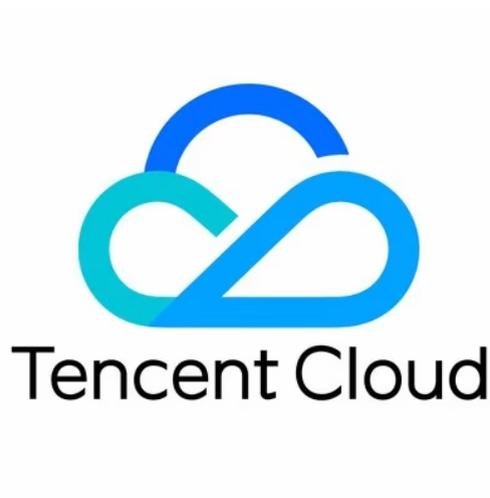


Game Multimedia Engine

릴리스 노트

제품 문서



저작권 고지

©2013–2026 Tencent Cloud. 모든 권리 보유.

본 문서의 저작권은 텐센트 클라우드(Tencent Cloud)에 단독으로 귀속됩니다. 텐센트 클라우드의 사전 서면 승인 없이는 어떠한 주체도 본 문서 내용의 전부 또는 일부를 복제·수정·표절·전송하는 등 어떠한 형태로도 이용할 수 없습니다.

상표 고지



텐센트 클라우드(Tencent Cloud) 및 관련 서비스의 모든 상표는 텐센트(Tencent) 그룹 산하 법인들(모회사, 자회사 및 계열사 포함)이 소유합니다. 본 문서에 언급된 제3자 상표는 해당 법적 권리자가 소유합니다.

서비스 고지

본 문서는 고객에게 텐센트 클라우드(Tencent Cloud) 제품 및 서비스 전부 또는 일부에 대한 현재적 개괄적 정보를 제공 하기 위한 것으로, 특정 제품·서비스의 내용은 수시로 변경될 수 있습니다. 고객이 실제 구매한 제품·서비스의 적용 기준은 고객과 텐센트 클라우드간 체결된 상업계약에 명시된 내용이 우선하며, 별도 서면 합의가 없는 한 텐센트 클라우드는 본 문서 내용에 대해 법적 효력이 있는 명시적·묵시적 진술이나 보증을 일체 하지 않습니다.

릴리스 노트

최종 업데이트 날짜: 2025-08-21 15:52:39

2025년 8월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK v2.9.15 출시	<ul style="list-style-type: none"> Android 35 API에 적합합니다. Android는 16KB 페이지 정렬을 지원합니다. 	2025-08-20	-

2022년 04월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK v2.9.1 출시	스트리밍 음성 메시지 인식 성공률을 개선했습니다.	2022-04-12	-

2022년 03월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK v2.9.1 출시	<ul style="list-style-type: none"> 텍스트 음성 변환 기능을 사용할 수 있습니다. Demo에서 체험할 수 있습니다. 텍스트 번역 기능을 사용할 수 있습니다. 방에 있는 다른 구성원에게 배경 음악 보내기 여부를 선택할 수 있습니다. Android용 SDK ndr 버전이 r23으로 업그레이드되었습니다. iOS용 SDK Xcode의 지원 버전이 Xcode13.1로 업그레이드되었습니다. 	2022-03-16	Game Multimedia Engine Tencent Cloud

2021년 11월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK v2.8.4 출시	<ul style="list-style-type: none"> 음소거 키 감지 및 장치 점유 감지 기능을 추가했습니다. 로그 파일 크기를 수정할 수 있습니다. GME Unity 엔진 SDK는 PS5 플랫폼을 지원합니다. 	2021-11-08	음성 채팅

- GME Unreal 엔진 SDK는 Unreal 4.26과 호환되었습니다.
- 네트워크 모듈을 최적화하고 Windows 플랫폼에서 방 입장 성공률을 높였습니다.
- 스트리밍 음성 메시지-텍스트 속도를 높였습니다.
- Android용 블루투스 헤드셋 경험을 최적화했습니다.

