

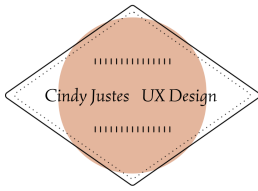


Audit de site

Intervenants :

Yan Bourget
Christelle Bourget
Cindy Justes

Le 28/04/2023



<https://justescindyux.design/>

Les points positifs

Ton site est très intéressant et bien fourni.

Actuellement je le regarde sur téléphone et ça ne me choque pas, il est adapté pour les téléphones / tablettes, c'est un très bon point.

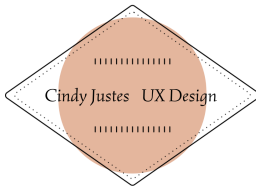
Sur ordinateur, le site est relativement agréable.

Le fond marin qui s'anime de temps en temps sur la page d'accueil, c'est chouette parce qu'on garde une interactivité sans perdre en visibilité / accessibilité.

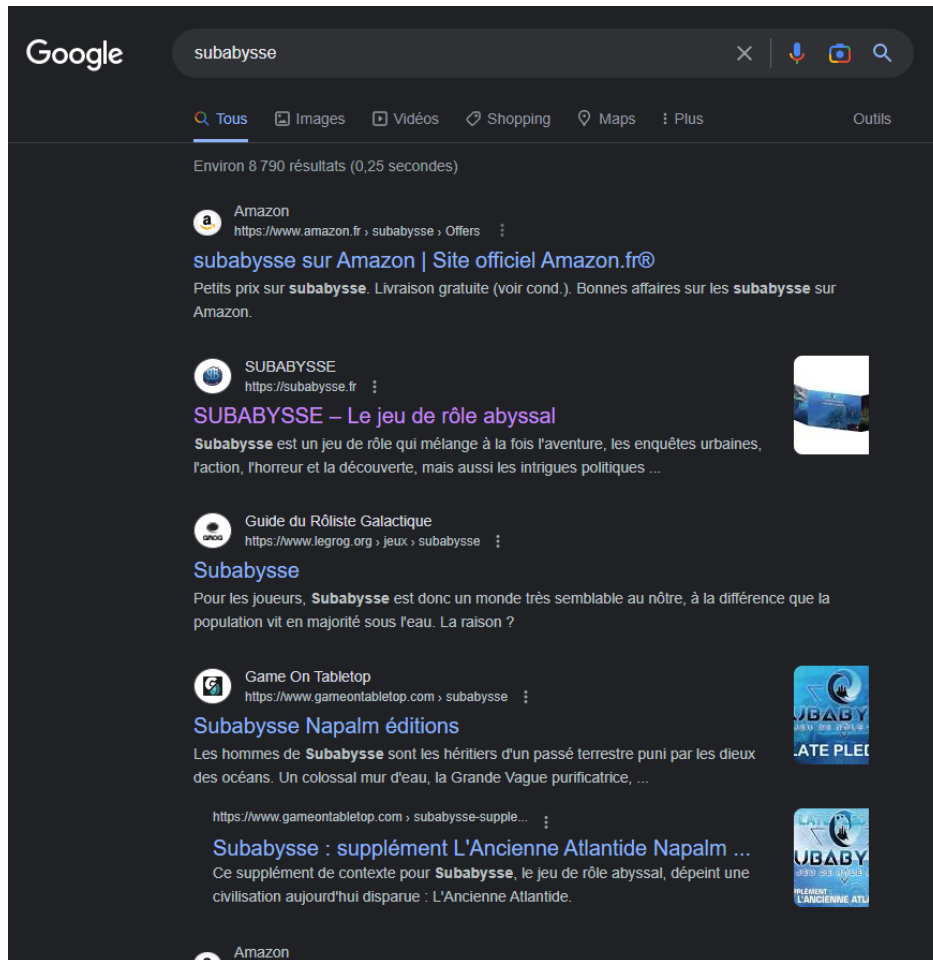
L'accessibilité est une page qui est consultable par une personne atteinte d'un handicap visuel.

Les 4 principes fondamentaux d'accessibilité du contenu du Web

Ces quatre principes directeurs — être perceptible, être utilisable, être compréhensible et être robuste —, énoncés et utilisés dans ce site, sont la base de l'accessibilité de tout site internet.

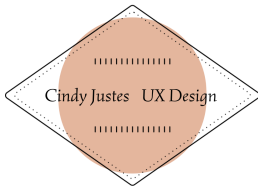


<https://justescindyux.design/>



Un autre point important est le référencement du site.

Google ne te propose que des liens en rapport direct avec Subabysses dans les premiers résultats et peu importe le navigateur utilisé, ce qui prouve un impact fort sur la toile.



<https://justescindyux.design/>

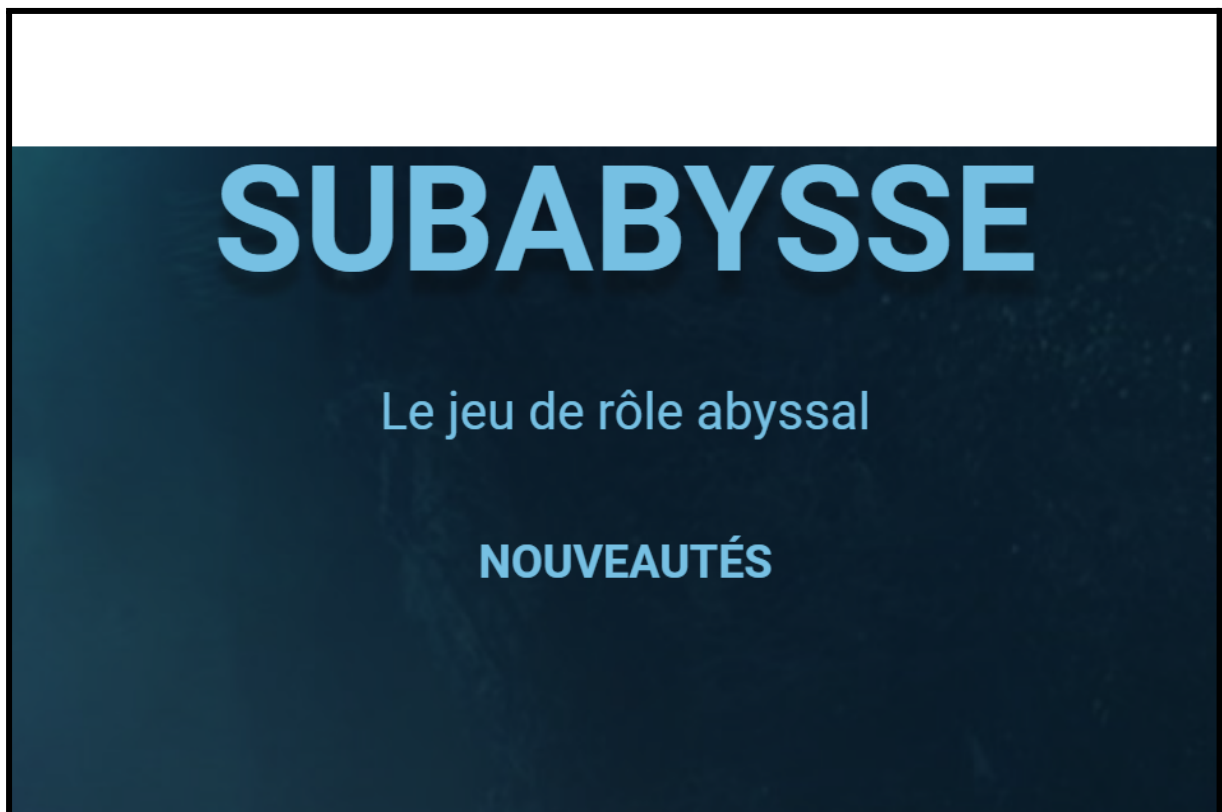
Propositions d'amélioration

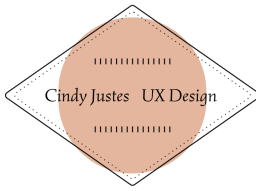
Page d'accueil

Il y a un manque d'espace entre ton titre et la section d'avant (que l'on nomme header) : Le titre est collé sur le haut dans l'encart bleu.

Dès lors où l'utilisateur descend dans la page plus bas, il y a l'espace qui se crée entre l'entête et le titre Subabysse (voir la capture d'écran ci-dessous).

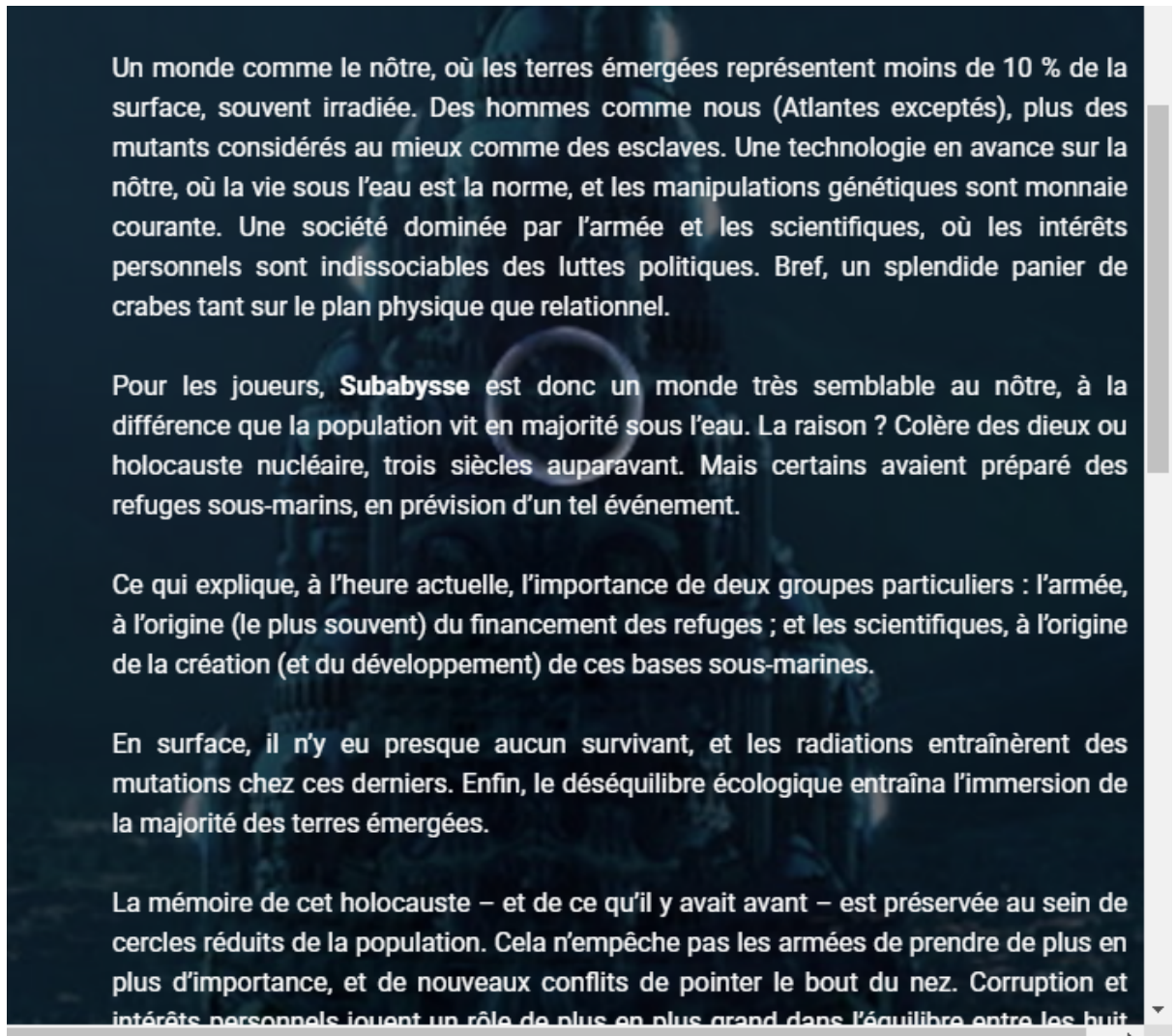
Je t'ai encadré ma capture d'écran pour que tu vois l'espace entre les deux parties :

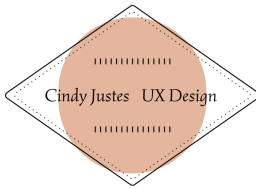




<https://justescindyux.design/>

J'aime bien les paragraphes bien distincts mais ça manque de marge externe, ce qui mange la page. C'est dommage, cela crée des barres de navigation sur les côtés de gauche à droite en bas (Voir la capture d'écran ci-dessous).





