

Regulamin gry Hidden Gem

Wersja 1.0 · obowiązuje od 28 września 2026

W skrócie: korzystanie z Hidden Gem jest bezpłatne, a Konto powstaje bez rejestracji, pod losowym Account ID — Gracz może je usunąć w Grze w każdej chwili, razem z postępem i Klejnotami, także kupionymi. Klejnoty sprzedaje Apple w App Store; Usługodawca odpowiada za dopisanie ich do Konta i rozpatruje reklamacje pod adresem contact@notbad.tech. Każdą Scenę utworzoną przez Gracza sprawdza człowiek, zanim zobaczy ją ktokolwiek inny, a od decyzji moderacyjnej przysługuje odwołanie. Wiążąca jest pełna treść regulaminu poniżej.

1. § 1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady korzystania z gry Hidden Gem na iPhone'a oraz z usług, które gra świadczy drogą elektroniczną.
2. Usługodawcą jest Protip Norbert Częścik, przedsiębiorca wpisany do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, działający pod marką Not Bad Technology, NIP 5242873450, adres: Wyszogrodzka 14/107, 03-337 Warszawa, e-mail: contact@notbad.tech, telefon: +48 572 927 752.
3. Użyte w regulaminie określenia oznaczają:
 1. **Gra** — aplikacja Hidden Gem na iPhone'a wraz z serwerem, z którym się łączy;
 2. **Gracz** — osoba korzystająca z Gry;
 3. **Konto** — zapis na serwerze Usługodawcy, w którym przechowywane są postęp, salda i sceny Gracza;
 4. **Account ID** — losowy identyfikator Konta, tworzony na iPhone'ie przy pierwszym uruchomieniu Gry i widoczny w Grze w Settings;
 5. **Scena** — obraz, na którym Gracz szuka ukrytego klejnotu, w tym scena utworzona przez Gracza na podstawie jego opisu;
 6. **Klejnoty** — wirtualne przedmioty używane w Grze: Hidden Gems, Health Gems, Mysterious Gems i Golden Gem.

4. Aplikację udostępnia App Store. Licencję na korzystanie z samej aplikacji określają warunki Apple. Ten regulamin dotyczy usług świadczonych przez Usługodawcę: Konta, rozgrywki na serwerze, Scen tworzonych przez Graczy i moderacji. Sprzedawcą Klejnotów jest Apple: pobiera płatność i na własnych zasadach rozpatruje wnioski o zwrot. Usługodawca odpowiada za dopisanie Klejnotów do Konta i za zgodność swoich usług z umową (§ 6 i § 10).
 5. Punktem kontaktowym w rozumieniu art. 11 i 12 aktu o usługach cyfrowych jest adres e-mail contact@notbad.tech. Wiadomości czyta i odpowiada na nie człowiek. Kontakt jest możliwy w języku polskim i angielskim; w tych samych językach Usługodawca kontaktuje się z organami.
 6. Regulamin jest dostępny bezpłatnie pod adresem notbad.tech/terms/hidden-gem/pl/ (po polsku) i notbad.tech/terms/hidden-gem/ (po angielsku), pod tymi adresami także jako plik PDF z numerem wersji, oraz w Grze: Settings → Terms of Service. Można go zapisać lub wydrukować.
-

2. § 2. Usługi

1. Usługodawca świadczy w Grze następujące usługi:
 1. prowadzenie Konta bez rejestracji, pod Account ID;
 2. rozgrywkę: udostępnianie Scen, zapisywanie postępu, poziomów i sald Klejnotów;
 3. tworzenie Scen na podstawie opisów Graczy przy użyciu sztucznej inteligencji i udostępnianie zatwierdzonych Scen innym Graczom;
 4. zgłaszanie Scen z poziomu Gry;
 5. powiadomienia o zatwierdzeniu Sceny, jeśli Gracz je włączy;
 6. codzienne nagrody i opcjonalne reklamy z nagrodą (§ 7);
 7. zakupy Klejnotów w aplikacji (§ 6).
2. Korzystanie z Gry jest bezpłatne. Płatne są wyłącznie zakupy w aplikacji, z których Gracz nie musi korzystać.
3. Zasady przetwarzania danych osobowych opisuje polityka prywatności: notbad.tech/privacy/hidden-gem/pl/.

