

Публичные условия акции «Интерактивная игра «Мой город»

1. Общие положения.

1.1. Акция «Интерактивная игра «Мой город» (далее по тексту – Игра): стимулирующее маркетинговое мероприятие, не являющееся публичным конкурсом в смысле главы 59 Гражданского кодекса ПМР и не являющееся лотереей в смысле Закона ПМР «О лотереях», проводимое СЗАО «Интерднестрком» в соответствии с действующим законодательством ПМР и настоящими Публичными условиями.

Акция не является азартной игрой и не является игрой, основанной на риске.

Акция направлена на формирование и поддержание интереса к услугам связи СЗАО «Интерднестрком».

Предложение принять участие в Игре является публичной офертой в соответствии со статьями 452-454 Гражданского кодекса ПМР.

1.2. Платформа Игры: мобильное приложение «Мой IDC». Мобильное приложение «Мой IDC» является интерактивной компьютерной и мобильной онлайн-программой для ЭВМ и представляет собой совокупность данных, команд и порождаемых ею аудиовизуальных отображений (далее – данные и команды).

Организатор является правообладателем мобильного приложения «Мой IDC» и всех его элементов, взятых как в отдельности, так и в совокупности, и вправе осуществлять использование, оперирование и распространение программы на территории всего мира. Использование данных и команд программы происходит на условиях, предусмотренных настоящими Публичными условиями, в интерактивном (онлайн) режиме.

1.3. Участники Игры (далее по тексту – игроки): физические лица, коммерческие абоненты СЗАО «Интерднестрком», достигшие возраста 18 лет, и обезличенные абоненты, совершившие действия по выполнению условий настоящих Публичных условия для участия в Игре (ст.455 Гражданского кодекса ПМР).

1.4. Организатор Игры (далее по тексту – Организатор): СЗАО «Интерднестрком».

1.5. Описание Игры: Игра представляет собой игровой процесс развития города, в котором игрок строит и развивает городскую инфраструктуру, размещает здания и декоративные объекты, управляет ресурсами и игровыми показателями. Игрок выполняет задания, участвует в дополнительных игровых активностях, открывает новые уровни и локации. Основной прогресс Игры осуществляется через последовательное прохождение 10 производственных циклов.

1.6. Общий срок проведения Игры: с 09.09.2026 года.

2. Термины и определения

2.1. Игровой мир.

2.1.1. Город – игровое пространство в виде клеточной карты, на котором игрок размещает и развивает жилые и производственные здания, а также объекты декора.

2.1.2. Дороги – декоративные элементы городской карты, заранее размещённые на игровом поле. Не влияют на размещение, работу или эффективность зданий.

2.2. Прогресс игрока.

2.2.1. Уровень – показатель прогресса игрока, отражающий степень развития города. Уровень повышается по мере накопления опыта и открывает доступ к новым игровым объектам и возможностям.

2.2.2. Локация – игровой этап, открывающийся автоматически при достижении определённого уровня. Каждая новая локация расширяет игровую территорию, открывает следующий производственный цикл, а также предоставляет доступ к премиум-жилью.

2.2.3. Производственный цикл - последовательный этап развития производства, включающий три взаимосвязанных производственных здания, в которых ресурсы последовательно перерабатываются из первой ступени во вторую, затем в третью. Производственные циклы открываются и проходят строго в установленной последовательности.

2.3. Игровые объекты.

2.3.1. Жилые здания – игровые объекты, предназначенные для увеличения населения города и получения монет. Доход накапливается автоматически в течение установленного времени и после завершения таймера вручную собирается игроком, который также получает опыт.

2.3.2. Премиум-жилые здания – специальные жилые здания, открывающиеся при переходе на новые локации. Предназначены для увеличения населения города и обеспечивают больший прирост населения по сравнению с обычными жилыми зданиями.

2.3.3. Производственные здания – игровые объекты, предназначенные для производства ресурсов. В процессе работы производственные здания преобразуют население и, при необходимости, ресурсы предыдущей ступени в ресурсы следующей ступени. Производство осуществляется по таймеру, а готовая продукция собирается игроком вручную.

2.3.4. Декор – декоративные игровые объекты, предназначенные для украшения города. Размещение объектов декора увеличивает показатель счастья города, который влияет на эффективность производственных зданий. Декоративные объекты можно строить так же, как и здания.

