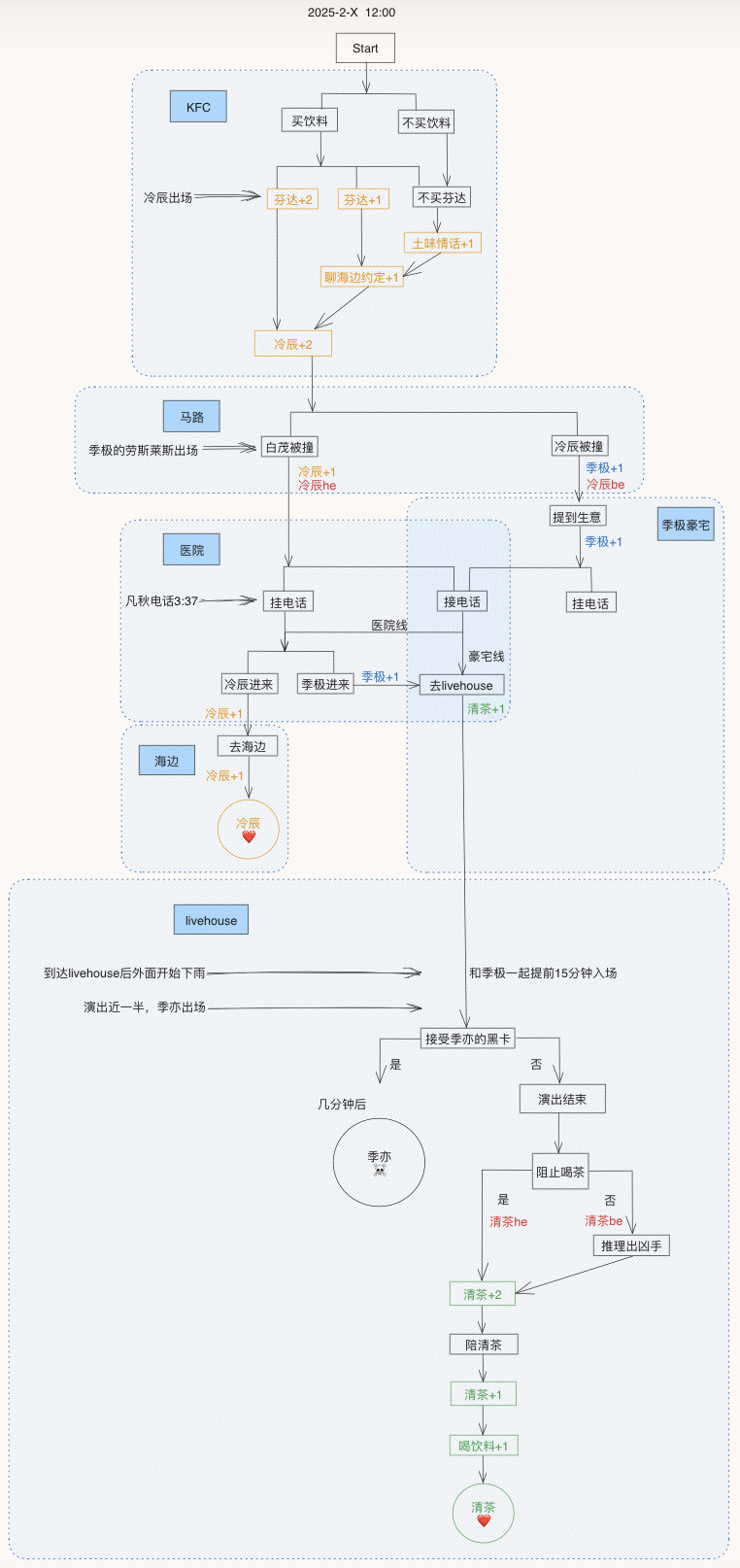
1. 写在前面 & 不知道啥啥的线索

首先祭出内容梳理，前三周目的场景、剧情、选择与好感度、对应结局如下图所示。



1. 三位男主的好感度

饮料道具会根据购买时的好感度数值造成对应变化，此外白茂的行为会产生不同影响。

**（1）冷辰**

基础好感度：5

在KFC同意邀请放弃复仇计划一起走：好感度+1

白茂被撞：好感度+1。

被撞后让冷辰探视：好感度+1

探视中表白：好感度+1

一周目love 5+1（饮料）+1（放弃复仇）+1（白茂被撞）+1（探病）+1（表白）=10

二周目be 5+2 = 7 be

三周目he 5+1（放弃复仇）+1（土味情话）-1（饮料道具）+1（白茂被撞）+1（白茂被撞）= 8

**关于白茂被撞的系统提示（冷辰）：**

由一周目达成冷辰love结局好感度为10可知，一共加了5好感度，芬达+1，放弃复仇计划一起走+1，被撞后选冷辰探视+1，表白+1，总共+4，此时有两种可能性，一是青梅竹马天然优势基础好感度为6，二是一周目被撞“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”这段提示是冷辰好感度+1。

一周目其他两人结局是季极好感度5，清茶好感度5，一周目完全没有清茶戏份所以可以认定清茶基础好感度就是5。季极和撞车未知消息提示有关，基础好感度先存疑。

二周目，冷辰仅有芬达+2好感度，结局结算好感度为7，得知冷辰基础好感度为5，**一周目被撞提示为冷辰好感度+1**。

**（2）季极**

基础好感度：5

从KFC出来躲开不被撞，撞冷辰：好感度+1

语言“关心”：好感度+1

被撞后选择季极探视：好感度+1

一周目be 5 =5

二周目be 5+1（撞冷辰白茂躲开）+1（语言关心）=7

三周目be 5+1（被撞后选择季极探望）= 6

