

Android 如何使用自定义工具制作gfx工具配置脚本

笔记本: gfx逆向

创建时间: 2019/11/13 11:34

更新时间: 2019/11/18 19:58

作者: 381643188@qq.com

URL: <https://www.jianshu.com/p/b0f56b7d7ee8>

背景

Gfx Tool可以直接修改吃鸡游戏参数, 并且可以解锁一些本台手机无法配置的效果, 从而广受玩家喜爱。研究并破解了Gfx Tool之后发现, 他是通过修改游戏目录下的文件来实现的。我们制作了一个工具, 可以收集他是怎么修改文件的, 并生成一个配置文件。

准备

















- 1) 下载吃鸡国内版本1.4.6
- 2) 在Google Play上下载 GFX Tool for PUBG



3) 使用git下载配置文件目录

<http://git.code.oa.com/jiamiaohe/gfxtool.git>

下载后目录结构如下:

 .git	2019/11/18 12:16	文件夹	
 1_resolution	2019/11/13 15:07	文件夹	
 2_quality	2019/11/18 11:56	文件夹	
 3_fps_cn	2019/11/18 11:16	文件夹	
 4_anti_aliasing	2019/11/18 12:15	文件夹	
 5_style	2019/11/18 12:15	文件夹	
 6_draw_quality	2019/11/18 12:16	文件夹	
 7_shadow	2019/11/18 12:16	文件夹	
 8_shadow_distance	2019/11/18 12:16	文件夹	
 9_move_shadow	2019/11/18 12:16	文件夹	
 10_effect_quality	2019/11/18 12:16	文件夹	
 11_fps_global	2019/11/18 12:13	文件夹	
 12_fps_lite	2019/11/18 12:14	文件夹	
 default_config.ini	2019/11/11 17:19	配置设置	4 KB
 pull_config.bat	2019/11/13 12:13	Windows 批处理...	1 KB
 reset_config.bat	2019/11/13 12:12	Windows 批处理...	1 KB

大概说明一下

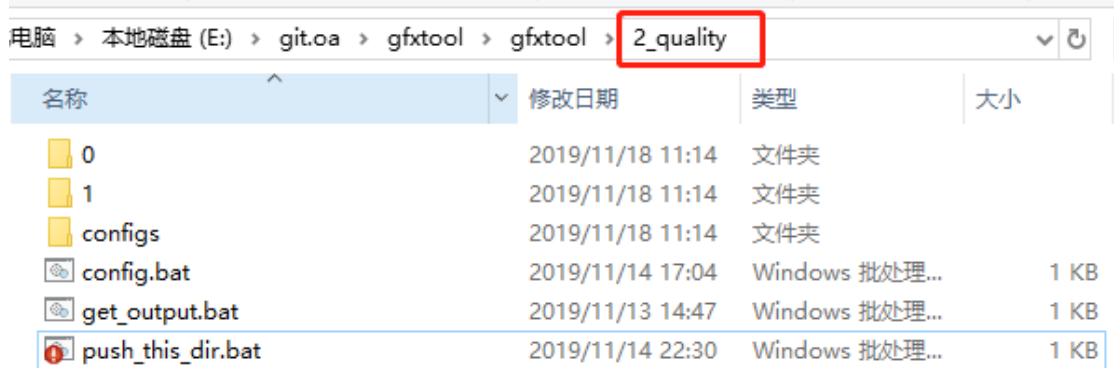
文件名	作用
1_resolution	分辨率配置，已完成
2_quality	画质，已完成
3_fps	帧数，待完成
4_anti_aliasing	抗锯齿，待完成
5_style	风格，待完成
6_draw_quality	渲染质量，待完成
7_shadow	阴影，待完成
8_shadow_distance	阴影距离，待完成
9_move_shadow	移动阴影，待完成
10_effect_quality	效果质量，待完成
11_fps_global	国际版，待完成
12_fps_lite	轻量版，待完成
default_config.ini	游戏默认配置，用来查看当前配置是否一致。
pull_config.bat	拉取当前游戏配置
reset_config.bat	使用默认配置重置游戏配置

