队名：平a穿插普攻

蓝色部分为原文引用 【原文】，红色部分为重点或结论 重点或结论

**问题一： 辣椒油事件的犯人究竟是谁？**

1. **案情分析**

【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。之后因为要热场互动，五个人是轮流回到后台休息的，因此每个人都有作案的可能】

饮料在大家一起上台前便已经买好，作案手法是很明显的在饮料中加入辣椒油。不太可能存在当众人面放辣椒油的情况，因此下毒应该在五人轮流回到后台消息的时候（或是迟到的人在众人不在时），按常理来讲每个人都有作案时间，因此无法从时间上判断。

观察中毒案发过程，发现只有一个情况是不可预知的：有两瓶饮料，凶手无法确定清茶究竟喝的是哪瓶。虽然结果对能够不断重来的白茂是已知的，但对于过程中作案的npc来讲是不可预知的——也就是说凶手，一定会选择他认为清茶会喝的那瓶绿茶。那，会给新绿茶中加辣椒油的是谁呢？

【除了清茶刚刚打开的那瓶饮料，在那一堆瓶子中还有另一瓶已经喝了一半的绿茶，但上面的盖子却是芬达的，上面还被画了几个奇怪的记号。一旁的凡秋解释道：“那个盖子是我给清茶的。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。清茶那瓶绿茶之前没了盖子，我想着反正自己那瓶已经喝完，于是就把盖子给他了】

由于五个人是轮流回到后台休息的，因此凡秋能把盖子给清茶的时间只能是在演出前，即四人在休息室的时候。而四人在休息室见到清茶喝了一半绿茶，又盖上了凡秋的盖子，理应是知道清茶会喝那瓶绿茶。如果凶手在场，大概率会往清茶已经喝过的绿茶中加入辣椒油——还是那句话，清茶选择另一瓶绿茶是不可预知的。又由于【只有刚才清茶喝下去的饮料里被凶手投放了辣椒油】，若是在场的人投放辣椒油，没有两瓶绿茶都投的可能，只能选择那瓶已经喝过的绿茶。因此排除在场的人。

那如果是当时不在场的人想要下毒呢？最后赶到休息室的那个人应该会看到这样一副场景：桌上摆着四瓶芬达，一瓶盖着凡秋专属划痕的芬达瓶盖的绿茶，和一瓶尚未开封的绿茶。同时，凶手清楚的知道【清茶有洁癖，如果是别人动过的水，一般情况来说他是不会喝的】和除了凡秋清茶其他人不会喝绿茶的信息。因此应当能很理所应当的得出错误结论：有划痕瓶盖是凡秋喝的，那另一瓶未开封的自然是清茶的。就算他不知道凡秋会有划痕这个举动，但“绿茶上盖着芬达瓶盖”一眼看上去很像是被他人动过的样子，在凶手眼里，有洁癖的清茶自然不会选择那瓶绿茶，那就一定会选择未开封的那瓶。凶手就会往未开封绿茶里投毒了。

可以得出结论：投毒凶手正是迟到到场的那位乐队成员。

1. **推理结论**

【得亏季极油门踩得猛，这才让白茂得以在演出开始前十五分钟抵达了livehouse。此时的天空阴沉沉的，看着似乎马上就要下雨了】

【在门口地上还放着一把伞，地上只有一点点未干的雨渍，看上去是某位成员的】

白茂在演出开始前十五分钟到达livehouse，此时即将下雨，而后面还有位成员在下雨后打伞到达。结合前面的证词，得出打伞的成员便是最终迟到的成员，也就是下辣椒油的凶手。

【得亏肘子带了全场唯一的一把伞——也就是白茂之前在门口发现的那把】

得出结论，肘子就是下辣椒油的凶手。

【角落里还有一个垃圾桶，可里面同样找不出什么信息，只有一个辣椒油的包装袋】

此处有个疑点，明明前文讲清茶没了盖子，可为何垃圾桶里却找不到呢？就连成员们的柜子也是【干净得连垃圾都找不到一个】。那瓶盖去哪里了？而且明明乐队成员只有五个人，为何却买了六瓶饮料呢？难道清茶一人要喝两瓶饮料吗？

