Политика конфиденциальности

Мобильная игра «Стальное небо: крылья грома»

Редакция от 18 октября 2026 года · Android и iOS

1. Кто отвечает за данные

Оператор данных и правообладатель игры - ИП Чередниченко Сергей Юрьевич, ИНН 471207096306. Эта политика распространяется на версии игры для Android и iOS, а также на связанные с игрой сетевые функции по адресу hawk.optimodzi.ru.

По вопросам конфиденциальности и доступа к данным напишите на support@iteru.ru. Удалить игровой аккаунт можно самостоятельно в настройках игры. Играть можно через VK ID, Apple ID (iOS), Google Play Игры (Android) либо с анонимным игровым аккаунтом.

2. Какие данные обрабатываются

- При входе через VK ID сервис передаёт игре идентификатор пользователя, имя, фамилию и адрес изображения аватара. Номер телефона и адрес электронной почты из ответа VK ID игра не сохраняет. Если выбран анонимный вход, сервер создаёт случайный игровой идентификатор без имени и фотографии из VK ID.
- При входе через Apple сервер проверяет подписанный токен и сохраняет идентификатор Apple для этой игры. Для автоматического отзыва доступа при удалении аккаунта сервер также хранит защищённый токен Apple; он не возвращается в приложение и удаляется вместе с аккаунтом. Имя и фамилия могут быть переданы при первом входе и сохраняются в профиле. Адрес электронной почты может присутствовать в токене, но игра его не сохраняет. Apple не передаёт игре аватар.
- При входе через Google Play Игры сервер обменивает одноразовый код на токен доступа, получает в Google идентификатор игрока, отображаемое имя и адрес аватара и сохраняет их в игровом профиле. Токен Google не сохраняется.
- Сервер сохраняет для аккаунта игровой прогресс: монеты и детали, самолёты и дроны, результаты уровней, состояние сундуков и другие игровые достижения. На устройстве хранится копия прогресса, ключ входа в аккаунт, настройки звука, настройки напоминаний и кэш игровых материалов.
- Для совместной игры сервер получает идентификатор аккаунта, имя и аватар (если они предоставлены VK ID или Play Играми), выбранное снаряжение, код комнаты, игровые действия и результат боя. Напарник видит имя, аватар, самолёт и действия в бою.
- При подключении к совместной игре, новостям и загрузке ресурсов сервер технически обрабатывает IP-адрес, время запроса, запрошенный путь и сетевые заголовки, необходимые для соединения и защиты сервиса.
- Если в версии игры включены рекламные блоки, SDK Яндекс Рекламы может загружать объявление заранее и обрабатывать технические сведения об устройстве и рекламе, в том числе рекламный идентификатор, если он доступен по правилам операционной системы. Показ рекламы за награду запускается только по выбору игрока. Перед инициализацией SDK игра отключает персонализацию и передачу точной геолокации.
- Если игрок включает напоминание о сундуке, приложение запрашивает разрешение на уведомления и сохраняет время локального напоминания на устройстве. Для этого не используется удалённая push-рассылка.

- Если вы сами напишете в поддержку, мы получим адрес вашей электронной почты и сведения, которые вы укажете в обращении.

3. Для чего используются данные

Данные нужны для входа в игровой аккаунт, синхронизации прогресса, подбора напарника и проведения совместного боя, доставки новостей и игровых ресурсов, показа выбранной игроком рекламы за награду, локальных напоминаний, защиты сервиса и ответов на обращения. Обработка автоматизирована. Вход через сторонние сервисы необязателен: можно играть анонимно. Доступ к отдельным системным разрешениям можно не предоставлять; тогда соответствующая функция будет недоступна.

4. Кому передаются данные

При входе через VK ID сервис VK обрабатывает данные авторизации по своей политике: https://id.vk.com/privacy. При входе через Apple или Google Play Игры данные авторизации обрабатываются соответствующим сервисом: https://www.apple.com/legal/privacy/ru/ и https://policies.google.com/privacy?hl=ru. Имя и аватар игрока, а также данные совместного боя передаются второму участнику и серверу игры в объёме, необходимом для матча. Сетевой провайдер и хостинг обрабатывают технические сведения для передачи трафика. При работе встроенного рекламного SDK данные может обрабатывать Яндекс согласно собственной политике: https://yandex.ru/legal/confidential/ru/

Мы не продаём данные игроков и не передаём игровой прогресс рекламному SDK. Платёжные данные игра не запрашивает.

5. Хранение и удаление

Удаление доступно всем игрокам, включая анонимные аккаунты: Настройки - Аккаунт - Удалить аккаунт - Удалить навсегда. После подтверждения сервер удаляет профиль, прогресс, снаряжение, персональную почту, записи наград, друзей, приглашения и членство в эскадрилье; игровые сессии закрываются. Локальная копия прогресса и ключи удаляемого аккаунта очищаются на устройстве, с которого выполнено удаление. Поддержка или электронное письмо для удаления не требуются.

Для аккаунта Apple сервер отзывает разрешение Sign in with Apple. При необходимости игра запрашивает системное подтверждение Apple. Удаляется только игровой аккаунт: аккаунт Apple, VK или Google не удаляется. Восстановить удалённый игровой прогресс нельзя; при повторном входе игра начинается заново. При обрыве связи приложение проверяет результат повторно и показывает завершение только после подтверждения сервера.

- Локальная копия прогресса и ключ входа очищаются при удалении игрового аккаунта с этого устройства. Общий кэш графики остаётся до очистки данных приложения или удаления приложения; он не содержит профиль игрока. При анонимном входе утрата ключа может лишить возможности восстановить доступ к прогрессу этого аккаунта.
- Игровой аккаунт, профиль и прогресс хранятся на сервере до удаления игроком. После удаления остаётся техническая квитанция со случайным номером и временем завершения, без идентификатора игрока, профиля или токенов входа; она нужна для подтверждения результата при обрыве связи. Сервер хранит сведения о подключениях и матчах в оперативной памяти: зов помощи действует до 1 минуты, неактивное звено - до 10 минут, матч - не дольше 45 минут. После завершения или истечения срока эти временные сведения удаляются из памяти.
- Технические сообщения о работе сервера сохраняются в системном журнале только для диагностики и безопасности, затем удаляются при его ротации. Данные обращения в поддержку хранятся до решения вопроса и далее лишь при наличии законной необходимости.

- Сроки хранения сведений у Яндекса определяются его политикой конфиденциальности.

6. Безопасность и права игрока

Соединения с игровым сервером и загрузка ресурсов защищены HTTPS/WSS. Доступ к серверу ограничен. Мы принимаем разумные технические меры против несанкционированного доступа и не используем данные для скрытого профилирования игроков.

Вы можете запросить сведения об обработке и исправление данных, а также отозвать согласие там, где оно служит основанием обработки. Аккаунт и прогресс удаляются самостоятельно в настройках игры. Напишите на support@iteru.ru и укажите идентификатор аккаунта из настроек игры. Системное разрешение на уведомления можно отозвать в настройках устройства.

7. Обновления политики

При изменении игровых функций или способов обработки данных мы обновим этот документ и дату редакции. Действующая версия всегда доступна по адресу https://hawk.optimodzi.ru/privacy/.