3. § 3. Wymagania techniczne

1. Do korzystania z Gry potrzebne są:
 1. iPhone z wersją iOS obsługiwaną przez aktualną wersję Gry, podaną w App Store;
 2. połączenie z internetem;
 3. aktualna wersja Gry. Jeśli wersja zainstalowana na iPhone przestanie współpracować z serwerem, Gra poprosi o aktualizację.
 2. Do zakupów w aplikacji potrzebne jest konto Apple z włączoną możliwością płatności.
-

4. § 4. Zawarcie i rozwiązanie umowy

1. Umowa o korzystanie z Gry zostaje zawarta przy pierwszym uruchomieniu Gry, gdy tworzone jest Konto. Umowa jest zawierana na czas nieokreślony.
2. Małoletni Gracz korzysta z Gry na zasadach wynikających z przepisów. Jeżeli do danej czynności, w szczególności do zakupu Klejnotów, przepisy wymagają zgody przedstawiciela ustawowego, czynność wymaga takiej zgody. Przedstawiciel ustawowy może ograniczyć albo wyłączyć zakupy ustawieniami iPhone'a (Czas przed ekranem, Udostępnianie rodzinne, Poproś o zakup), a także zwrócić się do Usługodawcy o usunięcie Konta, podając Account ID. Pytanie o wiek zadawane przed reklamami opisuje § 7.
3. Gracz może w każdej chwili rozwiązać umowę, usuwając Konto w Grze: Settings → Delete account. Konto jest usuwane od razu, razem z postępem, saldami Klejnotów, także kupionych, i wszystkimi Scenami Gracza, również zatwierdzonymi. Usunięcia nie da się cofnąć.
4. Gracz będący konsumentem może odstąpić od umowy w ciągu 14 dni od jej zawarcia, bez podawania przyczyny. Wystarczy usunąć Konto albo wysłać oświadczenie na adres e-mail lub adres pocztowy z § 1 ust. 2, podając Account ID; można skorzystać ze wzoru formularza, który stanowi załącznik do regulaminu. Usunięcie Konta w ciągu 14 dni od zawarcia umowy Usługodawca traktuje jako odstąpienie od umowy, chyba że Gracz oświadczy inaczej. Odstąpienie od umowy z Usługodawcą nie obejmuje zakupów w App Store, dla których sprzedawcą jest Apple (§ 6).
5. Samo usunięcie Konta z inicjatywy Gracza, w tym utrata Klejnotów, o której mowa w ust. 3, nie powoduje obowiązku zwrotu ceny. Nie pozbawia to Gracza będącego konsumentem uprawnień z tytułu braku zgodności treści cyfrowej z umową, które powstały przed usunięciem Konta; reklamację można złożyć również po usunięciu Konta (§ 10).
6. Konto, z którego przez 24 miesiące nie połączono się z serwerem, jest usuwane automatycznie, na zasadach opisanych w ust. 3 i w polityce prywatności.

7. Usługodawca może zakończyć działanie Gry. Zapowie to w Grze i na stronie notbad.tech co najmniej 90 dni wcześniej. Od dnia zapowiedzi sprzedaż Klejnotów zostaje wyłączona, a Klejnoty już nabyte można wykorzystać do dnia zakończenia. Z tym dniem umowy z Graczami wygasają, a Konta są usuwane. Za Klejnoty niewykorzystane do tego dnia zwrot nie przysługuje; nie narusza to praw przysługujących Graczowi będącemu konsumentem na podstawie przepisów bezwzględnie obowiązujących.
-

5. § 5. Zasady korzystania z Gry

1. Gracz korzysta z Gry zgodnie z prawem, regulaminem i dobrymi obyczajami.
 2. Zakazane jest w szczególności:
 1. dostarczanie treści bezprawnych;
 2. ingerowanie w działanie Gry lub serwera, w tym obchodzenie limitów, zabezpieczeń i mechanizmów zakupów;
 3. korzystanie z Gry w sposób automatyczny, na przykład przez skrypty wysyłające żądania do serwera.
 3. Account ID działa jak klucz do Konta. Gracz nie powinien go nikomu udostępniać: kto zna Account ID, może zwrócić się do Usługodawcy w sprawie danych Konta, w tym o jego usunięcie.
 4. Serwer ogranicza liczbę żądań przyjmowanych z jednego Konta i z jednego adresu internetowego. Przekroczenie limitu powoduje czasowe odrzucanie żądań; zwykła gra limitów nie osiąga.
-

6. § 6. Klejnoty i zakupy w aplikacji

1. W Grze używane są następujące Klejnoty:
 1. **Hidden Gems** — za nie kupuje się podpowiedzi; zdobywa się je, znajdując klejnoty w Scenach, w codziennych nagrodach, za reklamę z nagrodą, za zatwierdzoną Scenę i w zakupach;
 2. **Health Gems** — zużywane przy rozpoczęciu Sceny; odnawiają się z czasem, można je też odnowić reklamą albo zakupem;
 3. **Mysterious Gems** — zużywane przy tworzeniu Sceny;
 4. **Golden Gem** — zakup jednorazowy, zużywany przy tworzeniu najbliższej Sceny, przed Mysterious Gems.
2. Klejnoty są treścią cyfrową, która służy wyłącznie do gry. Nie mają wartości pieniężnej, nie podlegają wymianie na pieniądze ani przeniesieniu na inne Konto i zużywają się w chwili wydania.

