

Результати ітераційних перетворень рівняння стану PUBG за 2022, 2024-2025 рр.

Таблиця 1 Ітераційні перетворення рівняння стану клубу Not So Serious за 2021 р. на основі динамічного програмування, тис. дол.*

крок 1. k = 8., залучення командного складу 8**						крок 2. k = 7., залучення командного складу 8,7**					крок 3. k = 6., залучення командного складу 6 - 8**					крок 4. k = 5., залучення командного складу 5- 8**					крок 5. k = 4, залучення командного складу 4-8**					крок 6. k = 3, залучення командного складу 3 - 8**					крок 7. k = 2, залучення командного складу 2- 8**					крок 8. k = 1, залучення командного складу 1 - 8**								
e ⁷	u ⁸	e ⁸	f ₈ (u ₈)	F [*] ₈ (e ₈)	u ₈ (e ₈)	f ₇ (u ₇)	F [*] ₇ (e ₇)	F ₆ (u ₇ ,e ₆)	F [*] ₇ (e ₇)	u ₇ (e ₇)	f ₆ (u ₆)	F [*] ₆ (e ₅)	F ₅ (u ₆ ,e ₅)	F [*] ₆ (e ₆)	u ₆ (e ₆)	f ₅ (u ⁵)	F ₅ (e ₄)	F ₄ (u ⁵ ,e ₄)	F [*] ₅ (e ₅)	u ₅ (e ₅)	f ₄ (u ⁴)	F [*] ₄ (e ₃)	F ₃ (u ₄ ,e ₃)	F [*] ₄ (e ₄)	u ₄ (e ₄)	f ₄ (u ⁴)	F [*] ₄ (e ₃)	F ₃ (u ₄ ,e ₃)	F [*] ₄ (e ₄)	u ₄ (e ₄)	f ₂ (u ₂)	F [*] ₂ (e ₁)	F ₁ (u ₂ ,e ₁)	F [*] ₂ (e ₂)	u ₂ (e ₂)	f ₁ (u ₁)	F [*] ₁ (e ₀)	F ₀ (u ₁ ,e ₀)	F [*] ₁ (e ₁)	u ₁ (e ₁)				
2	0	2	0			0	3.1	3.1			0	3.2	3.2	3.2	0	0	0	3.2	3.2	3.2	0	0	0	3.2	3.2	3.2	0	0	0	3.2	3.2			0	3.3	3.3	3.3	0	0	0	3.3	3.3		
	2	0	3.1	3.1	2	3.2	0	3.2	3.2	2	3	0	3			2	0	2			3	0	3			3.3	0	3.3	3.3	2	3.2	0	3.2			4	0	4	4	2				
4	0	4	0			0	8	8	8	0	0	8	8	8	0	0	0	8	8	8	0	0	0	8	8			0	0	8	8			0	9	9	9	0	0	0	9	9	9	0
	2	2	3.1			3.2	3.1	6.3			3	3.2	6.2			2	3.2	5.2			3	3.2	6.2			3.3	3.2	6.5			3.2	3.3	6.5			4	3.3	7.3						
	4	0	8	8	4	5	0	5			5.3	0	5.3			4.8	0	4.8			5.5	0	5.5			9	0	9	9	4	6	0	6			7	0	7						
8	0	8	0			0	9.2	9.2			0	11.2	11.2	11.2	0	0	0	11.2	11.2	11.2	0	0	0	11.2	11.2	11.2	0	0	0	11.2	11.2			0	12.2	12.2	12.2	0	0	0	12.2	12.2		
	2	6	3.1			3.2	8	11.2	11.2	2	3	8	11			2	8	10			3	8	11			3.3	8	11.3			3.2	9	12.2			4	9	13	13	2				
	4	4	8			5	3.1	8.1			5.3	3.2	8.5			4.8	3.2	8			5.5	3.2	8.7			9	3.2	12.2	12.2	4	6	3.3	9.3			7	3.3	10.3						
	8	0	9.2	9.2	8	8.4	0	8.4			8.8	0	8.8			8.5	0	8.5			8.7	0	8.7			9	0	9			10	0	10			9.1	0	9.1						

Примітка

*крок 1 - $F_8(e_8) = f_8(u_8)$; крок 2 - $F_7(e_7) = \max(x_7 \leq e_7)(f_7(u_7) + F_8(e_7 - u_7))$; крок 3 - $F_6(e_6) = \max(x_6 \leq e_6)(f_6(u_6) + F_7(e_6 - u_6))$; урок 4- $F_5(e_5) = \max(x_5 \leq e_5)(f_5(u_5) + F_6(e_5 - u_5))$; крок 5 - $F_4(e_4) = \max(x_4 \leq e_4)(f_4(u_4) + F_5(e_4 - u_4))$; крок 6 - $F_3(e_3) = \max(x_3 \leq e_3)(f_3(u_3) + F_4(e_3 - u_3))$; крок 7 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$; крок 8 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$;

