

游戏语音 GVoice

常见问题

产品文档



腾讯云

【版权声明】

©2013-2019 腾讯云版权所有

本文档著作权归腾讯云单独所有，未经腾讯云事先书面许可，任何主体不得以任何形式复制、修改、抄袭、传播全部或部分本文档内容。

【商标声明】

及其它腾讯云服务相关的商标均为腾讯云计算（北京）有限责任公司及其关联公司所有。本文档涉及的第三方主体的商标，依法由权利人所有。

【服务声明】

本文档意在向客户介绍腾讯云全部或部分产品、服务的当时的整体概况，部分产品、服务的内容可能有所调整。您所购买的腾讯云产品、服务的种类、服务标准等应由您与腾讯云之间的商业合同约定，除非双方另有约定，否则，腾讯云对本文档内容不做任何明示或模式的承诺或保证。

文档目录

常见问题

体验专区

计费问题

海外服务

产品接入问题

常见异常处理

错误码表

常见问题

体验专区

最近更新时间：2018-01-08 15:58:32

体验专区的语音服务和正式服务有什么区别？

体验专区的资源有限，仅能支持 100 个语音 DAU。

体验专区的服务可以正式上线吗？

体验专区开通的语音服务，仅支持 100 个语音 DAU, 超过 100 个将无法加房。如果游戏要正式上线，务必开通正式服务，在 setappinfo 中设置正式服务的 gameId 和 gameKEY。

计费问题

最近更新时间：2019-03-04 15:11:31

怎样算一个 DAU？

1. 使用实时语音，进入房间算一个 DAU；
2. 使用语音消息，上传下载算一个 DAU；
3. DAU 按照 OpenID 去重计算。

OpenID 是每个玩家唯一的标识，跟微信号和 QQ 号无关，1 个游戏账户对应 1 个 OpenID，游戏中同一 OpenID 不能同时进房。

去哪里开发票？

腾讯云 [控制台](#) 可以开具发票。

为什么会冻结100元？

每个游戏开通付费服务，都会冻结 100 元，服务关闭时退回100元。

如何关闭服务？

在控制台上 [提交工单](#)，客服将会关闭服务，一般当天生效。

停服逻辑是什么？

游戏语音服务采用后付费计费模式，每天23:59前对当天 00:00 ~ 23:59所产生费用进行结算。结算后若欠费，账户将会在24小时后停服。

欠费后7天内，若充值至余额大于0，将恢复账户服务；欠费后7天后，若您的账户余额尚未充值到大于0，将回收服务，需重新开通。

海外服务

最近更新时间：2018-01-08 15:59:53

在国外发行的游戏可以使用 GVoice 吗？

可以，目前 GVoice 已经在全球数 10 个国家和地区部署了服务，接下来还会继续增加部署地区。开通语音服务时，需要在 setserverinfo 中加入海外的服务器域名；域名地址在 GCloud 控制台开通语音服务时可以获得（国内国外地区都是），不填写此参数默认接入国内服务器。

