

Bảng 1: Các sự kiện trên hành trình đến Koopa

Mã sự kiện	Ý nghĩa
<del>0</del>	<del>Bowser đầu hàng và trả lại công chúa</del>
1	Gặp gấu MadBear
2	Gặp cướp Bandit
3	Gặp tướng cướp LordLupin
4	Gặp yêu tinh Elf
5	Gặp quỷ khổng lồ Troll
6	Gặp phù thủy Shaman
7	Gặp Siren Vajsh
11	Nhật được nắm tăng lực MushMario
12	Nhật được nắm Fibonacci MushFib
13<ms>	Nhật được nắm ma MushGhost
<del>15</del>	<del>Nhật được thuốc phục hồi Remedy</del>
<del>16</del>	<del>Nhật được thuốc giải MaidenKiss</del>
<del>17</del>	<del>Nhật được giọt nước mắt phương hoàng PhoenixDown</del>
18	Gặp phù thủy Merlin
19	Gặp thần Asclepius
99	Gặp Bowser

&lt;Lancelot

## Ví dụ 4.1

Với dữ liệu nhập là:

172\_2\_0\_1\_0

0

Hiệp sĩ Bàn Tròn chỉ gặp một sự kiện là rồng Bowser đầu hàng và trả lại công chúa. Các chỉ số giữ nguyên và có giá trị như sau:

- **HP** = 172
- **level** = 2
- **remedy** = 0
- **maidenkiss** = 1
- **phoenixdown** = 0
- **rescue** = 1

Tuỳ theo các sự kiện diễn ra trên đường đi, các chỉ số **HP**, **level**, **remedy**, **maidenkiss** và **phoenixdown** của hiệp sĩ sẽ có sự thay đổi, cụ thể được mô tả như sau: