场景管理器

状态改变进行通知

各服务器功能介绍：

1. login 登录逻辑 连接balanceserver
2. balanceserver 选服服务器 连接 loginserver client gateserver
3. gateserver 逻辑服务器 连接 csbattleserver 和 ssbattleserver

gate 基本进行战斗相关逻辑转发

1. csbattleserver 功能服务器 战斗逻辑相关判断转发给 gateserver

连接mysql： 战斗结束后等级提升等数据存入数据库

1. ssbattlemgr： 缓存服务器 战斗数据实时存储 断线重连

基本战斗逻辑

redis

clientnt

ssbattle

基本逻辑消息

Login判断是否有在gate上 没有则自己选择gate

客户端连接到登录服务器（未分配服务器），

login

gate1

gate3

gate2

sql(db) 

csbattle

balance