**Introducción**

Luego de la cinemática de inicio donde el pirata llega a la isla con la cámara del jugador sin que pueda moverse se lee el siguiente texto

* (Pirata): He llegado al fin a la isla adecuada, Aquí encontrare los tesoros que llevo tanto tiempo buscando. Abriré el mapa para averiguar dónde están los tesoros.

Se abre el mapa y se lee el siguiente texto

* (Pirata): ¡Vaya! El mapa me da 4 coordenadas, mmm… probare con la primera.  
  1/8 en horizontal, mmm… ¡Ya se! Eso quiere decir que debo colocar 8 líneas de izquierda a derecha y escoger la primera.

Aparece un circulo blanco que parpadea en el + de las coordenadas horizontales

* (Pirata): Ahora 3/10 en vertical, deben estar 10 líneas de arriba hacia abajo y yo escogeré la numero 3.

Aparece un circulo blanco que parpadea en el + de las coordenadas horizontales

* (Pirata): Ahora que sé que significa cada una debo dar click en la cruz donde se intersecta 1/8 y 3/10.

Aparece un circulo blanco que parpadea en la ubicación de las coordenadas.

* (Pirata): Muy bien ahora debo encontrar el sitio que marca el mapa y los demás cofres.

Se le da libertad al jugador para que explore el mapa y encuentra las puertas.

**Encontrar primera puerta**

Se realiza el paneo de cámara y se muestra la puerta

* (Pirata): ¡Vaya esta puerta sí que es grande! Mmm… la puerta tiene varios acertijos.  
  Al parecer debo colocar un valor y probar si es la respuesta adecuada en cada parte de la puerta; la izquierda es una división, la derecha una multiplicación de una fracción y el de abajo es una fracción. Probare colocando la respuesta de la división.

Cuando coloque un valor en el Input Field, aparecerá un circulo blanco que parpadea donde debe hacer click para probar la respuesta del módulo de la izquierda.

* (Pirata): Las tres partes están relacionadas, me pregunto si esta respuesta servirá para los demás.

Señalar con el circulo blanco la ubicación de los otros botones para probar la respuesta.

Al comprobar las respuestas correctas y ver que todas están bien y se abren las puertas

* (Pirata): ¡Wow, así que la división de esos números también puedo verlo como una multiplicación y como una fracción! Eso sí que no me lo esperaba.

El jugador encuentra el primer cofre con el 1er modulo

* (Pirata): Mmm… vaya este cofre parece que esta cerrado y tiene una caja con un acertijo.
* (Pirata):