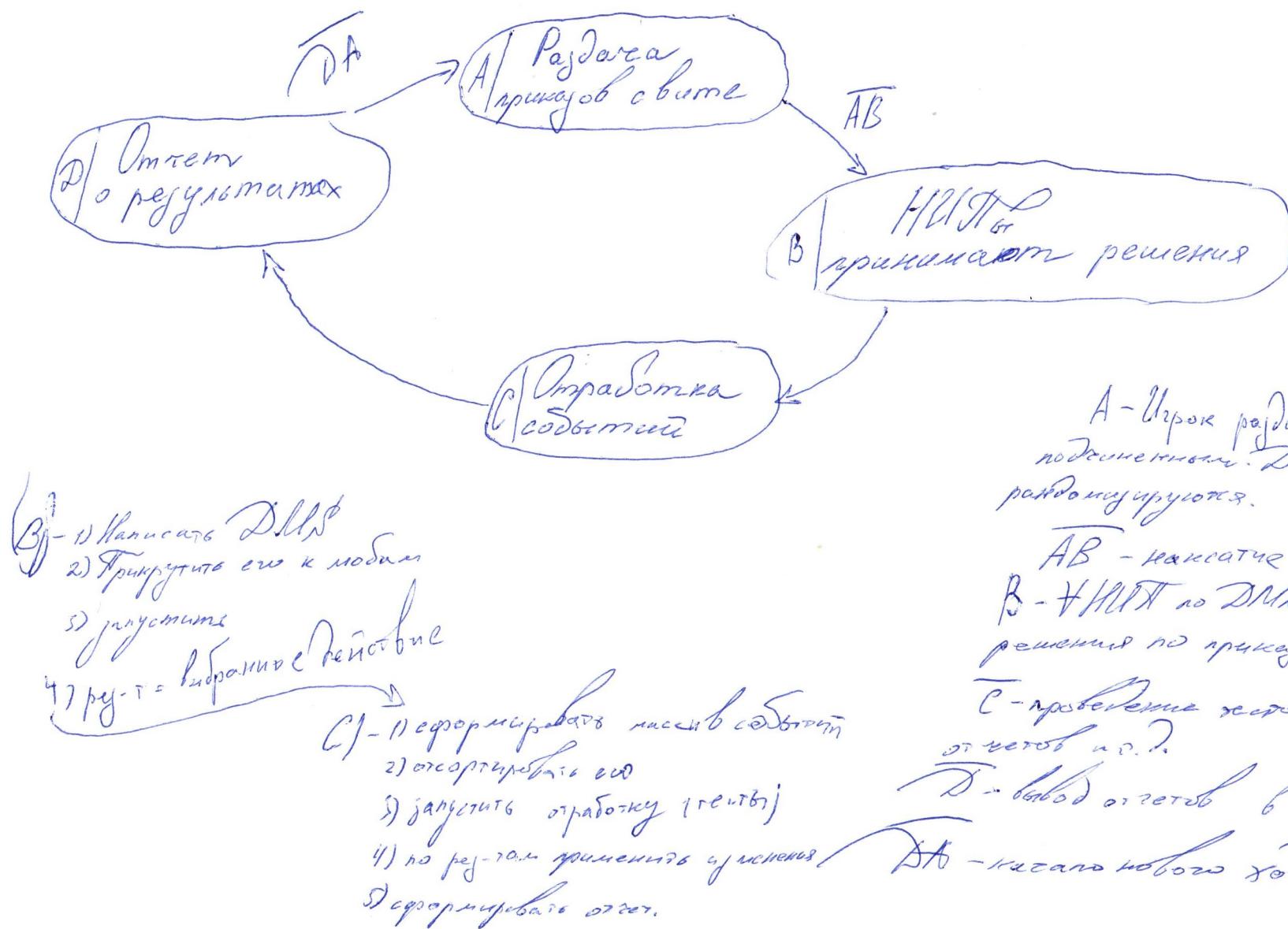


Технология  
урока "Инвентор"



A - Урок рядом с приказом подключением. Документы, ННП разбросаны группами.

$\overline{AB}$  - нажатие кнопки "Ход"

B - ННП по DMS приказами решений по приказам

C - прокручивание скролла, переключение страниц и т.д.

D - выбор отчетов в меню

$\overline{DC}$  - начало нового года

) Транспорт  
 Москва Никитинор

\* - ненужн.

- ✓ 1) Транспорт МИТ
- 2) Транспорт города
- 3) Социальное управление
- 4) Развитие МИТ (в городе)
- 5) Контакты
- 6) Управление

$$Здание = \sum_{i=1}^n \text{здания}_i + \sum_{j=1}^m \text{здания}_j \text{ МИТ}$$

$$\begin{aligned} \text{Город} &= \sum \text{здания} \\ \text{Парк} &= \sum \text{здания} \end{aligned}$$

Красивое  
 интересное  
 место  
 интересное  
 место

первоклассного  
 предоставления  
 т.к. проще  
 и удобнее  
 (без много-  
 ного осложнения)

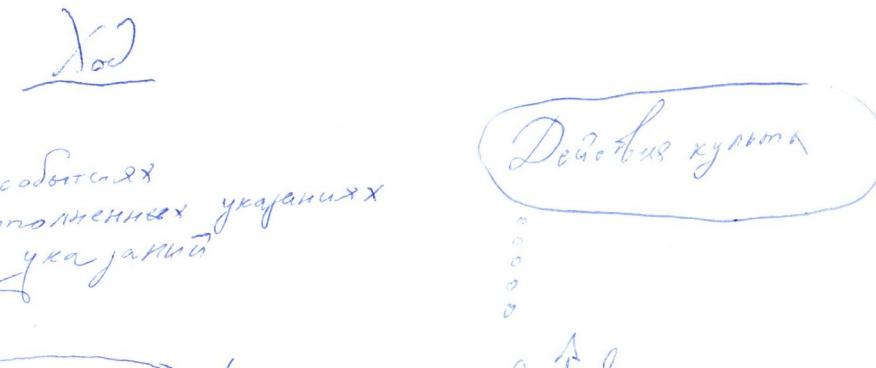
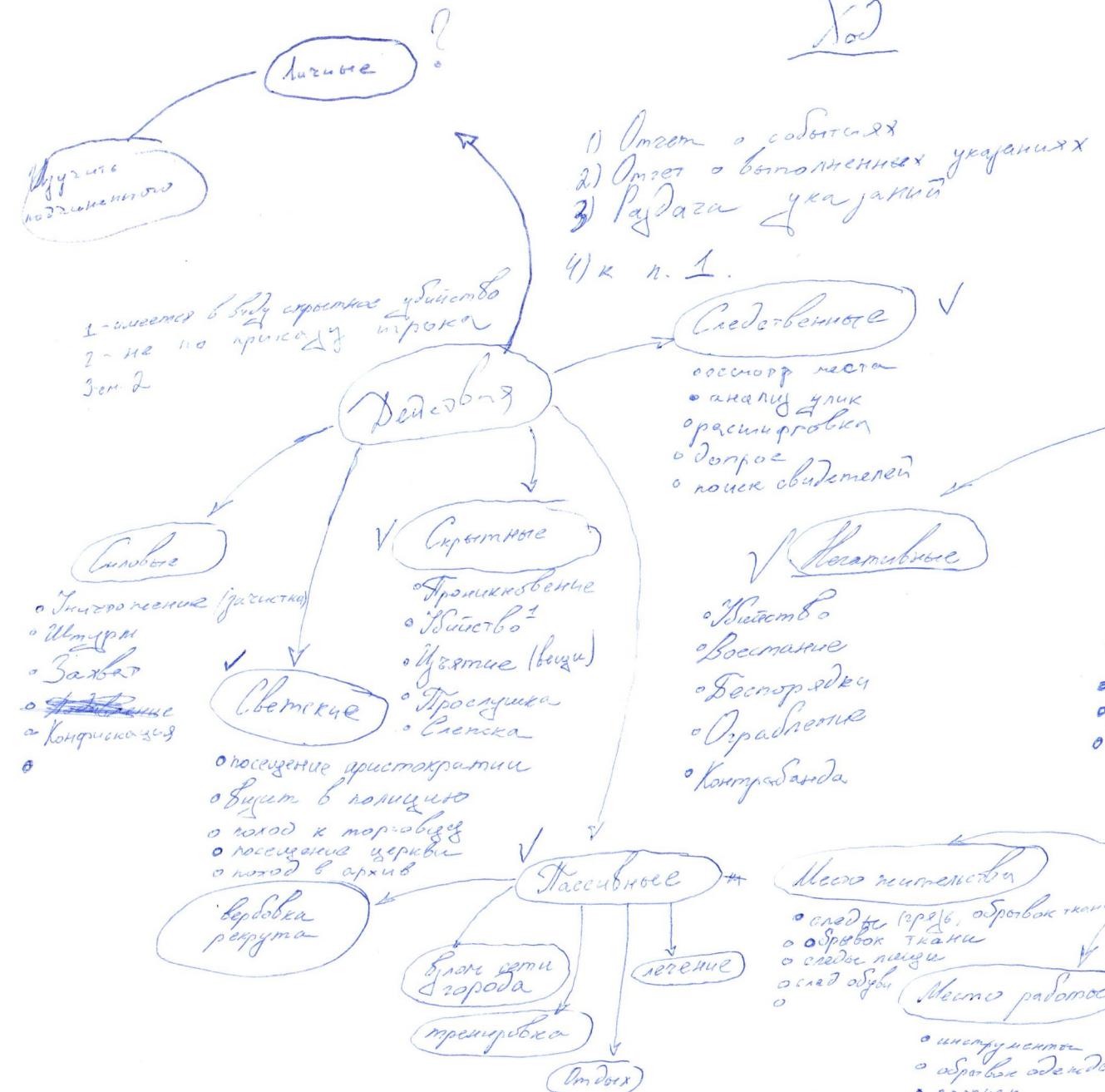
Где ходят

Концепт хода.

- 1) Опрос о событиях  
2) Опрос о действиях  
3) Анализ расположения  
4) Занес обстоятельств
- { 1) Опрос о событиях  
2) Опрос о действиях  
3) Анализ расположения  
4) Занес обстоятельств }  
за предыдущий ход

### Архетипы

- 1) Захват человека } Захват  
2) Захват предмета }  
3) Район  
4) Групповая бомбера  
5) Погоня мэра  
6) Монстрирование фрагментов  
7) Инцидент человека } Инцидент  
8) Инцидент места }  
9) Инцидент предмета  
10) Доставка предмета } Доставка  
11) Доставка человека  
12) Надзор во фракции  
13) Групповая стыска  
? 14) Групповое взаимодействие ? - Это это ???  
15) Сотрудничество  
16) Восстановление предметов  
17) Восстановление сна  
18) Исследование места  
19) Исследование объекта }  
=> Исследование



Trace connected

Химический  
журнал

одна определенная  
константа  $\cdot \text{PIG} \cdot$

## Расе хранилищ Ганчо

День занятия	Название занятия	Реализация в консультации
пн	исследование и лечение зубов	29.01.15
вт	исследование и лечение зубов	29.01.15
ср	исследование и лечение зубов	1.02.15
чт	исследование и лечение зубов	1.02.15
пт	исследование и лечение зубов	1.02.15
сб	исследование и лечение зубов	1.02.15
вс	исследование и лечение зубов	1.02.15
пн	исследование и лечение зубов	1.02.15
вт	исследование и лечение зубов	29.01.15
ср	исследование и лечение зубов	29.01.15
чт	исследование и лечение зубов	29.01.15
пт	исследование и лечение зубов	29.01.15
сб	исследование и лечение зубов	29.01.15
вс	исследование и лечение зубов	29.01.15
пн	исследование и лечение зубов	29.01.15
вт	исследование и лечение зубов	29.01.15
ср	исследование и лечение зубов	29.01.15
чт	исследование и лечение зубов	29.01.15
пт	исследование и лечение зубов	29.01.15
сб	исследование и лечение зубов	29.01.15
вс	исследование и лечение зубов	29.01.15
пн	исследование и лечение зубов	2.02.15
вт	исследование и лечение зубов	4.02.15
ср	исследование и лечение зубов	4.02.15
чт	исследование и лечение зубов	5.02.15

## Наскальные изображения Кургана

$$\text{Маска} = (\text{Experiments requests}) \times (\text{Suppressions}) + N^{-1}$$

✓  
per, para (caso vocativo)

нога скован

бесконечное количество

OKANOGAN 2667X  
1-497-L-LO 045

Turner to primary library (or vnd)  
of tabular ~~at~~ (unseen)

bes bonac + ybet kuma + ybet may + eneyuanhbaon

Fijiya nob mackerel blues

Общ. баланс		Общ. износ		Избр. изн.		Сравнение		
	код	расшифровка	код	расшифровка	код	расшифровка	код	расшифровка
0	0	Без изн.						
1	1	Мало-изн.	1	Мало-изн.	1	Мало-изн.	1	Мало-изн.
2	2	Умеренно-изн.	2	Умеренно-изн.	2	Умеренно-изн.	2	Умеренно-изн.
3	3	Ремонтно-изн.	3	Ремонтно-изн.	3	Ремонтно-изн.	3	Ремонтно-изн.
	4		4		4		4	
	5						5	Надежен
	6						6	Подходит
	7						7	Недопр.

## Динамическое моделирование

f'-magnesia

*m - myzotaka*

L - hand written  
S - computer generated

e - experiments

## Принципы и методы познания

ABBBBB C, pr.

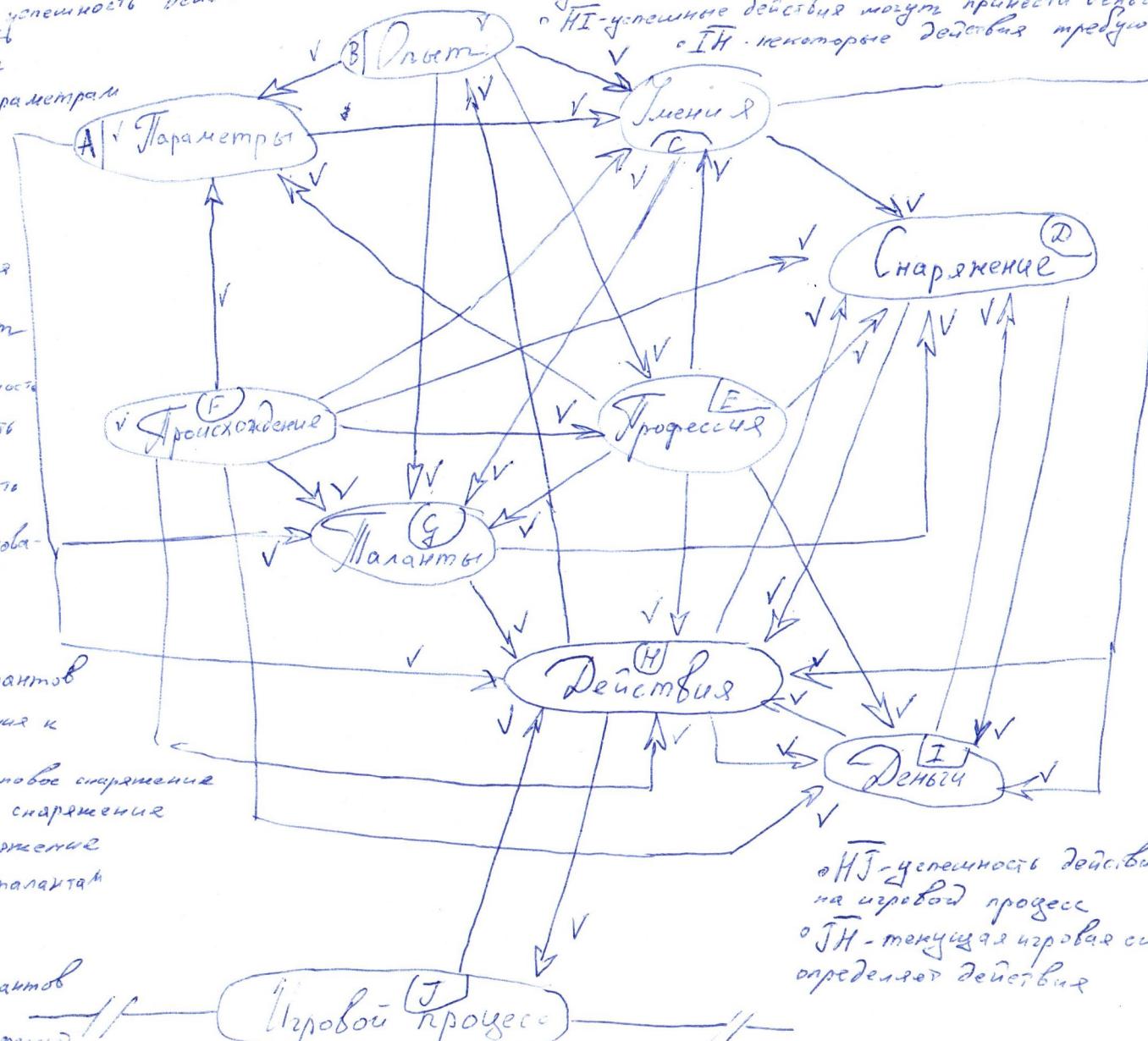
установка  
установка  
установка  
установка

империelle *goutte*  
(*gouttelette* б  
хроника)

- $\overline{BA}$  - за ответ приобретается улучшений параметров
- $\overline{FA}$  - происхождение определяет стартовый бонус к параметрам
- $\overline{AC}$  - улучшений ученик имеет требование к параметрам
- $\overline{AH}$  - улучшений параметров влияют на успешность действий
- $\overline{BG}$  - макариты приобретаются за ответ
- $\overline{AG}$  - макариты имеют требование к параметрам
- $\overline{EA}$  - процесс определяет стоимость улучшениях параметров
- $\overline{BE}$  - опыт определяет ранг процессов
- $\overline{BC}$  - за опыт приобретаются улучшения ученик
- $\overline{HB}$  - успешные действия приводят к опыту
- $\overline{CH}$  - ученик влияет на достичество "успешности действий"
- $\overline{FC}$  - происхождение определяет доступность улучшения
- $\overline{EC}$  - процесс определяет доступность и стоимость улучшениях ученик
- $\overline{GD}$  - ученик влияет на возможность использования спаррингов
- $\overline{CI}$  - ученик влияет на доход
- $\overline{CG}$  - ученик влияет на доступность макаритов
- $\overline{DI}$  - некоторое действие имеет требование к спаррингам
- $\overline{HD}$  - успешные действия могут привести новое спаррение
- $\overline{FD}$  - происхождение влияет на начальное спаррение
- $\overline{ED}$  - процесс влияет на начальное спаррение
- $\overline{CD}$  - спаррение имеет требование к макаритам
- $\overline{ID}$  - спаррение получается за деньги
- $\overline{DI}$  - спаррение требует за деньги
- $\overline{EG}$  - процесс определяет доступность макаритов
- $\overline{FE}$  - происхождение определяет доступность процессов