【休息室里还有一个售货机，和白茂之前在肯德基里见到的如出一辙】

其他地方都没找到瓶盖，那只能在售货机里了。售货机有个特点，在投币口旁有“再来一瓶”的区域，看上去是投掷瓶盖的。结合前面冷辰开出的“谢谢惠顾”，得出售货机饮料应当是有再来一瓶活动——即返瓶盖多换一瓶同类饮料。这也就解释了为什么清茶的瓶盖丢失，还多买了一瓶未开封绿茶。

综上，完整的故事应当是这样：肘子听说清茶单飞，嫉妒之下决定毒害清茶的嗓子。当天他迟到休息室，趁着休息室没人进行投毒（也有可能是后续演出回来时投毒，没有区别）。而恰巧那天清茶在买饮料时开出了“再来一瓶”，于是将绿茶瓶盖投入售货机换取了未开封绿茶，并且用凡秋记号瓶盖盖上了喝了一半的绿茶。肘子投毒时看到芬达瓶盖，误认为那瓶绿茶是凡秋的（或认为其被人动过清茶洁癖不会喝），于是投毒未开封绿茶。最终清茶回到休息室一时不查，正好喝了装有辣椒油的那瓶绿茶。

**问题二：游戏中又是否存在可以利用的bug？**

有的兄弟，有的！这下可正撞到我们平a穿插普攻擅长的游戏领域了。不过可要记住，滥用Bug是要被封号的哦~

**1.售货机bug**

【白茂发现好感数字可以上下调控，最大可以调到127。当她想继续点增加时，数字却自动跳到了-128，随后再继续变大，直到-1为止便再也点不动增加的按钮】

通过售货机加好感数字可以卡出负增长的好感数字，且是-1到-128任意调控。

【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……白茂再次被撞到了空中。头晕目眩中又是一段模糊的系统提示。】

白茂在三周目里被两次撞飞，但系统提示少了一次，而其中的唯一变量就是她手中的负好感芬达。因为【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】，所以场景的连续快速切换一定是因为好感度发生了变化。根据冷辰一周目的好感进度来看，选择替他被车撞应该是会+1好感度的，好感度5和6场景是肯德基，好感度7会触发马路剧情，因此黑猫回到肯德基只可能是饮料降低了冷辰的好感度。反复横跳则是因为选择挡在冷辰身前被撞也会+1好感度，所以出现了先-1再+1的情况，导致场景迅速切换了一次。

而黑猫当时其实并没有主动递给冷辰饮料，冷辰应该也没有喝饮料的时间，只能说明饮料使用是触碰式的。能得出结论：对应的饮料接触到目标人物时，系统便会提示好感度变化。

总结bug1可能的使用方式:使用售货机可以获取负好感度饮料，可以用作切换场景。

**2.可乐bug**

【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】

一周目里买的好感可乐居然保存到了二周目，说明道具具有可保存性。此时就衍生出来两种可能：一是在售货机中可以保留道具，在拿出售货机后便被当作bug修复，因此亮起彩光消失；二是道具本身就可在场景中（售货机）留下，只是因为可乐恰好到时间消失，因此亮起彩光消失。冷辰的动作是先拿出可乐，再递给黑猫时可乐才消失，不太像是第一种可能性。根据每周目开始的时间判断，游戏内时间确确实实的过了1天，而好感饮料的时效正好便是24小时，按游戏时间来推算，消失时间正好是可乐时效到的时间。

Bug2可能的使用方式：游戏道具本身是可以在场景中（起码是售货机中）留下的，因此或许可以用此来保留一些道具到下一周目。

**问题三：白茂到底是如何打出3he结局并离开游戏的？**

要知道白茂如何打出3he结局，首先就要知道达成he的条件。

【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】

达成happy ending应当需要帮助角色完成某种愿望，而与角色的好感度无关，就像给季极达成he的过程一样，即使好感度拉满也无法达成happy ending。

1. **冷辰的happy ending**

【她注意到此时视野里属于冷辰的he标志亮了起来，而另外两人仍是未完成的灰色。看来车祸的受害人就是影响冷辰能否达成好结局的关键选择】

对比二周目和三周目中冷辰的be与he结局就可以发现，冷辰在被车撞后会失忆，导致最后无法出国，从而形成bad ending。因此只需要在马路上白茂选择走在冷辰身前，便可达成happy ending。

