

打开游戏，大木会直接和你对话



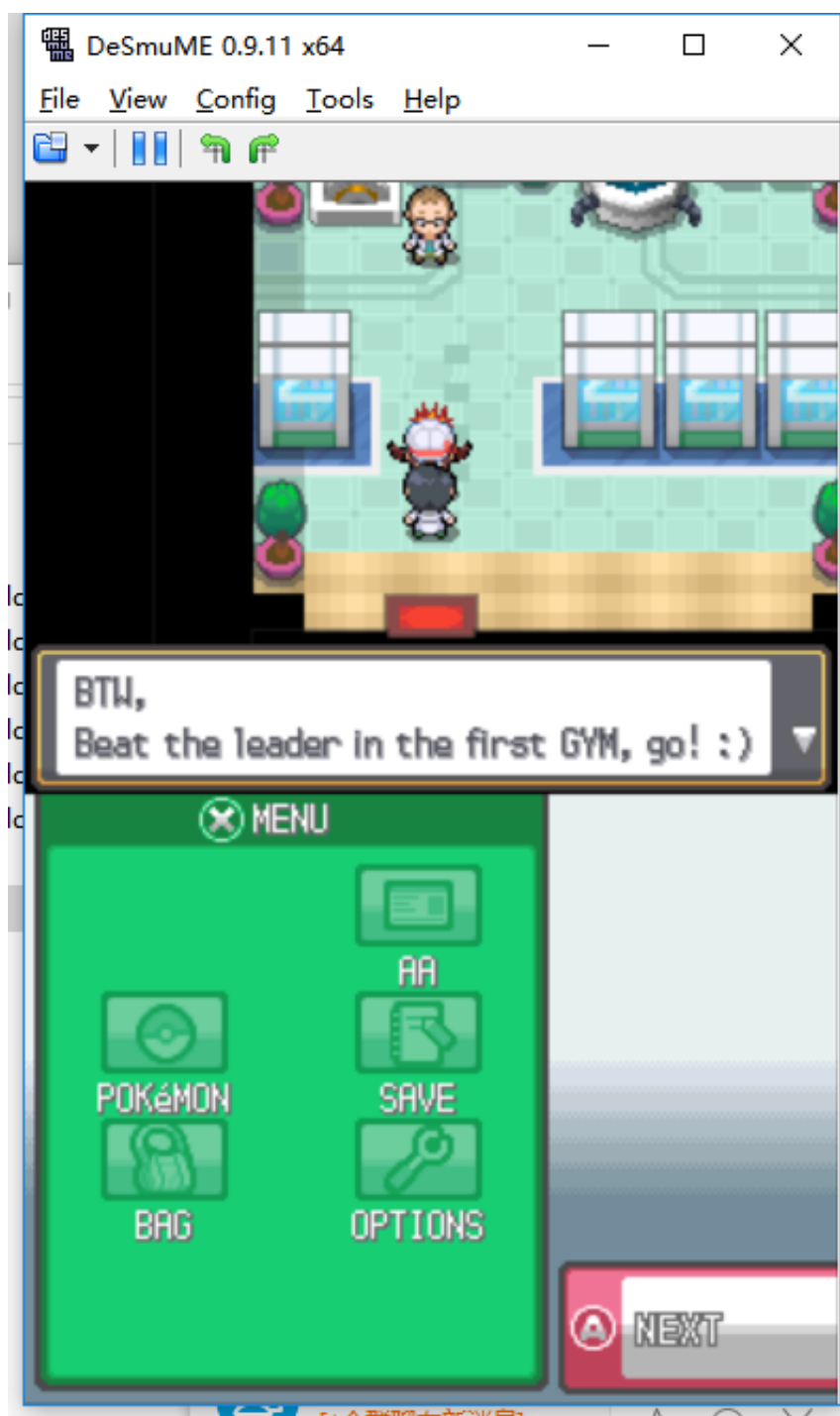


大木告诉你，FLAG在第一个道馆，去打败馆主。

到研究室领精灵，助手给你20个奇异糖果，让你快速升级。
再次提醒打败第一个馆主。



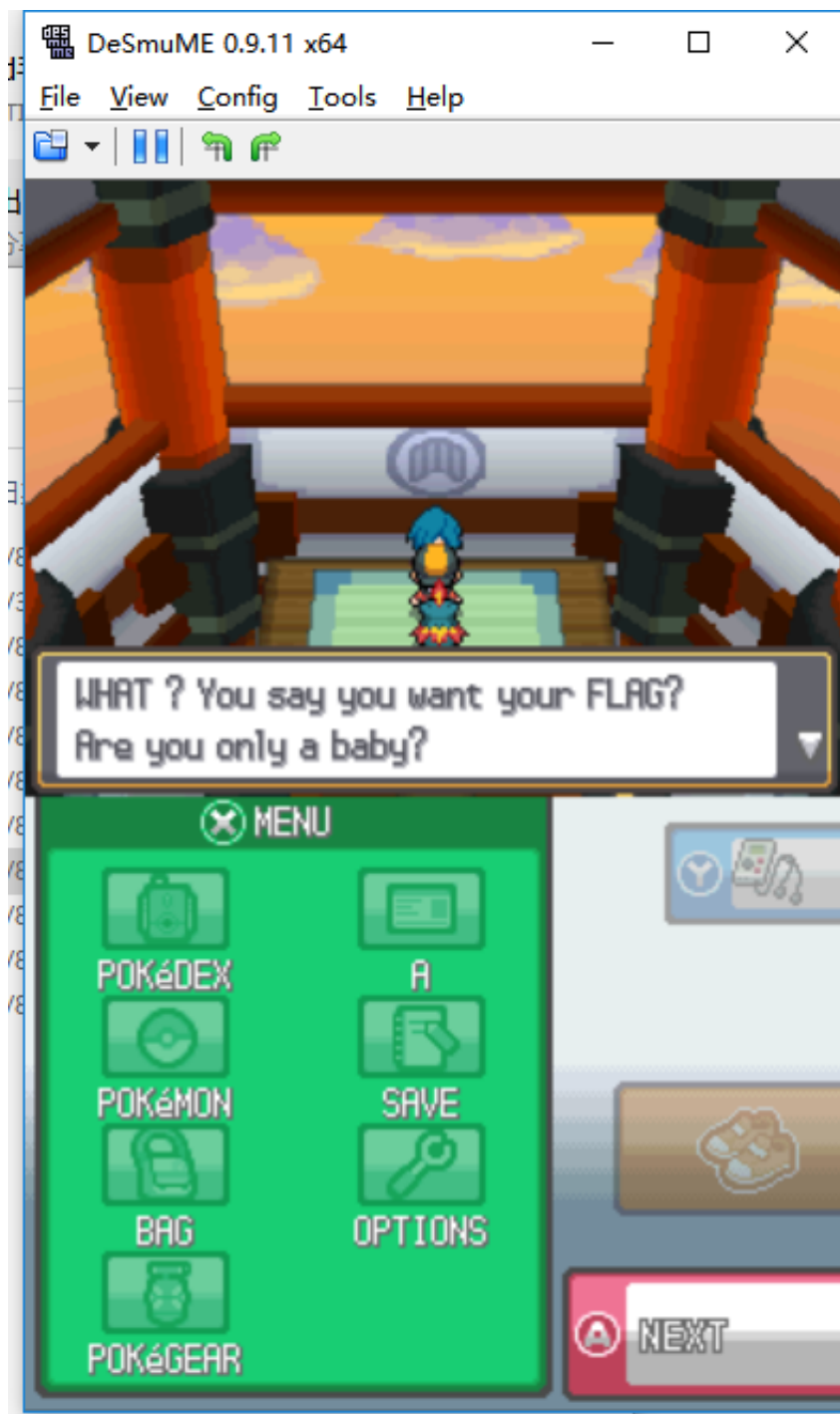




一路打怪升级到第一个道馆



打败后



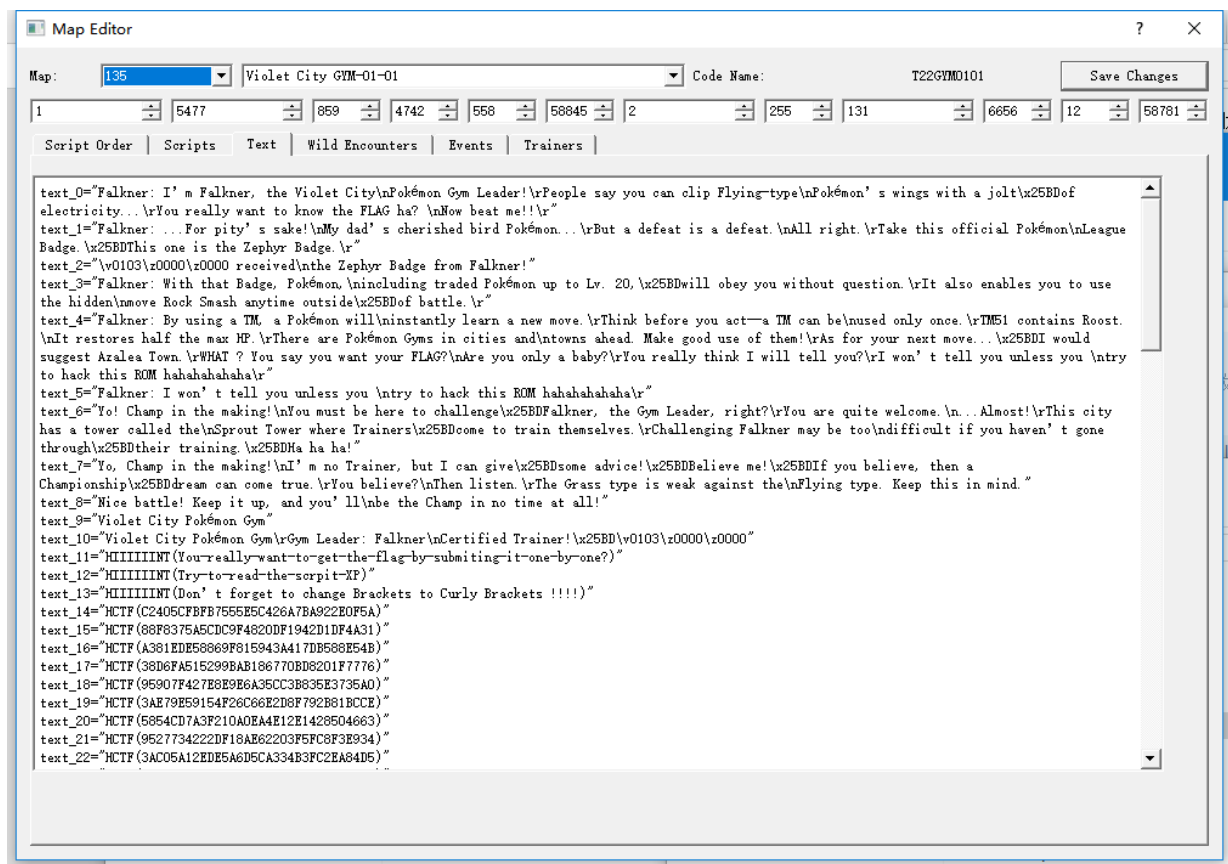




馆主说我不会告诉你的，想知道的话自己去逆向这个rom。

正文开始。

用PPRE工具。



```
text_11="HIIIIIIINT(You-really-want-to-get-the-flag-by-submitting-it-one-by-one?)"
text_12="HIIIIIIINT(Try-to-read-the-scrpit-XP)"
text_13="HIIIIIIINT(Don't forget to change Brackets to Curly Brackets !!!!)"
