第二题解答（队名无法显示）

解答篇如下，蓝色为引用，红色为重要结论

**一、人物初始好感**

由一周目最终好感度不难发现，季极和清茶的好感度最终为5，则两人初始好感度为5。

而冷辰二周目中，经历了+2好感饮料，最后好感度为7，则冷辰初始好感度也为5。各人物好感度显然每个周目开始会重置为5，每个人物的初始好感度为5

一周目中冷辰经历了喂饮料+1，海边约定话题+1，医院选择冷辰+1，表白+1，但最后为10，不难得出，女主被撞车+1，因为被车撞时女主看不清提示，因一周目没有其他提示，则此处不难反推女主被车撞时会增加冷辰好感度+1

**二、各场景好感度**

首先，因为题目中，可怜的女主经历了n次的游戏后，得到了可信的结论：所有地图的NPC和场景都是系统预设好的，游戏没有存档和返回，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。

场景切换条件：每个场景由三位男主的好感度共同决定。

由三个周目的归纳分析得出

肯德基场景：冷辰=5，季极=5，清茶=5。

马路场景：冷辰=7，季极=5，清茶=5。

而要在医院中，需要女主被撞，则冷辰好感+1，清茶电话还没出现，且季极好感度无变化

所以医院好感度条件：

医院场景：冷辰=8，季极=5，清茶=5 （需要女主被撞）

进入季总家需要冷辰被撞，冷辰被撞则季极好感度+1

季极家场景：冷辰=7，季极=6，清茶=5（需要冷辰被撞）

至于livehouse，可以用医院去也可以从季极家去，又因为去livehouse不能进入冷辰love线，所以①医院中要选择季极（季极好感+1），然后再接清茶电话（清茶好感+1）

②季极家中只要接清茶电话（清茶好感+1）即可

又因为会根据和季极的聊天会影响季极好感度，但从文中不难分析，只要不做逆天的行为，就可以很简单避免季极的love线，毕竟文末提示女主只经历了1次季极的love线。

综上，只要不进入

livehouse场景：清茶=6（不进入冷辰和季极的love线）

至于最后的场景也很简单，只要不接受季亦的黑卡即可

livehouse休息室（其实也是livehouse场景）：清茶=6（拒绝黑卡后触发）

其他

黑洞场景：季亦=-1（接受黑卡，一分钟后结束游戏）

沙滩：冷辰=10（其他人不等于10）

森林：清茶=10（其他人不等于10）

XXX：季极=10（其他人不等于10，XXX为季极love场景）

**三、三男主love线攻略**

冷辰：

冷辰的love需要肯德基先想办法好感到7，土味情话+海边约定话题，马路上替冷辰被撞好感+1，最后说点骚话或者喂+2芬达到好感度10即可

清茶：

清茶的love需要女主去马路场景时，撞冷辰去季极家或撞女主去医院不选冷辰，然后接清茶电话好感+1，去livehouse后不选季亦黑卡，同时推出真凶或阻止清茶喝辣椒油好感+2，最后独处+1,喂饮料或者表白好感+1，达到好感度10

季极：

季极的love只能猜了，3he结局让季极成为世界首富都不行，那应该就是选择去和季极谈两千万合同失败，同时好感度达到10，最简单攻略，40块买+3可乐，撞冷辰+1，再关心季极生意的事+1，一起过苦日子，感动季极。

顺便说一下be：

冷辰：被车撞；清茶：喝辣椒油；季极：没有两千万以上资金导致破产

**四、各男主he条件**

恭喜达成结局：一个人的旅途

季亦好感 -1 happy ending-赶走狐狸精皆大欢喜 帮助好大儿悬崖勒马

恭喜达成三男主he：“成名在望 成为歌手”“更远的地方 出国留学”“富得流油 世界首富”且未进入任何一条love线，游戏成功。玩家将在十秒后返回现实世界。

从结局3he描述和3个周目的行为可得出以下推论

冷辰：“出国留学”，说明需要冷辰没有被撞，所以需要女主被撞，同时不触发冷辰love，也就是医院不选冷辰避免好感度到10即可

清茶：“成为歌手”，说明需要当面阻止喝下辣椒油

季极：因为需要世界首富，所以大概要搞钱给季极度过两千万资金难关，文中涉及钱的就金币和黑卡，又因为饮料没办法卖，则季极he需要女主把五千万的黑卡给季极

1. **可以卡的bug**

1、自动售货机存放上周目物品

一周目中：随着机器发动的声音，三瓶饮料都滚向了出货口，可当白茂弯下身去取时，却发现里面只有一瓶芬达和绿茶，似乎是因为一次买的太多，最后一瓶可乐被卡在了通道里。用各种手段试了半天无果的白茂开始纠结要不要碰碰运气，再买一瓶把它撞下来。

