

Polityka prywatności — Hidden Gem

Ostatnia aktualizacja 28 września 2026 · Wersja 1.0

W skrócie: Hidden Gem nie ma rejestracji i nigdy nie pyta o imię, adres e-mail, lokalizację, kontakty ani zdjęcia. Postęp Gracza jest zapisany na serwerze Administratora pod losowym Account ID utworzonym na iPhone, a Konto można usunąć w Grze w każdej chwili. Administrator nie sprzedaje danych i nie śledzi Gracza w aplikacjach ani serwisach innych firm.

1. Podsumowanie

Hidden Gem to gra na iPhone'a, w której szuka się ukrytych klejnotów. Nie ma w niej rejestracji. Przy pierwszym uruchomieniu iPhone tworzy losowy Account ID, a serwer Administratora trzyma pod nim Klejnoty, poziom i Sceny Gracza. Administrator nie wie, kim jest Gracz, dopóki Gracz sam do niego nie napisze.

Administrator przetwarza ten Account ID, postęp i salda Gracza, zapis tego, co dzieje się w czasie gry, zakupy, wpisane opisy Scen, zgłoszenia Scen oraz token powiadomień, dopóki powiadomienia są włączone. Służy to prowadzeniu Gry, sprawdzaniu tego, co tworzą Gracze, i rozumieniu — głównie w sumach — jak wygląda gra.

W Grze biorą udział usługi zewnętrzne. Microsoft Azure utrzymuje serwer i wysyła wiadomości w sprawie zgłoszeń nielegalnych treści, OpenAI zamienia opisy Scen w obrazy, Expo dostarcza powiadomienia, a Apple obsługuje płatności. Jeśli Gracz sam poprosi o reklamę z nagrodą, wyświetla ją Google i zbiera przy tym dane o urządzeniu. Przed pierwszą reklamą Gra pyta, czy Gracz ma ukończone 16 lat; odpowiedź zostaje na iPhone. Graczy, którzy ukończyli 16 lat, w Europejskim Obszarze Gospodarczym, Wielkiej Brytanii i Szwajcarii Google pyta najpierw o zgodę. Przy Graczach poniżej 16 lat Gra nie pokazuje komunikatu zgody Google, a każde żądanie reklamy oznacza jako pochodzące od osoby poniżej wieku zgody. Zawsze prosi Google wyłącznie o reklamy niespersonalizowane.

Administrator nie sprzedaje danych i nie śledzi Gracza w aplikacjach ani serwisach innych firm. Konto razem ze wszystkim, co jest z nim związane, można usunąć w Grze: Settings → Delete account. W sprawie dostępu do danych, ich kopii i wszystkiego innego, co dotyczy prywatności, wystarczy napisać na contact@notbad.tech i podać Account ID, który Gra pokazuje w Settings.

2. Kim jesteśmy

Grę Hidden Gem wydaje Protip Norbert Częścik, jednoosobowa działalność gospodarcza zarejestrowana w Polsce, działająca pod marką Not Bad Technology. W rozumieniu RODO to Administrator danych osobowych opisanych w tej polityce.

Administrator danych

Protip Norbert Częścik

NIP: 5242873450

Wyszogrodzka 14/107, 03-337 Warszawa

E-mail: contact@notbad.tech

We wszystkich sprawach dotyczących prywatności wystarczy napisać na contact@notbad.tech.

Organem nadzorczym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa, uodo.gov.pl. Gracz mieszkający w innym kraju Unii Europejskiej może zwrócić się także do organu ochrony danych w swoim kraju.

3. Dane, które zbieramy

Poniżej jest pełna lista tego, co opuszcza iPhone'a i zostaje u Administratora. Przy każdej pozycji jest napisane, co to jest, po co jest potrzebne i na jakiej podstawie prawnej RODO Administrator to przetwarza.

- **Account ID.** Losowy, 32-znakowy kod, który Gra tworzy na iPhone i przechowuje w pęku kluczy iOS (Keychain). Jedzie z każdym żądaniem dotyczącym Konta i jest kluczem do danych Gracza na serwerze. Pęk kluczy potrafi zachować go po usunięciu aplikacji — dlatego ponowna instalacja na tym samym iPhone przywraca postęp. Niezbędny do prowadzenia Gry (art. 6 ust. 1 lit. b RODO, wykonanie umowy).

