داستان کلی

ماجرای بازی به این قرار است که کلویی، دختر جوان و دانشجوی دانشگاه علموص، به علت مجازی بودن درس ها در یکی از درس ها نمره پایینی کسب کرده و مشروط شده است. او می داند که اگر در درسی مشروط شود باید به کشور خودش برگردد و دیگر تحت بورسیه دانشگاه علم و صنعت نمی ماند. در همین حین، کلویی از کودکی علاقه مند به دنیای هک بوده و در این زمینه خبره است.در نتیجه تصمیم میگیرد که به دیتابیس دانشگاه نفوذ کند و نمره خود را از 8 به 18 تبدیل کند.

او با گذراندن چند لایه امنیتی با پیدا کردن ضعف های سایت، به نمره خود دسترسی پیدا میکند و آن را تغییر مید دهد. اما در کنار فایل های نمرات دانشجو ها، فایلی با اسم «فایل های محرمانه» توجه او را به خود جذب می کند.

او با بررسی و تحیلیل این فایل متوجه می شود که سازمان فناوری کشور برای یک تحقیق آماری، مشخصات و رمز های محرمانه مربوط به این سازمان و سامانه های آن را در این فایل قرار داده.

کلویی با استفاده از این اطلاعات به علت کنجکاوی با گذراندن چند لایه امنیتی به سیستم این سازمان نفوذ می کند. حال از طریق نفوذ به این سازمان، او به چندیدن سازمان دولتی دیگر نیز دسترسی دارن نظیر بانک ها، سازمان اطلاعات و.. .

از بین این سازمان ها او سازمان اطلاعات را برای بررسی و مشاهده لایه های امنیتی انتخاب می کند.

به محض ورود به این سیستم متوجه می شود که یک کاربر دیگر درحال هک و نفوذ به این سیستم است. او با ردیابی IP و مکان این شخص، متحیر می شود.زیرا IP و مکان ردیابی شده دقیقا IP و مکان خود کلویی است. در همین زمان هست که دسترسی او به صفحه کامپیوتر قطع می شود و فقط می تواند از کنسول استفاده کند. هوش مصنوعی کامپیوتر به کلویی با پیامی اعلام می کند که از اطلاعات «فایل های محرمانه» استفاده کرده و درحال هک کردن سازمان اطلاعات کشور است. کلویی متوجه سو، استفاده شرکت سازنده کامپیوتر و هوش مصنوعی شد و اکنون قصد دارد که این هوش مصنوعی را غیر فعال کند تا از هک سازمان اطلاعات جلوگیری شود.

حال شما در نقش کلویی برای خاموش کردن این هوش مصنوعی باید این 3مرحله امنیتی را بگذرانید.

مرحله اول ( reflex )

در این مرحله باید سوراخ امنیتی این هوش مصنوعی را پیدا کنید.

شیوه بازی :

یک جدول 20 \* 20 در صفحه برای شما چاپ می شود که همۀ خانه های آن با کاراکتر خاصی پر شده است (مثلا @) بجز یک خانه که با کاراکتر متفاوتی پر شده (برای مثال a ).

حال شما در زمانی از پیش تعیین شده باید مختصات این خانه را به ورودی برنامه بدهید.

مرحله دوم ( key generator )

در این مرحله شما باید یک خط کد مسموم وارد سیستم کنید. از این رو ساختاری از نقشه سیستم در اختیار شما قرار می گیرد و شما با وارد کردن کلمه مناسب این خط کد را به خورد هوش مصنوعی می دهید.

شیوه بازی :

یک جدول n \* n در اختیار شما قرار میگیرد. که در دو خانه از آن عدد 0 و 1 قرار دارد.حال شما باید با اسفتاده از کاراکتر های w ,d ,s, a و قرار دادن صحیح آن ها در یک خط، از عدد صفر به 1 برسید. توجه داشته باشید که در بعضی از خانه ها موانعی وجود دارد که شما نمی توانید از روی آنها عبور کنید.

این کلمه ساخته شده باعث ضعیف شدن سیستم هوش مصنوعی می شود و شمارا به خاموش کردن آن نزدیک می کند.

مرحله سوم(find the path )

در این مرحله شما رمزی را وارد کنید و بعد از وارد کردن این رمز هوش مصنوعی خاموش می شود و شما به هدف خود رسیده اید.

شیوه بازی:

در انتهای دو مرحله اخیر یک راهنمایی از این رمز به شما داده می شود برای مثال:

* دارای 4 کاراکتر است.
* 3 کاراکتر حرف، 1 عدد.

حال شما به تعداد دفعاتی فرصت دارید که این رمز را حدس بزنید به طوری که بعد از هر حدس برای هر کاراکتر ممکن است یکی از این چهار پیام را دریافت کنید:

* کاراکتر درست است!
* کاراکتر وجود دارد ولی در این جایگاه نیست.
* نوع کاراکتر اشتباه است.
* نوع کاراکتر درست است اما وجود ندارد.