2.4. Игровые показатели, ресурсы, игровая валюта.

2.4.1. Ресурс – игровой объект, производимый производственными зданиями в рамках производственного цикла. Ресурсы подразделяются на три ступени: ресурсы первой и второй ступеней используются для производства ресурсов следующей ступени, а ресурс третьей ступени дополнительно используется для строительства первого производственного здания следующего производственного цикла и при сборе приносит игроку монеты.

2.4.2. Население – игровой показатель, определяющий вместимость города. Увеличивается за счёт строительства жилых домов и используется для строительства объектов и запуска производственных процессов. При недостатке населения выполнение соответствующих действий невозможно.

2.4.3. Счастье – игровой показатель, влияющий на эффективность производства и увеличивающий объём выпуска продукции.

2.4.4. Монеты – основная игровая валюта, используемая для строительства и развития города.

2.4.5. Кристаллы – премиальная игровая валюта, используемая для получения дополнительных преимуществ и ускорения игрового процесса.

2.4.6. Энергия – игровой ресурс, расходуемый для участия в мини-играх.

2.4.7. Пыль – специальный ресурс, получаемый только из дублирующихся карт и используемый только для приобретения лутбоксов.

2.5. Игровые предметы.

2.5.1. **Карты** – коллекционные игровые предметы, используемые для формирования коллекций; до добавления в коллекцию могут быть обменены.

2.5.2. **Эффекты** – игровые предметы, хранящиеся в инвентаре и предоставляющие временные усиления. Одновременно можно иметь несколько эффектов, а получение одинаковых эффектов продлевает срок их действия.

2.5.3. **Лутбоксы** – игровые контейнеры со случайным набором наград, которые можно получить или приобрести за монеты, кристаллы или пыль (3 вида лутбоксов), и открыть для получения игровых предметов и ресурсов.

2.5.4. **Игровой подарок** – набор из одного или нескольких игровых вложений, который один игрок может отправить другому игроку. Полученный подарок поступает в раздел «Почта» и после нажатия кнопки «Забрать» перемещается в Инвентарь получателя.

2.6. Игровые механики.

2.6.1. **Мини-игры** – дополнительные игровые активности, для участия в которых расходуется энергия. За успешное прохождение мини-игр игрок получает награды в виде монет и опыта. Доступны три вида мини-игр с различной стоимостью участия в энергии.

2.6.2. **Ускорение** – игровая функция, позволяющая мгновенно завершить строительство объекта или производственный процесс за кристаллы.

2.6.3. **Биржа** – игровой раздел, предназначенный для обмена ресурсами и предметами между игроками посредством размещения лотов. При создании лота предметы, предлагаемые к обмену, сразу списываются из инвентаря игрока. Если в течение выбранного срока действия обмен не состоялся, предметы возвращаются игроку через раздел сообщений и требуют ручного получения.

2.7. Задания и достижения.

2.7.1. **Еженедельные задания** – игровые задачи, доступные игроку в течение одной недели. По сравнению с ежедневными заданиями имеют более высокие требования и увеличенные награды. Список заданий обновляется один раз в неделю, прогресс выполнения отслеживается автоматически, а награды выдаются после их ручного получения. Невыполненные задания и награды не переносятся на следующую неделю.

2.7.2. **Награда за задание** – игровое вознаграждение, предоставляемое игроку за выполнение ежедневных или еженедельных заданий. В зависимости от типа и сложности задания награда может включать опыт, монеты и коллекционные карты, а также другие игровые ресурсы. Получение награды осуществляется игроком вручную после выполнения условий задания.

2.7.3. **Награда за ежедневный вход** – игровое вознаграждение, предоставляемое игроку за первый вход в игру в течение календарного дня. Последовательность дней входа учитывается накопительно и не сбрасывается при пропуске одного или нескольких дней — при следующем входе игрок продолжает получение наград с ранее достигнутого дня.

2.7.4. **Достижения** – игровые цели, выполнение которых автоматически фиксируется системой при совершении игроком определённых действий или достижении установленных этапов прогресса. Достижения могут быть разовыми или многоступенчатыми. За выполнение достижения игрок получает медаль.

2.7.5. **Игровые ценности** - все игровые ресурсы, игровые валюты, игровые предметы, достижения, эффекты, карты, купоны, опыт, энергия, пыль, а также иные объекты игрового процесса являются исключительно элементами игрового функционала мобильного приложения «Мой IDC».

