

# Versión Unity 6000.0.23f1

## Column Creation / Creación de Columnas

### EN:

To create a new column, simply add new prefabs to the Symbols list in the SlotColumn script. These prefabs represent the possible symbols that can appear in each column during a spin.

### ES:

Para crear una nueva columna, simplemente agrega nuevos prefabs a la lista Symbols en el script SlotColumn. Estos prefabs representan los símbolos que pueden aparecer en cada columna durante un giro.



## Symbol Prefab Requirements / Requisitos del Prefab de Símbolo

### EN:

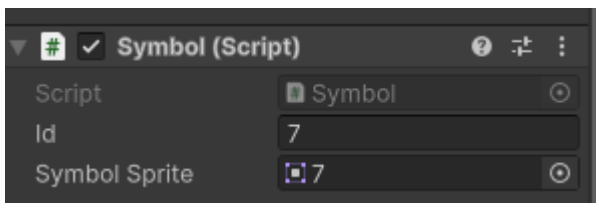
Each symbol prefab must meet the following requirements:

- Must include the Symbol component.
- The Symbol script should contain:
  - An ID (for logic and comparisons)
  - A Sprite (for visual representation)

### ES:

Cada prefab de símbolo debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Debe incluir el componente Symbol.
- El script Symbol debe tener:
  - Un ID (para lógica y comparaciones)
  - Un Sprite (para su representación visual)



## Column Behavior and Spin Timing / Comportamiento y Tiempo del Giro de las Columnas

### EN:

You can add as many columns as needed. Each column can be configured with:

- An AnimationCurve for spin easing
- A spin duration for each column

**ES:**

Puedes agregar tantas columnas como necesites. Cada una puede configurarse con:

- Una AnimationCurve para controlar la suavidad del movimiento
- Una duración de giro para cada columna

## SpinManager

**EN:**

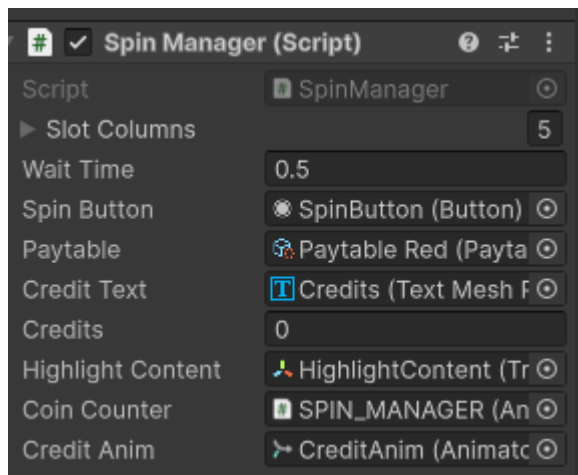
The SpinManager script controls all columns.

Columns **must be ordered from left to right** in the inspector for the spinning coroutine to work correctly.

**ES:**

El script SpinManager controla todas las columnas.

Las columnas **deben estar ordenadas de izquierda a derecha** en el inspector para que el giro secuencial funcione correctamente.



## Paytable System / Sistema de Tabla de Pagos

**EN:**

The Paytable is a ScriptableObject connected to the SpinManager. It supports two reward types:

## 1. Symbol-Based Rewards

- Defined in the Entries list
- Each entry includes: symbol ID, match count, and reward value

## 2. Pattern-Based Rewards

- Uses a 2D matrix (IntMatrix2D) to define winning shapes
- A 1 marks an active cell to match the target symbol
- A 0 means the cell is ignored

Note: The value 1 is not a symbol ID — it just marks relevant pattern cells.

**ES:**

**La Paytable es un ScriptableObject conectado al SpinManager. Soporta dos tipos de recompensas:**

### 1. Recompensas por símbolo

- Definidas en la lista Entries
- Cada entrada incluye: ID del símbolo, cantidad a coincidir y valor del premio

### 2. Recompensas por patrón

- Utiliza una matriz 2D (IntMatrix2D) para definir formas ganadoras
- Un 1 marca una celda activa que debe coincidir con el símbolo objetivo
- Un 0 indica que la celda se ignora

Nota: El 1 **no** es un ID de símbolo — solo indica qué celdas del patrón deben coincidir.

Services Jobs Tools Window Help

