

GENNAIO 2026

LEVEL MAG



Level design nella vita vera

RI CAPITOLANDO



3

Primo Livello

Nella mischia di buoni propositi e vision board

6

Personalità Rilevanti

Shigeru Miyamoto, un esempio per il level design

10

Best Practices

Come creare da zero un nuovo livello

1

12

Indovina il personaggio

13

Perfetti riconosciuti

18

Oroscopo Nerd

22

Parole Sco-ordinate

CAPITOLO

01

Benvenuti o ben tornati care amiche e amici nerd o come dovrei meglio dire chaotic nerd, ebbene sì, da quest'anno ho deciso che saremo tutti un po' caotici, dispersivi, ma con l'intento di vedere la cosa in modo positivo e non come al solito come se fosse un'accezione negativa.

Questo primo numero del nostro editoriale digitale doveva iniziare con un argomento molto mainstream, ma prima di addentrarci spero che quest'anno sia pieno di begli obiettivi, di tanti giochi e troppe risate da farci cadere dalle nostre comode sedie da gameing.

Vi ringrazio di iniziare questo nuovo capitolo assieme a me e vi auguro un livello pieno di sfide ma che lasceranno nel cuore tante emozioni!

Buon 2026 e buona lettura!

Eleonora

Tra impegni di vita da adulta
provo a vivere la mia vita come
una vera cozy chaotic gamer sa
fare: un pixel alla volta.



PRIMO LIVELLO

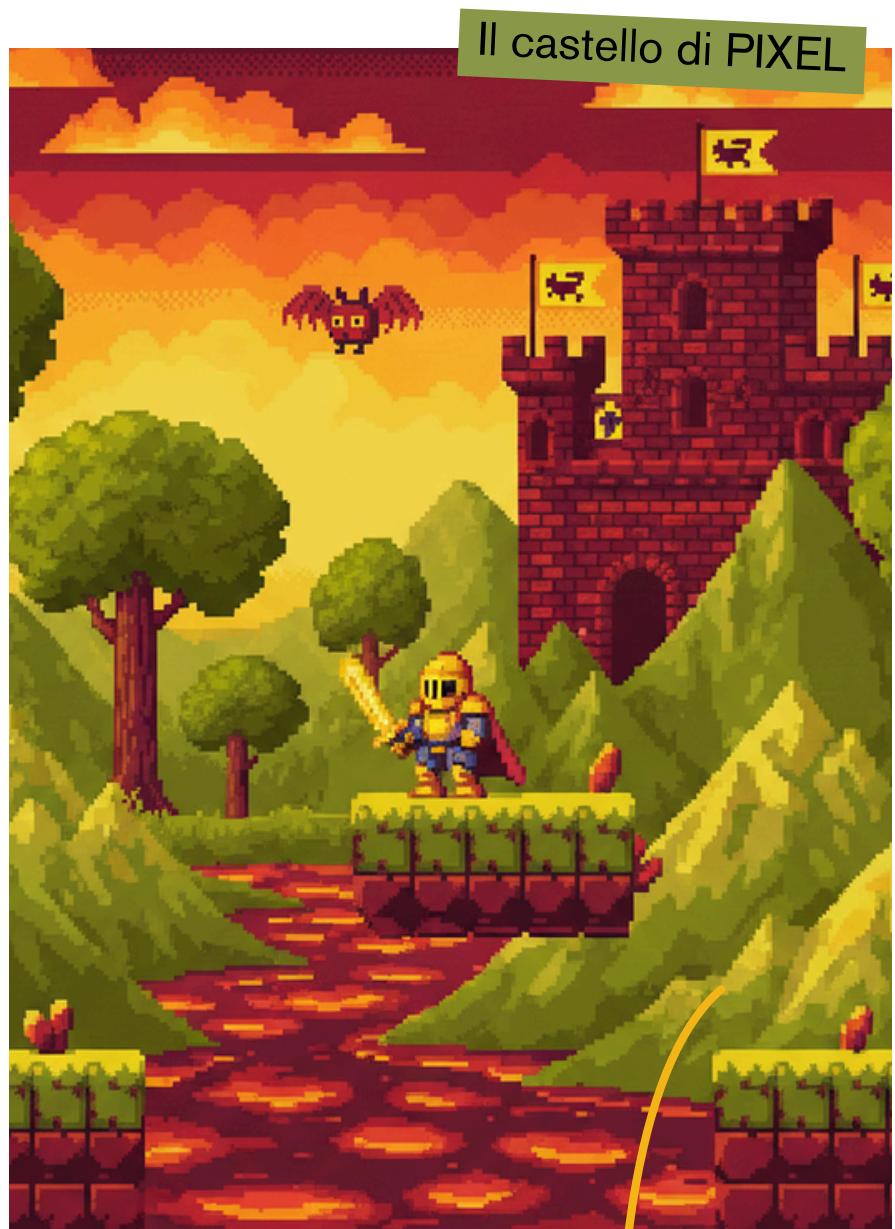
Ogni volta che iniziamo un nuovo gioco o un nuovo fumetto ci mettiamo un sacco di aspettativa, fin dal primo capitolo così lo facciamo anche nella vita reale, come? Ovviamente con i BUONI PROPOSITI.

