# V2.0.17-v1.4 单独加固小版本

xx年xx月xx日

### 需求总结

需求背景:目前只有整包加固功能,为了兼容防护能力和客户端性能,控制台新增单独加固功能,客户可根据需求对文件进行单独加固。

需求一: 文件单独加固控制台页面变更

需求二:控制台权限页面变更

需求三: 文件单独加固-介绍页调整

需求四: 文件单独加固-下载、帮助中心调整

优化一: 官网文案和跳转页面优化

# 版本变更记录

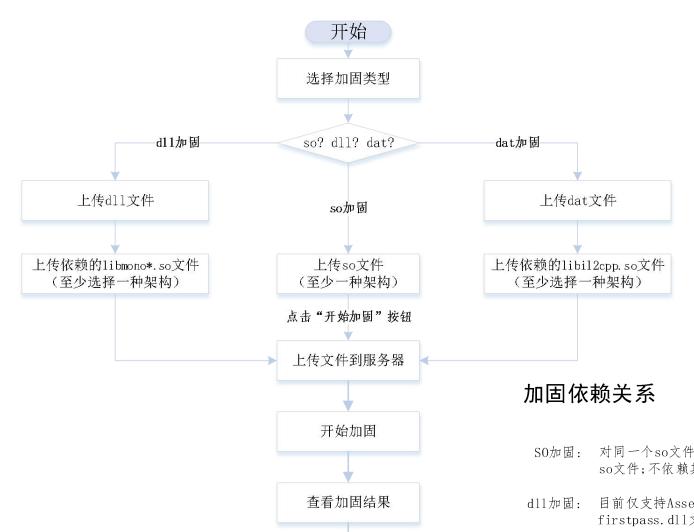
版本	变更内容说明	变更时间
v2.0.17-v1.1	新增.dat文件加固	xx年xx月xx日
V2.0.17-v1.2	新增优化一、新增多文件上传场景的需求描述	xx年xx月xx日
V2.0.17-v1.3	新增一个dll加固依赖的so文件,并该依赖文件修改为通配符方式;前端用户体验调整	xx年xx月xx日
V2.0.17-v1.4	调整需求一,新增根据架构上传不同so文件的逻辑,并增加了一些用户体验优化。	xx年xx月xx日

### 需求一: 文件单独加固控制台页面变更

#### WEB单独加固流程

"选择加固类型"TAB

"上传加固文件"TAB



结束

"查看加固结果"TAB

SO加固: 对同一个so文件进行加固时,需要上传至少一种架构的该

so文件;不依赖其他类型文件。

dll加固: 目前仅支持Assembly-CSharp. dll和Assembly-CSharp-

firstpass. dll文件加固;依赖于libmono\*. so文件.

dat加固: 目前仅支持global-metadat.dat文件依赖于libil2cpp.so

文件

### 需求一: 文件单独加固控制台页面变更



- 1、红框内文案和布局修改为如图所示;
- 2、默认加固类型为so、dll、dat加固(模块自适应),点击立即开始按钮,跳转到对应加固类型的上传加固文件页面。

so加固 文案: "使用了Unity il2cpp编译模式,请选择该入口" "1.文件中必须存在.init array节, so的文件名和架构不做限制; 2.与libmono、libil2cpp无关。"

