

キャラクター名 \_\_\_\_\_ プレイヤー名 \_\_\_\_\_  
ケント・サカモト

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	1
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	サムライ	性別	男
称号クラス				年齢	16歳
種族	アーシアン			境遇	平凡
出自 (効果)	現代人			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	9	10	9	8	7	9
ボーナス	3	3	3	3	2	2	3
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	5	5	4	3	2	3	3

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手									
頭部	ヘルム				-1	2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助									
装身具									
能力値		5	0	4	0	3	6	10	
スキル					2	2			
その他	Iスマートフォン（アイテム）						1		
総計(右)		5	0						
総計(左)		5	0						
総計(両)		5	0						
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	2			2	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定				+	d
呪歌判定				+	d
鍊金術判定				+	d

現在重量： 12

最大重量： 15 所持金： 210 預金： 待

As a result, the *labeled* version of the model is able to learn the underlying structure of the data, while the *unlabeled* version is able to learn the specific features of the data. This allows the model to make accurate predictions even when it has never seen a particular input before.