

FairGuard 游戏加固工具使用说明(Windows 端)

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。

一、游戏包加固

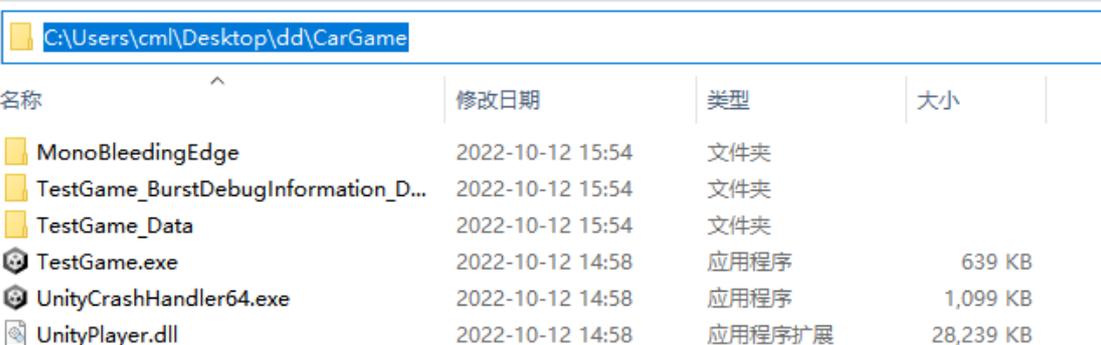
1. 命令行参数

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

参数说明：

%inputdir%：为需要加固的游戏路径。

如下图 1 所示：需要加固的路径为:C:\Users\cm\Desktop\dd\CarGame



名称	修改日期	类型	大小
MonoBleedingEdge	2022-10-12 15:54	文件夹	
TestGame_BurstDebugInformation_D...	2022-10-12 15:54	文件夹	
TestGame_Data	2022-10-12 15:54	文件夹	
TestGame.exe	2022-10-12 14:58	应用程序	639 KB
UnityCrashHandler64.exe	2022-10-12 14:58	应用程序	1,099 KB
UnityPlayer.dll	2022-10-12 14:58	应用程序扩展	28,239 KB

图 1 加固游戏路径展示

%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，格式如下图 2 所示。

若无 gamekey，请[联系客服](#)申请。options 说明如下：

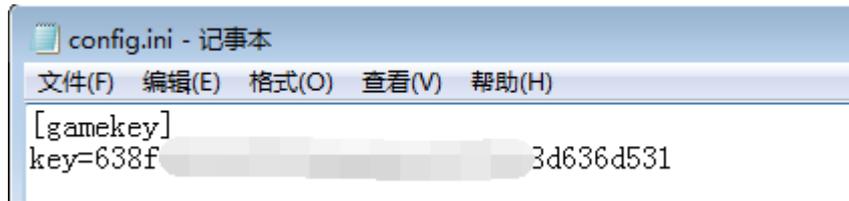


图 2 gamekey 配置

2) protectdll 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，格式如下图 3 所示：

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

图 3 protectdll 配置

注:添加过多模块会导致游戏启动时间变长。

3) dll 保护设置(可选)

U3D_Mono 游戏可以将 Managed 目录下的模块(dll)填入该配置文件中，格式如下图 4 所示：

```
[dll]
1=Assembly-CSharp.dll
2=Assembly-CSharp-firstpass.dll
```

图 4 dll 配置

二、Unity Assetbundle 加密

通过压缩包加密 Assetbundle 资源

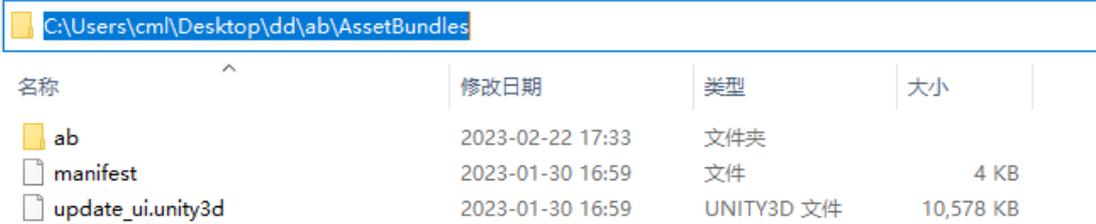
1) 命令行参数

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

2) 参数说明

%inputdir%:为需要加固的 Assetbundle 资源路径, Assetbundle 资源可以是 zip 包或者 Assetbundle 资源所在路径。

如下图 5 所示, %inputdir%的路径为 C:\Users\cm\\Desktop\dd\ab\AssetBundles



名称	修改日期	类型	大小
ab	2023-02-22 17:33	文件夹	
manifest	2023-01-30 16:59	文件	4 KB
update_ui.unity3d	2023-01-30 16:59	UNITY3D 文件	10,578 KB

图 5 加固 ab 路径展示

%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。

三、使用注意事项

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
3. 加固后的 exe/dll 自行签名, 避免杀软报毒
4. 有其它问题可[点击联系 QQ 客服:2079128588](#)



关注微信公众号