

DASCTF Oct X 吉林工师-欢迎来到魔法世界-misc-闯入魔塔 的魔法少女

原创

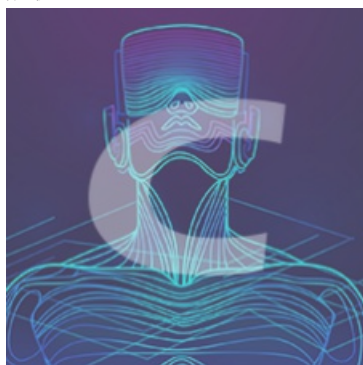
[这就是强者的世界么](#) 于 2021-10-26 00:03:25 发布 1825 收藏

分类专栏: [CTF比赛实战](#) 文章标签: [CTF misc DASCTF](#)

版权声明: 本文为博主原创文章, 遵循 [CC 4.0 BY-SA](#) 版权协议, 转载请附上原文出处链接和本声明。

本文链接: <https://blog.csdn.net/ookami6497/article/details/120963218>

版权



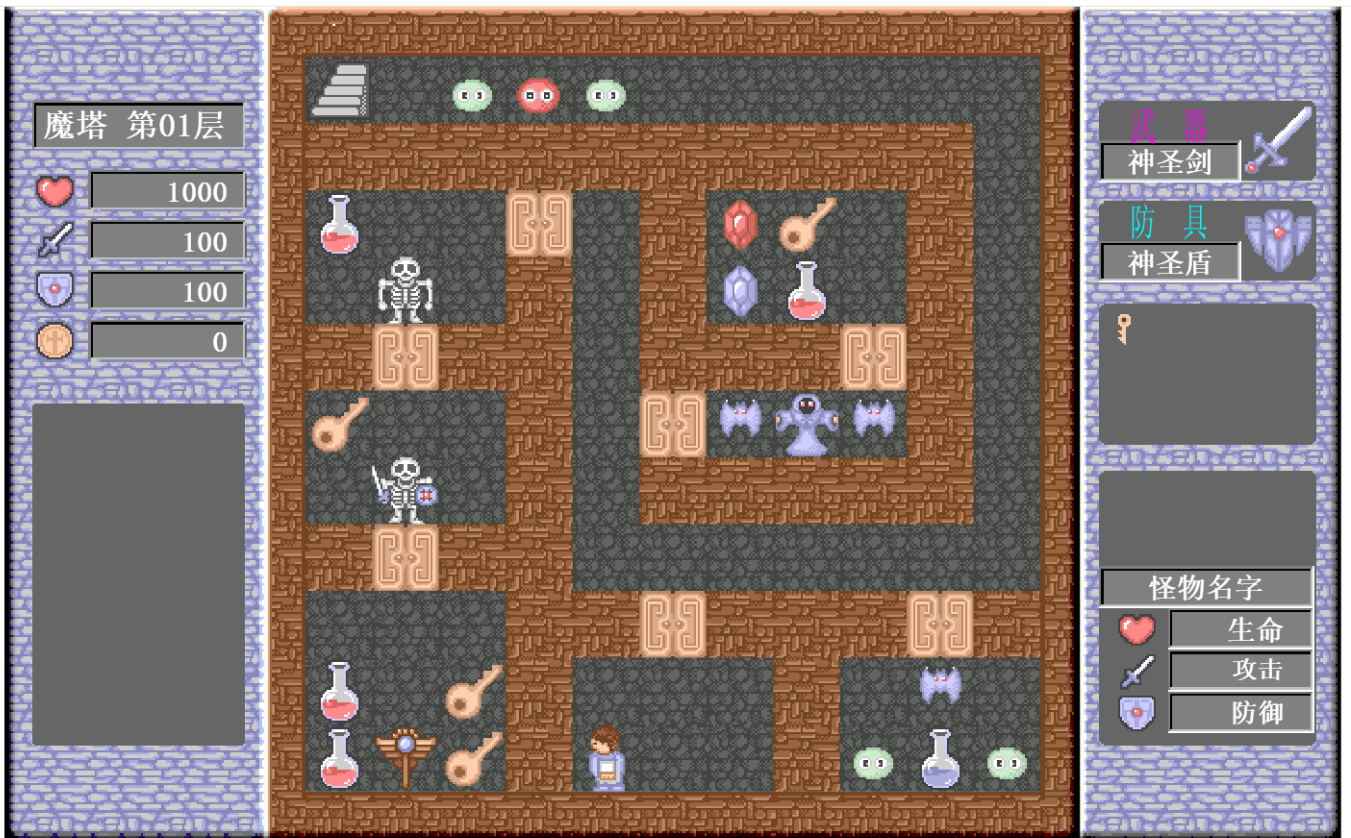
[CTF比赛实战](#) 专栏收录该内容

15 篇文章 2 订阅

订阅专栏

下载后得到一个后缀名为swf的文件, 可以使用浏览器来打开

运行后发现是一个游戏, 打开swf文件可以参考[这个](#)



<Space>帮助 <S>保存游戏 <L>载入存档[1. 115] <R>重新开始

CSDN @这就是强者的世界么

逆向SWF文件需要使用 JPEXS flash 反编译工具

Name	Value
Tag Type	DoAction (12)
Offset	559545 (0x889b9)
Length	191828 (0x2ed54)

```

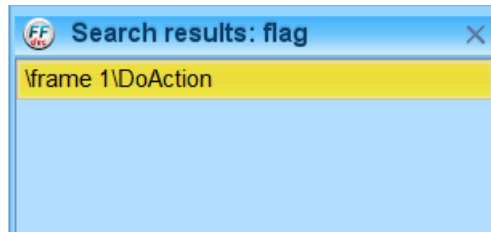
ActionScript source
656  _loc2_._CurDownNo = _loc2_._CurEnemy._CurDownNo;
657  _loc2_._CurLeftNo = _loc2_._CurEnemy._CurLeftNo;
658  _loc2_._CurRightNo = _loc2_._CurEnemy._CurRightNo;
659  _loc2_._EnemyIndex_set();
660  };
661  _global.MessageNo = 0;
662  _global.Msg_array = new Array(" 魔王 Zeno 说:");
663  _global.Exchange_array = new Array((Message_str:"