可回想起之前被季极关在门外的剧情，白茂伸出去的手又停住了。

“叫你关我，就不给你买。”

说完白茂气鼓鼓地踢了一脚售货机。

二周目中：

随着金属撞击的声响从售货机传出，白茂看见冷辰弯腰从出货口掏出了两瓶可乐。

“喏，你要的可乐。”只见冷辰转过身来，将手中的无糖可乐递给白茂。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。

“靠，这又是什么鬼bug？能不能给程序员扣钱啊喂！”白茂在心里吐槽道。

从一周目女主踢一脚到二周目冷辰买一瓶可乐能拿到两瓶可以推出，一周目的可乐，在自动售货机的取货口继承到了二周目，不难推出，自动售货机有暂存物品带到下周目的功能，而二周目中，冷辰即使不喝饮料，只要碰到（或者严谨点到手上），则会自动使用。

2、负好感饮料

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。

分析原文描述，该bug为饮料好感显示异常导致，显然用了有符号8位二进制存储，第一位为有符号位，127溢出后为补码10000000，代表-128。

但显示用8位，不代表实际运算就是8位，可能是32位int，也可能是64位long，所以无法保证三周目中购买的-1好感饮料好感度实际是127+128 = 255还是-1。

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。

联系到三周目的重开细节，当时芬达不知道砸到哪里，然后触发了“重开”，能触发“重开”的，必然是好感度变化（重开或场景变化），也就是说芬达饮料砸到人，因为芬达只对冷辰有效，所以砸到了冷辰（严谨点的话砸到手上触发自动使用）

而二周目结束时，冷辰好感度为8，假设冷辰吃了255饮料重开导致好感度归零，但最后只会有女主第二次被车撞+1的好感为6，不应该为8，同时，肯德基里又光速切到马路，不符合好感数据重置说法，所以，饮料不是+255好感度

则芬达是-1好感芬达

关注到三周目中女主第一次被撞饮料飞出去，系统有两段提示，此时应该是饮料-1和被车撞+1，而且顺序是先-1后+1，因为冷成当时好感为7，先结算了-1回滚到肯德基，再结算+1回到马路，再次被车撞+1，最终好感度为8。

所以，可通过降低人物好感度，回到之前的场景。

吐槽：用n好感饮料价格 = 公式10 \* 2^(n-1)去算，好感度62时价格就先超64位计算机的显示了，好感度还没到127，价格就开始显示异常了。当然，作者也可以说用科学计数法，价格约为8\*10^38。

1. **单周目3he解法**

1、矛盾点

 白茂也曾试过在和季亦对话前提前阻止清茶喝下绿茶，但都以失败告终——在和季亦对话之前，她既无法进入休息室，也无法尝试和清茶、凡秋等人对话。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。

 正如文中所说，需要当面阻止清茶喝辣椒油才能he，但选择了黑卡后游戏将结束，没办法阻清茶。此时，季亦-1好感和清茶不喝辣椒油矛盾。

2、3he终点

 终点显然只能是拿黑卡结束，因为清茶线正常执行只能以love结束。可以在阻止清茶喝辣椒油8好感度时喂-3绿茶回到医院，再次接电话去livehouse拿黑卡，此时可在点亮he后进入love线前回到过去。

1. 清茶he

 如第2点所说，在livehouse阻止清茶喝辣椒油8好感度时喂-3绿茶回到医院，再次接电话去livehouse接受季亦黑卡结束游戏。

1. 季极he

 前面第四点分析过，季极的he需要女主把黑卡给他，假设3he为N周目，女主可以在N-1周目卡bug，利用前面bug提到的自动售货机存储功能，在N-1周目拿到黑卡后，把黑卡存放到livehouse的自动售货机中，然后在第N周目拒绝季亦的黑卡进入清茶线阻止喝辣椒油，再拿到自动售货机的黑卡，给清茶喂负好感饮料进行场景转换到医院，给季极即可。

