

```

-- Script ใน Campfire
-- Script ใน Campfire (แก้ให้ตรงกับรูปของคุณ)

local campfire = script.Parent
print("Campfire script started for:", campfire.Name)

local inventory = campfire:WaitForChild("Inventory")
local prompt = campfire:WaitForChild("ProximityPrompt")
print("Inventory found:", inventory ~= nil)
print("ProximityPrompt found:", prompt ~= nil)

-- 🌞 [แก้ตรงนี้] อ้างอิงไปที่ Part "fire" และเอฟเฟกต์ "Fire" ข้างใน
local firePart = campfire:WaitForChild("fire") -- หา Part ก้อนไฟ
local fireEffect = firePart:WaitForChild("Fire") -- หาเอฟเฟกต์ไฟข้างใน
local lightEffect = firePart:WaitForChild("PointLight") -- หาแสงข้างใน (แฉมให้)

-- ... (โค้ดส่วนอื่นๆ เหมือนเดิม) ...

-- ค่าต่างๆ
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local CookingEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("CookingEvent")
print("CookingEvent found:", CookingEvent ~= nil)

local COOK_DURATION = 5 -- ใช้เวลา 5 วินาทีในการสุก
local FUEL_DURATION = 10 -- นำไปไม้ 1 ใบเท่านั้น 10 วิ

-- ลูตรอาหาร (ติบ -> สุก)
local recipes = {
    ["RawMeat"] = "CookedMeat"
}

-- เชื้อเพลิงที่รับ
local fuels = {
    ["Leaf"] = FUEL_DURATION
}

```

```
}
```

-- ตัวแปรสถานะ - สร้าง StringValue ถ้ายังไม่มี

```
local input = inventory:FindFirstChild("Input") or Instance.new("StringValue")
```

```
input.Name = "Input"
```

```
input.Parent = inventory
```

```
local fuel = inventory:FindFirstChild("Fuel") or Instance.new("StringValue")
```

```
fuel.Name = "Fuel"
```

```
fuel.Parent = inventory
```

```
local output = inventory:FindFirstChild("Output") or Instance.new("StringValue")
```

```
output.Name = "Output"
```

```
output.Parent = inventory
```

```
local fuelTime = inventory:FindFirstChild("FuelTime") or Instance.new("NumberValue")
```

```
fuelTime.Name = "FuelTime"
```

```
fuelTime.Parent = inventory
```

```
local cookProgress = inventory:FindFirstChild("CookProgress") or Instance.new("NumberValue")
```

```
cookProgress.Name = "CookProgress"
```

```
cookProgress.Parent = inventory
```

```
local isBurning = false
```

-- ฟังก์ชันอัพเดทไฟ

```
local function UpdateVisuals()
```

```
    local isFireOn = (inventory.FuelTime.Value > 0)
```

```
    if fireEffect then fireEffect.Enabled = isFireOn end
```

```
    if lightEffect then lightEffect.Enabled = isFireOn end
```

-- (ແຄນ) ทำให้ Part ก้อนไฟหายตัวไป จะได้เห็นแค่เปลวไฟ

```
    firePart.Transparency = 1
```

```
end
```

```
-- ลูปการเผาไฟ (Heartbeat Loop)
```

```
task.spawn(function()
```

```
    while true do
```

```
        task.wait(0.1) -- เช็คทุก 0.1 วิ
```

```
-- 1. จัดการเชื้อเพลิง (Fuel Logic)
```

```
    if fuelTime.Value > 0 then
```

```
        fuelTime.Value = fuelTime.Value - 0.1
```

```
    elseif fuel.Value ~= "" and input.Value ~= "" then
```

```
        -- ถ้าไฟดับ แต่มีเชื้อเพลิงรออยู่ และมีเนื้อรอปั้ง -> เติมไฟ!
```

```
        if fuels[fuel.Value] then
```

```
            fuelTime.Value = fuels[fuel.Value]
```

```
            fuel.Value = "" -- ใช้เชื้อเพลิงหมดไป 1 อัน
```

```
        end
```

```
    end
```

```
-- 2. จัดการการปรุงอาหาร (Cooking Logic)
```

```
    if fuelTime.Value > 0 and input.Value ~= "" and output.Value == "" then
```

```
        -- ถ้าไฟติด + มีเนื้อ + ช่อง空กว่าง -> ปรุงต่อ
```

```
        cookProgress.Value = cookProgress.Value + 0.1
```

```
-- ถ้าสุกแล้ว
```

```
    if cookProgress.Value >= COOK_DURATION then
```

```
        local cookedName = recipes[input.Value]
```

```
        if cookedName then
```

```
            output.Value = cookedName -- ส่งไปช่องออก
```

```
            input.Value = "" -- ลบช่องเข้า
```

```
            cookProgress.Value = 0 -- รีเซ็ตหลอด
```

```
        end
```

```
    end
```

```
else
```

```
-- ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ ให้ความสุกค่อยๆ ลดลง (เย็นชีด)
```

```

        if cookProgress.Value > 0 then
            cookProgress.Value = math.max(0, cookProgress.Value - 0.1)
        end
    end

    UpdateVisuals()
end

-- ฟังก์ชันเปิด UI เมื่อกด E
prompt.Triggered:Connect(function(player)
    print("[CAMPFIRE] ProximityPrompt triggered by:", player.Name)
    print("[CAMPFIRE] Campfire object:", campfire.Name, "Path:", campfire:GetFullName())
    print("[CAMPFIRE] CookingEvent object:", CookingEvent and CookingEvent:GetFullName() or
"nil")

    -- ส่งข้อมูลของไฟน์ไปให้ Player เปิดหน้าต่าง
    local success, errorMsg = pcall(function()
        CookingEvent:FireClient(player, "Open", campfire)
    end)

    if success then
        print("[CAMPFIRE] CookingEvent fired successfully to client:", player.Name)
    else
        warn("[CAMPFIRE] Failed to fire CookingEvent:", errorMsg)
    end
end)

-- Script ในตัว Pig (ฉบับแยก Folder ของดรอป)
local animal = script.Parent
local humanoid = animal:WaitForChild("Humanoid")
local rootPart = animal:WaitForChild("HumanoidRootPart")

local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")

```

```

-- [แก้ตรงนี้] อ้างอิงไปที่ Folder ใหม่
local DropItemsFolder = ServerStorage:WaitForChild("DropItems")
local MEAT_NAME = "RawMeat"

-- ===== ตั้งค่าการเดิน =====
local WALK_RADIUS = 30
local IDLE_TIME = 3
-- =====

-- (โค้ดเดิน Random Walk ช่วงนี้เหมือนเดิมครับ ไม่ต้องแก้)
task.spawn(function()
    while humanoid.Health > 0 do
        local randomX = math.random(-WALK_RADIUS, WALK_RADIUS)
        local randomZ = math.random(-WALK_RADIUS, WALK_RADIUS)
        local targetPos = rootPart.Position + Vector3.new(randomX, 0, randomZ)
        humanoid:MoveTo(targetPos)
        humanoid.MoveToFinished:Wait(8)
        task.wait(IDLE_TIME)
    end
end)

-- Script ในตัวสัตว์

local hasDied = false
humanoid.Died:Connect(function()
    if hasDied then return end
    hasDied = true

    -- หาเนื้อจาก Folder DropItems
    local meatTemplate = ServerStorage:WaitForChild("DropItems"):FindFirstChild("RawMeat")

    if meatTemplate then
        local meat = meatTemplate:Clone()

```

```

-- ✓ [แก้ไขให้ PivotTo] ย้ายของไปที่ตัวสัตว์ทันที (คำสั่งนี้ใช้ได้กับทุกอย่าง)
-- CFrame คือตำแหน่งและมุมมองของสัตว์
meat:PivotTo(rootPart.CFrame + Vector3.new(0, 2, 0))

meat.Parent = workspace
print("ตอบเนื้อแล้วที่: " .. tostring(rootPart.Position))
else
    warn("ห่า RawMeat ไม่เจอใน DropItems!")
end

task.wait(1)
animal:Destroy()
end)

local rock = script.Parent
local prompt = rock:WaitForChild("ProximityPrompt")
local stoneTool = game.ServerStorage:WaitForChild("Stone")
local pickaxeName = "Pickaxe"

local chopped = false
local respawnTime = 10
local rockTemplate = game.ServerStorage:WaitForChild("RockTemplate")

prompt.Triggered:Connect(function(player)
    if chopped then return end

    local character = player.Character
    if not character then return end

    local tool = character:FindFirstChildOfClass("Tool")
    if not tool or tool.Name ~= pickaxeName then
        game.StarterGui:SetCore("SendNotification", {

```

```

Title = "ต้องถือ Pickaxe ก่อน!",
Text = "คุณต้องถือ Pickaxe ถึงจะขุดหินได้",
Duration = 2,
}

return

end

chopped = true

-- ดรอป Stone 2 อัน
for i = 1, 2 do
    local newStone = stoneTool:Clone()
    newStone.Parent = workspace
    if newStone:FindFirstChild("Handle") then
        -- สุ่มตำแหน่งรอบหิน
        local randomOffset = Vector3.new(math.random(-3,3), 3, math.random(-3,3))
        newStone.Handle.Position = rock.PrimaryPart.Position + randomOffset
    end
end

-- เก็บตำแหน่ง CFrame เดิม
local rockCFrame = rock:GetPrimaryPartCFrame()

-- ลบหิน
rock:Destroy()

-- Spawn หินใหม่หลัง 10 วิ
task.wait(respawnTime)
local newRock = rockTemplate:Clone()
newRock.Parent = workspace
newRock:SetPrimaryPartCFrame(rockCFrame)
end)

```

```

local tree = script.Parent
local prompt = tree:WaitForChild("ProximityPrompt")
local logTool = game.ServerStorage:WaitForChild("Log")
local leafTool = game.ServerStorage:WaitForChild("Leaf")
local axeName = "Axe"
local treeCFrame = tree:GetPrimaryPartCFrame()

local chopped = false
local respawnTime = 10 -- วินาทีที่ต้นไม้จะงอกใหม่
local treeTemplate = game.ServerStorage:WaitForChild("TreeTemplate")

prompt.Triggered:Connect(function(player)
    if chopped then return end

    local character = player.Character
    if not character then return end

    local tool = character:FindFirstChildOfClass("Tool")
    if not tool or tool.Name ~= axeName then
        game.StarterGui:SetCore("SendNotification", {
            Title = "ต้องถือขวานก่อน!",
            Text = "คุณต้องถือ Axe ถึงจะตัดต้นไม้ได้",
            Duration = 2,
        })
        return
    end

    chopped = true

    -- ครอบเม็ด
    local newLog = logTool:Clone()
    newLog.Parent = workspace
    if newLog:FindFirstChild("Handle") then
        newLog.Handle.Position = tree.PrimaryPart.Position + Vector3.new(0, 3, 0)
    end
end)

```

```

end

-- ครอบไปไม้ 2 อัน
for i = 1, 2 do
    local newLeaf = leafTool:Clone()
    newLeaf.Parent = workspace
    if newLeaf:FindFirstChild("Handle") then
        local randomOffset = Vector3.new(math.random(-3,3), 3, math.random(-3,3))
        newLeaf.Handle.Position = tree.PrimaryPart.Position + randomOffset
    end
end

-- เก็บตำแหน่งไว้ก่อนลบ
local treePosition = tree.PrimaryPart.Position

-- ลบต้นไม้
tree:Destroy()

-- สร้างต้นไม้ใหม่หลังผ่านไป 10 วิ
task.wait(respawnTime)
local newTree = treeTemplate:Clone()
newTree.Parent = workspace
newTree:SetPrimaryPartCFrame(treeCFrame)
end)

local part = script.Parent
local prompt = part:WaitForChild("ProximityPrompt")
local timerGui = part:WaitForChild("TimerGui")
local timeLabel = timerGui:WaitForChild("TimeLabel")
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")

-- ตั้งค่าตรงนี้
local ITEM_NAME = "Blueberry" -- ชื่อ Tool ใน ServerStorage

```

```
local COOLDOWN_TIME = 30      -- เวลาคูลดาวน์ (วินาที)
```

```
prompt.Triggered:Connect(function(player)
```

```
    -- 1. ให้ของรางวัล
```

```
    local item = ServerStorage:FindFirstChild(ITEM_NAME)
```

```
    if item then
```

```
        local clone = item:Clone()
```

```
        clone.Parent = player.Backpack
```

```
    else
```

```
        warn("หาไอเทม " .. ITEM_NAME .. " ไม่เจอใน ServerStorage!")
```

```
    end
```

```
    -- 2. เริ่มสถานะคูลดาวน์ (เก็บแล้วหายไป)
```

```
    prompt.Enabled = false      -- เปิดปุ่มกด
```

```
    part.Transparency = 1       -- ซ่อนลูกเบอร์รี่ (ให้ดูเหมือนโดนเก็บไปแล้ว)
```

```
    timerGui.Enabled = true     -- โชว์ป้ายเวลา
```

```
    -- 3. ลูบันบกอยหลัง
```

```
    for i = COOLDOWN_TIME, 0, -1 do
```

```
        timeLabel.Text = "Growing: " .. i .. "s"
```

```
        task.wait(1)
```

```
    end
```

```
    -- 4. รีเซ็ตกลับมาให้เก็บได้ใหม่
```

```
    timerGui.Enabled = false     -- ซ่อนป้ายเวลา
```

```
    part.Transparency = 0       -- โชว์ลูกเบอร์รี่กลับมา
```

```
    prompt.Enabled = true       -- เปิดปุ่มกด
```

```
end)
```

```
local part = script.Parent
```

```
local prompt = part:WaitForChild("ProximityPrompt")
```

```
local timerGui = part:WaitForChild("TimerGui")
```

```
local timeLabel = timerGui:WaitForChild("TimeLabel")
```

```
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")
```

-- ตั้งค่าตระนี้

local ITEM\_NAME = "Blueberry" -- ชื่อ Tool ใน ServerStorage

local COOLDOWN\_TIME = 30 -- เวลาคูลดาวน์ (วินาที)

prompt.Triggered:Connect(function(player)

-- 1. ให้ของรางวัล

local item = ServerStorage:FindFirstChild(ITEM\_NAME)

if item then

local clone = item:Clone()

clone.Parent = player.Backpack

else

warn("หาไม่เจอ " .. ITEM\_NAME .. " ใน ServerStorage!")

end

-- 2. เริ่มสถานะคูลดาวน์ (เก็บแล้วหายไป)

prompt.Enabled = false -- เปิดปุ่มกด

part.Transparency = 1 -- ซ่อนลูกเบอร์รี่ (ให้ดูเหมือนโดนเก็บไปแล้ว)

timerGui.Enabled = true -- โชว์ป้ายเวลา

-- 3. ลูปนับถอยหลัง

for i = COOLDOWN\_TIME, 0, -1 do

timeLabel.Text = "Growing: " .. i .. "s"

task.wait(1)

end

-- 4. รีเซ็ตกลับมาให้เก็บได้ใหม่

timerGui.Enabled = false -- ซ่อนป้ายเวลา

part.Transparency = 0 -- โชว์ลูกเบอร์รี่กลับมา

prompt.Enabled = true -- เปิดปุ่มกด

)

-- Server Script ใน Workspace.SharedChest

local Chest = script.Parent

```

local Prompt = Chest:WaitForChild("ChestPrompt")

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local ChestSystem = ReplicatedStorage:WaitForChild("ChestSystem")
local ToggleChest = ChestSystem:WaitForChild("ToggleChest")
local UpdateChest = ChestSystem:WaitForChild("UpdateChest")

local Contents = ReplicatedStorage:FindFirstChild("ChestContents")
if not Contents then
    Contents = Instance.new("Folder")
    Contents.Name = "ChestContents"
    Contents.Parent = ReplicatedStorage
end

-- ✅ กำหนดจำนวนสูงสุดที่นี่
local MAX_ITEMS = 50

Prompt.Triggered:Connect(function(player)
    ToggleChest:FireClient(player, Contents, MAX_ITEMS) -- ส่งค่า Max ไปบอก Client ด้วย
end)

UpdateChest.OnServerEvent:Connect(function(player, action, data)
    if action == "Withdraw" then
        local itemName = data
        local itemToGive = Contents:FindFirstChild(itemName)
        if itemToGive then
            itemToGive.Parent = player.Backpack
        end
    elseif action == "Deposit" then
        -- ✅ เช็คก่อนฝาก: ถ้าของเต็มแล้ว ให้หยุดทำงานทันที
        if #Contents:GetChildren() >= MAX_ITEMS then
            print("กล่องเต็มแล้ว! ไม่สามารถฝากได้") -- หรือจะส่ง Event กลับไปเดือนผู้เล่นก็ได้
            return
        end
    end
end)

```

```

end

local character = player.Character
local tool = character:FindFirstChildWhichIsA("Tool")

if tool then
    tool.Parent = Contents
end
end

-- Script ใน WaterSource
local prompt = script.Parent:WaitForChild("ProximityPrompt")

prompt.Triggered:Connect(function(player)
    -- เช็คว่าผู้เล่นถือแก้วอยู่ไหม
    local character = player.Character
    if character then
        local tool = character:FindFirstChild("WaterCup") -- ชื่อต้องตรงกับชื่อ Tool นะ!

        if tool then
            -- เช็คว่าเป็นแก้วเปล่าไหม
            if tool:GetAttribute("IsFull") == false then
                --เติมน้ำ!
                tool:SetAttribute("IsFull", true)
                print("เติมน้ำใส่แก้วแล้ว!")
            else
                print("แก้วเต็มอยู่แล้ว")
            end
        else
            print("ต้องถือแก้วก่อนถึงจะตักน้ำได้นะ")
        end
    end
end)

```

```
end)
```

```
-- Script ใน Tool อาหาร (พร้อมอนิเมชั่น)
```

```
local tool = script.Parent
```

```
local eatAnim = tool:WaitForChild("EatAnim") -- อ้างอิงอนิเมชั่นที่ใส่มา
```

```
-- กันคนกดร้าๆ (Debounce)
```

```
local isEating = false
```

```
tool.Activated:Connect(function()
```

```
    if isEating then return end -- ถ้ากำลังกินอยู่ ห้ามกดซ้ำ
```

```
    isEating = true
```

```
    local character = tool.Parent
```

```
    local player = game.Players:GetPlayerFromCharacter(character)
```

```
    local humanoid = character:FindFirstChild("Humanoid")
```

```
    local animator = humanoid and humanoid:FindFirstChild("Animator")
```

```
    if player and humanoid and animator then
```

```
        -- 1. โหลดและเล่นอนิเมชั่น
```

```
        local track = animator:LoadAnimation(eatAnim)
```

```
        track.Priority = Enum.AnimationPriority.Action -- ให้ความสำคัญสูงสุด (ทับท่าเดิน/วิ่ง)
```

```
        track:Play()
```

```
        -- (แคม) ใส่เสียงกิน ถ้ามี
```

```
        local sound = tool.Handle:FindFirstChild("EatSound")
```

```
        if sound then sound:Play() end
```

```
        -- 2. รอเวลา (ให้กินเสร็จก่อนค่อยเพิ่มเลือด)
```

```
        -- ปรับเวลาตรงนี้ตามความยาวของท่าทาง (เช่น 1.5 วินาที)
```

```
        task.wait(0.5)
```

```
        -- 3. เพิ่มค่าอาหาร/น้ำ/เลือด (Logic เดิม)
```

```

local ADD_HUNGER = 10
local ADD_THIRST = 5
local HEALTH_CHANGE = 2 -- (ແກ້ຕຽນນີ້: ຄ້າເປັນຍາໃຫ້ສ່ວກ ຄ້າເນື້ອດົບໃຫ້ສ່ລົບ)

local currentH = player:GetAttribute("Hunger") or 0
local currentT = player:GetAttribute("Thirst") or 0

player:SetAttribute("Hunger", math.min(currentH + ADD_HUNGER, 100))
player:SetAttribute("Thirst", math.min(currentT + ADD_THIRST, 100))

if HEALTH_CHANGE ~= 0 then
    humanoid:TakeDamage(-HEALTH_CHANGE) -- ຄ້າໄສຄ່າລຸບ ມັນຈະກລາຍເປັນບາກ
    (ເພີ່ມເລື່ອດ) ຄ້າໄສສ່ວກຈະລົດເລືອດ
end

-- ທາຂອງຂຶ້ນອື່ນໃນກະເປົາທີ່ມີເຊື່ອແໜ້ອນກັນ
local backpack = player.Backpack
local nextItem = backpack:FindFirstChild(tool.Name)

if nextItem then
    -- ຄ້າມີຂຶ້ນຕ່ອງໄປ ໃຫ້ສ້າງຄືອທັນທີ
    humanoid:EquipTool(nextItem)
end

-- ແລ້ວຄ່ອຍລົບຂຶ້ນນີ້ທີ່
tool:Destroy()
end
end)

local tool = script.Parent -- Tool

local prox = tool.Handle.ProximityPrompt -- Proximity Prompt

```

```

prox.Triggered:Connect(function(player) -- When Proximity Prompt is fired

    tool.Parent = player.Backpack -- Put the tool in the player's backpack

    prox.Enabled = false -- Disabled the Proximity Prompt

end)

tool = script.Parent

while not tool:FindFirstChild("WeldProfile") do task.wait() end

profile = tool.WeldProfile

function reweld()
    for k, v in pairs(profile:GetChildren()) do
        local b = v.Value
        if b and b:IsA("BasePart") then
            b:BreakJoints()
            local w = Instance.new("ManualWeld")
            w.Name = "HandleWeld"
            w.Part0 = b
            w.Part1 = profile.Value
            w.C0 = v.C0.Value
            w.C1 = v.C1.Value
            w.Parent = game.JointsService
        end
    end
end

tool.AncestryChanged:Connect(reweld)
reweld()

tool = script.Parent

while not tool:FindFirstChild("WeldProfile") do task.wait() end

```

```

profile = tool.WeldProfile

function reweld()
    for k, v in pairs(profile:GetChildren()) do
        local b = v.Value
        if b and b:IsA("BasePart") then
            b:BreakJoints()
            local w = Instance.new("ManualWeld")
            w.Name = "HandleWeld"
            w.Part0 = b
            w.Part1 = profile.Value
            w.C0 = v.C0.Value
            w.C1 = v.C1.Value
            w.Parent = game.JointsService
        end
    end
end

tool.AncestryChanged:Connect(reweld)
reweld()

```

```

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local HammerEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("HammerEvent")
local StructuresFolder = ReplicatedStorage:WaitForChild("BuildStructures")
local Config = require(ReplicatedStorage:WaitForChild("BuildConfig"))

local function CountItems(player, itemName)
    local count = 0
    if player.Backpack then
        for _, item in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
            if item.Name == itemName then count += 1 end
        end
    end
    return count
end

```

```

local function RemoveItems(player, itemName, amount)
    local current = 0
    for _, item in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
        if item.Name == itemName then
            item:Destroy()
            current += 1
            if current >= amount then break end
        end
    end
end

HammerEvent.OnServerEvent:Connect(function(player, action, data)
    if action == "Build" then
        local itemName = data.Name
        local itemData = Config.Items[itemName]
        local template = StructuresFolder:FindFirstChild(itemName)

        if itemData and template then
            local playerHas = CountItems(player, itemData.ResourceName)

            if playerHas >= itemData.Amount then
                RemoveItems(player, itemData.ResourceName, itemData.Amount)

                local newStructure = template:Clone()
                newStructure.Name = itemName
                newStructure:PivotTo(data.CFrame)
                newStructure.Parent = game.Workspace

                --  ติดป้าย Owner ไว้ที่ตัว Model หลัก
                newStructure:SetAttribute("Owner", player.Name)

                -- เปิดใช้งาน ProximityPrompt (ถ้ามี)
                for _, d in pairs(newStructure:GetDescendants()) do

```

```

        if d:IsA("ProximityPrompt") then d.Enabled = true end
    end

    print(" ✅ สร้าง .. itemName .. " สำเร็จ!")
end

elseif action == "Demolish" then
    local targetPart = data.Target
    if not targetPart then return end

    -- ✅ (แก้ไข) หาตัว Model หลัก ที่มีป้าย Owner
    -- 1. เช็คตัวเองก่อน
    local structure = targetPart
    if structure:GetAttribute("Owner") ~= player.Name then
        -- 2. ถ้าไม่ใช่ ให้หาตัวแม่ (Model) ขึ้นไปเรื่อยๆ
        structure = targetPart:FindFirstAncestorWhichIsA("Model")
    end

    -- เช็คอีกทีว่าเป็นเจ้าของจริงไหม
    if structure and structure:GetAttribute("Owner") == player.Name then
        structure:Destroy()
        print(" 🗑️ ลบสิ่งก่อสร้างสำเร็จ")
        -- (ใส่โค้ดคืนของตรงนี้ได้)
    else
        warn(" ! ลบไม่ได้! คุณไม่ใช่เจ้าของ หรือหา Model ไม่เจอ")
    end
end
end)

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local HammerEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("HammerEvent")

