

《重生之我在乙游叱咤风云》解答

作者：龘同龘（QQ：1528457231）

一、辣椒油事件的犯人

~~（根据常用的四选一选择题排除法，题面中鼓手莫东和键盘手肖涵地位完全均等，认为其中某人是犯人无法排除另一人使用相同手法作案的可能，故两人都不是凶手，可以排除。）~~

不妨先对二周目中 live house 场景相关故事情节进行分析，可得到该事件的大体时间线如下：

上台演出前，凡秋、清茶和另外两名队员一起在休息室的售货机买好了饮料，除了清茶买了两瓶绿茶以外，其他人都选择购买芬达。凡秋跟一直以来的习惯相同地在自己的芬达瓶盖上做了记号。凡秋喝完芬达后，发现清茶的某一瓶喝了一半的绿茶的盖子不见了，就把自己的芬达瓶盖给了清茶。之后，四人一起上台准备表演，在演出开始的几分钟前最后一名队员才赶来。然后五人进行表演，热场互动时轮流回到后台休息，具体顺序并不清楚。演出结束后几人回到休息室，清茶喝到了没有喝过、没有盖着芬达瓶盖、装有辣椒油的那瓶绿茶。而盖着芬达瓶盖的那瓶绿茶经检查发现其中没有辣椒油。

由上述时间线可知，犯人投放辣椒油的可能时间为：

（1）四人上台表演后到演出前，此时由于系统已经限定犯人为乐队成员中的某人，因此在此时只有迟到的那名队员可能投放辣椒油；

（2）演出中场休息时，因为五人是分别单独去休息，故都具有作案时间。

因此，从作案时间出发并不能推测出凶手。另外，从可能性（2）中很难推断出犯人的信息，而对于可能性（1），首先要判断迟到的队员是谁。从文章描述中可以知道，白茂在演出开始前十五分钟抵达了 live house，当时天气很阴，看起来马上要下雨；演出结束众人准备离开时，天上已经下起了大雨。而休息室门口有一把带着雨渍的伞，后文提到这把伞是吉他手肘子的。由于除一人外，乐队其余成员均早早在休息室准备上台表演，而最后一名队员是在演出开始前几分钟赶到的。因此，可以推断，雨是在演出开始前十五分钟至前几分钟之间的某时开始下的，迟到的队员为了避雨打了雨伞。所以休息室门口的雨伞的主人就是迟到的队员，换言之，**肘子就是迟到的队员**。

仅明确这一点后仍然不足以找出犯人，因此仍需要思考一个额外的问题：犯人如何判断清茶会选择喝没有喝过的那瓶绿茶，而不是已经喝了一半的那瓶绿茶？

对于之前与清茶一起在休息室内的凡秋、莫东、肖涵三人而言，他们知道盖着凡秋芬达瓶盖的那瓶绿茶实际上是清茶的饮料，因此这几人若想投放辣椒油，应当在两瓶绿茶中均进行投放，以确保清茶会喝到装有辣椒油的饮料；但是，迟到的肘子却不知道这一信息。如果以肘子的视角还原，就可以看到这样的场景：休息室的桌上有好几瓶饮料，其中有两瓶是绿茶。一瓶绿茶的盖子上盖着芬达的瓶盖，上面有一些特殊的记号，是凡秋为了区分饮料而画上去的。也就是说，因为知道乐队五人中只有只有凡秋和清茶会喝绿茶，肘子会认为这两瓶饮料的主人就是凡秋和清茶。而已经喝到了一半的那瓶上面盖着凡秋的盖子，所以那瓶绿茶是凡秋的，而另一瓶没喝过的大概率是清茶的。换言之，因为迟到，肘子在凡秋把瓶盖送给清茶时并不在场，因此会将盖有带着凡秋画的标记的芬达瓶盖的绿茶误以为是凡秋的饮料。因为清茶有洁癖，在肘子看来，他不可能会去喝凡秋喝过的绿茶。因此，如果他想投放辣椒油，为避免误伤凡秋（以及）导致引起清茶注意，他只会选择往剩下的那一瓶没有喝过的绿茶中投放。因此，在四个嫌疑人中，只有肘子会选择仅往一瓶绿茶中投放辣椒油，而剩下三

