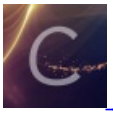
【reversing.kr逆向之旅】Direct3D FPS的writeup

原创

iqiqiya 于 2018-11-15 18:35:02 发布 446 收藏
分类专栏： 我的逆向之路 我的CTF之路 ------reversing.kr 文章标签： 【reversing.kr逆向之旅】Direct3D FPS 【reversing.kr逆向之旅】 Direct3D FPS writeup 逆向

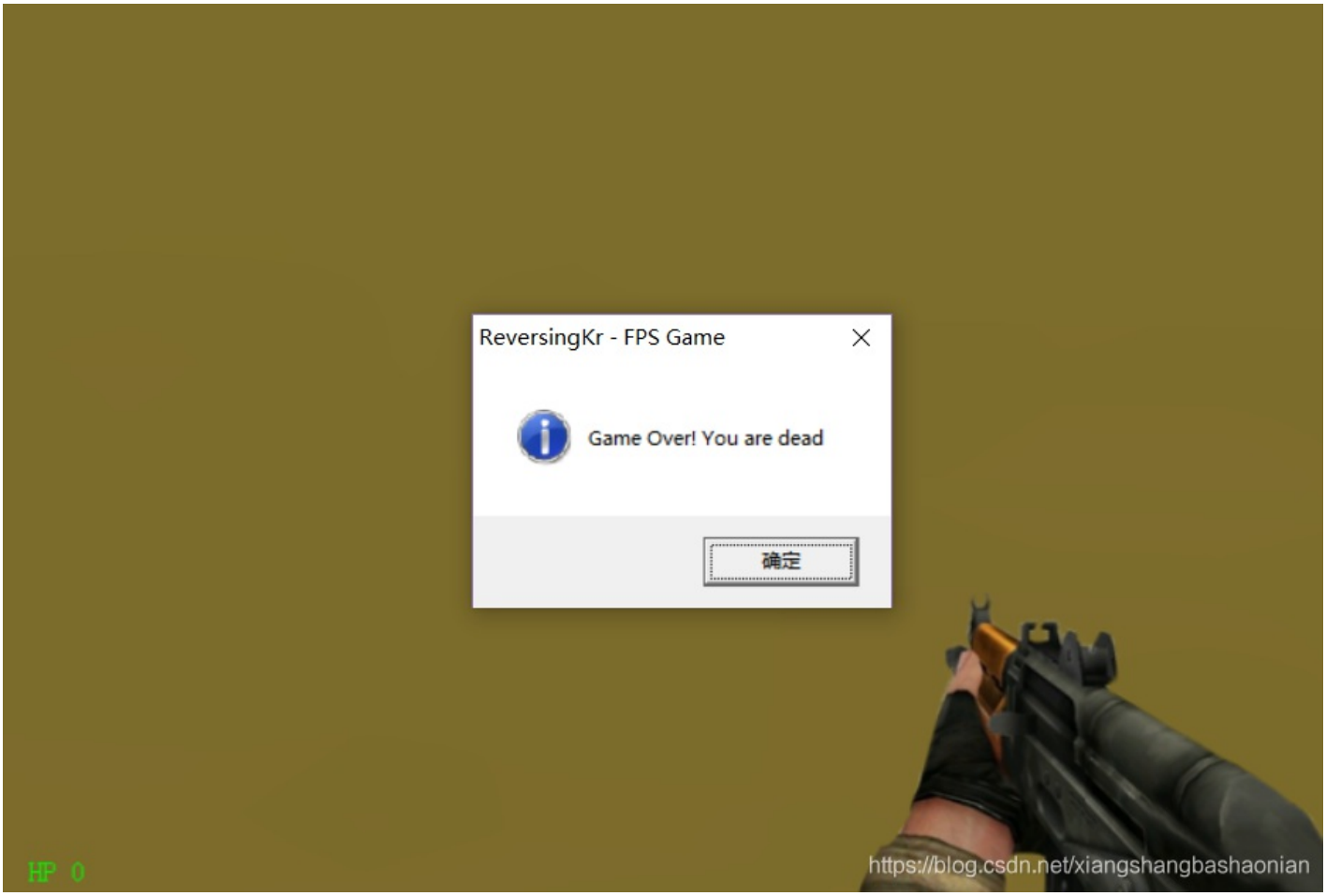

我的逆向之路 同时被 3 个专栏收录
108 篇文章 10 订阅
订阅专栏


我的CTF之路
92 篇文章 5 订阅
订阅专栏


------reversing.kr
11 篇文章 0 订阅
订阅专栏

Direct3D FPS 看到这个名字就感觉会不会是个射击游戏 然后运行果然是

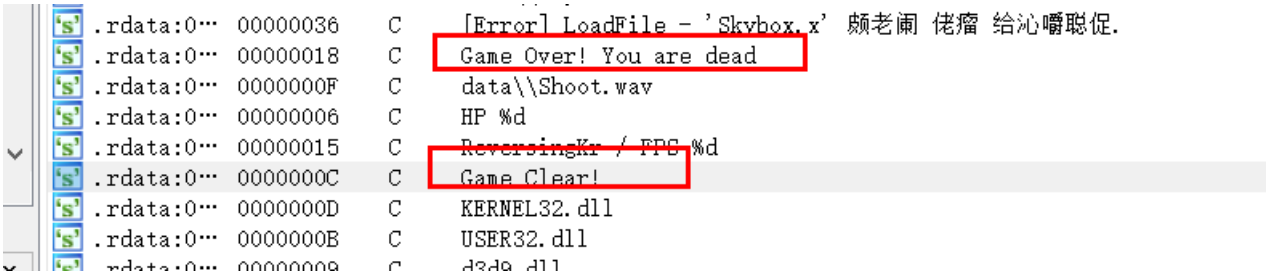
玩了一会儿 看到有个几个小胖人 打不死 走过去就Game Over了



PEiD看到使用C++写的

直接载入IDA

分析字符串

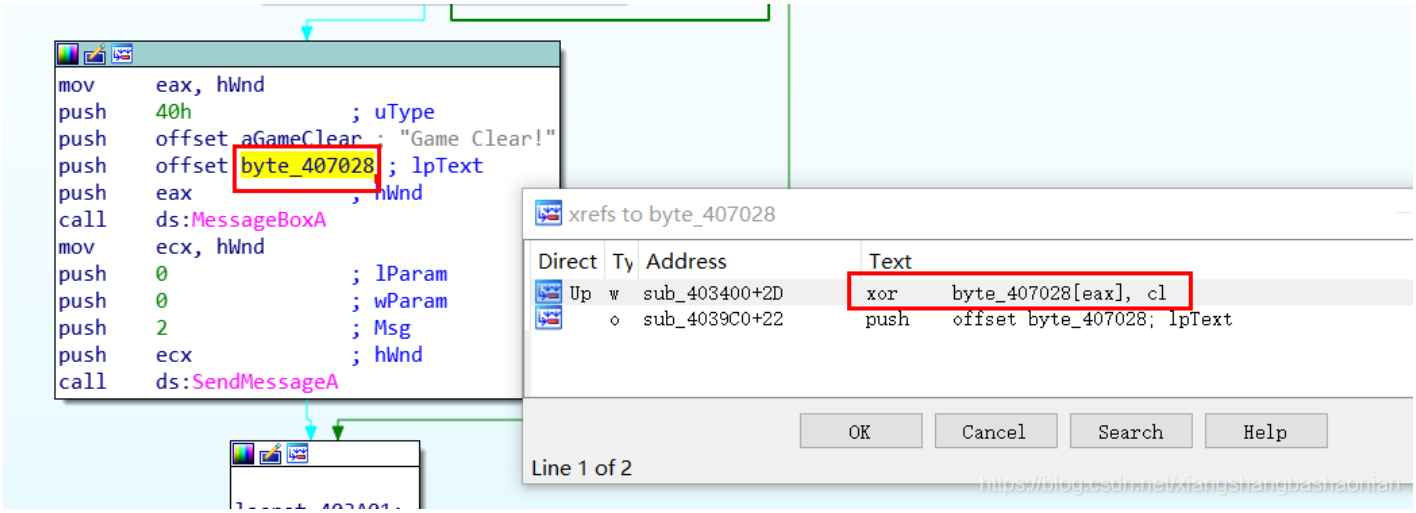


很明显与Game Clear！就是与失败相对应的成功

双击

```
.rdata:00405598                                         ; DATA XREF: WinMain(x,x,x,x)+80C↑o
.rdata:004055AD                 align 10h
.rdata:004055B0 ; CHAR aGameClear[]
.rdata:004055B0 aGameClear      db 'Game Clear!',0      ; DATA XREF: sub_4039C0+10↑o