```

```

local StructuresFolder = ReplicatedStorage:WaitForChild("BuildStructures")
local Config = require(ReplicatedStorage:WaitForChild("BuildConfig"))

local function CountItems(player, itemName)
    local count = 0
    if player.Backpack then
        for _, item in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
            if item.Name == itemName then count += 1 end
        end
    end
    return count
end

local function RemoveItems(player, itemName, amount)
    local current = 0
    for _, item in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
        if item.Name == itemName then
            item:Destroy()
            current += 1
            if current >= amount then break end
        end
    end
end

HammerEvent.OnServerEvent:Connect(function(player, action, data)
    if action == "Build" then
        local itemName = data.Name
        local itemData = Config.Items[itemName]
        local template = StructuresFolder:FindFirstChild(itemName)

        if itemData and template then
            local playerHas = CountItems(player, itemData.ResourceName)

            if playerHas >= itemData.Amount then

```

```

RemoveItems(player, itemData.ResourceName, itemData.Amount)

local newStructure = template:Clone()
newStructure.Name = itemName
newStructure:PivotTo(data.CFrame)
newStructure.Parent = game.Workspace

-- ✅ ติดป้าย Owner ไว้ที่ตัว Model หลัก
newStructure:SetAttribute("Owner", player.Name)

-- เปิดใช้งาน ProximityPrompt (ถ้ามี)
for _, d in pairs(newStructure:GetDescendants()) do
    if d:IsA("ProximityPrompt") then d.Enabled = true end
end

print(" ✅ สร้าง " .. itemName .. " สำเร็จ!")
end
end

elseif action == "Demolish" then
    local targetPart = data.Target
    if not targetPart then return end

    -- ✅ (แก้ไขใหม่) หาตัว Model หลัก ที่มีป้าย Owner
    -- 1. เช็คตัวเองก่อน
    local structure = targetPart
    if structure:GetAttribute("Owner") ~= player.Name then
        -- 2. ถ้าไม่ใช่ ให้หาตัวแม่ (Model) ขึ้นไปเรื่อยๆ
        structure = targetPart:FindFirstAncestorWhichIsA("Model")
    end

    -- เช็คอีกทีว่าเป็นเจ้าของจริงไหม
    if structure and structure:GetAttribute("Owner") == player.Name then

```

```

        structure:Destroy()

        print(" ── ลบสิ่งก่อสร้างสำเร็จ")
        -- (ໄສໂຄດគິນຂອງຕຽບນີ້ໄດ້)

    else

        warn(" ! ลบໄມ້ໄດ້! ຄຸນໄມ້ໃຊ້ເຈົ້າຂອງ ທີ່ວ່າ Model ໃນເຈືອ")

    end

end

end)
```

  

```

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local HammerEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("HammerEvent")
local StructuresFolder = ReplicatedStorage:WaitForChild("BuildStructures")
local Config = require(ReplicatedStorage:WaitForChild("BuildConfig"))
```

  

```

local function CountItems(player, itemName)

    local count = 0

    if player.Backpack then

        for _, item in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do

            if item.Name == itemName then count += 1 end

        end

    end

    return count

end
```

  

```

end
```

  

```

local function RemoveItems(player, itemName, amount)

    local current = 0

    for _, item in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do

        if item.Name == itemName then

            item:Destroy()

            current += 1

            if current >= amount then break end

        end

    end
```

```

end
end

HammerEvent.OnServerEvent:Connect(function(player, action, data)
    if action == "Build" then
        local itemName = data.Name
        local itemData = Config.Items[itemName]
        local template = StructuresFolder:FindFirstChild(itemName)

        if itemData and template then
            local playerHas = CountItems(player, itemData.ResourceName)

            if playerHas >= itemData.Amount then
                RemoveItems(player, itemData.ResourceName, itemData.Amount)

                local newStructure = template:Clone()
                newStructure.Name = itemName
                newStructure:PivotTo(data.CFrame)
                newStructure.Parent = game.Workspace

                -- ✓ ติดป้าย Owner ไว้ที่ตัว Model หลัก
                newStructure:SetAttribute("Owner", player.Name)

                -- เปิดใช้งาน ProximityPrompt (ถ้ามี)
                for _, d in pairs(newStructure:GetDescendants()) do
                    if d:IsA("ProximityPrompt") then d.Enabled = true end
                end

                print("✓ สร้าง " .. itemName .. " สำเร็จ!")
            end
        end

    elseif action == "Demolish" then
        local targetPart = data.Target

```

```

if not targetPart then return end

-- ✅ (แก้ไขใหม่) หาตัว Model หลัก ที่มีป้าย Owner
-- 1. เช็คตัวเองก่อน
local structure = targetPart

if structure:GetAttribute("Owner") ~= player.Name then
    -- 2. ถ้าไม่ใช่ ให้หาตัวแม่ (Model) ขึ้นไปเรื่อยๆ
    structure = targetPart:FindFirstAncestorWhichIsA("Model")
end

-- เช็คอีกทีว่าเป็นเจ้าของจริงไหม
if structure and structure:GetAttribute("Owner") == player.Name then
    structure:Destroy()
    print(" ─── ลบสิ่งก่อสร้างสำเร็จ")
    -- (ใส่โค้ดคืนของตรงนี้ได้)
else
    warn(" ! ลบไม่ได้! คุณไม่ใช่เจ้าของ หรือหัว Model ไม่เจอ")
end
end
end)

tool = script.Parent
while not tool:FindFirstChild("WeldProfile") do task.wait() end
profile = tool.WeldProfile
function reweld()
    for k, v in pairs(profile:GetChildren()) do
        local b = v.Value
        if b and b:IsA("BasePart") then
            b:BreakJoints()

            local w = Instance.new("ManualWeld")
            w.Name = "HandleWeld"
            w.Part0 = b
            w.Part1 = profile.Value
            w.C0 = v.C0.Value
        end
    end
end

```

```

w.C1 = v.C1.Value
w.Parent = game.JointsService
end
end
end
tool.AncestryChanged:Connect(reweld)
reweld()

local tool = script.Parent -- Tool

local prox = tool.Handle.ProximityPrompt -- Proximity Prompt

prox.Triggered:Connect(function(player) -- When Proxmyt Prompt is fired
    tool.Parent = player.Backpack -- Put the tool in the player's backpack
    prox.Enabled = false -- Disabled the Proximity Prompt
end)

-- Script ใน WaterCup (พร้อม Animation)
local tool = script.Parent
local handle = tool:WaitForChild("Handle")
local waterPart = handle:WaitForChild("WaterPart")

-- 🎥 อ้างอิงอนิเมชั่น (ต้องมีไฟล์ชื่อ DrinkAnim ใน Tool นะครับ)
local drinkAnim = tool:WaitForChild("DrinkAnim")

local player = nil
local isDrinking = false -- ตัวกันกดร้าๆ

```

```

-- ค่าที่จะเพิ่มความหิวเมื่อดื่ม
local RESTORE_AMOUNT = 60

local MAX_THIRST = 100

-- ฟังก์ชันอัพเดทดาน้ำ (มีน้ำ/ไม่มีน้ำ)
local function UpdateVisuals()
    -- เช็คค่า Attribute ว่าแก้วเต็มไหม
    if tool:GetAttribute("IsFull") == true then
        waterPart.Transparency = 0 -- เท็นน้ำ
    else
        waterPart.Transparency = 1 -- ซ่อนน้ำ (แก้วเปล่า)
    end
end

-- เมื่อถือของ ให้จำว่าครรภ์
tool.Equipped:Connect(function()
    player = game.Players:GetPlayerFromCharacter(tool.Parent)
end)

-- เมื่อคลิก (ดื่ม)
tool.Activated:Connect(function()
    if not player or isDrinking then return end -- ถ้าไม่มีคนถือ หรือกำลังกินอยู่ ให้หยุด

    -- เช็คว่ามีน้ำไหม (ถ้าไม่มีน้ำ จะไม่เล่นท่า)
    if tool:GetAttribute("IsFull") == true then
        isDrinking = true -- ล็อกไม่ให้กดซ้ำ

        local character = tool.Parent
        local humanoid = character:FindFirstChild("Humanoid")
        local animator = humanoid and humanoid:FindFirstChild("Animator")

        if animator then
            -- 1.  เล่นอนิเมชั่น
            local track = animator:LoadAnimation(drinkAnim)
        end
    end
end)

```

```

track.Priority = Enum.AnimationPriority.Action
track:Play()

-- 2. ⏳ รอเวลาให้ท่าทางกินเสร็จ (ปรับเวลาตามความยาวท่า เช่น 1.5 วิ)
task.wait(0.5)

end
-- (แคม) ใส่เสียงดื่มยา
local drinkSound = Instance.new("Sound", character.Head)
drinkSound.SoundId = "rbxassetid://2245190929" -- เสียงดื่ม
drinkSound:Play()

-- 3. ✅ เพิ่มค่าน้ำในตัวผู้เล่น (หลังจากกินเสร็จแล้ว)
local currentThirst = player:GetAttribute("Thirst") or 0
if currentThirst < MAX_THIRST then
    local newThirst = math.clamp(currentThirst + RESTORE_AMOUNT, 0,
MAX_THIRST)
    player:SetAttribute("Thirst", newThirst)
    print("ดื่มน้ำแล้ว! สดชื่น")
else
    print("อิ่มน้ำแล้ว แต่ก็ต้องไปแล้วนะ")
end

-- 4. 💧 ทำให้น้ำหายไป (แก้วว่างเปล่า)
-- พอก่านี่เปลี่ยนปุ๊บ พังก์ชัน UpdateVisuals จะทำงานเองอัตโนมัติ
tool:SetAttribute("IsFull", false)

isDrinking = false -- ปลดล็อคให้กดได้ใหม่

else
-- กรณีแก้วเปล่า
print("แก้วเปล่า! ต้องไปเติมน้ำก่อน")
-- (Optional) อาจจะใส่เสียง 'ก็อกๆ' บอกว่าไม่มีน้ำก็ได้
end

```

```
end)
```

```
-- គួយត្រូវសានងាំដោយការប្រើប្រាស់ (ដើម្បីអ៊ិចទេរាប់)
```

```
tool:GetAttributeChangedSignal("IsFull"):Connect(UpdateVisuals)
```

```
-- ព័ត៌មានថា ត្រូវបានដោយការប្រើប្រាស់ (សម្រាប់ការប្រើប្រាស់ដែលមានព័ត៌មានផ្តល់ពីការប្រើប្រាស់)
```

```
if tool:GetAttribute("IsFull") == nil then
```

```
    tool:SetAttribute("IsFull", true)
```

```
end
```

```
UpdateVisuals()
```

```
-- Script នៃ Tool ខាងក្រោម (នៅរដ្ឋបាយការណ៍)
```

```
local tool = script.Parent
```

```
local Debris = game:GetService("Debris") -- ប្រព័ន្ធលុបខ្សោយ
```

```
-- ===== ព័ត៌មានប្រព័ន្ធពីការប្រើប្រាស់ =====
```

```
local DAMAGE = 15
```

```
local ATTACK_RANGE = 10
```

```
local COOLDOWN = 0.5
```

```
local isAttacking = false
```

```
-- ផែនក្រោមប្រព័ន្ធដែលបានបង្កើតឡើង (Creator Tag)
```

```
-- ដើម្បីធ្វើឱ្យក្រុមហ៊ុនបានដឹងថាអ្នកបានបង្កើតឡើង
```

```
local function TagHumanoid(humanoid, player)
```

```
    local creator_tag = Instance.new("ObjectValue")
```

```
    creator_tag.Name = "creator"
```

```
    creator_tag.Value = player
```

```
-- លើប្រព័ន្ធដែលបានបង្កើតឡើង (តាមឯណី)
```

```
local old_tag = humanoid:FindFirstChild("creator")
```

```
if old_tag then
```

```

old_tag:Destroy()
end

-- ແປ່ປ້າຍໃໝ່
creator_tag.Parent = humanoid

-- ໃຫ້ປ້າຍຫຍ່ໄປເອງໃນ 2 ວິນາທີ (ຄໍາໄມ່ຕື່ຕ່ອກຄືວ່າໄມ້ເດືອກ)
Debris:AddItem(creator_tag, 2)
end

tool.Activated:Connect(function()
    if isAttacking then return end
    isAttacking = true

    local character = tool.Parent
    local player = game.Players:GetPlayerFromCharacter(character) -- ທ່ານຄູນຄືອດາບ
    local rootPart = character:FindFirstChild("HumanoidRootPart")
    local humanoid = character:FindFirstChild("Humanoid")

    -- ເລີ່ມເສີຍງິນຄົມ
    local swing = tool.Handle:FindFirstChild("SwingSound")
    if swing then swing:Play() end

    if character and rootPart and player then
        -- ເລີ່ມ Animation
        local animObject = tool:FindFirstChild("Animation")
        if animObject and humanoid then
            humanoid:LoadAnimation(animObject):Play()
        end

        -- ຮະບບ Hitbox
        local centerPosition = rootPart.CFrame * CFrame.new(0, 0, -ATTACK_RANGE / 2)
        local boxSize = Vector3.new(5, 5, ATTACK_RANGE)
        local overlapParams = OverlapParams.new()

```

```

overlapParams.FilterDescendantsInstances = {character}
overlapParams.FilterType = Enum.RaycastFilterType.Exclude

local partsInBox = workspace:GetPartBoundsInBox(centerPosition, boxSize,
overlapParams)
local enemiesHit = {}

for _, part in pairs(partsInBox) do
    local enemyChar = part.Parent
    local enemyHum = enemyChar:FindFirstChild("Humanoid")

    if enemyHum and enemyHum.Health > 0 and not enemiesHit[enemyHum]
then
        -- เช็คว่าไม่ใช่ผู้เล่น (ตีเฉพาะมอนสเตอร์)
        if not game.Players:GetPlayerFromCharacter(enemyChar) then
            enemiesHit[enemyHum] = true

            -- 1. แบงป้ายชื่อเราไว้ที่มอนสเตอร์ (สำคัญมาก!)
            TagHumanoid(enemyHum, player)

            -- 2. ลดเลือด
            enemyHum:TakeDamage(DAMAGE)

            -- 3. เล่นเสียง
            local sound = tool.Handle:FindFirstChild("HitSound")
            if sound then sound:Play() end
        end
    end
end

task.wait(COOLDOWN)
isAttacking = false
end)

```

```

local campfire = script.Parent

local fireEffect = campfire:WaitForChild("Fire")
local fireLight = campfire:WaitForChild("PointLight")
local fuelPrompt = campfire:WaitForChild("AddFuelPrompt") -- ปุ่มเติมเชื้อเพลิง (E)
local cookPrompt = campfire:WaitForChild("CookPrompt") -- ปุ่มย่างเนื้อ (F)
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")

-- === ตั้งค่าระบบ ===
local fuelTime = 0
local fuelValues = {
    ["Leaf"] = 10,
    ["Log"] = 60
}

-- === พังก์ชันจัดการไฟ ===
local function updateFire()
    if fuelTime > 0 then
        fireEffect.Enabled = true
        fireLight.Enabled = true
        fuelPrompt.ActionText = "Fire is burning (" .. math.ceil(fuelTime) .. " s)"
        cookPrompt.Enabled = true -- ไฟติด -> เปิดให้กดปุ่มย่างได้
    else
        fireEffect.Enabled = false
        fireLight.Enabled = false
        fuelPrompt.ActionText = "Add Fuel (Leaf/Log)"
        cookPrompt.Enabled = false -- ไฟดับ -> ปิดปุ่มย่าง (กดไม่ได้)
    end
end

-- === 1. ระบบเติมเชื้อเพลิง (ปุ่ม E) ===
fuelPrompt.Triggered:Connect(function(player)
    local backpack = player:FindFirstChild("Backpack")

```

```

local character = player.Character

local function tryAddFuel(location)
    for _, item in pairs(location:GetChildren()) do
        if fuelValues[item.Name] then
            fuelTime = fuelTime + fuelValues[item.Name]
            item:Destroy()
            updateFire()
            return true
        end
    end
    return false
end

if not tryAddFuel(character) then
    if not tryAddFuel(backpack) then
        -- ถ้าไม่มีเชื้อเพลิง อาจจะแจ้งเตือนผู้เล่นหน่อยก็ได้ (Optional)
        end
    end
end)

-- === 2. ระบบย่างเนื้อแบบกดค้าง (ปุ่ม F) ===

cookPrompt.Triggered:Connect(function(player)
    -- เช็คว่าไฟยังติดอยู่ไหม (กันเหนี่ยว)
    if fuelTime <= 0 then return end

    local backpack = player:FindFirstChild("Backpack")
    local character = player.Character

    -- พังก์ชันหาเนื้อดิบและเปลี่ยนเป็นเนื้อสุก
    local function cookMeat(location)
        local rawMeat = location:FindFirstChild("RawMeat")
        if rawMeat then
            rawMeat:Destroy() -- ลบเนื้อดิบ
        end
    end

```

```

-- เสกเนื้อสุกเข้ากระเปา
local cookedTemplate = ServerStorage:FindFirstChild("CookedMeat")
if cookedTemplate then
    local cookedMeat = cookedTemplate:Clone()
    cookedMeat.Parent = backpack -- ยัดเข้าตัวเลย

    -- เล่นเสียงหรือ Effect จบการทำงาน (ถ้ามี)
    print(player.Name .. " cooked a meat!")

end
return true
end
return false
end

-- เช็คเนื้อดิบในมือ หรือ ในกระเปา
if not cookMeat(character) then
    if not cookMeat(backpack) then
        -- ถ้าไม่มีเนื้อดิบ
        print("No raw meat to cook!")
    end
end
end)

-- === ลูปนับเวลาถอยหลัง ===
spawn(function()
    while true do
        wait(1)
        if fuelTime > 0 then
            fuelTime = fuelTime - 1
            updateFire()
        else
            -- ถ้าเวลาหมด ให้เช็คสถานะอีกทีเพื่อปิดปุ่มย่าง
            if cookPrompt.Enabled == true then

```

```
        updateFire()  
    end  
end  
end)
```

-- ใส่ Script นี้ไว้ในตัว Model ของสัตว์ (เช่นๆ Humanoid)

```
local mob = script.Parent  
local humanoid = mob:WaitForChild("Humanoid")  
local rootPart = mob:WaitForChild("HumanoidRootPart")
```

-- จุดเริ่มต้นที่มันเกิด (มันจะจำจุดนี้ไว้เป็นบ้าน)

```
local startPos = rootPart.Position
```

-- ระยะทางสูงสุดที่จะเดินห่างจากจุดเกิด (หน่วยเป็น Studs)

```
local walkRadius = 30
```

while true do

-- 1. สุ่มตำแหน่งเดินใหม่ รอบๆ จุดเกิด (ไม่เดินหนีไปไกลเกินกำหนด)

```
local randomX = startPos.X + math.random(-walkRadius, walkRadius)
```

```
local randomZ = startPos.Z + math.random(-walkRadius, walkRadius)
```

```
local targetPos = Vector3.new(randomX, startPos.Y, randomZ)
```

-- 2. สั่งให้เดินไป

```
humanoid:MoveTo(targetPos)
```

-- 3. รอจนกว่าจะเดินถึง หรือรอสูงสุด 8 วินาที (กันมันเดินติดกำแพงแล้วค้าง)

```
humanoid.MoveToFinished:Wait(8)
```

-- 4. พักหนึ่อยสักนิดก่อนเดินต่อ (สุ่มเวลา 1-3 วินาที)

```
task.wait(math.random(1, 3))
```

```
end
```

-- ใส่ Script นี้ไว้ในตัว Mob (ระดับเดียวกับ Humanoid)

```
local mob = script.Parent  
local humanoid = mob:WaitForChild("Humanoid")  
local rootPart = mob:WaitForChild("HumanoidRootPart")  
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")  
local Debris = game:GetService("Debris")
```

-- \*\*แก้ไขชื่อไอเทมตรงนี้ให้ตรงกับใน ServerStorage\*\*

```
local itemName = "RawMeat"
```

```
humanoid.Died:Connect(function()
```

-- 1. ตรวจสอบว่ามีไอเทมชื่อนี้จริงไหม

```
        local itemTemplate = ServerStorage:FindFirstChild(itemName)
```

```
    if itemTemplate then
```

```
        local drop = itemTemplate:Clone()
```

-- 2. ย้ายไอเทมไปที่ตำแหน่งที่มอนสเตอร์ตาย

```
        if drop:IsA("BasePart") then
```

```
            drop.Position = rootPart.Position
```

```
        elseif drop:IsA("Tool") and drop:FindFirstChild("Handle") then
```

-- ถ้าเป็น Tool (อาวุธ/ของถือ) ต้องย้าย Handle

```
            drop.Handle.Position = rootPart.Position
```

```
        elseif drop:IsA("Model") then
```

```
            drop:SetPrimaryPartCFrame(rootPart.CFrame)
```

```
        end
```

-- 3. เอาของไปวางในไดก

```
        drop.Parent = game.Workspace
```

```
        print("Dropped " .. itemName)
```

```
    end
```

```

-- 4. ลบเศษหิ้งหลังจาก 3 วินาที (จะได้ไม่รกรุง)
Debris:AddItem(mob, 3)

end

local campfire = script.Parent

local fireEffect = campfire:WaitForChild("Fire")
local fireLight = campfire:WaitForChild("PointLight")
local fuelPrompt = campfire:WaitForChild("AddFuelPrompt") -- ปุ่มเติมเชื้อเพลิง (E)
local cookPrompt = campfire:WaitForChild("CookPrompt") -- ปุ่มย่างเนื้อ (F)
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")

-- === ตั้งค่าระบบ ===
local fuelTime = 0
local fuelValues = {
    ["Leaf"] = 10,
    ["Log"] = 60
}

-- === พังก์ชันจัดการไฟ ===
local function updateFire()
    if fuelTime > 0 then
        fireEffect.Enabled = true
        fireLight.Enabled = true
        fuelPrompt.ActionText = "Fire is burning (" .. math.ceil(fuelTime) .. "s)"
        cookPrompt.Enabled = true -- ไฟติด -> เปิดให้กดปุ่มย่างได้
    else
        fireEffect.Enabled = false
        fireLight.Enabled = false
        fuelPrompt.ActionText = "Add Fuel (Leaf/Log)"
        cookPrompt.Enabled = false -- ไฟดับ -> ปิดปุ่มย่าง (กดไม่ได้)
    end
end

```

-- == 1. ระบบเติมเชื้อเพลิง (ปุ่ม E) ==

```
fuelPrompt.Triggered:Connect(function(player)
    local backpack = player:FindFirstChild("Backpack")
    local character = player.Character

    local function tryAddFuel(location)
        for _, item in pairs(location:GetChildren()) do
            if fuelValues[item.Name] then
                fuelTime = fuelTime + fuelValues[item.Name]
                item:Destroy()
                updateFire()
                return true
            end
        end
        return false
    end

    if not tryAddFuel(character) then
        if not tryAddFuel(backpack) then
            -- ถ้าไม่มีเชื้อเพลิง อาจจะแจ้งเตือนผู้เล่นหน่อยก็ได้ (Optional)
        end
    end
end)
```

-- == 2. ระบบย่างเนื้อแบบกดค้าง (ปุ่ม F) ==

```
cookPrompt.Triggered:Connect(function(player)
    -- เช็คว่าไฟยังติดอยู่ไหม (กันเหนีว)
    if fuelTime <= 0 then return end

    local backpack = player:FindFirstChild("Backpack")
    local character = player.Character
```

-- พังก์ชันหาเนื้อดิบและเปลี่ยนเป็นเนื้อสุก

```

local function cookMeat(location)

    local rawMeat = location:FindFirstChild("RawMeat")
    if rawMeat then
        rawMeat:Destroy() -- ลบเนื้อดิบ

        -- เสกเนื้อสุกเข้ากระเบ้า
        local cookedTemplate = ServerStorage:FindFirstChild("CookedMeat")
        if cookedTemplate then
            local cookedMeat = cookedTemplate:Clone()
            cookedMeat.Parent = backpack -- ยัดเข้าตัวเลย

            -- เล่นเสียงหรือ Effect จบการทำงาน (ถ้ามี)
            print(player.Name .. " cooked a meat!")

        end
        return true
    end
    return false
end

-- เช็คเนื้อดิบในมือ หรือ ในกระเบ้า
if not cookMeat(character) then
    if not cookMeat(backpack) then
        -- ถ้าไม่มีเนื้อดิบ
        print("No raw meat to cook!")
    end
end
end)

-- === ลูปนับเวลาถอยหลัง ===
spawn(function()
    while true do
        wait(1)
        if fuelTime > 0 then
            fuelTime = fuelTime - 1
        end
    end
end)