** команди формуються за типом входу в ігрове середовище, зокрема по двоє, троє, чи командним складом з 4-ох осіб: NSS1 - spyrrro, IllidanSR; NSS2 - Perfect1ks, Dream4u; NSS3 - Orange, HellScre4m; NSS4 - ext4nz, iZooom, Camca; NSS5 - PlayWithMe, spyrrro, IllidanSR; NSS6 - Orange, HellScre4m, ALFPLAYS; NSS7 - Horcan, Perfect1ks, Dream4u, NSS8 - zolters, PlayWithMe, spyrrro, IllidanSR.

Таблиця 2 Ітераційні перетворення рівняння стану клубу Not So Serious за 2024-2025 рр. на основі динамічного програмування, тис. дол.*

Ітераційні перетворення рівняння 2024 р.																				Ітераційні перетворення рівняння 2025 р.											
крок 1. k = 4., залучення командного складу 4**						крок 2. k = 3., залучення командного складу 3,4**				крок 3. k = 2., залучення командного складу 2 - 4**				крок 4. k = 1., залучення командного складу 1- 4**						крок 1. k = 2, залучення командного складу 2***						крок 2. k = 1., залучення командного складу 1,2***					
e ²	u ³	e ³	f ₃ (u ³)	F* ₃ (u ³ ,e ³)	f ₃ (u ³ ,e ³)	F* ₃ (u ³ ,e ³)	F ₂ (u ³ ,e ³)	F* ₃ (u ³ ,e ³)	f ₃ (u ³ ,e ³)	f ₂ (u ²)	F* ₂ (u ² ,e ²)	F ₁ (u ² ,e ²)	F* ₂ (u ² ,e ²)	f ₂ (u ² ,e ²)	f ₁ (u ¹)	F* ₁ (u ¹ ,e ⁰)	F ₀ (u ¹ ,e ⁰)	F* ₁ (u ¹ ,e ⁰)	e ¹	u ²	e ²	f ₂ (u ²)	F* ₂ (u ² ,e ²)	f ₁ (u ¹)	F* ₁ (e ⁰)	F ₀ (u ¹ ,e ⁰)	F* ₁ (e ¹)	u ₁ (e ¹)			
2	0	2	0			0	4.2	4.2	4.2	0	0	4.2	4.2	4.2	0	0	4.2	4.2	4.2	0	2	0	2	0			0	4	4		
	2	0	4.2	4.2	2	3.3	0	3.3			4	0	4			3	0	3				2	0	4	4	2	6	0	6	6	2
4	0	4	0			0	5.6	5.6			0	7.5	7.5			0	8.2	8.2	8.2	0	4	0	4	0			0	7	7		
	2	2	4.2			3.3	4.2	7.5	7.5	2	4	4.2	8.2	8.2	2	3	4.2	7.2				2	2	4			6	4	10	10	2
	4	0	5.6	5.6	4	7	0	7			7.8	0	7.8			5.4	0	5.4				4	0	7	7	4	9	0	9		
6-8	0	8	0			0	9	9			0	11.2	11.2			0	12	12	12	0	8	0	8	0			0	11	11		
	2	6	4.2			3.3	5.6	8.9			4	7.5	11.5			3	8.2	11.2				2	6	4			6	7	13	13	2
	4	4	5.6			7	4.2	11.2	11.2	4	7.8	4.2	12	12	4	5.4	4.2	9.6				4	4	7			9	4	13		
	8	0	9	9	8	10	0	10			8.7	0	8.7			8.9	0	8.9				8	0	11	11	8	10	0	10		

Примітка

*крок 1 - $F_4(e_4) = f_4(u_4)$; крок 2 - $F_3(e_3) = \max(x_3 \leq e_3)(f_3(u_3) + F_4(e_3 - u_3))$; крок 3 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$; крок 4 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$ або крок 1 - $F_2(e_2) = f_2(u_2)$, крок 2 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$

** команди формуються за типом входу в ігрове середовище, зокрема по двоє, троє, чи командним складом з 4-ох осіб: NSS1 - spyrrro, IllidanSR; NSS2 - Perfect1ks, Dream4u; NSS3 - Orange, HellScre4m; NSS4 - zolters, PlayWithMe, spyrrro, IllidanSR.

