Child objects bewegen niet goed mee of draaien niet

-door een network transform child toe te voegen, client authority aan te vinken en het child object als target te zetten valt dit probleem op te lossen

Objecten die in de server worden ingespawned en bewegen (kogels) haperen bij de client

-door de sync interval in de network transform op 0 te zetten blijft het object beter gesynct en haperd het niet

Animation van characters op meerdere clients laten zien

-https://www.youtube.com/watch?v=\_FFv8dkfF1g&t=187s (deze video legt uit hoe het moet)