664  _global.Stage_hide = function()
665  {
666  var _loc4_ = _global;
667  var _loc5_ = _root;
668  var _loc3_ = 0;
669  while(_loc3_ < 121)
670  {
671  _loc5_._Stage_mc.attachMovie("IconHide", _loc
672  _loc5_._Stage_mc[_loc4_._CurObj_array[_loc3_]
673  _loc5_._Stage_mc[_loc4_._CurObj_array[_loc3_]
674  _loc3_ = _loc3_ + 1;
675  }
P-code source
13271 loc2e061:Push "Load2_txt"
13272 GetVariable
13273 Push "text" "无数据"
13274 SetMember
13275 Push "Load2_btn"
13276 GetVariable
13277 Push "onPress" "_global"
13278 GetVariable
13279 Push "Game_load0"
13280 GetMember
13281 SetMember
13282 Push "Load2_btn"
13283 GetVariable
13284 Push "enabled" false
13285 SetMember
13286 loc2e09a:Push "_global"
13287 GetVariable
13288 Push "SavPlayer"
13289 GetMember
13290 Push 3
13291 GetMember
  
```

CSDN @这就是强者的世界么

这里有swf的各种文件,点开各个文件看看, 看到这句



直接在tools中搜索flag



发现这是一个很长的文本, , 这个RPG游戏肯定把flag放在了对话中, 所以一直往右边翻就行

是你的flag: DASCTF{23dvkjzr3juboiavzbnbcaxfpfpyq5gz} ", "

得到flag: **DASCTF{23dvkjzr3juboiavzbnbcaxfpfpyq5gz}**