

Produced by  
YOSHIHIRO OHNO

Directed by  
TAKAHIRO "T.J!" YAGI

Remastered by  
YUZURU NAKAYAMA

Design Produced by  
NOHCHI ODA

Designed by  
RYUTA UEDA (Smilebit, Corporation)

Promoted by  
KATSUNORI TAKAHASHI  
TSUYOSHI TONOSAKI  
SHOICHIROU TAKATSU

Release Operated by UKI NITA

BIG THANKS to  
TAKAYUKI KAWAGOE (Smilebit, Corporation)  
MASAYOSHI KIKUCHI (Smilebit, Corporation)  
FUMITAKA SHIBATA (WAVE MASTER Inc.)  
ALL GAME MUSIC FREAKS  
ALL SEGA/WAVEMASTER STAFF

01. THE CONCEPT OF LOVE\*
02. FLY LIKE A BUTTERFLY\*
03. FUNKY DEALER\*
04. SHAPE DA FUTURE\*
05. TEKNOPATHETIC\*
06. OLDIES BUT HAPPIES\*
07. LIKE IT LIKE THIS LIKE THAT
08. I LOVE LOVE YOU JSRF Version\*\*
09. BABY-T JSRF version\*\*\*
10. HUMMING THE BASSLINE (D.S. Remix)
11. ROCK IT ON (D.S. Remix)
12. SNEAKMAN (Toronto Mix)
13. WHAT ABOUT THE FUTURE\*\*\*\*
14. BOKFRESH\*\*
15. LET MOM SLEEP (No Sleep Remix)
16. THAT'S ENOUGH (B.B. Rights Mix)
17. SWEET SOUL BROTHER (B.B. Rights Mix)
18. GRACE & GLORY (B.B.M.H. Mix)
19. JET SET MEDLEY FUTURE\*
20. JET SET STATION #2
21. JET SET GROOVE #3\*
22. JET SET GROOVE #4\*

\*HIDEKI NAGANUMA

\*\*GUITAR VADER remixed by HIDEKI NAGANUMA

\*\*\*GUITAR VADER

\*\*\*\*RICHARD JACQUES

TR10,11/HIDEKI NAGANUMA remixed by DEVID SOUL

TR12/HIDEKI NAGANUMA remixed by TORONTO

TR15/HIDEKI NAGANUMA remixed by RICHARD JACQUES

TR16,17/HIDEKI NAGANUMA remixed by B.B. RIGHTS

TR18/HIDEKI NAGANUMA remixed by B.B. RIGHTS & MIC HARRISON

TR20/HIDEKI NAGANUMA featuring BILLY BROWN

ORIGINAL SOUND TRACKS



JSRF  
JETSETRADIOFUTURE





「前作とは路線を変えたい」という声を最初にJETチームの方から聞いた時には、大変ショックを受けました。当初、前作の延長路線で既に曲を作り貯めていて、アイデアもたくさんありましたが、ゲーム演出的に、楽しくてノリノリ系の音楽の方が合うのではと思っていたからです。「THE CONCEPT OF LOVE」は、そんな葛藤の中で生まれた最初の曲で、自分でも正直、タイトル曲にはもっとポップな曲の方が？と思っていたのですが、E3でこの曲が流れて以来、前作以上にたくさんの評価の声を頂き、それなら「楽しい系」よりも「カッコいい系」でいってみよう、方向性が定まってきました。「FLY LIKE A BUTTERFLY」に合わせてキャラクターが踊っているデモ映像を観た時には、鳥肌が立ち、確信を持った事も良く覚えています。こうして聞いてみると、前作での曲よりも音数が増えてハードに、テンポもアップしていると言えますが、より自分の色が出せたかなと思います。そうなんです、「必要とされている音楽」と「自分がやりたい音楽」が絶妙なバランスでミックスされ、各々だけでは決して得られなかったパワーを持って完成したものが、JSR、JSRFで作ってきた音楽なんだと思います。またそれがこの仕事の魅力です。これは他、たくさんのクリエイティブな仕事にも言える事ではないでしょうか。ジェットセットラジオとの出会いは本当に貴重なものとなりましたし、自分の音楽キャリアの中でも一つのハイライトと言えると思います。このような機会を与えて下さった方々に深く感謝の気持ちを述べると共に、また自分にお手伝い出来る事があれば、力になりたい気持ちで一杯です。

