



**Paradoxes de l'authenticité :**

---

**Comprendre l'expérience des  
simulateurs de camion**

Noé Simon - User Experience Researcher  
Focus Entertainment

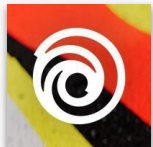
## Formation



Licence de Biologie  
Université de Grenoble



Master Ergonomie  
Cnam-Enjmin



Junior User Researcher  
Stage Ubisoft Montpellier

## Activité actuelle



User Experience Researcher  
Focus Entertainment

- Mener des études sur les **jeux en développement**, notamment au travers de **tests utilisateurs**
- Rédaction de rapports à destination des équipes de développement
- Suivi de 2 à 3 projets en parallèle (**RoadCraft**, Toxic Commando, Dordogne, Space Marine 2 ...)

# Focus Entertainment

- 3ème éditeur français derrière Ubi et GameLoft
- Filiale de “Pullup” regroupant aussi des studios
- 190M€ de CA en 22-23
- ~180 employés
- Spécialisé dans les jeux “AA” (budget compris entre ~1M€ et ~30 M€)
- Accent sur les projets à forte ambition créative



A dramatic scene of a building collapse. In the foreground, a large yellow bulldozer is pushing through a massive pile of rubble and debris. In the background, a yellow excavator is lifting a large section of a collapsed building. A dark-colored car is partially buried in the rubble on the right. The sky is dark and cloudy, with a bright light source creating a lens flare effect. The overall tone is somber and catastrophic.

# Introduction

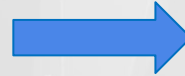
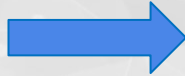
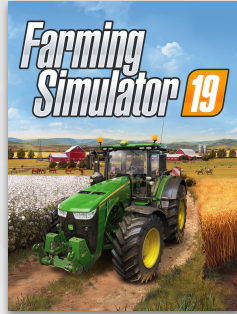
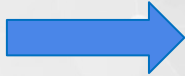
---

**De quoi parle-t-on?**

Noé Simon - User Experience Researcher  
Focus Entertainment

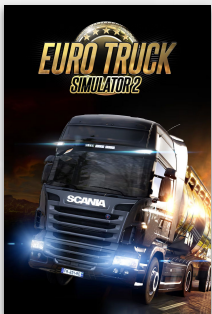
# LA SÉRIE DES “FARMING SIM”

Depuis 2008!



- Le joueur doit compléter des **activités** sur les diverses **parcelles agricoles** de la carte
- Gameplay basé sur les **nombreux véhicules** adaptés à chaque tâche
- Volonté affichée de devoir **réaliser chaque étape**, aussi laborieuse soit-elle

# TRUCK SIMULATOR

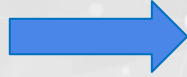
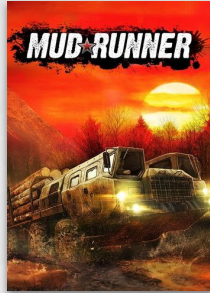
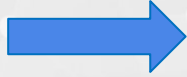


Sortie en 2013



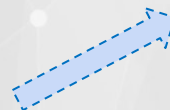
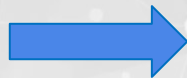
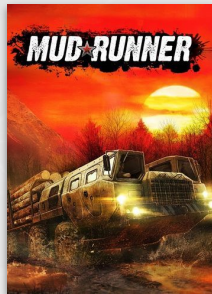
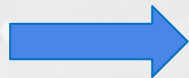
- Le jour doit **livrer** des **cargaisons** à travers l'Europe pour faire progresser son entreprise
- Gameplay le plus proche possible de **l'expérience d'un camionneur** (cycles de fatigues, lois, long trajets...)
- **Reproduction** fidèle des réseaux routiers

# LA SÉRIE DES “RUNNERS”



- Le joueur doit livrer des cargaisons, mais dans des **contextes difficiles** (boue, neige, etc) où le joueur doit utiliser ses **outils** pour atteindre son but
- Gameplay mixant **problem-solving** et conduite
- Grosse emphase sur la **simulation physique**

# UN “SPIN-OFF” POUR EXPÉRIMENTER



- *Expeditions* développe le **Scouting**, l'exploration en véhicule léger et le “**off-road**”
- Moins de boue, **moins complexe**. Vise à être plus **accessible**
- **Équipe** et **temps** de développement plus **réduit** et ambitions moindres

# UNE RÉCEPTION JOUEURS DÉCEVANTE :(

## Expeditions: A MudRunner Game

PC [View All Platforms](#)

Released On: MAR 5, 2024

---

METAScore  
**Generally Favorable**  
[Based on 22 Critic Reviews](#)

USER SCORE  
**Mixed or Average**  
[Based on 77 User Ratings](#)

77

5.4



### NOUVELLE SAISON DISPONIBLE

Embarquez pour des expéditions scientifiques dans ce nouveau jeu d'aventure tout-terrain. Menez des missions de recherche tout-terrain aux commandes de divers véhicules, exploitez un équipement high-tech, et gérez votre camp et votre équipe pour réussir en pleine nature.

58 % des 2 630 évaluations des utilisateurs et utilisatrices pour ce jeu sont positives.

ÉVALUATIONS RÉCENTES : **plutôt positives (33)**

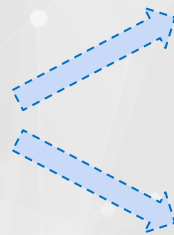
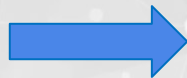
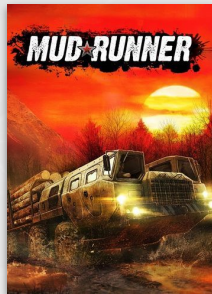
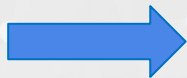
TOUTES LES ÉVAL. : **moyennes (2 630)**

DATE DE PARUTION : 5 mars 2024

DÉVELOPPEMENT : **Saber Interactive**

ÉDITION : **Focus Entertainment**

# THERE IS ANOTHER...

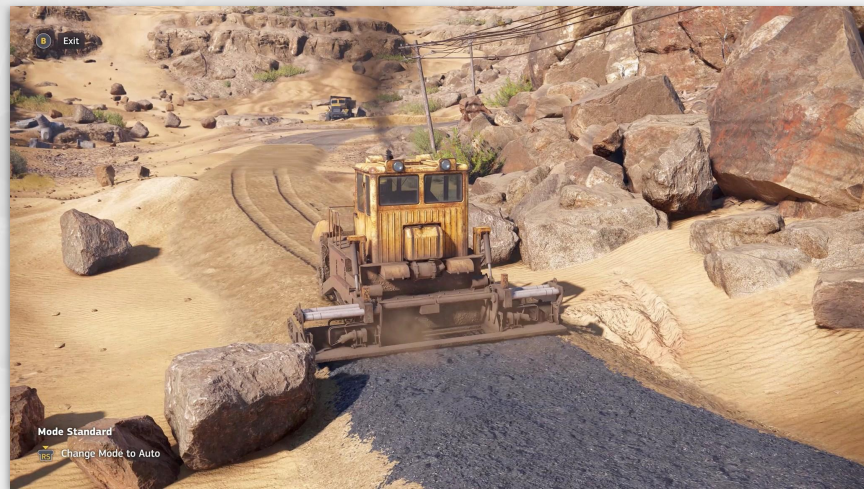


- RoadCraft développe la **modification de terrain**, la **résolution de problèmes**, et la **logistique**
- RoadCraft comporte de **nombreux véhicules** et **gameplay** associés (Dozer, grues, paveurs, etc)
- Initialement une **démo technique** au gameplay **radicalement différent**

