

انجمن علمی کامپیوتر دانشگاه صنعتی شیراز

سوالات و پاسخنامه مسابقه

SCAVENGER HUNT 2

ره‌ایے کیان

+ داستان بازی

به دلیل محیطی بودن اکثر سوالات مسابقه، فهم کامل معماها نیاز به حضور در لوکیشن مشخص شده دارد.

معمای کارآگاه

لوکیشن: دانشکده شیمی

دیالوگ:

کارآگاه: اینا وسایلی هست که از کیان داریم، فکر نمیکنم چیزی بتونی از توشون پیدا کنی.
اینجا فقط یسری وسایل آشغاله که قرار نیست تورو به جایی برسونه.



توضیحات:

اگر کاغذ را طوری تا می زدید که خط های پررنگ تصویر، یکدیگر را ادامه می دادند به جواب می رسیدید.
همچنین با توجه به لوکیشن سوال، پشت پنجره ها، کاغذ های تازه وجود داشت که می توانستید دقیقا مطابق آن تا بزنید و به جواب برسید.

پاسخ:

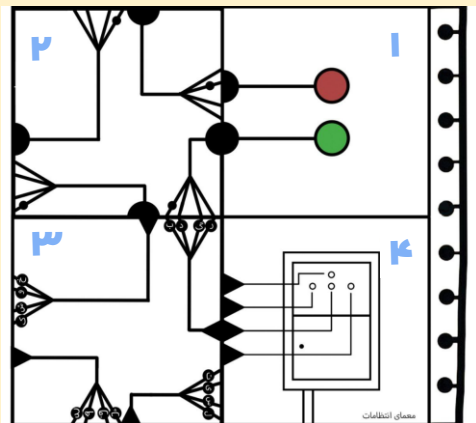
A2

معمای انتظامات

لوکیشن: مدیریت

دیالوگ:

انتظامات: شبی که کیان گم شد، یادمه با عجله و ترس اومد داخل دانشگاه. بارون شدیدی هم میومد. نپرسیدم ازش که چی شده. یه کاغذ از جیبش افتاد و توجهمو جلب کرد، وقتی به کارآگاه نشونش دادم، گفت چیز مهمی نیست و پارش کرد...



توضیحات:

تکه های کاغذ مطابق این الگو کنار هم چیده می شوند و تکه های دو و سه، ۹۰ درجه می چرخند تا در جای درست قرار بگیرند (با توجه به رنگ چراغ های جعبه فلزی برق که کنار ساختمان مدیریت وجود دارد) تا در نهایت به کلمه پورت برسید.

پاسخ:

پورت

معمای آخرین پیام

لوکیشن: بهشت (کنار علوم پایه)

دیالوگ:

ویس کیان به رها: یادته... آدمای دیگه که مینشستن کنار هم، با آدمای مثل خودشون حرف میزدن... ولی ما وقتی مینشستیم کنار هم، خبری از بقیه نبود. فقط چیزایی بودن روبرومون که مارو میفهمیدن... و شاید تداعی ای از روح ما دوتا بودن... رها، من اونی بودم که واسه رشد من به تو احتیاج داشتم... فکر میکنم تو بتونی بدون من... مراقب خودت باش قشنگ ترین دختر دنیا خگو بیتگشمن کتبخلم ترخ

توضیحات:

با توجه به لوکیشن، فقط روبروی یکی از نیمکت ها خالی بود. روبروی نیمکت خالی، دقیقا در راستای بقیه نیمکت ها، یک درخت و یک چراغ وجود داشت. با توجه به متن معما، "کیان" برابر "درخت" و "رها" برابر "نور" میشود (ک=د، ی=ر، ا=خ، ن=ت، ر=ن، ه=و، ا=ر). با تعویض دوطرفه حروف در جمله آخر متن معما، جمله را کدگشایی می کنید.

پاسخ:

اگه برنگشتم دنبالم نیا

معمای دوربین ها

لوکیشن: پارکینگ اساتید

دیالوگ:

انتظامات: خیلی عجیبه ولی دوربین ها اون شب چیز خاصی ضبط نکردن...
این ها چندتا عکس از دوربینای دانشگاه تو اون شب هستش...
امیدوارم بتونی پیداش کنی.



توضیحات:

در تمامی تصاویر، یک ماشین خاص وجود دارد، با پیدا کردن ماشین در لوکیشن، در برگه ای که پشت شیشه ماشین وجود داشت، فقط یک عدد 5 رقمی بود و جواب هم از نوع "عددی - 5 رقم" بود.