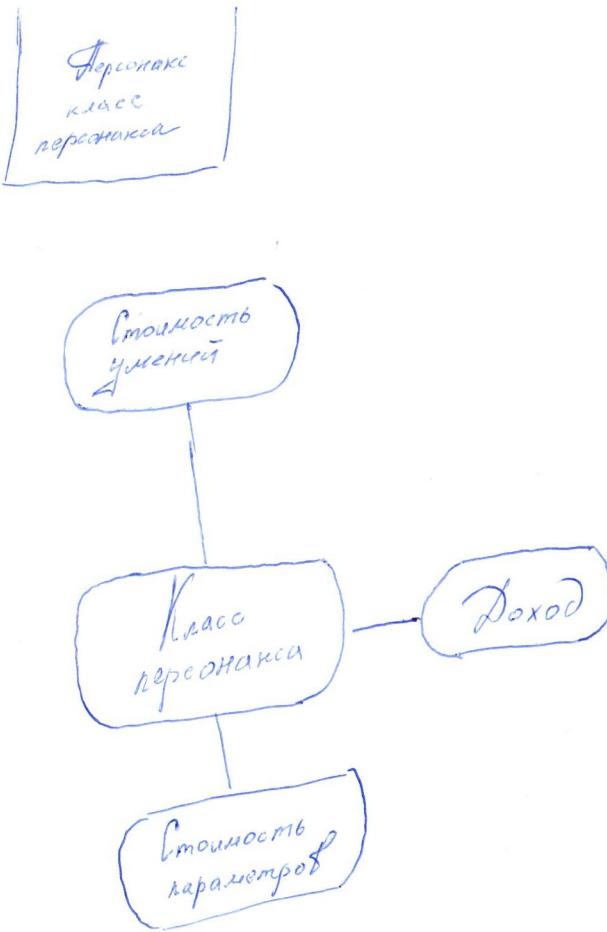
## Персонаж

- $\overline{EH}$  - процесс определяет доступность действий
- $\overline{FI}$  - процесс влияет на доход
- $\overline{FH}$  - происхождение определяет доступность действий
- $\overline{FI}$  - происхождение влияет на доход
- $\overline{FG}$  - происхождение определяет доступность макаритов
- $\overline{GH}$  - макарита влияют на успешность действий
- $\overline{HI}$  - успешные действия могут привести деньги
- $\overline{IH}$  - некоторое действие предупреждает денег



- $\overline{HJ}$  - успешность действий влияет на игровой процесс
- $\overline{JH}$  - текущая игровая ситуация определяет действия

- Стоимость ученик: стоимость изученных ученых на одну единицу ( $0$ -изучение недоступно)
- Стоимость ~~ученик~~ параметров: стоимость изученных параметров на  $+5$
- Доход: бонус к доходу от класса



Переход  
 Происходящее

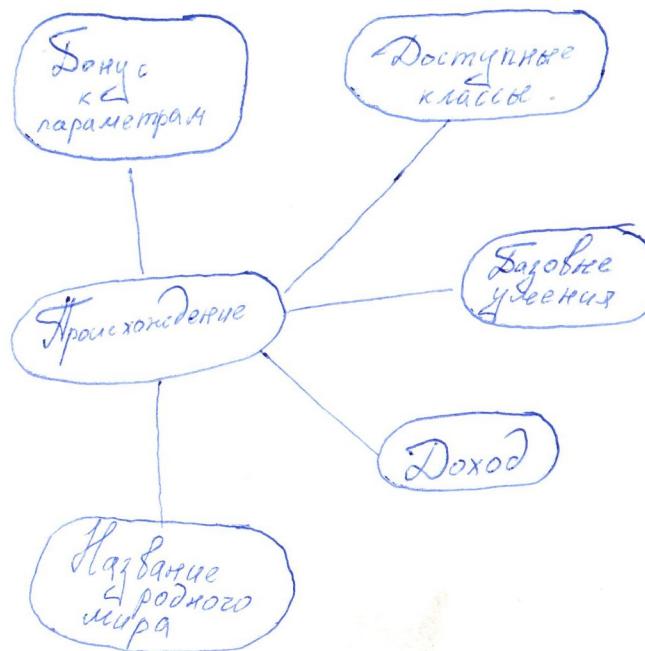
Доступные классы: доступные данные из происходящего классов

• Бонус к параметрам: стартовый бонус к параметрам персонажа от данного происходящего

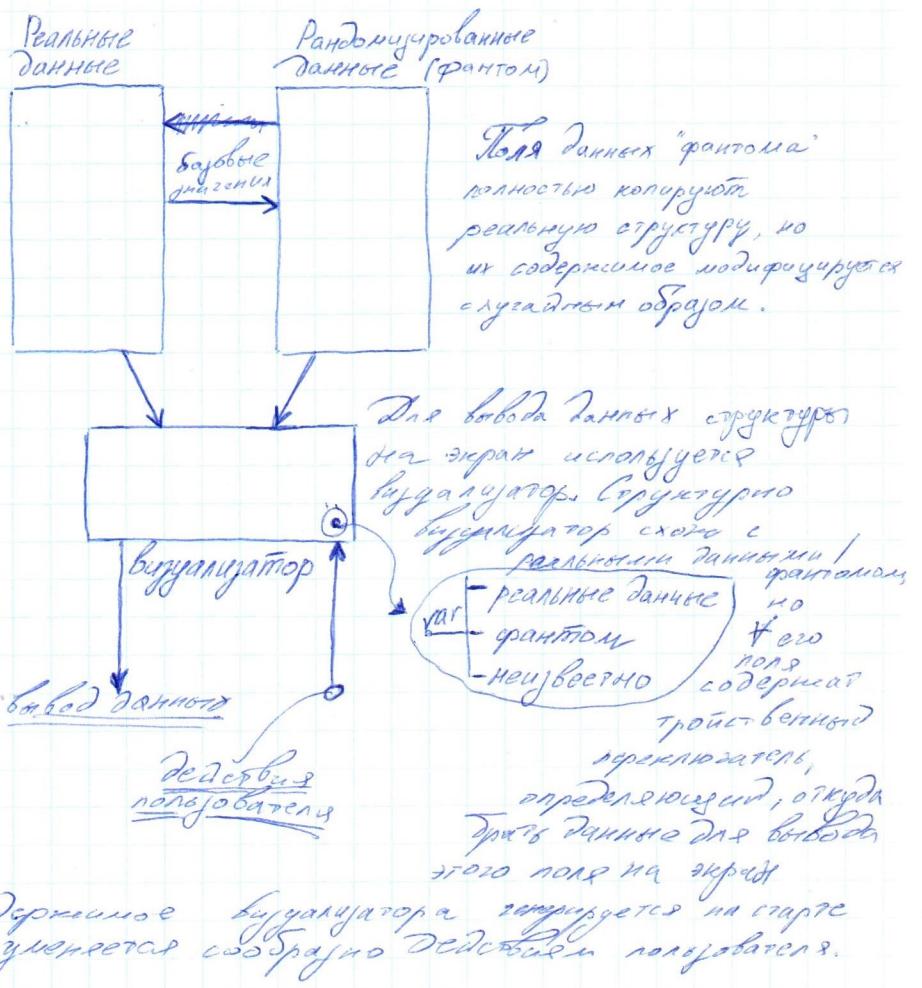
• Барабанье списка: список базовых и предыдущих умений для данного происходящего

• Доход: бонус к доходу от данного происходящего

• Называние родного мира: называние родного мира персонажа



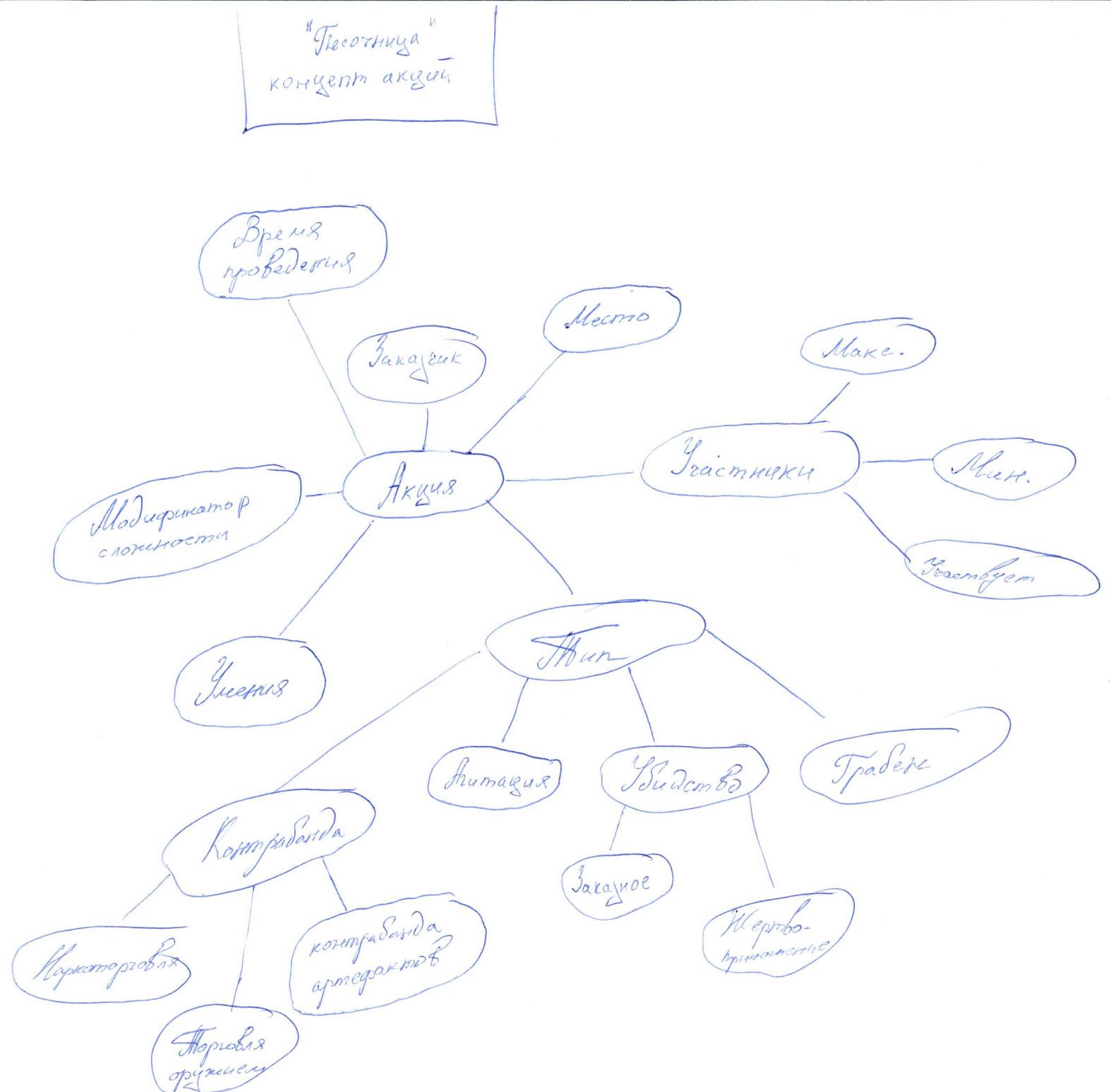
# "Фантомы"



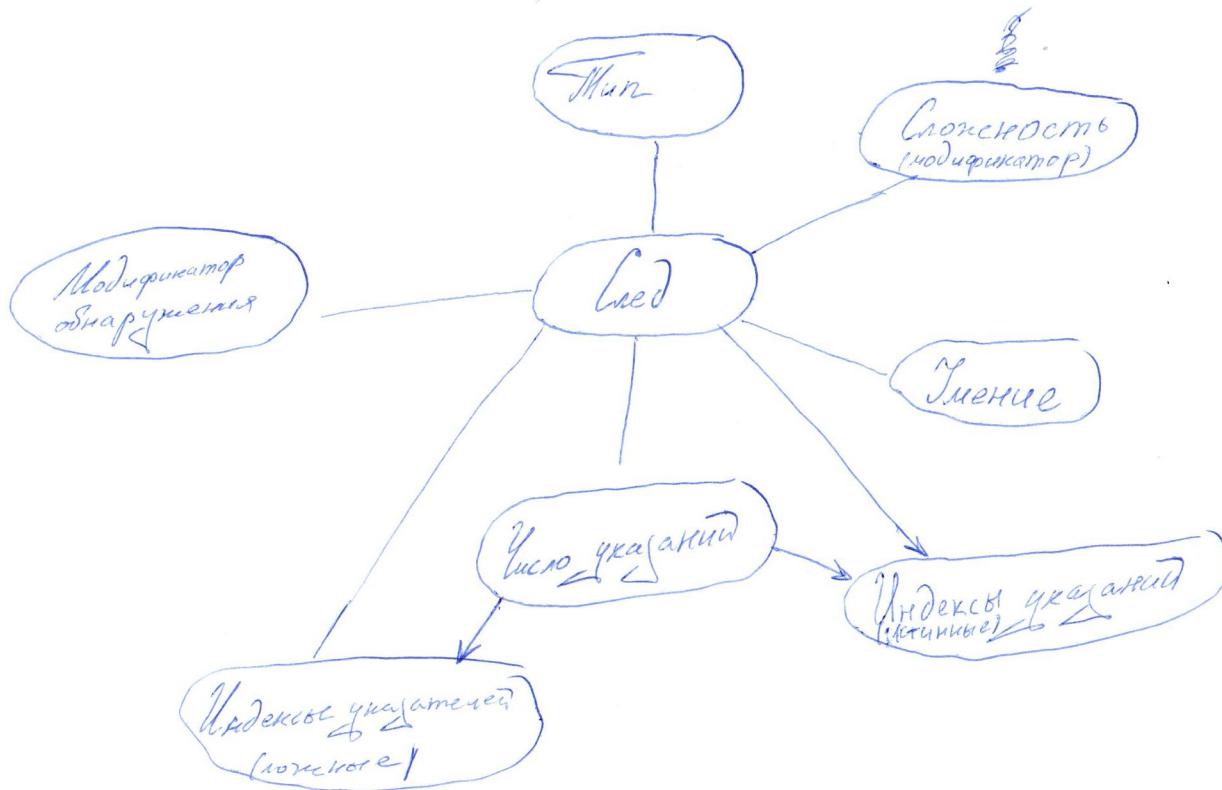
"Психологи"  
концепт - города - улиц



Концепт  
системе  
акций  
оппозиции



"Песочница"  
контент следов



"Геомарк"

Следы (痕迹) Версия 1.

место нахождения	место работы	местность
обрывок ткани	инструменты	при碍 碍
остатки еды	смазка (смазки)	отпечаток пальца
окурок	смазка (примен. средства)	кровь
наркотики	след обуви	иное оружие
алкоголь	след химикатов	иное инструменты
нога	сертификат	запись телефона
след обуви	минеральная вода	образец ДНК (?)
речной-мозг	оружие	товарицкий зралик
Бандитская символика	металлолом	ЛЖМ
товарицкий зралик	детали механизмов	видоизменить
мусор	документация	
	респираторов   переговорное Бандитская символика	устройство



"Песотнига"  
следует (контакт), вариант 1

Разделка	Сбор сведений	Допрос	Поиск	Слеска
составить карту зондейки	слухи о культе	место еремика	подозрительная местность	установить исходок
численность зондейки	слухи о бандах	место местонахождения еремика	символика культа	установить нахорок
спаривание зондейки	слухи о торговле	место работы еремика	книга культа (курган)	подозрительная ворога
номадные ходы	наличие спаривания в районе	тип планируемой акции	книга культа (Сибирь)	будет на предприним
ловушки	получить карту банды при помощи	место планируемой акции	книга культа (Кирг.)	будут в районе
расписание татарулей	интересные места	Время планируемой акции	книга культа (Тувы)	
расположение кульмистов		известные местонахождения банды культа	артефакт культа	
		известные районы с зондейками культа	кенодартефакт	
		предприятия, на которых есть кульмисты (?)	паркомикс	
		численность культа в районе	контрабандные спаривания	
		численность культа в городе	различные документы	
		охрана культа	вторая бухгалтерия	
		охрана банды	переписка	
		охрана контрабандиста	кенотехнология	
		информация об артефакте	артефакт технобесы	
		ключ к шифру	книга культа (технобесы)	
		член банды контрабандиста	запечатленное послание	
		место местонахождения бандита контрабандиста	цифрованная книга	
		члены банды в районе	ритуальное спаривание	

## Мадиуза учиш

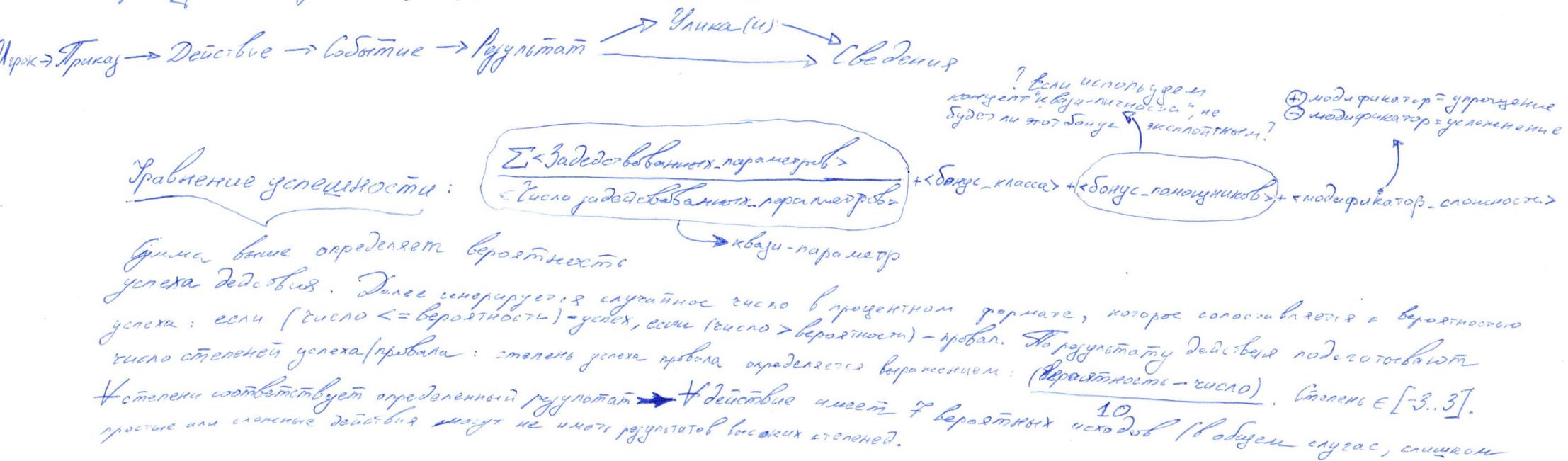
Апретунце (без гравателей на ногах "адрес")