 吐槽：理论上N周目可以拿N-1张黑卡，分别是1,2,3....N-1周目，只要重复N-1次即可，文中世界首富，世界首富为马斯克个人财产接近4500亿左右美金，循环1000次，1000张黑卡都不够。

综上，季总应该靠一张黑卡并且然后苦心经营即可逆袭首富。

1. 冷辰he

选择被车撞，医院不选择冷辰进来即可

1. 女主3he整个过程

第N-1周目(只要不触发冷辰love去livehouse拿到黑卡即可)：肯德基聊沙滩往事和土味情话冷辰+2好感--->马路被撞或躲避--->医院或季极家接凡秋电话--->livehouse接受季亦黑卡--->自动售货机取货口放N-1周目的黑卡--->结束游戏

第N周目（3he周目）：买一瓶-3好感度的免费绿茶--->肯德基冷辰+2好感--->马路女主被撞--->**医院选季极后（冷辰he）**接凡秋电话--->去livehouse拒绝黑卡--->**阻止清茶喝辣椒油（清茶he点亮）**--->去自动售货机拿N-1周目的黑卡--->给8好感度的清茶喂-3好感饮料（9好感喂-4也行）

--->**回到医院，把黑卡给季极（季极he）**--->接清茶电话去livehouse--->livehouse接受黑卡**（季亦好感-1）**

1. **辣椒油事件凶手推理**

**先说结论：肘子是凶手**

关键线索：

1. 嫌疑人：凡秋、肘子和两个打酱油的（~~这两个打酱油的没特殊属性一看就不是凶手~~）
2. 关键线索：

a、清茶有洁癖，一般只喝未开封饮料，水被碰过就不喝。

b、演出前买了四瓶芬达，两瓶绿茶，带芬达瓶盖的绿茶未被下毒，被下毒的是未开封的。

c、芬达瓶盖是凡秋给清茶，洁癖的清茶接受了，用来盖住喝过的绿茶

d、四嫌疑人有人迟到，几分钟后才上场演出

e、去livehouse时天快下雨

f、只有肘子有伞，那把伞在各回各家之前就沾了水

e、演出时轮流休息

g、只有清茶喝凡秋平时喝绿茶

1. 分析：

 现场有六个饮料瓶，其中一个是凡秋喝完的芬达空瓶子，一个是喝了一半的绿茶，盖了凡秋喝的芬达盖子（原盖子没了），一瓶是新的绿茶。只有新的绿茶被下了毒，喝了半瓶的绿茶没下毒。
 按理来说，应该5个人只有5瓶饮料，而多了的这一瓶，应为清茶喝的绿茶盖子上面写着再来一瓶。所以清茶将这个盖子投进售货机中（售货机旁边还有一个稍微比投币孔大一些的投入区域，标着“再来一瓶”的字样。），获得了新的绿茶饮料。所以少了一个绿茶盖子，多了一瓶绿茶饮料。
 凶手想侵害的对象是清茶，因此按照人之常情是会在他认为是清茶会喝的饮料中下毒。其中非迟到人员知道盖了芬达盖子的绿茶是清茶的，迟到人员不知道。
 非迟到人员的角度中，认为清茶会继续喝原来的那瓶，所以他们下毒会下在芬达盖子的那一瓶中，与实际下毒的饮料不符，因此非迟到人员不是凶手，所以迟到人员是凶手。

