

iOS 内部审核指南

(互娱游戏业务)

Tencent 腾讯

腾讯科技（深圳）有限公司

***版本信息**

版本	更改日期	更改要点说明	编写	批准
V1.0	2015/3/18	各模块责任人创建文件	互动娱乐品管中心	brucewei

目 录

目录

1 概述	1
1 概述	5
2 适用范围	5
3 内部审核条款	6
3.1 客户端检查表	6
3.1.1 数据存储与配置表	6
3.2 后台相关配置检查表	28
3.2.1 Midas 配置检查	28
3.2.2 MSDK 接入	30
3.2.3 数据互通	32
3.2.4 Server Stability	34
3.3 游戏内容检查表	35
3.3.1 低俗内容检查	36
3.3.2 文字内容检查	39
3.3.3 游戏内容检查	45
3.4 提审配置检查表	50
3.4.1 IAP 类型配置	50
3.4.2 应用级别定级	52
3.4.3 链接有效性	55
3.5 资源提供检查表	56

3.5.1 游戏截图资源.....	56
3.5.2 测试号资源.....	58
3.5.3 安装包资源.....	59
3.5.4 第三方许可资源.....	61
3.6 客户端 64bit 检查表	62
3.6.4 客户端检查.....	62

1 概述

为提高移动游戏苹果提审的通过率，减少由于质量因素(缺陷、配置)导致的送审被拒的情况，同时加强对非质量因素(文字、图片)的检查，达成提高腾讯发行产品的送审通过率的目标。制定了 iOS 内部审核指南，为游戏业务上线前检查提供细致可以落地的检查方案。

本指南结合“App Store 审核条款”、“历史被拒案例”、“苹果开发者指南”设计。结合 iOS 内部审核测试标准阅读，并落地到实际业务测试中可以有效减少被拒次数，提高 iOS 审核通过率。

2 适用范围

本规范适用于互动娱乐发行支撑运营的 iOS 手游项目。

3 内部审核条款

3.1 客户端检查表

3.1.1 数据存储与配置表

用例编号	Storage_1.1
审核项	数据存储共享数据
设计思路	<p>1、如果 Info.plist 存在 UIFileSharingEnabled 键且设置为 true，则必须实现可通过 iTunes 文件共享功能。登录 iTunes 检查是否可以访问该应用共享路径下的文件（iTunes-->应用程序-->文件共享）</p> <p>2、共享文件需要存放在<Application_Home>/Documents 路径</p>
审核依据	iOS Data Storage Guidelines
被拒案例	<p>案例：《进击的女神》1.11，被拒原因：iOS存储问题，应用程序不需要的文件共享功能，但在Info.plist中的UIFileSharingEnabled键被设置为true了</p> <p>解决方法：Info.plist UIFileSharingEnabled键 设置为false</p>
更新时间	2015-01-03

用例编号	Storage_1.2
审核项	数据存储Documents
设计思路	只有用户生成的文档等数据才能放在<Application_Home>/Documents路径下，这些数据文件将会自动的通过iCloud备份。
审核依据	iOS Data Storage Guidelines
被拒案例	<p>《全民精灵》1.5.5，被拒原因：没有遵循iOS的数据存储准则，被拒是因为在应用的documents目录下存储了资源文件，苹果不允许非用户生成的文件放在这个目录下，因为会被同步到iCloud，</p> <p>解决办法：需要存在的本地的资源文件修改到了library/cache下</p>
更新时间	2015-01-03

用例编号	Storage_1.3
审核项	数据存储Caches
设计思路	可以重新下载或者重新创建的数据应当保存在 <Application_Home>/Library/Caches 目录内。你可以把数据库缓存文件或者可下载的内容如杂志、报纸、地图应用的数据等放入缓存目录里 (Caches directory)
审核依据	iOS Data Storage Guidelines
被拒案例	同Storage_1.2
更新时间	2015-01-03