長沼 英樹

効果音担当の瀬津丸です。今回JSRFを担当するにあたり、私はインラインスケートを始めました。「どうせウソだろう」なんて思いませんか？言っときますがウソじゃありません。本当です。なあってね、正確には今回生まれて初めてインラインスケートをやった訳じゃあないんです。6年ぶりに再開することにしたんです。とはいっても、ここまでブランクがあるとイチからやり直したも同然。同僚にあげちゃったインラインスケートを「どうせ使ってねえんだろ！返せよ！」と奪い返し、念入りに掃除します。がんばって磨いた甲斐あって、積みもり積もったホコリはキレイさっぱりなくなりました。ですが滑り方もキレイさっぱり忘れていました。滑るところか、真っ直ぐ立っているのがやっとなります。グラインドやコンボ、ましてやプーストダッシュなんてもってのほかです。正直に告白します。去年の夏頃、インラインスケートを履いてセガの駐車場を夜な夜な滑って転んでいたのは私です。今だから言えます。「すいません」。ついでに、効果音データをスマイルビットへ持って行く時、インラインスケートで社内の廊下をおっかなびっくり滑っていたのも私です。今だから言えます。「ホントすいません」。そんなこんなで、JSRFの効果音は実体験を基に作られています。ゲーム本編の方では効果音もたっぷりご賞味ください。

瀬津丸 勝

I am delighted to be working with Wavemaster again on JSRF soundtrack. Smilebit has again made a fantastic game, which I will be playing for many hours! I am proud to be part of such an exciting project, and am honored to appear alongside so many great artists, including my friend and fellow composer Hideki Naganuma. Richard Jacques. www.richardjacques.co.uk

Richard Jacques

「この曲はなんて言うんだ?」「この曲はどこで買えるんだ?」これは我がスマイルビットのXbox用ソフト「JSRF ジェットセットラジオ」の初お披露目の場「E3 (世界最大のコンシューマーゲームショー)」で一通りの質問を受けた後に必ず聞かれたことだった。「この曲はなんてんだ?」いやぁ決めてなかったなあ、とりあえず「concept of LOVEだ。」と答える、続けて「ギターベイダーは今も入るのか?」えっ!何で外人のあなたが「ギターベイダー」を・・・「当然です。」ホントに驚かされました。そして「JSRF」にはかっこいいトラックが必要とされることも改めて痛感しました。しかしこのE3での反応で、今回のトラックもイケルと確信が持てたのも事実でした。とにかくサントラの完成おめでとうございます。私も制作が終わった今でも愛聴してます。「ショウワ99年」この「JSRF」の世界観が良くここまで表現できたものだと関心してしまいます。そして最後にまたもやE3での出来事、とにかくデカイ黒人が私にツカツカと寄ってきて抱きかかえ一言「I love HIPHOP!」今度のE3では何て言われるんだろう?

川越 隆幸

サウンドトラックっぽくないアルバムになりましたね。中身の濃い素晴らしい作品集になった事にホッとしています。ここまでくると、そりゃあ、もう.....という事で、アルバムを購入してくださいました方々に、その過程をお話いたします。JSRFでは、その1作目から、制作ユニットを世界中に配置しています。東京、ロンドン、ニューヨーク、ロサンゼルス、の4箇所ですね。制作手順としては、まず、メインクリエイターである長沼英樹がイメージング、プロデュース等、楽曲全般に関して制作を開始します。そして、ある程度の指針が示せる楽曲が出来てからが、私の出番ですね。各地のクリエイターへコンセプトを伝え、各々のクリエイティビティーを確認しながらそれぞれの制作がスタートします。また、並行する形でグランドロイヤルとのコラボレーション等様々なレベルの楽曲の収録に関して検討してゆくのもこの時期ですね。

