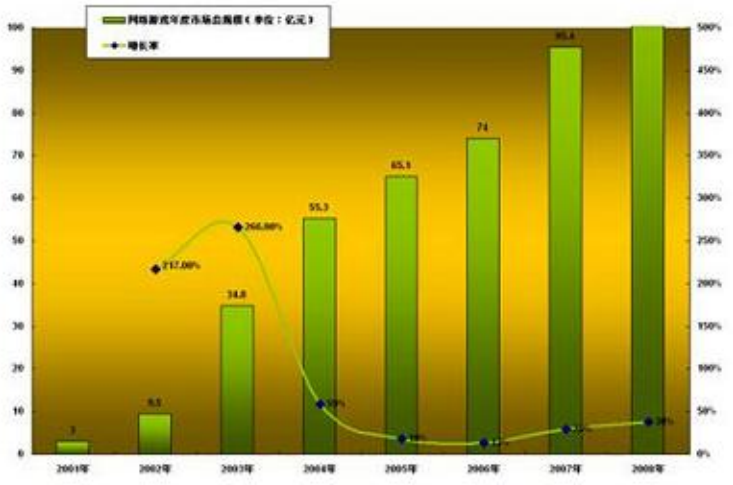
2007년 중국 유료 및 영원한 무료 온라인게임의 총 평균 동시 접속자수가 304.4만명으로서 2006년의 403.5만명보다 감소되었지만 2007년 전국 유료 고객수가 785만명에 달해 2006년의 80만을 훨씬 초과했다. 2007년 유료 고객의 1인당 매월 수익이 79원인데 이는 2006년에 통계한 수치보다 한배정도 증가하였다.

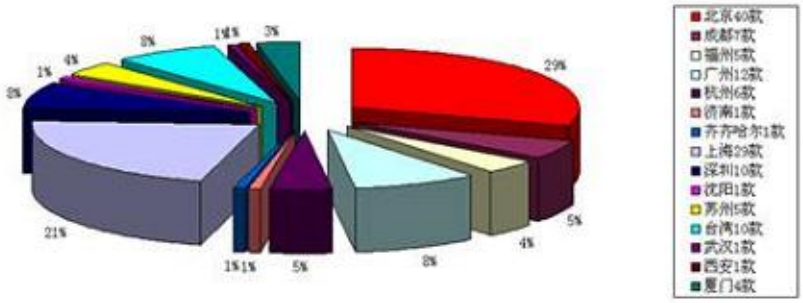
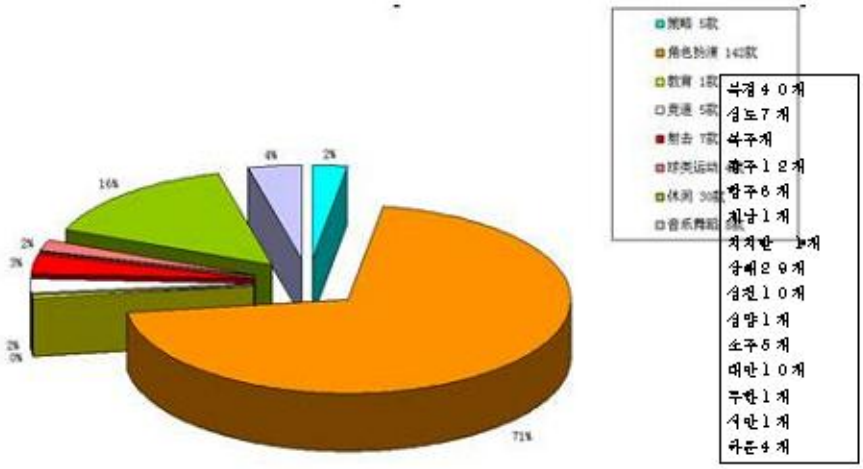
2007년 거인인터넷 (巨人网络) 은 <정도>를 통해 중국 온라인게임 운영업계의 선도기업으로 성장했다. 추측에 의하면 거인인터넷의 2007년 전년 수익이 15.5억위엔으로서 쥬청(九城)을 초과하여 중국에서 세 번째로 큰 온라인게임 운영기업으로 부상했다고 한다. 샨다는 <泡泡堂>, <모험도>, <열혈영호>및 <疯狂赛车>등 소형 게임이 부단히 업그레이드 됨과 동시에 3/4분기에 <풍운Online>이 수익을 보기시작하면서 2007년 전년 수익이 22.31억위엔으로 중국 온라인게임업계 1위를 차지했다. 샨다, 거인인터넷, netease 및 쥬청 등 4개 기업의 총 수익은 2007년 온라인게임시장 총액의 70%를 차지했다.

2007년 중국 온라인게임 년도 산업 시장총액은 95.4억위엔으로서 2006년의 74억과 비교할 경우 시장 성장률이 29%에 달했다. 2007년은 중국 온라인게임시장 성장율이 2004년부터 연속3년간 감소되던 추세로부터 처음으로 상승한 한해이다. 2007년 샨다, netease, 쥬청 이 3개 대기업으로 볼 때 netease가 2006년의 수익과 거의 일치한 외 샨다, 쥬청의 성장률은 각각 53%와 18%에 달했다. 보다싶이 2007년 온라인게임산업의 발전은 안정된 상승단계에 들어섰으며 온라인게임 영역의 투자도 더욱 이성화된 추세를 보여주었다. 이외 2007년에 많은 게임 운영기업들이 상장했다. 2008년에 중국 온라인게임산업 시장 총액의 상승률은 38%에 달할 것이며 시장 총 규모가 131.6억위엔에 달할것으로 예측된다.

온라인게임 시장 규모 분석



2007국산온라인게임 개발분석



2007년 온라인게임상품 유형 분석