

MirzkisD1Ex0

博客园 首页 新随笔 新文章 联系 管理 订阅

随笔- 14 文章- 0 评论- 0 阅读 - 185

<UnityIsPower> <014>资源提取与反编译

```
#region Environment
Windows 10 20H2
Unity 2020.3.12f1c1 LTS
VSCode 1.57.1
https://github.com/MirzkisD1Ex0/UnityIsPower
#endregion
```

dnSpy和**AssetStudio**令我对Unity产生了质疑。

我写的程序真的安全吗？

我程序里的资源会被恶意挪用吗？

两个工具请自行下载。

给诸位Unity工程师看一下程序破解的全流程，希望诸位能寻找到给程序安全加密的方式。

dnSpy

01.简单的摆一个UGUIText，写个C#脚本挂在上面，在Start中为这个文本内容赋值。如果反编译成功，就可以修改脚本中的内容，使“目标”二字被替换成其它内容。

公告

昵称： MirzkisD1Ex0

园龄： 7个月

粉丝： 0

关注： 0

<						
2021年6月						
>						
日	一	二	三	四	五	六
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10

搜索

找找看

谷歌搜索

常用链接

我的随笔

我的评论

我的参与

最新评论

我的标签



随笔档案

2021年6月(10)

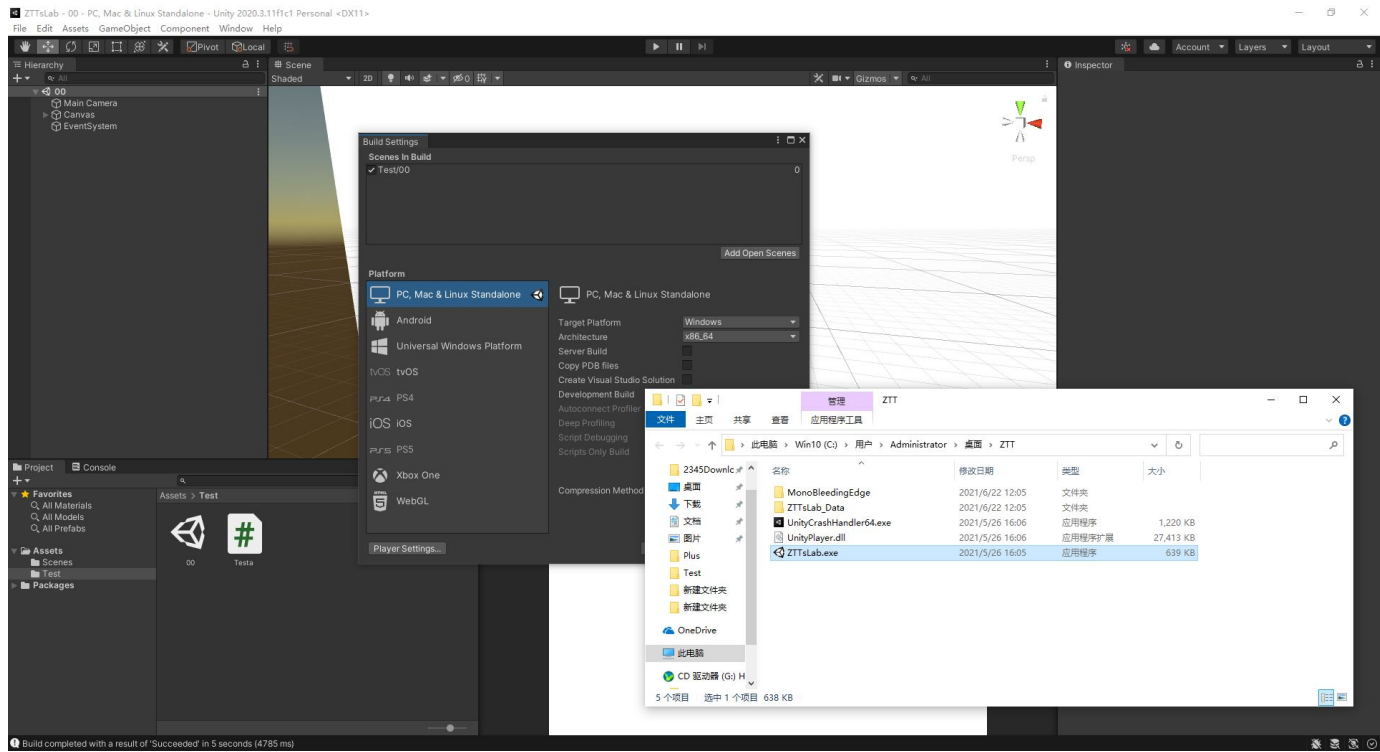
2021年5月(3)

2020年12月(1)

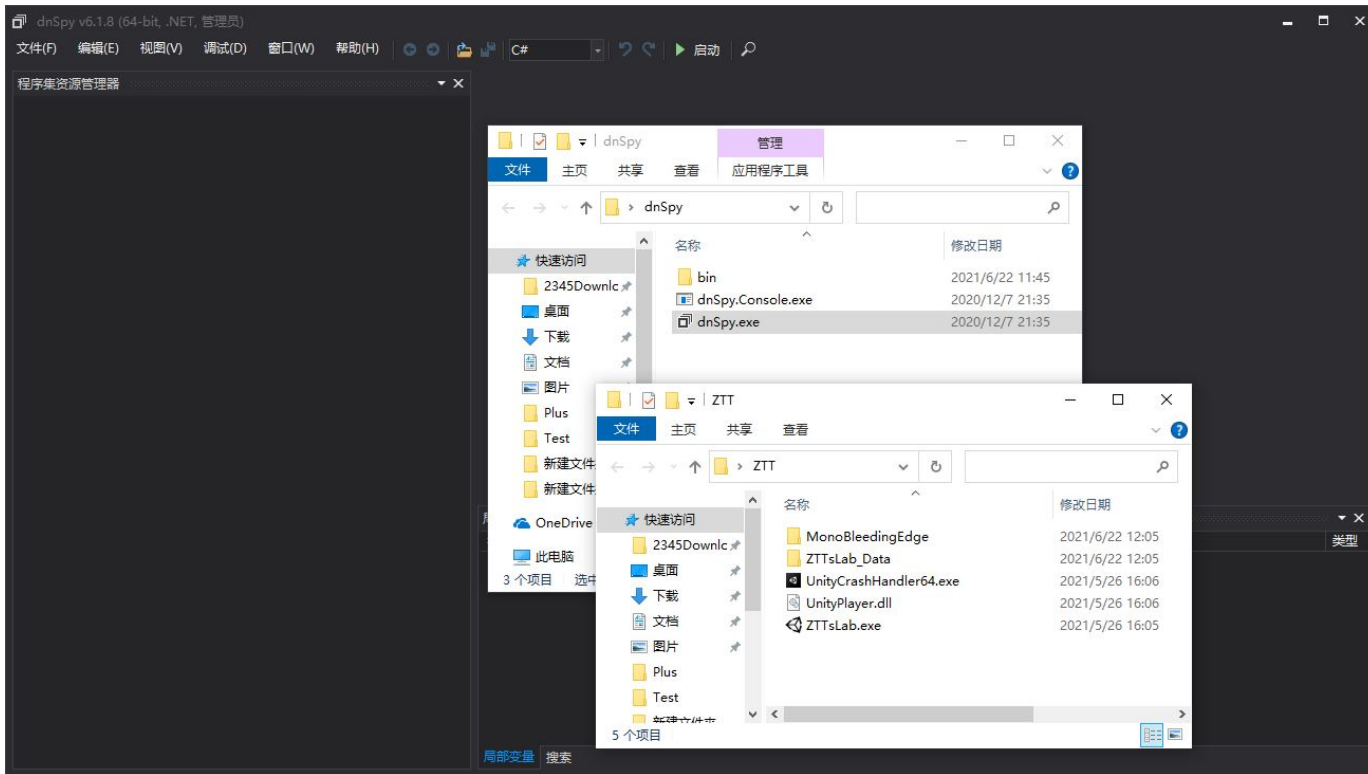
阅读排行榜

1. <UnityIsPower> <001> 获取指定目录下指定类型的所有文件的名称(55)
2. <UnityIsPower> <010> "com.unity.collab-proxy" 问题修复(25)
3. <UnityIsPower> <005> "Sentinel key not found (H0007)" 问题修复(15)
4. <UnityIsPower> <002> 利用 UnityWebRequest 获取时间戳及日期时间转换(15)
5. <UnityIsPower> <008> Unity 程序多屏显示设置技巧(12)