在港澳台地区发行同一个版本的游戏，接入节点应该选哪个？

建议选择香港节点。

产品接入问题

最近更新时间：2018-01-08 15:57:44

非游戏 App 可以接入 GVoice 吗？

可以。

端游可以接入 GVoice 吗？

可以。

Flash 页游可以使用 GVoice 吗？

不可以。GVoice 目前仅支持 ActivityX 的 IE 浏览器。

房间数量有限制吗？

没有限制。

房间内人数有限制吗？

小队语音房间内人数不超过 20 人；国战语音房间没有人数限制，但是同时开麦的人数限制 5 人以内。

每秒最多能有几个人能同时进入国战语音房间？

最多能支持 3000 人/s 进入房间，超过会导致失败频率变高；游戏可以自己控制加房频率。

单个用户能同时进入多个房间吗？

不能，一个 OpenID 同时只能存在于一个房间。

没有退房回调，可以重新加入房间吗？

不可以，一定要等回调之后才能再次 joinroom。joinroom 和 quitroom 必须成对调用。不调用 quitroom 加房，会报错。

没人的房间会自动回收吗？

房间没人的情况下，会自动回收，回收时间为 30 分钟之后。

离线语音模式和实时语音模式可以共存吗？

可以，做一下切换即可。

roomid 可以是中文吗？

国战语音房间 roomid 可以使用中文，小队语音 roomid 仅支持英文、下划线或者数字。

房间可以和区服 ID 精确对应吗？

区服和房间 ID，需要游戏自己保存映射关系。

哪些场景需要调用 quitroom 然后再调用 joinroom？

以下场景需要调用 quitroom 然后再调用 joinroom：

- 切换房间；
- 退出房间需要收到quitroom回调后才能再次加入房间。

哪些场景不需要调用 quitroom 就可以直接 joinroom？

以下常见不需要调用 quitroom 就可以直接 joinroom：

- 程序崩溃了；
- 程序退出了；
- OnstatusUpdate 回调被调用了，已经被踢出房间。

ApplyMessageKey 收不到回调是什么原因？

请检查是否有调用 Poll 且是 tick 的循环调用，频率可以控制在 100ms 左右。

语音消息，如何可以获取麦克风音量？

调用 GetMicLevel 接口即可获得。

GVoice 能接入到 UE4 引擎吗？

可以，按照 cocos 的 C++ 接口进行接入即可。

房间名可以创建两个相同的吗？

当您使用同一个游戏 ID 时，不可以创建房间名相同的房间。

离线语音消息可以同时播放吗？如果正在播放一条语音消息，再来一条，会排队播放吗？

不能同时播放，播放的顺序由游戏侧决定。

Token 有过期时间吗？如何判断过期？返回值是什么？

Token 5 min 过期，过期会返回 ERR_SVR 的错误码。

生成 Token 的房间名的编码格式有没有影响？

需采用 GB2312 的编码格式。

Android 初始化的时候需要传 Key 吗？

Android 的初始化分成两步，一个是 Acvitiy 里面的，不用 Key 但是需要传入。

国外环境第一次连接服务器超时？

第一次连接，如果发现是新的帐号，服务器会先去读数据库，所以前几次会有超时，等数据库返回就不会超时了。

从实时语音模式切换到语音消息模式，是否需要重新 init？

不需要，直接调用 setmode 即可，接入全流程中全流程只需 init 一次。

语音消息下载的语音，需要自己删除吗？

需要。

PlayRecordedFile 这个函数能播 Unity 自己本地的 MP3 ogg 文件吗？

不能，只能播放自己的文件。

录音大概需要 1 秒才能生效正常吗？

这是正常现象，同微信语音，建议 UI 上做一些调整，按下录音按键到录音按键显示按下这段时间可以适当延缓一点。

语音接口的fileid长度有限制吗？

控制在 260 字节之内，在协议中也可以预留下 FileID 大小。

离线语音和语音识别共存时，应该如何设置模式？

设置成语音识别模式即可。

如何获取客户端日志？

- Windows 使用 Debugview 或者运行后使用 vs 的 attach 到进程 outputwindow 查看日志；
- Android 使用 logcat；
- iOS 使用 Xcode 来获取日志。

获取录音文件时长方法

通过 GetFileParam 接口来获取 C#，用法如下：

```
int [] bytes = new int[1];
bytes [0] = 0;
float [] seconds = new float[1];
seconds [0] = 0;
m_voiceengine.GetFileParam (m_recordpath, bytes, seconds);
```

