

**STRIKE
FIGHTER**

PCCB-00067

TM



SCITRON

STRIKE FIGHTER

TM

SEGA

G.S.M.
1500
SERIES



STRIKE FIGHTER™

SEGA

<ARRANGE VERSION>

- | | | |
|---|------------|----------|
| 1 | BORN OUT | (4' 03") |
| 2 | HYPER CITY | (3' 48") |

<ORIGINAL VERSION>

- | | | |
|----|-------------------|----------|
| 3 | OPENING | (0' 43") |
| 4 | FUNKY BOMB | (1' 36") |
| 5 | SHUFFLE CANNON | (1' 08") |
| 6 | BORN OUT | (3' 32") |
| 7 | K-CITY | (5' 10") |
| 8 | LUNAR GROUND | (1' 32") |
| 9 | HYPER HOPPER | (0' 55") |
| 10 | ENDING | (0' 57") |
| 11 | WHAT'S YOUR NAME? | (0' 19") |
| 12 | ONE MORE TIME | (0' 24") |

◆作曲者より

皆さんこんにちは。いかが御過ごでしょうか。R三郎丸です。この間のライブはどうだったでしょうかね。楽しんで頂けましたでしょうか？

さて、今回は1500シリーズということで、やってまいりましたこの、“STRIKE FIGHTER” なのですが、どうだったでしょう。どうも私の曲というのは、前回フォーミュラの、“EARTH FRAME G” といい、“TIME ATTACK” といい、テンポ、つまり曲の速さが人間並でないことと、それ故にリズム隊泣かせでありました。

そして今回も、その様相を見せていますが皆さんもご存じの通り、ドラムに新メンバーであります、スプラッシュ・駆馬、あ、失礼、スプラッシュ・熊ちゃんを（私も一応新メンバーなのですが）レコーディングに迎えることによってベースのターボくんも刺激され、リズム隊“泣かせ”がリズム隊“沸かせ”になってしまったという、いやー、なんというんですか…ちょっとつまらなかったですね…。曲の方なのですが、ゲームのオリジナルは面ごとに短い曲を作っていたのでそれをまとめて形にしなければいけないということで、結構苦労しました。

では、究極、且つ華麗、そして壮絶のAIR BATTLE をもう一度どうぞ!!

R三郎丸

◆S.S.T.より

はりあ スプラッシュ熊ちゃんの新加入にともない、フォーミュラツアーから今回レコーディングまでの間、何度となく結束を固めると称して、飲み会を行い、又、前回同様、レコーディング前にみんなで練習スタジオで合奏しながらアレンジを固めていくという方法をとりました。今までの作品の中でも最もプログレッシヴロックに近づき私は個人的にも大変気に入っております。

Galaxy 今までの飛行機もの（パチンコじゃねーぞ）とまたちがった感じになったと思います。今後の益々の Step Up をお楽しみに。そんじゃそーいうことで…

ターボくん レコーディングになるとなぜか体調が悪くなります。そして今回もまた一段と体調をくずしたんですがなぜか今までよりノリもよく気持ちよくできました。でもこの2曲Live だとつかれるだろうな。

くま丸 とにかくみんなのすごさにびっくりした。ぼくも今回から正式メンバーということで、負けてられない気持ちでおもいきりやった。とにかくみんなきいてくれー!!

Mickey キーボードDs、Bsでカッチリ成りたってしまいGt.を入れるすきまがないヨーノより一層スタイルのちがい（個性）が強調されてきた2人のGt. Soloに注目ノ

R三郎丸 前回のEarth Frame G にひきつづきよりプログレッシヴ、且つクロス・オーバブルになった、今回のCDノ聞きどころはソロはもちろん2曲を1つにまとめたアレンジは、あもう最高にござりまする故、皆の衆、聞きながら踊ってたもれ〜。

