Game potential

Battlefield 4

1. 7 miljoen exemplaren verkocht en heeft nog ongeveer 12k spelers per maand

2. <https://en.wikipedia.org/wiki/Battlefield_4> , <https://www.gamesradar.com/battlefield-4-four-years-old/>

3. <https://www.eurogamer.net/articles/2016-06-12-despite-its-problems-battlefield-4-remains-one-of-this-generations-best-shooters> , <https://www.gamesradar.com/battlefield-4-four-years-old/>

4. Ik zou wel een spel willen maken die building destruction physics heeft.

PUBG

1. 60 miljoen exemplaren verkocht en heeft 600k spelers per maand op steam

2. <https://www.pcgamesn.com/playerunknowns-battlegrounds/pubg-sales>, <https://steamcharts.com/app/578080>

3. <https://www.quora.com/Why-is-PlayerUnknown%E2%80%99s-Battlegrounds-so-popular>

4. Ik zou de bullet balistics die ook in pubg zijn in mijn spel willen, omdat de gameplay goed voelt.

R6:SIEGE

1.25 miljoen exemplaren verkocht en heeft 150k spelers per maand

2. <https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNTzvcQiCIQRVjKA83VC-gJ402H2-g%3A1579598909004&ei=PMQmXpjjPMrLwQLbwa2QCA&q=r6+siege+copies+sold&oq=r6+siege+copies+sold&gs_l=psy-ab.3..0i22i30l8.1859.5287..5403...4.2..0.75.1196.23......0....1..gws-wiz.......0i71j35i39j0i273j0i67j0j0i22i10i30j33i22i29i30.WdTuLCyZAY0&ved=0ahUKEwiY8e6-sJTnAhXKZVAKHdtgC4IQ4dUDCAs&uact=5>, <https://steamcharts.com/app/359550>

3. <https://en.wikipedia.org/wiki/Tom_Clancy%27s_Rainbow_Six_Siege>

4. Ik zou de object destruction physics die in Siege zijn1 in mijn spel gebruiken