<https://justescindyux.design/>

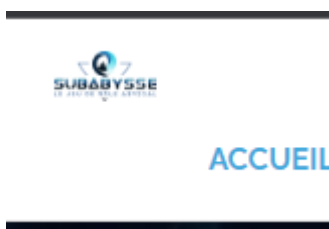
Le logo est, selon moi, un peu trop gros. Soit tu le fais prendre toute la page et tu descends pour avoir accès à la suite, soit tu le réduis.



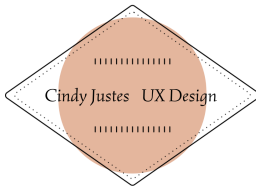
[ACCUEIL](#) [BOUTIQUE](#) [NEWS](#) [ILLUSTRATIONS](#) [L'OURS LUDIQUE](#) [TÉLÉCHARGEMENTS](#) [HISTORIQUE](#) [FORUMS](#) [CONTACTS](#)



Tant que je suis sur le logo, malheureusement, il a du mal à fonctionner sur mobile en petit parce qu'on n'arrive pas à lire le sous titre :



Je ne suis pas calée en création de logo, par contre, tu pourrais garder ta forme triangulaire et l'icône centrale avec la vague ainsi que la ville, qui fonctionnerait beaucoup mieux en petit (selon moi) ou t'entourer d'un graphiste plus expérimenté mais pas sur qu'il te le fasse gratuitement.



<https://justescindyux.design/>

Concernant ta barre de navigation : Je pense qu'il faut donner des titres plus explicite aux pages comme l'ours ludique = Qu'est-ce que c'est ? Un forum ? Un blog ? Des évènements ?

...

De plus, tu as une page "Forum" donc c'est un peu flou avec la page "L'ours ludique", on ne sait pas ce que c'est véritablement en tant qu'utilisateur.

Ce que j'améliorerais, c'est la hiérarchisation des infos. Pour faire simple, regrouper différemment ton menu afin de simplifier pour l'utilisateur.

C'est tout bête mais il ne faut pas que l'utilisateur soit surpris : il faut qu'il s'attende à cliquer sur un lien / une page particulière et que ce lien donne exactement ce sur qu'il imaginait.

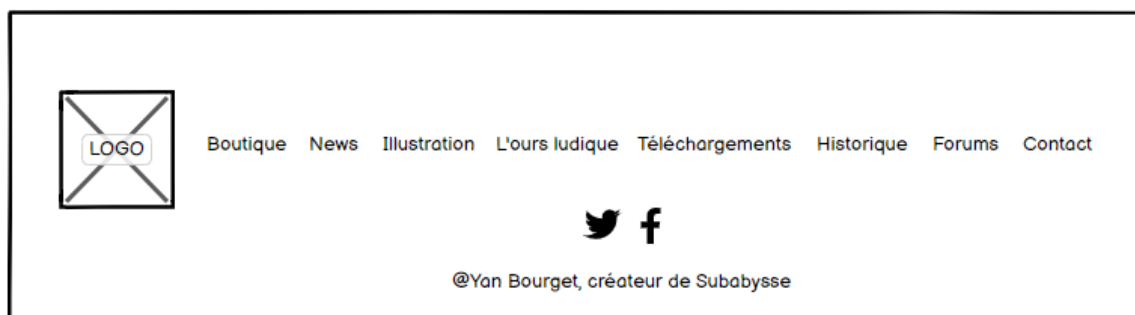
Exemple : ta page illustration, l'utilisateur sait qu'il va trouver des illustrations.

Pourquoi y a-t-il 2 logos Facebook en bas de la page ? L'accès vers la page Facebook du jeu ainsi que Twitter aurait suffi selon moi (Voir la capture d'écran ci-après).

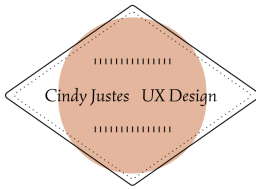


Si les gens souhaitent te contacter directement, ils pourraient se rendre sur la page de "L'auteur" sur lequel il y aurait ce logo vers ta page ainsi que ton adresse mail.

Voici ce que j'imagine pour ton bas de page en reprenant ton menu actuel.



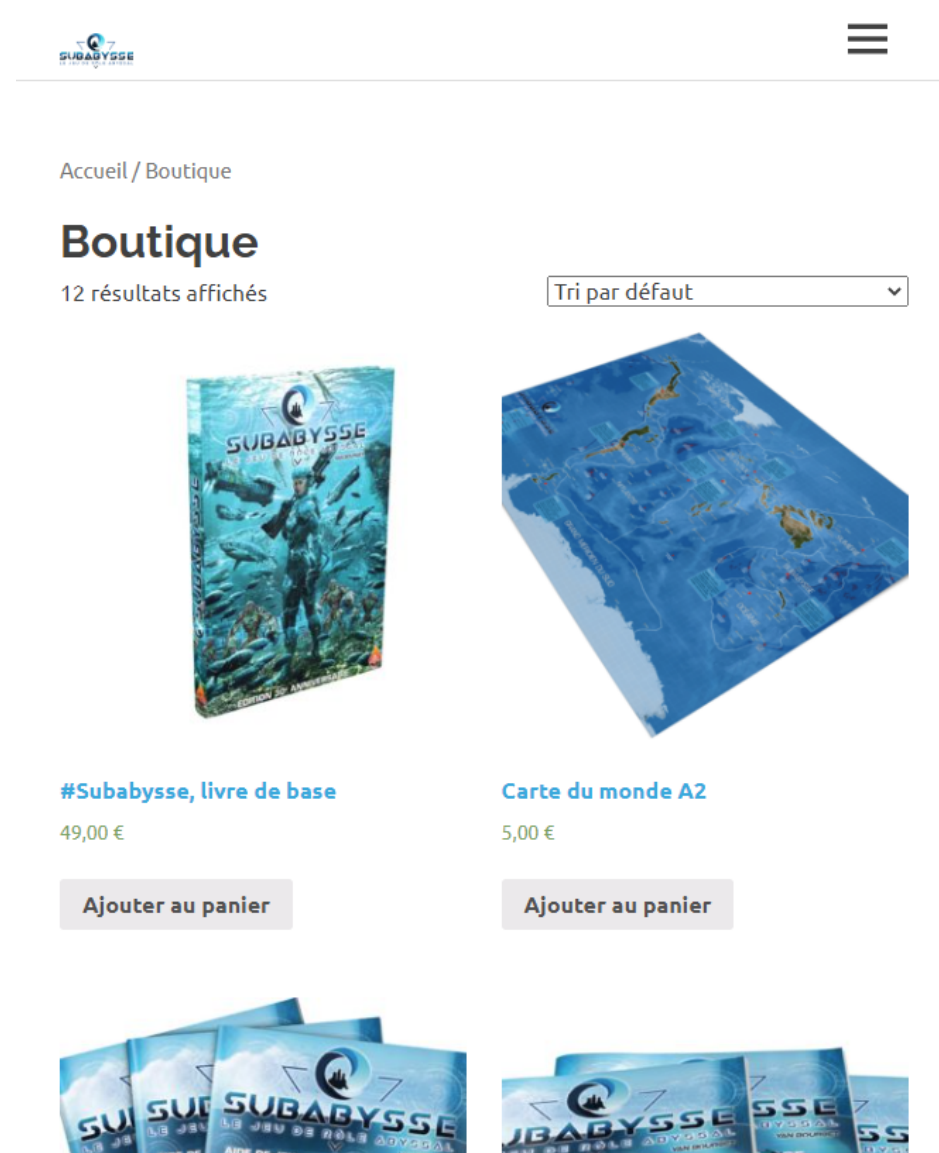
Le logo est cliquable et revient à la page d'accueil.



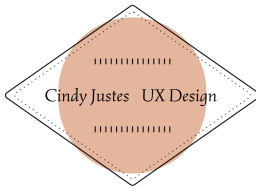
<https://justescindyux.design/>

Page “Boutique”

Mise à part le problème de marges entre le logo du haut de la page et la section suivante (que l'on retrouvera un peu partout en naviguant sur le site), la version mobile de cette page fonctionne plutôt bien, c'est clair, les produits sont bien présentés :



Il faudrait ajouter plus de modernité à ta page “Boutique” mais sinon, dans l'ensemble, ça fonctionne.



<https://justescindyux.design/>



ACCUEIL [BOUTIQUE](#) NEWS ILLUSTRATIONS L'OURS LUDIQUE TÉLÉCHARGEMENTS ▾ HISTORIQUE ▾ FORUMS CONTACTS

- [janvier 2023](#)
- [mars 2022](#)
- [décembre 2021](#)
- [novembre 2021](#)
- [avril 2021](#)
- [mars 2021](#)
- [novembre 2020](#)
- [septembre 2020](#)
- [juin 2020](#)
- [mai 2020](#)
- [janvier 2020](#)
- [décembre 2019](#)
- [septembre 2019](#)
- [juillet 2019](#)

CATÉGORIES

- [L'ours ludique](#)
- [News](#)

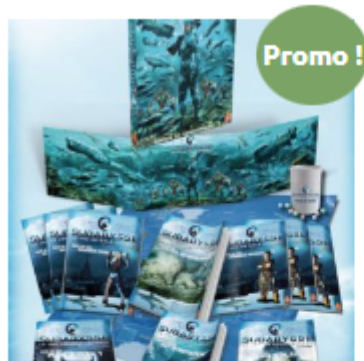
MÉTA

- [Inscription](#)
- [Connexion](#)
- [Flux des publications](#)
- [Flux des commentaires](#)
- [Site de WordPress-FR](#)

Malheureusement, le bloc de droite est beaucoup trop long pour la boutique disponible. Ce qui serait intéressant c'est d'avoir une page annexe / plan de site qui reprendrait l'historique des pages.