一个录音只能对应一个录音文件吗？

是的

常见异常处理

最近更新时间：2018-01-08 15:59:08

加入房间超时问题如何解决？

加入房间超时有多种原因，请对应解决：

1. 游戏 Key 和游戏 ID 不匹配；
2. 没有在 GCloud 官网开通服务；
3. 网络不通；
4. 测试环境，DAU 超过了 100 的限制。

在 Editor 和 PC 上，取消 x86 是 OK，但取消 x86_64 会找不到 dll，应该怎么解决？

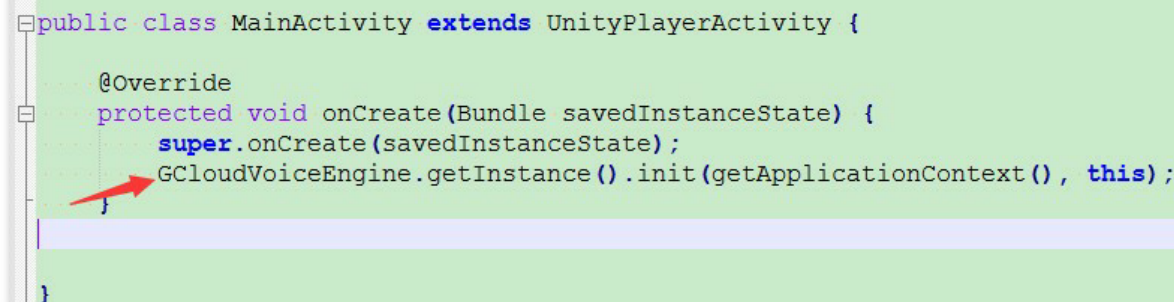
x86 的配置成 x86 的，64 配置成 64 的。Unity64 位默认会找 64 位的 dll，不能取消，否则 Editor 运行就会报 dllnotfound。

打开麦克风之后，游戏背景音乐变得很小声，是什么原因？

属于正常现象，开麦克风后，为了消除回声、优化实时交流体验，会进入 VoIP 通话模式，游戏背景音会变小。

Android OpenMic 失败或者返回 GCLOUD_VOICE_INTERNAL_TVE_ERR = 0x5001, //20481, internal TVE err, our used 以及 GCLOUD_VOICE_PERMISSION_MIC_ERR = 0x3003, //12291, you have not right to access micphone in android，应如何解决？

1. 确认 Java 中有没调用 GCloudVoiceEngine 的 init 方法，如下图所示：



```
public class MainActivity extends UnityPlayerActivity {  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        GCloudVoiceEngine.getInstance().init(getApplicationContext(), this);  
    }  
}
```

2. 确认下 android.support.v4.jar 的版本，因为语音引擎中使用了相关函数检查麦克风权限，因此需要确保该 jar 包版本在 6.0 以上，否则，在 Android 6.0 上开麦克风会返回 GCLOUD_VOICE_PERMISSION_MIC_ERR 失败码。

Xcode 连接提示找不到 SDK 里面函数的实现，并有提示 x86，是什么原因？

SDK 不支持 Xcode 模拟器调试，需要插入真机或者选择 Generic iOS Device。

Android 部分较老的手机上出现 cant find library 的出错提示，是什么原因？

需要在 ApplicationActivity 里面做"System.loadLibrary("GCloudVoice")"操作，示例代码：

```
static {  
    try {  
        System.loadLibrary("GCloudVoice");  
    } catch (UnsatisfiedLinkError e) {  
        System.err.println("load library failed!!!");  
    }  
}
```

Android 手机上出现 Cant find method ApolloVoiceUUID 日志，是什么原因？

检查 SDK 的 jar 包和 .so 文件是否来自同一个版本。

Android 手机上出现 Can't Read config files 的异常日志，是什么问题？

Android 检查 Assets 目录是否正常合入，iOS 检查 Bundle 文件是否加入到 Xcode 工程中。

自行修改 AudioSession 会影响语音功能吗？

会。因为 AudioSession 是 App 单例，所以会影响功能使用。

如何实现文档中 Unity 接入的第二步：修改 Java 文件？

有两种方案，任选其一即可：

- 把 Unity 导出一个 Android 工程，然后在里面修改 Java 代码。
- 第二种是按照 Unity 插件的形式，在 Plugins/Android 目录下放一个集成了 UnityPlayerActivity 的 ApplicationActiviy 的类，然后在里面实现。

iOS 链接报错：duplicate symbol * in: /libGCloudVoice.a(.o)，应该如何解决？

工程设置中的 other link flag 不要使用 all_load，若有其他库需要使用 all-load，可以使用 force_load 链接相关库。

iOS 接入后运行崩溃，是什么原因？

在 iOS10.0 及以上系统需要在工程 Info.plist 中添加权限 Privacy - Microphone Useage DescriptioniOS 接入为静态库容易与其他语音相关组件发生函数同名导致调用过程中出错，因此建议接入时检查之前接入组件是否已经删除。