人若想投放辣椒油，更可能选择在两瓶中都进行投放。

从上述分析中可以得到结论，从逻辑的角度来讲，**投放辣椒油的犯人最可能是肘子**。他由于信息差对饮料的主人有所误判，但是演出结束后清茶刚好选择了去喝没喝过的那瓶绿茶，他的作案计划才得以顺利进行。

二、3he 结局的达成方法

在解决这个谜题之前，首先可以先对三位男主的 he/be 条件、love 线条件、以及游戏的部分设定机制和 bug 进行分析总结。

he/be 条件：

1.季极：文章中提到，季极的 he 为“富得流油 世界首富”，be 为“负债人生 公司破产”。容易看出季极的 he 条件与其公司资金状况紧密相关。文章中提到，季极因为两千万的合同无法谈拢导致公司资金链断裂，进而无法达成 he。因此，想要达成季极的 he，需要确保其公司能够得到足够多的资金。但是文中白茂经过许多尝试仍然无法让两千万的合同谈拢，故通过合同获得资金以达成 he 的方式是极为困难的，或许应该思考其他的可能性；

2.冷辰：文章中提到，冷辰的 he 为“更远的地方 出国留学”，be 为“被遗忘的约定 因为车祸失忆”，其中已经明确指出冷辰 he 和 be 的相关条件。文章中也明确表示达成 he 的关键在于车祸事故的受害人。如果车祸受害人是白茂，则可达成冷辰 he；反之，冷辰会因为车祸失忆，达成 be。

3.清茶：文章中提到，冷辰的 he 为“想唱就唱 街头卖唱”，be 为“成名在望 成为歌手”。与其相关的关键事件则为辣椒油事件。即，若要达成清茶 he，白茂必须进入 live house 场景并阻止清茶喝下装有辣椒油的饮料。但是文中提到，按照游戏的正常流程，在达成清茶的 he 条件后，除了进入清茶 love 线外没有其他结束当前周目的办法。

love 线条件：

文章中一二周目是以 love 线结束的游戏，分别是在冷辰达到 10 好感和清茶达到 10 好感时立刻跳转场景并达成 love 线结局。因此，可以推测，love 线的达成条件为任一男主好感度达到 10。若想不达成 love 线结局，应确保所有男主角的好感均小于 10。

设定机制、bug 分析：

文章中有几处明确写出的设定或 bug，此外还有一些相应的线索。

首先，可以从较为明显的饮料负好感度以及车祸事件相关信息开始分析。车祸事件中有白茂被撞和冷辰被撞两种可能，二周目中冷辰被撞时弹出的系统提示为“季极好感+1”，而一周目中白茂因为遭遇车祸导致并不能看清当时弹出的系统提示是什么。一周目达成冷辰 love 线后可以看到，当时季极和清茶的好感均为 5，由于这一周目白茂没有通过任何方式获取过季极和清茶的好感度，可以确认二人的初始好感度为 5。另外，从二周目达成清茶 love 线后的结算中可以看到，二周目里冷辰的好感为 7，而二周目中白茂仅通过赠送芬达获得了 2 点冷辰好感度，故冷辰的初始好感度也应为 5，与季极、清茶相同，符合游戏设计逻辑。但是，在一周目中，仅有四处明确给出的“冷辰好感+1”的系统提示，之后就成功进入了冷辰 love 线，且在结算中也可看到冷辰好感度达到了 10 点。因此，应当还有某一事件会增加冷辰好感，但是由于某些原因该事件相应的冷辰好感增加信息并未明确写出。考虑到一周

目时除了四处明确给出的“冷辰好感+1”系统提示外，有且仅有唯一一处系统提示为白茂被车撞倒后没能看清的那一处，因此可以推断，这段系统提示即为最后一处“冷辰好感+1”。因为白茂是替冷辰遇到的车祸，增加冷辰好感也符合游戏设计逻辑。

