**Gravity scale** (tỷ lệ trọng lực) là một thuộc tính của thành phần **Rigidbody2D** trong Unity. Nó kiểm soát mức độ mà trọng lực tác động lên đối tượng 2D. Nói cách khác, gravity scale xác định cường độ của lực trọng lực mà đối tượng trải qua so với giá trị mặc định của trọng lực trong Unity.

Dưới đây là cách **gravity scale** hoạt động và cách nó được sử dụng trong game 2D:

**Điều chỉnh cường độ trọng lực:** Giá trị **gravity scale** là một hệ số điều chỉnh tác động của trọng lực. Giá trị **1** là cường độ mặc định của trọng lực trong Unity. Giá trị cao hơn **1** sẽ làm tăng cường độ trọng lực, khiến đối tượng rơi nhanh hơn. Giá trị thấp hơn **1** sẽ làm giảm cường độ trọng lực, khiến đối tượng rơi chậm hơn.

**Có thể dương, âm hoặc bằng không:** **Gravity scale** có thể là một số dương, âm, hoặc bằng không:

Số dương: Đối tượng sẽ trải qua trọng lực theo hướng mặc định (thường là hướng xuống).

Số âm: Trọng lực sẽ tác động ngược lại hướng mặc định (nghĩa là hướng lên).

Bằng không: Đối tượng sẽ không bị ảnh hưởng bởi trọng lực và sẽ di chuyển tự do mà không có lực hút từ trọng lực.

**Tạo hiệu ứng đặc biệt: Gravity scale** có thể được điều chỉnh để tạo ra các hiệu ứng đặc biệt trong game, như giảm trọng lực để tạo cảm giác bay hoặc tăng trọng lực để mô phỏng môi trường nặng hơn.

**Tùy chỉnh trải nghiệm chơi game:** Bằng cách điều chỉnh **gravity scale**, bạn có thể tùy chỉnh cách các đối tượng 2D phản ứng với trọng lực, giúp tạo ra trải nghiệm chơi game phù hợp với mục tiêu và phong cách của trò chơi.

Tóm lại, **gravity scale** là một công cụ quan trọng giúp bạn kiểm soát cách trọng lực tác động lên các đối tượng 2D trong môi trường game Unity.

