

codeengn-basic-L14 풀이

리버싱 문제풀이 / Wonlf / 2022. 4. 8. 15:17

Basic RCE L14

Name이 CodeEngn 일때 Serial을 구하시오
(이 문제는 정답이 여러개 나올 수 있는 문제이며 5
개의 숫자로 되어있는 정답을 찾아야함, bruteforce
필요)

Ex) 11111

— Author: BENGALY

— File Password: codeengn

이번 문제는 Name이 CodeEngn일 때, Serial을 원한다.

문제에는 bruteforce가 필요하다고 하지만, 코드 짜는것 없이 풀 수 있었다.

첫번째로 Die로 확인해보니 UPX로 패킹이 되어 있다.

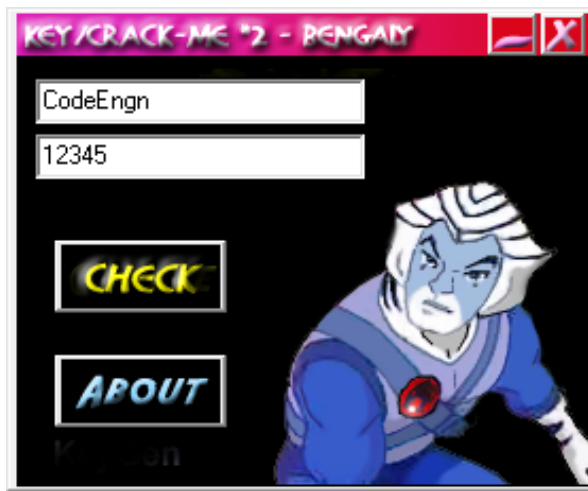


언패커로 언패킹 해주고 디버거로 열어보면,

| | | | |
|------------|-------------|-------------------------|--|
| → 0040133A | 3BC6 | cmp eax,esi | |
| 0040133C | 75 15 | jne 14.401353 | |
| 0040133E | 6A 00 | push 0 | |
| 00401340 | 68 62344000 | push 14.403462 | 403462:"Key/CrackMe #2 " |
| 00401345 | 68 88344000 | push 14.403488 | 403488:" Good Job, I Wish You the Very Best" |
| 0040134A | 6A 00 | push 0 | |
| 0040134C | E8 9D000000 | call <JMP.&MessageBoxA> | |
| 00401351 | EB 13 | jmp 14.401366 | |
| 00401353 | 6A 00 | push 0 | |
| 00401355 | 68 62344000 | push 14.403462 | 403462:"Key/CrackMe #2 " |
| 0040135A | 68 86344000 | push 14.403486 | 403486:" You Have Enter A Wrong Serial, Please Try Again " |
| 0040135F | 6A 00 | push 0 | |
| 00401361 | E8 88000000 | call <JMP.&MessageBoxA> | |
| 00401366 | EB 15 | jmp 14.40137D | |

비교하는 구문을 찾았습니다. 저 두개가 같아야 Good Job이 출력 될 것 같다.

eax와 esi의 데이터를 알아보기 위해 브레이크 포인트를 걸고 확인했다.



| | | |
|-----|----------|--------|
| EAX | 00003039 | |
| EBX | 00000037 | '7' |
| ECX | 00000000 | |
| EDX | 00403139 | "2345" |
| EBP | 0019FA74 | |
| ESP | 0019FA74 | |
| ESI | 000129A1 | |
| EDI | 00000111 | L'd' |

serial에 12345를 입력 했을때 레지스터를 보면..

EAX는 3039 즉 10진수로 12345가 나온다. 이렇게 EAX는 serial에 입력한 값이 들어간다는 것을 알 수 있었다.

ESI를 129A1이라는 값이 들어 있는데 이것을 10진수로 확인해보면, 76193이 나온다.

Name = CodeEngn, Serial = 76193 이렇게 key가 나왔다.