# UN GAMEPLAY UNIQUE



# UNE CORE LOOP UNIQUE



# UNE CORE LOOP UNIQUE



# UNE CORE LOOP UNIQUE



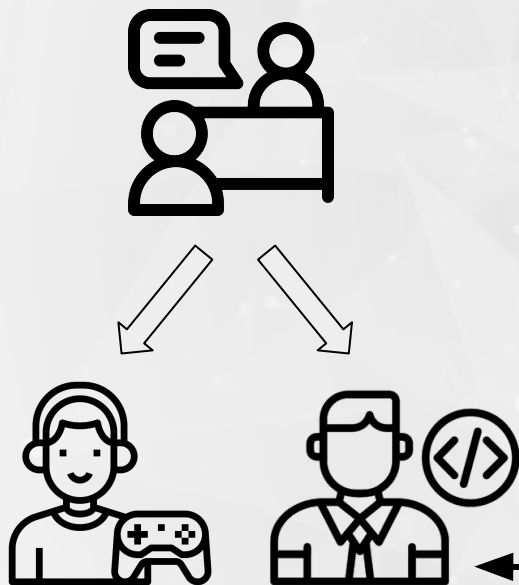
# UNE CORE LOOP UNIQUE



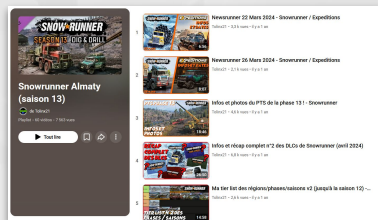


# UNE STRATÉGIE DE PRISE D'INFORMATIONS

## Les entretiens



## L'analyse des commentaires de joueurs



## Les test utilisateurs





## Paradoxe 1

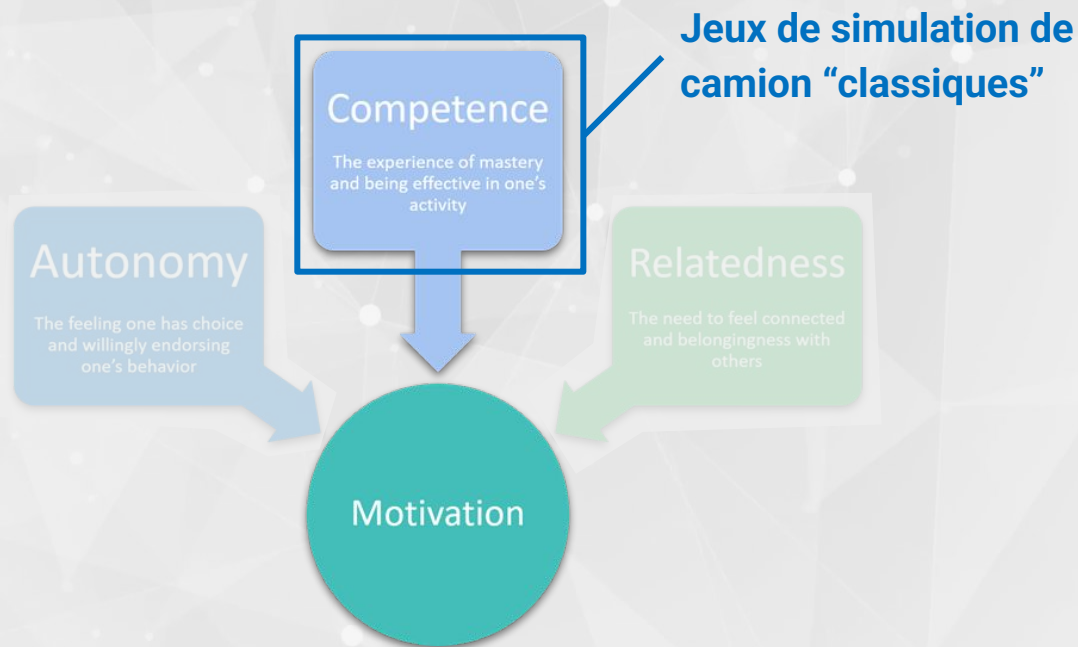
---

**Une expérience de niche, mais  
aux joueurs très diversifiés**

# L'EXPÉRIENCE TYPIQUE DES JEUX DE CAMION



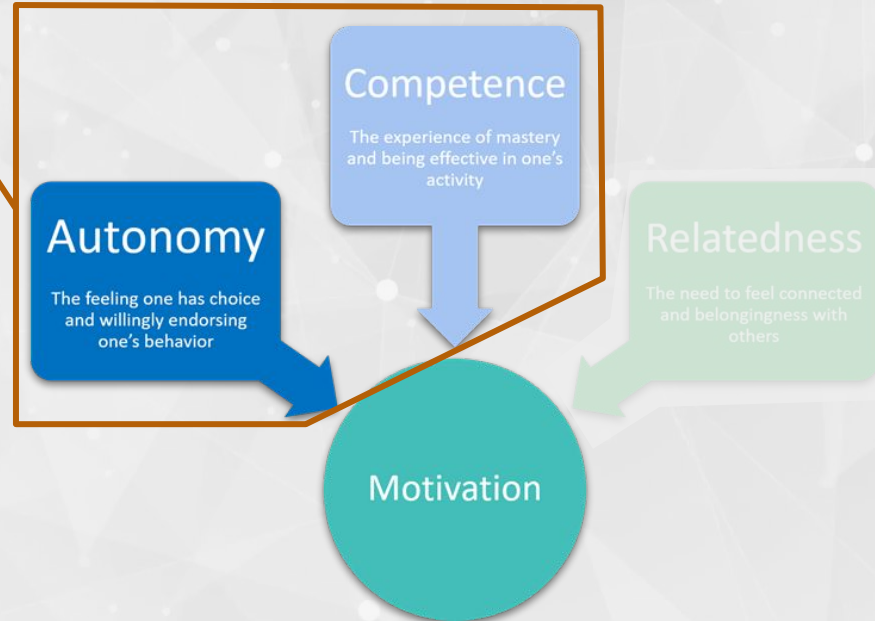
**Learning** - Le **plaisir** dans les jeux de simulation de camion vient principalement de la sensation de **compétence**, du **flow**



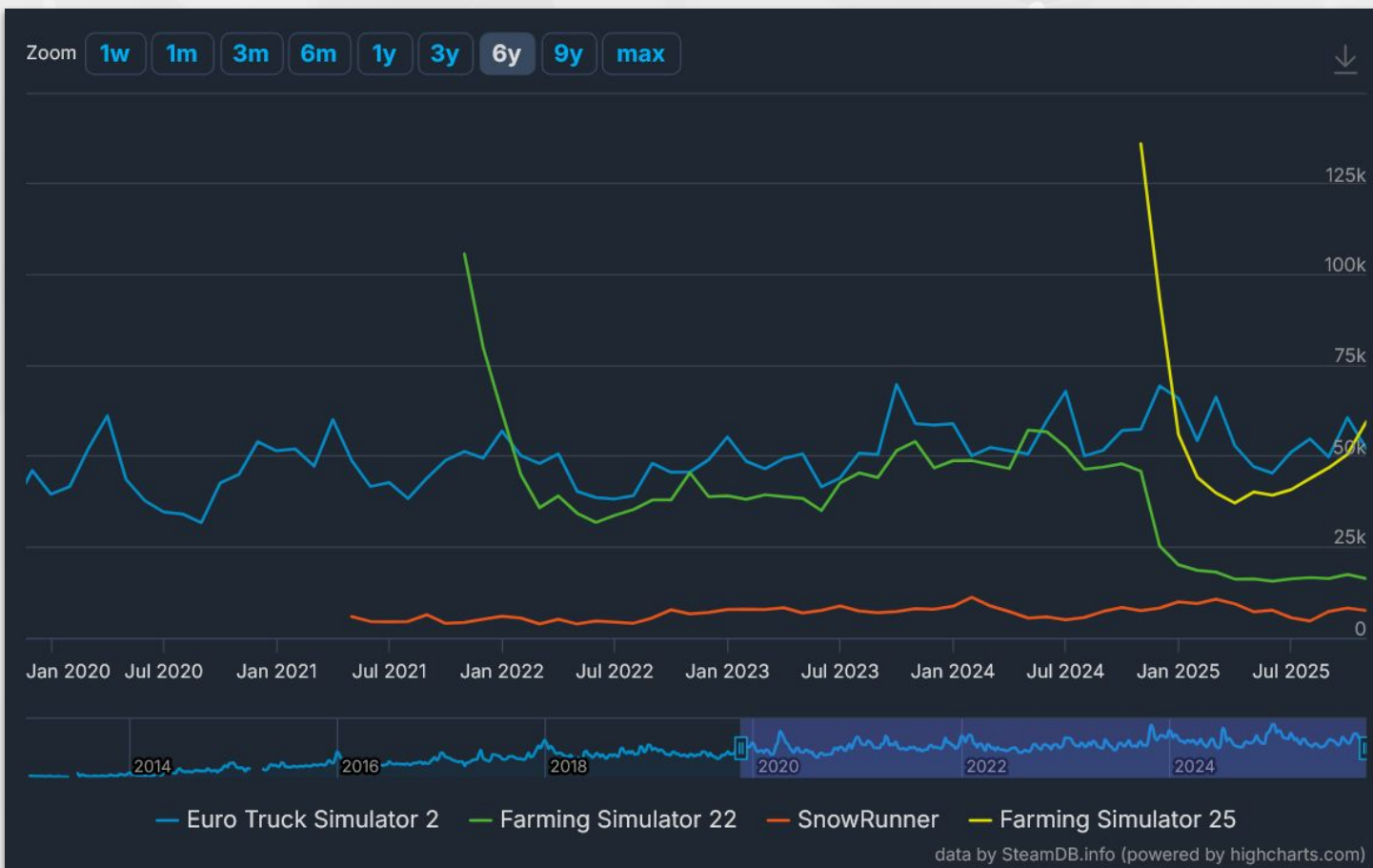
# L'EXPÉRIENCE SINGULIÈRE DES RUNNERS

**Learning** - Comparé à leurs concurrents, les **Runners** vont beaucoup plus loin dans la dimension **d'autonomie**, dans la **liberté** d'aborder les différents **problèmes**