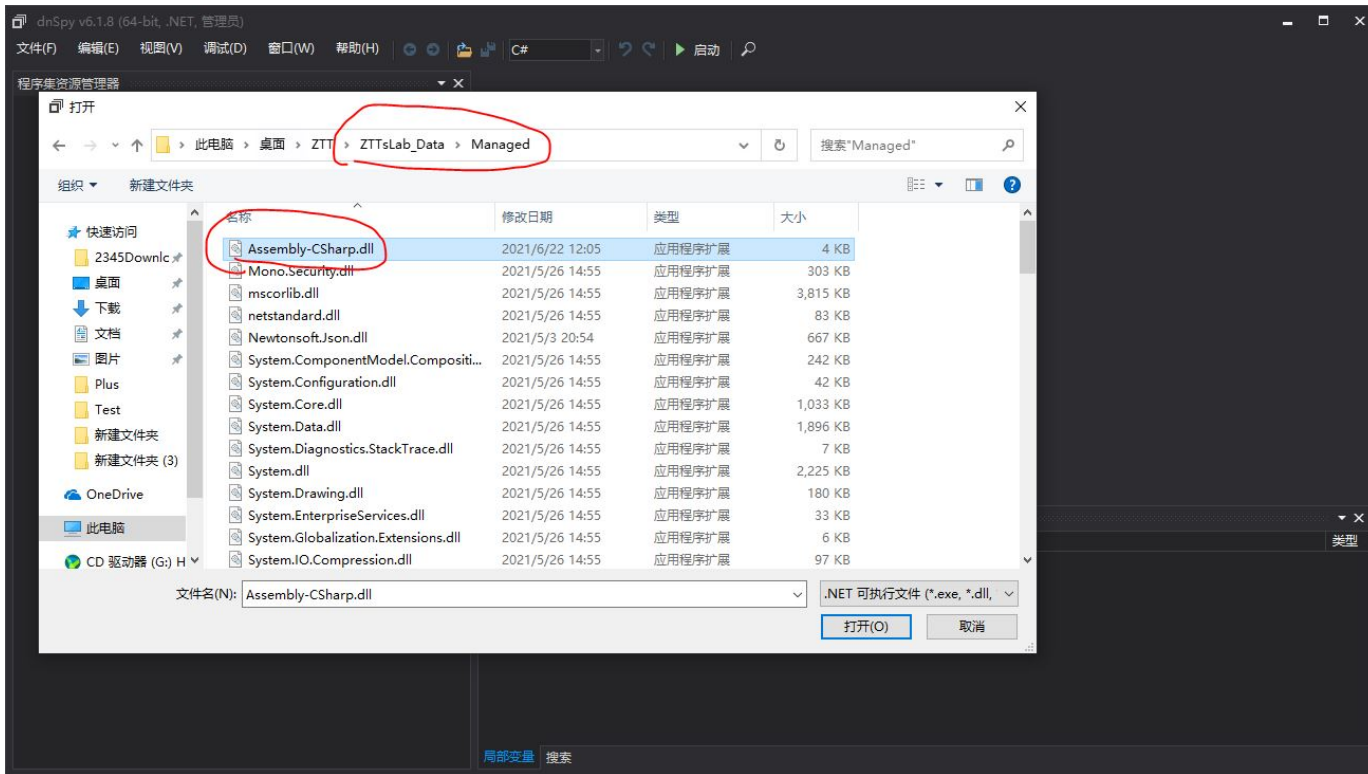
02.打包好的程序。



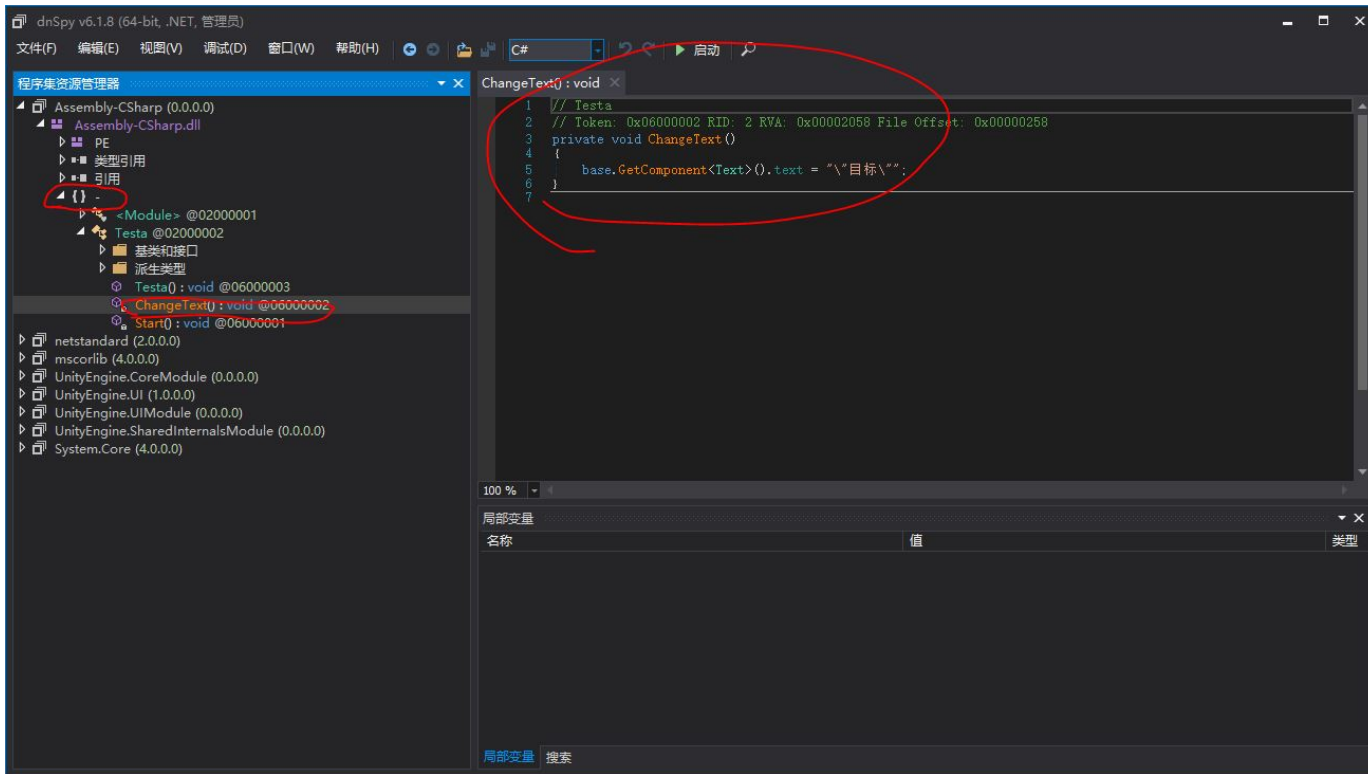