ESI에 저런 값이 왜 들어갔는지 보면,

| | |
|--|---|
| <pre> 004012F6 > 68 38304000 push 14.403038 004012F8 . E8 30010000 call <JMP.&1str1en> 00401300 . 33F6 xor esi,esi 00401302 . 8BC8 mov ecx,eax 00401304 . B8 01000000 mov eax,1 00401309 > 8B15 38304000 mov edx,dword ptr ds:[403038] 0040130F . 8A90 37304000 mov dl,byte ptr ds:[eax+403037] 00401315 . 81E2 FF000000 and edx,FF 00401318 . 8BDA mov ebx,edx 0040131D . 0FAFDA imul ebx,edx 00401320 . 03F3 add esi,ebx 00401322 . 8BDA mov ebx,edx 00401324 . D1FB sar ebx,1 00401326 . 03F3 add esi,ebx 00401328 . 2BF2 sub esi,edx 0040132A . 40 inc eax 0040132B . 49 dec ecx 0040132C . 75 DB jne 14.401309 </pre> | <pre> 403038:"CodeEngn" name의 길이를 잴. CodeEngn이니까 eax = 8 esi를 0으로 만들 ecx = 8 eax = 1 00403038:"CodeEngn" eax+403037:"eEngn" 입력한 값의 앞 4자리와 & 0xFF 위 구문을 진행하면 앞 1바이트만 남음 문자 맨 앞을 제공함 제공한 값을 esi와 더함 맨 앞자리를 1 sar함 맨 앞자리 제공한 값과 맨 앞자리 1 sar한 값을 더함 위 구문 진행한 것에서 맨 앞자리를 뺌 </pre> |
|--|---|

이런 암호화 방식을 통해 CodeEngn 문자열 을 암호화 하여 ESI에 넣었다.

EAX에는 입력한 값이 그대로 들어간 이유는 모르겠지만 숫자를 입력했을 때, 숫자가 그대로 eax에 저장되고, 문자열을 입력했을때 문자열과 관련없는 수가 eax에 저장되는 것을 봐서

아마 문자열과 숫자를 걸러주기 위한 함수가 아닐까 싶다.

| | | | |
|----------|---------------|------------------------------|---------------------------------|
| 00401383 | \$ 55 | push ebp | sub_401383 |
| 00401384 | . 8BEC | mov ebp,esp | |
| 00401386 | . FF75 08 | push dword ptr ss:[ebp+8] | [ebp+8]:L"-core-win32k-full-flo |
| 00401389 | . E8 A2000000 | call <JMP.&Istrlen> | |
| 0040138E | . 53 | push ebx | |
| 0040138F | . 33DB | xor ebx,ebx | |
| 00401391 | . 8BC8 | mov ecx,eax | 문자열 길이 = ecx |
| 00401393 | . 8B75 08 | mov esi,dword ptr ss:[ebp+8] | [ebp+8]:L"-core-win32k-full-flo |
| 00401396 | > 51 | push ecx | push 문자열 길이 |
| 00401397 | > 33C0 | xor eax,eax | eax 0으로 만들 |
| 00401399 | . AC | lodsb | 시리얼 문자열의 한자리를 가져옴 |
| 0040139A | . 83E8 30 | sub eax,30 | serial[i] - 0x30 |
| 0040139D | . 49 | dec ecx | 문자열 길이 - 1 |
| 0040139E | ~ 74 05 | je 14.4013A5 | for문 |
| 004013A0 | > 6BC0 0A | imul eax,eax,A | (serial[i] - 0x30) * 0xA |
| 004013A3 | ^ E2 FB | loop 14.4013A0 | 문자열 길이만큼 위에 구문을 반복 |
| 004013A5 | > 03D8 | add ebx,eax | 전에 했던 거랑 다음에 하는거랑 더함 |
| 004013A7 | . 59 | pop ecx | 문자열 길이만큼 하니까 pop해줘야함 |
| 004013A8 | ^ E2 EC | loop 14.401396 | |
| 004013AA | . 8BC3 | mov eax,ebx | |
| 004013AC | . 5B | pop ebx | |
| 004013AD | . C9 | leave | |
| 004013AE | . C2 0400 | ret 4 | |

bruteforce없이 풀 수 있는 문제였다.