*** NSS1 - zolters, PlayWithMe, spyrrro, IllidanSR; NSS2 - Perfect1ks, Dream4u, Orange, HellScre4m.

Таблиця 3 Ітераційні перетворення рівняння стану клубу BorisNeBanPls за 2021 р. на основі динамічного програмування, тис. дол.*

крок 1. k = 5., залучення командного складу 5**	крок 2. k = 4, залучення командного складу 455**	крок 3, k = 3, залучення командного складу 3 - 5**	крок 4, k = 2, залучення командного складу 2- 5**	крок 5, k = 1, залучення командного складу 1 - 5**
---	--	--	---	--

e^4	u^5	e^5	$f_3(u^3)$	$F^*_3(e^5)$	$u_5(e^5)$	$f_4(u^4)$	$F^*_4(e^3)$	$F_3(u^4, e^3)$	$F^{*4}(e^4)$	$u_4(e^4)$	$f_3(u^3)$	$F^*_3(e^2)$	$F_2(u^3, e^2)$	$F^*_3(e^3)$	$u_3(e^3)$	$f_2(u^2)$	$F^*_2(e^1)$	$F_1(u^2, e^1)$	$F^*_2(e^2)$	$u_2(e^2)$	$f_1(u^1)$	$F^*_1(e^0)$	$F_0(u^1, e^0)$	$F^*_1(e^1)$	$u_1(e^1)$
3	0	3	0			0	5.5	5.5	5.5	0	0	5.5	5.5	5.5	0	0	5.5	5.5	5.5	0	0	5.5	5.5	5.5	0
	3	0	5.5	5.5	3	4.5	0	4.5			5	0	5			4.7	0	4.7			4	0	4		
4	0	4	0			0	6	6			0	10	10			0	10.5	10.5	10.5	0	0	10.5	10.5	10.5	0
	3	1	5.5			4.5	5.5	10	10	3	5	5.5	10.5	10.5	3	4.7	5.5	10.2			4	5.5	9.5		
	4	0	6	6	4	6.6	0	6.6			6.4	0	6.4			7	0	7			7.3	0	7.3		
6	0	6	0			0	8.5	8.5			0	12.1	12.1			0	15	15			0	15.2	15.2	15.2	0
	3	3	5.5			4.5	6	10.5			5	10	15	15	3	4.7	10.5	15.2	15.2	3	4	10.5	14.5		
	4	2	6			6.6	5.5	12.1	12.1	4	6.4	5.5	11.9			7	5.5	12.5			7.3	5.5	12.8		
	6	0	8.5	8.5	6	7.7	0	7.7			9	0	9			8.9	0	8.9			8	0	8		

Примітка

* крок 1 - $F_5(e_5) = f_5(u_5)$, крок 2 - $F_4(e_4) = \max(x_4 \leq e_4)(f_4(u_4) + F_5(e_4 - u_4))$, крок 3 - $F_3(e_3) = \max(x_3 \leq e_3)(f_3(u_3) + F_4(e_3 - u_3))$, крок 4 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$, крок 5 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$

** команди формуються за типом входу в ігрове середовище, зокрема по двоє, троє, чи командним складом з 4-ох осіб: PLS1- Art1x, ThePsix; PLS2 - h4cke, Art1x, ThePsix4; PLS3 - Nooky, totalbest, Phen0; PLS4 - BeastQT; Welles; AlphaDn; PLS5 - Nooky, totalbest, BeastQT; Welles.

Таблиця 4 Ітераційні перетворення рівняння стану клубу BorisNeBanPls за 2024-2025 рр. на основі динамічного програмування, тис. дол.*

Ітераційні перетворення рівняння 2024 р.															Ітераційні перетворення рівняння 2025 р.											
крок 1. k = 3., залучення командного складу 3**						крок 2. k = 3, залучення командного складу 3,2**					крок 3. k = 3., залучення командного складу 1 - 3**					крок 1. k = 2., залучення командного складу 2***					крок 2. k = 1., залучення командного складу 1,2***					
e ²	u ³	e ³	f ₃ (u ³)	F* ₃ (e ³)	u ₃ (e ³)	f ₂ (u ²)	F* ₂ (e ¹)	F ₁ (u ² , e ¹)	F* ₂ (e ²)	u ₂ (e ²)	f ₁ (u ¹)	F* ₁ (e ⁰)	F ₀ (u ¹ , e ⁰)	F* ₁ (e ¹)	u ₁ (e ¹)	e ²	u ³	e ³	f ₃ (u ³)	F* ₃ (e ³)	u ₃ (e ³)	f ₂ (u ²)	F* ₂ (e ¹)	F ₁ (u ² , e ¹)	F* ₂ (e ²)	u ₂ (e ²)
3	0	3	0			0	5.7	5.7	5.7	0	0	5.7	5.7	5.7	0	2-3	0	2-3	0			0	6	6	6	0
	3	0	5.7	5.7	3	5	0	5			4	0	4				3	0	6	6	3	5	0	5		
4	0	4	0			0	7	7			0	10.7	10.7	10.7	0	4	0	4	0			0	8.8	8.8		
	3	1	5.7			5	5.7	10.7	10.7	3	4	5.7	9.7				3	1	6			5	6	11	11	3