- **Postęp i saldo.** Poziom i Klejnoty zdobyte na jego poczet, znalezienia na każdym poziomie trudności, liczba ukończonych Scen, stany wszystkich rodzajów Klejnotów oraz to, czy Golden Gem został kupiony i zużyty, Health Gems razem z chwilą kolejnego odnowienia, odebrane dzienne nagrody i seria dni, informacja o tym, które własne Sceny Gracz już zagrał i o których zatwierdzeniach został powiadomiony, a także czy Gracz sprzeciwił się analityce oraz czy tworzenie Scen jest dla Konta wstrzymane — a jeśli jest, to data wstrzymania, powód w postaci kodu i tekstu pokazywanego Graczowi, oznaczenie osoby, która podjęła decyzję, i stan odwołania. Do tego daty utworzenia Konta, ostatniej zmiany i ostatniego kontaktu z serwerem. Niezbędne do prowadzenia Gry (art. 6 ust. 1 lit. b).
- **Zapis zdarzeń w Grze.** Krótkie wpisy, każdy z Account ID i czasem. Część wysyła Gra: rozpoczęcie Sceny (numer Sceny i to, czy jest to samouczek), ukończenie Sceny (numer, trudność, liczba podpowiedzi i czas) oraz użycie podpowiedzi. Własny wpis dodaje serwer przy każdej zmianie sald (ile Klejnotów i z jakiego powodu), przy utworzeniu Sceny i przy zakupie. Służy to utrzymaniu poprawnych sald (art. 6 ust. 1 lit. b) oraz — w prawnie uzasadnionym interesie Administratora, jakim jest rozwijanie Gry i zapobieganie nadużyciom — obserwowaniu, jak wygląda gra (art. 6 ust. 1 lit. f). Wobec tego drugiego celu Gracz może wnieść sprzeciw bez usuwania Konta; opisuje to sekcja „Analityka i raporty o awariach”.
- **Zakupy.** Przy każdym zakupie: produkt i to, co dopisał do Konta, numer transakcji Apple, informacja, czy był to zakup prawdziwy, czy testowy zakup Apple, czas i Account ID. Niezbędne do dostarczenia tego, co Gracz kupił (art. 6 ust. 1 lit. b), oraz — w prawnie uzasadnionym interesie Administratora — do zaliczenia każdego zakupu tylko raz (art. 6 ust. 1 lit. f). Szczegóły w sekcji „Zakupy”.
- **Sceny Gracza.** Opis wpisany na ekranie tworzenia Sceny (do 80 znaków), obraz na jego podstawie, czas utworzenia, wynik sprawdzenia razem z powodem, jeśli Scena została odrzucona albo usunięta, oraz informacja, czy nagroda za zatwierdzoną Scenę została wypłacona. Niezbędne do udostępnienia funkcji, o którą Gracz poprosił (art. 6 ust. 1 lit. b). Szczegóły w sekcji „Sceny tworzone przez Gracza”.
- **Zgłoszenia z Gry.** Przy zgłoszeniu Sceny: jej numer, wybrany powód, dopisana notatka, jeśli Gracz ją wpisze (w Grze do 200 znaków), i Account ID. Administrator przetwarza je, aby wykonać obowiązek rozpatrzenia zgłoszenia (art. 6 ust. 1 lit. c w związku z art. 16 aktu o usługach cyfrowych), a przy zgłoszeniach dotyczących naruszenia zasad Gry — w prawnie uzasadnionym interesie, jakim jest bezpieczna treść w Grze (art. 6 ust. 1 lit. f). Szczegóły w sekcji „Zgłoszenia i moderacja”.
- **Token powiadomień.** Tylko dopóki powiadomienia są włączone i w iOS, i w Grze (Settings → Notifications): token, dzięki któremu serwer może powiadomić Gracza o zatwierdzeniu jego Sceny. Wyłączenie powiadomień w Grze usuwa token z serwera od razu, a wyłączenie ich w iOS — przy najbliższym połączeniu Gry z serwerem. Podstawą jest prawnie uzasadniony interes Administratora, jakim jest informowanie Gracza o losach jego własnych Scen (art. 6 ust. 1 lit. f).

- **Wiadomości do Administratora.** Przy wiadomości e-mail albo formularzu zgłoszenia nielegalnej treści: adres e-mail i treść wiadomości, a w formularzu także imię i nazwisko albo nazwa zgłaszającego. Służą do udzielenia odpowiedzi i załatwienia sprawy; zgłoszenia nielegalnych treści opisuje sekcja „Zgłoszenia i moderacja” (art. 6 ust. 1 lit. c w związku z art. 16 aktu o usługach cyfrowych). Pozostała korespondencja — w prawnie uzasadnionym interesie, jakim jest obsługa wiadomości (art. 6 ust. 1 lit. f).

Jak każda usługa internetowa, serwer widzi adres IP, z którego Gra się z nim łączy. Oprogramowanie serwera go nie zapisuje. Na potrzeby ograniczenia częstotliwości żądań trzyma adres w pamięci najwyżej przez godzinę i potem o nim zapomina; opisuje to sekcja „Bezpieczeństwo”.

Każde żądanie z Gry niesie też numer wersji Gry. Serwer porównuje go z najstarszą wersją, którą jeszcze obsługuje, dzięki czemu wersja nieaktualna może poprosić Gracza o aktualizację. Numeru wersji nie zapisuje.

