

MASCO Studio

Manual de usuario

versión 0.2 · 15/06/2026

Crea tu aventura conversacional para MSX1 sin programar

adventure.nosignalbbs.com

Crea tu propia **aventura conversacional** para MSX1 sin programar: dibuja las habitaciones, escribe los textos y define qué pasa con menús. Cuando termines, el programa te genera un **cartucho** que funciona en MSX real o en un emulador.

Servicio en línea: <https://adventure.nosignalbbs.com/>

Índice

1. ¿Qué vas a crear?
 2. Entrar en el servicio
 3. Tus proyectos
 4. Cómo funciona una aventura
 5. Tu primera habitación
 6. El mapa: conectar habitaciones
 7. Gráficos, texto y sprites
 8. Objetos y personajes (NPCs)
 9. Dar vida a la aventura: condiciones y acciones
 10. Flags: la memoria de tu aventura
 11. Objetos que aparecen y desaparecen
 12. Cosas que pasan solas: eventos cada turno
 13. Probar tu aventura
 14. Aprende con un ejemplo: «El último Konami»
 15. Trucos para una buena aventura
 16. Si algo no va
 17. Chuleta
-

1. ¿Qué vas a crear?

Una **aventura conversacional** es un juego donde exploras un mundo **escribiendo órdenes**: **MIRAR**, **COGER LLAVE**, **ABRIR PUERTA**, **NORTE** ... El juego te describe cada lugar con un **dibujo** arriba y **texto** abajo, y responde a lo que haces.

Tú diseñas: - las **habitaciones** (los lugares), - lo que el jugador **ve y lee** en cada una, - los **objetos** que puede coger y usar, - los **personajes** con los que se cruza, - y la **lógica**: qué pasa cuando hace cada cosa.

El resultado es un cartucho jugable en cualquier MSX1.

2. Entrar en el servicio

Necesitas una **cuenta**. Para crearla te hace falta un **código de invitación** (te lo facilita quien gestiona el servicio).

The image shows a login interface for MASCO Studio. It has a dark blue background. At the top, the text "MASCO Studio" is displayed in white, with "MASCO" in a bold sans-serif font and "Studio" in a script font. Below this, a subtitle reads "Entra para crear y compilar tus aventuras MSX" in a smaller white font. There are two input fields: the first is labeled "usuario" and the second is labeled "contraseña", both in a light blue font. Below these fields is a large, rounded rectangular button with a bright green background and the word "Entrar" in white. At the bottom of the interface, there is a link that says "¿No tienes cuenta? Regístrate con tu invitación" in a light blue font.

- **Entrar:** escribe tu usuario y contraseña.
- **Crear cuenta:** pulsa «*Regístrate con tu invitación*», rellena usuario, contraseña y el **código de invitación**.

Una vez dentro puedes crear y editar todas las aventuras que quieras.

3. Tus proyectos

Al entrar verás tus aventuras.



- **+ Nuevo proyecto** — empieza una aventura desde cero.
- **Importar proyecto...** — abre una aventura guardada en un fichero (por ejemplo el ejemplo que viene con el programa). Sirve para compartir o recuperar tu trabajo.
- Pulsa una aventura para **abrir**la.

Importante: tu trabajo se guarda **en tu navegador**, no en un servidor. Si vas a cambiar de ordenador o quieres una copia de seguridad, usa **Exportar** (en la barra de arriba) y guárdate el fichero. Luego lo recuperas con **Importar**.

4. Cómo funciona una aventura

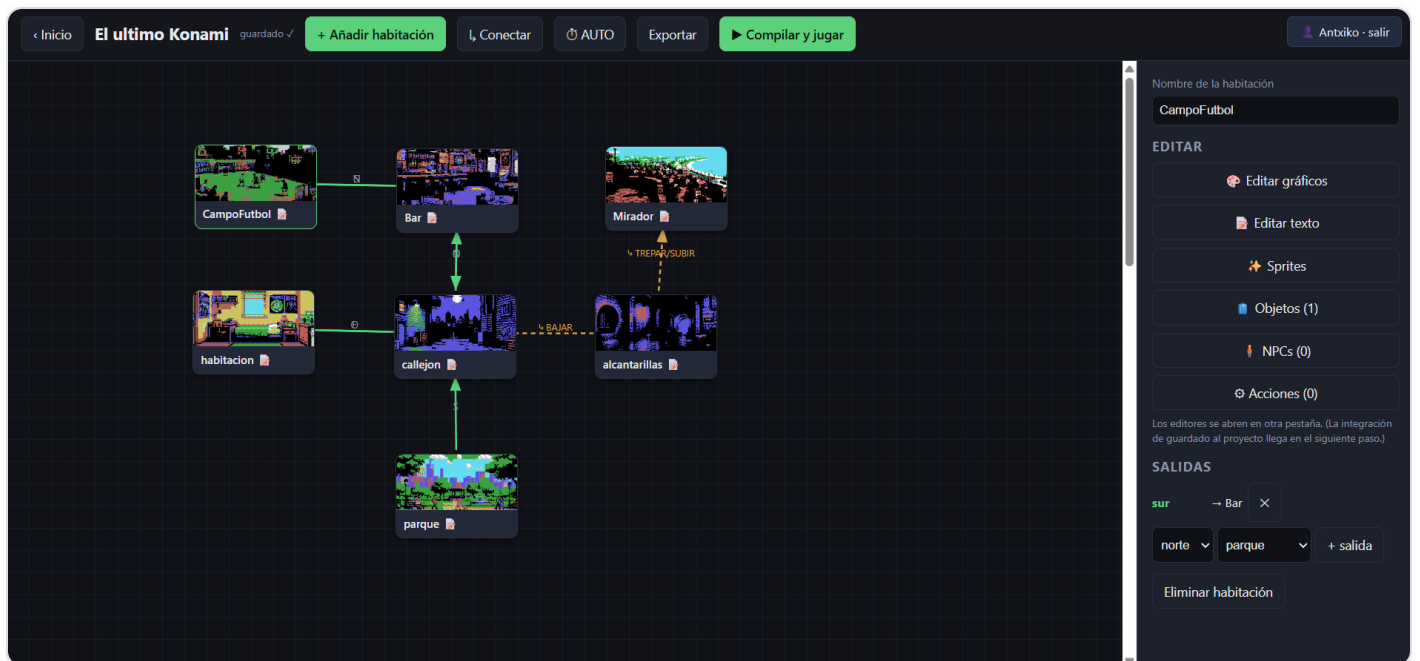
El jugador escribe **dos palabras**: un **verbo** y un **nombre** (**COGER** , **LLAVE**). Algunas órdenes son de una sola palabra (las direcciones, **MIRAR** , **INVENTARIO**).

El programa ya entiende **órdenes básicas** en todas las habitaciones, sin que tengas que hacer nada:

El jugador quiere...	Escribe
Moverse	NORTE / N , SUR / S , ESTE / E , OESTE / O , ARRIBA , ABAJO
Mirar el lugar	MIRAR (o M)
Examinar algo	EXAMINAR LLAVE (o EX , MIRA)
Coger / dejar	COGER LLAVE · DEJAR LLAVE
Ver lo que lleva	INVENTARIO (o I , INV)

Tu trabajo es **rellenar el mundo** (lugares, objetos, textos) y, cuando quieras algo especial (una puerta que se abre con llave, un final, una trampa), **añadir tu propia lógica** (sección 9).

5. Tu primera habitación



1. Pulsa + **Añadir habitación**. Aparece un recuadro en el **mapa** (izquierda).
2. Haz **click** en ella: a la derecha se abre su **panel**.
3. Ponle un **nombre** (p.ej. **ENTRADA**).
4. Pulsa **Editar texto** y escribe su descripción.
5. (Opcional) Pulsa **Editar gráficos** para darle imagen, y **Sprites** para animarla.

Repíte para crear más lugares. Luego los **conectarás** entre sí en el mapa.

