MedecinGeek
Fiche d'analyse des jeux vidéo



UNRAVEL two

Genre : Plateformes, aventure, énigmes, réflexion, exploration, coopération locale à deux joueurs ou solo, narration environnementale.

Sortie : 2018 (9 juin 2018)

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Coldwood Interactive

7

Modèle économique : Jeu payant, également accessible via certains abonnements EA Play. Pas d'achats intégrés, de monnaie virtuelle premium, de loot boxes payantes ou de Battle Pass. Aucun système de récompenses quotidiennes.

C'est quoi, Unravel Two ?

Unravel Two est un jeu d'aventure et de plateformes dans lequel le joueur accompagne deux petits personnages faits de laine, appelés Yarnys, reliés l'un à l'autre par un fil.

Ensemble, ils traversent des paysages naturels, des bâtiments abandonnés et des environnements parfois dangereux, tout en résolvant des énigmes.

Le fil qui les unit permet de créer des ponts, de se balancer au-dessus d'obstacles et de s'entraider pour avancer.

Le jeu propose plusieurs activités :

- **Exploration :** parcourir des forêts, des villes et des environnements variés.
- **Énigmes :** déplacer des objets, utiliser le fil de laine et trouver des solutions.
- **Coopération :** contrôler chacun un Yarny et coordonner ses actions pour avancer ensemble.
- **Plateformes :** courir, sauter, grimper et se balancer pour éviter les dangers.
- **Histoire :** découvrir progressivement le parcours de deux jeunes personnages humains.
- **Défis facultatifs :** relever des épreuves supplémentaires pour débloquer des personnalisations des Yarnys.



Pourquoi les joueurs l'aiment ?

- **L'entraide :** avancer ensemble et découvrir comment les deux personnages peuvent se soutenir.
- **Les énigmes :** réfléchir, expérimenter et trouver des solutions originales.
- **L'univers :** explorer des paysages poétiques accompagnés d'une musique douce et immersive.
- **La coopération :** partager une aventure avec un ami, un frère, une sœur ou un parent.
- **L'émotion :** suivre une histoire évoquant l'amitié, la solidarité, l'espoir et le dépassement des difficultés.

Les points de vigilance

7 Dangers et scènes inquiétantes

Malgré son univers poétique, le jeu comporte des créatures d'ombre, des poursuites et des environnements dangereux. Certains passages montrent des personnages humains confrontés à des situatioes menaçantes, pouvant susciter de la peur chez les plus jeunes.

Énigmes, difficultés et frustration

Certains obstacles demandent plusieurs tentatives et une bonne coordination des mouvements. Un joueur peut ressentir de la frustration lorsqu'il ne parvient pas à résoudre une énigme ou à franchir une séquence difficile.

Coopération et différences de niveau

Lorsque deux personnes jouent ensemble, leurs capacités peuvent être différentes. Le joueur le plus expérimenté peut être tenté d'imposer son rythme ou de prendre les décisions, au risque de décourager son partenaire.

Progression et envie de terminer

La découverte de nouveaux environnements, les énigmes et les défis facultatifs peuvent encourager à poursuivre une session. Toutefois, le jeu ne repose pas sur des événements temporaires, des récompenses quotidiennes ou des obligations de connexion.

L'avis de MedecinGeek



Unravel Two se distingue par une expérience fondée sur l'entraide, la réflexion et la coopération plutôt que sur la compétition, la recherche de récompenses rares ou les achats intégrés.

- **La coopération :** les joueurs doivent communiquer, anticiper leurs mouvements et rechercher ensemble des solutions. Elle encourage l'écoute, la patience et l'adaptation aux capacités de son partenaire.
- **La résolution des problèmes :** les obstacles demandent d'observer l'environnement, d'expérimenter différentes stratégies et parfois d'accepter plusieurs échecs.
- **L'immersion narrative :** les paysages, la musique et l'histoire entretiennent la curiosité et l'attachement aux personnages.
- **Des mécanismes de captation limités :** pas de classement compétitif, ni d'achats intégrés, ni de Battle Pass, ni de récompenses quotidiennes. L'aventure est structurée en chapitres, ce qui facilite l'interruption du jeu.

Jouer longtemps, vouloir résoudre une énigme ou terminer un chapitre ne caractérise pas nécessairement un trouble du jeu vidéo. L'évaluation doit rechercher une perte de contrôle, une priorité excessive accordée au jeu et sa poursuite malgré des conséquences négatives sur le sommeil, la scolarité, les relations ou les autres activités.

Les conseils MedecinGeek aux parents

1. **Respectez le PEGI 7 :** découvrez les scènes de poursuite, les créatures inquiétantes et les passages plus sombres. Accompagnez les enfants sensibles à ces situations.
2. **Profitez de la coopération :** jouez ensemble lorsque cela est possible. Encouragez l'écoute, la patience et la recherche commune de solutions, sans imposer systématiquement votre manière de jouer.
3. **Accompagnez la frustration et le temps de jeu :** acceptez les erreurs, utilisez les aides disponibles si nécessaire et privilégiez l'arrêt entre deux chapitres ou défis. Rappelez qu'une énigme peut être reprise plus tard.

À RETENIR

Unravel Two associe aventure, réflexion, coopération et émotions dans un univers poétique. Ses principaux points de vigilance concernent certaines scènes inquiétantes, la frustration face aux énigmes et les différences de niveau entre partenaires. Sans compétition obligatoire, achats intégrés ou récompenses quotidiennes, il présente relativement peu de mécanismes de captation. Son principal intérêt réside dans le plaisir de réfléchir, de communiquer et de progresser ensemble.