Czy podanie tych danych jest obowiązkowe? Żaden przepis tego nie wymaga. Account ID, postęp i salda oraz zapis zdarzeń w Grze są potrzebne, żeby Gra działała, więc bez nich nie da się grać. Cała reszta zależy od Gracza: opisy Scen — tylko gdy Gracz tworzy Scenę, zgłoszenia — tylko gdy coś zgłasza, token powiadomień — tylko przy włączonych powiadomieniach, zapisy zakupów — tylko gdy Gracz kupuje, a wiadomości — tylko gdy pisze. Można grać, nie robiąc żadnej z tych rzeczy.

Część rzeczy zostaje wyłącznie na iPhone: ustawienia dźwięku, trudności i powiadomień, informacja o obejrzeniu samouczka i komunikatu o wysyłce opisu do OpenAI, odpowiedź na pytanie o wiek przed reklamami, plan dziennych przypomnień, lokalna kopia sald i aktualnej Sceny oraz listy Scen już zagranych i Scen zgłoszonych. Dwie ostatnie listy jadą z każdym żądaniem o nową Scenę, bez Account ID, żeby serwer mógł te Sceny pominąć — serwer ich nie zapisuje. Usunięcie Konta w Grze kasuje te dane, w tym odpowiedź o wiek.

4. Czego nie zbieramy

Hidden Gem nie pyta o poniższe dane i Administrator ich nie otrzymuje:

- imienia i nazwiska, adresu e-mail, numeru telefonu ani żadnych innych danych kontaktowych, chyba że Gracz sam napisze;
- lokalizacji — Gra nie korzysta z usług lokalizacji;
- kontaktów, zdjęć, aparatu, mikrofonu ani plików;
- danych konta Apple ani karty płatniczej — płatność odbywa się w całości w App Store;

- identyfikatora reklamowego (IDFA) — Gra nigdy nie prosi o zgodę na śledzenie, więc iOS go nie udostępnia;
- danych o zdrowiu, aktywności fizycznej ani żadnych innych danych szczególnych kategorii.

W Grze nie ma narzędzi analitycznych ani raportowania awarii od innych firm, a Administrator nie śledzi Gracza w aplikacjach i serwisach innych firm.

5. Jak wykorzystujemy dane

Administrator wykorzystuje opisane wyżej dane wyłącznie po to, żeby:

- prowadzić Grę: udostępniać Sceny, utrzymywać salda i poziom, odnawiać Health Gems, wypłacać dzienne nagrody i nagrody za zatwierdzone Sceny oraz przywracać postęp po ponownej instalacji na tym samym iPhone;
- dostarczać to, co Gracz kupi, i zaliczać każdy zakup dokładnie raz;
- zamieniać opisy w Sceny, sprawdzać je i udostępniać zatwierdzone innym Graczom;
- rozpatrywać zgłoszenia dotyczące Scen, podejmować decyzje i informować o nich osoby, których sprawa dotyczy;
- powiadamiać Gracza o zatwierdzeniu jego Sceny, dopóki powiadomienia są włączone;
- pilnować uczciwości Gry i kosztów jej działania — służą temu łączny dzienny limit tworzonych w Grze Scen i ograniczenia częstotliwości żądań;
- poprosić o aktualizację, gdy wersja Gry przestanie współpracować z serwerem;
- rozumieć, jak wygląda gra, głównie w sumach i średnich, żeby móc ją ulepszać;
- odpowiadać na wiadomości i obsługiwać wnioski dotyczące prywatności.

Administrator nie sprzedaje danych, nie wykorzystuje ich do reklamy ani marketingu i nie buduje profili Graczy. Nie podejmuje wobec Gracza decyzji w sposób wyłącznie zautomatyzowany, które wywoływałyby skutki prawne albo podobnie istotne. Jedyna automatyczna kontrola — sprawdzenie bezpieczeństwa opisu Sceny — rozstrzyga wyłącznie o tym, czy obraz może powstać; jeśli nie może, Klejnot nie jest pobierany. Każdą inną decyzję o Scenie albo o Koncie, w tym odrzucenie i usunięcie Sceny oraz wstrzymanie tworzenia Scen, podejmuje człowiek.

6. Sceny tworzone przez Gracza

Po dotknięciu przycisku tworzenia Gra wysyła na serwer opis i Account ID. Account ID zostaje u Administratora; do OpenAI idzie wyłącznie opis. Gra mówi o tym Graczowi przed utworzeniem pierwszej Sceny.

Opis jest najpierw sprawdzany krótką listą zablokowanych słów i usługą moderacji OpenAI. Jeśli przejdzie, model tekstowy OpenAI rozwija go w dokładniejszy opis sceny, a model obrazowy OpenAI maluje Scenę z polecenia zawierającego opis Gracza. Gotowy obraz jest przechowywany na serwerze razem z opisem i powiązany z Account ID, dzięki czemu Scena pojawia się w My scenes.