2021년 07월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK v2.8.3 출시	<ul style="list-style-type: none"> ● 실시간 음성 인식 기능은 현재 베타 버전으로 제공됩니다. 음성 통화 중 음성을 실시간으로 텍스트로 인식할 수 있습니다. 온라인 문의를 통해 신청할 수 있습니다. ● Windows 플랫폼에서 네트워크 모듈 최적화 및 방 입장 성공률 향상 ● H5 플랫폼의 SDK 업데이트하여 브라우저 적응 범위 확장 ● 성능 최적화 및 방 입장 속도 및 SDK 안정성 향상 ● iOS 시스템 새 버전의 마이크 음향 효과 최적화 ● 글로벌 규정 준수 	2021-07-09	실시간 음성 채팅

2021년 06월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK v2.8.2 출시	<ul style="list-style-type: none"> ● 실시간 음성 인식 기능은 현재 베타 버전으로 제공됩니다. 음성 통화 중 음성을 실시간으로 문자로 인식할 수 있습니다. 티켓 제출하여 신청할 수 있습니다. ● 네트워크 모듈을 최적화하고 Windows 플랫폼에서 방 입장 성공률을 향상시켰습니다. ● H5 플랫폼의 SDK 업데이트하여 브라우저 적응 범위를 넓혔습니다. ● 성능을 최적화하고 방 입장 속도와 SDK의 안정성을 높였습니다. 	2021-06-11	실시간 음성 채팅

2021년 01월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK v2.8 출시	<ul style="list-style-type: none"> 사용자 지정 오디오 라우팅 기능을 추가하고, 레인지 보이스에 맞춰 한층 강화된 배틀 로얄 음성을 구현했습니다. 로컬에서 방 구성원의 음성 수신 볼륨을 설정하는 데 사용되는 API SetSpeakerVolumeByOpenID를 추가합니다. 중국 본토 이외의 지역에 출시하는데 적합한 사용 리전 API 설정을 추가했습니다. 현재 베타 버전으로 제공됩니다. 티켓 제출하여 신청할 수 있습니다. SDK 성능 및 안정성을 최적화했습니다. 중국 본토 이외의 지역에서 음질을 개선했습니다. 	2021-01-20	사용자 지정 오디오 전달 라우팅

2020년 10월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK 2.7.1 출시	<ul style="list-style-type: none"> 방 관리 기능은 현재 베타 버전으로 제공됩니다. 티켓 제출하여 신청할 수 있습니다. 음성 메시지에 음성 변조 기능을 사용할 수 있습니다. 반주의 피치를 조정할 수 있습니다. 서로 다른 방의 듀엣 노래 기능은 현재 베타 버전으로 제공됩니다. 티켓 제출하여 신청할 수 있습니다. iOS14에서 볼륨 레벨이 낮았던 문제가 수정되었습니다. 	2020-10-22	실시간 음성 반주

2020년 07월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK 2.6.0beta 출시	<ul style="list-style-type: none"> 네트워크가 약한 상황에서 방 입장 성공률을 높일 수 있도록 방 입장 프로세스 최적화 Android 기기의 캡처 지연 감소 음성-텍스트 서비스에 음성 인식 기능 추가 SDK 안정성 향상 	2020-07-07	SDK 다운로드 가이드

2019년 10월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
음성 분석 기능 출시	새로 출시된 음성 분석 서비스는 분석된 오디오의 길이에 따라 매일 사용한 만큼 지불합니다.	2019-10-12	-

2019년 06월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK 2.5.1 출시	<ul style="list-style-type: none"> 음성 채팅을 위해 방 구성원의 업스트림 및 다운스트림 볼륨 레벨 가져오기 API가 추가되었습니다. 음성 메시지 및 음성-텍스트 변환을 위해 녹음/재생 볼륨 레벨을 설정하고 가져오기 위한 API가 추가되었습니다. 음성 메시징 및 음성-텍스트 변환을 위해 녹음 일시 중지 및 재개를 위한 API가 추가되었습니다. 오류 코드가 수정되었습니다. 	2019-06-27	-

2019년 03월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK 2.3.5 출시	<ul style="list-style-type: none"> Android v8a 아키텍처가 지원됩니다. 저지연 캡처 및 재생이 Android에 맞게 조정되었습니다. 안정성이 향상되었습니다. 	2019-03-25	-

2019년 01월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK 2.3 출시	<ul style="list-style-type: none"> 음성 채팅 중에 음성 메시지 및 음성-텍스트 변환을 사용할 수 있습니다. 음성 채팅에서 공격적이거나 안전하지 않거나 부적절한 정보를 필터링할 수 있습니다. SDK의 레인지 보이스 API는 액세스 진입 장벽을 낮추도록 최적화되었습니다. H5 기반 음성 채팅이 지원되어 모든 운영 체제에서 음성 채팅을 사용할 수 있습니다. 음성에 대한 노이즈 감소가 최적화되었습니다. SDK의 메모리 사용량이 크게 줄어듭니다. 	2019-01-11	H5 SDK API 문서

