

关于bone币价格和bone币发行量的问题，很多小伙伴都是不知道，接下来和Dadaqq.Com网小编往下看bone币价格的具体解答吧。

台湾的特产有很多，去台湾旅游的朋友，记得带一些特产回去送给家人和朋友，接下来我为大家盘点一下去台湾必买的特产，欢迎大家阅读。

送亲朋好友

1、凤梨酥

一种由面粉、酥油等将菠萝酱料包裹起来的烘烤点心。大陆的凤梨酥少的可怜还通常都一个味儿，而台湾的凤梨酥之所以出名应该源于其用心品质，有多少品牌就会多少口味。小红在此按口感分类列出几个推荐品牌供大家参考：

微热山丘(35台币/个，微酸不腻)以土凤梨小火熬制成的凤梨酱，有果粒的纤维口感和凤梨香气，甜中带酸。

犁记(20台币/个，高信价比)、李鹄饼屋(16台币/个，价格实在)、玉珍斋(30台币/个，手工传统)：

以凤梨酱和冬瓜调和入馅，馅料细腻，口感微甜。

*备注：上述文章内容三个品牌都属于百年老店级别，而店内的明星产品其实远不止凤梨酥，不妨进店品尝选购。

其他推荐品牌：旧振南(35台币/个，奢华精致)佳德糕点(27台币/个，口味创新)

上述文章内容品牌均在台北有售。

2、太阳饼

一种甜馅的薄皮酥饼，台中特产。在小红书的台湾购物攻略里推荐的购买地点是在台中太阳堂

3、麻薯

绿豆糕在基隆已经可谓是因老店而享有盛誉，不妨试一试。(推荐：李鹄饼店，玉珍斋，维格)

4、方块酥

嘉义特产方块酥，多变的口味及不断创新的产品都为它积攒了不少好口碑。(推荐：老杨方块酥)

除此之外，台湾各种品牌的点心、盒装饼可谓多的不胜枚举，如长松的口袋饼等，在此特别介绍一下全台唯一的一家“台北犁记”，这家百年老店位于中山区长安东路二段73号，它的招牌绿豆椪得到很多人推荐，而月饼、蛋黄酥、凤梨酥、太阳饼更是品种齐全，不妨带点回去与家人朋友同事共享吧。还有更多美食在此不一一列举，不妨在路途中不断品尝寻找你最爱的口味吧。

5、其他瓜果农畜副产品

台湾的丰富水果资源也成就了他们优良的话梅等蜜饯类产品。如果喜欢肉食如香肠、肉松肉脯等，黑桥牌、黑山牌都不会让你失望，澎湖的海鲜干货不输大连，而直兰的鸭赏、牛舌饼也别有特色。

至于农产品，当地的高雄笋制品、桃园的大房豆干、新竹的米粉都是天然健康无添加的食品。

送长辈

1、高山茶

文山包种茶、南投的冻顶乌龙茶、白毫乌龙茶和石门铁观音是台湾四大主流品种。台北汐止的“茶样子”是不错的冻顶乌龙购买地，台湾茶叶的价格落差没有大陆这么大，各大百货公司及超市都设有茶叶专柜，不妨到各大茶庄或是免税店采购。此外，台北的林华泰茶庄，全省茶行，和昌茶庄、全祥茶庄等都是台湾不错的茶行。而各地的其他品种茶也有不错的选择。比如花莲的东方美人茶，台东的洛神花，日月潭的阿萨姆红茶等，当然，7-11和药妆店里各种奶茶、蔬果茶等速溶饮品也有很多是内地买不到的。

2、烟酒

台湾本土品牌长寿值得推荐、而七星以及戴维度夫都是比较便宜的，当然中华烟也不妨看看，价格只相当于国内的六折。当然，所有的香烟在烟酒公卖局或台北机场免税店购买就可以了，这里就不过多的介绍台湾烟酒价格了，小伙伴们可以到小红书购物笔记去查看最新的台湾烟酒价格。

免税店的洋酒不算贵，对于爱喝白酒的长辈，如果考虑买当地特产，不妨提瓶金门高粱酒，这可是台湾第一白酒。

3、药品

台湾精油，尤其是特有的桧木精油，透骨草掌灸精油都是家喻户晓。金门一条根、樟芝都是当地的特色药品，是解毒保肝抗肿瘤的珍贵草药。除此之外，很多常备药如止疼的如普拿疼，金十字胃肠药，治感冒的维C等等都是大陆所没有的。台湾稍大城市四处都有“药局”，药局内都配有药剂师，可将以向他们咨询后再购买。

关于中草药，台湾台北万华区著名的龙山寺右侧有条“青草巷”，药草品种很多。巷内药草以台湾本地产的为主，新鲜的来自阳明山与滨海公路一带，干燥药草则多数运自南部，商家也有一些独家配置的“青草包”。但不得不提醒的是，到此地购买时，最好凭医生处方开药，切勿胡乱食药。

送同辈

1、牛轧糖

牧场：台湾的牧场农场给众多大陆人民留下深刻印象，好牛好奶就早就了高品质的牛肉干和牛轧糖。

糖村：独一无二的法式牛轧糖自称带着贵族气，有台北敦南店与京站店两家，不妨来喝下午茶领略一番不同之处。

2、创意糖

果风小铺：独具创意的包装有的让人惊喜有的重口味十足，适合送给熟识的朋友做礼物。你敢来试试么？

其他糖 当然还有其他口味地道的糖品诸如桃园花生糖、台中牛轧糖、金门贡糖都是不可多得的亲朋好友分享好礼。在花莲，甚至以糖厂参观为项目为大家提供各种糖品。

3、其他糖

当然还有其他口味地道的糖品诸如桃园花生糖、台中牛轧糖、金门贡糖都是不可多得的亲朋好友分享好礼。在花莲，甚至以糖厂参观为项目为大家提供各种糖品。

温馨提示：

除了食品，各类创意文化用品也是不错的伴手礼，比如内地价格高昂的Bone；当然诚品书店、台北台中和高雄的艺术区以及台北故宫可以买到不错的书签、明信片以及有趣的胶带、文具、纪念品等，也适合给孩子们做礼物。当然如果选购图书可能价格较内地更昂贵，且入关时可能有一定风险。

其他可选购商品

1、手工艺品

台湾的各式手工艺品的销量通常超过护肤品和奢侈品，成为大陆人民出手最大方的项目。环岛途中，根据地理环境的差异，各地会有不同的特色工艺品。有些颇有台湾特色的工艺品包括红珊瑚、桧木雕、奇石、海草地毯、茶具等，比较有名的则是莺歌陶瓷、冈山三宝、澎湖四宝。但因此类物品通常量少而精或良莠不齐，所以就要靠自己的火眼晶晶来辨识了。如果看到特别喜欢的不妨买下。关于金饰，台湾价格略低于大陆，但具体情况最好还是货比三家。

【拓展】台湾十大特产

1、冻顶茶

冻顶茶，被誉为台湾茶中之圣。产于台湾省南投鹿谷乡。它的鲜叶，采自青心乌龙品种的茶树上，故又名“冻顶乌龙茶”。冻顶为山名，乌龙为品种名。但按其发酵程度，属于轻度半发酵茶，制法则与包种茶相似，应归属于包种茶类。文山包种和冻顶乌龙，系为姊妹茶。冻顶茶质量优异，在台湾茶市场上居于领先地位。其上选品外观色泽呈墨绿鲜艳，并带有青蛙皮般的灰白点，条索紧结弯曲，干茶具有强烈的芳香；冲泡后，汤色略呈柳橙黄色，有明显清香，近似桂花香，汤味醇厚甘润，喉韵回甘强。叶底边缘有红边，叶中部呈淡绿色。

2、台湾高山茶

台湾高山茶是指海拔1000米以上文章内容茶园所产制的半球型包种茶。台湾各产茶区内，海拔高度在1000米以上文章内容的地区。主要产地为嘉义县、南投县内海拔1000~1300公尺新兴茶区。高山气候冷凉，早晚云雾笼罩，平均日照短，致茶树芽叶所含儿茶素类等苦涩成分降低，茶胺酸及可溶氮等对甘味有贡献之成分含量提高，芽叶柔软，叶肉厚，果胶质含量高。色泽翠绿鲜活，滋味甘醇，滑软，厚重带活性，香气淡雅，水色蜜绿显黄及耐冲泡。其中以阿里山高山茶最为出名。

3、台湾凤梨酥

凤梨酥是台湾比较具有人气的特产小吃，游客来台不尝一口或带一点回家，总觉得少了点什么。台湾凤梨酥的酥皮奶香四溢，内陷主要分为两种，一是传统内馅，用凤梨加冬瓜制成，口味不会太酸。另一种是土凤梨酥，只有凤梨，口味会略酸一些。凤梨酥亦是中国台湾地区祭拜常用的贡品，取其“旺旺”“旺来”之意，所以在当代台湾婚礼习俗中，也是广为应用，深受民众喜爱。台湾比较好吃的凤梨酥有日出凤梨酥、微热山丘凤梨酥、台北犁记饼店凤梨酥、李制饼家凤梨酥、佳德糕饼凤梨酥等。

4、糖村牛轧糖

“糖村”创立于1996年，是台中地区最早的烘焙餐厅。糖村定位偏向中高端，保持着精耕细作的理念，与据说台湾最好吃的凤梨酥品牌“微热山丘”一样，只有很少的门店，却逐渐通过网络上的口碑传播，变得声名在外。糖村开始变得广受大陆消费者关注是在2014年，糖村凭借一颗牛轧糖成了小红书“全球大赏”零食榜Top10，走进许多大陆消费者视野里。法式牛轧糖、芝士凤梨酥、各色手工饼干……对于那些去过台湾旅游的吃货们来说，“糖村”是一个熟悉的品牌。

5、金门贡糖

金门贡糖是金门著名传统特产，是台湾著名的特产之一。它上述文章内容等花生仁、白砂糖、麦芽糖经民间传统工艺用木棒“打”出来。“打”闽南语称为“贡”。谓之为贡糖。台湾以金门贡糖最为著名，由于金门空气新鲜，水质冰冽清爽，加上岛风强劲、土壤干沃，生产的花生粒小扎实，味道香浓。经过搥打后的碎花生，加入麦芽糖，再透过拉酥、切割等手法，即成了香酥可口的贡糖，成为旅游金门必买的最佳伴手礼品。金门贡糖，口感细腻，质酥味香，地道纯正，已成为金门的特产之一，在海内外享有很高的声誉。

6、台湾凤梨

台湾凤梨是台湾著名的特产水果之一，又称无眼菠萝，是凤梨科、凤梨属的植物，果实可食用，为台湾三大名果之一。台湾的凤梨比我们的菠萝要甜很多，不需要事先浸泡盐水，而且吃多少也不会塞牙，台湾凤梨的果面比较细致光滑，果型修长，口感与菠萝相比，更胜一筹。这都是因为优秀的生长环境，南部的阳光非常适合凤梨生长，建议大家去屏东品尝，当然还不能忘了最佳伴手礼凤梨酥哦！最常见的凤梨有金钻凤梨和果肉如牛奶般的牛奶凤梨。其中，金钻凤梨全年都有，牛奶凤梨产量很少，只有在夏季少量生产。多数凤梨为杂交品种。

7、台湾莲雾

台湾莲雾是台湾著名的特产水果之一，又名天桃，原产于马来半岛，在马来西亚、印尼、菲律宾和台湾普遍栽培，是一种主要生长于热带的水果。台湾的莲雾是17世纪由荷兰人引进台湾，台湾屏东是最有名的产地。莲雾是屏东地区的特产水果，一年四季都可以吃到，酸酸甜甜，夏天可以解暑。莲雾包括黑珍珠莲雾和黑金刚莲雾，无论哪一种吃在嘴里都会多汁爽口，令人难忘。

8、台湾蛋黄酥

蛋黄酥起源于台湾，是台式月饼的衍生品，是台湾著名的特产品点之一。蛋黄酥外观呈现金黄色，是台湾的特产小吃之一，地道的台湾蛋黄酥纯手工制作，外皮金黄，一层一层的酥皮搭配这豆沙蛋黄的馅料，豆沙里面融入了奶油的香甜，吃起来口感丰富，层次分明，甜而不腻，吃完口有余香。传统的蛋黄酥以红豆沙口味挂帅，如今慢慢发展演变化枣泥、莲蓉甚至芋泥口味。台湾蛋黄酥作为一款传统的糕点，蛋黄酥受到很多人的喜爱。

9、大溪豆干

大溪豆干是众所周知的大溪特产，黑豆干尤具代表，其源于四代相传、迄今已逾70年的黄日香，其开业始祖黄屋监于豆干易馊坏，遂发明以焦糖染色的黑豆干，延长其保存期限。黑豆干好吃的秘诀，在于研磨豆浆时即混入香料，使豆干内外皆香气十足，尤其卤后放凉再食用，滋味更佳。除历史悠久的黄日香外，制作豆干的老店尚有系出同门的黄大目，与具有60余年历史的万里香等；而林立的豆干店已成为大溪镇上主要的街景。除了黑豆干，蒜蓉、沙茶、卤汁等各种口味的包装豆干外，现卤的黑豆干、素鸡、素肚，香喷喷、热腾腾，加一点蒜汁、辣椒，洒上一把香菜，滋味令人久久不忘。

10、台湾释迦

台湾释迦也是台湾著名的特产水果之一，是生产在台湾省台东县出产一种形状独特的水果，因其形状象佛教中释迦的头型，故取名“释迦”，台东释迦的生产季节是每年的12月份。在台湾，每年都会举办释迦节，会选出最优秀的果子，价值上万元。释迦吃起来清新香甜，白色的果肉散发香甜的味道，推荐大家在台东地区尝试，其中11月到3月都是释迦的收获季节。其中，台湾释迦品种比较好的是软枝释迦和凤梨释迦，台东释迦已经销往日本、新加坡和祖国大陆。

Shiba 项目目前只发行 3 种代币，持币地址分别是：

SHIB

合约地址：

0x95ad61b0a150d79219dcf64e1e6cc01f0b64c4ce

发行总量为 1000 万亿 SHIB，其中 50%转到了 Vitalik Buterin 的钱包地址，相当于销毁，另外 50%与 10 ETH 配对放入了 Uniswap 该交易对的资金池。团队不持有任何代币，完全公平启动，所有人获得 SHIB 的途径都是在 DEX 或 CEX 进行购买。

该代币发行数量庞大，且价格极低，受到了广泛的欢迎。Elon Musk 曾在推特公开为其站台，使其成为目前行业内广为流传的 MEME。目前 SHIB 已上线火币、OKEx 等 CEX。

LEASH

合约地址：

0x27c70cd1946795b66be9d954418546998b546634

与 SHIB 庞大的总量相反，LEASH 的发行总量仅为 10 万 LEASH，最初被设置为与狗狗币价格挂钩的 Rebase 代币，目前已经关闭 Rebase，是一个普通的 ERC20 代币。在 ShibaSwap 上线后，SHIB 和 LEASH 都将能够在其中进行挖矿。

BONE

发行总量为 2.5 亿 BONE，将作为 ShibaSwap 的治理代币。

拓展资料

一、持币地址怎么查询

投资者可以打开相应的数字货币交易所官网，进入网站中即可查询到持币地址。在数字货币交易所官网中，有三种类型的图像，投资者可以按照自身的实际需求选择查看。一般来说，投资者可以选择根据地址数量分布图查询到持仓情况以及持币地址。

二、数字货币是什么

在交易的过程中，数字货币属于一种特殊的代替货币，且不具备普通货币的基本职能。一般来说数字货币不受任何国家的管制，属于一款由开发者和设计者共同研发管理的虚拟化货币，一般只能被虚拟社区中的成员接受使用。根据欧洲银行业管理局的相关规定，用户是可以选择使用数字货币进行支付，甚至还可以选择数字货币来进行存储是交易。但是需要注意的是，在中国境内，数字货币的交易是不合法的，其交易过程并不会受到任何法律的保护。

操作环境：浏览器 电脑端：macbookpro mos14打开google版本 92.0.4515.131

你说的盾叫精神制作方法大家已经都告诉你了你打出的武器俗称为减速叉这东西wx（无形）的时候是很好的东西！你把他给小弟打boss时候很管用！但是打老m很一般因为他是魔法攻击大于物理攻击！这东西有2个地方最好用！（第5幕的红门，和打巴耳的时候用气体的都没太大用处！）强烈建议小弟穿石块（也是做的）有攻击+成（%40）其他的无所谓只要吸血就好了！因为不吸血就是找死啊！一般有吸血去牛场小弟平趟没什么问题的！！！！减低抗性的诅咒这东西对于难度不同减少也不同！听说普通里没有这种东西！噩梦是-??我忘了地狱是-30吧（所有抗性）其他你要是有不明白的就加我qq519201271他们发的东西我都有给你看点吧Kingslayer 弑君者

30% 提升攻击速度 +230-270% 伤害力(可变) -25% 目标防御 20%
提升攻击命中率 33% 概率双倍打击 50% 概率造成伤口 +1 级 Vengeance
防止怪物治疗 +10 强壮 40% 得到额外金钱

4 孔 剑/斧子 23 + 22 + 25 + 19 Mal + Um + Gul + Fal

Sanctuary 圣堂

20% 快速恢复打击 +20% 快速抵挡率 +20% 抵挡成功率 +130-160% 防御力(可变) +250 防御力对远距离攻击 +20 敏捷四防 +50-70 (可变) 抵消魔法伤害 7
12 级 Slow Missiles (60 次) 3 孔盾牌

18 + 18 + 23 Ko + Ko + Mal

Beast 野兽

在装备后具备 9 级 Fanaticism 灵气 40% 提升攻击速度 +240-270% 伤害力 (可变) 20% 概率决定性打击 25% 概率造成伤口 +3 级 Werebear +3 级 Lycanthropy 防止怪物治疗 +25-40 强壮 (可变) +10 能量每杀一个怪物 +2 点 Mana 13 级 Summon Grizzly (5 次)

