

キャラクター名

・ プレイヤー名 _____

シンドローム	ノイマン	ワークス	中学生	カヴァー	
	エンジェルハイロウ				
オプショナル		年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	80
出自		経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	42
肉体	0	0	0	2		2	行動値	16
感覚	3	1	0	2		6	(非装備時)	16
精神	4	0	0			4	戦闘移動	21
社会	1	0	0			1	全力移動	42

肉体			感覺			精神			社会		
技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正
白兵			射擊			R C	3		交渉		
回避	1		知覚	1		意志	1		調達		
運転：			芸術：			知識：			情報： 噂話	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
光の銃	射撃	9r+3		4		
ライトレイシート	射撃	11r+3		8		Cr9 コンセ+コンバ+塵
		0				
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
強化服	1	1			

合計装甲： 1 合計回避： 0

最大財産P: 2 残り財産P:

As a result, the *labeled* and *unlabeled* data are combined into a single dataset, which is then used to train a model. This approach is known as semi-supervised learning. The labeled data provides the model with explicit information about the classes, while the unlabeled data provides the model with implicit information about the underlying distribution of the data. This can be particularly useful in scenarios where labeled data is scarce or expensive to obtain.