Nowa Scena jest dostępna wyłącznie dla jej autora, dopóki człowiek jej nie sprawdzi. Po zatwierdzeniu trafia do puli Scen udostępnianych wszystkim Graczom, którzy dostają sam obraz — bez opisu, bez Account ID i bez czegokolwiek innego o autorze. Scena odrzucona nie jest pokazywana nikomu innemu, a autor widzi powód w My scenes.

Jeśli Administrator usunie później zatwierdzoną Scenę, na przykład po zgłoszeniu, jej obraz zostaje skasowany, a Scena znika z puli. Opis, powód i data zostają na Koncie autora, w My scenes, razem z odnośnikiem do prośby o ponowne rozpatrzenie, aż do usunięcia Konta.

W opisie nie należy umieszczać informacji o osobach — imion, adresów ani danych prawdziwych ludzi. Opis jedzie do OpenAI, zostaje na serwerze Administratora i czyta go człowiek sprawdzający Scenę.

Obrazy Scen są przechowywane pod długimi, losowymi adresami internetowymi. Nie są nigdzie wymienione ani opublikowane, ale każdy, kto zna taki adres, może otworzyć obraz, do którego on prowadzi.

Usunięcie Konta usuwa wszystkie Sceny jego autora, także zatwierdzone, w które grają już inni Gracze. Żeby usunąć pojedynczą Scenę, wystarczy napisać do Administratora, podając Account ID i opis Sceny; obraz i wpis Sceny zostaną skasowane, również z puli udostępnianej innym.

7. Zgłoszenia i moderacja

Każdą Scenę utworzoną przez Gracza sprawdza człowiek, zanim zobaczy ją ktokolwiek inny. Potem są dwie drogi, żeby zwrócić uwagę na Scenę.

Z Gry. Flaga w rogu Sceny pozwala ją zgłosić: Gracz wybiera powód i, jeśli chce, dopisuje notatkę. Administrator dostaje numer Sceny, powód, notatkę i Account ID. Scena znika z Gry zgłaszającego od razu i na zawsze, niezależnie od decyzji. Lista zgłoszonych Scen zostaje na iPhone i jest kasowana przy usunięciu Konta albo aplikacji. Zgłoszenie samo w sobie nie zabiera Sceny pozostałym Graczom — patrzy na nią człowiek i to on decyduje. Zgłoszenie jest przechowywane razem z Kontem zgłaszającego: przy treściach uznanych za nielegalne, aby wykonać obowiązek z art. 16 aktu o usługach cyfrowych (art. 6 ust. 1 lit. c RODO), a przy naruszeniach zasad Gry — w prawnie uzasadnionym interesie Administratora, jakim jest bezpieczna treść w Grze (art. 6 ust. 1 lit. f).

Ze strony internetowej. Każdy, także osoba, która nie gra, może zgłosić treść uznaną za nielegalną przez formularz pod adresem notbad.tech/hidden-gem/report/. Formularz pyta, której Sceny dotyczy zgłoszenie, o imię i nazwisko albo nazwę zgłaszającego, adres e-mail, uzasadnienie i oświadczenie o działaniu w dobrej wierze. Administrator wysyła e-mailem potwierdzenie z numerem referencyjnym, a po decyzji człowieka — samą decyzję. Gdy zgłaszający się z nią nie zgadza, może poprosić o ponowne rozpatrzenie, tak jak opisuje to strona odwołania. Podstawą jest obowiązek z art. 16 aktu o usługach cyfrowych (art. 6 ust. 1 lit. c RODO).

Decyzje. Jeśli Scena Gracza zostanie odrzucona albo usunięta, autor widzi powód w Grze, w My scenes, razem z odnośnikiem do prośby o ponowne rozpatrzenie. Jeśli z Konta wielokrotnie powstają treści naruszające zasady, człowiek może wstrzymać dla niego tworzenie Scen. Przy Koncie zapisujemy wtedy datę, powód w postaci kodu i tekstu, oznaczenie osoby, która podjęła decyzję, oraz stan odwołania, jeśli Gracz się odwoła. Powód Gracz widzi w Grze, na ekranie tworzenia Sceny; odwołanie składa e-mailem, podając Account ID, a pozostałe drogi opisuje strona odwołania. Reszta Konta, w tym Klejnoty i rozgrywka, działa bez zmian.

Zgłoszenia ze strony są przechowywane 12 miesięcy od decyzji, a gdy sprawa jest sporna albo trwa odwołanie, ich usunięcie zostaje wstrzymane do zakończenia sprawy. Szczegóły w sekcji „Jak długo przechowujemy dane”.

8. Zakupy

Zakupy odbywają się w App Store. Administrator nigdy nie widzi karty płatniczej, konta Apple ani danych rozliczeniowych Gracza. Apple przetwarza dane płatnicze jako niezależny administrator, na zasadach swojej polityki prywatności.

