

# Unity アプリケーション脆弱性に関する パッチ適用手順について

キャノンITソリューションズ  
製造ソリューション事業部  
エンジニアリングソリューション技術本部  
XR技術部  
コンテンツ制作チーム



## ■ 経緯

Unity社よりUnityライセンスの管理者宛に以下、セキュリティ脆弱性に関する報告がありました。

【Unity社報告の概要】

Unity2017.1以降でビルドされたAndroid、Windows、macOS向けのすべてのゲームとアプリケーションに影響する重大なセキュリティの脆弱性が確認された  
(情報公開日:2025/10/3)

※Unity社公開情報:[Unity セキュリティの脆弱性: 開発者向け修正ガイド](#)

## ■ 脆弱性による被害

Unityで作成されたアプリケーション、コンテンツにおいて、WindowsOSの条件下で不正なコードが実行され、外部への情報漏洩のリスクがあります

## ■ 被害の発生状況

ユーザーへの被害は確認されておりません(Unity社からの情報提供日時: 2025/10/3)

## ■ ご依頼事項

お手数をおかけしますが、本ドキュメントを参照し、セキュリティパッチの適用をお願いいたします。

- 事前に、ご使用中のアプリケーション、コンテンツのバックアップをお願いいたします。

# 実施手順①パッチファイルをダウンロード

■ 下記サイトにアクセスし、Windowsアプリケーション用パッチファイルをダウンロードする。

[CVE-2025-59489 Patcher Tool - CVE Q&A - Unity Discussions](https://unity.com/security/patches/cve-2025-59489-patcher-tool) ※2025/10/6現在 最新パッチファイルのバージョンは1.1.1

## Patching Tool

Update: New builds are now available. See below for latest (and older) builds

▼  Patcher Version 1.1.1 [Latest version]

We have released an updated patch tool, version 1.1.1. **There is no change in how this version fixes your game projects. If you have successful earlier version of the patch tool you do not need to do it again with this tool.**

**This update improves how the patching tool handles certain app bundles:**

- Android: If 0 (zero) is specified as the version code, the tool will not modify the version code.
- Android: The tool no longer modifies the version name
- Android: The jar tool is used for rebuilding the application bundle, this corrects problems with corrupted manifest and resources files
- Android: zipalign is not used for AAB bundles
- Android: dex files are not recompiled
- macOS: Sign bundles containing non-fat 32-bit macOS binaries

To download the new 1.1.1 patching tool on Windows:

<https://security-patches.unity.com/bc0977e0-21a9-4f6e-9414-4f44b242110a/unity-patcher/UnityApplicationPatcher-1.1.1-Win.zip> 2.0k

図1 パッチファイルダウンロード画面

# 実施手順②パッチファイルを任意のフォルダに保存 & 解凍

- ダウンロードしたZipファイルを任意のフォルダにて保存、解凍する。

名前	更新日時	種類	サイズ
UnityApplicationPatcher-1.1.1-Win	2025/10/06 15:49	ファイル フォルダー	
UnityApplicationPatcher-1.1.1-Win.zip	2025/10/06 15:25	圧縮 (zip 形式) フォ...	21

図2 任意のフォルダに保存し、解凍する

名前	更新日時	種類	サイズ
D3D12	2025/10/06 15:48	ファイル フォルダー	
Data	2025/10/06 15:48	ファイル フォルダー	
Documentation	2025/10/06 15:49	ファイル フォルダー	
MonoBleedingEdge	2025/10/06 15:49	ファイル フォルダー	
UnityApplicationPatcher.exe	2025/10/06 15:49	アプリケーション	175 KB
UnityApplicationPatcherCLI.exe	2025/10/06 15:49	アプリケーション	116 KB
UnityCrashHandler64.exe	2025/10/06 15:49	アプリケーション	1,496 KB
UnityPlayer.dll	2025/10/06 15:49	アプリケーション拡張	32,889 KB