Je te joins ce que j'ai fait pour l'ASPTT pour illustrer mes propos :

<https://toulouse-athletisme.asptt.com/plan-du-site/>



**Offre boutique : 5 LdB
+ 5 paravents**

~~370,00 €~~ **220,00 €**

Ajouter au panier



**Offre boutique : 5
suppléments
Aventures T1**

~~200,00 €~~ **120,00 €**

Ajouter au panier

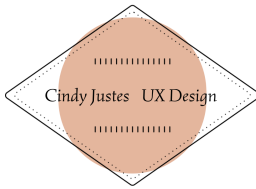
Même avec tes pastilles “Promo”, c’est clair.

Le point que j’améliorerai ici c’est de rendre les boutons “Ajouter au panier” sur la même ligne visuelle pour donner un effet ordonné.

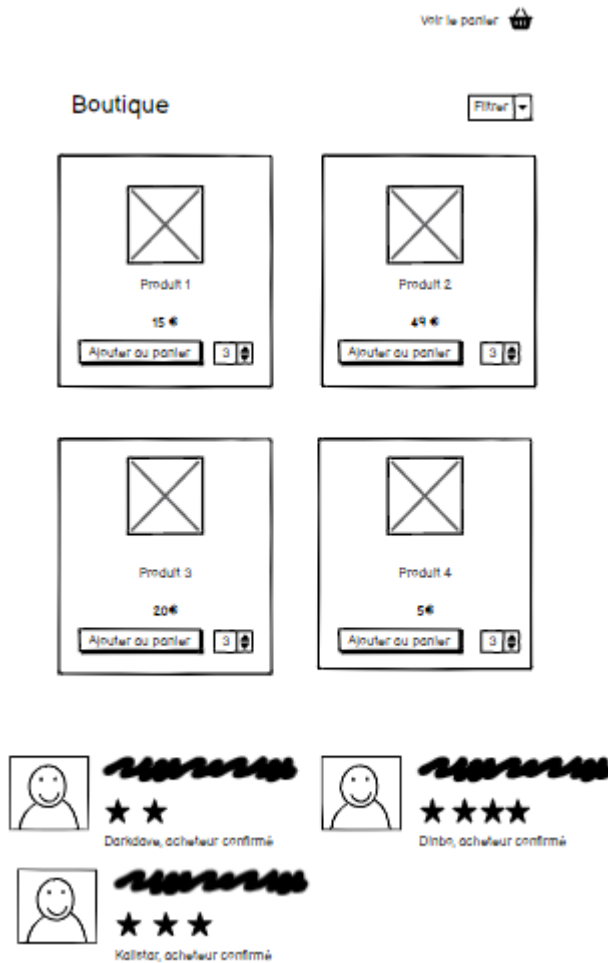
Si l'utilisateur souhaite commander plusieurs exemplaires du même produit, pourquoi n'en a-t-il pas la possibilité ? Il faudrait selon moi ajouter la quantité d'article au dessus, en dessous ou après à ce stade afin qu'il puisse commander plusieurs articles si l'internaute le souhaite.

Si on pousse plus loin l'idée, il faudrait ajouter une suggestion à l'utilisateur en formulant quelque chose comme suit : “Vous êtes intéressé par cet article ? Ceci pourrait également vous intéresser”.

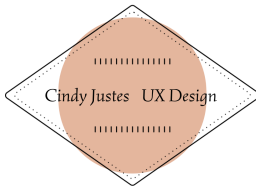
Et tu affiches tes meilleures ventes avec la possibilité à l'acheteur de l'ajouter également au panier.



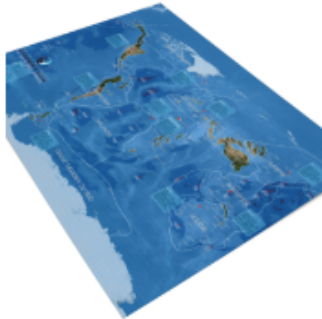
<https://justescindyux.design/>



Ajouter également un système de notation aux produits permet de rassurer le prospect quant à la qualité du produit, sa disponibilité, son envoi rapide ainsi que sa réception par exemple.



<https://justescindyux.design/>



Carte du monde A2

5,00 €

**Ajouter au
panier ✓**

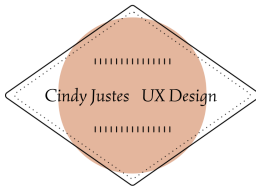
[Voir le panier](#)

L'interaction avec le bouton pourrait être un peu plus dynamique en changeant de couleur par exemple.

Pour le lien "Voir le panier", c'est plutôt intéressant de ne pas le voir avant achat. Par contre, si l'utilisateur clique ailleurs, il sera difficile pour lui de revenir sur le panier car il n'y a pas d'autre accès sur le site que sur la partie "Boutique".

Il sera obligé de revenir sur la page "Boutique", sélectionner un nouvel article afin d'avoir accès au panier.



Afin d'éviter ce désagrément, j'ajouterai un petit panier qui donnerait le récapitulatif des articles sélectionnés à tout moment.



<https://justescindyux.design/>

Page “Panier”


Pour la page Panier, c’est plutôt équilibré, le tableau récapitulatif des achats est clair ainsi que les frais supplémentaire engendrés dans le calcul :

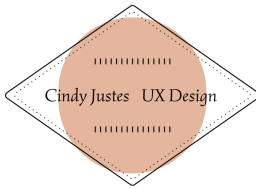


Panier

✕	
Produit:	Carte du monde A2
Prix:	5,00 €
Quantité:	<input type="text" value="1"/>
Sous-total:	5,00 €
METTRE À JOUR LE PANIER	

Total panier


Sous-total:	5,00 €
Expédition:	Livraison par Mondial Relay Fr: 6,50 €
	Livraison en point relay J+5 (indicatif)
Les options de livraison seront mises à jour lors de la commande.	
	Calculer les frais d'expédition 
Total:	11,50 €




<https://justescindyux.design/>

Total panier

Sous-total	5,00 €
Expédition	<p>Livraison par Mondial Relay Fr: 6,50 €</p> <p>Livraison en point relay J+5 (indicatif)</p> <p>Les options de livraison seront mises à jour lors de la commande.</p> <p>Calculer les frais d'expédition 🖨️</p>
Total	11,50 €

Acheter avec  Pay

— OU —

 **PayPal** Payez en 4X sans frais pour les achats éligibles.
[En savoir plus](#)

Valider la commande

 **PayPal**

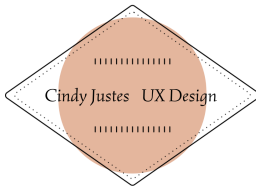
 **4X PayPal**

Votre réflexe sécurité pour payer en ligne

**Cette vue n'est pas la vue mobile, c'est la vue depuis l'ordinateur.*

Ce qui est intéressant ici c'est la diversité de paiement possible pour le client et c'est important de garder l'option.

Il faudrait simplement retravailler l'affichage de la vue ordinateur.



<https://justescindyux.design/>



[ACCUEIL](#) [BOUTIQUE](#) [NEWS](#) [ILLUSTRATIONS](#) [L'OURS LUDIQUE](#) [TÉLÉCHARGEMENTS](#) [HISTORIQUE](#) [FORUMS](#) [CONTACTS](#)

Panier

		Produit	Prix	Quantité	Sous-total
×		Carte du monde A2	5,00 €	<input type="text" value="2"/>	10,00 €
×		#Subabyss, livre de base	49,00 €	<input type="text" value="1"/>	49,00 €
×		Paravent	25,00 €	<input type="text" value="1"/>	25,00 €
×		Offre boutique : 5 suppléments Aventures T1	120,00 €	<input type="text" value="1"/>	120,00 €
Mettre à jour le panier					

Total panier

Sous-total	204,00 €
Expédition	Livraison par Mondial Relay Fr: 20,00 € Livraison en point relay J+5 (indicatif) Les options de livraison sont mises à jour lors de la

CONNEXION / INSCRIPTION

Identifiant:

Mot de passe:

☐ Rester connecté

☐ I'm not a robot

[Inscription](#) [Mot de passe oublié](#) [CONNEXION](#)

FORUMS

- [Actualités](#)
- [Le jeu](#)
- [Matos](#)
- [Parties et personnages](#)

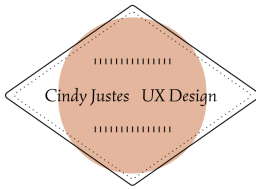
Search ...

ARTICLES RÉCENTS

**Ceci est la vue sur ordinateur.*

Il y a des espaces vides sous le tableau du panier qui aurait pu être évité.

Le total panier aurait pu être à la même taille que le panier pour ne pas perdre de place.
Ou dans cet espace ajouter la proposition d'article comme évoqué dans la partie précédente afin de pousser l'utilisateur à commander un article qu'il aurait oublié ou pas pensé.



<https://justescindyux.design/>

Panier

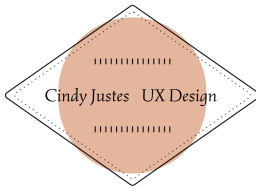
Vos articles

	Produit 2 49 €	×
	Quantité <input type="text" value="3"/>	
	Produit 3 20 €	×
	Quantité <input type="text" value="3"/>	

Total 180 €

Pour retravailler le visuel je propose cette vue ordinateur et mobile qui permet à tout moment de changer les quantités grâce au sélecteur à côté de "Quantité", supprimer l'article sélectionné avec la petite croix à droite, continuer les achats avec le bouton de gauche et valider le paiement avec le bouton de droite.


Le total se calculerait automatiquement lors du changement de quantité et de suppression des articles.



<https://justescindyux.design/>

Page “News”

Pour la page “News”, j’ajouterai des images entre les textes pour donner envie de cliquer.



ACCUEILBOUTIQUE**NEWS**ILLUSTRATIONSLEURS LUDIQUESTÉLÉCHARGEMENTS ▾HISTORIQUE ▾FORUMSCONTACTS

CATÉGORIE : NEWS

Subabyss : Ancienne Atlantide pledge

14 MARS 2023 • PHÉJAL • NEWS

Salut les amis, Bonjour, le financement du supplément l'Ancienne Atlantide vient de se terminer ce matin. C'est vrai un succès et ce fut possible grâce à votre soutien sans faille. Merci à tous les souscripteurs, à tous les fans de Subabyss et à tous les nouveaux venus. Vous allez recevoir un message avec le ou les liens de téléchargement. Je prévois l'envoi des [...]

