

腾讯云游戏语音

快速入门

产品文档



腾讯云

## 【版权声明】

©2013-2017 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

文档声明.....	2
快速入门.....	4
步骤一：新建语音服务.....	4
步骤二：接入SDK.....	9
步骤三：查看统计数据.....	10

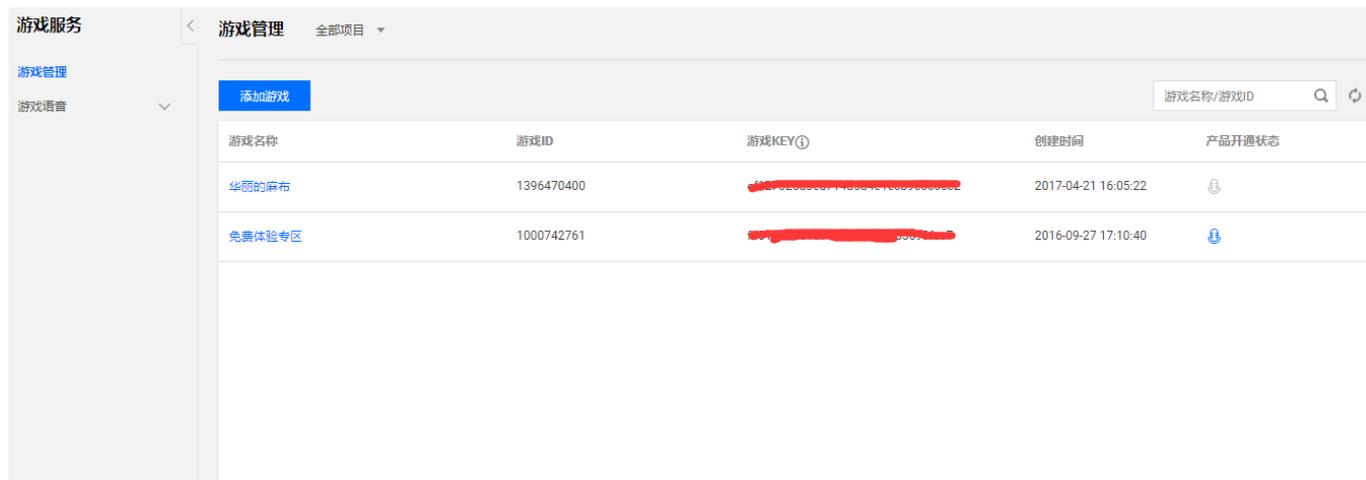
快速入门

## 步骤一：新建语音服务

### 1 新建游戏

进入控制台：<https://console.cloud.tencent.com/gameservice>

首页是游戏管理，使用流程是：先创建游戏，再开通服务。



#### 1.1 添加游戏

在游戏管理页面，可以构建自己的游戏。创建好后会自动生成一个游戏ID和游戏KEY，在调用语音API的时候会使用到。

游戏服务

游戏管理

游戏语音

< 添加游戏

---

所属项目 请选择

游戏名称 请输入游戏名称

联系人姓名 请输入联系人姓名

手机号码 请输入联系电话

开发平台

PC客户端  
  PC网页端  
  移动端  
  电视端  
  主机

细分品类

MOBA  
  ROG  
  ARPG  
  ACG  
  休闲

FPS  
  TPS  
  策略  
  VR  
  棋牌

体育  
  其他

确定

## 1.2 免费体验专区

游戏管理页面，默认已经新建了一个“免费体验专区”，可以免费体验语音服务，和供测试使用。免费体验专区使用容量有限，正式运行时，一定要替换成付费的游戏ID和KEY。

游戏服务

游戏管理

游戏语音

< 游戏管理 全部项目

---

添加游戏

游戏名称	游戏ID
华丽的麻布	1396470400
免费体验专区	1000742761

## 2 开通语音服务

每个游戏建好后，语音服务默认不开通，需要手动开动，包括“体验专区”，也需要手动开通，如下“免费体验专区”已经手动开通语音服务了，开通后的服务，语音图标是亮的。未开通的服务图标是灰色的。

