Безусловные рефлексы у Beast – это жестко запрограммированные реакции на действия кнопок с Пульта. Устанавливаются на странице Рефлексы <http://go/pages/reflexes.php> через заполнение справочников и шаблонов. По аналогии с природной нервной системой это закрепленные эволюционным отбором не изменяемые реакции.

Рефлекторное реагирование происходит разово при возникновении пусковых условий, формирующих итоговый Образ восприятия TriggerStimulsArr из трех уровней:

1. **Изменение Базового состояния** – если изменилось базовое состояние Плохо, Норма, Хорошо
2. **Изменение Базовых контекстов** – если изменилось сочетание текущих активных базовых контекстов
3. **Изменение Пусковых стимулов** – если было активировано сочетание кнопок действий с пульта

Комбинация трех уровней Образа восприятия учитываются только в порядке, указанном выше, задавая тем самым древовидную структуру Образа восприятия. Это означает, что возможны комбинации Базового Состояния и Базовых контекстов, без учета Пусковых стимулов, но не возможны комбинации Базового Состояния и Пусковых стимулов без учета Базовых контекстов. Образ восприятия всегда формируется в порядке: Базовое Состояние – Базовые контексты – Пусковые стимулы.

Это в свою очередь задает иерархию активации трех типов безусловных рефлексов:

1. **Древнейший безусловный** – активируется на сочетание изменений Базового состояния и Базовых контекстов, как внутренняя пассивная стабилизирующая реакция. Определяется по данным Справочника действий (go/pages/terminal\_actions.php) в колонке «Какие ID гомео-параметров улучшает действие». Служит реакцией «по умолчанию», когда нет подходящего Образу восприятия рефлекса.
2. **Древний безусловный** – активируется на сочетание изменений Базового состояния и Базовых контекстов, по данным справочника рефлексов (go/pages/reflexes.php), где не заполнен столбец Пусковых стимулов.