**关于白茂被撞的系统提示（季极）：**

由不存在未知系统提示的二周目+2好感度后结局总好感度为7得，季极基础好感度为5。三周目仅有白茂被撞后选择季极探望好感度+1，结局好感度为6，可知**单纯白茂被撞并不影响季极好感度**。

**（3）清茶**

车祸发生后的下一场景接电话并答应去livehouse：好感度+1

破解辣椒油案：好感度+2

主动留下独处：好感度+1

演出结束当面阻止清茶喝辣椒油绿茶：好感度+2

一周目be 5 = 5

二周目love 5+1（电话同意看演出）+2（破解辣椒油案）+1（主动留下独处）+1（饮料道具绿茶） = 10

三周目be 5+1（电话同意看演出）=6

综上，三位男主基础好感度均为5，再获得5好感度即总好感度达到10达成love结局，此时就算前面已达成he结局也会被love结局替代，**但he结局对好感度无要求，仅对关键剧情中白茂行为选择有要求**

1. 白茂与冷辰的微信聊天记录

发红包记录中可以看到右下角“蜂鸟是绿色的”，这个位置是红包封面来源，可能是公众号，可能是自己上传图片制作的封面。由于公众号没有查到比较符合的，所以认为“蜂鸟是绿色的”是冷辰微信名，而“超级小鲨”是白茂对冷辰的备注

1. 辣椒油案：四选一迟到肘子
2. 线索梳理

六瓶饮料：辣椒油绿茶+芬达盖子绿茶（无辣椒油）+四瓶芬达。

垃圾桶里有辣椒油包装袋：凶手是在休息室中投毒

**凡秋证词：①清茶只喝绿茶；②凡秋绿茶和芬达都喝；③凡秋一直有在芬达瓶盖做记号的习惯。**

1. 真凶：迟到者肘子

演出前喝饮料时演出室四人，均知清茶绿茶盖子没了是凡秋给的，即知道芬达盖子的绿茶是清茶的。且凡秋有可能喝绿茶，另一瓶绿茶尚未明确归属。**凶手目标明确是嫉妒清茶，若得知盖子事件，会选择保险地在芬达盖绿茶中下辣椒油，避免误伤凡秋。因此，凶手是不知道盖子事件的，迟到者**。（凡秋可以通过自己拿起没开封的绿茶喝而强制清茶喝芬达盖子绿茶，同理莫东、肖涵可以通过把没开封绿茶递给凡秋而达成清茶喝芬达盖子绿茶的强制选择，他们若下辣椒油均会选择下在芬达盖绿茶）

