Министерство образования и науки Пермского края

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ПЕРМСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМЕНИ Н.Г. СЛАВЯНОВА»

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**К курсовому проекту**

**По МДК 04.02 Веб-программирование**

**Тема: Создание веб-новеллы «Мирсвет. Коллективный сеанс»**

Работу выполнил:

студент группы СА-23/1  
Санников Матвей Максимович  
Проверил преподаватель:

Лиштван Александра Алексеевна

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ оценка

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ подпись

Пермь 2025

**СОДЕРЖАНИЕ**

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc198242386)

[ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ 4](#_Toc198242387)

[Подготовительный этап разработки сайта 4](#_Toc198242388)

[Цель проекта 4](#_Toc198242389)

[Актуальность проекта 4](#_Toc198242390)

[Технические и программные средства 4](#_Toc198242391)

[Выбор жанра 5](#_Toc198242392)

[Как родилась тема 5](#_Toc198242393)

[Каркас сюжета 5](#_Toc198242394)

[Герои 5](#_Toc198242395)

[Немного о коде 6](#_Toc198242396)

[Шрифт и звук 6](#_Toc198242397)

[Прогоны и правки 6](#_Toc198242398)

[Что внёс от себя 6](#_Toc198242399)

[Физическая схема 7](#_Toc198242400)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 9](#_Toc198242401)

[ПРИЛОЖЕНИЯ 10](#_Toc198242402)

# ВВЕДЕНИЕ

Визуальная новелла — это интерактивный жанр компьютерных игр, который сочетает в себе элементы повествования, художественного оформления и взаимодействия с пользователем. Цель данного курсового проекта — разработать визуальную новеллу с использованием технологий HTML и CSS, что позволит создать увлекательный и интерактивный опыт для пользователей.

Цель: создать веб-новеллу используя HTML и CSS

Задачи:

1. Разработка сценария и структуры сюжета.
2. Создание графических ресурсов (иллюстрации, фоны).
3. Реализация пользовательского интерфейса с помощью HTML и CSS.
4. Тестирование и отладка проекта.
5. Оформить отчет по курсовой работе.

# ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

## Подготовительный этап разработки сайта

### Цель проекта

Создание полноценной визуальной новеллы, которая включает в себя сюжет, графику и интерактивные элементы.

### Актуальность проекта

С развитием цифровых технологий и увеличением интереса к интерактивным формам искусства, визуальные новеллы становятся все более популярными. Они позволяют авторам рассказать свои истории, а игрокам — принимать участие в сюжете, что делает данный жанр уникальным. Создание визуальной новеллы на HTML предоставляет возможность изучить основы веб-разработки и взаимодействия с пользователем.

### Технические и программные средства

Для создания веб-сайта были выбраны следующие программные средства:

1. HTML: Для структурирования контента.
2. CSS: Для стилизации элементов и создания интерфейса.
3. Браузер: Microsoft Edge
4. Текстовый редактор: Sublime Text

## Выбор жанра

С самого начала было ясно — без психологического хоррора здесь не обойтись. Мне хотелось той самой «мурашечной» атмосферы: гулкие коридоры, рваный свет фонаря, дыхание за спиной. Для вэб-новеллы жанр ещё и практичен: страх можно усилить простыми CSS-эффектами — низкой контрастностью, мерцанием, лёгким параллакс-туманом.

## Как родилась тема

Я долго вертел в голове разные локации — заброшенный замок, угрюмый маяк, шахту… В итоге выбрал санаторий «Мирсвет»:

* индустриальные текстуры (бетон, ржавчина) легко достать из бесплатных паков;
* коридоры, боковые палаты, подвал — идеальный лабиринт для ветвящейся истории;
* медицинский антураж сам подкидывает «пропсы» — дневники, диктофон, аппарат «Сеанс».