[READ MORE](#)

Subabyss : Ancienne Atlantide

13 JANVIER 2023 • PHÉJAL • NEWS

Salut les amis, après un second financement participatif réussi en mars 2022 pour son premier supplément : Aventures tome 1, Napalm éditions est fier de vous présenter son second supplément pour le jeu de rôle abyssal, Subabyss. Ce


CONNEXION / INSCRIPTION

Identifiant:

Mot de passe:

☐ Rester connecté

☐ I'm not a robot


Privacy - Terms

[Inscription](#)
[Mot de passe oublié](#)

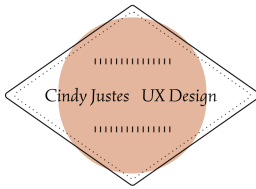
[CONNEXION](#)

FORUMS

- Actualités
- Le jeu
- Matos
- Parties et personnages

Ajouter également une phrase d'accroche à ce stade après les titres plutôt qu'un résumé. Là, on a l'impression qu'on a lu tout l'article.

Exemple : “ Le financement supplémentaire s’est terminé ce matin. [READ MORE...](#)”



<https://justescindyux.design/>

Subabysses : Ancienne atlantide pledge



Quelles solutions avons nous mises en place ?



Lire plus

Subabysses : Ancienne atlantide



Que contient l'ouvrage ?



Lire plus

Subabysses : Aventure tome 1



1er recueil de scénarios !



Lire plus

Voici ma proposition pour la page "News".

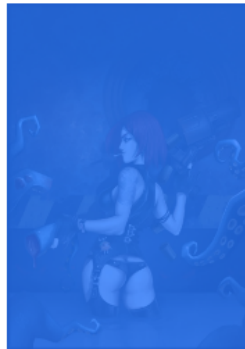
On a le titre en haut des articles, une image habillant le texte à gauche, un bouton poussant l'utilisateur à aller lire l'article plus en profondeur et enfin, les icônes d'interactions comme le moyen d'aimer l'article, de le partager sur ses réseaux et d'écrire un commentaire.

Page "Illustration"

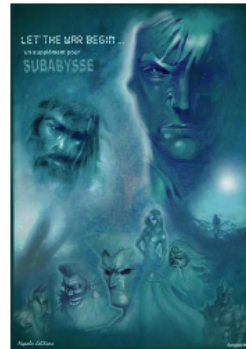
Illustrations



Ouverture 2nd ED



Ancienne couverture



Campagne



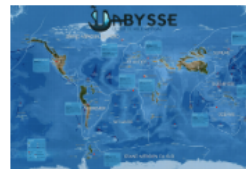
Cité-bulle



Les aquajets



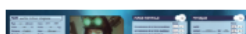
Les armes



Carte du Monde

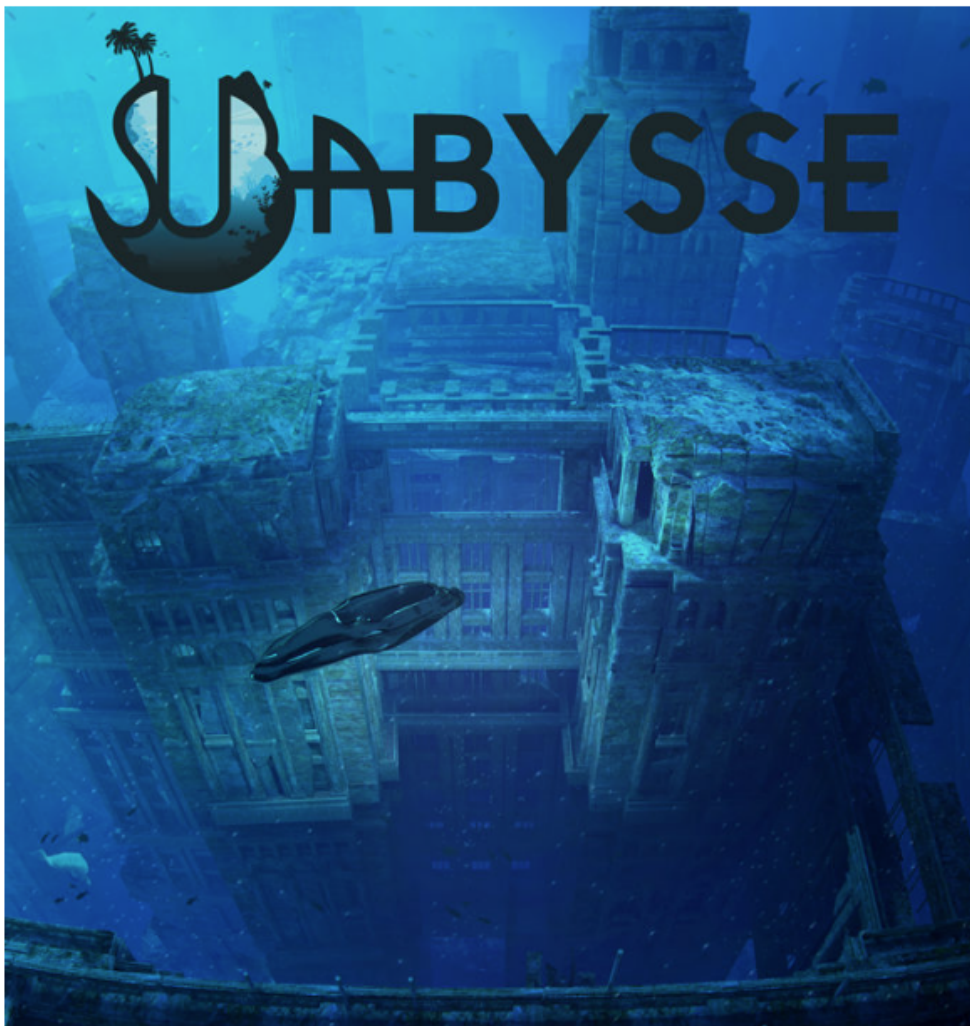


Soldats en VR

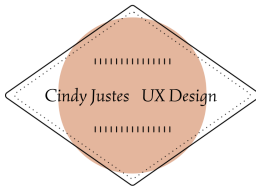


Pour la page "Illustration", je trouve cela dommage que les images soient si petites. L'utilisateur peut cliquer dessus et elles s'affichent en grand écran et c'est un bon point. J'aurai peut-être ici crédité l'illustratrice pour la remercier du travail accompli.

Illustrations



La vue mobile affiche beaucoup mieux les illustrations selon moi car elles sont déjà adaptées en plein écran et on n'y perd pas de qualité d'affichage et c'est très important.



<https://justescindyux.design/>

Page “L’ours ludique”



ACCUEIL

BOUTIQUE

NEWS

ILLUSTRATIONS

L'OURS LUDIQUE

TÉLÉCHARGEMENTS

CATÉGORIE : L'OURS LUDIQUE



Présentation

Les articles de L’ours ludique sont des conseils, des pensées – sans aucune prétention –, des points de vue et des retours d’expériences sur des maîtrises de tables de jeux de rôle. J’ai commencé le jeu de rôle en 1984, au collège et je me suis rapidement retrouvé derrière le paravent pour le plus grand plaisir de mes amis et potes d’école. À présent cette passion dirige ma vie et ne me quittera sans doute jamais. Les bulletins de L’ours ludique s’appuient donc sur une longue expérience de meneur de jeu sur des jeux tels que [Chill](#), [JRTM](#) (ou autres systèmes de jeu dans l’univers du SDA), [Hurlements](#), [Animonde](#), [Stormbringer](#) (ou autres systèmes dans l’univers d’Elric), [Buffy RPG](#), Chevaliers du zodiaque, [GURPS Riverworld](#), [Z-Corps](#), et pour finir, [Subabyss](#). Même si bon nombre de trucs et d’astuces peuvent coller à certains univers ou

systèmes de jeu spécifiques, je pense qu’il est possible de dégager de grandes lignes. Des idées et des conseils qui fonctionnent dans la majeure partie des cas, pas une marche à suivre stricte mais plutôt un guide pour la bonne conduite d’une table de jeu. Histoire que les joueurs autant que le meneur du jeu prennent plaisir autour de cette fantastique activité qu’est le jeu de rôle.



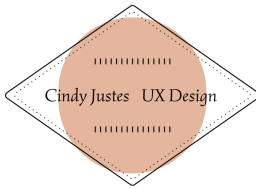
Devenir éditeur de jeux de rôle

14 DÉCEMBRE 2021 • PHÉJAL • L'OURS LUDIQUE

Devenir éditeur Passer d’auteur édité à éditeur de ses propres créations n’est pas un long fleuve tranquille. Voici un court retour d’expérience de cette première année sous les nouvelles couleurs de Napalm éditions. Alors avant toute chose, pourquoi ce nom ? Comme souvent dans le milieu de l’imaginaire, cela provient d’une expérience ludique personnelle. En ce qui concerne Napalm éditions, ce[...]

De la même manière que précédemment concernant la page “News”, bien qu’ici, les images sont présentes pour illustrer les articles, j’aurais raccourci le paragraphe sous les titres afin de donner envie d’aller sur la page desdits articles.

De plus, ça aurait donné plus d’importance à la présentation qui explique quel est le rôle de cette page.



<https://justescindyux.design/>

Page “Téléchargement”

Aides de jeux

Concernant la sous page de Téléchargement “Aides de jeux”, il y a un espacement beaucoup trop important entre la barre de menu et le contenu.

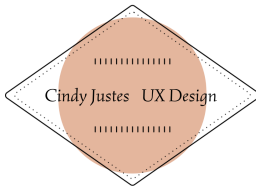


ACCUEIL BOUTIQUE NEWS ILLUSTRATIONS L'OURS LUDIQUE TÉLÉCHARGEMENTS ∨ HISTORIQUE ∨ FORUMS CONTACTS



Fiche de personnage de Subabyss

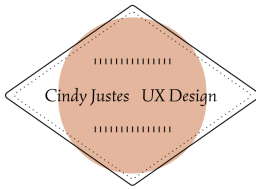
Édition 30e anniversaire (4 pages)



<https://justescindyux.design/>



Le même problème se retrouve en version mobile et c'est dommage à mon sens.



<https://justescindyux.design/>



ACCUEIL BOUTIQUE NEWS ILLUSTRATIONS L'OURS LUDIQUE TÉLÉCHARGEMENTS ▾ HISTORIQUE ▾ FORUMS CONTACTS



Fiche de personnage de Subabyss

Édition 30e anniversaire (4 pages)



Fiche de personnage de Subabyss sans fond

Édition 30e anniversaire (4 pages)

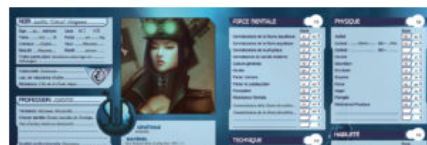
La présentation est simple, cela mériterait d'être un peu plus moderne, comme ce qui a été proposé en page d'accueil :



Mais les présentations sont quasi identiques, d'un écran d'ordinateur à mobile.

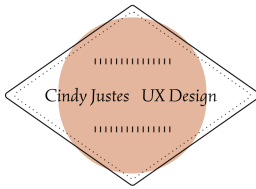
Fiche de personnage de Subabyss sans fond

Édition 30e anniversaire (4 pages)



Cela manque aussi d'une petite description pour introduire cette page.

