“v我50，聆听我的完整解答。”

观前提示：本解答为了贴合作者所说的“提出无限个方案”，给出了多个不同的手法并且逐步迭代升级~~，从而达到折磨赛委的作用~~。在给分时，各个方案中存在冲突的点请以最终方案（第十条）为准。

一、三位男主的初始好感值

根据二周目的内容可知，冷辰、季极、清茶分别增加了2、2、5点好感值，且该周目中并没有出现模糊不清的系统提示。而最后结算时，三人的好感值分别为7、7、10。因此可以推得三位男主的初始好感值均为5。

二、好感值计算bug（后文中推翻了部分内容）

根据售货机饮料好感值增加规律可知，好感值数据的存储方式为补码，而游戏内部数据的加法则用的是原码加法。因此才会出现01111111（127）再+1得到10000000（-128）的情况。

根据这一信息，便可以解释为什么三周目时出现了闪回初始肯德基场景的bug：在第一次被车撞时，白茂将好感值为11111111（-1）的芬达撒到了冷辰身上，由于游戏内部用的是原码加法，因此必然发生**加法溢出**。由于游戏当前场景取决于npc当前好感值，此时系统无法判断场景应当如何切换，因此切回了初始的默认场景——肯德基。一段时间后，系统正确处理了溢出（把溢出位去掉之后运算的结果就是正确的-1好感值），白茂便回到了马路的场景，并第二次被撞。

三、系统提示的真相

文中一共出现过三次模糊不清的系统提示。

第一次为一周目中第一次被车撞时。一周目中其他的系统提示表明冷辰的好感值一共增加了4点，但是结算时冷辰好感值却为10，即增加了5点。因此该系统提示应为“冷辰好感+1”。从中也能得到一个结论：在马路场景中选择走在冷辰前面，代替其被车撞能加1点冷辰的好感值。

第二次为三周目中第一次被车撞时。此时出现了两条系统提示。首先根据前述结论，其中一条系统提示应为“冷辰好感+1”。从而推知第二条系统提示应为白茂脱手的-1芬达砸到冷辰导致的，因此内容应为“冷辰好感-1”。

第三次为三周目中第二次被车撞时。根据前述结论，此处的系统提示毫无疑问是“冷辰好感+1”。

四、消失的可乐bug

在二周目中，白茂让冷辰买无糖可乐时，后者从售货机里取出了两瓶可乐，且其中一瓶神秘消失。但冷辰坚称自己只买了一瓶可乐。结合饮料的有效期为24小时，且每周目都发生在前一周目的后一天（一周目是2月3日，二周目是2月4日）这些线索，不难推知这瓶消失的无糖可乐正是一周目中白茂买饮料时卡在售货机里的那瓶。由于此时可乐刚好到期，便上演了神秘消失的奇观。

虽然可乐消失不是bug，但这证明了上一周目的道具可以留到下一周目。这是一个可以利用的bug。

五、辣椒油事件的真凶

已知凶手就在贝斯手凡秋、鼓手莫东、键盘手肖涵以及吉他手肘子四人之中。清茶有两瓶绿茶，其中一瓶喝了一半，并且换上了凡秋给的做了标记的芬达瓶盖；而另一瓶原本是新的，但被凶手拧开后加入了辣椒油。由上述信息不难推知：第二瓶绿茶是中了再来一瓶获得的，这也是第一瓶绿茶没有瓶盖的原因（投进售货机里用于兑换第二瓶了）。由于所有嫌疑人都有作案的可能，此题无法通过严格的逻辑推出凶手（白茂也未找到完整的逻辑线）。但可以从一些侧面证据来入手：

