

# **ANÁLISIS DE LAS FUNCIONALIDADES MULTIJUGADOR DE OVERWATCH 2**

Daniel Arroyo Cano



**OVERWATCH** 

The word "OVERWATCH" is written in a bold, dark grey sans-serif font. The letter "O" has a small white triangle on its left side. To the right of "OVERWATCH" is a stylized letter "Z" enclosed in an orange square.

Evaluación continua de teoría, trabajo libre

Aplicaciones en red y multijugadores

Grado en Diseño de Videojuegos, curso 2025-2026

Universidad de Burgos (UBU)

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
¿Qué es Overwatch 2?.....	3
Blizzard: su desarrolladora.....	3
Uso de cliente y modalidades de juego.....	3
Algoritmos de matchmaking para el juego competitivo .....	3
<b>CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS PRINCIPALES .....</b>	<b>3</b>
Motor y lenguaje .....	3
Desarrollo .....	3
Arquitectura de red y protocolos.....	3
Esquema de servidores y recursos demandados .....	3
Sistema de partidas y salas.....	3
Medidas de seguridad.....	3
Sistema antitrampas y de reportes.....	3
<b>DESAFÍOS TÉCNICOS.....</b>	<b>3</b>
Número de servidores y multijugador masivo .....	3
Frenetismo del videojuego y gestión de la latencia .....	3
Cargado a tiempo real de mapas, modelos, texturas y efectos especiales .	3
Optimización multiplataforma .....	3
Actualizaciones periódicas y retrocompatibilidad.....	3
<b>INVESTIGACIÓN TÍTULOS SIMILARES .....</b>	<b>3</b>
Marvel Rivals: un motor gráfico más demandante .....	3
Paladins: un sistema antitrampas externo .....	3
<b>CONCLUSIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS .....</b>	<b>3</b>

## INTRODUCCIÓN

¿Qué es Overwatch 2?

Blizzard: su desarrolladora

Uso de cliente y modalidades de juego

Algoritmos de emparejamiento y matchmaking para el juego competitivo

## CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS PRINCIPALES

Motor y lenguaje

Desarrollo

Arquitectura de red y protocolos

Esquema de servidores y recursos demandados

Sistema de partidas y salas

Medidas de seguridad

Sistema antirrampas y de reportes

## DESAFÍOS TÉCNICOS

Número de servidores y multijugador masivo

Frenetismo del videojuego y gestión de la latencia

Cargado a tiempo real de mapas, modelos, texturas y efectos especiales

Optimización multiplataforma

Actualizaciones periódicas y retrocompatibilidad

## INVESTIGACIÓN TÍTULOS SIMILARES

Marvel Rivals: un motor gráfico más demandante

Paladins: un sistema antirrampas externo

## CONCLUSIÓN

## BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