Pensate questa cosa come un gioco, quando si inizia vorremmo subito sapere come si salta, come si colpisce o si para e ogni volta il gioco ci impedisce di imparare tutto assieme, perché per raggiungere il primo grande obiettivo c'è bisogno di tempo, pazienza e allenamento.

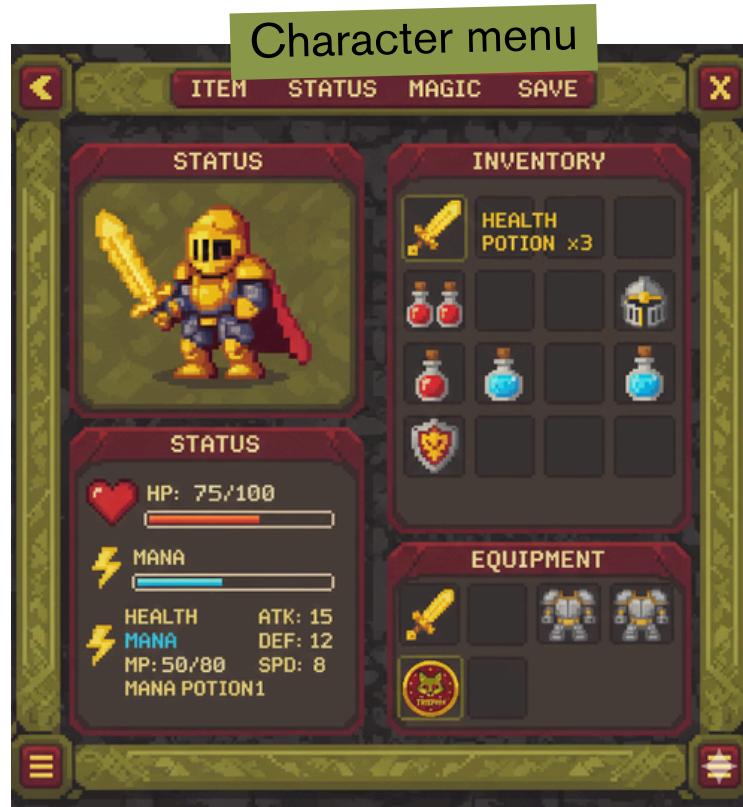
Ecco la ricetta vincente!



Intuito da Volpe



PRIMO LIVELLO



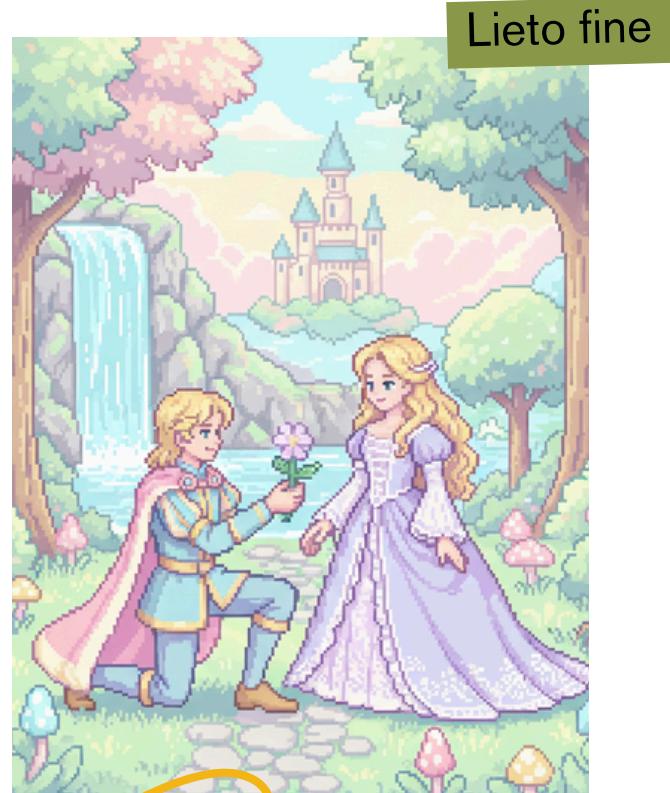
Character menu

Prima fase: OSSERVAZIONE

Capire dove siamo, non solo fisicamente, ma anche mentalmente e in tutte le aree della nostra vita, insomma capire qual è il nostro punto di partenza.

Seconda fase: PIANIFICAZIONE

Dove stiamo andando? In questa fase bisogna capire quali sono i nostri obiettivi, possibilmente realistici. Qui poi andremo a creare tutte quelle cose che possono esserci utili, come vision board, liste, tabelle, ecc.. Ogniuno ha il proprio sistema, basta che sia funzionale!