**在迟到者视角中，芬达盖子的绿茶一定是凡秋的，又因为清茶只喝绿茶，所以清茶必定喝另一瓶绿茶。**凡秋一向有做记号习惯且偶尔喝绿茶，为了和只喝绿茶的清茶区分，凡秋本次喝绿茶将做好记号的芬达盖子换上。

**迟到者身份：肘子。**在演出前15min白茂到达，此时尚未下雨只是阴沉沉。而**地上某位成员的伞已经有水渍，且只有一把，说明其他成员都是下雨前到的，只有下雨后到的这位迟到者带伞。**在推理完毕作案人后得知是肘子的伞，因此辣椒油案凶手是肘子。（也是因此，白茂只能猜对凶手，也无法形成完整逻辑线，因为此时线索短缺）。

此外，为什么清茶不优先喝半瓶芬达盖子绿茶，“清茶有洁癖，这一点大家都清楚，如果是别人动过的水，一般情况来说他是不会喝的。拧开盖子后演出离开视线，无法得知是否被别人动过，此时对于清茶的更优选择是去喝另一瓶新的。且盖子拧的紧+兴奋，清茶误以为是全新的直接喝。也是误打误撞下辣椒油成功了。

1. 游戏bug：能跑就行
2. 自主售货机&饮料
3. 好感度1→…→127→-128→…→-1：char 8位二进制

计算机系统中，数值用补码来存储。字符型变量char占一个字节（8位二进制），其中第一位为符号位，1代表负-，0代表正+。127对应01111111，再+1变为10000000对应了-128，再+1变成10000001对应-127，以此类推，直到-1。因为-1的补码为11111111，所以在这个程序里运行结果不能再+1变成0了

1. 吞饮料：生硬地解决省钱bug

一周目时白茂三种饮料道具各买一瓶好感度+1的，“三瓶饮料都滚向了出货口”和花30元余额剩20元可知购买成功，但能取到两瓶饮料。

由价格描述可知，好感度为3饮料40元，白茂各买一瓶总共好感度+3但只花了30元，系统为避免钻空子从而生硬地设置**不按价格乘2购买好感度饮料，而是通过购买更多数量的低好感度饮料达到目的，则随机吞掉；当目的为购买增加好感度总和＞2时触发。**

例如，想达到好感度+3的效果，购买一瓶+3的饮料需要40元，而购买3瓶好感度+1的饮料仅需30元，或者购买1瓶好感度+1和1瓶好感度+2也是30元。此时系统只允许40元方案购买，通过随机吞掉一瓶饮料而避免省钱空子。+4等更大数值以此类推。

而若目的是购买好感度+2，直接买+2饮料是20元，两瓶+1饮料是10+10=20元，系统无所谓。

此外，购买好感度为负的饮料道具时价格对应为null，不扣钱但也不按上文计算方法倒给钱。（佐证系统是个大抠门！

1. 有良心？买了就是买了 下次给你掉出来 & 让你叛逆，直接写个消失：不按照对应关系使用道具送饮料，饮料消失

二周目冷辰购买可乐发生了奇怪的事情。白茂看到两瓶，递可乐时“冷辰手上突然亮起一阵**诡异的特效彩光**”，但冷辰说只买了一瓶。

同样的彩光特效情况发生在love线打通，剧情看完的结算前“一阵五毛钱**特效的诡异彩光**就在冷辰身上‘烧’了起来。彩光消失后，冷辰这个人物的轮廓也随之消影无踪。”省流可得，**彩光之后就消失了，是代码让这个冒彩光的东西消失的。**