```

下面是一堆flag，但只有一个是正确的。

提示你去看脚本。

锁定脚本

```
Fanfare 1500
Lockall
Faceplayer
Checkbadge 0 0x800c
If 0x800c 1
CheckLR 1 func_5
Message 0
CloseMsgOnKeyPress
TrainerBattle 20 0 0
CheckTrainerLost 0x800c
If 0x800c 0
CheckLR 1 func_6
Setbdgtrue 0
ActMainEvent 22
SetTrainerId 29
SetTrainerId 50
Setvar 0x4074 1
Setflag 402
Setvar 16648 6
Setflag 244
Setflag 403
Message 1
SetvarHero 0
Message 2
Soundfr 1189
Fadedef
Message 3
Jump func_7
```

到func_7

```
Setvar 0x8004 378
Setvar 0x8005 1
CheckItem3 0x8004 0x8005 0x800c
If 0x800c 0
CheckLR 1 func_15
Callstd 241 7
Setflag 115
Clearflag 741
Setvar 0x8004 378
Setvar 0x8005 1
CheckItem3 0x8004 0x8005 0x800c
If 0x800c 0
CheckLR 1 func_16
Message 4
WaitButton
CloseMsgOnKeyPress
Releaseall
End
```

分析逻辑可知，func_16永远不会被执行

到func_16

```
Message 64
WaitButton
CloseMsgOnKeyPress
Releaseall
End
```

发现是使用64号text弹出对话框

```
text_64="HCTF(6A0A81AB5F9917B1EEC3A6183C614380)"
```

get flag :)