用例编号	Storage_1.4
审核项	数据存储tmp
设计思路	临时需要的数据应该保存在<Application_Home>/tmp 目录内。尽管这些文件不会备份到iCloud里，但是要在不再需要它们时立即删除掉这些文件，避免浪费存储空间
审核依据	iOS Data Storage Guidelines
被拒案例	同Storage_1.2
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.1
审核项	Info.plist检查UIBackgroundModes-audio
设计思路	UIBackgroundModes键，这是一个声明后台服务的键，声明的后台功能必须实现。设置audio为后台播放音频。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	好声音iOS版本审核由于key及功能实现被拒
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.2
审核项	Info.plist检查UIBackgroundModes-location
设计思路	UIBackgroundModes键，这是一个声明后台服务的键，声明的后台功能必须实现。location（提供位置信息）为基于标注位置服务。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.1
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.3
审核项	Info.plist检查UIBackgroundModes-voip
设计思路	UIBackgroundModes键，这是一个声明后台服务的键，声明的后台功能必须实现。设置voip为网络电话功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.1
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.4
审核项	Info.plist检查UIBackgroundModes-fetch
设计思路	UIBackgroundModes键，这是一个声明后台服务的键，声明的后台功能必须实现。设置fetch为后台下载。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.1
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.5
审核项	Info.plist检查UIBackgroundModes-remote-notification
设计思路	UIBackgroundModes键，这是一个声明后台服务的键，声明的后台功能必须实现。设置remote-notification为后台下载新内容推送通知。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.1
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.6
审核项	Info.plist检查UIBackgroundModes-newsstand-content
设计思路	UIBackgroundModes键，这是一个声明后台服务的键，声明的后台功能必须实现。设置newsstand-content为后台报纸杂志内容下载。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.1
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.7
审核项	Info.plist检查UIBackgroundModes-external-accessory
设计思路	UIBackgroundModes键，这是一个声明后台服务的键，声明的后台功能必须实现。external-accessory为外设开发。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.1
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.8
审核项	Info.plist检查UIBackgroundModes-blutetooth-central
设计思路	UIBackgroundModes键，这是一个声明后台服务的键，声明的后台功能必须实现。blutetooth-central为搜索其他蓝牙设备。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.1
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.9
审核项	Info.plist检查UIBackgroundModes-blutetooth-peripheral
设计思路	UIBackgroundModes键，这是一个声明后台服务的键，声明的后台功能必须实现。blutetooth-peripheral为被其他蓝牙设备搜索到。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.1
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.10
审核项	Info.plist检查UIBackgroundModes-NSHealthShareUsageDescription
设计思路	UIBackgroundModes键，这是一个声明后台服务的键，声明的后台功能必须实现，健康功能模块需要实现。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.1
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.11
审核项	Info.plist检查UIBackgroundModes-NSHealthUpdateUsageDescription
设计思路	UIBackgroundModes键，这是一个声明后台服务的键，声明的后台功能必须实现。健康功能模块需要实现。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.1
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.12
审核项	Info.plist检查UIDeviceFamily
设计思路	define the target device of the app , 应用的运行平台设定
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	N/A
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.13
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-telephony
设计思路	如标注telephony需要实现通话功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	<p>2, 没有声明功能使用, 如摄像头, 电话, 短信等, (Required device capabilities)</p> <p>We found that your app requires functionality specific to devices with a camera, but the UIRequiredDeviceCapabilities key in the app's Info.plist does not reflect this requirement. When this app is installed on an unsupported device, it will not behave as advertised, as required by the App Store Review Guidelines.</p> <p>https://discussions.apple.com/thread/3110729?tstart=0</p>
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.14
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-wifi
设计思路	如标注wifi需要实现wifi功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.15
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-sms
设计思路	如标注sms，需要实现短信功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.16
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-still-camera
设计思路	如标注still-camera，需要实现静态摄像头功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.17
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-auto-focus-camera
设计思路	如标注auto-focus-camera，需要实现自动对焦摄像头功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.18
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-front-facing-camera
设计思路	如标注front-facing-camera，需要实现前置摄像头功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.19
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-camera-flash
设计思路	如标注camera-flash，需要实现闪光灯功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.20
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-video-camera
设计思路	如标注video-camera，需要实现视频摄录功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.21
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-accelerometer
设计思路	如标注accelerometer，需要实现加速度感应功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.22
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-gyroscope
设计思路	如标注gyroscope，需要实现陀螺仪功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.23
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-healthkit
设计思路	如标注healthkit，需要实现健康功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.24
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-location-service
设计思路	如标注location-service，需要实现定位服务功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.25
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-gps
设计思路	如标注gps，需要实现gps功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.26
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-magnetometer
设计思路	如标注magnetometer，需要实现磁场感应功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.27
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-gamekit
设计思路	如标注gamekit，需要实现游戏包工具功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.28
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-microphone
设计思路	如标注microphone，需要实现麦克风功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.29
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-metal
设计思路	如标注Metal，需要实现Metal API。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.30
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-opengles-1
设计思路	如果标注OpenGL ES 1.1，则需要实现该接口。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.31
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-opengles-2
设计思路	如标注OpenGL ES 2.0，则需要实现该接口。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.32
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-opengles-3
设计思路	如标注OpenGL ES 3.0 , 则需要实现该接口。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.33
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-armv6
设计思路	如标注armv6 , 则为该指令集编译。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.34
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-armv7
设计思路	如标注armv7 则为该指令集编译。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.35
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-peer-peer
设计思路	如果标注peer-peer，需要使用GameKit通过蓝牙（3.1 或更高版本）进行对等连接。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	iOSKeys_1.36
审核项	Info.plist检查UIRequiredDeviceCapabilities-bluetooth-le
设计思路	如果标注bluetooth-le，需要使用低电压蓝牙功能。
审核依据	Information Property List Key Reference
被拒案例	同iOSKeys_1.13
更新时间	2015-01-03