冷辰买给白茂的可乐不是道具，不会产生影响，但另一瓶可乐被冷辰触碰后代码杀了，且冷辰没必要对这种事情撒谎。**因此这瓶消失可乐实际是一周目时白茂购买的没有掉出的那瓶，冷辰触碰后视为使用道具**，但冷辰对应芬达，可乐只对季极有用，我们知道系统非常简单粗暴。综上得到，**不对应地使用饮料也可以成功，效果是彩光后消失，对好感度无影响**。

并且得知，**清除数据并非清除全部数据（并非格式化回归最初始状态）**

1. 关于场景变化

“地图也不能随意离开，一旦走向贴图边缘，就会弹出警告提示。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。”

“唯一能做的只有通过话聊，或者赠送道具来推动剧情，而且剧情的结果也是既定的，她无法改变”

“白茂没有办法自己离开当前场景。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。”

白茂是不能主动选择更换场景的，话聊和道具本质也是改变好感度，**但可以通过影响NPC的好感度从而导致场景更换，文中印证就是KFC冷辰与白撞又白撞。**

1. 梳理KFC中的情况

一周目：芬达+1好感度，放弃复仇计划一起走+1，达到5+1+1=7好感度，场景离开KFC来到街上

二周目：芬达+2好感度，达到5+2=7好感度直接转化场景到街上，并**没有触发放弃复仇计划选择的剧情，说明场景转化并不是和白茂选择强硬挂钩，本质决定场景选择的是好感度是否达到**。

三周目：聊完海边童年约定，即放弃复仇计划一起走+1后，达到5+1=6好感度，**系统接下来毫无反应，并没有转化场景。直到白茂说土味情话好感度+1达到7后，场景转化来到街上**。

**综上，冷辰好感度达到7时，场景会由肯德基转变到街上。推测场景变化本质与好感度相关，而并非与剧情选择相关。（代码就是这么写的）**

1. 白撞又白撞

三周目第一次撞车后回到了肯德基，之后又回到街上被撞。**实际为白茂手中饮料先飞向冷辰，好感度-1回到6系统判定此时<7应该在肯德基；但同时白茂被撞晕，冷辰好感度+1达到7，回到肯德基后直接出来又被撞一次。**

顺序：系统先判定饮料道具生效，后判定白茂被撞

一周目白茂被撞时“一套华丽的空中转体动作，砰，啪”（这个啪是落地的声音）“痛得接近晕过去了”，之后才弹出系统提示。即被撞落地后冷辰好感度+1。

三周目时“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”，即白茂还没落地时-1好感度芬达已经飞出去产生效果了，被撞的效果需要落地后才能产生。对应落地晕过去之前出现了两段系统提示。先是饮料道具的使用效果，即冷辰好感度-1；后是白茂被撞产生的影响，即冷辰好感度+1。

但由于直接把好感度代码和场景代码写一起了，若冷辰好感度≥7则离开肯德基来到街上；若冷辰好感度<7则应该在肯德基。所以三周目时，放弃复仇计划+1、土味情话+1好感度5+1+1=7来到街上，半空中扔-1芬达道具好感度7-1=6<7瞬间回到肯德基（第一段提示），白茂被撞+1好感度6+1=7又瞬间回到街上（第二段提示 “突然”），又被撞好感度+1。

并非四周目：注意到一二三周目的时间分别为2025年2月3日、4日、5日，说明**每一周目的日期都会增加一天**。而**白茂三周目第一次被撞回到游戏开头日期仍为2月5日，是三周目发生的日期，所以仍处于三周目，是场景转化**，而非撞死重生。~~（1000周目是2027年10月30日，这天5302美君预算应该批下来了）~~

1. 我喜欢你……家的狗大黑

白茂表白“我喜欢你”好感度+1达到10好感度开启love线，立刻转换场景，而实际是表白狗大黑。系统并不能察觉到或压根不在乎白茂的真实意思，只要骗过npc达到好感度就立刻不以白茂意志为转移地转换场景。

1. 道具有效期（背包继承）

“唯一能看见的只有背包栏……”：白茂成功达成了3he，经过多周目只要查看背包就能发现**背包物品继承上一周目的bug，即背包内道具仅按照有效期拥有，而非每个周目把背包数据清空，且正是利用这一bug达成季极he。**