迟到的人推导：
 四嫌疑人有人迟到，几分钟后才上场演出，去livehouse时天快下雨，只有肘子 有伞，那把伞在各回各家之前就沾了水。不难看出，肘子迟到，遇到了下雨，因此，肘子是下毒者。
 在迟到人员的视角中，看到现场的空的没盖的芬达瓶以及盖了记号芬达盖子绿茶的，正常反应会觉得有人喝完了一瓶芬达，然后继续喝绿茶，并把芬达盖子盖到绿茶上。而既喝绿茶又喝芬达的只有凡秋，所以凶手会错以为这瓶绿茶是凡秋喝的。
 又因为全员知道清茶有洁癖，所以凶手认为清茶不会喝凡秋喝过的，所以在凶手视角里，会觉得清茶会喝新的绿茶，因此会往新的绿茶里面投毒，符合实际。
 补充：1.现场的剪刀是用来剪辣椒油包装袋的，胶带用于处理指纹 2.女主角提到芬达和绿茶的道具一个是橙色一个是红色，其中芬达是橙色（他的头发在店内暖色灯光的映射下发出浅浅橙色的光芒，恰到好处的笑容就如同他所喜欢的饮料名字，元气芬达。），那么红色的就是绿茶，所以将辣椒油混进绿茶饮料中，用肉眼不易发现。
 按理来说，凶手实际上是下毒下错了，但是又因为一些阴差阳错的原因，清茶还是精准服毒了。
 清茶没喝旧的那瓶而喝了新的那瓶的原因推测：

 饮料里被下了辣椒油，居然还能喝下这么多把自己嗓子喝坏掉。

 只是当时刚演出完口渴得很，再加上被娱乐公司选中有点兴奋，而那瓶饮料的盖子又拧得很紧，所以我一下子没注意到。
 因此清茶过于口渴，为了解渴选择了新的那一瓶（因为可以喝得更多，更好地解渴），没有选择之前喝过的。就这样喝了有毒的饮料。
 因为凶手投毒会导致饮料体积发生变化，所以为了防止让清茶察觉到饮料被动过手脚，先将里面的饮料到一些到其他地方（推测是倒进了半瓶的清茶饮料瓶中，因为地上、垃圾桶里没有饮料痕迹，凶手也不喜欢喝绿茶不可能喝掉。）。而清茶看到原来那绿茶体积发生了变化没喝旧的，所以喝了新的那一瓶绿茶。阴差阳错地服毒。

其他细节推理：清茶新饮料拧开过还喝，可能是之前自己拧开的，看有没有中奖，所以后面以为这个饮料只有自己动过。

1. 作案过程

 买辣椒油->迟到遇到下雨，被迫撑伞->给六瓶饮料中的新绿茶下毒-->有一瓶绿茶是芬达盖子，认为那瓶是喝完芬达再喝绿茶，不是洁癖且只喝绿茶的清茶的，而是凡秋的--->手指上贴上胶布（防止留下指纹），用现场剪刀剪开包装袋给新绿茶下毒--->清洁剪刀扔掉包装袋--->上台表演--->等轮流休息嫌疑洗牌（此时他应该会游说清茶最后休息）--->等清茶喝辣椒油--->完成嫉妒驱使的投毒

**八、其他得分点细节（部分可能和前面内容重复）**

1. 一周目

（2025/2/3 场景 肯德基）

结论：后续每隔一个周目，日期+1，游戏作者怕汽水被继承使用，设了24小时过期兜底逻辑，但还是可能有几分钟用到上周目的饮料。每个周目都是疯狂星期四，这个游戏只有星期四，大家都没假放

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

进一步印证只能通过好感度变更场景，暗示做题者使用改变好感的工具可以实现场景变更，甚至回到过去

旁边还有一个稍微比投币孔大一些的投入区域，标着“再来一瓶”的字样。

扔瓶盖兑换，和后文清茶瓶盖不见呼应，绿茶中了再来一瓶

增加-128好感……装的是毒药吗？送出去会被当场杀掉吧。天杀的程序员，这么多bug，到底是怎么跑起来的。

作者巧妙的把谜题不合理的地方推脱给游戏程序员

好感度为1时价格为10元，好感度为2时价格为20，好感度为3时价格为40

天王老子来了，黑卡5000万也只能买23好感的饮料

包里只有一橙一红，标注着游戏道具有效期为24小时的两瓶饮料。

怀疑作者一开始想搞颜色，红色包装的绿茶，嗯，游戏作者色盲吧，但对应后来红色辣椒油放进红色饮料不被发现又很合理。

“说什么呢，打了二十几年光棍咋可能说结婚就结婚的。”

“哈哈哈逗你的，说吧到底咋了，这么严肃。”

“我要出国留学了。”