Exemple : "Ces pages pdf sont des ressources gratuites que je mets à votre disposition pour créer vos personnages, visualiser le calendrier ou naviguer sur la carte du monde !"



<https://justescindyux.design/>

Aides de jeu

Ces pages pdf sont des ressources gratuites que je mets à votre disposition pour créer vos personnages, visualiser le calendrier ou naviguer sur la carte du monde !

Fiches de personnage



4p



4p



18p

Carte du monde



30eme anniversaire

Calendrier



V1

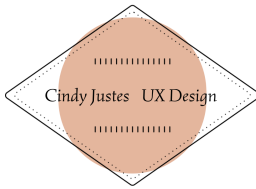


V2



V3

Voici une proposition qui reprend les idées évoquées. J'ai séparé visuellement les catégories d'aides pour guider l'utilisateur.

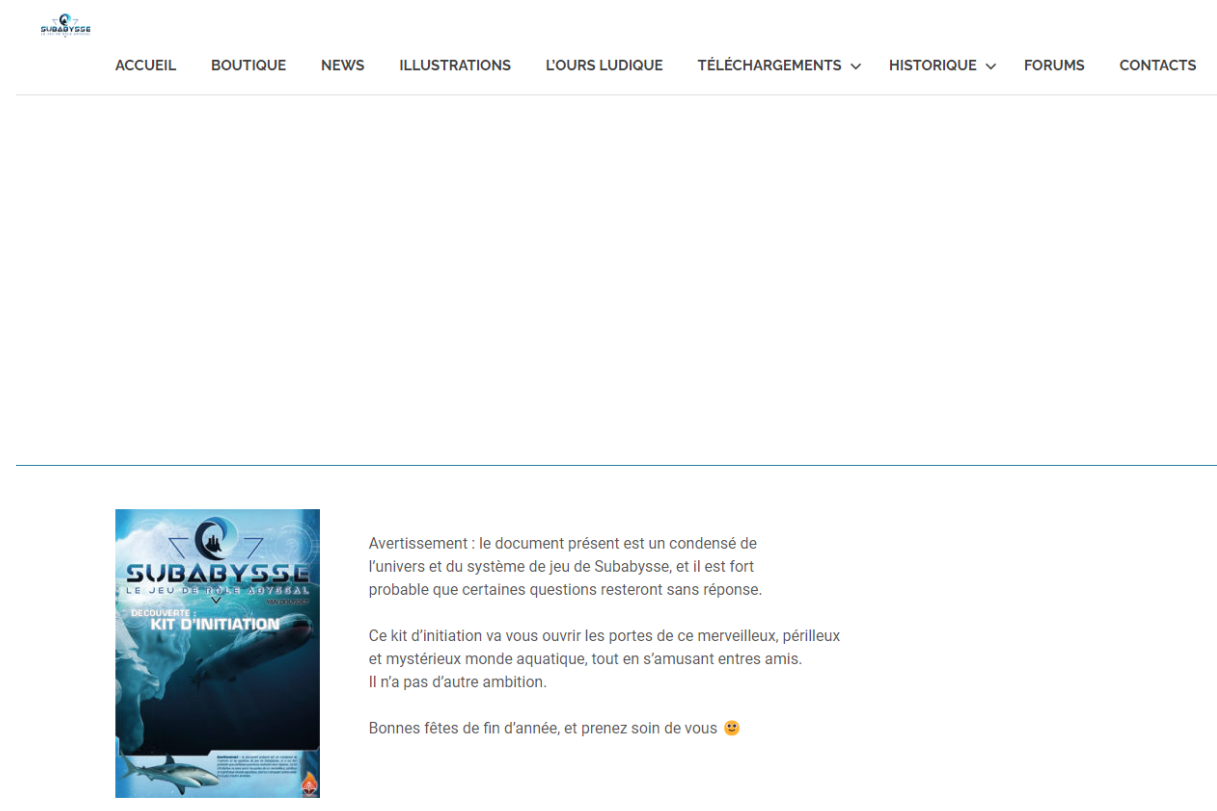


<https://justescindyux.design/>

Kit d'initiation

Dans la sous page "Kit d'initiation" de la page téléchargement, on retrouve à nouveau un espacement entre la barre de menu et le contenu.

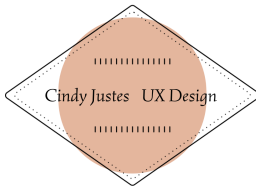
C'est un petit peu plus dérangeant en définitive ici car il n'y a qu'un seul contenu dans cette page.



Ça donne un aspect très vide.

J'aurais ajouté ici quelques retours clients : exemple "On ne connaissait pas l'univers mais on a rencontré l'auteur et nous avons plongé dans le monde fantastique de Subabyss ! "

J'aurai également ajouté à ce stade que plus d'histoires et de contenus sont disponibles en boutique dans le livre de Subabyss. Puis tu ajoutes un lien ou un bouton vers ta boutique pour avoir accès rapidement au livre en question.



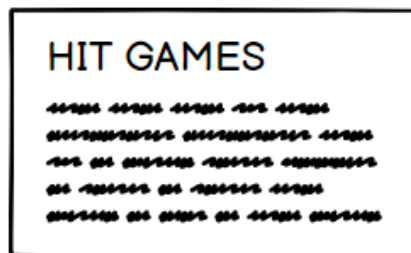
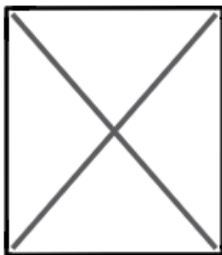
<https://justescindyux.design/>

Scénarios

Avant d'attaquer directement le contenu, j'aurai indiqué au visiteur quel est le but de cette page avec une petite introduction. Exemple : "Trouvez ici tous les scénarios en pdf proposés téléchargeable gratuitement ici".

Parfois le fond est trop clair sur certains endroits du texte, ici en blanc, l'utilisateur peut avoir du mal à lire sur ordinateur..

On peut alors encadrer les textes pour leur donner de l'importance et aussi pour ajouter un fond au cadre afin de faire ressortir visuellement.



Sur version mobile, le fond s'adapte à la taille de l'écran améliorant la lecture des paragraphes.



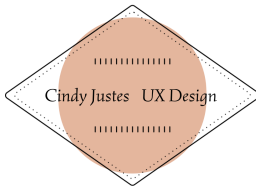
HIT GAMES

Et voici le premier scénario que j'ai écrit pour Subabyse il y a bien longtemps : Hit games. Cette courte histoire, plonge les personnages au coeur de ce sport de brutes qu'est le roquetball. Pour arriver à leurs fins, ils devront affronter la meilleure équipe de Subabyse, les All-red sharks. Action et baston au rendez-vous. Joyeux Hit games et puisse le sort vous être favorable 😊

Il y manque également des marges intérieures sur la droite pour aérer le texte.

J'ajouterai également une sorte de classification qui indiquerait au joueur la difficulté du scénario, le temps de jeu, ect..

Voir même si tu as des retours de quelqu'un, ajouter son commentaire en formulant quelque chose du genre : Voici ce que telle personne a pensé de ce scénario. Qu'en avez-vous pensé ?



<https://justescindyux.design/>

Page “Historique”

Je m’attendais à des anciennes parutions pas forcément aux contributeurs qui aurait mérité un bloc à part.

J’aurai peut-être nommé différemment cette page car elle t’inclue ainsi que les membres qui ont participé à la création de ton jeu.

L’auteur

Ton histoire est vraiment intéressante, très détaillée et l’internaute apprend à te connaître à travers ta présentation.

Yan 'Phéjal' Bourget

Auteur Illustrateur

Identité

Année de Naissance : 1973
Nationalité : Français
Pays : France

Biographie (source : Le Grog)

J'ai découvert le jeu de rôle avec un copain, vers l'âge de 13 ans. C'étaient des parties solo, ou avec très peu de joueurs, dont je garde d'excellents souvenirs. Nous avons joué à l'Oeil Noir surtout, mais il y a eu également des parties d'Ultime Epreuve. A la suite de cela j'ai découvert le club de jeux de rôle de Colomiers. Je faisais mes premiers pas à JRTM, et parfois à La Compagnie des Glaces. Et je débute dans ma carrière de meneur de jeu avec Stormbringer.

Ça m'a donné envie de créer mon propre système. J'ai alors fait un jeu (amateur) inspiré des Chevaliers du Zodiaque. Les règles étaient assez fouillées, et le jeu était plutôt tourné baston. Pourtant il a eu énormément de succès ! Tout le monde au club y a joué pendant 2 ou 3 ans, comme des acharnés...

A côté de ça je continuais à jouer, et je faisais connaissance de Bitume et Animonde. Et je maîtrisais de plus en plus de jeux : il y a eu JRTM, Hurléments, Animonde, Chili (plus tardif). J'ai essayé D&D, mais le meneur avait un style un peu trop "pièce/monstre/trésor" - j'ai détesté. Je privilégie plutôt le relationnel...

Parallèlement j'ai participé à l'organisation de 3 festivals de jeu de rôle sur Colomiers. Le premier avait eu lieu vers 1990, et avait invité du beau monde : je me rappelle de Croc, Denis Gerfaud, les auteurs d'Alter Ego et Boucaniers, Casus Belli... il avait eu pas mal de succès. Le deuxième, je me suis tapé toute l'organisation à moi tout seul...

Au départ de l'ancien président du club, je l'ai fait déménager à Léo Lagrange, où il est toujours. C'est devenu l'Enfer du Jeu, dont j'ai tenu la présidence environ une année sur deux. Avec des hauts et des bas...

C'est en décembre 1991 que j'ai commencé à plancher sur la création de Subabyss. David Lebrère m'a apporté beaucoup d'idées pour la première édition. J'ai fait le texte et les illustrations, et il a fallu encore 6 mois pour que tout soit tapé à la machine. Subabyss était né. Deux ans plus tard, je faisais la 2ème édition, sur un Amiga. Toujours en amateur, la 3ème édition vit le jour sur un PC cette fois-ci. Jusqu'en 2001, où je...

Je pense qu'il aurait fallu rajouter des marges internes et externes pour ajouter de la lisibilité.

Ou encore écrire tes histoires avec plusieurs blocs de paragraphes comme ce que tu as fait pour ta page d'accueil :

Bienvenue dans le monde futuriste aquatique du jeu de rôle abyssal SUBABYSSE.

Les hommes, depuis bien longtemps, considéraient les océans comme de vastes dépotoirs, déversant leurs innombrables déchets et autres matières dangereuses sans se soucier des conséquences. Alors, ils déchirèrent la coque des Dieux des océans et de leur maître : Oris. En une seule et tragique journée, les flots s'élevèrent sur la civilisation des infidèles, les terres furent immergées. Le cataclysme causa la fonte des pôles et la montée des eaux d'environ 2000 m sur toute la surface du globe, les survivants furent obligés de se réfugier au fond des océans.