**佐证1：二周目的独处时掏出的绿茶**

“还好她早有准备，关键时刻还得开挂，白茂从包里拿出绿茶。”绿茶造成了+1好感度的效果，所以是绿茶道具，但二周目白茂没有购买过任何饮料道具。“早有准备”“开挂”直指在这个周目前绿茶道具就已经存在，即一周目时购买但没有送出去的那瓶。**二周目的背包继承了一周目剩下的+1好感度绿茶**。

**佐证2：数据清除不彻底**

前文分析冷辰购买可乐的奇怪时得到结论，清除数据并非清除全部数据（并非格式化回归最初始状态），因为自助售货机保持着上一周目的购买成功。（前文已分析这瓶可乐为道具性质，饮料道具有效期是24h，但二周目“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”，因此该可乐仍是作为有效期内的饮料道具。）

**同理，背包也具有相同性质**。

现实世界“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”：**当好感度达到10会进入love线，之后npc男主就开始循环，即数据清除。但玩家白茂实际并不是开始循环，保留着记忆、背包道具等数据**。

**佐证4：每周目日期与道具有效期**

上文分析场景变化，三周目白茂被撞两次日期没有改变所以处于同一周目。对于主角而言，确实是在游戏中过日子的，而npc更像是不知道自己身处循环的工具人，也能解释为什么主角的背包能继承上周目的，因为上周目对于主角而言，就是主角的昨天。

“获得道具，五千万的黑卡，**有效期永久**”：一周目是一天相当于24h，永久暗示黑卡一旦收下，不使用就会一直存在在白茂的背包中，伴随白茂后面的每一次轮回。

（饮料道具有效期为24h但在二周目肯德基剧情后仍可以拿出一周目肯德基前买的绿茶可能本质同理，系统认为饮料是对npc使用的，黑卡是给白茂的，白茂在一天天过日子有时间概念，永久就是永久，而npc不断循环没有时间概念）

1. 3he 一个海王的旅途：从三个男主的全世界路过

~~（V我50，聆听我的复仇计划~~

~~（哈哈哈三个男主好像三个饮料成精啊~~

1. 三位男主的he条件

冷辰：车祸受害人是白茂，仅需从肯德基来到街上时选择白茂自己被撞

季极：解决资金问题（下文详解）

清茶：看完演出（季亦黑卡剧情后），当面阻止清茶喝下辣椒油绿茶

**关于季极he**

季极be是破产，he是富得流油，所以仅需解决资金问题就可以达成he。有两条路径可行：①富婆白茂给钱；②合同谈成。而合同是谈不成的，白茂没钱，所以唯一可能是白茂把季亦的黑卡给季极。

1. 谈不成的合同

二周目“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。”

N周目“无论她怎么努力，那两千万的合同都始终无法谈拢。这会直接导致季极名下的公司资金链断裂，进而无法达成he。即便后续正常攻略季极进入love线，也改变不了季极破产的定局。”

相信季极，只要合同谈拢，公司就没有问题就不会破产；相信白茂，合同谈不拢和唯一能改变行为的白茂无关，系统设定合同就是谈不拢。**合同谈不拢→资金链断裂→破产→无法达成he，所以季极的he无法从合同方向下手。**

1. 选择继承人的父亲：仅有可能白茂帮助

三周目白茂收下黑卡时，季亦知道季极资金链存在问题，但“这是他自己要处理的事情，这点风险都解决不了公司倒闭只是时间问题罢了”，且结合前文季极家选继承人的背景，以及白茂没有接受黑卡季极还是破产be，说明**季亦不会给季极钱，只有白茂有可能帮助季极解决资金问题。**

1. 没钱，只能给黑卡

但白茂又没钱，初始资金只有每次冷辰的v50（1000次循环就算啥也不花才5w，季极富哥不缺这点钱）。**唯一能和2千万合同一个数量级的钱就是季亦的黑卡5千万。**

