交易系统、价格记录与防骗

交易与防骗指南 | 中国大陆官方怀旧服 | 最后核对：**2026-08-12** | 手续费与可用渠道以当前界面为准

当前客户端：**001.1.6**（正文按上方核对日期维护；正式服当次界面优先）

> 下单前只做一件事：在最后确认窗里重新核对物品、数量、币种、总价和实收。对方催得越急，越应该停下来重看。

30 秒交易清单

- [ ] 物品：完整名称、数量、基础属性、强化属性、剩余升级次数、期限和绑定状态都一致。
- [ ] 货币：看清是金币、抵用券还是界面显示的其他货币；不要只听对方口述。
- [ ] 价格：区分单价与总价，逐位数零，卖出时再看扣费后的实收。
- [ ] 角色：核对完整角色名、区服和频道；相似名字不是同一个人。
- [ ] 最后一遍：任一方修改物品、数量、价格或货币后，从第一项重新检查。

先分清哪些渠道已经被官方确认

2026-07-11 的正式定档公告确认：首个版本同步上线自由市场个人商店与雇佣商店。

2026-09-16 的盛趣维护公告指出，正式服拍卖场购买宠物可能发生数据异常，并称将在当次维护中修复。这说明拍卖场宠物购买操作已出现；公告没有单独确认修复完成后的结果、其他物品的交易规则、可选币种或手续费。面对面交易、拍卖场使用金币或抵用券、自由市场商店使用金币，以及手续费从 10% 调整为 5%，仍只见于 2026-07-02 的第二次非公开测试说明。交易前以正式服当次界面显示的入口、币种和结算数字为准。

买东西：先定标准，再看价格

1. 写下要买的准确物品、可接受属性、最低剩余升级次数和最高总预算。
2. 只比较同一区服、相近时间、同币种、同数量、关键属性和升级次数相近的记录。
3. 至少查看多个可比挂牌；把堆叠物品换算成单价，但最终仍以界面总价为准。

4. 极高或极低的孤立挂牌先排除。挂牌表示卖家要价，不表示已经成交。
5. 下单前按上面的 30 秒清单再走一遍；条件不符就取消，不为“马上被抢”加价。

同名装备不一定同价

基础属性、成功强化、剩余升级次数、期限和交易状态不同，不能只凭名称横向比较。

卷轴先换算数量

1张和 10张一组要先算单价，再核对总价与背包实际收到的数量。

不同货币不直接比

金币与抵用券不是同一报价。没有可靠、同时段的换算依据时，不把两者混成一个“市场价”。

卖东西：价格只是其中一步

1. 怪物材料先在 材料、金币与补给 核对任务保留量；装备和卷轴再看 装备与卷轴指南，避免把马上要用的东西卖掉。
2. 记录完整名称、数量、属性、强化结果、剩余升级次数、期限和交易状态。
3. 找同一区服、同渠道、同币种的可比挂牌；没有真正可比项时，宁可先小范围试价，也不要把别服旧价当结论。
4. 在正式服结算界面查看手续费与实收，再决定挂牌价。不要把测试公告中的 5% 直接代入。
5. 长时间未售出，先重新检查可比项和需求，不把自己的挂牌价继续抄成“成交价”。

一条价格记录至少包含什么

必须一致或注明	为什么
区服、日期与大致时间	不同区服和时段的供需不能直接合并
物品全名与数量	防止同名近似物、单件和整组混算
关键属性与剩余升级次数	决定同名装备是否真正可比
渠道与币种	商店、拍卖或面对面界面的规则可能不同
挂牌或实际成交	挂牌是要价，只有交易完成才能记为成交
手续费与实收	以当次正式服结算窗显示为准

[redacted]

- [redacted]
- [redacted] “[redacted] ”[redacted]
- [redacted]
- [redacted]
- [redacted] “[redacted] ”“[redacted] ”[redacted]

[redacted]
[redacted]

> [redacted]
> “[redacted] ”[redacted] “9[redacted] 16[redacted] ”[redacted] “
> [redacted] ”
> [redacted]
> [redacted]

[redacted]

- [redacted] 8 [redacted] 3 [redacted]
- [redacted] 9[redacted] 16[redacted] [redacted] 2026-09-26[redacted]
- [redacted]
- [redacted]
- [redacted]

[redacted] [redacted]

[redacted] Maple Admin [redacted] 2026-08-09 14:25:20 CST
[redacted] Maple Admin [redacted] 2026-09-26 12:17:16 CST