```

```

        updateFire()

    else
        -- ถ้าเวลาหมด ให้เช็คสถานะอีกทีเพื่อปิดปุ่มย่าง
        if cookPrompt.Enabled == true then
            updateFire()
        end
    end
end

-- Server Script ใน Workspace.SharedChest
local Chest = script.Parent
local Prompt = Chest:WaitForChild("ChestPrompt")

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local ChestSystem = ReplicatedStorage:WaitForChild("ChestSystem")
local ToggleChest = ChestSystem:WaitForChild("ToggleChest")
local UpdateChest = ChestSystem:WaitForChild("UpdateChest")

local Contents = ReplicatedStorage:FindFirstChild("ChestContents")
if not Contents then
    Contents = Instance.new("Folder")
    Contents.Name = "ChestContents"
    Contents.Parent = ReplicatedStorage
end

--  กำหนดจำนวนสูงสุดที่นี่
local MAX_ITEMS = 50

Prompt.Triggered:Connect(function(player)
    ToggleChest:FireClient(player, Contents, MAX_ITEMS) -- ส่งค่า Max ไปบอก Client ด้วย
end)

```

```

UpdateChest.OnServerEvent:Connect(function(player, action, data)
    if action == "Withdraw" then
        local itemName = data
        local itemToGive = Contents:FindFirstChild(itemName)
        if itemToGive then
            itemToGive.Parent = player.Backpack
        end

    elseif action == "Deposit" then
        --  เช็คก่อนฝาก: ถ้าของเต็มแล้ว ให้หยุดทำงานทันที
        if #Contents:GetChildren() >= MAX_ITEMS then
            print("กล่องเต็มแล้ว! ไม่สามารถฝากได้") -- หรือจะส่ง Event กลับไปเตือนผู้เล่นก็ได้
            return
        end

        local character = player.Character
        local tool = character:FindFirstChildWhichIsA("Tool")

        if tool then
            tool.Parent = Contents
        end
    end
end)

local Config = {
    Items = {
        ["Wall"] = {
            ResourceName = "Plank",
            Amount = 2
        },
        ["Floor"] = {
            ResourceName = "Plank",
            Amount = 2
        }
    }
}

```

```

        },
        ["Chest"] = {
            ResourceName = "Log",
            Amount = 4
        },
        ["Campfire"] = { -- เพิ่ม Campfire เข้าไป
            ResourceName = "Log", -- สมมติว่าใช้หิน (แก้ได้ครับ)
            Amount = 5
        }
    }
}

return Config

```

```

local Recipes = {
    -- รูปแบบ: ["ชื่อของที่จะได้"] = { {Resource="ชื่อวัสดุดิบ", Amount=จำนวน}, ... }

    ["Plank"] = { -- ไม้แปรรูป 2 อัน ใช้ Log 1 อัน
        OutputAmount = 2,
        Ingredients = {
            {Resource = "Log", Amount = 1}
        }
    },

    ["Axe"] = { -- ขวาน (ตัวอย่างของหลายสิ่ง)
        OutputAmount = 1,
        Ingredients = {
            {Resource = "Stone", Amount = 2},
            {Resource = "Log", Amount = 1}
        }
    },

    ["Watch"] = {
        OutputAmount = 1,

```

```
Ingredients = {  
    {Resource = "Scrap metal", Amount = 3}  
}  
,  
  
["Hammer"] = {  
    OutputAmount = 1,  
    Ingredients = {  
        {Resource = "Stone", Amount = 4},  
        {Resource = "Log", Amount = 2}  
    }  
},  
  
["Pickaxe"] = { -- ขวาน (ตัวอย่างของหลาystsing)  
    OutputAmount = 1,  
    Ingredients = {  
        {Resource = "Stone", Amount = 3},  
        {Resource = "Log", Amount = 2}  
    }  
},  
  
["Sword"] = { -- ขวาน (ตัวอย่างของหลาystsing)  
    OutputAmount = 1,  
    Ingredients = {  
        {Resource = "Plank", Amount = 2},  
        {Resource = "Stone", Amount = 3},  
        {Resource = "Scrap metal", Amount = 1}  
    }  
},  
  
["WaterCup"] = { -- ขวาน (ตัวอย่างของหลาystsing)  
    OutputAmount = 1,  
    Ingredients = {  
        {Resource = "Plank", Amount = 1}
```

```

        }
    },
}

return Recipes

local Players = game:GetService("Players")
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")

-- 🤴 รายชื่อ Admin
local ADMINS = {
    1635553148, -- ID คุณธีม
    1181688865, -- ID เพื่อน
}

-- 📦 ไฟล์เดอร์ที่เก็บไอเทม
local ITEM_FOLDER = ServerStorage

-- ฟังก์ชันเช็ค Admin
local function IsAdmin(player)
    for _, id in pairs(ADMINS) do
        if player.UserId == id then return true end
    end
    return false
end

-- ฟังก์ชันหาไอเทม
local function FindItem(itemName)
    itemName = string.lower(itemName)
    for _, item in pairs(ITEM_FOLDER:GetChildren()) do
        if string.lower(item.Name) == itemName then
            return item
        end
    end
end

```

```

        end
    end
    return nil
end

-- ផែកចនាអាជីវលេន
local function GetTargets(speaker, arg)
    local targets = {}
    arg = string.lower(arg)

    if arg == "@me" then
        table.insert(targets, speaker)
    elseif arg == "@all" then
        for _, p in pairs(Players:GetPlayers()) do
            table.insert(targets, p)
        end
    elseif arg == "@others" then
        for _, p in pairs(Players:GetPlayers()) do
            if p ~= speaker then table.insert(targets, p) end
        end
    else
        for _, p in pairs(Players:GetPlayers()) do
            if string.sub(string.lower(p.Name), 1, #arg) == arg then
                table.insert(targets, p)
                break
            end
        end
    end
    return targets
end

```

--  របបទរវចាបកម្មុត

```

Players.PlayerAdded:Connect(function(player)
    player.Chatted:Connect(function(message)

```

```
if not IsAdmin(player) then return end
```

```
local args = message:split(" ")
```

```
local command = string.lower(args[1])
```

```
-- ====== 🎁 คำสั่ง /give ======
```

```
if command == "/give" then
```

```
    if #args < 3 then return end
```

```
    local targetStr = args[2]
```

```
-- ✅ ส่วนที่แก้: เช็คตัวเลขท้ายประโยชน์
```

```
    local amount = 1
```

```
    local itemName = ""
```

```
-- เช็คว่าตัวสุดท้ายเป็นตัวเลขไหม?
```

```
    local lastArg = tonumber(args[#args])
```

```
    if lastArg then
```

```
        -- ถ้าใช่: เอาเลขนั้นมาเป็นจำนวน
```

```
        amount = lastArg
```

```
        -- ซื้อไอเทมคือตั้งแต่คำที่ 3 จนถึง ก่อนคำสุดท้าย
```

```
        itemName = table.concat(args, " ", 3, #args - 1)
```

```
    else
```

```
        -- ถ้าไม่ใช่: จำนวน = 1
```

```
        -- ซื้อไอเทมคือตั้งแต่คำที่ 3 จนจบ
```

```
        amount = 1
```

```
        itemName = table.concat(args, " ", 3)
```

```
    end
```

```
    local itemToGive = FindItem(itemName)
```

```
    local targets = GetTargets(player, targetStr)
```

```
    if itemToGive then
```

```

for _, target in pairs(targets) do
    if target.Character then
        -- 📦 วนลูปให้ของตามจำนวนที่ระบุ
        for i = 1, amount do
            local clonedItem = itemToGive:Clone()
            clonedItem.Parent = target.Backpack
        end

        print(" ✅ Gave " .. amount .. "x " ..
itemToGive.Name .. " to " .. target.Name)
    end
end

else
    warn(" ❌ หาไม่พบชื่อ '" .. itemName .. "' ไม่เจอ!")
end

-- ====== 💀 คำสั่ง /kill ======
elseif command == "/kill" then
    local targetStr = args[2]
    local targets = GetTargets(player, targetStr)
    for _, target in pairs(targets) do
        if target.Character and target.Character:FindFirstChild("Humanoid")
then
            target.Character.Humanoid.Health = 0
        end
    end
end
end)

-- Script: AnimalSpawner (ฉบับแก้ไข: รองรับ Folder แยก)
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")

```

```

local Workspace = game:GetService("Workspace")

-- ไฟล์เดอร์ที่เก็บโมเดลสัตว์ (ต้องชื่อตรงเป๊ะๆ)
local animalTemplates = ServerStorage:WaitForChild("AnimalTemplates")
-- ไฟล์เดอร์จุดเกิด
local spawnsFolder = Workspace:WaitForChild("AnimalSpawns")

-- ===== ตั้งค่า =====
local MAX_ANIMALS = 1
local SPAWN_RATE = 10 * 60
local SPAWN_RADIUS = 20
-- =====

while true do
    task.wait(SPAWN_RATE)

    local activeAnimals = Workspace:FindFirstChild("ActiveAnimals")
    if not activeAnimals then
        activeAnimals = Instance.new("Folder")
        activeAnimals.Name = "ActiveAnimals"
        activeAnimals.Parent = Workspace
    end

    if #activeAnimals:GetChildren() < MAX_ANIMALS then
        local spawns = spawnsFolder:GetChildren()
        local templates = animalTemplates:GetChildren()

        if #spawns > 0 and #templates > 0 then
            local randomSpawn = spawns[math.random(1, #spawns)]
            local randomAnimal = templates[math.random(1, #templates)]

            -- [แก้] เอาเงื่อนไขเช็คชื่อ "Pig" ออก เพื่อให้สเกลสัตว์ทุกตัวใน Folder
            if randomAnimal:IsA("Model") then
                local clone = randomAnimal:Clone()

```

```

clone.Parent = activeAnimals

-- สุ่มตำแหน่งเกิด
local offset = Vector3.new(math.random(-SPAWN_RADIUS,
SPAWN_RADIUS), 3, math.random(-SPAWN_RADIUS, SPAWN_RADIUS))
clone:SetPrimaryPartCFrame(randomSpawn.CFrame + offset)

print("สัตว์เกิด: " .. clone.Name)
end
end
end
end

-- Script: GlobalItemSpawner (แก้ปัญเก็บของแล้วตัวร้าว)
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")
local Workspace = game:GetService("Workspace")

local SPAWN_FOLDER = Workspace:WaitForChild("AppleItemSpawns")
local ITEMS = {"Apple"} -- แก้ชื่อของให้ตรงกับที่คุณมี
local SPAWN_RATE = 2
local MAX_ITEMS_ON_MAP = 30

local currentItems = 0

local function SpawnItem()
if currentItems >= MAX_ITEMS_ON_MAP then return end

local spawnPoints = SPAWN_FOLDER:GetChildren()
if #spawnPoints == 0 then return end
local randomPoint = spawnPoints[math.random(1, #spawnPoints)]

if randomPoint:GetAttribute("HasItem") == true then return end

```

```

local itemName = ITEMS[math.random(1, #ITEMS)]
local originalItem = ServerStorage:FindFirstChild(itemName)

if originalItem then
    local item = originalItem:Clone()
    item.Parent = Workspace

    if item:FindFirstChild("Handle") then
        item.Handle.CFrame = randomPoint.CFrame + Vector3.new(0, 1.5, 0)
        item.Handle.Anchored = true -- ตอนเกิด: ให้ยึดไว้จะได้ลอยนิ่งๆ
    else
        item:MoveTo(randomPoint.Position + Vector3.new(0, 1.5, 0))
    end

    randomPoint:SetAttribute("HasItem", true)
    currentItems = currentItems + 1
    print("Spawned " .. itemName .. " at " .. randomPoint.Name)

```

-- [จุดสำคัญ] ระบบเช็คตอนโคนเก็บ

local connection

connection = item.AncestryChanged:Connect(function(\_, newParent)

-- ถ้าของย้ายที่ (ไม่ได้อยู่ใน Workspace แล้ว)

if newParent ~= Workspace then

-- ปลดสมอทันที! (แก้บักตัววะ)

if item:FindFirstChild("Handle") then

item.Handle.Anchored = false

item.Handle.CanCollide = false -- ปิดการชนด้วยเพื่อความลื่น

end

-- คืนพื้นที่ให้จุดเกิด

randomPoint:SetAttribute("HasItem", false)

currentItems = currentItems - 1

```

        if connection then connection:Disconnect() end
    end
end)

end
end

while true do
    SpawnItem()
    task.wait(SPAWN_RATE)
end

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local TweenService = game:GetService("TweenService")
local Workspace = game:GetService("Workspace")
local TeleportService = game:GetService("TeleportService") -- เรียกใช้บริการวาร์ป
local Players = game:GetService("Players")
local Debris = game:GetService("Debris")
local BadgeService = game:GetService("BadgeService") -- เรียกใช้บริการ Badge

-- ====== ⚙ ตั้งค่า (แก้เลขตรงนี้!) ======
local BOSS_HP = 500
local LOBBY_PLACE_ID = 120031715341126 -- ! ใส่ ID แมพ Lobby ตรงนี้
local PHASE_2_HP_THRESHOLD = 250 -- HP ที่เปลี่ยนเป็นเฟส 2
local PHASE_3_HP_THRESHOLD = 100 -- HP ที่เปลี่ยนเป็นเฟส 3
local BOSS_VICTORY_BADGE_ID = 2514204748458825 -- ID ของ Badge ที่จะให้มีเมื่อฆ่าบอส
-- ======

-- สร้าง RemoteEvent
local DamageEvent = ReplicatedStorage:FindFirstChild("BossDamageEvent")
if not DamageEvent then
    DamageEvent = Instance.new("RemoteEvent")
    DamageEvent.Name = "BossDamageEvent"
    DamageEvent.Parent = ReplicatedStorage
end

```

```

end

-- สร้าง RemoteEvent สำหรับอัพเดท HP ให้ Client
local BossUpdateEvent = ReplicatedStorage:FindFirstChild("BossUpdateEvent")
if not BossUpdateEvent then
    BossUpdateEvent = Instance.new("RemoteEvent")
    BossUpdateEvent.Name = "BossUpdateEvent"
    BossUpdateEvent.Parent = ReplicatedStorage
end

local ARENA_FLOOR = Workspace:WaitForChild("ArenaFloor")
local BOSS_MODEL = Workspace:WaitForChild("TheBoss")
local bossHumanoid = BOSS_MODEL:WaitForChild("Humanoid")

bossHumanoid.MaxHealth = BOSS_HP
bossHumanoid.Health = BOSS_HP
local isFighting = false
local currentPhase = 1
local attackCount = 0
local lastAttackType = 0

-- =====
--  ฟังก์ชันสร้างโล่ + ลดเลื่อน (Invincibility System)
-- =====

local function DealDamageWithShield(hitPart, damageAmount)
    local character = hitPart.Parent
    local humanoid = character:FindFirstChild("Humanoid")

    if humanoid and humanoid.Health > 0 and character:FindFirstChild("HumanoidRootPart") then
        -- 1. เช็คว่ามีโล่อยู่ไหม (ถ้ามี =  omnitrace)
        if character:GetAttribute("IsInvincible") == true then
            return
        end
    end

```

```

-- 2. ลดเลือด
humanoid:TakeDamage(damageAmount)

-- 3. เปิดโหมดอมตะ + สร้างโล่
character:SetAttribute("IsInvincible", true)

local shield = Instance.new("ForceField")
shield.Name = "TempShield"
shield.Parent = character
Debris:AddItem(shield, 2) -- โล่หายไปเองใน 2 วิ

-- 4. ตั้งเวลาเรียซึ่ต
task.delay(2, function()
    if character then
        character:SetAttribute("IsInvincible", nil)
    end
end)
end

end

-- =====
--  พังชั้นสร้างอฟเฟกต์แจ้งเตือน
-- =====

local function CreateWarningEffect(position, effectType)
    if effectType == "meteor" then
        -- วงแหวนเตือน
        local warning = Instance.new("Part")
        warning.Shape = Enum.PartType.Cylinder
        warning.Size = Vector3.new(0.2, 8, 8)
        warning.Color = Color3.fromRGB(255, 0, 0)
        warning.Material = Enum.Material.Neon
        warning.Transparency = 0.3
        warning.Anchored = true
    end
end

```

```

warning.CanCollide = false
warning.CFrame = CFrame.new(position.X, ARENA_FLOOR.Position.Y + 1, position.Z)
* CFrame.Angles(0,0,math.rad(90))
warning.Parent = Workspace

-- แอนิเมชั่นขยายตัว
local tweenInfo = TweenInfo.new(1, Enum.EasingStyle.Quad,
Enum.EasingDirection.Out)

local goal = {Size = Vector3.new(0.2, 12, 12), Transparency = 0.8}
local tween = TweenService:Create(warning, tweenInfo, goal)
tween:Play()

Debris:AddItem(warning, 1)
return warning

elseif effectType == "laser" then
-- เส้นเตือนเลเซอร์
local warning = Instance.new("Part")
warning.Size = Vector3.new(1, 0.2, ARENA_FLOOR.Size.Z)
warning.Color = Color3.fromRGB(255, 255, 0)
warning.Material = Enum.Material.Neon
warning.Transparency = 0.5
warning.Anchored = true
warning.CanCollide = false
warning.CFrame = position
warning.Parent = Workspace

-- แอนิเมชั่นกระพริบ
local tweenInfo = TweenInfo.new(0.5, Enum.EasingStyle.Quad,
Enum.EasingDirection.InOut)

local goal = {Transparency = 0.2}
local tween = TweenService:Create(warning, tweenInfo, goal)
tween:Play()

```

```

Debris:AddItem(warning, 1)

return warning

end

end

-- =====

-- 🤖 ฟังก์ชันแสดงข้อความbos

-- =====

local function ShowBossMessage(message, duration)

duration = duration or 3

-- สร้าง BillboardGui

local billboard = Instance.new("BillboardGui")

billboard.Size = UDim2.new(0, 400, 0, 100)

billboard.StudsOffset = Vector3.new(0, 5, 0)

billboard.Parent = BOSS_MODEL

-- สร้างข้อความ

local textLabel = Instance.new("TextLabel")

textLabel.Size = UDim2.new(1, 0, 1, 0)

textLabel.BackgroundTransparency = 1

textLabel.Text = message

textLabel.TextColor3 = Color3.fromRGB(255, 255, 255)

textLabel.TextStrokeTransparency = 0

textLabel.TextStrokeColor3 = Color3.fromRGB(0, 0, 0)

textLabel.Font = Enum.Font.SourceSansBold

textLabel.TextSize = 24

textLabel.Parent = billboard

-- แอนิเมชั่น prag

textLabel.Size = UDim2.new(0, 0, 0, 0)

local tweenInfo = TweenInfo.new(0.5, Enum.EasingStyle.Back, Enum.EasingDirection.Out)

local goal = {Size = UDim2.new(1, 0, 1, 0)}

local tween = TweenService:Create(textLabel, tweenInfo, goal)

```

```

tween:Play()

Debris:AddItem(billboard, duration)
end

-- =====
-- 🚶 ท่า 1: ฝนลูกไฟ
-- =====

local function Attack_FallingMeteors()
    local meteorCount = currentPhase == 3 and 15 or (currentPhase == 2 and 12 or 10)
    local damage = currentPhase == 3 and 25 or (currentPhase == 2 and 20 or 15)

    ShowBossMessage("Meteor Shower!", 2)

    for i = 1, meteorCount do
        task.spawn(function()
            local randX = math.random(-ARENA_FLOOR.Size.X/2,
ARENA_FLOOR.Size.X/2)
            local randZ = math.random(-ARENA_FLOOR.Size.Z/2,
ARENA_FLOOR.Size.Z/2)
            local spawnPos = ARENA_FLOOR.Position + Vector3.new(randX, 30, randZ)

            -- ใช้ระบบเอฟเฟกต์เตือนใหม่
            CreateWarningEffect(spawnPos, "meteor")
            task.wait(1)

            -- ลูกไฟตก
            local meteor = Instance.new("Part")
            meteor.Shape = Enum.PartType.Ball
            meteor.Size = Vector3.new(4,4,4)
            meteor.Color = currentPhase == 3 and Color3.fromRGB(255, 0, 100) or
Color3.fromRGB(255, 85, 0)
            meteor.Material = Enum.Material.Neon
            meteor.Position = spawnPos
        end)
    end
end

```

```

        meteor.Anchored = false
        meteor.Parent = Workspace

        -- เพิ่ม Light effect
        local light = Instance.new("PointLight")
        light.Color = meteor.Color
        light.Range = 20
        light.Brightness = 5
        light.Parent = meteor

        -- ✅ ใช้ระบบโล่
        meteor.Touched:Connect(function(hit)
            DealDamageWithShield(hit, damage)
        end)

        Debris:AddItem(meteor, 3)
    end)
    task.wait(currentPhase == 3 and 0.2 or 0.3)
end
end

-- =====
-- ⚡ ท่า 2: เลเซอร์กวัด
-- =====

local function Attack_LaserSweep()
    local damage = currentPhase == 3 and 30 or (currentPhase == 2 and 25 or 20)
    local laserSpeed = currentPhase == 3 and 2 or 3

    ShowBossMessage("⚡ LASER SWEEP!", 2)

    -- เส้นเตือนก่อนเลเซอร์
    local warningPos = ARENA_FLOOR.CFrame * CFrame.new(-ARENA_FLOOR.Size.X/2, 3, 0)
    CreateWarningEffect(warningPos, "laser")

```

```

task.wait(1)

local laser = Instance.new("Part")
laser.Size = Vector3.new(1, 5, ARENA_FLOOR.Size.Z)
laser.Color = currentPhase == 3 and Color3.fromRGB(255, 0, 255) or Color3.fromRGB(0, 255, 255)
laser.Material = Enum.Material.Neon
laser.Anchored = true
laser.CanCollide = false
laser.CFrame = ARENA_FLOOR.CFrame * CFrame.new(-ARENA_FLOOR.Size.X/2, 3, 0)
laser.Parent = Workspace

-- เพิ่ม Light effect
local light = Instance.new("PointLight")
light.Color = laser.Color
light.Range = 30
light.Brightness = 10
light.Parent = laser

--  ใช้ระบบโคล
laser.Touched:Connect(function(hit)
    DealDamageWithShield(hit, damage)
end)

local tweenInfo = TweenInfo.new(laserSpeed, Enum.EasingStyle.Linear)
local goal = {CFrame = ARENA_FLOOR.CFrame * CFrame.new(ARENA_FLOOR.Size.X/2, 3, 0)}
local tween = TweenService:Create(laser, tweenInfo, goal)
tween:Play()
tween.Completed:Wait()
laser:Destroy()
end

-- =====
--  ท่า 3: พ่ายหมุน (เฉพาะเฟส 2+)

```

```

-- =====
local function Attack_SpinningStorm()
    if currentPhase < 2 then return end

    ShowBossMessage("台风 SPINNING STORM!", 2)

    local stormCount = currentPhase == 3 and 8 or 5
    for i = 1, stormCount do
        task.spawn(function()
            local angle = (i / stormCount) * math.pi * 2
            local radius = 15
            local centerPos = ARENA_FLOOR.Position

            -- สร้างพายุหมุน
            local storm = Instance.new("Part")
            storm.Shape = Enum.PartType.Ball
            storm.Size = Vector3.new(6, 6, 6)
            storm.Color = Color3.fromRGB(150, 0, 255)
            storm.Material = Enum.Material.Neon
            storm.Transparency = 0.3
            storm.Anchored = false
            storm.CanCollide = false
            storm.Parent = Workspace

            -- Light effect
            local light = Instance.new("PointLight")
            light.Color = storm.Color
            light.Range = 25
            light.Brightness = 8
            light.Parent = storm

            -- หมุนรอบศูนย์กลาง
            for j = 1, 50 do
                local currentAngle = angle + (j * 0.1)

```

```

        local x = centerPos.X + math.cos(currentAngle) * radius
        local z = centerPos.Z + math.sin(currentAngle) * radius
        storm.Position = Vector3.new(x, centerPos.Y + 10, z)
        task.wait(0.05)

    end

    -- ทำลายตัวเองและสร้างระเบิด
    local explosion = Instance.new("Explosion")
    explosion.Position = storm.Position
    explosion.BlastRadius = 10
    explosion.BlastPressure = 100
    explosion.Parent = Workspace

    storm:Destroy()
end)
end
end

