

# 「小圣杯」最萌大战 游戏指南

## v1.0.4.66.4

**Nanakom**

「小圣杯」最萌大战 游戏指南 v1.0.4.66.4

### 0. 前言

#### 1. 开始游玩小圣杯

##### 1.1 小圣杯的基本使用

##### 1.2 小圣杯的部分资金来源

#### 2. 小圣杯的一级市场（股票发行）

##### 2.1 ICO 的发起

##### 2.2 ICO 的注资

##### 2.3 ICO 的结算

##### 2.4 ICO 的收录范围

#### 3. 小圣杯的二级市场（股票交易）

##### 3.1 特定股票的交易概况

##### 3.2 特定股票的个人交易记录

##### 3.3 特定股票的深度信息

##### 3.4 买入及卖出委托的发起

##### 3.5 普通委托的结算

##### 3.6 冰山委托的结算

##### 3.7 交易税

#### 4.

## 0. 前言

- 本文档旨在具体记录当前的游戏机制，并向新手玩家提供必要的引导。建议新手玩家在开始游玩之前仔细阅读本文档，以免遭遇不必要的损失。如果阅读本文档后仍有疑问，请联系 Nanakom。
- 本游戏指南当前对应的游戏版本是 **v1.0.4.66**。请在「个人设置」-「超合金组件」界面确认最新的游戏版本变更。
- 以下按照时间顺序列出了部分旧版的游戏指南，感谢相应用户作出的贡献：
  - [「小圣杯」最萌大战 游戏指南 v0.9.5\(.1\) by 小鸠世界第一可爱](#)

- [「小圣杯」最萌大战 游戏指南 v1.0.2.21\(.2\) by Yuan](#)
- [「小圣杯」最萌大战 游戏指南 v1.0.2.23\(.3\) by 血萌骑士](#)

# 1. 开始游玩小圣杯

## 1.1 小圣杯的基本使用

- 开启小圣杯组件
  - 注册并登陆 Bangumi 账号;
  - 在「个人设置」-「超合金组件」界面启用 [TinyGrail Exchange Plugin](#) 组件。
- 可选的辅助性组件
  - [小圣杯助手](#)  
为小圣杯添加一些实用功能，强烈推荐启用。
  - [角色小圣杯状态检测](#)  
检测角色的小圣杯状态，已上市的角色显示市场价，正在 ICO 的角色显示已募集金额。
  - [小圣杯股息分析](#)  
提供更详细的股息信息。由于无法获取快照，该组件计算的股息可能与实际股息有出入。如有冲突，请以超展开界面的股息预测为准。
- 查看个人状态
  - 账户的状态可在时光机（个人主页）和「顶部菜单栏」-「超展开」-「小圣杯」查看。

## 1.2 小圣杯的部分资金来源

- 启动资金
  - （新版本的启动资金数额有待知情者补充）
- 每周分红（股息）
  - 每周仅可领取一次（每周日 0 时刷新，下文若出现「每周」等字样，均指以周日 0 时分界的自然周）。
  - 数额与玩家的持股数量和相应股票的每股股息有关，超过一定数额则会被收税。详见下文。
  - 使用「超展开」界面的「股息预测」按钮可以查询你本周可以领取的股息。
- 每日签到
  - 记玩家的周股息数额（税前）为  $x$  万 CC，如果  $x < 25 \cdot \lg(x + 1)$ ，则玩家可以领取  $\frac{25 \cdot \lg(x + 1) - x}{7}$  CC 的每日签到奖励，即每周约共  $(25 \cdot \lg(x + 1) - x)$  CC。

- 通过简单的数学计算，我们知道，当  $x > 40.434$ ，即税前周股息达到 40 万 cc 左右时，玩家就不能再领取每日签到奖励了。具体见[图表 1.1](#)。
  - 请不要被过时的信息误导，现在每周分红和每日签到是不冲突的，可以同时领取。
- 推荐奖励
  - 玩家绑定手机号可获得 10000 cc 奖励。必须使用大陆手机号获取验证短信。
  - 玩家绑定手机号之后点击「推荐奖励」按钮即可输入邀请码，成功后，该玩家及提供邀请码的玩家将各获得 10000 cc 奖励。
  - 邀请码只能输入一次，且输入邀请码的玩家授权小圣杯组件的时间必须晚于提供邀请码的玩家（与 Bangumi 账号注册时间无关）。
  - 新建大量小号获取邀请资金如被 GM 发现会被封禁，请勿以身试法。
- 节日奖励
  - 在特殊的节日，超展开界面会出现「节日福利」的按钮，点击即可领取节日福利。