3. Klejnoty są przypisane do Konta na serwerze Usługodawcy, a nie do konta Apple. Ponowna instalacja Gry na tym samym iPhone przywraca Konto. Usunięcie Konta (§ 4) usuwa także Klejnoty.
 4. Zakupów w aplikacji dokonuje się w App Store. Sprzedawcą jest Apple, które pobiera płatność i na własnych zasadach rozpatruje wnioski o zwrot, pod adresem reportaproblem.apple.com. Ceny podaje App Store przed zakupem. Za dopisanie kupionych Klejnotów do Konta i za zgodność usług z umową odpowiada Usługodawca (§ 10).
 5. Po zakupie Gra przekazuje transakcję serwerowi Usługodawcy, który dopisuje Klejnoty do Konta. Każdy zakup jest zaliczany tylko raz. Jeśli od zakupu minęły ponad 23 miesiące, a Klejnoty nie trafiły jeszcze na żadne Konto, serwer nie dopisuje ich automatycznie; taki zakup Usługodawca rozpatruje w trybie reklamacji (§ 10).
 6. Jeśli zakup nie trafił na Konto, Gracz może złożyć reklamację (§ 10). Usługodawca dopisze brakujące Klejnoty po sprawdzeniu transakcji.
-

7. § 7. Reklamy, wiek i codzienne nagrody

1. Gracz może obejrzeć reklamę z nagrodą. Reklama pojawia się wyłącznie na jego żądanie, a nagroda jest dopisywana po jej obejrzeniu. Jeśli Google nie ma w danej chwili reklamy do pokazania, nagroda jest dopisywana mimo to.
2. Przed pierwszą reklamą Gra pyta, czy Gracz ma ukończone 16 lat. Odpowiedź jest zapisywana wyłącznie na iPhone, nie na serwerze Usługodawcy, i można ją zmienić w Grze: Settings → Age for ads. Bez odpowiedzi Gra nie wyświetla reklam. Wysokość nagród nie zależy od odpowiedzi.
3. Jeśli Gracz wskaże, że nie ukończył 16 lat, każde żądanie reklamy jest oznaczane dla Google jako pochodzące od osoby poniżej wieku zgody: reklamy nie są personalizowane, a Google nie pyta wtedy o zgodę.
4. Jeśli Gracz wskaże, że ukończył 16 lat, i znajduje się w Europejskim Obszarze Gospodarczym, Wielkiej Brytanii albo Szwajcarii, przed pierwszą reklamą Google pyta o zgodę na jej zasadach. Wybór można zmienić w Grze: Settings → Ad privacy choices.
5. Reklamy wyświetla Google. Zasady przetwarzania danych przy reklamach opisuje polityka prywatności (§ 2 ust. 3).
6. Codzienne nagrody Gracz odbiera w Grze. Wysokość nagrody zależy od serii kolejnych dni.