用例编号	Others_1.37
审核项	外部链接
设计思路	使用In App Purchase API (IAP)以外的系统提供购买内容，功能或服务的应用会被拒。
审核依据	根据苹果审核条例 11：Purchasing and currencies
被拒案例	N/A
更新时间	2015-01-03

用例编号	Others_1.38
审核项	美国网络连接
设计思路	模拟美国网络访问游戏服务器
审核依据	App store 审核指南
被拒案例	我叫MT2 提审
更新时间	2015-01-03

3.2 后台相关配置检查表

3.2.1 Midas 配置检查

3.2.1.1 后台相关配置检查表\正式支付环境地址配置

用例编号	Midas configuration_1.1
审核项	正式支付环境地址配置
设计思路	【全民破坏神】【龙骑帝国】【全民飞机大战】等较多项目在提审后出现 IAP 支付不到账的问题，需要确保正式支付环境地址配置是否正确；
审核依据	历史被拒案例
被拒案例	【全民破坏神】IAP 购买后未到账；

	<p>【龙骑帝国】游客模式购买宝石不能到账；</p> <p>【全民飞机大战】IAP支付后不到账；</p>
更新时间	2014-12-31

3.2.1.2 后台相关配置检查表\游戏服务器与 Midas 服务器之间连接互通性

用例编号	Midas configuration_1.2
审核项	游戏服务器与Midas服务器之间连接互通性
设计思路	<p>【全民破坏神】【龙骑帝国】【全民飞机大战】等较多项目在提审后出现IAP支付不到账的问题，需要确保游戏服务器与Midas服务器之间连接是否正常；</p>
审核依据	历史被拒案例
被拒案例	<p>【全民破坏神】IAP购买后未到账；</p> <p>【龙骑帝国】游客模式购买宝石不能到账；</p> <p>【全民飞机大战】IAP支付后不到账；等等</p>
更新时间	2014-12-31

3.2.1.3 后台相关配置检查表\游戏三个入口是否能正常支付

用例编号	Midas configuration_1.3
------	-------------------------

审核项	游戏三个入口是否能正常支付
设计思路	【全民破坏神】【龙骑帝国】【全民飞机大战】等较多项目在提审后出现IAP支付不到账的问题，需要在提审前进行三个入口的支付测试；
审核依据	历史被拒案例
被拒案例	<p>【全民破坏神】IAP购买后未到账；</p> <p>【龙骑帝国】游客模式购买宝石不能到账；</p> <p>【全民飞机大战】IAP支付后不到账；</p>
更新时间	2014-12-31

3.2.2 MSDK 接入

3.2.2.1 后台相关配置检查表\MSDK 正式环境地址配置

用例编号	MSDK configuration_1.1
审核项	MSDK正式环境地址配置
设计思路	【全民斩仙】【仙侠道】【全民切水果】等项目组再提审后出现登录凭证过期、平台入口无法登录等问题，需要确保MSDK正式环境地址配置正确；
审核依据	历史被拒案例
被拒案例	【仙侠道】游客登录游戏后，显示"登录过期，请大侠重新登录"的提示；

	【全民切水果】在描述中有用户登陆时可以选择"与QQ好友同玩/与微信好友同玩"的说明，但是在实际登录中找不到微信登录的入口；
更新时间	2014-12-31

3.2.2.2 后台相关配置检查表\MSDK 游戏中心正式环境地址配置

用例编号	MSDK configuration_1.2
审核项	MSDK游戏中心正式环境地址配置
设计思路	由MSDK configuration_1.1 审核项推举出该项
审核依据	N/A
被拒案例	N/A
更新时间	2014-12-31

3.2.2.3 后台相关配置检查表\游戏内好友排行榜数据展示

用例编号	MSDK configuration_1.3
审核项	游戏内好友排行榜数据展示
设计思路	由MSDK configuration_1.1 审核项推举出该项
审核依据	N/A
被拒案例	N/A
更新时间	2014-12-31