Terza fase: AZIONE!

Questa è la fase più complicata, quella in cui solitamente ci blocchiamo tutti, ma se le prime due fasi sono state fatte su basi solide allora andrà tutto liscio. Qui non è solo l'andare avanti nel nostro mega livello annuale, ma anche imparare cose nuove, testarle e capire quello che funziona e quello che invece possiamo fare a meno; quello che ci piace da quello che non siamo ancora in grado di fare o accettare.

Se ti sta sembrando che sto trattando questo argomento come se fosse del Level design di un videogioco, beh ci hai centrato in pieno ! Complimenti hai sbloccato il trofeo “Intuito da Volpe”!

Game Designer

SHIGERU

MIYAMOTO

Personalità Rilevanti



Un nuovo mondo visto con gli
occhi di un bambino.





IL PADRE DEL LEVEL DESIGN

Una delle personalità più rilevanti di questo tema è sicuramente Shigeru Miyamoto, un nome conosciuto da molti e per alcuni è come un vecchio amico, uno di quelli che inviteresti a cena per farti narrare il mondo, ma il mondo che vede lui.

Shigeru Miyamoto è nato nel 1952 in una piccola cittadina vicino a Kyoto, e la sua infanzia un po' la vorremmo anche noi ogni tanto, senza tecnologia ma con un mondo ancora da esplorare, passeggiate nella natura, esplorazione nelle grotte e la creatività di un bambino che si evolve non solo durante gli anni, ma si trasforma in arte. Il piccolo Shigeru era un buon osservatore curioso e tutto quello che vedeva lo collegava a qualcosa che nella sua mente funzionava, ma che nella realtà non c'era, o almeno non ancora.

Come tutti i geni che si rispettino anche lui non ha avuto una carriera lineare come ci aspetteremmo, infatti si è diplomato in disegno industriale in ritardo, ma lui non era unno che stava con la testa sui libri, non era un tecnico, lui doveva scoprire, farsi domande e creare.

Così dopo il diploma andò a lavorare per una certa Nintendo, non era ancora il colosso videoludico che conosciamo oggi, ma già all'epoca era un'azienda nota sul territorio nipponico.

Miyamoto inizialmente viene visto come una figura atipica, ma presto inizia a portare idee fresche per i giochi in sviluppo e non solo apporta migliorie ma crea personaggi riconoscibili, che seguono una narrazione e così avviene il cambiamento, lui porta un nuovo modo di pensare i giochi, non come sfide fini a se stesse, ma come dialogo tra il gioco e il giocatore.

Il suo modo di lavorare è nuovo ma è esattamente il modo in cui è cresciuto, ogni meccanica, ogni livello, ogni personaggio devono essere comprensibili e devono stimolare la curiosità.

Miyamoto ama spesso ripetere che un buon gioco dovrebbe essere capito anche senza istruzioni. Il gioco, per lui, è come un parco giochi: entri, guardi in giro, provi, sbagli, impari divertendoti. Questa filosofia ha influenzato profondamente il modo in cui Nintendo progetta i suoi titoli ancora oggi.

SUPER MARIO

Uno dei suoi figli, amato in tutto il mondo da bambini e adulti è Super Mario. Non è solo un personaggio positivo o un semplice gioco platform, Super Mario è un'insegnante di tantissimi altri giochi e personaggi che poi sono seguiti nel corso della storia.

Il primo livello di Super Mario Bros. è spesso citato come uno dei migliori mai creati. Perché? Perché insegna a giocare giocando. Senza spiegazioni scritte, il giocatore capisce che i funghi sono utili alla sopravvivenza, i nemici vanno evitati o ci si salta sopra, i blocchi possono non solo essere utili per il percorso ma nascondono anche delle sorprese,...

Insomma ogni elemento è posizionato per guidare il giocatore.

Il level design di Mario è come una conversazione silenziosa: il gioco ti osserva, ti mette alla prova, ma ti lascia sempre una seconda possibilità.



Miyamoto usa lo spazio come strumento creativo: salti, vuoti, piattaforme non sono solo ostacoli, ma ti invitano all'azione.

Mario diventa così un'estensione del giocatore, un corpo che esplora il mondo con leggerezza e precisione; ci insegna che quando si progetta qualcosa, che sia un gioco, una storia o anche una semplice idea per un obiettivo è spesso meglio mostrare invece di spiegare.

THE LEGEND OF ZELDA

Se Mario è movimento e ritmo tra una piattaforma e l'altra, The Legend of Zelda è scoperta e contemplazione. Nato anch'esso da ricordi d'infanzia di Miyamoto, Zelda mette il giocatore in un mondo aperto, misterioso, che non ha fretta di svelarsi.

Il level design di Zelda non è lineare: invita a perdersi, a tornare sui propri passi, a osservare l'ambiente. Foreste, dungeon, laghi e montagne non sono solo scenari, ma luoghi da capire.

