



© Matt Makes Games

CELESTE

MATT MAKES GAMES · CANADÁ 2018

Salva Fernàndez

En los últimos años se han hecho muy populares los videojuegos **indie**. Se llaman así porque están creados por estudios pequeños que tienen un presupuesto limitado y no cuentan con una gran empresa de videojuegos que los apoye. Esa es la parte mala. La parte buena es que tienen más libertad creativa que las grandes producciones, salen a un precio económico y se pueden descargar. Además, estos juegos suelen imitar los géneros y estilos del pasado, como los gráficos de la Super Nintendo o las máquinas recreativas de los años 80... pero están desarrollados con la tecnología actual.

Celeste es uno de estos juegos entre lo viejo y lo nuevo que está cautivando a los *gamers* de hoy. Se trata de un juego de plataformas donde lo más importante es superarse a uno mismo, pantalla tras pantalla. Junto a Madeline, la protagonista, saltamos de un lado a otro para escalar una enorme montaña, superando todo tipo de desafíos para llegar a lo más alto. Pero el mensaje de este videojuego es mucho más profundo.

Madeline es una chica con ataques de ansiedad, una autoestima baja y muchos miedos interiores. Por eso, subir la montaña se convierte en algo más que un reto físico. A medida que avanzamos, Madeline aprende a aceptarse tal y como es, a controlar sus miedos y a ser más decidida. Va acumulando habilidades para superar los escollos, los que aparecen en la pantalla y los que solo existen en su cabeza. Celeste es un **juego exigente**, pero no imposible. Y en eso también tiene todo el sentido del mundo: saber crecer como persona y controlar nuestros peores instintos es una de las partidas más difíciles que podemos jugar.