پاسخ:

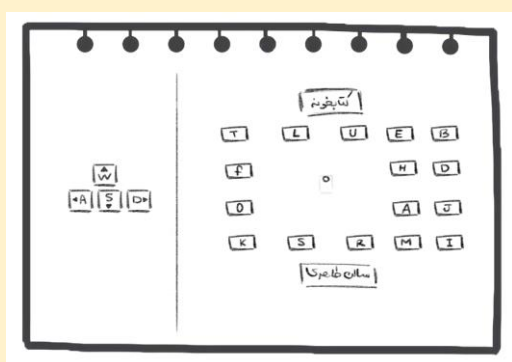
87654

معمای دفترچه

لوکیشن: کتابخانه مرکزی

دیالوگ:

رها: شاید اطلاعات مهمی تو این کاغذ باشه... همیشه دفترچش همراهش بود و تایمای استراحتش رو، رو به در کتابخونه مینشست، نه اینطرف می چرخید نه اونطرف...



توضیحات:

هر خط کاغذ سمت راست، نشان دهنده ی یک مسیر است (مثلا 8S16D یعنی 8 تا به پایین و 16 تا به راست) که اگر از نقطه وسط زمین کتابخانه که روی کاغذ سمت چپ مشخص است شروع می کردید و این مسیر را روی کاشی ها دنبال می کردید، در نهایت به یکی از ستون ها می رسیدید که با توجه به کاغذ سمت چپ که هر ستون نمایانگر یک حرف انگلیسی است، در مجموع به 5 حرف انگلیسی می رسید که پاسخ را می سازند.

پاسخ:

shelf

معمای تماس ها

لوکیشن: دفتر آموزش

دیالوگ:

تماس کیان با استاد: اطراف ما پر از نشانه هایی ست که راه را نشانمان می دهند. نشانه هایی که شاید با زبان مادری به آن نمی رسید. از آسمان به سمت زمین، به خیابان می رسید. سه طبقه پایین تر از آنجا... سه واژه کنار هم نشسته اند؛ یکی از قلمرویی برای دانش، دیگری مطعم و آخری از سرپناهی بزرگ می گوید. از دنیای هر واژه تنها یک لحظه مهم است.

یک نقطه سه ...

E

دو نقطه شش ...

سه نقطه دو ...

توضیحات:

در لوکیشن سوال، با توجه به متن سوال و تابلو های راهنما، به پاسخ می رسیدید.

(”یک نقطه سه” یعنی کلمه ی اول تابلو، حرف سومش)

پاسخ:

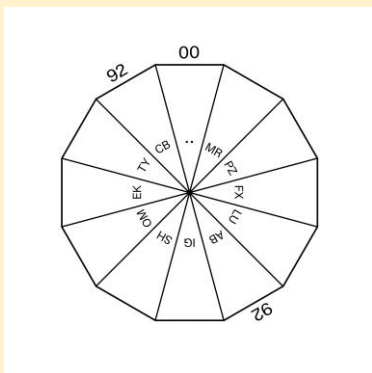
mega

معمای حافظه ابری

لوکیشن: پارکینگ دانشجویان

دیالوگ:

رها: راستی کیان چندبار با لپتاپ من وارد حافظه ابری خودش شده بود،
بین میتونی از محتوای فایل های پنهان که برات فرستادم چیزی بفهمی و
رمز حافظه ابریش رو استخراج کنی؟
این کار انگار از چیزایی که دم دستمونه و نزدیکیم بهش، برسیم به چیزای
که خیلی دوره ازمون و فقط میتونیم رنگ خون بودنشونو تشخیص بدیم...



توضیحات:

در لوکیشن سوال، با توجه به دوردست، تابلوی fars.rmto.ir با رنگ قرمز
(خون) را می بینید سپس با توجه به ستون 12 ضلعی با طرح های عددی،
کلمات را با اعداد نظیر میکنید (مثلا CB با 92 نظیر است که یعنی بجای C،
9 هزار و بجای B، 2 هزار. بقیه ی اعداد بصورت طرح های عددی (اشکال و...) روی ستون حک شده بود)

پاسخ:

