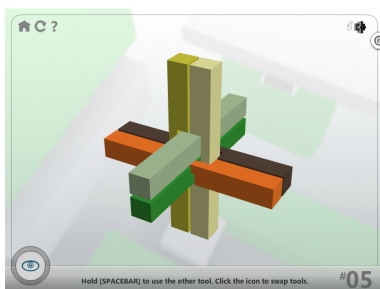


<https://apmeplorraine.fr/spip.php?article109>



# Vu sur la toile 134 : Entraînez-vous

- Ressources - Sur la toile -



Date de mise en ligne : dimanche 9 septembre 2018

---

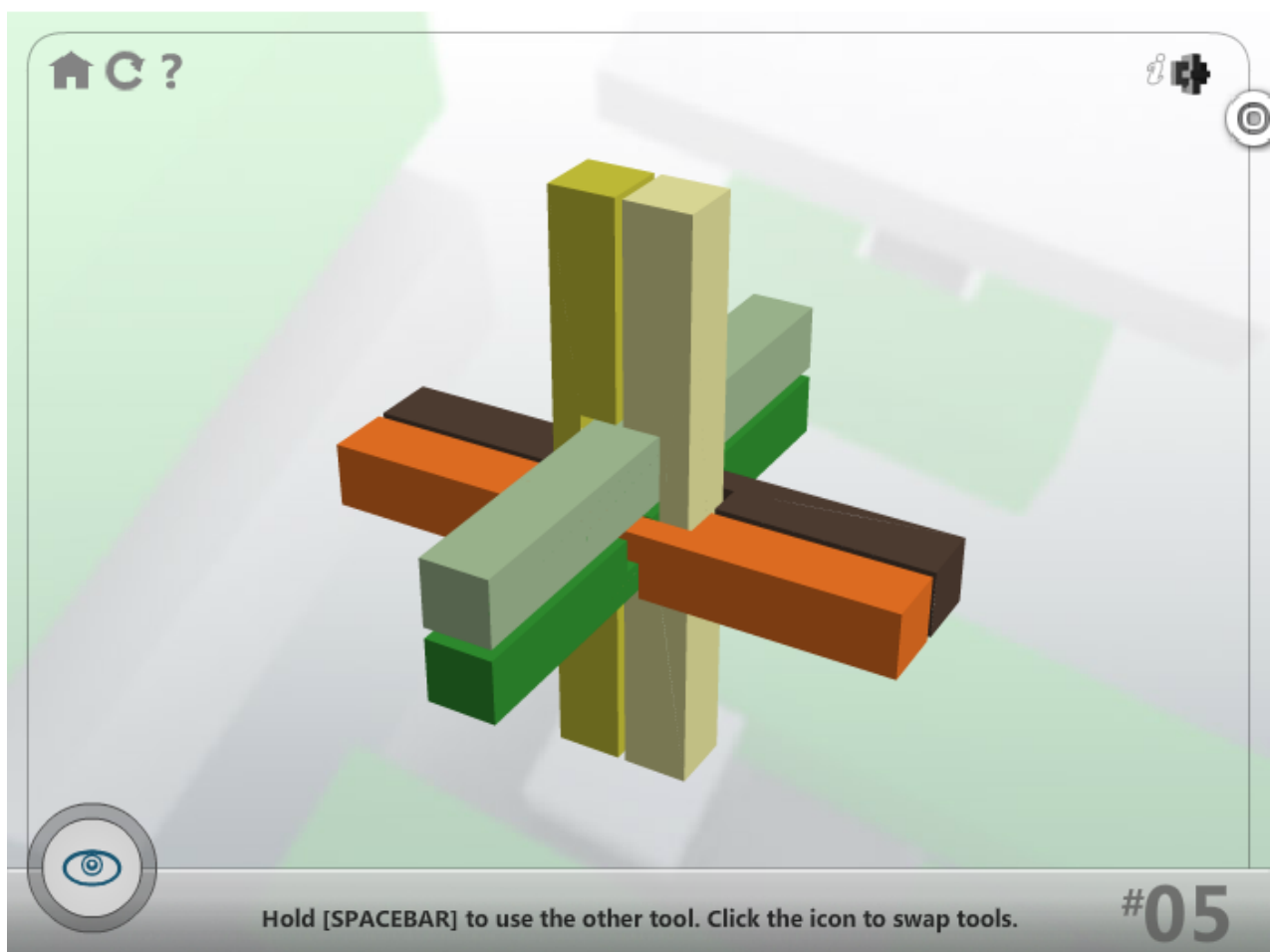
Copyright © APMEP Lorraine - Tous droits réservés

---

Cela fait déjà quelque temps que je voulais vous proposer quelques références de jeux en ligne du type « jeux flash », qui peuvent être qualifiés, pour la plupart d'entre eux, de jeux chronophages.