Po zakupie iPhone przekazuje serwerowi transakcję podpisaną przez Apple. Serwer sam sprawdza podpis Apple, bez łączenia się z Apple, i dopisuje produkt do Konta. Zapisujemy produkt i to, co dopisał, numer transakcji Apple, informację, czy był to zakup prawdziwy, czy testowy zakup Apple, czas i Account ID. Podpisanej transakcji nie przechowujemy.

Wszystko, co sprzedajemy w Hidden Gem, zużywa się w chwili wydania, a salda są prowadzone pod Account ID na serwerze Administratora, nie przy koncie Apple. Jeśli kupiony produkt nie trafi na Konto, wystarczy napisać, podając Account ID — Administrator to naprawi.

Zapis zakupu pozwala zaliczyć tę samą transakcję tylko raz. Dlatego zostaje on także po usunięciu Konta, ale już bez Account ID, a numer transakcji jest w nim zastąpiony skrótem kryptograficznym (SHA-256), czyli daną pseudonimizowaną. Zostają produkt, jego zawartość, środowisko transakcji i czas. Taki zapis jest kasowany najpóźniej 24 miesiące po zaliczeniu zakupu, a serwer nie przyjmuje automatycznie transakcji, która nie została zaliczona przez ponad 23 miesiące — dzięki temu każda transakcja, którą serwer może jeszcze przyjąć, ma swój zapis.

Zwroty rozpatruje Apple na własnych zasadach, pod adresem reportaproblem.apple.com.

9. Usługi zewnętrzne

Administrator współpracuje z niewielką liczbą dostawców zewnętrznych i każdy dostaje tylko to, czego wymaga jego zadanie. Dostawcy przetwarzający dane w imieniu Administratora robią to na warunkach powierzenia, które pozwalają im korzystać z danych wyłącznie zgodnie z poleceniami Administratora i wymagają ochrony co najmniej takiej, jak opisuje ta polityka. Google i Apple działają jako niezależni administratorzy, związani własnymi warunkami ochrony danych i własnymi politykami prywatności.

- **Microsoft Azure:** hosting. Serwer, baza danych i obrazy Scen działają w centrach danych Microsoftu w Unii Europejskiej. Azure Communication Services, część Azure, wysyła wiadomości dotyczące zgłoszeń nielegalnych treści: dostaje adres e-mail odbiorcy, numer referencyjny i treść wiadomości, bez imienia i nazwiska zgłaszającego. Dane wysyłki trzyma w Europie, a śledzenie otwarć i kliknięć jest wyłączone. Podmiot przetwarzający.
- **OpenAI:** sprawdzanie bezpieczeństwa opisów i malowanie Scen. Dostaje treść opisu, nigdy Account ID. Na warunkach API OpenAI dane nie służą do trenowania modeli i są przechowywane do 30 dni na potrzeby wykrywania nadużyć, chyba że prawo wymaga dłużej. Podmiot przetwarzający.
- **Expo (650 Industries, Inc.):** dostarczanie powiadomień. Dopóki powiadomienia są włączone, Expo dostaje token push iPhone'a od Apple i oddaje Grze token powiadomień. Przy zatwierdzeniu Sceny Expo dostaje ten token i treść wiadomości, po czym przekazuje ją Apple do doręczenia. Podmiot przetwarzający.

- **Google AdMob** (Google Ireland Limited dla Graczy w EOG i Szwajcarii, Google LLC poza nimi): opcjonalne reklamy z nagrodą. Żądanie reklamy powstaje wyłącznie wtedy, gdy Gracz sam o reklamę poprosi. Przed pierwszą reklamą Gra pyta, czy Gracz ma ukończone 16 lat, i odpowiedź zostaje na iPhone.
 - 1. Gracz poniżej 16 lat: Gra nie pokazuje komunikatu zgody Google i nie ma wiersza „Ad privacy choices”, a każde żądanie reklamy niesie oznaczenie, że pochodzi od osoby poniżej wieku zgody. Google nie personalizuje wtedy reklam i nie dopuszcza do nich zewnętrznych dostawców. Oznaczenie nie znaczy, że Google nie zbiera żadnych danych — zbiera te wymienione niżej.
 - 2. Gracz, który ukończył 16 lat, w EOG, Wielkiej Brytanii i Szwajcarii: przy pierwszym dotknięciu „Watch ad” Gra pokazuje komunikat zgody Google, zanim powstanie jakiegokolwiek żądanie reklamy, a reklamy korzystające z danych Gracza są wyświetlane wyłącznie za jego zgodą (art. 6 ust. 1 lit. a). Po zgodzie reklamy są niespersonalizowane; bez zgody Google może pokazać reklamy ograniczone, przy których sam nakłada dalsze ograniczenia na wykorzystywane dane. Wybór można zmienić w Grze: Settings → Ad privacy choices.
 - 3. Oprogramowanie reklamowe Google może zbierać adres IP (służy do oszacowania ogólnej lokalizacji), identyfikator ograniczony do naszej aplikacji, informacje o wyświetlonych reklamach i reakcjach na nie oraz dane diagnostyczne i o wydajności. Administrator zawsze prosi Google wyłącznie o reklamy niespersonalizowane, a ponieważ Gra nigdy nie prosi o zgodę na śledzenie, Google nie dostaje identyfikatora reklamowego. Google wykorzystuje te dane do wyświetlania i mierzenia reklam oraz do zapobiegania nadużyciom. Część reklam może pochodzić od innych firm reklamowych kupujących powierzchnię przez Google; w EOG, Wielkiej Brytanii i Szwajcarii wymienia je komunikat zgody, a listę aktualizuje Google. Niezależny administrator.
- **Apple:** płatności w App Store i doręczanie powiadomień. Niezależny administrator.