Nei dungeon, ogni stanza è un piccolo enigma. Non serve essere esperti: basta fare attenzione, sperimentare, collegare ciò che si è imparato prima.

Ogni nuovo oggetto apre possibilità, non solo soluzioni.

Miyamoto qui lavora molto sul rapporto tra curiosità e ricompensa: esplori perché vuoi sapere cosa c'è oltre, non perché il gioco te lo impone.

Ed è proprio questo che rende Zelda così memorabile e un'esperienza molto più profonda.

Shigeru Miyamoto non ha solo creato videogiochi di successo: ha costruito modi di guardare il mondo. Attraverso Mario e Zelda, ci ha insegnato che il divertimento nasce dall'esplorazione, dall'errore e dalla curiosità. Il suo lavoro ci invita a recuperare uno sguardo più semplice e autentico, quello di quando eravamo bambini e bastava poco per stupirci. E forse è proprio questo il segreto del suo genio: non ha mai smesso di giocare davvero.



CREA IL TUO LIVELLO



Best Practices



TROVA IL TUO PERSONAGGIO

Ti deve rappresentare, non solo fisicamente, ma anche nei valori, nel modo di pensare e reagire agli ostacoli. Sei tu in una versione con più glitter!

START

PUNTO DI PARTENZA

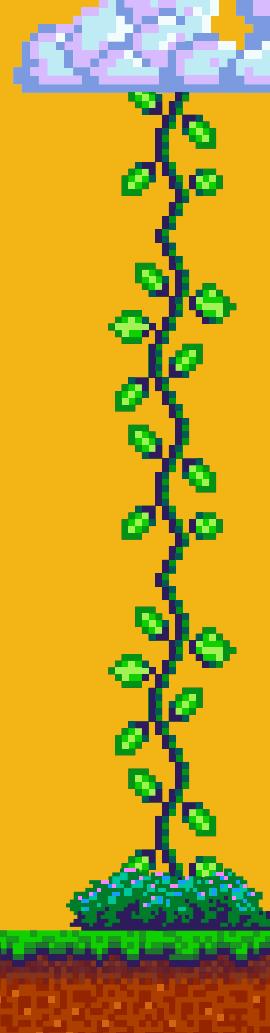
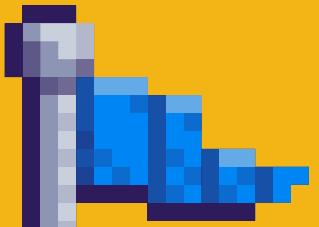
Da dove parti? Qual è il tuo stile di vita? Cosa ti piace e cosa odi? Cosa vorresti migliorare e cosa invece hai bisogno di tagliare dalla tua vita? Ricordati ogni area della tua vita è importante.



io ho organizzato tutto per aree tematiche: vita privata, vita online, lavoro, formazione, salute.

ORGANIZZAZIONE PRATICA

Imposta un modus operandi che funziona per te, usando un calendario settimanale o mensile, e se proprio hai troppi inconvenienti impostati un sistema di priorità e urgenze, ogni nemico ha colpi critici differenti, cerca di abbattere prima quelli che fanno più danni.



BUONI PROPOSITI E NUOVI OBIETTIVI

Poniti gli obiettivi secondo le aree che hai scelto e anche dai tuoi punti di partenza e come puoi raggiungerli. L'importante non sono gli obiettivi ma le azioni che ci portano sempre di più vicini al loro raggiungimento.

io ho creato anche una vision board su tutto quello che voglio ottenere e ho salvato sul telefono le singole immagini da visualizzare tramite widget nella schermata principale, così non ho una visione di insieme ma specifica e soprattutto mi stimola a concentrarmi su una cosa alla volta.



