

一、游戏隐藏的重要信息

1、 3 个男主初始好感度为 5

因为一周目和三周目都在撞飞的时候有没看清的提示，而二周目所有系统提示都清晰可见。所以我们从二周目来判断好感度变化：

冷辰 +2 最终为 7

季极 +1+1 最终为 7

清茶 +1+2+1+1 最终为 10

所以 3 人初始好感为 5。

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

说明每周目初始好感均相同。从已知的其它周目也可以简单验证（比如清茶一周目没见过，最终好感度也是 5）

2、 被撞飞时未看清的系统提示是好感度变化的提示

前面已得出，男主初始好感度为 5。冷辰在 1 周目时一共只加了 4 点好感度，但是最终却得到 10。说明有一次增加是没有被注意到的。这个时间点只能是被撞飞的时候：

不要这个时候进火葬场啊.....在无比混乱的视角里，白茂看见一段被晃得歪七扭八的系统提示在眼前闪了一下，画面就逐渐消失了。

这里出现的应该是：**系统提示：冷辰好感+1**

简单总结就是，如果选择自己被撞飞，那么冷辰好感+1，如果冷辰撞飞，那么季极好感+1。

3、 好感度条件达成后立即触发场景变化

文中明确有说明：

游戏当前场景取决于 npc 当前好感值

不过这个描述有点抽象，更具体的说，应该是好感度是场景变化的触发器，当好感度变化到相应阈值时，立马触发相应场景切换。观察可以发现，所有的场景提示都是紧跟着

好感度变化提示的。

于是我们可以解释在 2 周目时候，

虽然不知道为什么，这次居然没有触发海边的对话，直接到了熟悉的车祸镜头
这因为当时赠与对方的是+2 好感度的饮料。冷辰好感度达到 7，立即切换到了马路。

同理，

可聊完海边童年的约定后，白茂换了好几个话题，系统都不再给出新的提示。
在 3 周目不管怎么聊天都没有变化，直到最后撩出第二个+1 才转换场景也是因为如此。

4、 好感度为负的饮料也可以产生相应的效果

在 3 周目马路上发生了一起疑似 bug 的回闪事件。

首先，这不是玩家死亡重新开局。因为每一局的日期都是递增变化的。一周目 2025/2/3，二周目 2025/2/4，三周目 2025/2/5... 三周目重回肯德基后，还是 2025/2/5，说明没有重新开局。

实际上这个效果是玩家在撞飞时，使用了-1 饮料道具导致好感度产生了变化，进而引发的场景变化。

白茂感觉自己眼冒金星，两段模糊的系统提示在眼前闪过，就什么也看不见了。
前面分析过，撞飞会有冷辰好感+1 的提示。另一段就是使用道具造成的冷辰好感-1。
冷辰当前好感=7，结算好感-1，好感度=6，适配场景为肯德基，于是跳转到肯德基。
结算好感度+1，好感度=7，适配场景为马路，于是跳转回马路，再度发生撞车剧情。

白茂再次被撞到了空中。
头晕目眩中又是一段模糊的系统提示。

这次的系统提示为：冷辰 好感度+1

到后面再也没有发生冷辰好感度变化，所以最终结算时，冷辰好感度=8

5、 售货机可以卡 bug 到下周目，道具有效期与游戏时间对应

随着机器发动的声音，三瓶饮料都滚向了出货口，可当白茂弯下身去取时，却发现里面只有一瓶芬达和绿茶，似乎是因为一次买的太多，最后一瓶可乐被卡在了通道里。

随着金属撞击的声响从售货机传出，白茂看见冷辰弯腰从出货口掏出了两瓶可乐。

发生在 1 周目和 2 周目的情节刚好对应上。所以冷辰拿到了自己买的可乐和上周目白茂买的可乐。

包里只有一橙一红，标注着游戏道具有效期为 24 小时的两瓶饮料

大概是系统检测到白茂没有买饮料的意图，感觉这一次冷辰进来的时间稍微早了一点。

“喏，你要的可乐。”只见冷辰转过身来，将手中的无糖可乐递给白茂。此时，冷辰手上突然亮起一阵诡异的特效彩光。等白茂回过神来时，冷辰手里的无糖可乐已只剩一瓶。

令人失望的是，白茂手里的这瓶可乐这次不再带有任务道具的标签，只是普通的饮料。白茂拿到的可乐不带任务道具标签，说明这个是冷辰买的。消失的那瓶是上周目的。冷辰这次来的早，所以这次买可乐发生在上次之前。但时间相差不大。冷辰拿到可乐后，到了游戏道具的有效期，所以那瓶可乐就消失了。

总结，售货机是个可以穿梭时空的时光机。

6、 触发清茶电话条件好像并不依据好感度，但是一定出现

一周目：医院。来电时冷辰好感度=8，季极=5。先来电，后选择探访者。

二周目：季宅。来电时冷辰好感度=7，季极=7

三周目：医院。来电时冷辰好感度=8，季极=6。先选择探访者，后来电。

二、 达成 3he 的方法

总结三位男主 he 条件如下：

冷辰：不被车撞

季极：资金链不断裂

清茶：不喝辣椒

后面 2 位的难点在文中已有详细阐述，不再重复。结合上面的隐藏信息，解决思路如下：

1. 阻止清茶喝下辣椒油。这样好感度+2 会强制进入清茶 love 线。通过使用负好感度饮料来减少清茶好感度，进而让场景回退到过去，然后再次回来选拿黑卡脱身。
2. 季极的生意怎么都谈不拢。但是直接导致他 be 的原因是资金链断裂，所以只要有足够的钱（2000w+），保证资金链不断就行了。靠买负饮料让售货机吐钱已经被排除，那只剩下老爷子的黑卡了。利用售货机 bug 把黑卡传到下一周目，然后在下一周目拿到黑卡交给季极。

白茂握紧手里的那张卡，走到 livehouse 里的售货机前。

...