Administrator nie sprzedaje danych osobowych i nie udostępnia ich brokerom danych ani reklamodawcom.

10. Analityka i raporty o awariach

W Hidden Gem nie ma narzędzi analitycznych ani raportowania awarii od innych firm. Jedynym zapisem tego, jak wygląda gra, jest zapis zdarzeń opisany w sekcji „Dane, które zbieramy”. Trafia on na serwer Administratora, jest przechowywany z Account ID i widzi go wyłącznie Administrator.

Administrator korzysta z niego głównie w sumach: ile osób gra każdego dnia i wraca, jakie trudności wybierają, ile czasu zajmują Sceny, jak zdobywane i wydawane są Klejnoty i ilu Graczy kupuje. Zapis pojedynczego Gracza jest czytany tylko po to, żeby odpowiedzieć na jego własne żądanie, usunąć usterkę albo zbadać nadużycie.

Sprzeciw jest możliwy bez usuwania Konta. Wystarczy napisać na contact@notbad.tech i podać Account ID. Od tej chwili serwer przestaje zapisywać wpisy wysyłane przez Grę w trakcie gry (rozpoczęcie i ukończenie Sceny, użycie podpowiedzi), a Gracz znika ze wszystkich statystyk. Wpisy o saldach i zakupach powstają nadal, bo bez nich Gra nie utrzyma poprawnych sald, ale Administrator nie wykorzystuje ich już do badania, jak wygląda gra.

Jeśli Gracz włączył w iOS udostępnianie danych deweloperom (Ustawienia → Prywatność i ochrona → Analiza i ulepszenia), Apple może przekazywać Administratorowi raporty o awariach i statystyki użycia, bez informacji pozwalających zidentyfikować Gracza. To ustawienie można w każdej chwili wyłączyć.

Oprogramowanie reklamowe Google zbiera własne dane diagnostyczne przy wyświetleniu reklamy; opisuje to sekcja „Usługi zewnętrzne”.

11. Jak długo przechowujemy dane

- **Account ID, postęp, salda, Sceny Gracza i zgłoszenia złożone w Grze:** tak długo, jak istnieje Konto. Konto i wszystko, co jest z nim związane, znika, gdy Gracz usunie je w Grze, gdy Administrator usunie je na jego żądanie albo automatycznie, gdy od ostatniego kontaktu Gry z serwerem i od założenia Konta minęły 24 miesiące. Po zamknięciu serwerów Gry Administrator usuwa te dane.
- **Zapis zdarzeń w Grze:** 90 dni od zapisania, potem usuwany automatycznie. Jeśli Gracz wcześniej usunie Konto, znika razem z nim. Wpisy o zakupach mają własną regułę, opisaną niżej.
- **Token powiadomień:** do wyłączenia powiadomień w Grze albo w iOS, najpóźniej do usunięcia Konta.
- **Zapisy zakupów:** tak długo, jak istnieje Konto. Po usunięciu Konta zostaje tylko produkt, jego zawartość, informacja, czy był to zakup testowy, i czas zakupu — bez Account ID. Numer transakcji Apple jest zastąpiony skrótem SHA-256, z którego nie da się odczytać numeru, ale który pozwala rozpoznać ten sam zakup, gdyby został przestany ponownie. Taki pseudonimizowany zapis jest przechowywany najwyżej 24 miesiące od zaliczenia zakupu, w prawnie uzasadnionym interesie Administratora, jakim jest zaliczenie każdego zakupu tylko raz (art. 6 ust. 1 lit. f).
- **Sceny usunięte:** obraz jest kasowany od razu; opis, powód i data zostają na Koncie autora do usunięcia Konta.