8. § 8. Sceny tworzone przez Graczy

1. Gracz może opisać Scenę tekstem o długości od 3 do 80 znaków. Opis trafia do dostawcy sztucznej inteligencji, który na jego podstawie tworzy obraz. Utworzenie Sceny zużywa Golden Gem albo jeden Mysterious Gem. Jeśli automatyczna kontrola bezpieczeństwa zablokuje opis albo Scena nie powstanie z przyczyn technicznych, Klejnot nie jest pobierany lub wraca na Konto.
2. Opis Sceny nie może:
 1. naruszać prawa, w tym praw osób trzecich, takich jak prawa autorskie i znaki towarowe;
 2. zawierać treści seksualnych, przemocy, okrucieństwa ani treści obraźliwych lub nawołujących do nienawiści;
 3. zawierać danych osobowych ani informacji o prawdziwych osobach;
 4. zmierzać do powstania obrazu przedstawiającego prawdziwą osobę, w tym obrazu, który mógłby uchodzić za jej autentyczny wizerunek;
 5. podszywać się pod inne osoby lub podmioty.
3. Nowa Scena jest widoczna tylko dla jej autora, dopóki nie sprawdzi jej człowiek (§ 9). Zatwierdzona Scena trafia do puli Scen udostępnianych wszystkim Graczom, bez Account ID, bez opisu i bez innych informacji o autorze. Za zatwierdzoną Scenę autor otrzymuje nagrodę w Hidden Gems, jednorazowo.
4. Gracz oświadcza, że opis pochodzi od niego oraz że według jego najlepszej wiedzy korzystanie z opisu i ze Sceny w zakresie przewidzianym regulaminem nie narusza praw osób trzecich.
5. W zakresie praw, które Graczowi przysługują, Gracz udziela Usługodawcy nieodpłatnej, niewyłącznej licencji, bez ograniczeń terytorialnych, na korzystanie z opisu i ze Sceny na następujących polach eksploatacji: utrwalanie i zwielokrotnianie techniką cyfrową, wprowadzanie do pamięci serwera i przechowywanie, publiczne udostępnianie w Grze w taki sposób, aby każdy Gracz mógł mieć do Sceny dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, a także zwielokrotnianie i wyświetlanie na potrzeby moderacji oraz rozpatrywania zgłoszeń i odwołań. Licencja wygasa wraz z usunięciem Sceny lub Konta, z wyjątkiem zakresu potrzebnego do zakończenia rozpoczętej sprawy zgłoszenia albo odwołania.
6. Wszystkie Sceny w Grze, także przygotowane przez Usługodawcę, są obrazami utworzonymi przez sztuczną inteligencję. Obrazy zachowują zapisane w nich maszynowe oznaczenie pochodzenia, a Scena Gracza jest dodatkowo oznaczona napisem „AI-generated” na podglądzie po utworzeniu i w My scenes.
7. Gracz może poprosić o usunięcie pojedynczej swojej Sceny, pisząc na adres z § 1 ust. 2 i podając Account ID oraz opis Sceny. Usunięcie Konta usuwa wszystkie jego Sceny.

9. § 9. Moderacja treści

1. Każdą Scenę utworzoną przez Gracza sprawdza człowiek, zanim zobaczy ją ktokolwiek inny. Automatyczne kontrole służą wyłącznie do zablokowania opisu przed utworzeniem obrazu. Nigdy samodzielnie nie decydują o odrzuceniu Sceny ani o usunięciu Sceny już opublikowanej.
2. Scenę odrzuca się albo usuwa, jeśli narusza § 8 ust. 2, w szczególności z powodów: treści obraźliwe lub nawołujące do nienawiści, treści seksualne, przemoc lub okrucieństwo, dane osobowe, inne naruszenie regulaminu lub prawa.
3. O odrzuceniu lub usunięciu Sceny autor dowiaduje się w Grze, w My scenes, gdzie widzi powód decyzji. Obraz usuniętej Sceny jest kasowany; opis, powód i data zostają na Koncie do jego usunięcia.
4. Jeśli z Konta wielokrotnie, w szczególności co najmniej trzy razy, powstają treści naruszające § 8 ust. 2, Usługodawca może wstrzymać dla tego Konta tworzenie Scen. Decyzję podejmuje człowiek i człowiek ją zdejmuje. Gracz widzi powód wstrzymania w Grze, na ekranie tworzenia Sceny, razem z drogą odwołania. Pozostałe funkcje Konta, w tym Klejnoty i rozgrywka, działają dalej.
5. Scenę można zgłosić:
 1. w Grze, flagą na Scenie, wybierając powód. Scena od razu przestaje być widoczna dla zgłaszającego, a zgłoszenie rozpatruje człowiek;
 2. przez formularz notbad.tech/hidden-gem/report/, jeśli treść jest zdaniem zgłaszającego nielegalna. Z formularza może skorzystać każdy, także osoba niekorzystająca z Gry. Usługodawca potwierdza otrzymanie zgłoszenia e-mailem i informuje zgłaszającego o decyzji wraz z uzasadnieniem.
6. Zgłoszenie samo w sobie nie wyłącza Sceny dla pozostałych Graczy. Decyduje o tym człowiek po rozpatrzeniu zgłoszenia.
7. Od decyzji o odrzuceniu lub usunięciu Sceny, o wstrzymaniu tworzenia Scen albo o pozostawieniu zgłoszonej treści można się odwołać, pisząc na adres z § 1 ust. 2 i podając numer referencyjny albo Account ID i opis Sceny. Odwołanie rozpatruje człowiek, bez zbędnej zwłoki. Szczegóły: notbad.tech/hidden-gem/report/appeal/.
8. Niezależnie od odwołania spór dotyczący decyzji moderacyjnej można skierować do pozasądowego organu rozstrzygania sporów certyfikowanego na podstawie art. 21 aktu o usługach cyfrowych albo do sądu.