## 2. 小圣杯的一级市场（股票发行）

- 一级市场即将新的股票发行给玩家的市场。
- 在小圣杯中，股票的发行机制是「ICO」(Initial Coin Offering, 首次币发行)。
- 如你所见，这个名词意义不明地借用自虚拟货币领域而非股票交易领域。

### 2.1 ICO 的发起

- 事先的准备
  - 请确保角色条目信息完备，拥有正确的姓名、头像、条目关联、角色简介，能让其他玩家知道这个角色是哪个作品的哪个人物。  
如果不能满足以上条件，请联系 wiki 人帮助完善。
  - 请使用 Bangumi 的搜索功能，输入角色姓名（原文），确认没有重复条目。搜索日系作品角色时请不要搜索中文名，否则可能遗漏；搜索日系作品中的外文名角色时请分别搜索片假名和英文名）  
如有重复条目，请向 wiki 人汇报，待其处理结束后再开启 ICO。
  - 如果利用编辑角色条目权限，使用不完整信息（无法确认角色身份）或错误信息（套用其他角色身份）开启 ICO，将会被追责。
- 发起 ICO 的规则
  - 当玩家确认角色条目没有问题之后，可以点击「启动 ICO」按钮。
  - 玩家需要在「注资金额」一栏中输入启动资金的数额，点击「确定」按钮发起 ICO。发起 ICO 至少需要投入 10000 cc，此后仍可追加投资，但每次需要至少 5000 cc。
  - 资金一旦投入便不能退还，除非该角色 ICO 结算时未达到标准，上市失败。
  - 发起 ICO 后，其他玩家可以看到此角色处于 ICO 状态，并且可以投入资金。ICO 状态将持续一周。一周后，若资金总量和注资人数达到要

求，该角色就可以上市。详见下文。

## 2.2 ICO 的注资

- 查看正在 ICO 的角色的方法
  - 如果一个角色正处于 ICO 状态，进入该角色条目，就可以看到该角色 ICO 的界面。
  - 在其他玩家的时光机（个人主页）可以看到其正在参与的 ICO。
  - 此外，「超展开」-「ICO」界面以最多资金、最近活跃、即将结束三种排序方式列出正处于 ICO 状态中的角色（只列出前 100 个）。
- 注资 ICO 的规则
  - 玩家可以在「注资金额」一栏中输入投入资金的数额，点击「确定」按钮参与注资。注资需要至少投入 5000 cc，此后仍可追加投资，但每次需要至少 5000 cc。
  - 资金一旦投入便不能退还，除非该角色 ICO 结算时未达到标准，上市失败。
  - 在角色 ICO 界面，所有投资该角色的玩家（包括发起者）将以注资金额多少的顺序降序列出。其中，前三个玩家的注资金额是所有人可见的，但其他玩家的注资金额是仅本人可见的。

## 2.3 ICO 的结算

- 上市的最低标准
  - ICO 资金总量达到 100000 cc。
  - ICO 注资人数达到 15 人。
  - 以上两个标准中的任意一个未达成，都会导致 ICO 失败，并退还参与者相应资金。
- 发行等级与股权分配
  - 股票的发行数量和发行价取决于资金总量和注资人数。
  - 当同时满足以下两个条件时，股票的「发行等级」为  $Lv. x$ 。
    - ICO 资金总量达到  $(\frac{x(x+1)(2x+1)}{6} \times 100000)$  cc。  
(即，从  $Lv. (x-1)$  提升到  $Lv. x$  需要  $(x^2 \times 100000)$  cc)
    - ICO 注资人数达到  $(10 + 5x)$  人。
  - 「发行等级」为  $Lv. x$  的股票的发行量将为  $(2500 + 7500x)$  股。
  - 发行等级、注资人数、资金总量、发行量和发行价的关系见下表。
  - 股权将按照每个玩家投资的比例分配，并退还少量除不尽的资金。
  - 有时，会出现实际发行量略小于预计发行量的情况。这是因为，除不尽而退还的少量资金使得实际用于发行的资金总量略小于 ICO 阶段投入的资金总量。