- **Opisy Scen u OpenAI:** do 30 dni, tak jak opisuje sekcja „Usługi zewnętrzne”.
 - **Zgłoszenia nielegalnych treści ze strony internetowej:** 12 miesięcy od decyzji, potem są usuwane automatycznie. Zgłoszenie zostaje także wtedy, gdy autor zgłoszonej Sceny w międzyczasie usunie Konto. Jeśli sprawa jest sporna albo trwa odwołanie, Administrator wstrzymuje usunięcie zgłoszenia; po zdjęciu wstrzymania 12 miesięcy liczy się od tego dnia.
 - **Wiadomości e-mail, w tym prośby o ponowne rozpatrzenie decyzji:** 12 miesięcy od zamknięcia sprawy.
 - **Kopie zapasowe:** usunięte dane mogą pozostawać w automatycznych kopiach zapasowych bazy do ich wygaśnięcia, najwyżej przez 7 dni.
 - **Na iPhone:** ustawienia i dane zapisane lokalnie zostają do usunięcia aplikacji albo usunięcia Konta w Grze. Account ID może pozostać w pęku kluczy iOS także po usunięciu aplikacji.
-

12. Prawa Gracza

Na podstawie RODO Gracz może:

- otrzymać kopię danych, które Administrator o nim przechowuje (dostęp);
- sprostować dane nieprawidłowe (sprostowanie);
- żądać usunięcia danych (usunięcie); Konto można usunąć samodzielnie w Grze: Settings → Delete account;
- żądać ograniczenia przetwarzania na czas wyjaśniania sprawy (ograniczenie);
- otrzymać postęp, salda, zapis zdarzeń i Sceny w formacie nadającym się do odczytu maszynowego (przenoszenie);
- wnieść sprzeciw wobec przetwarzania opartego na prawnie uzasadnionym interesie (sprzeciw): wobec wykorzystania zapisu zdarzeń do analityki, tak jak opisuje sekcja „Analityka i raporty o awariach”, albo wobec tokenu powiadomień, gdzie wystarczy wyłączyć powiadomienia;
- wycofać zgodę na reklamy w dowolnej chwili, w Grze: Settings → Ad privacy choices. Wiersz ten jest widoczny dla Graczy, którzy wskazali, że ukończyli 16 lat, i znajdują się w EOG, Wielkiej Brytanii albo Szwajcarii; przy odpowiedzi „poniżej 16 lat” Gra nie zbiera zgody Google, a samą odpowiedź można zmienić w Settings → Age for ads;
- złożyć skargę do Prezesa UODO albo do organu ochrony danych w swoim kraju.

Jak złożyć żądanie. Wystarczy napisać na contact@notbad.tech i podać Account ID. W Grze otwiera się go w Settings, a tapnięcie w Account ID otwiera okno udostępniania z pełnym kodem, gotowym do skopiowania albo wysłania. Gra nie ma logowania, więc Account ID jest jedynym sposobem, żeby odnaleźć dane związane z Grą Gracza. Administrator realizuje żądania, które go zawierają, a gdy coś w żądaniu budzi wątpliwości, może poprosić o dodatkowe informacje przed jego wykonaniem. Account ID lepiej zachować dla siebie: kto go zna, może pytać o dane z nim związane i żądać ich usunięcia.

Administrator odpowiada w ciągu miesiąca. Przy sprawach skomplikowanych może potrzebować do dwóch miesięcy więcej i wtedy wyjaśnia dlaczego. Żądania są bezpłatne.

Usunięcie Konta w Grze działa od razu, a Gra startuje od zera z nowym Account ID. Gdy Administrator usuwa Konto na żądanie, Gra na tym iPhone zaczyna od zera przy najbliższym połączeniu. Jeśli Gracz gra dalej, pod tym samym Account ID powstaje nowe, puste Konto; jeśli nic więcej nie ma do Administratora docierać, trzeba też usunąć aplikację.

13. Prywatność dzieci

Hidden Gem jest grą dla szerokiej publiczności. Nie ma w niej czatu, profili Graczy ani sposobu, w jaki Gracze mogliby się ze sobą kontaktować, a każdą Scenę utworzoną przez Gracza sprawdza człowiek, zanim zobaczy ją ktokolwiek inny. Administrator nie pyta o wiek, imię ani dane kontaktowe na potrzeby Konta, więc o dziecku przechowuje dokładnie tyle samo, co o każdym innym Graczu: dane wymienione w sekcji „Dane, które zbieramy”, pod losowym Account ID.

Jedyne pytanie o wiek pada przed pierwszą reklamą i dotyczy wyłącznie reklam: Gra pyta, czy Gracz ma ukończone 16 lat. Odpowiedź zostaje na iPhone i nie trafia na serwer Administratora. Przy odpowiedzi „poniżej 16 lat” Gra nie pokazuje komunikatu zgody Google, a każde żądanie reklamy niesie oznaczenie, że pochodzi od osoby poniżej wieku zgody; Google nie personalizuje wtedy reklam i nie dopuszcza do nich zewnętrznych dostawców. Reklamy są zawsze opcjonalne i niespersonalizowane.