それでは各地のクリエイターの簡単な紹介を。ロンドンユニットのリチャードは本当にいい奴です。彼は日本とゲームをこよなく愛する男で、現在は、イギリスの映画、テレビ番組やCM音楽等で大活躍をしています。ニューヨークユニットのB.B.Rightsは、もともとシカゴでDJ兼作曲をしていた(ごつい)奴です。現在は、作曲を中心にプロデュース等していますが、時折、クイーンズでDJもしているそうです。ちょうど制作時期に大事件がありましたが、彼はものともせず、素晴らしい作品をつくってくれました。ロサンゼルスユニットのMic Harrisonは今回リミキサーでの参加ですが、実は彼、前作の、とある楽曲の作曲者でもあるのです。ちなみにB.B.Rightsとは古い友人なのだそうです。このように沢山のクリエイターの魂がこもった作品集です。皆様にご楽しんでもらえる事を祈っております。

柴田 文孝

さっき自宅でE-メールをチェックしたらギターベイダーのリミックストラックがMP3ファイルで届いていた。送り主は英国のミドルエセックスでウェブグラフィック関連の若いデザイナー達が集うグループのメンバーだ。いつ頃か忘れたが、ある日彼からE-メールが届いて縁は始まった。「こんにちは。僕はとあるデザイン集団を運営しています。実は僕ら全員ギターベイダーの大ファンなんです。ギタベにインタビューをやらせてもらえないでしょうか?...(以下略)」

東京の下北沢から静かに始まったギターベイダーの歴史はインターネットというメディアを介して、やや僕の予想外の展開になりつつある。メールで届いた3トラックのリミックスにはあのNinjatuneレーベルのアーティストの手によるものさもある。しかもこちらが頼んでもいないのに自発的にコレレートが進んでいるのだ。とにかくもジェットセットラジオが世界中で大ヒットしたことによってギターベイダーは今、ちょっとしたワールドワイドな存在になった。ギターベイダーの作品を作って発売している不祥ベリーレコーズ (<http://www.berry-records.com>) なんて自慢じゃないけど僕の個人レーベルだ。スタッフは自分を含めて3人だし、所属アーティストはギタベをいれて現在は2組。総勢十数人。ぜんぶ自家製。だけど企業のカラミだらけで名ばかりの使い捨てインディーズレーベルとは違う。発表してきた作品は全て5年10年経っても聞ける自信はあるし、僕がやめられない限り存続する。

話は変わるけど僕は元ゲーマーだ。スペースインベーダーが苦手だったが為にマリオブラザーズ(スーパーじゃないよ)やドンキーコングといったシューティングじゃないゲームに燃えた。青春時代はファミコン。初代のスーパーマリオなら攻略本だって書けるぜ的な「ファミ通」創刊号世代。ギタベの名曲「スーパーブラザーズ」を初代ジェットセットラジオに起用したのはギタベと同世代のウェーブマスターの長沼氏だった。メールを転送していただいたのいまごろは彼も例のリミックスを聞いてきくと興奮していることだろう。長沼氏とギターベイダー、そしてJSRおよびJSRFを作り上げている新進気鋭のアーティスト達。この人達がゲームとロックの歴史を少しづつ変えていっているのは確実だと思う。(2002年2月某日)

大平 太一 (berry records)

今回、長沼さんが曲を上げてくるたびにJSRF自体が食われてしまうような勢いを感じていました。そんな長沼さんの曲をはじめ、他のアーティスト方の楽曲やGrand Royal、ショウワ99年のトーキョー、ゲームプレイ、それら全てを飲み込んで、ひとつの塊として吐き出されたJSRF、ぜひ遊んでみてください。

菊池 正義

