

# Game Multimedia Engine

## 製品アップデート情報

### 製品ドキュメント



Tencent Cloud

## Copyright Notice

©2013-2024 Tencent Cloud. All rights reserved.

Copyright in this document is exclusively owned by Tencent Cloud. You must not reproduce, modify, copy or distribute in any way, in whole or in part, the contents of this document without Tencent Cloud's the prior written consent.

## Trademark Notice



All trademarks associated with Tencent Cloud and its services are owned by Tencent Cloud Computing (Beijing) Company Limited and its affiliated companies. Trademarks of third parties referred to in this document are owned by their respective proprietors.

## Service Statement

This document is intended to provide users with general information about Tencent Cloud's products and services only and does not form part of Tencent Cloud's terms and conditions. Tencent Cloud's products or services are subject to change. Specific products and services and the standards applicable to them are exclusively provided for in Tencent Cloud's applicable terms and conditions.

# 製品アップデート情報

最終更新日：2024-01-18 15:42:47

## 2022年04月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK v2.9.1の正式版をリリース	音声メッセージのストリーミング認識成功率を向上させます。	2022-04-12	-

## 2022年03月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK v2.9.1の正式版をリリース	テキストから音声への変換機能を追加しました。体験Demoで体験できます。 新しいテキスト翻訳機能を追加しました。 伴奏機能は、ルーム内の他の人に送信するかどうかの制御をサポートするようになりました。 AndroidプラットフォームSDK ndrバージョンをR23にアップグレードしました。 iOSプラットフォームSDK Xcodeバージョン13.1のアップグレードをサポートするようになりました。	2022-03-16	<a href="#">Demo体験</a>

## 2021年11月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK v2.8.4の正式版をリリース	ミュートキー検出、デバイス占有検出機能を追加しました。 ログファイルサイズの変更機能を追加しました。	2021-11-08	<a href="#">リアルタイム音声</a>

	<p>GME UnityエンジンSDKは新たにPS5プラットフォームをサポートするようになりました。</p> <p>GME UnrealエンジンSDKは新たにUnrealバージョン4.26をサポートするようになりました。</p> <p>ネットワークモジュールを最適化し、Windowsプラットフォームの入室成功率を向上させました。</p> <p>ストリーミング音声メッセージをテキストに変換する速度を向上させました。</p> <p>AndroidプラットフォームのBluetoothヘッドセット体験を最適化しました。</p>		
--	--	--	--

## 2021年07月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK v2.8.3の正式版をリリース	<p>リアルタイム音声認識機能を追加しました。音声通話中に音声をリアルタイムで文字として認識します（現在はカナリーテスト段階にあります。<a href="#">オンラインお問い合わせ</a>で申し込み後、ご利用いただけます）。</p> <p>ネットワークモジュールを最適化し、Windowsプラットフォームの入室成功率を向上させました。</p> <p>H5プラットフォームのSDKを更新し、ブラウザの適用範囲を拡大しました。</p> <p>パフォーマンスを最適化し、入室速度とSDKの安定性が向上しました。</p> <p>iOSの新バージョンのマークサウンドを最適化しました。</p> <p>海外コンプライアンスに対応できます。</p>	2021-07-09	<a href="#">リアルタイム音声</a>

## 2021年06月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK v2.8.2の正式版をリリース	<p>リアルタイム音声認識機能を追加しました。音声通話中に音声をリアルタイムで文字として認識します（現在はカナリーテスト段階にあります）。</p>	2021-06-11	<a href="#">リアルタイム音声</a>

す。[チケット提出](#)で申し込み後、ご利用いただけます)。  
 ネットワークモジュールを最適化し、Windowsプラットフォームの入室成功率を向上させました。  
 H5プラットフォームのSDKを更新し、ブラウザの適用範囲を拡大しました。  
 パフォーマンスを最適化し、入室速度とSDKの安定性が向上しました。