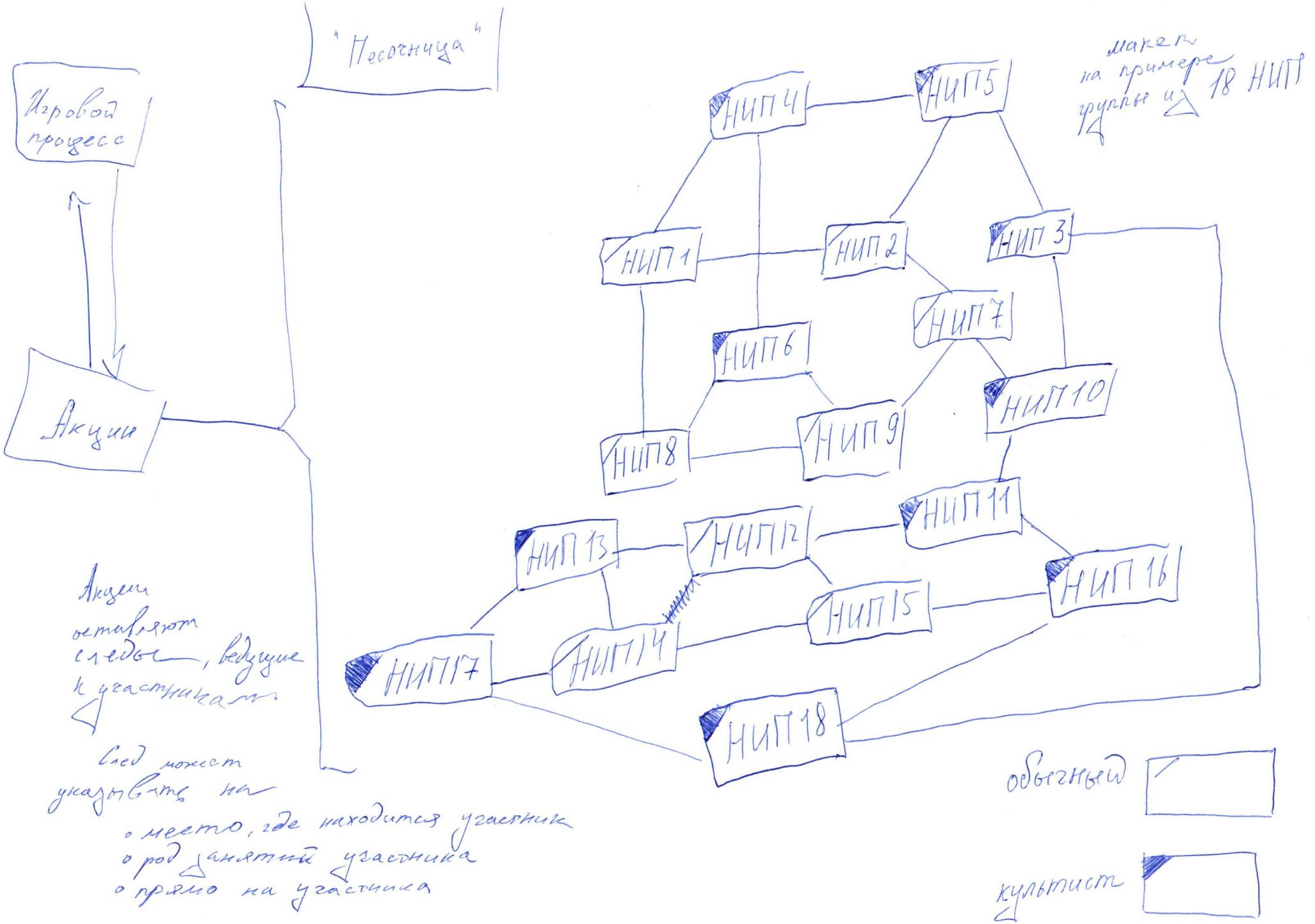
## Указатель (важнейшее)

1-модельного ящика предварительно

Блокировка обнаружения и расшифровки улики определяется каким-то раз отдельно. Блокировка обнаружения и число  
запущенных от "разведки" улики - тем она "богаче" - тем процесс её нахождения и больше она может информировать.

Некоторые улики могут быть расшифрованы - для получения из них сведений необходимо действие "Расшифровка".





"Песчанка"  
котуент города - 7168

AB - Бандиты подгружают устраиваят наезды на Шини, из Подгружа в Шини поступает контрабанда

AD - из Подгружа в Космопорт поступает контрабанда

AF - из Подгружа в Заброшенные фабрики ходят экспедиции за спиртесием и контрабандой

EA - люди проникают в город из трущоб через Подгружен

AI - из Подгружа в заброшенные города ходят экспедиции за контрабандой

DB - из Космопорта в Шини поступают товары

DG - аристократы Шини входят в Фабрики

EB - имели в Сумереских уровнях работают в Шини

EG - имели в Сумереских уровнях работают в Фабриках

EH - имели в Сумереских уровнях работают на Нижних уровнях

EC - из космопорта на Сумереские уровни поступают товары

DK - из космопорта на Нижние уровни поступают товары

HD - с Нижних уровней в космопорт поступает контрабанда

HI - с Нижних уровней в заброшенные города отправляются экспедиции за контрабандой

HF - с Нижних уровней в заброшенные фабрики отправляются экспедиции за спиртесием и контрабандой

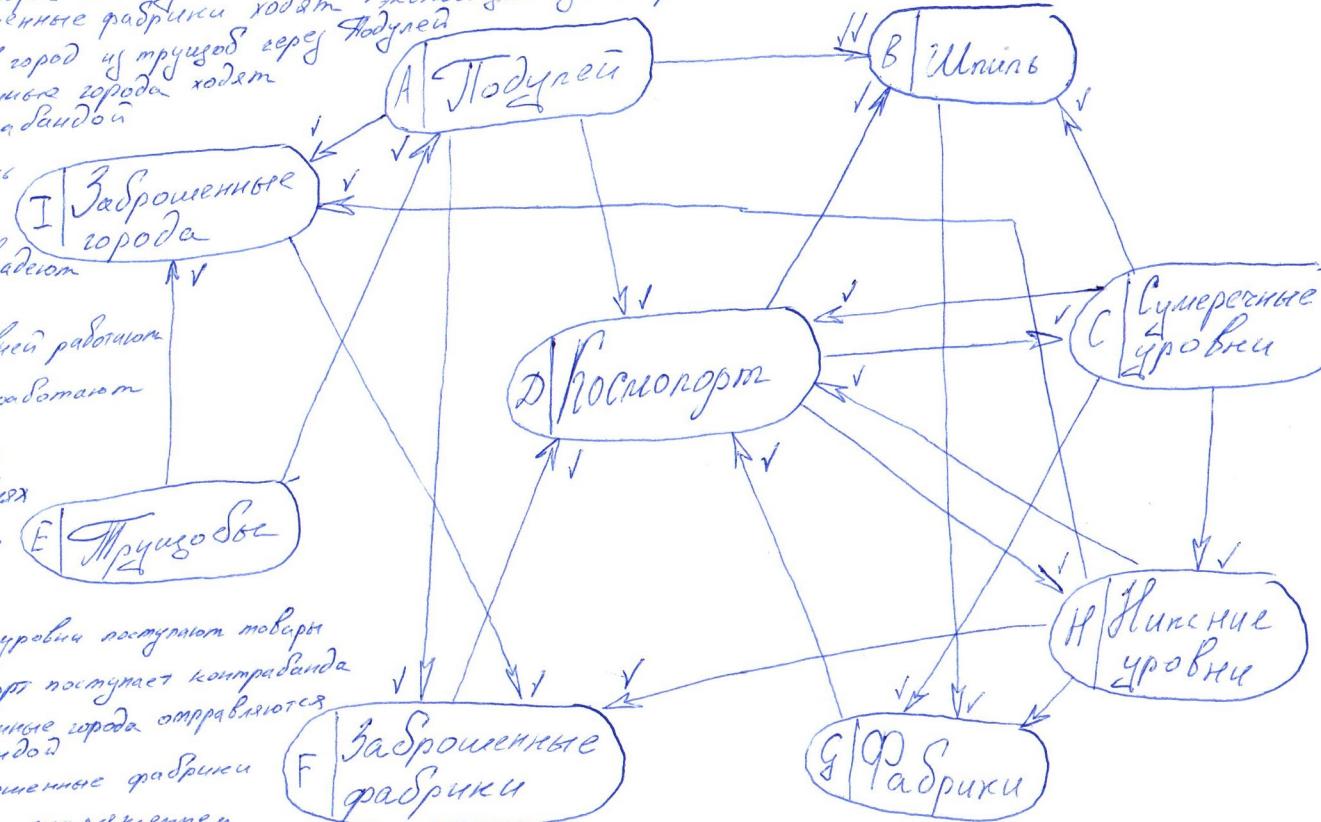
GD - с фабрик в космопорт отправляются товары

FD - с заброшенных фабрик в космопорт поступает спиртесие и контрабанда

EF - заброшенные города соединены с заброшенными фабриками системой туннелей

EI - имели Трущоб отправляются в заброшенные города за уранами и спиртесием;

CD - имели в Сумереских уровнях работают в космопорту



"Лесопарк"  
концепт  
города-устья

Жители

Шинь: население: поддам, богатое горожане

Сумеречные уровни: население: средний класс

Нижние уровни: население: малообеспеченное горожане

Подучей: население: криминальные элементы, муганты, чужаки

Трущоб: население: нищие, криминальные элементы

Работники

Космопорт - импорт и экспорт товаров, центр приема и отпуска с пакетами.

Радрики - производство различных товаров (в т.ч. спиртесная)

Нижние уровни - рабочая сила радрик

Сумеречные уровни - работники радрик, клерки и т. д.

Ипиль - администрация, торговые дома, владельцы радрик

Заброшенные радрики - источник техники, оружия, спиртесных

Подучей - незаконное спиртесение, наркотики

Заброшенные города - нелегальное товарое

Трущоб - разнорабочие

Раскопорт

?

Неплохой

Трущоб

Ипиль

Сумеречные  
уровни

Нижние  
уровни

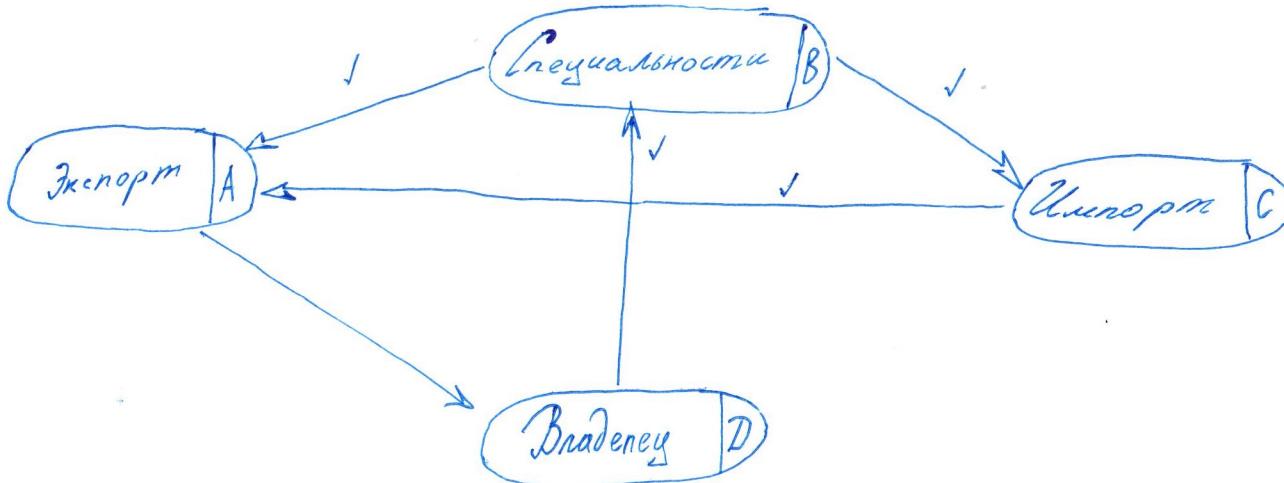
Радрики

Заброшенные  
радрики

Подучей

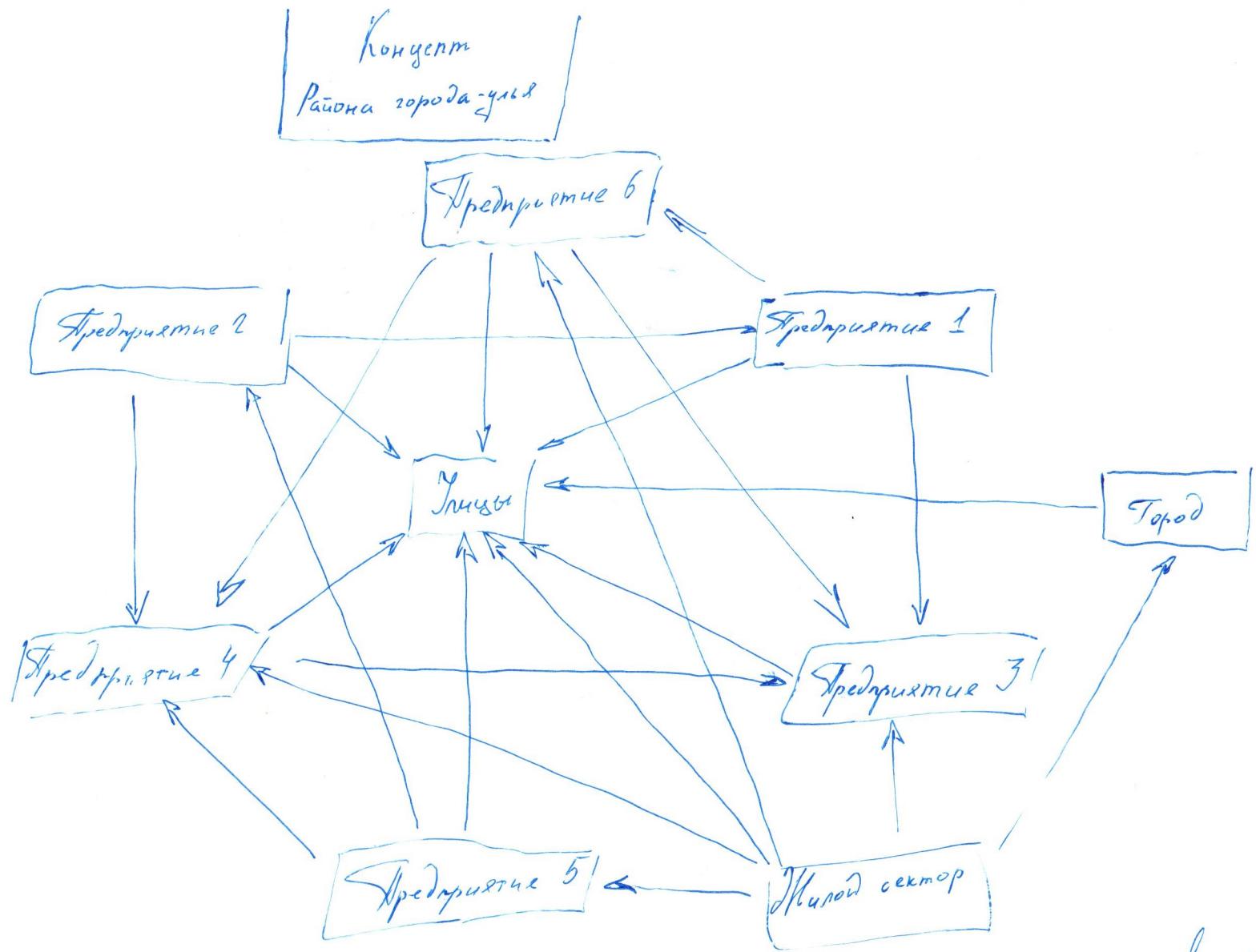
Заброшенные  
города

## Концепт города-улиц



CA-  
CB-  
BA-  
AD-  
BC-  
DB-

CA - импортируемые товары идут на производство экспортируемых  
BA - персонал производит экспортируемые товары  
BC - персонал отвечает за покупки необходимых товаров  
DB - владелец нанимает персонал  
AD - владелец получает прибыль с реализацией произведенного товара.



Город = массив предприятий

Предприятия взаимосвязаны

Предприятия расположены  
в разных районах города  
ННП работает на предприятиях

"Песочница"  
контент города - ч.6

Район проживания	Подзащитный (клиенты)	Подзащитный (честные работодатели)
Ильин	Администрация, главы картелей, торговцы, учёные	Браги, клерки, служащие, охрана, уголовные администрации, арбитры, торговцы
Суперскече, улочки	Клерки, браги, служащие, охрана, уголовные, дипломаты, арбитры, техники, портовые работники, торговцы	Браги, клерки, охрана, арбитры, торговцы
Нижние улочки	Браги, клерки, разнорабочие, арбитры, охрана, бандиты, контрабандисты, портовые работники, техники	Браги, клерки, охрана, арбитры, торговцы
Подвалей	бандиты, контрабандисты	
Приморье	контрабандисты, разнорабочие	
Фабрики		охрана, арбитры, разнорабочие, техники, клерки
Космопорт		охрана, арбитры, портовые работники, дипломаты, торговцы; контрабандисты

Район проклятий

Задроченные  
фабрики

Задроченные города

#

Под занятий (искусств)

—

—

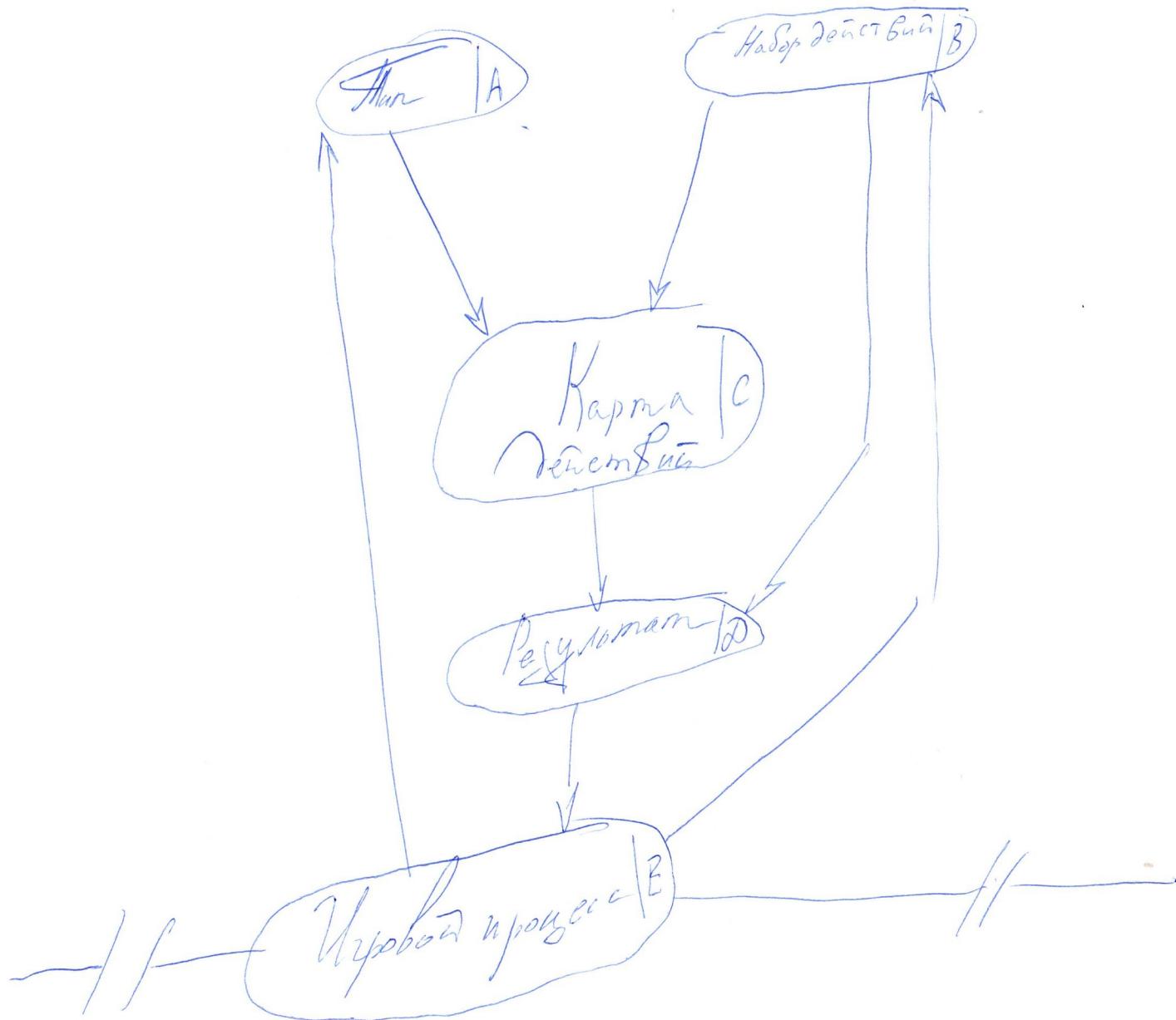
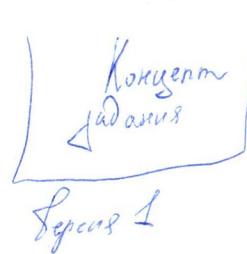
##