两人加入同一房间后听不到对方说话；

1. 确认两人加入的是同一个房间。
2. 确认说话方打开了麦克风和收听方打开了扬声器。

3. 两个加入同一房间是否用了同样的 OpenId(在 SetAppInfo 中设置)，请确保进入同一房间的用户具有不同的 OpenId。

录音上传提示失败，应该如何处理？

参考日志，若发现文件长度为 0，请查看所给路径是否存在，同时要保证目录已经创建；路径要具体到文件名，如 `/sdcard/com.qq.gcloud/voice/11.dat`。

Unity 加入房间成功，iOS 平台上有调用 Poll，但是收不到回调信息？应该如何处理？

这个问题会在 Unity5.5 版本出现，主要是因为Unity5.5 平台有改动，导致 Poll 失效，更新到最新版本 GVoice 即可。

调用 JoinRoom、QuitRoom、ApplyMessageKey 等相关函数后，没有回调，是什么问题？

检查是否有持续调用 Poll 函数，来驱动获取回调消息。

DownloadRecordFile 出错，log 出现 `response status = 400 Bad Request`，是什么原因？

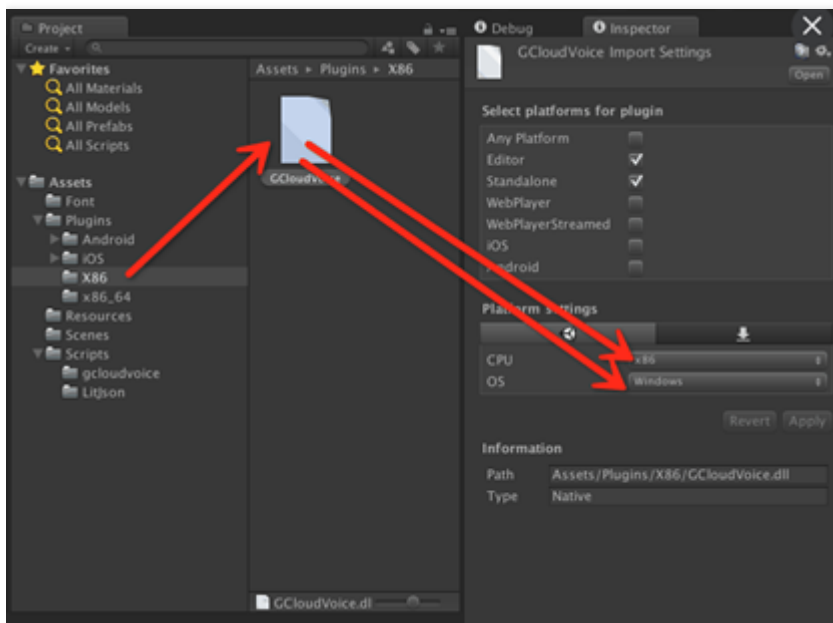
很有可能是传入的 FileID 非法，可通过 HardCode 一个合法的 FileID 来验证。

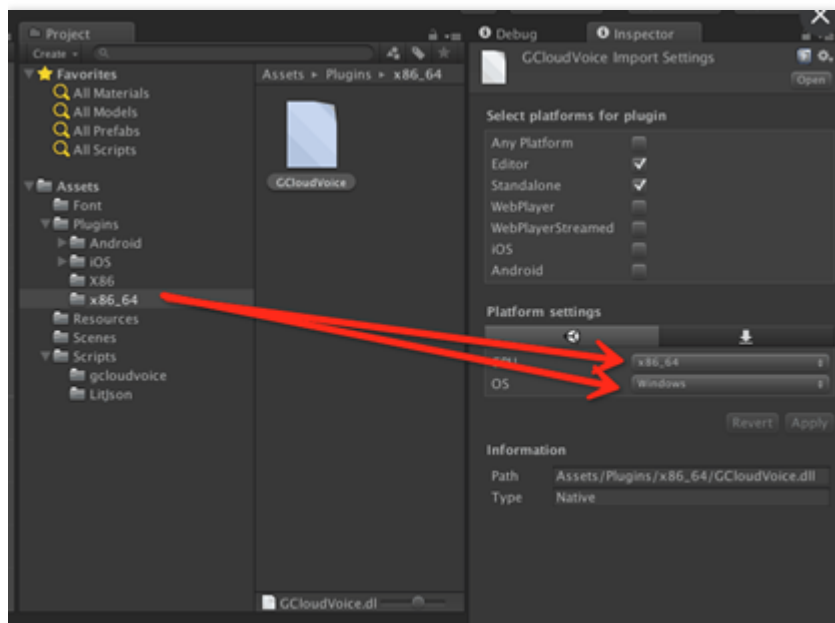
Mac 下 Unity 中 Editor 直接运行，提示 `DllNotFoundException` 错误，是什么原因？