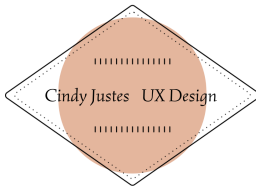
Le jeu commence 324 ans après cette grande « Vague purificatrice ». L'humanité s'est adaptée à ce nouveau milieu, créant ainsi des sous-marins ultramodernes, des combinaisons de plongée descendant à plus de 9500 m de profondeur et de colossales cités domo de toute beauté.

Subabyss est un jeu de rôle qui mélange à la fois l'aventure, les enquêtes urbaines, l'action, l'horreur et la découverte, mais aussi les intrigues politiques et le fantastique. Convivial et simple, Subabyss s'adresse aussi bien aux joueurs qu'aux concepteurs de jeu débutants aux compétences...

Un monde comme le nôtre, où les terres émergées représentent moins de 10 % de la surface, souvent irradiée. Des hommes comme nous (Atlantes exceptés), plus des mutants considérés au mieux comme des esclaves. Une technologie en avance sur la nôtre, où la vie sous l'eau est la norme, et les manipulations génétiques sont monnaie courante. Une société dominée par l'armée et les scientifiques, où les intérêts personnels sont indissociables des luttes politiques. Bref, un splendide panier de crabes tant sur le plan physique que relationnel.

Pour les joueurs, Subabyss est donc un monde très semblable au nôtre, à la différence que la population vit en majorité sous l'eau. La raison ? Colère des dieux ou holocauste nucléaire, trois siècles auparavant. Mais certains avaient préparé des refuges sous-marins, en prévision d'un tel événement.

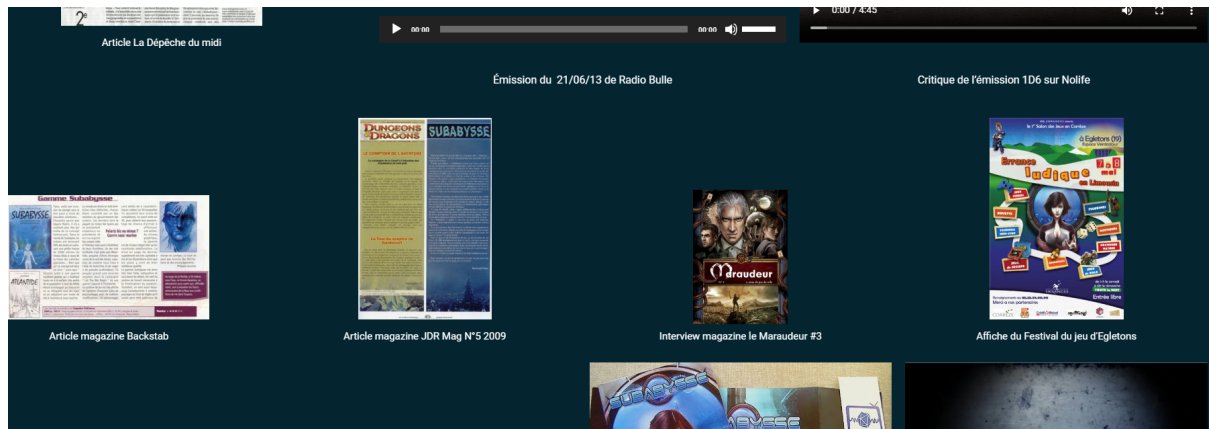
Ce qui explique, à l'heure actuelle, l'importance de deux groupes particuliers : l'armée, à l'origine (le plus souvent) du financement des refuges ; et les scientifiques, à l'origine de la création (et du développement) de ces bases sous-marines.



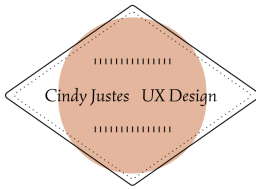
<https://justescindyux.design/>

Je pense également ajouter des interactions comme des boutons pour amener vers des pages au lieu du lien cliquable (source : Le Grog).

Tes sources sont un très bon moyen d'appuyer ta crédibilité dans le jeu de rôle.
Ça te différencie de beaucoup d'un autre auteur qui ne vend "que" son histoire.



Peut être que pour les mettre en valeur, il faudrait aussi ajouter des éléments comme des titres (par exemple : "ils parlent de nous ..", "Écoutez notre intervention dans l'émission..", "un grand merci à eux pour la communication autour du jeu !").



<https://justescindyux.design/>

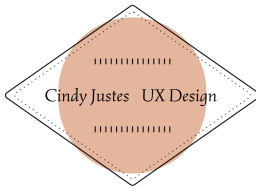
SUBABYSSE' HALL OF FAME

Le mur des célébrités est une excellente idée pour mettre en valeur les gens qui t'ont aidé dans ce processus créatif.

J'améliorerai en ajoutant des marges internes et externes qui donnerait une présentation différente.

	Olivier Cova			Sébastien Capelle
	Nicolas "Joker" Garros Mon historien à moi, rien qu'à moi ! Il paraît que seuls les vainqueurs écrivent l'histoire. Eh bien c'est faux ! Nicolas "Joker" le fait pour moi et pour le jeu depuis bien longtemps. Merci encore.			Alexandre Durand Il est le génial dessinateur qui trouve le style graphique du jeu bien avant qu'il soit connu. Les heures à noircir des planches entières à l'encre de chine ne se comptent plus. Merci l'artiste !
	Christel Bourget Celle qui me suit depuis toujours. En plus de ses précieux conseils, elle est, entre autre, l'auteure des nouvelles inspirées de mes scénarii.			Gaël Bourget La relève est assurée : baignée depuis l'âge de 6 ans dans le jeu de rôle, Gaël maîtrise Subabysse depuis longtemps, il écrit ses propres scénarii et aides de jeu. Je suis riche d'être père.
	Patrick Espinouse Maître de la clé à molette et du chalumeau, Patrick laisse son empreinte dans toute la partie Technique : des armes aux aquajets.			Maryline "Cupile" Mancini Dernière arrivée dans l'équipe, ses talents d'infographiste et de dessinatrice trouvent de suite leur place au sein du projet Subabysse.
	Irresistible Athos "Tothos" Bon si je ne mets pas un article sur le chien, ma femme va me tuer. Alors voilà, Athos surnommé "Tothos", mon carlin, qui n'a strictement rien à voir avec Subabysse... Mais bon, il est gentil et pour la paix des ménages...			

De plus, surtout pour la dessinatrice, j'aurais ajouté un bouton vers ses réseaux sociaux pour que les gens puissent la contacter facilement pour réaliser des projets.



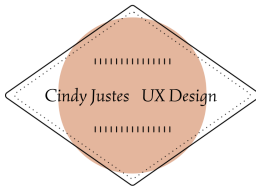
<https://justescindyux.design/>



En version mobile, il y a un problème de marges à gauche et à droite concernant les paragraphes mais également entre les contenus.

J'aurais également donné les noms avant les paragraphes et déplacé les photos dessous afin que l'utilisateur ne se trompe pas lorsqu'il regarde la page.

De plus, les séparations entre les blocs présentations est trop nette. J'aurai intégré des blocs visuellement bien distincts de par la couleur par exemple pour ne pas avoir cette ligne qui vient couper entre deux (capture d'écran ci-après).



<https://justescindyux.design/>

Sébastien Capelle



Mon historien à moi, rien qu'à moi ! Il paraît que seuls les vainqueurs écrivent l'histoire.
Eh bien c'est faux ! Nicolas "Joker" le fait pour moi et pour le jeu depuis bien longtemps.
Merci encore.

Nicolas "Joker" Garros

SUBABYSSE' HALL OF FAME



Nicolas Joker Garros

Je suis un utilisateur de Subabysses depuis plusieurs années et j'ai beaucoup apprécié les fonctionnalités que vous avez développées. Je vous remercie pour votre travail et votre engagement.



Olivier Cova

Je suis un utilisateur de Subabysses depuis plusieurs années et j'ai beaucoup apprécié les fonctionnalités que vous avez développées. Je vous remercie pour votre travail et votre engagement.



Sebastien Capelle

Je suis un utilisateur de Subabysses depuis plusieurs années et j'ai beaucoup apprécié les fonctionnalités que vous avez développées. Je vous remercie pour votre travail et votre engagement.



Gaël Bourget

Je suis un utilisateur de Subabysses depuis plusieurs années et j'ai beaucoup apprécié les fonctionnalités que vous avez développées. Je vous remercie pour votre travail et votre engagement.



Christel Bourget

Je suis un utilisateur de Subabysses depuis plusieurs années et j'ai beaucoup apprécié les fonctionnalités que vous avez développées. Je vous remercie pour votre travail et votre engagement.



Alexandre Durand

Je suis un utilisateur de Subabysses depuis plusieurs années et j'ai beaucoup apprécié les fonctionnalités que vous avez développées. Je vous remercie pour votre travail et votre engagement.



Irrésistible Athos "Tothos"

Je suis un utilisateur de Subabysses depuis plusieurs années et j'ai beaucoup apprécié les fonctionnalités que vous avez développées. Je vous remercie pour votre travail et votre engagement.



Patrick Espinouse

Je suis un utilisateur de Subabysses depuis plusieurs années et j'ai beaucoup apprécié les fonctionnalités que vous avez développées. Je vous remercie pour votre travail et votre engagement.



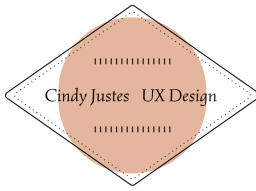
Maryline "Cupile" Mancini

Je suis un utilisateur de Subabysses depuis plusieurs années et j'ai beaucoup apprécié les fonctionnalités que vous avez développées. Je vous remercie pour votre travail et votre engagement.



En schématisant, j'imaginai quelque chose dans cette idée avec le titre, une phrase de remerciement de leurs contributions à chacun, leurs noms, une description personnalisée ainsi qu'un logo pour leurs réseaux et / ou envoyer un mail...


On garde la présentation de base mais on ne segmente pas et visuellement, c'est plus harmonieux (selon moi).



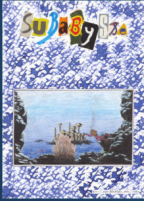
<https://justescindyux.design/>

Anciennes éditions

Concernant la sous page “Anciennes éditions”, on a bien des marges à gauche mais pas assez à droite, ce qui visuellement, donne un effet non centré aux contenus.


[ACCUEIL](#) [BOUTIQUE](#) [NEWS](#) [ILLUSTRATIONS](#) [LOURS LUDIQUE](#) [TÉLÉCHARGEMENTS](#) [HISTORIQUE](#) [FORUMS](#) [CONTACTS](#)

LES ÉDITIONS DE BASE



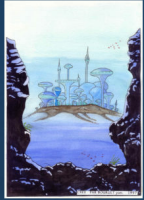
1er édition

Regardez ce que j'ai déniché en fouillant dans mon grenier ce week-end : la couverture de la première et de la seconde édition de Subabyss. Pour info, la première couverture date de 1991, entièrement fait main : collages, pochoir et crayons de couleur (textes tapés à la machine à écrire). Du vrai artisanat ! A l'époque, j'en avais fait tiré moins de 10 exemplaires, sachant que le jeu se présentait sous la forme de trois livrets séparés : Background, Simulation et Technique. Le quatrième livret, le Complément n'a jamais vu le jour dans ce format là.



