第二题《重生之我在乙游叱咤风云》作答

一、打出3he结局离开游戏的通关办法

1.关键设定

该游戏中有一项关键设定是想要打出3he结局的关键所在——每个场景的切换都是由系统决定，每个NPC出现的场景也是根据好感度决定的。这一核心设定在白茂n周目时有所提及，但并不容易引人重视。但该设定确实是这一游戏的底层逻辑，仔细回想一下游戏剧情中人物好感度的变化与场景的切换是完全符合这一点的。首先是第一个场景肯德基，登场人物则是冷辰。在谜题篇详细描述的三个周目剧情中都是当冷辰的好感度达到7时（初始好感度为5）就会将场景切换至马路然后触发下一情节。这也是为什么在二周目时当白茂送给冷辰1瓶20元的芬达提高冷辰的2点好感度后没有像一周目或三周目那样触发海边的对话就直接将场景切换至马路的原因。而当场景切换至马路时，则会触发关键情节：车祸。此时白茂可以选择替冷辰挡车或避开。在一周目和三周目时白茂的选择都是替冷辰挡车（三周目挡了两次车，这点比较特殊，后文会再论述），之后冷辰的好感度会再加1点达到八点。这一点在谜题篇中并未明确给出，但有旁证可以作证。首先是白茂在被车撞飞之后系统闪过了一段提示，但由于白茂被车撞飞晃得看不清提示所以并不知道提示内容是什么。其次则是一周目此剧情后冷辰的好感度又提升了2点，达成了love线，游戏结算画面时冷辰的好感度为10，算上肯德基的2点好感度，还差1点好感度。因此便可以合理推测白茂没有看清的系统提示正是冷辰好感度+1的提示(顺带一提，二周目冷辰好感度为7，三周目好感度为8，其区别正是白茂是否为其挡车)。在二周目时白茂选择了避开，被车撞到的则是冷辰，此时系统仅提示了季极好感度加一。在白茂为冷辰挡车后冷辰好感度为8，季极好感度为5，此时则会将场景切换至医院；而在白茂避开时冷辰好感度为7，季极好感度为6，此时则会将场景切换至季家豪宅。但不管怎样，接下来都会触发哥哥凡秋打来电话的情节，此时白茂也可以选择接听或者挂断。如果挂断则毫无影响，但如果接听则会使清茶好感度加一，达到六点，将场景切换至live house后台。另外，每条线当攻略成功也即人物好感度达到10点时也会切换相关场景，这一点在谜题篇中也有表现，在此不多赘述。

上述是该设定在三个周目中的具体表现，接下来论述的内容则是该设定的核心所在：NPC好感度值决定了场景的所在，这一设定在游戏中具有最高优先级，是要优先于剧情逻辑的。也就是说通过改变相关人物的好感度甚至可以做到不讲剧情逻辑地穿越剧情。其实正常来说，这一设定与剧情逻辑并不会发生冲突，因为这一游戏玩家并不具备很大的自由决定权，如果完全顺着剧情走的话是绝对不会产生这一矛盾的。但该游戏中却有能自由增加或减少NPC好感度的饮料道具。因此恰当运用这一道具来利用上述规则穿越剧情达成3he通关则是问题的关键。不过，这毕竟只是推测，有没有证据可以支持这一推测呢？答案是肯定的。在三周目时，白茂为探索设定买了一瓶好感度为-1的芬达（对冷辰有效）。而在被车撞时，芬达不知砸向何方后，白茂眼前闪过两条模糊的系统提示。紧随其后则是白茂又回到了游戏开场的画面即肯德基场景，但马上便跳转至马路，随后又被车撞飞，值得注意的是，这时白茂眼前则仅闪过一条模糊的提示。为何会出现这样的情况呢？又为何第一次被车撞飞时是两条系统提示，而第二次则变成一条了呢？答案正在于那瓶芬达，在白茂第一次被车撞飞时，那瓶芬达砸向了冷辰，因此同时出现了冷辰好感度加一和减一的提示（饮料并不需要人物喝到才行，只要送出好感度会立刻发生变化），此时冷辰好感度为7，正是在肯德基场景将要转换至马路场景之时，所以白茂才会回到肯德基场景后又快速切换至马路场景。这一设定还应在以下两个方面加以完善补充：第一，NPC好感度变化时会穿越至刚刚达成该好感度值的场景，随后如果该好感度值也能切换场景，则会迅速切换至下一场景；第二，好感度的变化仅会影响场景的切换，但并不会影响其他方面。白茂在第一次被撞飞时就消耗掉了好感度为-1的芬达饮料，当她穿越后却并没有那个时间段本该有的好感度为-1的芬达饮料，因此可以推出穿越并不会影响在此之前已经做过的行为，进一步讲，已经达成的he也不会受穿越的影响。