Jeux de la série  
Runners



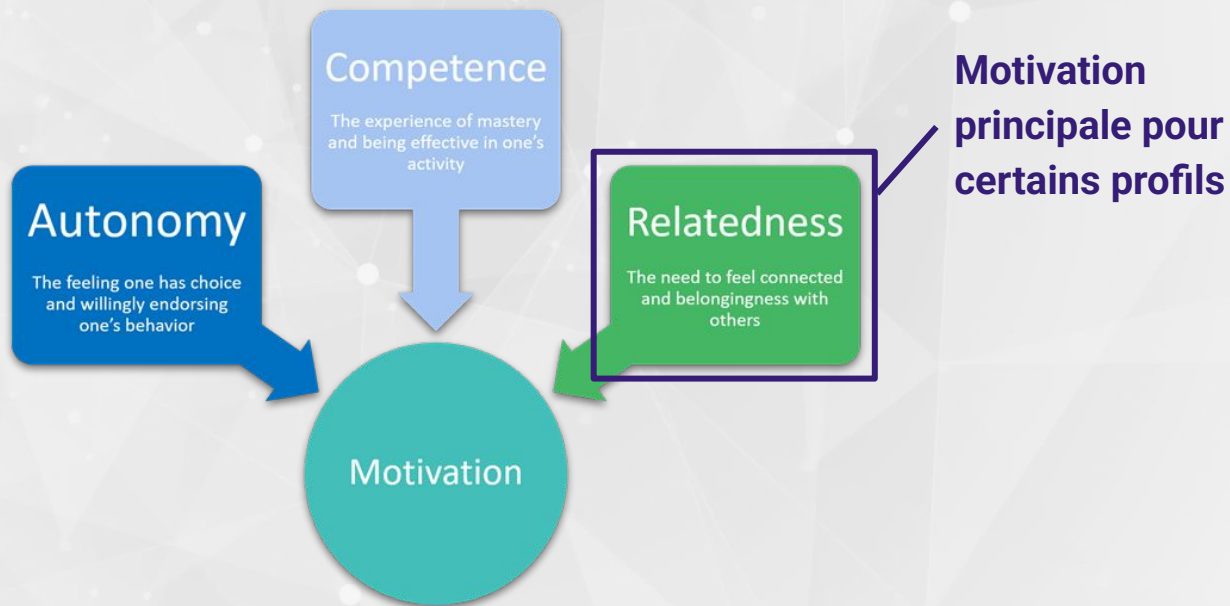
# DES JEUX ÉTONNAMMENT POPULAIRES



# DES JEUX PRÉSENTS DANS LA CULTURE “GAMING”



**Learning** - Contrairement à ce qu'on pouvait penser, ces jeux sont d'excellents supports à **l'interaction sociale**



# DES PROFILS DIVERS

**Learning** - Nos joueurs peuvent être des passionnés de la **fantasy du travailleur**, des **gamers** vétérans, ou **les deux**

	SPÉCIALISTE DU MÉTIER	NÉOPHYTES DU MÉTIER
GAMERS	 <p>Fans de ce genre de simulation</p>	 <p>Gamers généralistes</p>
NON-GAMERS	 <p>Travailleur ou retraité du domaine, passionné...</p>	 <p>Fans de véhicules en général</p>



## Paradoxe 2

---

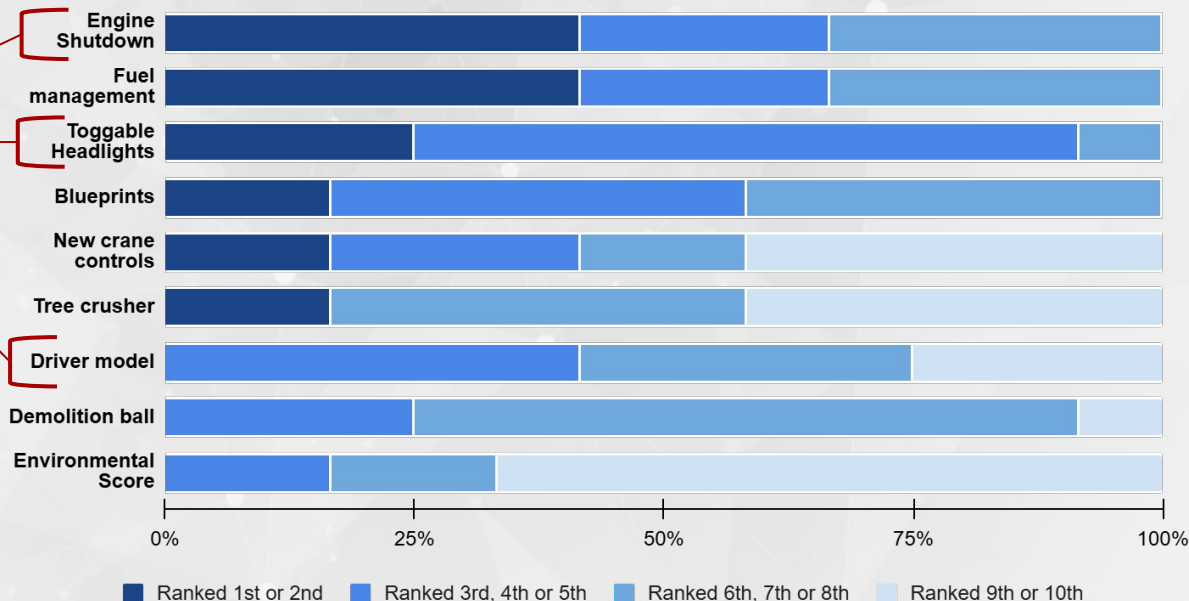
**Le bon et le mauvais réalisme**

# LES JOUEURS VALORISENT L'IMMERSION

Learning - Les **attentes** des joueurs sont **décorrélées** de l'intérêt **gameplay**, mais sont dirigées par le **potentiel d'immersion**

"Rank the following features by how much you would like to see them integrated in RoadCraft in the future"

**Aucun impact  
gameplay!**



# UNE DÉFINITION TRÈS PERSONNELLE DE “RÉALISME”



**Learning** - Le **designer**/développeur et le **joueur** peuvent avoir une **vision radicalement différente** de ce que veut dire “réalisme”



**“Mon système doit fonctionner comme dans la vraie vie”**



**“C’est ennuyant à faire, ça devrait être automatisé”**

# UNE DÉFINITION TRÈS PERSONNELLE DE “RÉALISME”



**Learning** - Le **designer**/développeur et le **joueur** peuvent avoir une **vision radicalement différente** de ce que veut dire “réalisme”



**“J’ai permis de passer les phases les plus ennuyantes et répétitives”**



**“Mais c’est pas réaliste!”**

# L'AUTHENTICITÉ

Dans l'équipe de Focus, on parle **d'authenticité**  
On assume que ce ne sera **pas une copie 1:1** de la réalité,  
mais qu'on donnera le **même ressenti** et les **mêmes**  
**émotions** qu'un travailleur



# “RÉALISTE” MAIS TROP DÉSAGRÉABLE

## Vehicles used to build roads felt weak

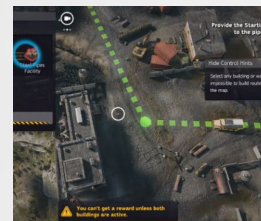
### Causes

- Wheeled Dozer, Asphalt Paver and Asphalt Roller were **slow but still felt like they had low traction.**
- All 3 vehicles **struggled to push objects and were often blocked by what players considered trivial obstacles** like small pipes or elevations.
- **Asphalt paver was often stuck** at odd places and felt **slippery on sand.**



# “RÉALISTE” MAIS TROP DÉSAGRÉABLE

Un objectif fréquent de RoadCraft implique de tracer un trajet pour une IA



Other players examples

A typical use case where the player expected the truck to turn before reaching the threshold

# “QUALITY OF LIFE” MAIS BRISANT TROP L'IMMERSION



# “QUALITY OF LIFE” MAIS BRISANT TROP L'IMMERSION

## Recovering sand from the quarries was expected to be more realistic

### Causes

- **Having to do more than 10 back and forth to refill the dump truck** for a single road was **boring**. The perspective of doing it for every road worried the players.
- At the same time, **having a large area around the quarries to refill the truck made no sense for most players**, as the sand “seemingly came from nowhere”.
- Short trips to refill the truck were quick but repetitive while long trips were too boring.

### Consequences

- Players were **torn between wanting less trips and still wanting to feel like they were filling up their truck**.
- The **immersion factor** was **diminished**.



*Despite being aware that sand can be refilled in this large area, this player drives all the way to the most logical place to him (similarly to Farming Sim)*

# LE PARFAIT ÉQUILIBRE, LE WINCH DE SNOWRUNNER



# LE PARFAIT ÉQUILIBRE, LES ROUTES PARTOUT



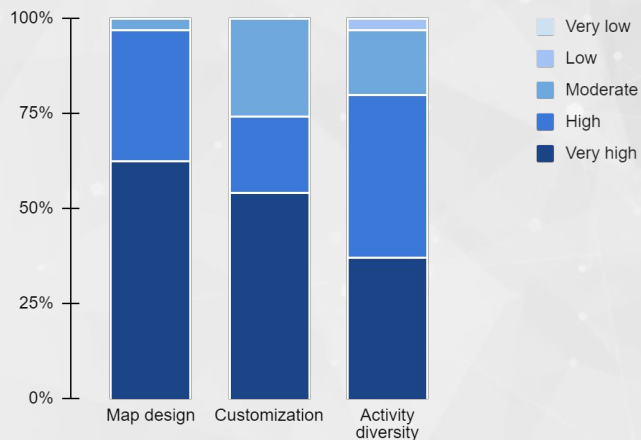
# LE PARFAIT ÉQUILIBRE, LES CÂBLES ÉLECTRIQUES



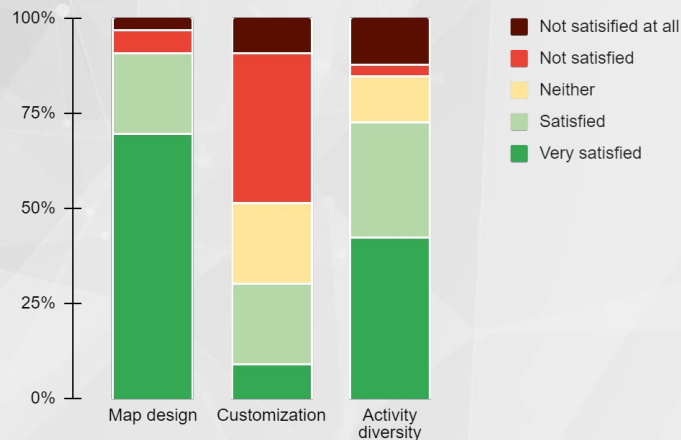
# L'AUTHENTICITÉ DEMANDE D'ÊTRE REPRÉSENTATIF

**Learning** - Les joueurs ont des attentes élevées pour la **customisation**, la **diversité des machines** et leur **représentation**

How high are your expectations for...



How satisfied are you with these elements?



# L'AUTHENTICITÉ DEMANDE D'ÊTRE REPRÉSENTATIF

Details matter!



MudRunner



SnowRunner



## Paradoxe 3

---

**Une simulation de “travail”  
mais un jeu avant tout**

# LE PLAISIR “TOY”

**Learning** - Un plaisir de jeu très “toy”, basé sur l’**interaction** et sur le ressenti du **monde** et de la **physique**

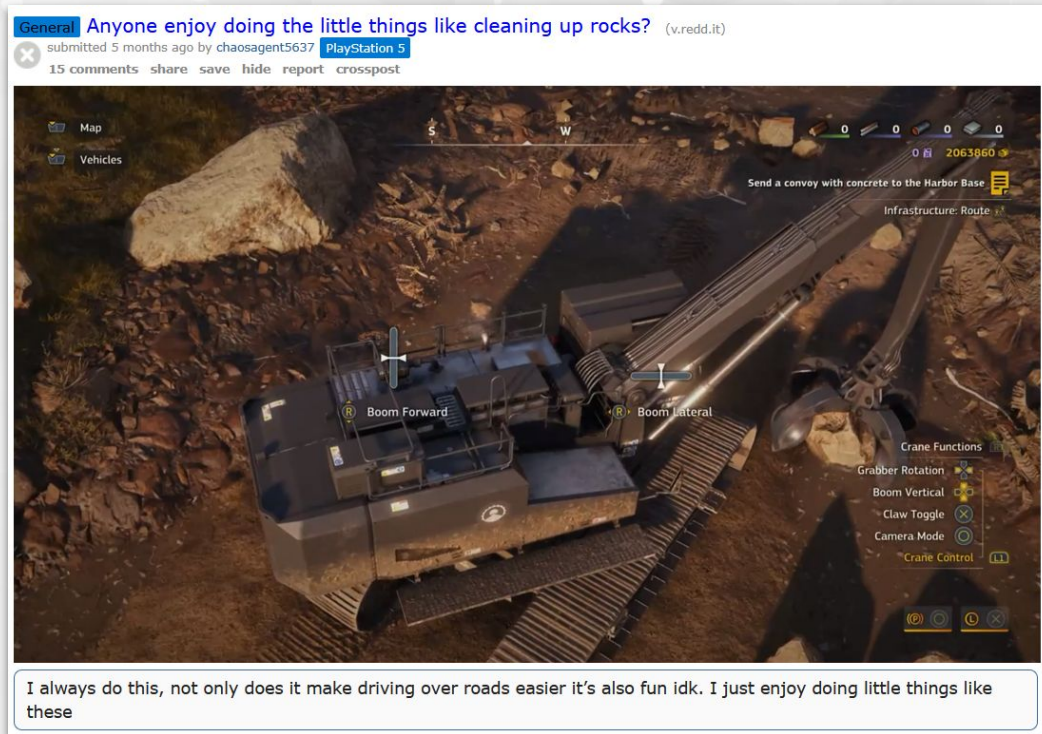


Ici, le jeu ne valide pas l'action du joueur, qui s'amuse à ranger les objets, mais trop proche pour valider l'objectif



# LE PLAISIR “TOY”

De nombreux joueurs prennent plaisir à “ranger” les éléments sur la carte, ou à faire des circuits



# LE PLAISIR “TOY”

Les véhicules IA continuent à exister et peuvent interagir avec le joueur



**Learning** - Les **phases longues** sont nécessaires à **l'immersion**,  
mais le joueur a besoin de **"s'occuper"**



# “QUALITY OF LIFE” MAIS BRISANT TROP L'IMMERSION



Sethioz ▾ 12 mars 2024 à 16h09

## Where do devs get fuel consumption numbers from?

just try to imagine how much is **30 liters per minute!**

turn your tap on full blast and see just how much water that is!

now double or triple that ... this is how much fuel trucks in expeditions consume!

or just visualize how much is 10 - 30 liters of liquid, like think how big is 1.5 - 3 liter

soda bottle, now multiply that with 10 and imagine how fast you have to push that

liquid thru a hose in order to get it all thru in just 1 minute! THIS is the mount of fuel

trucks in expeditions consume!

**dear devs, please change this to reflect realistic fuel consumption levels** and tank capacities. it's suppose to be realistic offroading game, but those very unrealistic fuel consumption levels just turn it into refueling simulator, which is not that fun :/

# UN JEU ACTIF

**Learning** - Les **phases longues** sont nécessaires à **l'immersion**, mais le joueur a besoin de **"s'occuper"**



Le joueur doit esquiver certains arbres



La construction de route présente relativement peu de gameplay

**Learning** - Permettre aux joueurs **d'agir** sur leur propre **balance** **bénéfice/risque** permet de créer un **design punitif, et exigeant**, qui en retour peut générer une **forte implication émotionnelle**



**Learning** - Permettre aux joueurs **d'agir** sur leur propre **balance** **bénéfice/risque** permet de créer un **design punitif, et exigeant**, qui en retour peut générer une **forte implication émotionnelle**



I Paved Every Single Road In A Map In RoadCraft

116 k vues • il y a 1 mois



Cyrus

0:00 What if you want to pave every single road in Roadcraft so in one map there paving ...



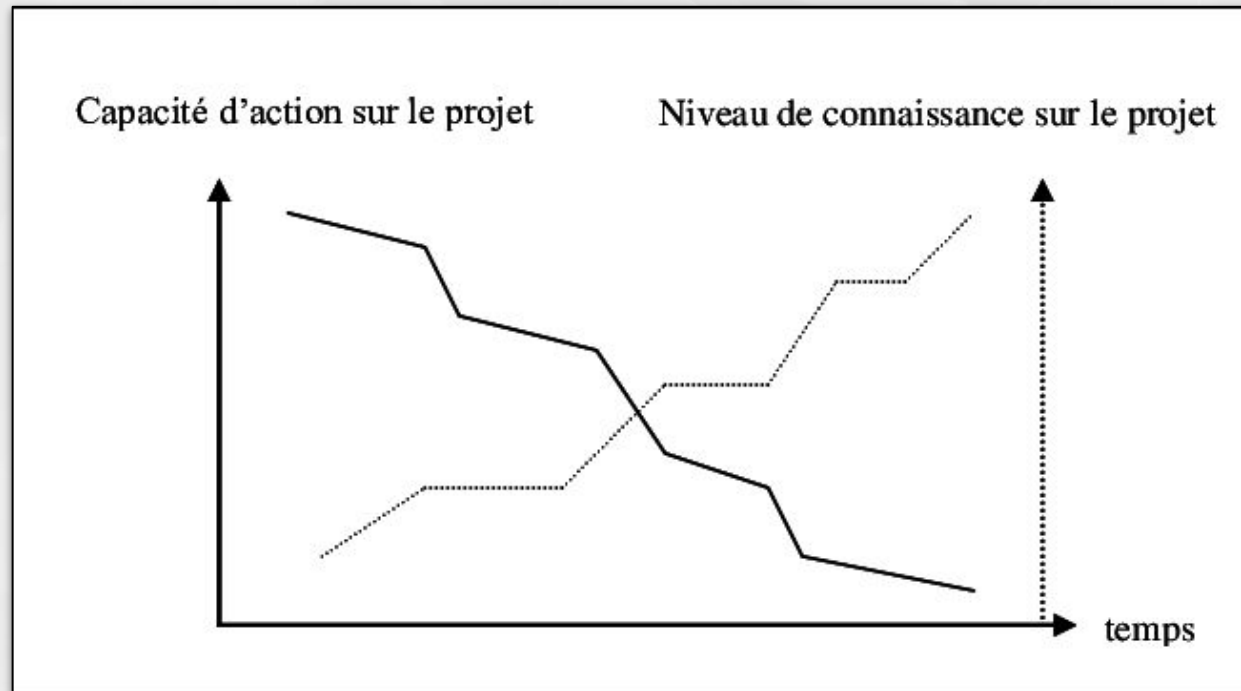
A dramatic scene of a collapsed bridge at night. Heavy machinery, including excavators and a bulldozer, are working on the wreckage. A large section of the bridge is suspended in the air by cables. The scene is illuminated by bright spotlights, creating a high-contrast, blue-tinted atmosphere. The background shows a dark, forested landscape under a cloudy night sky.

**Post-Mortem**

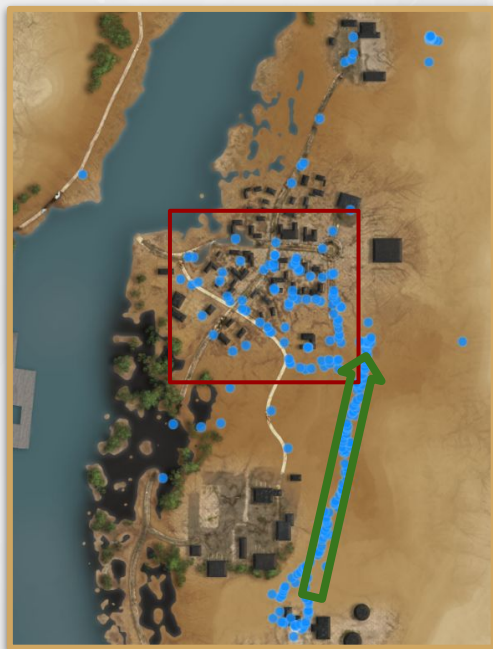
---

**Collaboration et Challenges**

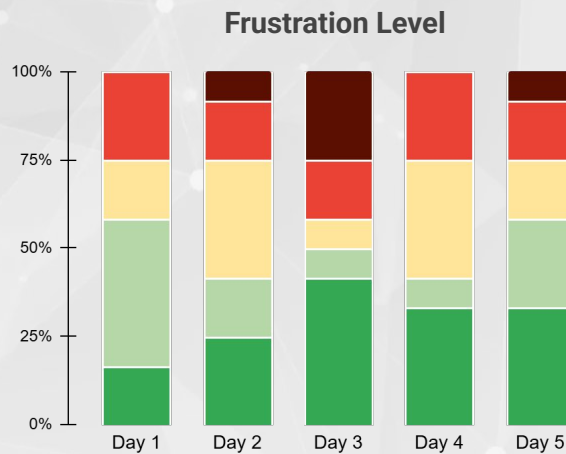
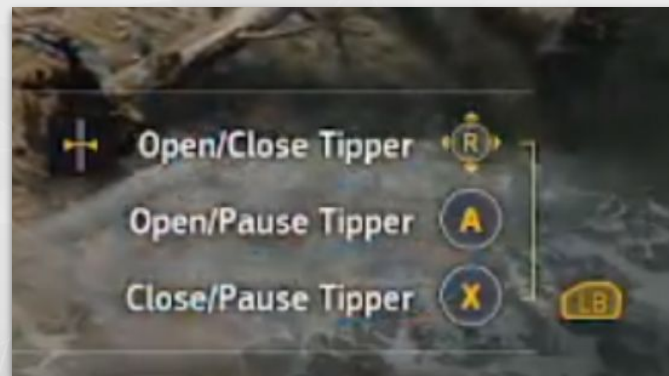
# L'UTILISABILITÉ, PRINCIPAL CHALLENGE



