

NODWIN Gaming（企業概要と最新動向）

1. 企業概要

NODWIN Gaming（ノドウィン・ゲーミング）は、インドに本拠を置くエンターテインメント企業で、主にeスポーツ大会の運営やゲーミング関連イベントの企画を手掛けています。2014年1月にAkshat Rathee（アクシャット・ラティー）氏とGautam Virk（ガウタム・ヴィルク）氏によって創業され、本社はインド北部ハリヤナ州グルガオン（グルグラム）に位置します¹²。従業員数は約240名規模（2025年時点）と報じられており³、南アジア地域における最大手のeスポーツ企業です⁴。同社は2018年にインドのモバイルゲーム企業Nazara Technologies社から55%の出資を受けて子会社となっており⁵、その後もKrafton（韓国、PUBG開発元）やJetSynthesys（インドのデジタル企業）、ソニーグループなど複数の企業が株主に名を連ねています⁶⁷。

基本情報（概要）

- 設立: 2014年1月13日⁸
- 創業者: Akshat Rathee（アクシャット・ラティー）、Gautam Virk（ガウタム・ヴィルク）¹
- 本社所在地: インド・ハリヤナ州グルガオン（グルグラム）²
- 従業員数: 約241名（2025年）³
- 親会社: Nazara Technologies（2018年より筆頭株主として55%出資）⁵
- その他主要株主: JetSynthesys、Krafton、Sony Group（ソニーグループ）など⁶⁷

2. 沿革・歴史

NODWIN Gamingは2014年の創業以来、インド国内のeスポーツシーンを切り開きつつ、資金調達や戦略的提携・買収によって事業領域と地理的展開を拡大してきました。以下に主要な出来事を年表形式でまとめます。

- **2014年:** Rathee氏とVirk氏がインドでNODWIN Gamingを共同設立⁹。当初はインドのゲームイベント市場で専門性の高いソリューション提供を志し事業を開始。
- **2016年:** ドイツの大手eスポーツ運営会社ESLと提携し、インド初の全国プロリーグ「**ESL India Premiership**」をローンチ¹⁰。同リーグは年間を通じて複数タイトル（CS:GO、Dota2、Clash Royale等）で大会を開催し、インドおよび南アジアのeスポーツ黎明期を支える旗艦イベントとなりました¹⁰。
- **2018年:** インドのゲーム企業Nazara Technologies社がNODWIN株の55%を取得する資本参加を実施⁵。Nazara傘下となったことで資金基盤が強化され、事業拡大が加速。同年12月にはスウェーデン発の世界的ゲームフェス「**DreamHack**」をインドに初誘致し、ムンバイで**DreamHack India 2018**（12月21-23日）を開催¹¹。これはNODWINがViacom18（インドのメディア企業）と協力して実現したもので、インド市場における大規模ゲームイベントの幕開けとなりました。
- **2020年:** 3月、**Blizzard Entertainment**社とのパートナー契約を締結。Blizzardのオンラインゲームサービス（Battle.net）をインド国内で展開し、現地通貨ルピーでのゲーム内アイテム課金カードの販売などを開始¹²。またこの頃、アフリカ市場への進出として南アフリカに現地事業を立ち上げ、同国でのeスポーツ大会運営に着手しました¹³。南アフリカは英語圏であり潜在成長市場と判断されたため、成功すればアフリカ他地域への横展開も視野に入れていたといえます¹⁴。
- **2021年:** 3月、PUBGメーカーの韓国Krafton社から約1億6,400万ルピー（約22.4百万ドル）の出資を受ける**シリーズA資金調達**を実施（企業評価額1億3,500万ドル）¹⁵。これによりKraftonが戦略的株主に加わり、同社との協業体制が強化されました。また9月にはインドのエンタメ企業OML (Only

Much Louder)からゲーム・音楽イベント部門を買収し、著名音楽フェス「NH7 Weekender」など複数のライブIPを取得¹⁶。eスポーツ以外の分野（音楽・サブカルイベント）への事業多角化が進みました。

