**Desigur! Iată o fișă tehnică completă și detaliată pentru jocul tău text-based structurat pe capitole, care începe cu un ecran de controale și o mini poveste despre pregătirea bagajului. Am inclus toate ideile, mecanicile, funcționalitățile și elementele vizuale pe care le-ai menționat sau care ar putea fi utile pentru dezvoltare.**

**Fișă Tehnică Joc Text-Based pe Capitole**

**1. Titlu provizoriu**

**„Călătoria bagajului”**

**2. Descriere generală**

**Joc text-based interactiv, structurat pe capitole, în care jucătorul navighează printr-o poveste despre pregătirea bagajului pentru o călătorie neașteptată. Jocul începe cu un ecran de instrucțiuni/controale, urmat de o mini poveste introductivă și apoi capitole cu decizii care influențează desfășurarea poveștii.**

**3. Platformă și tehnologii**

* **Front-end: HTML5, CSS3, JavaScript (ES6+)**
* **Jocul rulează în browser, fără backend**
* **Salvare locală a progresului cu localStorage**

**4. Structura jocului**

**4.1. Ecrane principale**

* **Ecran de start: Afișează controalele și instrucțiunile jocului, cu buton „Începe jocul”**
* **Poveste introductivă: Mini poveste despre motivul plecării și pregătirea bagajului**
* **Capitole: Cel puțin 3 capitole, fiecare cu text narativ și opțiuni de alegere**
* **Ecran inventar: Vizualizare obiecte adunate în bagaj**
* **Ecran final: Finaluri multiple în funcție de alegeri**

**4.2. Navigare**

* **Jucătorul avansează prin capitole apăsând butoane**
* **Posibilitatea de a reveni la capitolul anterior**
* **Buton de resetare joc**

**5. Gameplay și mecanici**

**5.1. Decizii și ramificații**

* **Jucătorul face alegeri simple prin apăsarea butoanelor**
* **Alegerile influențează inventarul și desfășurarea poveștii**
* **Ramificații multiple cu finaluri diferite**

**5.2. Inventar**

* **Sistem simplu de inventar pentru obiectele „împachetate”**
* **Obiectele pot fi adăugate sau eliminate în funcție de alegeri**
* **Inventarul este vizibil oricând printr-un buton**

**5.3. Punctaj și progres**

* **Sistem de puncte care reflectă cât de bine este pregătit bagajul**
* **Punctajul influențează finalul poveștii**

**5.4. Salvare și încărcare**

* **Progresul jocului este salvat automat în localStorage**
* **Jucătorul poate relua jocul de unde a rămas**

**5.5. Timp și presiune (opțional)**

* **Cronometru pentru unele decizii pentru a crea presiune**

**6. Interfață și design**

**6.1. Stil vizual**

* **Design simplu, curat, cu dark mode (fundal închis, text clar)**
* **Font ușor de citit, spațiat corespunzător**
* **Elemente vizuale minimaliste, fără încărcare excesivă**

**6.2. Elemente UI**

* **Container central pentru textul narativ**
* **Butoane mari, vizibile, cu feedback vizual la hover și click**
* **Animații simple la schimbarea capitolelor (fade in/out)**
* **Buton pentru vizualizarea inventarului**
* **Buton reset joc**

**6.3. Responsive design**

* **Adaptare pentru desktop și mobil**
* **Butoane și text scalabile**

**6.4. Feedback audio (opțional)**

* **Sunete la apăsarea butoanelor (click)**
* **Alte efecte sonore pentru evenimente importante**

**7. Structura codului**

**7.1. Organizare**

* **HTML: structură semantică, container pentru joc**
* **CSS: stilizare separată, folosind clase clare**
* **JavaScript: modular, cu funcții pentru fiecare capitol și funcționalitate**

**7.2. Tehnici de programare**

* **Utilizare ES6+: const, let, arrow functions**
* **Manipulare DOM pentru actualizarea conținutului și UI**
* **Event listeners pentru butoane și interactivitate**
* **Gestionare stare joc (progres, inventar, punctaj) în obiecte JS și localStorage**

**8. Extensibilitate și scalabilitate**

* **Cod ușor de extins cu noi capitole și opțiuni**
* **Funcții reutilizabile pentru afișare text, generare butoane, actualizare inventar**
* **Posibilitate de adăugare dialoguri, puzzle-uri simple, mini-jocuri**
* **Structură clară pentru adăugarea de noi mecanici (ex: timp, punctaj avansat)**

**9. Exemple de capitole și conținut**

**Capitolul 1: Camera dezordonată**

* **Text narativ despre camera plină de obiecte**
* **Opțiuni: „Împachetez hainele”, „Împachetez cărțile”, „Curăț camera mai întâi”**
* **Alegerile afectează inventarul și punctajul**

**Capitolul 2: Alegerea mijlocului de transport**

* **Opțiuni: „Mașină”, „Tren”, „Avion”**
* **Fiecare opțiune deschide o ramură diferită a poveștii**

**Capitolul 3: Întâlnirea neașteptată**

* **Text narativ cu o situație surpriză**
* **Alegeri morale, cu impact asupra finalului**

**10. Funcționalități suplimentare (opțional)**

* **Cronometru pentru decizii**
* **Mesaje de eroare și validare input**
* **Buton „Înapoi” pentru capitolul anterior**
* **Suport pentru multiple limbi**
* **Export progres joc (fișier JSON)**

**11. Rezumat**

**Acest joc va oferi o experiență interactivă, narativă, cu decizii care contează, într-un format accesibil și ușor de extins. Designul simplu și clar va facilita implicarea jucătorului, iar mecanicile de inventar și punctaj vor adăuga profunzime gameplay-ului**