2018년 10월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK 2.2 출시	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 노래방 음향 효과가 추가되었습니다. 대기 시간과 원활성이 개선되어 대형 회의실의 사용자 경험이 최적화되었습니다. 음성 메시지를 스트리밍 방식으로 텍스트로 변환할 수 있습니다. Windows에서 반주가 지원됩니다. 트래픽 사용량을 줄이기 위해 음성 대역폭 활용이 최적화되었습니다. CPU 및 메모리 성능이 최적화되었습니다. 	2018-10-29	실시간 음향 효과

2018년 09월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK 2.1.5 출시	<ul style="list-style-type: none"> GenAuthBuffer 매개변수 roomId 유형이 int32 유형에서 문자열 유형으로 변경되었습니다. EnterRoom 매개변수 roomId 유형을 int32 유형에서 문자열 유형으로 변경했습니다. SetMicVolume의 기능을 마이크 장치 볼륨 설정에서 마이크 소프트웨어 볼륨 설정으로 변경했습니다. GetMicVolume의 기능을 마이크 장치 볼륨 가져오기에서 마이크 소프트웨어 볼륨 가져오기로 변경했습니다. 방 번호가 int32 유형에서 문자열 유형으로 업그레이드되었습니다. 볼륨 레벨 조정 API는 하드웨어 볼륨 레벨 설정 및 가져오기에서 소프트웨어 볼륨 레벨 설정 및 가져오기로 변경되었습니다. 일부 Bug가 수정되고 안정성이 향상되었습니다. 	2018-09-13	-

2018년 08월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK 2.1 출시	<ul style="list-style-type: none"> Windows에서 음성 변조가 지원됩니다. Windows에서 오프라인 음성 메시지가 지원됩니다. 	2018-08-21	-

- Windows에서 3D 사운드 효과가 지원됩니다.
- Android용 SDK는 x86 아키텍처를 지원합니다.
- iOS 및 Mac용 SDK가 XCode10에 맞게 조정되었습니다.
- 오프라인 음성 메시지 인증이 최적화되었습니다.
- 모바일 장치를 별도로 종료할 수 있습니다.
- 중간 음질의 네트워크 저항에 최적화 되었습니다.

2018년 06월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK 2.0 출시	<ul style="list-style-type: none"> ● PC Native 및 PC Unity용 GME가 출시되었습니다. ● GME는 Unreal 엔진을 지원합니다. ● GME는 음성-텍스트 변환을 위해 최대 120개 언어를 지원합니다. ● PC용 GME는 3D 음성 채팅을 지원합니다. ● iOS 및 Mac용 SDK가 XCode10에 맞게 조정되었습니다. ● 통화 볼륨에서 HD 경험이 향상되었습니다. ● 액세스 진입 장벽을 낮추고 LD, SD, HD 음질 옵션을 제공합니다. ● 안정성이 향상되었습니다. 	2018-06-22	3D 음향 효과

2018년 04월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK 1.2 출시	<ul style="list-style-type: none"> ● GME는 Cocos 엔진을 지원합니다. ● 마이크 볼륨 레벨을 조정하는 API가 추가되었습니다. ● 모바일 장치에서 레인지 보이스이 지원되어 PUBG와 유사한 게임을 더 잘 지원합니다. ● PC에서 다양한 형식의 재생 반주가 지원됩니다. ● Android에서 반주 재생이 더 많은 형식을 지원합니다. ● 마피아 게임 시나리오의 오디오 전처리 효과를 최적화하여 다중 사용자 채팅에서 보다 선명한 음질을 제공합니다. 	2018-04-02	레인지 보이스

- 노래방과 같은 다양한 시나리오에서 사운드 성능을 최적화하여 더 높은 음질을 구성할 수 있도록 지원합니다.
- Moba 시나리오에서 팀 음성 채팅의 음성 지연이 감소되었습니다.
- 노이즈 감소 알고리즘은 사운드를 보다 선명하게 하도록 최적화되었습니다.

2017년 10월

업데이트 명칭	업데이트 설명	배포일	관련 문서
SDK 1.1 출시	<p>게임 SDK는 다양한 형식의 반주 및 음향 효과를 지원합니다.</p> <p>게임 시나리오를 위해 음성 메시지 및 음성을 텍스트로 변환하는 기능이 추가되었습니다.</p> <p>SDK 액세스 진입 장벽을 낮추기 위해 방 입장 인증을 위한 클라이언트 구현 모듈이 제공됩니다.</p> <p>하울링 억제는 iOS / Android에 최적화 되었습니다.</p> <p>Android 4.2 이하에서 시스템 crash 문제를 수정했습니다.</p> <p>마피아 게임 시나리오에서 음질의 부드러움 및 네트워크 저항력과 같은 메트릭이 최적화되었습니다.</p>	2017-10-18	-