
Завершающие штрихи

На данный момент мы завершили всю функциональность для нашей игры. Ниже остаются некоторые шаги, слегка добавляющие "сока" и улучшающие игровой опыт.

Не стесняйтесь совершенствовать геймплей своими собственными идеями.

Фон

Серый фон по умолчанию не очень привлекателен, так что давайте поменяем его цвет. Один из способов сделать это - использовать узел `ColorRect`. Создайте его первым узлом под `Main` - таким образом он будет прорисовываться за другими узлами. `ColorRect` имеет только одно свойство: `Color`. Подберите цвет, который вам нравится, и выберите "Макет" -> "Полный прямоугольник" так, чтобы он покрывал экран.

Вы также можете добавить фоновое изображение, если у вас оно есть, используя вместо `ColorRect` узел `TextureRect`.

Звуковые эффекты

Звук и музыка могут быть одним из самых эффективных способов придания игровому процессу большей привлекательности. В папке ресурсов вашей игры есть два звуковых файла: "House In a Forest Loop.ogg" для фоновой музыки и "gameover.wav" для случаев, когда игрок проигрывает.

Добавьте два узла `AudioStreamPlayer` как дочерние для `Main`. Назовите один из них `Music`, а другой - `DeathSound`. В каждом из них нажмите на свойство `Stream`, выберите "Загрузить" и добавьте соответствующий звуковой файл.

Для воспроизведения музыки добавьте `$Music.play()` в функцию `new_game()` и `$Music.stop()` в функцию `game_over()`.

Наконец, добавьте `$DeathSound.play()` в функцию `game_over()`.

Сочетание клавиш

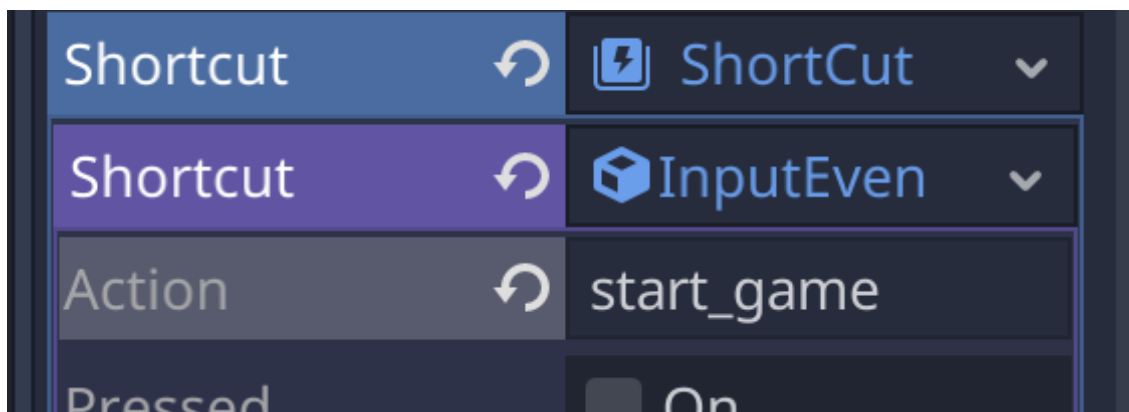
Поскольку в игру играют с помощью клавиш управления, было бы удобно, если бы мы могли начать игру, нажав клавишу на клавиатуре. Мы можем сделать это с помощью свойства

"Shortcut" узла `Button`.

В предыдущем уроке мы создали четыре события ввода для перемещения персонажа. Мы создадим аналогичное событие ввода для привязки к кнопке "Старт".

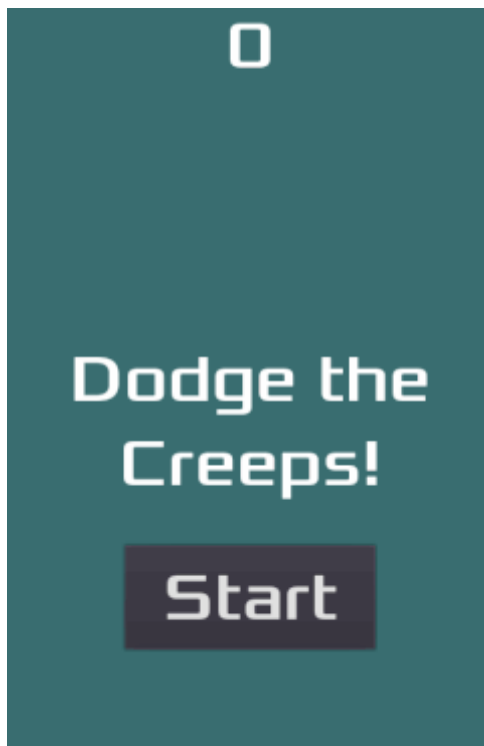
Выберите "Проект" -> "Настройки проекта", а затем перейдите на вкладку "Список действий". Точно так же, как вы создавали события ввода для движения, создайте новое событие под названием `start_game` и добавьте в него клавишу `Enter``.

В сцене `HUD` выберите `StartButton` и найдите его свойство *Shortcut* в Инспекторе. Выберите "Новый Shortcut" и нажмите на пункт "Shortcut". Появится второе свойство *Shortcut*. Выберите "Новый InputEventAction" и нажмите на появившийся "InputEventAction". Наконец, в свойстве *Action* введите имя `start_game`.



Теперь, когда появляется кнопка запуска, вы можете либо нажать на неё, либо на клавишу `Enter`, чтобы начать игру.

И на этом вы завершили свою первую 2D-игру в Godot.



Вы сделали персонажа, управляемого игроком, врагов, случайно появляющихся на игровом поле, подсчёт очков, реализовали завершение и повтор игры, пользовательский интерфейс, звуки и многое другое. Поздравляем!

Вам еще многому предстоит научиться, но вы можете воспользоваться моментом, чтобы оценить то, чего вы достигли.

А когда вы будете готовы, вы сможете перейти к [Ваша первая 3D игра](#), чтобы изучить создание полноценной 3D-игры с нуля в Godot.