

五天暴跌25%，三七互娱深陷买量漩涡！“收割”套路玩不转了？

作者：有故事的人 来源：范文网 www.wtabcd.cn/fanwen/

本文原地址：<https://www.wtabcd.cn/fanwen/zuowen/7b8eee9825b7a8bf8c8d1c62b84874d3.html>

范文网，为你加油喝彩！

业绩预告发布的第二天，三七互娱股价悬念的直接一字跌停板。随后几天，三七互娱的股价连续下挫，9.3万名股东可谓是损失惨重。

作为a股游戏板块的龙头企业、三七互娱曾是国内仅次于腾讯、网易的游戏企业之一。

去年曾因为疫情的影响，三七互娱一季度业绩暴增超60%，股价也大涨接近2倍，一年之后，三七互娱的业绩会突然大变脸？

如今，这个股价和高点相比已经腰斩的国内游戏巨头，是否已经回调到位？三七互娱又该从哪里寻找新的增长点？

一季度业绩大降89%，深陷“买量”漩涡

作为a股游戏板块中市值最大的企业，三七互娱被称为国内游戏行业的龙头。

不过，就是这样的一个龙头，2021年一季度业绩却暴雷了。

2021年3月13日，三七互娱发布了最新的一季度业绩预告称，公司预计归属于上市公司股东的净利润为8000万元至12000万元，同比下降83.54%至89.02%。

业绩一出，投资者一片哗然，虽然对于业绩下降投资者早有预期，毕竟2020是受到特殊因素才有如此好的业绩，但8000万的净利润是近两年来单季度最低，显然破铜钱草还是在很多投资者的意料之外。

在业绩公布后的第二天，三七互娱股价毫无疑问地开出跌停，随后几天股价连续下挫，近5天股价下跌超25%。

那么，为什么一季度业绩会突然变脸呢？原因就在两个字：买量。

所谓的买预备党员季度小结量，就是通过购买流量进行推广游戏。买量模式，也是随着页游成为主流游戏产品而诞生流行的模式。

根据三七互娱在业绩预告中给出的解释，由于报告期内公司新上线的《荣耀大天使》、《绝世仙王》以及全球发行的《puzzles&su福耀科技大学rvival》等多款游戏上线，公司持续增大流量投放，使得第一季度销售费用大幅增加。

而在不久之后，公司高层也作出回应，认为一季度业绩下降是属于业务发展中阶段性投入引起的短期波动，预计将于第二至四季度逐步回收，并为公司业务的全年稳健发展带来积极促进。

不过，真是如此吗？恐怕股价的表现已经给予了我们答案。四川外国语大学成都学院官网

买量、卖情怀，三七互娱的“收割”套路？

其实，三七互娱已经不是第一次受到买量的影响了。

根据数据统计显示，自2017年开始，三七互娱的销售费用就呈现“翻倍式”的增长，2017年销售费用还仅有19.08亿，但到了2018年销售费用就增长至33.47亿，而到了2019年更是涨到了77.37亿，可以说是妥妥的“买量专业户”。

那么，为什么三七互娱需要不断地将大量的资金投入到买量上呢？其实，这是由其商业模式决定的。

虽然被誉为国内游戏行业的“老三”，但三七互娱却和第一名的腾讯、第二名的网易差距巨大。

三七互娱的游戏基本上是以手游和页游为主，但和王者荣耀、阴阳师等高质量游戏不同，三七互娱的游戏多是卖情怀的“割韭菜式”游戏，像《荒莽纪》、《暗黑大天使》、《热血战歌》、《斗罗大陆》等，基本是套上“传奇类”的模式，毫无技术性可言。

也有媒体说到，对比三七互娱每年新出的游戏，除了美工不同外，其他部分基本是模板拼凑，把故事背景、人名地名一换，就成了新款游戏，游戏产出不求质量，只求数量，割韭菜的意图非常明显。

通过疯狂的买量，吸引有钱的情怀玩家入局，榨干之后随意丢弃，这就是三七互娱的“收割”套路。由此来看，三七互娱业绩暴跌也就可以理解了。

竞争日渐加剧，苦日子才刚刚开始

虽然一季度业绩已经大幅下降，股价也已经暴跌，但这可能还不是最差的情况，毕竟游戏行业的竞争是越来越激烈了。1945 8 15

根据数据统计显示，今年以来，游戏监管部门共发放了三批次游戏版号，共有254款游戏拿到版号，而三七互娱旗下只有一款《龙腾霸主》拿到版号，换而言之，三七互娱在一季度只有一款游戏能上新。

与同行相比，三七互娱大为失色，同为深交所游戏上市公司的中青宝共有8款新游戏拿到版号，在竞争激烈的游戏行业中，三七互娱已经落于下风。

而且，三七互娱买量的模式也受到了不小的挑战。

目前移动互联网的红利已经过去，流量已经见顶，在有限的流量下，游戏却是越来越多的，而不少公司也是通过买量来获客，未来的买量费用必定会水涨船高。在2020年10月，某券商电话会议就指出，由于游戏市场长期采用买量模式，游戏受众增长接近天花板，买量效率越来越低。

因此，我们不难看出，对于三七互娱这种靠买量的游戏公司，苦日子可能还在后头。

更多作文请访问 https://www.wtabcd.cn/fanwen/list/92_0.html

文章生成doc功能，由[范文网](#)开发