Под занятий (места работы)

контрабандисты,  
разоровщики,  
бандиты

контрабандисты,  
разоровщики,  
бандиты

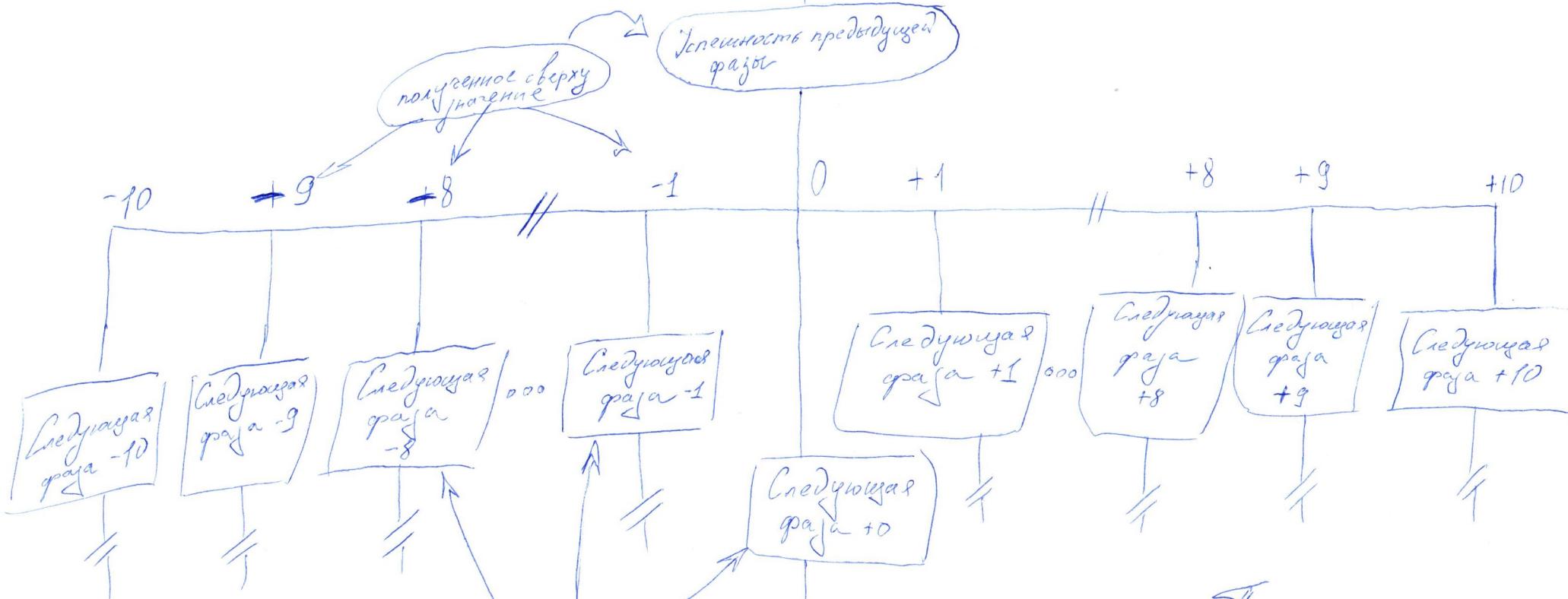
##



Задание  
контекст  
карты действий

Персонал

Структура графа (1 вариантом разбита в секторы)

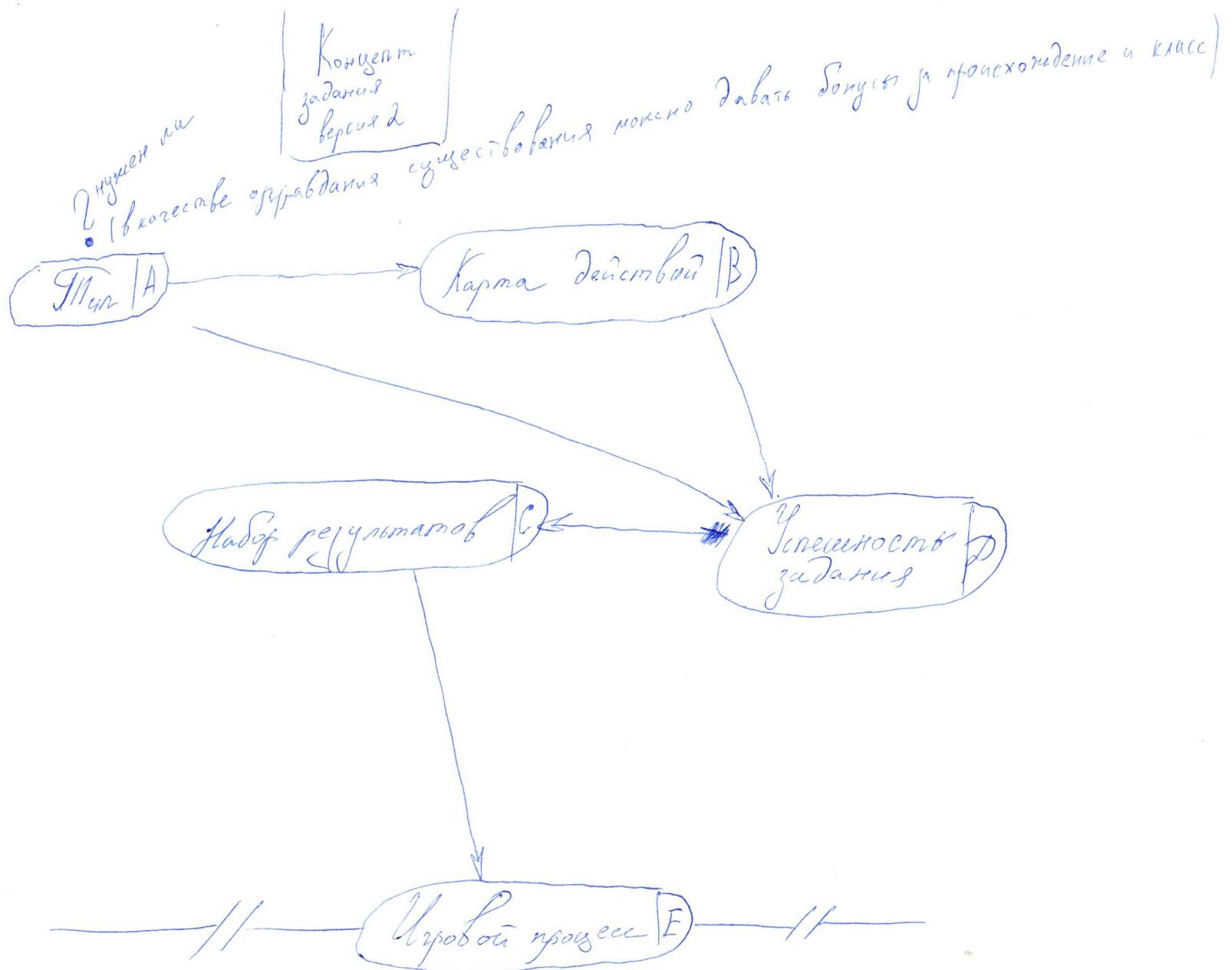


Плюсы:  
• организацию нелинейности  
• полное описание состояния

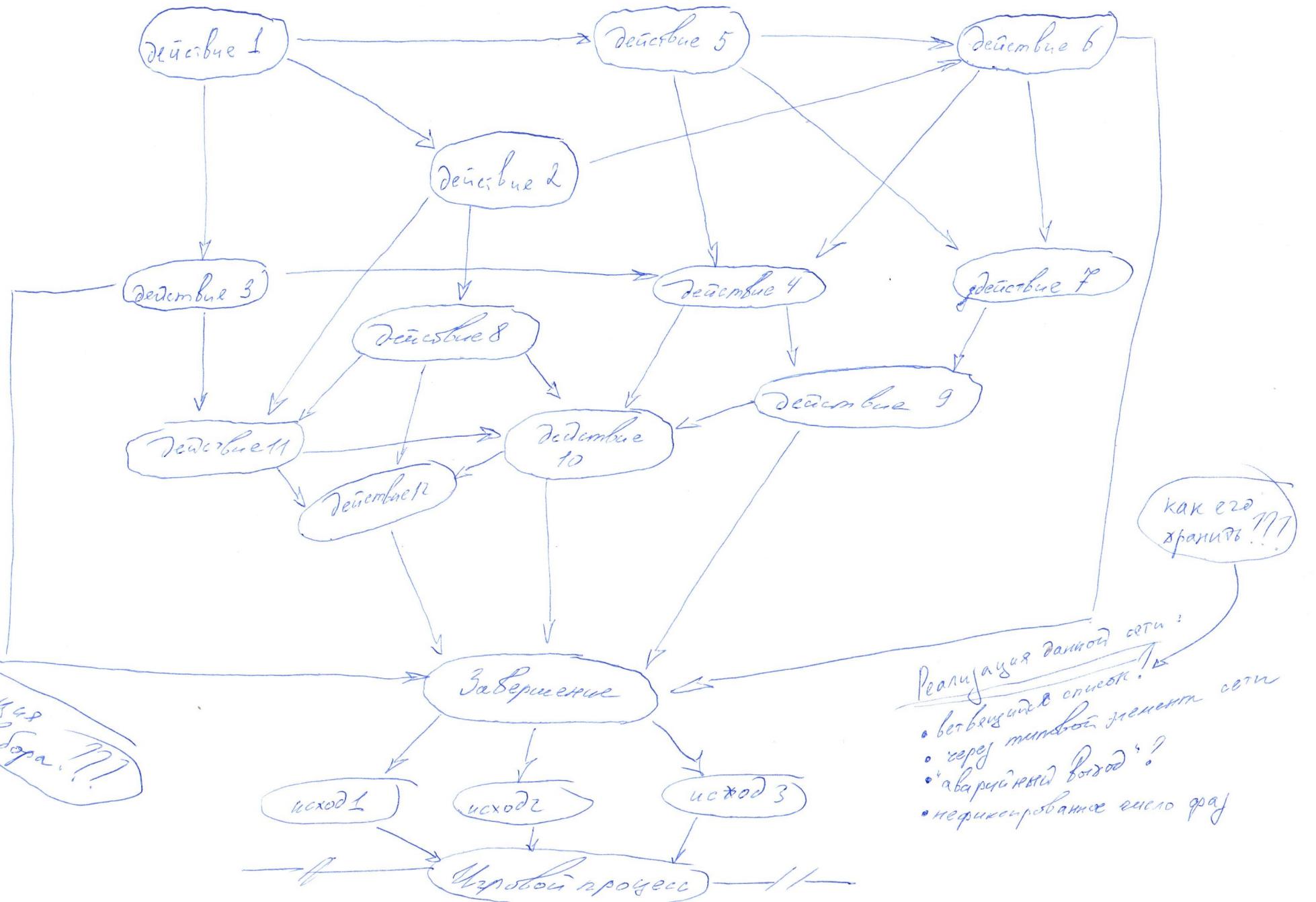
?  
как указать  
законченное  
автоматическое  
задание успешным предыдущим

Минусы:  
• громоздкость  
• длительность выполнения  
контекста на стадии  
разработки

AD-  
AB-  
BD-  
DC-  
CF -

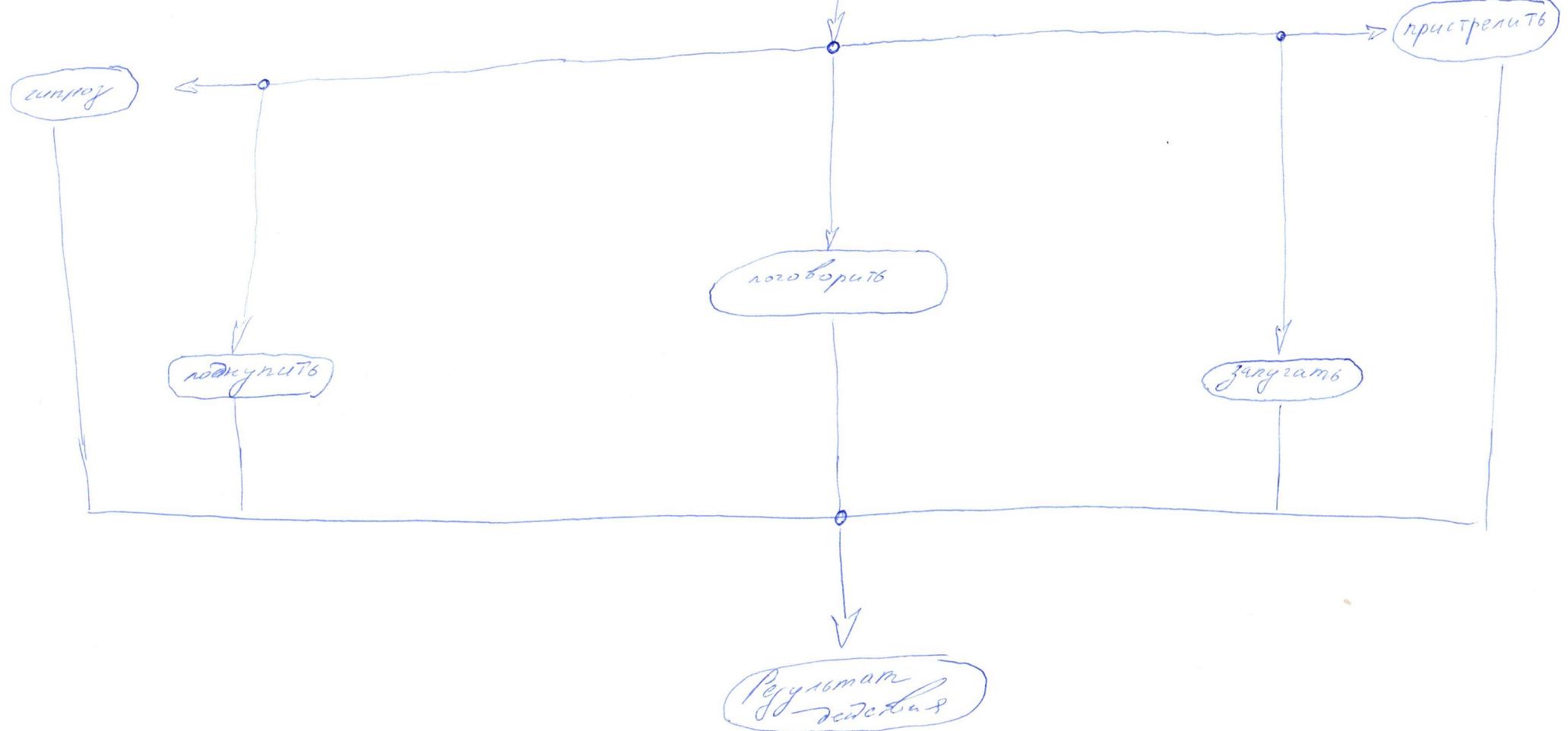


Карта  
действий  
шагов 2

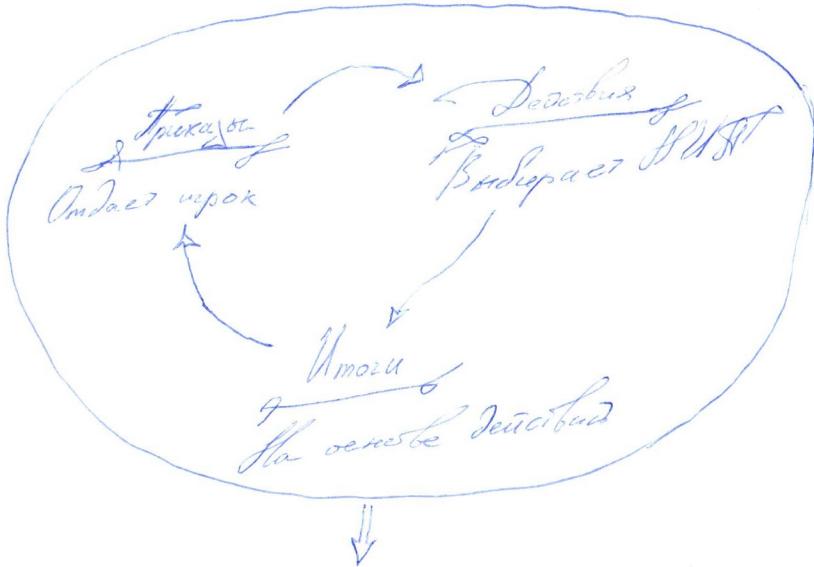


Концепт задания  
"Свобода выбора"

Мнения  
Де персонажей



December



- Приказы
  - Документы
  - Принести / приблизить
  - Уголом
  - Каждого
  - Учеба / практика
- $\Rightarrow ①$

Modern DMS

DMS = Decision-Making System

Старое здание - более скромное  
и обновление в 2-м здании.

а) Типы задач:

- 1) Параметрные
- 2) Структурированные (программы)

3) Родной тип

4) Процессы

5) Группы действий (исключительные)

6) Структурированные

б) Параметрные DMS

- 1) Параметризация
- 2) Синтез
- 3) Оптимизация
- 4) Невзаимности
- 5) Абстрактность

бесконечные концепции

Вероятность будущих действий

Данный концепт не имеет

объяснения по реализации групповых действий

Ошибки, групповые действия в данных концепциях  
использовать через хэши-функции

⇒ ①

# Версиямъ Генроя по присягамъ

$$\text{Prob.} = \frac{1}{N_{\text{act}}} \sum_{i=1}^{N_{\text{true}}} \text{Act}_i \cdot \text{Int}_i^{\beta_i} \cdot \left( \frac{12}{100} \right)^{\alpha_i} \cdot \frac{N_i}{\text{Tot} N_i} \cdot \text{Act}_i$$

однако априористическое  
уравнение оценки не содержит  
известного параметра  $\theta$  и это  
все отношения в формуле

→ Появление синхронистов МИИ  
и один из них Денис Борисов  
и некоторые его работы

Id - амнезия  
IV - без язв и наруш.

