

# Hop !

## Le but

Hop ! est un jeu de plateforme complet — 8 mondes, 32 niveaux, un compagnon à sauver, un boss final — né d'une envie toute simple : occuper les trajets en train avec mon fils de 4 ans, sur un téléphone, sans connexion. Ce qui a commencé comme un petit jeu à trois niveaux est devenu un vrai projet, construit intégralement avec l'IA, brique par brique, au fil des retours de terrain d'un enfant de 4 ans et de son père.

## Comment il a été pensé

Deux principes ont guidé chaque décision, dès le départ : **jamais addictif**, et **jamais stressant**. Pas de publicité, pas d'achat intégré, pas de notification, une vraie fin. Un mode Explo où mourir n'existe pas — les ennemis deviennent des amis qui rebondissent, pensé pour les tout-petits ou les enfants anxieux qui ont besoin de jouer sans la peur de l'échec.

Le reste s'est construit en itérant sur des retours réels, pas sur des suppositions : la vitesse du jeu ralentie sur un iPhone qui peine, un enfant qui n'arrive pas à revenir en arrière avec un seul bouton, un mode un-bouton qui démarre trop vite avant qu'on ait pu souffler. Chaque bug remonté a changé le jeu.

## Ce qui le différencie

- **Une vraie fin, pas une boucle sans fond.** 32 niveaux, un boss final, terminé.
- **L'accessibilité pensée en profondeur**, pas en façade : contraste renforcé, mode une seule touche pour un handicap moteur, alertes visuelles en alternative au son, lecture à voix haute des menus, durées d'action rallongeables, mode mouvement réduit pour les hypersensibilités sensorielles.
- **Une difficulté qui s'adapte sans jamais faire honte.** Après plusieurs échecs sur un niveau, une proposition douce apparaît pour passer en mode sans danger — jamais imposé, jamais un message qui culpabilise.
- **Un compagnon, pas un adversaire.** Pép s'apprivoise et s'appelle pour résoudre des obstacles ensemble — de la coopération plutôt que de la compétition.
- **Un rappel de pause qui respecte l'âge**, basé sur des repères reconnus (la règle 3-6-9-12), qui invite à s'arrêter au bon moment — jamais en pleine action — sans jamais forcer la main.
- **100% hors-ligne, un seul fichier, aucune donnée collectée.** Pas de serveur, pas de tracking, pas de compte à créer.

C'est un projet familial, pas un produit fini — construit avec l'IA dans l'esprit de ce que je porte au quotidien avec Impulsion SocIAI : montrer concrètement ce que l'IA peut faire quand on la met au service de quelque chose d'utile et de bienveillant, pas juste de l'engagement.