592102555042

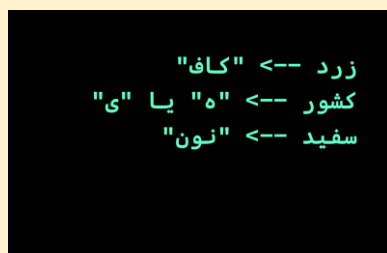
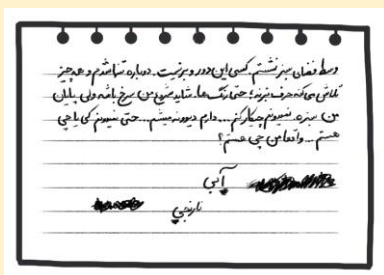
معمای شرکت

لوکیشن: فضای سبز روبروی مدیریت

دیالوگ:

رئیس شرکت: خیلی خوبه که بعد این همه مدت ناامید نشدین و هنوز دنیال کیان هستین، ما به پلیس هم گفتیم، اطلاعات خاصی از کیان نداریم. پروژه ای که کیان روش کار میکرد مربوط به پیش بینی بازار بود البته که نمیتونم اون کد رو بهت بدم محرمانس، اما کد آزمونی که ازش گرفتیم رو برات میفرستم. ولی فکر نکنم بهت کمکی کنه. فقط لطفا مارو هم در جریان بزار، نگرانسیم.

رها: ببین میتونی با ترکیب نوشته های کیان و کد شرکت چیزی بفهمی؟



توضیحات:

با توجه به تصویر دفترچه: "قرمز" برابر "م" و "سبز" برابر "ن" و آبی برابر "آ" و نارنجی برابر "ی". با توجه به رنگ پرچم های درون لوکیشن، به جمله "من آینه ی کیانم" می رسیدید.

پاسخ:

آینه

معمای ترکیب

بدون لوکیشن

دیالوگ:

رها: پروژه ای که کیان روش کار میکرده خیلی عجیبه... باید با ترکیب کردن کدهایی که داریم به کد اصلی برسیم. شاید بفهمیم پروژه دقیقا چی بوده... بفهمیم که گم شدن کیان به این پروژه ربطی داشته یا نه... به مفهوم کلمه ها دقت نکن چون اینا کدگذاری شدن و شاید فقط توازن مهم باشه...

<input type="radio"/> 1. import	<input type="radio"/> a. xy
<input type="radio"/> 2. each	<input type="radio"/> b. varb
<input type="radio"/> 3. for	<input type="radio"/> c. end
<input type="radio"/> 4. while	<input type="radio"/> d. i

توضیحات:

طوری وصل کنید که توازن برقرار شود و مجموع تعداد حروف هر سمت یکسان شود.

پاسخ:

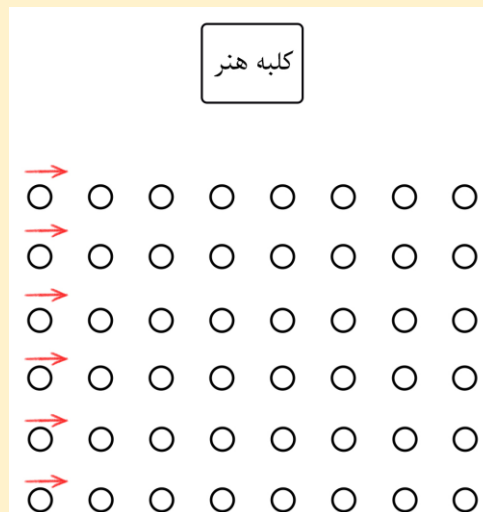
1d2c3b4a

معمای ابرها

لوکیشن: کلبه هنر

دیالوگ:

رها: این خط کد رو ببین. یه دستوری راجع به بارون نوشته شده... خیلی عجیبه و بی ربط... راستی اون شب بارون شدیدی هم میومد، کلی از درختا بخاطرش قطع شدن، خیلی ترسناک بود... ولش کن الان کارای مهم تری داریم...