.rdata:004055BC                 align 10h
```

查看交叉引用



然后F5得到

```
int sub_403400()
{
  int i; // eax
  int v2; // ecx
  int v3; // edx

  i = sub_403440();
  if ( i != -1 )
  {
    v2 = 0x84 * i;
    v3 = dword_409190[0x84 * i];
    if ( v3 > 0 )
    {
      dword_409190[v2] = v3 - 2;
    }
    else
    {
      dword_409194[v2] = 0;
      flag[i] ^= byte_409184[v2 * 4];
    }
  }
  return i;
}
```

这里再对**flag[i] ^= byte_409184[v2 * 4];**这句进行动态分析 可知就是i*4

写脚本

```
s = [0x43, 0x6B, 0x66, 0x6B, 0x62, 0x75, 0x6C, 0x69, 0x4C, 0x45,
  0x5C, 0x45, 0x5F, 0x5A, 0x46, 0x1C, 0x07, 0x25, 0x25, 0x29,
  0x70, 0x17, 0x34, 0x39, 0x01, 0x16, 0x49, 0x4C, 0x20, 0x15,
  0x0B, 0x0F, 0xF7, 0xEB, 0xFA, 0xE8, 0xB0, 0xFD, 0xEB, 0xBC,
  0xF4, 0xCC, 0xDA, 0x9F, 0xF5, 0xF0, 0xE8, 0xCE, 0xF0, 0xA9]
flag = ''
for i in range(len(s)):
 flag+=chr(s[i] ^ (i*4))
print flag
#Congratulation~ Game Clear! Password is Thr3EDPr0m
```