03.启动dnSpy，开始修改程序内容。



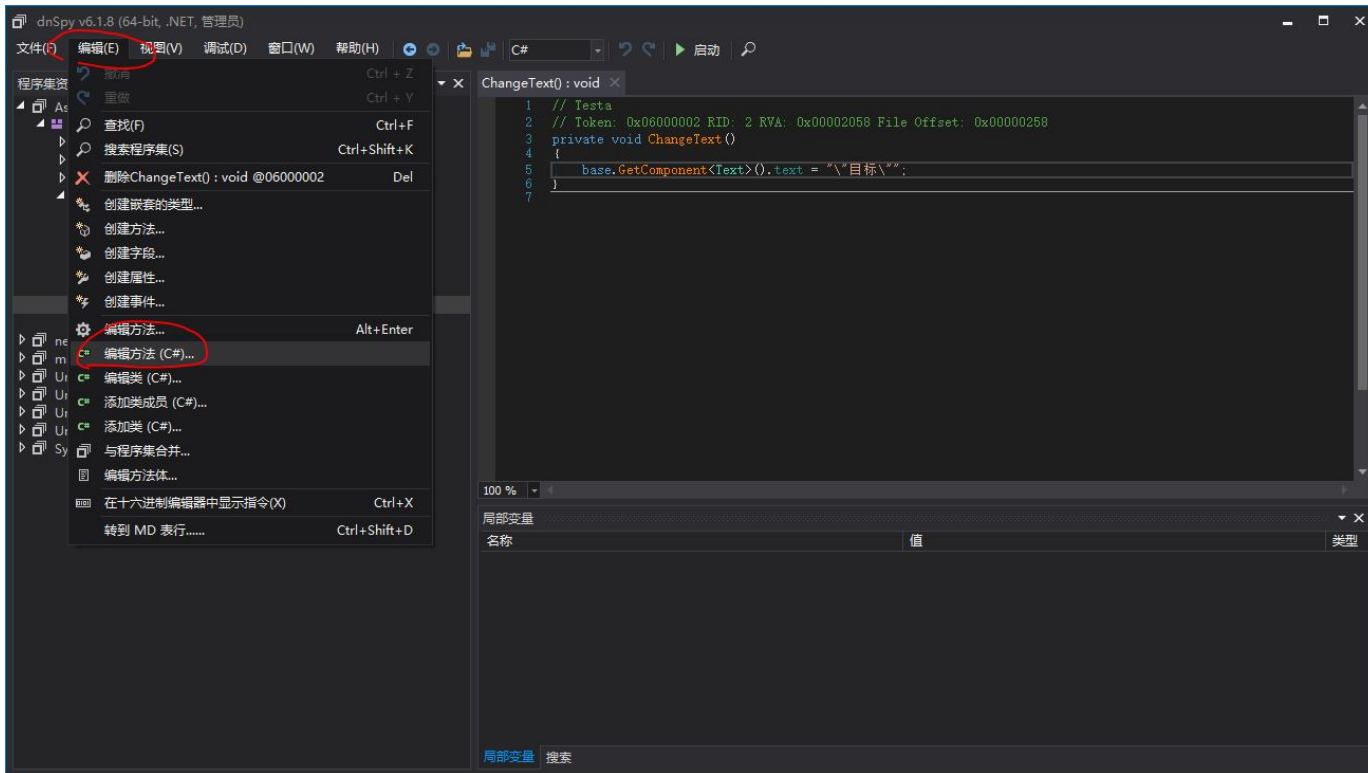
04.用dnSpy加载程序目录，并在打包好程序文件中找到Assembly-CSharp.dll。



