

FairGuard 游戏加固工具使用说明(H5 端)

该加固工具为 jar 包文件，加固对象为小程序、小游戏项目。使用加固需要 java 环境。

一、游戏包加固

1. 命令行参数

```
java -jar FairGuard-H5.jar [-config %configPath%] -inputfile %inputPath% [-outputfile %outputPath%]
```

1.1 参数说明

别名	说明	默认值
-h	打印帮助信息	—
-config	可选，指定配置文件 config.ini 路径。	./config.ini
-inputfile	必选，项目根目录 或者 项目 Zip 压缩包。	—
-outputfile	可选，加固后文件。	x_fairguard_protected.zip
-optype_assetbundle_enc_h5	可选，单独 assetbundle 加密	

说明：

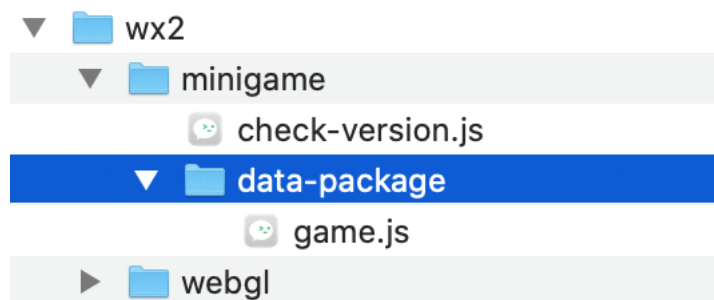
-inputfile 参数建议输入项目根目录。当输入 Zip 压缩包时，务必保证压缩包内根目录为**项目根目**

1.2 加固微信 u3d 小游戏

使用微信小游戏 unity 插件，将游戏转换出来后，对 minigame 目录加固，若加固成功将输出 minigame_fairguard_protected 目录，将该目录导入微信开发者工具，做分包等处理。

java -jar FairGuard-H5.jar -inputfile /xxx/minigame

注意：如果 minigame/data-package 目录下没有文件的文件名包含 webgl.data.unityweb，请以 minigame 目录的上层目录做为输入目录（该目录包含 minigame 与 webgl 两个目录）。



1.3 单独加固热更的 assetbundle 资源

加固热更（非首包）的 assetbundle 资源。

```
java -jar FairGuard-H5.jar -optype_assetbundle_enc_h5 -inputfile /xxx/StreamingAssets
```

1.4 加固抖音 u3d 小游戏

使用 Bytedance unity 插件，将游戏生成 WebGL 后，对生成的 WebGL zip 包加固。若加固成功将生成 xxx_fairguard_protected.zip，后续打开抖音开发者工具时选择这个加固后的 zip 做分包等处理。

```
java -jar FairGuard_H5.jar -inputfile /xxx/webgl_package-20241227_201935.zip
```

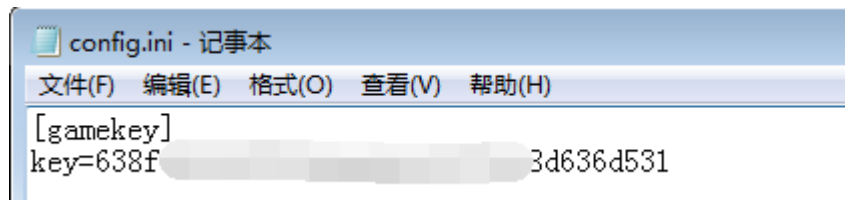
2. config.ini 配置

config.ini 文件默认位于 FairGuard-H5.jar 相同目录下，如下是它主要字段的设置：

2.1 gamekey 设置

用户需要将 gamekey 填写在该配置文件中，格式如下图所示。

若无 gamekey，请联系客服申请。



二、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. 有其它问题可扫码添加咨询微信。

扫码添加咨询微信

关注微信公众号