1. 辣椒油事件的犯人是肘子。理由如下：

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。

在门口地上还放着一把伞，地上只有一点点未干的雨渍，看上去某位成员的。

根据凡秋所说，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。

除了清茶刚刚打开的那瓶饮料，在那一堆瓶子中还有另一瓶已经喝了一半的绿茶，但上面的盖子却是芬达的，上面还被画了几个奇怪的记号。一旁的凡秋解释道：“那个盖子是我给清茶的。除了清茶和我偶尔会喝绿茶外，大家喝的都是芬达，所以怕弄混我会在自己的芬达瓶盖上做个记号。清茶那瓶绿茶之前没了盖子，我想着反正自己那瓶已经喝完，于是就把盖子给他了。” ，

白茂仔细检查了一下画着记号的绿茶瓶子，发现里面并没有异味，只是正常的半瓶绿茶。也就是说，只有刚才清茶喝下去的饮料里被凶手投放了辣椒油。

首先可从雨伞微湿这点知道这把伞淋过雨，且这把伞在乐队成员休息室门口，因此合理推断这把伞属于乐队成员。因为乐队演出开场后乐队成员几乎没有时间外出，那么雨伞被使用的可能性只能是在演出前或演出结束后，而在演出结束后乐队成员并未外出，那么就只可能是在演出前使用的雨伞。

根据文章内容可知开场前十五分钟有下雨征兆，而此时除了迟到的成员以外其他成员都已经在休息室里了。因此雨伞的主人只能是迟到的成员，在开场前下雨时使用了雨伞。根据乐队习惯可知乐队成员除了清茶和凡秋以外没有人喝绿茶，并且清茶只喝绿茶，且在场的乐队成员都看到了凡秋把自己的盖子给了清茶，除了迟到成员以外都知道盖了芬达盖子的是清茶的瓶子，那按理来说应该把辣椒油放在清茶喝过的瓶中。

但迟到成员并不知道凡秋把盖子给了清茶，会自然地以为那半瓶盖了芬达盖子的绿茶是凡秋的（因为凡秋不仅喝芬达偶尔也会喝绿茶），所以才会把辣椒油下到了没开封的整瓶绿茶中。同时根据后文可知，唯一一把伞的主人是乐队成员肘子。

因此凶手是肘子。

（tips：没用的小细节，虽然肘子迟到了但也给他买了一瓶芬达，所以有六瓶饮料，四瓶芬达两瓶绿茶。清茶没继续喝那半瓶绿茶的原因可能为：1.因为洁癖出于礼貌接了凡秋的盖子，但已经不想继续喝了；2.肘子主动把整瓶的绿茶递给了清茶，清茶直接喝了。）

1. 如何利用bug打出3he结局并离开游戏。

已知白茂离开游戏的结局为

*恭喜达成结局：一个人的旅途*

*季亦好感 -1 happy ending-赶走狐狸精皆大欢喜 帮助好大儿悬崖勒马*

*恭喜达成三男主he：“成名在望 成为歌手”“更远的地方 出国留学”“富得流油 世界首富”且未进入任何一条love线，游戏成功。玩家将在十秒后返回现实世界。*

根据结局可知，三男主的he结局和好感度无关，而游戏的结局一定是收下季亦的卡，达成季亦好感的-1结尾。

1. 可利用的bug以及论证如下：

因为场景不能随意切换，所以好感成了唯一能切换场景的指标，那么，如果能借助好感切换场地来达成本不能达成的事呢？

首先要确定的一点是：好感切换场景是否可以逆行？即，如果好感减少，场地是否也会跟着发生变化？论题确定，证明开始：

**A.好感值和饮料的作用机制**

a.**二周目**：看着两手空空的冷辰，白茂突然感觉有些不好意思。又回到售货机处买了1瓶20元的芬达。

“喏喏，给你。”

***系统提示，冷辰好感+2***

（2025/2/4 场景 马路）

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。白茂这次决定试试——既然已经提前知道剧情，怎么着也能躲开吧。

b.**一周目**：似乎被发现了有些走神，白茂马上把芬达拿出来递给冷辰：“喏，给你的。”

***系统提示：冷辰好感+1***

**二周目**：“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。

推论一：由a.可知，当好感达到固定值（冷辰好感达到7时），就会直接跳转到该好感值对应的场景并开始该场景的剧情（车祸街道），并非需要把剧情全部过完。

推论二：由b.可知，二周目冷辰在售货机中拿出的无糖可乐有两款，一款是一周目买了没有从售货机中吐出的好感道具无糖可乐，一款是正常的饮料无糖可乐，扭曲的光在一周目可知是因为达成了某种结果后会消失，并且从一周目和二周目的表述来看，并没有证据表明必须喝下道具饮料才会产生效果，因此合理推测道具饮料只要角色接触就会产生效果，但在一周目道具芬达可以打开瓶盖，由此可知并非接触就会消失，此处亮起光后消失可以合理推测是道具饮料的时效已到，即游戏内已过24小时，道具失效并消失。并且可以得到售货机一次最多吐出两瓶饮料的规则。

