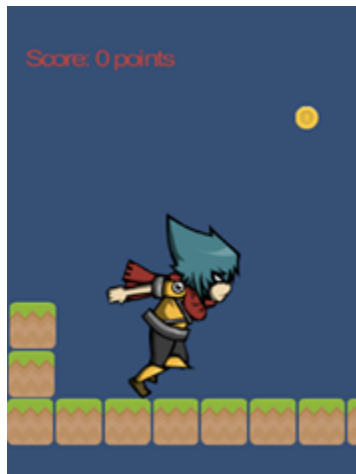


Làm Game 2D bằng Unity - Phần 0 - Đôi nét về Unity và bài viết

Để tạo điều kiện cho các bạn đam mê và yêu thích lập trình game có thể thỏa sức sáng tạo, làm quen với môi trường Unity, các bạn đang muốn tìm hiểu về lập trình game chưa có cơ hội tiếp xúc và tự tay phát triển một game, hoặc các bạn là chuyên gia về lập trình game có cái để góp ý, thể hiện với đàn em ... nên hôm nay mình sẽ viết một bài hướng dẫn "Làm game 2D bằng Unity3D".

Nội dung bài viết bao gồm các thuật ngữ, các khái niệm cơ bản thường thấy trong lập trình game và Unity, cách tạo, xử lý các đối tượng cơ bản nhất của một game 2D được sưu tầm từ nhiều nguồn trên Internet, bạn bè, người thân và rút ra từ kinh nghiệm của bản thân.

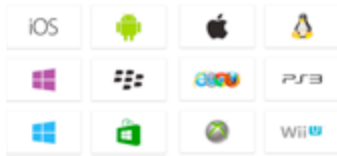
Để cho cụ thể, dễ hiểu và thuận tiện hơn bài viết của mình sẽ hướng đến làm game "Running Man". Đây là một game với kịch bản khá quen thuộc.



Running Man

I. Giới thiệu về Unity

- Unity3D là một môi trường phát triển tích hợp, mạnh mẽ, hỗ trợ thao tác kéo thả, tùy biến giao diện nhanh chóng, trực quan.
- Cung cấp các công cụ xử lý đồ họa, tích hợp sẵn thư viện vật lý, tính toán va chạm...
- Hỗ trợ phát triển cả game 2D và 3D.
- Hỗ trợ nhiều nền tảng thông dụng như OSX, Linux, Window, Web, iOS, Window Phone 8, Android, PS3, BB...



- Cộng đồng người dùng, hỗ trợ rộng lớn.
- Có phiên bản miễn phí có thể chạy được trên Window và Mac OSX

...

Unity3D hướng tới người sử dụng chuyên nghiệp và cả nghiệp dư, nên khá dễ để sử dụng. Với ngôn ngữ lập trình bằng C#, JavaScript hoặc BOO.

Ngày nay rất nhiều nhà phát triển game lựa chọn Unity3D để phát triển bởi khả năng hỗ trợ đa nền tảng và sự mạnh mẽ tiện dụng của Unity3D.

Đến với Unity, các bạn sẽ không cần phải băng khoăn về các vấn đề xử lý, các khái niệm đồ họa phức tạp... tất cả đều trở nên dễ dàng và nhanh chóng với Unity.

Một số game được phát triển trên Unity như AngryBird, Elegy of War,...



Unity