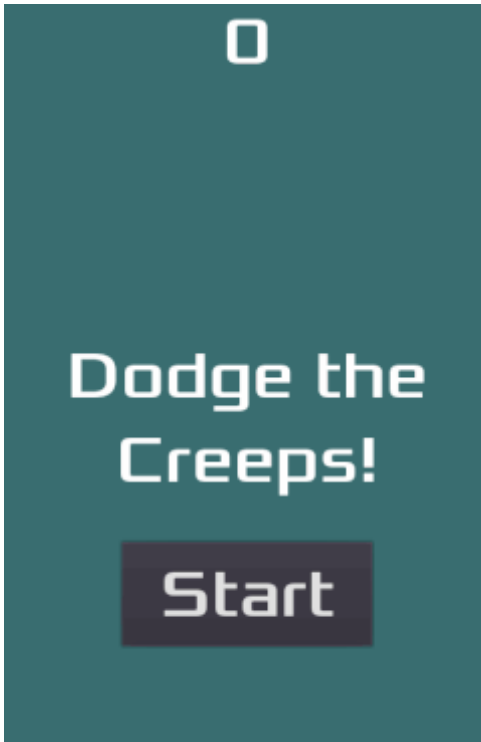


# Ваша первая 2D игра

В этой серии пошаговых уроков вы создадите свою первую полноценную 2D-игру с помощью Godot. К концу серии у вас будет своя простая, но законченная игра, как на изображении ниже.



Вы узнаете, как работает редактор Godot, как структурировать проект и как построить 2D-игру.

## ❗ Примечание

Этот проект представляет собой введение в движок Godot. Предполагается, что у вас уже есть некоторый опыт программирования. Если вы новичок в программировании, вам следует начать здесь: [Языки скрипта](#).

Игра называется "Уклоняйся от крипов!". Ваш персонаж должен двигаться и избегать врагов как можно дольше.

Вы научитесь:

- Создавать законченную 2D игру в Godot editor.
- Структурировать простой проект игры.

- Перемещать персонажа игрока и изменять его спрайт.
- Порождать случайных врагов.
- Подсчитывать очки.

И многому другому.

Вы можете найти другой цикл, в котором сможете создать похожую игру, но в 3D. Тем не менее, мы советуем Вам начать с этого.

### Почему стоит начинать с 2D?

3D-игры намного сложнее, чем 2D. Вам следует придерживаться 2D, пока вы не получите хорошее представление о процессе разработки игр и о том, как использовать Godot.

Вы можете найти завершённую версию этого проекта в этом месте:

- <https://github.com/godotengine/godot-demo-projects>

## Требования

Это пошаговое руководство предназначено для начинающих программистов, которые уже полностью выполнили [Getting Started](#).

Если вы опытный программист, можете посмотреть исходные коды готовых демонстрационных проектов: [Godot demo projects](#).

Мы подготовили немного игровых ресурсов, вам нужно скачать их, чтобы мы перешли сразу к коду.

Вы можете загрузить их по ссылке ниже.

 [dodge\\_assets.zip](#).

## Содержание

- [Настройка проекта](#)
- [Создание сцены игрока](#)
- [Кодирование плеера](#)
- [Создание врага](#)

- Главная сцена игры
- Головной дисплей
- Завершающие штрихи