- ・**2022年:** 1月、コミックや映画グッズのEC・小売を手掛けるインド企業**Planet Superheroes**を約4.9億ルピーで買収¹⁷。自社IPグッズやキャラクターマーチャンダイズ事業への進出により、ゲーマー・オタク層向けビジネスを強化。同年、ライアットゲームズ主催のVALORANT南アジア大会「VCC/VCL South Asia」の運営パートナーにも選定され、PCゲームの新興タイトル分野にも活動の幅を広げました（※南アジア地域のVALORANT公式大会運営をNODWINが受託）。
- ・**2023年:** 5月、Nazara・Krafton・JetSynthesysなど計5社から**2,800万ドルの資金調達を実施**¹⁸（シリーズBラウンド）。この出資によりNODWINの評価額は約3億4,900万ドルに上昇し、調達資金はIP拡充や新興市場への進出に投じられる計画が示されました¹⁹。直前の4月にはシンガポール拠点のイベント制作企業**Branded**の株式51%を取得（約130万ドル）し、東南アジアのライブイベントIP（ゲーム・音楽カンファレンス等）を傘下に収めています²⁰。
- ・**2024年:** 国際展開を本格化。**1月**にインドのポップカルチャー祭典「**Comic Con India**」を評価額55億ルピー（約6.61百万ドル）で買収し、100%子会社化²¹。同イベントの創設者であるJatin Varma氏はNODWIN株式と現金の組み合わせでエグジットし、今後も運営継続に携わることとなりました²²²³。**2月**にはUAE・トルコ拠点のゲーム大会運営会社**Ninja Global FZCO**を買収し、中東（MENA）およびトルコ市場への足掛かりを獲得²⁴。**6月**にはドイツの大手eスポーツマーケティング企業**Freaks 4U Gaming**に対し約3,030万ユーロでの完全買収に合意し²⁵、まず57%の株式取得を実行しました²⁶²⁷（残株も段階的に取得予定）。これにより欧州市場にも事業基盤を築きます。さらに**11月**にはインド国内のゲームインフルエンサーエージェンシー**Trinity Gaming**を買収²⁸し、クリエイター支援・マーケティング分野を強化しました。同年末、親会社Nazara社による追加出資（約64億ルピー、転換優先株）も実施され²⁹、NODWINの評価額は約4億1,000万ドルに達しています⁹。
- ・**2025年:** 年初にウクライナ拠点の国際大会運営会社**StarLadder**を約550万ドルで買収³⁰。東欧・CIS圏の有力トーナメントブランドを取り込み、グローバルIPポートフォリオを拡大しました。**4月**にはシンガポール子会社を通じ米国デラウェア州に**Nodwin Gaming USA, Inc.**を設立し、北米市場に本格参入³¹。そして**8月**、世界最大級の格闘ゲーム大会**Evolution Championship Series (EVO)**において、ソニー・インタラクティブエンタテインメント（SIE）が保有していた持分を取得し、新たに共同オーナーに加わりました³²。この提携によりNODWINはEVOの国際展開を担うパートナーとなり、同大会のさらなる発展に寄与していくとしています³³。なお2025年7月には既存株主（KraftonやJetSynthesysなど）からの追加出資による約1,000万ドルの資金調達計画が発表されており、Nazara社は本ラウンドに参加しない意向を示したため、Nazaraの持株比率が50%未満に低下する見通しです³⁴。

3. 主な事業内容

eスポーツ大会の企画・運営がNODWIN Gamingの中核事業です。複数のゲームタイトルにわたるプロ大会やリーグ戦を主催し、大会の運営管理から実況配信、映像制作までを一貫して手掛けています。例えばインド国内最大級のマルチゲーム大会「ESL India Premiership」をはじめ、モバイル向けの「PUBG Mobile」や「BGMI (Battlegrounds Mobile India)」の公式大会運営、PC向けでは「Valorant」南アジアリーグの運営パートナーなど、さまざまなタイトル・プラットフォームのイベント実績があります³⁵³⁶。大会運営のみならず**放送・配信コンテンツの制作**にも注力しており、2022年にはモバイルeスポーツの全国大会「BGMI Masters Series」をインドのテレビスポーツチャンネルで初めて生中継することに成功しました³⁷（Star Sportsとの提携による）。こうしたテレビ放映や大規模LANパーティ形式のフェス開催によって、従来オンライン配信が中心だったeスポーツを一般大衆にも浸透させる試みを行っています。

また、近年同社は**IP（知的財産）事業の拡大**にも力を入れています。自社で大会・イベントのブランドを開発・所有し、eスポーツ以外の領域も含めた「若者向けライブエンターテインメント」を展開しています³⁸。具体的には、ゲームと音楽・アニメ・コミック文化を融合したフェスティバルやカンファレンスの開

