辣椒油事件的犯人是吉他手肘子。

根据乐队有五个人但是一共有六瓶饮料，且清茶还有一瓶只喝了一半的绿茶，和“明明是刚买来没喝过的饮料”，说明清茶在演出后又买了一瓶绿茶，而这瓶绿茶被犯人加了辣椒油。这样产生了两个疑问：1、清茶为什么要再买一瓶绿茶；2、犯人为什么不直接把辣椒油倒入半瓶绿茶中。

根据证词，乐队中有四人是一起来的，还有一人是迟到的。通过雨伞得知迟到的是肘子，因为其他人来时并未下雨。因此如果是另外三人的话，会直接把辣椒油倒入半瓶绿茶中，且不具备拆卸售货机的工具。只有肘子，因为迟到了，而清茶的绿茶用的是凡秋的瓶盖，所以只有他不知道那瓶是清茶的绿茶。且在和四人汇合前有充足的时间拆卸售货机并带走工具。

推测作案过程如下：肘子故意迟到准备在清茶的绿茶中倒入辣椒油，但以为那半瓶绿茶是凡秋的，并未找到清茶的饮料，于是改为拆卸售货机并在第一瓶绿茶中倒入辣椒油，带走工具后上台和四人汇合。演出期间意识到了那半瓶绿茶其实是清茶的，于是假装不小心错喝了绿茶（或者偷偷倒掉一些假装是凡秋喝了），清茶有洁癖所以重新买了一瓶，最终喝下有辣椒油的绿茶。

接下来是卡bug时间

比较明显且重要的bug有：

1. 卡在售货机通道里的可乐被保留到了下一周目，触碰到npc后被删除（也可能是24小时有效期过了被删了）。
2. 送出好感度为负值的饮料后会莫名闪回。
3. 购买负好感度饮料不花钱，并且送出后确实会扣好感度。（三周目被创的时候有两条系统提示）

he达成条件：

冷：不被创

季：不破产（拿到黑卡给季）

清：不喝辣椒油

（有好感度需求就送喝的）

关键问题是1和2的具体机制是什么，以及怎么阻止清喝辣椒油的同时拿到黑卡

假设一：2的机制是会闪回到买负值饮料的场景进行回溯

那么我们先在休息室售货机里卡一瓶负值绿茶，下一周目正常进livehouse触发黑卡剧情并硬控老登一个小时，等清茶买饮料接触到负值绿茶闪回休息室，一个帅气的回旋踢救下清茶，再闪回老登处接受黑卡交给季（如果季没走）。

假设二：2的机制是单纯回到游戏开头进行回溯

那这个bug感觉就没什么用了，于是我们研究一下第一个bug

有的朋友会问，方案一里卡绿茶有可能会被拆售货机的犯人发现，这样还是太不保险了，有没有什么更简单实用的办法呢

有的兄弟有的

我们直接快他一步，在上一周目进入休息室，把售货机拆了，拿出我们0元购的一箱负分绿茶，把售货机上的绿茶全换了，再顺手把通道给堵死（休息室里至少有胶布）。然后我们本周目正常被创，拿老登黑卡给季，进入结局（拿自己的黑卡，让大家没绿茶可喝）。

假设三：2的机制是根据好感度改变场景，先结算-1回到KFC，再结算+1回到马路

上周目：接受黑卡，迅速藏在售货机里（黑卡有效期永久，如果售货机里有bug区域导致道具不会清除，那下周目就可以拿到黑卡）

本周目：

KFC刷冷7好感 进马路

马路正常被创 冷8好感 进医院

医院叫季进来 季6 接电话 清6 进livehouse

livehouse拒绝黑卡 拿到上周目藏起来的黑卡 进休息室

休息室阻止清并留下 清9 售货机卡一瓶+2绿茶 送清-4绿茶 清5 进医院（不保险可以进livehouse前送季-1可乐 季5）

医院叫季进来 给黑卡 好感刷到8 接电话 清6 进livehouse

livehouse拿老登黑卡 进入结局

（后续清买绿茶会先拿到+2绿茶把好感刷到8达成3he）

【如果辣椒油优先级高于8好感，可以配合我们伟大的拆售货机计划食用】