## 2021年01月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK v2.8の正式版をリリース	<p>カスタムオーディオルーティング機能を追加し、範囲音声に合わせて強化版バトルロワイヤル音声機能を実現しました。</p> <p>インターフェースSetSpeakerVolumeByOpenIDを追加し、ロカール端末でルーム内のメンバーの発話を聞くボリュームに使用されます。</p> <p>海外リリースに適した使用リージョンのインターフェースの設定を追加しました（現在はカナリーテスト段階にあります。<a href="#">チケット提出</a>で申し込み後、ご利用いただけます）。</p> <p>パフォーマンスを最適化し、SDKの安定性を向上させました。</p> <p>海外の音声品質を向上させました。</p>	2021-01-20	<a href="#">カスタムオーディオルーティング</a>

## 2020年10月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK 2.7.1の正式版をリリース	<p>ルーム管理機能を追加しました（現在はカナリーテスト段階にあります。<a href="#">チケット提出</a>で申し込み後、ご利用いただけます）。</p> <p>音声メッセージのボイスチェンジをサポートするようになりました。</p> <p>伴奏のKey調整機能を追加しました。</p>	2020-10-22	<a href="#">リアルタイム音声伴奏</a>

	<p>ルーム間のデュエット機能を追加しました（現在はカナリーテスト段階にあります。<a href="#">チケット提出</a>で申し込み後、ご利用いただけます。</p> <p>iOS 14で音量が小さい問題を修正しました。</p>		
--	---	--	--

## 2020年07月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK 2.6.0のbetaバージョンをリリース	<p>入室の流れを最適化し、弱いネットワーク環境の入室成功率を向上させました</p> <p>Android機種 of 収集遅延を低減させました</p> <p>音声の文字変換サービスに話しながら認識する機能を追加しました</p> <p>SDKの安定性を向上させました。</p>	2020-07-07	<a href="#">SDKダウンロードガイド</a>

## 2019年10月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
音声解析機能をリリース	音声分析サービスは、分析した音声の長さに応じて課金され、日単位で料金を支払います。	2019-10-12	-

## 2019年06月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK 2.5.1をリリース	<p>リアルタイム音声におけるルームメンバーの上り音量および下り音量を取得するインターフェースを追加しました。</p> <p>オフライン音声の録音/再生音量の設定と録音/再生音量の取得を行うインターフェースを追加しました。</p> <p>オフライン音声の録音中止と録音再開のインターフェースを追加しました。</p>	2019-06-27	-

	エラーコードを更新し、エラーシーンを細分化しました。		
--	----------------------------	--	--

## 2019年03月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK 2.3.5をリリース	Android v8aアーキテクチャのサポートを追加しました。 Androidの低レイテンシ収集再生に適応します。 安定性を向上させました。	2019-03-25	-

## 2019年01月

動的名称	動的記述	発表時間	関連ドキュメント
SDK 2.3をリリース	リアルタイム音声でオフライン音声を使用することをサポートするようになりました。 リアルタイムの音声フィルタリングをサポートし、他人に不愉快な気分を抱かせたり安全を脅かしたりするような不適切なコンテンツを識別します。 SDKの範囲音声機能のインターフェースを最適化し、アクセス条件を下げました。 H5リアルタイム音声をサポートし、オールプラットフォームのリアルタイム音声の相互通信が可能になりました。 音声ノイズキャンセリングを最適化しました。 SDKのメモリ消費量を大幅に削減させました。	2019-01-11	<a href="#">H5 SDKインターフェースドキュメント</a>

## 2018年10月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント

SDK 2.2をリリース	<p>さまざまなカラオケの効果音をサポートするようになりました。</p> <p>超大型ルーム体験を最適化し、より低い遅延でよりスムーズになりました。</p> <p>オフラインボイスメッセージはストリーミングボイステキスト変換をサポートするようになりました。</p> <p>Windowsバージョンは伴奏をサポートするようになりました。</p> <p>ボイスの帯域幅を最適化し、トラフィックをさらに節約するようになりました。</p> <p>CPUとメモリのパフォーマンスを最適化しました。</p>	2018-10-29	<a href="#">リアルタイム音声サウンド</a>
--------------	---	------------	------------------------------