发行等级	最低注资人数/人	最低资金总量/cc	发行量	最低发行价/cc
------	----------	-----------	-----	----------

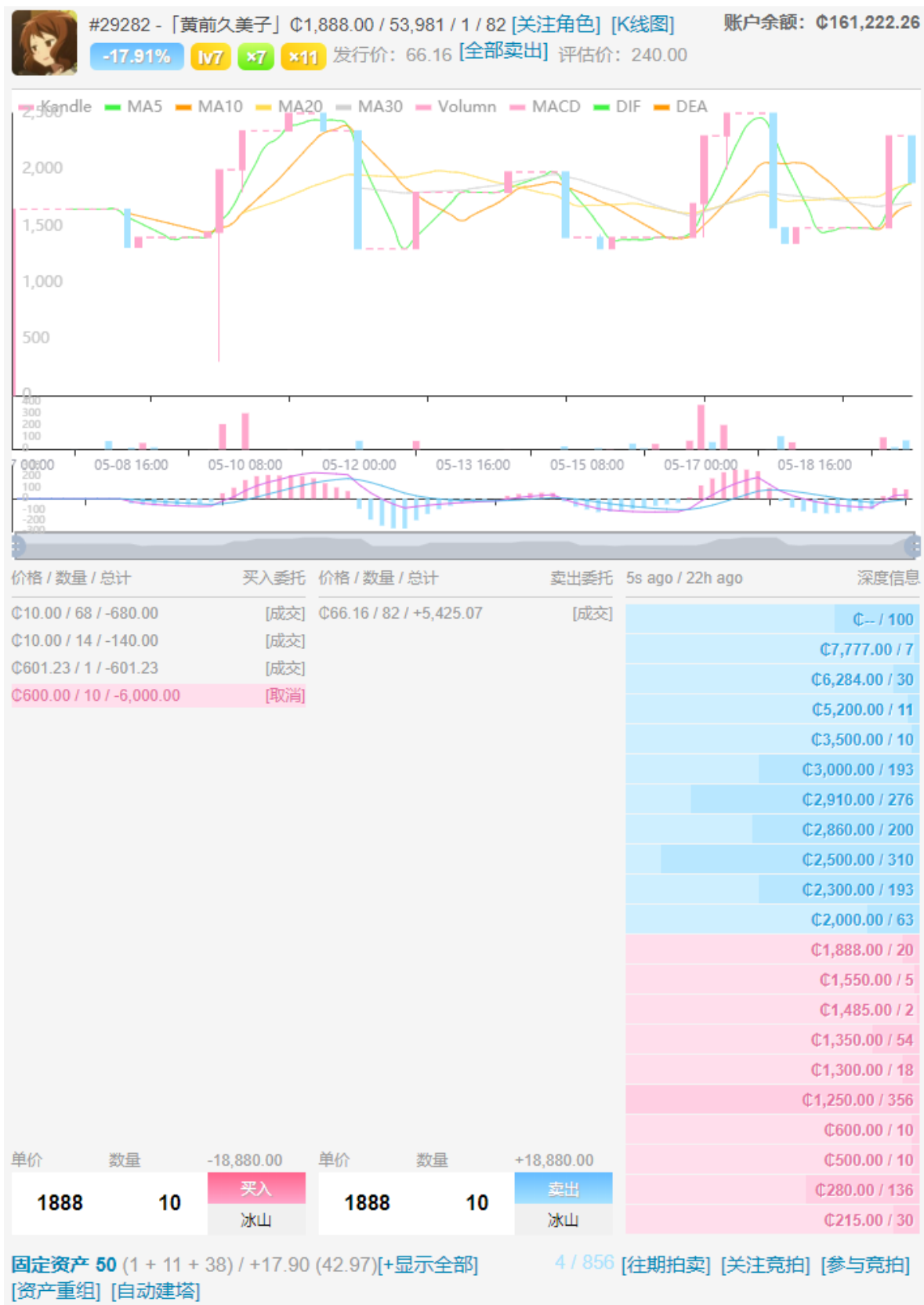
发行等级	最低注资人数/人	最低资金总量/cc	发行量	最低发行价/cc
<i>Lv.1</i>	15	100000	10000	10.00
<i>Lv.2</i>	20	500000	17500	28.57
<i>Lv.3</i>	25	1400000	25000	56.00
<i>Lv.4</i>	30	3000000	32500	92.31
<i>Lv.5</i>	35	5500000	40000	137.50
<i>Lv.6</i>	40	9100000	47500	191.58
...	...	...	...	...