目前不支持 Mac 下直接运行 Unity Editor 调试，可在 Windows 下 Unity Editor 来调试。

Windows 中运行 Unity Editor 调试时，提示 `DllNotFoundException` 错误，应该如何处理？

请查看 Unity 工程对应目录中是否有添加 x86 和 x86_64 文件、里面是否有 dll 和 dll 配置是否如图所示：



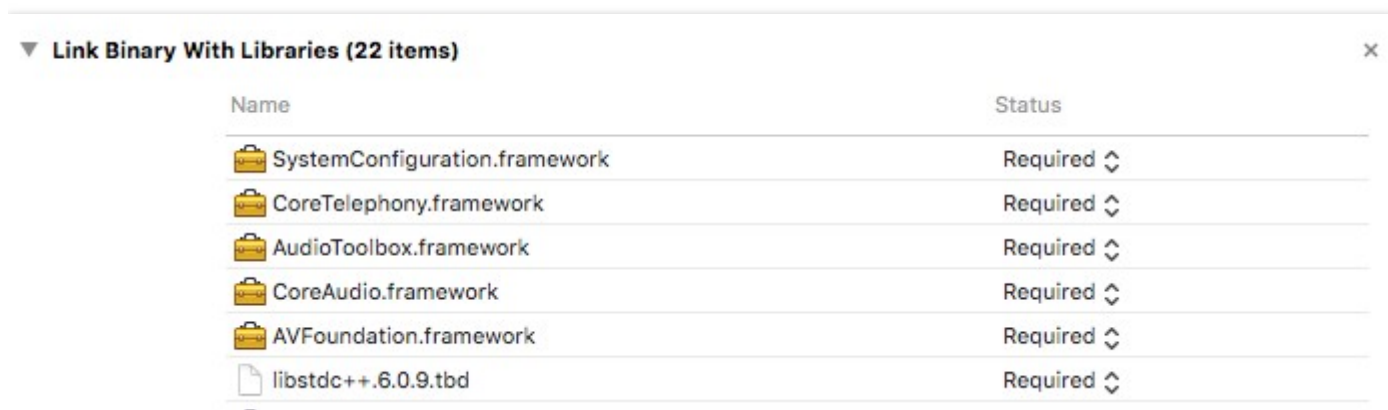


程序运行时崩溃，提示 `findclass error`，应该如何处理？

将 Apk 反编译，确定 GCloudVoice.jar 已经编译到 Apk 中了。

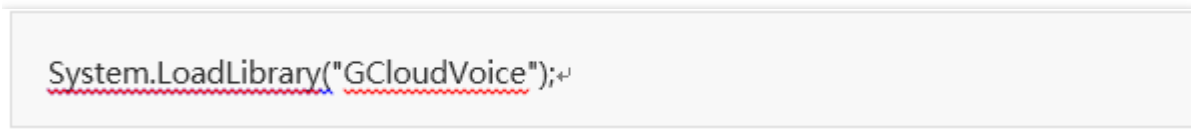
iOS 编译报错，应该如何处理？

查看是否有链接系统库：



iOS 接入后运行崩溃，是什么原因？

在 iOS10.0 及以上系统需要在工程 Info.plist 中添加权限 Privacy-Microphone Usage DescriptioniOS，接入为静态库容易与其他语音相关组件发生函数同名导致调用过程中出错，因此建议接入时检查之前接入组件是否已经删除。



调用 SpeechToText , 回调返回 GV_ON_STT_APIERR 结果

1. 请确认翻译的录音文件是在 SetMode(GCloudVoiceMode.Translation) 模式下录制的。
2. 若还是返回错误, 请取下 log 联系并发送给我们定位问题。

libGCloudVoice.so not found 问题截图如下, 该如何解决?