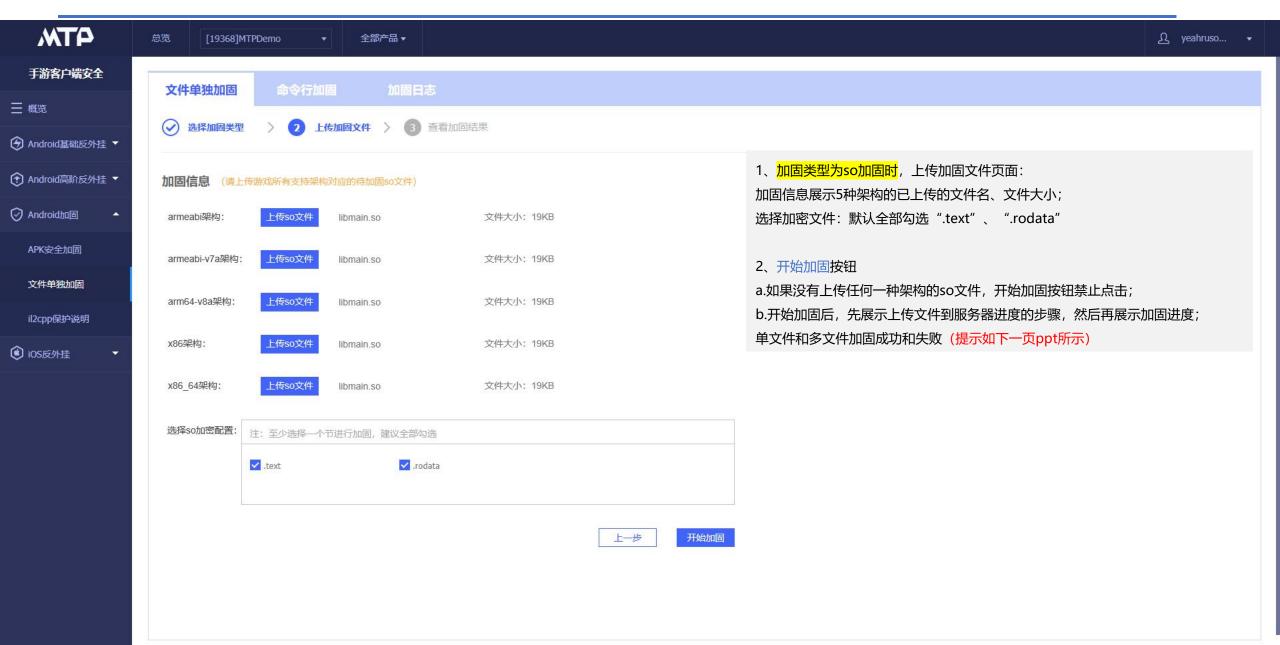
dll加固 文案: "使用了Unity mono编译模式,请选择该入口" "目前支持Assembly-CSharp.dll、Assembly-CSharp-firstpass.dll文件进行加固,同时会对依赖的libmono\*.so文件进

行加固。(不同Unity版本对应的libmono文件名可能不同,请根据实际Unity版本选择对应的libmono文件)"

dat加固 文案: "任意游戏so文件单独加固,请选择该入口" "目前支持global-metadata.dat文件进行加固,同时会对依赖的libil2cpp.so文件进行加固。"

