

ガチャ

# ガチャを回そう



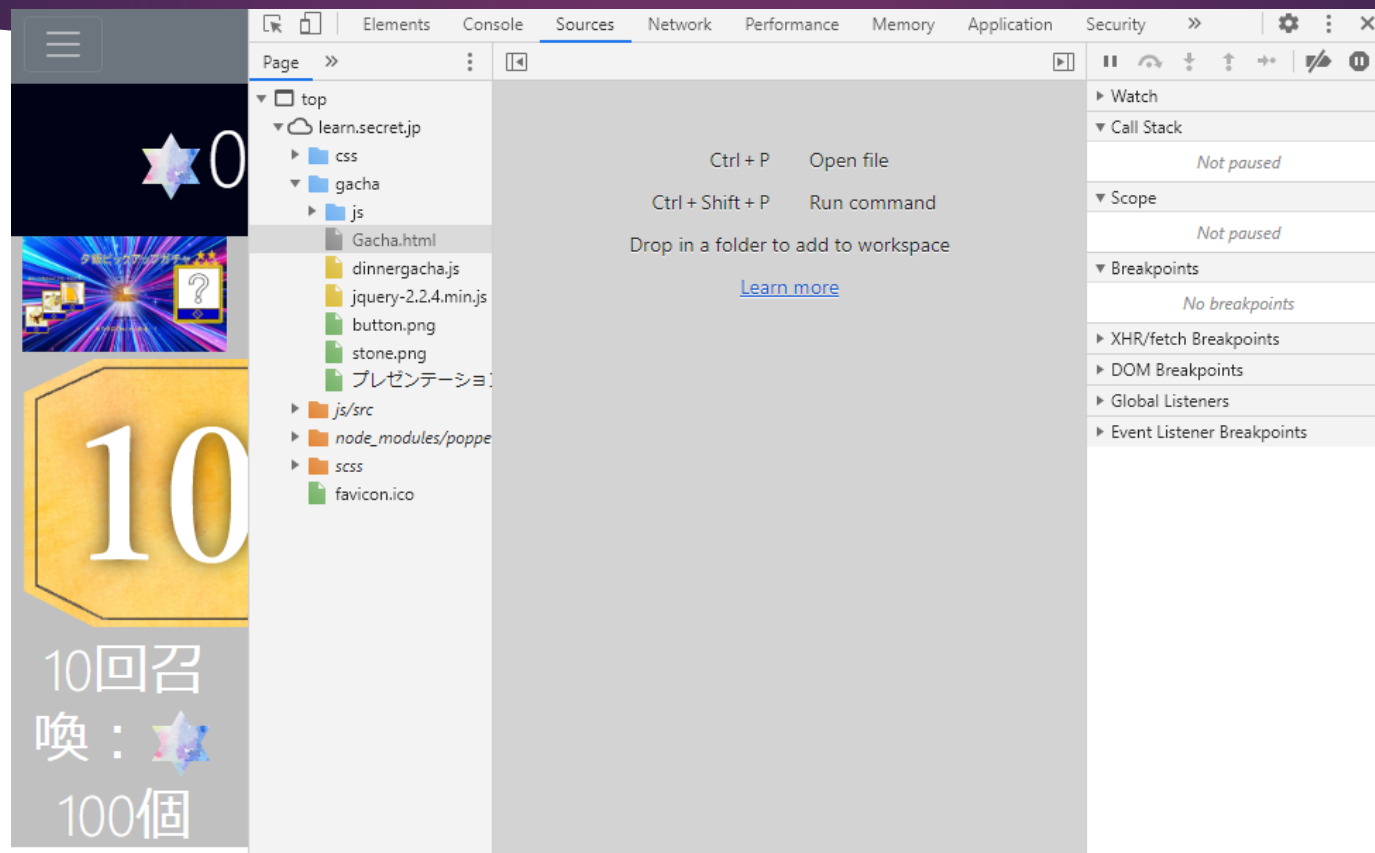
右上の画面を見ると石が0個なので回せません。

# ガチャを回そう



ガチャを回すには最低100個必要なので石を増やします。

# ガチャを回そう



F12を押すとこのような画面が出てきます。

# ガチャを回そう



ここの値を100以上にします

①②の順に押すと石の数に関する情報が出てくる



# ガチャを回そう



```
Elements Console Sources Netw
<!DOCTYPE html>
<html>
  <h1>
    <label id="stone">10000</label> == $0
  <b>
    <script type="text/javascript" src="js/jgu
    <script type="text/javascript" src="js/bo
  <header style="background-color:#000216; co
    <div id="headerparts" class="display-4">
      
      <label id="stone">10000</label> == $0
    </div>
  </header>
  <!--コンテンツ-->
  <div class="container-fluid" style="backgr
    <script type="text/javascript" src="./js/j
    <script type="text/javascript" src="./js/b
  </body>
</html>
```

10000に変えると石の数が10000になりました。

# ガチャを回そう



これでガチャを回すことができます。

ガチャを回そう

もっと引く？FLAG{GAMEOVER}

10回召喚

10回召喚・★100個

ガチャ結果の下まで行くとFLAGがあります。



# 伝説のNo.99を出そう



No.99は何回引いても出ないので書き換えを行います。

# 伝説のNo.99を出そう

```
div class="image">  
   == $0  
</div>
```

ハンバーグ ★3



②画像

①アイコン

先ほどと同じくF12を押し①②の順に押します

# 伝説のNo.99を出そう

```
div class="image">  
   == $0  
</div>
```

ハンバーグ ★3



②画像

①アイコン

Sources Elements Console Network Performance Memory Application Security Audits Adblock Plus

```
<div class="title">ハンバーグ ★4</div>  
<div class="image"></div>  
<br>  
<div class="title">ハンバーグ ★3</div>  
<div class="image">  
   == $0
```

すると、画像の情報が出てきます。

# 伝説のNo.99を出そう

cards/3.jpg



cards/31.jpg



cards/46.jpg



一枚ずつ見ていくとすべての画像に番号が割り振られていることに気づきます。



# 伝説のNo.99を出そう

ハンバーグ ★3

```
div class="image">  
    
</div>
```

*FLAG= {big dipper}*

cards/X.jpgのXの部分を変えるとFLAGが出ます。