DOTS + N4E 解决方案

1. **最小可行性mvp:**

客户端双窗口，同主机同步，两个客户端互相可见cube的运动状态。

1. **MoveCommand.cs**: 输入命令定义（客户端→服务器）
2. **SetCommandTargetOnSpawn.cs**: 把“我控制哪个实体”绑定到命令目标（客户端），当本机拥有的 Ghost（Has Owner）生成时，把它设置为命令目标（CommandTarget）
3. **ClientSampleMoveInputSystem.cs**: 客户端采样输入 → 发送命令
4. **PredictedPlayerMoveSystem.cs**: 在“预测组”里应用命令(客户端预测 + 服务器权威都跑）
5. **PlayerPrefabRegistry.cs**: 服务器：为每条连接生成并“授予所有权”的玩家Ghost选择动态生成，做个简易的 “Prefab 注册” Authoring 脚本来拿到 prefab 的实体引用
6. **ServerSpawnPlayerOnConnect.cs：**服务器生成玩家

客户端采样 → 发送命令 → 服务器权威模拟 → 回传快照 → 客户端预测与回滚校正。