## 《重生之我在乙游叱咤风云》解答

## 队伍名：你这个人还真是满脑子只想着自己呢

#### 《海王养成计划：恋爱循环》全路线he单周目速通攻略 客服小祥著

**前期准备：**

正常开游戏，进入第N周目。

速通过剧情，接凡秋电话，进入livehouse。

拒绝季亦黑卡后，来到饮料售货机前买一瓶+2绿茶，不带走，留在售货机通道。

之后随便选一个路线，结束游戏，

**正式开始：**

开游戏，进入第n+1周目

进肯德基，买一瓶+2芬达，一瓶+1可乐。不聊海边剧情和复仇计划，芬达直接送给冷辰，使后者好感度变为7，直接进入车祸剧情。

走冷辰前面，被车撞，冷辰好感继续+1，变为8。

白茂在医院醒来，支走冷辰，让季极进来。

正常对话，等他说出关键台词，“如果可以，我希望回到过去帮你挡下这一切”，季极好感+1，变为6。

送他可乐，好感+1，变为7。

正常接凡秋电话，清茶好感+1，变为6。同时场景进入livehouse。

依据游戏bug，上周目留在饮料机里的绿茶此时依旧能被清茶拿到，清茶好感+2，变8。演出半小时后，正常与季亦对话，接受五千万黑卡，然后通过高速撞击地图边缘（比如找辆车撞）来卡贴图bug，带着黑卡返回上一幕医院场景（这里也有可能是返回到季极车里），将黑卡留给季极并告知密码。季极好感+1，变8

之后游戏系统检测到bug，强制重置最新一幕游戏进程，白茂重新进入livehouse，重置事件与季亦的好感度，

正常与季亦对话，接受黑卡，季亦好感-1，预计一分钟后进入游戏结算界面。

那清茶呢？

不必担心，在清茶线，由于饮料存在时间为24小时，在接受季亦黑卡后，绿茶就会因为过期而自动消失，清茶就不会喝到辣椒油。

（当然这里存在一个概率问题，因为清茶一共买了两瓶绿茶，演出开始前一个喝了一半一个还没喝，如果他最开始喝了一半那瓶才是将要过期的绿茶，那时间到了以后，消失的只会是这个没有辣椒油的，另一瓶有辣椒油的仍然会被喝到，因此，清茶线he得多次试错）

还有一点，卡完bug回来后依旧得接受黑卡，因为如果不这样，在清茶好感度变成8后系统就会白茂强制走完love线。而接受季亦黑卡后，游戏就会强制结束进入结算界面。所有角色与女主的互动就会终止。

**最终结果：**

季亦好感度-1，

冷辰好感度为8，没有车祸，没有失忆，正常出国留学：“*更远的地方 出国留学”*

季极好感度为8，获得五千万资金，免于破产，创业成功：*“富得流油 世界首富”*

清茶好感度为8，没有喝到辣椒油，正常参加面试，成为练习生：“*成名在望 成为歌手”*

二．游戏信息梳理与原理阐释

**1.除季亦外，三位男主的初始好感度为5.**

这点可从第二第三周目结局推断：第二周目中冷辰好感总共+2，因此结算界面好感为7，季极好感总共+2，结算界面好感为7，而清茶的好感通过接电话(+1)，找出犯人（+2），陪伴（+1），表白（+1），总共加了5点，达成love结局，结算界面为10。而在第三周目，季极与清茶都各自只加了一点好感，所以最终结算界面二人的好感值都均为6。而在一周目里，季极与清茶都未与白茂产生互动，因此好感度仅停留在5。

由此综合三个周目的最终好感，可推断三男主的初试好感度为5。

但是，有一个纰漏，即冷辰的好感度来源似乎少了一样。在第一周目，冷辰总共加了四点好感，芬达+1，私奔计划+1，医院聊天+1，表白+1，但结算界面却显示10，第三周目也是同样的情况。那这点好感是从来增加的呢

这点下一节解释。

**2.白茂被车撞后，冷辰好感度会+1**

从游戏剧情可知，每次产生好感度变化，系统产生提示，如“冷辰好感+1”“清茶好感+1”

而在第一周目女主被车撞后，就有如下文字描述：***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。***

结合结算时凭空增加的1点好感，可得出，这里白茂没看清的提示其实就是：“冷辰好感+1”

