

枪战地牢 (shot)

【题目描述】

这是一个 RPG 枪战游戏。

有 n 个关卡，每一个关卡都有 a_i 个生命值为 1 的小怪，1 个生命值为 2 的 boss。

有三种武器：

- 手枪，可以对**目前关卡**一个怪物造成 1 点伤害，每次使用前需要 r_1 秒装弹。
- 激光枪，可以对**目前关卡**所有怪物造成 1 点伤害，每次使用前需要 r_2 秒装弹。
- AWP（一种狙击枪），可以直接杀死**目前关卡**任意怪物，每次使用前需要 r_3 秒装弹。

由于游戏特点，用手枪或 AWP 攻击 boss 前必须先杀死 boss 所在关卡的所有小怪。如果攻击 boss 但此次攻击并没有杀死 boss，必须移动到该关卡的相邻关卡。

除此之外，可以在任意时间移动到所在关卡的相邻关卡，每一次移动需要 d 秒，此时什么都不能做。

从第一关开始游戏，游戏目标是击杀所有 boss，求完成游戏的最短时间。

【输入格式】

第一行五个正整数 n, r_1, r_2, r_3, d ，意义见题目描述。

第二行 n 个正整数 $a_1, a_2, \dots, a_n$ ，表示每一关的小怪数量。

【输出格式】

一行一个正整数，表示最短通关时间。

【样例 1 输入】

```
1 4 1 3 4 3
2 3 2 5 1
```

【样例 1 输出】

```
1 34
```

【样例 1 解释】

手枪 + AWP 干掉所有小怪和 boss，然后移动到位置 2，花费 $3 * 1 + 4 + 3 = 10$ 。手枪 + AWP 干掉所有小怪和 boss，然后移动到位置 3，花费 $2 * 1 + 4 + 3 = 9$ 。激光枪干

掉所有小怪并让 boss 血量减少 1，强制移动选择位置 4，花费 $3 + 3 = 6$ 。手枪 +AWP 干掉小怪和 boss，然后移动到位置 3，花费 $1 * 1 + 4 + 3 = 8$ 。手枪干掉 boss，花费 1。

【样例 2 输入】

```
1 4 2 4 4 1
2 4 5 1 2
```

【样例 2 输出】

```
1 31
```

【样例 2 解释】

激光枪干掉所有小怪并让 boss 血量减少 1，强制移动选择位置 2，花费 $4 + 1 = 5$ 。激光枪干掉所有小怪并让 boss 血量减少 1，强制移动选择位置 1，花费 $4 + 1 = 5$ 。手枪干掉 boss 并移动到位置 2，花费 $2 + 1 = 3$ 。手枪干掉 boss 并移动到位置 3，花费 $2 + 1 = 3$ 。手枪 +AWP 干掉所有小怪和 boss，然后移动到位置 4，花费 $1 * 2 + 4 + 1 = 7$ 。手枪 +AWP 干掉所有小怪和 boss，花费 $2 * 2 + 4 = 8$ 。

【样例 3】

见选手目录下的 *shot/shot3.in* 与 *shot/shot3.ans*。

【数据范围】

对于所有数据，保证：

- $2 \leq n \leq 10^6$
- $1 \leq r1 \leq r2 \leq r3 \leq 10^9, 1 \leq d \leq 10^9, 1 \leq a_i \leq 10^6$

测试点	$n \leq$	$r1, r2, r3, d \leq$	$a_i \leq$
1 ~ 4	10	100	100
5 ~ 6	1000	1000	1000
7 ~ 8	10^5	10^9	1
9 ~ 10	3		10^6
11 ~ 12	10^5	1	
13 ~ 20	10^6	10^9	

【提示】

不要求在第 n 个关卡结束游戏。如果移动前该关卡里有没有杀死的敌人，回到这个关卡时敌人的状态不会发生变化。