约莫一分钟后，世界再次陷入了黑暗。

白茂拿到黑卡在售货机前至少 1 分钟。说明时间够。

休息室里还有一个售货机，和白茂之前在肯德基里见到的如出一辙。

一样的售货机，一样的代码。说明 bug 也是一样的。

获得道具，五千万的黑卡，有效期永久。

永久道具，下周目不会消失。

什么，觉得不保险？那就利用现场的剪刀胶布，把卡粘在售货机里面隐秘一点的位置吧。1000 次循环了，速度该练出来了吧。

具体实现步骤如下：

省略前期步骤若干。

- (1) 接听哥哥电话来到 livehouse
- (2) 接收老爷爷黑卡。将黑卡迅速丢入自动售货机。
- (3) 选择重新开始游戏进入下一周目。
- (4) 售货机前购买好感度为-3 的绿茶，好感度-X 可乐(X 后续说明)
- (5) 触发出国留学对话 好感度+1
- (6) 撩他 好感度+1
- (7) 来到马路。选择走在前面让自己被撞 冷辰好感度+1
- (8) 来到医院。选择让季极进来。季极好感度+1
- (9) 接听哥哥电话。 清茶好感度+1
- (10) 来到 livehouse。拒绝老爷子。
- (11) 阻止清茶喝辣椒。清茶好感度+2
- (12) 迅速到售货机把上周目的黑卡收到自己包里。
- (13) 把提前准备的-3 绿茶给清茶。清茶好感度-3
- (14) 回到医院。此时季极应当在场（如果没就叫他进来）。将卡和密码交给季极。
- (15) 万一季好感度增加，那么如果增加 X，就用提前买的-X 饮料对冲回去。
- (16) 接电话。清茶好感度+1
- (17) 来到 livehouse。接受老爷子黑卡
通关。

三、辣椒油案

这个案件的关键是：**为什么犯人选择一瓶未开封的绿茶而不是清茶自己的已经被打开的那瓶或者两瓶都投辣椒油呢？**

清茶最后没有喝自己原来的饮料这应该是个随机事件。并不能认为是可以被预判的事情。他已经接受了别人的瓶盖了，也很难直接有洁癖不喝别人瓶盖盖过的饮料这种推论。所以，从当时在场成员的角度看，至少是清茶有可能喝 2 瓶绿茶中的任意一个。且喝自己喝过的概率更大。

如果犯人当时在场，保险起见，犯人更可能选择在 2 瓶绿茶同时下辣椒油。或者把另一瓶绿茶做成有洁癖的清茶一看就不会喝的样子。比如，把没开封的绿茶打开然后去洗手

间倒掉一小部分。或者把已经开封的绿茶打到在地上。

就算犯人没那么缜密，他投辣也应该首选清茶喝过的。要知道，如果清茶发现被打开，那么依照其洁癖的特点，应该并不会喝下去。而如果是他自己打开的，那自然另当别论。

是因为犯人不知道清茶的习惯吗？

显然不是。因为他故意把瓶盖拧的很紧，显然就是希望能糊弄清茶把饮料当新的。

只有一种可能。犯人并不知道这瓶开封的饮料是清茶的。

饮料是演出之前大家就一起买好的。算上清茶和他自己，当时休息室里一共四个人，聊了一会天就一起上台表演了，只有一个人迟到了，在演出前几分钟才匆忙赶上舞台。

犯人是后来的那位，大家喝饮料的时候不在场，所以才会不知道当时的情况。

在他到达休息室的时候，见到的场景大致是这样的：

有 6 瓶饮料，4 瓶已经被喝过。其中一瓶喝过的绿茶上还有一个芬达的盖子。这个盖子
是凡秋习惯做的标记。

于是他自然而然认为：凡秋喝了瓶芬达，还喝了瓶绿茶。也就是桌上的绿茶是凡秋
的。只有清茶和凡秋喝绿茶，那么剩下没拆封的 1 瓶芬达 1 瓶绿茶中，芬达肯定是留给犯
人的，剩下的绿茶肯定是没有喝过饮料的清茶的。

遂下辣椒油。

得亏季极油门踩得猛，这才让白茂得以在演出开始前十五分钟抵达了 livehouse。此时
的天空阴沉沉的，看着似乎马上就要下雨了。

只有一个人迟到了，在演出前几分钟才匆忙赶上舞台

最后来的这位（也就是犯人）是肘子。他带来全场唯一一把伞不是巧合，而是只有他来的
时候，外面开始下小雨了。所以他使用了伞。这也是为什么伞是湿的。