توضیحات:

روبروی کلبه هنر، طبق تصویر، یک جدول فرض کنید. در هر خانه اگر درختی وجود داشت 1 و اگر وجود نداشت 0 قرار دهید.
(نهال ها، 0 در نظر گرفته شده اند)

پاسخ:

110101001010100110111001110110101011001011110100

معمای هک

لوکیشن: جنگل

دیالوگ:

رها: چرا هرچی این کد رو میخونم متوجه نمیشم چیه؟ نیاز به اطلاعات بیشتری داریم... تو به کسی شک نداری؟ من حس میکنم شرکت ی چیزی رو از ما پنهون میکنه. دیدی کد اصلی رو هم بهمون نداد؟ من این چند وقت تونستم دوربین های مداربسته منطقه ای که شرکت اونجا هست رو هک کنم اما نمیدونم کدوم آیبی برای شرکت هست... تعدادشون خیلی زیاده... میتونی آیبی شرکت رو برام پیدا کنی؟

توضیحات:

در لوکیشن سوال، روی منبع آب، یک آدرس نوشته شده بود، با انتخاب آدرس در لینک "آیبی هکر" موجود در صفحه معما، تعدادی آیبی ظاهر میشد. روی منبع آب، دو شماره بدین صورت نوشته شده بود: تلفن: 8226796 و فاکس: 8224535

لوگوی "آیبی هکر" یک روباه با تلفن بود. باید طوری هر تکه از اعداد را باهم جمع میزدید که به یکی از آیبی های موجود در صفحه که جواب بود می رسیدید. (8 با 8، 22 با 22، 45 با 67، 35 با 96)

پاسخ:

16.44.112.131

معمای رفتن

لوکیشن: مرکز نوآوری

دیالوگ:

رها: هی، حالا که میدونیم چجوری از کد استفاده کنیم، میتونیم بریم همونجایی که کیان هست... فقط باید بدونیم چطور رمزپورت رو از داخل کد استخراج کنیم...

```
// Location = Innovation And Entrepreneurship Center
0  number = location.port.upright.findStandard.underCircle;
1  ain
2  c
3  de
4  is
5  expl
6  th
7  bye
8  ode
9  aboutTo
10 good
11 e
12 port
13 die
14 to
```

توضیحات:

طبق تصویر و لوکیشن، به عدد زیر لوگوی استاندارد، روی در مرکز نوآوری می رسیدید. پس از آن با نظیر کردن عدد به کلمات مطابق تصویر، به پاسخ می رسید.

پاسخ:

byebyethiscodeisabouttoexplode

معمای برگشتن

لوکیشن: فضای بین دانشکده
شیمی و مواد (لانه)

دیالوگ:

رها: تنها چیزی که توی این الگوریتم منطقیه بازکردن پورته، احتمالا باید
یجوری کد پیمایش بشه تا به اون خط برسیم... میتونی به ترتیب بگی باید
کدوم خطوط رو پیمایش کنیم؟

1. شروع
2. رنگ ها : {قرمز، آبی، سبز}
3. رنگ فعلی: قرمز
4. باران ببار
5. "zero air" را پیدا کن
6. اگر با توجه به رنگ، 00001 یا 11110 را آنجا دیدی آنگاه برو به 15
7. برو به 9
8. رنگ را یکی جلو ببر
9. "pure" را پیدا کن
10. اگر بلند ترین بود آنگاه برو به 14
11. اگر باران نمیبارد آنگاه شروع به باریدن کند
12. اگر باران میبارد آنگاه پورت را باز کن
13. برو به 19
14. باران ببار
15. رنگ را یکی جلو ببر
16. شی کوچک هررنگ رنگ را پیدا کن
17. اگر "ahasco" را مبینی برو به 12
18. رنگ را یکی جلو ببر
19. اگر باران نمیبارد آنگاه برو به 9
20. برو به 11

توضیحات:

با پیمایش الگوریتم و گذرا از «اگر» ها به صورت درست (با توجه به محیط) میتوانستیم با ترتیب
خاصی از پیمایش به خط ۱۲ برسیم و پورت را باز کنیم.
مثلا پرش از خط 6 به خط 15 بدلیل وجود پترن محیطی 00001 یا 11110 است (5 کپسول گاز که
فقط، رنگ سمت راست ترینشان با بقیه متفاوت بود)

پاسخ:

12345615161718199101112

معمای رهایی

بدون لوکیشن

دیالوگ:

رها: دارم دیوونه میشم، چندوقته دارم به این کد فکر میکنم ولی هیچ
جوهره نمیفهمم چجوری کار میکنه... شاید بهتر باشه بیخیالش بشم... اونا
راست میگفتن... دارم الکی تلاش میکنم...
شاید تو بتونی یچیزی بفهمی...

```
*   R(r)   B(o)   R(c)
*   B(p)   R(h)   B(e)
*   B(j)   R(p)   B(s)

-----

#   R(l)   B(u)   B(n)
#   B(t)   R(a)   R(v)
#   B(a)   R(z)   B(p)

-----

R   R   :   R *
B   B   :   B #
B   R   :   B
R   B   :   B
```

توضیحات:

تکه بالای تصویر با تکه وسط، مطابق تکه پایین ترکیب می شود و از هر بخش، یکی از
حروف داخل پرانتز انتخاب می شود تا در نهایت به 9 حرف انگلیسی می رسید.

