首先，来讲几个游戏的bug/设定

1. 游戏中的任务道具会一直存在于游戏场景中（最起码会在售货机中）

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。

1. 购买扣除好感度道具不需要金币

在购买完并成功得到一瓶好感度为-1的芬达后，她的余额仍然是50。原来，好感度溢出到-128后，饮料的价格就会自动变成null，

1. 游戏当前场景取决于npc当前好感值，不得随意擅自更换场景。

每个场景的切换都由系统决定，每个NPC出现的场景也是根据好感度决定的。

1. 好感度到达一定条件时，场景立刻切换，不需要进行对话切换

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。

接下来逐步分析几个周目中的线索

第一周目：

1. 为冷辰挡车会加1好感度，这也是白茂被车撞时的系统提示

游戏中明确描述加好感度只有4次（芬达+1，聊海边+1，选择冷辰进病房+1，表白+1）

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

“好呀好呀。”其实完全不记得了，但是为了速通……白茂挤出一个期待的笑容。

系统提示：冷辰好感+1

病房里只剩下她和冷辰。

系统提示：冷辰好感+1

“我喜欢你……”

尾音还没落下，冷辰的脸就马上从头顶红到了脖子根。

系统提示：冷辰好感+1

但是却达到了10进入love线，说明其中有一次并未明确提及的加好感度

冷辰好感 10 love stroy-深埋海底的星星

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。

此处证明被车撞飞时的系统提示为冷辰好感度+1

1. 冷辰he需求为必须挡车

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。

1. 凡秋的电话并不需要在冷辰或者季极进门后才触发

白茂一个手快就给按挂了。要做个一心一意的人。现在首要目的是攻略冷辰。在挂断凡秋的电话后，白茂的面前又浮现出一行文字。

1. 好感度达到10即进入love线代替he，游戏宣告失败

原本亮着冷辰he的地方现在被一个心形取代，看来love线的优先级要高于he。

肯德基场景好感度：冷5-6，季5，清5

马路好感度需求：冷7，季5，清5

第二周目：

1. 验证了好感度到达界限就立刻切换场景

“喏喏，给你。”

系统提示，冷辰好感+2

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。

1. 季极的he条件为获得2000万

“最近上升期资金链确实出了一点问题，不过只要明天那个两千万的合同谈成了，公司接下来的发展便不会再有任何问题。这点小事你不用操心。”

1. 清茶的he条件为阻止喝辣椒油

虽然推出了作案人，但清茶的he标志仍然是灰色。看来辣椒油终归还是对清茶的喉咙造成了不可逆的创伤，进而直接影响了他日后的练习生生涯。这样一来，这周目应该是打不出清茶的happy ending了。

1. 限时道具到期后会直接消失，但是道具可以在npc手上

“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。

豪宅好感需求：季极7冷辰7清茶5

Livehouse后台好感需求：清茶6，季极7，冷辰7

第三周目

1. 再次证明好感度达到立即切换场景

白茂被车撞时手中-1好感饮料甩出，系统闪过两条提示，然后回到肯德基又回到马路

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。

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。

根据前述推理，挡车后冷辰好感+1即第二次提示为冷辰好感+1，结合最后冷辰好感为8可知，第一次被车撞好感并未触发+1，得出结论，饮料飞出砸到冷辰身上好感-1即为系统的第一次车撞的第一条提示，此时好感为6回到肯德基，结算车祸事件好感为7回到马路进行第二次车撞事件

1. livehouse里有自动售卖机

白茂握紧手里的那张卡，走到livehouse里的售货机前。

1. 黑卡有效期永久且接受黑卡后有一分钟自由活动时间

约莫一分钟后，世界再次陷入了黑暗。

1. 冷辰和季极进入病房为轮流，并非二选一

支走了冷辰之后，季极和他无时无刻自带的bgm一脸凝重地走了进来。

Livehouse好感需求：清茶6季极6冷辰8

第n周目：

1. 想结束游戏必须在清茶he后接受黑卡
2. 清茶好感度6以上场景均在livehouse中

那么我们已经可以得出一些结论了

1. 清茶好感6则进入livehouse为第一优先级，根据前述推论，好感小于6即可退出livehouse回退场景
2. 想打出季极he，必须想办法将季亦的黑卡给到季极
3. 想结束一周目，除了love线即接受季亦的黑卡