## 2018年09月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK 2.1.5をリリース	<p>GenAuthBufferパラメータのroomIdタイプはint32型から文字列型に変更されました。</p> <p>EnterRoomパラメータのroomIdタイプはint32型から文字列型に変更されました。</p> <p>SetMicVolumeはマイクハードウェア音量設定からマイクソフトウェア音量設定に変更されました。</p> <p>GetMicVolumeはマイクハードウェア音量取得からマイクソフトウェア音量取得に変更されました。</p> <p>ルーム番号はint32型から文字列型にアップグレードされました。</p> <p>音量調節インターフェースはハードウェア音量設定・取得からソフトウェア音量設定・取得に変更されました。</p> <p>Bugを修正し、安定性を向上させました。</p>	2018-09-13	-

## 2018年08月

動的名称	動的記述	発表時間	関連ドキュメント

SDK 2.1をリリース	<p>Windows版の音声変換をサポートするようになりました。</p> <p>Windowsバージョンのオフラインボイスメッセージをサポートするようになりました。</p> <p>Windowsバージョンの3D効果音をサポートするようになりました。</p> <p>Android SDKはx86アーキテクチャをサポートするようになりました。</p> <p>iOSとMacSDKはXCode10に対応するようになりました。</p> <p>オフラインボイスメッセージ認証を最適化しました。</p> <p>モバイル側デバイスは個別終了をサポートするようになりました。</p> <p>中音質のネットワークイミュニティを最適化しました。</p>	2018-08-21	-
--------------	---	------------	---

## 2018年06月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK 2.0をリリース	<p>GMEのPC Native、PC Unityバージョンが利用可能となりました。</p> <p>GMEはUnrealエンジンをサポートするようになりました。</p> <p>GMEオフラインボイスツーテキスト変換は多言語（最大120言語）対応可能になりました。</p> <p>GME PCバージョンは3Dリアルタイムボイスをサポートするようになりました。</p> <p>iOSとMacSDKはXCode10に対応するようになりました。</p> <p>通話音量での高音質体験を向上させました。</p> <p>アクセス条件を下げ、スムーズな音質や普通の音質、高音質など多様な選択を提供するようになりました。</p> <p>安定性を向上させました。</p>	2018-06-22	<a href="#">3Dサウンド</a>

## 2018年04月

動的名称	動的記述	リリース	関連ドキュメント
------	------	------	----------

		時間	ント
SDK 1.2をリリース	<p>GMEはCocosエンジンをサポートするようになりました。</p> <p>マイク音量調節インターフェースが利用可能になりました。</p> <p>モバイルバージョンでは範囲音声を利用可能となり、PUBGのようなゲームによりうまく対応するようになりました。</p> <p>PCバージョンはさまざまなフォーマットの再生伴奏をサポートするようになりました。</p> <p>Androidバージョンの伴奏再生はより多くの形式に対応するようになりました。</p> <p>人狼ゲームのユースケースでのオーディオ前処理効果を最適化し、多人数は同時発言の音声をよりはっきりと聞こえるようにさせました。</p> <p>カラオケなどユースケースでの音質効果を最適化し、より高い音質の設定に対応するようになりました。</p> <p>Mobaゲームのユースケースでの音声ディレーを最適化し、チーム内音声チャットのディレーを低減させました。</p> <p>雑音除去アルゴリズムを最適化し、より純粋なボイス音質が利用可能になりました。</p>	2018-04-02	<a href="#">範囲语音</a>

## 2017年10月

動的名称	動的記述	リリース時間	関連ドキュメント
SDK 1.1をリリース	<p>ゲームSDKは様々なフォーマットの伴奏と効果音をサポートするようになりました。</p> <p>ゲームのユースケースでのオフライン音声およびボイスツーテキスト変換機能を新しく追加しました。</p> <p>ルーム入室認証のクライアント実現モジュールを提供し、SDKのアクセス条件を下げました。</p> <p>iOS/Androidバージョンのきしみ音抑制効果を最適化しました。</p> <p>Android 4.2以前のシステムバージョンでのcrash不具合を修正しました。</p> <p>人狼ゲームのユースケースでの音質安定性、ネットワークコミュニティなど指標を最適化し</p>	2017-10-18	-

ました。