1. **需要联网更新的数据**

Player.cs 玩家账户信息

所有玩家的相关数据更新到Player.Instance中

Formation.cs 玩家卡片列表和编队信息

玩家的卡片列表和编队信息更新到Formation.Instance中

Friends.cs 玩家的好友信息

玩家所有的好友信息和好友请求信息更新到Friends.Instance中

Battles.cs 战场数据

所有的关卡和活动信息更新到Battles.Instance中

Stage.cs 关卡数据

进入一个关卡后，关卡的配置数据更新到Stage.Instance中，以便战场生成器读取

1. **不需要联网更新的数据**

CardBaseData.cs 卡牌的基础数据

Buff.cs 状态数据

Experience.cs 升级经验数据

GrowingData.cs 卡牌的成长数据

LeaderSkill.cs 队长技能数据

SkillData.cs 技能数据

AttackAnimation.cs 战斗动画表现数据