	4	0	7	7	4	5.7	0	5.7			6.9	0	6.9				4	0	8.8	8.8	4	9	0	9		
6	0	6	0			0	8	8			0	12	12			6	0	6	0			0	10	10		
	3	3	5.7			5	7	12	12	3	4	10.7	14.7	14.7	3		3	3	6			5	8.8	13.8		
	4	2	7			5.7	5.7	11.4			6.9	5.7	12.6				4	2	8.8			9	6	15	15	4
	6	0	8	8	6	8.7	0	8.7			7.6	0	7.6				6	0	10	10	6	11	0	11		

примітка

*крок 1 - $F_3(e_3) = f_3(u_3)$, крок 2 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$, крок 3 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$

** команди формуються за типом входу в ігрове середовище, зокрема по двоє, троє, чи командним складом з 4-ох осіб: PLS1- h4cke, Art1x, ThePsix4; PLS2 - Nooky, totalbest, Phen0; PLS3 - BeastQT, totalbest, Phen0; Welles.

*** команди формуються за типом входу в ігрове середовище, зокрема по двоє, троє, чи командним складом з 4-ох осіб: PLS1-Nooky, totalbest, Phen0; PLS2 - BeastQT, totalbest, Phen0; Welles.

Таблиця 5 - Ітераційні перетворення рівняння стану клубу NOT TODAY за 2021 р. на основі динамічного програмування, тис. дол.*

крок 1. k = 7., залучення командного складу 7**					крок 2. k = 6., залучення командного складу 6 - 7**					крок 3. k = 5., залучення командного складу 5- 7**					крок 4. k = 4, залучення командного складу 4-7**					крок 5, k = 3, залучення командного складу 3 - 7**					крок 6 k = 2, залучення командного складу 2- 7**					крок 7, k = 1, залучення командного складу 1 - 7**				
$f_7(u_7)$	$F_7^*(e_7)$	$F_6(u_6)$	$F_7^*(e_7)$	u_7	$f_6(u_6)$	$F_6^*(e_6)$	$F_5(u_5)$	$F_6^*(e_6)$	u_6	$f_5(u_5)$	$F_5^*(e_5)$	$F_4(u_4)$	$F_5^*(e_5)$	u_5	$f_4(u_4)$	$F_4^*(e_4)$	$F_3(u_3)$	$F_4^*(e_4)$	u_4	$f_3(u_3)$	$F_3^*(e_3)$	$F_2(u_2)$	$F_3^*(e_3)$	u_3	$f_2(u_2)$	$F_2^*(e_2)$	$F_1(u_1)$	$F_2^*(e_2)$	u_2	$f_1(u_1)$	$F_1^*(e_1)$	$F_0(u_0)$	$F_1^*(e_1)$	u_1
1	0	1	0		0	3	3	3	0	0	3	3	3	0	0	3	3	3	0	0	3	3	3	0	0	3	3	3	0	0	3	3	3	0
	1	0	3	3	2.1	0	2.1			2.7	0	2.7			2.3	0	2.3			3	0	3			1.9	0	1.9			2	0	2		
3	0	3	0		0	4	4			0	5.1	5.1			0	5.7	5.7	5.7	0	0	5.7	5.7			0	6	6	6	0	0	6	6		
	1	2	3		2.1	3	5.1	5.1	1	2.7	3	5.7	5.7	1	2.3	3	5.3			3	3	6	6	1	1.9	3	4.9			2	3	5		
	3	0	4	4	5	0	5			4.8	0	4.8			4.5	0	4.5			5.6	0	5.6			6	0	6			6.7	0	6.7	6.7	3
9	0	9	0		0	10	10	10	0	0	10	10			0	11	11			0	12	12	12	0	0	12	12	12	0	0	12	12	12	0
	1	8	3		2.1	4	6.1			2.7	5.1	7.8			2.3	5.7	8			3	5.7	8.7			1.9	6	7.9			2	6	8		
	3	6	4		5	3	8			4.8	3	7.8			4.5	3	7.5			5.6	3	8.6			6	3	9			6.7	3	9.7		
	9	0	10	10	9.8	0	9.8			11	0	11	11	9	12	0	12	12	9	10	0	10			10.4	0	10.4			11.3	0	11.3		