# GROS FOCUS SUR L'UTILISABILITÉ



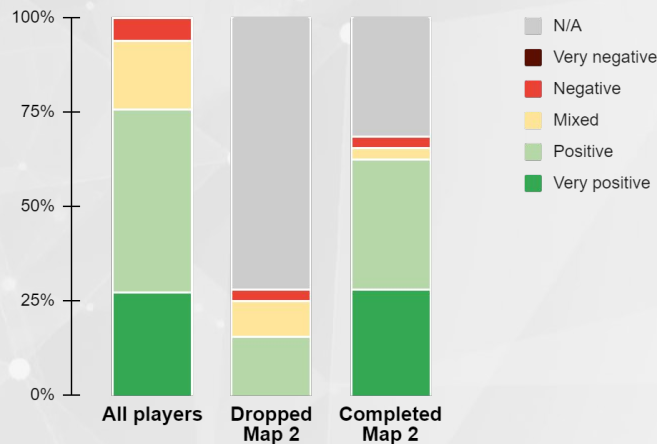
*Player position - Obj 11 Map 2*



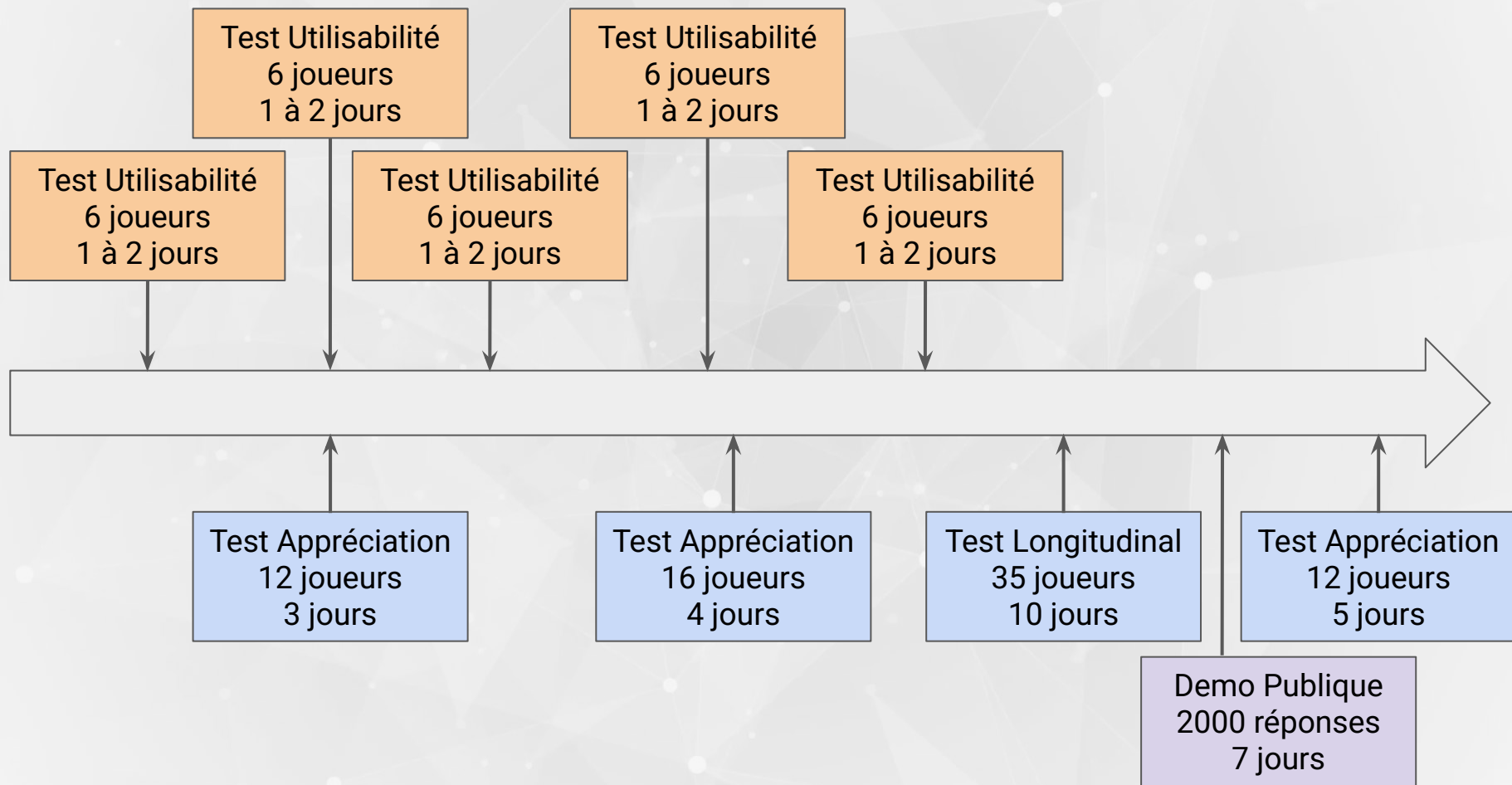
# GROS FOCUS SUR L'UTILISABILITÉ

	A	B	C	D	E
54					<p>bambooize how they perceive their mission.</p> <p>See <a href="#">Lighthouse Cite</a> - The player thought he had to do something since the UI appeared when he reached an objective.</p> <p>Consider making this UI appear only if the route is tied to the tracked objective, or making it more discrete.</p>
55	<p>UX/UI Pain point</p> <p>UX/UI Pain point</p>	<p>Automatic Road Building</p> <p>Automatic Road Building</p>	<p>Critical</p> <p>High</p>	<p>Selecting the right infrastructure is unnecessarily tedious</p> <p>How to assign vehicles to road building is unclear</p>	<p>See <a href="#">Lighthouse Cite</a> - "Route Plotting" section</p> <p>The tutorial indicates which vehicles have to be used and in which order, but the Road Building UI only shows which vehicles are working when it could also show which vehicles are missing.</p> <p>Current selection input is counter-intuitive. Players expect to be able to select vehicles with left click or (A) button when they hover it, regardless of the menu they're in. See <a href="#">UX Review</a></p> <p>This counter intuitive input is showcased at the bottom of the screen in the UI. It is missed way more than if it was displayed right next to the player's mouse when they hover vehicles.</p>
56					<p>See <a href="#">Lighthouse Cite</a> - Player spammed his inputs until finding the right one by chance</p> <p>When players trace the bridge, they often have to try multiple times as the bridge does not have the orientation they want. For this, they try to use the "bridge alignment" feature but it isn't its purpose.</p> <p>The white pre-visualisation of the bridge confuses players as they expect the final bridge will keep this orientation. They start by tracing the bridge from middle to middle but after seeing this feedback, they will constantly try to replace their line.</p> <p>"Bridge alignment" name seems to fit with what players are trying to do.</p> <p>There is no feedback when the input is pressed, making players believe it is a bug or that they don't fulfil some condition.</p> <p>Players think about 2D alignment and don't expect to have to take bridge's height into account.</p> <p>In Eagle Mode, the impact of "bridge alignment" is barely visible.</p>
57	<p>UX/UI Pain point</p>	<p>Bridge Building</p>	<p>High</p>	<p>Bridge alignment generated confusion</p>	<p>See <a href="#">Lighthouse Cite</a></p> <p>All players struggled to perform recycling correctly.</p> <p>The 2 areas on the ground are confusing, as they share similar visual grammar.</p> <p>See <a href="#">Lighthouse Cite</a> - There is no feedback when an object enters a loading zone.</p> <p>The "Recycle" button has no feedback and is always available. Therefore, players don't know when they can interact with it.</p> <p>There is no feedback when pipes are created. Therefore some players will create pipes with the recycle button, not see anything around them, and keep on bringing rubble.</p> <p>Players were able to perform the pipe mission by carrying pipes with a crane truck.</p> <p>Nothing hints the cargo truck could/should be used for transporting pipes.</p> <p>It was given a long time before this mission.</p> <p>The cargo is far from the facility and close to the pipe repair section, meaning this would require a time wasting back &amp; forth.</p> <p>Players are not aware of resource management and do not think of transferring the pipes through routes.</p> <p>Therefore, players finish the tutorial without realizing they used an unconventional solution and not being aware of the "correct" one.</p> <p>Many players did not understand why the trench digger stopped working on asphalt.</p> <p>This subtlety was not explained in the tutorial.</p> <p>There is no indication as to why the trench digger stopped working.</p> <p>Trench digger could also stop working just because of the terrain.</p>
58	<p>UX/UI Pain point</p>	<p>Recycling &amp; Pipe Repair</p>	<p>High</p>	<p>how to use recycling areas was unclear</p>	
59	<p>UX/UI Pain point</p>	<p>Recycling &amp; Pipe Repair</p>	<p>Moderate</p>	<p>The use of cargo trucks to transport pipes is not exposed</p>	
60	<p>UX/UI Pain point</p>	<p>Electricity Repair</p>	<p>Moderate</p>	<p>Trench digger not working on asphalt is confusing</p>	
61	<p>UX/UI Pain point</p>	<p>Electricity Repair</p>	<p>Low</p>	<p>Starting point for electricity repair can be confusing</p>	<p>See <a href="#">Lighthouse Cite</a></p> <p>Players expect the trench to have a specific starting point.</p> <p>Since players are in the Infrastructure tab, they see the white dot being the finish point of a route and mistake it for the starting point of the trench.</p> <p>There is no appeal for players to bump into the walls.</p> <p>A concrete wall is seen as solid and static.</p> <p>There is an opening that players believe is the intended path.</p> <p>Players would frequently use the "Object Scanner" feature that was just introduced but without effect.</p> <p>Players either leave the area or try to jump with the scout through the opening. When asked what they imagine the solution to be, no player expect to be able to push the walls, deeming it as extremely unlikely.</p> <p>See <a href="#">Lighthouse Cite</a> - Players has to be hinted the correct solution or he would have keep trying to jump.</p>
62	<p>UX/UI Pain point</p>	<p>Environmental Hazards</p>	<p>Critical</p>	<p>Concrete walls being pushable is hard to conceive for players</p>	

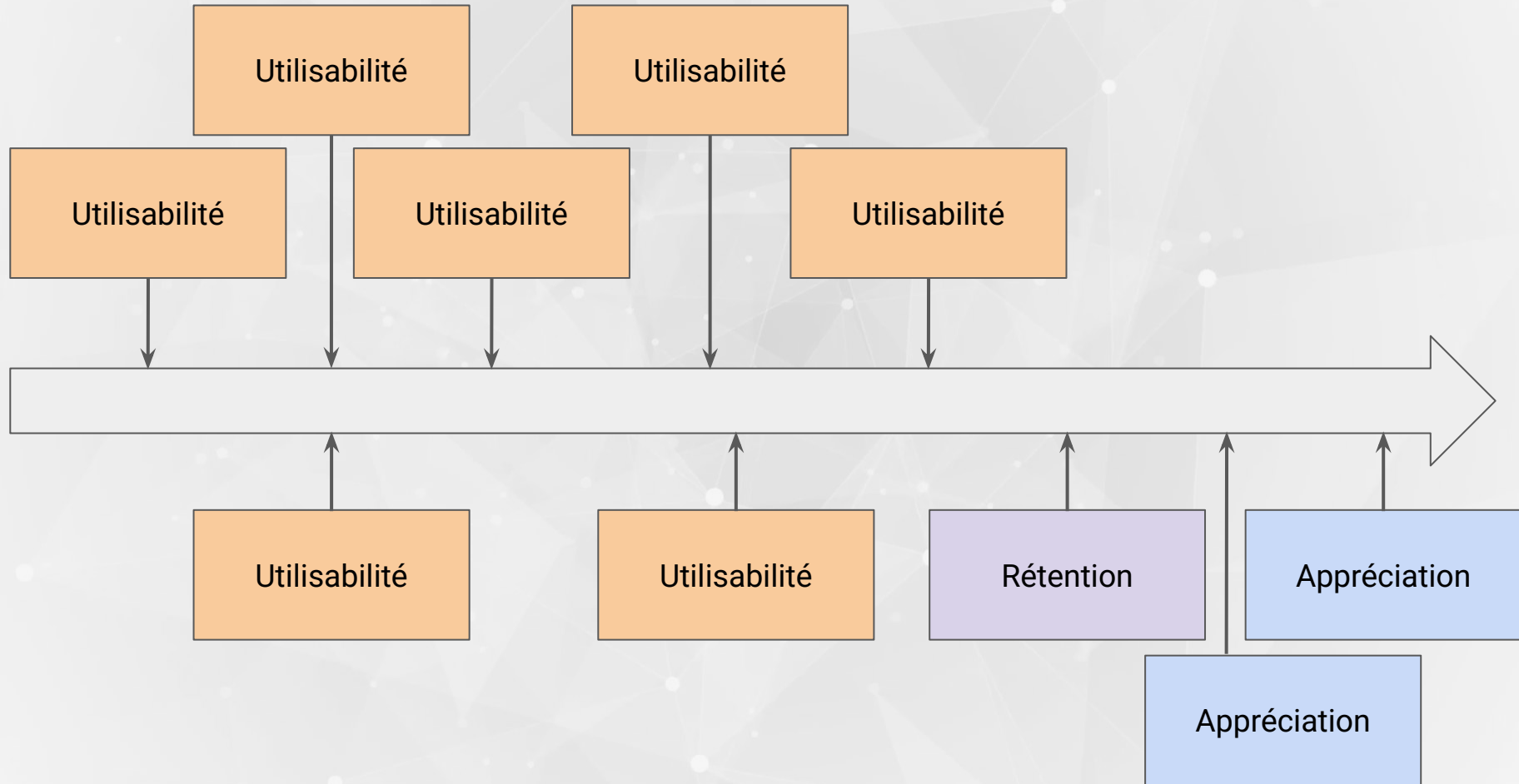
## How was your overall experience?