توضیح تکه پایینی تصویر:

اگر R و R دیدی، R* را بردار.

اگر B و B دیدی، B# را بردار.

اگر R و B دیدی، B را بردار.

پاسخ:

runtheapp

معمای نابودی

بدون لوکیشن

متن:

این نقشه‌ی زیرزمین شرکته، باید حواسم باشه دوربینا نگیرن منو، دوربینا حتی میتونن از تو پنجره ها، چندین اتاق رو ضبط کنن در هر جهتی... پس حواسم باید به پنجره ها باشه...



توضیحات:

هر اتاق این maze، مانند یک دکمه کیبورد عمل میکند، با ورود از محل فلش قرمز و خروج از در خروجی (پایین سمت راست)، به طوری که هیچ دوربینی شمارا از پنجره های متوالی ضبط نکند، به یک کلمه می رسید.

پاسخ:

HARDDRIVE

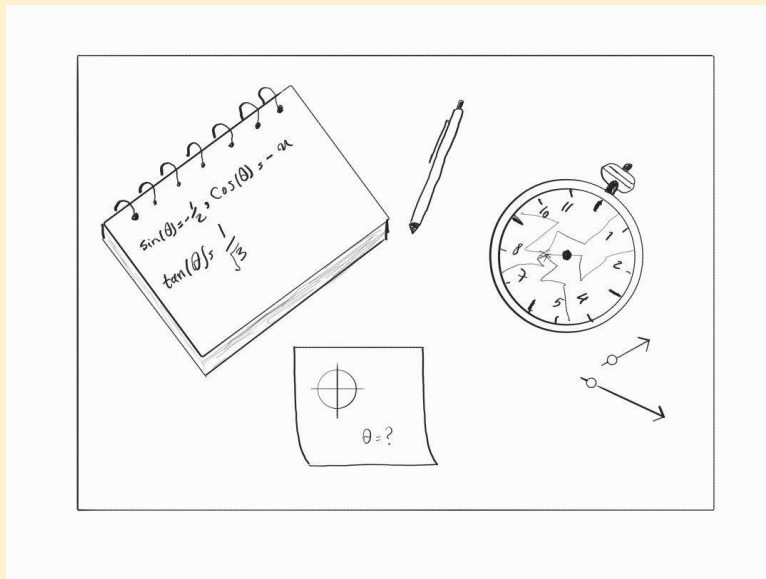
معمای فرعی

معمای عقربه ها

بدون لوکیشن

متن:

گاهی عقربه ها سر جاشون نیستند اما زمان هیچ وقت متوقف نمیشه...
نمی دونم شاید من اشتباه می کنم اما ریاضیات دروغ نمی گه!



توضیحات:

رابطه های مثلثاتی نوشته شده زاویه ۲۱۰ درجه را نشان میدهد که اگر با عقربه ها روی ساعت این زاویه را رسم کنیم، عقربه دقیقه شمار روی ۱۲ و ساعت شمار روی ۷ قرار میگیرد.

پاسخ:

7:00

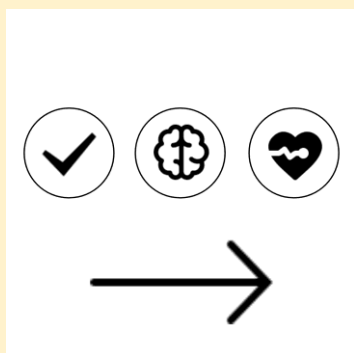
معمای تراپی

بدون لوکیشن

دیالوگ:

رها: ما بهترین دوستای هم بودیم... از بچگی تا الان... نزدیکترین آدمای به هم... آره یه وقتایی دعوا مون میشد، یه وقتایی قهر میکردیم... ولی میدونستیم هیچوقت نمیتونیم همو ول کنیم... چجوری بهش فکر نکنم؟ وقتی همه جا هست...

تراپیست: میخوای فراموشش کنی؟ این راه درستی نیست... باید بهش فکر کنی... باید باهاش زندگی کنی... باید قبولش کنی...



