玩家连接服务器可以连接到公共的开放端口:50000

分布式节点连接可以使用专用的端口,比如40000端口用于节点互连

连接完需要互相确认服务,需要将自己本地配置的服务号共享出来

各自的session将会创建对应的服务facade并注册到session，接管节点功能

鉴于acceptor可能监听多个端口，配置需要作出修改