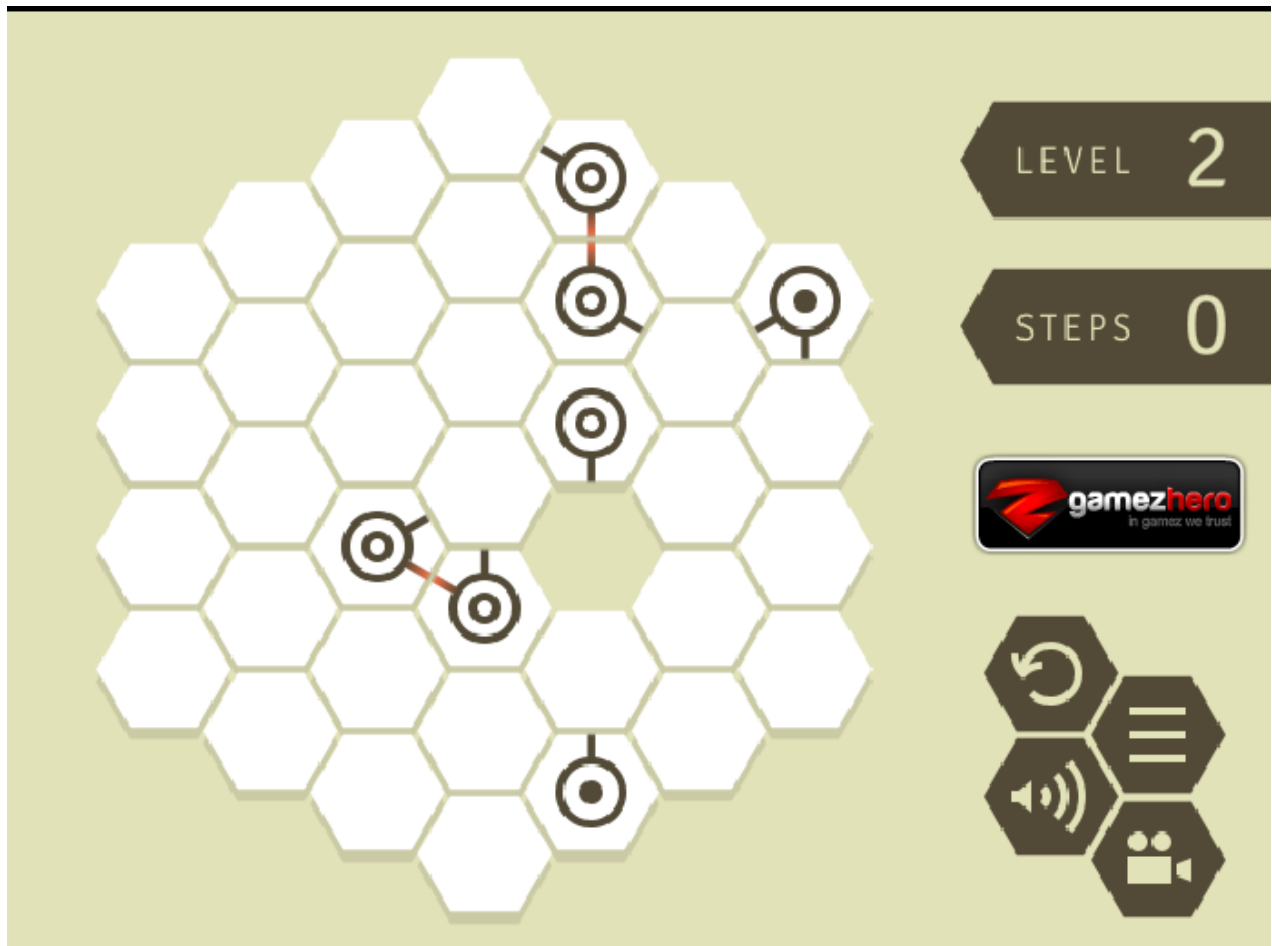
Deux sites s'imposent, à mon sens, comme référence dans ce domaine : [ArmorGames](#) et [Kongregate](#). La qualité des jeux présentés est très variable, mais on y trouve régulièrement des jeux de réflexion d'un bon niveau.

En lien avec la mécanique, on pourra ainsi tester [Interlocked](#), où il faut désassembler des pièces comme dans ces casse-têtes en bois, ou chercher à maintenir l'équilibre d'empilements savants dans [SuperStacker 2](#).



