

## AppStore 审核的制度、内幕、技巧、潜规则

不可否认，对于中国的 iOS 开发者而言，苹果应用商店带给他们最大的莫过于机会和希望。然而，无论对于个人、小团队还是公司而言，想在苹果应用商店上架 App 并不是一件容易的事儿。那些能够被苹果明文规定所拒绝的 iOS 开发者们实属幸运，起码在后续修改方面还有迹可循。

比如笔者的一个朋友，带的手游因为“在测试时被提示失去连接”而被拒，于是他就直接用“服务器当时不稳定”的外部因素，来解释这并不是游戏本身的问题。而像之前知乎上看到的一个吐槽那样，开发者提交的一款娱乐类应用，被拒的原因是“我们觉得你的应用并不具有娱乐性”，就让人欲哭无泪了。可即便是被这种令人难以捉摸的理由拒绝，开发者基本也只能选择认命，因为苹果早已讲明。

■ We will reject Apps for any content or behavior that we believe is over the line. What line, you ask? Well, as a Supreme Court Justice once said, "I'll know it when I see it". And we think you will also know when you cross it.

这张图节选自苹果官网的 App 审核指南，大概意思就是说：“**我们非常喜欢中国文化，并且信奉道家思想，所以我们审核制度的核心就是——大道无形。**”

所以作为一名 iOS 开发者来说，没有被苹果拒绝过的人生就不能称为圆满的人生。而比起其他渠道，苹果应用商店的审核规定绝对算是严格缜密与飘忽不定兼具了，并且还在不断修改完善中。

比如在今年苹果的 WWDC 刚落幕不久后，又传来了要对 iOS8 的苹果商店改版的消息，消息称将进一步收紧对应用推广与发现的控制，遥望未来，想必又将有一大批夹杂着各种广告的应用被苹果拒之门外。

而面对千千万万上架之路颇为多舛的 iOS 手游，不禁让人产生了这样的一个疑惑。为何有些看起来似乎并不能通过审核的手游却在稳坐苹果商店？

以前不久曾红遍全球的《Flappy bird》为例，今年2月，苹果曾公开表示将拒绝带有“Flappy”字眼的App上线，拒绝理由为“试图借力一款热门应用”。而笔者在美国区搜索后，发现架上名称中包含此字眼的山寨游戏起码数十款，根据游戏上线数据，不少都是在今年2月份之后才上线。中国区也存在此类情况。

除此之外，对于同一IP产品，有些上架一帆风顺，有些则阻力重重；而反复被拒，换皮后瞬间上架成功，或者干脆为了圈钱而自我克隆，上架多款同样内容的游戏也屡见不鲜，究其原因，是否苹果审核制度仍有不少漏洞可钻？笔者就此疑惑也询问了多位iOS开发者，总结出以下几点：

## **1、本地化+半人工审核 审核标准难以统一**

据了解，苹果应用商店的初步审核流程均在美国总部进行，而关键的本地化审核步骤，都在审核人员自己对应的区域进行。比如想上线中国区商店的应用审核均为台湾地区负责，于是这就产生了不可避免的差异性。

同时，苹果商店采用半人工审核，个体的差异性也经常导致审核情况不一致的发生。也许你的App在这名审核员测试时就会被拒，而换一个就通过了。这也就解释了为什么有些游戏多次审核不过，换名后秒过；又或者一些被下架的应用，换皮后可再次上架了。

## **2、App 量过大 审核人员不足 难免疏忽**

此前有消息称，苹果商店中国区的审核人员只有不足十人，虽然具体人数笔者无从考据，但从之前Business Insider对一位前苹果高级工程师Mike Lee的访问，以及目前的审核App时间过长就足以体现审核人员的人手似乎并不够用。

在访问中，Mike Lee曾表示：“苹果是不会妥协员工质量而扩大团队规模的，我敢保证它肯定比你想象得要小。”而面对越来越多的涌入苹果应用商店的App，

显然这种半人工且人工不足的审核制度所产生的弊端，足以造成不少的山寨货或滥竽充数者成为漏网之鱼。

### 3、审核重点鲜明 盲区易被趁虚而入

众所周知，作为一家认为全世界人民都在使用苹果手机的公司，在对于 App 审核方面，自然是严于律人的。而通过苹果商店的审核条例内容，我们可以看出，苹果商店的审核标准侧重点非常清晰，除了 App 本身存在的硬伤以外，主要看重两点：是否与自身利益冲突，以及主题是否健康。

翻看条例，我们可以看到有多标准都是针对苹果自身利益出发而定。比如开发者提交 App 与目前已有苹果产品或广告主题外观相似会被拒绝；在应用程序中拼错苹果名称或写错大小写会被拒绝等等；除此之外，苹果商店也非常注重精神文明建设，从 14 项-20 项的内容，都是针对反黄反赌反暴力而设。

于是，我们跳过这些重点审核的项目，就会发现如果不触犯这些雷区，那么对于其他方面，苹果通常是采用睁一只眼闭一只眼的态度。比如条例中提到的“与 App Store 已有程序重复的应用可能会被拒绝，特别实在数量很多的情况下”，但显然由于多方面原因，苹果并没有有效制止跟风山寨产品涌进苹果商店(据资料显示，《Flappy bird》刚下架时，平均每天有近 60 款相关 App 在苹果商店上架)，同时，这样也会导致一些优质的 App 因为与苹果理念不符，而无缘与用户见面。

### 写在最后

在今年年初，苹果为应用没通过的开发者，提供了一个补救方法，如果开发者对于自己的应用被拒绝存有疑虑，可以在 iTunes Connect 的 Resolution Center 进行说明和澄清，通过回复功能即可直接与 App Store 的审核团队取得联系。

显然，苹果商店方面也意识到了审核方面所存在的问题，正在尝试提出更多的解决方法。但这并不表示苹果商店将会过多地修改自己已经建立起的制度。

而作为一名正在与苹果周旋并且未来将会继续周旋下去的 iOS 开发者而言，除了需要内心强大以外，笔者也建议大家在产品研发阶段之前就多关注苹果的审核标准，以及近期的审核侧重点，而不是用自身的被拒经验来检验标准。

最后，任重道远，祝君好运。