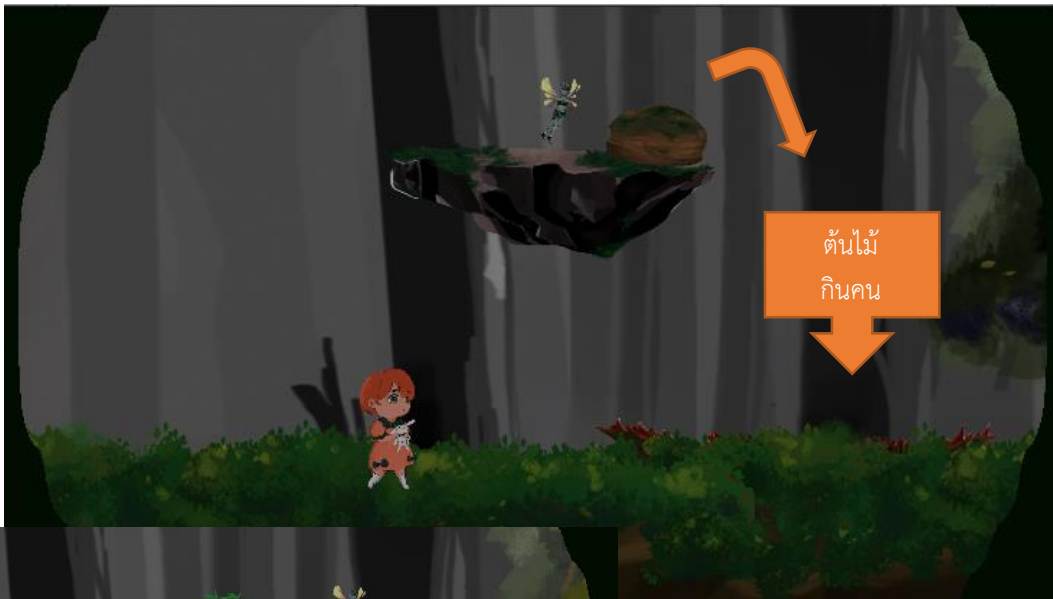


3. คลิก Swallow Wood.exe เพื่อเปิดเกม

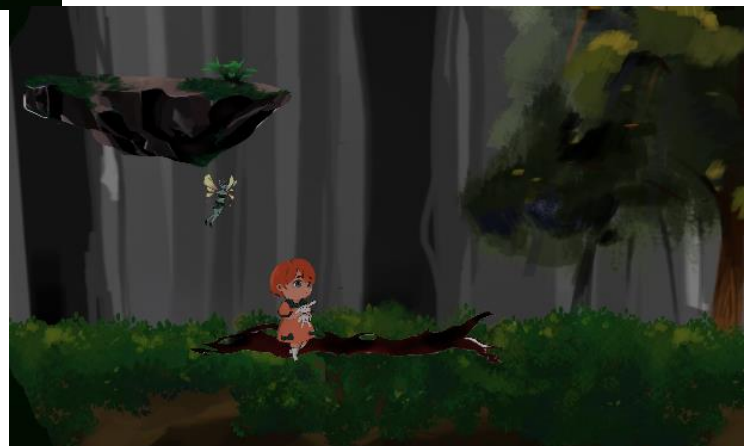


## คู่มือการใช้งาน

ในการเล่นนั้นจะต้องใช้เมาส์ในการคลิกเพื่อแก้ปริศนาต่าง ๆ ในเกม เช่น ในด่านนี้เราจะต้องคลิกแล้วลากหินให้ตกลงมาทับต้นไม้กินคน ทำให้สามารถเดินผ่านไปได้



ต้นไม้กินคนกินหิน  
เข้าไป จึงทำให้  
ต้นไม้กินคนตาย



การคลิกที่ม้วนเถาวัลย์ ทำให้ม้วนเถาวัลย์คลายออก จากนั้นใช้เถาวัลย์ปีนลงไปข้างล่าง



ในด้านนี้จะต้องลากท่อนซุง  
มาใส่ปากต้นไม้กินคน ทำ  
ให้ต้นไม้กินคนจับเราไม่ได้



ส่วนในด้านนี้ ผู้เล่นจะต้องลากกบไปให้ทรอลกิน เพื่อดึงความสนใจให้ตัวเด็กหญิงเดินผ่านไปได้



คลิกที่ม้วนเถาวัลย์เหมือนเดิม เพื่อให้เถาวัลย์คลายลงมาใช้สำหรับการปีน



ก่อนที่จะปีนขึ้นไปจะต้องใช้เมาส์คลิกแล้วลากงูไปไว้ที่กิ่งไม้ฝั่งตรงข้ามก่อน เพื่อให้เด็กหญิงเดินผ่านไปได้  
ถ้าไม่นำงูออกเด็กหญิงจะตกใจแล้ววิ่งไปอีกฝั่งทำให้ตกต้นไม้ไปหาพวกโทรล



คลิกที่ม้วนเถาวัลย์เพื่อปีนขึ้นไป แล้วเดินไปยังโซนต่อไป





## ข้อตกลงในการใช้ซอฟต์แวร์

ซอฟต์แวร์นี้เป็นผลงานที่พัฒนาขึ้นโดย นายกีรตพันธ์ มาลัย และนางสาวจิรัชยา เชิดปฎ จากโรงเรียนสตรีอ่างทอง ภายใต้การดูแลของ นายกวิณวิชญ์ พุ่มสาขาภายใต้โครงการ Swallow Wood ป่าจอมเขมือบ ซึ่งสนับสนุนโดย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนและนักศึกษาได้เรียนรู้และฝึกทักษะในการพัฒนาซอฟต์แวร์ ลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์นี้จึงเป็นของผู้พัฒนา ซึ่งผู้พัฒนาได้อนุญาตให้ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ เผยแพร่ซอฟต์แวร์นี้ตาม “ต้นฉบับ” โดยไม่มีการแก้ไขดัดแปลงใด ๆ ทั้งสิ้น ให้แก่บุคคลทั่วไปได้ใช้เพื่อประโยชน์ส่วนบุคคลหรือประโยชน์ทางการศึกษาที่ไม่มีวัตถุประสงค์ในเชิงพาณิชย์ โดยไม่คิดค่าตอบแทนการใช้ซอฟต์แวร์ ดังนั้น ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ จึงไม่มีหน้าที่ในการดูแล บำรุงรักษา จัดการอบรมการใช้งาน หรือพัฒนาประสิทธิภาพซอฟต์แวร์ รวมทั้งไม่รับรองความถูกต้องหรือประสิทธิภาพการทำงานของซอฟต์แวร์ ตลอดจนไม่รับประกันความเสียหายต่าง ๆ อันเกิดจากการใช้ซอฟต์แวร์นี้ทั้งสิ้น