游戏管理 全部项目

添加游戏 游戏名称/游戏ID

游戏名称	游戏ID	游戏KEY①	创建时间	产品开通状态
华丽的麻布	1396470400	ef127325d3ea714d5d4e1ecb9c6c6cc2	2017-04-21 16:05:22	
免费体验专区	1000742761	fd31bb9b81a9c418f3f5cee33c93fca7	2016-09-27 17:10:40	

点击灰色的语音图标，打开语音开通页面，选择需要的地域进行开通。

游戏服务 开通 全部项目 华丽的麻布

游戏管理

游戏语音

语音配置

数据概览

使用地域 中国 日韩 东南亚 开通后不可更改，请正确选择

大陆  香港  台湾

接入地址: <udp://cn.voice.gcloudes.com:10001> 接入SDK

服务权限	配置
 实时语音	<input checked="" type="checkbox"/> 小队语音 支持20人以内语音，自由发言
	<input checked="" type="checkbox"/> 国战语音 支持20人以上语音，可设置用户发言权限
 语音消息	<input checked="" type="checkbox"/> 语音消息
 语音识别	<input checked="" type="checkbox"/> 中文识别

支持DAU 无限制

状态 未开通

同意 [《游戏语音服务条款》](#)

开通

免费服务只能开通中国大陆区的。

**游戏服务**

游戏管理

游戏语音

语音配置

数据概览

语音配置 全部项目 免费体验专区

---

使用地域 中国大陆

接入地址: udp://cn.voice.gcloudcs.com:10001 📘 [接入SDK](#)

 实时语音	<input checked="" type="checkbox"/> 小队语音 支持20人以内语音，自由发言	<input checked="" type="checkbox"/> 国战语音 支持20人以上语音，可设置用户发言权限
 语音消息	<input checked="" type="checkbox"/> 语音消息	
 语音识别	<input checked="" type="checkbox"/> 中文识别	

支持DAU 100 DAU/天

状态 已开通

### 3 修改语音配置

付费服务，修改服务权限。

**游戏服务**

游戏管理

游戏语音

语音配置

数据概览

语音配置 全部项目 cgw打码接口测试

---

使用地域 中国大陆

接入地址: udp://cn.voice.gcloudcs.com:10001 📘 [接入SDK](#)

 实时语音	<input checked="" type="checkbox"/> 小队语音 支持20人以内语音，自由发言	<input type="checkbox"/> 国战语音 支持20人以上语音，可设置用户发言权限
 语音消息	<input type="checkbox"/> 语音消息	
 语音识别	<input type="checkbox"/> 中文识别	

支持DAU 无限制

状态 已开通

免费专区不能修改配置。

游戏服务

语音配置 全部项目 免费体验专区

使用地域 中国大陆

接入地址: `udp://cn.voice.gcloudcs.com:10001` [接入SDK](#)

服务权限	配置
实时语音	<input checked="" type="checkbox"/> 小队语音 支持20人以内语音，自由发言
	<input checked="" type="checkbox"/> 国战语音 支持20人以上语音，可设置用户发言权限
语音消息	<input checked="" type="checkbox"/> 语音消息
语音识别	<input checked="" type="checkbox"/> 中文识别

支持DAU 100 DAU/天

状态 已开通

## 步骤二：接入SDK

### 总览

[SDK 下载](#)

[Demo 下载](#)

#### C++ 接口

适用于Cocos2D引擎，或iOS、Android平台直接开发的游戏。

[Cocos2D SDK接入流程](#)

#### C# 接口

适用于Unity3D引擎开发的游戏。

[Unity3D SDK接入流程](#)

#### JAVA 接口

JAVA接口使用方法（Android也可以使用C++接口）。

[Android平台接入流程](#)