催、ポップカルチャーイベントの運営などです。例えば前述の**DreamHack India**（ゲーム×デジタル祭）や**Comic Con India**（コミック・アニメの祭典）、**NH7 Weekender**（音楽フェス）といった大型イベントIPを傘下に収めており、それらを通じてゲーマーのみならず幅広い若者層を取り込む戦略をとっています²¹

¹⁷。さらに**インフルエンサー支援事業**や**ゲームメディア事業**への進出も進めており、配信者・プロゲーマーのマネジメント会社を買収したり（Trinity Gamingの傘下化）、業界メディアを運営する企業への出資（例: AFK Gamingの買収）を行うなど、ゲーム・eスポーツ周辺サービスにも事業領域を広げています³⁹。

4. 主催・運営する代表的なeスポーツ大会

NODWIN Gamingが主催・運営してきた代表的な**eスポーツ大会やイベント**には以下のようなものがあります。

- **ESL India Premiership（2016年～）**：ESL社と提携して2016年に開始した、インド国内初の大規模プロリーグ。年間を通じてCS:GO、Dota 2、Clash Royaleなど複数タイトルのオンライン・オフライン大会を開催し、南アジア各国からもチームが参加するリーグ戦形式を採用¹⁰。高額賞金とプロ運営により「インドのeスポーツシーンを一変させた」と評される存在です¹⁰。
- **DreamHack India（2018年～）**：世界最大級のゲームLANパーティイベント「DreamHack」のインド版。2018年12月のムンバイ大会を皮切りに、デリーなどで計4度開催されています¹¹。BYOC（持ち込みPC）による大規模LANゲーム会やeスポーツトーナメント、コスプレコンテスト、ゲーム関連グッズ展示即売など多彩なコンテンツを伴うゲームフェスティバルであり、Viacom18と協働して実現しました⁴⁰。
- **BGMI Masters Series（2022年）**：モバイルバトルロイヤルゲーム「Battlegrounds Mobile India（BGMI）」のプロ大会。NODWINと現地テレビ局の提携により、2022年にインド国内で開催・生中継されました。賞金総額1.5億ルピー規模のリーグ戦で、eスポーツ大会のテレビ放映としてはインド初の試みとなり話題を呼びました³⁷。この大会は視聴者層の開拓に大きく貢献し、国内eスポーツの存在感を高めたと評価されています。
- **その他の大会実績**：上記のほか、PUBG Mobileの公式国際大会（例: **PUBG Mobile Club Open**南アジア予選や**PUBG MOBILE Super League (PMSL) MENA**リーグなど）を主催・共催した実績があります⁴。またPC版VALORANTの南アジア地域リーグ戦「**Valorant Challengers South Asia**」の運営（ライアット社公認）や、Red Bull社と提携した国内大会（**Red Bull M.E.O**シリーズ）など、多様なタイトル・スポンサーとのトーナメントを開催しています。これらの大会運営経験により蓄積したノウハウが、NODWINの強みとなっています。

5. パートナリシップ・提携関係

NODWIN Gamingは事業発展の中で**様々な企業やゲームパブリッシャーとの提携**を築いてきました。

- **国際eスポーツ主催企業との提携**：前述の通り、2016年以降ドイツのESL社とは緊密な協力関係にあり、ESL公認リーグをインドで運営しています¹⁰。また2018年にはスウェーデン発祥のDreamHackともパートナーシップを結び、同ブランドのアジア初進出を共同で実現しました⁴⁰。2025年にはEVO（米国発の格闘ゲーム大会）の共同オーナーとなり、ソニー傘下だった大会運営に参画しています³²。これら国際企業との提携は、NODWINがグローバル水準の運営手法やブランド力を取り込む機会となっています。
- **ゲーム出版社（パブリッシャー）との連携**：ゲームタイトルの公式大会を開催するにあたり、各ゲームの提供会社とも密接に協業しています。代表例として、モバイルFPSのPUBG Mobile分野ではTencentおよび同タイトルIPを引き継いだKrafton社と協力し、南アジアや中東アフリカでの公式大会運営パートナーを務めています³⁶。PCゲームでは、Riot Games社とはVALORANT南アジア大会の実施で提携関係にあります（非公開ながら大会ライセンス供与を受け運営）。さらにBlizzard Entertainment社とは2020年にパートナー契約を締結し、インド国内におけるBlizzardゲームの配信基盤整備やマーケ