図3 フォルダ内部の構成

# 実施手順③パッチファイル起動およびファイル選択

- UnityApplicationPatcher.exeをダブルクリックし、起動する。



図4 パッチファイルの起動

- 「UnityApplicationPatcher」ウィンドウから左のタブで「Windows」を選択し、特定ファイルを参照する。

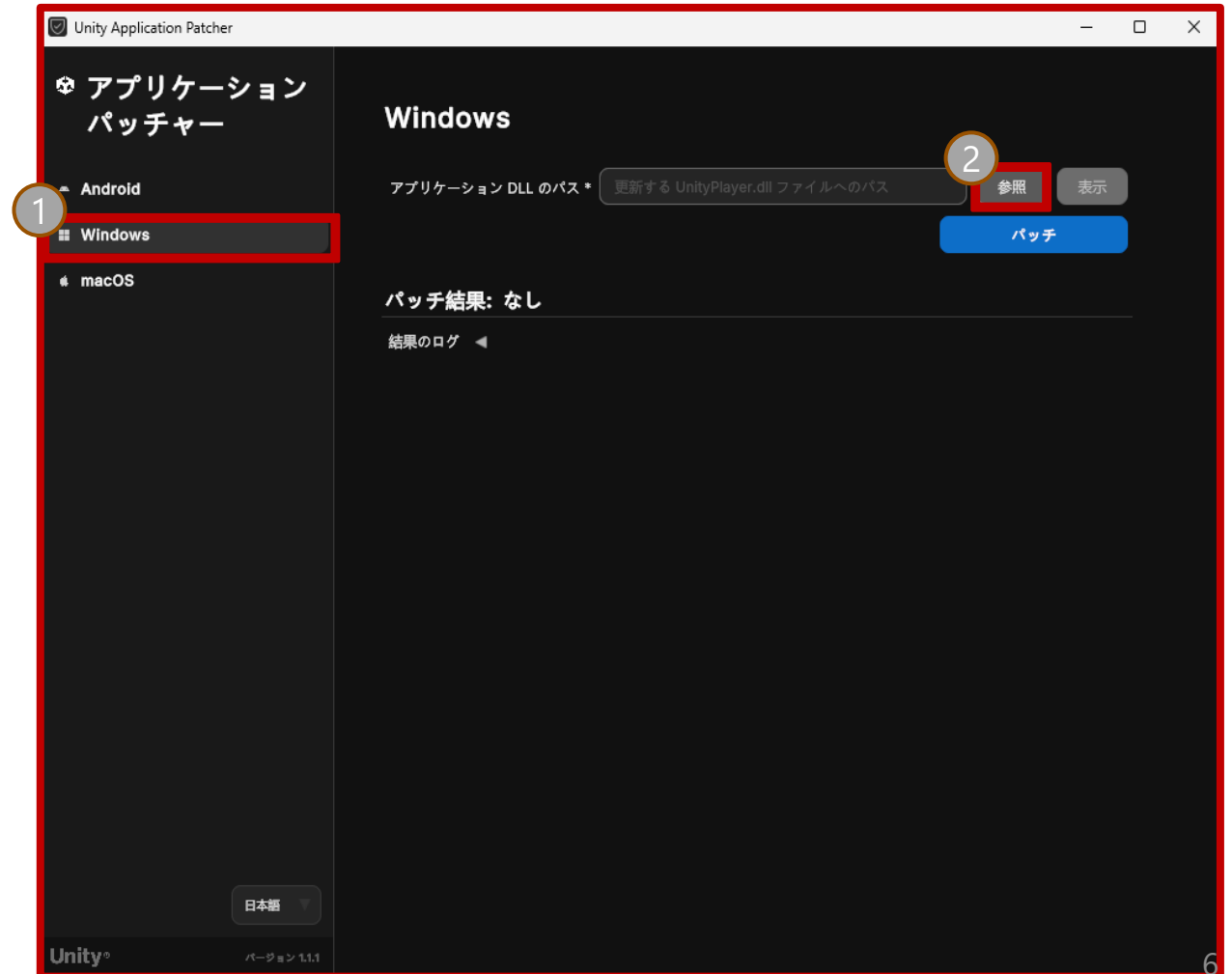


図5 UnityApplicationPatcherウィンドウ

# 実施手順④パッチファイル起動およびファイル選択

## ■「UnityPlayer.dll」を選択する。

※UnityPlayer.dllは納品アプリケーションと同階層のフォルダ内に保管されています。

貴社納品アプリケーション			
Sample.exe	2025/10/03 8:16	アプリケーション	657 KB
UnityCrashHandler64.exe	2025/09/26 15:11	アプリケーション	1,494 KB
UnityPlayer.dll	2025/10/06 16:10	アプリケーション拡張	32,868 KB