二十几岁这个岁数出国留学，读研或者读博

系统提示：冷辰好感+1

（2025/2/3 场景 马路）

全文场景前都是好感变化，进一步说明好感变化后结算是进入新场景的条件

PPT式的特效一闪，他们就离开肯德基，来到了街上。

反正就是方便设计场景转换，不用走到下个场景触发

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。

反推冷辰好感度差1个提示，这里提示被撞冷辰好感+1

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。

he有提示，这里也直接冷辰he需要女主被撞，当然，其实女主可以直接喂+3芬达给冷辰，直接去医院，避免被撞

系统提示：冷辰好感+1

（2025/2/3 场景 海滩）

系统提示：恭喜达成冷辰love线——深埋的海底的星星

“……家的狗大黑。”随着love线达成的提示跳出，场景不知为何瞬间转移到了海滩上

进一步说明好感度变化诱发场景转移

“本周目已达成happy ending 0/3，未达到要求，无法退出。”

本周目已达成说明he结局点亮过即可

1. 二周目

“喏，你要的可乐。”只见冷辰转过身来，将手中的无糖可乐递给白茂。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。

“靠，这又是什么鬼bug？能不能给程序员扣钱啊喂！”白茂在心里吐槽道

说明一周目的可乐还没过期，且被二周目继承，自动售货机有暂存功能，不受周目变化影响。而且可乐从最后好感度可以看出来，可乐不加冷辰好感，人物只会受对应的饮料增加好感

系统提示，冷辰好感+2

（2025/2/4 场景 马路）

进一步说明冷辰好感7进入马路场景

由于提前提防，白茂提前躲开了，一旁的冷辰就没有那么好运——那车仿佛跟踪导弹一样就撞到了冷辰身上。

说明要么女主被撞，要么冷辰被撞

系统提示：季极好感+1

（2025/2/4 场景 季极豪宅）

说明冷辰被撞会去季极豪宅，冷辰好感7，季极6，清茶5进入该场景

 “还是你想当一天秘书，明天和我一起去谈生意？作为未来的总裁夫人，给你一个机会锻炼一下也未尝不可。”

“不去！”白茂条件反射地说道。

不难看出，季极的love线要去谈生意触发，多半是共苦love

“喂哥，嗯嗯好的，我马上就让季极把我送过来。”她敷衍地应答道，随即看了一眼季极。对方心领神会，虽然不乐意，但还是站起了身。

系统提示：清茶好感+1

（2025/2/4 场景 livehouse后台）

说明清茶6是去livehouse关键

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。

和后文照应，暗示有伞的是迟到者

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。

“白小姐您好，我是季极的父亲，季亦。”

不等白茂猜测，这位先生就率先说明了身份。

吐槽：剧情大胆点的话，孟管家说不定其实就是季亦（什么老爹竟然就是身边最熟悉的人的老套剧情），这样的话，女主可以在医院通过叫孟管家买东西给她，提前摊牌拿到黑卡，不过这个时候季亦-1好感游戏结束，趁这个时候把黑卡给季极，当然，此时要先点亮清茶he，再穿越回来，如果孟管家就是季亦，就不用什么自动收货机的寄存功能。

动机大概与刚刚提到的娱乐公司邀请有关，明明在同个乐队里，却只有清茶一人被选上，不免有人心生嫉妒暗下毒手。

在场四人都有作案动机

白茂看了一眼其余三个乐队成员：鼓手莫东、键盘手肖涵、以及吉他手肘子。

不是，作者你好歹给莫东和肖涵搞点其他属性呀，这两除了用的乐器不一样，两个一样的火柴人，显然不可能是凶手

除此之外就是一些生活上可能会用到的剪刀，胶布一类的道具，干净得连垃圾都找不到一个。

剪刀用来剪开辣椒油，胶布可能用来处理指纹，连垃圾都找不到，说明清茶不见的瓶盖多半是中了“再来一瓶”去兑换了

在门口地上还放着一把伞，地上只有一点点未干的雨渍，看上去某位成员的。

进一步暗示迟到的人当时下雨了，带伞的就是迟到者

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。大家的饮料就是从这里面购买的。

如出一辙，说明售货机也有自动寄存功能，可以暂存到下周目

白茂只能把注意力转移到众人的瓶子上。只见大家的瓶子都放在一起，白茂数了数，一共有六瓶饮料，清茶喝的是他最喜欢的绿茶饮料。

五个演出，六瓶饮料，多的一瓶大概就是清茶的绿茶中了再来一瓶，所以瓶盖不见，剧情里也没有人让女主喝饮料，多的一瓶也不像是给女主喝的

“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。”