操作

我们要做的就是按照一定的方法，将1-12的配置目录填充起来，其中1-3已经完成了，只需要完成剩余的。我们以目录2演示如何填充目录。

0) 进入属性目录

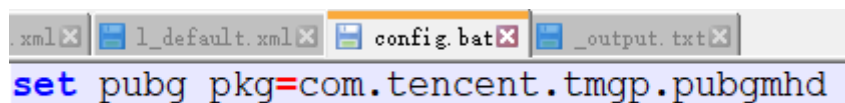
这里我们进入2_quality文件夹，看到如图，这个就是最原始的状态。



1) 配置config.bat

右键点击编辑，使用文本文档打开。这里填写的其实是游戏的包名。

默认填写的是com.tencent.tmgp.pubgmhd，只有当配置目录11、12的时候才需要修改。



包名是跟版本相关的，版本总共有global、kr、vn、tw、cn、lite6种，所有配置中只有fps跟版本相关，6个版本总共分为3组。

- global、kr、vn、tw为一组，
- cn为一组。
- lite为一组。

他们与包名的对应情况如下：

版本	包名
global	com.tencent.ig
cn	com.tencent.tmgp.pubgmhd
kr	com.pubg.krmobile
vn	com.vng.pubgmobile
tw	com.rekoo.pubgm
lite	com.tencent.iglite

2) 配置config.xml

进入config目录会出现两个文件，config.xml和l_default.xml，default.xml表示通用的

配置，l_default.xml表示和语言相关的配置。

```
<const>
  <!--这里填写整个参数的唯一标识-->
  <identity>identity</identity>
  <versions>
    <!--这里填写配置所支持的范围，例如 all代表所有，其他版本有：global、cn、kr、vn、tw、lite、beta-->
    <item>all</item>
  </versions>
</const>
```

这里有两个值需要填写，identity配置的是唯一的标识，例如当前配置的是2_quality，那这里就填写quality。

版本一般填写all。有一个特殊的就是fps，fps的配置是跟版本相关的，7个版本分为三组，每组的配置方式不一样。cn已经测了，需要补充剩余的。

填写完成如图：

```
<const>
  <!--这里填写整个参数的唯一标识-->
  <identity>quality</identity>
  <versions>
    <!--这里填写配置所支持的范围，例如 all代表所有，其他版本有：global、cn、kr、vn、tw、lite、beta-->
    <item>all</item>
  </versions>
</const>
```

3) 配置l_default.xml

l开头的文件代表language文件，default代表默认值。

```
<const>
  <!--这里填写整个参数的唯一标识-->
  <title>title</title>
  <subtitle>subtitle</subtitle>
  <spinner>
    <!--这里填写配置中列表显示的内容-->
    <item>item1</item>
    <item>item2</item>
  </spinner>
</const>
```

我们根据工具gfxtool填写里边的内容，打开软件，找到相应的配置：



根据配置填写完成后如图：

```
<const>
  <!--这里填写整个参数的唯一标识-->
  <title>画质</title>
  <subtitle>设置游戏最佳画质</subtitle>
  <spinner>
    <!--这里填写配置中列表显示的内容-->
    <item>最流畅(最低画质)</item>
    <item>流畅清晰</item>
    <item>普通流畅</item>
    <item>均衡</item>
    <item>HD高清</item>
    <item>HDR流畅</item>
    <item>HDR全高清</item>
  </spinner>
</const>
```

列表总共7个选项。

4) 拓展配置目录

回到上一级目录

名称	修改日期	类型	大小
0	2019/11/18 11:14	文件夹	
1	2019/11/18 11:14	文件夹	
configs	2019/11/18 11:14	文件夹	
config.bat	2019/11/14 17:04	Windows 批处理...	1 KB
get_output.bat	2019/11/13 14:47	Windows 批处理...	1 KB
push_this_dir.bat	2019/11/14 22:30	Windows 批处理...	1 KB

刚才我们发现列表中有7个选项，所有要将0、1目录拓展到0、1、2、3、4、5、6。数量和选项个数保持一致，拓展的方法就是直接复制，然后更改名字。

名称	修改日期	类型	大小
0	2019/11/18 11:14	文件夹	
1	2019/11/18 11:14	文件夹	
2	2019/11/18 11:48	文件夹	
3	2019/11/18 11:48	文件夹	
4	2019/11/18 11:48	文件夹	
5	2019/11/18 11:48	文件夹	
6	2019/11/18 11:48	文件夹	
configs	2019/11/18 11:14	文件夹	
config.bat	2019/11/14 17:04	Windows 批处理...	1 KB
get_output.bat	2019/11/13 14:47	Windows 批处理...	1 KB
push_this_dir.bat	2019/11/14 22:30	Windows 批处理...	1 KB