ディングを共同で行いました¹²。この提携により、Blizzardの『Overwatch』や『World of Warcraft』などのデジタル販売をNODWIN運営のプラットフォーム（Novaplay）で実現しています^{12 41}。

- **メディア・放送分野での提携:** eスポーツの露出拡大のため、伝統的メディア企業との協業も積極的です。インド国内ではViacom18と組んでDreamHack開催や番組配信を行ったほか¹¹、Star India（ディズニー傘下）とは2022年にBGMI大会のテレビ放送で協力しました³⁷。また近年はデジタル配信プラットフォームとの連携も進めており、Sony LIV（ソニーのインド向けOTTサービス）とeスポーツ大会コンテンツの配信契約を結ぶなどの動きも報じられています（※2025年開催予定の「Esports World Cup」南アジア配信権についてソニーLIVと提携⁴²）。このように放送・配信パートナーとの協働を通じて、NODWINは大会の視聴者規模拡大とスポンサー収益の向上を図っています。
- **その他の提携:** 上記以外にも、イベントスポンサー企業や周辺サービス企業との提携があります。例えばRed Bullとはインド国内のゲーム大会（Red Bull M.E.OやCampus Clutchなど）で協賛パートナーとなり^{43 44}、Challengermode（スウェーデンのトーナメントプラットフォーム）とは南アジア・アフリカ地域におけるオンライン大会運営で排他的提携を結んでいます⁴⁵。さらに2024年にはサウジアラビアの娯楽開発プロジェクト「Qiddiya」とEVO事業で協力関係を構築するなど^{46 47}、中東地域でのネットワークも拡大しています。

6. 投資・資金調達の状況

NODWIN Gamingのこれまでの**資金調達・投資受け入れ状況**を時系列でまとめます。

- **2018年1月:** インドのNazara Technologies社がNODWIN株の55%を取得（買収額約765万ドル）。この出資によりNazara社の子会社となり、以降Nazaraが筆頭株主として経営支援を行う⁵。当該取引は現金と株式スワップによるもので、NODWIN側の創業者も一部株式を維持。
- **2021年3月:** 韓国Krafton社（PUBG/BGMIの開発元）から約1億6,400万インドルピー（約22.4百万ドル）の**シリーズA投資**を受け入れ¹⁵。このラウンドでNODWINの企業評価額は約1億3,500万ドルとなり¹⁵、Kraftonが戦略的少数株主として参画。同年、出資元のJetSynthesys社（創業期からのインキュベーター企業）も引き続き重要なマイノリティ株主として関与していることが公表されています⁴⁸。
- **2023年5月:** Nazara（親会社）やKrafton、JetSynthesysなど計5社から**総額2,800万ドルの増資**を実施¹⁸（シリーズBラウンド）。この資金調達によってNODWINのポストマネーバリュエーションは約3億4,900万ドルに達しました⁴⁹。増資の目的はIP拡充と新興市場への進出資金とされ⁵⁰、実際と同ラウンド後シンガポール企業や中東企業の買収（前述）に充てられています。なおこの時点でNazara社は過半数出資を維持しつつ、KraftonやJetSynthesysも引き続き出資比率を拡大しました。
- **2024年:** 資本構成に変化が生じた年です。**12月**にNazara Technologies社が約64億インドルピー（約5.9百万ドル）の追加出資（転換優先株による）を行うと発表²⁹し、これが2025年前半までに実行されました⁵¹。一連の投資によりNODWINの評価額は2024年11月時点で約4億1,000万ドルに到達しています⁹。また、この頃までにソニーグループ（Sony Group Corp.）やシンガポール拠点の投資ファンドInnoparkなどもNODWINに出資しており、主要株主の一角を占めています⁷。特にソニーグループとは2022～2023年頃に資本提携が行われたと見られ、ソニーは直接の株主になるとともに、2025年にはEVO事業を通じた提携関係にも発展しました（上述）。
- **2025年7月:** NODWINは**約1,000万ドルの追加資金調達**（シリーズCラウンド相当）を計画中です⁵²。このラウンドでは既存株主であるKraftonやJetSynthesys、および創業者のRathee氏・Virk氏自らも増資に参加し、さらなる資本を投入する予定とされています^{52 53}。一方でNazara社は今回の増資に参加せず出資比率が希薄化する見込みであり、これによって**NazaraはNODWINの議決権過半数を手放す**ことになります³⁴。Nazaraは引き続き筆頭株主ではあるものの、出資比率は50%未満となりNODWINを連結子会社から持分法適用会社へ変更する方針を表明しています^{34 54}。この動