此外，三周目中明确提到，**白茂可以通过游戏 bug 购买好感为-1~-128 中任意数值的饮料，且不需要任何费用**。在三周目中，白茂购买了一瓶好感度为-1 的芬达，芬达为冷辰对应好感饮料。现在分析三周目时的车祸事件：三周目第一次车祸事件中，白茂被撞飞后，手中的-1 好感芬达飞了出去，接着看到了两段模糊的系统提示。接着，白茂回到了马路的上一场景肯德基，接着又立刻回到了马路上，第二次遭遇车祸事件，并再次看到了一段模糊的系统提示。三周目第一次车祸事件与一周目及三周目第二次车祸事件不同，有一段额外的系统提示。第一次车祸事件另外一条系统提示以及第二次车祸事件的系统提示由刚刚的分析可以得知应为“冷辰好感+1”。算上肯德基中两条“冷辰好感+1”，这四条加在一起应该为冷辰增加了四点好感度。但是，三周目最终结算时，冷辰的好感度为 8。因此，应当有某个事件导致了“冷辰好感-1”的结果。由此可以推出，**在第一次车祸事件中，白茂手中飞出的-1 好感芬达砸到了冷辰，并造成了“冷辰好感-1”的效果，第一次车祸中额外的系统提示就是好感降低的提示**。此外，文章中有一个重要设定为“**游戏当前场景取决于 npc 当前好感值**”，“**游戏没有存档和返回，白茂没有办法自己离开当前场景**”。因此，三周目车祸事件中场景跳切的 bug 的原理，也应当取决于好感值变动。从一至三周目中得到的信息可以判断，从肯德基场景转换到马路场景的条件应为“冷辰好感达到 7”。由此，可以判断出，三周目中是先结算了“冷辰好感-1”事件，导致冷辰的好感度由 7 变到了 6，因此白茂跳转回到肯德基场景；然后，“冷辰好感+1”事件继续结算，冷辰好感达到 7，白茂又跳转回到马路场景，并经历了第二次车祸事件，通过让冷辰好感达到 8，从马路场景跳转到了医院场景。（反之，如果先结算“冷辰好感+1”再结算“冷辰好感-1”，应该先跳转到医院场景再跳转回马路场景。）

从上述分析中，可以得到一些有效信息：其一，游戏不存在存读档和返回系统，而本质是通过触发事件影响好感度、再通过好感度改变游戏场景的运行逻辑。所以，**这款游戏本质上是一款线性游戏，场景的改变、跳转、回退等并不会覆盖影响好感度增减判断**，例如三周目中白茂跳转回肯德基后车祸事件的“冷辰好感+1”仍然会继续结算，而第二次车祸事件的“冷辰好感+1”也不会使第一次车祸事件的“冷辰好感+1”失效。由此，也可以做出一个关于 he 结局的推测：由于游戏为线性逻辑，不存在存读档和返回的逻辑，因此可以推断，**已经达成的 he 结局并不会因为好感度变动跳转到先前的场景导致 he 结局失效**。（当然，如果会导致失效，那么就必须在辣椒油事件后结束游戏，这样不仅几乎不可能达成季极 he，且原作中白茂是通过收下季亦黑卡达成单身线“一个人的旅途”从而在不进入任一男主 love 线的条件下达成 3he 结束游戏的，这也与原作中的解法条件有矛盾。）

此外，关于好感度饮料还有一些额外设定可以进行推测。游戏中（正数好感）饮料的价格逻辑为“每+1 好感价格*2”，而+1 好感的饮料为 10 元，所以+2 好感的饮料为 20 元，而+3 好感的饮料就会来到 40 元。那么，如果玩家购买 3 瓶同样的+1 好感的饮料，便可以以 30 元的价格购买到总计可以为同一角色+3 好感的饮料，比起直接购买一瓶+3 好感的饮料能够省去 10 元。类似的，如果玩家购买 4 瓶同样的+1 好感的饮料，比起直接购买一瓶+4 好感的饮料能够省去 40 元。这明显并不符合游戏设计理念，故游戏设定中可能存在某些相应的制约方式。可以注意到，在一周目中，白茂尝试购买芬达、可乐和绿茶各一瓶，但最终售货机仅吐出来两瓶饮料。因此，**可以推测该游戏中一次最多只能持有两瓶饮料**。这样的设计可以一定程度上避免上述的问题，但玩家仍可以通过用 30 元购买同一角色的+2 好感饮料和+1 好感饮料省下 10 元，或是通过用 40 元购买同一角色的两瓶+2 好感饮料省下 40 元。因此，应该还会有额外的制约方式。在二周目中，白茂让冷辰去买了两瓶可乐，但冷辰将可乐递给白茂时，却在某种特效彩光之后，可乐变成了一瓶。因此，**可以推测该游戏中同样的饮**