首先，迟到的人是肘子。休息室门口的伞是肘子的，且从文中描述可知：演出结束后正在下倾盆大雨，且地上还有一些未干的水渍，说明这把伞的主人一定是在下雨之后才赶到现场的；而演出开始前十五分钟时只是看起来马上要下雨了，实际并未下雨。因此，这把伞的主人只可能是演出五人中唯一一个演出前几分钟才抵达的成员，也就是肘子。由于饮料是演出之前由未迟到的四人一起买的，因此迟到的肘子并不知道清茶中了再来一瓶一事，也不知道凡秋把瓶盖给了清茶。因此假如肘子是凶手，他大概率会认为有芬达瓶盖的绿茶是偶尔会喝绿茶的凡秋的，而另一瓶没有打开的绿茶是清茶的，从而在后者中下辣椒油。而其他没有迟到的人理应知道这两瓶绿茶都是清茶的。如果他们要下辣椒油，更合理的方案是下在已经喝了一半的绿茶之中。因为一般人都会先喝完已经喝了一半的饮料再去打开下一瓶，而且假如下在未打开的绿茶中，可能会导致有洁癖的清茶发现异常而“下毒”失败。

其次，根据结尾的信息可知，季极的原型工作人员唧唧喜欢吃酱肘子，合理推测出肘子这个角色正是唧唧设计。作为季极的原型，设计一个迫害清茶的角色十分合理。

最后，肘子也和辣椒油有一定关系，辣椒油配肘子很好吃（考虑到这个游戏做的不咋样，说不定真是这个逻辑呢）

综上所述，真凶是肘子。

六、如何打出3HE结局（后文中推翻了部分内容）

终于到正题啦。首先分析一下三位男主的HE条件：

冷辰的HE条件十分简单。由于他的BE原因是车祸失忆，因此要达成他的HE条件只需要白茂自己被车撞即可。

季极的HE条件自然是回避BE破产的结局，也就是需要大量的钱才能达成。

清茶的HE条件为阻止他喝到有辣椒油的绿茶，如此一来他的嗓子就不会受到损伤，从而回避街头卖唱的BE。

接下来分析一下具体要如何同时达到上述条件：

想要打出3HE结局，重点是如何打出季极的HE。文中，季极无法达成HE的主要原因是上升期资金链出了一点问题，且明天那个两千万的合同无法谈拢。所以要让季极实现HE只需要钱就好啦。钱从哪里来呢？季亦的黑卡里有整整五千万，完全可以解决季极的难题。但收下黑卡后会在短时间内进入结算界面，无法将黑卡交给季极。这时就该bug出手啦。领取黑卡后，白茂可以通过将-1的绿茶砸到清茶身上（白茂坐在演出第一排，应该不难做到），触发数据溢出而暂时回到初始的肯德基场景。此时将黑卡丢入场景中，便能将黑卡保留到下一周目（黑卡耐久无限，保留的bug参考之前说的可乐）。如此一来，便能在之后的周目里用黑卡让季极实现HE。

3HE的第二个难题是如何在拿黑卡之前就阻止清茶喝到有辣椒油的绿茶，从而达成清茶的HE。解决方法是同样利用物品能保留到另一周目的特性，在某一周目中不收黑卡，然后在演出快结束时买一瓶绿茶（有效期与肯德基的售货机里卖的一样，也为24小时），并将其放在场景中以保留到下一周目。由于休息室的六瓶饮料都是演出前准备的，在后一周目中完全有时间在黑卡事件前用这瓶临期绿茶替换那瓶会被下辣椒油的绿茶。这样就算凶手是在演出半场之后加了辣椒油，这瓶绿茶也会在演出快结束时因为耐久到期而自动消失，这么一来清茶就不会喝到辣椒油，达成HE。

而要达成冷辰的HE条件显然只需在马路场景中，选择站冷辰前面自己被车撞即可。

综上所述，完整的3HE流程为：

第一周目：

在肯德基买一瓶-1好感绿茶，随便走流程到livehouse（不进入其他人的love线即可），然后拿完黑卡后立即用-1好感绿茶砸一下清茶，卡bug把黑卡送回开头，然后系统修复bug,进入收下黑卡结局的结算；