2.冷辰he

 这一点最为简单，只要替冷辰挡车即可达成。

3.季极he

 季极的he结局比较困难，需要解决资金链熔断的两千万问题。但其实也并不难，只要白茂把季亦给她的五千万黑卡给季极即可解决。这里的问题在于季亦给黑卡是后面的剧情，并且一旦接受黑卡就会结束游戏，所以白茂是无法将黑卡交给季极的。但这里其实有一个时间bug，这个游戏是有具体的天份和时间概念的。一周目游戏开始时为2024/2/3的正午12：00，随后每个周目则会往后推一天，从次日的正午12：00开始游戏。饮料的有效期为24小时，白茂在一周目时买了芬达、绿茶和可乐各一瓶，但可乐由于bug卡在售货机里没有出来，需要再买一瓶饮料才能把它挤下来。而二周目时白茂让冷辰给她买了一瓶可乐，随后冷辰却拿出了两瓶可乐，但有瓶可乐却立刻闪过特效消失了。消失的这瓶可乐正是一周目时卡在自动售货机里的那瓶，二周目时由于白茂没有买饮料所以冷辰提前了一会出现，所以当他买完可乐递给白茂时才是一周目白茂买饮料的时间，此时刚刚过去了24小时，因此可乐便消失了。顺带一提，一周目时白茂买的绿茶并没有使用，但在二周目时包里却空空如也，也消失不见了。因此可以得出游戏道具是有时间期限的，并且这个时间与周目间的流动时间是相同的。而黑卡也是游戏道具，但它的有效期却是永久，因此白茂在接受黑卡后的所有周目里都可以使用黑卡。

3.清茶he

 清茶he结局是最难的。因为进入livehouse场景后就只剩攻略清茶或接受黑卡两个选择。但想让清茶达成he却在接受黑卡的剧情之后。所以这便要使用前述的设定了。首先白茂需要正常过剧情拒绝接受黑卡然后阻止清茶喝下那瓶带有辣椒油的绿茶达成he结局。此时清茶好感度为8。随后买一瓶好感度为-2的绿茶送给清茶，清茶的好感度则会降至6，回到接听凡秋电话的场景，然后便会再次切换至livehouse场景，触发季亦送黑卡的情节，此时只要接受黑卡就能结束游戏并达成3he结局。

二、辣椒油案

 本案嫌疑人总共有四人：分别为贝斯手凡秋、吉他手肘子、鼓手莫东和键盘手肖涵。现场总共有六瓶饮料，分别为四瓶芬达和两瓶绿茶。两瓶绿茶均是清茶的。其中一瓶喝了一半，盖子是凡秋的做过记号的芬达瓶盖，另一瓶则是还未开封的一瓶绿茶，辣椒油就放在这瓶绿茶里。饮料是大家在演出之前就买好的，但这时只有包括清茶在内只有四个人。有一位成员迟到了在演出前几分钟才匆忙上舞台。让人疑惑的是，为什么那瓶未拆封的绿茶里放了辣椒油，而那瓶已经喝了一半的绿茶里没有放呢？要知道清茶是有洁癖的，一旦发现饮料被人动过就不会再去喝了，而清茶喝到完全是恨偶然的原因：表演口渴加过于激动。凶手出于谨慎考虑也应该在那瓶喝了一半的绿茶中也投放辣椒油才对。那么凶手为什么不这么做呢？很简单，因为凶手不知道那瓶喝了一半的绿茶也是清茶的。绿茶只有凡秋和清茶会喝，而那瓶绿茶上有凡秋做了记号的瓶盖，因此凶手便误以为这瓶是凡秋的，那瓶未开封的是清茶的，所以便在未开封的那瓶绿茶里投放了辣椒油。一起买饮料的乐队成员自然不可能犯这样的错，因此凶手便是那个迟到的成员。迟到的成员是谁呢？正是肘子。门口有使用过的伞，地上还有未干的雨迹。白茂在演出前15分钟天还未下雨，因此雨是在之后下的，那么就只能是雨伞的主人肘子了。