

## 「ソウルキャリバーⅢ」参考資料

～ストーリー～

人の魂を喰らう邪剣、ソウルエッジ。

邪剣に対抗すべく創られた霊剣、ソウルキャリバー。

ソウルエッジが世の噂となり、野心ある者、あるいは屈強な戦士の手に渡るたび、ソウルキャリバーが現れ、残虐なる暴走を食い止める。

幾度となく繰り返された熾烈な争いは、人々の語り種となり、やがては御伽噺や伝説となって後世に残ることとなった。

時は流れ、16世紀末期。

長い年月を重ね力を増した二つの剣は、歴史の表舞台へと姿を顕し再び相まみえる。

相反する存在として宿命付けられた双極の剣の物語は、新たに開かれし雪白なるページへと刻まれてゆく……。

## ■『ソウル』シリーズ製品一覧

製品名	発売日	対応機種	ジャンル
ソウルエッジ	1996年2月20日	アーケード	3D 武器格闘アクション
ソウルエッジ	1996年12月20日	プレイステーション	3D 武器格闘アクション
ソウルキャリバー	1998年7月30日	アーケード	3D 武器格闘アクション
ソウルキャリバー	1999年8月5日	ドリームキャスト	3D 武器格闘アクション
ソウルキャリバーⅡ	2002年7月5日	アーケード	武器格闘
ソウルキャリバーⅡ	2003年3月27日	ニンテンドーゲームキューブ	武器格闘
ソウルキャリバーⅡ	2003年3月27日	プレイステーション2	武器格闘
ソウルキャリバーⅡ	2003年3月27日	Xbox	武器格闘

## ■『ソウル』シリーズ受賞履歴

## 1997年 SIGGRAPH97(主催:米国計算機学会)

「SOUL BLADE」(「ソウルエッジ」海外版 オープニングムービー) Electronic Theater入賞

## 1998年 マルチメディアグランプリ(主催:財団法人マルチメディア振興協会)

「ソウルエッジ」CG部門エンターテインメント賞 受賞

## 平成9年度(第一回)文化庁メディア芸術祭

「ソウルエッジ」デジタルアート(ノンインタラクティブ)部門 大賞

## 2003年 SIGGRAPH2003(主催:米国計算機学会)

「ソウルキャリバーⅡ」オープニングムービー Computer Animation Festival 部門 入選

## 2004年 BAFTA Games Awards(主催:BAFTA)

「ソウルキャリバーⅡ」オープニングムービー Animation or Intro 部門 受賞

また「GameCube Game」「Xbox Game」「Design」の3部門にノミネート

以上