**Definition of Fun (DoF) – Cookie Clicker**

**Teamleden: Ni-Yara & Chaymae**

**Project: Cookie Clicker**

**Datum: 15.04.2024**

***1. Duidelijke doelen en progressie***

**a. De speler heeft altijd een duidelijk doel voor ogen (bijv. het verzamelen van cookies, het kopen van upgrades). ✅**

**b. Er is constante vooruitgang en beloning, zoals het kopen van upgrades en het verbeteren van de productie. ✅**

***2. Visuele en interactieve feedback***

**a. Het spel biedt visuele effecten (bijv. animaties bij klikken of het kopen van eenheden). ✅**

**b. De speler voelt zich beloond door reacties op hun acties (bijv. het veranderen van de cookie of het weergeven van progressiebalken). ✅**

***3. Uitdagend maar niet frustrerend***

**a. Het spel biedt een uitdaging door middel van progressieve upgrades en moeilijkere doelen. ✅**

**b. Er zijn geen te frustrerende obstakels die de voortgang blokkeren, maar wel een voldoende mate van uitdaging om de speler betrokken te houden. ✅**

***4. Gemakkelijk te begrijpen, maar moeilijk te beheersen***

**a. De spelmechanismen zijn eenvoudig om te begrijpen, maar het behalen van volledige efficiëntie vereist strategisch denken en planning. ✅**

***5. Herhalingswaarde en verslavend***

**a. Het spel blijft leuk om te spelen, zelfs na langere tijd, dankzij het halen van doelen, het kopen van nieuwe upgrades, en de automatische productie van cookies. ✅**

**b. De speler wordt gemotiveerd om door te blijven spelen door het ontgrendelen van nieuwe functies of tijdelijke evenementen. ✅**

***6. Verrassingselementen***

**a. Er zijn verrassende elementen zoals speciale gebeurtenissen, unieke upgrades en nieuwe uitdagingen die de speler nieuwsgierig houden. ✅**