Tworzenie Scen wysyła wpisany tekst do OpenAI, dlatego Administrator sugeruje, żeby młodsze dzieci korzystały z tej funkcji z rodzicem, który dopilnuje także, by w opisie nie znalazły się informacje o osobach.

Rodzic albo opiekun, który chce usunąć dane dziecka, może usunąć Konto w Grze (Settings → Delete account) albo przystać Account ID z iPhone'a dziecka (Settings → Account ID) — Administrator je usunie.

14. Bezpieczeństwo

- Cały ruch między Grą a serwerem jest szyfrowany protokołem HTTPS.
- Baza danych i obrazy Scen leżą w Microsoft Azure, który domyślnie szyfruje przechowywane dane.
- Dostęp do danych Graczy ma wyłącznie właściciel Not Bad Technology, po zalogowaniu.
- Klucze do usług zewnętrznych i hasło do bazy są przechowywane wyłącznie w konfiguracji serwera, nigdy w aplikacji.
- Account ID powstaje ze 128 losowych bitów z kryptograficznego generatora liczb losowych iPhone'a i jest przechowywany w pęku kluczy iOS.
- Serwer ogranicza częstotliwość żądań dla każdego adresu sieciowego, a przy danych Gry i przy zgłoszeniach także dla każdego Account ID. Na ten czas trzyma adres w pamięci najwyżej przez godzinę i nigdzie go nie zapisuje.
- Oprogramowanie serwera nie zapisuje adresów IP. Microsoft może krótko przetwarzać dane połączenia, żeby prowadzić i chronić swoją platformę.

Żaden system nie jest doskonale bezpieczny. Jeśli naruszenie ochrony danych dotknie danych Gracza, Administrator zgłosi je Prezesowi UODO w ciągu 72 godzin, gdy wymaga tego RODO, a jeśli naruszenie będzie wiązać się z wysokim ryzykiem dla Gracza — poinformuje go bezpośrednio komunikatem w Grze.

15. Przekazywanie danych poza EOG

Serwer, baza danych i obrazy Scen są utrzymywane przez Microsoft Azure w centrach danych w Unii Europejskiej, a wiadomości dotyczące zgłoszeń wysyła Azure Communication Services, które trzyma ich dane w Europie.

Część dostawców przetwarza dane poza Europejskim Obszarem Gospodarczym, głównie w Stanach Zjednoczonych. Każde przekazanie opiera się na własnej podstawie:

- **OpenAI** (opisy Scen): standardowe klauzule umowne przyjęte przez Komisję Europejską, wraz z aneksem brytyjskim tam, gdzie stosuje się prawo Wielkiej Brytanii, w ramach warunków powierzenia OpenAI;
- **Expo** (tokeny powiadomień): standardowe klauzule umowne, moduł 2 (administrator — podmiot przetwarzający), w ramach warunków Expo;
- **Google** (reklamy): wobec Graczy w EOG i Szwajcarii odpowiada Google Ireland Limited, a dalsze przekazania Google są objęte jego własnymi mechanizmami, w tym Ramami Ochrony Danych UE–USA tam, gdzie mają zastosowanie;

- **Apple** (płatności i powiadomienia): wobec Graczy w EOG, Wielkiej Brytanii i Szwajcarii odpowiada Apple Distribution International Limited w Irlandii, a przekazania Apple opierają się na standardowych klauzulach umownych.

Na prośbę Administrator przesyła kopię zabezpieczeń, które mają zastosowanie.

16. Zmiany w polityce

Przy każdej zmianie tej polityki zmienia się numer wersji i data na górze strony. O zmianie istotnej — nowym rodzaju danych, nowym dostawcy albo nowym celu — Administrator informuje w Grze co najmniej 14 dni przed jej wejściem w życie, chyba że przepisy wymagają szybszej zmiany. Jeśli zmiana wymaga zgody Gracza, Administrator najpierw o nią poprosi. Wcześniejsze wersje pozostają dostępne na stronie, pod adresami z numerem wersji.

17. Kontakt

Pytania o tę politykę oraz żądania dostępu do danych, ich sprostowania, kopii albo usunięcia idą na adres poniżej. Jeśli pytanie dotyczy danych z Gry, trzeba dołączyć Account ID z Settings. Administrator odpowiada zwykle w ciągu kilku dni roboczych, zawsze w ciągu miesiąca.

contact@notbad.tech

Protip Norbert Częścik · NIP: 5242873450 · Wyszogrodzka 14/107, 03-337 Warszawa

Ten sam adres e-mail jest punktem kontaktowym w rozumieniu art. 11 i 12 aktu o usługach cyfrowych — dla organów oraz dla Graczy i innych osób. Wiadomości czyta i odpowiada na nie człowiek, a językami kontaktu są polski i angielski.