# ROADMAP DE TEST



# ROADMAP DE TEST - CONCRÈTEMENT

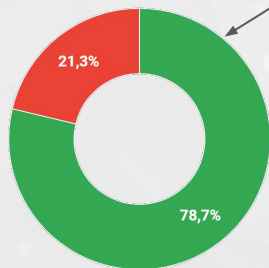
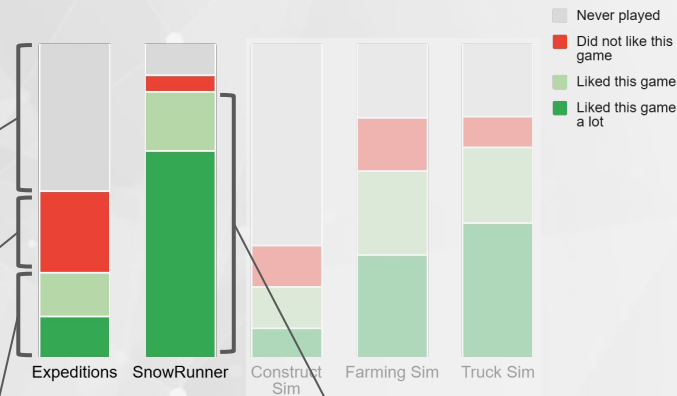


# UN DÉCALAGE AVEC CERTAINES ATTENTES JOUEURS

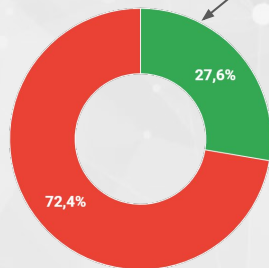
Un **même groupe/profil** de joueur réagit fortement **négativement** aux **changements**

Ce n'est pas l'expérience qu'ils voulaient, ils ressentent un **manque**

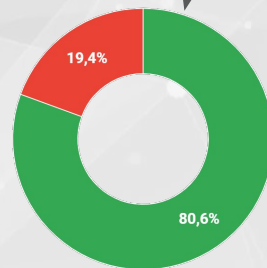
" How was your last experience with these games? "



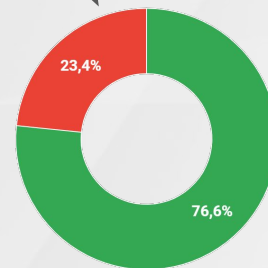
Never played Expeditions



Disliked Expeditions



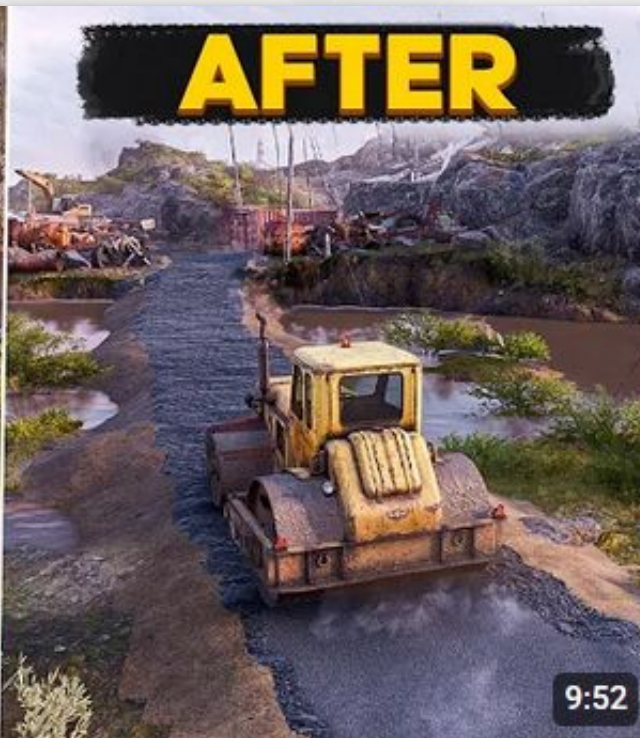
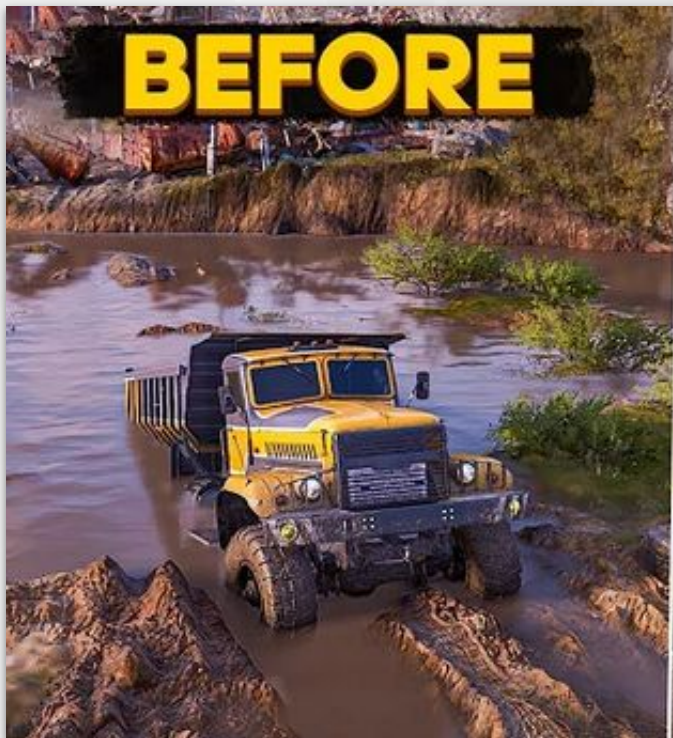
Enjoyed Expeditions



