**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 muestra un Presiona M para abrir el mapa se lee el siguiente texto

* *(Pirata): ¡Vaya! El mapa me ha da cuatro coordenadas, probare con la primera.  
  1/8 en horizontal, ¡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! La puerta tiene varios acertijos.  
  Al parecer debo colocar un valor y probar si es la respuesta adecuada en cada parte de la puerta. Probare colocando la respuesta en la cerradura del centro.*

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

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

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

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

**Encontrar Primer Cofre**

El jugador encuentra el primer cofre con 3 modulo

* *(Pirata): Mmm… vaya este cofre parece que está cerrado y tiene varios acertijos.*

**Módulo 1 y 2**

* *(Pirata): En este acertijo parece que debo girar la palanca la cantidad que me indica la fracción.*

Se muestran las flechas del teclado para que gire la palanca y se deja un rastro del camino recorrido por la palanca. También se coloca el máximo de giro de la palanca con la segunda fracción

**Módulo 3**

* *(Pirata): ¡Este módulo está vacío! Parece que tengo que llenarlo con estos cubos*

Con el circulo blanco parpadea en los botones donde se agregan cajas en el modulo

*-(Pirata): Ahora que llene este espacio debo seleccionar la cantidad de cubos que usaran*

Mostrar el mouse para que puedan seleccionar los cubos y cambien de color con la cantidad del numerador