启动网关服务器：读取游戏服务器列表，等待游戏服务器连接，连接后设置服务器状态。

等待客户端连接，待客户端选服后关联到游戏服务器。

启动登陆服务器：读取游戏服务器列表，等待游戏服务器连接。连接后设置服务器状态。

等待客户端登陆，缓存登陆后的玩家。

启动数据库服务器：只在玩家进游戏时查询一次，然后缓存玩家数据，并定时保存玩家数据。

启动游戏服务器：主动连接其它3个服务器，在玩家选服后缓存玩家列表，未缓存的玩家消息不做正常处理（做一个列表计数，计数超过某值后通知网关砍了它）

启动客户端：点击登陆时连接网关，连接成功后发送登陆消息

注册: c->gate->login->gate->c

登陆：c->gate->login->gate->c

服务器列表：c->gate->login->gate->c

选服进游戏：c->gate->login(判断是否登陆)->game(login通知game某玩家已登陆，请接待)-> db(查询玩家数据)-> game (通知客户端进入游戏或者创建角色)->c

gate(game通知网关关联服务器和客户端)

创建角色：c->gate->game->db->game->gate->c

聊天：c->gate->game->gate(世界聊天由网关来广播聊天消息，网关得做服务器索引来关联对应的客户端)->c