#### Object-c 接口

#### Objective-

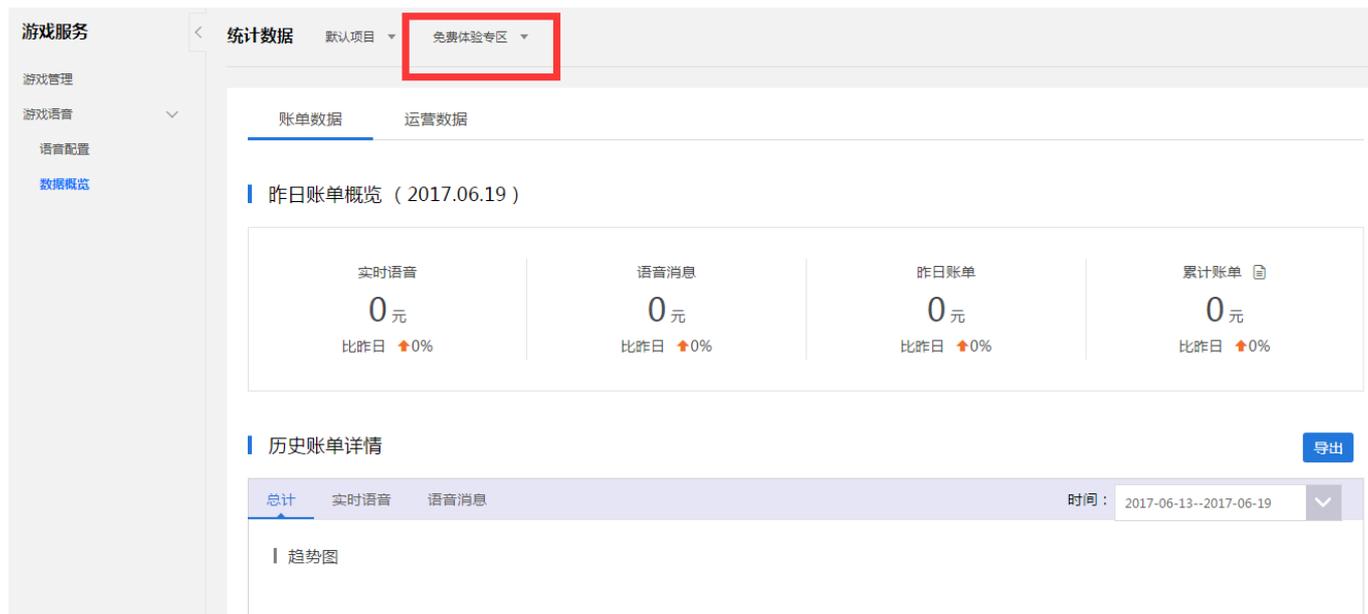
C接口SDK的接入方法，适用于iOS平台直接开发的游戏或者APP（IOS平台也可以使用C++接口）。

[IOS平台接入流程](#)

## 步骤三：查看统计数据

### 查看统计数据

您的游戏中嵌入SDK，并调用语音接口后，可以查看账单数据，和接口运营质量。红框圈住的地方可以切换游戏，查看不同的游戏的运营数据。



The screenshot shows the 'Statistics' page in the Tencent Cloud console. The page is divided into several sections:

- Header:** '统计数据' (Statistics) with a dropdown menu for '默认项目' (Default Project) and a red box highlighting '免费体验专区' (Free Experience Area).
- Navigation:** '账单数据' (Billing Data) and '运营数据' (Operational Data) tabs.
- 昨日账单概览 (2017.06.19):** A summary section with four cards:
  - 实时语音 (Real-time Voice): 0元, 比昨日 ↑0%
  - 语音消息 (Voice Messages): 0元, 比昨日 ↑0%
  - 昨日账单 (Yesterday's Billing): 0元, 比昨日 ↑0%
  - 累计账单 (Cumulative Billing): 0元, 比昨日 ↑0%
- 历史账单详情 (Historical Billing Details):** A section with a '导出' (Export) button and a '时间' (Time) dropdown set to '2017-06-13--2017-06-19'.
- 趋势图 (Trend Chart):** A section with a '趋势图' (Trend Chart) label.