



Celeste – Une ascension inoubliable

Un platformer **2D indépendant** développé par **Extremely OK Games**, né d'un prototype lors d'une game jam en août 2015, et sorti officiellement en **janvier 2018** sur quasiment toutes les plateformes.



Le concept

Vous incarnez **Madeline**, une jeune fille en proie à la **dépression**, qui décide de **gravir une montagne** pour dépasser ses peurs et ses démons intérieurs.

C'est donc un jeu de **plateforme 2D** à la fois **intense et intime**, qui vous propose un défi technique autant qu'un voyage émotionnel.



Le gameplay : simple, mais exigeant

Côté contrôles, c'est du **"easy to learn, hard to master"** :

- **Saut**
- **Wall jump**
- **Dash**

Spoiler : d'autres mouvements viendront s'ajouter au fil de l'aventure.

Le jeu demande de **maîtriser parfaitement ces mécaniques**, car l'ascension sera rude. Il faudra **enchaîner les mouvements à la perfection**, et chaque écran devient un petit puzzle de dextérité.



Le game design, cœur du bijou

C'est là que Celeste brille fort :

- Chaque **chapitre a son univers visuel et ses mécaniques propres**

- Chaque niveau propose des **chemins secrets**, des **puzzles de plateforme**, et les fameuses **fraises à collecter** (souvent très bien planquées)
- Les **cassettes cachées** débloquent une **version B-side** du chapitre : mêmes mécaniques, mais **niveau hardcore**
- Et pour les plus acharnés, il y a les **C-sides**... mais ça, c'est pour les tryharders. 😈

👉 Résultat : chaque écran est une mini-énigme de mouvement. On progresse à la fois par l'exploration et par la maîtrise.



La difficulté : juste ce qu'il faut

Celeste est **difficile**, mais **jamais injuste**. Il s'inscrit dans le genre **die & retry** : on rate, on apprend, on recommence — et on finit par passer.

Mais les devs ont eu la bonne idée d'inclure un **mode assistance ultra-flexible** :

- Ajoutez un dash
 - Ralentissez le jeu
 - Rendez-vous invincible si besoin
→ Chacun adapte la difficulté à **son envie et à son niveau**. Un vrai exemple d'accessibilité bien pensée.
-



L'OST ? Une merveille

Composée par **Lena Raine**, la bande-son de Celeste est tout simplement **magnifique** :

- Elle colle à l'**ambiance de chaque chapitre**
- Elle porte l'**émotion de l'histoire**
- Elle vous motive à **grimper encore plus haut**

Je l'écoute encore **en fond pour bosser**, tellement elle est marquante. Et les petits **sons d'interaction en jeu** sont tout aussi soignés.

Contenu et rejouabilité

Celeste, ce n'est pas juste un jeu à finir une fois et basta. Le contenu est riche :

- Le jeu de base vous occupera **de nombreuses heures**
- Le **DLC "Farewell"** rajoute plusieurs niveaux hardcore et une conclusion à l'histoire
- Et surtout : **la communauté modding est ultra-active**

Grâce au mod **Everest**, vous pouvez :

- Télécharger **des centaines de chapitres créés par la communauté**
 - Accéder à des **pépites** comme les parcours **Strawberry Jam**
→ Du contenu **quasi illimité, gratuit**, et souvent **de très haute qualité**.
-



Verdict final

Celeste, c'est :

- Un platformer exigeant mais ultra fluide
- Une histoire personnelle et touchante
- Une direction artistique maîtrisée
- Une musique sublime
- Un contenu presque infini grâce à la commu

Et surtout, c'est un **jeu qui vous parle**, qui vous pousse à **vous dépasser**, et qui vous récompense toujours pour votre persévérance.



À vous de grimper

Si vous aimez les platformers, les défis, ou juste les beaux jeux, **vous devez jouer à Celeste**.

**Bonne ascension,
bon courage,
et Peace —
Mayouay**