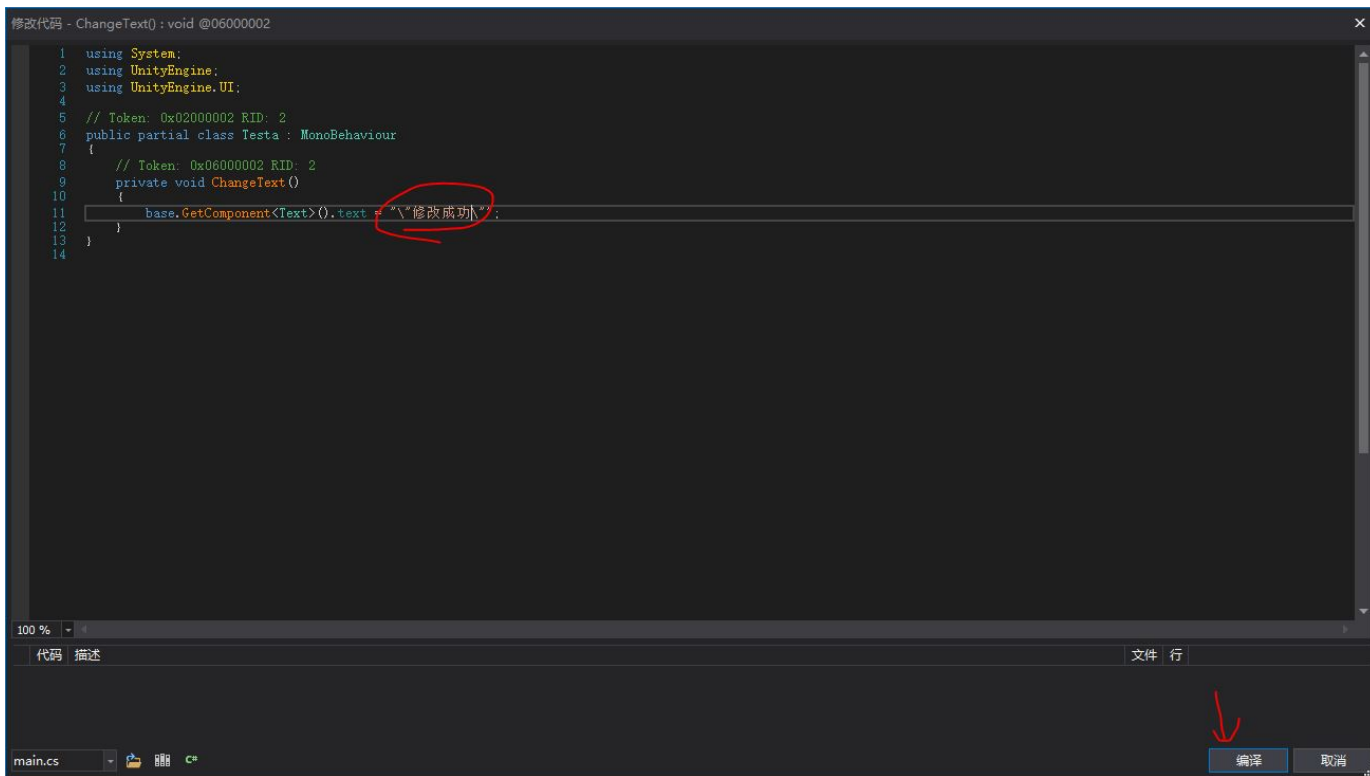
05.如图所示，在dll中找到脚本，再于脚本中找到先前编写的方法。



06.在dnSpy中点击编辑-编辑方法，进入编辑状态。



07.修改内容，点击编译。（无智能提示，无程序报错提示）



```
修改代码 - ChangeText() : void @06000002
1  using System;
2  using UnityEngine;
3  using UnityEngine.UI;
4
5  // Token: 0x02000002 RID: 2
6  public partial class Testa : MonoBehaviour
7  {
8      // Token: 0x06000002 RID: 2
9      private void ChangeText()
10     {
11         base.GetComponent<Text>().text = "修改成功";
12     }
13 }
14
```