3.2.3 数据互通

3.2.3.1 后台相关配置检查表\相同账号下 iOS 与安卓平台数据不互通

用例编号	Data Interworking_1.1
审核项	相同账号下iOS与安卓平台数据不互通
设计思路	苹果特别提供游客模式公告以及数据不互通公告模板,需要各项目在提审版本中进行配置,并确保游戏符合公告要求;
审核依据	数据不互通提示 出现场景: 用户从"微信帐号登录"或"QQ帐号登录"进入游戏后, 会跳出该提示的pop-up, 提示文字:

	特别说明：微信和手机QQ的数据不互通，苹果平台和其它平台的数据也不互通。用户在游戏中购买的游戏代币“XX”仅限于在此应用中使用。腾讯平台上的虚拟货币都无法在游戏内使用。
被拒案例	N/A
更新时间	2014-12-31

3.2.3.2 后台相关配置检查表\iOS 平台下微信与手 Q 平台数据不互通

用例编号	Data Interworking_1.2
审核项	iOS平台下微信与手Q平台数据不互通
设计思路	苹果特别提供游客模式公告以及数据不互通公告模板，需要各项目在提审版本中进行配置，并确保游戏符合公告要求；
审核依据	<p>iOS Data Interworking</p> <p>数据不互通提示</p> <p>出现场景：用户从"微信帐号登录"或"QQ帐号登录"进入游戏后，会跳出该提示的pop-up，提示文字：</p> <p>特别说明：微信和手机QQ的数据不互通，苹果平台和其它平台的数据也不互通。用户在游戏中购买的游戏代币“XX”仅限于在此应用中使用。腾讯平台上的虚拟货币都无法在游戏内使用。</p>

被拒案例	N/A
更新时间	2014-12-31

3.2.3.3 后台相关配置检查表\不同网络环境下游戏功能验证

用例编号	Data Interworking_1.3
审核项	不同网络环境下游戏功能验证
设计思路	苹果审核条款规定，武断地根据环境，如定位或者网络供应商限制用户使用的应用会被拒
审核依据	iOS Functionality
被拒案例	N/A
更新时间	2014-12-31

3.2.4 Server Stability

3.2.4.1 后台相关配置检查表\提审后审核服环境稳定

用例编号	Server Stability_1.1
审核项	提审后审核服环境稳定
设计思路	【部落守卫战】【全民农场】【七雄争霸】等较多项目出现提审后游戏无法

	登陆、服务器登陆失败等问题，需要项目组确保苹果审核期间服务器稳定；
审核依据	iOS Functionality
被拒案例	<p>【部落守卫战】使用QQ登录，停留在登录界面无法进入游戏；</p> <p>【全民农场】当游客登录时，显示"服务器登录失败"；</p> <p>【七雄争霸】应用程序无法登录；等等</p>
更新时间	2014-12-31

3.3 游戏内容检查表

说明：苹果对游戏内功能，文字等有特殊要求，包括年龄定级、色情尺度等均需要符合其标准，否则可能导致应用被拒

3.3.1 低俗内容检查

3.3.1.1 游戏内容检查表\游戏内色情元素检查

用例编号	Porn_1.1
审核项	游戏内色情元素检查
设计思路	苹果审核条款 18 中定义：“旨在激发情欲，对性器官或性行为的明确描述或展示，而无关美学或情绪感受”的程序将会被拒绝
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	进击的女神，由于游戏内有大量女性暴露图片，导致送审被拒，需要把游戏适应年龄改为 17+
更新时间	2015.1.4

3.3.1.2 游戏内容检查表\游戏内部不要存在庸俗文字及词语等内容

用例编号	Porn_1.2
审核项	游戏内部不要存在庸俗文字及词语等内容
设计思路	苹果审核条款 18 中定义：“旨在激发情欲，对性器官或性行为的明确描述或展示，而无关美学或情绪感受”的程序将会被拒绝
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	天天小师妹，涉及庸俗词语被拒 进击的女神，由于截图中有“萝莉”字样导致被拒
更新时间	2015.1.4

3.3.1.3 游戏内容检查表\游戏 icon 及公告中不能出现暴露图片（如露出胸部等）

用例编号	Porn_1.3
审核项	游戏icon及公告中不能出现暴露图片（如露出胸部等）
设计思路	苹果审核条款 18 中定义：“旨在激发情欲，对性器官或性行为的明确描述或展示，而无关美学或情绪感受”的程序将会被拒绝
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	进击的女神，由于游戏内有大量女性暴露图片，导致送审被拒，需要把游戏适应年龄改为 17+
更新时间	2015.1.4