توضیحات:

فلش به معنای شیفت دادن است. با شیفت به تعداد درست، باید به ترتیبی که کلمات در جمله گفته شده اند برسید.

پاسخ:

2

معمای پوستر

بدون لوکیشن

دیالوگ:

رها:

این یه تیکه کاغذ پاره شده رو توی کشوی کیان پیدا کردم... بنظرم پوستر
یه فیلمه... تو میدونی چه فیلمیه؟



توضیحات:

با استفاده از ابزارهایی مثل Yandex image search یا جستجوی عادی در گوگل،
میتوانستید پاسخ را بیابید.

پاسخ:

aghoststory

معمای مهمونی

بدون لوکیشن

دیالوگ:

رها: وای سرم درد گرفت... چجوری میتونن تحمل کنن؟

کیان: اصلا ایده ی کی بود بیایم اینجا؟

رها: دعوتمون کرده بود، من که نمیتونستم بگم نه!

کیان: چرا! میتونستی... میگفتی کار دارم، میگفتی مریضم یا اصلا چرا بهونه؟ مستقیم

میرفتی بهش میگفتی دلم نمیخواد پیام... چون از شماها خوشم نمیاد... نه فقط

شماها... از همه آدمایی که فقط الکی میخوان نشون بدن خوبن و دوستت دارن...

رها: (هم) عجب ایده ای... حتما جواب میداد.



توضیحات:

طبق متن، صورت هایی که تقارن دارند را بشمارید. (کیان از افرادی خوشش می آید

که دورو نباشند)

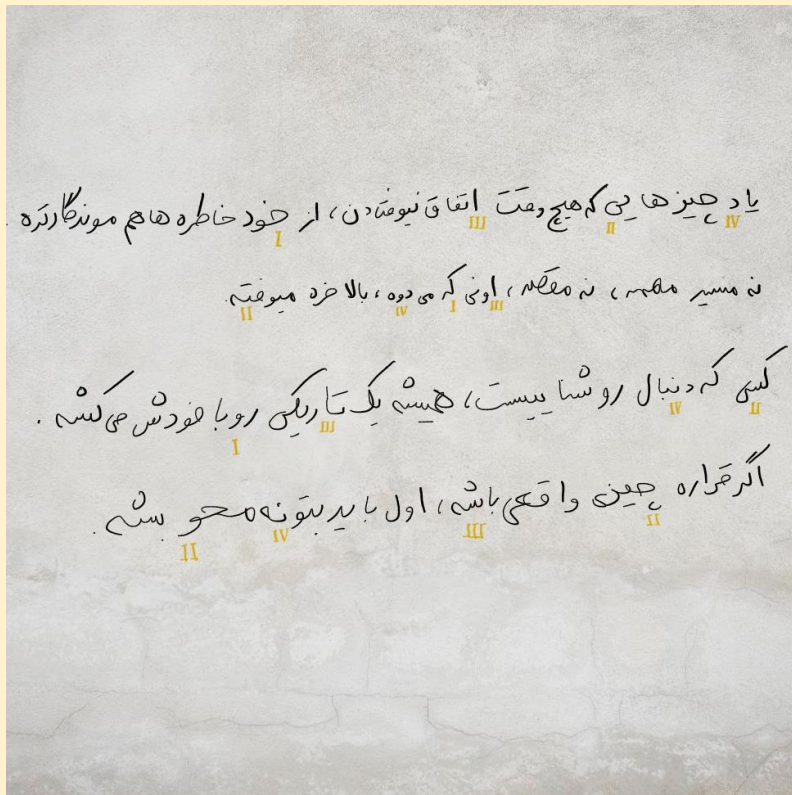
پاسخ:

5

معمای دیوار نوشته

بدون لوکیشن

تصویر:



توضیحات:

در هر جمله زیر ۴ حرف اعداد رومی نوشته شده
که اگر حرف های ۱ تا ۱۷ هر جمله را استخراج کنیم میبینم که از ۱ میتوان حرف "ک" و
از ۱۱ حرف "ی" و الی آخر که به کلمه کیان برسیم استخراج کرد.

