**一、PlayerState：**

PlayerState 的级别为主控即Role == ROLE\_Authority，每一个Player对应一个PlayerState，且不管是在服务端还是客户端，PlayerState的数量都是一定的，都为当前玩家的个数。

**二、GameMode：**

GameMode只有一个，且只会运行在服务端，切换地图后GameMode会重新加载

**三、GameInstance：**

GameInstance会在每个端口运行一个，且只会在游戏开始时运行，不会受地图切换所产生变化

四、GameState：

GameState的级别为主控即Role == ROLE\_Authority，每一个Player对应一个GameState，GameState运行在服务端，对应玩家数量