料一次至多只能持有一瓶。总结上述两条，可以得到游戏中关于好感度饮料的隐藏规则：玩家最多仅能同时持有两瓶好感度饮料，且这两瓶饮料必须对应不同角色。

现在，可以基于好感度系统对整个游戏的常规流程进行总结：

开局，三男主初始好感均为 5，场景为肯德基，出现的男主为冷辰；在冷辰好感达到 7 后，进入马路场景，此时出现车祸事件：

(1) 若冷辰遭遇车祸，季极好感+1，此时若季极好感达到 6 则进入季极豪宅场景。

(2) 若白茂遭遇车祸，冷辰好感+1，此时若冷辰好感达到 8 则进入医院场景。

上述两个场景中，均会出现凡秋电话事件。若选择接电话，则清茶好感+1，清茶好感达到 6，进入 live house 场景。

在季极豪宅场景中不选择接电话之后的场景谜面中并未给出，应当并不关键，可暂且认为后续是季极 love 线；

在医院场景中可以选择冷辰或季极中的一名男主进病房探望。从一、三周目中医院场景的差异可以分析到，由于电话事件疑似是在固定时间触发，因此白茂可自主选择是在电话打来前或打来后叫人进入病房。在不接电话的前提下，若选择冷辰进入病房，则冷辰好感+1，后续可通过刷满冷辰好感进入 love 线；若选择季极进入病房，季极好感+1，之后的场景谜面中并未给出，应当并不关键，可暂且认为后续可通过刷满季极好感进入 love 线。

在 live house 场景中，演出进行到一半时会触发季亦黑卡事件，在此事件结束前无法与清茶对话，也无法进入休息室。此时若选择接受黑卡，则可获得永久道具五千万的黑卡，但是在这之后会很快造成季亦好感-1，从而在一分钟后进入单身线结局；若不选择接受黑卡，则在演出结束后回到休息室后台时触发辣椒油事件，若阻止清茶喝下辣椒油可达成清茶 hc 条件并+2 清茶好感，若不阻止但推出犯人也+2 清茶好感。之后其他人离开 live house，白茂会被强制留下与清茶独处，清茶好感+1，后续可通过刷满清茶好感进入 love 线。

时间线中有着达成冷辰 hc 和清茶 hc 的方式，但结合前面分析可知，合同谈不下来的前提下，时间线中并没有达成季极 hc 的常规事件。因此，考虑其他方式达成季极 hc。由于季极无法达成 hc 的本质原因为公司资金链断裂，而合同金额为两千万，故可以推测只要有方式让季极获得大于等于两千万的资金即可达成季极 hc。而上述时间线中除去冷辰的 50 元红包外，有且仅有一种可获得金钱的方式，即为季亦的黑卡。故可行的思路为在接受季亦的黑卡后将其赠送给季极。但需要注意的是，在获得黑卡后，会在很短的时间内造成季亦好感-1，从而达到单身线结局。而季极并不在 live house 场景中，因此不可能在不切换场景的前提下赠送黑卡。

(此处有一处设定不容易准确推理，即季亦的黑卡所写的“永久”时效是指在单周目内永久还是获得后在任何周目中均可使用。游戏中出现过的其他道具为好感度饮料，有效期为 24 小时，而游戏中每个周目之间的间隔也是一天，如一周目发生在 2025/2/3，二周目发生在 2025/2/4。故凭借下一周目中没有上一周目中购买的饮料并不能判断黑卡是否会保留，而题面中也没有其他明确说明的信息可用于判断这一点。但根据一般的游戏逻辑，前一周目的物品在世界线重置后通常是不能保留的，此外在现实世界中也提到过“每当 npc 的好感积累到一定数值时，就会被清空数据强制重新开始”，可以推测黑卡也属于应当清空的数据；且显然黑卡不能保留的解谜难度要高于黑卡可以保留，故后文中以黑卡不能保留为前提进行分析。)

前文分析中提到过，谜面中的游戏为线性逻辑，不存在存读档和返回系统，故不可能使用常规方法进行场景回退；而在对设定和 bug 进行分析的部分，存在一种利用 bug 退回场景的方法，即使用负数好感度饮料降低对应角色的好感使其好感度不满足当前场景要求，从而