## 2.4 ICO 的收录范围

- 以下类型的角色不得上市，且被削除时不会向参与注资的玩家返还资金，所以请不要投资。
  - 虚拟偶像（Vtuber）（但实际上 Vtuber 已经大量上市）
  - 非特定虚拟角色（如星球、国家、组织、团体）
  - 明显使用现实人物身份及形象在作品中出场的角色（如元首）
  - 在各种作品中客串的非特定个体（如路人、旁白、草泥马、黑衣人）
  - 非生命体（如圣光、面包）

## 3. 小圣杯的二级市场（股票交易）

- 二级市场即玩家之间进行股票交易的市场。
- 除开参与 ICO 外，股票交易也是获取股票的一种方式。



- 我们以黄前久美子为例，讲解图上的信息。如果你看到的界面和我不一样，你可能需要启用 1.1 中提到的「小圣杯助手」组件。

### 3.1 特定股票的交易概况

- 第一行信息
  - #28292 是该角色的编号（即网址结尾的编号）。
  - 「黄前久美子」是该角色的名字。

- $\text{C}1,888.00$  是该角色当前的股价，单位是 cc，只保留到小数点后两位。
  - 和在真正的股市中相同，「股价」即最近一次成交的价格。
  - 在真正的股市中股价相对稳定，但在小圣杯中由于买单和卖单比较稀疏，股价可能因为少数人的交易而剧烈波动，请不要片面理解。
- 53,981 是该角色当前的流通量，也就是流通股数。
  - 「流通股」即指被玩家所持有的股份和被「幻想乡」所持有的股份。对应地，被「英灵殿」所持有的股份不属于「流通股」。
  - 「幻想乡」和「英灵殿」涉及的游戏机制将在后文提到，此处不表。
- 1 是你持有该角色流通股票的数量。
- 82 是你持有该角色「固定资产」的数量。
  - 「固定资产」涉及的游戏机制将在后文提到，此处不表。
  - 「固定资产」又称「圣殿股」。在这个语境下，我们相应地把持有的流通股票称作「活股」。
- [关注角色] 是「小圣杯助手」组件的一个功能。点击后，你可以在「超展开」-「助手」-「关注角色」里看到自己关注的角色。
  - 需要注意的是，这个关注列表存储在浏览器的 LocalStorage（也许），所以是本地的。如果你换设备/浏览器，就看不到了。
- [K 线图] 是打开/关闭 K 线图的按钮。
- 第二行信息
  - -17.91% 是该角色当前的涨跌幅，也就是股价的变化率。计算方法当然就是上一时刻到这一时刻股价的变化量除以上一时刻的股价。
    - 「上一时刻」究竟是哪一时刻？可能是小时数上一次是 4 的倍数的时候。但小圣杯的涨跌幅意义不大，基本不用看，所以无所谓。
  - lv7 是该角色当前的等级。
    - 在其他条件不变的情况下，角色等级越高，其股票的每股股息就越高。
    - 角色当前的等级不一定是该角色的「发行等级」，而是每周结算一次。
    - 角色当前的等级取决于上一次周日 0 点的拍卖结算之后该角色的流通量。记此流通量为  $x$ ，则角色等级为  $\lfloor \frac{x}{7500} \rfloor$ 。
    - 角色等级下降的情况：该角色股份在拍卖结算后大量被「英灵殿」所持有，从而导致流通量减少。
    - 角色等级上升的情况：除了先降级再在下一次拍卖中被玩家拍得所以升回原等级之外，如果该角色在拍卖中进入「每周萌王」前 12 位，该角色将获得一定数量的增发，从而实现流通量增加。
    - 拍卖与萌王机制将在后文提到，此处不表。
  - $\times 7$  是该角色的新番加成的剩余周数，如果为 0 则不会显示此项。
    - 「新番加成」是对该角色股票每股股息的一种加成。每股股息的具体计算方式将在后文提到，此处不表。
    - 新番播出后，其中出现的角色均将享受 52 周的新番加成。
    - 「新番」的收录标准有待知情者补充。

