

### Lost Eden Elementary School:

- Prédio B1(1F, 2F)
- Prédio B2(1F, 2F)
- B1 - Secret Area
- Auditorium
- GYM

### Prédio B1-1F:

- No corredor central se encontram 3 zumbis comuns.
- No banheiro masculino terá duas pias com espelhos, um desses espelhos terá sido retirado e se encontrará um buraco no lugar. Ao interagir com o buraco, o jogo perguntará ao jogador se ele deseja entrar no buraco. O buraco levará para sala ao lado. É a única forma de adentrar o cômodo, pois a porta de acesso estará com a fechadura danificada.
- Nessa sala, o jogador encontrará uma pistola com 10 balas carregadas. Ao pegar a arma, um zumbi aparecerá e ele deverá matá-lo. Na sala terá um cartucho de bala para pistola.
- No banheiro feminino terá 1 kit-médico pequeno e 1 médio.
- No achados e perdidos, o jogador poderá coletar a faca de combate.
- A sala do diretor estará inicialmente trancada.
- A sala de vídeo também se encontrará inicialmente trancada.
- Na sala dos professores estará o primeiro save do jogo( os saves dentro de locais internos serão telefone de mesa encontrados em algumas salas, como essa por exemplo), a chave da sala de vídeo estará lá também.
- Com a chave da sala de vídeo, agora o jogador poderá entrar nela. Lá terá 2 cartuchos de pistola e 1 kit-médico pequeno para coletar. Também terá 2 zumbis comuns que tentarão atacar.
- Na sala de armários, em um armário aberto estará a chave da sala do diretor. Em outro armário aberto estará um cartucho de pistola e um boletim escolar(documento narrativo), que será possível ver notas de algum aluno exemplar ou que se esforçou muito para chegar a resultados exemplares. Ficará a cargo do jogador o que pensar sobre isso.
- Com a chave da sala do diretor, o jogador poderá entrar nessa sala. Lá terá um cofre que exigirá uma senha para ser aberto. A senha será uma sequência de números que só podem ser descobertos decifrando documentos espalhados pelo level que estão interligados. Terá um cartucho de pistola também.
- No final do corredor, à esquerda, terá uma escadaria dupla que leva ao segundo andar(2F). O lado esquerdo dessa escadaria estará interditado por um amontoado de mesas e cadeiras, então dará apenas para subir pelo lado direito.

### Prédio B1 - 2F:

- No corredor central será introduzido o primeiro zumbi forte do jogo. As salas de aula e a biblioteca compõem esse andar do prédio.
- Classroom A: Terá 1 cartucho de pistola e 1 kit-médico médio.
- Classroom B: Trancada.

- Classroom C: Terá 2 zumbis e 1 kit-médico pequeno.
- Classroom D: Terá 1 zumbi e 1 cartucho de pistola.
- Classroom E: Trancada.
- Classroom F: Terá 1 kit-médico pequeno e 2 cartuchos de pistola.
- Classroom G: Inacessível. Fechadura danificada.
- Classroom H: 2 zumbis e 1 kit-médico médio.
- Classroom I: Nessa sala se encontra a chave da classroom C, ela estará sobre a mesa da professora.
- Com a chave da classroom C, agora será possível entrar na sala. Na lousa do local estará escrito diversas vezes seguidas a frase “Desculpe, não fui capaz de alcançar uma perfeita doutrina.”. Haverá um kit médico pequeno também.
- A última sala desse andar será a biblioteca, à direita da direção que o jogador veio. Nela terá a chave da classroom B, e também 1 kit-médico médio. Nesse cômodo também estará o primeiro dos documentos interligados que trarão pistas sobre a senha no cofre do diretor(Os detalhes sobre esse puzzle estarão detalhado em outro documento separado que explicará a lógica para descobrir a senha, a narrativa por trás dos documentos e qual será o propósito do desvendamento desse enigma). O documento será um livro intitulado “Em busca do encontro ao supremo valens” que estará aberto em uma página que estará escrito o seguinte texto:

“A jornada não se começa por acaso. É necessário encontrar os 4 para que comece o trajeto rumo ao ser supremo valens. O primeiro dos 4 deverá ser alguém fielmente devoto e que deseje o encontro de sua alma com o grandioso valens, ele irá se voluntariar sem questionar, pois a fé move suas idéias. Os outros três que completarão os 4 serão prodígios capazes de se destacarem no mundo. Eles deverão ser entregues à valens antes que se destaquem.”

