

Política de Cookies e Tecnologias Semelhantes

Data de entrada em vigor: 22 de maio de 2026

Aplicação: WordWildWest

Prestador: BAD DUCK STUDIO, LDA

Contacto: contact@badduckstudio.com

1. Introdução

Esta Política explica como a WordWildWest utiliza cookies, kits de desenvolvimento de software (SDKs), identificadores publicitários, identificadores de dispositivo, armazenamento local, pixels, etiquetas, sinais de SDK, strings de consentimento e tecnologias semelhantes ("Tecnologias").

A WordWildWest é uma aplicação móvel e pode não usar cookies de navegador da mesma forma que um site. Ainda assim, SDKs móveis e serviços de plataforma podem aceder ou armazenar informação no dispositivo, incluindo PlayerPrefs, identificadores publicitários, identificadores de instância da aplicação, sinais técnicos, preferências de consentimento, cooldowns de jogabilidade e preferências de notificações se essas funcionalidades estiverem ativas.

2. Tecnologias utilizadas

- **SDKs:** código de terceiros para publicidade, análise, backend, autenticação, compras e plataforma.
- **Identificadores publicitários:** Android Advertising ID, Apple IDFA ou semelhantes, quando disponíveis e permitidos.
- **Identificadores técnicos:** usados para operação, segurança, diagnóstico, fraude ou anúncios.
- **Armazenamento local:** definições, progresso, preferências, dados guardados e escolhas de consentimento.
- **Tecnologias de notificações locais:** lembretes locais e informação de permissão/estado usada para lembretes de jogo, como vidas ou recompensas.
- **Análise e desempenho:** falhas, desempenho, uso e problemas técnicos.
- **Publicidade:** entrega, limitação, medição e personalização de anúncios.
- **Segurança e fraude:** deteção de abuso, batota, fraude, acesso não autorizado ou tráfego inválido.

3. Finalidades

3.1 Estritamente necessárias

Necessárias para funcionamento da aplicação, funcionalidades solicitadas, segurança, definições essenciais, autenticação, compras, gravações na nuvem, prevenção de fraude e operação do serviço. Normalmente não exigem consentimento prévio, mas são descritas por transparência.

3.2 Preferências

Recordam idioma, região, som, definições de jogo, acessibilidade, preferências de notificações e escolhas de consentimento. Podem exigir consentimento quando não forem estritamente necessárias.

3.3 Análise e diagnóstico

Ajudam a diagnosticar falhas, melhorar desempenho, corrigir erros, testar funcionalidades e otimizar a experiência. Quando não forem estritamente necessárias, pediremos consentimento onde a lei exigir.

3.4 Publicidade e medição

A aplicação apresenta anúncios intersticiais e recompensados. Tecnologias publicitárias ajudam a apresentar anúncios, limitar frequência, medir desempenho, prevenir fraude e gerar relatórios agregados.

3.5 Publicidade personalizada

Pode usar identificadores, atividade na aplicação, localização aproximada, dados de dispositivo ou interações com anúncios para apresentar anúncios mais relevantes. Onde exigido, será usada apenas com consentimento válido ou outra base legal permitida.

4. Fornecedores principais

A aplicação pode usar Unity LevelPlay, Unity Ads, Google AdMob, PlayFab/Microsoft, Apple, Google Play Services, Google Play Games, Unity IAP, sistemas de pagamento das lojas, pacotes Unity Adaptive Performance para otimização de desempenho em Android, Unity Analytics/diagnóstico se ativo no projeto final, Cloudflare Workers e Resend para suporte por email. Mais detalhes estão no **Aviso de Parceiros e SDKs**.

5. Consentimento e controlo

Quando a lei exigir, pediremos consentimento antes de Tecnologias não essenciais, incluindo publicidade personalizada, certas análises, tracking comportamental, medição publicitária e acesso/armazenamento por SDKs que não seja estritamente necessário.

O utilizador pode ver opções como Aceitar tudo, Rejeitar não essenciais, Gerir escolhas, ou escolher entre anúncios personalizados e não personalizados. Pode alterar ou retirar consentimento nas definições da aplicação, interface de consentimento, definições do dispositivo ou outros mecanismos disponíveis.

Na UE, EEE, Reino Unido e Suíça, SDKs não essenciais de publicidade, análise e tracking não devem iniciar antes de consentimento válido quando este for exigido.

Para crianças ou utilizadores de idade desconhecida, a aplicação deve usar definições adequadas a menores, como anúncios não personalizados e tracking reduzido, quando exigido pelas regras das plataformas ou pela lei aplicável.

6. Controlos do dispositivo

O utilizador pode gerir escolhas através de definições do dispositivo: repor ou eliminar identificador publicitário, limitar personalização de anúncios, desativar App Tracking Transparency no iOS, gerir privacidade Android/iOS, gerir permissões/notificações, contas Google/Apple e ferramentas de opt-out de parceiros.

7. Efeito de rejeitar consentimento

Se rejeitar ou retirar consentimento, algumas funcionalidades podem ser limitadas ou menos personalizadas. Poderá continuar a ver anúncios contextuais ou não personalizados. Tecnologias estritamente necessárias podem permanecer ativas.

8. Conservação

Preferências e consentimento podem ser guardados até serem alterados, repostos ou eliminados. Dados de diagnóstico podem ser conservados até 24 meses. Registos de publicidade e consentimento podem ser conservados para respeitar escolhas, prevenir fraude e demonstrar conformidade.

9. Contacto

BAD DUCK STUDIO, LDA

Rua das Acacias, 40A, 3090-380 Figueira da Foz, Portugal

NIPC / IVA: PT 518249891

Email: [**contact@badduckstudio.com**](mailto:contact@badduckstudio.com)