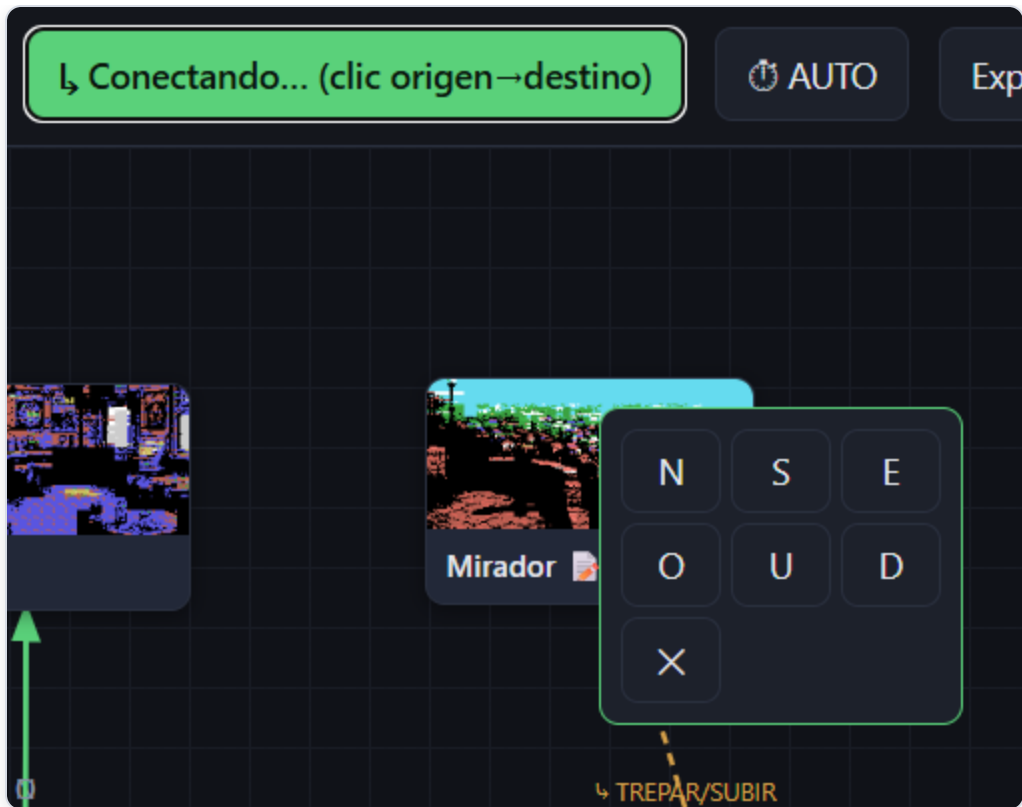
6. El mapa: conectar habitaciones



- **Arrastra** las habitaciones para ordenarlas como quieras.
- **Las flechas verdes** son las **salidas** normales (caminar al norte, al este...), con su dirección escrita.
- **Las flechas ámbar punteadas** son **atajos guionizados**: pasos que ocurren por una orden especial (caer por una reja con **BAJAR**, trepar con **TREPAR** ...) en vez de caminar. Aparecen solas cuando creas una acción de tipo *ir a sala* (sección 9).

Conectar dos habitaciones

1. Pulsa ↴ **Conectar** en la barra de arriba.
2. Clic en la habitación de **salida**, luego en la de **destino**.
3. Elige la **dirección**. El programa te ofrece crear también la salida **de vuelta**.



También puedes añadir salidas desde el panel de la habitación (**Salidas** → + **salida**), y borrarlas con la X.

7. Gráficos, texto y sprites

Selecciona una habitación para acceder a sus editores.

Nombre de la habitación

Bar

EDITAR

 Editar gráficos

 Editar texto

 Sprites

 Objetos (0)

 NPCs (2)

 Acciones (2)

Los editores se abren en otra pestaña. (La integración de guardado al proyecto llega en el siguiente paso.)

SALIDAS

oeste

→ callejon

×

norte

→ CampoFutbol

×

Gráficos

Carga una **imagen** y la habitación tendrá su dibujo de fondo. El MSX1 tiene un límite de colores por zona; el editor te **avisa** si una imagen no encaja, para que la ajustes. No necesitas saber nada técnico: prueba, mira el aviso y retoca.

MASCO · Editor de pantallas SCREEN 2

PNG → tileset teselado (≤180 tiles, reutilizable en los 3 bancos) → name/pattern/color

1 · IMAGEN

Arrastra una imagen aquí o haz clic para elegir (callejon.png)

2 · REGIÓN Y AJUSTE

Región 256×96 (32×12)▼

Ajuste Cubrir (recorta) ▼

3 · RETOQUE (ANTES DE LOS 15 COLORES)

Gamma 1.78

Brillo +17

Contraste +27

Saturación -21

Tono +46

Temperatura +19

Reset retoque

Original (redimensionado)

Previo MSX (SCREEN 2)

Estadísticas

Región: **32×12** tiles (256×96px)

Únicos tras dedup: **381**

Fusiones: **201** (err máx 244510)

Tiles finales dibujo: **180** / 180

Reserva fuente: **76** (180+76=256 ✓)

Px recoloreados: **24571**/24576

Filas >2 colores reducidas: **1139**

Tamaño: pat **14408** · col **14408** · nam **3848**

[Listo para exportar.](#)

Tileset del dibujo (índices 0...N-1)

Escribe lo que el jugador **lee** en esa habitación. Verás un **preview** con la letra real del MSX mientras escribes. Algunos consejos:

Marca	Efecto
<code>{b}</code> ... <code>{/b}</code>	Texto en negrita (úsalo para títulos)
<code>{center}</code>	Centra la línea
<code>{key}</code>	Pausa hasta que el jugador pulse una tecla (genial para revelar algo)
<code>(Enter)</code>	Salto de línea

```
{b}LOS TEJADOS{/b}
Sales al aire frío sobre el puerto. Abajo, la Yakuza grita en la boca de la alcantarilla, demasiado tarde.{key}
Aprietas el cartucho contra el pecho. El último Konami es tuyo. Has sobrevivido... por esta noche.
```

Páginas: **2** · líneas totales: **10** · caracteres: **212**

Página 1/2 ▼ (pulsa-tecla)

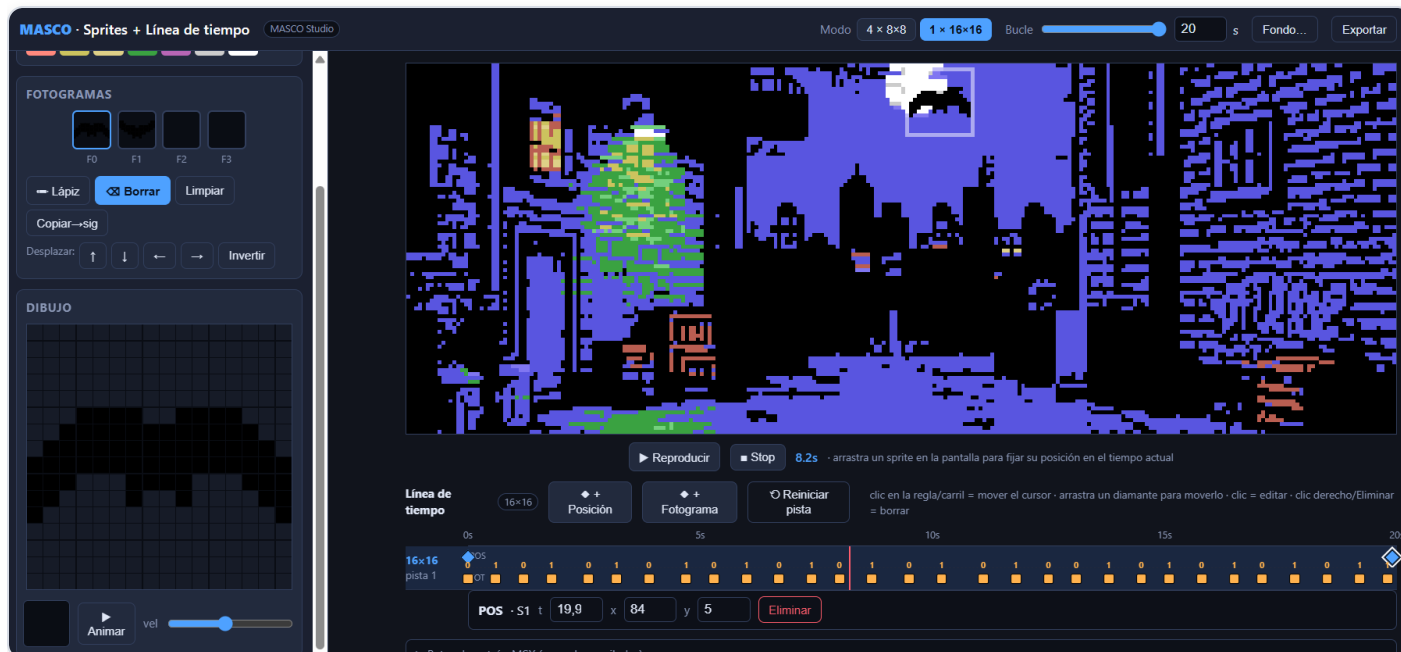
LOS TEJADOS
SALES AL AIRE FRIO SOBRE EL
PUERTO. ABAJO, LA YAKUZA GRITA
EN LA BOCA DE LA ALCANTARILLA,
DEMASIADO TARDE.