10. § 10. Reklamacje

1. Reklamację dotyczącą usług Usługodawcy, w tym Klejnotów, które nie trafiły na Konto, można złożyć e-mailem na adres contact@notbad.tech, telefonicznie pod numerem +48 572 927 752 albo listownie na adres z § 1 ust. 2.
2. Reklamacja powinna zawierać opis problemu i Account ID, a przy zakupie także datę i nazwę produktu.
3. Usługodawca odpowiada na reklamację w ciągu 14 dni od jej otrzymania, e-mailem albo listownie — w tej formie, w której ją złożono. Na reklamację złożoną telefonicznie Usługodawca odpowiada e-mailem, jeśli Gracz poda adres, a w przeciwnym razie telefonicznie.
4. Jeśli Klejnoty albo inne usługi Usługodawcy okażą się niezgodne z umową, Gracz będący konsumentem może żądać doprowadzenia ich do zgodności z umową. Jeżeli jest to niemożliwe albo wymagałoby nadmiernych kosztów, a także gdy Usługodawca nie doprowadzi usługi do zgodności w rozsądnym czasie i bez nadmiernych niedogodności, Gracz może złożyć oświadczenie o obniżeniu ceny albo o odstąpieniu od umowy, na zasadach ustawy o prawach konsumenta.
5. Wniosek o zwrot ceny zakupu kierowany do Apple (§ 6 ust. 4) jest czym innym niż reklamacja u Usługodawcy. Skorzystanie z jednej z tych dróg nie zamyka drugiej, z tym że za ten sam zakup zwrot przysługuje tylko raz.
6. Gracz będący konsumentem może skorzystać z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, w szczególności z pomocy miejskiego lub powiatowego rzecznika konsumentów albo wojewódzkiego inspektoratu Inspekcji Handlowej. Informacje o nich publikuje Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów na stronie uokik.gov.pl.

11. § 11. Odpowiedzialność

1. Usługodawca dokłada starań, aby Gra działała bez przerw. Mogą jednak wystąpić przerwy techniczne, w szczególności przy aktualizacjach i awariach dostawców usług.
2. Usługodawca nie odpowiada za działanie App Store, usług Apple ani Google, które świadczą je na własnych zasadach.
3. Postanowienia regulaminu nie wyłączają ani nie ograniczają praw Gracza będącego konsumentem, które przysługują mu na podstawie bezwzględnie obowiązujących przepisów, w tym przepisów o zgodności treści i usług cyfrowych z umową.

12. § 12. Zmiany regulaminu

1. Usługodawca może zmienić regulamin z ważnych przyczyn: zmiany przepisów, zmiany funkcji Gry, zmiany dostawców usług lub potrzeby zapewnienia bezpieczeństwa.
2. O zmianie Usługodawca informuje w Grze co najmniej 14 dni przed jej wejściem w życie, chyba że przepisy wymagają szybszej zmiany.
3. Gracz, który nie akceptuje zmian, może przed ich wejściem w życie rozwiązać umowę, usuwając Konto (§ 4 ust. 3).
4. Każda wersja regulaminu ma numer i datę wejścia w życie. Wersje opublikowane pozostają dostępne na stronie pod własnymi adresami, w formacie PDF.

13. § 13. Postanowienia końcowe

1. Umowa podlega prawu polskiemu. Wybór prawa nie pozbawia Gracza będącego konsumentem ochrony przepisów, których nie można wyłączyć umową, a które obowiązują w kraju jego zwykłego pobytu.
2. Spory rozstrzyga sąd właściwy według przepisów ogólnych.
3. Regulamin jest udostępniany w języku polskim i angielskim. W kontaktach z Usługodawcą Gracz może posługiwać się każdym z tych języków.
4. Załącznik do regulaminu stanowi wzór formularza odstąpienia od umowy (§ 4 ust. 4).

14. Załącznik — wzór formularza odstąpienia od umowy

Formularz należy wypełnić i odesłać tylko wtedy, gdy Gracz chce odstąpić od umowy.

Adresat: Protip Norbert Częścik, Wyszogrodzka 14/107, 03-337 Warszawa, e-mail:
contact@notbad.tech

Ja niniejszym informuję o moim odstąpieniu od umowy o świadczenie usług w grze Hidden Gem.

- Data zawarcia umowy (pierwsze uruchomienie Gry):
- Account ID:
- Imię i nazwisko konsumenta:
- Adres konsumenta (jeśli odpowiedź ma być wysłana pocztą):
- Podpis konsumenta (tylko gdy formularz jest przesyłany w wersji papierowej):
- Data: