2021/06/03之前(未紀錄，統一書寫)

2021/06/03:

#1解決了弓箭生成位置亂跑的問題，別用position用position.x、.y單獨賦值。

#2解決了連機時弓箭生成位置不如預期的問題，使用viewID來做PUNRPC的傳遞int，並透過PhotonView的方法FindViewID重新設置物件。可實現的調整包括:物件區調整、transform、新增需要觀察的腳本等。

2021/06/04:

#1 完成復活機制(除了隨機復活位置、禁止操控)