5 孔 斧子/棍棒/榔头 30 + 3 + 22 + 23 + 17 Ber + Tir + Um + Mal + Lum

Chaos

9% 概率在攻击时施放出 11 级 Frozen Orb 11% 概率在攻击时施放出 9 级 Charged Bolt 35% 提升攻击速度 +290-340% 伤害力 (可变) +216-471 魔法伤害 25% 概率造成伤口 +1 级 Whirlwind +10 强壮每杀一个敌人 +15 生命

3 孔爪类 19 + 27 + 22 Fal + Ohm + Um

Gloom幽暗

15% 概率当被攻击时施放出 3 级 Dim Vision 10% 快速恢复打击 +200-260% 防御力 (可变) +10 强壮四防 +45 冰冻时间减半 5% 伤害转移到 Mana -3 光明度

3 孔盔甲 19 + 22 + 21 Fal + Um + Pul

Hand of Justice

100% 概率当你升级时施放出 36 级 Blaze 100% 概率当你死亡时施放出 48 级 Meteor 当装备时具有 16 级 Holy Fire 灵气 +33% 提升攻击速度 +280-330% 提升伤害力忽略目标防御每次命中偷取 7% 生命 -20% 敌人防火 20% 概率双倍打击命中后使目标失明冰冻目标 +3

4 孔武器 29 + 32 + 11 + 28 Sur + Cham + Amn + Lo

Passion

25% 提升攻击速度 +160-210% 伤害力 50-80% 提升攻击命中率 (可变) +75% 伤害力对不死系怪物 +50 攻击命中率对不死系怪物 +1-50 电伤害 +1 级 Berserk +1 级 Zeal 命中后使目标失明 +10 命中后吓跑怪物概率 25% 75% 得到额外金钱 3 级 Heart of Wolverine (12 次)

4 孔武器 14 + 9 + 2 + 20 Dol + Ort + Eld + Lem

Stone石块

60% 快速恢复打击 +250-290% 防御力 +300 防御力对远距离攻击 +16 强壮 +16 活力 +10 能量四防 +15 16 级 Molten Boulder (80 次) 16 级 Clay Golem (16 次)

4 孔盔甲 13 + 22 + 21 + 17 Shael + Um + Pul + Lum

40% 快速恢复打击 +10-20% 伤害力 (可变) +37-133 冰伤害 15% 概率决定性打击 33% 概率造成伤口 +150-200% 防御力 (可变) -20% 减慢体力耗损防冰 +45% 防电 +15% 防火 +15% 防毒 +15%

3 孔盔甲 13 + 22 + 10 Shael + Um + Thul

Prudence

25% 快速恢复打击 +140-170% 防御力 (可变) 四防 +25-35 (可变) 抵消物理伤害 3 抵消魔法伤害 17 每杀一个敌人 +2 Mana +1 光明度每 4 秒恢复 1 耐久度

2 孔盔甲 23 + 3 Mal + Tir

Splendor

+1 级所有技能 10% 快速施放法术 +20% 快速抵挡率 +60-100% 防御力 (可变)
+10 能量提升 Mana 回复速度 15% 50% 额外得到金钱 20%
提升魔法装备出现概率 +3 光明度提升耐久度上限 12%

2 孔盾牌 5 + 17 Eth + Lum

Wind

10% 概率在攻击时施放出 9 级 Tornado +20% 快速移动/奔跑 40% 提升攻击速度
15% 快速恢复打击 +120-160% 伤害力 (可变) -50% 目标防御 +53
攻击命中率命中后使目标失明 +1 光明度 13 级 Twister (127 次)

2 孔近战武器 29 + 1 Sur + El

Brand

35% 概率当被击中时施放出 14 级 Amplify Damage 100%
概率在击中目标时施放出 18 级 Bone Spear 射出爆裂箭矢 +260-340% 伤害力
(可变) 忽略目标防御 20% 提升命中率 +280-330% 伤害力对恶魔系怪物 (可变)
20% 概率双倍打击防止怪物自疗击退

4 孔远程武器 31 + 28 + 23 + 25 Jah + Lo + Mal + Gul

Death

100% 概率当你死亡时施放出 44 级 Chain Lightning 25% 概率在攻击时施放出
18 级 Glacial Spike 永不磨损 +300-385% 伤害力 (可变) 20% 提升攻击命中率
+50 攻击命中率 +1-50 电伤害 每次命中偷取 7% Mana 50% 概率决定性打击
+0.5% 概率(每级) 双倍打击 (在角色级别基础上) +1 光明度 22 级 Blood Golem
(15 次) 装备要求 -20%

5 孔剑/斧 15 + 1 + 26 + 9 + 25 Hel + El + Vex + Ort + Gul

Destruction

23% 概率在击中目标时施放出 12 级 Volcano 5% 概率在击中目标时施放出 23 级 Molten Boulder 100% 概率当你死亡时施放出 45 级 Meteor 15% 概率在攻击时施放出 22 级 Nova +350% 伤害力忽略目标防御 +100-180 魔法伤害每次命中偷取 7% Mana 20% 概率决定性打击 20% 概率双倍打击防止怪物自疗 +10 敏捷

5 孔长柄武器/剑 26 + 28 + 30 + 31 + 18 Vex + Lo + Ber + Jah + Ko

Dragon

20% 概率当被击中时施放出 18 级 Venom 12% 概率在击中目标时施放出 15 级 Hydra 当装备后拥有 14 级 Holy Fire Aura +360 防御力 +230 防御力对远程攻击 +3-5 所有属性 (可变) +0.375 (每级) 强壮 (在角色级别基础上) 提升 Mana 上限 5% (盔甲) | +50 点 Mana (盾牌) +5% 防电上限 抵消物理伤害 7

3 孔盔甲/盾牌 29 + 28 + 12 Sur + Lo + Sol

Dream

10% 概率当被击中时施放出 15 级 Confuse 当装备后拥有 15 级 Holy Shock Aura +20-30% 快速打击恢复 (可变) +30% 防御力 +150-220 防御力 (可变) +10 活力提升生命上限 5% (头盔) | +50 生命 (盾牌) +0.625 (每级) 法力 (在角色级别基础上) 4防 +5-20 (可变) 15-25% 提升魔法装备出现概率 (可变)

3 孔头盔/盾牌 16 + 31 + 21 Io + Jah + Pul

Edge

当装备后拥有 15 级 Thorns Aura 35% 提升攻击速度 +320-380%

伤害力对恶魔系怪物 (可变) +280% 伤害力对不死系怪物 +75 毒伤害, 效果持续 5 秒 每次命中偷取 7% 生命 +5-10 所有属性 (可变) 防止怪物治疗每杀一个怪物 +2 Mana 降低所有 NPC 价格 15%!!!

3 孔远程武器 3 + 7 + 11 Tir + Tal + Amn

Faith

当装备后拥有 12-15 级 Fanaticism Aura (可变) +1-2 级所有技能 (可变) +330% 伤害力忽略目标防御 300% 提升命中率 +75% 伤害力对不死系怪物 +50 攻击命中率对不死系怪物 +120 火伤害 四防 +15 10% 概率将杀死的怪物转换为复活尸从怪物身上得到 75% 额外金钱

4 孔远程武器 27 + 31 + 20 + 2 Ohm + Jah + Lem + Eld

Fortitude

20% 概率当被击中时施放出 15 级 Chilling Armor +25% 快速施放法术 +300% 伤害力 +200% 防御力 +1.12 (每级) 生命 (在角色级别基础上) +15 防御力 (盔甲) | +50 命中率 (武器) 自动恢复生命速度 +7 (盔甲) | 命中时 25% 概率吓跑怪物 (武器) +5% 防电上限 (盔甲) | +20% 概率双倍打击 (武器) 抵消物理伤害 7 (盔甲) | +9 最小伤害力(武器) 四防 +25-30 (可变) 12% 伤害力转化为 mana +1 光明度

4 孔武器/盔甲 1 + 12 + 14 + 28 El + Sol + Dol + Lo

Grief

35% 概率在击中目标时施放出 15 级 Venom 30-40% 提升攻击速度 (可变) 伤害力 +340-400 (可变) 忽略目标防御 -25% 目标防御力 +1.875 (每级)% 伤害力对恶魔系怪物 (在角色级别基础上) +5-30 火伤害 -20-25% 敌人防毒 (可变) 20% 概率双倍打击防止怪物自疗每杀一个怪物 +2 Mana 每杀一个怪物 +11 生命

5 孔剑/斧 5 + 3 + 28 + 23 + 8 Eth + Tir + Lo + Mal + Ral

40% 快速恢复打击 +10-20% 伤害力 (可变) +37-133 冰伤害 15%
概率决定性打击 33% 概率造成伤口 +150-200% 防御力 (可变) -20%
减慢体力耗损防冰 +45% 防电 +15% 防火 +15% 防毒 +15%

3 孔盔甲 13 + 22 + 10 Shael + Um + Thul

Prudence

25% 快速恢复打击 +140-170% 防御力 (可变) 四防 +25-35 (可变) 抵消物理伤害
3 抵消魔法伤害 17 每杀一个敌人 +2 Mana +1 光明度每 4 秒恢复 1 耐久度