退回到先前的场景。由时间线分析可推断进入 live house 场景的条件为清茶好感达到 6，故可通过赠送负数好感度饮料将清茶好感降到 5 的方式从 live house 场景退回到之前的场景；而由于从季亦处拿到黑卡后经过很短时间就会达成单身结局，此时清茶等人的演出还没结束，辣椒油事件自然也还没发生，故这时是无法阻止清茶喝下有辣椒油的饮料达成 he 的，所以**应当首先达成清茶的 he 条件，再从季亦处获取黑卡并送给季极**。从先前的好感度分析以及三周目中的描述判断，将清茶好感降到 5 后，**根据好感度决定场景的原理，结合三周目中的两次车祸事件，可以判断此时会退回到医院场景或者季家豪宅场景，并且接下来会发生电话事件**。为确保冷辰 he，车祸事件中应该选择自己被撞，这时相应地，清茶好感度下降后会回到医院场景。

由此，可构建一个大致的 3he 达成思路：肯德基刷取冷辰好感到 7——马路处被撞，达成冷辰 he 条件——医院中接电话——不接受黑卡，阻止清茶喝下辣椒油，达成清茶 he 条件——退回到医院，接电话——从季亦处接受黑卡——立刻退回到医院，将黑卡送给季极，达成季极 he 条件——迎来单身结局。

上述思路中有几点需要考虑和优化。首先，这个通关方式中涉及到两次退回，且对应需要降低好感度的角色均为清茶，因为前文的分析中提到好感度饮料有着“**玩家最多仅能同时持有两瓶饮料，且这两瓶饮料必须对应不同角色**”的限制，白茂不可能从一开始就在肯德基中购买两瓶负好感的绿茶，而只能购买一瓶。而文中并没有提到医院内有自动售货机，应当认为医院中无法购买饮料。同时，在将清茶好感降到 5 以前，无法退出 live house 场景，而由于只能持有一瓶负好感绿茶，故第一次退回前白茂是无法在 live house 休息室中购买第二次退回所需要的负好感饮料的。而三周目中，白茂接受了季亦的黑卡后走到休息室的售货机前，还没来得及购买饮料，就弹出了“季亦好感-1”的系统提示，一分钟后即达到了单身结局。此外，前文分析过**场景的改变并不会覆盖影响好感度增减判断**，因此获取黑卡后即使跳转场景，“季亦好感-1”的事件应当仍然会发生，故应当认为在接受黑卡后没有足够的购买饮料的时间，即“接受黑卡——调整需要降低的好感度并购买饮料——将饮料送给清茶——退回到医院，将黑卡送给季极”这一流程实际上几乎不可能达成。因此，**白茂只能在肯德基的自动售货机处购买第二次降低清茶好感所需要的绿茶，而她不能同时持有两瓶绿茶，故她在达成清茶 he 条件后需要先退回到肯德基场景**。因此，上述通关方式需要进一步调整。

值得注意的是，由于要从 live house 场景退回到肯德基场景后再次进入 live house 场景，故车祸事件必定会经历两次。故可能发生“第一次车祸事件受害者为白茂，第二次车祸事件受害者为冷辰”或者“第一次车祸事件受害者为冷辰，第二次车祸事件受害者为白茂”的组合，而这样的组合最终系统会如何判断冷辰 he 条件是否达成并不容易推测，但是第三周目中白茂经历了两次车祸事件，并且受害者均为她自己，在这个前提下三周目结算时判断冷辰 he 条件成功达成，故**只要条件允许，应选择两次车祸事件都让白茂作为受害人，以确保冷辰 he 可以达成**。