**综上，结合前文分析的道具有效期&背包继承bug，白茂在三周目（或者999周目中的随意很多次，保证1000周目背包有黑卡就行）拿到黑卡，和季极对话时给季极，即可解决资金问题，达成季极he。**

1. 1000周目：v我50解锁下文
2. 白茂的结局：一个人的旅途

结算中季亦达到he，该结局达成需要去livehouse演出进行一半时触发季亦黑卡剧情，选择收下黑卡，约1分钟后自动触发游戏结算，白茂达成一个人的旅途结局。

前文已提出love结局高于he结局，就算达成he结局后，好感度达到10会被love结局覆盖。**所以想达成3he，必须谁的love都不进入**。又因为主角只有四种结局，即三条love和一个人的旅途，所以**不进入love必须达成“一个人的旅途”结局。**

**综上，1000周目白茂的最后一个行为仅有可能是收下季亦黑卡，达成一个人的旅途结局和季亦he。**

1. 清茶he

清茶he要求演出结束后当面阻止喝下绿茶，时间点被限定在和季亦黑卡剧情后。上文分析白茂一定收下了季亦黑卡，但收下黑卡会被结算无法再进行其他行动。**因此，顺序进行剧情时，收下黑卡和清茶he不能共存，即季极he和清茶he不能共存。除非利用某种方法进入livehouse两次，在一个周目中走livehouse两个支线。**

**破解方法是利用好感度进行场景转换，类似三周目改变冷辰好感度而重新回到肯德基。**

前文对场景转换的设定进行了详细分析，场景转换本质只由NPC好感度决定。那么类似的，看似是凡秋电话白茂选择去or不去改变了场景，实际是由白茂选择去造成的清茶好感度+1达到6造成了场景转变。**即清茶好感度≥6进入livehouse，清茶好感度<6返回到凡秋电话前**，挂电话不同意则彻底避开清茶线，接电话同意去会再次进入livehouse。

**从结果看问题，收季亦黑卡只能发生在最后，因此该部分的顺序只能是接凡秋电话同意来livehouse（清茶好感度+1）→拒绝季亦黑卡→演出结束当面阻止清茶喝下辣椒油绿茶（清茶好感度+2）达到清茶he→回到凡秋打电话→同意来livehouse→收下季亦黑卡。**

清茶he时好感度达到8，因此只需要阻止后给清茶**一瓶好感度-3的绿茶**（仅需40元，一个周目内初始资金50就能买），即可完成场景转换bug回到凡秋打电话前。

1. v我50聆听复仇计划

综上，白茂1000周目行为如下。**前提是保证1000周目时包里有季亦黑卡**，该条件在前999周目仅需进入livehouse接受季亦黑卡即可。

2027/10/30 场景 肯德基

**购买好感度-3的清新绿茶饮料道具**

见到冷辰，可以通过放弃复仇计划一起走（冷辰好感度+1）、土味情话（冷辰好感度+1）达到**冷辰好感度为7**。（当然也可以通过芬达道具提升好感度，最终好感度达到7即可）

2027/10/30 场景 马路

场景转化来到街上，选择**白茂被撞，达成冷辰he**

2027/10/30 场景 医院

选择季极探视，**从背包中掏出黑卡给季极，达成季极he**（三周目表明季极探视是有白茂说话机会的，“白茂现在一句话不敢说，根据之前的经验，她现在很担心这个系统会不会又乱判分。好在这样的尴尬没有持续多久，白茂的手机就响了”。把黑卡给季极就像二周目把绿茶给清茶）

**接凡秋电话答应去看livehouse（清茶好感度+1）**

2027/10/30 场景 livehouse

清茶好感度达到6，场景转化来到livehouse

**拒绝季亦黑卡**

**演出结束后，当面阻止清茶喝下辣椒油绿茶（清茶好感度+2），达到清茶he**

**给清茶-3好感度道具绿茶，好感度回到5+1+2-3=5，场景重新回到医院**

2027/10/30 场景 医院

**选择季极探视，接凡秋电话，去livehouse**

2027/10/30 场景 livehouse

**接受季亦黑卡，达成结局 一个人的旅途 3he**