2 孔盔甲 23 + 3 Mal + Tir

Splendor

+1 级所有技能 10% 快速施放法术 +20% 快速抵挡率 +60-100% 防御力 (可变)
+10 能量提升 Mana 回复速度 15% 50% 额外得到金钱 20%
提升魔法装备出现概率 +3 光明度提升耐久度上限 12%

2 孔盾牌 5 + 17 Eth + Lum

Wind

10% 概率在攻击时施放出 9 级 Tornado +20% 快速移动/奔跑 40% 提升攻击速度
15% 快速恢复打击 +120-160% 伤害力 (可变) -50% 目标防御 +53
攻击命中率命中后使目标失明 +1 光明度 13 级 Twister (127 次)

2 孔近战武器 29 + 1 Sur + El

Brand

35% 概率当被击中时施放出 14 级 Amplify Damage 100%
概率在击中目标时施放出 18 级 Bone Spear 射出爆裂箭矢 +260-340% 伤害力
(可变) 忽略目标防御 20% 提升命中率 +280-330% 伤害力对恶魔系怪物 (可变)
20% 概率双倍打击防止怪物自疗击退

4 孔远程武器 31 + 28 + 23 + 25 Jah + Lo + Mal + Gul

Death

100% 概率当你死亡时施放出 44 级 Chain Lightning 25% 概率在攻击时施放出
18 级 Glacial Spike 永不磨损 +300-385% 伤害力 (可变) 20% 提升攻击命中率
+50 攻击命中率 +1-50 电伤害 每次命中偷取 7% Mana 50% 概率决定性打击
+0.5% 概率(每级) 双倍打击 (在角色级别基础上) +1 光明度 22 级 Blood Golem
(15 次) 装备要求 -20%

5 孔剑/斧 15 + 1 + 26 + 9 + 25 Hel + El + Vex + Ort + Gul

Destruction

23% 概率在击中目标时施放出 12 级 Volcano 5% 概率在击中目标时施放出 23 级
Molten Boulder 100% 概率当你死亡时施放出 45 级 Meteor 15%
概率在攻击时施放出 22 级 Nova +350% 伤害力忽略目标防御 +100-180
魔法伤害每次命中偷取 7% Mana 20% 概率决定性打击 20%
概率双倍打击防止怪物自疗 +10 敏捷

5 孔长柄武器/剑 26 + 28 + 30 + 31 + 18 Vex + Lo + Ber + Jah + Ko

Dragon

20% 概率当被击中时施放出 18 级 Venom 12% 概率在击中目标时施放出 15 级
Hydra 当装备后拥有 14 级 Holy Fire Aura +360 防御力 +230 防御力对远程攻击
+3-5 所有属性 (可变) +0.375 (每级) 强壮 (在角色级别基础上) 提升 Mana 上限
5% (盔甲) | +50 点 Mana (盾牌) +5% 防电上限 抵消物理伤害 7

3 孔盔甲/盾牌 29 + 28 + 12 Sur + Lo + Sol

Dream

10% 概率当被击中时施放出 15 级 Confuse 当装备后拥有 15 级 Holy Shock
Aura +20-30% 快速打击恢复 (可变) +30% 防御力 +150-220 防御力 (可变) +10
活力提升生命上限 5% (头盔) | +50 生命 (盾牌) +0.625 (每级) 法力
(在角色级别基础上) 4防 +5-20 (可变) 15-25% 提升魔法装备出现概率 (可变)

3 孔头盔/盾牌 16 + 31 + 21 Io + Jah + Pul

Edge

当装备后拥有 15 级 Thorns Aura 35% 提升攻击速度 +320-380%
伤害力对恶魔系怪物 (可变) +280% 伤害力对不死系怪物 +75 毒伤害, 效果持续 5
秒 每次命中偷取 7% 生命 +5-10 所有属性 (可变) 防止怪物治疗每杀一个怪物 +2
Mana 降低所有 NPC 价格 15%!!!

3 孔远程武器 3 + 7 + 11 Tir + Tal + Amn

Faith

当装备后拥有 12-15 级 Fanaticism Aura (可变) +1-2 级所有技能 (可变) +330%
伤害力忽略目标防御 300% 提升命中率 +75% 伤害力对不死系怪物 +50
攻击命中率对不死系怪物 +120 火伤害 四防 +15 10%
概率将杀死的怪物转换为复活尸从怪物身上得到 75% 额外金钱

4 孔远程武器 27 + 31 + 20 + 2 Ohm + Jah + Lem + Eld

Fortitude

20% 概率当被击中时施放出 15 级 Chilling Armor +25% 快速施放法术 +300% 伤害力 +200% 防御力 +1.12 (每级) 生命 (在角色级别基础上) +15 防御力 (盔甲) | +50 命中率 (武器) 自动恢复生命速度 +7 (盔甲) | 命中时 25%概率吓跑怪物 (武器) +5% 防电上限 (盔甲) | +20% 概率双倍打击 (武器) 抵消物理伤害 7 (盔甲) | +9 最小伤害力(武器) 四防 +25-30 (可变) 12% 伤害力转化为 mana +1 光明度

4 孔武器/盔甲 1 + 12 + 14 + 28 El + Sol + Dol + Lo

Grief

35% 概率在击中目标时施放出 15 级 Venom 30-40% 提升攻击速度 (可变) 伤害力 +340-400 (可变) 忽略目标防御 -25% 目标防御力 +1.875 (每级)% 伤害力对恶魔系怪物 (在角色级别基础上) +5-30 火伤害 -20-25% 敌人防毒 (可变) 20% 概率双倍打击防止怪物自疗每杀一个怪物 +2 Mana 每杀一个怪物 +11 生命

5 孔剑/斧 5 + 3 + 28 + 23 + 8 Eth + Tir + Lo + Mal + Ral

40% 快速恢复打击 +10-20% 伤害力 (可变) +37-133 冰伤害 15% 概率决定性打击 33% 概率造成伤口 +150-200% 防御力 (可变) -20% 减慢体力耗损防冰 +45% 防电 +15% 防火 +15% 防毒 +15%

3 孔盔甲 13 + 22 + 10 Shael + Um + Thul

Prudence

25% 快速恢复打击 +140-170% 防御力 (可变) 四防 +25-35 (可变) 抵消物理伤害 3 抵消魔法伤害 17 每杀一个敌人 +2 Mana +1 光明度每 4 秒恢复 1 耐久度

2 孔盔甲 23 + 3 Mal + Tir

Splendor

+1 级所有技能 10% 快速施放法术 +20% 快速抵挡率 +60-100% 防御力 (可变)

+10 能量提升 Mana 回复速度 15% 50% 额外得到金钱 20%
提升魔法装备出现概率 +3 光明度提升耐久度上限 12%

2 孔盾牌 5 + 17 Eth + Lum

Wind

10% 概率在攻击时施放出 9 级 Tornado +20% 快速移动/奔跑 40% 提升攻击速度
15% 快速恢复打击 +120-160% 伤害力 (可变) -50% 目标防御 +53
攻击命中率命中后使目标失明 +1 光明度 13 级 Twister (127 次)

2 孔近战武器 29 + 1 Sur + El

Brand

35% 概率当被击中时施放出 14 级 Amplify Damage 100%
概率在击中目标时施放出 18 级 Bone Spear 射出爆裂箭矢 +260-340% 伤害力
(可变) 忽略目标防御 20% 提升命中率 +280-330% 伤害力对恶魔系怪物 (可变)
20% 概率双倍打击防止怪物自疗击退

4 孔远程武器 31 + 28 + 23 + 25 Jah + Lo + Mal + Gul

Death

100% 概率当你死亡时施放出 44 级 Chain Lightning 25% 概率在攻击时施放出
18 级 Glacial Spike 永不磨损 +300-385% 伤害力 (可变) 20% 提升攻击命中率
+50 攻击命中率 +1-50 电伤害 每次命中偷取 7% Mana 50% 概率决定性打击
+0.5% 概率(每级) 双倍打击 (在角色级别基础上) +1 光明度 22 级 Blood Golem
(15 次) 装备要求 -20%

5 孔剑/斧 15 + 1 + 26 + 9 + 25 Hel + El + Vex + Ort + Gul

Destruction

23% 概率在击中目标时施放出 12 级 Volcano 5% 概率在击中目标时施放出 23 级 Molten Boulder 100% 概率当你死亡时施放出 45 级 Meteor 15% 概率在攻击时施放出 22 级 Nova +350% 伤害力忽略目标防御 +100-180 魔法伤害每次命中偷取 7% Mana 20% 概率决定性打击 20% 概率双倍打击防止怪物自疗 +10 敏捷

5 孔长柄武器/剑 26 + 28 + 30 + 31 + 18 Vex + Lo + Ber + Jah + Ko

Dragon

20% 概率当被击中时施放出 18 级 Venom 12% 概率在击中目标时施放出 15 级 Hydra 当装备后拥有 14 级 Holy Fire Aura +360 防御力 +230 防御力对远程攻击 +3-5 所有属性 (可变) +0.375 (每级) 强壮 (在角色级别基础上) 提升 Mana 上限 5% (盔甲) | +50 点 Mana (盾牌) +5% 防电上限 抵消物理伤害 7

3 孔盔甲/盾牌 29 + 28 + 12 Sur + Lo + Sol

Dream

10% 概率当被击中时施放出 15 级 Confuse 当装备后拥有 15 级 Holy Shock Aura +20-30% 快速打击恢复 (可变) +30% 防御力 +150-220 防御力 (可变) +10 活力提升生命上限 5% (头盔) | +50 生命 (盾牌) +0.625 (每级) 法力 (在角色级别基础上) 4防 +5-20 (可变) 15-25% 提升魔法装备出现概率 (可变)

3 孔头盔/盾牌 16 + 31 + 21 Io + Jah + Pul

Edge

当装备后拥有 15 级 Thorns Aura 35% 提升攻击速度 +320-380% 伤害力对恶魔系怪物 (可变) +280% 伤害力对不死系怪物 +75 毒伤害, 效果持续 5 秒 每次命中偷取 7% 生命 +5-10 所有属性 (可变) 防止怪物治疗每杀一个怪物 +2

Mana 降低所有 NPC 价格 15%!!!