3.3.1.4 游戏内容检查表\不要提供有血腥，暴力，赌博，恐怖，成人内容等方面的图片

用例编号	Violence_1.1
审核项	不要提供有血腥，暴力，赌博，恐怖，成人内容等方面的图片
设计思路	苹果审核条款 15 中定义：应用程序中出现人或动物被杀、致残以及枪击、刺伤、拷打等受伤情形的真实画面将会被拒绝。
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	全民突击，截图中有挥舞枪支画面导致被拒
更新时间	2015.1.4

3.3.2 文字内容检查

3.3.2.1 游戏内容检查表\有 Android、winphone、安卓等平台字样

用例编号	Meta_1.1
审核项	应用的界面、图片、文字不能有Android、winphone、安卓等平台字样
设计思路	苹果审核条款 3 中定义：应用或者元数据中提到其他任意移动平台会被拒。
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	曾在 14 年 7~10 月份频繁出现
更新时间	2015.1.4

3.3.2.2 游戏内容检查表\不能出现内测、测试、公测、demo、体验等字样

用例编号	Meta_1.2
审核项	游戏内不能出现内测、测试、公测、demo、体验等字样
设计思路	苹果审核条款 3 中定义：测试版本将会被拒。
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	怪物弹珠，由于在图片中有测试字样导致被拒
更新时间	2015.1.4

3.3.2.3 游戏内容检查表\不能出现内测、测试、公测、demo、体验等字样

用例编号	Meta_1.3
审核项	包括APP链接到的官网内容也不能出现内测、测试、公测、demo、体验等字样
设计思路	苹果审核条款 3 中定义：测试版本将会被拒。
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	怪物弹珠，由于在图片中有测试字样导致被拒
更新时间	2015.1.4

3.3.2.4 游戏内容检查表\抽奖类活动，需明确在产品描述和弹框

用例编号	Meta_1.4
审核项	有抽奖类活动，需明确在产品描述和弹框中这样描述：“XX游戏内一切抽奖活动与苹果公司无关，最终解释权归腾讯公司所有。”
设计思路	苹果审核条款 3 中定义：抽奖等活动应当描述清楚活动主办方、奖品、发放方式，并且最后能申明与Apple无关。
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	N/A
更新时间	2015.1.4

3.3.2.5 游戏内容检查表\不能出现错误的 apple 产品拼写，iOS 不能写成 IOS

用例编号	Meta_1.5
审核项	应用名称不能出现错误的apple产品拼写，iOS不能写成IOS
设计思路	苹果审核条款 3 中定义：商标权与商标外观，应用名称中出现错误的Apple产品拼写（如，GPS for iPhone，iTunz）的应用会被拒。
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	2014 年 8~10 月份多款项目因此被拒

更新时间	2015.1.4
-------------	----------

3.3.2.6 游戏内容检查表\游客模式可以登录游戏，且从微信手 Q 登出后仍可进入游客模式

用例编号	Meta_1.6
审核项	游客模式可以登录游戏，且从微信手Q登出后仍可进入游客模式
设计思路	游客登录的UI设计和退出要符合苹果要求New！
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	2014 年 8~10 月份由于guest模式，互娱大量业务延期上线
更新时间	2015.1.4

3.3.2.7 游戏内容检查表\登录 UI 的文字设计，直接用"游客登录"

用例编号	Meta_1.7
审核项	登录UI的文字设计，直接用"游客登录"，苹果不允许用"游客体验"，"游客试玩"等相关字眼
设计思路	游客登录的UI设计和退出要符合苹果要求New！
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	2014 年 8~10 月份由于guest模式，互娱大量业务延期上线
更新时间	2015.1.4

3.3.2.8 游戏内容检查表\不能出现邀请好友获取奖励这样的营销手段

用例编号	Meta_1.8
审核项	邀请好友获取奖励这样的营销手段，不要出现在审核版本中
设计思路	苹果最新规定，无明文设计要求
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	N/A
更新时间	2015.1.4

3.3.2.9 游戏内容检查表\不建议出现老玩家回流

用例编号	Meta_1.8
审核项	不建议出现老玩家回流
设计思路	苹果最新规定，无明文设计要求
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	N/A
更新时间	2015.1.4

3.3.2.10 游戏内容检查表\各种 URL 必须保证能正常访问，而且内容要正确完整

用例编号	Meta_1.9
审核项	提交给苹果审核的各种URL必须保证能正常访问，而且内容要正确完整。
设计思路	苹果审核条款 17.5 中规定： 应用必须包含隐私条款
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	全民精灵，由于隐私条款未配置导致被拒
更新时间	2015.1.4

