

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="$S(PluginDir) /vr_icon.png"
```

```
dst="$S(BuildDir)/assets/vr_icon.png" />
```

即只要保证图标文件存放在apk的assets目录下即可。

- 图标要求：

方案1（推荐）：有错层效果

前景图

- 名称：vr_icon_foreground.png
- 大小：200KB 以内
- 格式：png
- 分辨率：576*324;

背景图

- 名称：vr_icon_background.png
- 大小：200KB 以内
- 格式：png
- 分辨率：576*324;

方案2：无错层效果，兼容老版本，可以与方案1并存

- 名称：vr_icon.png
- 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 2G，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 应用的 **tartgetSdkVersion >= 28**，否则会被驳回。
- 2.7 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>