这个换瓶盖迷惑了凶手，让凶手认为芬达瓶盖的绿茶是喝了芬达的人再喝绿茶，也就是在场的人都知道清茶喝芬达瓶盖饮料，迟到的人不知道交换瓶盖的事情，所以会给新饮料下毒

“其实我喝之前就该注意一下的，明明是刚买来没喝过的饮料，但盖子却已经被拧开过了

也有可能“但”“却”二字说明清茶再来一瓶后没有再打开第二瓶绿茶看是否有再来一瓶

白茂还是猜对了凶手，尽管逻辑线并不完整，也没来得及阻止清茶喝下饮料，但系统仍然给出了相应的奖励。

这里女主认为逻辑线不完整，应该是她不知道谁迟到了，只知道有人迟到，后面有了肘子是伞主人，再推肘子是迟到的人，才锁定凶手，逻辑线才完整

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。

说明肘子迟到。

1. 三周目

（2025/2/5 场景 马路）

由于已经预判到了接下来的剧情，劳斯莱斯飞驰而来时，白茂也是面不改色，保持完美的姿势在空中飞了出去。

“等会……我的饮料！”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，不知砸到了何处。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。

（2025/2/5 场景 肯德基）

“啥？”场景蓦地回到了游戏开头，肯德基里温暖的橙色灯光让她有种不真实的安全感。难道是由于刚才自己硬装保持优雅的姿势，导致被车撞死回到游戏开头了？

（2025/2/5 场景 马路）

突然，白茂又能感受到自己脚下踩着的坚实的路面了。她有些愕然地看着身边的冷辰。

“不是，我请问……”还没等白茂反应过来发生了什么，劳斯莱斯就开了过来。

“砰！”

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。

显然这里能判断饮料是-1好感度，因为第一次被撞有两段提示，第二次被撞有一段提示，先是-1饮料砸到冷辰，导致冷辰好感度不足触发场景变动，又结算了撞车，冷辰好感+1，回到了马路，最后再第二次撞车，好感度+1，所以最后好感度为第一次马路时7-1+1+1 =8

白茂握紧手里的那张卡，走到livehouse里的售货机前。正在思考这么多钱能买多少好感度的饮料时，一则冰冷的系统提示又弹了出来。

系统提示 季亦好感 -1

闪烁的字样仅持续了几秒，便缓缓消失在视线中。

此时季亦已经离开livehouse。

约莫一分钟后，世界再次陷入了黑暗。

“不会……被灭口了吧。”

说明有时间去自动售货机寄存

白茂也曾试过在和季亦对话前提前阻止清茶喝下绿茶，但都以失败告终——在和季亦对话之前，她既无法进入休息室，也无法尝试和清茶、凡秋等人对话。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。黑卡

作者很贴心的明牌答案，当场阻止清茶，不用考虑去休息室操作饮料

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。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。

说明季极love建立在be，而合同谈不拢，只能动用黑卡

1. 现实

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

说明可能有-1好感度饮料为255好感的情况需要考虑

想让三男主全都走向he几乎是不可能的事情

理论可行就是不行，原则上不行就是行，所以这里几乎不可能就是肯定可以

“骗你干嘛，喏，1000次了……卧槽等等，她醒了，这是怎么做到的？！”

理论上黑卡不超过1000张

几乎是条件反射，黑猫下意识脱口而出道：

“v我50，聆听我的复仇计划。”

这里黑猫也可能下意识以为还在游戏里，她可能觉得3he失败了，毕竟清茶最后即使点亮过he，但拿黑卡退出游戏，就表明清茶又要喝辣椒水，最后肯定是be，但好在游戏点亮过3he就行

1. 作者的话

截至目前，文章中依然有许多仍未解决的谜团——辣椒油事件的犯人究竟是谁？白茂到底是如何打出3he结局并离开游戏的？游戏中又是否存在可以利用的bug？——这些都需要读者自己去文中探索答案。

前面都解答了，不用解答的都解答了

最后，感谢作者和评委一起孵化出这么有趣的题目，新年快乐