Tower Defense 2

(1 sec, 512 MB) ข้อนี้ปรับปรุงมาจาก Tower Defense

Tower Defense เป็นเกมที่เล่นโดยมีถนนเส้นหนึ่งยาว n ช่อง (1 <= n <= 1,000,000) โดยมีลำดับ ของช่องตั้งแต่ช่องที่ 1 ถึงช่องที่ n ที่ช่องต่าง ๆ เราสามารถวางป้อมปืนได้ โดยเรามีป้อมปืนอยู่เพียง k ป้อม ปืน (1 <= k <= 200,000) ที่ต้องวางในช่องต่าง ๆ ที่ไม่ซ้ำกันเลย

ขณะนี้มี monster อยู่ในช่องต่าง ๆ จำนวน m ตัว (1 <= m <= 200,000) monster หมายเลข i จะ อยู่ที่ช่อง p[i] (สามารถมี monster มากกว่า 1 ตัวในช่องเดียวกัน) monster หมายเลข i มีพลัง h[i] หน่วย (1 <= h[i] <= 1,000)

ป้อมปืนที่อยู่ ณ ช่องหมายเลข x สามารถเลือกยิง monster ได้ 1 ตัว ที่ช่อง x-w ถึง x+w ป้อมแต่ละ ป้อมยิง monster ได้ครั้งเดียว เมื่อป้อมปืนหนึ่งป้อมยิงโดน monster 1 ตัวจะทำให้ monster ตัวนั้นพลัง ลดลงไป 1 หน่วย โดยพลังของ monster ไม่สามารถลดลงต่ำกว่า 0 ได้นอกจากนี้ ป้อมปืนสามารถอยู่ ณ ช่องที่มี monster ก็ได้

ในข้อนี้ ตำแหน่งของป้อมปืนไม่ได้มีการกำหนดไว้ เราสามารถเลือกวางป้อมปืนในช่องใดก็ได้ ตราบเท่าที่ช่องแต่ละช่องมีป้อมปืนไม่มากกว่า 1 ป้อม

เราต้องการทราบว่า ด้วยวิธีการวางป้อมปืนและการเลือกยิง monster ของป้อมทุกป้อมที่ทำให้ผล รวมของพลังของ monster ที่เหลือทุกตัวรวมกัน มีค่าน้อยที่สุดนั้น มีค่าผลรวมดังกล่าวเป็นเท่าไร

ข้อมูลนำเข้า

ข้อมูลจะมีหลายบรรทัดตามรูปแบบนี้

- บรรทัดแรกเป็นจำนวนเต็ม n, m, k และ w (0 <= w <= n)
- บรรทัดที่สองประกอบด้วยจำนวนเต็ม m ตัวโดยแต่ละตัวแสดงถึงค่า p[i] (1 <= p[i] <= n)
- บรรทัดที่สามประกอบด้วยจำนวนเต็ม m ตัวโดยแต่ละตัวแสดงถึงค่า h[i]

ข้อมูลส่งออก

ข้อมูลส่งออกประกอบด้วยหนึ่งบรรทัด

• จำนวนเต็ม 1 ตัว แสดงถึงผลรวมของพลังของ monster ที่เหลือทุกตัวรวมกันที่น้อยที่สุด

ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
10 3 8 1 2 5 10 2 9 9	13 // วิธีเดียวคือ (2-2)+(9-3)+(9-2)
50 2 5 50 10 40 9 8	12 // วิธีหนึ่งคือ (9-3)+(8-2)
100 3 60 10 50 50 55 100 100 100	274 // วิธีหนึ่งคือ (100-10)+(100-8)+(100-8)

ชุดข้อมูลทดสอบ

สำหรับทุกชุดข้อมูล: 1 <= n <= 1,000,000; 1 <= m,k <= 200,000; 1 <= h[i] <= 1,000

- 10%: n <= 20 และ m,k <= 15
- 20%: m,k <= 100 และ w = n
- 20%: m,k <= 100 และ w = 0
- 20%: k > m*(2w+1) และ h[i] > (2w+1)
- 30%: ไม่มีเงื่อนไขเพิ่มเติม