

# 梦幻西游里的股票怎么玩的梦幻西游股票怎么玩啊-股识吧

## 一、梦幻股票怎么玩？

目前暂定每个等级 60级的玩家均可在长安城（507，109）找股票交易员创建交易账户，账户创建成功后，即可通过“系统—>股票交易”进入股票交易市场，交易账户与ID绑定，交易账户内主要显示的是资金、股票购买记录、股票价值等信息。

新股发行：  ;

  ;

  ;

每一支股票均代表一个商家，商家在发行股票时会提前公布新股发行的信息，认购日开始后，玩家即可在交易界面中认购新股，认购新股的价格固定为发行价，认购股数必须为1000的整倍数。

新股认购时间截止后，如果认购总量大于该股票发行量，则以抽签的方式分配股票。

股票交易规则：  ;

  ;

  ;

股票的买卖需要先提出交易委托，系统会把大量的交易委托集中排列，然后根据委托情况进行判断，当满足交易条件时，系统即自动为符合交易条件的买、卖委托进行撮合成交。

  ;

  ;

  ;

交易委托：采用限价委托方式，投资者可填入要买、卖的股票代码、交易价格、交易数量。

填入的交易价格必须在上一日收盘价格的正负30%范围内（如果是新股则取发行价）；

  ;

  ;

  ;

撮合成交：投资者提交的交易委托按买、卖分类，然后根据“价格优先、交易量优先、时间优先”的原则排列交易顺序，当“买入价 卖出价”时，即符合成交条件，实际成交价=买、卖委托价的平均值；

  ;

&nbsp; ;

&nbsp; ;

价格优先：买方委托价格从高到底进行排列、卖方委托价格从低到高排列；

&nbsp; ;

&nbsp; ;

&nbsp; ;

交易量优先：买（卖）方的交易委托出现价格相同时，交易量高的优先交易；

&nbsp; ;

&nbsp; ;

&nbsp; ;

时间优先：买（卖）方的交易委托价格、交易量均相同时，提交委托时间靠前的优先交易。

红利分配：&nbsp; ;

&nbsp; ;

&nbsp; ;

每个月商家会对所有投资者公布月度报告，报告中将详细列出商家本月的收入情况，同时将本月的净利润累计到红利库中，等待触发红利分配事件，投资者持股数量越多，则分配到得金额也就越多。

股票市场：&nbsp; ;

&nbsp; ;

&nbsp; ;

&nbsp; ;

玩家在游戏内找NPC成功创建交易账户后，即可在“系统（ALT+S）—&gt;”

股票市场”开启“梦幻西游股票界面”，进行股票的买、卖、股票信息查询或对交易账户进行操作；

时间安排 11：40—12：00 接受交易委托，于12点产生开盘价 12：00—15：00

开市 15：00—19：00 休市 19：00—22：00 开市 22：00—11：40

休市、清除本日剩余的交易委托

## 二、梦幻西游的股票怎么玩

时间安排 11：40—12：00 接受交易委托，于12点产生开盘价 12：00—15：00 开市

15：00—19：00 休市&nbsp; ;

19：00—22：00 开市&nbsp; ;

22：00—11：40 休市

### 三、梦幻西游股票怎么玩？

60级的玩家可以找长安城(507, 195)股票交易员创建股票交易帐户(只能创建1个), 成功创建后可获得“等级 × 等级 × 6000 × 50%”的测试资金(需在股票界面中点击“交易”再选择“存入资金”, 才能获得测试资金, 与人物携带现金无关), 通过“系统—>

股票交易”进入股票交易界面, 此界面中可以买/卖股票、存入/取出资金等操作(目前股票系统正处于测试阶段, 测试期间股票交易帐户无法存、取金钱, 但可以存入测试资金)

玩家在游戏内找NPC成功创建交易账户后, 即可在“系统(ALT+S)—>

股票市场”开启“梦幻西游股票界面”, 进行股票的买、卖、股票信息查询或对交易账户进行操作: 时间安排: 11:40-12:00 接受交易委托, 于12点产生开盘价

12:00-15:00 开市 15:00-19:00 休市 19:00-22:00 开市 22:00-

11:40 休市、清除本日剩余的交易委托 其它规则: 1、

报价单位: 股票价格的最小变化单位为1两;

2、交易量: 交易的股票数量以“手”为单位, 每手等于100股, 每次提交委托交易量时必须为100的整倍数;

3、涨跌幅限制: 交易价格在一个交易日中最大波动幅度为前一交易日收盘价上下30%;

4、T+0机制: 当天买进的股票, 在当天即可卖出;

5、交易手续费: 每笔成功交易的委托, 都需缴纳总价1%做为交易手续费;

6、股票市场休市期间无法交易股票, 也不接受新的交易委托。

星期二维护公告: 9、股票系统清空上周数据后在部分服务器放出测试: (1)

等级 60级的角色ID允许创建1个股票交易账户;

(2) 股票交易账户创建成功后, 系统会自动为股票交易账户充入(等级\*等级\*6000)梦幻币的测试资金;