I	03-08 16:53:57.710	9527	9527	com.tencent.gclo...	System.out	Sending WAIT chunk
I	03-08 16:53:57.910	9527	9527	com.tencent.gclo...	System.out	Debugger has connected
I	03-08 16:53:57.910	9527	9527	com.tencent.gclo...	System.out	waiting for debugger to settle...
I	03-08 16:53:58.110	9527	9527	com.tencent.gclo...	System.out	waiting for debugger to settle...
I	03-08 16:53:58.310	9527	9527	com.tencent.gclo...	System.out	waiting for debugger to settle...
I	03-08 16:53:58.510	9527	9527	com.tencent.gclo...	System.out	waiting for debugger to settle...
I	03-08 16:53:58.710	9527	9527	com.tencent.gclo...	System.out	waiting for debugger to settle...
I	03-08 16:53:58.910	9527	9527	com.tencent.gclo...	System.out	waiting for debugger to settle...
I	03-08 16:53:59.120	9527	9527	com.tencent.gclo...	System.out	debugger has settled (1326)
D	03-08 16:53:59.300	9527	9527	com.tencent.gclo...	Lbe-Sec-Client	init AdBlockClient
W	03-08 16:54:09.840	9527	9527	com.tencent.gclo...	dalvikvm	threadid=1: thread exiting with uncaught exception (group=0x416bc360)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	FATAL EXCEPTION: main
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	java.lang.UnsatisfiedLinkError: Cannot load library: link_image[1891]: 128 □
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	could not load needed library 'libGCloudVoice.so' for 'libMyGame.so' (load_li □
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	brary[1093]: Library 'libGCloudVoice.so' not found)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at java.lang.Runtime.loadLibrary(Runtime.java:370)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at java.lang.System.loadLibrary(System.java:535)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at org.cocos2dx.lib.Cocos2dxActivity.onLoadNativeLibraries(Cocos2dxActivity. □
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	java:248)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at org.cocos2dx.lib.Cocos2dxActivity.onCreate(Cocos2dxActivity.java:264)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at org.cocos2dx.cpp.AppActivity.onCreate(AppActivity.java:40)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at android.app.Activity.performCreate(Activity.java:5082)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at android.app.Instrumentation.callActivityOnCreate(Instrumentation.java:107 □
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	9)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at android.app.ActivityThread.performLaunchActivity(ActivityThread.java:2044 □
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at android.app.ActivityThread.handleLaunchActivity(ActivityThread.java:2105)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at android.app.ActivityThread.access\$600(ActivityThread.java:136)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at android.app.ActivityThread\$H.handleMessage(ActivityThread.java:1201)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at android.os.Handler.dispatchMessage(Handler.java:99)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at android.os.Looper.loop(Looper.java:137)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at android.app.ActivityThread.main(ActivityThread.java:4797)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at java.lang.reflect.Method.invokeNative(Native Method)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at java.lang.reflect.Method.invoke(Method.java:511)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at com.android.internal.os.ZygoteInit\$MethodAndArgsCaller.run(ZygoteInit.jav □
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	a:789)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at com.android.internal.os.ZygoteInit.main(ZygoteInit.java:556)
E	03-08 16:54:09.890	9527	9527	com.tencent.gclo...	AndroidRuntime	at dalvik.system.NativeStart.main(Native Method)

1. 将 system.loadlibrary 加到 activity 里，放在 libMyGame.so 加载之前，代码如下：

```
static {
    System.loadLibrary("GCloudVoice");
}
```

错误提示 no such file or direcorny，是什么原因？

凡是提示 no such file or direcorny:xxxxx，都表明没有相关文件，缺乏相关文件。请检查相关文件路径是否正确。

Unity 使用 il2cpp 编译，用 gcloud_voice.GCloudVoiceEngine.GetFileParam 获取的时间长度为 0，可能的原因有哪些？