Примітка

* крок 1 - $F_7(e_7) = f_7(u_7)$; крок 2 - $F_6(e_6) = \max(x_6 \leq e_6)(f_6(u_6) + F_7(e_6 - u_6))$; крок 3 - $F_5(e_5) = \max(x_5 \leq e_5)(f_5(u_5) + F_6(e_5 - u_5))$; крок 4 - $F_4(e_4) = \max(x_4 \leq e_4)(f_4(u_4) + F_5(e_4 - u_4))$; крок 5 - $F_3(e_3) = \max(x_3 \leq e_3)(f_3(u_3) + F_4(e_3 - u_3))$; крок 6 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$; крок 7 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$;

*** команди формуються за типом входу в ігрове середовище, зокрема по двоє, троє, чи командним складом з 4-ох осіб: NT1 - h4cke, Welles; NT2 -BeastQT, AlphaDn; NT3 - Mkaelovich, 8om8om; NT4 - Mkaelovich, 8om8om. AlphaDn; NT5 -h4cke, Welles, BeastQT.; NT6 - h4cke, Welles; h4cke, Welles; NT7 -TheRealKPE, Dab00m, Mkaelovich, 8om8om.

Таблиця 6 - Ітераційні перетворення рівняння стану клубу NOT TODAY за 2024-2025 р. на основі динамічного програмування, тис. дол.*

Ітераційні перетворення рівняння, 2023 р.																		Ітераційні перетворення рівняння,2024 р.																																	
крок 4. k = 1, залучення командного складу 4**				крок 3, k = 2, залучення командного складу 3 - 4**						крок 2 k = 3, залучення командного складу 2- 4**						крок 1, k = 4, залучення командного складу 1 -4**						крок 3. k = 1, залучення командного складу 3**						крок 2, k = 2, залучення командного складу 2 - 3**						крок 2 k = 3, залучення командного складу 1- 3**																	
e ³	u ⁴	e ⁴	f ₄ (u ⁴)	F* ₄ (e ⁴)	f ₃ (u ³)	F* ₃ (e ³)	F ₂ (u ³)	e ³	F* ₃ (e ³)	u ₃ (e ³)	f ₂ (u ²)	F* ₂ (e ²)	e ²	F ₁ (u ²)	e ²	F* ₂ (e ²)	u ₂ (e ²)	f ₁ (u ¹)	F* ₁ (e ¹)	F ₀ (u ¹)	e ¹	F* ₁ (e ¹)	u ₁ (e ¹)	e ²	u ³	e ³	f ₃ (u ³)	F* ₃ (e ³)	u ₃ (e ³)	f ₂ (u ²)	F* ₂ (e ²)	e ²	F ₁ (u ²)	e ²	F* ₂ (e ²)	u ₂ (e ²)	f ₁ (u ¹)	F* ₁ (e ¹)	F ₀ (u ¹)	e ¹	F* ₁ (e ¹)	u ₁ (e ¹)									
1	0	1	0		0	5	5	5	0	0	5	5	5	0	0	5	5	5	0	1	0	1	0			0	5	5			0	6.7	6.7	6.7	0	1	0	1	0			0	5	5			0	6.7	6.7	6.7	0
	1	0	5	5	4.5	0	4.5			4	0	4			3	0	3				1	0	5	5	1	6.7	0	6.7	6.7	1	4	0	4				1	0	5	5	1	6.7	0	6.7	6.7	1	4	0	4		
3	0	3	0		0	7	7			0	9.5	9.5	9.5	0	0	9.5	9.5	9.5	0	3	0	3	0			0	7.8	7.8			0	11.7	11.7	11.7	0	3	0	3	0			0	7.8	7.8			0	11.7	11.7	11.7	0
	1	2	5		4.5	5	9.5	9.5	1	4	5	9			3	5	8				1	2	5			6.7	5	11.7	11.7	1	4	6.7	10.7				1	2	5			6.7	5	11.7	11.7	1	4	6.7	10.7		
	3	0	7	7	8	0	8			7.9	0	7.9			8.7	0	8.7				3	0	7.8	7.8	3	7	0	7			6	0	6				3	0	7.8	7.8	3	7	0	7			6	0	6		
9	0	9	0		0	9.7	9.7			0	13	13			0	13.5	13.5			9	0	9	0			0	11	11			0	14.5	14.5			9	0	9	0			0	11	11			0	14.5	14.5		
	1	8	5		4.5	7	11.5			4	9.5	13.5	13.5	1	3	9.5	12.5				1	8	5			6.7	7.8	14.5	14.5	1	4	11.7	15.7	15.7	1		1	8	5			6.7	7.8	14.5	14.5	1	4	11.7	15.7	15.7	1
	3	6	7		8	5	13	13	3	7.9	5	12.9			8.7	5	13.7	13.7	3		3	6	7.8			7	5	12			6	6.7	12.7				3	6	7.8			7	5	12			6	6.7	12.7		
	9	0	9.7	9.7	11	0	11			13	0	13			12	0	12				9	0	11	11	9	13	0	13			9	0	9				9	0	11	11	9	13	0	13			9	0	9		