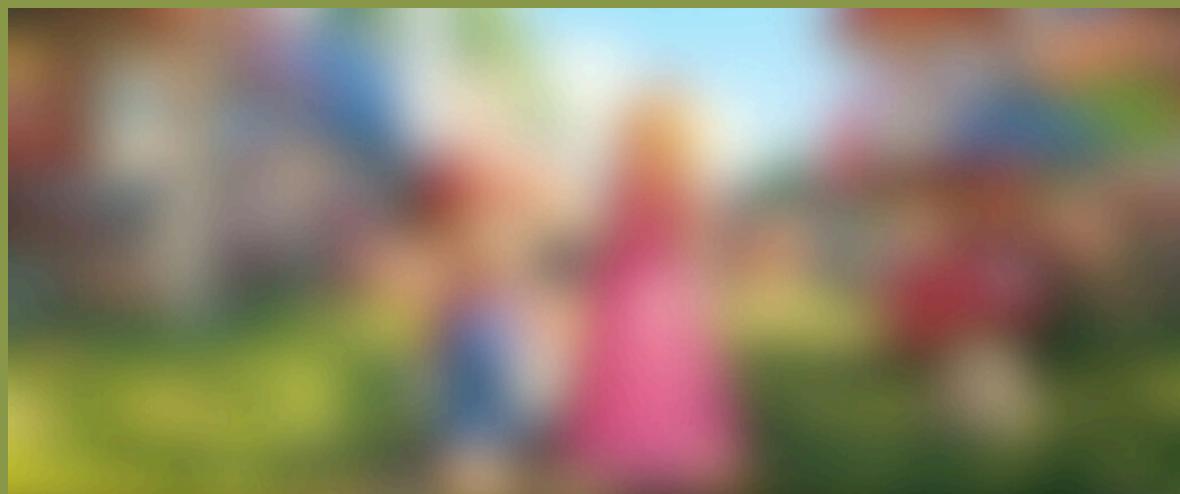
INDOVINA IL PERSONAGGIO

Level Mag edition

- 1.** E' un personaggio di poche parole
- 2.** Solitamente è vestito di verde
- 3.** Perde spesso la sua principessa

PERFETTI SCONOSCIUTI O RICONOSCIUTI

Level Mag edition



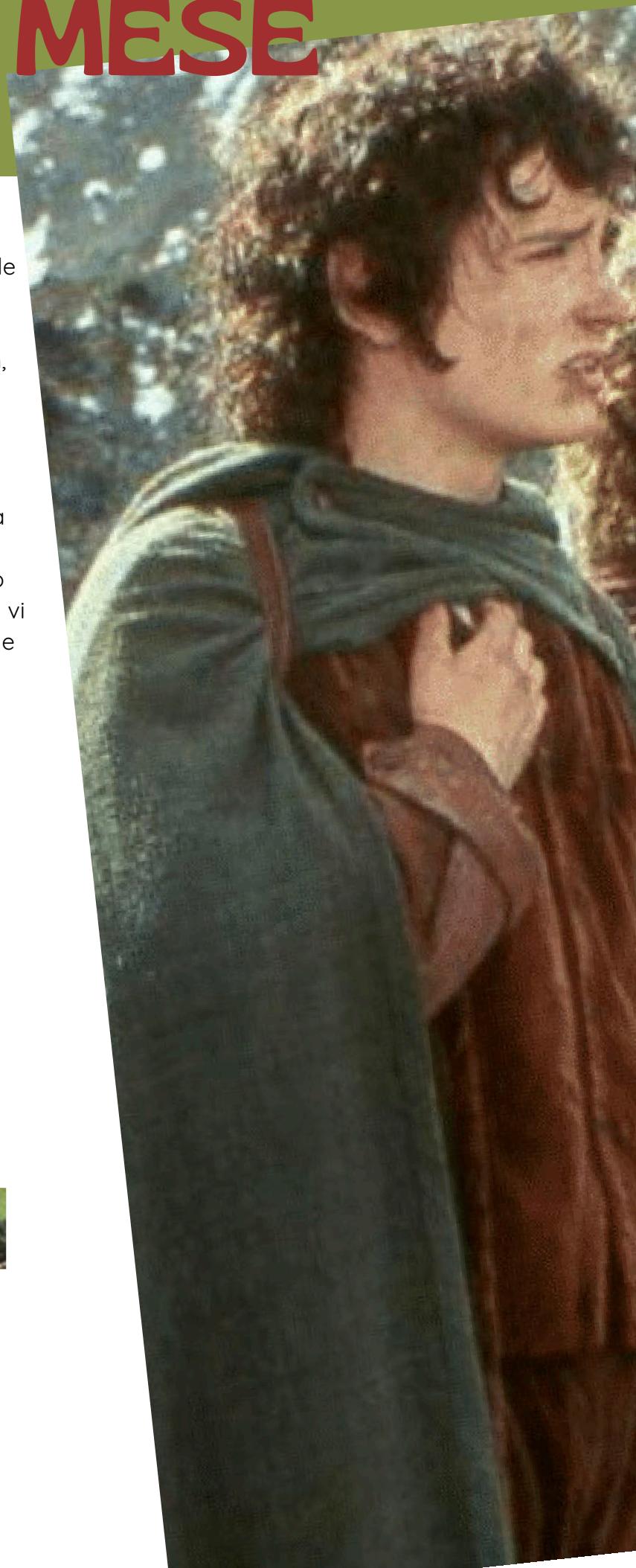
Quale film rappresenta ?

FILM DEL MESE

Questo mese è il mese della Tolkien week, ovvero la settimana in cui si guardano tutte le opere cinematografiche relative al mondo Tolkieniano: da Lo Hobbit a Il Signore degli Anelli, completando il tutto con il film Tolkien, la serie live action de Gli Anelli del Potere e ogni lungometraggio e cortometraggio che siano usciti fino ad oggi!

Mi rendo conto che solo pochi eletti hanno la possibilità di guardare tutto in una sola settimana, quindi estendo il periodo all'intero mese. Se volete un'immersione più completa vi suggerisco pasti Hobbittiani, vestiti pomposi e letture leggere!