Слайды для демонстрации

$$\text{Probit} = \frac{1}{\alpha f(\theta)} \sum_i w_{ti} \cdot \text{H}(f(\theta))$$

Бережливий збиральний зупиняє  
певні параметри, що дозволяє вимірювати в групах  
такоження розки даних (a1) і використовувати  
результати цього параметра для  
застосування в умовах зупинок в промисловості

Prob. - *Cerambyx cerdo* f. *decoloratus*  
St. - *Borneo* i. *one specimen*  
aff. - *caeruleo-piceus* *Cerambyx*  
*affinis* *caeruleo-piceus* *Cerambyx*

среднее приоритетное значение  
с добавленных параметров

weil sie nicht mehr gegen  
die Fliegen  
zurücksetzen will

on 22 Dec 1955 - 1000' above sea level  
at College Park station of species of which  
there were seen 1000' above sea level  
and 1000' below sea level

② Patients - engaged too soon, pre-arrange visit

Бактерии (бактерии на зернах) 22

Группа	Политическое действие	Финансов ые права	Право	Публичное право	Право на имущество	Иное право
Гендер	0	2	0	0	3	0
Сборные	2	3	0	2	0	2
Спортивные	1	1	1	1	1	0
Бюджетные	2	0	3	2	0	0
Спорта	1	0	1	1	0	3
$\Sigma$	8	6	5	6	4	5

10

g. Водопады на реке

Борис Егоров

Бороды снеговка  
нанесли 2)

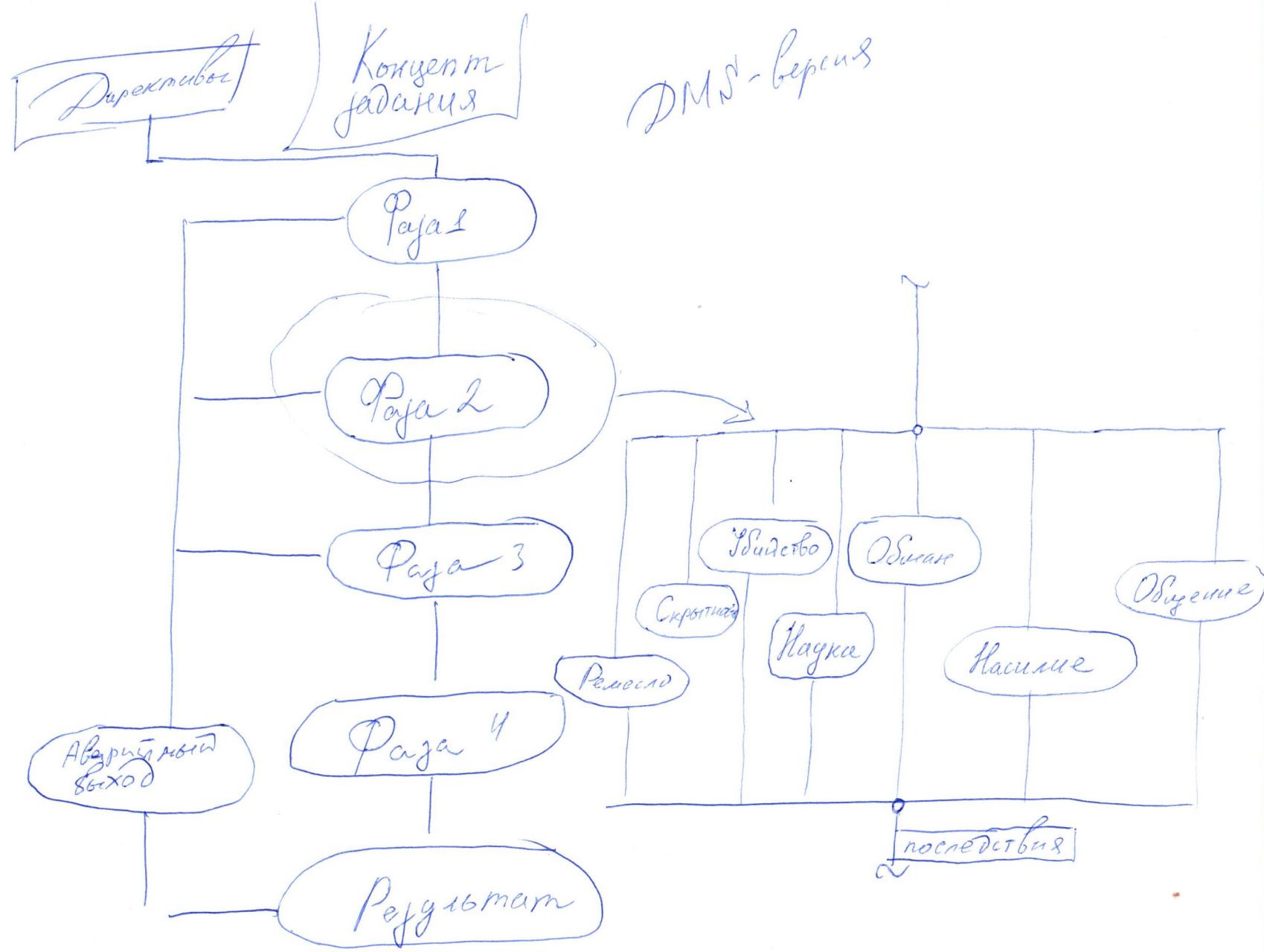
## Popmynoe

## Вариант 1

$$\text{Prob.} = \frac{1}{\text{Total time}} \sum_{i=1}^n \text{Ant}_i \cdot \text{St}_i \cdot \frac{\text{Ni} \cdot \text{Ad.}}{\text{Tot N}} / 100$$

## Вариант 2

$$\text{Prob}_i = \sqrt{\frac{1}{\text{Ast}_i} \sum_{j=1}^{\text{if true}} \text{Ast}_j \cdot \text{St}_j / (1 + \frac{3d}{100})} \cdot \text{Adj}_i \cdot \frac{1}{\text{Total}}$$



Карта действий

Сценарий: ~~раза~~ → раза входа → раза башмодэ → раза отхода  
 Цель: средство; первоеное; Место: природа, здание, улица, коммерческий корабль  
 Человек: предмет; разное; разное

Цель: Предмет

Место: Природа

Цель: Предмет

Место: Ранее

Точка	Обман	Объявление	Насыщение	Шоково	Регактивное	Действие	Наука	Ремесло	Спиртность
Раз									
Подсюбка									
Вход									
Выход-е									
Оход									

Точка	Обман	Объявление	Насыщение	Шоково	Регактивное	Действие	Наука	Ремесло	Спиртность
Раз									
Подсюбка									
Вход									
Выход-е									
Оход									

Цель: Предмет Место: Ранее

Точка	Обман	Объявление	Насыщение	Шоково	Регактивное	Действие	Наука	Ремесло	Спиртность
Раз									
Подсюбка									
Вход									
Выход-е									
Оход									

Цель: Предмет

Место: Коммерческий корабль

Точка	Обман	Объявление	Насыщение	Шоково	Регактивное	Действие	Наука	Ремесло	Спиртность
Раз									
Подсюбка									
Вход									
Выход-е									
Оход									

Броненосца  
700 тн.

Броненет  
предмет

Числ: Типорасе		Числ: Плане	
→ Разн	Очан	Одесене Несене	Любът дълготъръз Няка
Помада			
Бод			
Синий			
Бод			

Ueni: Skriveno		Meno: Ivana					
Spomni	Poziv	Datum	Mjesečev Pozivnik	Mjesečev Pozivnik	Mjesečev Pozivnik	Pozivno	Cijeli mjesec
43	Letovanje						
		Brod					
			Građevine				
				Borba			

# Проект "Чекбоксатор"

Семь чудо - неожиданных гаджетов

## Шаблоны регуляторов

действий

Регулятор (изменение значения)	- 3	- 2	- 1	0	+ 1	+ 2	+ 3
Заглатывание	Группа погибла	Группа ранена	Объект не уничтожен	Объект уничтожен	+ трофеи	+ трофеи x 1,5	+ трофеи x 2
Штурм	Группа погибла	Группа ранена	Объект не уничтожен	Объект уничтожен	+ улики	+ улики и трофеи	+ улики и трофеи x 2,5
Захват	Группа погибла	Группа ранена	Объект не захвачен	Новый предмет	+ доп. средства	+ доп. оружие	+ доп. оружие x 2 + деньги
Конфискация	Группа погибла	Группа ранена	Предмет не захвачен	Новый предмет	+ доп. трофеи	+ доп. трофеи x 1,5	+ доп. трофеи x 1,5 и улики
Казнь	Раны убит	Раны ранены	Объект сбит	Объект сбит	+ Трофей + 4	+ Трофей + 8	+ Трофей + 8
Ворота	Группа ранена	Группа ранено	Средь ветвей	Свободные	Свободные x 2	Свободные x 3	Свободные x 4
Морговик	Погиб - с убитых x 2	Погиб - с убитых x 1,5	Погиб - с убитых x 1,5	Новый предмет	Цена x 0,75	Цена x 0,5	Цена x 0,5 + свидетелей x 8
Последование деревьев	Ден. затраты - 8	Ден. затраты - 2	Нет. затраты	Свободные	Ден. затраты + 2	Ден. затраты + 4	Ден. затраты + 8
Архив	Люксовое сбд. x 4	Люксовое сбд. x 2	Люксовое сбд.	Ранд. сведений	Ант. сбд. x 2	Ант. сбд. x 4	Ант. сбд. x 6
Компакт с памятью	Нет. заслуги x 12	Сбора	Нет засл.	Нет. сбд. (2x)	Нет. сбд. (4x)	Нет. сбд. (6x.)	Нет. сбд. (8x.)
Примитивение	Нет. заслуги	Нет. ранен	Нет засл.	Внедрение агента	+ доп. информаций	+ доп. информаций и оружия	+ доп. информаций x 2
Несовершеннолетие	Нет. заслуги	Нет. ранен	Нет засл.	Новый предмет	+ доп. средства	+ доп. оружие	+ доп. оружие x 2 и деньги
Убийство	Клиентов первых	½ ранено, ½ убито	½ ранено	Цено. первых	+ доп. ветров	+ доп. оружие	+ доп. оружие x 2 и деньги
Стояночка прокурора	Раны убит	Нет. ранен	Нет засл.	Прокурора (2x.)	Прокурора (4x.)	Прокурора (6x.)	Прокурора (8x.)
Служба	Раны убит	Нет. ранен	Нет засл.	Служба (2x.)	Служба (4x.)	Служба (6x.)	Служба (8x.)
Очистка места	Нек. улики x 4	Нек. улики x 2	Нек. улики	Улика	Улика x 2	Улика x 4	Улика
Анализ доказ.	Нек. доказ. x 2	Нек. доказ.	Нек. доказ.	Всебод	Всебод + доп. сбд.	Всебод + доп. сбд. x 2	+ Улика
Расследование	Нек. доказ. x 2	Нек. доказ. x 2	Нек. доказ.	Всебод	Всебод + доп. сбд.	Всебод + доп. сбд. x 3	Всебод + доп. сбд.
Допрос	Объект обман	Люксовое покаяние	Нет покаяний	Покаяние	Покаяние + доказ.	Покаяние + доказ. x 2	Покаяние + доказ. x 3
Поиск свидетелей	2. потенциал сбд.	1. потен. свидетель	Не найдено сбд.	1 свидетель	2 свидетеля	3 свидетеля	Покаяние + доп. сбд. x 3
Вербовать	Нет кандидатов	Нет кандидатов	Нет кандидатов	1 кандидат	2 кандидата	3 кандидата	+ свидетели
Вызов судьи	Техника слушания x 4	Техника слушания x 2	Взлом подсудим	подсудим	подсудим x 2	подсудим x 3	4 кандидата
Прокурорика	0,5×Без. уплаты XII	-0,25×Без. уплаты XII	Нет прироста	Прирост к налогам	Прирост x 1,25	Прирост к 2 налогам	1нд. сбд. x 4
Легенды	+0,25×Без. уплат. XII	+0,5×Без. уплат. XII	+0,75×Без. уплат. XII	+ Без. уплат. XII	+ 1,25×Без. уплат. XII	+ 1,5×Без. уплаты XII	Прирост x 1,25 к 2 налогам
Ошибки	rnd действия - 15	rnd действия - 10	rnd действия - 5	rnd действия	rnd 2-e + 10	rnd 2-e + 15	+1,75×Без. уплаты XII
							rnd действия + 20

Матрица способов деления

Язык →	Крат. пробах	Пробах	Точеч.	Крат. узлах
Деление				
Основное место	Локальное узлы	Нет узлов	½ узлов	Все узлы
Анализ узлов	Локальное веббоды	Нет регуляции	½ информацион.	Все информацион.
Расширение	Локальное веббоды	Нет регуляции	½ информацион.	Все информацион.
Вопрос	Справка допрашиваемого	Нет регуляции	½ информацион.	Все информацион.
Пункт садометрии	Способы	Нет регуляции	½ измерений	Календарные
Применение	Спектр	Способы	Узлы	Доп. узлы
Сообщение увидеть	Спектр	Способы	Увидеть	Сведение / изм. явлений
Изъятие	Способы	Нем регуляции	Всё	+ доп. сведения
Простушка	Способы	Нем регуляции	Сведение на 1 год	Сведение на 2X ходов
Способы	Способы	Нем регуляции	Сведение	+ доп. критерии
Показание ориентирований	Способы	Нем регуляции	Сведение	Доп. Данные доп. реагент
Сигнал в полиграфе	Способы	Нем регуляции	Информация (подпись)	+ отношение
показ к полиграфу	Способы		Информация (подпись)	+ отношение / показ
Показание церкви	Способы	Нем регуляции	+ отношение	Информация (протокол)
Показ в архив	Способы информаций	Нем регуляции	Информация (рнф)	+ Информация (рнф)
Информация	Спектр +	Ранение	½ узлов	½ узлов (+ временного)
Информации	Спектр +	Ранение	узлы +	г узлы
Завязь	Спектр +	Спектр узлы	заявка узлы	+ доп. признак
Компактность	Спектр	Нем деление	предметы	+ узлы / пакеты
Вербовка	Способы	нет регион	новый композит	
Резюм. сетки				

# Підсумка уникальних результатів діяльності

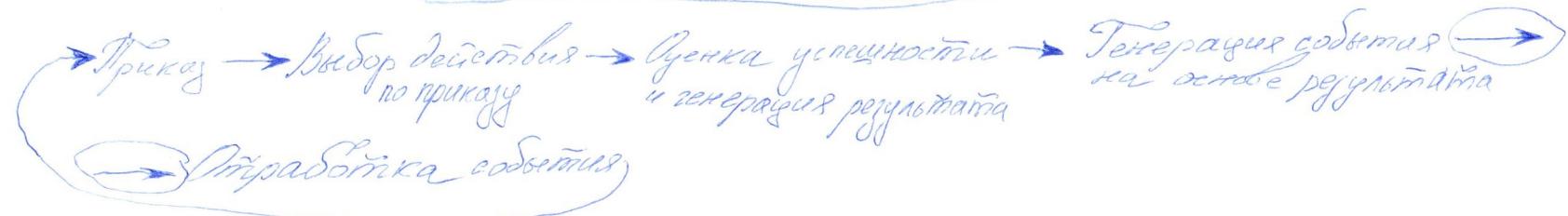
## Список результатів (перебіговий)

1. Синергія груп: 1.1 позитивна (округл. віврх); 1.2. + група
2. Різниця груп: 2.1. позитивна (округл. віврх) 2.2. + група
3. Число циклічності
4. Число захвачені
5. Дії звичайної недоступності
6. Нове кандидати
7. Бюджет оплати
8. Новіє свідчення
9. Іншіше навбік
10. Бюджет неудача
11. Новіє свідчення
12. Іншіше ХІІ
13. Поточні предмети

Результати діяльності генерують собою.

Обробка сюжетів ведеться на основі послідовних відносин між

## Алгоритм для одиночного діяльності.



## Алгоритм для "города"



Погоріддя  
обробки  
дійствій,  
генерація  
массива  
результатів

Сцена  
получає  
приказ

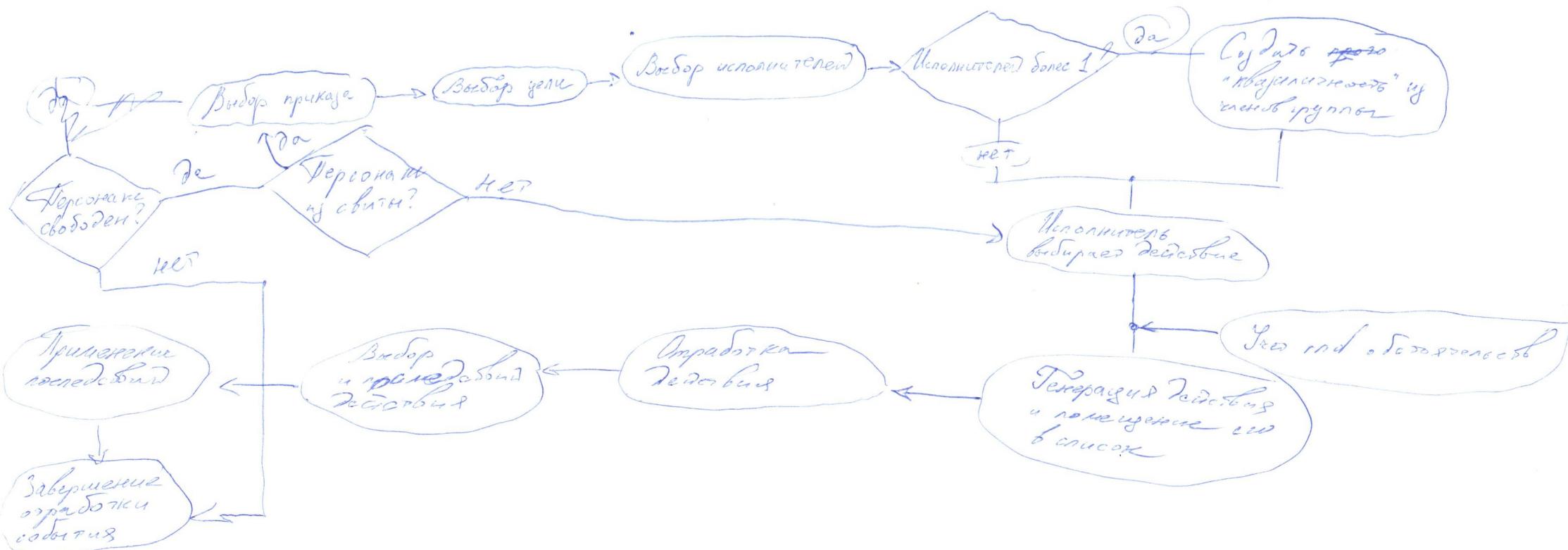
→ Генерація сюжетів  
на основі масива  
результатів.

После обробки  
масиву сюжетів проводиться  
реконструкція списку митеців  
на предмет похищень.