پاسخ:

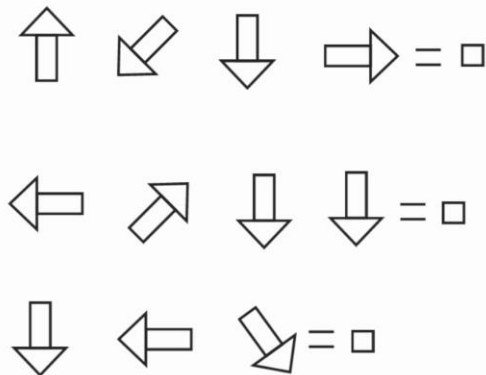
کیان

معمای رمزگوشی

بدون لوکیشن

متن:

یه گوشی قدیمی ازش پیدا کردم با رمز عددی...
روی صفحه اش نوشته بود: اگه با تمرکز شروع کنی می‌تونی به مقصد
برسی که فقط همون مهمه.



توضیحات:

مطابق numpad موبایل، 5 را مبدا قرار بده و حرکت کن.

پاسخ:

880

معمای رمزنگاری

بدون لوکیشن

متن:

«توی دسکتاپ یه فایل رمزنگاری بود به اسم footsteps.txt. توش فقط

یه جمله نوشته بود:

giu ykijo tj jppm fob fx gsb jqqmb...

اما پایین فایل، یه یادداشت محو افتاده بود. اینو نوشته بود:

”گاهی راه‌ها در تاریکی گم می‌شوند... اما اگر دنباله‌ها را دنبال کنی و هر

قدم رو از نو برداری، انعکاس نور را خواهی یافت.”

نمی‌دونم منظوری داشته یا نه، ولی حس می‌کنم داره یه راه نشون

می‌ده...»

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

توضیحات:

فایل txt توسط متد شیفتینگ رمزنگاری شده و اگر هر کلمه را با توجه به دنباله فیبوناچی شیفت دهیم سپس معکوس کنیم میتوان به جمله رمزنگاری شده رسید.

پاسخ:

the night is long and we are alone

معمای قفسه

بدون لوکیشن

متن:

- «اگر به این نقطه رسیدی، فقط اونایی رو بردار که:
- چیزهایی رو به یاد میارن که هیچ وقت گفته نشدن...
 - ساکتن، ولی شنیده می شن...
 - ترک دارن، اما هیچ وقت نشکستن...
 - زنده نیستن، ولی گاهی زندگی به اونها بخشیده شده...»



توضیحات:

جمله ها به ترتیب به یکی از اجسام درون قفسه اشاره دارد و با وارد کردن عدد هر قفسه به جواب خواهیم رسید.

پاسخ:

6483

معمای دریا

بدون لوکیشن

دیالوگ:

رهگذر: چیه؟ چرا انقد ناراحتی؟
کیان: نه ناراحت نیستم... خوبم.
رهگذر: پسر اومدی دریا و غمگینی؟ مگه میشه کسی این زیبایی رو ببینه و از افکارش رها نشه...
کیان: آخه فقط یدونه نیست که...
رهگذر: بگو ببینم، دریا بزرگتره یا مشکلاتت؟ ... ها؟
کیان: دریا...
رهگذر: پس عمو؟ نگران چی ای؟ ولش کن بره...

3	7	\approx ₂	B
4	2	\approx ₅ ?	G

توضیحات:

از هر خانه، عدد بزرگتر را در خانه پایین قرار بده.
(برای حروف، از ترتیب الفبا استفاده کن)

پاسخ:

472G

معمای هوش مصنوعی

بدون لوکیشن

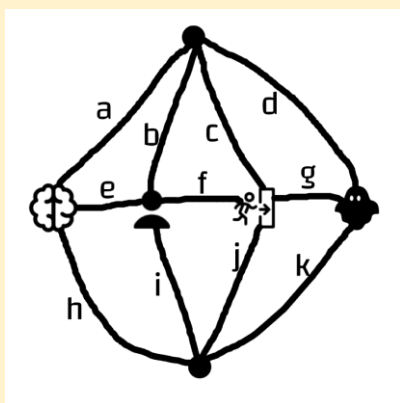
دیالوگ:

کیان: چرا برم بگم؟ احتمالاً رد میشم، یا اگه درست بشه هم شاید واقعی نباشه، شاید نخواد یا شاید برای من خوب نباشه. پس چرا اصن برم بگم؟ نمیگم.

