

# Aviso de Parceiros e SDKs

Data de entrada em vigor: 22 de maio de 2026

Aplicação: WordWildWest

Prestador: BAD DUCK STUDIO, LDA

Contacto: [contact@badduckstudio.com](mailto:contact@badduckstudio.com)

Este Aviso explica os principais serviços e SDKs de terceiros que podem ser usados na WordWildWest. O build final, a mediação de anúncios, as definições de plataforma, a região, o dispositivo e as escolhas de consentimento determinam quais os parceiros ativos para cada utilizador.

Fornecedor	Finalidade	Dados possíveis	Controlos
Google AdMob / Google	Anúncios, anúncios recompensados, medição, prevenção de fraude, ferramentas de consentimento.	ID publicitário, sinais Google Mobile Ads, dados do dispositivo, IP, localização aproximada, eventos de anúncios, sinais de consentimento.	Google UMP/CMP, definições de anúncios do dispositivo, anúncios não personalizados quando disponíveis.
Unity LevelPlay / Unity Ads	Mediação, entrega de anúncios, recompensados/intersticiais, medição.	ID publicitário, dispositivo, IP, eventos de anúncios, dados de interação, consent flags.	Flags de consentimento/privacidade no SDK e definições do dispositivo.
PlayFab / Microsoft	Login convidado, autenticação, nuvem, dados de jogador, rankings, estatísticas, validação de compras, inventário, direito remove ads e eliminação de conta.	PlayFab ID, custom/guest ID, método de autenticação, nome apresentado, avatar/URL de ícone, progresso, pontuações semanais/mensais, entradas de leaderboards, inventário, moeda virtual, dados de compra.	Definições de conta, fluxo de eliminação via PlayFab CloudScript, pedidos de suporte/privacidade.

<b>Fornecedor</b>	<b>Finalidade</b>	<b>Dados possíveis</b>	<b>Controlos</b>
Google Play Services / Google Play Games	Login, conquistas, rankings, compras, integridade e serviços de plataforma.	ID de plataforma, perfil de jogo, conquistas, compras, sinais de dispositivo.	Definições da conta Google, Google Play e permissões.
Apple App Store / Game Center / Sign in with Apple	Login, distribuição, compras, Game Center e controlos de privacidade.	ID Apple/plataforma, perfil Game Center, dados de compra, sinais de dispositivo.	Definições iOS, App Tracking Transparency, conta Apple.
Unity IAP e lojas	Compras únicas na aplicação, compra remove ads, validação de direitos, restauro e reembolsos.	Token de compra, produto, estado da transação, recibo, direitos e estado remove_ads_permanent.	Histórico da loja, processo de reembolso, restaurar compras.
Unity Adaptive Performance para Android	Otimização de desempenho em dispositivos Android/Samsung suportados.	Sinais técnicos de desempenho e capacidade do dispositivo usados localmente ou tecnicamente para otimizar desempenho.	Definições do dispositivo e permissões da app quando aplicável.
Unity Analytics / serviços Unity Dashboard, se ativos	Analytics, diagnóstico, desempenho técnico e melhoria do produto se ativos no build final.	Uso da app, informação de dispositivo, eventos, diagnóstico e desempenho conforme serviços Unity ligados.	Definições do projeto Unity, consentimento quando exigido, declarações de privacidade nas lojas.

Fornecedor	Finalidade	Dados possíveis	Controlos
Unity Mobile Notifications	Lembretes locais relacionados com jogabilidade, vidas, recompensas ou cooldowns.	Estado de notificações locais, agendamentos e permissão do dispositivo. Não se pretende usar push externo salvo configuração separada.	Definições de notificações do dispositivo e definições da app quando disponíveis.
Cloudflare Workers e Resend	Tratamento do formulário de suporte do site e entrega de emails para suporte, eliminação de conta, bugs, compras e pedidos de privacidade.	Email, mensagem de suporte, assunto, identificador de conta opcional, plataforma, versão da app, dispositivo, país/região e metadados técnicos do pedido processados pela Cloudflare.	Validação do formulário de suporte, campos obrigatórios limitados, fallback por email e revisão da configuração dos fornecedores.
Pacotes técnicos Unity/locais	Funcionamento do jogo, localização, input, rendering, UI, visual scripting, câmara, animações e auto-size de texto.	Normalmente sem recolha separada de dados pessoais, salvo se ligados a outro serviço ativo ou logging próprio.	Revisão do build/package final; remover ou declarar qualquer pacote que envie dados externamente.

## Responsabilidades

Somos responsáveis por escolher SDKs com cuidado, configurá-los conforme a lei e políticas de plataforma, descrevê-los nos documentos legais, transmitir sinais de consentimento/opt-out quando exigido e disponibilizar controlos. Os fornecedores continuam responsáveis pelos próprios serviços e tratamentos na medida exigida por lei.

## Sinais de consentimento

Quando o consentimento for exigido, a aplicação deve recolhê-lo antes de SDKs não essenciais iniciarem e transmitir os sinais aos parceiros. Se o utilizador retirar consentimento, a aplicação deve atualizar SDKs

e evitar tratamento não essencial, salvo quando permitido por lei.

## **Links de políticas dos parceiros**

- **Política de Privacidade da Google**
- **Informação de privacidade Google AdMob**
- **Política de Privacidade da Unity**
- **Declaração de Privacidade Microsoft**
- **Termos e recursos PlayFab**
- **Política de Privacidade da Apple**
- **Política de Privacidade da Cloudflare**
- **Política de Privacidade da Resend**

## **Verificação antes do lançamento**

Antes de lançar, a lista de SDKs deve ser comparada com o projeto Unity final, dashboard de mediação, configuração AdMob, declarações Google Play Data Safety, Apple Privacy Labels e PlayFab. Remova parceiros não usados e adicione qualquer parceiro ativo. Pacotes técnicos como Unity Localization, Input System, URP, Cinemachine, UGUI, Vector Graphics, Visual Scripting, DOTween e Kamgam text auto-sizing devem ser revistos, mas não são tratados como parceiros independentes de dados salvo se enviarem dados externamente ou estiverem ligados a outro serviço online.