Página 2/2

APRIETAS EL CARTUCHO CONTRA EL
PECHO. EL ULTIMO KONAMI ES
TUYO. HAS SOBREVIVIDO... POR
ESTA NOCHE

✨ Sprites

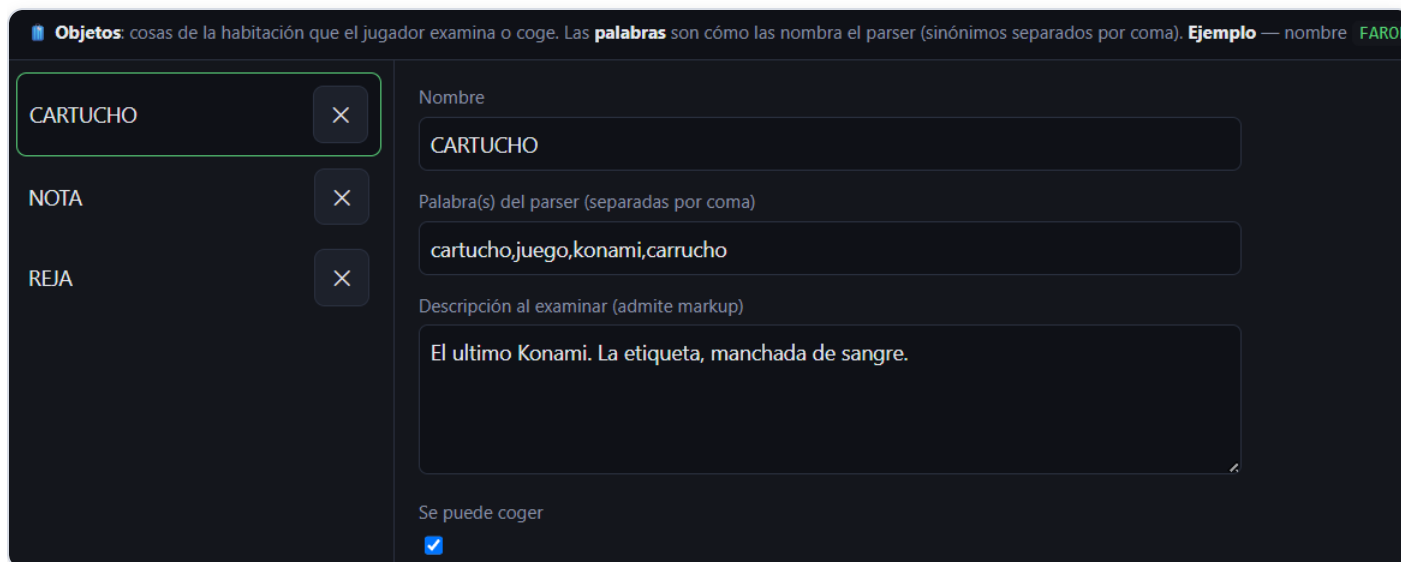
Anima la escena con **sprites** que se mueven sobre una **línea de tiempo**: defines fotogramas, ajustas cuándo empieza y acaba el bucle, y saltas a cualquier momento pulsando en la línea. Los sprites siguen moviéndose **mientras se imprime el texto**, así que la escena nunca se queda congelada.



8. Objetos y personajes (NPCs)

🧰 Objetos

Cosas que el jugador puede **examinar** o **coger**.



- **Nombre:** cómo lo llamas tú (**LLAVE**).
- **Palabras del parser:** los **sinónimos** con los que el jugador puede nombrarlo, separados por coma (**llave,llavin**). Cuantos más pongas, más cómodo de jugar.
- **Descripción:** lo que sale al **EXAMINAR** el objeto.
- **Se puede coger:** si el jugador puede llevárselo.
- **Oculto:** el objeto **empieza fuera de juego** y solo aparece cuando tú lo decidas (sección 11).

NPCs (personajes)

Personajes que están en la habitación. Al **EXAMINARLOS** se muestra su texto. Para que **reaccionen** (hablar, darte algo, recordar lo que les dijiste) se usan **acciones** y **flags** (secciones 9 y 10). También pueden empezar **ocultos** y aparecer en mitad de la partida.

GERARDO YAKUZA	Nombre YAKUZA Palabra(s) del parser (separadas por coma) yakuza,maton,hombre,sicario,tipo Descripción / qué dice (admite markup) Un sicario tatuado, katana baja, escudrinando el callejon. Te busca a TI.
--------------------------------------	--

9. Dar vida a la aventura: condiciones y acciones

Aquí está la magia. En cada habitación, dentro de  **Acciones**, defines reglas del tipo:

Cuando el jugador escriba **ABRIR PUERTA** **y** lleve la **LLAVE**, **entonces** abre la puerta y avisa de ello.