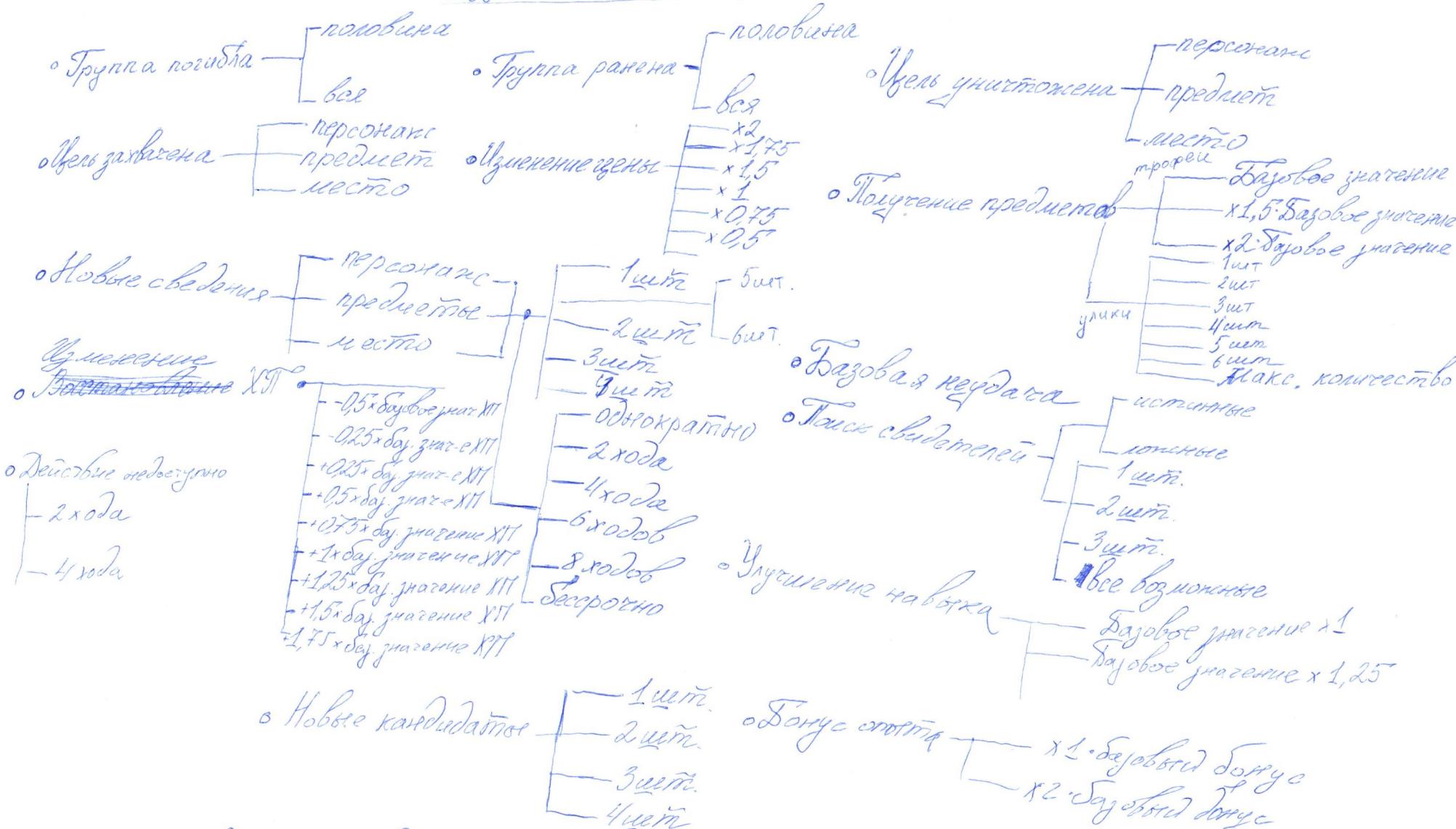
Список поточних сюжетів - усе погоджується з

Всією доступними свідченнями на екрані  
після формування об'єктів "нової  
сцени"

Проект "Чиновників".  
Сентимент-нейтральний сценарій

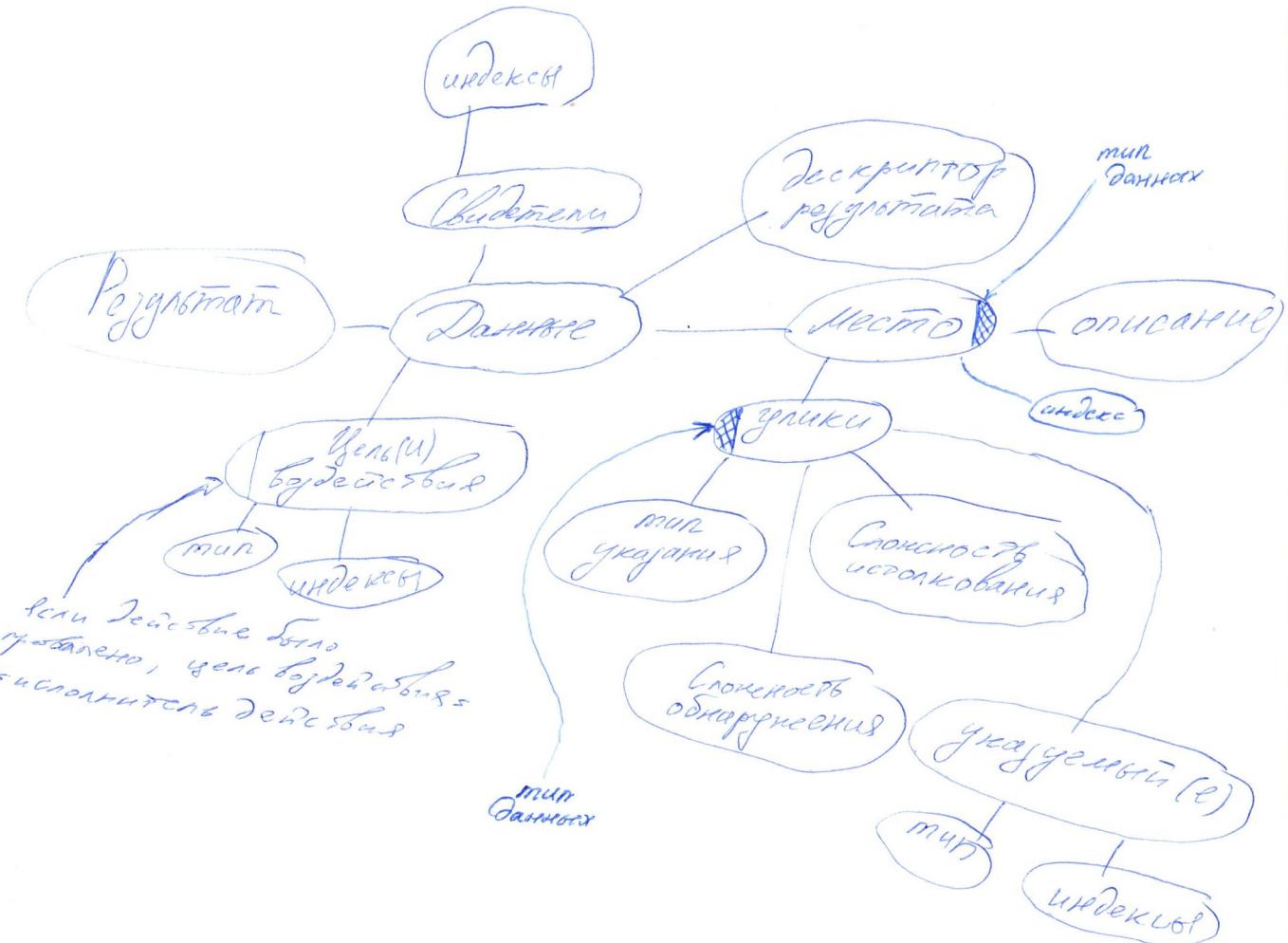


Классификация  
результатов действий / На основе штата "Матрица результатов действий"

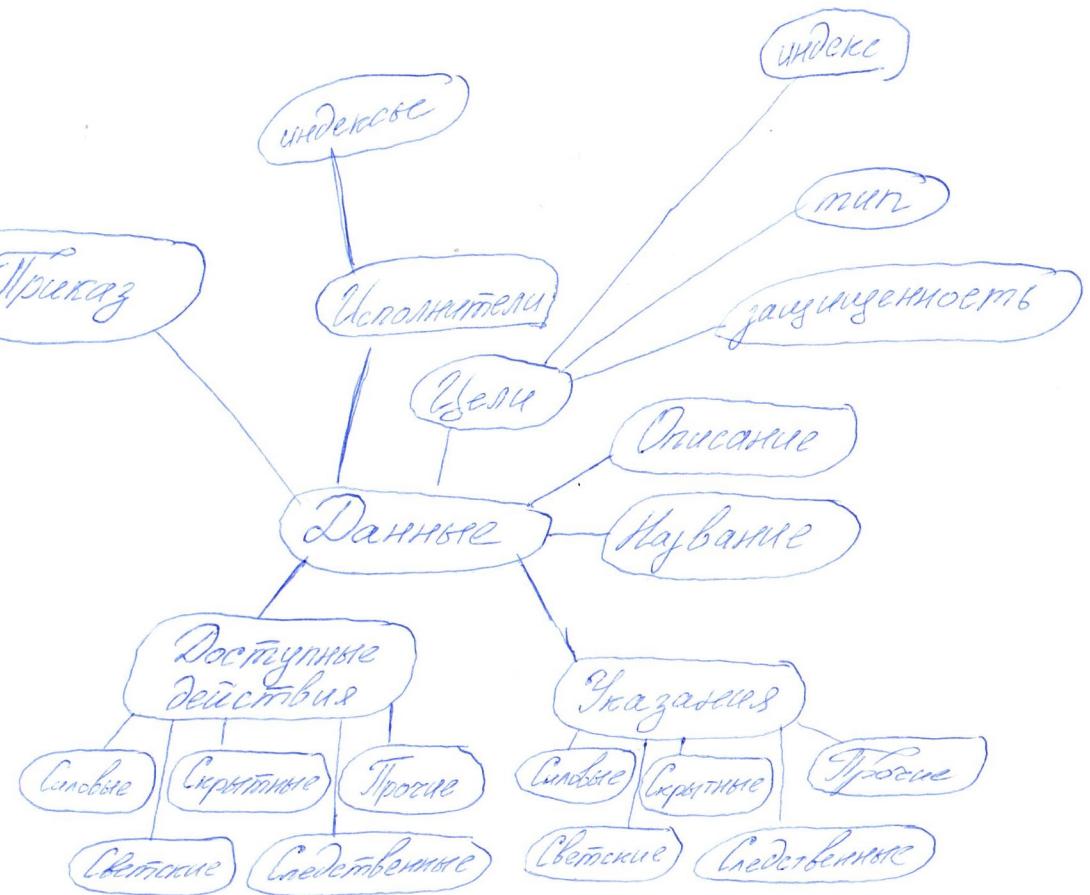
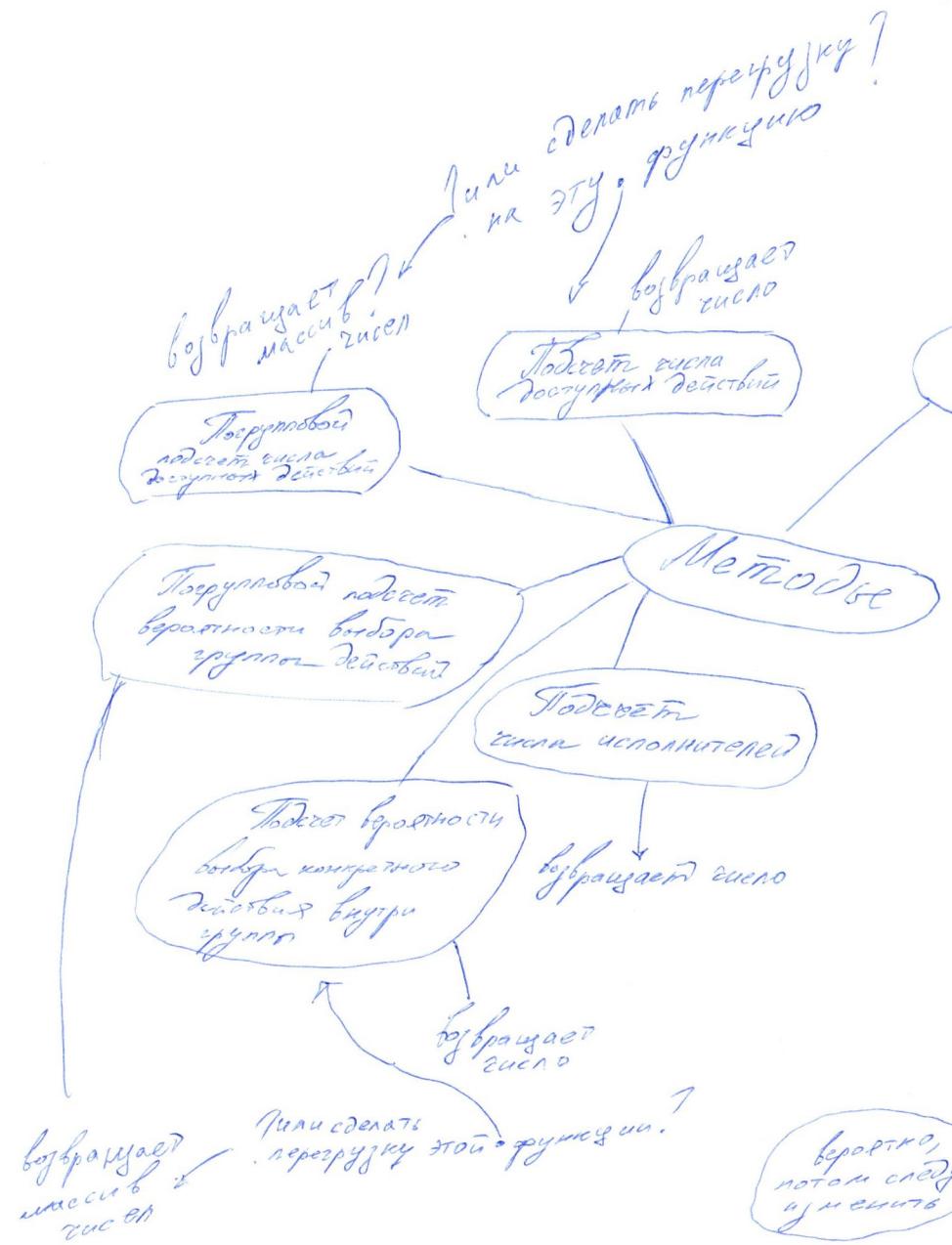


Проект "Циклонатор". Стартовая - неявная часть

Рейтинговая  
действия



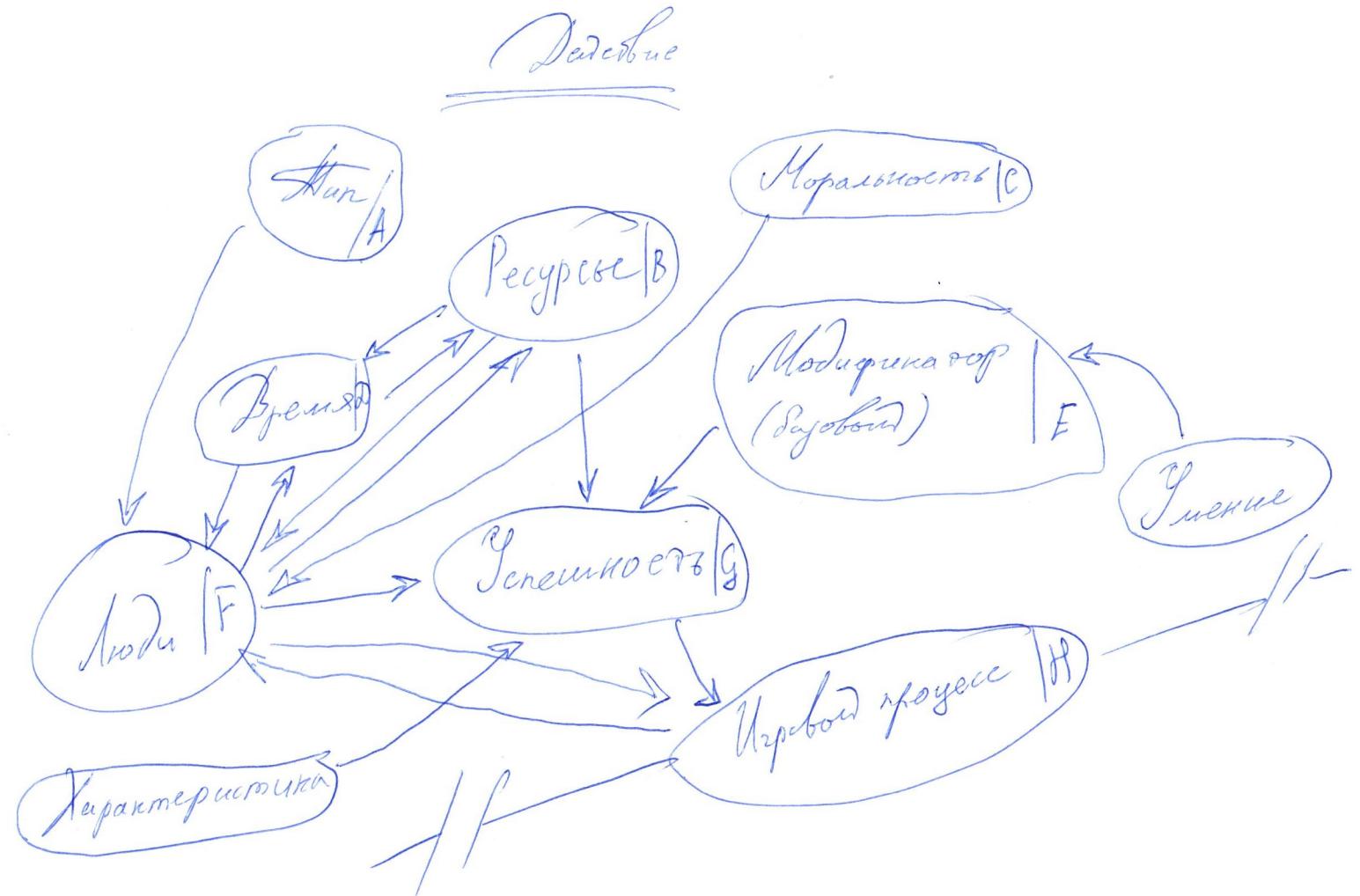
Класс Прекаја

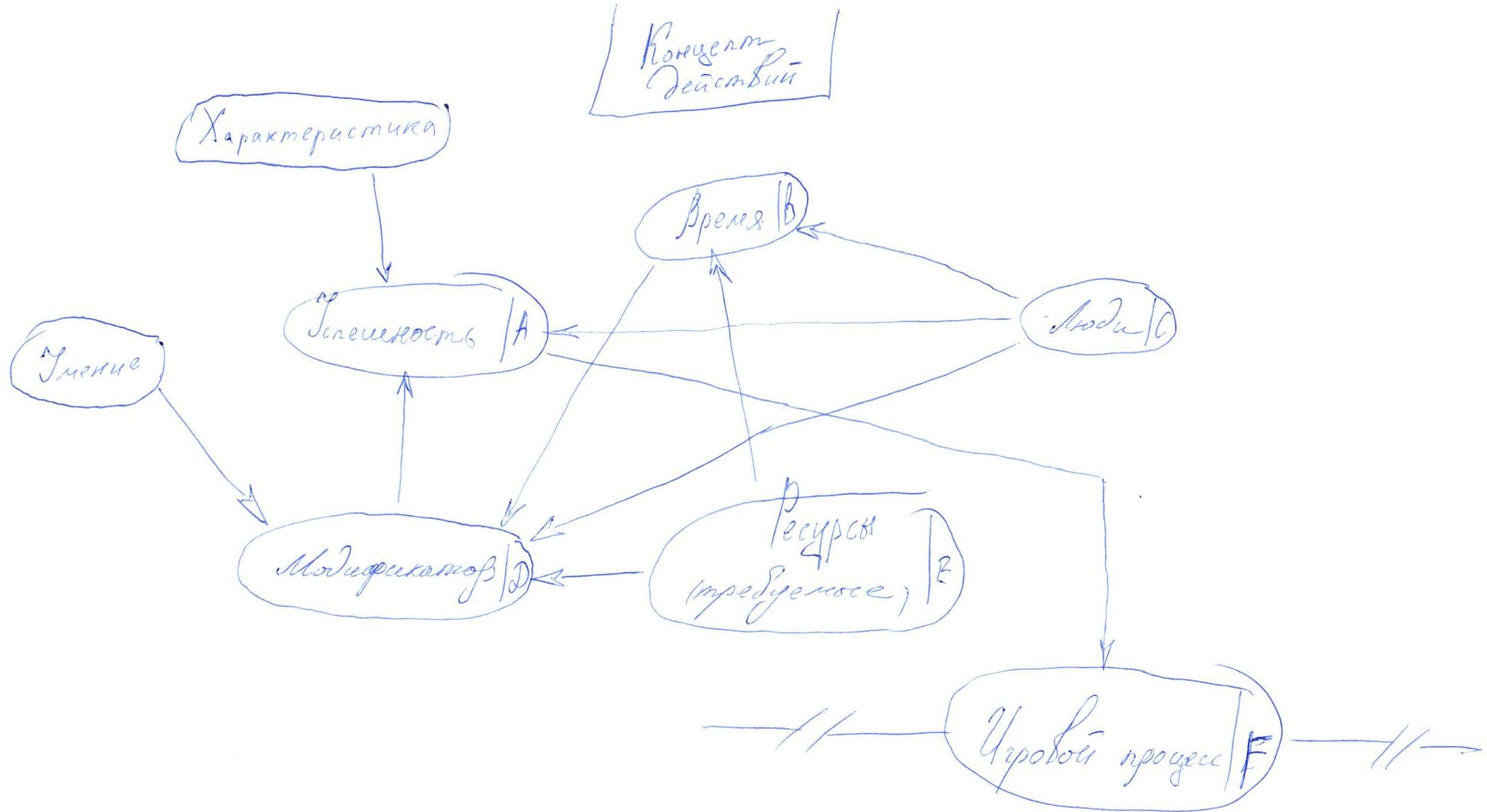


• Данное введение в отдельности Miss Lampert  
При изучении учащимся класса указания ее упомянуты  
Не равнозначные указания дают пользователю членам  
групп

