【】为原文

蓝字为白茂达成3he的大致行动

红字为推理结论

【清茶的he“成名在望 成为歌手”

冷辰的he“更远的地方 出国留学”

季极的he“富得流油 世界首富”】

【清茶的be“想唱就唱 街头卖艺”

冷辰的be“被遗忘的约定 因为车祸失忆”

季季的be“负债人生 公司破产 ”】

【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。】

从原文可知好感为10时，将走向love线。

综上，达成3 he结局，要保证每个男主的好感度都不超过10，并且还要使他们都走向he中的未来，即冷辰没有遭遇车祸，清茶没有喝下辣椒油，季极没有破产。

【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】

经过计算，角色初始好感度5

一、二、三周目中，均是在冷辰好感度+2，即冷辰好感为7时，游戏场景从肯德基切换成马路。

一周目结局，冷辰好感度10，整个周目出现四次【冷辰好感度+1】，5+4=9——差了一好感度。

二周目结局，冷辰好感度7，整个周目出现一次【冷辰好感度+2】，5+2=7——不差好感度。

三周目结局，冷辰好感度8，整个周目出现两次【冷车好感度+1】，5+2=7——差了一好感度。

一周目中，白茂被车撞时看见一段模糊的系统提示。

二周目中，白茂没被车撞。

三周目中，白茂被车撞时看见两段模糊的系统提示。白祸手中-1好感度的芬达不知砸到何处，场景切换回肯德基，马上又切换会马路，白茂再被车撞一次。

场景切换说明冷辰好感度发生变化，因此可以推测-1好感的芬达正好砸中冷辰，冷辰的好感度：+2-1，场景才由马路切回肯德基。

结论：人物好感度发生变换，可使场景快速切换。

接着，场景马上又从肯德基切回马路，说明冷辰的好感度又满足+2（+2-1后又+1），说明：替冷辰被车撞可以使冷辰好感度+1。

白茂在切回马路场景后，又被车撞一次，说明：场景回切后，人物会重新再过一遍剧情（类似于归档重置）。

综上，可以得出：

一周目中，那一段模糊的系统提示是冷辰好感度+1。

三周目中，那两段模糊的系统提示分别是冷辰好感度-1，冷辰好感度+1。

总结：

一周目中，白茂被车撞一次，冷辰好感度+1，解决了好感度差一的问题。

二周目中，白茂没被撞，好感度不加，因此最后好感度不差。

三周目中，白茂被车撞两次，好感-1饮料砸中冷辰，+1-1+1=+1，解决了好感度差一的问题。

1.达成冷辰he的方法：

 从原文可知，在肯德基场景中，白茂可通过讲冷笑话，赠送芬达，海边约定来增加冷辰的好感。

 通过上述的任意方法，使冷辰好感+2，场景便会从肯德基切到马路。接着，白茂需挡在冷辰前，被车撞飞，这样便可达成冷辰的he。

2.达成季极he的方法：

季极好感度+1时，场景进入季极家

清茶好感度+1时，场景进入livehouse

考虑需要使冷辰和季极一同达成he：白茂可在医院场景中选择季极进入病房探望，季极好感+1，场景就可以切换到季极家。

（白茂也可以通过其他方式比如话疗，使季极好感+1，不过要注意，在这个过程中不能使冷辰好感好感加到10）

原文中有这样一段剧情：周目一中被卡住的可乐，在周目二中掉了出来，两瓶可乐，一瓶消失，一瓶留下，结合【每种道具只能使用一次】的条件——可推测当因bug在周目中出现两个相同的道具时，只能留下一个。

黑卡也是游戏道具，适用于这个bug。

对于一些其他猜测，比如借钱支援季极，让季极进行其他的投资或者交易——没有根据，不能作为推理论证。

1000周目同时达成季亦he和清茶he。季亦达成he，说明白茂接受了黑卡。然而接受黑卡，游戏就会结束，但清茶he的完成条件却是在黑卡剧情之后——这看似是一处不能同时达成矛盾，但我们可以同时利用bug（1）、（2）：