きは、NODWINがより独立性を高め多様な投資家の下で成長フェーズに移行する「自然な次の章」だとRathee氏は述べています⁵⁵。

7. 地域展開（インド国内・海外市場への進出）

インド国内では、NODWIN Gamingは事業開始当初よりデリー首都圏（グルガオン）を拠点に活動し、ムンバイやバンガロールなど各主要都市でイベントを開催してきました。インド政府や関連団体とも連携し、国内eスポーツ関連イベント（India Gaming Showなど）にも関与するなど、インド市場で確固たる地位を築いています。また南アジア地域全般では、**ネパールやバングラデシュ、スリランカ**といった近隣国のチーム・選手が参加する大会運営も担っており、南アジア全域をカバーするeスポーツプラットフォームとして機能しています⁵⁶¹⁰。

海外展開については、近年特に積極的に推進されています。まず**東南アジア**では、2023年に買収したシンガポールのイベント会社Brandedを拠点として、現地のゲーム・アニメ関連イベントの開催に参画しています²⁰。シンガポールや東南アジア諸国で開催されるゲームカンファレンスや音楽イベントにNODWINブランドを組み合わせ、地域横断的なフェスティバル展開を図っています。

中東・南アジア（MENA）地域にも進出しており、2024年にUAEアブダビを拠点とするNinja Global社を買収したことでドバイやリヤドなどでのイベント展開力を獲得しました²⁴。さらに、ウクライナ拠点のStarLadder社を傘下に収めたことで、中東・北アフリカにおけるPUBG Mobile公式リーグ運営にも共同参画しています⁴（2025年シーズンのPUBG MOBILE Super League MENAをStarLadderとNODWINが共同運営）。このように中東では現地企業・グローバル企業双方との協業を通じてプレゼンスを強めています。また**トルコ**についても、Ninja Global買収によりイスタンブールでのゲームイベント事業基盤を得ており、中東と欧州の結節点として重要視されています。

アフリカ市場では、NODWINはまず**南アフリカ共和国**に注目しました。英語圏かつモバイルゲーム分野の潜在成長性が高い同国に2019～2020年頃に進出し、現地オフィスを設立¹³。南アフリカの大会主催者との提携や、独自のオンライン大会の開催を開始しています。Rathee氏によれば「南アフリカは4～5年前のインドと酷似しており、モバイル普及と共にeスポーツ市場も成長すると見込まれる」ため、まず同国でノウハウを蓄積しゆくゆくは**アフリカ全土への展開**を視野に入れているとのこと¹⁴⁵⁷。実際、南アフリカでは現地コミュニティ主導の大会を支援する形で徐々に市場開拓を進めています。

欧州においても、2024年のFreaks 4U Gaming買収を通じて**ドイツ・EU市場**への足掛かりを得ました²⁵。Freaks 4Uはヨーロッパ各地でLeague of LegendsやVALORANT等の大会運営・番組制作を行う企業であり、NODWINはこれを取り込むことで欧州での大会運営ネットワークと顧客基盤を獲得しました。また、EVOのヨーロッパ大会（2023年～）や提携事業を通じて**フランス・英国**など欧州でのイベントにも間接的に関与し始めています⁵⁸。

最後に**北米**ですが、2025年4月にデラウェア州に子会社「NODWIN Gaming USA」を設立したことで正式に米国市場に参入しました³¹。これに先立ち、北米で開催される一部イベントのコンテンツ提供や、The Game Awardsのインド配信（2021年にインド向け中継を担当）などスポットで北米コンテンツに関与していましたが、法人設立により本格展開に乗り出した形です。米国法人はシンガポール法人の完全子会社として設立されており、まずは現地企業との提携・クライアント開拓を進める計画と報じられています⁵⁹。

日本市場に関しては、現在のところNODWIN Gamingが直接進出した事例は限定的です。ただし間接的な関わりとして、EVO Japan（格闘ゲーム大会）の共同オーナーとなったことで日本のeスポーツコミュニティとも接点が生まれています⁵⁸。また主要株主にソニーグループ（東京本社）を抱えていることから、将来的に日本国内でのイベントや事業連携の可能性も指摘されています。現時点ではインド発のeスポーツ企業としてアジア・中東・欧米を中心に事業展開していますが、日本市場も「新興市場ではないが潜在的に重要なゲーム市場」の一つとして認識されており、今後何らかの形で参入する可能性があります。