3.3.3 游戏内容检查

3.3.3.1 游戏内容检查表\检查和去除兑换码相关的功能和内容

用例编号	Purc_1.1
审核项	检查和去除兑换码相关的功能和内容。
设计思路	苹果审核条款 11 中规定：通过App Store以外的渠道解锁或开启附加属性或功能的应用会被拒。
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	N/A
更新时间	2015.1.4

3.3.3.2 游戏内容检查表\不能有除了 appstore 以外的其他付费方式

用例编号	Purc_1.2
审核项	没有除了appstore以外的其他付费方式，比如Q点、Q卡、财付通、微信支付、银行卡快捷支付等
设计思路	苹果审核条款 11 中规定：使用In App Purchase API (IAP)以外的系统提供购买内容，功能或服务的应用会被拒。
审核依据	iOS Review Guidelines

被拒案例	N/A
更新时间	2015.1.4

3.3.3.3 游戏内容检查表\不能是否存在有其他付费方式的引导提示

用例编号	Purc_1.3
审核项	检查提交的应用是否存在有其他付费方式的引导提示，比如Q点不足，请先去电脑充值Q点（只是在电脑上操作）；不存在除了appstore购买充值以外渠道的引导提示语
设计思路	苹果审核条款 11 中规定：使用IAP为与应用无关的实体商品或产品和服务付费的应用会被拒。
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	N/A
更新时间	2015.1.4

3.3.3.4 游戏内容检查表\数据平台独立，不能共享至其他平台

用例编号	Purc_1.4
审核项	游戏货币及积分体系、玩家数据平台独立，不能共享至其他平台
设计思路	苹果审核条款 11 中规定：应用使用IAP购买积分或其他货币，必须在应用中消费。
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	N/A
更新时间	2015.1.4

3.3.3.4 游戏内容检查表\不能强制安装其他软件

用例编号	Others_1.1
审核项	不能强制安装其他软件。如不能要求安装QQ等。
设计思路	苹果新规，防止积分墙，禁止应用互推。
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	N/A
更新时间	2015.1.4

3.3.3.5 游戏内容检查表\不能单独存在针对 qq vip 的福利

用例编号	Others_1.2
审核项	游戏内部不要单独存在针对qq vip的福利
设计思路	苹果新规，不允许出现其他平台专属福利
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	N/A
更新时间	2015.1.4

3.3.3.6 游戏内容检查表\签到，活动等功能要在游客模式下也能进行

用例编号	Others_1.3
审核项	签到，活动等功能要在游客模式下也能进行
设计思路	苹果新规，游客模式下必须可以完整体验游戏功能
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	天天炫斗，由于在游客模式下未能体验完整功能被拒
更新时间	2015.1.4

3.3.3.7 游戏内容检查表\游戏内部不能体现出相应的微信或者 qq 入口展现

用例编号	Others_1.4
审核项	登录中如果没有微信或者qq入口，则游戏内部不能体现出相应的入口展现
设计思路	苹果新规，禁止游戏内部推广其他平台
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	N/A
更新时间	2015.1.4

3.3.3.8 游戏内容检查表\公告检查，检查公告是否符合苹果给出的标准模版

用例编号	Others_1.5
审核项	公告检查，检查公告是否符合苹果给出的标准模版
设计思路	苹果新规，专门给出对应标准模版
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	N/A
更新时间	2015.1.4

3.3.3.9 游戏内容检查表\需要关闭好友分享、好友炫耀功能

用例编号	Others_1.4
审核项	好友炫耀检查：提审时需要关闭好友分享、好友炫耀功能。
设计思路	苹果新规，禁止好友分享及炫耀功能
审核依据	iOS Review Guidelines
被拒案例	N/A
更新时间	2015.1.4

3.4 提审配置检查表

3.4.1 IAP 类型配置

3.4.1.1 提审配置检查表\Reference Name 规范

用例编号	IAPConfig_1.1
审核项	Reference Name规范（长度，编码规范）
设计思路	提审时的Reference Name的命名规则需要符合苹果的要求
审核依据	根据苹果审核条例11：Purchasing and currencies
被拒案例	N/A

更新时间	2015/1/4
-------------	----------

3.4.1.2 提审配置检查表\ Product ID 规范

用例编号	IAPConfig_1.2
审核项	Product ID规范（长度，编码规范）
设计思路	提审时的Product ID的命名规则需要符合苹果的要求
审核依据	根据苹果审核条例11：Purchasing and currencies
被拒案例	N/A
更新时间	2015/1/4

3.4.1.2 提审配置检查表\ IAP Type 规范

用例编号	IAPConfig_1.3
审核项	IAP Type规范
设计思路	提审时的IAP Type类型应该选择正确的类型
审核依据	根据苹果审核条例11：Purchasing and currencies
被拒案例	N/A
更新时间	2015/1/4

3.4.2 应用级别定级

3.4.2.1 提审配置检查表\色情级别定义

用例编号	AppLevel_1.4
审核项	色情级别定义
设计思路	提审时的应注意情色内容对游戏级别的影响
审核依据	根据苹果审核条例18：Pornography
被拒案例	进击的女神，由于游戏内有大量女性暴露图片，导致送审被拒，需要把游戏适应年龄改为 17+
更新时间	2015/1/4

3.4.2.2 提审配置检查表\人身攻击级别定义

用例编号	AppLevel_1.5
审核项	人身攻击级别定义
设计思路	提审时的应相关人身攻击的内容对游戏级别的影响
审核依据	根据苹果审核条例14：Personal attacks
被拒案例	N/A
更新时间	2015/1/4

3.4.2.3 提审配置检查表\暴力内容级别定义

用例编号	AppLevel_1.6
审核项	暴力内容级别定义
设计思路	提审时的应相关暴力的内容对游戏级别的影响
审核依据	根据苹果审核条例15：Violence
被拒案例	N/A
更新时间	2015/1/4

3.4.2.4 提审配置检查表\令人反感内容级别定义

用例编号	AppLevel_1.7
审核项	令人反感内容级别定义
设计思路	提审时令人反感内容对游戏级别的影响
审核依据	根据苹果审核条例15：Objectionable content
被拒案例	N/A
更新时间	2015/1/4

3.4.2.5 提审配置检查表\宗教，文化与种族内容级别定义

用例编号	AppLevel_1.8
审核项	宗教，文化与种族内容级别定义
设计思路	宗教，文化与种族内容对游戏级别的影响
审核依据	根据苹果审核条例19：Religion, culture, and ethnicity
被拒案例	N/A
更新时间	2015/1/4

3.4.2.6 提审配置检查表\竞赛、赌博、彩票以及抽奖内容级别定义

用例编号	AppLevel_1.9
------	--------------

审核项	竞赛、赌博、彩票以及抽奖内容级别定义
设计思路	竞赛、赌博、彩票以及抽奖内容对游戏级别的影响
审核依据	根据苹果审核条例20：Contests, sweepstakes, lotteries, raffles, and gambling
被拒案例	N/A
更新时间	2015/1/4

3.4.3 链接有效性

3.4.3.1 提审配置检查表\链接有效性检查

用例编号	UrlCheck_2.0
审核项	链接有效性检查
设计思路	Support URL , Marketing URL , Privacy Policy URL需要符合苹果要求的规范
审核依据	根据苹果审核条例17： Privacy
被拒案例	掌上英雄联盟没有提供必要的隐私链接提审导致被拒。
更新时间	2015/1/4

3.5 资源提供检查表

3.5.1 游戏截图资源

3.5.1.1 资源提供检查表\游戏截图需体现游戏内容

用例编号	Res_1.1-Res_1.2
审核项	游戏截图需体现游戏内容
设计思路	苹果审核条款 3 中定义：应用程序的名称，描述，图片预览，有不相关的内容和功能将会被拒绝
审核依据	App Store Review Guidelines
被拒案例	【QQ降龙 2(元神出窍)】3.17.5 版本 被拒原因：图片不能反馈游戏的内容
更新时间	2015.1.12

3.5.1.2 资源提供检查表\游戏截图需符合 4+ 的评级

用例编号	Res_1.3
审核项	游戏截图需符合 4+ 的评级
设计思路	苹果审核条款 3 中定义：应用程序与应用程序图标，屏幕截图，和预览不坚持 4 岁以上的评级将被拒绝
审核依据	App Store Review Guidelines

被拒案例	【天天飞车】1.6.0.40930 版本第一次提审被拒，被拒原因：图片不符合 4+ 要求
更新时间	2015.1.12

3.5.1.3 资源提供检查表\游戏截图不能含有测试相关内容

用例编号	Res_1.4
审核项	游戏截图不能含有测试相关内容
设计思路	苹果审核条款 2 中定义：应用程序是“演示”，“审判”，或“测试”版本，将被拒绝
审核依据	App Store Review Guidelines
被拒案例	【怪物弹珠】1.0.0 版本提审被拒原因：苹果认为提交的是一个测试版本
更新时间	2015.1.12

3.5.1.4 资源提供检查表\游戏截图不能提及其他移动平台

用例编号	Res_1.5
审核项	游戏截图不能提及其他移动平台
设计思路	苹果审核条款 3 中定义：应用程序或元数据，提及任何其他移动平台的名称将被拒绝

审核依据	App Store Review Guidelines
被拒案例	【全民水浒】1.1.124 版本提审被拒原因：弹出的公告中有安卓平台字眼
更新时间	2015.1.12

3.5.1.5 资源提供检查表\游戏截图需符合截图的规格

用例编号	Res_1.6-Res_1.15
审核项	游戏截图需符合截图的规格
设计思路	<p>提供的审核信息需符合iTunes Connect 开发者指南中规定的截图规格，否则 app 可能会遭到拒绝，规格如下：</p> <p><i>JPEG、PNG类型、72dpi以上，RGB模式，扁平，不透明，不能有状态栏，分辨率在规定的类型内，详情见测试用例中。</i></p>
审核依据	iTunes Connect Developer Guide
被拒案例	无
更新时间	2015.1.12

3.5.2 测试号资源

3.5.2.1 资源提供检查表\测试号符合审核信息中的规定要求

用例编号	Res_2.1
------	---------

审核项	测试号符合审核信息中的规定要求
设计思路	苹果的审核信息中要求提供用于审核的测试帐号，且测试帐号不能过期
审核依据	iTunes Connect Developer Guide
被拒案例	【QQ三国梦之燃烧的战场】版本 1，第一次提审被拒原因：没有提供测试帐号
更新时间	2015.1.12

3.5.2.2 资源提供检查表\测试号可以体验游戏的所有功能

用例编号	Res_2.2
审核项	测试号可以体验游戏的所有功能
设计思路	苹果审核条款 3 中定义：有占位符文本的应用程序将被拒
审核依据	App Store Review Guidelines
被拒案例	【全民破坏神】1.0.1.21223 版本提审被拒原因：提供的测试帐号等级不够高，苹果无法测试所有内容
更新时间	2015.1.12

3.5.3 安装包资源

3.5.3.1 资源提供检查表\安装包小于规定最大值

用例编号	Res_3.1
审核项	安装包小于规定最大值
设计思路	iTunes Connect 开发者指南中规定提审前需检查的内容中指出iOS包最大可以为 2G
审核依据	iTunes Connect Developer Guide
被拒案例	无
更新时间	2015.1.12

3.5.3.2 资源提供检查表\安装包中的可执行文件小于规定的最大值

用例编号	Res_3.2
审核项	安装包中的可执行文件小于规定的最大值
设计思路	iTunes Connect 开发者指南中规定提审前需检查的内容中指出iOS包中的可执行文件不能超过 60M
审核依据	iTunes Connect Developer Guide
被拒案例	无
更新时间	2015.1.12

3.5.3.3 资源提供检查表\安装包中的所有文件小于规定的最大值

用例编号	Res_3.3
审核项	安装包中的所有文件小于规定的最大值
设计思路	提供的审核信息需符合iTunes Connect 开发者指南中规定的文件规格，否则 app 可能会遭到拒绝
审核依据	iTunes Connect Developer Guide
被拒案例	无
更新时间	2015.1.12

3.5.4 第三方许可资源

3.5.4.1 资源提供检查表\第三方许可证明

用例编号	Res_4.1
审核项	含第三方内容，需提供第三方许可证明
设计思路	iTunes Connect 开发者指南中规定提审前需检查的内容中指出，如果使用到第三方内容，需确定所有使用的地方都得到了第三方允许
审核依据	iTunes Connect Developer Guide
被拒案例	【全民LOL】1.1.0 版本第三次提审被拒，要求提供英雄联盟的授权书

	【掌上英雄联盟】1.7.3 版本第一次提审被拒，要求提供官方代理书作为证明
更新时间	2015.1.12

3.6 客户端 64bit 检查表

3.6.4 客户端检查

用例编号	iOS64bit_1.1
审核项	系统组件可以支持 64bit
设计思路	iOS 手游上调用的组件需支持 64bit，重点检查非系统组件，不可有第三方组件 同时系统组件当前版本current version要高于compatibility version
审核依据	iTunes Connect Developer Guide
被拒案例	暂无
更新时间	2015.3.10

用例编号	iOS64bit_1.2
审核项	游戏编译使用ARM64 选项
设计思路	检查编译选项等，保证游戏支持ARM 64
审核依据	iTunes Connect Developer Guide
被拒案例	暂无
更新时间	2015.3.10

用例编号	iOS64bit_1.3~1.12
审核项	检查游戏内使用的腾讯组件，满足 64bit支持
设计思路	腾讯内部组件版本高于各组件支持 64bit的最低版本号
审核依据	iTunes Connect Developer Guide
被拒案例	暂无
更新时间	2015.3.10