```

```

-- =====
--  ท่า 4: ระเบิดขนาดใหญ่ (เฉพาะเฟส 3)
-- =====
local function Attack_MegaExplosion()
    if currentPhase < 3 then return end

```

```

        ShowBossMessage("  MEGA EXPLOSION!", 3)

        -- วางเตือนใหญ่
        local warning = Instance.new("Part")
        warning.Shape = Enum.PartType.Cylinder
        warning.Size = Vector3.new(0.2, 40, 40)
        warning.Color = Color3.fromRGB(255, 255, 0)
        warning.Material = Enum.Material.Neon
        warning.Transparency = 0.5
        warning.Anchored = true
    end
end

```

```

warning.CanCollide = false

warning.CFrame = CFrame.new(ARENA_FLOOR.Position.X, ARENA_FLOOR.Position.Y + 1,
ARENA_FLOOR.Position.Z) * CFrame.Angles(0,0,math.rad(90))

warning.Parent = Workspace

-- แอนิเมชั่นกระพริบ
for i = 1, 6 do
    warning.Transparency = i % 2 == 0 and 0.2 or 0.8
    task.wait(0.3)
end

warning:Destroy()

-- ระเบิดใหญ่
-- ... (โค้ดส่วนวงเตือนด้านบนปล่อยไว้เหมือนเดิม) ...

warning:Destroy()

-- [[  จุดที่แก้ไข: ปรับปรุงระบบระเบิด  ]] --
local explosion = Instance.new("Explosion")
explosion.Position = ARENA_FLOOR.Position
explosion.BlastRadius = 25
explosion.BlastPressure = 0 --  แก้เป็น 0 เพื่อไม่ให้ตัวกระเด็น/ล้ม
explosion.DestroyJointRadiusPercent = 0 --  สำคัญมาก! ใส่ 0 เพื่อไม่ให้ตัวแตกตายนั่นเอง
explosion.Parent = Workspace

--  เพิ่มระบบสั่งลดเลือด (กำหนดค่าเมจตรองไว้)
explosion.Hit:Connect(function(hitPart, distance)
    -- แก้เลข 40 เป็นตามที่คุณต้องการ (เช่น 20 หรือ 30)
    DealDamageWithShield(hitPart, 40)
end)

-- สร้างคลื่นกระแทก

```

```

task.spawn(function()

    for radius = 5, 25, 5 do

        local shockwave = Instance.new("Part")

        shockwave.Shape = Enum.PartType.Cylinder
        shockwave.Size = Vector3.new(0.2, radius * 2, radius * 2)
        shockwave.Color = Color3.fromRGB(255, 100, 0)
        shockwave.Material = Enum.Material.Neon
        shockwave.Transparency = 0.7
        shockwave.Anchored = true
        shockwave.CanCollide = false
        shockwave.CFrame = CFrame.new(arena_floor.Position.X,
arena_floor.Position.Y + 1, arena_floor.Position.Z) * CFrame.Angles(0,0,math.rad(90))
        shockwave.Parent = Workspace

        local tweenInfo = TweenInfo.new(0.5, Enum.EasingStyle.Quad,
Enum.EasingDirection.Out)
        local goal = {Size = Vector3.new(0.2, radius * 3, radius * 3), Transparency =
1}
        local tween = TweenService:Create(shockwave, tweenInfo, goal)
        tween:Play()

        Debris:AddItem(shockwave, 0.5)
        task.wait(0.1)

    end
end)

-- =====
-- 🏆 ระบบจบเกม (Teleport กลับ Lobby + ให้ Badge)
-- =====

local function FinishGame()

    print("🎉 BOSS DEFEATED! Teleporting in 5 seconds...")

    -- ประกาศข้อความ (Optional)

```

```

local msg = Instance.new("Message")
msg.Text = "BOSS DEFEATED! Returning to Lobby..."
msg.Parent = Workspace
Debris:AddItem(msg, 5)

-- 🏆 ให้ Badge กับผู้เล่นที่อยู่ในเกม
local playersInGame = Players:GetPlayers()
for _, player in playersInGame do
    task.spawn(function()
        local success, hasBadge = pcall(function()
            return BadgeService:UserHasBadgeAsync(player.UserId,
BOSS_VICTORY_BADGE_ID)
        end)

        if success and not hasBadge then
            local awardSuccess, errorMessage = pcall(function()
                BadgeService:AwardBadge(player.UserId,
BOSS_VICTORY_BADGE_ID)
            end)

            if awardSuccess then
                print("🏆 Awarded Boss Victory Badge to: " .. player.Name)
            else
                warn("❌ Failed to award badge to " .. player.Name .. ": " ..
tostring(errorMessage))
            end
        elseif success and hasBadge then
            print("🏆 " .. player.Name .. " already has the Boss Victory Badge")
        else
            warn("❌ Error checking badge for " .. player.Name .. ": " ..
tostring(hasBadge))
        end
    end)
end)

```

```

end

-- ลบบอสออก
if BOSS_MODEL then BOSS_MODEL:Destroy() end

-- รอ 5 วินาที
task.wait(5)

-- สั่งวาร์ปทุกคนกลับ Lobby
local playersToTeleport = Players:GetPlayers()
if #playersToTeleport > 0 then
    local tpOptions = Instance.new("TeleportOptions")
    pcall(function()
        TeleportService:TeleportAsync(LOBBY_PLACE_ID, playersToTeleport,
tpOptions)
    end)
end
end

-- =====
-- 🎮 เริ่มบอสไฟต์
-- =====
-- พิงค์ชันส่งข้อมูล HP ให้ Client
local function UpdateBossHPForClients()
    for _, player in Players:GetPlayers() do
        BossUpdateEvent:FireClient(player, bossHumanoid.Health, BOSS_HP, currentPhase)
    end
end

function StartBossFight()
    if isFighting then return end
    isFighting = true
    currentPhase = 1
    attackCount = 0

```

```

lastAttackType = 0
bossHumanoid.Health = BOSS_HP
BOSS_MODEL.Color = Color3.fromRGB(0.6392157077789307, 0.6352941393852234,
0.6470588445663452) -- สีเดิม

print("🔥 BOSS FIGHT START!")

-- อัพเดท HP ครั้งแรกให้ Client
UpdateBossHPForClients()

task.spawn(function()
    -- ลูปโจมตี (จะหยุดเมื่อบอสตาย)
    while bossHumanoid.Health > 0 do
        -- เช็คเฟส
        if bossHumanoid.Health <= PHASE_3_HP_THRESHOLD and currentPhase < 3
then
            currentPhase = 3
            ShowBossMessage("🔥 PHASE 3 - FINAL STAND!", 4)
            -- เปลี่ยนสีบอส
            BOSS_MODEL.Color = Color3.fromRGB(255, 0, 100)
            UpdateBossHPForClients() -- อัพเดทเฟสให้ Client
            task.wait(2)
        elseif bossHumanoid.Health <= PHASE_2_HP_THRESHOLD and currentPhase
< 2 then
            currentPhase = 2
            ShowBossMessage("⚡ PHASE 2 - POWER UP!", 3)
            -- เปลี่ยนสีบอส
            BOSS_MODEL.Color = Color3.fromRGB(255, 100, 0)
            UpdateBossHPForClients() -- อัพเดทเฟสให้ Client
            task.wait(2)
        end
        -- เลือกท่าโจมตีตามเฟส
    end
end)

```

```

local maxAttackType = currentPhase == 1 and 2 or (currentPhase == 2 and
3 or 4)

local attackType

repeat
    attackType = math.random(1, maxAttackType)
    until attackType ~= lastAttackType -- ไม่ใช้ทำเดินติดต่อกัน

lastAttackType = attackType
attackCount += 1

if attackType == 1 then
    Attack_FallingMeteors()
elseif attackType == 2 then
    Attack_LaserSweep()
elseif attackType == 3 then
    Attack_SpinningStorm()
elseif attackType == 4 then
    Attack_MegaExplosion()
end

-- ปรับความเร็วการโจมตีตามเฟส

local waitTime = currentPhase == 3 and 1.5 or (currentPhase == 2 and 2 or
2.5)

task.wait(waitTime)

end

--  เมื่อสูบจน (bosstary) ให้เรียกฟังก์ชันจบเกม
FinishGame()

end)
end

DamageEvent.OnServerEvent:Connect(function(player)
    if bossHumanoid.Health > 0 then

```

```

local damage = 50

-- โอนส์ดามาจตามเฟส
if currentPhase == 2 then
    damage = 40
elseif currentPhase == 3 then
    damage = 30
end

bossHumanoid:TakeDamage(damage)
print("Boss HP: " .. bossHumanoid.Health .. " | Phase: " .. currentPhase)

-- อัพเดท HP ให้ Client
UpdateBossHPForClients()

-- แจ้งเตือนเมื่อเปลี่ยนเฟส
if bossHumanoid.Health <= PHASE_2_HP_THRESHOLD and currentPhase == 1 then
    -- จะเปลี่ยนเฟสในลูบถัดไป
elseif bossHumanoid.Health <= PHASE_3_HP_THRESHOLD and currentPhase == 2
then
    -- จะเปลี่ยนเฟสในลูบถัดไป
end
end
end)

-- (Test) เริ่มทันที
task.wait(5)
StartBossFight()

-- Server Script: BuildingSystem (ฉบับรองรับ Multi-Ingredient)
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local PlaceBuildEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("PlaceBuild")
local BuildItems = ReplicatedStorage:WaitForChild("BuildItems")

```

```
-- =====
-- 🍽️ ໃຈນກໍາຫນດຮາຄາ (RECIPES)
-- =====

local recipes = {
    ["Floor"] = {Resource = "Plank", Amount = 2},
    ["Wall"] = {Resource = "Plank", Amount = 2},
    ["Chest"] = {Resource = "Plank", Amount = 4},
    ["Campfire"] = {Resource = "Log", Amount = 4},
}

-- =====

local function CountItems(player, itemName)
    local count = 0
    for _, item in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
        if item.Name == itemName then count = count + 1 end
    end
    local character = player.Character
    if character then
        local heldItem = character:FindFirstChild(itemName)
        if heldItem then count = count + 1 end
    end
    return count
end

local function RemoveItems(player, itemName, amountToRemove)
    local removedCount = 0
    for _, item in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
        if item.Name == itemName and removedCount < amountToRemove then
            item:Destroy()
            removedCount = removedCount + 1
        end
    end
    if removedCount < amountToRemove then

```

```

local character = player.Character
if character then
    local heldItem = character:FindFirstChild(itemName)
    if heldItem then
        heldItem:Destroy()
        removedCount = removedCount + 1
    end
end
end

```

PlaceBuildEvent.OnServerEvent:Connect(function(player, itemName, positionCFrame)

```

local character = player.Character
if character and character.PrimaryPart then
    local distance = (character.PrimaryPart.Position -
positionCFrame.Position).Magnitude
    if distance > 20 then return end
end

```

local recipe = recipes[itemName]

if recipe then

--  [ส่วนที่แก้ใหม่] แปลงสูตรให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน  
-- ถ้าเป็นแบบอย่างเดียว ให้จับยัดใส่ตาราง เพื่อให้ Code อ่านเหมือนแบบหลายอย่างได้  
local ingredients = {}

if recipe.Resource then

-- กรณี Floor, Wall (มี Resource ขึ้นเดียว)  
table.insert(ingredients, recipe)

else

-- กรณี Campfire (เป็นตารางซ้อนตารางอยู่แล้ว)  
ingredients = recipe

end

-- 🔎 ขั้นตอนที่ 1: เช็คของให้ครบทุกอย่างก่อน (ห้ามหักของก่อนเช็คครบ!)

```
local canBuild = true  
for _, ing in pairs(ingredients) do  
    if CountItems(player, ing.Resource) < ing.Amount then  
        canBuild = false  
        print("ของไม่พอ: ขาด " .. ing.Resource)  
        break -- หยุดเช็คทันที  
    end  
end
```

if canBuild then

-- ✅ ของครบทุกอย่าง: ถึงจะเริ่มวนลูปหักของออก  
for \_, ing in pairs(ingredients) do  
 RemoveItems(player, ing.Resource, ing.Amount)  
end

-- สร้างของจริง

```
local template = BuildItems:FindFirstChild(itemName)  
if template then  
    local newBuild = template:Clone()  
    if newBuild:IsA("Model") then  
        newBuild:SetPrimaryPartCFrame(positionCFrame)  
    else  
        newBuild.CFrame = positionCFrame  
        newBuild.Anchored = true  
    end  
    newBuild.Parent = workspace  
    print(player.Name .. " สร้าง " .. itemName .. " สำเร็จ!")  
end  
else  
    -- แจ้งเตือนว่าสร้างไม่ได้ (ของไม่ครบ)  
    print("สร้างไม่ได้ วัตถุดีบไม่ครบ")  
end  
else
```

```

        warn("ไม่พบสูตรสำหรับ: " .. itemName)
    end
end)

-- Server Script: CookingManager (ฉบับอัปเกรด: หาของในกระทะได้)
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local CookingEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("CookingEvent")
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")

-- รายชื่อของที่อนุญาต
local validInputs = { ["RawMeat"] = true }
local validFuels = { ["Leaf"] = true }

-- พังก์ขันช่วยหาของ (หาทั้งในมือ และ ในกระทะ)
local function FindAndRemoveItem(player, validList)
    -- 1. เช็คในมือ (Character) ก่อน
    local char = player.Character
    if char then
        local tool = char:FindFirstChildWhichIsA("Tool")
        if tool and validList[tool.Name] then
            local name = tool.Name
            tool:Destroy() -- ลบของ
            return name -- ส่งชื่อกลับไปบอก
        end
    end

    -- 2. ถ้าในมือไม่มี -> ไปเช็คในกระทะ (Backpack)
    local backpack = player.Backpack
    if backpack then
        for _, item in pairs(backpack:GetChildren()) do
            if item:IsA("Tool") and validList[item.Name] then
                local name = item.Name
                item:Destroy() -- ลบของ
            end
        end
    end
end

```

```

        return name -- ส่งชื่อกลับไปนอก
    end
end

return nil -- หาไม่เจอลেย
end

CookingEvent.OnServerEvent:Connect(function(player, action, campfire)
    if not campfire or not campfire:FindFirstChild("Inventory") then return end

    local inv = campfire.Inventory

    if action == "DepositInput" then
        -- เช็คว่าซองว่างไหม
        if inv.Input.Value == "" then
            -- เรียกใช้ฟังก์ชันหาของ (หา RawMeat)
            local foundItemName = FindAndRemoveItem(player, validInputs)

            if foundItemName then
                inv.Input.Value = foundItemName
                print("ได้เนื้อแล้ว: " .. foundItemName)
            else
                -- (Optional) ส่งเตือนกลับไปว่าไม่มีของ
            end
        end

    elseif action == "DepositFuel" then
        -- เช็คว่าซองว่างไหม
        if inv.Fuel.Value == "" then
            -- เรียกใช้ฟังก์ชันหาของ (หา Leaf)
            local foundItemName = FindAndRemoveItem(player, validFuels)

            if foundItemName then

```

```

        inv.Fuel.Value = foundItemName
        print("เติมเชื้อเพลิงแล้ว: " .. foundItemName)

    end

end

elseif action == "Withdraw" then
    if inv.Output.Value ~= "" then
        local itemName = inv.Output.Value

        -- หาของต้นแบบใน ShopItems หรือ BuildItems
        local template = nil
        if ServerStorage:FindFirstChild("ShopItems") then
            template = ServerStorage.ShopItems:FindFirstChild(itemName)
        end
        if not template and ReplicatedStorage:FindFirstChild("BuildItems") then
            template = ReplicatedStorage.BuildItems:FindFirstChild(itemName)
        end

        if template then
            local clone = template:Clone()
            clone.Parent = player.Backpack
        end

        inv.Output.Value = "" -- เคลียร์ช่อง
    end
end

end)

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")

local CraftItem = ReplicatedStorage:WaitForChild("CraftItem")
local Recipes = require(ReplicatedStorage:WaitForChild("CraftingRecipes")) -- โหลดสูตร

```

```

local CraftableItems = ServerStorage:WaitForChild("CraftableItems") -- ไฟล์เดอร์เก็บของ

-- ฟังก์ชันนับของ
local function CountItems(player, itemName)
    local count = 0
    for _, item in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
        if item.Name == itemName then count = count + 1 end
    end
    return count
end

-- ฟังก์ชันลบของ
local function RemoveItems(player, itemName, amount)
    local removed = 0
    for _, item in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
        if item.Name == itemName and removed < amount then
            item:Destroy()
            removed = removed + 1
        end
    end
    return removed >= amount
end

CraftItem.OnServerInvoke = function(player, resultItemName)
    local recipe = Recipes[resultItemName]
    if not recipe then return false, "Recipe not found!" end

    -- 1.  สร้างตารางเก็บรายชื่อของที่ขาด
    local missingItems = {}
    local isMissing = false

    -- วนลูปเช็คส่วนผสม 'ทุกชิ้น'
    for _, ing in pairs(recipe.Ingredients) do
        local playerHas = CountItems(player, ing.Resource)

```

```

-- ถ้าของไม่พอ
if playerHas < ing.Amount then
    isMissing = true
    -- เอาชื่อของที่ขาดใส่เข้าไปในตาราง
    table.insert(missingItems, ing.Resource)
end
end

-- 2. ถ้ามีของขาด (isMissing เป็น true) ให้แจ้งเตือนที่เดียว
if isMissing then
    -- รวมชื่อของที่ขาดทั้งหมดคั่นด้วยลูกน้ำ (เช่น "Log, Stone")
    local missingString = table.concat(missingItems, ", ")
    return false, "Not enough resources: Missing " .. missingString
end

-- 3. ถ้าของครบหมดแล้ว ค่อยหักของออกจากตัว
for _, ing in pairs(recipe.Ingredients) do
    RemoveItems(player, ing.Resource, ing.Amount)
end

-- 4. ให้ของรางวัล
local template = CraftableItems:FindFirstChild(resultItemName)
if template then
    for i = 1, (recipe.OutputAmount or 1) do
        local item = template:Clone()
        item.Parent = player.Backpack
    end
    return true, "Crafting successful!"
else
    return false, "Error: Item template not found."
end
end

```

```
local Players = game:GetService("Players")
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")
```

--  ชื่อไอเทม (ต้องตรงกับชื่อใน ServerStorage เป็นๆ ทุกตัวอักษร)

```
local ITEM_NAME = "GodApple"
```

--  รายชื่อคนพิเศษ

```
local VIP_LIST = {
    1635553148, -- UserID (รีม)
    3961488138, -- นิว
    2783553859, -- เท่
    1181688865, -- มอส
    2497851669, -- โนโตร
    1488625599 -- คิม
}
```

-- พังค์ชั้นเข็ครายชื่อ

```
local function IsVip(player)
    for _, id in pairs(VIP_LIST) do
        if (type(id) == "string" and player.Name == id) or (type(id) == "number" and
player.UserId == id) then
            return true
        end
    end
    return false
end
```

--  พังค์ชั้นแจกของ (แยกออกมาเพื่อให้เรียกใช้ได้หลายที่)

```
local function GiveItemToPlayer(player)
    if IsVip(player) then
        -- รอให้แน่ใจว่าโหลดเสร็จ (กันเห็นຍາ 1 วินาที)
        task.wait(1)
```

```

local backpack = player:FindFirstChild("Backpack")
local originalItem = ServerStorage:FindFirstChild(ITEM_NAME)

if originalItem and backpack then
    -- เช็คก่อนว่ามีอยู่แล้วใน (จะได้ไม่ให้ซ้ำ)
    if not backpack:FindFirstChild(ITEM_NAME) then
        local cl = originalItem:Clone()
        cl.Parent = backpack
        print(" ✅ Gave " .. ITEM_NAME .. " to: " .. player.Name)
    end
    elseif not originalItem then
        warn(" ❌ หาไอเทมชื่อ " .. ITEM_NAME .. " ไม่เจอใน ServerStorage!
กรุณาเช็คตัวสะกด")
    end
end

-- ⚡ ฟังก์ชันจัดการเมื่อผู้เล่นเข้าเกม
local function OnPlayerAdded(player)
    -- 1. ถ้าตัวละครเกิดใหม่ ให้แยกของ
    player.CharacterAdded:Connect(function(character)
        GiveItemToPlayer(player)
    end)

    -- 2. (สำคัญ) ถ้าตัวละครยืนอยู่แล้ว ให้แยกเลยทันที! (แก้บั๊กเข้าเกมแล้วไม่ได้ของ)
    if player.Character then
        GiveItemToPlayer(player)
    end
end

-- เชื่อมต่อระบบ
Players.PlayerAdded:Connect(OnPlayerAdded)

```



```

healAmount = 1 -- น้ำพอมี: รีสเลือดช้าๆ (+1)

else
    healAmount = 0 -- น้ำน้อย (ต่ำกว่า 30): ไม่รีสเลือดเลย!

end

-- สั่งเพิ่มเลือด (แต่ห้ามเกิน MaxHealth)
if healAmount > 0 then
    humanoid.Health = math.min(humanoid.Health +
healAmount, humanoid.MaxHealth)

end

end

end
end
end)

```

```

-- Script: GlobalItemSpawner (แก้ปัญเก็บของแล้วตัวร้าย)

local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")
local Workspace = game:GetService("Workspace")

local SPAWN_FOLDER = Workspace:WaitForChild("LeafItemSpawns")
local ITEMS = {"Leaf"} -- แก้ชื่อของให้ตรงกับที่คุณมี
local SPAWN_RATE = 7
local MAX_ITEMS_ON_MAP = 15

local currentItems = 0

local function SpawnItem()
    if currentItems >= MAX_ITEMS_ON_MAP then return end

    local spawnPoints = SPAWN_FOLDER:GetChildren()
    if #spawnPoints == 0 then return end

```

```

local randomPoint = spawnPoints[math.random(1, #spawnPoints)]

if randomPoint:GetAttribute("HasItem") == true then return end

local itemName = ITEMS[math.random(1, #ITEMS)]
local originalItem = ServerStorage:FindFirstChild(itemName)

if originalItem then
    local item = originalItem:Clone()
    item.Parent = Workspace

    if item:FindFirstChild("Handle") then
        item.Handle.CFrame = randomPoint.CFrame + Vector3.new(0, 1.5, 0)
        item.Handle.Anchored = true -- ตอนเกิด: ให้ยึดไว้จะได้ลอยนิ่งๆ
    else
        item:MoveTo(randomPoint.Position + Vector3.new(0, 1.5, 0))
    end

    randomPoint:SetAttribute("HasItem", true)
    currentItems = currentItems + 1
    print("Spawned " .. itemName .. " at " .. randomPoint.Name)

    -- ✓ [จุดสำคัญ] ระบบเช็คตอนโคนเก็บ
    local connection
    connection = item.AncestryChanged:Connect(function(_, newParent)
        -- ถ้าของย้ายที่ (ไม่ได้อยู่ใน Workspace แล้ว)
        if newParent ~= Workspace then
            -- 🔒 ปลดสมอทันที! (แก้บักตัววะ)
            if item:FindFirstChild("Handle") then
                item.Handle.Anchored = false
                item.Handle.CanCollide = false -- ปิดการชนด้วยเพื่อความลื่น
            end
        end
    end)
end

```

```

-- คืนพื้นที่ให้จุดเกิด
randomPoint:SetAttribute("HasItem", false)
currentItems = currentItems - 1

if connection then connection:Disconnect() end
end
end)

end
end

while true do
    SpawnItem()
    task.wait(SPAWN_RATE)
end

-- Script: GlobalItemSpawner (แก้ปั๊กเก็บของแล้วตัวร้าว)
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")
local Workspace = game:GetService("Workspace")

local SPAWN_FOLDER = Workspace:WaitForChild("LogItemSpawns")
local ITEMS = {"Log"} -- แก้ชื่อของไฟล์รุ่งกับที่คุณมี
local SPAWN_RATE = 7
local MAX_ITEMS_ON_MAP = 15

local currentItems = 0

local function SpawnItem()
    if currentItems >= MAX_ITEMS_ON_MAP then return end

    local spawnPoints = SPAWN_FOLDER:GetChildren()
    if #spawnPoints == 0 then return end
    local randomPoint = spawnPoints[math.random(1, #spawnPoints)]