Примітка

*крок 1 - $F_4(e_4) = f_4(u_4)$; крок 2 - $F_3(e_3) = \max(x_3 \leq e_3)(f_3(u_3) + F_4(e_3 - u_3))$; крок 3 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$; крок 4 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$ або крок 1 - $F_3(e_3) = f_3(u_3)$, крок 2 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$, крок 3 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$.

** команди формуються за типом входу в ігрове середовище, зокрема по двоє, троє, чи командним складом з 4-ох осіб: NT1 - BeastQT, AlphaDn; NT2 - Mkaelovich, 8om8om; NT3 - h4cke, Welles; h4cke, Welles; NT4 -TheRealKPE, Dab00m, Mkaelovich, 8om8om.

*** команди формуються за типом входу в ігрове середовище, зокрема по двоє, троє, чи командним складом з 4-ох осіб: NT1 - BeastQT, AlphaDn; Mkaelovich, 8om8om; NT2 - h4cke, Welles; h4cke, Welles; NT3 - TheRealKPE, Dab00m, Mkaelovich, 8om8om.

Таблиця 7 - Ітераційні перетворення рівняння стану клубу Natus Vincere за 2021, 2024 р. на основі динамічного програмування, тис. дол.*

Ітераційні перетворення рівняння, 2021 р.											Ітераційні перетворення рівняння, 2024 р.															
крок 1, k = 2, залучення командного складу 2**						крок 2, k = 1, залучення командного складу 1 - 2**					крок 1, k = 3, залучення командного складу 3**						крок 2, k = 2, залучення командного складу 2,3**					крок 3, k = 1, залучення командного складу 2,3**				
e ¹	u ²	e ² = e ¹ - u ²	f ₂ (u ²)	F* ₂ (e ²)	u ₂ (e ²)	f ₁ (u ¹)	F* ₁ (e ⁰)	F ₀ (u ¹ , e ⁰)	F* ₁ (e ¹)	u ₁ (e ¹)	e ²	u ³	e ³ = e ² - u ³	f ₃ (u ³)	F* ₃ (e ³)	u ₃ (e ³)	f ₂ (u ²)	F* ₂ (e ¹)	F ₁ (u ² , e ¹)	F* ₂ (e ²)	u ₂ (e ²)	f ₁ (u ¹)	F* ₁ (e ⁰)	F ₀ (u ¹ , e ⁰)	F* ₁ (e ¹)	u ₁ (e ¹)
1.5	0	1.5	0			0	3	3	3	0	1.5	0	1.5	0			0	3.4	3.4			0	4	4	4	0
	1.5	0	3	3	1.5	2	0	2				1.5	0	3.4	3.4	1.5	4	0	4	4	1.5	2	0	2		
2	0	2	0			0	4	4			2	0	2	0			0	3.7	3.7			0	7.4	7.4	7.4	0
	1.5	0.5	3			2	3	5	5	1.5		1.5	0.5	3.4			4	3.4	7.4	7.4	1.5	2	4	6		
	2	0	4	4	2	3	0	3				2	0	3.7	3.7	2	4.5	0	4.5			3.2	0	3.2		
2.5	0	2.5	0			0	4.6	4.6			2.3	0	2.3	0			0	5	5			0	8	8		
	1.5	1	3			2	4	6				1.5	0.8	3.4			4	3.7	7.7			2	7.4	9.4	9.4	1.5
	2	0.5	4			3	3	6				2	0.3	3.7			4.5	3.4	7.9			3.2	4	7.2		
	2.5	0	4.6	4.6	2.5	8	0	8	8	2.5		2.3	0	5	5	2.3	8	0	8	8	2.3	6	0	6		
3	0	3	0			0	5.7	5.7			3	0	3	0			0	5.5	5.5			0	11.4	11.4	11.4	0
	1.5	1.5	3			2	4.6	6.6				1.5	1.5	3.4			4	5	9			2	8	10		
	2	1	4			3	4	7				2	1	3.7			4.5	3.7	8.2			3.2	7.4	10.6		
	2.5	0.5	4.6			8	3	11	11	2.5		2.3	0.7	5			8	3.4	11.4	11.4	2.3	6	4	10		
	3	0	5.7	5.7	3	6	0	6				3	0	5.5	5.5	3	6.5	0	6.5			7	0	7		
3.5	0	3.5	0			0	7	7			3.4	0	3.4	0			0	7.6	7.6			0	11.7	11.7		
	1.5	2	3			2	5.7	7.7				1.5	1.9	3.4			4	5.5	9.5			2	11.4	13.4	13.4	1.5
	2	1.5	4			3	4.6	7.6				2	1.4	3.7			4.5	5	9.5			3.2	8	11.2		
	2.5	1	4.6			8	4	12	12	2.5		2.3	1.1	5			8	3.7	11.7	11.7	2.3	6	7.4	13.4		
	3	0.5	5.7			6	3	9				3	0.4	5.5			6.5	3.4	9.9			7	4	11		
	3.5	0	7	7	3.5	6.9	0	6.9				3.4	0	7.6	7.6	3.4	8	0	8			8.6	0	8.6		
4	0	4	0			0	11	11			4	0	4	0			0	7.6	7.6			0	13	13		
	1.5	2.5	3			2	7	9				1.5	2.5	3.4			4	7.6	11.6			2	11.7	13.7		
	2	2	4			3	5.7	8.7				2	2	3.7			4.5	5.5	10			3.2	11.4	14.6	14.6	2
	2.5	1.5	4.6			8	4.6	12.6	12.6	2.5		2.3	1.7	5			8	5	13	13	2.3	6	8	14		
	3	1	5.7			6	4	10				3	1	5.5			6.5	3.7	10.2			7	7.4	14.4		
	3.5	0.5	7			6.9	3	9.9				3.4	0.6	7.6	7.6	3.4	8	3.4	11.4			8.6	4	12.6		
	4	0	11	11	4	9.3	0	9.3				4	0	6			11	0	11			9	0	9		