⚙ **Acciones:** cuando el jugador teclea **verbo + nombre** en esta sala, si se cumplen TODAS las **condiciones** se ejecutan las **acciones** (de arriba a abajo). **FIN** cierra el turno.

tiene_llave · acciones *mensaje* + *activar flag* + *FIN*.

EXAMINAR GERARDO	×	Verbo	EXAMINAR
COGER CARTUCHO	×	Nombre / objeto (opcional)	GERARDO
ABRIR REJA	×	Condiciones (todas deben cumplirse · vacío = siempre)	+ condición
ABRIR REJA	×	Acciones (en orden; añade FIN para cerrar el turno)	mensaje ▾ Apunado por la espalda. Aun caliente. Esto acaba de ×
BAJAR	×		activar flag ▾ visto_cuerpo ×
BAJAR	×		FIN (cierra el turno) ▾ ×
			+ acción

Una acción tiene: - un **verbo** y un **nombre** (lo que teclea el jugador), - una lista de **condiciones** (todas deben cumplirse; si la dejas vacía, se cumple siempre), - una lista de **acciones** (se ejecutan en orden).

Qué puedes comprobar (condiciones)

Condición	Se cumple si...
EN sala / NO en sala	el jugador está / no está en esa sala
objeto presente / ausente	el objeto está / no está aquí (o en tu inventario)
lleva objeto / NO lleva objeto	el jugador lo lleva encima o no
objeto está en sala	un objeto concreto está en una sala concreta
flag activado / desactivado	una flag está «encendida» o «apagada»
flag =, flag ≥, flag ≤	una flag vale exactamente / al menos / como mucho N

Qué puedes hacer (acciones)

Acción	Efecto
mensaje	Escribe un texto (admite las marcas <code>{b}</code> , <code>{key}</code> ...)
activar / desactivar flag	Enciende o apaga una flag
poner flag a / sumar / restar	Da un valor a una flag, o la usa como contador
coger / soltar / destruir objeto	Mueve un objeto al inventario, a la sala, o lo elimina
mover objeto a sala	Coloca un objeto en una sala (o lo hace aparecer)
ir a sala	Lleva al jugador a otra habitación (atajo guionizado)
FIN	Cierra el turno
GANAR / PERDER	Termina la partida con victoria o derrota
redescribir sala / mostrar inventario	Repinta la sala / lista lo que llevas

Termina siempre tus acciones con **FIN**. Y usa **GANAR/PERDER** para los finales.

Ejemplo paso a paso: una puerta cerrada con llave

1. Crea el objeto `LLAVE` (cogible) en alguna sala, y `PUERTA` (no cogible) donde corresponda.
2. En la sala de la puerta, añade dos acciones: - `ABRIR PUERTA` · condición **lleva objeto** `LLAVE` · acciones: **mensaje** «La puerta se abre con un chasquido.» + **activar flag** `puerta_abierta` + **FIN**. - `ABRIR PUERTA` · condición **NO lleva objeto** `LLAVE` · **mensaje** «Está cerrada con llave.» + **FIN**.
3. Para cruzar, añade `CRUZAR PUERTA` · condición **flag activado** `puerta_abierta` · **ir a sala** (el otro lado) + **FIN**.

¡Ya tienes tu primer puzzle!

10. Flags: la memoria de tu aventura

Una **flag** es una variable que **tú nombras** (`tiene_llave`, `hablo_con_mago`, `turnos`). Sirve para que la aventura **recuerde** cosas:

- Como **interruptor** (encendida/apagada): «¿ya abrió la reja?», «¿habló con el camarero?».
- Como **contador** (un número): «cuántos turnos te persiguen», «cuántas monedas llevas».

Con flags encadenas puzzles: una acción enciende una flag, y otra acción **solo funciona** si esa flag está encendida. Ese es el truco para que la aventura tenga **orden y progreso**.

Puedes usar muchas flags (hasta 64). Reutiliza el **mismo nombre** para referirte a la misma flag.

11. Objetos que aparecen y desaparecen

- Marca un objeto como **oculto** para que **no esté** al empezar. Cuando quieras que **aparezca**, usa la acción **mover objeto a sala** apuntando a la habitación donde debe surgir. (Ejemplo: al **ABRIR CAJON** con la llave, haces aparecer la **PALANCA** dentro del cuarto para que el jugador la coja.)
- Para que un personaje **entre en escena** (un enemigo que aparece de repente), créalo **oculto** y usa **mover objeto a sala** cuando ocurra el evento.
- Para que un objeto se **gaste o rompa**, usa **destruir objeto**. (Ejemplo: la palanca se parte al forzar la reja.)