（1）减好感度使场景回切

（2）每种道具仅可使用一次

【就在演出进行到一半时，一位气质出众，文质彬彬的老爷子不知道什么时候出现在了白茂身边。】

季亦在演出进行一半时来找白茂，此时，清茶在台上演出，而白茂就在台下。

原文中，白茂接受黑卡后先是与季亦发生一段对话、接着走到售货机前、弹出季亦好感度-1的提示，接着又过了约莫一分钟，游戏才进入结束页面。

综上，游戏不是立刻进入结束页面的，白茂在结束前至少可以在当前场景中滞留一分多钟。

综上，白茂需事先购买一瓶-1好感的绿茶，在接受黑卡后，她有充足的时间将-1好感的绿茶扔向台上的清茶（甚至可以冲到台上，直接塞进清茶手里）。

 此时，清茶好感-1，场景切回季极家。

白茂只要把这张五千万的黑卡交给季极，就可以阻止他破产，达成季极he。

根据文中的描述，此行为可能会让季极认为白茂关心他，从而+1好感——但即便+1，季极好感度也不会达到10，不会进入他的love线。

1. 达成清茶he的方法：

 由结论“场景回切后，人物会重新过一遍剧情，（类似于归档重置）”可知：凡秋会再一次给白茂打电话。白茂只要答应看表演，清茶好感就会+1，就可以再次前往livehouse。

 由于每种道具只能使用一次，所以白茂这次根本拿不到黑卡（也可能不会出现是否接受黑卡这个选项）。总而言之，白茂就可以继续往下过剧情了。

【换而言之，要想不让清茶喝下带有辣椒油的绿茶走向he，便只剩下在他喝的时候当面阻止这一种做法。】，因此白茂需要当面阻止清茶喝下绿茶，清茶好感度+2，此时清茶好感：5+1+2=8。

由于之前已经购买过-1好感度的绿茶，因此白茂无法在购买绿茶，清茶好感度不可能到10，不会进入清茶的love线。

 无法接受黑卡，也无法进入清茶的love线，三位男主的he也全部达成，白茂便可以结束游戏。

一些其他问题：

1.放辣椒油的凶手？

一共六瓶饮料，清茶有两瓶，一瓶是新打开的绿茶，另一瓶是扣了有记号的芬达盖子的绿茶。只有新打开的绿茶里有辣椒油，芬达盖子的那瓶没有。

凶手根本没法确定清茶会喝哪瓶饮料，更何况人一般都会先喝自己喝了一半的那瓶，再喝新的——总之，如果凶手想害清茶，他应当在那两个瓶子里都放上辣椒油，而不是只在新绿茶里放。

【根据凡秋所说，饮料是演出之前大家就一起买好的。算上清茶和他自己，当时休息室里一共四个人，聊了一会天就一起上台表演了，只有一个人迟到了，在演出前几分钟才匆忙赶上舞台。】

买饮料时，只有迟到的那个队员不在。

【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。】

【除了清茶和我偶尔会喝绿茶外，大家喝的都是芬达，所以怕弄混我会在自己的芬达瓶盖上做个记号。】

除了清茶外，凡秋也会喝绿茶，这个芬达盖子也属于凡秋。如果没有参与买饮料这个过程，那很容易误以为扣芬达盖的绿茶是凡秋喝过的，清茶有洁癖，他是不会喝别人的饮料的。

 这就是凶手为何不在芬达盖子的绿茶里放辣椒油的原因。

因此可以推测，那个迟到的成员就是投放辣椒油的凶手。

关于迟到的人的身份：

当白猫来到live house的时候，天上还没有下雨，但休息室门口的伞上却有未干的雨渍，说明伞的主人在来时的路上天就已经下雨了。雨伞是肘子的，因此肘子就是迟到的人，即在饮料里放辣椒油的凶手。

2.达成3he的大致过程中，针对各男主好感度的大致计算：

各男主初始好感度为5；

场景切换至马路，冷辰好感+2；

帮冷辰挡车，冷辰好感+1；

场景切换至季极家，季极好感+1；

答应看表演，清茶好感+1；

向清茶扔减一好感的绿茶，致使场景回切，清茶好感-1；

赠送黑卡，季极好感可能+1；

再次接到凡秋电话，答应去看表演，清茶再次好感+1；

解决辣椒油事件，清茶好感+2；

按照三周目剧情，主动留下，清茶好感+1，被迫留下，则不确定；

综上，冷辰好感度为8，季极好感度为6或7，清茶好感度为8或9——始终不超过10，满足达成3he的条件。

以上，为 〈 对作者犯了错 〉 队伍的全部推理。

队友辛苦，作者辛苦，赛委辛苦。