Примітка

*крок 1 - $F_2(e_2) = f_2(u_2)$, крок 2 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$ або крок 1 - $F_3(e_3) = f_3(u_3)$, крок 2 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$, крок 3 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$

** команди формуються за типом входу в ігрове середовище, зокрема по двоє, троє, чи командним складом з 4-ох осіб: NV PUBG1 - h4cke, BeastQT, Welles; NV PUBG2 - AlphaDn, TheRealKPE, 8om8om, BeastQT.

*** команди формуються за типом входу в ігрове середовище, зокрема по двоє, троє, чи командним складом з 4-ох осіб: NV PUBG1 - h4cke, BeastQT, Welles; NV PUBG2 - AlphaDn, TheRealKPE, 8om8om, BeastQT; NV PUBG3 - h4cke, BeastQT, Welles.

Таблиця 7 - Ітераційні перетворення рівняння стану клубу Natus Vincere за 2025 р. на основі динамічного програмування,
тис. дол.*

Ітераційні перетворення рівняння, 2025 р.															
крок 1, k = 3, залучення командного складу 3**						крок 2, k = 2, залучення командного складу 2,3**					крок 3, k = 1, залучення командного складу 2,3**				
e^2	u^3	$e^3 = e^2 - u^3$	$f_3(u^3)$	$F_3^*(e^3)$	$u_3(e^3)$	$f_2(u^2)$	$F_2^*(e^1)$	$F_1(u^2, e^1)$	$F_2^*(e^2)$	$u_2(e^2)$	$f_1(u^1)$	$F_1^*(e^0)$	$F_0(u^1, e^0)$	$F_1^*(e^1)$	$u_1(e^1)$
1.5	0	1.5	0			0	2	2			0	2.5	2.5	2.5	0
	1.5	0	2	2	1.5	2.5	0	2.5	2.5	1.5	1.6	0	1.6		
2	0	2	0			0	5.5	5.5	5.5	0	0	5.5	5.5	5.5	0
	1.5	0.5	2			2.5	2	4.5			1.6	2.5	4.1		
	2	0	5.5	5.5	2	4.2	0	4.2			3.5	0	3.5		
2.5	0	2.5	0			0	5.6	5.6			0	8	8	8	0
	1.5	1	2			2.5	5.5	8	8	1.5	1.6	5.5	7.1		
	2	0.5	5.5			4.2	2	6.2			3.5	2.5	6		
	2.5	0	5.6	5.6	2.5	6.2	0	6.2			6.9	0	6.9		
3	0	3	0			0	7	7			0	9.7	9.7	9.7	0
	1.5	1.5	2			2.5	5.6	8.1			1.6	8	9.6		
	2	1	5.5			4.2	5.5	9.7	9.7	2	3.5	5.5	9		
	2.5	0.5	5.6			6.2	2	8.2			6.9	2.5	9.4		
	3	0	7	7	3	6.7	0	6.7			7	0	7		
3.5	0	3.5	0			0	7.8	7.8			0	11.7	11.7		
	1.5	2	2			2.5	7	9.5			1.6	9.7	11.3		
	2	1.5	5.5			4.2	5.6	9.8			3.5	8	11.5		
	2.5	1	5.6			6.2	5.5	11.7	11.7	2.5	6.9	5.5	12.4	12.4	2.5