### 四、梦幻西游股票怎么玩啊

先看大盘 选择中意股票 记住代码 点击买入, 输入股票代码 股数 然后确定 之后卖出的时候点委任抛出 价格按照现在市价

### 五、梦幻西游怎么玩股票, 有什么技巧

1, 单股价钱高, 上涨空间逐渐减小.-2, 买股排队制度, 买股票和现实生活一样, 是要排队买的.等到你的时候又已经涨很多了.-3, 一次投资上千W的钱, 利润才客观.-4, 现在你投资100W, 我想现在可以一天利润30W, 但是每天不可能都30%的上涨.一天30W少得可怜啊.-5, 我投资了3230W, 截止昨天(7月22日, 梦幻股票开市第二天). 利润达到2252W.(附图可以做证)-6, 假设某人一开始投资1EMHB, 第一天开市那人就已经有3000W的利润了, 第二天为6900W.我想梦幻中投资那么多的人不在少数.

## 六、梦幻西游股票怎么玩...请简单介绍下..买进和卖出

价格优先：买方价格从高到底进行排列、卖方价格从低到高排列；

交易量优先：买(卖)方的交易委托出现价格相同时，交易量高的优先交易；

时间优先：买(卖)方的交易委托价格、交易量均相同时，提交委托时间靠前的优先交易。

红利分配：每支股票均代表一个商家，每个月商家会对所有投资者公布月季报告，报告中将详细列出商家本月的收入情况等，同时将本月的净利润归入红利金库中，等待红利分配事件的触发，所以商家营业状况的好坏将直接影响红利分配的金额。

1) 红利分配事件由商家随机触发，并非每月都有，如果本月未出现此事件，则会累计到下次红利分配时全部派发给持股者；

2) 触发红利分配事件的同时，会公布红利分配日期，在分配日股票市场收市时统一派发，派发的金额取决于持股的数量；

3) 红利分配完毕后，当日的股票收市价会进行“除息”处理，即  
收盘价=实际收盘价-每股分配红利金额。

股票市场：

玩家在游戏内找NPC成功创建交易账户后，即可在“系统(ALT+S)—>

股票市场”开启“梦幻西游股票界面”，进行股票的买、卖、股票信息查询或对交易账户进行操作；

时间安排 11：40—12：00 接受交易委托，于12点产生开盘价 12：00—15：00

开市 15：00—19：00 休市 19：00—22：00 开市 22：00—11：40

休市、清除本日剩余的交易委托 其它规则：1、

报价单位：股票价格的最小变化单位为1两；

2、交易量：交易的股票数量以“手”为单位，每手等于100股，每次提交委托交易量时必须为100的整倍数；

3、涨跌幅限制：交易价格在一个交易日中最大波动幅度为前一交易日收盘价上下30%；

4、T+0机制：当天买进的股票，在当天即可卖出；

- 5、 交易手续费：每笔成功交易的委托，都需缴纳总价1%做为交易手续费；
- 6、 股票市场休市期间无法交易股票，也不接受新的交易委托。

## 七、梦幻西游 股票系统 怎么玩？

第1，股票系统是每个区一个股市，还是全区功用一个股市。

——全梦幻共用一个股票市场 第2

股票发行数量多少合适，数量太少，玩家买不到，失去了意义。

数量太大，就象大盘蓝筹根本炒不动。

——适中的数量，所有人都能看得到 第3，股票涨跌的依据是什么，（突发事件吗，现实生活中也经常有出现坏消息后大幅上涨的，因为有庄家拉抬），请问出现这种情况怎么办。

那什么分析图什么的有作用吧，在不知道涨跌依据的情况下，还不如赌大小来的饿直接。

——股票涨跌根据买卖需求，系统发布的随机事件影响商家收入（影响分红），如果LZ炒过股票，应该知道分析图是分析买、卖需求的数据 第4 庄家的问题怎么解决，没有庄家就不活跃，有了，操纵市场了，你怎么认定和处罚，要说清楚。

——欢迎庄家，只想说，T+0机制下操纵风险很大，成本也很大 第5，有没有做空系统，如果没有，万一股票出现长期大牛市，绝对会引起梦幻币的大量产出，出现严重的通货膨胀和货币贬值，对于不参加股票的玩家来说绝对是个大灾难

——没有做空机制 第6 最重要的是，系统在里面的定位问题，系统是最大的庄家还是知识提供一个平台给广大玩家参与，在没有看到仔细の説明前都不知道。

——提供平台

## 参考文档

[下载：梦幻西游里的股票怎么玩的.pdf](#)

[《股票分红多久算有效》](#)

[《股票交易停牌多久》](#)

[《股票合并多久能完成》](#)

[《股票抽签多久确定中签》](#)

[下载：梦幻西游里的股票怎么玩的.doc](#)

[更多关于《梦幻西游里的股票怎么玩的》的文档...](#)

声明：

本文来自网络，不代表

【股识吧】立场，转载请注明出处：

<https://www.gupiaozhishiba.com/store/46430916.html>