Nessa sala terá também uma porta que levará à uma pequena sala, uma sala isolada para leitura, onde terá uma janela aberta com uma pequena plataforma que o jogador terá que usar para pular até o prédio B2, já que a entrada estará trancada.

- Classroom B: Com a chave da classroom B, o jogador pode voltar até lá para abrir a porta. Nessa sala estará escrito bem grande, se possível ocupando a lousa inteira a palavra “SHAME” e ao lado da lousa estará uma cadeira isolada com um papel colado no alto de seu encosto, nesse papel estará desenhado um rosto com uma expressão transtornada e triste. O jogador poderá coletar um kit-médico pequeno e um cartucho de pistola.
- Voltando para a biblioteca, agora o jogador deverá pular para o prédio B2 através da plataforma seguindo os comandos do quick time event, caso não consiga, ele morrerá, se conseguir estará no andar 2F do prédio B2.

#### Prédio B2 - 2F:

- A primeira sala que o jogador pisará nesse andar será um enorme salão onde ocorriam reuniões de funcionários que faziam parte da seita saint valens. Neste prédio terá um pequeno avanço na dificuldade, pois terá 3 zumbis fortes nesse salão. No canto esquerdo terá uma porta trancada, o jogador deverá ir até a outra

porta presente no salão, localizada ao norte da sala, próxima à extremidade direita do grande cômodo. Essa porta levará para um quarto.

- Nesse quarto terá 1 kit-médico médio e 2 cartuchos para pistola. Nesse cômodo também há outra porta que acessa outro quarto ao lado.
- No outro quarto terá um save point e a chave da porta para a escadaria.
- Com a chave da porta, será possível abri-la e descer a escadaria que leva ao andar de baixo.

#### Prédio B2 - 1F:

- O corredor central desse andar terá 2 zumbis comuns e 1 zumbi forte.
- A sala em frente a escadaria será a enfermaria. Nela terá 1 kit-médico grande(o primeiro do jogo), 1 kit-médico médio e 2 kit-médico pequeno. Lá também se encontram 2 documentos narrativos. Um deles é um laudo médico forjado, dizendo que um específico aluno teria indícios de esquizofrenia, pois estaria tendo delírios de perseguição enquanto a escola se dedica a dar as melhores condições aos prestigiados alunos de Lost Eden. O outro documento é outro dos documentos ligado ao puzzle do cofre do diretor, será um pedaço de papel/bilhete com a seguinte mensagem:

“O destino dos 4 já está ao alcance de nosso supremo valens. Essa escola erguida graças aos devotos da saint valens e aos investimentos que o influente sr. Caim nos proporcionou foi a porta de entrada para conseguirmos alcançar os 4. Após entregarmos os 4 para nosso grande ser supremo valens, o caminho até ele se abrirá e o grande 0 chegará. Sim, começaremos com o nada, superaremos o nada e fecharemos o ciclo que nos providenciará o encontro com valens. Ultrapassaremos o 0.”

- A porta da cozinha estará trancada pelo lado de dentro, o jogador deverá entrar na sala ao lado, que será o refeitório, o qual estará conectado com a cozinha.
- No refeitório estará mais uma arma do jogo para ser coletada, a submetralhadora com algumas balas no pente, e do outro lado da sala estará uma porta que leva até a cozinha, essa porta também não poderá ser acessada, o jogador deverá coletar a submetralhadora primeiro. Ao coletar a nova arma, o zumbi açougueiro aparecerá pela primeira vez ao abrir a porta e começar a perseguir o jogador furiosamente. Agora a porta estará aberta, pois o açougueiro a abriu, mas o jogador também deverá tomar cuidado para não ser atacado pelo perigoso zumbi. Terá 1 cartucho de submetralhadora para coletar e mais outros itens, 1 cartucho de pistola e 1 kit - médico médio.
- Na cozinha terá 1 cartucho de pistola e 1 kit-médico pequeno. A porta voltada para o corredor poderá ser destrancada pelo lado de dentro.
- A sala de informática estará trancada.
- No laboratório de ciências terá 1 cartucho de pistola.
- A sala de música estará trancada.
- Na sala de jogos educacionais estará o objeto “jack\_in\_the\_box”, mas ele estará sem a manivela, o jogador deverá encontrar-lá para abrir a caixa.
- No banheiro feminino terá 1 kit-médico médio.
- No banheiro masculino terá 1 zumbi comum. Dentro de um dos vasos sanitários estará a manivela do “jack\_in\_the\_box”.