2.7.5.1. Игровые ценности:

- не являются денежными средствами;
- не имеют самостоятельной рыночной стоимости;
- не являются объектами гражданского оборота;
- не могут обмениваться на денежные средства;
- используются исключительно в рамках функционала Игры.

2.7.6. **Купон на участие в розыгрыше товара со скидкой** – виртуальный талон, обладающий уникальным номером, предоставляющий игроку право на участие в розыгрыше товара со скидкой, предоставляемой Организатором. Купон может быть получен игроком в разделе Игры «Магазин» за определённое количество кристаллов. При получении купона игровые кристаллы обнуляются.

2.7.7. **Товар со скидкой** – товар (смартфон, планшет, гаджет и др.), который победитель розыгрыша вправе приобрести по специальной цене в соответствии с настоящими Публичными условиями. Размер скидки определяется Организатором.

2.8. Игровые разделы.

2.8.1. **Профиль игрока** – персональный игровой раздел, содержащий имя и аватар игрока, отображаемые другим игрокам в игровых разделах (например, на Бирже и в Почте). Игрок может бесплатно изменить имя один раз, последующие изменения осуществляются за кристаллы.

2.8.2. **Инвентарь** – игровой раздел, в котором хранятся принадлежащие игроку предметы, эффекты и другие объекты, доступные для использования в процессе Игры.

2.8.3. **Магазин** – игровой раздел, предназначенный для приобретения игровых ресурсов, предметов и усилителей за внутриигровую или реальную валюту. Ассортимент магазина включает пакеты кристаллов, лутбоксы, эффекты, пакеты энергии и ускорения.

2.8.3.1. Игрок вправе приобрести игровые ресурсы посредством оплаты соответствующего пакета в разделе «Магазин». Оплата производится способами, доступными в мобильном приложении «Мой IDC». После подтверждения оплаты приобретённые кристаллы автоматически зачисляются на игровой счёт игрока.

2.8.3.2. Наименование и состав пакетов:

Наименование пакета	Состав пакета	Стоимость пакета, руб. ПМР
Стартовый	5 кристаллов	15,00
Базовый	20 кристаллов	49,00
Выгодный	50 кристаллов	99,00
Максимальный	100 кристаллов	179,00

2.8.3.3. Организатор вправе изменять:

- состав пакетов;
- количество предоставляемых игровых ресурсов;
- специальные предложения.

Изменения вступают в силу после опубликования новой редакции Правил интерактивной игры в мобильном приложении «Мой IDC».

2.8.3.4. После зачисления кристаллов возврат денежных средств не производится, за исключением случаев, предусмотренных законодательством ПМР.

2.8.4. **Почта** – это игровой раздел, предназначенный для получения предметов, наград и других игровых вложений.

2.8.5. **Друзья** – в разделе «Друзья» отображается список добавленных друзей, а также информация о приглашённых игроках.

3. Розыгрыш товаров.

Розыгрыш товаров – мероприятие, проводимое Организатором в период проведения Игры, в рамках которого среди участников Игры, имеющих соответствующие купоны, определяется участник, получающий право приобрести товар со скидкой.

4. Порядок приобретения и выдачи товаров со скидкой.

4.1. Победителю предоставляется право приобрести товар со скидкой в Центре связи.

4.2. После внесения отметки «Товар получен» у участника в разделе Игры «Магазин» отображается, что товар получен.

4.3. Товары со скидкой могут быть выданы победителям в срок до 14.11.2026 года включительно.

4.4. В исключительных случаях срок выдачи товара со скидкой может быть продлён до 30.11.2026 года. Исключительным считается случай физического отсутствия абонента, на которого оформлена точка доступа, выигравшая в интерактивной Игре.

4.5. Решение о продлении срока выдачи товара со скидкой принимается индивидуально по согласованию с Организатором.

5. Особые условия Игры.

5.1. Игрок, входя в Игру, акцептует условия настоящих Публичных условий, что по смыслу статей 452 и 455 Гражданского кодекса ПМР является принятием (акцептом) оферты Организатора, а равно заключением договора, порождающего у игрока обязанности соблюдать условия настоящих Публичных условий, в том числе применимых к функционированию мобильного приложения «Мой IDC» документов.

