Unity->客户端包括：

鼠标按下时鼠标对应地图上的位置或方向

玩家按键信息

客户端->Unity包括：

玩家的一切信息，特效调用与特效的位置

客户端->服务器包括：

计算后的所有玩家信息

服务器->客户端包括：

所有玩家信息