

# HUAWEI VR应用上传规范

## 1 相关素材要求

### 1.1 华为 VR 应用商店图标

为了在应用商店中正常显示应用图标，请严格按照以下标准操作：

- 图标的存放路径：

- ✧ Unity: Unity3D工程目录Assets/StreamingAssets/

- ✧ Unreal: 图标需要存放在Unreal工程目录下，并在APL文件中添加如下语句（也可以直接修改HuaweiVRSDK\_APL.xml）：

```
<copyFile src="$$(PluginDir) /vr_icon.png" dst="$$(BuildDir)/assets/vr_icon.png" />
```

即只要保证名称为vr\_icon.png的图标文件存放在apk的assets目录下即可。

- 名称：vr\_icon
- 大小：200KB 以内
- 格式：png
- 分辨率：576\*324

内容要求：

推荐使用背景图加透明 Logo 的设计，展示游戏内容及游戏名称，颜色简介，色调统一。

## 2 VR 应用开发要求

2.1 应用能够正确从华为 VR Launcher 启动,能够正确退出到华为 VR Launcher

2.2 对手柄的使用符合 HUAWEI VR 眼镜体感手柄使用指南

2.3 LOADING 界面如果存在,必须是双目的(使用 Unity 专业版本发布)

2.4 应用申请了存储及手柄权限

需要存储权限进行应用中截图,手柄权限查看 androidManifest.xml 是否有  
com.huawei.vrhandle.permission.DEVICE\_MANAGER 权限。

2.5 应用使用时体验流畅,内存峰值不超过 1G,使用中外壳温度峰值不超过  
43 度,应用加载及过度界面时间不应超过 5s。

2.6 应用上传分类目前需选择应用-教育,同时需上传免责声明。

免责声明下载地址及详细规定参见

<https://developer.huawei.com/consumer/cn/devservice/doc/80301>