Estas tres herramientas (oculto + **mover** + **destruir**) dan mucho juego: sorpresas, recompensas, objetos de un solo uso.

12. Cosas que pasan solas: eventos cada turno

Pulsa  **AUTO** en la barra de arriba. Aquí defines reglas que se comprueban **al final de cada turno**, sin que el jugador escriba nada. Son perfectas para **temporizadores, persecuciones y eventos**.

⚠ **Tabla AUTO:** reglas que el motor evalúa **al final de cada turno** (temporizadores, persecuciones, eventos), de arriba a abajo. No llevan verbo: solo **condiciones** (flag), se siguen evaluando las siguientes. **Ejemplo** (persecución): 1ª entrada cond **flag activado** `te_persiguen` → **sumar a flag** `turnos +1` ; 2ª entrada cond **flag**

flag activado yakuza_tras_ti & flag desactivado escapado → sumar a... EN sala parque & flag activado yakuza_tras_ti & flag desactivado e... flag = persecucion 5 → mensaje "Pasos rapidos " flag = persecucion 9 → mensaje "Notas su alien" flag ≥ persecucion 13 & flag desactivado escapado → mensaje "Una m...	Condiciones (todas deben cumplirse · vacío = cada turno) flag activado yakuza_tras_ti flag desactivado escapado + condición Acciones (en orden; FIN/GANAR/PERDER cortan la tabla ese turno) sumar a flag persecucion 1 + acción
--	--

Una regla AUTO solo tiene **condiciones** → **acciones** (no lleva verbo). Se revisan **de arriba abajo**: - Si una regla termina en **FIN/GANAR/PERDER**, **corta** el resto ese turno. - Si no (por ejemplo, solo **suma a una flag**), se siguen comprobando las de abajo. Así puedes **subir un contador y, justo debajo, comprobar si ha llegado al límite**.

Ejemplo: que te persigan

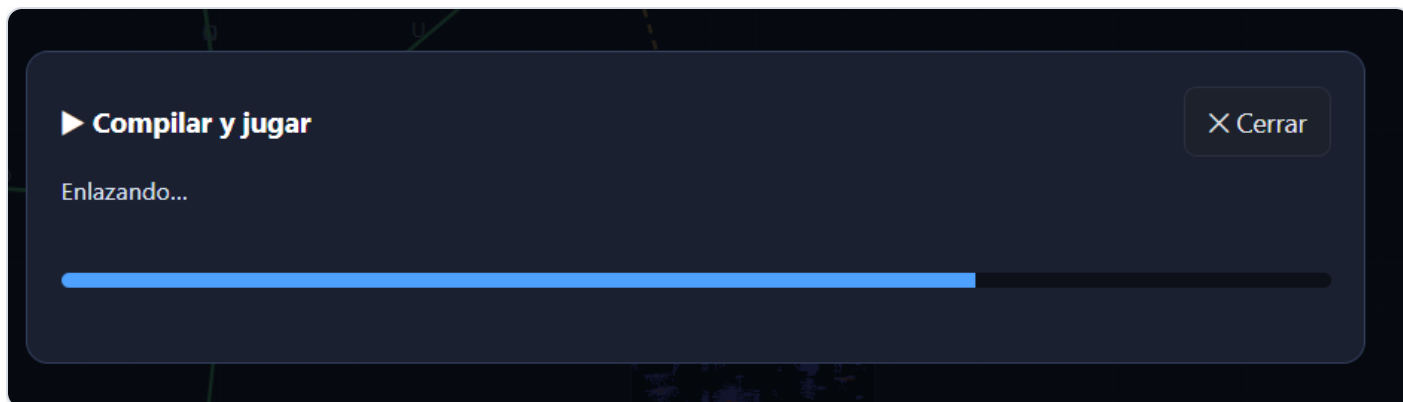
1. **si** flag activado `te_persiguen` **y** flag desactivado `a_salvo` → **suma** `turnos +1`.
2. **si** flag = `turnos 5` → **mensaje** «Oyes pasos a tu espalda...».
3. **si** flag ≥ `turnos 12` **y** flag desactivado `a_salvo` → **mensaje** «¡Te atrapan!» + **PERDER**.

Cuando el jugador escape (por ejemplo, al meterse en una alcantarilla), una acción de sala enciende `a_salvo` y la persecución se detiene. ¡Tensión instantánea!

13. Probar tu aventura

Pulsa ► **Compilar y jugar**. En unos segundos, tu aventura arranca en un **emulador MSX dentro del navegador**: gráfico arriba, texto abajo. Teclea órdenes y pruébala.