3 孔远程武器 3 + 7 + 11 Tir + Tal + Amn

Faith

当装备后拥有 12-15 级 Fanaticism Aura (可变) +1-2 级所有技能 (可变) +330%
伤害力忽略目标防御 300% 提升命中率 +75% 伤害力对不死系怪物 +50
攻击命中率对不死系怪物 +120 火伤害 四防 +15 10%
概率将杀死的怪物转换为复活尸从怪物身上得到 75% 额外金钱

4 孔远程武器 27 + 31 + 20 + 2 Ohm + Jah + Lem + Eld

Fortitude

20% 概率当被击中时施放出 15 级 Chilling Armor +25% 快速施放法术 +300%
伤害力 +200% 防御力 +1.12 (每级) 生命 (在角色级别基础上) +15 防御力 (盔甲) |
+50 命中率 (武器) 自动恢复生命速度 +7 (盔甲) | 命中时 25%概率吓跑怪物 (武器)
+5% 防电上限 (盔甲) | +20% 概率双倍打击 (武器) 抵消物理伤害 7 (盔甲) | +9
最小伤害力(武器) 四防 +25-30 (可变) 12% 伤害力转化为 mana +1 光明度

4 孔武器/盔甲 1 + 12 + 14 + 28 El + Sol + Dol + Lo

Grief

35% 概率在击中目标时施放出 15 级 Venom 30-40% 提升攻击速度 (可变) 伤害力
+340-400 (可变) 忽略目标防御 -25% 目标防御力 +1.875 (每级)%
伤害力对恶魔系怪物 (在角色级别基础上) +5-30 火伤害 -20-25% 敌人防毒 (可变)
20% 概率双倍打击防止怪物自疗每杀一个怪物 +2 Mana 每杀一个怪物 +11 生命

5 孔剑/斧 5 + 3 + 28 + 23 + 8 Eth + Tir + Lo + Mal + Ral

文字有限制所以只能贴这么多了！

一百个，每天可以挖一百个shib币，可以每天都挖。

拓展资料：

一、SHIB吸引眼球。

该币起始于2020年8月，是去中心化自发社区建设的实验项目，开发小组的目的是把开发的人物发给任何有时间和技术的参与者，为此他们降火的SHIB作为激励。

至于它有没有价值不好说，其实狗币也没什么价值，吹的人多了，韭菜多了，就会吸引手拿镰刀的资本出现。

在世界首富马斯克的带货中，狗狗币涨疯了，狗屎币也变香了，“币圈带货之王”的称号绝非浪得虚名。

二、SHIB代币绰号为狗狗币杀手（DOGECOIN KILLER），是社区第一个代币，允许用户持有亿级甚至万亿级的代币。SHIB为ERC-20代币，价格可以保持在一分钱以下。总发行量1000万亿，超过目前所有主流货币发行量之和。

shib是一种网络部火币，最开始的职能是用来打赏的。就像比特币一样，每个人都可以去挖shib，这种代币分发是具备完全去中心化的。但随着PoS机制出现，区块链项目中的代币分发开始具有一定的中心化特点。基于PoS等机制的项目，代币一般都会预留一部分分配给团队和基金会，预留给团队的主要用于激励团队开发，预留给基金会的主要用于生态建设，在实际中，两者几乎就是一拨人，中心化的弊病很严重。

三、shib是V神发明的，shib是其代币名称，俗称“柴犬币”，也被圈内人戏称为“屎币”。除shib代币外，团队还将发布另外两个代币：LEASH和BONE。LEASH原本被设定为与狗狗币价格挂钩的基础代币，已经完全释放，总流通量只有10万枚，它与SHIB相反特征，将为那些提供流动性的人提供特殊奖励。而BONE是则是社区打算用于将DeFi的力量提升到一个新的水平，如何获取BONE代币、代币经济学和激励措施将在ShibaSwap发布时公布。

2021年5月7日，特斯拉独立董事、日本养老基金前首席投资官水野弘道在社交媒体上表示：“投资者可以短线交易柴犬币，但不要这样对待自己的柴犬宠物狗。”埃隆·马斯克随即回应：“我正在寻找一只柴犬（币）！”

四、截至2021年5月9日，柴犬币一日内暴涨近1200%。

2021年5月10日，据国外媒体报道，继狗狗币之后的虚拟货币柴犬币走进人们的视野。柴犬币仅仅2天，它就从廉价的山寨币成为全球涨幅第一加密货币。

shib提币erc20和heco的区别

1.erc20用于提币转账，只能被以太坊格式的地址所使用，用于火币网平台的交易，只支撑火币公有链的格式；

2.erc20的安全系数和运行速度适中，并没有像一样拥有那么高的效率，而且使用能节省不少资源和成本。

拓展资料：

一、什么是shibi：

柴犬币（SHIB）虚拟货币，诞生于2020年8月，发行量为1000万亿，一个去中心化自发社区建设的实验。SHIB代币是Shiba Inu社区的第一个代币，采用公平启动的方式，被誉为 Dogecoin Killer（狗狗币杀手），它允许用户持有数十亿甚至上万亿美元。

二、发展历程：

2020年8月，柴犬币诞生，发行量为1000万亿。

2021年5月7日，特斯拉独立董事、日本养老基金前首席投资官水野弘道在社交媒体上表示：“投资者可以短线交易柴犬币，但不要这样对待自己的柴犬宠物狗。”埃隆·马斯克随即回应：“我正在寻找一只柴犬（币）！”

截至2021年5月9日，柴犬币一日内暴涨近1200%。

2021年5月10日，继狗狗币之后的虚拟货币柴犬币走进人们的视野。柴犬币仅仅2天，它就从廉价的山寨币成为全球涨幅第一加密货币。

Shiba 项目目前发行 3 种代币，分别为 SHIB（柴犬）、LEASH（狗绳）、BONE（骨头）。

1.SHIB

发行总量为 1000 万亿 SHIB，其中 50%转到了 Vitalik Buterin

的钱包地址，相当于销毁，另外 50%与 10 ETH 配对放入了 Uniswap 该交易对的资金池。团队不持有任何代币，完全公平启动，所有人获得 SHIB 的途径都是在 DEX 或 CEX 进行购买。

该代币发行数量庞大，且价格极低，受到了广泛的欢迎。Elon Musk 曾在推特公开为其站台，使其成为目前行业内广为流传的 MEME。SHIB 已上线火币、OKEx 等 CEX。

2.LEASH

与 SHIB 庞大的总量相反，LEASH 的发行总量仅为 10 万 LEASH，最初被设置为与狗狗币价格挂钩的 Rebase 代币，目前已经关闭 Rebase，是一个普通的 ERC20 代币。在 ShibaSwap 上线后，SHIB 和 LEASH 都将能够在其中进行挖矿。

3.BONE

发行总量为 2.5 亿 BONE，将作为 ShibaSwap 的治理代币。

PSP

PSP全称PlayStation Portable，是一种由SONY开发的新型掌上游戏机。于2004年12月12日正式发售。

它采用4.3寸16：9比例、背光全透式的夏普ASV超广可视角液晶屏幕，屏幕大小达到480*272像素，而且色彩鲜艳亮丽，显示效果一流；拥有介于PS和PS2之间的3D多边形绘图能力，对应的曲面NURBS建模更是PS2所没有的功能，游戏画面达到了掌机游戏的新高度；可播放MPEG4视频文件ATRAC格式与MP3格式等音乐文件；使用PCM音源，对应3D环绕立体声，音域广音质也好。使用新研发的6厘米直径大小的“UMD”光盘作为游戏以及音像媒介，搭载USB接口与Memory Stick DUO记忆棒插槽，支持无线联机功能和热点连接互联网，机能拓展潜力巨大，是被SONY定位为“21世纪的WALKMAN”的重量级产品。综上所述，实际上PSP已经不只是一台游戏机，更是一台综合性的掌上多媒体娱乐终端设备。由于SONY不惜血本的低价“倾销”策略，PSP已经成为当前性价比最高的掌上型多媒体终端。

psp2000

新产品：psp2000

SCE在2007年公布的新改良版PSP (PlayStation Portable) 系统 (PSP-2000) 拥有更小、更薄的机身，尺寸减小19%，重量减轻了33%，新的PSP重量约为189克(原来是280克) 厚度为18.6mm(原来是23.0 mm)。另外，索尼还将PSP内存增加到64 MB，而且还为新PSP准备了视频输出能力，通过另外购买的视频线，可以将PSP接驳大屏幕电视享受游戏和影视的魅力。新PSP的升级还包括内置存储缓存UMD数据，减少读盘时间，以及可以在USB连接PC或PS3传送数据的同时进行充电。详细的功能如：[AV cable]、[S VIDEO cable]、[D Terminal AV cable]、[Component AV cable]等视频输出功能，1-333MHz[PSP CPU]、16:9 480×272/16,770,000t、[IEEE 802.11b] 无线LAN、USB2.0(mini-B) USB联接等。