可能有以下 3 个原因：

1. 没有给授权访问麦克风
2. Androidmanifest.xml 中没有 record 权限
3. 路径错误

录音失败、开麦失败如何解决？

确保有这两个权限开启：MODIFY_AUDIO_SETTINGS,RECORD_AUDIO

OpenMic 返回错误码 200，什么错误？

没有开启麦克风

applymessagekey 超时错误，是什么问题？

applymessagekey 出现超时错误，请首先确认设置的 APPID 和 Key 是否已经开通了语音服务；如果已经开通语音服务，仍出现超时错误，请检查网络是否正常。

错误码表

最近更新时间：2018-04-28 11:49:00

本文档介绍接入 SDK 的错误码。

错误	十六进制值	十进制值	意义
GLOUD_VOICE_SUCC	0x0	0	Success
GLOUD_VOICE_PARAM_NULL	0x1001	4097	some param is null
GLOUD_VOICE_NEED_SETAPPINFO	0x1002	4098	you should call SetAppInfo first before call other api
GLOUD_VOICE_INIT_ERR	0x1003	4099	Init Erro
GLOUD_VOICE_RECORDING_ERR	0x1004	4100	now is recording, can't do other operator
GLOUD_VOICE_POLL_BUFF_ERR	0x1005	4101	poll buffer is not enough or null
GLOUD_VOICE_MODE_STATE_ERR	0x1006	4102	call some api, but the mode is not correct, maybe you shoud call SetMode first and correct
GLOUD_VOICE_PARAM_INVALID	0x1007	4103	some param is null or value is invalid for our request, used right param and make sure is value range is correct by our comment
GLOUD_VOICE_OPENFILE_ERR	0x1008	4104	open a file err
GLOUD_VOICE_NEED_INIT	0x1009	4105	you should call Init before do this operator
GLOUD_VOICE_ENGINE_ERR	0x100A	4106	you have not get engine instance, this common in use c# api. but not get gcloudvoice instance first

错误	十六进制值	十进制值	意义
GLOUD_VOICE_POLL_MSG_PARSE_ERR	0x100B	4107	this common in c# api, parse poll msg err
GLOUD_VOICE_POLL_MSG_NO	0x100C	4108	poll no msg to update
GLOUD_VOICE_REALTIME_STATE_ERR	0x2001	8193	call some realtime api, but state err. such as OpenMic but you have not Join Room first
GLOUD_VOICE_JOIN_ERR	0x2002	8194	join room failed
GLOUD_VOICE_QUIT_ROOMNAME_ERR	0x2003	8195	quit room err, the quit roomname not equal join roomname
GLOUD_VOICE_OPENMIC_NOTANCHOR_ERR	0x2004	8196	open mic in bigroom,but not anchor role
GLOUD_VOICE_AUTHKEY_ERR	0x3001	12289	apply authkey api error
GLOUD_VOICE_PATH_ACCESS_ERR	0x3002	12290	the path can not access ,may be path file not exists or deny to access
GLOUD_VOICE_PERMISSION_MIC_ERR	0x3003	12291	you have not right to access microphone in android
GLOUD_VOICE_NEED_AUTHKEY	0x3004	12292	you have not get authkey, call ApplyMessageKey first
GLOUD_VOICE_UPLOAD_ERR	0x3005	12293	upload file err
GLOUD_VOICE_HTTP_BUSY	0x3006	12294	http is busy,maybe the last upload/download not finish.
GLOUD_VOICE_DOWNLOAD_ERR	0x3007	12295	download file err
GLOUD_VOICE_SPEAKER_ERR	0x3008	12296	open or close speaker tve error
GLOUD_VOICE_TVE_PLAYSOUND_ERR	0x3009	12297	tve play file error

错误	十六进制值	十进制值	意义
GLOUD_VOICE_INTERNAL_TVE_ERR	0x5001	20481	internal TVE err, our used
GLOUD_VOICE_INTERNAL_VISIT_ERR	0x5002	20482	internal Not TVE err, out used
GLOUD_VOICE_INTERNAL_USED	0x5003	20483	internal used, you should not get this err num