図4 UnityPlayer.dllの選択

## ■「アプリケーションDLLのパス」に「UnityPlayer.dll」のパスが表示されたことを確認し、「パッチ」ボタンを押下する。

※パッチ適用には**インターネット接続が必要**となります、対象デバイスが事前にインターネット接続されていることを確認してください。

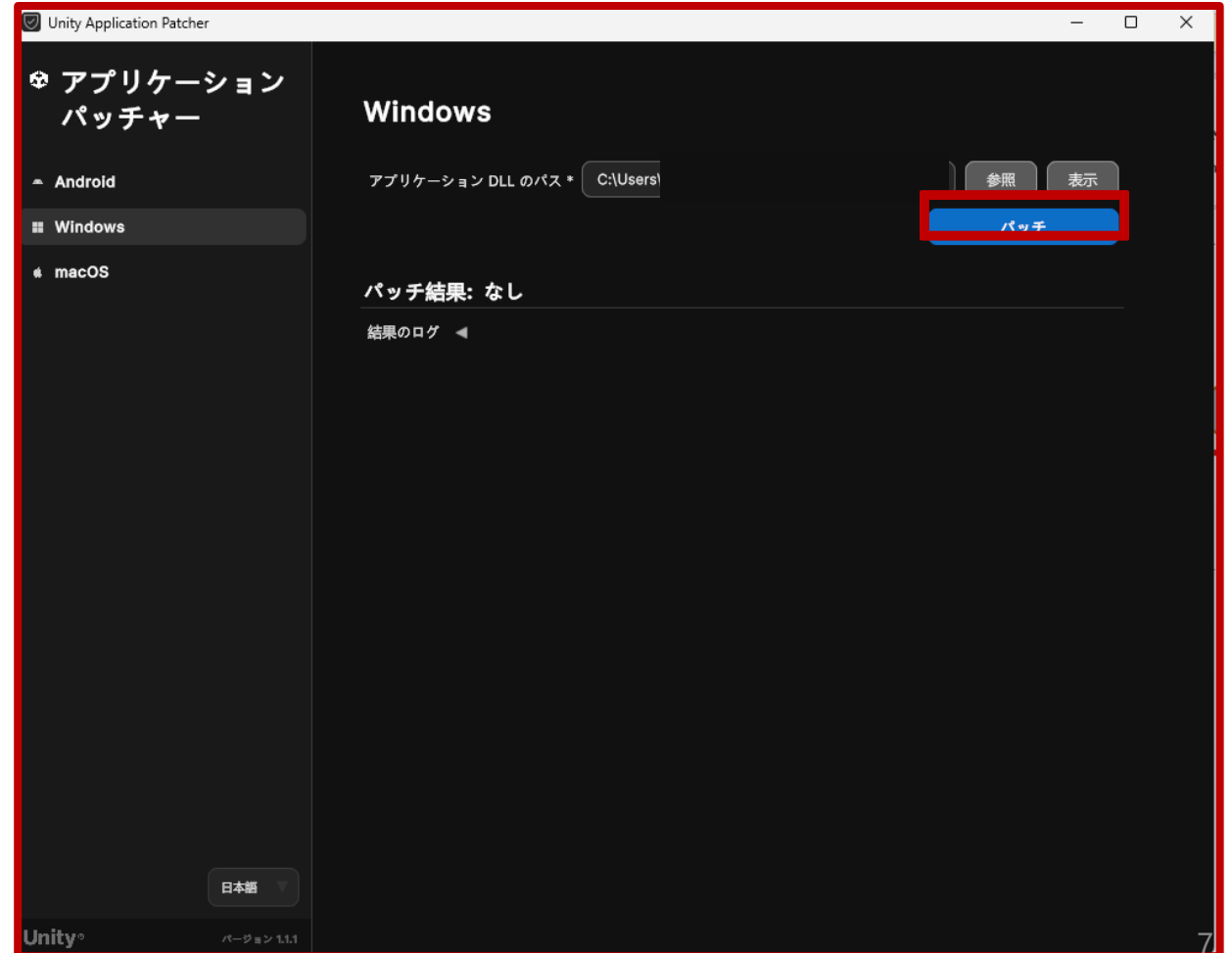


図6 UnityApplicationPatcherウインドウ

- パッチ処理が開始され、ステータスが「進行中」になる。

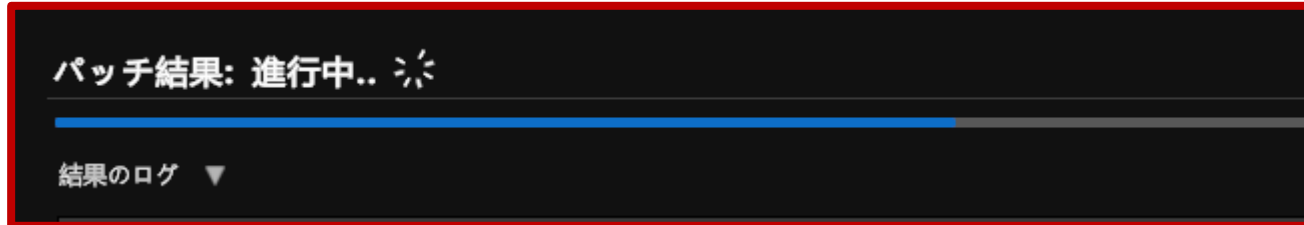


図7「進行中」ステータスの表示

- 処理が終了し、ステータスが「成功」になる。

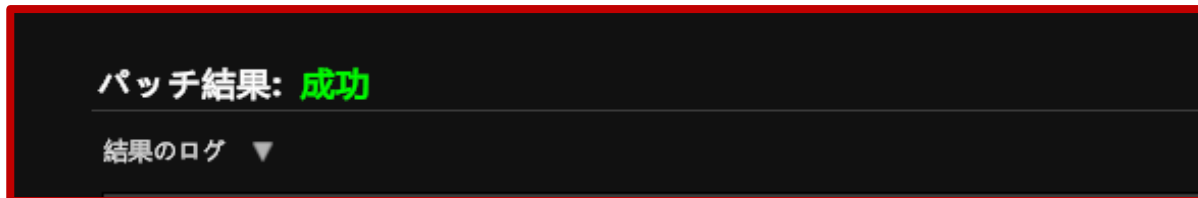


図8「成功」ステータスの表示



- パッチ適用後のアプリケーションを起動し、動作に問題なければ、「事前準備」でバックアップしたコンテンツは削除してください。
- 以上で、パッチファイル適用の手順は終了です。