Per dovere impostomi dall'editore devo comunque dare un titolo e vi consiglio comunque IL SIGNORE DEGLI ANELLI, LA COMPAGNIA DELL'ANELLO.



FILM DEL MESE

TITOLO: Il Signore degli Anelli - La compagnia dell'anello

REGISTA: Peter Jackson

GENERE: Fantasy

ARTISTI IMPORTANTI: Troppi per scriverli tutti

NOTE:

Un giovane Hobbit si ritrova a dover affrontare delle sfide inimmaginabili per salvare l'intera esistenza della terra di Mezzo. Sauron si è risvegliato e pretende che l'unico anello torni in suo possesso. Questo è solo l'inizio di un lungo viaggio che Frodo e i suoi amici dovranno affrontare, nella speranza che il bene trionfi sulle fiamme.



GIOCO DEL MESE

Un gioco semplice nelle sue meccaniche ma che mi ha lasciata a bocca aperta per la creatività usata.

Si tratta di un'avventura a platform e puzzle che con poche ore ti farà ricredere che tutti i giochi sono uguali.

Ha delle criticità, soprattutto sulla lunghezza dei dialoghi, ma la storia e il modo di far interagire il giocatore mi hanno fatto continuare e concludere questo piccolo ma incredibile gioco.

Super consigliato se vi piacciono i platform e volete qualcosa di breve ma intenso per iniziare questo pixellosissimo anno !



15



GIOCO DEL MESE

TITOLO : The Plucky Squire

SVILUPPO: All Possible Futures - Devolver Digital

GENERE: Platform

PIATTAFORMA: Pc, Nintendo Switch, Xbox X/S, PS5

NOTE:

Nei panni dell'eroe Jot dovrà salvare il libro delle fiabe dal terrificante Humgrump! Assieme ai tuoi amici dovrà esplorare e scoprire ogni pagina, e non solo.

Un gioco che ti porterà a vivere il 2D e il 3D in modi diversi, entrando e uscendo dalle pagine della tua storia per diventare un vero e proprio eroe.



OROSCOPO NERD

Se non credi all'oroscopo è ancora più divertente!



Toro

Tu non corri: costruisci. Gennaio è il tuo hub centrale, il luogo sicuro da cui partire. Metti basi solide, sistemi l'inventario e scegli con cura le quest. Quest'anno vinci se non salti ogni piattaforma... ma solo quelle giuste.



Ariete

Parti di corsa, come sempre. Premi Start prima ancora di leggere il tutorial. Questo mese sei il personaggio che scopre le meccaniche saltando... spesso nel vuoto, ma con stile. Obiettivo dell'anno: imparare quando accelerare e quando aspettare il momento giusto.



Gemelli

Tre strade, tutte interessanti. Gennaio ti presenta un livello con bivi continui. Cambi direzione, sperimenti, torni indietro. Va bene così: questo è l'anno in cui scopri che esplorare è già progresso.





Cancro

Questo mese sei il checkpoint. Ti fermi, salvi, respiri. Gennaio non chiede velocità, ma sicurezza emotiva. Da qui puoi ripartire quando vuoi, senza perdere progressi. È un livello silenzioso ma fondamentale.



Leone

Il livello si apre e le luci si accendono. Gennaio ti vuole protagonista. Ogni obiettivo è una scena madre. Attenzione però: non serve sempre essere al centro dello schermo per vincere il livello.



Vergine

Salti millimetrici, tempi perfetti. Questo è il tuo livello. Gennaio ti premia se pianifichi, osservi e impari il pattern. I buoni propositi funzionano perché li trasformi in meccaniche chiare.



7

Bilancia

Il tuo gennaio è un livello puzzle-platform: equilibrio, pesi, leve. Ogni obiettivo va bilanciato con il resto della tua vita. Quando trovi l'armonia, il livello si completa da solo.

**8**

Scorpione

Gennaio ti porta in un livello oscuro, ma non negativo. Qui affronti le tue ombre e sblocchi poteri nuovi. È un livello narrativo: meno punteggio, più trasformazione.

**9**

Sagittario

La mappa è grande, aperta, piena di segreti. Gennaio ti invita a esplorare più che completare. Non tutto deve essere finito subito: alcune quest servono solo a farti scoprire chi sei.



10

Capricorno

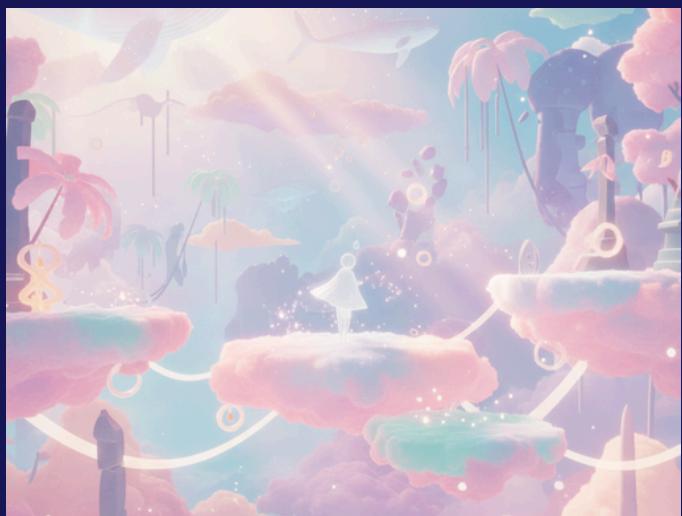
Questo non è un livello corto. È una campagna. Gennaio ti mette davanti obiettivi chiari, progressivi, scalabili. Non cerchi scorciatoie: costruisci la vittoria un salto alla volta.