```

```

if randomPoint:GetAttribute("HasItem") == true then return end

local itemName = ITEMS[math.random(1, #ITEMS)]
local originalItem = ServerStorage:FindFirstChild(itemName)

if originalItem then
    local item = originalItem:Clone()
    item.Parent = Workspace

    if item:FindFirstChild("Handle") then
        item.Handle.CFrame = randomPoint.CFrame + Vector3.new(0, 1.5, 0)
        item.Handle.Anchored = true -- ตอนเกิด: ให้ยึดไว้จะได้ลอยนิ่งๆ
    else
        item:MoveTo(randomPoint.Position + Vector3.new(0, 1.5, 0))
    end

    randomPoint:SetAttribute("HasItem", true)
    currentItems = currentItems + 1
    print("Spawned " .. itemName .. " at " .. randomPoint.Name)

```

-- [จุดสำคัญ] ระบบเช็คตอนโคนเก็บ

local connection

connection = item.AncestryChanged:Connect(function(\_, newParent)

-- ถ้าของย้ายที่ (ไม่ได้อยู่ใน Workspace แปลว่าเข้ากระเบื้องแล้ว)

if newParent ~= Workspace then

-- ปลดสมอทันที! (แก้บักตัววะ)

if item:FindFirstChild("Handle") then

item.Handle.Anchored = false

item.Handle.CanCollide = false -- ปิดการชนด้วยเพื่อความลื่น

end

-- คืนพื้นที่ให้จุดเกิด

randomPoint:SetAttribute("HasItem", false)

```

        currentItems = currentItems - 1

        if connection then connection:Disconnect() end
    end)
end

while true do
    SpawnItem()
    task.wait(SPAWN_RATE)
end

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local RequestProblem = ReplicatedStorage:WaitForChild("RequestProblem")
local SubmitAnswer = ReplicatedStorage:WaitForChild("SubmitAnswer")
local door = workspace:WaitForChild("MathDoor")
local correctFor = {}

RequestProblem.OnServerInvoke = function(player)
    local a = math.random(1,20)
    local b = math.random(1,20)
    local correct = a+b
    correctFor[player.UserId] = correct
    local choices = {correct, correct+math.random(1,5), correct-math.random(1,5),
    correct+math.random(6,10)}
    -- shuffle
    for i = #choices,2,-1 do
        local j = math.random(1,i)
        choices[i],choices[j] = choices[j],choices[i]
    end
    return {a=a, b=b, choices=choices}
end

```

```

SubmitAnswer.OnServerInvoke = function(player, selected)
    local correct = correctFor[player.UserId]
    if tonumber(selected) == correct then
        -- Play destroy sound if it exists
        local destroySound = door:FindFirstChild("destroy")
        if destroySound and destroySound:IsA("Sound") then
            destroySound:Play()
            task.wait(1) -- Wait for sound to finish
        end
        door:Destroy()
        correctFor[player.UserId] = nil
        return {ok=true}
    else
        correctFor[player.UserId] = nil
        return {ok=false}
    end
end

```

```

local Lighting = game:GetService("Lighting")
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")
local Workspace = game:GetService("Workspace")
local Players = game:GetService("Players") -- [เพิ่ม] เรียกใช้ Service Players

```

```

local templatesFolder = ServerStorage:WaitForChild("MonsterTemplates")
local spawnsFolder = Workspace:WaitForChild("MonsterSpawns")

```

-- ===== ตั้งค่าความยากพื้นฐาน (Base Stats) =====

```

local baseStartMonsters = 5      -- จำนวนเริ่มต้น (สำหรับ 1-3 คน)
local baseExtraPerNight = 2     -- เพิ่มต่อคืน (สำหรับ 1-3 คน)
local spawnRate = 2             -- เซ็คการเกิดทุกๆ 2 วิ
-- =====

```

```

local nightCount = 1
local isNightActive = false
local spawnedCount = 0
local currentQuota = 0      -- ตัวแปรเก็บจำนวนโควต้าของคืนปัจจุบัน
local currentMaxActive = 20 -- ตัวแปรเก็บขีดจำกัดของคืนปัจจุบัน

-- พังค์ชั่นเช็คเวลา (18:00 - 06:00)
local function IsNight()
    local time = Lighting.ClockTime
    return (time >= 18) or (time <= 6)
end

-- [พังค์ชั่นใหม่] คำนวณความยากตามจำนวนคน
local function CalculateDifficulty(night)
    local playerCount = #Players:GetPlayers()
    if playerCount == 0 then playerCount = 1 end -- กันบึ้กกรณีไม่มีคน (เพื่อไว้)

    local quota = 0
    local maxActive = 0

    -- คำนวณโควต้าพื้นฐานตามคืนก่อน
    local baseQuota = baseStartMonsters + ((night - 1) * baseExtraPerNight)

    -- [ปรับความยากตามช่วงคน]
    if playerCount <= 3 then
        -- ● 1-3 คน: ความยากปกติ
        quota = baseQuota
        maxActive = 20 -- ลิมิต 20 ตัว
    elseif playerCount <= 10 then
        -- ○ 4-10 คน: คูณ 1.5 เท่า
        quota = math.floor(baseQuota * 1.5) + (playerCount * 2)
        maxActive = 35 -- เพิ่มลิมิตให้พอเดี๋กับคน
    end
end

```

```

else
    -- 11-20+ คน: คูณ 2.5 เท่า (เยอรมัน)
    quota = math.floor(baseQuota * 2.5) + (playerCount * 3)
    maxActive = 60 -- ลิมิตสูง แต่ไม่เกิน 60 เพื่อกันเซิร์ฟเวอร์แลค
end

return quota, maxActive, playerCount
end

while true do
    task.wait(spawnRate)

    if IsNight() then
        -- >>> เริ่มต้นคืนใหม่ <<<
        if not isNightActive then
            isNightActive = true
            spawnedCount = 0

            -- [คำนวณความยาก ณ ตอนเริ่มคืน]
            local quota, maxActive, plrs = CalculateDifficulty(nightCount)
            currentQuota = quota
            currentMaxActive = maxActive

            print("-----")
            print("🌙 Night " .. nightCount .. " Started")
            print("👤 Players: " .. plrs)
            print("👾 Quota: " .. currentQuota .. " | Max Active: " .. currentMaxActive)
            print("-----")
        end

        -- >>> ลุปเกมอนสเตอร์ <<<
        -- เช็ค Folder เก็บมอง
    end

```

```

local activeMonsters = Workspace:FindFirstChild("ActiveMonsters")
if not activeMonsters then
    activeMonsters = Instance.new("Folder")
    activeMonsters.Name = "ActiveMonsters"
    activeMonsters.Parent = Workspace
end

-- อัปเดตจำนวนคนแบบ Realtime (เพื่อคนเข้ามาเพิ่มลงคืน)
-- ถ้าคนเพิ่มเยอะๆ เราอาจจะอยากคำนวณ Quota ใหม่ หรือจะใช้ค่าเดิมตอนเริ่มคืนก็ได้
-- ในที่นี้ใช้ค่าเดิมตอนเริ่มคืน (currentQuota) เพื่อความเสถียร

-- เนื่องจาก: ยอด死ยกไปแล้ว AND จำนวนตัวในฉากไม่เกินลิมิต
if spawnedCount < currentQuota and #activeMonsters:GetChildren() <
currentMaxActive then

    local spawns = spawnsFolder:GetChildren()
    local allTemplates = templatesFolder:GetChildren()

    if #spawns > 0 and #allTemplates > 0 then
        local randomSpawn = spawns[math.random(1, #spawns)]
        local randomTemplate = allTemplates[math.random(1,
#allTemplates)]

        if randomTemplate:IsA("Model") then
            local clone = randomTemplate:Clone()
            clone.Parent = activeMonsters

            -- ปรับตำแหน่งให้สูงขึ้นนิดนึงกันติดกัน
            clone:PivotTo(randomSpawn.CFrame + Vector3.new(0, 3, 0))

            spawnedCount = spawnedCount + 1
            -- print("Spawned: " .. spawnedCount .. "/" .. currentQuota) --
        end
    end
end

```

ปิดไว้กันรถ Output

```

        end
    end

else
    -- >>> ตอนเช้า <<<
    if isNightActive then
        isNightActive = false
        print(" 🌞 Day Time - Clear Monsters")

        nightCount = nightCount + 1

        -- ล้างบางมอนสเตอร์
        local activeMonsters = Workspace:FindFirstChild("ActiveMonsters")
        if activeMonsters then
            activeMonsters:ClearAllChildren()
        end
    end
end

-- Server Script: PlayerStatsManager
-- สร้าง leaderstats และค่าต่างๆ ให้ผู้เล่น
local Players = game:GetService("Players")

local function SetupLeaderstats(player)
    -- สร้าง leaderstats ถ้ายังไม่มี
    local leaderstats = player:FindFirstChild("leaderstats")
    if not leaderstats then
        leaderstats = Instance.new("Folder")
        leaderstats.Name = "leaderstats"
        leaderstats.Parent = player
    end
end

```

```
-- สร้าง Souls ถ้ายังไม่มี  
local souls = leaderstats:FindFirstChild("Souls")  
if not souls then  
    souls = Instance.new("IntValue")  
    souls.Name = "Souls"  
    souls.Value = 0 -- เริ่มต้นที่ 0 Souls  
    souls.Parent = leaderstats  
end  
end
```

```
-- ตั้งค่าสำหรับผู้เล่นที่เข้าใหม่  
Players.PlayerAdded:Connect(SetupLeaderstats)
```

```
-- ตั้งค่าสำหรับผู้เล่นที่อยู่ในเกมแล้ว  
for _, player in pairs(Players:GetPlayers()) do  
    SetupLeaderstats(player)  
end
```

```
-- Server Script: ReviveSystem (ฉบับ Teleport กลับ Lobby)  
local MarketplaceService = game:GetService("MarketplaceService")  
local Players = game:GetService("Players")  
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")  
local TeleportService = game:GetService("TeleportService") -- [เพิ่ม] บริการวาร์ป
```

```
-- [ใส่ ID สินค้าตรงนี้]  
local PRODUCT_ID = 3474651274
```

```
-- [ใส่ ID ของแมพ Lobby ที่ก่อปมาเมื่อกี้ ตรงนี้]  
local LOBBY_PLACE_ID = 76465158918083
```

```
local deathPositions = {}
```

```
-- (โค้ดส่วนจำตำแหน่งตาย และ PlayerAdded ... เมื่อันเดิม ไม่ต้องแก้)
```

```
local function OnCharacterAdded(character)
    local player = Players:GetPlayerFromCharacter(character)
    local humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")
    local rootPart = character:WaitForChild("HumanoidRootPart")
    humanoid.Died:Connect(function()
        if rootPart then
            deathPositions[player.UserId] = rootPart.CFrame
        end
    end)
end
```

```
Players.PlayerAdded:Connect(function(player)
    player.CharacterAdded:Connect(OnCharacterAdded)
    player:LoadCharacter()
end)
```

```
local function RevivePlayer(player)
    player:LoadCharacter()
    local savedPos = deathPositions[player.UserId]
    if savedPos then
        local char = player.Character or player.CharacterAdded:Wait()
        local root = char:WaitForChild("HumanoidRootPart")
        task.wait(0.1)
        root.CFrame = savedPos + Vector3.new(0, 2, 0)
    end
end
```

```
MarketplaceService.ProcessReceipt = function(receiptInfo)
    local player = Players:GetPlayerByUserId(receiptInfo.PlayerId)
    if not player then return Enum.ProductPurchaseDecision.NotProcessedYet end
    if receiptInfo.ProductId == PRODUCT_ID then
        RevivePlayer(player)
        return Enum.ProductPurchaseDecision.PurchaseGranted
    end
end
```

```
end
```

```
-- =====
```

```
-- 🤣 ส่วนที่แก้ใหม่: ระบบ Give Up = กลับ Lobby 🤣
```

```
-- =====
```

```
local RespawnEvent = ReplicatedStorage:FindFirstChild("RespawnEvent")
```

```
if not RespawnEvent then
```

```
    RespawnEvent = Instance.new("RemoteEvent")
```

```
    RespawnEvent.Name = "RespawnEvent"
```

```
    RespawnEvent.Parent = ReplicatedStorage
```

```
end
```

```
RespawnEvent.OnServerEvent:Connect(function(player)
```

```
    -- แทนที่จะ LoadCharacter เราจะส่งเขากลับบ้าน
```

```
    print(player.Name .. " กดยอมแพ้ กำลังส่งกลับ Lobby...")
```

```
    -- คำสั่งวาร์ป (ใช้ได้เฉพาะในเกมจริง Studio วาร์ปไม่ได้)
```

```
    TeleportService:Teleport(LOBBY_PLACE_ID, player)
```

```
)
```

```
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
```

```
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")
```

```
-- [เพิ่มตรงนี้] อ้างอิงไปที่ Folder ใหม่
```

```
local ShopItemsFolder = ServerStorage:WaitForChild("ShopItems")
```

```
local BuyItem = ReplicatedStorage:WaitForChild("BuyItem")
```

```
local itemPrices = {
```

```
    ["First aid kit"] = 65,
```

```
    ["Log"] = 5,
```

```
    ["CookedMeat"] = 25,
```

```
    ["Scrap metal"] = 12,
```

```

["GodApple"] = 1000,
}

BuyItem.OnServerInvoke = function(player, itemName)

local price = itemPrices[itemName]
if not price then return "Error" end

local souls = player.leaderstats.Souls
if souls.Value >= price then
    souls.Value = souls.Value - price

-- [แก้ตรงนี้] เปลี่ยนจาก ServerStorage เป็น ShopItemsFolder
local itemTool = ShopItemsFolder:FindFirstChild(itemName)

if itemTool then
    itemTool:Clone().Parent = player.Backpack
    return "Success"
else
    warn("หาของชื่อ " .. itemName .. " ไม่เจอใน Folder ShopItems")
    return "Item Not Found"
end
end
return "Souls Not Enough"
end

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local SellEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("SellItemEvent")

-- 💰 ราคารับซื้อ (ถ้าไม่มีชื่อในนี้ จะขายไม่ได้)
local ITEM_PRICES = {
    ["Log"] = 5,
    ["Rock"] = 8,
    ["Apple"] = 2,
}

```

```

["GodApple"] = 100
}

SellEvent.OnServerEvent:Connect(function(player, itemsToSell)
    local totalEarned = 0
    local leaderstats = player:FindFirstChild("leaderstats")
    local soulsStat = leaderstats and leaderstats:FindFirstChild("Souls")
    local backpack = player:FindFirstChild("Backpack")

    if not soulsStat or not backpack then return end

    -- ตรวจสอบและลบไอเทมจริง
    for itemName, count in pairs(itemsToSell) do
        -- หาของในกระเป๋าที่มีชื่อตรงกัน
        local itemsInBag = {}
        for _, item in pairs(backpack:GetChildren()) do
            if item.Name == itemName then
                table.insert(itemsInBag, item)
            end
        end

        -- ลบตามจำนวนที่ส่งมา
        local price = ITEM_PRICES[itemName]
        if price then
            for i = 1, count do
                if itemsInBag[i] then
                    itemsInBag[i]:Destroy() -- ลบของ
                    totalEarned = totalEarned + price -- เพิ่มเงินในระบบ
                end
            end
        end
    end

    -- จ่ายเงิน

```

```

if totalEarned > 0 then
    soulsStat.Value = soulsStat.Value + totalEarned
    print(player.Name .. " Sold items for " .. totalEarned .. " Souls")
end
end)

local itemsFolder = game.ReplicatedStorage:WaitForChild("ItemsFolder")

local spawnPoints = {
    Vector3.new(0, 5, 0),
}

local maxItem = 5
local currentFolder = Instance.new("Folder", game.Workspace)
currentFolder.Name = "SpawnItems"

while true do
    wait(3)

    if #currentFolder:GetChildren() >= maxItem then
        print("เต็มแล้ว รอของเก่าหายก่อน...")
        continue
    end

    local allItems = itemsFolder:GetChildren()
    if #allItems == 0 then
        warn("ไม่มีของในโฟรเดอร์ ItemFolder")
        break
    end

    local randomItem = allItems[math.random(1, #allItems)]
    local clone = randomItem:Clone()
    local spawnPos = spawnPoints[math.random(1, #spawnPoints)]

```

```

if clone:IsA("Tool") then
    if clone:FindFirstChild("Handle") then
        clone.Handle.Position = spawnPos
    else
        warn(clone.Name .. "ไม่มี Handle เลยว่าจะไม่ได้")
        continue
    end
else
    clone.Position = spawnPos
end

clone.Parent = currentFolder

delay(10, function()
    if clone and clone.Parent then
        if clone:IsA("Tool") then
            local inPlayer = false

            for _, plr in pairs(game.Players:GetPlayers()) do
                if clone.Parent == plr.Backpack or clone.Parent ==
plr.Character then
                    inPlayer = true
                    break
                end
            end

            -- ถ้าไม่อยู่ใน Backpack หรือ Character → ลบทิ้ง
            if not inPlayer and clone:IsDescendantOf(workspace) then
                clone:Destroy()
            end
        else
            clone:Destroy()
        end
    end
end)

```

```

        end
    end)
end

-- Server Script: SprintServer (เพิ่มระบบพักเหนื่อย)

local Players = game:GetService("Players")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local SprintEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("SprintEvent")

-- ตั้งค่าระบบวิ่ง
local CONFIG = {
    WalkSpeed = 16,
    RunSpeed = 26,
    MaxStamina = 100,
    DrainRate = 2.5,
    RegenRate = 10,
    -- [เพิ่มใหม่] เวลาพักเหนื่อยก่อนจะเริ่มรีเจน (วินาที)
    RegenDelay = 1.0
}

local playerStates = {}

local function SetupPlayer(player)
    playerStates[player] = {
        Stamina = CONFIG.MaxStamina,
        IsRunning = false,
        -- [เพิ่มใหม่] เก็บเวลาวิ่งครั้งล่าสุด
        LastRunTime = 0
    }

```

```

player.CharacterAdded:Connect(function(char)
    playerStates[player].Stamina = CONFIG.MaxStamina
    playerStates[player].IsRunning = false
    playerStates[player].LastRunTime = 0
    char:WaitForChild("Humanoid").WalkSpeed = CONFIG.WalkSpeed
end)
end

SprintEvent.OnServerEvent:Connect(function(player, action)
    if not playerStates[player] then return end

    if action == "Start" then
        playerStates[player].IsRunning = true
    elseif action == "Stop" then
        playerStates[player].IsRunning = false
        -- เมื่อปล่อยปุ่ม ให้รีมนับเวลาพักเหนื่อยทันที
        playerStates[player].LastRunTime = os.clock()
    end
end)

task.spawn(function()
    while true do
        task.wait(0.1)

        -- ดึงเวลาปัจจุบันมาใช้คำนวณ
        local currentTime = os.clock()

        for player, state in pairs(playerStates) do
            if player.Character and player.Character:FindFirstChild("Humanoid") then
                local humanoid = player.Character.Humanoid

                -- เช็คเงื่อนไขการวิ่ง
                if state.IsRunning and state.Stamina > 0 and
humanoid.MoveDirection.Magnitude > 0 then

```

```

-- >> กำลังวิ่ง <<
humanoid.WalkSpeed = CONFIG.RunSpeed
state.Stamina = math.max(state.Stamina - CONFIG.DrainRate,
0)

-- อัพเดทเวลาวิ่งถ้าสุดตลอดเวลาที่กำลังวิ่ง
state.LastRunTime = currentTime

-- ถ้าวิ่งจนหมดเกลี้ยง ให้บังคับหยุดวิ่งเลย
if state.Stamina <= 0 then
    state.IsRunning = false
    humanoid.WalkSpeed = CONFIG.WalkSpeed
end

else
    -- >> เดิน/ยืน (เตรียมรีเจน) <<
    humanoid.WalkSpeed = CONFIG.WalkSpeed

    -- [จุดสำคัญที่แก้] เช็คว่าหยุดวิ่งนานนานพอหรือยัง?
    -- (เวลาปัจจุบัน - เวลาวิ่งล่าสุด ต้องมากกว่า เวลาพักเหนื่อย)
    if (currentTime - state.LastRunTime) >= CONFIG.RegenDelay
then
    if state.Stamina < CONFIG.MaxStamina then
        state.Stamina = math.min(state.Stamina +
CONFIG.RegenRate, CONFIG.MaxStamina)
    end

    end
end

SprintEvent:FireClient(player, state.Stamina, CONFIG.MaxStamina)
end
end

```

```

end
end)

Players.PlayerAdded:Connect(SetupPlayer)
Players.PlayerRemoving:Connect(function(plr) playerStates[plr] = nil end)

-- Script: GlobalItemSpawner (ແກ້ນັກເກີບຂອງແລ້ວຕ້ວງວາປ)
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")
local Workspace = game:GetService("Workspace")

local SPAWN_FOLDER = Workspace:WaitForChild("StoneItemSpawns")
local ITEMS = {"Stone"} -- ແກ້ວໜີ່ຂອງໃຫ້ຕຽນກັບທີ່ຄູນມື
local SPAWN_RATE = 10
local MAX_ITEMS_ON_MAP = 20

local currentItems = 0

local function SpawnItem()
    if currentItems >= MAX_ITEMS_ON_MAP then return end

    local spawnPoints = SPAWN_FOLDER:GetChildren()
    if #spawnPoints == 0 then return end
    local randomPoint = spawnPoints[math.random(1, #spawnPoints)]

    if randomPoint:GetAttribute("HasItem") == true then return end

    local itemName = ITEMS[math.random(1, #ITEMS)]
    local originalItem = ServerStorage:FindFirstChild(itemName)

    if originalItem then
        local item = originalItem:Clone()
        item.Parent = Workspace
    end
end

```

```

if item:FindFirstChild("Handle") then
    item.Handle.CFrame = randomPoint.CFrame + Vector3.new(0, 1.5, 0)
    item.Handle.Anchored = true -- ตอนเกิด: ให้ยึดไว้จะได้ลอยนิ่งๆ
else
    item:MoveTo(randomPoint.Position + Vector3.new(0, 1.5, 0))
end

randomPoint:SetAttribute("HasItem", true)
currentItems = currentItems + 1
print("Spawned " .. itemName .. " at " .. randomPoint.Name)

-- ✅ [จุดสำคัญ] ระบบเช็คตอนโคนเก็บ
local connection
connection = item.AncestryChanged:Connect(function(_, newParent)
    -- ถ้าของย้ายที่ (ไม่ได้อยู่ใน Workspace แล้ว)
    if newParent ~= Workspace then
        -- 🔒 ปลดสมอทันที! (แก้บักตัววะ)
        if item:FindFirstChild("Handle") then
            item.Handle.Anchored = false
            item.Handle.CanCollide = false -- ปิดการชนด้วยเพื่อความลื่น
        end
        -- คืนพื้นที่ให้จุดเกิด
        randomPoint:SetAttribute("HasItem", false)
        currentItems = currentItems - 1
    end
    if connection then connection:Disconnect() end
end)
end

while true do

```

```

SpawnItem()

task.wait(SPAWN_RATE)

end

-- Server Script: SurvivalCore (ฉบับรีเซ็ตค่าเมื่อตายเกิดใหม่)

local Players = game:GetService("Players")

-- ===== ตั้งค่าความสมดุล =====

local CONFIG = {

    MaxHunger = 100,
    MaxThirst = 100,

    HungerDecrease = 1,
    HungerRate = 5,

    ThirstDecrease = 2,
    ThirstRate = 5,

    DamageOnStarve = 10
}

-- =====

local function StartSurvivalLoop(player, character)

    local humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")

    if character:GetAttribute("IsSurvivalActive") then return end
    character:SetAttribute("IsSurvivalActive", true)

    task.spawn(function()

        while character and character.Parent and humanoid.Health > 0 do

            task.wait(1)

```

```

-- ระบบลดอาหาร

if os.time() % CONFIG.HungerRate == 0 then
    local h = player:GetAttribute("Hunger") or CONFIG.MaxHunger
    if h > 0 then
        player:SetAttribute("Hunger", h - CONFIG.HungerDecrease)
    else
        humanoid:TakeDamage(CONFIG.DamageOnStarve)
    end
end

-- ระบบลดน้ำ

if os.time() % CONFIG.ThirstRate == 0 then
    local t = player:GetAttribute("Thirst") or CONFIG.MaxThirst
    if t > 0 then
        player:SetAttribute("Thirst", t - CONFIG.ThirstDecrease)
    else
        humanoid:TakeDamage(CONFIG.DamageOnStarve)
    end
end

end)

end

local function SetupPlayer(player)
    -- ตั้งค่าครั้งแรกตอนเข้าเกม
    player:SetAttribute("Hunger", CONFIG.MaxHunger)
    player:SetAttribute("Thirst", CONFIG.MaxThirst)

    player.CharacterAdded:Connect(function(character)
        --  [RESET] เพิ่ม 2 บรรทัดนี้ครับ เพื่อรีเซ็ตค่าให้เต็มทุกครั้งที่เกิดใหม่
        player:SetAttribute("Hunger", CONFIG.MaxHunger)
        player:SetAttribute("Thirst", CONFIG.MaxThirst)

        StartSurvivalLoop(player, character)
    end)
end

