

テンセントクラウド、オンラインゲームの音声ソリューションを最適化

5X Gamesをはじめ世界中のゲーム会社で採用する Game Multimedia Engine を活用

- 国内ゲーム会社 5X Games は Game Multimedia Engine (GME) を利用し、リアルタイムのマルチプレイヤーオンライン音声通信機能によってゲーマーのエクスペリエンスを向上
- GME は世界中の企業とパートナーから信頼を獲得しているテンセントクラウドの高品質音声通信サービス

【2021年6月15日 東京発】 - 中国の大手テクノロジー企業 Tencent (本社: 中国深セン、CEO 馬化騰 (ポニー・マー)、以下テンセント) のクラウド事業部門として付加価値の高いサービスを提供するテンセントクラウドは、エンドツーエンドで拡張性を持ち、高品質でコスト効率の高い音声通信サービス、[Game Multimedia Engine](#) (GME) を活用し、横断サービスをさらに拡大していくことを発表しました。各種ゲームプラットフォームに統合され、複数地域において同時にオンラインで活用される GME は、日本の **5X Games** などにも採用されるなどグローバル化が進み、多人数での音声チャット、3D ロケーション音声、音声テキスト変換、音声メッセージングをサポートしています。

国内ゲーム会社として初めて GME を採用する **5X Games** は、テンセントクラウドのグローバルインフラストラクチャのサポートを利用することで、日本だけでなく、中国にもゲーム配信するというミッションを促進させています。新作ゲームの「ソード&ブレイド (新笑傲江湖)」は、GME を最大限に活用して 3D ロケーション音声を実現すると同時に、リアルタイムのオンラインマルチプレイヤー音声通信機能によって、ゲーマーがより容易にコミュニケーションを図ることができるようになっています。

ゲーマーがオンラインマルチプレイヤーゲームに参加し、さまざまな国や地域の仲間と交流するうえで 120 言語への対応が必要となるため、GME には安定かつ強固な音声通信ソリューションが求められます。GME は、中国や東南アジアを含む世界中のクライアント (XD INC、Seasun Games、VNG、Electronic Soul、Hero Entertainment、WeMade、Penguin Esports、Kingnet、Giant Network Group、Ookbee など) に採用されていることに加え、世界のゲーム業界にさらなる新たな波を拡大させています。ゲーマーのオーディオエクスペリエンスの特異性と正確性の両方に革命をもたらす第一歩として、オーディオソリューションのクロスプラットフォームを提供する世界的なリーディングカンパニーである [Audiokinetic](#) とのパートナーシップを通じて、Wwise 向けの GME を提供します。GME は、ゲーム機に対応したクロスプラットフォームのサービスであり、PlayStation®4 および PlayStation®5 のツール・ミドルウェアプログラムに参画しています。また、任天堂のゲーム開発者専用サイトでは、サードパーティ製の音声通信ミドルウェアとして認定されています。

マルチプレイヤー音声チャット、3D ロケーション音声チャット、音声メッセージング、音声テキスト変換、音声フォントライブラリなどの機能により、さまざまな地域のプレイヤーやゲーム愛好家のエクスペリエンスを、GME がさらに盛り上げることに加え、ノイズリダクション、音声変換、帯域幅拡張など、ゲームをより楽しむための充実した機能も提供します。

テンセントクラウドインターナショナルのシニアバイスプレジデントであるポシュー・イェン(Poshu Yeung)は、「テンセントクラウドは、5X Games のような世界のゲーム会社に、テンセントクラウドのGME が利用されていることを大変嬉しく思っています。GME は、コスト効果に優れた最先端の音声通信サービスであり、ゲーマーが世界中のプレイヤーとより迅速かつ効果的につながることを可能にします。GME は、世界全体で約 3,000 本のゲームに搭載され、時間数にすると毎日 5 億分の音声通信に利用されていることから、グローバルパートナーの戦略に欠かせないものとなっています。当社は、より多くのゲーム会社と連携し、ゲーム会社のサービスを、テンセントクラウドのテクノロジーによって向上できることを楽しみにしています」と述べています。

5XGames「ソード&ブレイド(新笑傲江湖)」のプロデューサー長谷川氏は、「5X Games は、あらゆる場面におけるゲーマーエクスペリエンスの向上を目指し、日本、中国、韓国、東南アジアでエンターテインメントコンテンツのサポートを一貫して提供してきました。GME で得られるものは、高品質なワンストップ音声ソリューションだけでなく、世界各地で提供される強力なテクニカルサポートのメリットを最大限に活用し、さまざまな地域で当社のゲームを迅速に導入および配信が可能になることを期待しています」と述べています。

テンセントクラウドは、テンセントのインフラ構築機能と大規模なユーザープラットフォームに加え、そのエコシステムのメリットを融合させた信頼性に優れた高パフォーマンスなパブリッククラウドを提供するサービスプロバイダーです。テンセントクラウドは、安全で高い信頼性を獲得した高性能なパブリッククラウドサービスプロバイダーとして、高度なインフラやレジリエントな環境を必要とする公的機関や民間企業に対し、クラウドへのアクセスと豊富なサービスを提供しています。

テンセントクラウドについて

テンセントクラウドは、テンセントのクラウドサービス事業部門として、業界をリードするクラウド製品やサービスを世界中の組織や企業に提供しています。テンセントは世界各地に有する堅牢なデータセンターインフラストラクチャを活用し、クラウドコンピューティング、ビッグデータ分析、AI、IoT、セキュリティを始めとする高度なテクノロジーを統合し、スマートエンタープライズのシナリオに集約しています。また、業界向けの総合ソリューションとして、金融、教育、ヘルスケア、小売、産業、交通、エネルギー、ラジオおよびテレビ等の業界向けスマートエンタープライズソリューションを提供しています

備考:「PlayStation」は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

【報道関係者からのお問合せ先】

テンセント PR 事務局(旭エージェンシー内)

担当: 沖山

Email: Tencent@asahi-ag.co.jp