5.2. Игрок получает право использования активированных данных и команд мобильного приложения «Мой IDC» (данных и команд, активируемых без внесения платы и выполнения дополнительных условий) и в случаях, предусмотренных настоящими Публичными условиями, право использования неактивированных данных и команд мобильного приложения «Мой IDC» (данных и команд, использование которых возможно путем их активации после приобретения прав на такие данные и команды в результате уплаты установленного вознаграждения и (или) выполнения иных условий, предусмотренных сценарием Игры на мобильном приложении «Мой IDC» для получения игровых ресурсов).

5.3. Обязательство Организатора по предоставлению права использования неактивированных данных и команд Игры считается исполненным Организатором после зачисления игровых ресурсов игроку. Право использования неактивированных данных и команд Игры предоставляется в объёме, соответствующем количеству игровых ресурсов, на условиях настоящих Публичных условий.

5.4. Игровые ресурсы отражаются у игрока после получения Организатором информации о совершении (подтверждении) платежа. С момента отражения игровых ресурсов у игрока он не вправе требовать от Организатора возврата средств, если иное прямо не предусмотрено настоящими Публичными условиями или законодательством ПМР. С момента оплаты и отражения игровых ресурсов у игрока Организатор не несёт ответственности за дальнейшее использование/неиспользование неактивированных данных и команд.

5.5. Игрок вправе использовать возможности Игры и собственно мобильного приложения «Мой IDC» следующими способами:

5.5.1. использовать Игру в соответствии с её функционалом;

5.5.2. активировать и использовать неактивированные данные и команды Игры после приобретения прав на такие данные и команды в результате установленной оплаты и (или) выполнения иных условий, предусмотренных сценарием Игры для получения игровых ресурсов.

5.6. Игрок не вправе:

5.6.1. распространять в коммерческих целях аудиовизуальные отображения, присутствующие в Игре и/или в мобильном приложении «Мой IDC»;

5.6.2. нарушать права интеллектуальной собственности Организатора в отношении мобильного приложения «Мой IDC», копировать, транслировать, рассылать, публиковать и иным образом распространять и воспроизводить материалы (текстовые, графические, аудио-видео), находящиеся в мобильном приложении «Мой IDC».

5.7. В случае нарушения игроком Правил и Публичных условий проведения Игры Организатор оставляет за собой право принять решение об аннулировании игрового результата.

5.8. Организатор оставляет за собой право публиковать дополнительную информацию о проведении Игры, а также вносить изменения в правила Игры, в части, касающейся её проведения и приобретения товаров со скидками, с последующим размещением информации об изменениях в мобильном приложении «Мой IDC» и/или иных сервисах поддержки абонентов.

5.9. Организатор не несёт ответственности за досрочное окончание Игры, в том числе связанное с действием (бездействием) игрока, а также сбои, вызванные в результате несанкционированного или преднамеренного вмешательства, форс-мажорных ситуаций (климатических аномалий, аварий, глобальных катастроф и т.п.).

5.10. Организатор не несёт ответственности за участие в Игре лиц несовершеннолетнего возраста и иной категории пользователей. Ответственности за участие в Игре возлагается на игрока.

5.11. Игрок, принявший участие в Игре, тем самым выражает своё безусловное согласие с тем, что проверка информации об изменениях Публичных условий и Правил Игры является обязанностью игрока и игрок не может ссылаться на свою неосведомлённость о произведённых изменениях в Публичных условиях и Правилах Игры в случае, если соответствующая информация была доступна для ознакомления.

5.12. Игроки, принявшие участие в Игре, тем самым выражают свое безусловное согласие на обработку своих персональных данных с использованием средств автоматизации, и/или без использования таких средств СЗАО «Интерднестрком», зарегистрированному по адресу: г. Тирасполь, ул. Восстания, 41, в том числе для целей: оказания услуг связи, включая, но не ограничиваясь проведением рекламных и маркетинговых активностей и акций, в том числе размещения в средствах массовой информации и на web-сайтах Организатора сведений о результатах Игры (исключительно в части фамилии и инициалов игрока). Перечень персональных данных, на обработку которых игрок выражает согласие:

- фамилия, имя, отчество;
- дата и место рождения (при необходимости);
- адрес регистрации и адрес фактического проживания (при идентификации);
- номер личного телефона (домашний, мобильный);
- паспортные данные (серия, номер, кем и когда выдан (для целей исполнения фискальных обязанностей)).