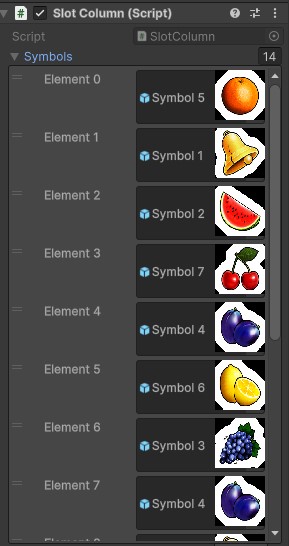
# Column Creation / Creación de Columnas

**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)

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

# 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.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

# 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.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Imagen en blanco y negro de un teclado

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.