文中并无准确描述回退场景选择是否刷新，此时按照假设不同场景进入的相同场景事件进行刷新（即豪宅进入livehouse和病房进入livehouse为两次独立事件，目的为刷新凡秋和季亦的出现），因为若事件选项刷新则难度大大降低，只需回到病房再接电话进入livehouse即可

完整流程即为

在第999周目将黑卡藏到售货机中，在1000周目肯德基购买减少清茶好感度3或以上的饮料，在马路上选择替冷辰挡车，此时好感度达到冷辰8季极5清茶5进入病房，接电话进入livehouse，拿走上周目留下的黑卡，拒绝这周目的黑卡，阻止清茶喝下辣椒水，送出-3好感饮料，此时场景跳转回到病房，选择季极进入病房，保持好感度+1的情况结束对话，后冷辰进来给出-1好感度饮料，情景跳转至豪宅，将黑卡给他，再次接电话进入livehouse，接受季亦黑卡，结束周目，达成三he。

关于辣椒油事件的犯人究竟是谁？

答案为肘子

首先判断迟到的人是谁，在白茂进入livehouse之前并没有下雨，只是天空阴沉沉的，演出前几分钟才匆匆赶到的人是迟到的人，其他成员到的时候均先于白茂，即他们来时雨应当并没有下，不然不会只有一个人带伞打伞了，并且伞上有雨水，这个伞的主人就是迟到的人，也就是肘子。

之后便是判断凶手，抛开乐队的职责不一样这一点来看，有特殊性的凶手嫌疑人只有凡秋和肘子两个人。并不是剩余两人没有可能，而是这两个人身上有更多信息，更有机会进行作案。

乐队买饮料是在开始演奏之前，因为后面演奏是轮流下来休息的，没有交谈机会，所以凡秋把瓶盖给清茶用必然是上台之前，而肘子迟到是直接去台上的，他是不知道凡秋把自己的瓶盖给了清茶的。现在凶手为何把辣椒油投入没有打开的那一瓶饮料呢？按道理来说清茶的绿茶并没有喝完，清茶下台之后应该是继续喝剩下的半瓶的，投入辣椒油应该选择这个成功率才高，凶手不应该选择另外一瓶，因为这一瓶有可能凡秋会喝绿茶，所以凶手其实是不知道这绿茶是清茶的，只是通过判断盖子上面的记号以为是凡秋的绿茶，所以将毒投向另一瓶绿茶，因为按道理五个人，一瓶喝完了（凡秋的芬达），一瓶上面是凡秋的盖子，剩下三瓶芬达，还有一瓶绿茶下台必当有人去喝，所以只有肘子会将辣椒油投入其中。实际上清茶因为洁癖所以应当不会再去喝凡秋盖子盖过的饮料，所以开新的一瓶很合理。

若为凡秋三人作案，只需要将绿茶抢先喝一口，将辣椒油下到清茶剩下的半瓶即可，因为洁癖，清茶一定不会喝这瓶绿茶而只喝芬达瓶盖的绿茶

但是问题来了大家都知道清茶洁癖，凡秋还把盖子给他用，难道不知道么？最后倾心只能鉴定为凡秋缺心眼。如果是凡秋故意的，凡秋若是下辣椒偶，只要在选择饮料的时候选择绿茶，清茶选择另一绿茶，在清茶喝过的饮料中下辣椒油成功率会更高，无论如何凡秋都不会这么做才对。

以下是游戏加分结算流程：

