**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.*
* *(Pirata): Al parecer debo encontrar las 4 gemas para abrir la puerta del tesoro.*

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 2**

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

Se muestran las flechas del teclado/Botones para que gire la palanca y en el centro se observa el numerador de una fracción que debe ser respondida.

\*Si al girar la palanca llega al límite de giro\*

* *(Pirata): Parece que el límite que puedo girar es la segunda fracción que me muestran.*

Con cada giro se deja un rastro del camino recorrido por la palanca. La cantidad de veces que debe girar la palanca es el numerador de la pregunta

**Módulo 2**

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

Se muestran las flechas del teclado/Botones para que cambie el denominador y la cantidad de divisiones que hay en el módulo mientras que en el centro se observa el numerador que no cambia de la fracción.

Con cambio de denominador la palanca se colocará en el lugar que indique el numerador con la intención de que se escoja el denominador como respuesta.

**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

**Final del Juego**

El pirata abrió la última cueva luego de encontrar los cofres anteriores, y se encontró con un tesoro muy grande y con muchas monedas de oro el cual se llevó en su barco para vivir una vida en el mar sin preocupaciones.

Se muestra una animación del barco navegando con el tesoro encima mientras el pirata dice:

* *(Pirata): Al fin poder vivir la vida que siempre quise sin nada que preocuparme en el mar. ¡Qué bello es vivir!*