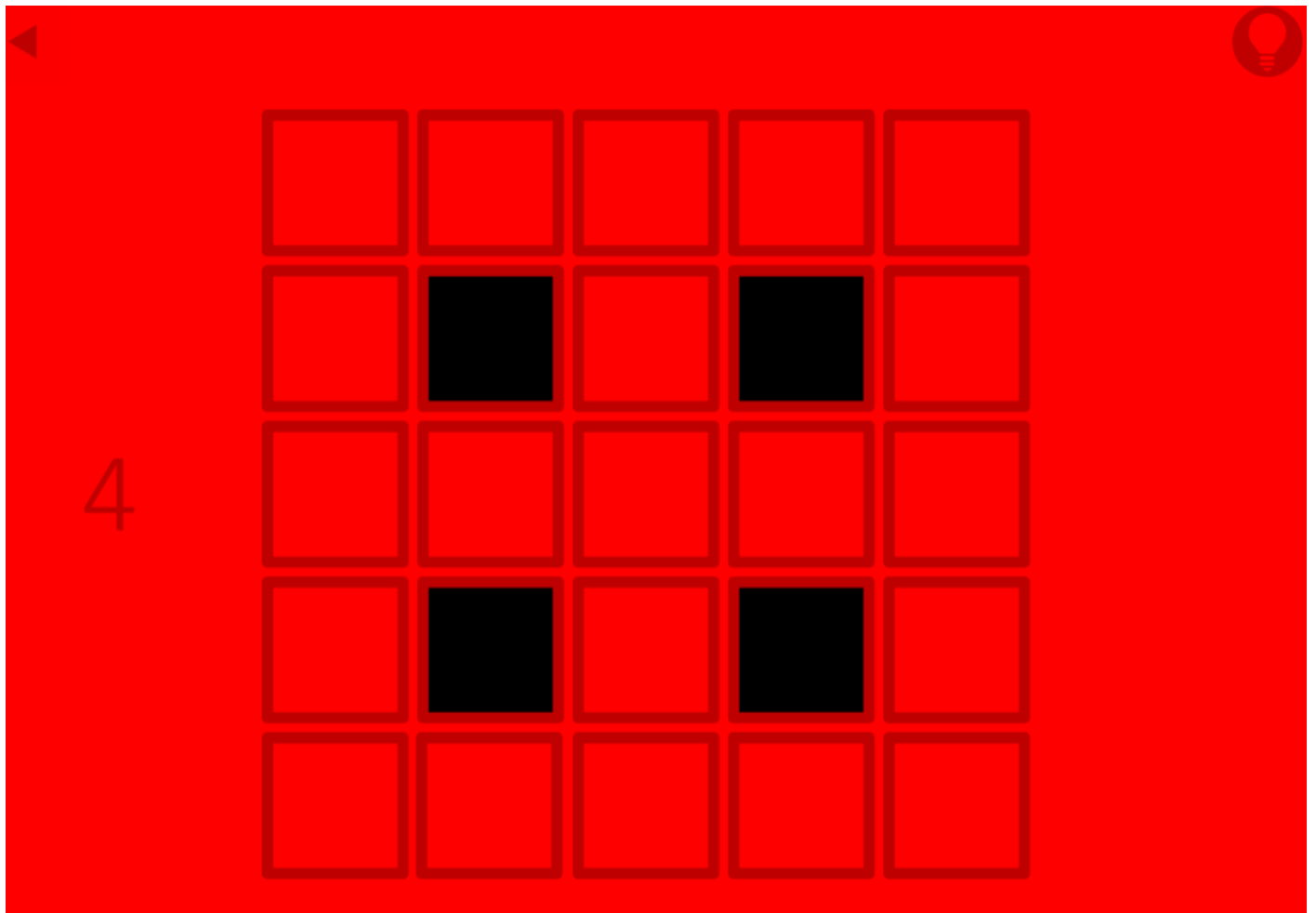
Les jeux dits « de chemins » sont également très nombreux sur le Web. J'y classerai [Hexallin](#) où il faut construire un réseau sur des tuiles hexagonales.

Dans un autre genre, on essaiera de créer, en quelques étapes, le plus grand ensemble connexe dans [ColorUID2](#) (il ne faut pas s'arrêter à son apparence "informatique des 80s"). Enfin, [AppleWorm](#) a un côté déjà-vu et, pourtant, ses graphismes enfantins ne sauraient dissimuler des situations complexes.



Comme le cinéma, le jeu vidéo se scinde entre grosses productions et auteurs indépendants. Ces derniers proposent des créations personnelles dans lesquelles le manque de moyens est compensé par une grande inventivité dans les formes de jeu et par des choix graphiques qui dénotent une sensibilité artistique indéniable.

[Hoshi Saga](#) propose ainsi une série de jeux d'énigme dont l'unique but est de faire apparaître une étoile à cinq branches, par tous les moyens possibles et imaginables. Toujours du côté du soleil levant, [EyezMaze](#) a créé plusieurs scénettes (intitulées « grow ») dans lesquelles il faut enchaîner des actions dans un certain ordre. Par exemple, dans [GrowCube](#), on devra effectuer plusieurs essais pour découvrir les chaînes de conséquences et assurer le meilleur résultat final.



On terminera par un auteur belge que j'apprécie tout particulièrement, [Bart Bonte](#), qui réalise des jeux aussi esthétiques qu'innovants. Le dernier en date, [Red](#), succède assez logiquement à [Yellow](#). Tout au long de ces petites énigmes visuelles, il faut en général commencer par chercher la règle du jeu (souvent simple) avant de résoudre le problème (une ampoule d'aide vous assistera en cas de besoin). Je ne peux m'empêcher de vous soumettre également [Factory Balls](#) qui requiert une bonne analyse des motifs pour retrouver la suite des coloriages à exécuter.