消息结构定义：

具体逻辑消息 包含消息号消息结构体

网关转发逻辑服务器->玩家

从具体逻辑服->(通过连接区分)网关->(控制id)对应玩家

网关转发逻辑服务器->多个玩家

从具体逻辑服->(通过连接区分)网关->收消息的玩家列表

单个玩家-》逻辑服

玩家->到网关->找到玩家所在服务器,或者以消息区分->具体的场景处理队列中