```

```
end)

if player.Character then
    StartSurvivalLoop(player, player.Character)
end
end
```

```
Players.PlayerAdded:Connect(SetupPlayer)
```

```
for _, p in pairs(Players:GetPlayers()) do
    SetupPlayer(p)
end
```

```
local Lighting = game:GetService("Lighting")
local RunService = game:GetService("RunService")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local TweenService = game:GetService("TweenService")
local SoundService = game:GetService("SoundService")
```

```
-- ====== 🎵 ตั้งค่า ID เพลง ======
```

```
local DAY_MUSIC_ID = "rbxassetid://184670009"
local NIGHT_MUSIC_ID = "rbxassetid://179507208"
local BOSS_MUSIC_ID = "rbxassetid://94081939537446"
```

```
local MAX_VOLUME = 0.5
```

```
-- ====== 🛡️ ตั้งค่าระบบเวลา/หมอก ======
```

```
Lighting.ClockTime = 7.0
local DAY_START = 6
local NIGHT_START = 18
local TOTAL_HOURS_IN_DAY = 24
local DAY_DURATION_REAL_SECONDS = 120
local NIGHT_DURATION_REAL_SECONDS = 60
```

```
local BOSS_DAY = 5
local BOSS_TRIGGER_TIME = 12
local BASE_FOG_DENSITY = 0.3
local MAX_FOG_DENSITY = 0.95
local FOG_INCREASE_RATE = 0.06

local DAY_HOURS = NIGHT_START - DAY_START
local NIGHT_HOURS = TOTAL_HOURS_IN_DAY - DAY_HOURS
local DAY_SPEED = DAY_HOURS / DAY_DURATION_REAL_SECONDS
local NIGHT_SPEED = NIGHT_HOURS / NIGHT_DURATION_REAL_SECONDS
```

```
local currentDay = 1
local lastClockTime = Lighting.ClockTime
local isNightMode = false
local isBossEventStarted = false
local timeSinceLastUpdate = 0
local UPDATE_INTERVAL = 1.0
```

--  1. สร้างตัวแปร CurrentDay ไว้ใน ReplicatedStorage

```
local dayValue = ReplicatedStorage:FindFirstChild("CurrentDay")
if not dayValue then
    dayValue = Instance.new("IntValue")
    dayValue.Name = "CurrentDay"
    dayValue.Value = 1
    dayValue.Parent = ReplicatedStorage
end
```

-- สร้าง RemoteEvent สำหรับ Clock

```
local ClockEvent = ReplicatedStorage:FindFirstChild("ClockEvent")
if not ClockEvent then
    ClockEvent = Instance.new("RemoteEvent")
    ClockEvent.Name = "ClockEvent"
    ClockEvent.Parent = ReplicatedStorage
```

```

end

-- สร้าง RemoteEvent สำหรับ Boss
local isBossFightVal = ReplicatedStorage:FindFirstChild("IsBossFight")
if not isBossFightVal then
    isBossFightVal = Instance.new("BoolValue")
    isBossFightVal.Name = "IsBossFight"
    isBossFightVal.Value = false
    isBossFightVal.Parent = ReplicatedStorage
end

-- สร้าง Atmosphere
local atmosphere = Lighting:FindFirstChildWhichIsA("Atmosphere")
if not atmosphere then
    atmosphere = Instance.new("Atmosphere")
    atmosphere.Parent = Lighting
    atmosphere.Name = "Atmosphere"
    atmosphere.Density = 0
    atmosphere.Offset = 0
    atmosphere.Haze = 0
    atmosphere.Color = Color3.fromRGB(190, 190, 190)
    atmosphere.Decay = Color3.fromRGB(100, 100, 100)
end

-- ====== 🔊 ระบบจัดการเสียง ======
local function CreateSound(name, id)
    local sound = Instance.new("Sound")
    sound.Name = name
    sound.SoundId = id
    sound.Volume = 0
    sound.Looped = true
    sound.Parent = SoundService
    return sound
end

```

```

local daySound = SoundService:FindFirstChild("DayMusic") or CreateSound("DayMusic",
DAY_MUSIC_ID)

local nightSound = SoundService:FindFirstChild("NightMusic") or CreateSound("NightMusic",
NIGHT_MUSIC_ID)

local bossSound = SoundService:FindFirstChild("BossMusic") or CreateSound("BossMusic",
BOSS_MUSIC_ID)

local function SwitchMusic(targetSound)
    for _, s in pairs({daySound, nightSound, bossSound}) do
        if s ~= targetSound and s.Playing then
            TweenService:Create(s, TweenInfo.new(3), {Volume = 0}):Play()
            task.delay(3, function() if s.Volume == 0 then s:Stop() end end)
        end
    end
    if not targetSound.Playing then targetSound:Play() end
    TweenService:Create(targetSound, TweenInfo.new(3), {Volume = MAX_VOLUME}):Play()
end

```

-- ======  อัปเดตบรรยากาศ (แก้ไขให้สว่างขึ้น) ======

```

local function UpdateAtmosphere(isNight, day)
    if isBossEventStarted then return end

    local targetDensity = 0
    local targetColor = Color3.fromRGB(190, 190, 190)
    local targetAmbient = Color3.fromRGB(150, 150, 150) -- แสงกลางวัน

    if isNight then
        local extraFog = (day - 1) * FOG_INCREASE_RATE
        targetDensity = math.clamp(BASE_FOG_DENSITY + extraFog, 0, MAX_FOG_DENSITY)

        --  ปรับสีหมอกตอนกลางคืนให้สว่างขึ้น (สีฟ้าอมเทา)
        -- เดิม: (20, 25, 40) -> ใหม่: (60, 70, 90)
        targetColor = Color3.fromRGB(60, 70, 90)
    end

```

-- เพิ่มค่าแสงเงา (Ambient) ให้มองเห็นพื้นได้  
-- (50, 50, 70) จะทำให้เงาไม่ดำสนิท แต่เป็นสีน้ำเงินจางๆ  
targetAmbient = Color3.fromRGB(50, 50, 70)

```
SwitchMusic(nightSound)
else
    targetDensity = 0
    targetColor = Color3.fromRGB(190, 190, 190)
    targetAmbient = Color3.fromRGB(150, 150, 150) -- กลางวันสว่างปกติ
    SwitchMusic(daySound)
end
```

```
-- Tween หมอก (Atmosphere)
TweenService>Create(atmosphere, TweenInfo.new(3), {
    Density = targetDensity,
    Color = targetColor,
    Decay = targetColor
}):Play()
```

-- Tween แสงสว่าง (Lighting Ambient) \*เพิ่มใหม่\*
TweenService>Create(Lighting, TweenInfo.new(3), {
 OutdoorAmbient = targetAmbient
}):Play()

end

-- ===== อีเวนท์บอส =====

```
local function StartBossEvent()
    if isBossEventStarted then return end
    isBossEventStarted = true
    isBossFightVal.Value = true

    print("⚠ BOSS FIGHT STARTED!")
```

-- 1. บรรยายอากาศแวด

```
TweenService>Create(atmosphere, TweenInfo.new(5), {  
    Density = 0.15,  
    Color = Color3.fromRGB(255, 0, 0),  
    Haze = 3,  
    Decay = Color3.fromRGB(150, 0, 0)  
}):Play()
```

TweenService>Create(Lighting, TweenInfo.new(5), {

```
    OutdoorAmbient = Color3.fromRGB(150, 0, 0),  
    ColorShift_Top = Color3.fromRGB(255, 50, 50),  
    ColorShift_Bottom = Color3.fromRGB(100, 0, 0),  
    ClockTime = 12  
}):Play()
```

-- 2. เพลงbos

```
SwitchMusic(bossSound)
```

-- 3. เรียก Event ปลุกbos

```
local storageTrigger = game.ServerStorage:FindFirstChild("TriggerBossFight")  
if storageTrigger then storageTrigger:Fire() end
```

-- 4. วาร์บผู้เล่น

```
task.delay(1, function()  
    print("🚀 Warping everyone to Boss Arena...")  
    local targetCFrame = CFrame.new(1480, 1303.604, -126)  
  
    for _, player in pairs(game.Players:GetPlayers()) do  
        if player.Character and player.Character:FindFirstChild("HumanoidRootPart")  
then  
            player.Character.HumanoidRootPart.CFrame = targetCFrame  
        end  
    end
```

```

    end)
end

-- ====== ⏱ Loop หลัก ======
if Lighting.ClockTime >= DAY_START and Lighting.ClockTime < NIGHT_START then
    SwitchMusic(daySound)
else
    SwitchMusic(nightSound)
end

RunService.Heartbeat:Connect(function(deltaTime)
    if isBossEventStarted then return end

    local currentClockTime = Lighting.ClockTime
    local timeSpeed = (currentClockTime >= DAY_START and currentClockTime <
NIGHT_START) and DAY_SPEED or NIGHT_SPEED

    Lighting.ClockTime = (currentClockTime + deltaTime * timeSpeed) %
TOTAL_HOURS_IN_DAY

    if lastClockTime > Lighting.ClockTime then
        currentDay += 1
        dayValue.Value = currentDay
        print(" 😊 New Day: " .. currentDay)
    end

    if currentDay == BOSS_DAY and Lighting.ClockTime >= BOSS_TRIGGER_TIME then
        StartBossEvent()
    end

    lastClockTime = Lighting.ClockTime

    local checkNight = (Lighting.ClockTime < DAY_START or Lighting.ClockTime >=
NIGHT_START)

```

```

if checkNight ~= isNightMode then
    isNightMode = checkNight
    UpdateAtmosphere(isNightMode, currentDay)
end

timeSinceLastUpdate += deltaTime
if timeSinceLastUpdate >= UPDATE_INTERVAL then
    timeSinceLastUpdate = 0
    ClockEvent:FireAllClients(Lighting.ClockTime, currentDay)
end
end)

-- LocalScript ใน StarterGui.ChestGui
local player = game.Players.LocalPlayer
local gui = script.Parent
local frame = gui:WaitForChild("Frame")
local itemList = frame:WaitForChild("ItemList")
local listLayout = itemList:FindFirstChildOfClass("UILayout") or Instance.new("UILayout", itemList)

local depositBtn = frame:WaitForChild("DepositButton")
local closeBtn = frame:WaitForChild("CloseButton")

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local ChestSystem = ReplicatedStorage:WaitForChild("ChestSystem")
local ToggleChest = ChestSystem:WaitForChild("ToggleChest")
local UpdateChest = ChestSystem:WaitForChild("UpdateChest")

local currentChestFolder = nil
local maxStorage = 20 -- ค่าเริ่มต้น (เดียว Server จะส่งค่าจริงมาทับ)

local function RefreshItems()
    for _, child in pairs(itemList:GetChildren()) do

```

```

if child:IsA("TextButton") then child:Destroy() end
end

if not currentChestFolder then return end

-- นับจำนวนของทั้งหมดในกล่อง
local allItems = currentChestFolder:GetChildren()
local totalCount = #allItems

--  อัพเดทปุ่ม Deposit ให้ใช้ตัวเลข
depositBtn.Text = "Deposit (" .. totalCount .. "/" .. maxStorage .. ")"

-- ถ้าของเต็ม ให้ปุ่มเป็นสีแดงและกดไม่ได้ (Option เสริม)
if totalCount >= maxStorage then
    depositBtn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(200, 50, 50) -- สีแดง
    depositBtn.Text = "FULL (" .. maxStorage .. "/" .. maxStorage .. ")"
else
    depositBtn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(0, 170, 0) -- สีเขียว (หรือสีเดิมของคุณ)
end

-- ส่วนของการสร้างปุ่มรายการของ (Stacking) เมื่อตอนเดิม --
local inventoryCounts = {}
for _, item in pairs(allItems) do
    if item:IsA("Tool") then
        inventoryCounts[item.Name] = (inventoryCounts[item.Name] or 0) + 1
    end
end

for itemName, count in pairs(inventoryCounts) do
    local btn = Instance.new("TextButton")
    btn.Parent = itemList
    btn.Size = UDim2.new(1, -10, 0, 50)
    btn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(80, 80, 80)
    btn.TextColor3 = Color3.new(1, 1, 1)

```

```

if count > 1 then
    btn.Text = itemName .. " (" .. count .. ")"
else
    btn.Text = itemName
end

btn.MouseButton1Click:Connect(function()
    UpdateChest:FireServer("Withdraw", itemName)
end)
end

-- รับค่า MaxItems มาจาก Server ด้วย
ToggleChest.OnClientEvent:Connect(function(folder, maxLimit)
    currentChestFolder = folder
    maxStorage = maxLimit or 10 -- รับค่าขีดจำกัดมาเก็บไว้
    gui.Enabled = true
    RefreshItems()

    currentChestFolder.ChildAdded:Connect(RefreshItems)
    currentChestFolder.ChildRemoved:Connect(RefreshItems)
end)

depositBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    -- ส่งคำสั่งฝาก (Server จะเช็คอึกที่ว่าเต็มไหม)
    UpdateChest:FireServer("Deposit", nil)
end)

closeBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    gui.Enabled = false
    currentChestFolder = nil
end)

```

```
local Lighting = game:GetService("Lighting")
local Players = game:GetService("Players")
local RunService = game:GetService("RunService")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
```

```
local player = Players.LocalPlayer
local gui = script.Parent
local timeLabel = gui:WaitForChild("TimeLabel")
```

-- รอรับค่าวนที่ Server สร้างไว้

```
local dayValue = ReplicatedStorage:WaitForChild("CurrentDay")
local WATCH_ITEM_NAME = "Watch"
```

```
local function FormatTime(clockTime)
    local hours = math.floor(clockTime)
    local minutes = math.floor((clockTime - hours) * 60)
    return string.format("%02d:%02d", hours, minutes)
end
```

```
RunService.RenderStepped:Connect(function()
    local hasWatch = false
    -- เช็คว่ามีนาฬิกาไหม
    if player.Backpack:FindFirstChild(WATCH_ITEM_NAME) or (player.Character and
player.Character:FindFirstChild(WATCH_ITEM_NAME)) then
        hasWatch = true
    end
```

```
if hasWatch then
    timeLabel.Visible = true
    --  ใช้วันและเวลา
    timeLabel.Text = "Day " .. dayValue.Value .. "  " ..
FormatTime(Lighting.ClockTime)
```

```
else
```

```
        timeLabel.Visible = false
    end
end)

-- LocalScript ɿn CookingGui (Minimal Test Version)
local Players = game:GetService("Players")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")

local player = Players.LocalPlayer
if not player then
    warn("No LocalPlayer found!")
    return
end

print("[COOKING] LocalScript started for player:", player.Name)

local gui = script.Parent
print("[COOKING] GUI parent:", gui.Name)

-- Wait for essential elements
local frame = gui:WaitForChild("Frame")
local closeBtn = frame:WaitForChild("CloseBtn")

print("[COOKING] Frame and CloseBtn found")

-- Wait for CookingEvent
local CookingEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("CookingEvent")
print("[COOKING] CookingEvent found:", CookingEvent ~= nil)

local currentCampfire = nil

-- Event handler for opening GUI
local function onCookingEvent(action, data)
    print("[COOKING] Event received - Action:", action, "Data:", data and data.Name or "nil")
```

```

if action == "Open" then
    currentCampfire = data
    gui.Enabled = true
    print("[COOKING] GUI ENABLED for campfire:", data and data.Name or "nil")
    print("[COOKING] GUI.Enabled is now:", gui.Enabled)
end
end

-- Connect the event
CookingEvent.OnClientEvent:Connect(onCookingEvent)
print("[COOKING] Event connected successfully")

-- Close button handler
closeBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    gui.Enabled = false
    currentCampfire = nil
    print("[COOKING] GUI closed by user")
end)

print("[COOKING] LocalScript setup complete!")

-- Add a test function for manual testing
_G.testCookingEvent = function()
    print("[COOKING] Manual test triggered")
    local campfire = workspace.Model:FindFirstChild("Campfire")
    if campfire then
        onCookingEvent("Open", campfire)
        print("[COOKING] Manual test completed")
    else
        print("[COOKING] Campfire not found for manual test")
    end
end

print("[COOKING] Use _G.testCookingEvent() to test manually")

```

```

local player = game.Players.LocalPlayer
local gui = script.Parent
local frame = gui:WaitForChild("Frame") -- หน้าต่างคราฟต์
local recipeList = frame:WaitForChild("RecipeList")
local closeBtn = frame:WaitForChild("CloseBtn")

-- ปุ่มเปิด (ต้องอยู่นอก Frame นะ!)
local openBtn = gui:WaitForChild("OpenCraftBtn")

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local CraftItem = ReplicatedStorage:WaitForChild("CraftItem")
local Recipes = require(ReplicatedStorage:WaitForChild("CraftingRecipes"))

-- ฟังก์ชันโหลดสูตร (เหมือนเดิม)
local function RefreshRecipes()
    for _, child in pairs(recipeList:GetChildren()) do
        if child:IsA("TextButton") then child:Destroy() end
    end

    for itemName, data in pairs(Recipes) do
        local btn = Instance.new("TextButton")
        btn.Parent = recipeList
        btn.Size = UDim2.new(1, -10, 0, 50)
        btn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(0, 0, 0)
        btn.TextColor3 = Color3.new(1, 1, 1)
        btn.BackgroundTransparency = 0.5

        local text = "<b>" .. itemName .. " (x" .. (data.OutputAmount or 1) ..
")</b>\nRequires: "
        for _, ing in pairs(data.Ingredients) do
            text = text .. ing.Resource .. " x" .. ing.Amount .. ","
        end
    end
end

```

```

btn.Text = text
btn.RichText = true

btn.MouseButton1Click:Connect(function()
    btn.Text = "Crafting..."
    local success, msg = CraftItem:InvokeServer(itemName)
    if success then
        btn.Text = "Success!"
        wait(1)
        btn.Text = text
    else
        btn.Text = msg
        wait(1)
        btn.Text = text
    end
end)

local layout = recipeList:FindFirstChildOfClass("UIListLayout")
if layout then
    recipeList.CanvasSize = UDim2.new(0, 0, 0, layout.AbsoluteContentSize.Y)
end

-- [แก้ตรงนี้] เปลี่ยนจาก true.Enabled เป็น frame.Visible
openBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    frame.Visible = not frame.Visible -- สลับเปิด/ปิดแค่ตัวหน้าต่าง

    if frame.Visible then
        RefreshRecipes() -- โหลดสูตรตอนเปิดหน้าต่าง
    end
end)

closeBtn.MouseButton1Click:Connect(function())

```

```

frame.Visible = false -- ปิดแค่ตัวหน้าต่าง
end)

-- LocalScript ใน DeathGui (ເວຼອ່ຽນນັບຄອຍຫລັງ + ກລັບ Lobby)
local Players = game:GetService("Players")
local TweenService = game:GetService("TweenService")
local MarketplaceService = game:GetService("MarketplaceService")
local TeleportService = game:GetService("TeleportService") -- ເຮີຍກໃຫ້ບຣິກາຣວາຽ່ປ່າມແມພ
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")

local player = Players.LocalPlayer
local gui = script.Parent
local blackScreen = gui:WaitForChild("BlackScreen")
local menuFrame = blackScreen:WaitForChild("MenuFrame")
local reviveBtn = menuFrame:WaitForChild("ReviveBtn")
local giveUpBtn = menuFrame:WaitForChild("GiveUpBtn")
local timerLabel = menuFrame:WaitForChild("TimerLabel") -- ✓ ຂ້າງອີງຕົວເລຂເວລາທີ່ສ່ຽງໃໝ່

-- ====== 🔒 ຕັ້ງຄ່າຕຽນນີ້ ======
local PRODUCT_ID = 3474651274 -- ID ສິນຄ້າ Revive
local LOBBY_PLACE_ID = 120031715341126 -- ! ໃສ່ ID ຂອງແມພ Lobby (Start Place) ຕຽນນີ້
local COUNTDOWN_TIME = 15 -- ເວລາໃຫ້ຕັດສິນໃຈ (ວິນາທີ)
-- ======

local isDead = false -- ຕັ້ງແປຣເຂົ້າສຳນັກ

-- ພຶກໆຂັ້ນສໍາຫັນຢ້າຍແມພກລັບ Lobby
local function ReturnToLobby()
    if not LOBBY_PLACE_ID or LOBBY_PLACE_ID == 0 then
        warn(" ❌ ຍັງໄໝໄດ້ໃສ່ LOBBY_PLACE_ID ໃນສິນຄ້າ!")
        return
    end

```

```

-- เปลี่ยนข้อความปุ่มให้รู้ว่ากำลังไป
giveUpBtn.Text = "Teleporting..."
reviveBtn.Visible = false
timerLabel.Text = "Bye Bye..."

-- สั่งย้ายแมพ
TeleportService:Teleport(LOBBY_PLACE_ID, player)
end

local function OnCharacterAdded(character)
    -- 1. รีเซ็ตหน้าจอให้ใส และซ่อนไปก่อน
    isDead = false
    gui.Enabled = false
    blackScreen.BackgroundTransparency = 1
    menuFrame.Visible = false
    giveUpBtn.Text = "Give Up / Lobby" -- รีเซ็ตข้อความปุ่ม

    local humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")

    -- 2. เมื่อตาย
    humanoid.Died:Connect(function()
        isDead = true
        gui.Enabled = true -- เปิด GUI

        -- ทำให้จอเมด (Tween)
        local tween = TweenService>Create(blackScreen, TweenInfo.new(2),
        {BackgroundTransparency = 0})
        tween:Play()

        -- รอจนจบมีดสนิทค่อยโชว์เมนู
        task.wait(2)

        if not isDead then return end -- เพื่อเกิดใหม่ไปแล้ว
    end)
end

```

```

menuFrame.Visible = true

-- 3. เริ่มระบบนับถอยหลัง (Countdown Loop)
for i = COUNTDOWN_TIME, 0, -1 do
    if not isDead then break end -- ถ้าเกิดใหม่แล้ว (ชื่อของสำเร็จ) ให้หยุดนับ

    timerLabel.Text = tostring(i) -- โชว์ตัวเลข

    -- ถ้าเวลาหมด (0 วิ)
    if i == 0 then
        ReturnToLobby() -- ดีดกลับ Lobby ทันที
        end

    task.wait(1)
end
end)

-- ปุ่ม Revive (ชื่อของ)
reviveBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    MarketplaceService:PromptProductPurchase(player, PRODUCT_ID)
end)

-- ปุ่ม Give Up (กดยอมแพ้องเพื่อกลับ Lobby)
giveUpBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    ReturnToLobby()
end)

-- เริ่มทำงาน
if player.Character then OnCharacterAdded(player.Character) end
player.CharacterAdded:Connect(OnCharacterAdded)

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")

```

```

local ClockEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("ClockEvent")
local player = game.Players.LocalPlayer

local gui = script.Parent
local frame = gui:WaitForChild("Frame")
local timeLabel = frame:WaitForChild("TimeLabel")
local dayLabel = frame:WaitForChild("DayLabel")

gui.Enabled = false -- ช่องไม่ก่อต่อนตอนเริ่มเกม

-- ฟังก์ชันจัดรูปแบบเวลาเป็น 00:00
local function formatTime(clockTime)
    local hours = math.floor(clockTime)
    local minutes = math.floor((clockTime - hours) * 60)
    return string.format("%02d:%02d", hours, minutes)
end

-- รับข้อมูลเวลาและวันที่จาก Server
ClockEvent.OnClientEvent:Connect(function(clockTime, day)
    timeLabel.Text = formatTime(clockTime)
    dayLabel.Text = "Day: " .. day
end)

-- ฟังก์ชันเช็คว่าถือนาฬิกาอยู่ไหม
local function updateClockVisibility(character)
    if not character then return end

    local function checkTool()
        local holdingClock = false

        -- เช็คของในตัวละคร (ของที่ถือจะอยู่ใน Character)
        for _, item in ipairs(character:GetChildren()) do
            if item:IsA("Tool") and item.Name == "Clock" then -- เช็คชื่อไอเทมตรงนี้
                holdingClock = true
            end
        end
    end
end