另一方面，由于退回到肯德基场景的条件为冷辰好感小于等于 6，故清茶只能在马路场景或医院场景通过降低冷辰好感度的方式进行退回。如果希望在马路场景进行退回，那么首先应从医院场景退回到马路场景。白茂可从医院或季家豪宅中退回到马路场景。如果想从医院场景退回到马路场景，需在医院场景中给冷辰赠送负好感度饮料使其好感降为 7，那么在马路场景中便不再拥有可以赠送给冷辰的负好感度饮料；而在季家豪宅中，可通过赠送季极负好感度饮料的方式退回到马路场景，再赠送负好感度饮料给冷辰退回肯德基场景。但是，从 live house 场景退回到季家豪宅场景仅能通过给清茶赠送负好感度饮料达成，而在这过程中又没有可以购买好感度饮料的售货机，故这种退回方式要求白茂同时持有三瓶好感度饮料，在前面的分析中我们认为这是不能做到的。所以，白茂只能通过医院场景退回。白茂通过给清茶赠送负好感度饮料退回到医院场景后，再在医院场景赠送负好感度饮料给冷辰从而退回

到肯德基场景。

此外，由于我们希望选择两次车祸事件受害人均为白茂的路线，而从季亦手中获取黑卡后到游戏结束前的时间并不充裕，故应确保能最快速度赠送负好感度饮料给清茶，且在跳转回医院场景时能立刻将黑卡赠送给季极。由二周目中描述可知季亦出现时间为演出中段，此时清茶应在台上演出，而白茂则在台下看演出。由于三周目中，白茂走到了位于后台休息室中的自动售货机前开始挑选饮料的时候才弹出“季亦好感-1”的系统提示，应当认为白茂有足够的时间冲到台上把负好感度饮料递给清茶，或者起码有足够的时间直接在台下将绿茶扔到清茶身上。由于三周目中脱手飞出的-1好感芬达砸到冷辰身上仍然有效果，可以类似地判断即使从台下把绿茶扔给清茶，只要饮料接触到清茶，仍然可以造成降低好感的效果。此外，由于白茂可以自主选择通过电话打来之前或之后叫人进入病房，故为确保能在回到医院场景后立刻将黑卡送给季极，应在电话打来之前就叫季极进入病房。在有无限次轮回可以尝试的前提下，于某一周目中成功完成上述路线并不困难。

综合上述分析，可以给出下述的一条可能的通关路线：白茂在肯德基场景中首先购买两瓶好感度降低饮料，一瓶-4好感芬达，一瓶-4好感绿茶（当然这两瓶饮料应当也可在live house休息室的售货机中购买，且根据回退的时间点不同或许需要降低的好感度也会有变化，但由于负好感度饮料并不需要使用金币购买，这些微调都完全能够做到）。之后，等到冷辰来到肯德基后，用类似三周目的方式通过对话将冷辰好感度增加到7，进入马路场景；然后帮冷辰挡车，达成冷辰he条件并使其好感度增加到8，来到医院场景；为避免在前往live house之前季极被赶走从而导致一些可能的不必要的麻烦，选择先进行电话事件，接电话使得清茶好感增加到6，来到live house场景；在live house场景中拒绝季亦的黑卡，等到演出结束后阻止清茶喝下被投放辣椒油的饮料，达成清茶he条件并使其好感度增加到8（若在此时进行回退，则购买的绿茶应为-3好感）；等到其他人离开live house后，清茶好感度达到9，此时赠送-4好感绿茶，清茶好感度退回到5，跳转回医院场景；此时选择不接电话，并且叫冷辰进入病房，冷辰好感度达到9；此时将-4好感度芬达赠送给冷辰，冷辰好感度退回到5，跳转回肯德基场景；接着，在肯德基的自动售货机中购买-1好感绿茶，然后通过对话将冷辰好感度增加到7（或者也可以直接购买+2好感芬达送给冷辰使得他的好感度达到7，此处没有影响），进入马路场景；再次帮冷辰挡车，达成冷辰he条件并使其好感度增加到8，来到医院场景；进入医院场景后直接叫季极进入病房，季极好感度增加到6；接着等待电话事件，选择接电话使得清茶好感增加到6，来到live house场景；在live house场景中接受季亦的黑卡；接受黑卡后以最快速度赶到清茶面前，将-1好感绿茶呼到他的脸上，清茶好感度退回到5，跳转回医院场景；回到医院后不管电话，立刻将黑卡赠送给季极，达成季极的he条件；最后，等到“季亦好感-1”系统提示弹出一分钟后，进入单身线，等待游戏结算。按照这样的流程，即可满足谜面文末的条件，即在季亦好感为-1、进入单身线的前提下，同时达成三名男主的he结局，且不进入任何一条love线。