**1)) Concepto**

El nivel es propio de un juego de **acción-aventura**, concretamente a un modo campaña, pues los elementos que rodean el nivel son exuberantes y generan ambientación y narrativa (puede funcionar también en modo multijugador pues las zonas jugables tienen la estructura de un shooter).

La **temática** está enmarcada en la **fantasía**, concretamente en una ciudad con toques medievales (muralla), y a la vez modernos (vías de tren y estatuas de metal gigantes). Por su parte, el **tema** se resume en el **magma**, por el elemento del volcán y el río de magma que desciende del mismo (la **oscuridad** sería un subtema). A su vez, el nivel está inspirado en el **anime Shingeki No Kyojin**, por el concepto de ciudad con murallas enormes.

**2)) Referencias**

Al empezar a generar un modelo muy básico en 3D, he descubierto que el nivel puede pasar a tener un objetivo similar al de tomar la bandera. He pensado en una zona con un torreón principal, con una segunda muralla que lo rodea, a modo de que en una partida online hubiera un equipo en el exterior del castillo que tuviera que primero entrar, y luego llegar hasta esa zona y capturar la bandera. El equipo defensor está provisto de zonas de defensa en altura.

La idea de una vía de tren atravesando un volcán parece de creación propia, si bien es cierto que siempre alguien ha pensado la misma idea antes que tú, aunque sí es común que un tren pase por medio de una montaña.

Las estatuas gigantes del nivel me recuerdan a las de la película de animación *Atlantis,* aunque la función de las estatuas en este nivel en concreto es la de “bloquear el paso del tren”. Si se consiguiera recrear el paso de un tren, las estatuas alzarían los brazos y le dejarían pasar. En realidad, se asemejan más a God of War y su “Chain of Balance”, donde tres estatuas de piedra resguardan una cadena gigante, e interactúan mediante sus brazos con ella.