第二周目：

开头拿到上一周目留下的黑卡，在肯德基买一瓶-1好感绿茶，随便走流程到livehouse ；不接受黑卡，到演出快结束时在休息室售货机买一瓶绿茶；然后用-1好感绿茶砸一下清茶，卡bug把黑卡和刚买的绿茶送回开头，最后打出清茶love ending结束这一周目。（由于二周目其实用不到黑卡，还有一个方案是把黑卡留到三周目再拿，在livehouse休息室买的绿茶也可以直接留在那里等三周目拿，这么一来就不需要用-1好感绿茶再卡一次bug）

第三周目：

开头拿到上一周目留下的黑卡和绿茶。正常触发剧情，同意冷辰的邀请（冷辰好感+1），给冷辰一瓶+1好感芬达进入马路场景（冷辰好感+1），在撞车事件中被车撞达成冷辰HE条件（冷辰好感+1）；在住院事件中，选择让季极进入病房探望（季极好感+1），并且此时将黑卡交给季极（季极好感度可能大幅增加，可以在肯德基提前准备一瓶负好感度可乐抵消好感），达成季极HE条件；接着，选择接通凡秋电话（清茶好感+1），前往livehouse提前用临期绿茶换掉会被下辣椒油的绿茶（清茶好感+2），达成清茶HE条件；最后，选择拿黑卡达成季亦HE通关（季亦好感-1）。

此时冷辰、季极、清茶的好感度应分别为8，6，8，所以不会进入love线。而季亦的好感为-1。至此，所有人都HE的世界就达成啦。（考虑到女主的个性，或许会用负好感可乐让季极的好感度降到尽可能低吧doge）

1. 卡bug回到肯德基场景的另一种猜想（后文中推翻了部分内容）

虽然这是一款垃圾乙游，但简单的加法溢出就导致场景切换错误确实不够合理。注意到文中的三个周目中，进入马路场景时冷辰好感均为+2（即7点好感）。由于游戏当前场景取决于npc当前好感值，不难想到肯德基切换到马路场景的逻辑为：冷辰好感>=7即切换为马路场景,反之则为肯德基场景。由于在肯德基场景中，只有令冷辰好感+2游戏才能继续推进，且游戏中并没有出现除了-1好感饮料以外的减好感事件（更何况这个减好感饮料是bug），因此可以认为制作人并没有考虑到减好感的情况。基于以上这些信息，可以大胆推测：**无论现在是什么场景，只要令冷辰好感<7,且其他人的好感均为5，就一定能回到肯德基场景。**

如此一来，为什么三周目时出现了闪回初始肯德基场景的bug就有了新的解释：白茂的-1好感芬达撒到了冷辰身上，导致冷辰好感-1，变为了6。根据场景切换逻辑，白茂回到了肯德基场景。但由于白茂被撞，冷辰好感度又加回了7，因此场景又重新切换回了马路。

根据以上的推测，要想回到肯德基场景就必须令冷辰好感<7。但是在livehouse中时，无法接触到冷辰。那么白茂应当如何触发这个bug呢？这时我们就需要用到love线优先于HE的机制。在一周目中，已知向冷辰告白或者说土味情话，即可增加冷辰好感。那么，只需要在之前的环节中将冷辰的好感卡在9点，然后在接受黑卡后立刻给冷辰打电话告白增加冷辰好感到10点，这样就会进入冷辰的love线从而覆盖掉季亦的HE结算。因为每个NPC出现的场景也是根据好感度决定的，所以此时就能遇到冷辰，然后将-5好感芬达交给他，将他的好感度降到5。因为进入love线时其他人的好感会重置，此时三位男主的好感均回到了5，游戏就会回到肯德基场景。

采用上述方案，新的3HE流程为：

第一周目：

在肯德基买一瓶-5好感芬达，同意冷辰的邀请（冷辰好感+1），说土味情话（冷辰好感+1）进入马路场景，在撞车事件中被车撞（冷辰好感+1），选择让冷辰进入病房探望（冷辰好感+1），选择接通凡秋电话到livehouse，然后拿完黑卡后立即给冷辰打电话告白增加冷辰好感到10点，进入冷辰的love线，将-5好感芬达交给冷辰，成功带着黑卡回到了肯德基。

