### Restablecer la velocidad

Ahora tenemos que devolver los ajustes modificados a sus valores iniciales cada vez que el jugador comience una nueva partida; de lo contrario, cada nueva partida comenzaría con los ajustes de velocidad aumentados de la partida anterior:

**alien\_invasion.py**

def \_check\_play\_button(self, mouse\_pos):  
 """Start a new game when the player clicks Play."""  
 button\_clicked = self.play\_button.rect.collidepoint(mouse\_pos)  
 if button\_clicked and not self.game\_active:  
 # Reset the game settings.  
 self.settings.initialize\_dynamic\_settings()  
 --snip--

Jugar a *Alien Invasion* debería ser ahora más divertido y desafiante. Cada vez que despejes la pantalla, el juego debería acelerarse y volverse ligeramente más difícil. Si el juego se vuelve demasiado difícil demasiado rápido, disminuye el valor de settings.speedup\_scale. O si el juego no es lo suficientemente difícil, aumenta ligeramente el valor. Encuentra un punto óptimo aumentando la dificultad en un tiempo razonable. Las primeras pantallas deben ser fáciles, las siguientes deben ser difíciles pero factibles, y las siguientes deben ser casi imposiblemente difíciles.

[anterior](c14_11.html)[Subtema 12 de 29: (Ver todo)](c14.html)[siguiente](c14_13.html)