

Client

Server

Client-seitig

Eingabe erfassen



Lokale Bewegung durchführen



Zustand merken



Eingabedaten senden



Server-seitig

Bewegung simulieren



Zustand merken



Antwort des Servers

Aktuellen Zustand senden



Korrektur

Zustände vergleichen und ggf. anpassen



Client

Server