```

```

        break
    end
end

gui.Enabled = holdingClock
end

-- เช็คทันที 1 รอบ
checkTool()

-- ตักจับเหตุการณ์เมื่อมีการ添加ของ (ChildAdded) หรือเก็บของ (ChildRemoved)
character.ChildAdded:Connect(checkTool)
character.ChildRemoved:Connect(checkTool)

end

-- เริ่มทำงานเมื่อตัวละครเกิด
if player.Character then
    updateClockVisibility(player.Character)
end

player.CharacterAdded:Connect(updateClockVisibility)

local Players = game:GetService("Players")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local player = Players.LocalPlayer
local RequestProblem = ReplicatedStorage:WaitForChild("RequestProblem")
local SubmitAnswer = ReplicatedStorage:WaitForChild("SubmitAnswer")

local screen = Instance.new("ScreenGui", player:WaitForChild("PlayerGui"))
local frame = Instance.new("Frame", screen)
frame.Size = UDim2.new(0,360,0,200)
frame.Position = UDim2.new(0.5,-180,0.2,0)
frame.BackgroundTransparency = 0.1

```

```

frame.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(30,30,30)
frame.BorderSizePixel = 0
frame.AnchorPoint = Vector2.new(0.5,0)
frame.Visible = false

local title = Instance.new("TextLabel", frame)
title.Size = UDim2.new(1,0,0,40)
title.Position = UDim2.new(0,0,0,0)
title.TextScaled = true
title.BackgroundTransparency = 1
title.TextColor3 = Color3.new(1,1,1)

local btnHolder = Instance.new("Frame", frame)
btnHolder.Size = UDim2.new(1,-20,1,-60)
btnHolder.Position = UDim2.new(0,10,0,50)
btnHolder.BackgroundTransparency = 1

local feedback = Instance.new("TextLabel", frame)
feedback.Size = UDim2.new(1,0,0,24)
feedback.Position = UDim2.new(0,0,1,-24)
feedback.BackgroundTransparency = 1
feedback.TextColor3 = Color3.fromRGB(200,200,200)
feedback.TextScaled = true

local function renderProblem(p)
    title.Text = ("Solve: %d + %d = ?"):format(p.a,p.b)
    for _,c in pairs(btnHolder:GetChildren()) do c:Destroy() end
    for i,choice in ipairs(p.choices) do
        local btn = Instance.new("TextButton", btnHolder)
        btn.Size = UDim2.new(0.48,0,0.48,0)
        btn.Position = UDim2.new(((i-1)%2)*0.5,0,math.floor((i-1)/2)*0.5,0)
        btn.Text = tostring(choice)
        btn.TextScaled = true
        btn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(70,70,70)
    end
end

```

```

btn.TextColor3 = Color3.fromRGB(240,240,240)

btn.MouseButton1Click:Connect(function()

    feedback.Text = "Checking..."

    local res = SubmitAnswer:InvokeServer(choice)

    if res.ok then

        feedback.Text = "ຖຸກຕ້ອງ! ປະຫຼຸບີດແລ້ວ"

        frame.Visible = false

    else

        feedback.Text = "ຜິດ ລອງໃໝ່..."

        task.delay(0.5,function()

            renderProblem(RequestProblem:InvokeServer())

            feedback.Text = ""

        end)

    end

end)

end

end

local door = workspace:WaitForChild("MathDoor")

door.ClickDetector.MouseClick:Connect(function()

    renderProblem(RequestProblem:InvokeServer())

    frame.Visible = true

end)

-- LocalScript ໃນ StarterGui.ShopGui

local Players = game:GetService("Players")

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")

local player = Players.LocalPlayer

local gui = script.Parent

local shopFrame = gui:WaitForChild("ShopFrame")

-- ປຸມຕາງໆ

```

```

local closeButton = shopFrame:WaitForChild("CloseButton")
local buyFirstaidkitBtn = shopFrame:WaitForChild("BuyFirstAidKitBtn")
local buyLogBtn = shopFrame:WaitForChild("BuyLogBtn")
local buyMeatBtn = shopFrame:WaitForChild("BuyMeatBtn")
local buyScrapmetalBtn = shopFrame:WaitForChild("BuyScrapMetalBtn")
local buyGodappleBtn = shopFrame:WaitForChild("BuyGodAppleBtn")

-- เข้ามต่อ กับหน้าร้าน (ที่อยู่ใน Workspace)
local shopPart = workspace:WaitForChild("ShopPart") -- ต้องเชื่อมต่องกับ Part ที่สร้าง
local prompt = shopPart:WaitForChild("ProximityPrompt")

-- ระบบซื้อขาย (จากรอบที่แล้ว)
local BuyItem = ReplicatedStorage:WaitForChild("BuyItem") -- ต้องมี RemoteFunction นี้นะ

-- ====== ระบบเปิด/ปิด ======
-- 1. เมื่อกด E ที่ร้านค้า -> เปิด UI
prompt.Triggered:Connect(function()
    gui.Enabled = true
    -- (Optional) ปิด Prompt ชั่วคราวจะได้ไม่กดซ้ำ
    prompt.Enabled = false
end)

-- 2. เมื่อกดปุ่มปิด -> ปิด UI
closeButton.MouseButton1Click:Connect(function()
    gui.Enabled = false
    -- เปิด Prompt กลับมาให้กดใหม่ได้
    prompt.Enabled = true
end)

-- ====== ระบบซื้อของ ======
-- พิ้งก์ขันสำหรับจัดการการซื้อของ
local function handlePurchase(button, itemName, originalText)

```

```

-- เปลี่ยนข้อความปุ่มให้รู้ว่ากำลังโหลด
button.Text = "Checking..."

-- ส่งคำสั่งchoไปที่ Server
local result = BuyItem:InvokeServer(itemName)

if result == "Success" then
    button.Text = "Success!"
    button.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(85, 255, 127) -- สีเขียว
    task.wait(1)
    button.Text = originalText -- คืนค่าเดิม
    button.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(255, 255, 255)
else
    -- ถ้าเงินไม่พอ หรือมีปัญหา
    button.Text = result -- "Not enough Souls!"
    button.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(255, 85, 85) -- สีแดง
    task.wait(1)
    button.Text = originalText
    button.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(255, 255, 255)
end
end

-- เชื่อมต่อปุ่มซื้อของต่างๆ
buyFirstaidkitBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    handlePurchase(buyFirstaidkitBtn, "First aid kit", "Buy First aid kit (65 Souls)")
end)

buyLogBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    handlePurchase(buyLogBtn, "Log", "Buy Log (5 Souls)")
end)

buyMeatBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    handlePurchase(buyMeatBtn, "CookedMeat", "Buy CookedMeat (25 Souls)")
end)

```

```

buyScrapmetalBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    handlePurchase(buyScrapmetalBtn, "Scrap metal", "Buy Scrap metal (12 Souls)")
end)

buyGodappleBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    handlePurchase(buyGodappleBtn, "GodApple", "Buy GodApple (1000 Souls)")
end)

local Players = game:GetService("Players")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local Workspace = game:GetService("Workspace")

local player = Players.LocalPlayer
local gui = script.Parent
local mainFrame = gui:WaitForChild("MainFrame")
local itemsContainer = mainFrame:WaitForChild("ItemsContainer")
local sellBtn = mainFrame:WaitForChild("SellBtn")
local closeBtn = mainFrame:WaitForChild("CloseBtn")

local SellEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("SellItemEvent")

--  เพิ่ม Debug: เช็คว่า Part เจอไหม
print("⌚ Shop Script: กำลังหา ShopPart...")
local shopPart = Workspace:WaitForChild("TheShopPart", 15) -- รอ 5 วินาที

if not shopPart then
    warn("✗ Shop Script Error: หา 'ShopPart' ใน Workspace ไม่เจอ! เช็คชื่อให้ดี")
    return -- หยุดทำงานถ้าหาไม่เจอ
end

print("✓ เจอ ShopPart แล้ว! กำลังหา Prompt...")

```

```

local prompt = shopPart:WaitForChild("OpenShopPrompt", 5)

if not prompt then
    warn("  Shop Script Error: หา 'OpenShopPrompt' ใน ShopPart 'ไม่เจอ!'")
    return
end

print("  ระบบร้านค้าพร้อมทำงาน! (รอกด E)")

-- ตัวแปรอื่นๆ

local selectedItems = {}
local ITEM_PRICES = {
    ["Log"] = 5, ["Stone"] = 8, ["Apple"] = 2, ["GodApple"] = 100
}

local function ClearList()
    for _, child in pairs(itemsContainer:GetChildren()) do
        if child:IsA("GuiButton") then child:Destroy() end
    end
end

local function RefreshInventory()
    ClearList()
    selectedItems = {}
    sellBtn.Text = "SELL SELECTED (0)"
end

local backpack = player:FindFirstChild("Backpack")
if not backpack then return end

local itemCounts = {}
for _, item in pairs(backpack:GetChildren()) do
    if ITEM_PRICES[item.Name] then
        itemCounts[item.Name] = (itemCounts[item.Name] or 0) + 1
    end

```

```

end

for itemName, count in pairs(itemCounts) do
    local btn = Instance.new("TextButton")
    btn.Name = itemName
    btn.Parent = itemsContainer
    btn.Size = UDim2.new(0, 100, 0, 100)
    btn.Text = itemName .. "\n(x" .. count .. ")\nPrice: " .. ITEM_PRICES[itemName]
    btn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(50, 50, 50)
    btn.TextColor3 = Color3.new(1,1,1)

    btn.MouseButton1Click:Connect(function()
        if not selectedItems[itemName] then
            selectedItems[itemName] = count
            btn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(0, 200, 0)
            btn.Text = itemName .. " [SELECTED]"
        else
            selectedItems[itemName] = nil
            btn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(50, 50, 50)
            btn.Text = itemName .. "\n(x" .. count .. ")\nPrice: " ..
ITEM_PRICES[itemName]
        end
    end

    local totalSelect = 0
    for _, c in pairs(selectedItems) do totalSelect = totalSelect + 1 end
    sellBtn.Text = "CONFIRM SELL (" .. totalSelect .. " Types)"

end)
end

-- ✓ เมื่อกด E
prompt.Triggered:Connect(function()
    print(" ⌨ กด E แล้ว! กำลังเปิดเมนู...")
    mainFrame.Visible = true

```

```

RefreshInventory()
end)

closeBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    mainFrame.Visible = false
end)

sellBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    SellEvent:FireServer(selectedItems)
    mainFrame.Visible = false
end)

local TweenService = game:GetService("TweenService")
local player = game.Players.LocalPlayer
local label = script.Parent

-- สร้างตัวช่วยขยายขนาด (UIScale) ถ้ายังไม่มี
local uiScale = label:FindFirstChild("UIScale")
if not uiScale then
    uiScale = Instance.new("UIScale")
    uiScale.Parent = label
end

-- รอ Leaderstats และ Souls
local leaderstats = player:WaitForChild("leaderstats")
local souls = leaderstats:WaitForChild("Souls")

if not souls then
    label.Text = "Error"
    warn("ไม่เจอค่า Souls")
    return
end

```

```

-- ตัวแปรเก็บค่าปัจจุบันเพื่อใช้คำนวนเลขวิ่ง
local displayedValue = souls.Value
label.Text = "Souls: " .. displayedValue

-- ====== พังก์ชันอนิเมชั่น ======

local function AnimateChange(newValue)
    -- 1. เอฟเฟกต์เด้ง (Pop)
    -- ขยายใหญ่ขึ้นเป็น 1.3 เท่า เร็วๆ (0.1 วิ)
    local popOut = TweenService>Create(uiScale, TweenInfo.new(0.1, Enum.EasingStyle.Quad,
Enum.EasingDirection.Out), {Scale = 1.3})
    -- หดกลับมาเท่าเดิม (1) แบบเด้งดีง (Elastic)
    local popIn = TweenService>Create(uiScale, TweenInfo.new(0.5, Enum.EasingStyle.Elastic,
Enum.EasingDirection.Out), {Scale = 1})

    popOut:Play()
    popOut.Completed:Connect(function()
        popIn:Play()
    end)

    -- 2. เอฟเฟกต์สี (Flash)
    -- เปลี่ยนเป็นสีทองແเป็นนิ่ง
    local originalColor = label.TextColor3
    local flashColor = Color3.fromRGB(255, 255, 100) -- สีทอง/เหลือง

    local colorTween = TweenService>Create(label, TweenInfo.new(0.2), {TextColor3 =
flashColor})
    local colorReset = TweenService>Create(label, TweenInfo.new(0.3), {TextColor3 =
originalColor})

    colorTween:Play()
    colorTween.Completed:Connect(function()
        colorReset:Play()
    end)

```

```

-- 3. เอฟเฟกต์ตัวเลขวิ่ง (Rolling Numbers)

-- เราใช้ลูปเพื่อค่อยๆ ขยับตัวเลขที่โชว์ไปหาค่าจริง

task.spawn(function()

    local startVal = displayedValue

    local endVal = newValue

    -- คำนวณจำนวนขั้น (ถ้าเลขต่างกันเยอะ ให้ข้ามขั้นเยอะหน่อย จะได้ไม่อีด)
    local difference = endVal - startVal
    local steps = math.abs(difference)
    local stepTime = 0.05 -- ความเร็วต่อขั้น 1 ที

    -- ถ้าเพิ่มทีละเยอะๆ ให้เร่งความเร็ว
    if steps > 20 then stepTime = 0.01 end

    -- ลูปขยับตัวเลข
    for i = 1, steps do
        if endVal > startVal then
            displayedValue = displayedValue + 1
        else
            displayedValue = displayedValue - 1
        end

        label.Text = "Souls: " .. displayedValue

        -- ใส่เสียงตีกๆ ตอนเลขวิ่ง (ถ้ามี)
        -- script.TickSound:Play()

        task.wait(stepTime)
    end

    -- บังคับให้เลขตรงกับความจริงตอนจบ (กันพลาด)
    displayedValue = newValue
    label.Text = "Souls: " .. displayedValue
)

```

```

    end)
end

-- เข้ามต่อ Event
souls:GetPropertyChangedSignal("Value"):Connect(function()
    AnimateChange(souls.Value)
end)

-- LocalScript: SprintClient
local UserInputService = game:GetService("UserInputService")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local TweenService = game:GetService("TweenService")
local Players = game:GetService("Players")

local player = Players.LocalPlayer
local gui = script.Parent
local SprintEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("SprintEvent")

-- อ้างอิง UI
local barBg = gui:WaitForChild("BarBg")
local barFill = barBg:WaitForChild("BarFill")
local mobileButton = gui:WaitForChild("MobileButton")

-- 1. เช็คอุปกรณ์ (คอม หรือ มือถือ)
if UserInputService.TouchEnabled then
    mobileButton.Visible = true
else
    mobileButton.Visible = false
end

-- 2. พังก์ชันส่งคำสั่ง
local function StartRun()
    SprintEvent:FireServer("Start")

```

```

-- เอฟเฟกต์ปุ่ม (ถ้ามี)
mobileButton.ImageColor3 = Color3.fromRGB(255, 170, 0)
end

local function StopRun()
    SprintEvent:FireServer("Stop")
    mobileButton.ImageColor3 = Color3.fromRGB(255, 255, 255)
end

-- 3. ควบคุมด้วยปุ่ม Shift (PC)
UserInputService.InputBegan:Connect(function(input, processed)
    if not processed and input.KeyCode == Enum.KeyCode.LeftShift then
        StartRun()
    end
end)

UserInputService.InputEnded:Connect(function(input)
    if input.KeyCode == Enum.KeyCode.LeftShift then
        StopRun()
    end
end)

-- 4. ควบคุมด้วยปุ่มบนจอ (Mobile)
mobileButton.MouseButton1Down:Connect(StartRun)
mobileButton.MouseButton1Up:Connect(StopRun)
mobileButton.MouseLeave:Connect(StopRun)

-- 5. อัพเดทหลอดพลังงาน & ช่องเมื่อเต็ม
SprintEvent.OnClientEvent:Connect(function(current, max)
    local percent = current / max

    -- ขยายหลอด
    TweenService>Create(barFill, TweenInfo.new(0.1), {Size = UDim2.new(percent, 0, 1,
0)}):Play()

```

```

-- ช่องหลอดถ้าพลังงานเต็ม (ตั้งรำคัญ)
if current >= max then
    barBg.Visible = false
else
    barBg.Visible = true
end
end)

-- LocalScript: StatusController
local Players = game:GetService("Players")
local TweenService = game:GetService("TweenService")

local player = Players.LocalPlayer
local gui = script.Parent

-- ===== [สำคัญ] อ้างอิงหลอดให้ถูก =====
-- เช็คชื่อใน Explorer ของคุณให้ตรงกับบรรทัดนี้นะครับ
local hungerBar = gui:WaitForChild("HungerBarBackground"):WaitForChild("HungerBar")
local thirstBar = gui:WaitForChild("ThirstBarBackground"):WaitForChild("ThirstBar") -- หรือชื่อเดิมของคุณ
-- =====

local CONFIG = { MaxVal = 100 }

local function UpdateDisplay()
    -- ตึงค่าปัจจุบัน
    local h = player:GetAttribute("Hunger") or CONFIG.MaxVal
    local t = player:GetAttribute("Thirst") or CONFIG.MaxVal

    -- คำนวน % (0.0 - 1.0)
    local h_scale = math.clamp(h / CONFIG.MaxVal, 0, 1)
    local t_scale = math.clamp(t / CONFIG.MaxVal, 0, 1)

```

```

-- ขยับหลอดน้ำ (Tween)
local info = TweenInfo.new(0.4, Enum.EasingStyle.Quad, Enum.EasingDirection.Out)
TweenService:Create(hungerBar, info, {Size = UDim2.new(h_scale, 0, 1, 0)}):Play()
TweenService:Create(thirstBar, info, {Size = UDim2.new(t_scale, 0, 1, 0)}):Play()

-- (Optional) เปลี่ยนสีเมื่อไก้หมด
if h_scale < 0.2 then hungerBar.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(255, 50, 50) -- แดง
else hungerBar.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(255, 170, 0) end -- ส้ม

if t_scale < 0.2 then thirstBar.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(255, 50, 50)
else thirstBar.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(0, 170, 255) end -- ฟ้า
end

-- เชื่อมต่อระบบ: เมื่อค่าที่ Server เปลี่ยน -> ให้หน้าจอขยับตามทันที
player:GetAttributeChangedSignal("Hunger"):Connect(UpdateDisplay)
player:GetAttributeChangedSignal("Thirst"):Connect(UpdateDisplay)

-- เริ่มทำงานทันที
UpdateDisplay()

local character = script.Parent
local rootPart = character:WaitForChild("HumanoidRootPart") -- หาแกนกลางลำตัว

-- สร้างแสง
local light = Instance.new("PointLight")
light.Name = "BodyLight"
light.Parent = rootPart -- เอาแสงไปติดไว้ที่ลำตัว
light.Range = 100 --  ระยะแสงสว่าง (ยิ่งเยอะยิ่งส่องไกล)
light.Brightness = 0.5 --  ความจ้าของแสง
light.Color = Color3.fromRGB(255, 245, 220) -- สีแสง (ออกส้มนวลๆ จะ好看些)
light.Shadows = true -- ให้แสงมีเงา (ถ้าแล็คให้แก้เป็น false)

```

```
local Players = game:GetService("Players")
local RunService = game:GetService("RunService")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local Workspace = game:GetService("Workspace")
local TweenService = game:GetService("TweenService")
```

```
local player = Players.LocalPlayer
local camera = Workspace.CurrentCamera
local gui = player.PlayerGui:WaitForChild("BossFightGui")
local attackBtn = gui:WaitForChild("AttackBtn")
local healthBar = gui:WaitForChild("BossHealthBar")
local healthFill = healthBar:WaitForChild("HealthFill")
local healthText = healthBar:WaitForChild("HealthText")
local phaseIndicator = gui:WaitForChild("PhaseIndicator")
```

-- อ้างอิง Part กล้อง (ต้องมีใน Workspace)

```
local camPart = Workspace:WaitForChild("CamPart")
local damageEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("BossDamageEvent")
```

-- สถานะการต่อสู้ (ในเกมจะใช้ RemoteEvent บอกว่าเริ่มสู้หรือยัง)

-- แต่อนนี้เราจะเช็คว่า ถ้าผู้เล่นอยู่ใกล้สนาม Arena ให้ล็อกกล้องเลย

```
local ARENA_FLOOR = Workspace:WaitForChild("ArenaFloor")
local FIGHT_DISTANCE = 60 -- ระยะห่างจากสนามที่จะเริ่มล็อกกล้อง
```

-- ตัวแปรสำหรับระบบปุ่มโจมตีทุก 10 วินาที

```
local ATTACK_INTERVAL = 10 -- วินาที
```

```
local BUTTON_VISIBLE_TIME = 3 -- วินาทีที่ปุ่มจะโชว์
```

```
local isInArena = false
```

```
local attackTimer = 0
```

```
local buttonVisible = false
```

```
local bossMaxHP = 500
```

```
local currentBossHP = 500
```

```
local currentPhase = 1
```

```

local function LockCamera()
    camera.CameraType = Enum.CameraType.Scriptable
    camera.CFrame = camPart.CFrame -- ล็อกมุมมองตาม CamPart
end

local function UnlockCamera()
    camera.CameraType = Enum.CameraType.Custom
end

-- ฟังก์ชันอัพเดท HP Bar
local function updateBossHP(hp, maxHp, phase)
    currentBossHP = hp
    bossMaxHP = maxHp
    currentPhase = phase

    -- อัพเดท HP Bar
    local hpPercent = hp / maxHp
    healthFill.TweenSize(UDim2.new(hpPercent, 0, 1, 0), Enum.EasingDirection.Out,
Enum.EasingStyle.Quad, 0.3, true)
    healthText.Text = "BOSS HP: " .. math.floor(hp) .. "/" .. maxHp

    -- เปลี่ยนสี HP Bar ตามเฟส
    if phase == 1 then
        healthFill.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(255, 0, 0)
        phaselIndicator.Text = "PHASE 1"
        phaselIndicator.TextColor3 = Color3.fromRGB(255, 255, 0)
    elseif phase == 2 then
        healthFill.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(255, 100, 0)
        phaselIndicator.Text = "PHASE 2"
        phaselIndicator.TextColor3 = Color3.fromRGB(255, 150, 0)
    elseif phase == 3 then
        healthFill.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(255, 0, 100)
        phaselIndicator.Text = "PHASE 3"
        phaselIndicator.TextColor3 = Color3.fromRGB(255, 0, 255)
    end
end

```

```

end

-- แอนิเมชั่น Phase Indicator
phaseIndicator.Size = UDim2.new(0, 0, 0.04, 0)
local tweenInfo = TweenInfo.new(0.5, Enum.EasingStyle.Back, Enum.EasingDirection.Out)
local goal = {Size = UDim2.new(0.2, 0, 0.04, 0)}
local tween = TweenService:Create(phaseIndicator, tweenInfo, goal)
tween:Play()

end

-- ฟังก์ชันแสดงปุ่มโจมตี
local function showAttackButton()
if not isInArena then return end

buttonVisible = true
attackBtn.Visible = true

-- เอฟเฟกต์การปรากฏ
attackBtn.Size = UDim2.new(0, 0, 0, 0)
local tweenInfo = TweenInfo.new(0.3, Enum.EasingStyle.Back, Enum.EasingDirection.Out)
local goal = {Size = UDim2.new(0.184426233, 0, 0.0978723392, 0)}
local tween = TweenService:Create(attackBtn, tweenInfo, goal)
tween:Play()

-- ซ่อนปุ่มหลังจากเวลาที่กำหนด
task.delay(BUTTON_VISIBLE_TIME, function()
if buttonVisible then
buttonVisible = false
local hideTweenInfo = TweenInfo.new(0.2, Enum.EasingStyle.Quad,
Enum.EasingDirection.In)
local hideGoal = {Size = UDim2.new(0, 0, 0, 0)}
local hideTween = TweenService:Create(attackBtn, hideTweenInfo,
hideGoal)
hideTween:Play()
end
end)
end

```

```

        hideTween.Completed:Wait()
        attackBtn.Visible = false
    end
end)

-- ฟังก์ชันแสดง/ซ่อน HP Bar และ Phase Indicator

local function showBossGUI()
    healthBar.Visible = true
    phaseIndicator.Visible = true

    -- เอฟเฟกต์การปรากฏของ HP Bar
    healthBar.Size = UDim2.new(0, 0, 0.05, 0)
    local healthTweenInfo = TweenInfo.new(0.5, Enum.EasingStyle.Back,
    Enum.EasingDirection.Out)
    local healthGoal = {Size = UDim2.new(0.8, 0, 0.05, 0)}
    local healthTween = TweenService:Create(healthBar, healthTweenInfo, healthGoal)
    healthTween:Play()

    -- เอฟเฟกต์การปรากฏของ Phase Indicator
    phaseIndicator.Size = UDim2.new(0, 0, 0.04, 0)
    local phaseTweenInfo = TweenInfo.new(0.5, Enum.EasingStyle.Back,
    Enum.EasingDirection.Out)
    local phaseGoal = {Size = UDim2.new(0.2, 0, 0.04, 0)}
    local phaseTween = TweenService:Create(phaseIndicator, phaseTweenInfo, phaseGoal)
    phaseTween:Play()

    -- อัปเดทข้อมูลเริ่มต้น
    updateBossHP(currentBossHP, bossMaxHP, currentPhase)
end

local function hideBossGUI()
    -- เอฟเฟกต์การหายไปของ HP Bar
    local healthHideTweenInfo = TweenInfo.new(0.3, Enum.EasingStyle.Quad,