点击前往下载跳转到命令行加固页面

# 需求一: 文件单独加固控制台页面变更 (so加固)



## 需求一:文件单独加固控制台页面变更(so加固)

#### step1. 上传文件到服务器



上传文件到服务器中, 请耐心等候。 您也可以稍后返回加<u>固日志</u>页面, 查看并下载加固后的文件。

#### step2. 加固中



#### step3. 加固结束

#### 单文件加固成功



#### 单文件加固失败



#### 多文件加固成功

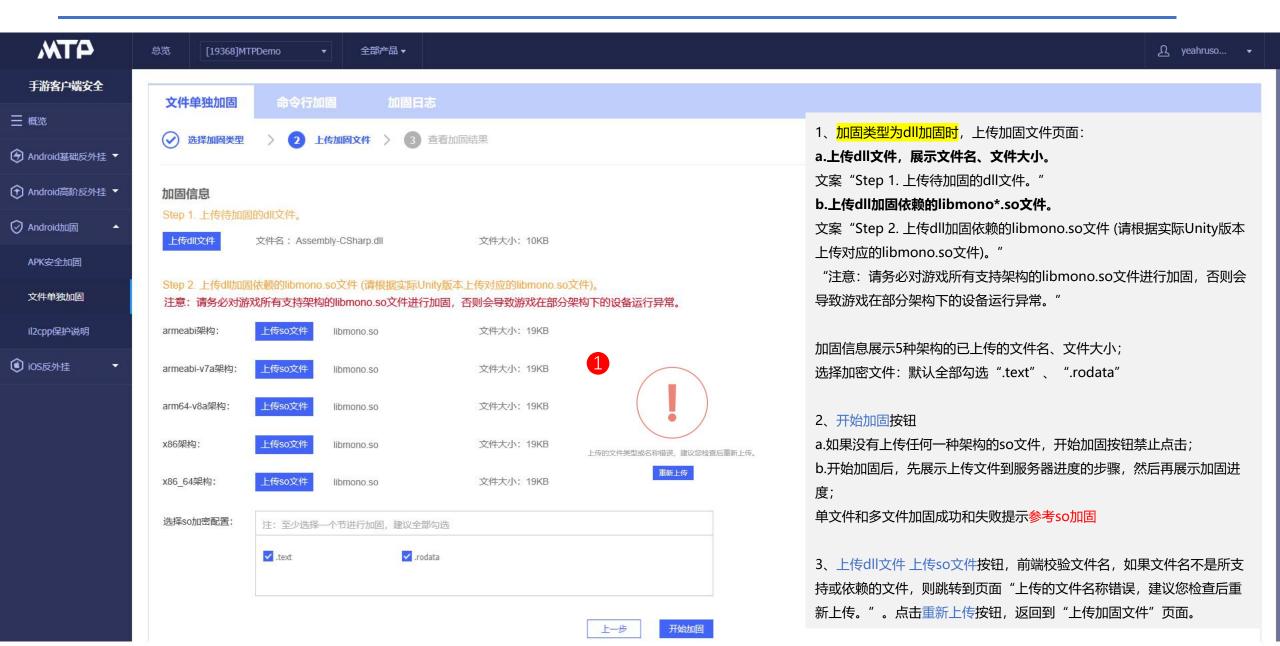


#### 多文件加固失败



- 1、若为单文件加固(so加固,且只有一种架构),则展示文件名称、加固前后MD5、加固时间;
- 2、若为多文件加固,则加固前MD5展示为"——",加固后的MD5为zip包的MD5,文件名称为zip包名;
- 3、若加固失败,则文件名称、加固前后MD5都为"——"。

# 需求一: 文件单独加固控制台页面变更 (dll加固)



# 需求一: 文件单独加固控制台页面变更 (dat加固)



### 需求一: 文件单独加固控制台页面变更



arm64-v8a

armeabi-v7a

armeabi

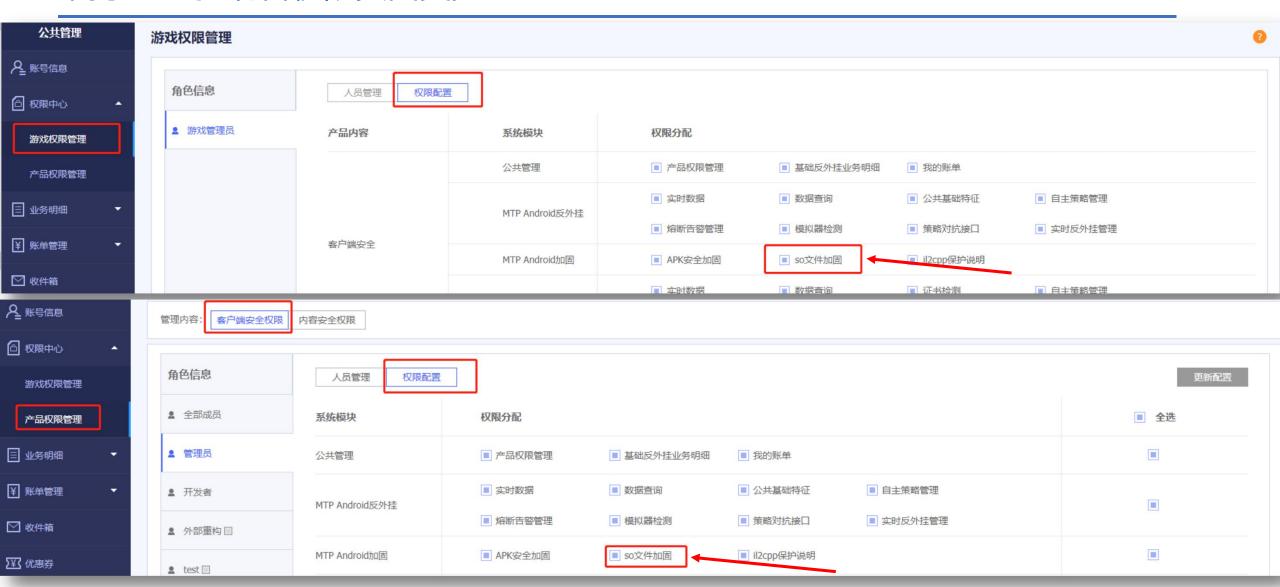
x86

x86 64

#### 加固日志

- 1、点击下载文件按钮,弹出弹窗"请务必在您游戏所支持的各种架构的设备上进行稳定性测试后,再发布到外网。",弹窗内点击确认下载后,开始下载;
- 2、多文件加固展示<mark>zip包文件名</mark>以及<mark>"zip包文件大小"</mark>,加固前MD5展示"——",若加固失败则加固后文件大小展示"-- M"; zip包内的根目录有单独文件存放加固文件的MD5信息;
- 3、多个文件加固后,点击下载zip包(加固方式\_file.shell.zip);多文件加固的详细信息展示加固后zip包的MD5信息,若加固失败则展示"加固后MD5:——" (展示规则与查看加固结果保持一致即可)
- 4、多文件加固后zip包中的文件名为: 原文件名.shell.type (根据不同架构放置在不同架构文件夹中, 如右图所示);