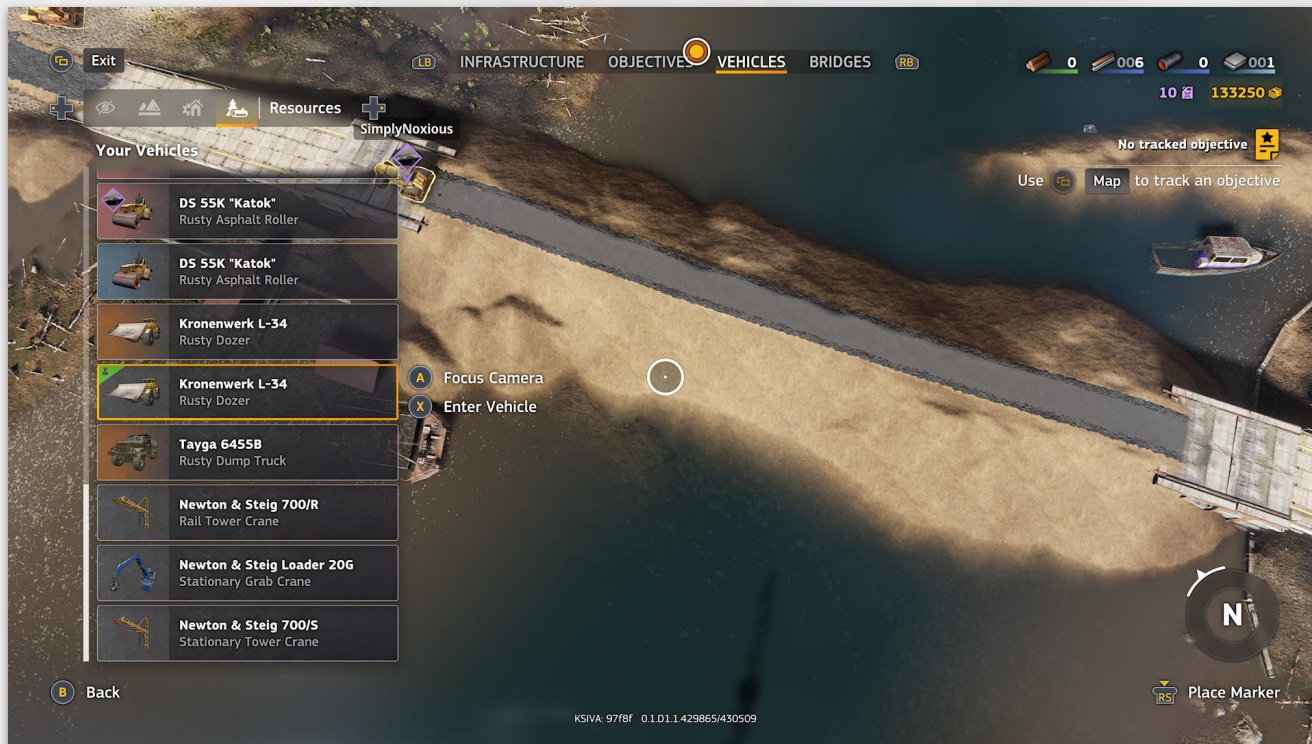
" How was your experience with the demo? "  
Players who enjoyed SnowRunner

" How was your experience with the demo? "

# UNE FORTE LIBERTÉ D'ACTION



# UNE FORTE LIBERTÉ D'ACTION



# UNE FORTE LIBERTÉ D'ACTION



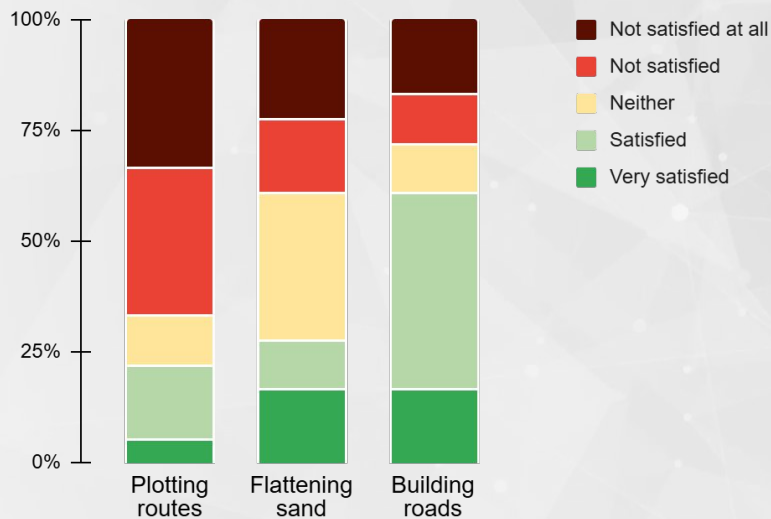
# UNE FORTE LIBERTÉ D'ACTION



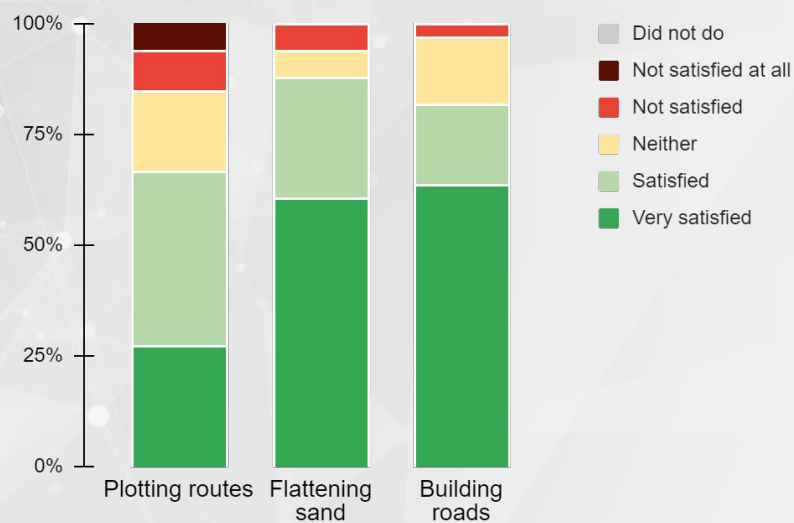
# UN IMPACT DRASTIQUE



Feature satisfaction  
(February 2024)

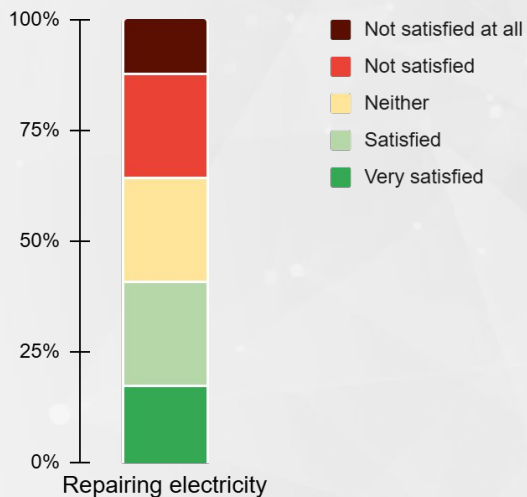


Feature satisfaction  
(September 2024)

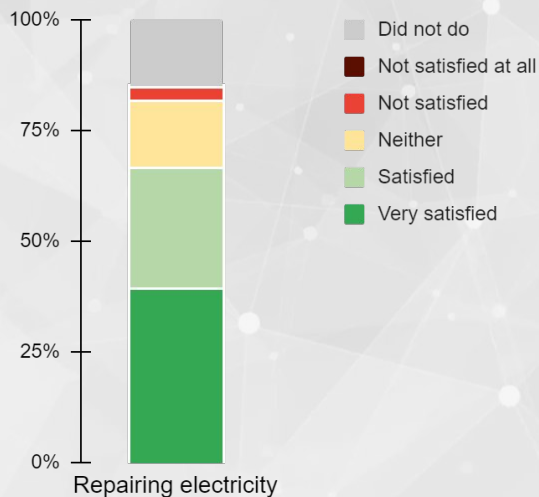


# UN IMPACT DRASTIQUE

Feature satisfaction  
(February 2024)



Feature satisfaction  
(September 2024)



Feature satisfaction  
(April 2025)





Ouverture

---

Une expérience si spécifique  
que ça?

# DE LA “SIMULATION” UN PEU PARTOUT

Ces piliers de **design** sont **(ré)-utilisés** pour créer des **expériences** prenantes même dans des **contextes** très **différents**



# DE LA “SIMULATION” UN PEU PARTOUT

Ces piliers de **design** sont **(ré)-utilisés** pour créer des **expériences** prenantes même dans des **contextes** très **différents**





# Epilogue

---

How did we do?

# RoadCraft

PC

[View All Platforms](#)

Released On: MAY 20, 2025

METAScore

**Generally Favorable**

[Based on 25 Critic Reviews](#)

78

USER SCORE

**Generally Favorable**

[Based on 34 User Ratings](#)

8.0



A la tête d'une compagnie de reconstruction, utilisez vos engins de chantier pour restaurer des sites industriels dévastés par des catastrophes naturelles. Déblayez les débris et les équipements défectueux, rénovez les routes et les ponts endommagés par les intempéries, et bien plus encore !

72 % des 10 257 évaluations des utilisateurs et utilisatrices pour ce jeu sont positives.

ÉVALUATIONS RÉCENTES : **plutôt positives** (266)

TOUTES LES ÉVAL : **plutôt positives** (10 257)

DATE DE PARUTION : 20 mai 2025

DÉVELOPPEMENT : **Saber Interactive**

ÉDITION : **Focus Entertainment**

Zoom

1w

1m

3m

6m

1y

3y

max



— SnowRunner

— RoadCraft

— Expeditions: A MudRunner Game

data by SteamDB.info (powered by highcharts.com)



u/\_kartik\_malik\_ • il y a 2 h



Wife surprised me with Roadcraft themed cake for my birthday

General





# Comprendre l'expérience des simulateurs de camion

---

**Merci pour votre attention !**

contact : [noe.simon@hotmail.fr](mailto:noe.simon@hotmail.fr)