11

Acquario

Le regole cambiano. La gravità fa scherzi. Questo gennaio è un livello sperimentale: strano, creativo, geniale. Alcuni non capiranno il tuo gameplay, ma tu stai già giocando al 2026.



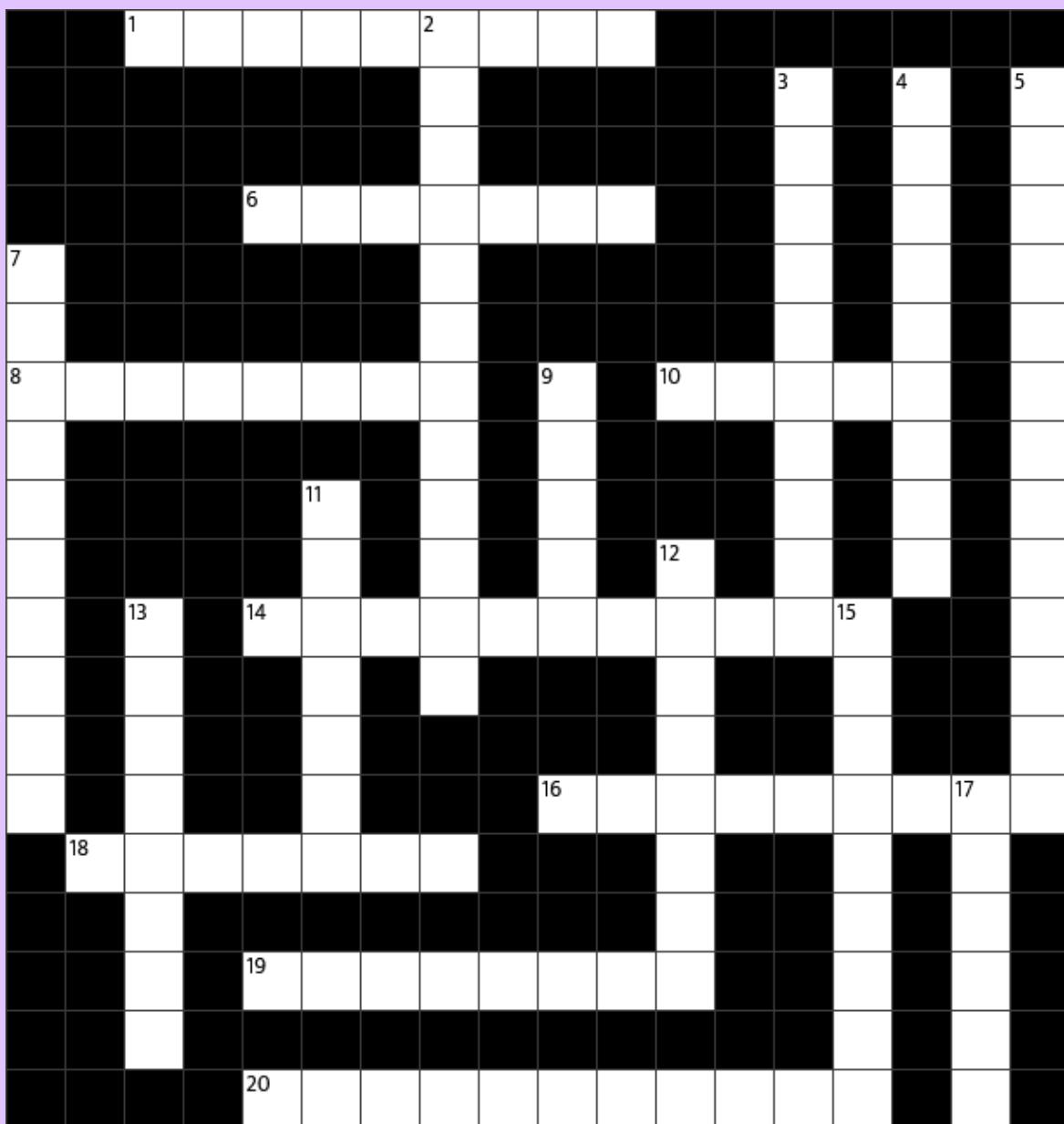
12

Pesci

Il tuo gennaio è un livello onirico. Non tutto è chiaro, ma tutto è suggestivo. Costruisci i tuoi propositi come se fossero sogni giocabili: morbidi, flessibili, ma reali.