1. **季极的happy ending**

【系统似乎是有意不想让白茂成为富太太一般，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】

结合最终季极的he结局和其他be结局能发现，季极的happy ending需要帮助季极结局公司破产的危机，而通过常规手段无论如何也不能完成那份两千万的合同从而达成he。白茂本身又身无分文（只有从冷辰那儿骗的50），因此唯一希望就落在那张五千万的黑卡上。

已知黑卡只有在进入livehouse，并接受季亦的黑卡后才能拥有，在接受黑卡走到售货机一分钟后游戏就会结束，而季极又不在livehouse中，因此不可能在单一周目里把黑卡给季极。

此时结合前面总结过的bug2可乐bug，可以先接受黑卡，在一周目游戏结束前将黑卡留在livehouse（售货机）中，黑卡作为永久时效的道具，并不会随着游戏刷新到第二天而消失。二周目时再利用bug1售货机bug，卡出-1好感度绿茶。由于清茶好感度为5，撞车时间结束后会由凡秋打电话，接通电话后好感度为6，场景就直接进入到Live house中。因此只要在livehouse里拿到一周目的黑卡，再通过给清茶-1好感度绿茶的方式就能重新切回到医院接电话的场景，以此可以将黑卡给季极，帮他度过此次经济危机，最终【公司接下来的发展便不会再有任何问题】，成功达成首富的happy ending。

1. **清茶的happy ending**

【可一旦进入清茶的主线，就会陷入不得不攻略清茶进入love线的被动局面，除此之外没有结束当周目的办法】

清茶的he结局，很明显关键点就是那杯辣椒油，可最大的问题是如果当面阻止喝下辣椒油，love剧情就一定会走完，否则无法结束游戏；而如果想阻止后还不走完love剧情又只能用到负好感度饮料，但使用完饮料后依旧要重头再来重新再阻止一遍，直到游戏结束。这压根就是个死循环。理论上要想不走清茶love线还能结束游戏，就只能通过接受黑卡，可接受黑卡后只有短短一分多钟的活动时间，根本等不到当面阻止清茶喝下辣椒油。因此，想要打出清茶的happy ending，就需要想办法在不进入清茶线，接受黑卡离开游戏的同时，让后续清茶的自然发展也能不喝辣椒水。

毫无疑问，第一直觉的解法一定是通过好感度饮料来想办法代替原本桌上的绿茶，让辣椒油下入好感绿茶里，到时间好感绿茶自动消失，清茶就不会喝到辣椒油了。如此初步计划便诞生了：

在售货机里卡入好感绿茶，等到买饮料时绿茶自动掉出，以此来代替原本清茶想买的那一杯。这样在下毒时凶手也没有其他选择，只能下到好感绿茶里。演出到一半时，绿茶自动消失，演出结束后清茶就不会喝到辣椒油。

按照这种方法，打出三he的方法便是：一周目时先接受黑卡，在游戏结束前将黑卡放入livehouse（售货机）而非包里；二周目先拒绝黑卡，在livehouse的售货机里买好感饮料，卡一瓶绿茶在售货机里，再走完清茶Love线；三周目时先卡出负好感度绿茶被车撞，再拒绝黑卡，然后拿到一周目时准备好的黑卡，接着通过负好感度绿茶给清茶返回到医院场景，将黑卡给季极，自己再回到livehouse接受黑卡，最后清茶因为好感绿茶消失而喝不到辣椒油，完成3he通关。

游戏结束，game over，完结撒花……了吗？

作为一群纯粹的游戏玩家，我们要做的可不仅仅是简单的通关，我们追求的，是达到极致！

以上环节环环相扣，步步为营，不可谓不精妙，但我们也很快发现了此种手法的致命问题——可行性低。

首先是下毒时间的不确定。肘子下辣椒油有可能在上台前，但也有可能是在后续轮流进入休息室时下的辣椒油（甚至考虑到清茶回休息室也可能喝水，我们更倾向是在后续下毒），而好感绿茶最多只能持续到下一周目的中场时间，未必能撑到下辣椒油就已经消散，而凶手作案只需要再买一杯绿茶即可。

