

1. Віддалено керована ігрова система з маніпулятором для захоплення призив, що містить корпус з ігровим простором і призовими об'єктами, захоплювальний механізм у вигляді електромеханічної лапи, встановлений над ігровим простором з можливістю переміщення та захоплення об'єкта, відеокамеру, розташовану з можливістю одержання зображення ігрового простору, бездротовий комунікаційний модуль, виконаний з можливістю приймання команд керування та передавання зображення, а також контейнер для зберігання призових об'єктів, яка **відрізняється** тим, що додатково містить сервер керування, функціонально з'єднаний із зазначеним захоплювальним механізмом, відеокамерою та бездротовим комунікаційним модулем і виконаний з можливістю:

отримання підтвердження депозитної операції користувача;

формування параметрів ігрової сесії, що включають часове вікно керування;

надання керування електромеханічною лапою лише в межах зазначеного часового вікна керування.

2. Система за п. 1, яка **відрізняється** тим, що сервер керування містить модуль компенсації мережних затримок, виконаний з можливістю прогнозування положення електромеханічної лапи на момент виконання команди та синхронізації відеопотоку з часовими мітками команд керування.

3. Система за п. 1 або 2, яка **відрізняється** тим, що сервер керування містить модуль відображення відеопотоку, виконаний з можливістю накладення на зображення ігрового простору графічних елементів, що відповідають часовим міткам команд керування.

4. Система за будь-яким із пп. 1-3, яка **відрізняється** тим, що містить модуль верифікації призу, виконаний з можливістю визначення факту захоплення призового об'єкта електромеханічною лапою за допомогою принаймні одного із засобів, що включають ваговий датчик, датчик натягу, засіб тривимірного вимірювання форми об'єкта або засіб зчитування маркерів.

5. Система за будь-яким із пп. 1-4, яка **відрізняється** тим, що містить модуль обробки результату гри, виконаний з можливістю формування даних для відправлення призового об'єкта користувачу та/або визначення його грошового еквівалента.

6. Система за будь-яким із пп. 1-5, яка **відрізняється** тим, що сервер керування містить модуль збереження даних ігрової сесії, виконаний з можливістю формування послідовності взаємопов'язаних записів, що включають часові мітки команд, дані сенсорів та ідентифікатори відеокадрів.

7. Система за будь-яким із пп. 1-6, яка **відрізняється** тим, що сервер керування містить модуль керування доступом, виконаний з можливістю формування параметрів, що визначають порядок надання керування користувачам, та прив'язки зазначених параметрів до відповідного часового вікна керування.