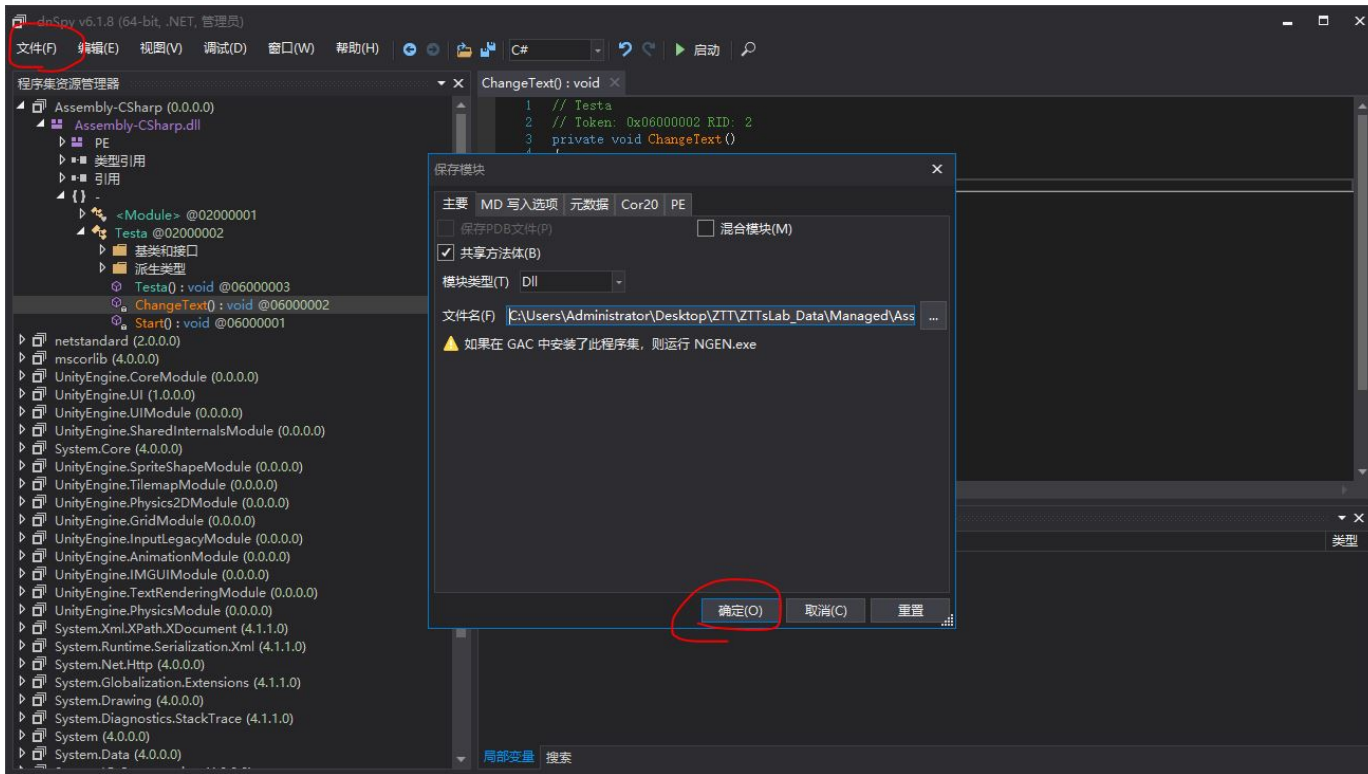
100 %

代码 描述 文件 行

main.cs

编译 取消

08.从文件中点击保存，将dll保存。

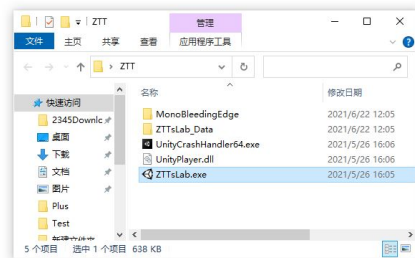


09.修改前程序运行的效果。

"目标"

10.修改后的效果，可以看到文字已经被改变了，这意味着脚本中的内容被改变了。

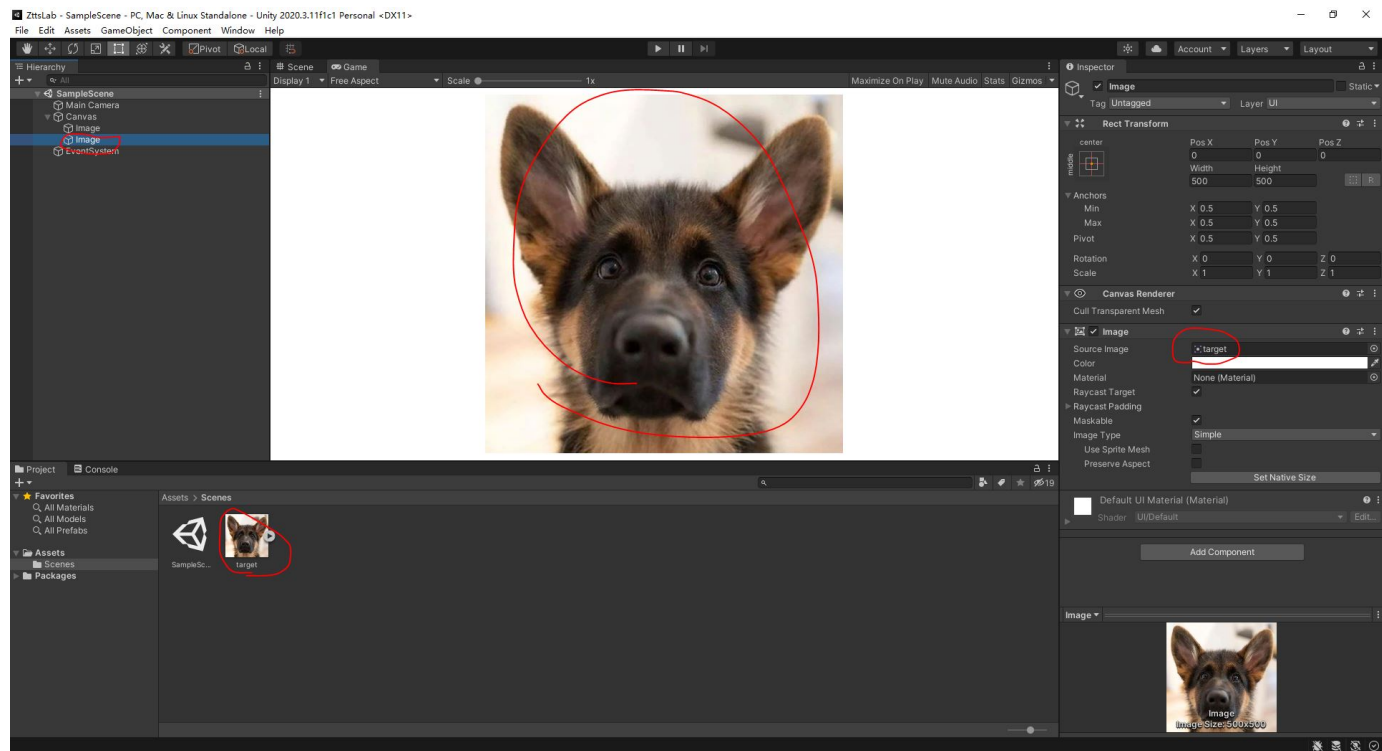
"修改成功"