	3	0.5	7			6.7	2	8.7			7	2.5	9.5		
	3.5	0	7.8	7.8	3.5	7	0	7			8.6	0	8.6		
4	0	4	0			0	11	11			0	12.2	12.2		
	1.5	2.5	2			2.5	7.8	10.3			1.6	11.7	13.3		
	2	2	5.5			4.2	7	11.2			3.5	9.7	13.2		
	2.5	1.5	5.6			6.2	5.6	11.8			6.9	8	14.9	14.9	2.5
	3	1	7			6.7	5.5	12.2	12.2	3	7	5.5	12.5		
	3.5	0.5	7.8			7	2	9			8.6	2.5	11.1		
	4	0	11	11	4	9	0	9			7.5	0	7.5		

Примітка

*крок 1 - $F_3(e_3) = f_3(u_3)$, крок 2 - $F_2(e_2) = \max(x_2 \leq e_2)(f_2(u_2) + F_3(e_2 - u_2))$, крок 3 - $F_1(e_1) = \max(x_1 \leq e_1)(f_1(u_1) + F_2(e_1 - u_1))$

**команди формуються за типом входу в ігрове середовище, зокрема по двоє, троє, чи командним складом з 4-ох осіб: NV PUBG1 - h4cke, BeastQT, Welles; NV PUBG2 - AlphaDn, TheRealKPE, 8om8om, BeastQT; NV PUBG3 - h4cke, BeastQT, Welles.

Таблиця 22 - Формалізація процесів еволюції PUBG як кіберспортивної дисципліни

командні склади	об'єкт	2022 факт				за рівням стану (u*)	2024 прогноз				за рівням стану u*	2025 прогноз				кіберспортивний захід
		F*1 (e1)↑	k	u*	стан системи**		F*1 (e1)	крок	u	стану системи ***		F*1 (e1)	крок	u*	доцільність залучення****	
NSS1	1	9	1	6	1	6	5,6	1	2	1	2	4,2	1	2	1	1
NSS2		0	2	0	-1	0	7,5	2	2	1	2	8,9	2	6	1	3
NSS3		0	3	0	-1	0	8,2	3	4	1	4	-	-	-	-1	-
NSS4		0	4	0	-1	0	0	4	0	-1	0	-	-	-	-1	-
NSS5		0	5	0	-1	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-1	-
NSS6		0	6	0	-1	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-1	-
NSS7		0	7	0	-1	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-1	-
NSS8		4	8	2	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-1	-
PLS1	2	5,5	1	3	1	3	4	1	3	1	3	4	1	2	1	2
PLS2		0	2	0	-1	0	0	2	0	-1	0	11	2	4	1	4
PLS3		0	3	0	-1	0	10,7	3	3	1	3	-	-	-	-1	-

PLS4		9,7	4	3	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-1	-
PLS5		0	5	0	-1	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-1	-
NT1	3	0	1	0	-1	0	5	1	3	1	3	4	1	1	1	1
NT2		0	2	0	-1	0	0	2	0	-1	0	0	2	0	-1	-
NT3		0	3	0	-1	0	0	3	0	-1	0	11,7	3	8	1	6
NT4		12	4	9	1	9	8,7	4	6	1	6	-	-	-	-	-
NT5		0	5	0	-1	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
NT6		0	6	0	-1	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
NT7		0	7	0	-1	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
NV PUBG1	4	4,6	2	1,5	1	1,5	3,4	1	0,5	1	0,5	0	1	0	-1	0
NV PUBG2		8	1	2,5	1	2,5	3,8	2	1,5	1	1,5	6,9	2	1,5	1	1,5
NV PUBG3		-	-	-	-	-	7,4	3	2	1	2	8	3	2,5	1	2,5

примітка

*(1) Not So Serious; (2) BorisNeBanPls; (3) NOT TODAY; (4) Natus Vincere.