- **×11** 是该角色在拍卖中进入「每周萌王」前 3 位的次数，如果为 0 则不会显示此项。
- **66.16** 是该角色的发行价，单位是 **cc**。如果你的界面中没有此项，你可能需要启用 1.1 中提到的「小圣杯助手」组件。
- **[全部卖出]** 是「小圣杯助手」组件的一个功能。可以将你持有的该角色全部股份以发行价卖出。
- **240.00** 是该角色的评估价，单位是 **cc**。如果你的界面中没有此项，你可能需要启用 1.1 中提到的「小圣杯助手」组件。
  - 「评估价」是「资产重组」和「股权融资」中用到的一个参数，其涉及的「幻想乡」和「英灵殿」等游戏机制将在后文提到，此处不表。
  - 这个评估价由小圣杯助手而非官方提供，所以它经常是错的，请不要轻易相信。
- **K 线图**
  - 建议直接去网上找文章看，不讲了。反正在小圣杯 K 线图根本就不重要，除了可以看一下历史价格之外。

## 3.2 特定股票的个人交易记录

- **买入委托**
  - 这里会显示你已成交的和当前的买入委托，也称买单。
  - 每个买入委托都会显示单价、股数、总价。单价和总价（大概）实际是 64 位浮点数，但在此处只保留小数点后两位。
  - 灰色的是已成交的买入委托，如图中玩家曾以 **601.23 cc** 的单价购入 1 股。
  - 粉色的是当前的买入委托，如图中玩家希望以 **600.00 cc** 的单价购入 10 股。
  - 将鼠标移到某一个买入委托上，可以看到其成交的时间。（对于当前的买入委托显示该委托提交的时间）
  - 点击 **[取消]** 按钮可以取消你的买入委托，退回你被冻结的现金。
- **卖出委托**
  - 懒得复制粘贴了，跟买入委托的区别是当前卖单是蓝色的，**[取消]** 会退回你被冻结的股份。

## 3.3 特定股票的深度信息

- 在个人交易记录的右侧可以看到「深度信息」。
- 其实就是当前市场上的买入及卖出委托（买卖盘），我也不知道为什么要叫「深度信息」。
- 跟个人的买单卖单一样，深度信息中，买入委托是粉色的，卖出委托是蓝色的。这些委托会按照单价从高到低的顺序列出。
- 为了增加交易的复杂程度，与个人的买单卖单的单价保留两位小数相比，更进一步地，深度信息中的单价的显示方式是：
  - 买单的单价会显示为小于等于它的最大的 0.5 的倍数。
  - 卖单的单价会显示为大于等于它的最大的 0.5 的倍数。



- 之所以方向不同，是因为需要保证以显示的价格买入卖单/卖给买单必然能成交。指出这一点也许能帮到你，让你不会记反。
- 有时深度信息可能包含单价显示为  $\infty$  的委托，这是「冰山委托」，详见下一节。

### 3.4 买入及卖出委托的发起

- 普通委托
  - 在个人交易记录的下方可以看到提交买入及卖出委托的区域。
  - 输入单价和股数，点击「买入」或「卖出」按钮，就可以提交你的买入或卖出委托。
  - 其中，股数只能是整数，单价（大概）是 64 位浮点数，且单价必须属于  $(1, 100000]$  cc。
  - 提交买入委托后，你会被冻结相应数额的现金；提交卖出委托后，你会被冻结相应数量的股份。直到取消委托或成交，它们才会被退还。
- 「买入」和「卖出」按钮没有二次确认窗口，请不要手抖输错。
- 冰山委托
  - 可以看到，除了「买入」和「卖出」按钮，还有两个「冰山」按钮。
  - 输入单价和股数，点击对应的「冰山」按钮，就可以提交你的买入或卖出冰山委托。
  - 其中，股数只能是整数，单价（大概）是 64 位浮点数，且单价必须属于  $(1, 100000]$  cc。
  - 你可以将「冰山委托」理解为隐藏的买入及卖出委托，其交易的机制见下一节。
- 请不要被过时的信息误导，现在没有「委托的总价至少需要达到 100 cc」这样的规定。