其次，就算时间允许，游戏内角色对道具的认知也未必允许。【“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】在冷辰的眼里，即便是握在手中的可乐的可乐消散也毫无知觉。一种情况是系统会临时修补npc的认知（可能性偏低，bug多的不像是能临时修补的样子，但也可能只是没发现bug），而另一种可能情况则是npc本身就对即将消散的、不属于此周目的道具认识不到，npc本就只会输出固定认知以内的内容（如果是后者情况，黑卡也不能直接给季极了，需要白茂提现后打给季极）。而如果是第二种情况，就算替换了绿茶，npc依然会买到那瓶“再来一瓶”的饮料，依然会丢入瓶盖，重新来过…

再退一万步来讲，即使所有的这些我们无从知晓的游戏设定问题都满足条件，清茶他们可是一起买的饮料，那大概率的情况会是像白茂一周目里买多瓶饮料一般，选中所有要买的饮料一起购买。此时，就算真的多了一瓶绿茶也只会变成一个概率问题，两瓶未开封的绿茶，哪瓶才会是凶手下辣椒油的那瓶呢？在现实里只要重复足够多次，1/2的概率就是必然可被复现出的情况，但在早已输入好结果的游戏中，或许命运的硬币只需投掷、落地，便再无任何可改变之可能……

综上所述，排除三周目好感饮料替换法。

1. **最终回，完美通关**

那么，有没有一种办法可以从机理上百分百实现清茶不喝辣椒油呢？答案当然是有的。

既然上述的游戏设定未能明晰确认，我们就换成无需游戏设定的普天皆准规则——物理方法。再回想一下，凶手投毒的逻辑是看到绿茶上套着有记号的芬达盖子，因此认定此瓶一定不是清茶会喝的。又因为清茶最喜欢喝绿茶，因此只要往“非芬达瓶盖”的绿茶里投辣椒油就行了。

那如果我们反其道而行之呢？在接受黑卡游戏结束前的一分钟里，我们将休息室内的两瓶绿茶瓶盖做一下调换不就可以了吗？做完瓶盖调换后，在凶手视角里依旧不变，他一定投毒到没有芬达瓶盖的那一杯——已经被喝过一半的绿茶里，而在清茶视角呢？清茶有洁癖，不会喝被人动过的饮料。调换后如果清茶拿起的是有记号芬达瓶盖绿茶，直接喝也不会中毒；如果清茶拿起的是已喝过的绿茶但却只有一半的重量，他也能警觉到可能饮料被人动过从而不喝。因此，如果在白茂去休息室之前凶手还未投毒，此举一定能保证凶手无法作案。而若是白茂去休息室前凶手便投毒了，则直接把两瓶绿茶扔进垃圾桶即可。

而如何能确定凶手的下毒时间呢？只需在进休息室时看一眼垃圾桶中有没有辣椒油包装袋就能确认，若有袋子则说明凶手已经下毒，直接丢掉绿茶来规避风险，凶手已经投放过辣椒油不会有第二次机会了；若无袋子则说明凶手还未下毒，则互换瓶盖。如此一来，无论如何凶手何时投毒，最终都无法投放到清茶处。

综上所述，打出3he的方法只需：一周目时什么都不干接受黑卡，在游戏结束前将黑卡留在live house（售货机）中；二周目时购买负好感度绿茶，替冷辰挡车，接凡秋电话，拒绝黑卡进入live house拿到上周目黑卡，负好感度绿茶触碰清茶使其好感度回到5，场景切换到医院将黑卡给季极（直接转账也行），再接凡秋电话回到Livehouse，接受黑卡，最后一分钟看眼垃圾桶——如果有包装袋则丢掉两瓶绿茶，没有则互换绿茶瓶盖。如此便可打出完美的3he结局。我愿称之为，二周目换瓶盖暴力秒杀流。

感谢队友。

至此答题结束。辛苦赛委