## Каркас сюжета

На черновом листе наметил: три главы плюс развязка, примерно тридцать сцен. Главное правило — никаких петель, чтобы игрок не застревал.

|  |  |
| --- | --- |
| Глава | Смысл |
| Вход | Показать таинство места, дать первые находки — дневник, амулет. |
| Погружение | Подвал, записи пациентов, первые серьёзные выборы. |
| Кульминация | Встреча с пациентом 23: доверие, бегство или борьба. |
| Финал | Четыре концовки, каждая — плата за решения игрока. |

## Герои

* Анастасия — журналистка, не супергерой, а человек со страхами.
* Доктор Ромадина — присутствует записями; живого доктора можно и не увидеть.
* Пациент 23 (Алексей) — ходячая дилемма: монстр он или жертва?

Каждый предмет в сцене обязан раскрывать характер или двигать ветку. Если элемент «болтается» без пользы — я его вырезал.

## Немного о коде

Хотелось писать историю, а не тонуть в JS, поэтому:

* у каждой сцены свой HTML-файл;
* копировал один и тот же шаблон: <nav>, блок текста и .choices;
* добавил в CSS одну строчку для тумана (backdrop-filter: blur(5px)) — и хватит.

Дальше уже снова про сюжет — а код мне мешать не должен.

## Шрифт и звук

Для тела текста оставил системный Geneva, а заголовки вывел на Google-шрифт Montserrat Subrayada: читабельно и чуть «царапает» взгляд. В фоне крутится еле слышный шёпот — тег <audio loop> и ни строкой больше.

## Прогоны и правки

Когда дописал последнюю ветку, устроили тест: я, напарник и двое друзей. Нашли дюжину косяков — от битых ссылок до случайного «ты» вместо «вы». Исправил всё за вечер — и повествование наконец-то стало цельным.

## Что внёс от себя

Тяжелее всего оказалось удерживать логические связи: переименуешь один файл — и рушится цепочка. Зато теперь знаю толком, как строить ветвящийся сюжет без костылей, и понял, что даже на чистом HTML можно передать настоящий ужас. «Мирсвет» живёт своей жизнью, а у меня в голове уже зрело новое, не менее мрачное приключение.

## Физическая схема

После обработки материала была определена физическая схема сайта (Таблица 1) и логическая (Приложение А).

Таблица 1 – Физическая схема

|  |  |
| --- | --- |
| Название страницы | Название файла страницы |
| Мирсвет: начало | index.html |
| Главы | chapters.html |
| Об игре | about.html |
| Об авторах | authors.html |
| Пустой коридор | corridor.html |
| Левая палата | left\_room.html |
| Дневник — часть 1 | diary\_page1.html |
| Под кроватью | under\_bed.html |
| Правая камера | right\_room.html |
| Фонарик | flashlight.html |
| Тайная лаборатория | secret\_lab.html |
| Записи лаборатории | lab\_notes.html |
| Ужасающий коридор | corridor2.html |
| Узкий шкаф | closet.html |
| Фото № 23 | photo.html |
| Диктофон | recorder.html |
| Видеорежим | camera\_mode.html |
| Дневник — часть 2 | diary\_page2.html |
| Подвал | cellar.html |
| Аппарат «сеанс» | machine.html |
| Пациент 23 | face23.html |
| Союзник | ally.html |
| Видеорежим 2 | camera\_mode2.html |
| Доказательства | evidence.html |
| Публикация | media.html |
| Крик | shout.html |
| Туннель | tunnel.html |
| Выход | exit.html |
| Концовка a | endA.html |
| Концовка b | endB.html |
| Концовка c | endC.html |
| Концовка d | endD.html |

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. <https://ifdb.org/>
2. <https://twine2.neocities.org/>
3. <https://narrativelegos.tumblr.com/>
4. <https://storynexus.com/>
5. <https://visualnovel.fandom.com/wiki/Visual_novel_database>
6. https://katehart.net/resources-for-writers/

# ПРИЛОЖЕНИЯ

**Приложение А** – логическая схема