### 3.5 普通委托的结算

- 买一和卖一
  - 「买一」，即当前单价最高的买单。
  - 如果单价最高的买单不止一个，则取提交时间最早的为买一。
  - 「卖一」，即当前单价最低的卖单。
  - 如果单价最低的卖单不止一个，则取提交时间最早的为卖一。
- 普通委托
  - 如果当前买一的单价不低于卖一，那么这两个委托成交。
  - 如果成交的两委托单价不同，成交的实际单价是两委托中提交时间较早的一个的单价。委托价和成交价之间的差值会相应地退给较晚的一方。
  - 如果成交的两委托股数不同，成交的实际股数是两委托中股数较少的那一个的股数。成交后，股数较少的委托消失，股数较多的委托减去相应数量后保留。
  - 成交后，按照上面的计算方式，买入方获得相应数量的股份，卖出方获得相应数额的现金。
  - 保留下来的这个委托如果仍能与其他委托满足成交条件，那么可以继续结算，直到当前买一的单价低于卖一为止。

### 3.6 冰山委托的结算

- 与普通委托不同，冰山委托的成交价格是不固定的。
- 我们可以顾名思义将冰山委托理解为「冰山」，「冰山」是可以被推动的，当交易价格达到「冰山」的价格时，「冰山」将被推动，而普通挂单可以理解为「岛礁」，「岛礁」是不可被推动的，「冰山」在推动到「岛礁」处就会停下，此时的价格就是成交价格。
- 买卖双方只有冰山委托各一个的情形

- - Ø 130/100（卖单）
  - Ø 120/100（冰山卖单）
  - Ø 110/20（卖单）
  - Ø 90/20（买单）
  - Ø 80/100（冰山买单）
  - Ø 70/100（买单）

- 买入方提交的买单股数不超过 20 时，冰山委托不会成交，成交价格为 110 cc；卖出方提交的卖单股数不超过 20 时，冰山委托不会成交，成交价格为 90 cc。
  - 买入方提交的买单股数超过 20 并达到冰山委托价格时，买单先与卖一的普通卖单成交，然后与冰山卖单成交。与冰山卖单的成交价格以买单的单价计算，并受到冰山委托上方的普通委托的价格的限制。回想上面的比喻，其实就是一个超过 120 cc 的买入价可以把 120 cc 的「冰山」向上推，但不能越过 130 cc 的「岛礁」。
  - 买入方买入 Ø 125/50，则与冰山卖单成交 Ø 125/30；买入 Ø 200/50，则与冰山卖单成交 Ø 130/30。
  - 卖出方卖给冰山买单同理。
- 买卖双方有多个冰山委托的情形

- - Ø 130/100（卖单）
  - Ø 120/100（冰山卖单）
  - Ø 110/20（冰山卖单）
  - Ø 90/20（冰山买单）
  - Ø 80/100（冰山买单）
  - Ø 70/100（买单）

- 上面有两个冰山卖单，卖一在被向上推的过程中可能会碰到卖二。如果这种情况发生，碰撞后，冰山不能再被推动。
- 买入方买入 Ø 200/20，则卖一在被向上推的过程中碰到卖二停止，买入方最终实际与卖一成交 Ø 120/20。
- 买入方买入 Ø 200/100，则 110 cc 的卖一被消耗，成交价如上例，为 120 cc；之后买入方剩余的 80 股买单与卖二成交，成交为 130 cc。
- 卖出方卖给冰山买单同理。

### 3.7 交易税

- 不管出现任何种类的成交，都需要缴纳印花税。
- 印花税的收取标准为成交总价的 0.5%。

- 在任何种类的成交中，印花税都由卖方缴纳。
- 请不要被过时的信息误导，现在没有按成交股数或成交价分档计算的交易税。

**4.**