Mientras compila (verás el progreso):



Y ya jugando en el emulador del navegador:

► Compilar y jugar

✕ Cerrar

¡ROM lista! Descárgala o juégala aquí mismo. 🎮

↓ Descargar ROM

🎮 Jugar (WebMSX)

Cartridge 1: ElultimoKonami[Konami].rom



- Puedes **descargar el cartucho** (`.rom`) para jugarlo en openMSX, en un MSX real, etc.
- Repite las veces que quieras: cada *Compilar* genera la versión más reciente de tu aventura.

Recuerda exportar tu proyecto de vez en cuando para no perder el trabajo.

14. Aprende con un ejemplo: «El último Konami»

El programa incluye una aventura de ejemplo (impórtala con **Importar proyecto...**). Está pensada para que veas **todas las capacidades** en acción: salidas y atajos, objetos y personajes, puzzles con llave, objetos que aparecen, un objeto que se rompe, y una **persecución** que te mata si tardas.

La historia: eres coleccionista de MSX; tu vendedor aparece muerto y la Yakuza te persigue por el cartucho. **Cómo ganar:**

1. **PARQUE** → **SUR**
2. **CALLEJÓN** → **EXAMINAR GERARDO**, **COGER NOTA**, **EXAMINAR NOTA**
3. **ESTE** → **BAR** → **HABLAR CAMARERO** (te da la **LLAVE**)
4. **NORTE** → **CAMPO** → **COGER LINTERNA**, **SUR**, **OESTE**
5. **OESTE** → **CUARTO** → **ABRIR CAJON** (aparece la **PALANCA**), **COGER PALANCA**, **ESTE**
6. **CALLEJÓN** → **COGER CARTUCHO** (empieza la persecución), **ABRIR REJA**, **BAJAR**
7. **ALCANTARILLAS** → **TREPAR** → **MIRADOR** → **¡GANAS!**

Ábrelo y mira cómo está hecho cada puzzle: es la mejor forma de aprender.

15. Trucos para una buena aventura

- **Empieza pequeño.** 4–6 habitaciones bien hechas valen más que 20 vacías.
 - **Pon muchos sinónimos** a objetos y personajes: el jugador agradece que le entiendas.
 - **Describe lo importante** en el texto, y deja **pistas** de qué se puede hacer.
 - **Encadena puzzles con flags:** una cosa abre la siguiente. Da sensación de progreso.
 - **Premia explorar:** objetos ocultos, un atajo que aparece, un final alternativo.
 - **Mide la dificultad:** prueba tu aventura como si no la conocieras (o pide a alguien que la juegue).
 - **Da finales claros:** usa **GANAR/PERDER** y un buen mensaje de cierre.
-

16. Si algo no va

Lo que ves	Qué hacer
No me deja Compilar y jugar	Asegúrate de haber iniciado sesión .
Mi aventura abre una versión vieja	El editor guarda en tu navegador. Si recuperas un fichero .json nuevo, vuelve a Importarlo .
Una habitación se ve suelta en el mapa	Si se entra por una orden (BAJAR , TREPAR ...), su enlace es ámbar punteado , no verde. Es normal.
El emulador no carga el cartucho descargado	No le cambies el nombre al fichero .rom : lo necesita tal cual para reconocer el tipo de cartucho.
Una orden mía no responde	Revisa que el verbo y el nombre coincidan con los que pusiste, y que se cumplan las condiciones .
Sale ? en pantalla en vez de una letra	Esa letra no está en la fuente del MSX (usa MAYÚSCULAS y caracteres normales).

17. Chuleta

Marcas de texto: **{b}...{/b}** negrita · **{center}** centrar · **{key}** pausa · Enter = nueva línea.

Órdenes que el juego ya entiende: direcciones (**N/S/E/O/ARRIBA/ABAJO**), **MIRAR** , **EXAMINAR** , **COGER** , **DEJAR** , **INVENTARIO** .

Puedes comprobar: dónde está el jugador · si un objeto está presente / lo lleva / está en una sala · si una flag está encendida o vale un número.

Puedes hacer: escribir mensajes · encender/apagar/contar flags · coger/soltar/destruir/mover objetos · llevar al jugador a otra sala · GANAR/PERDER.

Eventos automáticos (🕒 AUTO): reglas «condición → acción» que se comprueban cada turno (temporizadores, persecuciones, sorpresas).

¡A crear! Empieza por importar el ejemplo, júégalo, y luego haz el tuyo paso a paso.