

## Concerne Ghost Recon Breakpoint

Chers Mr. Guillemot,

Je m'appelle Jonathan Marques, ancien modérateur des forums R6 Siège, Far Cry & Ghost Recon. Je suis aussi un membre du « Breakfast Club » workshop de Ghost Recon Wildlands et je suis reconnaissant envers Emma Delage, le Studio de Paris ainsi que vous-même pour l'opportunité qui m'a été offerte d'y avoir participé ainsi que d'être un StarPlayer.

J'ai eu la possibilité de prendre le petit déjeuner avec vous lors du 1<sup>er</sup> workshop de Ghost Recon Wildlands en 2015 et aussi de vous revoir à Los Angeles lors de l'E3 2016. Vous êtes un homme que j'apprécie et respecte énormément ainsi que Ubisoft qui est le meilleur éditeur de jeux vidéo au monde!

Malheureusement Mr Guillemot, je suis attristé de constater certaines décisions prises qui font du tort à la marque Ghost Recon et qui finalement dénature complètement son gameplay ainsi que le sens et la vision que les fans de la série ont de Ghost Recon. Ubisoft ne cesse de dire que sa communauté est le plus important et que vous écoutez son feedback mais je me dois de dire que personne n'a demandé sur aucun réseaux sociaux d'avoir les nouvelles features ajouté à Ghost Recon Breakpoint ! Je parle ici du système de Loot/GearScore, éléments de RPG et de craft que l'on peut voir dans « The Division 1&2 ainsi que AC Origins & Odyssey ». Certes, il est un peu différent mais personne ne veut de ce système dans le jeu, il suffit de voir le nombre de personnes mécontentes sur les forums Ubisoft et autres réseaux sociaux, ce système ne reflète pas le gameplay que représente Ghost Recon, c'est-à-dire un jeu militaire tactique orienté sur le réalisme et ceci n'est en aucun cas réel. Nous avons l'impression de jouer à un jeu hybride GR-AC-Division-FC le tout mixé. C'est une étape qui va trop loin pour les fans de Ghost Recon qui suivent la série pour le réalisme tactique qu'elle apporte, non pas collecter des plantes et le gameplay RPG avec des lootboxes !

Il n'y a aucune honte à dire « nous nous sommes trompés et avons entendu la communauté et allons arranger cela » ! Gardez ce système que personne ne veut et vous perdrez une bonne grosse partie des fans de Ghost Recon et seront déçus de voir que leur série favorite ait été complètement abandonnée et que l'essence même que représentait Ghost Recon n'est plus.

Ghost Recon Breakpoint est un très bon jeu, il n'y a aucun doute là-dessus et le travail effectué par le Studio de Paris ainsi que tous les Studios qui y ont participé est exceptionnel mais vous visez la mauvaise communauté avec ce système, je comprends que Ubisoft est une entreprise et qu'il faut faire des bénéfices mais pas sur le dos de vos fans juste pour vendre + de copie du jeu en le changeant complètement.

Je vous remercie de votre attention Mr. Guillemot et espère sincèrement que vous prendrez la bonne décision. Tout ceci ne change pas le fait qu'Ubisoft reste le meilleur éditeur au monde !

Jonathan Marques - Ulukai

Waterloo, Belgique, le 20 septembre 2019

## Relates to Ghost Recon Breakpoint

Dear Mr. Guillemot,

My name is Jonathan Marques, former forum moderator for R6 Siege, Far Cry & Ghost Recon. I am also a member of Ghost Recon Wildlands' "Breakfast Club" workshop and I am grateful to Emma Delage, Paris Studio and you as well for the opportunity given to me also to be a StarPlayer.

I had the opportunity to have breakfast with you at the 1st Ghost Recon Wildlands Workshop in 2015 and also to see you back in Los Angeles at E3 2016. You are a man that I appreciate and respect enormously as well, Ubisoft is the best video games publisher in the world!

Unfortunately Mr Guillemot, I am saddened to see some decisions taken that harm the Ghost Recon brand and finally completely do wrong to its gameplay and the meaning and vision that Ghost Recon fans have of the series. Ubisoft keeps saying that its community is the most important and that you listen to its feedback but I must say that nobody asked on any social network to have the new features added to Ghost Recon Breakpoint! I'm talking about the Loot / GearScore system and RPG, crafting elements that can be seen in "The Division 1 & 2 as well as AC Origins & Odyssey". Certainly, it is a little different but nobody wants this system in the game, just check the number of people unhappy on the Ubisoft forums and other social networks, this system does not reflect the gameplay that represents Ghost Recon, that is to say, a tactical military game oriented towards realism and this is by no means real. We feel like playing a hybrid game GR-AC-Division-FC all mixed up. This is a step too far for the Ghost Recon fans who look to the series for tactical realism, not plant collecting RPG gameplay with loot boxes!

There is no shame in saying "we got it wrong and heard the community and will fix it"! Keep this system that nobody wants and you will lose a good part of Ghost Recon fans and they will be disgusted to see that their favorite series have been completely abandoned and that the very essence that Ghost Recon represents is no more.

Ghost Recon Breakpoint is a very good game, there is no doubt of that and the work done by Paris Studio and all the Studios that participated is exceptional but you are targeting the wrong community with this system, I understand that Ubisoft is a business and that you have to make a profit but not on the back of your fans just to sell more copies of the game by changing it completely.

I thank you for your attention Mr. Guillemot and sincerely hope that you will make the right decision. All this does not change the fact that Ubisoft remains the best publisher in the world!

Jonathan Marques – Ulukai

Waterloo, Belgium, September 20, 2019