由此来看：

“等会……我的饮料（好感-1的芬达）！”整个人飞到半空中她才突然反应过来，自己刚才忘记送出去还握在手中的饮料此刻已经脱手飞出，不知砸到了何处。

……

不知道是不是触发了什么bug，白茂总感觉自己被撞之后回闪了一下游戏开场的画面，然后又被车创了第二次。

此段描写便非常值得玩味。

在对这段进行推理之前，必须要先解释另一个问题：

**B.白茂在被撞出去时系统扭曲的提示是什么？**

**a.一周目：**

白茂痛得接近晕过去了。

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**。

**（2025/2/3 场景 医院）**

**当白茂睁开眼，首先看见的是医院天花板**。而此时的冷辰和季极，像两个机器人一样站在病房外的走廊上大眼瞪小眼，场面堪比修罗场。

“不敢睁开眼，希望是我的幻觉……”

**她注意到此时视野里属于冷辰的he标志亮了起来**，而另外两人仍是未完成的灰色。看来车祸的受害人就是影响冷辰能否达成好结局的关键选择。

**b.二周目：**

由于提前提防，白茂提前躲开了，一旁的冷辰就没有那么好运——那车仿佛跟踪导弹一样就撞到了冷辰身上。

***系统提示：季极好感+1***

**（2025/2/4 场景 季极豪宅）**

**c..三周目：**

“等会……我的饮料！”整个人飞到半空中她才突然反应过来，自己刚才忘记送出去还握在手中的饮料此刻已经脱手飞出，不知砸到了何处。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。

**（2025/2/5 场景 肯德基）**

**“啥？”场景蓦地回到了游戏开头**，肯德基里温暖的橙色灯光让她有种不真实的安全感。难道是由于刚才自己硬装保持优雅的姿势，导致被车撞死回到游戏开头了？

**（2025/2/5 场景 马路）**

**突然，白茂又能感受到自己脚下踩着的坚实的路面了**。她有些愕然地看着身边的冷辰。

“不是，我请问……”还没等白茂反应过来发生了什么，劳斯莱斯就开了过来。

“砰！”

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**。

**（2025/2/5 场景 医院）**

从上述描述可以看到，白茂在被撞出去后，系统都给出了模糊或扭曲的提示，这里我们合理推测是因为白茂被撞出去时视野晃动幅度非常大加上意识不清所以没看清，并不是系统提示本身不清楚。那么，系统提示的到底是什么呢？

根据文章整体内容我们会发现（此处证据太多不好一一罗列），凡白茂意识清醒时，在切换场景前必然有一个角色的好感发生了变化且系统会发出提示，正如b.显示的那样，从马路场景切换到豪宅场景是因为季极好感度+1，那么同理，在白茂进入医院场景前应该也会有某个角色的好感增加，通读文章会发现，三名角色的初始好感值应该都是5点，一周目冷辰系统清晰提示的好感增加值总计4点，本该总计9点，但最后却显示冷辰总好感值是10点；三周目冷辰系统清晰提示**的**好感增加值总计2点，本该总计7点，但最后结算是8点，而这两个周目的共同点就是都发生了“白茂被车撞飞，系统发出模糊提示”事件，**由此合理推断，白茂被撞飞时系统发出的提示是：冷辰好感值+1。**

接下来，我们重点看c.，三周目马路场景发生的事件，也是我们提到值得玩味的一段描述。三周目马路场景和一周目马路场景发生的剧情完全相同，都是白茂选择被撞，然后剧情转入医院进入下一段。但是和一周目不一样的是出现了意外，场景不知为何闪回了。在此，我们把三周目和一周目相同的剧情删去，只留下不同的部分，那么就变成了：

**手中的饮料（先前买的好感-1芬达）此刻已经脱手飞出，不知砸到了何处。**

**两段模糊的系统提示在眼前闪过**，……**（其中一段是冷辰好感+1的提示，另一段未知）**

**（2025/2/5 场景 肯德基）**

**“啥？”场景蓦地回到了游戏开头……（场景回到冷辰好感不满7时的初始场景）**

即：-1好感芬达砸到未知处，出现了一段未知提示，场景从冷辰好感值到7才能进入的马路场景进入了冷辰好感不到7时的肯德基场景。

我们知道，道具饮料只有给到对应角色才会产生效果，并且根据第一问的推论二可知道具饮料只要让对应角色接触到就会产生效果，由此可以得出：-1好感饮料飞出去砸在冷辰身上，并发挥作用，让冷辰好感度从7点变成6点，场景切回肯德基场景初始画面，且白茂毫发无损，但紧接着白茂被撞飞让冷辰好感+1的效果产生作用，冷辰好感再次达成7点，于是白茂又回到了马路场景的初始画面。

