

キャラクター名

プレイヤー名 _____

シンドローム	モルフェウス	ワークス	UGN支部長A	カヴァー	メイド喫茶のオーナー
	ハヌマーン				
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	感染	衝動	闘争	初期侵食率	34
出自	貧乏	経験	約束	邂逅	屈辱

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	27
肉体	2	1	0			3	行動値	22
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	22
精神	1	0	0			1	戦闘移動	27
社会	2	0	0			2	全力移動	54

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	1		射擊			R C			交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	1	
運転：	2		芸術：			知識：			情報：UGN	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
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タスク	消済
神速の扱い手	P	N		
支部	P 誠意	N 不安		
約束	P 尊敬	N 侮蔑		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 6 残り財産P:

As a result, the *labeled* and *unlabeled* data are used to train a *semi-supervised* model. This model is then used to predict the labels for the *unlabeled* data. The process is iterative, with the labeled data being updated as the model's predictions are used to refine the training set. This approach can be used to build accurate models with less labeled data, which is often a valuable resource in many applications.