由于接下来要卡临期绿茶的bug，所以要把黑卡留在肯德基场景。重复之前的流程在肯德基买一瓶-5好感芬达，同意冷辰的邀请（冷辰好感+1），说土味情话（冷辰好感+1）进入马路场景，在撞车事件中被车撞（冷辰好感+1），选择让冷辰进入病房探望（冷辰好感+1），选择接通凡秋电话到livehouse。这次选择不接受黑卡，到演出快结束时在休息室售货机买一瓶绿茶，将这瓶绿茶留在livehouse，最后打出清茶love ending结束这一周目。

第二周目：

开头拿到上一周目留下的黑卡。同意冷辰的邀请（冷辰好感+1），给冷辰一瓶+1好感芬达进入马路场景（冷辰好感+1），在撞车事件中被车撞达成冷辰HE条件（冷辰好感+1）；在住院事件中，选择让季极进入病房探望（季极好感+1），并且此时将黑卡交给季极（季极好感度可能大幅增加，可以在肯德基提前准备一瓶负好感度可乐抵消好感），达成季极HE条件；接着，选择接通凡秋电话（清茶好感+1），前往livehouse，获取上一周目留下的临期绿茶，提前用临期绿茶换掉会被下辣椒油的绿茶（清茶好感+2），达成清茶HE条件；最后，选择拿黑卡达成季亦HE通关（季亦好感-1）。

八、达成3HE结局的又又一种猜想（后文中推翻了部分内容）

由于可恶的作者在猛猛打补丁，所以如此精妙的临期绿茶手法无法使用，通过打电话跳转到love线从而与冷辰见面的有趣手法也无法使用。作者真是太可恶啦。于是，针对作者打的新补丁，当然是要提出新的方案啊。

首先是如何卡bug回到肯德基。基本思路与上一个方案相同，都是通过让所有男主好感变为5，但需要注意的是不能进入love线。那我们可以采用以下的流程来实现这一点：

在肯德基买一瓶-4好感芬达，同意冷辰的邀请（冷辰好感+1），说土味情话（冷辰好感+1）进入马路场景，在撞车事件中被车撞（冷辰好感+1），选择让冷辰进入病房探望（冷辰好感+1），选择接通凡秋电话（清茶好感+1），此时把-4好感芬达给冷辰，令冷辰的好感变回5。**因为此时清茶好感为6，触发了到livehouse的条件，因此不会跳转回肯德基。**抵达livehouse之后在休息室买一瓶负好感度绿茶让清茶好感也变回5，就能回到肯德基场景。

如此一来，达成清茶HE条件的方法也就有了。先亲手阻止清茶喝下有辣椒油的绿茶，达成清茶HE条件。然后再给负好感绿茶跳转回肯德基场景（跳转回初始场景并不会影响已经达成的HE）。如此一来就能继续正常拿黑卡并且达成清茶HE。

最后，由于新方案中，不需要将黑卡卡回到肯德基再保留至下一个周目，只需要在二周目中在livehouse取得即可。因此，一周目中拿到黑卡后，仅需丢在地上或者放在场景中某个方便取回的地方，等待二周目取得就行。

采用上述方案，新的3HE流程为：

第一周目：

随便走流程抵达livehouse，选择拿到黑卡后直接丢在地上或者放在场景中某个方便取回的地方，把黑卡留到下一个周目。

第二周目：

在肯德基买一瓶-4好感芬达和一瓶-3好感绿茶，同意冷辰的邀请（冷辰好感+1），说土味情话（冷辰好感+1）进入马路场景，在撞车事件中被车撞达成冷辰HE条件（冷辰好感+1），选择让冷辰进入病房探望（冷辰好感+1），选择接通凡秋电话（清茶好感+1），此时把-4好感芬达给冷辰（冷辰好感变回5，**因为此时清茶好感为6，触发了到livehouse的条件，因此不会跳转回肯德基**）。抵达livehouse，拿到上一周目留下的黑卡。这次选择拒绝黑卡，亲手阻止清茶喝下有辣椒油的绿茶，达成清茶HE条件（清茶好感+2）。然后把-3好感绿茶给清茶，让清茶的好感也变回5。如此一来，三位男主的好感都为5，回到肯德基场景。

