Trong Unity, thuộc tính **Simulated** của **Rigidbody2D** là một cài đặt cho phép bạn kích hoạt hoặc vô hiệu hóa việc mô phỏng vật lý của **Rigidbody2D** trong môi trường game 2D. Khi bạn đặt thuộc tính này:

**True**: **Rigidbody2D** sẽ được mô phỏng theo các quy luật vật lý của Unity. Điều này có nghĩa là đối tượng sẽ tương tác với các lực, mô-men xoắn, trọng lực, và va chạm với các đối tượng khác trong môi trường game. Đây là chế độ mặc định và là điều bạn thường muốn cho các đối tượng 2D mà bạn muốn có hành vi vật lý thực tế.

**False**: **Rigidbody2D** sẽ không được mô phỏng theo các quy luật vật lý. Điều này có nghĩa là đối tượng sẽ không bị ảnh hưởng bởi lực, mô-men xoắn, hoặc trọng lực, và sẽ không tương tác với các đối tượng khác thông qua va chạm. Tuy nhiên, bạn vẫn có thể điều chỉnh vị trí và vận tốc của đối tượng một cách thủ công.

Cài đặt **Simulated** cho phép bạn linh hoạt trong việc điều khiển đối tượng trong game. Nếu bạn muốn vô hiệu hóa tạm thời việc mô phỏng vật lý của một **Rigidbody2D** (chẳng hạn như khi bạn muốn đối tượng đứng yên hoặc di chuyển một cách có kiểm soát), bạn có thể đặt **Simulated** thành **False**. Ngược lại, nếu bạn muốn kích hoạt việc mô phỏng vật lý, hãy đặt nó thành **True**.