Kongerom  
meritibus

PMS - factors





Концепт  
ДМНР  
персонажей

Нагрек

«Психологический портрет»

A - вероятность соединения полученных предложений

B - вероятность использования фразеологичности / языковых

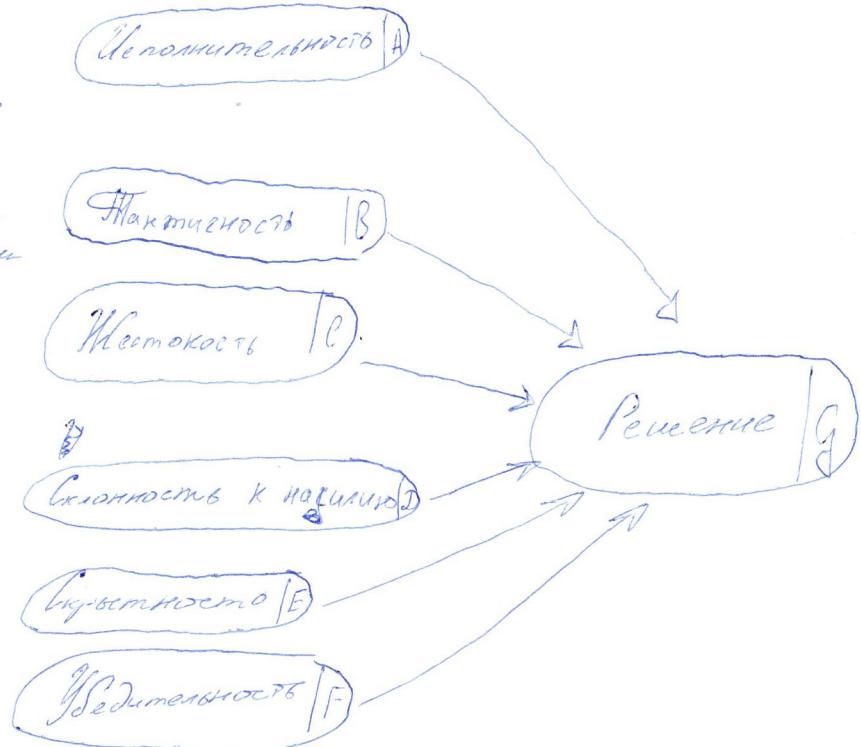
C - склонность к словесу решению

D - вероятность выражения предложений о будущем событии

E - вероятность использования коротких предложений

F - вероятность применения подсказки или шарманки

G - Рисованное действие



Данное группе персонажей персонажей отражает вероятность будущего проявления этого или иного действия в ходе задания.

# Концепт DMS<sup>1</sup> персонажей

## Психологические параметры

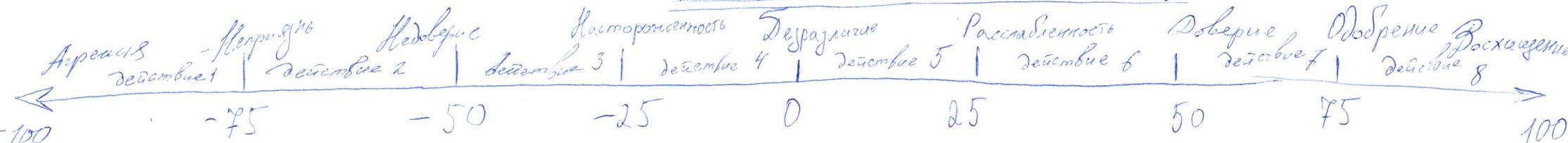
### "Добрый"

- Группы  
параметров
- Отношение к прошлому 1) [8]
- Отношение к себе 2) [2]
- Отношение к социальному окружению 3) [10]
- Отношение к роду занятий 4) [8]
- Отношение к склонностям 5) [8]
- Отношение к параметрам 6) [9]
- Отношение к работе 7) [3]
- Отношение к фантазии 8) [4]

### Дополнительные параметры психологии

- Человеческое 7) ✓
- Биосоциальное 8) ✓
- Художественное 9) ✓
- Принципиальность 10) ✓
- Совестливость 11) ✓
- Мораль 12) ✓
- Общественность 13) ✓
- Независимость 14) ✗
- ? Альтернативность? 15) ✓

1)



## Результаты DDI

$$(1) \text{Prob}_i = \sqrt{\frac{1}{\sum_i^{\text{ifree}} \text{Ant}_i \cdot \text{St}_i \cdot (1 \pm \text{E})}} \cdot \text{Ant} \cdot \frac{1}{\text{TotN}} - \text{вероятность ложного звонка}$$

$$(2) \text{Sup}_i = \frac{1}{\sum_i^{\text{ifree}}} \text{St}_i + \text{PBBan}$$

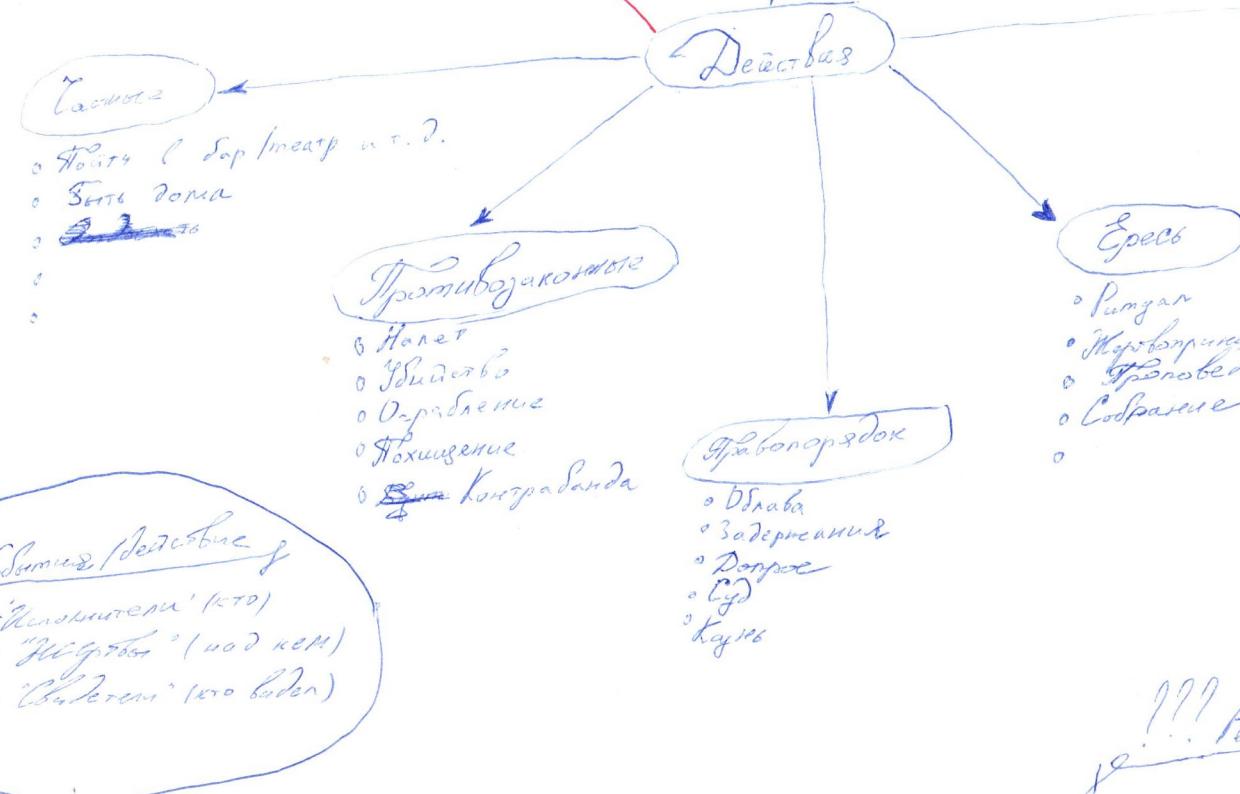
! Несоответствие с реальными данными (максимум 2-4)

Действие HLT в уроке  
(если учителя не знает + HLT на этом этапе.)

- За:
- присутствия при выявляющиеся учащихся + HLT

Против:

- отсутствия временно отсутствующих и переболевших учащихся



## Алгоритмы

(Начало)

(Ведение урока)

HLT будем делать

HLT делаем

Ученик

Дополнительный фрагмент HLT  
параметром шаблоном, то  
перед тем как открыть  
занятие, укажите

значение для  
согласия с текущими  
или только что установленными?

Как реанимировать устремление групп?

(Изменить на их замечания  
на странице HLT)

Объективное

- Голосование
- Членовнесение списка
- ...
- ...
- ...

Если HLT

не устраивает пользователей,  
или содержит нет, то он откроет  
предупреждение об ошибке.

Лучше явно объяснять 2-3  
предупреждения в случае если не было  
установлено соответствующее значение

!!! Реанимация групповых действий !!!

## Документация архетипов по группам

Номер	Категория	Человек	Мышь	Бегемот	Механик	Задорожный	Альбинос	Сандра	Городина
0	Захват	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1	Насаждение	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Инсюжетное	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗
3	Доставка	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Набор в группу	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Паследование	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Восстановление								
7	Поиск								
8	Морильня								
9	Эпилог								
10	Пр. Расслед.								
11	Помощь/обезвр.								
12	Пр. охоты								
13	Взгляды/глаза								
14	Совершеннствование								
	Σ								

Формат хранения  
человек | | |  
человек | персонаж |  
 предмет | | |  
Объединение: 1-да (1 - неудовлетв. критериям) 2-использован (изучен ли?) 3-нет

Вариации архетипов

Номер	Персонаж	место	редицем	персонажи
0	Захват	✗*	✓	✓
1	Насаждение	✓		
2	Инсюжетное	✓	✓	✓
3	Доставка	✗	✓	✓
4	Набор в группу	✓	✗	✓
5	Паследование	✗*	✓	✓
6	Восстановление	✗*	✓	✓ <sup>1</sup>
7	Поиск	✓	✓	✓
8	Морильня	✗	✓	✗
9	Эпилог	✗*	✓	✓
10	Пр. Расслед.	✗*	✓	✓
11	Помощь/обезвр.	✗*	✓	✓
12	Пр. охоты	✗*	✓	✓
13	Взгляды/глаза	✗	✓ <sup>1</sup>	
14	Совершеннствование	✗?	✓	
15				

## Концепт деятельности / изображений

Инсюжетное проигрывание

Реализуется, только если  
придумать, как  
создать иерархию  
③ "стрихи"

Инсюжетное изображение

↗ Ранжирально-ориентированное  
и однозначное. Использует категорию, если не выполняется необходимое  
некоторым сценам  
правдивости-инсюжетированности

Накачка во многих группах делается очень похожими, целесообразно сделать промежуточные деления

Однозначно архетипы будут по изображению и характеристикам (текущему или прошлому)

## Архетипическое действие

- Захват ✓
  - Групповая боярка ✓
  - Группа хода ✓
  - Насаждение/группа
  - Инсюжетное ✓
  - Доставка ✓
  - Набор в группу ✓
  - Групповая стражка ✓
  - Свершеннствование
  - Восстановление син ✓
  - Восстановление предметов ✓
  - Исследование ✓
  - Поиск ✓
  - Морильня ✓
  - Одноклассник стражка ✓
  - Эпилог ✓
  - Групповое обезвр.
- \* - задумать (запомнить и улучшить)
- 1 - применять на себя
- 2 - алгоритм предмета (быстро называть, считать как "недоступно")

## Подразделение

### архетипов на группу

- Наука/техника (исследовательские)
- Население (исловые) ↪
- Семейное (общение/семейные)
- Пограничные
- "Крестовые" (тайные/меневые)

Архетип может иметь  
подвиды — по направлению

подразделение: на место; персонажа/и; предмет  
по виду действующих лиц: однокласс., группово

Шаблончик модификаторов  
психотипов ЭИМР

Гранулярность варианта  
и его системное отображение

### Модификатор происхождения (родной мир)

Склонность	символич.	светские	скрытные	следственное
дакий мир				
мир-улей				
имперский мир				
путешествия				

### Параметр

исполнительность	дакий мир	мир-улей	имперский мир	путешествия
автоматизация				
? хладнокровие				
обуславливает				
авторитетность				

автоматизация  
? хладнокровие  
обуславливает  
авторитетность

смягчение / усиление  
реализации условия?  
вариант

### Модификатор класса

#### Склонность

Склонность	символич.	скрытные	светские	следственное
адепт				
арбитр				
допинг				
клирик				
звардесц				
лесник				
подокон				
технокиреч				

### Параметр

# Модификаторы групп

Сложности

	След.	Свят.	Гром.	След.бене
Городской	✓ -10	+10	+10	-10
Задний	✓ +15	-15	+15	-15
Арбитрек	✓ +15	-15	-20	+20
Шиперская Гарда	✓ +20	-10	+10	-10
Бремиан	✓ 0	0	0	0
Экспедиция	✓ -10	+20	-20	+10
Механикум	✓ +15	-15	-20	+20
Грод Касино	✓ 0	0	0	0
Грод Еретика	✓ 0	0	0	0
Грод Маннера	✓ 0	0	0	0

✓ Гарднер

	Исполнительность	Самоудержание	Характерные	Образование	Информация
Городской	✓ +10	-20	-20	0	0
Задний	✓ -20	-15	+5	-5	-5
Арбитрек	✓ +20	+10	+10	+5	+15
Шиперская Гарда	✓ +20	+10	+15	+5	+10
Бремиан	✓ -20	-20	-10	+20	0
Экспедиция	✓ +20	-10	-5	-10	+20
Механикум	✓ +5	+20	+20	+20	+15
Грод Касино	✓ +20	+15	+20	+15	+15
Грод Еретика	✓ +20	+15	+20	+15	+20
Грод Маннера	✓ +20	+15	+20	+15	+20

Городской для

Задний для

одинаково пока можно 0, что изм в DM и надо)

✓ Модификаторы группы "Грод" пока оставим = 0

нужно  
рассчитать

dp - diligence  
dp - identity  
dp - calmness  
dp - educability  
dp - authority

Алгоритм формирования склонностей HUIT

Склонность = Класс (-40..40)

Склонность += Класс - HUIT - Mod

Склонность += Процех - HUIT - Mod

for i=0 to 9 do  
если (HUIT & Ракурс[i]) ТО

Склонность += Ракурс[i] - Mod

1-сумма на баунце? или просто вписать бременике +0?  
бреш-решение - пока прописать все +0 для Еретик

Сложность =  $\frac{+50 \dots +10}{\text{суммное число}}$  +  $\frac{-20 \dots +20}{\text{Mod-проц}} + \frac{-20 \dots +20}{\text{Mod-класс}} + \frac{-20 \dots +20}{\text{Mod-ранг}}$

Модификатор производительности (рабочий мир)

Параметр

Сложность				
	Линейное	Симметрическое	Симметрическое	Симметрическое
✓ Дикий мир	+20	-20	+10	-10
✓ Мир-улей	-10	+15	+15	+10
✓ Классический мир	+10	+20	-20	+10
Немомата	-20	-10	+10	+20

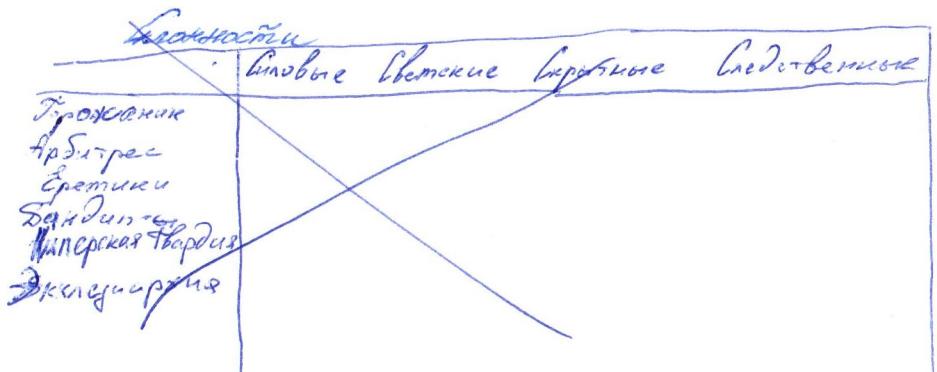
Параметр				
	Человеческость	Симметрическое	Характерное	Общественность
✓ Дикий мир	+20	+10	+10	-10
Мир-улей	-15	-10	-5	+15
Классический мир	+10	-5	+5	+15
Немомата	-5	+20	+15	+20

Модификатор способности (класс)

Сложность				
	Линейное	Симметрическое	Симметрическое	Симметрическое
✓ Adenom	-20	+15	-15	+20
✓ Ардион	+15	-15	-20	+20
✓ Гианга	-15	-20	+20	+15
✓ Каирек	-10	+15	-15	+10
✓ Тардес	+20	-20	+15	-15
✓ Теданер	-20	-15	+15	+20
✓ Годовик	+15	-15	+20	-20
✓ Немомата	+15	-15	-20	+20

Параметр				
	Человеческость	Симметрическое	Характерное	Общественность
✓ Adenom	+20	+10	0	+20
✓ Ардион	+20	+10	+20	0
✓ Гианга	+5	+20	+20	0
✓ Каирек	+20	-10	+10	-10
✓ Тардес	+20	+10	+20	0
✓ Теданер	+10	+15	+10	+15
✓ Годовик	-20	-15	+10	-10
✓ Немомата	+10	+20	+20	+10

Модификатор фракции



Параметр

Параметр  $PM_F$ : рабочая -100...+100

Параметр-DCS =  $C_1 Y (-40..40) + Mod\text{-}класс + Mod\text{-}ранг$

$Mod\text{-}ранг$

-20...20

-20...20

\* Ранг от суммарного и сорта:  $X < -20 \Rightarrow X = -20$   
 $X > 20 \Rightarrow X = 20$

Матрица поддерживаемых  
психотипов

4

Поддерж. мир: Демократия

ПСР  
поддерж.

