Overlord là một seri anime thể loại chuyển sinh, tại đây nhân vật chính là Momonga phiêu lưu vào thế giới thần thoại đầy rẫy quái vật. Để làm nhiệm vụ nguy hiểm, như tiêu diệt boss, con người ở đây tạo ra Guild, một Guild sẽ bao gồm n thành viên thực hiện chung một nhiệm vụ nào đó, mỗi thành viên có tên và các chỉ số HP, ATK và DEF.

* HP là chỉ số sinh mệnh, nếu HP <= thì coi như đã chết, không còn khả năng ATK
* ATK là chỉ số tấn công, DEF là chỉ số phòng thủ, mỗi lượt đánh sẽ gây sát thương (tức là trừ vào HP của đối phương) một lượng là (ATK bản thân – DEF đối phương), nếu DEF của đối phương cao hơn thì coi như sát thương là 0.

Mỗi thành viên đó có thể là:

* Nhân loại (có thêm thuộc tính job class): bao gồm Human (loại 1) và Elf (loại 2). Người không có khả năng gì thêm, còn tiên được + 50% DEF dựa trên DEF nhập vào.
* Bán nhân (có thêm thuộc tính racial class): bao gồm Orc (loại 3) và Golbin (loại 4). Orc được +50% HP dựa trên HP nhập vào, Golbin được + 10% ATK dựa trên ATK nhập vào.
* Dị hình: bao gồm Vampire (loại 5) và Devil (loại 6), Vampire được +10% HP / mỗi thành viên Guild là nhân loại, Devil được +10%ATK và +10%DEF / mỗi Devil trong Guild.

Sau khi nhập các thông tin cho Guild, Giả sử Guild đi đánh Boss, hãy tính khả năng chiến thắng. Biết rằng 2 bên sẽ đánh nhau theo lượt, và bên Guild sẽ tấn công trước còn Boss sẽ ưu tiên tấn công thành viên ít máu nhất.

Input:

[Số lượng]

[loại] [tên] [HP] [ATK] [DEF] [Thông tin thêm]

[loại] [tên] [HP] [ATK] [DEF] [Thông tin thêm]

…

[Tên boss] [HP] [ATK] [DEF]

Output:

Nếu chiến thắng, xuất ra danh sách các thành viên còn sống theo thứ tự HP thấp đến cao:

[Tên] [HP]

[Tên] [HP]

…

Nếu thua, xuất ra thông tin HP còn lại của Boss:

[Tên boss] [HP]