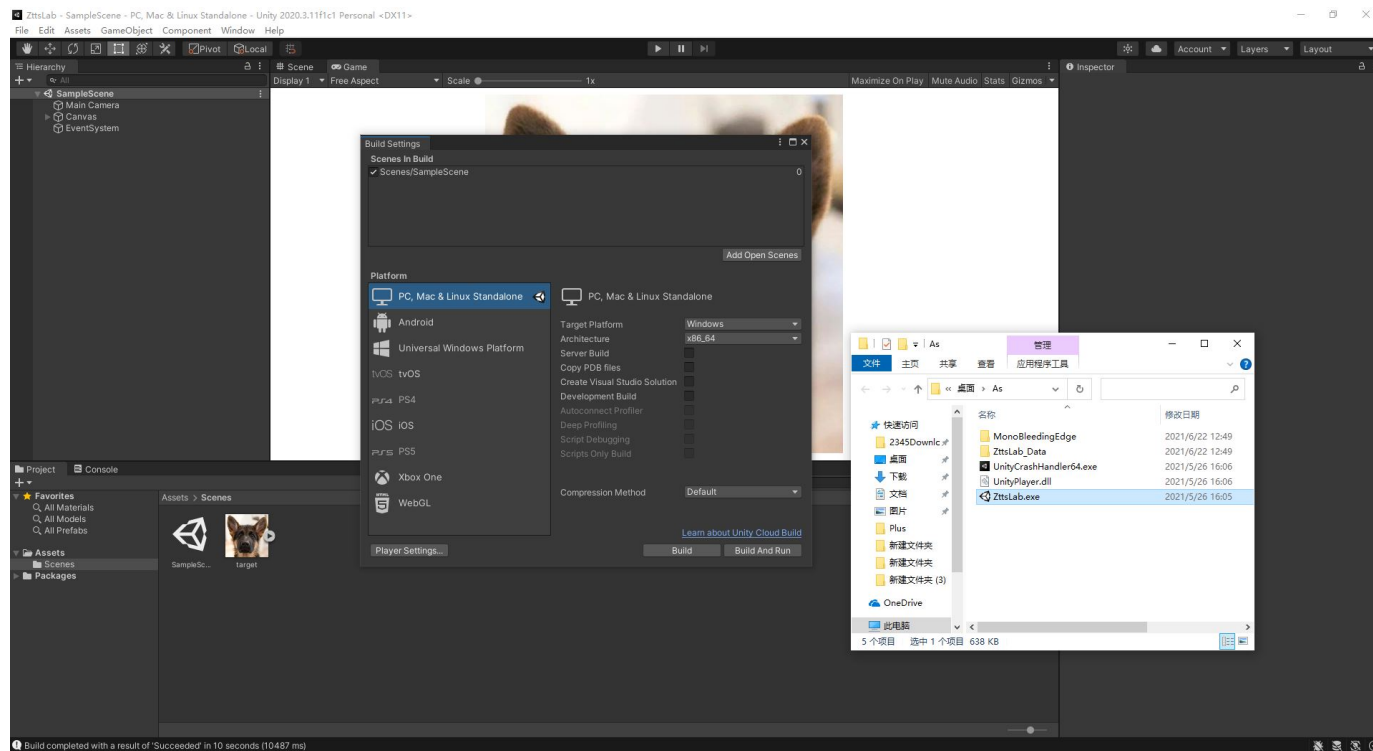
接下来演示资源提取。

AssetStudio

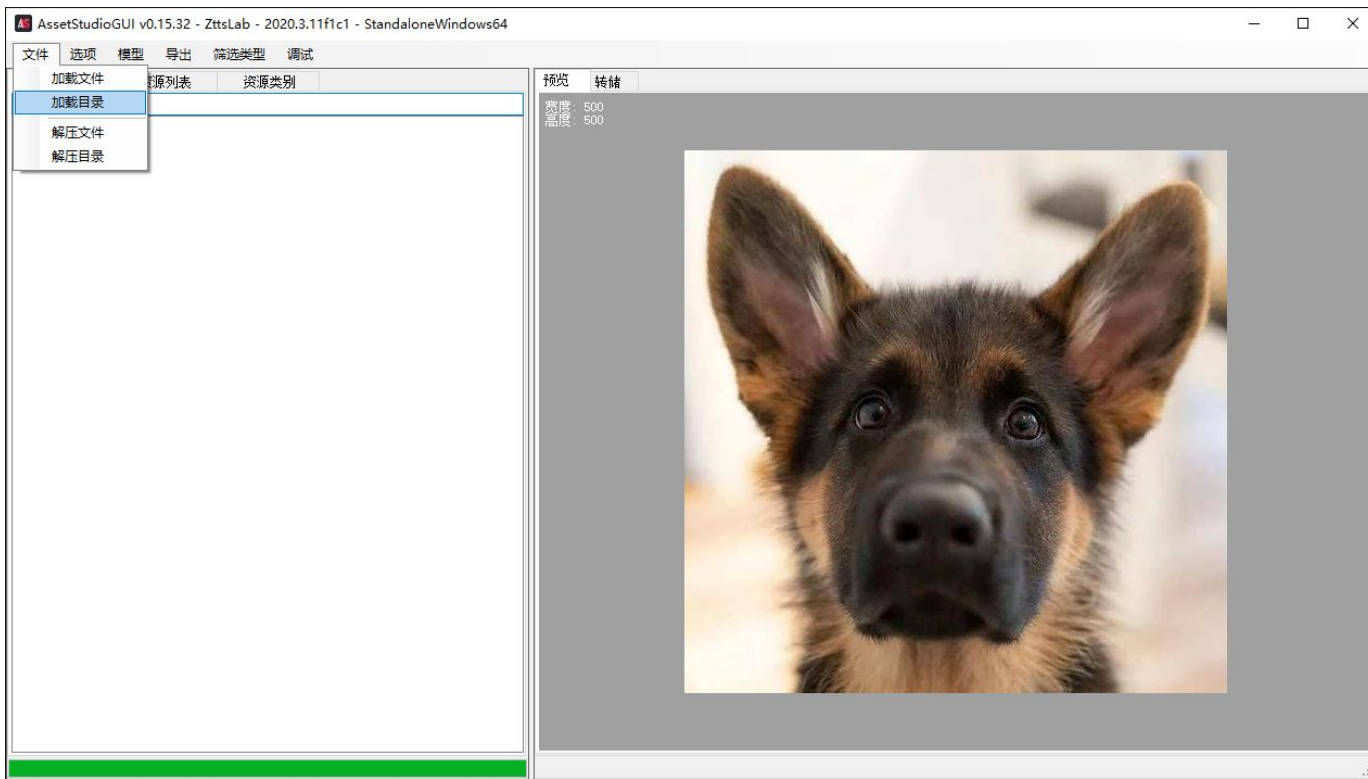
01.目标是把程序中的这张狗狗图片从程序中提取出来。



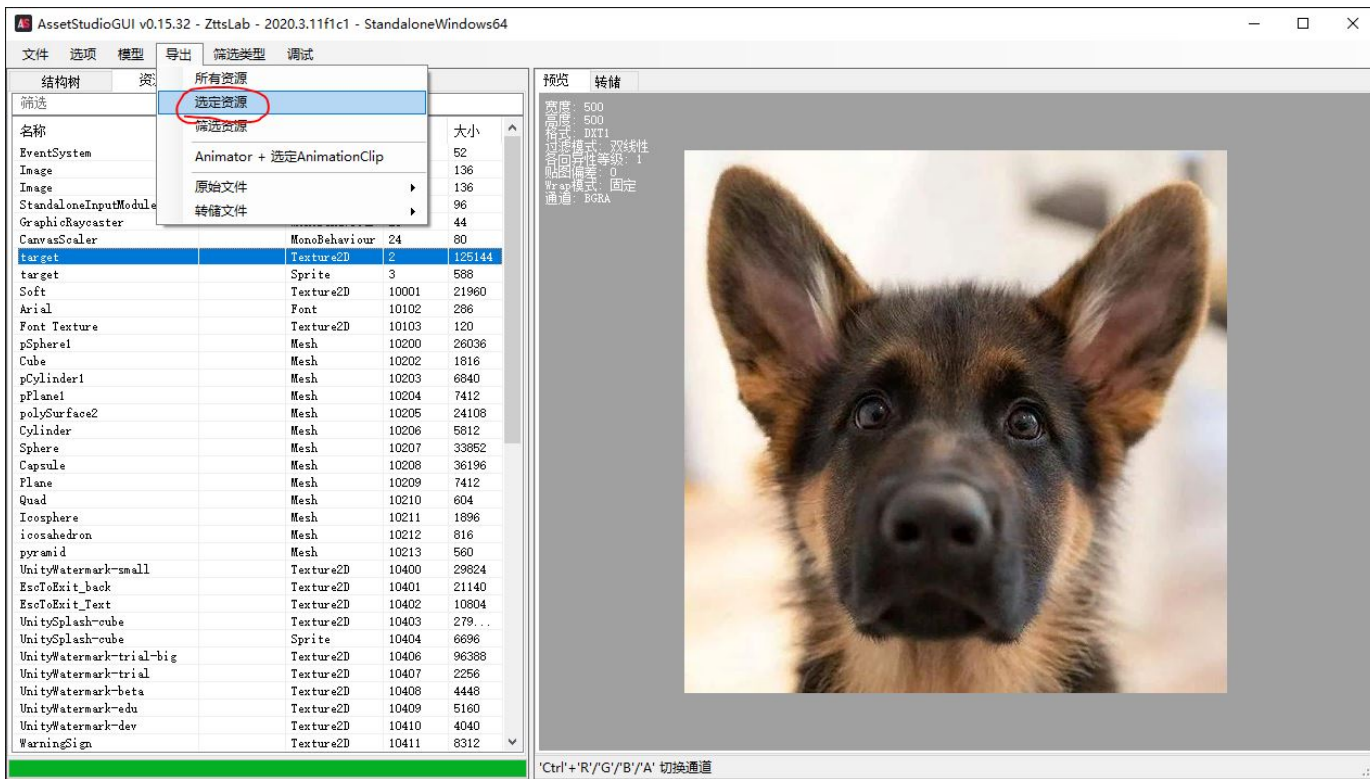
02.将程序打包发布。



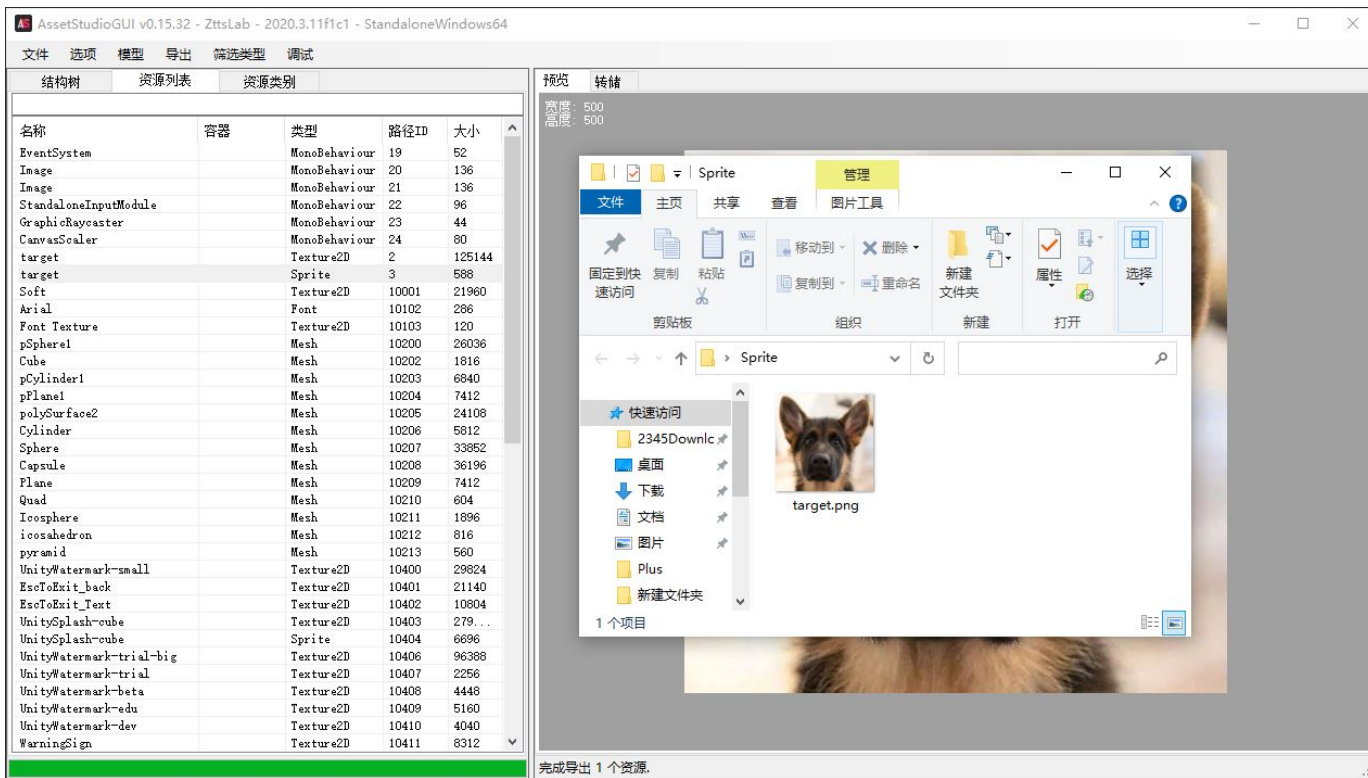
03.打开AssetStudio，加载程序目录。



04.可以在结构树中查看程序场景的对象结构。在资源中找到狗狗的图片，点击导出。



05.狗狗图片被完整的导出。资源被提取出来了.....



好吧.....不知道往后Unity的程序该如何进行加密了。

反编译暂且不提，程序内某些特殊的资源内容居然可以被如此轻易的抽取.....

有点怀疑人生.....

#region Notes

本文章仅作抛砖引玉之用，希望能够借此给予寻求思路的开发者们一些收获。

如果内容中出现了语混序乱、错别字、缺少标点符号的情况还请见谅

此工程在Github上完全开源，请随意取用。

互联网精神永存。

Hooray!!!

#endregion

好文要顶

关注我

收藏该文







MirzkisD1Ex0
关注 - 0
粉丝 - 0

0

0





« 上一篇: <UnityIsPower><013>字符串与二进制相互转换

