

Resultados de Skins de Mario

Tests de paleta completa de Mario modificando los 4 slots de color.

Skin 1: "Skin Test 1"

Paleta usada: [0x22, 0x30, 0x0F, 0x15]

Slot	Byte	Función en Mario	Color visible	Descripción exacta
c0	0x22	Piel	VIOLETA OSCURO	El tono de piel aparece completamente violáceo, especialmente en la cara, brazos y piernas
c1	0x30	Gorra / Camisa	BLANCO PURO	Tanto la gorra como la parte superior del cuerpo se ven totalmente blancas
c2	0x0F	Detalles oscuros (ojos, bigote, guantes sombreados)	NEGRO INTENSO	Este color se usa en ojos, bigote, manos y otras zonas de sombra del sprite, no como un contorno general sino para los rasgos oscuros
c3	0x15	Overol / Pantalón	BLANCO	Aunque este valor debería dar un tono violeta oscuro, en el juego se muestra igual que el blanco de la gorra; los pantalones se ven completamente blancos

Skin 2: "Skin Test 2"

Comando: `python3 scripts/patch_mario_full.py --c0 0x22 --c1 0x18 --c2 0x0F --c3 0x29`

Paleta usada: [0x22, 0x18, 0x0F, 0x29]

Slot	Byte	Función en Mario	Color visible	Descripción exacta
c0	0x22	Piel	VERDE CLARO AMARILLENTO	La cara, brazos y cuello aparecen de color verde claro, algo pálido
c1	0x18	Gorra / Camisa	VERDE OLIVA OSCURO	Tanto la gorra como la parte superior del cuerpo se ven de un verde apagado, más oscuro que el de la piel
c2	0x0F	Detalles oscuros (ojos, bigote, manos sombreadas)	NEGRO PURO	Los ojos, el bigote, las manos y otros rasgos oscuros se muestran totalmente negros
c3	0x29	Overol / Pantalón	VERDE MEDIO	El pantalón tiene un tono verde medio, algo más brillante que la gorra, pero de la misma familia de color

Comandos para crear skins

```
# Skin 1
python3 scripts/patch_mario_full.py --c0 0x22 --c1 0x30 --c2 0x0F --c3
0x15

# Skin 2
python3 scripts/patch_mario_full.py --c0 0x22 --c1 0x18 --c2 0x0F --c3
0x29
```