PSP配置列表

[编辑本段]

PSP配置列表

名称 Play Station Portable (PSP)

型号 PSP-1000 (这个是日版) 1001是美版

标准色 黑色

尺寸 长170mm×宽74mm×厚23mm

重量 260g (含电池)

CPU PSP专用CPU (周波数1 ~ 333MHz)

内存 32MB

DRAM 4MB

显示屏

4.3英寸16:9宽屏ASV液晶，1677万色480×272分辨率，光强最大每平方米200cd

音乐输出 立体声

扩张端子 IEEE 802.11b(Wi-Fi)、USB2.0(Target)、记忆棒、IrDA、IR

Remote(SIRCS)

光驱 UMD专用光驱

对应软件 PSP游戏、UMD音乐软件、UMD视频软件

外接口 5V直流OUT、电池充电口、耳机口、话筒口、手柄口

操作按键 方向(上下左右)、数字摇杆、按键(△、○、□、×)、L、R、START、SELECT、HOME、POWER(ON、OFF、HOLD)、光调整、音乐模式变换、音量、无线LAN(ON、OFF)、UMD出仓键(新版本psp没有)、电源 锂电池、AC电源

保护机能 防摔、防刮、防汗、防雾、防霉、防虫、防鼠、防猫、防狗、防鸟、防鱼、防蛇、防蝎、防蜈蚣、防蜘蛛、防蚂蚁、防蟑螂、防臭、防霉、防汗、防雾、防霉、防虫、防鼠、防猫、防狗、防鸟、防鱼、防蛇、防蝎、防蜈蚣、防蜘蛛、防蚂蚁、防蟑螂、防臭

豪华版配件 耳机和线控、1800MA电池、携带包、吊带 . 32M SONY PSP专用记忆棒

PSP2000配置列表

型号 新版PSP2000

处理器性能 PSP CPU (工作频率1-333MHz)

内存性能 64MB

图形处理器 FPU, VFPU (每秒2千6百万浮点运算) 3D图形扩展运算 1.2V MIPS R4000 32-bit核心 128-bit总线 2MB eDRAM缓存 90纳米CMOS制造工艺 1.2V

游戏载体 播放专用UMD驱动器 ; 格式 : PSP Game、UMD Audio、UMD Video UMD (Universal Media Disc) 60mm直径光盘 660纳米激光二极管 1.8GB最大容量 (双层) 11Mbps传输速率 AES 加密系统唯一光盘ID 抗震

音频 内置立体声喇叭

接口 本体电源输入端口外部电源供给端口视频/耳机/话筒端口 USB端口存储记忆棒端口

附件 AC适配器专用锂离子电池 (1200mAh)

重量 约189g(内含电池)

尺寸大小 约169.4x 18.6 x 71.4 mm (宽度×高度×长度) (除去最大突出部)

屏幕 4.3英寸 16:9宽 TFT液晶 480 x 272像素 1,677万色

多边形性能 3D曲面和3D多边形引擎

PSP周边产品

[编辑本段]

■ UMD介绍

UMD是SONY特地为PSP开发的多媒体储存媒介——Universal Media Disc，最大容量可以达到1.79GB-1.8GB，1.8GB不超过直径却仅仅是6cm。而且由于采用了UMD光碟与碟套一并插入PSP进行游戏的设计（参照MD的做法），大大降低了UMD光碟的磨损可能性。

目前UMD光盘只有只读格式，使用128BIT AES加密技术，而且所有UMD光盘只由SONY独家生产技术不外流，而且全世界只有一条UMD光碟生产线.价值1.2亿.相信今后一段时期内都不会出现UMD的散装光盘。

SONY于1月20日表示将开放UMD的影音播放规格，广泛提供给各软硬体厂商进行UMD软件的出版与相容播放硬体的制造，不过UMD游戏方面仍然不公开。

■ 记忆棒

MS (Memory stick ，记忆棒) ，是由索尼于1999年推出的存储卡，通用于索尼系列产品，例如索尼笔记本，索尼数码相机等，可以储存UMD游戏的存档，存放MPG4电影与MP3音乐等。已有32MB 512MB 1GB 2GB 4GB 8GB 16GB ,32GB正在开发（期待）。现在有Memory stick High Speed版本.即高速版,外观为枣红色.ms标志下有HIGH SPEED字样.目前中国大多数高速版记忆棒都是组棒(不是原装的),但随着组装工艺的提升.组棒质量将不会与原装棒有多大差别.

■ 游戏

您可运行UMD或保存于 Memory Stick

Duo。(ISO或者CSO文件) 中的PSP专用格式游戏。

PSone游戏(即PlayStation初代游戏, 需转换)。

自制程序游戏。

以及通过自制程序游玩GBA N64 SFC等模拟器游戏。

您可观赏UMD或保存于 Memory Stick Duo. 内的影像。(保存于 Memory Stick Duo. 内的影像) 播放格式可为 MPEG-4 , AVC , AVI , PMP。

播放方法:MP4的文件直接放到video文件夹中.AVI,AVC需要另改名字.PMP则需要安装播放工具

■ 音乐

您可聆听UMD与保存于 Memory Stick Duo 的音乐。(保存于 Memory Stick Duo. 的音乐) 档案格式必须为ATRAC3plus. MP3和WMA ATRAC3plus (Adaptive Transform Acoustic Coding 3 Plus) 新产品同时使用ATRAC3Plus先进的压缩技术, 让声音能够在维持高音质的前提下进行高效能的压缩; 分别可依不同的档案大小以及压缩效果, 选择压缩成256、132、105、66、64或48kbps的压缩比率, 而选择256kbps的压缩比率, 将可压缩出近似CD音质的音乐。

■ 图片

您可通过PSP浏览、翻阅保存于 Memory Stick Duo. 内的图片。(保存于 Memory Stick Duo. 内的图片) 图片格式可为JPEG或BMP。

■ 上网

您可通过PSP上自带的Internet浏览器链接无线路由器来浏览网页,支持WIFI,不支持蓝牙功能。(版本需2.0及其上述文章内容)。但需要有无线热点.目前国内无线热点未普及(除了北京).大家只能在星巴克和一些咖啡厅可以享受这一功能了(据说麦当劳即将引进)

■ 破解

早期PSP的破解游戏通过Booster的Device Hook等引导程序实现。可以通过记忆棒上的ISO镜像玩游戏。

由于自制程序只能更好地运行在1.50系统,所以产生了系统版本降级,以实现破解游戏的游玩。

通常,为了更好地运行破解游戏等,需要为机器刷写加控式自制系统(OE/M33)。

现在的破解系统已经可以完美运行所有正版系统有的功能。(谢谢黑客!!)

OE,M33的区别在于:OE比较稳定,但是支持游戏比较少.现在也比较少人用.M33没有OE稳定,但是支持游戏比OE多很多.而且现在不稳定的问题也已经基本解决.因此,M33比OE人气高很多.

硬件彻底分析

[编辑本段]

■ PSP硬件彻底分析

高性能的CPU与内嵌在CPU核心内的DRAM

为了使PSP的3D机能接近PS2的水平,SONY为PSP配备了两颗R4000 CPU内核.R4000是MIPS技术公司开发的RISC(精简指令集)处理器. 两颗R4000之一的PSP CPU Core处理器频率为333MHZ, 它具有128BIT的系统总线(注:也就是与内存或外部电路的连接总线), 通过它与Media Engine、 Main Memory、 Graphics Core1、 2、 VME (Virtual Mobile Engine)以及DMAC[DMA是Direct Memory Access的缩写。其意思是“存储器直接访问”.它是指一种高速的数据传输操作, 允许在外部设备和存储器之间直接读写数据, 即不通过CPU, 也不需要CPU干预。整个数据传输操作在DMAC-存储器直接访问控制器的控制下进行的。CPU除了在数据传输开始和结束时作一点处理外, 在传输过程中CPU可以进行其它的工作。这样, 在大部分时间里, CPU和输入输出都处在并行操作。

因此, 使整个计算机系统的效率大大提高.它在PSP中的作用是通过它让CPU与Optical Disc System、 I/O设备相连来读取和处理Optical Disc System、 I/O设备 (如手柄、显示屏、U**等接口都是I/O设备) 的信息]连接 . PSP CPU Core1集成了I-Cache(指令缓存具体容量未知)、 D-Cache(数据缓存具体容量未知)与FPU、 VFPU(Vector Unit).其中PSP CPU Core的3D计算能力主要来源FPU与VFPU这两个矢量单元, 其浮点运算能力已经达到的2.6GFlops(是在有3D-CG Extended Instructions-3D扩展指令集参加工作时的数值),这已经是达到P3 733的浮点运算量了(这是加了SEE指令集工作的情况数值是2.93GFLOPS(SSE))很多

人说PS2的GS支持的特效那么少,为什么游戏中有那么多不支持的特效其实就是因为EE的FPU与VU0+VU1的功劳,使EE的总浮点运算能力达到了6.2

GFLOPS的浮点能力.而PSP的VFPU就相当于EE的VU0+VU1,所以别看Graphics Core不支持很多特效,但是可以依仗FPU与VFPU来实现不支持的特效,很多人说为什么不在Graphics Core中支持呢,因为现在的技术还没有让GPU可以模拟特效的能力,即使是nVIDIA的GeForce系列还是ATI的RADEON系列都只是对其固有的特效进行编程控制.对新增加的特效,如新的DIRECTX版本加入新特效就必须换新的支持这个DIRECTX版本的显卡,而游戏机不能象PC的显卡那样每6-8个月一换代。而且GPU的浮点运算虽然比CPU高,但却是有局限性的。所以SONY的选择还是很明智的-用高浮点运算的CPU来模拟特效.