### 需求二:控制台权限页面变更



### 需求三:文件单独加固-介绍页调整

SO加密保护

对SO文件进行代码、函数、导出表加密混淆, 防止HOOK攻击,有效提高脱壳难度。

DII加密保护

针对Unity游戏,对DII模块的变量名、函数 名、类名进行加密混淆处理,有效提高静态分 析门槛。



资源文件校验

提供最严格的游戏资源保护方案,避免任何资 源的删、改操作,有效防止游戏被破解。

AAB加固

依托多年安全积累, 领先完成AAB (Android App Bundle) 加固方案支持, 国内外游戏全面 覆盖。



SO单独加固

支持SO文件单独加固,操作轻量,热更无依 赖, 可灵活、有效防逆向破解。



严格防控IDA等调试工具进行动态调试和破 解,通过全面的反调试能力,有效提高动态分 析门槛。

#### 灵活、便捷的加固方式

按需选择最适合产品的加固方式, 保证安全的同时, 兼顾效率与体验

Web加固

命令行加固



so单独加固

支持so文件单独加固,可选Web加固或命令行加固两种方式,操作轻量便捷,可灵活,有效防止游戏被逆向破解。



独立加固



轻量、灵活



有效防逆向

#### https://mtp.gg.com/product\_pinup.shtml

1、标题:文件单独加固

内容: 支持SO、DII、dat文件单独加固,操作轻量,热

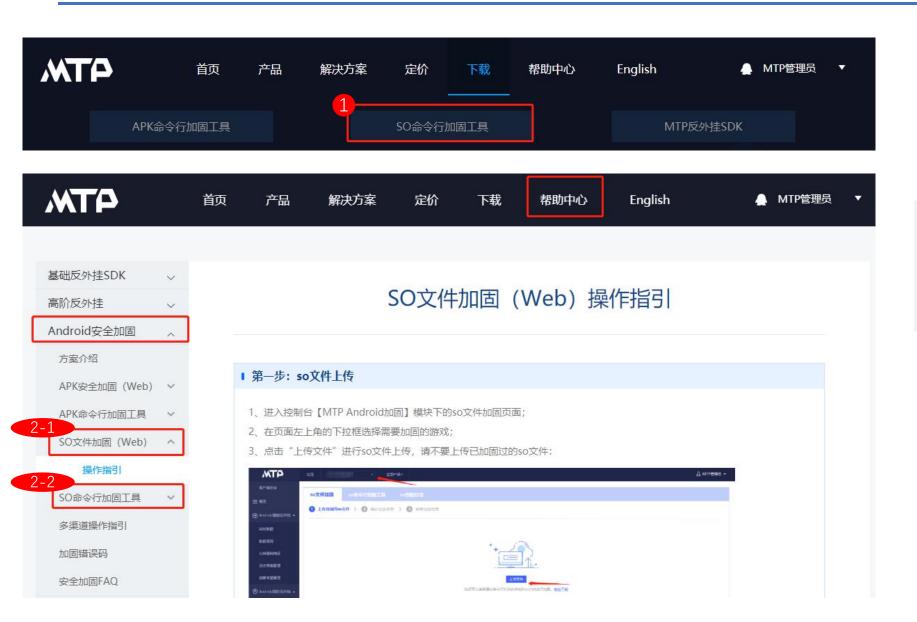
更无依赖,可灵活、有效防逆向破解。

2、标题:文件单独加固

内容: 支持SO、DII、dat文件单独加固,可选Web加固 或命令行加固两种方式,操作轻量便捷,可灵活,有效

防止游戏被逆向破解。

## 需求四:文件单独加固-下载、帮助中心调整



- 1、标题调整为**文件单独加固工具**;
- 2、帮助中心如图处标题调整:
- 2-1: 文件单独加固 (Web)
- 2-2: 文件单独加固工具

# 需求四:文件单独加固-下载、帮助中心调整

- 1、文件单独加固-操作指引: 待前端控制台页面开发完成提供;
- 2、文件单独加固工具-工具介绍调整:

文件单独加固工具用于在游戏需要对so、dll文件加固时提供独立加固服务,例如需要完整热更整个so文件时,可以对热更so进行单独加固然后再发布外网。加固后的so加载时自脱壳、自校验, 不依赖其他库文件。

文件单独加固工具支持win64、linux64、darwin64平台,支持对arm、arm64-v8a、x86架构的so进行单独加固。

- 3、文件单独加固工具-操作指引调整:
- 4、公众号宣传

### 优化一: 官网文案和跳转页面优化

1



#### 全架构支持

方案全面支持iOS全架构,覆盖Arm 64位于82位,满足不同开发者需求





- 1、iOS手游加固宣传页, "于" 改为 "与"
- 2、游戏黑产识别服务, "导金" 改为"倒金"
- 3、端游安全解决方案,加上链接https://mtp.qq.com/product\_force.shtml
- 4、下载-APK命令行加固工具,点击前往按钮,跳转后页面的左边目录选中"APK命令行加固工具-工具下载"



#### 全球顶尖端游大作,都在使用