5) 拉取配置0

我们选择gfxtool中对应功能项中，第一个选项。如"画质->最流畅"。

点击应用。这时我们进入目录0，双击_pullconfig.bat。之后就会出现4个文件，这个就是对应"画质->最流畅"配置下的所有配置文件。

6) 拉取其他配置

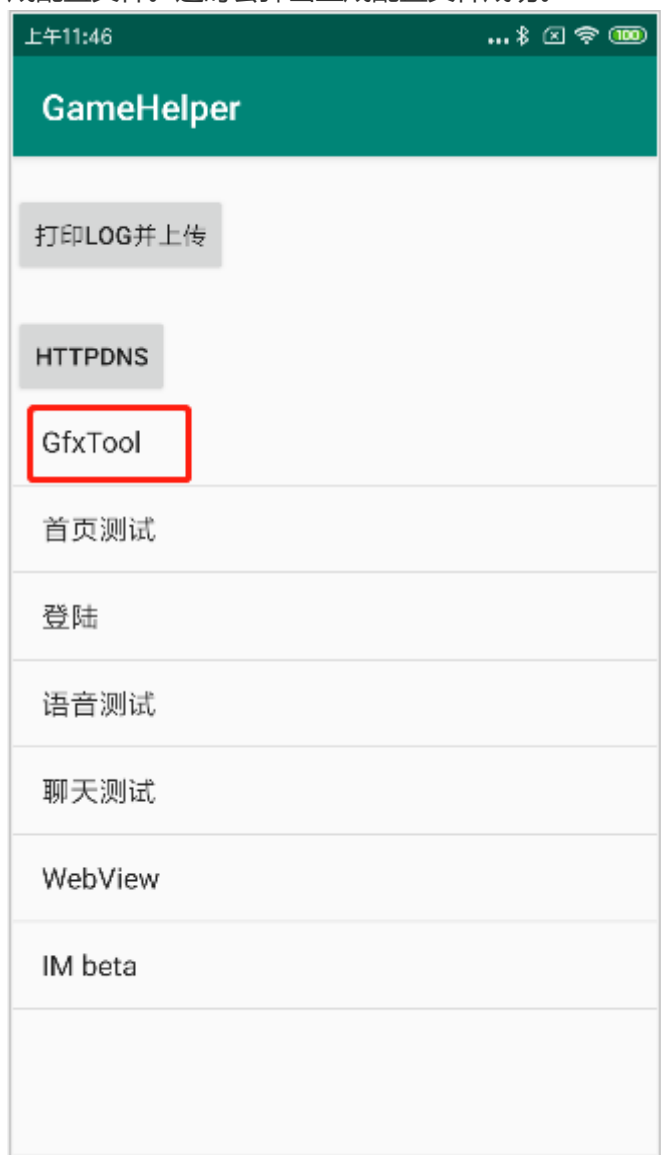
接下来，我们打开gfxtool，依次选择列表中的内容，然后点击应用。并进入对应的目录点击_pullconfig.bat文件获取配置。