posted on 2021-06-24 14:41 MirzkisD1Ex0 阅读(5) 评论(0) 编辑 收藏 举报


[刷新评论](#) [刷新页面](#) [返回顶部](#)

发表评论

编辑 预览

B    

支持 Markdown

 自动补全

提交评论 退出

[Ctrl+Enter快捷键提交]

- 【推荐】百度智能云618年中大促，限时抢购，新老用户同享超值折扣
- 【推荐】大型组态、工控、仿真、CAD\GIS 50万行VC++源码免费下载!

【推荐】618好物推荐：基于HarmonyOS和小熊派BearPi-HM Nano的护花使者

【推荐】阿里云爆品销量榜单出炉，精选爆款产品低至0.55折

编辑推荐：

- 高性能队列设计
- .Net Core with 微服务 - Seq 日志聚合
- 嵌入式行业入行3年的一点小感想
- 解 Bug 之路 - ZooKeeper 集群拒绝服务
- Web 动画原则及技巧浅析

最新新闻：

- 猛男把400+条猫咪叫声做成数据集，可识别猫咪的3种不同状态 | 开源
 - 英伟达“神笔马良” GauGAN发布Windows应用程序，可导出PSD文件
 - C罗还会是史上第一个上链的得分王吗？
 - Windows 11成上班摸鱼利器，微软CEO喊话苹果：欢迎引入iMessage
 - 潘建伟团队又创世界纪录！实现500公里量级现场光纤量子通信
- » 更多新闻...