8. 業界内でのポジション、影響力、競合との比較

NODWIN Gamingは、インドおよび南アジアにおけるパイオニア的なeスポーツ企業としてその地位を確立しています。2010年代半ばの創業当初、インドのeスポーツシーンは黎明期でしたが、NODWINはESL India Premiershipの成功に象徴されるように「インドに本格的なeスポーツブームの幕開けをもたらした」存在と評価されています^{60 10}。Akshat Rathee氏自身、「我々の不断的な努力がインドでeスポーツの波を起こすに至ったことを誇りに思う」と2016年時点で語っており⁶⁰、その言葉通りインド国内の競技シーンやコミュニティ形成に大きな影響を与えてきました。特に大会運営の**プロフェッショナリズム（専門性）と規模感**において、それ以前の小規模LAN大会中心だった状況から一変させた功績は大きく、後発の大会運営者にとって基準となる存在です¹⁰。

NODWINの影響力はインド国内に留まらず、南アジア全域、さらには新興市場を中心とした**グローバルな存在感**へと拡大しています。近年の積極的な海外企業買収や国際イベント参画により、「**新興市場における最大のプレイヤー**」かつグローバルに影響を持つ企業になる」というビジョンを打ち出しており⁶¹、実際に2020年代半ばにはインド発のeスポーツ企業としては異例の企業評価額4億ドル超、年間成長率60%以上という急成長を遂げています^{61 62}。南アジアでは群を抜く規模であり、例えば2025年にはEVOの共同オーナーとなって格闘ゲーム分野にも進出するなど³²、業界内での発言力・交渉力も高まっています。

競合他社との比較では、インド国内では近年**Skypesports**や**The Esports Club**といった新興の大会運営企業が現れつつあります。SkypesportsはJetSynthesysの出資を受ける形で急成長中であり、国内大会（例えば2022年Valorantリーグ）でNODWINと並ぶ存在感を見せています。しかし市場カバレッジや総合的な事業規模において、NODWINは依然リードしていると考えられます（Skypesports自身もNODWINを主要競合と位置づけています⁶³）。インド国外では、世界的なeスポーツ大会運営大手**ESL FACEITグループ**（サウジのSavvy傘下）や、中国・東南アジア系の**VSPN**、あるいは米国の**MLG**の流れを汲む大会組織者などがグローバル競合となり得ます。しかしNODWINはそうした既存市場よりも新興市場（南アジア・中東・アフリカ）にフォーカスして差別化を図っており、これら地域では先行者優位を活かして強固な地位を築いています⁶⁴。業界内では「南アジアにおけるリーディングカンパニー」と認知されており⁴、ソニーグループやKraftonといった巨大企業がパートナーや投資家につく点からも、その影響力の大きさが窺えます。

今後の展望として、NODWIN Gamingは引き続き既存・新規IPの成長と海外市場でのブランド確立に注力すると見られます。共同創業者のRathee氏は「次の成長段階として、**世界に通用する企業**へ進化し、新興国における最大級の娯楽企業になりたい」と述べており⁶¹、インド発のグローバルeスポーツカンパニーとしてさらなる飛躍を目指しています。また、それに伴い業界全体への貢献（例えば他地域での大会開催、ローカル人材育成、メディア露出の拡大など）も期待されています。競合各社との健全な競争を通じて、南アジアひいては世界のeスポーツ市場全体を盛り上げるキープレイヤーであり続けるでしょう。

参考資料：

- NODWIN Gaming公式サイト^{65 66}
- Livemint (Mint) : 「Nazara-owned Nodwin Gaming acquires Comic Con India」 (2024年1月24日)^{21 67}
- Moneycontrol: 「Esports firm Nodwin Gaming to raise \$10 million from existing investors」 (2025年7月18日)^{52 48}
- VCCircle: 「Nodwin Gaming raises \$28 mn from Nazara, Krafton, JetSynthesys」 (2023年5月18日)^{18 35}
- Esports Insider: 「DreamHack enters India with Nodwin Gaming, Viacom18」 (2018年9月28日)⁴⁰
- Esports Insider: 「Nodwin Gaming secures multi-million investment from Nazara Technologies」 (2024年12月6日)⁶⁸