```

```

Enum.EasingDirection.In)

    local healthHideGoal = {Size = UDim2.new(0, 0, 0.05, 0)}
    local healthHideTween = TweenService:Create(healthBar, healthHideTweenInfo,
healthHideGoal)
    healthHideTween:Play()
    healthHideTween.Completed:Wait()
    healthBar.Visible = false

    -- เอฟเฟกต์การหายไปของ Phase Indicator
    local phaseHideTweenInfo = TweenInfo.new(0.3, Enum.EasingStyle.Quad,
Enum.EasingDirection.In)

    local phaseHideGoal = {Size = UDim2.new(0, 0, 0.04, 0)}
    local phaseHideTween = TweenService:Create(phaseIndicator, phaseHideTweenInfo,
phaseHideGoal)
    phaseHideTween:Play()
    phaseHideTween.Completed:Wait()
    phaseIndicator.Visible = false

end

-- คุปเช็คตำแหน่งและจัดการปุ่มโจมตี
RunService.Heartbeat:Connect(function(deltaTime)
    local char = player.Character
    if not char or not char:FindFirstChild("HumanoidRootPart") then return end

    local hrp = char.HumanoidRootPart
    local dist = (hrp.Position - ARENA_FLOOR.Position).Magnitude

    if dist < FIGHT_DISTANCE then
        -- ถ้าอยู่ในเขตbos
        if not isInArena then
            isInArena = true
            attackTimer = 0
            LockCamera()
            -- แสดงปุ่มครั้งแรกทันที
        end
    end
end)

```

```

        showAttackButton()

        -- แสดง GUI บอสด้วยอefเฟกต์

        showBossGUI()

    end

    -- อัพเดทไทเมอร์

    attackTimer += deltaTime

    if attackTimer >= ATTACK_INTERVAL then

        attackTimer = 0

        showAttackButton()

    end

else

    -- ถ้าอยู่นอกเขต

    if isInArena then

        isInArena = false

        buttonVisible = false

        attackBtn.Visible = false

        UnlockCamera()

        -- ซ่อน GUI บอสด้วยอefเฟกต์

        hideBossGUI()

    end

end

end)

-- เมื่อกดปุ่มโจมตี

attackBtn.MouseButton1Click:Connect(function()

    if not buttonVisible then return end -- ป้องกันกดซ้ำ

    buttonVisible = false -- ซ่อนปุ่มทันทีหลังกด

    damageEvent:FireServer() -- ส่งสัญญาณไปتبbos

    -- เอฟเฟกต์ปุ่มสั่นๆและหายไป

    local originalPos = attackBtn.Position

    attackBtn.Position = originalPos + UDim2.new(0, math.random(-3,3), 0, math.random(-3,3))

```

```

local shakeTweenInfo = TweenInfo.new(0.1, Enum.EasingStyle.Quad,
Enum.EasingDirection.InOut)

local shakeGoal = {Position = originalPos}

local shakeTween = TweenService:Create(attackBtn, shakeTweenInfo, shakeGoal)
shakeTween:Play()

-- ช่อนปุ่มหลังจากเชคเฟกต์
task.delay(0.1, function()

    local hideTweenInfo = TweenInfo.new(0.2, Enum.EasingStyle.Quad,
Enum.EasingDirection.In)

    local hideGoal = {Size = UDim2.new(0, 0, 0, 0)}

    local hideTween = TweenService:Create(attackBtn, hideTweenInfo, hideGoal)
    hideTween:Play()
    hideTween.Completed:Wait()

    attackBtn.Visible = false

end)

end)

-- RemoteEvent สำหรับรับข้อมูล HP และเฟสจาก Server
local bossUpdateEvent = ReplicatedStorage:FindFirstChild("BossUpdateEvent")
if not bossUpdateEvent then

    bossUpdateEvent = Instance.new("RemoteEvent")
    bossUpdateEvent.Name = "BossUpdateEvent"
    bossUpdateEvent.Parent = ReplicatedStorage
end

bossUpdateEvent.OnClientEvent:Connect(function(hp, maxHp, phase)
    updateBossHP(hp, maxHp, phase)
end)

local Players = game:GetService("Players")
local UserInputService = game:GetService("UserInputService")

```

```

local RunService = game:GetService("RunService")
local TweenService = game:GetService("TweenService")

local player = Players.LocalPlayer
local character = script.Parent
local humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")
local rootPart = character:WaitForChild("HumanoidRootPart")
local camera = workspace.CurrentCamera

-- ค่าการตั้งค่า
local isShiftLockOn = false
local shiftLockOffset = Vector3.new(1.75, 0.5, 0) -- มุมกล้องขับขวา (แบบ Shift Lock ปกติ)
local normalOffset = Vector3.new(0, 0, 0)

-- สร้างปุ่มสำหรับมือถือ (GUI)
local screenGui = Instance.new("ScreenGui")
screenGui.Name = "ShiftLockGui"
screenGui.ResetOnSpawn = false
screenGui.Parent = player:WaitForChild("PlayerGui")

local mobileBtn = Instance.new("ImageButton")
mobileBtn.Name = "LockBtn"
mobileBtn.Size = UDim2.new(0, 60, 0, 60)
-- ตำแหน่งปุ่ม (ขวาล่าง เหนือปุ่มกระโดด)
mobileBtn.Position = UDim2.new(1, -150, 1, -120)
mobileBtn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(0, 0, 0)
mobileBtn.BackgroundTransparency = 0.5
mobileBtn.Image = "rbxassetid://7059346373" -- ไอคอนแม่กุญแจ (เปลี่ยนได้)
mobileBtn.Visible = false -- ซ่อนไว้ก่อน เดี๋ยวเช็คว่าเป็นมือถือใหม่
mobileBtn.Parent = screenGui

local uiCorner = Instance.new("UICorner")
uiCorner.CornerRadius = UDim.new(1, 0) -- ทำปุ่มกลม
uiCorner.Parent = mobileBtn

```

```

-- فحក់ចិនទរសបវាបែបនីអីអីមែរ

if UserInputService.TouchEnabled and not UserInputService.MouseEnabled then
    mobileBtn.Visible = true -- ខ្លួចបុរាណដូចមីអីអី
elseif UserInputService.TouchEnabled and UserInputService.KeyboardEnabled == false then
    mobileBtn.Visible = true -- ខ្លួចតាមីតុងសករីននៃកើតូរីបុរី
end

-- فحក់ចិនបើក/បិទ Shift Lock
local function ToggleShiftLock()
    isShiftLockOn = not isShiftLockOn

    if isShiftLockOn then
        -- បើកឱ្យងាន
        humanoid.AutoRotate = false -- បិទការអុនពាក់ពុកនៃម៉ឺនិក (នៅលើអុនខ្លួច)
        mobileBtn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(0, 170, 255) -- ផ្សេង់សិរីបុរាណជាដឹក
        -- ឯករាជការណ៍
        local tween = TweenService>Create(humanoid, TweenInfo.new(0.2), {CameraOffset
= shiftLockOffset})
        tween:Play()

        -- តួគមាត់ទរសការ (ដូច PC)
        if UserInputService.MouseEnabled then
            UserInputService.MouseBehavior = Enum.MouseBehavior.LockCenter
        end
    else
        -- បិទឱ្យងាន
        humanoid.AutoRotate = true
        mobileBtn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(0, 0, 0) -- ផ្សេង់សិរីបុរាណជាតុក
        -- ឯករាជការណ៍
        local tween = TweenService>Create(humanoid, TweenInfo.new(0.2), {CameraOffset
= normalOffset})
    end
end

```

```

tween:Play()

-- ปลดล็อคมาส์

if UserInputService.MouseEnabled then
    UserInputService.MouseBehavior = Enum.MouseBehavior.Default
end
end

-- 1. รับค่าปุ่มกด PC (เปลี่ยนเป็น LeftControl ตรงนี้)
UserInputService.InputBegan:Connect(function(input, processed)
    if processed then return end

    -- เช็คว่าเป็นปุ่ม Ctrl ฝั่งซ้าย หรือ ขวา ก็ได้
    if input.KeyCode == Enum.KeyCode.LeftControl or input.KeyCode ==
Enum.KeyCode.RightControl then
        ToggleShiftLock()
    end
end)

-- 2. รับค่าปุ่มกด Mobile
mobileBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    ToggleShiftLock()
end)

-- 3. ลูปทำงานตลอดเวลา (เพื่อหมุนตัวละครตามกล้อง)
RunService.RenderStepped:Connect(function()
    if isShiftLockOn then
        -- ล็อคมาส์ข้ามหลุด (สำคัญมาก)
        if UserInputService.MouseEnabled then
            UserInputService.MouseBehavior = Enum.MouseBehavior.LockCenter
        end
    end
    -- หมุนตัวละครตามกล้อง (เฉพาะแกน Y)
end)

```

```

        local _, y, _ = camera.CFrame:ToOrientation()
        rootPart.CFrame = CFrame.new(rootPart.Position) * CFrame.Angles(0, y, 0)
    end
end)

-- เก็บ gwad GUI เมื่อตัวละครตาย (เพื่อไม่ให้ GUI ซ้อนกัน)
humanoid.Died:Connect(function()
    screenGui:Destroy()
end)

----- [ Setup ] -----
local TweenService = game:GetService("TweenService")
local CollectionService = game:GetService("CollectionService")
local maxStudsOffset = 100
local maxSpeed = 30

----- [ Animation ] -----
for _, waterTexture in ipairs(CollectionService:GetTagged("AnimatedWater")) do
    local transitionTime = math.clamp(maxSpeed - waterTexture.WaterSpeed.Value, 0.9,
maxSpeed)

    local goal = {}
    if waterTexture.MoveDirectionX.Value then
        goal.OffsetStudsU = maxStudsOffset
    end

    if waterTexture.MoveDirectionZ.Value then
        goal.OffsetStudsV = maxStudsOffset
    end

    local info = TweenInfo.new(transitionTime, Enum.EasingStyle.Linear,
Enum.EasingDirection.InOut, -1)
    local tween = TweenService:Create(waterTexture, info, goal)

```

```

tween:Play()
end

local StarterGui = game:GetService("StarterGui")

pcall(function()
    -- ปิด Backpack (ช่องเก็บของเดิม)
    StarterGui:SetCoreGuiEnabled(Enum.CoreGuiType.Backpack, false)
end)

-- LocalScript: MasterInventory (Fix Mobile Drag + Stack Logic)
local Players = game:GetService("Players")
local UserInputService = game:GetService("UserInputService")
local StarterGui = game:GetService("StarterGui")
local RunService = game:GetService("RunService")
local GuiService = game:GetService("GuiService") -- ใช้เช็ค Inset

local player = Players.LocalPlayer
local PlayerGui = player:WaitForChild("PlayerGui")

-- อ้างอิง UI
local invGui = PlayerGui:WaitForChild("InventoryGui")
local hotbarGui = PlayerGui:WaitForChild("CustomInventory")

local bagContainer = invGui.MainFrame.Container
local hotbarFrame = hotbarGui.HotbarFrame
local openBtn = invGui:WaitForChild("OpenBtn")
local closeBtn = invGui.MainFrame:WaitForChild("TextButton")

-- ตัวแปรระบบ Drag
local isDragging = false
local dragIcon = nil
local draggedStack = nil

```

```

local dragInput = nil -- เก็บ Input Object (นิ้วหรือเมาส์)
local hotbarConnections = {}

-- ปิด Backpack เดิม
pcall(function() StarterGui:SetCoreGuiEnabled(Enum.CoreGuiType.Backpack, false) end)

-- =====
-- 🧠 Helper: หาของทั้งหมดที่มีชื่อเหมือนกัน (แก้ไข Stack ไปไม่หมด)
-- =====

local function GetAllItemsByName(itemName)

    local items = {}
    -- หานในกระเป๋า
    for _, tool in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
        if tool.Name == itemName then table.insert(items, tool) end
    end
    -- หานในตัว (ที่ถืออยู่)
    if player.Character then
        local equipped = player.Character:FindFirstChildWhichIsA("Tool")
        if equipped and equipped.Name == itemName then table.insert(items, equipped) end
    end
    end
    return items
end

-- =====
-- 🧠 Helper: เคลียร์ช่อง Hotbar (ทั้งในกระเป๋าและที่ถืออยู่)
-- =====

local function ClearSlot(slotNum)

    -- เคลียร์ในกระเป๋า
    for _, tool in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
        if tool:GetAttribute("AssignedSlot") == slotNum then
            tool:SetAttribute("AssignedSlot", nil)
        end
    end
end

```

```

-- เคลียร์ที่ถืออยู่ (แก้บักของช้อน)
if player.Character then
    local equipped = player.Character:FindFirstChildWhichIsA("Tool")
    if equipped and equipped:GetAttribute("AssignedSlot") == slotNum then
        equipped:SetAttribute("AssignedSlot", nil)
    end
end
end

-- =====
-- 🧠 ระบบจัดของเข้า Hotbar (Auto Assign)
-- =====

local function AutoAssignItem(tool)
    if tool:GetAttribute("AssignedSlot") then return end

    -- 1. หาเพื่อนเพื่อ Stack
    local stackSlot = nil
    local siblings = GetAllItemsByName(tool.Name)
    for _, other in pairs(siblings) do
        if other ~= tool and other:GetAttribute("AssignedSlot") then
            stackSlot = other:GetAttribute("AssignedSlot")
            break
        end
    end

    if stackSlot then
        tool:SetAttribute("AssignedSlot", stackSlot)
        return
    end

    -- 2. หาซ่องว่าง
    local occupiedSlots = {}
    for _, t in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
        local s = t:GetAttribute("AssignedSlot")

```

```

        if s then occupiedSlots[s] = true end
    end
    if player.Character then
        local t = player.Character:FindFirstChildWhichIsA("Tool")
        local s = t and t:GetAttribute("AssignedSlot")
        if s then occupiedSlots[s] = true end
    end

    for i = 1, 10 do
        if not occupiedSlots[i] then
            tool:SetAttribute("AssignedSlot", i)
            break
        end
    end
end

```

-- ======  
--  ฟังก์ชันจัดกลุ่มไอเทม (Sorting)  
-- ======

```

local function GetSortedItems()
    local rawItems = {}
    for _, tool in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
        if tool:IsA("Tool") then table.insert(rawItems, tool) end
    end
    if player.Character then
        local equipped = player.Character:FindFirstChildWhichIsA("Tool")
        if equipped then table.insert(rawItems, equipped) end
    end

    table.sort(rawItems, function(a, b) return a.Name < b.Name end)

    local stacks = {}
    for _, tool in pairs(rawItems) do
        local slot = tool:GetAttribute("AssignedSlot")

```

```

local foundStack = nil
for _, s in pairs(stacks) do
    if s.Name == tool.Name and s.Slot == slot then
        foundStack = s
        break
    end
end

if foundStack then
    foundStack.Count = foundStack.Count + 1
    table.insert(foundStack.Instances, tool)
else
    table.insert(stacks, {
        Name = tool.Name,
        Count = 1,
        Instances = {tool},
        Slot = slot,
    })
end
return stacks
end

```

-- =====

--  ระบบ Drag & Drop (แก้ไขมือถือ)

-- =====

local function UpdateDragPosition()

```

if dragIcon and dragInput then
    local pos = dragInput.Position
    dragIcon.Position = UDim2.new(0, pos.X, 0, pos.Y)
end
end

```

```

local function EndDrag()
    if not isDragging then return end
    isDragging = false
    if dragIcon then dragIcon:Destroy() end
    dragIcon = nil
    dragInput = nil

    -- หาตำแหน่งเม้าส์/นิ้ว ตอนปล่อย
    local mousePos = UserInputService:GetMouseLocation()
    -- GuiInset (TopBar) อาจทำให้เพี้ยน ลบออกเพื่อให้แม่นยำ
    local topBarInset = GuiService:GetGuiInset()
    local checkY = mousePos.Y - topBarInset.Y

    local objects = PlayerGui:GetGuiObjectsAtPosition(mousePos.X, checkY)

    local targetSlot = nil
    for _, obj in pairs(objects) do
        if obj.Name:match("Slot") and obj.Parent == hotbarFrame then
            targetSlot = tonumber(obj.Name:match("%d+"))
            break
        end
    end

    -- ย้ายของจริง (ใช้ชื่อคันหา เพื่อย้ายทั้ง Stack)
    local itemsToMove = GetAllItemsByName(draggedStack.Name)

    if targetSlot then
        -- 1. เคลียร์ของเก่าในช่องเป้าหมายออก
        ClearSlot(targetSlot)

        -- 2. ย้ายของใหม่เข้าไปทั้ง Stack
        for _, tool in pairs(itemsToMove) do
            tool:SetAttribute("AssignedSlot", targetSlot)
        end
    end
end

```

```

else
    -- ปล่อยในที่ว่าง -> เอาออกจาก Hotbar
    for _, tool in pairs(itemsToMove) do
        tool:SetAttribute("AssignedSlot", nil)
    end
end

draggedStack = nil
UpdateAllUI()
end

local function StartDrag(stackData, inputObj)
    if isDragging then return end
    isDragging = true
    draggedStack = stackData
    dragInput = inputObj -- จำไว้ว่าใช้นิ้วไหนลาก

    dragIcon = Instance.new("TextLabel")
    dragIcon.Size = UDim2.new(0, 60, 0, 60)
    dragIcon.AnchorPoint = Vector2.new(0.5, 0.5) -- จัดกึ่งกลางนิ้ว
    dragIcon.BackgroundTransparency = 0.5
    dragIcon.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(0, 0, 0)
    dragIcon.TextColor3 = Color3.new(1,1,1)
    dragIcon.Text = stackData.Name
    dragIcon.Parent = invGui
    dragIcon.ZIndex = 100

    UpdateDragPosition()
end

-- Global Input Listeners (จัดการการขยับและปล่อยนิ้ว)
UserInputService.InputChanged:Connect(function(input)
    if input == dragInput then
        UpdateDragPosition()
    end
end)

```

```

end

UserInputService.InputEnded:Connect(function(input)
    if input == dragInput then
        EndDrag()
    end
end)

-- กันเหนี่ยะ: ถ้า TouchCancel หรืออื่นๆ
UserInputService.TouchEnded:Connect(function(input)
    if input == dragInput then EndDrag() end
end)

-- =====
-- 🌞 อัปเดตหน้าจอ (UI Refresh)
-- =====

function UpdateAllUI()
    local allStacks = GetSortedItems()

    -- 1. รีเซ็ต Hotbar
    for i = 1, 10 do
        local slotBtn = hotbarFrame:FindFirstChild("Slot"..i)
        if slotBtn then
            if hotbarConnections[i] then
                hotbarConnections[i]:Disconnect()
                hotbarConnections[i] = nil
            end

            slotBtn.Visible = true
            slotBtn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(0, 0, 0)
            if slotBtn:FindFirstChild("TextLabel") then slotBtn.TextLabel.Text = "" end
            if slotBtn:IsA("TextButton") then slotBtn.Text = "" end
        end
    end
end

```

```

-- รองรับการลากจาก Hotbar ไปที่อื่น (ถ้าต้องการ)
-- (คุณสามารถเพิ่ม InputBegan ตรงนี้เมื่อตอนในระบบเป้าได้)

end
end

-- 2. เคลียร์กระป๋า
for _, child in pairs(bagContainer:GetChildren()) do
    if child:IsA("GuiButton") then child:Destroy() end
end

-- 3. วนลูปแสดงผล
for _, stack in pairs(allStacks) do

    if stack.Slot then
        -- >>> Hotbar <<<
        local slotBtn = hotbarFrame:FindFirstChild("Slot"..stack.Slot)
        if slotBtn then
            local txt = stack.Name .. (stack.Count > 1 and " x"..stack.Count or "")

            if slotBtn:FindFirstChild("TextLabel") then slotBtnTextLabel.Text = txt
            elseif slotBtn:IsA("TextButton") then slotBtn.Text = txt end

            -- เช็คว่าถืออยู่ไหม
            local isEquipped = false
            local char = player.Character
            if char then
                for _, tool in pairs(stack.Instances) do
                    if tool.Parent == char then isEquipped = true break
                end
            end

            slotBtn.BackgroundColor3 = isEquipped and Color3.fromRGB(48, 48,
48) or Color3.fromRGB(0, 0, 0)
        end
    end
end

```

```

-- กดเพื่อถือ/เก็บ

hotbarConnections[stack.Slot] =
slotBtn.MouseButton1Click:Connect(function()

    local char = player.Character
    local hum = char and char:FindFirstChild("Humanoid")
    if hum then
        -- หาตัวแรกของ stack ที่มีล็อค
        local toolToEquip = stack.Instances[1]
        if toolToEquip and toolToEquip.Parent == char then
            hum:UnequipTools()
        elseif toolToEquip then
            hum:EquipTool(toolToEquip)
        end
    end
end)

-- เพิ่ม: ลากจาก Hotbar ได้ด้วย (Option)
slotBtn.InputBegan:Connect(function(input)

    if input.UserInputType ==
Enum.UserInputType.MouseButton1 or input.UserInputType == Enum.UserInputType.Touch then
        StartDrag(stack, input)
    end
end)

else
    -- >>> กระเบื้อง <<<
    local btn = Instance.new("TextButton")
    btn.Parent = bagContainer
    btn.BackgroundColor3 = Color3.fromRGB(50, 50, 50)
    btn.TextColor3 = Color3.new(1,1,1)
    btn.TextSize = 14
    btn.TextWrapped = true

```

```

local txt = stack.Name .. (stack.Count > 1 and "\n(x"..stack.Count.."") or "")
btn.Text = txt

local corner = Instance.new("UICorner")
corner.CornerRadius = UDim.new(0, 6)
corner.Parent = btn

-- แก้: ใช้ InputBegan แทน MouseButton1Down เพื่อจับ Input Object
btn.InputBegan:Connect(function(input)
    if input.UserInputType == Enum.UserInputType.MouseButton1 or
input.UserInputType == Enum.UserInputType.Touch then
        StartDrag(stack, input)
    end
end)
end

end
end

-- =====
-- 🔗 การเชื่อมต่อระบบ
-- =====

openBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    invGui.MainFrame.Visible = not invGui.MainFrame.Visible
    UpdateAllUI()
end)

closeBtn.MouseButton1Click:Connect(function()
    invGui.MainFrame.Visible = false
end)

UserInputService.InputBegan:Connect(function(input, gp)
    if gp then return end
    local key = input.KeyCode
    -- Map Key 1-

```

```

local numKeys = {
    [Enum.KeyCode.One] = 1, [Enum.KeyCode.Two] = 2, [Enum.KeyCode.Three] = 3,
    [Enum.KeyCode.Four] = 4, [Enum.KeyCode.Five] = 5, [Enum.KeyCode.Six] = 6,
    [Enum.KeyCode.Seven] = 7, [Enum.KeyCode.Eight] = 8, [Enum.KeyCode.Nine] = 9,
    [Enum.KeyCode.Zero] = 10
}

local slot = numKeys[key]
if slot then
    local allStacks = GetSortedItems()
    for _, stack in pairs(allStacks) do
        if stack.Slot == slot then
            local char = player.Character
            local hum = char and char:FindFirstChild("Humanoid")
            if hum then
                -- เช็คตัวแรกของ Stack
                if stack.Instances[1].Parent == char then hum:UnequipTools()
                else hum:EquipTool(stack.Instances[1]) end
            end
            break
        end
    end
end
end)

-- Auto Update
player.Backpack.ChildAdded:Connect(function(child)
    if child:IsA("Tool") then
        AutoAssignItem(child)
        UpdateAllUI()
    end
end)

player.Backpack.ChildRemoved:Connect(UpdateAllUI)

```

```
player.CharacterAdded:Connect(function(char)
    char.ChildAdded:Connect(UpdateAllUI)
    char.ChildRemoved:Connect(UpdateAllUI)
    UpdateAllUI()
end)

if player.Character then
    player.Character.ChildAdded:Connect(UpdateAllUI)
    player.Character.ChildRemoved:Connect(UpdateAllUI)
end

-- Init

for _, tool in pairs(player.Backpack:GetChildren()) do
    if tool:IsA("Tool") then AutoAssignItem(tool) end
end

UpdateAllUI()
```