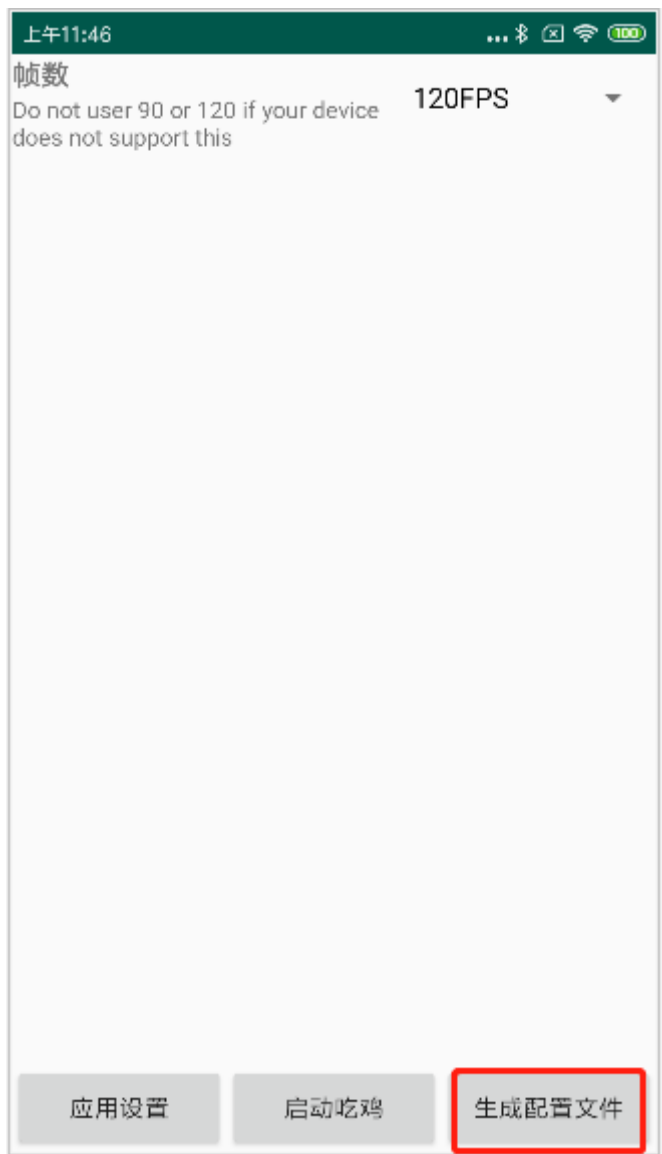
例如第一次选择最流畅，第二次就选择清晰流畅，第三次选择普通流畅。

7) 生成结果

当配置全部拉取完毕后，我们回到根目录。连接一个手机，双击运行push_this_dir.bat。就会将配置文件推送到手机上，这时我们进入app (GameHelper)，点击 gfxTool->生

成配置文件。这时会弹出生成配置文件成功。





7) 取出结果、大致检查正确性

双击电脑跟目录下的文件get_output.bat。这时就会出现_output.txt。这个就是最终的配置结果。打开网址<https://www.bejson.com/>，将_output.txt的内容复制到网页上，点击

格式化，就会出现如图的内容。

```
{
  "r.Streaming.PoolSize": "250"
}, {
  "modify": {
    "r.Mobile.AlwaysResolveDepth": "1.0",
    "r.Foliage.LODDistanceScale": "1.0",
    "r.Mobile.SceneColorFormat": "2.0",
    "r.ParticleLODBias": "0",
    "r.StaticMeshLODDistanceScale": "0.8",
    "r.PUBGLDR": "1",
    "r.EmitterSpawnRateScale": "1.0",
    "r.UserQualitySetting": "2",
    "r.MobileHDR": "1.0",
    "r.DetailMode": "2",
    "r.Mobile.TonemapperFilm": "1.0",
    "r.Mobile.NumDynamicPointLights": "0",
    "r.ACESStyle": "0.0",
    "r.LightShaftQuality": "1.0",
    "r.Streaming.PoolSize": "300"
  }
}, {
  "op_name": "UserCustom.ini",
  "op_type": "op_merge"
}, {
  "op_name": "Active.sav",
  "op_type": "op_copy",
  "config": [
    ["0", "1", "2", "3", "4", "5", "6"]
  ]
}, {
  "op_name": "ShadowTrackerExtra.log",
  "op_type": "op_copy",
  "config": [
    ["0", "1", "2", "3", "4", "5", "6"]
  ]
}, {
  "identi": "quality",
  "versions": ["all"],
  "language": {
    "default": {
      "title": "55S76LSo",
      "subtitle": "6K6+572u5ri45oiP5pyA5L2z55S76LSo",
      "entry": ["5pyA5rWB55WFKOacgOS9jueUu+i0qCk=", "5rWB55WF5riF5pmw", "5pmu6YCa5rWB55WF", "5Z2H6KGh", "5"]
    }
  }
}
```

8) 保存

将生成的所有文件配置，保留并上传git，或者打成压缩包发给我。