PAROLE SCO-ORDINATE

Da questo numero ho intenzione di introdurre una nuova sezione gioco. Le parole sco-ordinate sono un classicissimo parole crociate, perfetto da godersi con una tisana calda o sotto l'ombrellone, insomma in ogni periodo dell'anno sono perfette, per conoscere cose nuove e staccare la mente dalla solita routine.



PAROLE SCO-ORDINATE

orizzontale

- 1.Il modo in cui scegli di affrontare un livello prima ancora di entrarci.
- 6.Una capacità che si sviluppa col tempo, grazie alla pratica e all'esperienza.
- 8.Il vero premio di ogni gioco: diventare migliori rispetto a prima.
- 10.Lo strumento che ti aiuta a orientarti nel mondo di gioco e nei tuoi progetti
- 14.Il movimento in avanti nel gioco, anche quando sembra lento o invisibile.
- 16.Il miglioramento continuo, anche fatto di piccoli passi.
- 18.L'idea chiara di dove vuoi arrivare prima ancora di iniziare il percorso
- 19.Qualcosa che blocca il cammino, ma che esiste per essere superato.
- 20.Il momento in cui ti fermi, rifletti e conservi ciò che hai imparato.

verticali

- 2.Il piacere di scoprire strade alternative, segreti e nuove possibilità.
- 3.Il punto in cui puoi fermarti, salvare i progressi e ripartire senza paura.
- 4.Il punto che sembra lontano, ma che diventa reale passo dopo passo.
- 5.Ciò che rende il personaggio (o te stesso) più forte e preparato
- 7.Ciò che ottieni dopo l'impegno: punti, abilità... o soddisfazione personale.
- 9.L'ostacolo che sembra difficile, ma che rende la vittoria più soddisfacente.
- 11.Ogni nuova area di gioco che mette alla prova il giocatore e ne misura i progressi
- 12.La strada che scegli per arrivare alla fine, unica come ogni giocatore.
- 13.Il compito principale che dà senso al viaggio e motiva il giocatore
- 15.Ciò che il gioco (e la vita) ti chiede di raggiungere per andare avanti.
- 17.Il bivio che cambia il corso della partita e della storia.

SOLUZIONI

- 1. Strategia
- 2. Esplosione
- 3. Checkpoint
- 4. Taguardo
- 5. Potenziamento
- 7. Ricompensa
- 9. Sfida
- 11. Livello
- 12. Percorso
- 13. Missione
- 15. Obiettivo
- 17. Scelta
- verticalli
- 20. Salvataggio
- 19. Ostacolo
- 18. Visione
- 16. Progresso
- 14. Avanzamento
- 10. Mappa
- 8. Crescita
- 6. Abilità
- orizzontale

PAROLE SCO-ORDINATE

PERFETTI RICONOSCUTI

Super Mario Bros il film

INDOVINA IL PERSONAGGIO

Link (personaggio dei videogiochi)

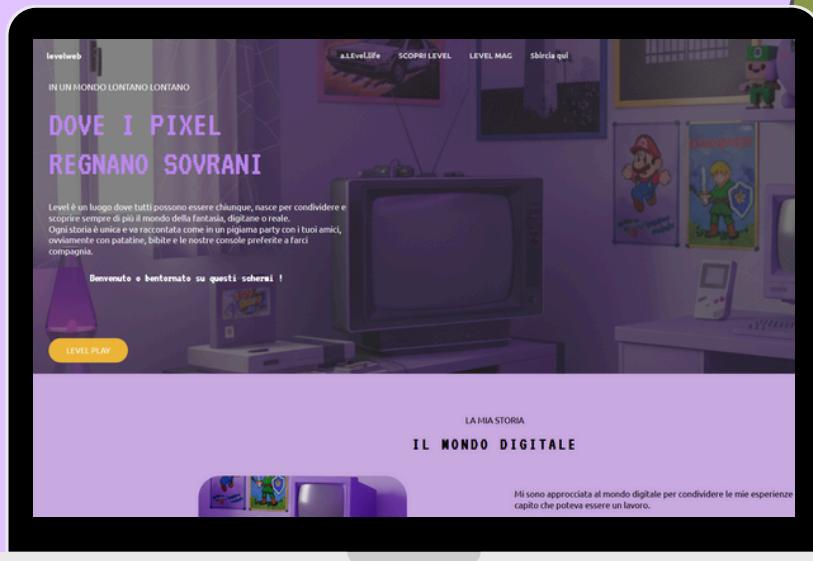


Level - Eleonora

Tutto fare

Una personalità travolgente, si dice di lei che è disordinata, testarda e che piange per tutto, ma in realtà sono i suoi super poteri, dopotutto non è che si può dare a tutti l'invisibilità.

IG: a.level.life
TikTok: a.level.life
Youtube: a.level.life
level.play2
sito: levelweb.it





04