PSP CPU Core的作用是用来进行先期的多边形生成等3D运算与模拟部分特效的,它的内核集成30MB DRAM

主内存这样可以容纳更多的多边形数据与高解析度的纹理,

主内存带宽为2.6GB/sec. PSP CPU

Core利用其128位的带宽的总线与DRAM相连,充分发挥PSP CPU Core的超高性能(注:虽然是内嵌式内存,但仍然需要总线与之相连)。内嵌式内存的好处是CPU可以直接访问存储器,减少内存的反应时间,而且提供高带宽. 另外一颗R4000被称做Media Engine-媒体引擎,顾名思义他是做媒体解压 处理声音和I/O管理等,而不是做3D运算的.所以它不能参加3D运算,很多网站说2颗CPU可以协同进行3D运算是错的。因为其没有集成FPU VFPU(也不排除是我理解错误)。它的频率同样是333MHZ、和PSP CPU Core共享128BIT的前端总线、内嵌了2MB DRAM, DRAM带宽为2.6GB/sec,它主要作为媒体解压缓冲与音频存储器。MPEG4的解压就是它来完成。

PSP Graphics Core

[编辑本段]

经验的积累成熟的PSP Graphics Core

为了让PSP的3D机能更为协调SONY为PSP配备了与CPU同样数量的GPU。Graphics Core 1主要是几何运算。

3D Curved Surface + 3D Polygon

(支持3D曲面运算和3D多边形引擎)Compressed Texture纹理压缩(这可是很重要的技术,这个技术可以在有限的显存与内存空间内,存储更多的纹理,纹理压缩还能减少主内存的使用率。因为当显存不够时,也就是纹理溢出时系统会把纹理存储在主内存中。

纹理压缩还能有效的减低带宽占用率。由于SONY没有说明具体的压缩比,估计是S3TC的纹理压缩技术。在这里介绍一下S3TC的纹理压缩比在8BIT色下是2:1 16BIT色下是4:1 24BIT色下是6:1) Hardware Clipping硬件剪裁(简单的说,裁剪就是把物体落在屏幕外面的部分去掉,这样就不需要处理看不到的东西,从而节省了处理量) Morphing、Bone分别是变形与骨骼动画.它们是很相似的技术,都是让角色的动作更流畅, Morphing使开发人员能够创造海浪和水波等真实的表面或使三角形组从一种形状变成另一种形状,从而带来更平滑的骨骼动作效果[右1是变形的示例图]; Bone(8) 使编程人员可以在每个关节处使用8根“骨骼”来创造真实的角色动作,而且关节运动时不会发生变形使角色的移动更为真实自然.Hardware Tessellator它是一种硬件多边形细分功能, Tessellator使用高顺序表面几何使游戏的原始简单模型变得更圆滑更细致。它被加入到引擎后我们就可以在程序中使用LOD技术(或称为HIGH ORDER SURFACE),根据对象与观察者的距离,使用线框密度不同的3D模型.由于LOD的引入,场景中的多边形数量就会比先前大幅度的降低,而画面的画质却不会有明显的下降,并且硬件剪裁的工作也可以由于多边形的减少而效能提高。它是在DX8.0、OPENGL 1.4时加入到DX与OPENGL中的,家用游戏机中只有X-BOX的NV2A硬件支持这个功能。不过这个技术在PC GAME中没有广泛的应用,虽然说是硬件支持可是在PC GAME中打开此计算功能是没有效果的[代表的此类技术如ATI的TRUFORM]。

Graphics Core 1支持Bezier B-Spline(NURBS)(贝塞尔曲线 NURB*建模功能)、**
4×4,16×16,64×64 sub-division是细分模式(N*N越大曲线的表面越光滑)、reduce program/data与reduce memory footprint bus traffic(它们是类似于ATI的HZPER技术,可以用来降低带宽占用率.其具体工作模式没有详细说明)。

PSP Graphics Core 1看起来更象一个几何运算器.个人感觉其功能更接近PC显卡的Vertex Shader顶点着色器[注:什么是Vertex Shader(顶点着色器)?——Vertex(顶点)是计算机图形学中的最基本元素,三个顶点可以连接成一个三角形形成一个面,在三维空间中,每个顶点都拥有自己的坐标(xyzw)和颜色值等数据,Vertex Shader(顶点着色器)在软件层上来说就是一系列对顶点数据进行操作处理的指令程序,在硬件上就是执行这些Vertex Shader程序的处理单元],但功能可能稍弱一些。

Graphics Core 2的名称叫'Rendering Engine' + 'Surface Engine'(渲染引擎与曲面引擎)其主要的作用是渲染与硬件TL(硬件几何变换和光照处理)这项技术可以是物体在不增加多边形的前提下使3D模型表面更圆滑 更准确 更生动和即时处理光源,使光源更真实可以产生带有反射性质的光源效果,它在PS2中是由EE的VU0+VU1完成.它还支持曲面渲染. Graphics Core1和2都是128BIT核心,工作频率都是166MHZ以256BIT数据总线宽连接其内嵌式的4M DRAM。

DRAM带宽为5.3GB/sec。Graphics core2像素填充率为每秒6亿6千4百万,每个时钟周期的纹理贴图数为4,像素管线为4,工作模式为4*1即每一个像素流水线所配的TMU单元(纹理映射单元)为1.很多人认为这样PSP在有多纹理时像素填充率下降,这就不用但心了,没想到Graphics Core2竟然支持Pixel

Shader(但是版本就不知道了)[注:什么是Pixel

Shader (像素着色器) ? ——在Vertex (顶点) 被vertex shader处理完后, 就会交给setup (设置) 引擎转换为屏幕上的二维坐标点 (称作fragment(OPENGL中的叫法)或者pixel(D3D中的叫法)-即像素), 像素包含的信息类似于顶点, 也是有色彩、深度坐标等资料.Pixel Shader (像素着色器) 在软件层上来说就是对像素资料进行操作处理的指令程序, 在硬件上就是执行Pixel

Shader (顶点着色器) 的像素单元.] .Pixel

shader主要负责生成特效和合成Texture(贴图), 所以就不用多个TMU 单元来合成贴图.同时PSP使对光源的控制达到了像素级使PSP可以更好的表现水、金属表面反光等物理特效了。

Vertex Shader与Pixel Shader这两项在家用机中只有X-BOX的NV2A支持,在游戏中得到广泛支持如光环中的水、主角突击队员身上的盔甲的金属感.这可是PS2都没有的高级机能.示例图图如左2图.Graphics Core2最大多边形数为33Mpolygon/sec (TL)为PS2的一半.不过别看性能比PS2差很多但是呢不要忘了PSP的解析度480*272且是在4.5寸屏上,即使多边形数与纹理尺寸是原来的1/3你也是看不出来的^_^.它们才是协同工作的.输出也是Graphics Core 2的工作,其最大输出24BIT色,输出信号为RGBA这样有更好的颜色还原.[注:不排除Graphics Core2采用了类似NVIDIA Shading Rasterizer (NSR)技术,NSR使真实材料属性尽可能达到 per-pixel shading效果,也就是Pixel Shader处理Pixel Shading达到的效果 (但只是接近而已).NSR可以对每个像素进行动态阴影处理成为可能,使复杂的画面现在有了丰富的细节;像素 bump mapping等功能可以用来实现更精彩的视觉效果,如凹凸贴图.NSR 允许软件开发人员实时按像素计算照明特性.以往的图形解决方案使用照明贴图或顶点照明时,由于这种方法会导致为提高性能而损失质量和精确度的问题,迫使时用户必须在实时的rendering和全功能渲染之间进行选择.开发人员不必再依靠基本的多纹理处理技术来欺骗自己的眼睛,因为实时按像素进行阴影处理的功能使3D元素在外观和行为方面都和现实生活的对应物十分相似。所以PSP在有多纹理时像素填充率不会下降。利用NSR,木材的纹路看起来更*真,照明物体不仅在强光下发出微弱的光芒,还可以照射出*真的阴影,并且使水面的涟漪和波浪更加自然。按像素进行照明的功能不仅比过去使用的所有照明方法更加精确和灵活,而且不会降低实时性能。