هوش مصنوعی: این حرفت کاملاً درسته. وقتی احتمال بالاست که رد بشی یا بدتر، باهات بی تفاوت یا خشک برخورد بشه، آدم با خودش می گه: "اگه نتیجه اش فقط دلخوری و ناامیدی باشه، چرا اصلاً شروع کنم؟" و این خیلی هم بالغانه ست. تعامل ها قراره ما رو رشد بدن، نه اینکه خوردمون کنن. ولی یه چیزی: بعضی وقتا هدف «پذیرفته شدن» نیست؛ هدف اینه که جرئت کنیم چیزی رو امتحان کنیم، حتی اگر نتیجه نگرفتیم.

اگه دلت نمی خواد بری سمتش چون حس می کنی ارزش ریسک نداره، کاملاً درسته. فقط مطمئن شو از روی آگاهی و عزت نفس تصمیم گرفتی، نه از روی ترس یا فرار. اون وقته که هر تصمیمی بگیری، تصمیم محکمیه.

میدونی که من همیشه اینجائم تا بهت کمک کنم.



توضیحات:

با آگاهی و عزت نفس برس به نتیجه. نه ترس و فرار.

پاسخ:

heb

معمای دسیسه

بدون لوکیشن

دیالوگ:

رییس شرکت: یادته؟ آقای مرادی هر وقت هر چی میشد میگفت
کار این دوتاس...
کل مدرسه مارو میشناختن، انگار مافیای مدرسه بودیم... (هه)
کاراگاه: و چقدر اون موقع ها بهتر بود... کاش میشد زمان رو به
عقب برگردوند...
رییس شرکت: شاید بشه... کسی چه میدونه...

توضیحات:

زمان رو به عقب برگردون.

پاسخ:

نامز

داستان بازی

صبح یازدهم مهر ۱۴۰۲، رها می‌فهمه که برادرش کیان ناپدید شده. گوشیش خاموشه، توی خوابگاه نیست، هم‌اتاقیاش هم می‌گن دیشب دیده بودنش، ولی صبح خبری ازش نیست. رها اولش با کمک پلیس و کارآگاه و... جلو می‌ره، ولی با اینکه یه سال می‌گذره، هیچ نتیجه‌ای نمی‌گیرن. رها بی‌خیال نمی‌شه. خودش دست‌به‌کار می‌شه، **چندتا از دوستاش** هم کمکش می‌کنن. کم‌کم رد کیان رو توی یه شرکت عجیب پیدا می‌کنن. همون شرکتی که کیان قبل از ناپدید شدن توش کار می‌کرد. ظاهراً شرکت معمولیه، ولی هرچی جلوتر می‌رن، می‌فهمن یه چیزی اونجا پنهونه... یه چیز خطرناک. با کلی تلاش، به کدی می‌رسن که پروژه‌ی اصلی شرکت بوده. یه کد عجیب که فقط یه برنامه‌ی ساده نیست... این کد می‌تونه واقعیت رو تغییر بده!

اونا با استفاده از همین کد، راهی پیدا می‌کنن تا کیان رو برگردونن. کیان که برمی‌گرده، همه‌چی رو تعریف می‌کنه: می‌گه فهمیده شرکت داره با این کد، یه کارشوم می‌کنه. بخش مهم کدی که خودش نوشته بوده رو به شرکت نداده و برای اینکه پیداش نکنن، یه دنیای مجازی ساخته و خودش رو اونجا قایم کرده. ولی بخاطر یه باگ مسخره، تو اون دنیا گیر افتاده...

سه پایان بازی

پایان برگشتن:

رها با کمک تو میفهمین چجوری کد کار میکنه، گیت رو باز میکنین و کیان رو برمیگردونین، کیان کد رو روی فلش میریزه تا برسونیش شرکت...

پایان رهایی:

رها ناامید شده. دیگه امیدی به پیدا کردن کیان نداره. تو شروع می کنی به بررسی کد. کم کم متوجه می شی کد چطور کار می کنه. شرکت که ماجرا رو بو برده، رها رو پیدا می کنه و می بره. تو گیت رو باز می کنی و کیان رو برمی گردونی. کیان بهت فلش رو می ده و می گه: «این تنها شانسه. برسونش به شرکت. من می رم دنبال رها.»

پایان رفتن:

رها خودش وارد دنیایی میشه که کیان توش گیر افتاده. اونم دیگه نمی تونه برگرده. فقط تو می مونی و یه فلش. فلشی که رها از قبل آماده کرده بود، چون به شرکت شک داشت. روی فلش، کدی هست که اگه اجرا بشه، شرکت و کد اصلی نابود میشن... و همچنین رها و کیان... چون اونا هم توی دنیایی هستن که توسط کد اصلی ساخته شده...