**那么，我们就可以得到结论：好感值的增减都可以控制切换场景，并且每个场景都是固定角色达成符合进入条件的好感值时就会切换，并不需要剧情完全走完，且切换场景后角色状态会进入该场景下剧情刚开始时的状态，不会受前一段剧情的影响。**

**得到上述结论，我们可以继续推理:售货机一周目卡住没出的饮料在二周目掉出来了，并在冷辰接触时时效已过消失了，我们如果细心观察会发现，场景内容其实没有发生变化，一直发生变化的只有角色们和角色剧情需要的物品（比如劳斯莱斯）会跟着场景切换而刷新，其他物品，或者说场景设施，以及获得的道具物品应该是不会随着周目或场景变化而刷新的，但会受时限影响。**

总结全文可得角色好感及对应场景和事件如下：

冷辰好感：5，场景肯德基（可买饮料\*2）

冷辰好感：7，场景马路（车祸事件）

唧唧好感：6，场景豪宅

冷辰好感：8，场景医院（冷辰好结局达成）

清茶好感：6，场景live house（黑卡事件）

季亦好感：-1，季亦好结局达成，一分钟后游戏结束

季亦好感：0，表演结束，辣椒油事件

清茶好感：8，场景独处（并在此后进入爱情线，好结局失败）

**3.补充证据：**

A.饮料对好感度的影响只要接触就能起效，且不会消失，而是作为实物继续存在。即，碰到对应的人就能生效，无论对方是否主观接受。比如因为白茂被车撞，手里的负好感饮料砸向冷辰，依旧减了好感度中就能看出来。而且文中有拧开瓶盖后的部分互动，

“帮你占一卦，看看你今天运势怎么样，说不定还能再换一瓶呢。”说着冷辰拧开饮料盖子，似乎是想看看有没有中奖，“谢谢惠顾，哎，看来某人今天要倒霉呀。”

“别瞎说，你把霉运都喝掉。”

因此，好感度生效后饮料不会消失。

B.好感度道具只受时间限制的影响，和周目的切换无关。

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。

“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。

第一周目没出来的无糖可乐，第二周目被打出来之后很快消失了。已知饮料的时效是24小时，接触不会导致道具的消失，所以饮料只有可能是因为时间到了消失了。而且，很有可能有只能买两瓶饮料的限制。

C.好感度只能决定是否以love线通关，对是否he没有任何影响。

已知10好感度会直接进入love结局，但是否he是受关键事件的影响，无论好感度多少，都能在避免好感度10的情况下理论上达成he的结局。

冷辰是帮他挡车祸。

季极是帮他渡过公司的难关。

清茶是避免他喝下辣椒油。

D.在某个场景待的时长不受时间限制，只受好感度限制。

比如白茂和冷辰开头的场景，一二周目中，她迅速刷上两点好感后场景就迅速切换了，但在第三周目中，她切了不少话题之后，硬刷上两点好感度后才切到下一个场景。

E.黑卡无时效且不受周目限制，具有永久性。

获得道具，五千万的黑卡，有效期永久

1. 如何打出3he和季亦-1好感度的结局。

如何打出3he和季亦-1好感度的结局。  
首先我们再次确定：  
A.达成好结局与好感无关，好感只控制场景变化  
B.达成好结局的事件分别为：  
冷辰：避免被撞后失忆，保证人身安全达成出国所需条件  
季极：公司渡过难关，避免破产  
清茶：避免喝下辣椒油，保护嗓子  
通过前文全部线索可知  
①想要冷辰避免被撞后失忆，必须由白茂被撞。  
②想要解决季极的财务问题，必须要利用五千万的黑卡，但通过各周目尝试会发现，在拿到黑卡后很快就会触发季亦-1好感的结局，然后一分钟之内就会游戏结束，所以黑卡事件必须在999周目得到黑卡，并把999周目的黑卡带入1000周目，在1000周目黑卡事件前把999周目得到的黑卡给季极，达成季极好结局。  
③想要避免清茶辣椒油事件，只能在表演结束时阻止。而在黑卡事件中接受黑卡则会马上游戏结束。  
因此，清茶事件只能在黑卡事件前达成，同时避免场景刷新。  
  
所以：攻略如下：  
一周目正常打完后选择接受黑卡进入二周目。在肯德基场景中购买两瓶好感度饮料，分别是-3的清新绿茶。此时余额为50。  
通过对话让冷辰好感度+2，冷辰好感度7，进入马路场景，选择走后方，进入季极家（季极好感度6）接通凡秋的电话（清茶好感度6）前往livehouse，拒绝季亦的黑卡，当面阻止清茶喝下辣椒油（清茶好感度8）后，（清茶he）  
购买一瓶-5的无糖可乐并把-3的清新绿茶递给清茶，清茶好感度4，回到季极家（季极好感度6），拒接电话（好感度7），他提到两千万合同答应一同谈判（好感度8），谈判失败后把黑卡给他（顺嘴哄两句？），（季极好感度-1+2）（季极好感度9），帮助他度过公司难关（季极he）  
把-5的无糖可乐给他（季极好感度4），切回车祸场景，选择站在冷辰前面挡车（冷辰好感度8）（冷辰he）  
进入医院后选择接听凡秋电话（清茶好感度6），前往livehouse，遇到季亦，接受黑卡（季亦好感度-1），进入结局。