Склонности

	авторитарные	общественные	супротивные	следственное	прогресс	?
демокр. мир	+10	-10	+5	-5	+5	?
мир-удал.	+5	+10	+5	+5		?
империал. мир	+5	+5	+5	+5	+5	?
пустота	-10	+5	-5	+10		?

Параметры

	демокр. мир	мир-удал.	империал. мир	пустота
исполнительство	+10	-5	-5	0
самосознание	-5	+10	+5	+10
хладнокровие	+10	-5	0	+5
принципиальность	+10	-5	-5	+10
созесст	+10	-5	0	0
мораль	+5	-10	0	0
одухотворенность	-10	+10	+5	+10
нейтральность	+10	+5	0	+5
авторитаризмость	-5	+5	0	-10

Поддерж. фрагменты

	гордование	святотат.	архимир	звардик	еретики	экзалиптичес.	механикое	орго кисое	орго еретическ	орго маннеде
демокр. мир	0	0	+5	+10	-10	+10	-5	-10	+10	-10 0
мир-удал.	0	+5	-5	+5	-10	+5	+5	-5	0	-10 0 +5
империал. мир	0	-5	+10	+10	-10	+10	+5	+10	+5	-5 -5 0
пустота	0	-10	+5	+5	-10	-10	+10	0	0	+5 0 +10

Поддерж. культур. действий

	авторитарные	общественные	супротивные	следственное	прогресс	?
демокр. мир	+10	-10	+10	-5	-5	
мир-удал.	+5	+5	+5	+5	+5	
империал. мир	-5	+5	-10	0	0	
пустота	-10	+10	+5	+5	+5	

Поддерж. социальные действия

	авторитарные	общественные	супротивные	следственное	прогресс	?
демокр. мир	+10	-10	+5	-10	-10	
мир-удал.	+5	+5	+10	+10	+10	
империал. мир	-5	+10	-5	-5	-5	
пустота	-10	-5	+5	+10	+10	

Поддерж. классов

	адамит	ардитир	удийца	клирик	звардик	полукер	подонок	тим
демокр. мир	-5	+10	+5	+10	+10	-10	-10	0
мир-удал.	0	-5	+10	0	0	-10	0	+5
империал. мир	+5	+5	0	+10	+5	-5	-5	0
пустота	+10	+5	0	0	0	+5	0	+10

как форма? возможно это форма, соответствующая, когда это подонок -10, но 10 является -10, а +10

Подсчеты: параллелизм

	длинн. шир.	шир.-длинн.	широкий шир.	густота
Луна	+10	-5	+5	-10
Большое	+5	+10	-10	-5
Восточное	+10	-5	+5	-10
Рукопашное	+10	+5	+5	-5
Средн.да	+10	+5	+10	-5
Восторгное	+5	+10	+5	+10
Чемпионат	-5	+5	-10	+10
Бородатое	-10	+10	+5	-5
Луна воли	-10	-5	+5	+10

Подсумок занятий для организаций спасения (Rescue units)

Страна	Звание	рядовой	предводитель	командир	норма?
Горносарайске		рабочий	брюхадир	глава предпринятия	нормат?
Башкирия		шахтер	боец		главарь
Абхазия		поголовье			
Тверьская	рядовой	серпант	лейтенант	капитан	
Башкортостан	поголовье	брюхадир	демонолог	лидер	культиватор
Израиль	=	Следует вставить параметры			
и не упоминать:		искусственных параметров			

$$H_{\text{Max}} = \frac{\sum \text{Задачи с добавленной параметрической}}{\sum \text{Задачи с добавленной параметрической}}$$

Маленькая лягушка (Lacerta agilis) из коллекции В.В. Денисова



1-и чистые банды все кроме  
тремированных из 20000

- необходимо формировать

- Динамичність - можливості підходу до розв'язання проблем
  - Спеціальність - можливості вирішення проблем
  - Енергія - можливості розвитку
  - Високий рівень - способливте впровадженням розуміння та сприйняттю змін
  - Швидкість - спрощення, редукція, схематизація
  - Компетентність - фахові знання та навички
  - Всеприємність - спрощення проблем, знання
  - Сила впливу - привабливість, приваблення
  - Мобілізуючість - об'єднання, сподівання

Japanische

Бог - покаянное небесное наказание за грехи  
а - покаянное наказание изгнания  
покаянное наказание рабства  
бог - способность передавать генезис и со-  
б - склонность, предрасположенность к рабству  
и - пронизывающая способность распада, деградации  
иа - ощущение страха.  
ии - нравственное беспорядок, распад  
имя - с

Установление запасов изыскания:  $T_{из} = C_1 Y(10) + C_2 Y(10) + \Pi_{р.Б} + 20$

насек + <Модификатор -  
износ  
затраты  
на изыскание  
и оценку  
запасов> + Потенциалы

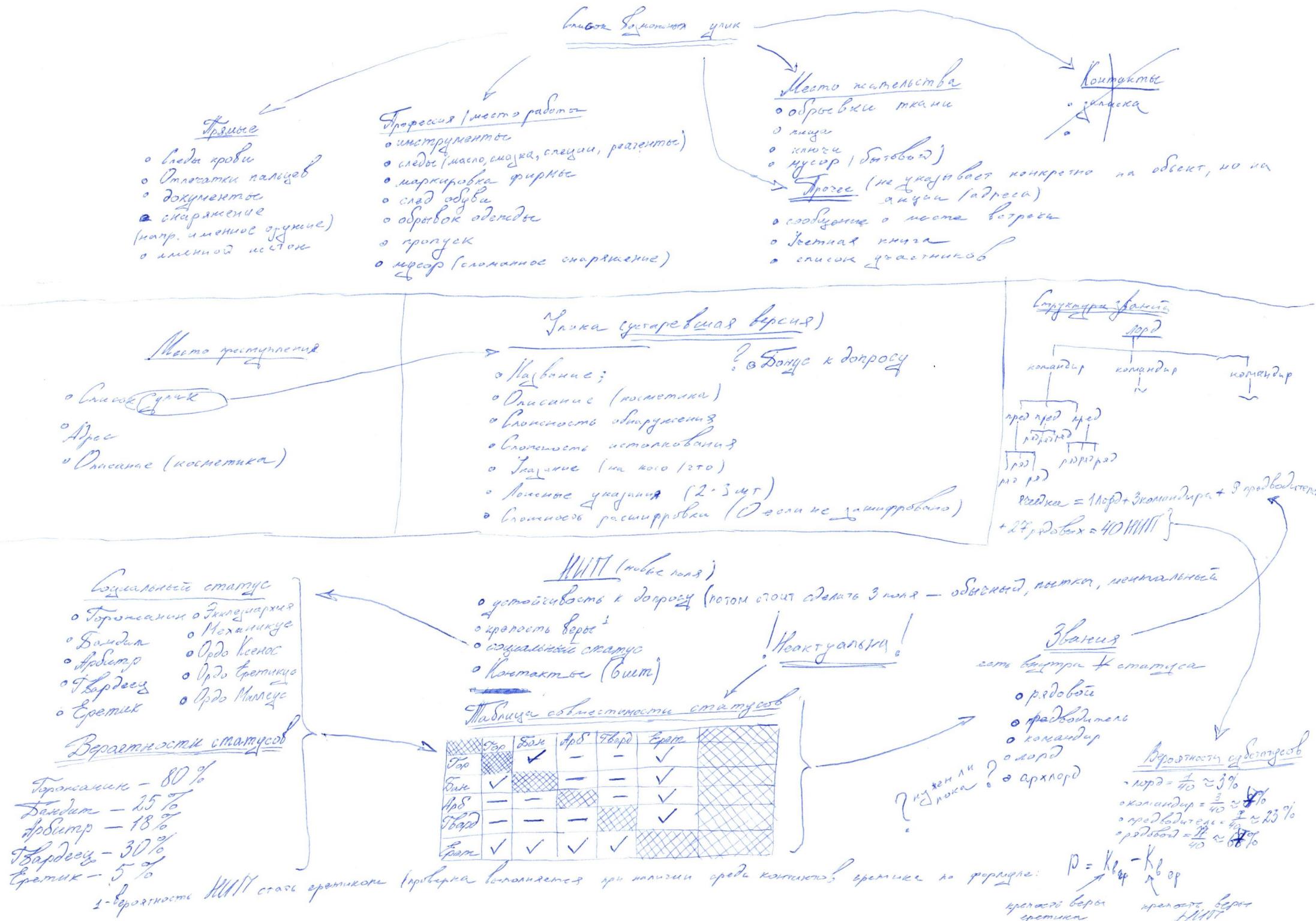
Потенциал изыскания  $\downarrow$  Бонус  
(разработка  
изысканий  
изучения мира)

## Модуль 8. Рынок подкапо

Городской мир подразделяется на	Денежный мир	Мир земли	Имперский мир	Религиозный мир
Банкирский мир	20	20	20	20
Биржевой	20	20	20	20
Азия	25	20	20	15
Восточная Европа	25	15	20	20
Социальное	20	20	20	20
Инженерный	20	20	20	20
Воспроизводство	20	20	20	20
Семейный	15	20	20	25
Национальное	15	25	20	20
Спортивный	180	180	180	180

~~Мы будем с вами профессий с группами действий~~

Городской группы здравоохранения	Дент	Арсип	Мицга	Каирек	TopDent	Ингерский праймер	Толикон	Технодент
Санкт-Петербург	✓			✓			✓	✓
Свердловск	✓	✓	✓					
Саранск		✓		✓			✓	
Саратовская	✓	✓			✓			✓
Оренбург	✓	✓		✓				



Возможность запускации прогрессии  
в зависимости от родного языка

Родной яз	Дикий яз	Марк-upy	Имперский яз	Родственник буквами
Француз	0%	0%	12%	10%
Англ	0%	17%	13%	10%
Герм	30%	3%	13%	5%
Китай	0%	5%	14%	10%
Япон	50%	10%	15%	0%
Фарез	10%	4%	14%	40%
Имперский язикер	10%	50%	11%	10%
Таджик	0%	10%	10%	15%
Монголореч				

Матрица связи производителя с группами языков

Родной язык → группа языков	Дикий язык	Марк-упы	Имперский язык	Родственник буквами
Бургунд	✓			
Северные		✓	✓	
Сибирские	✓	✓		✓
Среднеевроп.		✓	✓	✓
Греции				✓

Язык → группа языков	Дикий язык	Марк-упы	Имперский язык	Родственник буквами
Французские	рабочий	брюссельц	швейцарец	директор
Бавария	сапоги	боевые		специалист
Городской	рабочий	сервисант	лейтенант	инженер
Сибирские	кубист	брюссельчик	демонолог	художник
Женевархии				
Монголийские	тюльпан			
Прод. Кинос	аконит	демонистка	шарманка	шахматистка
Прод. Гренчики	аконит	демонистка	шарманик	шахматист
Прод. Монгол	аконит	демонистка	шарманик	шахматистка

Набор языков в зависимости от социального статуса

Социальный статус	Горожанин	Бандит	Француз	Фарез	Греции	Женевархии	Монголийцы	Прод. Кинос	Прод. Гренчики	Прод. Монгол
Француз	✓									
Англ		✓								
Герм			✓							
Китай				✓						
Япон					✓					
Фарез						✓				
Имперский язикер							✓			
Таджик								✓		
Монголореч									✓	

Матрица со временем изменения

Горожанин	Бандит	Француз	Фарез	Греции	Женевархии	Монголийцы	Прод. Кинос	Прод. Гренчики	Прод. Монгол
Горожанин	✓								
Бандит	✓								
Француз		✓							
Фарез			✓						
Греции				✓					
Женевархии					✓				
Монголийцы						✓			
Прод. Кинос	✓	✓	✓	✓			✓		
Прод. Гренчики	✓	✓	✓	✓			✓		
Прод. Монгол	✓	✓	✓	✓					

Расчетное портфельное  
исхозование DMN

Расходообразовани  
и норм

1) Определение ледебина на  $p_{eff}$

$$P_o^i - \text{базовая вероятность} \quad P_o = 50\% \quad P_i^i \in [0, 100] \quad (St_i + Sk_i) \cdot Id \quad Dir_i \cdot Dil_i \quad +$$

$P_i$  - конкретная вероятность для  $i$ -го варианта,

$$P_i = P_o + \frac{(St_i + Sk_i) \cdot Id}{100} + \frac{Dir_i \cdot Dil_i}{100} \quad (1)$$

~~$$P_i = P_o + \frac{(St_i + Sk_i) \cdot Id + Dir_i \cdot Dil_i}{100}$$~~

$$\frac{Mor_i \cdot Mor}{100} + \frac{Pr \cdot Ad_i}{100} + \frac{100 \cdot Ext / Ind}{100} + Sit$$

$$P_i = P_o + Sit + \frac{(St_i + Sk_i) \cdot Id + Dir_i \cdot Dil_i + Mor_i \cdot Mor + Pr \cdot Ad_i + Ext / Ind}{100}$$

$$(1) \quad P_i = P_o + Sit + \frac{(St_i + Sk_i) \cdot Id + Dir_i \cdot Dil_i + Mor_i \cdot Mor + Pr \cdot Ad_i + Ext / Ind}{100}$$

$Sit$  - модификатор обстоятельств;  $St_i$  - параметр для  $i$ -го ледебина;  $Sk_i$  - учение для  $i$ -го ледебина;  
 $Id$  - самодознание;  $Dir_i$  - директивы по  $i$ -му ледебину;  $Dil_i$  - исполнительность;  
 $Mor_i$  - моральность  $i$ -го ледебина;  $Mor$  - мораль;  $Pr$  - принципиальность  
 $Ad_i$  - склонность к  $i$ -му ледебину;  $Ext$  - постороннее воздействие  
 $Ind$  - неявленность

## 2) Угрожающий совесть

Проверка проводится, когда персонаж совершает маломoralный поступок и имеет положительную мораль, ~~хотя он не знает правильного~~ (выработка) на добродетель

2.1) Рассчит вероятность наступления угрожающей совести

Mor<sub>i</sub> - моральность i-го действий [0;100]

Mor<sub>r</sub> - моральность персонажа [0;100]

S<sub>V</sub> - совестная переносимая [0;100]

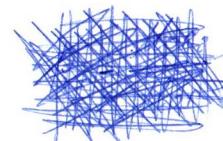
C<sub>b</sub> - хладнокровие персонажа [0;100]

I<sub>d</sub> - самосоглашение персонажа [0;100]

$$P = \frac{Mor_i \cdot Mor_r}{100} \cdot S_V; \text{ (вариант 1)} \quad P = \frac{Mor_i}{Mor_r} \cdot S_V; \text{ (вариант 2)}$$

$$P = \frac{(Mor_i \cdot S_V)}{100}; \text{ (вариант 3)}$$

предупреждение  
наступления



2.2) Рассчит пытливости эгоизма угрожающей совести (Для реального брандера  
расчет идет в %)

$$t = \frac{|S_V \cdot Mor_i|}{Mor_r} \cdot 1000 \quad \begin{matrix} \text{вместе разобрать} \\ \text{как раз. для брандера C \rightarrow MC} \end{matrix} \quad (вариант 1);$$

$$t = \frac{|Mor_i|}{Mor_r} \cdot 1000; \text{ (вариант 3)}$$

$$t = \frac{S_V}{C_b} \cdot 1000 \quad \text{(вариант 2)};$$

2.3) Вероятности побужденных расуждений от угрожающей совести

$$P_{in} = \frac{|Mor_i| \cdot S_V}{C_b}; \text{ (вариант 1)} \quad P_{in} = \frac{|Mor_i| \cdot S_V}{C_b \cdot I_d} \cdot 100; \text{ (вариант 2)}$$

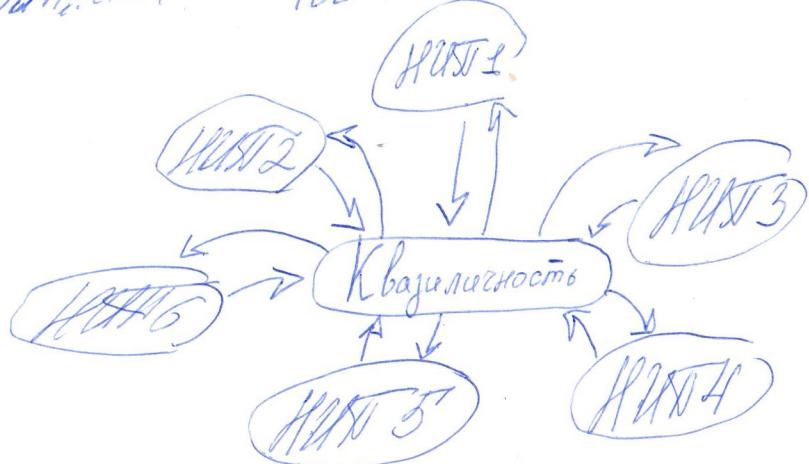
Структура данных хвоянности  
и создание хвоянности  
параллельно пересечения

Проект "Инвайтэр". Стартует - неявная маска

Данные персонажа	
имя	
пол	
возраст	
происхождение	
класс	
пара параметров	
склонности	
DMS-параметр	
индекс	

Данные хвоянности	
пара параметров	
DMS-параметр	
склонности	
индекс [6]	
классы [6]	

выбирается макс. значение для каждого парарометра  
~~суммируется по фразам~~ (2) (бранный индекс  
 гравитации,  
 лей пары, можно)  
 суммируется по фразам (2)  
 суммируется по фразам (2)  
 копируется фразами  
 копируется в сканер



HMT координирует Квоянность своим параметрам и индексе

Квоянность подбирает обработку индексов и дескрипторов результатов

Результат (1)

$$\text{Сумма} = \text{HMT}_{\text{Сумма}} \cdot \left(1 + \frac{\text{HMT}_{\text{Норм}}}{100}\right) + \text{Суммата}$$

Суммата - суммарный параметр (хвоянность)

HMT<sub>Сумма</sub> - параметр HMT

HMT<sub>Норм</sub> - автормасштабление HMT

Хвоянность = отображение параметров групп, ее склонностей и DMS как единого целого.

Добро использовать для отработки групповых действий - группа работает как единое целое.