继续之前的流程，同意冷辰的邀请（冷辰好感+1），说土味情话（冷辰好感+1）进入马路场景，在撞车事件中被车撞达成冷辰HE条件（冷辰好感+1）；在住院事件中，选择让季极进入病房探望（季极好感+1），并且此时将黑卡交给季极（季极好感度可能大幅增加，需要在肯德基提前准备一瓶负好感度可乐抵消好感），达成季极HE条件；接着，选择接通凡秋电话（清茶好感+1）。最后，选择拿黑卡达成季亦HE通关（季亦好感-1）。

九、一些补充

解答一些前述方案的疑点:

跳转回之前场景是否能重新触发事件？第三周目中白茂因为卡bug第二次回到马路场景时，又被车撞了一次。从这点可以看出：**在同一周目中，当由于某些原因再次进入之前已经经历过的某场景时，该场景对应的事件也会重复触发。**

白茂能否自由丢弃道具，从而实现丢弃黑卡留到下一个周目的方案？在一周目中，白茂购买的一瓶可乐卡在了售货机中，在三周目中，白茂因为被车撞而使得芬达脱手。由以上两点可见，**该游戏中的道具并非绑定在背包栏中的虚拟道具，而是符合现实世界的物理规则的。因此，白茂应当可以自由地将道具放置于游戏场景之中。**

十、最终方案（真的）

由于“**当冷辰、季极好感度为5，清茶好感度为6时不会跳转回肯德基**”这一点系没有依据的推测，因此上述方案依然不够完美。但是结合代替冷辰被车撞可以增加一点冷辰好感来看，可以确定的是：“**当冷辰的好感度为8，季极、清茶的好感度为5时，场景将跳转至医院**”。因此可将第八点中的方案中“回到肯德基场景”一步改为“回到医院场景”。而且由于在卡bug之前就能达成冷辰的HE条件，所以回到医院不妨碍3HE结局的达成。

完善后的方案如下：

第一周目：

随便走流程抵达livehouse，选择拿到黑卡后直接丢在地上或者放在场景中某个方便取回的地方，把黑卡留到下一个周目。

第二周目：

在肯德基买一瓶-1好感芬达、一瓶-3好感绿茶和一瓶-128好感可乐（不会引起bug的前提下越低越好，这样比较符合黑猫的性格），同意冷辰的邀请（冷辰好感+1），说土味情话（冷辰好感+1）进入马路场景，在撞车事件中被车撞达成冷辰HE条件（冷辰好感+1），选择让冷辰进入病房探望（冷辰好感+1），选择接通凡秋电话（清茶好感+1），此时把-1好感芬达给冷辰（**冷辰好感变为8，但由于此时清茶好感已为6所以可以离开医院场景**）。抵达livehouse，拿到上一周目留下的黑卡。这次选择拒绝黑卡，亲手阻止清茶喝下有辣椒油的绿茶，达成清茶HE条件（清茶好感+2）。然后把-3好感绿茶给清茶，让清茶的好感变回5。如此一来此时便符合了跳转至医院的好感度要求，回到医院场景。

继续之前的流程，这次选择让季极进入病房探望（季极好感+1），并在此时将黑卡交给季极（如果会导致季极好感度大幅增加到10或以上则将负好感度可乐一并交予抵消好感），达成季极HE条件；接着，选择接通凡秋电话（清茶好感+1）。最后，选择拿黑卡达成季亦HE通关（季亦好感-1）。

二周目整个流程中，每种饮料正好使用了一次，买的都是负好感饮料不用花钱，也没有任何人好感达到10，可行性得以保证。

QED

P.S.这么长的解答，真得v我50吧