

FairGuard-Windows 加固工具使用说明

该加固工具为 jar 包文件,加固对象为 Windows U3d 项目。使用加固必须要有 java 环境。

注意: 1.加固路径不能含有空格 如: WeChat Files 这种中间含有空格的文件夹

2.控制台需要以管理员权限打开

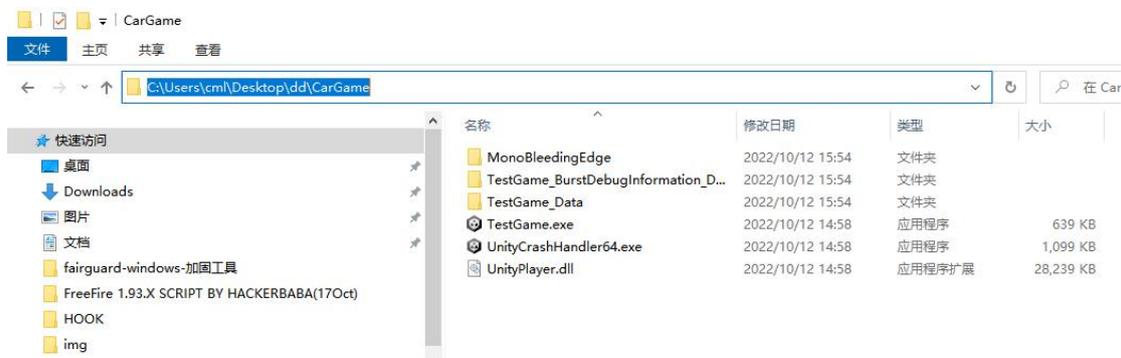
一、 游戏包加固

1. 命令行参数

```
java -jar FairGuard-Windows.jar -autoconfig -inputfile %inputdir% [-outputfile %outputdir%]
```

1.1 参数说明

%inputdir%: 为需要加固的游戏路径。如下图: 需要加固的路径为 C:\Users\cm1\Desktop\dd\CarGame



%outputdir%: 加固完成的游戏路径(可选), 如果不填写则会生成到默认的路径下。

2. config.ini 配置

config.ini 文件位于 FairGuard-Windows.jar 相同目录下, 如下是它主要字段的设置:

1) gamekey 设置

用户需要将 gamekey 填写在该配置文件中, 格式如图 1 所示。若无 gamekey, 请至官网申请。



图 1 gamekey 配置

2) 游戏模块保护设置(可选)

用户可以将想要保护的模块(dll)填入该配置文件中, 格式如图 2 所示:

```
[protectdll]
1=GameAssembly.dll
2=UnityPlayer.dll
```

图 2 游戏模块保护配置

注:添加过多模块会导致游戏启动时间变长。

3) 非常见游戏引擎类型模块设置

对于非常见游戏引擎类型，用户可以将游戏主模块(exec)填入该配置文件中，格式如图3所示:

```
[commongame]  
exec=dfa.exe
```

图3 游戏模块保护配置

注:目前 unity 引擎与 ue 引擎不需要进行该设置

二、 Unity Assertbundle 加密

1. 通过压缩包加密 ab 资源

1.1 命令行参数

```
java -jar FairGuard-Windows.jar -optype_assetbundle_enc -inputfile %inputdir%  
[-outputfile %outputdir%]
```

1.2 参数说明

%inputdir%:为需要加固的 ab 资源路径，ab 资源可以是 zip 包或者 ab 资源所在路径，如下图: %inputdir%的路径为 C:\Users\cm\\Desktop\dd\ab\AssetBundles

%outputdir%: 加固完成的路径(可选)，如果不填写则会生成到默认的路径下。