- Voltando à sala de jogos educacionais, o jogador terá que encaixar a manivela na “jack\_in\_the\_box”. Ao encaixá-la, um som que faça lembrar o barulho da manivela rodando irá tocar, e depois de alguns segundos a caixa se abrirá e um boneco(soltando gargalhadas sinistras, se possível) com alguns confetes sairão voando pelos ares, então quando o jogador for interagir com a caixa de novo, a chave da sala de informática estará no fundo da caixa, e uma mensagem perguntando se o jogador deseja pegar a chave aparecerá.
- Com a chave da sala de informática, ao entrar nela, o jogador encontrará lá a chave da sala de música.
- Com a chave da sala de música coletada, ao entrar na sala, o jogador encontrará um save point. Também terá 2 cartuchos de pistola, 1 kit-médico pequeno e a chave da entrada do prédio B2 para coletar. Com a chave da entrada, o jogador poderá sair do prédio.

De volta ao lado exterior da escola, restará o GYM, o auditorium e a secret área do prédio B1(um porão em que a entrada se encontra na parte de trás do prédio) para adentrar. A secret área e o auditorium estarão trancados, então o jogador deverá ir até o GYM.

#### GYM:

- Neste prédio, o GYM, terá um corredor de entrada com dois vestiários no final e duas portas em cada extremo lateral que levará a outro corredor, o qual se encontra a porta que leva até a quadra e as arquibancadas do ginásio escolar. Essa entrada estará trancada
- Nesse primeiro corredor terá 3 zumbis comuns.
- No vestiário da esquerda, terá 1 cartucho de pistola.
- No vestiário da direita, terá 1 kit-médico pequeno.
- No segundo corredor, que será mais estreito que o primeiro, terá 2 zumbis comuns. Para coletar, terá 1 cartucho de pistola e 1 kit-médico médio. A porta trancada que leva à quadra terá uma corrente com gancho pendurado ao seu lado. Ela não se abrirá com chave, e sim com o peso do objeto “planter”, que ao ser pendurado no gancho, baixará a corrente que move as engrenagens da porta e a abre.
- A “planter” estará no parquinho, localizado no terreno exterior da escola(ver mapa), ele deverá ter alguma iluminação ou elemento que chame a atenção do jogador para ir até lá em algum momento. No parquinho também será encontrado a chave de uma das salas de bastidores do auditorium, ela estará na ponta do escorregador.
- Com a “planter” colocada sobre o gancho, a porta de acesso à quadra se abrirá. Nessa quadra, terá 6 zumbis comuns. Em um cone no canto da quadra estará a chave do auditorium.

#### Auditorium:

- Ao destrancar a porta de entrada deste prédio, ela dará a uma pequena entrada que levará a escadaria entre as cadeiras do público. No corredor entre as cadeiras e o palco haverá 3 zumbis comuns. para subir ao palco, terá duas escadas de acesso, uma em cada canto lateral. Na cortina que cobre os bastidores atrás do palco, terá uma fresta aberta com uma porta à vista. Ao entrar nessa porta, o jogador estará em um pequeno corredor centralizado entre as duas salas dos bastidores, nele haverá 1

kit-médico pequeno. Na sala à esquerda terá 1 cartucho de pistola, já a sala à direita estará trancada, se o jogador tiver pego a chave no escorregador do parquinho, ele poderá abri-lá.

- Dentro desse bastidor estará a chave da secret area, agora o jogador poderá ir para lá.

Prédio B1 - Secret Area:

-