至于为什么会+1呢，因为此处的剧情是白茂走在冷辰前面才被撞的，相当于变相救了冷辰。

而理清了这个，就可以解释下一个点。

1. **高速撞击贴图边缘，有几率卡bug返回上一幕场景**

第三周目中，白茂被车撞击后，眼前出现两段系统提示：***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。***

结合第2点的分析，其中一个提示就是“冷辰好感+1”，那另一个呢。

在文章最开头，有这样一段描述：***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***

由此可知，另一个提示白茂靠近贴图边缘后，系统弹出的警告提示。

1. **卡bug返回上一幕场景，角色会立马回来，同时系统重置角色动态，让白茂重新开始最新一幕剧情，游戏事件与当前好感度也会重置。**

在第三周目中，由于卡了bug，白茂在经历一次车祸后，又重新经历一次相同的车祸，说明最新一幕的游戏事件在卡bug出图后会被重置进程，重新开始。

因为总共被车撞了两次，那么结合第二点的分析，冷辰在这里好感度+2，在加上车祸前对话加了2点好感度，那最后的冷辰好感度应为9，但最终结算界面显示为8，因此可倒推，卡bug重置当前游戏事件进程的同时，当前事件所引发的好感度变化也会重置。
**5.卡bug时，白茂的随身游戏物品也会跟着返回上一幕，并可以留在那里。**

*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。*

这里应该是留在肯德基里。

**6.游戏时间不是循环计数，而是往前推进，即使重新开始游戏，日期也会变化。**

在三个周目游戏，游戏日期从2月3日变到了2月5日。说明时期在推进。

1. **游戏特性（bug），白茂从饮料机购买的好感度饮料若没有从饮料机中拿出，则会一直保留至下一周目的同一场景中。而下一周目的开始时间刚好距离上一周目24小时，依据游戏中“好感度饮料24小时后就会因为过期”的规则，在24小时期限到之后，该饮料就会被系统强制抹除存在。而被抹除存在的饮料不会被NPC感知到，在他们的视角里这瓶饮料一开始就不存在。**

线索：在第一周目中，白茂购买的好感度可乐卡在通道里没有拿出。而在第二周目里，冷辰从饮料机中拿出了两瓶可乐，其中一瓶迅速消失，而冷辰并没有意识到。

***1.似乎是因为一次买的太多，最后一瓶可乐被卡在了通道里***

***2.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。***

***“等会，你刚才是不是买了两瓶来着？”白茂揉了揉眼睛，语气里带着几分不可思议。***

***“想啥呢，我又不喝无糖可乐，买两瓶干嘛？”冷辰此时的语气似乎已经有点不满。***

**8.给绿茶放入辣椒油的犯人是肘子。**

这点可以进行倒推，明明清茶有一瓶喝了一半的绿茶，为什么犯人要选择把辣椒油放入没有开盖的另一瓶绿茶中呢。明明前者被喝到的概率更大。

只能是这个原因，犯人并不知道那瓶喝了一半的绿茶是清茶的。

为什么呢，因为清茶在演出前喝这瓶绿茶时，犯人并不在场。

而在剧情里，凡秋提到，确实有一个成员在演出前几分钟时才匆匆赶到livehouse。

因为此时乐队成员都已经在台上准备了，所以这个人并不会看到清茶在休息室喝一半绿茶的场景，也不会知道那个盖了芬达盖子的绿茶是清茶的，就算犯人认为半瓶绿茶是清茶的，而且因为大家都知道清茶有洁癖不爱喝别人喝过的，犯人推理清茶不会接触带有别人口水的盖子，所以一定会喝另一瓶绿茶。

因此，演出前几分钟才到的成员就是放辣椒油的犯人。

那犯人究竟是谁呢？

在游戏中，白茂在演出开始前15分钟到达现场，此时天马上就要下雨。而白茂检查休息室时，里面有一把湿漉漉滴水的伞，由此可知，伞的主人是在下雨时来到的休息室。之后的剧情又指出伞的主人是肘子。

因此，肘子就是那位演出前几分钟才到的成员。

肘子就是往绿茶瓶放辣椒油的犯人。

**9.帮助男主达成目标或免于灾祸会获得好感度**

游戏剧情中，白茂代替冷辰被车撞，从而获得了冷辰的1好感度，白茂帮助清茶找出犯人，则获得了两点好感度，由此可推，白茂帮助季极免于破产，也会获得相应好感度。

因此，只要将季亦的五千万黑卡交给季极，那么也会增加好感度。

总结:理清以上九点线索和bug，就可以想出最开始的速通攻略。