优点

[编辑本段]

比家用机更强的音源输出

PSP最令人惊讶的是居然是3D环绕7.1声道实在令人汗颜，想想PS2才支持5.1声道啊。其音频处理器为VME数字音频处理器。它是基于索尼在便携音乐单放机中采用的VME（虚拟移动引擎）设计，内部集成可编程DSP。使PSP的音质有更出色的表现。VME频率为166MHZ可转换数字信号处理每秒50亿次运算 支持数字解码器支持MP3、AAC以及ATRAC3音频格式。同时还具有3D立体声、多声道混合、电子合成器等音效。

光驱数据

UMD (Universal Media Disc) 60mm光碟 单面双层1.8GB容量(比N**的特制*VD容量都要高还要夸张,这样就不用担心玩不到象FFX那样CG多的游戏了.其存储MPEG4影象高质量影象可存2个小时,标准质量为4个小时); Optical Disc System使用660nm波长激光二极管 每秒11Mbps传输速率 AES-crypto[AES-加密方式(高级加密标准)] system 防震 Unique disc ID Regional code system Parental lock- system Repeat ordering system.

超强的外部接口与网络协议

无线LAN (802.11)[IEEE802.11是第一代无线局域网标准之一。该标准定义了物理层和媒体访问控制(MAC)协议的规范，允许无线局域网及无线设备制造商在一定范围内建立互操作网络设备.这样就可以无线宽带网与无线对战了];IrDA红外线数据协议[IrDA是Infrared Date Associationd的缩写,它的特点是传输率为每秒115KB;传输角度为30度;点对点半双工传输;Serial port需有16550 UART;最大传输距离为1米.不用连接线就可以实现记录交换比家用机更方便];U**2.0[U**的中文名称叫做通用串行总线2.0版.它支持主系统及不同外设间的传输.允许外设在开机的状态下热插拔方便使用,这样就不用把PC与PSP都关机插拔了,非常方便;更广泛的应用及宽带;最多可串接127个外设;稳定的数据传输率;支持及时声音播放及影象压缩,这样就很可能出现大家共享影片与游戏了^-^;每秒的传输率达到280Mbit.可轻松实现与PS2 PC等外设连接]这些接口使PSP具有很强的外部扩展性,使PSP将来将具有更多的外设和功能;记忆棒记忆游戏记录;AVin/out(可以连接电视的哦);充电锂电池(这是PSP的主电池据);立体声耳机外接插口.

时尚的16:9

其他规格：4.5英寸16:9宽屏背光式TFT液晶显示480*272解析度与24位真彩屏幕，无论是任何时刻都将带给您更大的可视范围、超高的解析度以及真彩色，完美表现强大的硬件所描绘出的画面.使媲美家用机的画面和移动媒体电影在你的掌中再现，

使您的娱乐生活更加丰富。有个自制的程序名字叫“Ereader”，“1.0”版本不是特别地好用，“2.0”版本还在试用阶段。

所以还有个“1.0”的改进版“xreader”，目前最新的版本为“RC9”，看“TXT”格式的电子书，还可以听歌（支持LRC歌词显示）、看漫画（就是一张张地播放图片，但是可以按屏宽、屏高、原尺寸缩放，很好用）、管理文件（可删除、复制、剪切、粘贴记忆棒中的文件）.....

很好用！最主要很傻瓜！

program segment prefix

[编辑本段]

PSP 之 DOS中的程序段的前缀：program segment prefix（程序段的前缀）

当输入一个外部命令或通过EXEC子功能（系统功能调用INF 21h的子功能号为4BH）加载一子程序时，COMMAND确定当时内存可用空间的最低端作为程序段起点。在程序所占内存空间的前256个字节中，系统会为程序创建程序的前缀（PSP）的数据区，DOS要利用PSP来和被加载程序进行通信；PSP内有程序返回、程序文件名等信息，可以通过研究psp定位文件名信息，进而获取文件名。

从这段内存区的256字节处开始（在PSP的后面），将程序装入，程序的地址被设为SA+10H:0

（其中SA为系统为程序分配内存的起始位置的段地址即当前寄存器DS的内容）；

（注意：PSP区和程序区虽然物理地址连续，却有不同的段地址。）

该PSP中包含以下三部分信息：

- （1）供被加载程序使用的DOS入口，如PSP+0、+2、+5和+2CH字段；
- （2）供DOS本身使用的DOS入口，如PSP+0AH、+0EH、+12H和+2CH字段；
- （3）供被加载程序使用传递参数，如PSP+5CH，+6CH和80H字段。

PSP结构与CP/M中的“控制区域”是十分相近的。这是因为，DOS本身便是从CP/M演变而来的。

Personal Software Process(个体软件工程)

PSP (Personal Software Process) 是一种可用于控制、管理和改进个人工作方式的自我持续改进过程，是一个包括软件开发表格、指南和规程的结构化框架。PSP 与具体的技术（程序设计语言、工具或者设计方法）相对独立，其原则能够应用到几乎任何的软件工程任务之中。PSP能够说明个体软件过程的原则；帮助软件工程师作出准确的计划；确定软件工程师为改善产品质量要采取的步骤；建立度量个体软件过程改善的基准；确定过程的改变对软件工程师能力的影响。

使用自底向上的方法来改进过程，向每个软件工程师表明过程改进的原则，使他们能够明白如何有效地生产出高质量的软件。

为基于个体和小型群组软件过程的优化提供了具体而有效的途径。其研究与实践填补了CMM的空白。

PSP各版本号

[编辑本段]

具体型号编号大家可以在包装箱上查找

PSP1000日版普通版内只有一个主机和一个充电器

PSP1000K日版豪华版（ValuePack）内置主机，充电器，手绳，尼龙套，32M记忆棒，耳机，线控

PSP1000KCW日版白色豪华版内置与黑色豪华版相同，主机为白色

PSP1000G1日版GIGA版内置比豪华版多1G记忆棒，少手绳，其余一样

PSP1000CWG1日版白色GIGA版内置与黑色GIGA版一样，主机为白色

PSP1001美版普通版BasePack（内置同日版普通版）

PSP1001K美版豪华版ValuePack（内置同日版豪华版）

PSP1001CW美版豪华白色版

PSP1001G1美版GIGA版GigaPack

PSP1002K澳洲豪华版ValuePack

PSP1002G1澳洲GIGA版GigaPack

PSP1003英国普通版BasePack

PSP1003K英国豪华版ValuePack

PSP1003G1英国GIGA版GigaPack

PSP1004欧洲普通版BasePack

PSP1004K欧洲豪华版Valuepack

PSP1004G1欧洲GIGA版GigaPack

PSP1005韩国普通版BasePack

PSP1005K韩国豪华版Valuepack

PSP1005G1韩国GIGA版Giga

PackPSP1006香港版普通版

PSP1006K香港版豪华版

PSP1007台湾版

PSP2000的编号同上面大同小异.即200X.后缀数字和1000一样

注：截止今天，美国和欧洲地区也推出了普通版机器（BasePack），价格为199美元和199欧元(07年7月PSP1000香港价格为1350港币)，配置和日版普通版相同，只有主机，电池和充电器。具体分别普通版和豪华版的方法就是在包装箱上查看编码，如果有K，则是豪华版，没有则是普通版。另，如果中国出了PSP行货，编号正常情况下应该是PSP1009此贴供广大新入手机器的新手参考使用，主要目的是为了如果需要买正版电影UMD的时候一定要认清机器地区，其他地区的电影UMD是不能在机器上播放的。游戏没有限制，大家不要担心。

python server page

脚本语言python 的服务页面,类似JSP,是提供动态web页面的一种解决方案.众所周知,脚本语言python 近来相当流行,主要是google 的推动吧,google 已经推出google api 就是使用python 脚本的哟.

psp行情

8月底新版本PSP-2000随着上市临近,国内开始出现工包泄露版本,个别玩家放出新版本PSP图片,国内外有些网站论坛放出清晰图片以及简单测评,电玩巴士放出开包测评新闻,这时新版本PSP由于外形变化,增加内存,视频输出功能和电视接收周边等增值点,吸引很多关注目光,网上预定价格一度炒到2000上述文章内容,有淘宝卖家的工包版本新PSP主机+电池,炒到21xx人民币。

8月31日巴士首次放出新版PSP-2000真机完全拆机报告,国内外个大电玩网站论坛争相转载(maxconsole、Hacks、Vault等),与此同时国内的香港台湾地区同时开始正式发售新版本PSP-2006和PSP-2007系列主机,香港当地全面开卖,不到几小时国内已经开始订购港版PSP,由于港版PSP价格低至1280港币,所以内地个大销售商报价也一路走低在1380-1500之间,因为刚发售拿到货的很少。淘宝价格也开始变化了。

上述文章内容就是“bone币价格”和“bone币发行量”的详细内容了,希望有帮助到您,更多内容查看Dadaqq.Com网百科网。