Сетевая архитектура состоит из одного сервера и нескольких клиентов.

После создания матча запускается сервер и к нему подключаются все клиенты (игроки), в том числе и игрок, который создал сервер.

Общая структура похожа не структуру облачного гейминга.

Сервер выполняет:

1) Чтение и анализ коммант от клиентов (игроков).

1) Вычисление всех свойств всех объектов в каждый момент времени.

2) Подсчёт очков во время раунда.

3) Выбор и генерация следующей карты.

4) Принятие решения о начале/конце раунда/матча.

5) Принатие решения отдельно для каждого игрока о его дальнейшем участии в матче.

Клиент выполняет:

1) Чтение всех свойств всех объектов.

2) Рендеринг всех объектов.

3) Рендеринг меню подсчёта очков.

Так как количество клиентов значительно меньше максимально возможного количества потоков системы. Для каждого нового клиента запускается отдельный поток далее поток работы с клиентом.

Поток работы с клиентом получает от него команды и отправляет ему информацию об объектах и ходе раунда/матча.

Сервер и клиент должны синхронизировать тики между собой. За один тик сервер должен отправить состояние всей системы, затем клиент должен отправить список команд.