

Unity5 サウンドクラスライブラリ

Unity バージョンに関する 注意事項

最終更新日：2016/11/28

Unity5.3.5 からサウンド関連の不具合が増えていきます。

使用すると問題のあるバージョンがあるので、Unity5.3.5 以上を採用するときは注意してください。

また、Unity5.3.5p6 から一部仕様が変わったので AssetBundle の取り扱いを専用の実装にする必要があります。

バージョン	採用	Android 音声割り込み	Android 音楽プレイヤー一挙動	iOS/32bit Streaming 不具合	Streaming の AssetBundle ロード時の扱い
5.3.5 以前	OK	問題なし	問題なし	問題なし	設定による
5.3.5f1～p5	NG	問題あり	問題あり	問題なし	設定による
5.3.5p6	NG	問題あり	一部解消	問題あり	変更あり
5.3.5p7	△	問題なし	一部解消	問題あり	変更あり
5.3.6p1	△	問題なし	状態継続	問題あり	変更あり
5.4.0f3	△	問題なし	状態継続	問題あり	変更あり
5.4.1f1	△	問題なし	状態継続	問題あり	変更あり
5.4.3p1	△	問題なし	状態継続	問題なし	変更あり

各項目に関する詳しい説明は以下をご確認ください。

ノーツ文書

Notes://cripton/4925787900008D22/F9A2F325FA50DE1849257AED00368D42/110ACC
D8F9BAEAF549257FEE000B7030

Notes://cripton/4925787900008D22/511C79D6B416B81949257AED00368D46/61624F1
02159C52C49258044001779D4

問題点 1. Android で音声割り込みが発生したときにサウンドが復帰しない

Unity5.3.5f1～p6、Android のみ発生します。

Android の音楽プレイヤー、通知、音声入力、アラームなどのサウンドの割り込みが発生するとゲームに戻ったときに音が復帰しません。

Unity5.3.5p7 で修正されたので、5.3.5 を使用する場合は p7 以上をご使用ください。

問題点 2. Android 音楽プレイヤーとゲームが同時に起動できなくなった

Android のみ発生します。

Unity5.3.5f1～p3 は同時に起動可能でしたが問題点 1 の不具合があります。

Unity5.3.5p4 から Unity がオーディオフォーカスを取得するようになったので、音楽プレイヤーで音楽を聞きながらゲームを立ち上げると、ゲームがオーディオフォーカスを取得するため音楽プレイヤーが強制停止するようになりました。

そのためゲームを遊びながら音楽プレイヤーを聞くことができなくなりました。iOS はオプションで iPod と共に存するか選べますが、Android には選択肢がありません。

ゲームを遊びながら好きな音楽を聞けるようにしたい場合は、Unity5.3.5 以前のバージョンを使用する必要があります。

度々修正済みとパッチに記載がありますが 5.4.1 時点で直っていません。Unity も把握はしているようですが、起動したときにオーディオフォーカスを取得するのは Android アプリとしては正しい実装なので、しばらくこのままな可能性が高いです。

Unity5.3.5 以前の挙動が望ましいですが、ゲームに支障はないので状況把握だけしていただければ Unity5.3.5p7 以降の使用で問題ないです。

問題点 3. iOS/32bit 端末で再生方法に Streaming を指定したオーディオが再生されない

iOS/32bit 端末のみ発生します。OS バージョンは関係ないようです。

Unity5.3.5p6 以上で発生します。

Resources に置いた LoadType が Streaming に設定されている AudioClip を再生しようとしたときに、iOS 32bit 端末だと音声が再生されません。

端末内から呼び出さない実装にするか、他の LoadType にする必要があります。

AssetBundle 化してローカルに置いても再生できないようです。

Unity5.3.5p6 以上を使用するときは、データの持ち方に注意してください。

5.4.3p1 で修正されました。

仕様変更. LoadType が Streaming のとき Preload Audio Data 設定が常に OFF に変更

Unity5.3.5p6 で仕様変更がありました。

`LoadType` が `Streaming` のとき、`Preload Audio Data` 設定が強制的に OFF になり、ロードしただけでメモリが消費されることがなくなりました。

このため、`AssetBundle` から `Streaming` 設定のファイルを読み込むとき、`AssetBundle.Unload(false);`を行なったあとはファイルが開けなくなるので、オーディオの再生ができなくなります。

他のアセットの実装とは異なりサウンドデータのみ、`AssetBundle` を読み込んだあとオーディオを使用する間は `Unlaod(false)`を実行しないでそのまま置いておく必要があります。

これはバグではないので Unity5.3.5p6 以降を使用する際は、サウンドデータのみ `AssetBundle.Unload(false);`を使用し終わるまで実行しないような実装にする必要があります。

問題点 4. iOS でミュージック再生を行いながらアプリを立ち上げると、ミュージックがダッキングする

Issue Tracker によると 5.3.6p4、5.4.0p4 で症状が確認されています。手元では 5.4.1p4 で症状を確認しています。

5.4.3p1 で修正されていることを確認しました。