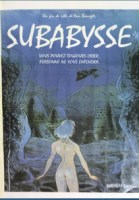
2ème édition

En ce qui concerne la seconde édition, sortie en 1996, elle prendra une forme beaucoup plus finie que la précédente : un seul livre d'environ 300 pages, couverture dos carré-collé, dont l'intérieur bénéficiait d'une mise en page de qualité réalisée grâce à la version de Word...mais sur AMIGA 500 ! Une vraie galère, le jeu étant entièrement sauvegardé sur des diskettes Double Density (512 KO). C'est à cette période que j'ai réalisé mes premières ventes (peut-être une vingtaine en tout). Du collector à présent !



3ème édition

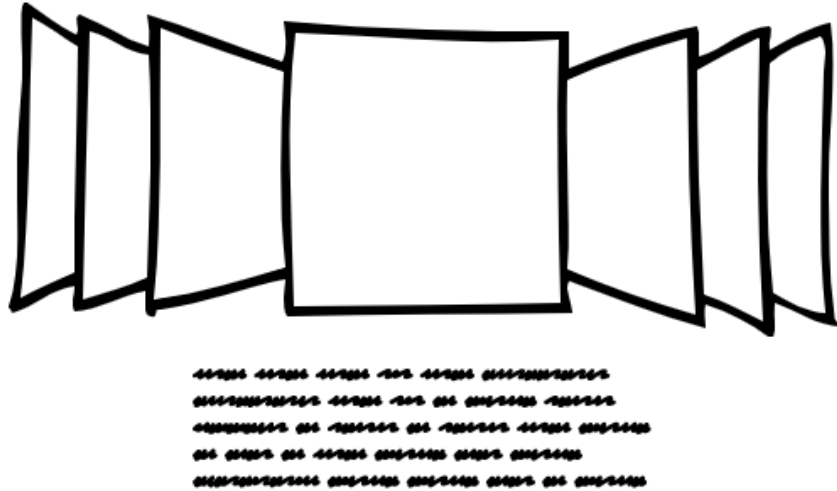
Beaucoup plus confidentielle, cette 3ème édition fut tirée à 4-5 exemplaires. La seule nouveauté se résumant dans la correction de certaines coquilles et surtout d'une nouvelle couverture moins pire (encore que...) que la précédente.



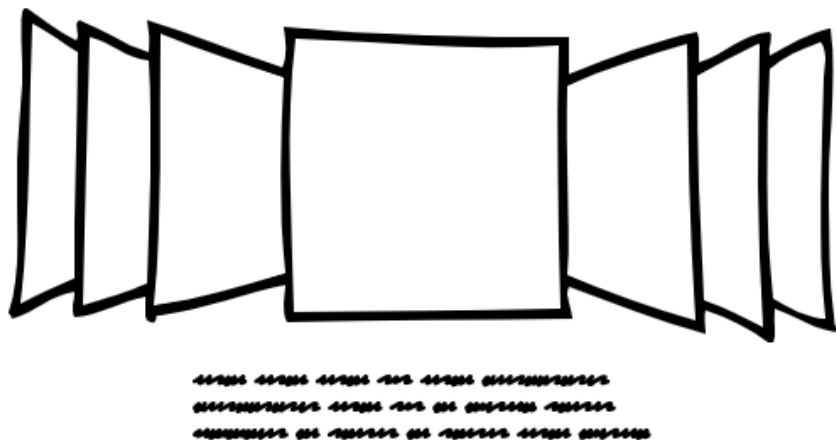
4ème édition

Enfin une vraie couverture faite à l'aérographe réalisée au club de dessin/BD d'Airbus (Aérospatiale à l'époque) que je fréquenté dans le quartier des 7 Deniers à Toulouse. Première maquette digne de ce nom avec une trame de fond en niveaux de gris réalisée par mon ami Alex. Exemplaires en dos carré-collé réalisés à l'YMCA de Colomiers que je ne remercierai jamais assez (Daniel Frouel, Christian Boulin et Michael Emery). Mention particulière pour la reliure cachant 3 énormes agrafes la rendant... indestructible !

Editions de base



Suppléments (version amateur)



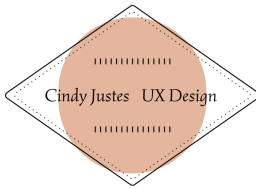
Ma proposition :

Sur cette page, on pourrait s'amuser à présenter différemment par un système de mouvement sur les côtés qui permettrait de donner du dynamisme.

Le paragraphe du dessous change lorsque l'utilisateur glisse d'un projet à l'autre.

Il y a également la séparation entre les anciennes éditions pour faire comprendre qu'il s'agit de catégories différentes.

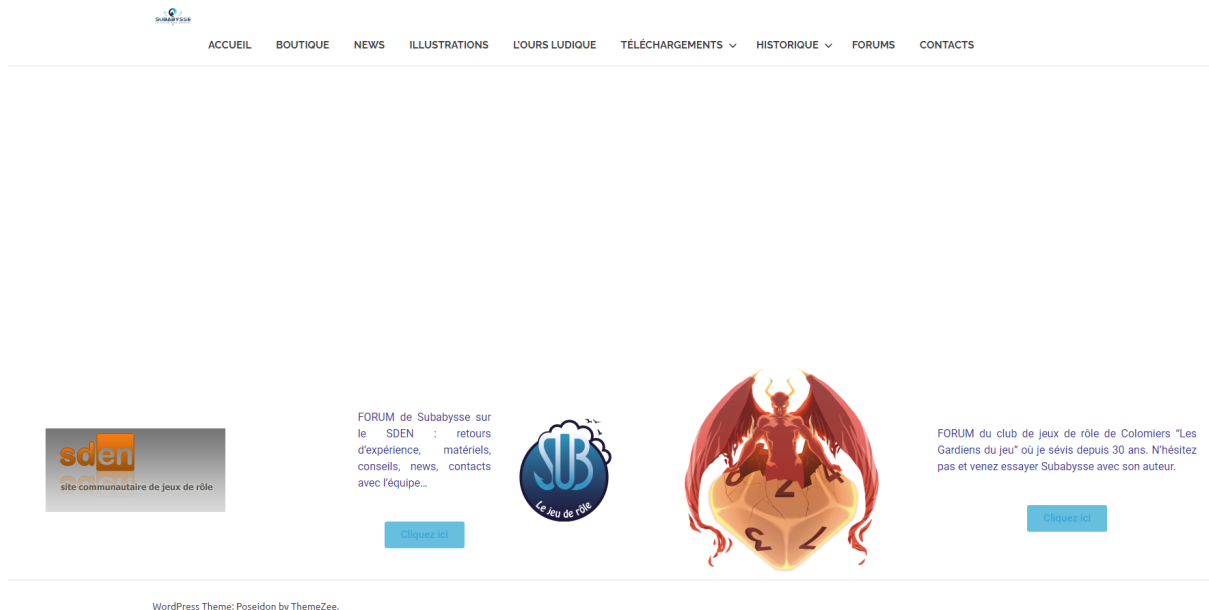
Cela ajoute un côté interactif avec l'utilisateur : il est acteur du contenu.



<https://justescindyux.design/>

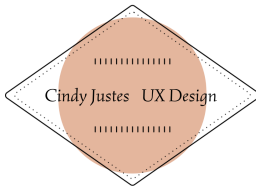
Liens

Cette page semble la plus vide de tous le site avec le problème de marges lors du scroll (défilement de la page).



Je pense que tu aurais pu ici mettre des liens pour te contacter, donner un lien vers ta boutique, rappeler qu'on peut suivre sur les réseaux sociaux, les sources,...

De plus, le contenu des paragraphes explicatifs devrait inciter plus les gens à cliquer



<https://justescindyux.design/>



Tu cherches des conseils ?

Tu cherches des retours d'expériences ?

Tu souhaites rencontrer les créateurs du jeu ?

C'est par ici



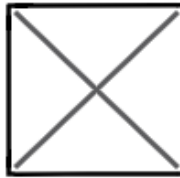
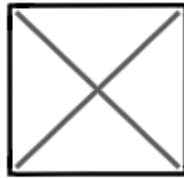
Tu veux venir essayer Subabysses avec son auteur ?

Toutes les infos sont sur le forum !

C'est par ici



Plongez avec nous



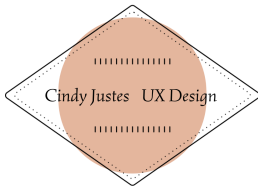
Voir tous nos articles

Nous contacter



Ici j'ai présenté les contenus en interpellant directement le visiteur et en rappelant qu'il avait également la possibilité d'acheter des produits en relation avec le jeu.

Je lui rappelle également qu'il peut contacter en envoyant un mail ou retrouver sur les réseaux.



<https://justescindyux.design/>

Page “Forums”

Sur la page du forum, l'écran pour le téléphone n'est pas optimisé (voir la capture d'écran ci-après).

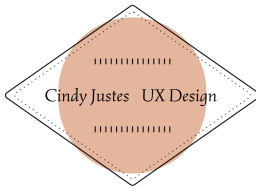


Forums

[Accueil](#) > Forums

RECHERCHER

Forum	Sujets	Messages	Dernière publication
Actualités	4	13	il y a 3 mois et 3 semaines
 Les dernières news concernant la seconde			 Phéja







<https://justescindyux.design/>



[ACCUEIL](#) [BOUTIQUE](#) [NEWS](#) [ILLUSTRATIONS](#) [L'OURS LUDIQUE](#) [TÉLÉCHARGEMENTS](#) [HISTORIQUE](#) [FORUMS](#) [CONTACTS](#)

Forums

[Accueil](#) > Forums

Forum	Sujets	Messages	Dernière publication
Actualités	4	13	il y a 4 mois Phéjal
 Les dernières news concernant la seconde édition de Subabyss et bien d'autres informations sur le jeu de rôle abyssal...			
Le jeu	3	7	il y a 1 année et 2 mois Gael
 Si vous avez des questions concernant l'univers ou les règles du jeu.			
Matos	5	6	il y a 4 mois Phéjal
 Vos aides de jeu, fiches, scénarii... vos créations pour la communauté.			
Parties et personnages	1	3	il y a 1 année et 11 mois Anonyme
 Vos retours d'expériences en tant que meneur ou joueur.			

CONNEXION / INSCRIPTION

Identifiant:

Mot de passe:

☐ Rester connecté

☐ I'm not a robot 

[Inscription](#) [Mot de passe oublié](#) [CONNEXION](#)

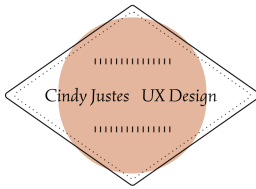
FORUMS

- [Actualités](#)
- [Le jeu](#)
- [Matos](#)
- [Parties et personnages](#)

Search ... 

