

キャラクター名  
キュマイラ/白兵型

— プレイヤー名 —————

シンドローム	キュマイラ	ワークス	UGNチルドレンC	カヴァー	
	キュマイラ				
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	犠牲	衝動	飢餓	初期侵食率	36
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	33
肉体	6	0	0			6	行動値	23
感覚	0	0	1			1	(非装備時)	23
精神	0	1	0			1	戦闘移動	28
社会	2	0	0			2	全力移動	56

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			射撃			R C	2		交渉		
回避	1		知覚			意志	1		調達		
運転：			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
素手	白兵	6r	5	21		オリジナルデータ+イフリートの腕

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

## 所持品

最大財産P: 4 残り財産P: 0

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.