- DQIndia: 「NODWIN Gaming announces the finale ESL India Premiership – 2016 Masters」 (2016年12月6日) 10 60
- StarLadder公式ニュース: 「StarLadder and NODWIN Gaming to Co-Organize 2025 Season of PMSL MENA」 (2025年5月9日) 4
- InvenGlobal: 「NODWIN Gaming gains Sony Interactive Entertainment’s stake in Evo」 (2025年8月21日) 32 33

1 6 21 22 23 67 Nazara-owned Nodwin Gaming acquires Comic Con India | Today News

<https://www.livemint.com/news/nazaraowned-nodwin-gaming-acquires-comic-con-india-11706089720712.html>

2 3 8 43 44 NODWIN Gaming - Liquipedia PUBG Mobile Wiki

https://liquipedia.net/pubgmobile/NODWIN_Gaming

4 64 StarLadder and NODWIN Gaming to Co-Organize 2025 Season of PMSL MENA - Starladder

<https://starladder.com/en/news/starladder-and-nodwin-gaming-to-co-organize-2025-season-of-pmsl-mena>

5 Nazara Technologies - Wikipedia

https://en.wikipedia.org/wiki/Nazara_Technologies

7 16 17 24 28 29 30 34 38 48 52 53 54 55 Esports firm Nodwin Gaming to raise \$10 million from existing investors

<https://www.moneycontrol.com/news/business/funding/esports-firm-nodwin-gaming-to-raise-10-million-from-existing-investors-13295958.html>

9 51 68 Esports company NODWIN Gaming secures multi-million investment from Nazara Technologies

<https://esportsinsider.com/2024/12/nodwin-gaming-secures-multi-million-investment-nazara>

10 56 60 NODWIN Gaming announces the finale ESL India Premiership – 2016 Masters

<https://www.dqindia.com/nodwin-gaming-announces-the-finale-esl-india-premiership-2016-masters/>

11 40 DreamHack enters India with NODWIN Gaming, Viacom18

<https://esportsinsider.com/2018/09/dreamhack-nodwin-gaming-viacom18>

12 41 Blizzard, Nodwin Team for Gaming in India | License Global

<https://www.licenseglobal.com/video-games/blizzard-nodwin-team-gaming-india>

13 14 36 57 Akshat Rathee on NODWIN Gaming’s South African expansion

<https://esportsinsider.com/2020/03/nodwin-gaming-akshat-rathee-interview>

15 18 19 20 35 37 49 50 61 62 Nodwin Gaming raises \$28 mn from Nazara, Krafton, JetSynthesys

<https://www.vccircle.com/nodwingaming-raises-28-mn-from-nazara-krafton-jetsynthesys>

25 26 27 NODWIN Gaming to fully acquire Freaks 4U Gaming

<https://esportsinsider.com/2024/06/nodwin-gaming-acquires-freaks-4u-gaming>

31 39 59 NODWIN Gaming expands esports operations in the US

<https://www.storyboard18.com/gaming-news/nodwin-gaming-expands-esports-operations-in-the-us-61924.htm>

32 33 58 NODWIN Gaming Gains Sony Interactive Entertainment’s Stake in Evo - Inven Global

<https://www.invenglobal.com/articles/19600/nodwin-gaming-gains-sony-interactive-entertainments-stake-in-evo>

42 NODWIN Inks Media Rights Deal With Sony LIV for Esports World Cup

<https://esportsadvocate.net/2025/07/nodwin-inks-media-rights-deal-with-sony-liv-for-esports-world-cup/>

45 NODWIN Gaming signs Exclusive 4 year deal with Challengermode ...

<https://europeangaming.eu/portal/latest-news/2022/02/09/108875/nodwin-gaming-signs-exclusive-4-year-deal-with-challengermode-to-host-south-asian-african-esports-tournaments/>

46 47 EVO Business Update (SIE has sold its shares to Indian company NODWIN Gaming, SIE and Qiddiyah to become sponsors) | ResetEra

<https://www.resetera.com/threads/evo-business-update-sie-has-sold-its-shares-to-indian-company-nodwin-gaming-sie-and-qiddiyah-to-become-sponsors.1277079/>

63 Skyesports's Competitors, Revenue, Number of Employees ... - Owler

<https://www.owler.com/company/skyesports>

65 66 NODWIN Gaming

<https://nodwingaming.com/>