ARTICLES RÉCENTS

Ici, on pourrait ajouter une description avant la liste des forums disponible :
"Participez aux forums en cours : Actus, parties et personnages.. Contribuez à faire vivre la communauté Subabyss avec nous !"




<https://justescindyux.design/>

Forum

Participez aux forums en cours : Actus, parties et personnages.. Contribuez à faire vivre la communauté Subabysses avec nous !




[Connectez vous](#)

Actus




4 sujets, 13 msg

[Lire plus](#)






Le jeu




3 sujets, 7 msg

[Lire plus](#)






Matos

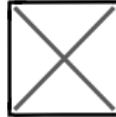


5 sujets, 6 msg

[Lire plus](#)






Parties Personnages



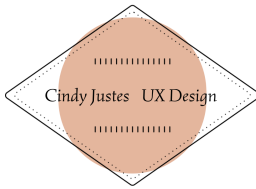
1 sujet, 3 msg

[Lire plus](#)



Ma proposition reprend l'idée du forum en intégrant plusieurs interactions avec l'utilisateur.

Il a le choix de se connecter, de lire le forum, d'aimer le contenu proposé, de partager sur ses réseaux sociaux ou encore de rédiger un commentaire.

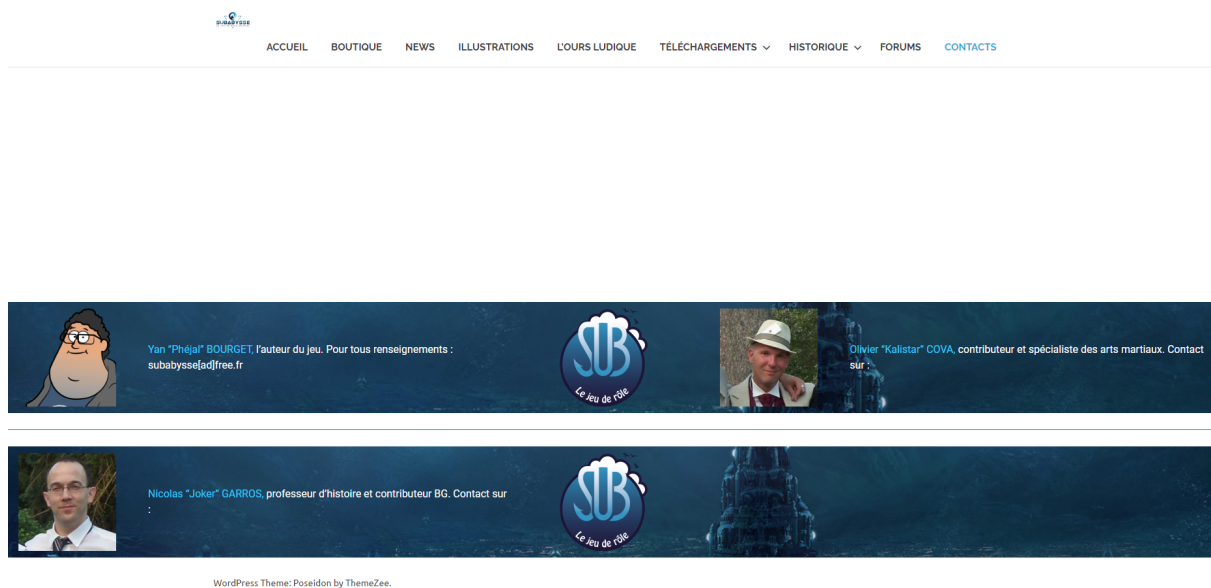


<https://justescindyux.design/>

Page “Contacts”

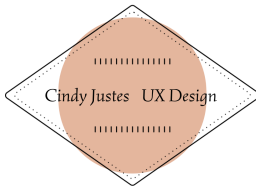
La page “Contacts” semble malheureusement assez vide.

Je pense qu’il faudrait pouvoir soit contacter directement les personnes avec leurs mails respectif soit intégrer un formulaire de contact afin que l’utilisateur pose directement sa question sans passer par la messagerie.

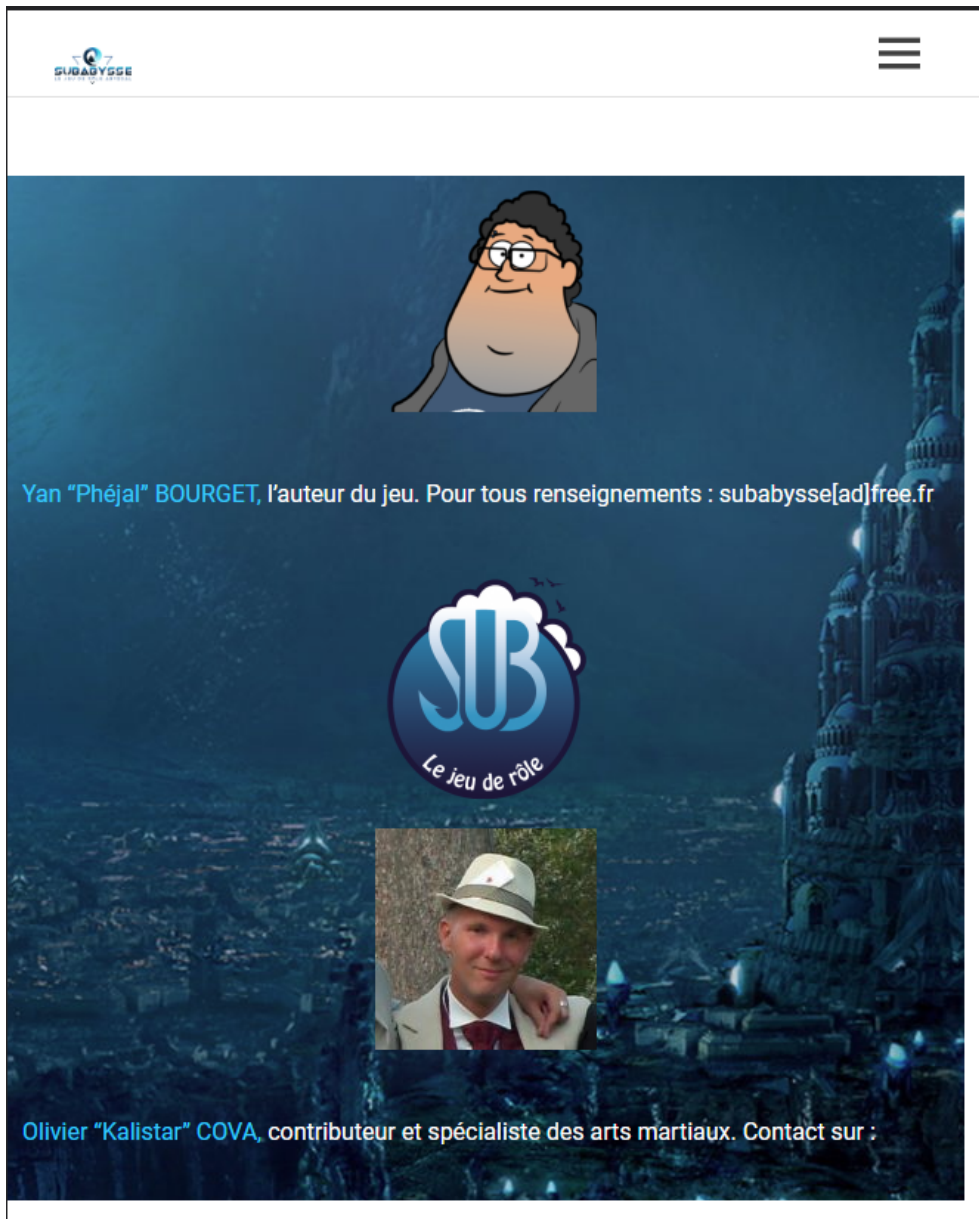


**Vue ordinateur*

La vue mobile offre un aspect moins vide à la page.

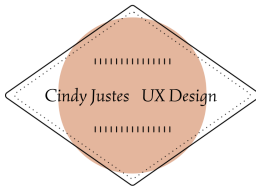


<https://justescindyux.design/>



* *Vue mobile*

Pour reprendre l'idée du mur des célébrités, je propose cette version avec moins de personnes pour ce concentrer sur ceux actuellement affichés de la page contacts.



<https://justescindyux.design/>

Contactez nous !



Yan "Phéjal" BOURGET

Je suis un développeur web et un designer UX. J'ai travaillé pour de nombreuses entreprises et j'ai acquis une grande expérience dans le développement de sites web et d'applications mobiles. Je suis passionné par le design et j'aime créer des interfaces utilisateur simples et efficaces.



Nicolas Joker Garros

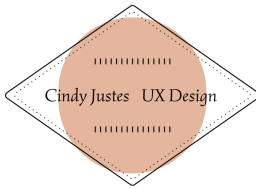
Je suis un développeur web et un designer UX. J'ai travaillé pour de nombreuses entreprises et j'ai acquis une grande expérience dans le développement de sites web et d'applications mobiles. Je suis passionné par le design et j'aime créer des interfaces utilisateur simples et efficaces.



Olivier Cova

Je suis un développeur web et un designer UX. J'ai travaillé pour de nombreuses entreprises et j'ai acquis une grande expérience dans le développement de sites web et d'applications mobiles. Je suis passionné par le design et j'aime créer des interfaces utilisateur simples et efficaces.






<https://justescindyux.design/>


Contactez nous !

NOM Prénom 

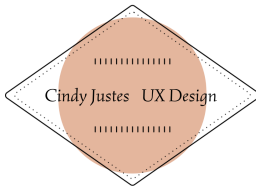
Adresse mail 

Objet du message 

Envoyer

 Champs obligatoire

Voici ma proposition de formulaire en incluant des champs obligatoires et un champ texte assez large pour envoyer un message plus long.



<https://justescindyux.design/>

Autres

L'auto référencement : créer des liens entre les pages elle-même pour continuer à naviguer dans le site. Quelque chose du genre : Vous souhaitez accéder à la boutique ? Ajout du lien vers la boutique.

Par exemple, pour mon propre site, j'ai intégré des boutons de navigation à chaque page pour naviguer sans avoir besoin de revenir sur la barre de navigation.

DÉCOUVREZ MES PROJETS

ou encore

Visitez les autres pages :

ACCUEIL

A PROPOS

Apporter plus d'interactivité avec le visiteur : donner la possibilité de partager facilement sur ses réseaux sociaux, ce qui augmente également ton référencement car si + de visites, + possibilité d'être connu.

Comme ce que j'ai pu faire lors de mes wireframes (= mes propositions de maquettes) tout au long de cet audit.

Également, ajouter des titres qui permettent à Google de "comprendre" ton site et c'est plus dynamique visuellement.

Jouer avec les différents titres (h1, h2,...) donne visuellement beaucoup de dynamisme lors de la lecture mais également permet à Google de référencer mieux le site.

Réseaux : augmenter le nombre de publications de manière plus quotidienne sur les réseaux sociaux, des gens en train de jouer, créer de l'engagement envers la communauté Subabyss.

Footer : il manque un bas de page reprenant le logo, le menu, le contact incluant les réseaux.