

ANÁLISIS DE LAS FUNCIONALIDADES MULTIJUGADOR DE OVERWATCH 2

Daniel Arroyo Cano



OVERWATCH 2

Evaluación continua de teoría, trabajo libre
Aplicaciones en red y multijugadores
Grado en Diseño de Videojuegos, curso 2025-2026
Universidad de Burgos (UBU)

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
¿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
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS PRINCIPALES	3
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
DESAFÍOS TÉCNICOS	3
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
INVESTIGACIÓN TÍTULOS SIMILARES	3
Marvel Rivals: un motor gráfico más demandante	3
Paladins: un sistema antitrampas externo	3
CONCLUSIÓN.....	3
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	3

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 antitrampas 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 antitrampas externo

CONCLUSIÓN

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