◆ミサイルをギリギリでよけるあの快感・・・

——ストライクファイター——

久しぶりにゲームとVGMの組合せのいいものが登場したようだ。

もともと大型体感もののVGMは、セガのお得意とするところなので、いまさらほめてもしかたがないが、いいんだな。

ドライブゲームならカーステなるものが付いているので、VGMをBGMとして聴きながらプレイできる。

普通、戦闘機にはオーディオなんかついてないので、BGMなんてものは飛行中存在しない（当たり前か）

そんなゲームにBGMがついてすごく臨場感のあるゲームになったのがアフターバーナー。このゲームによってこの類のVGMが確立されたんでは。

さて今回のこのストライクファイター、いかがでしょう（買ってくれた人に聴くのは野暮かな）いいでしょう！

初めてこのゲームにトライしたとき、コインを投入し、ボタンを押せと出るが、この時流れるサウンドに身振りしてしまった。

「お、おーっ！なんだこの感じは！」

ゲームスタート！ のっけからノリのいいサウンドがほとぼしる！

「うひょー！たまらないぜ！」

久々にノリながらゲームができてしまった。VGMを単体で聴くとき、僕は「BORN OUT」が好きだ。始めから終わりまでずっと聴いてられる曲だしね。でも実際にプレイするときは「K-CITY」が一番だ。

ノーミスでスロットルをスローのままゲームするとき、大編隊が連続し盛り上がる7面で「K-CITY」が流れる。これがまたものすごく合うんだな。「K-CITY」のあの盛り上がりと！

ゲームスト編集部 ずるずる

OPENING

Musical score for the opening of the game, featuring MELO, CHOP-D, BASS, and DRUMS tracks. The score is written in 4/4 time and includes a BELL track at the end.

Continuation of the musical score for the opening, featuring MELO, CHOP-D, BASS, and DRUMS tracks. The score is written in 4/4 time and includes a BELL track at the end.

Handwritten musical score for a piece titled "OPENING". The score is written on five staves. The top staff is in treble clef with a key signature of one flat (B-flat). The bottom staff is in bass clef with a key signature of one flat (B-flat). The music features a mix of eighth and sixteenth notes, with some rests and dynamic markings. The piece concludes with a double bar line and the initials "D.C." (Da Capo).

HYPER HOPPER

Handwritten musical score for the first system of "HYPER HOPPER". The system consists of five staves. The top staff is in treble clef with a key signature of one flat (B-flat). The bottom staff is in bass clef with a key signature of one flat (B-flat). The music features a mix of eighth and sixteenth notes, with some rests and dynamic markings. The piece concludes with a double bar line and the initials "D.C." (Da Capo).

Handwritten musical score for the second system of "HYPER HOPPER". The system consists of five staves. The top staff is in treble clef with a key signature of one flat (B-flat). The bottom staff is in bass clef with a key signature of one flat (B-flat). The music features a mix of eighth and sixteenth notes, with some rests and dynamic markings. The piece concludes with a double bar line and the initials "D.C." (Da Capo).



(収録の関係上、若干ノイズが入っていることがあります。御了承ください。)

PRODUCER: YOSHIHIRO OHNO for SCITRON&ART INC
 DIRECTOR: RYOJI HISHIKAWA for SCITRON&ART INC
 COMPOSED by S.S.T.
 ARRANGED and PERFORMED by S.S.T. BAND
 RECORDING STUDIO: STUDIO 450, LIGHT STUDIO
 RECORDING ENGINEER: AKITUGU DOI, HIROKI MURAOKA
 ASSISTANT ENGINEER: YOSHINORI SHIMIZU, HIROMI ICHIKAWA

MASTERING ENGINEER: TAKAMI IKEDA
 VISUAL DIRECTOR: YU-ICHI HANZAWA for SCITRON&ART INC
 CREATIVE DIRECTOR: HARUKI TAHARA (WARP)
 DESIGN: RICE
 SPECIAL THANKS to SEGA SUPER ADVERTISER
 月刊ゲーメスト
 EXECUTIVE PRODUCER: KAZUSUKE OBI for SCITRON&ART INC