
HE system
PC Engine
バックアップ
メモリ
対応ソフト
JACK NICKLAUS'
GREATEST 18 HOLES OF
MAJOR CHAMPIONSHIP
GOLF
ジャック・ニクラウス
チャンピオンシップ・ゴルフ
Victor ビクター音楽産業株式会社
HuCARD
© Copyright 1988, 1989 by Accolade, Inc. © Copyright 1989 by Victor Musical Industries, Inc.

このたびは、ビクター音楽産業株式会社のHuCARD、“ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ”をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

1 精密機器ですので、極端な温度、湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。

2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。

3 シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。

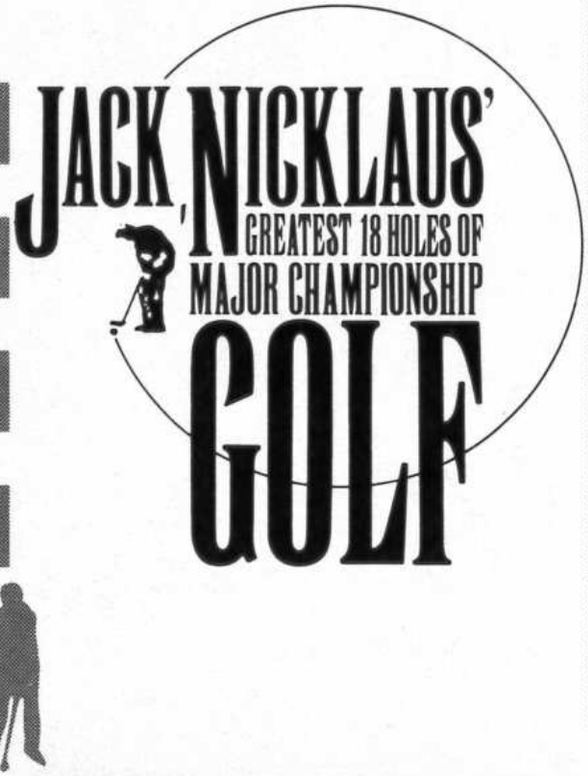
4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（２メートル程度）プレイしてください。

5 長時間プレイする場合は、健康のため、１時間ごとに５～10分の小休止をとってください。

＊リセット方法：ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDはHE system専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。
それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。



[1]ジャック・ニクラウスの特選18ホール……❶
[2]ゲームの初期設定
2.1 プレイモード……❷
2.2 プレイヤー……❸
2.3 試合OR練習……❹
[3]ゲーム方法
3.1 ホールの全体図……❺
3.2 ショットする……❻
3.3 パッティング……❽
3.4 ラウンドの途中で①(オプション機能)……❾
3.5 ラウンドの途中で②(ゲームのセーブ方法)……❾
3.6 ウォータ・ハザードとアウト・オブ・バウンズ(OB)……❿
[4]スコアカード、スコア分析表、通算成績表について……⓫
[5]ショット・テクニック
5.1 オーバースイングとアンダースイング……⓬
5.2 フックボールとスライスボール……⓬
[6]コンピュータ・プレイヤー……⓭
[7]Jack's Greatest 18 コース紹介……⓮

1 ジャック・ニクラウスの特選18ホール



ジャック・ニクラウスがこのゲームのために、アメリカとイギリスの名門コースのなかから特に気に入っているホールを厳選、夢の18ホールを構成しました。4大メジャートーナメントのタイトルが争われた世界のベスト・コースのベスト・ホールが揃っています……ペブル・ビーチ、セント・アンドリュース、リビエラ、ロイヤル・リザム、バルタスロール、メリオン、ミュアフィールド、オークモント、オーガスタ・ナショナル……いずれのホールも難攻不落のくせものホールばかり。しかし、これらのホールを制覇することが、すべての偉大なるゴルファーに課せられた試練なのです。

世紀のゴルファー、ジャック・ニクラウス

1940年1月21日オハイオ州コロンバスで生まれたジャック・ニクラウスは、1988年栄光ある「世紀のゴルファー」に選ばれました。13才の時に69のスコアを出し17才で全米オープンに初出場、その後世界の4大トーナメント、全英オープン3回、全米オープン4回、全米プロ5回、マスターズ6回の優勝を記録し、USツアー71勝の偉大な業績を残している彼にふさわしい呼び名といえるでしょう。生涯獲得賞金'88年末現在500万5825ドル。

〈メジャータイトル〉

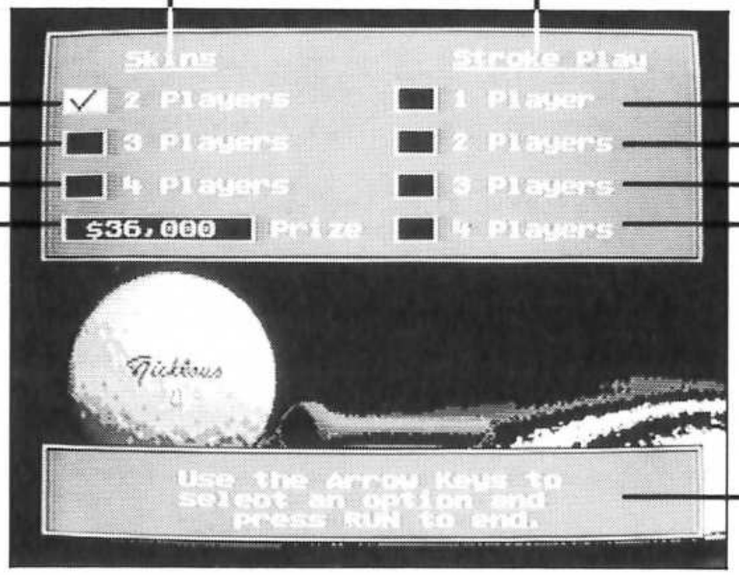
- 全米アマチュア　1959、1961
- 全米オープン　1962、1967、1972、1980
- 全英オープン　1966、1970、1978
- 全米プロ　1963、1971、1973、1975、1980
- マスターズ　1963、1965、1966、1972、1975、1986

2 ゲームの初期設定



タイトル画面が出たらRUNボタンを押してください。RUNを押さなければ、しばらくして自動的にオートデモになります。

2-1 プレイ・モード



プレイヤー・2人
プレイヤー・3人
プレイヤー・4人
賞金総額：
ⅠⅡボタンで
金額のアップ、ダウン
ができます。

プレイヤー・1人
プレイヤー・2人
プレイヤー・3人
プレイヤー・4人

✚キーで選択、
RUNボタンで
決定します。

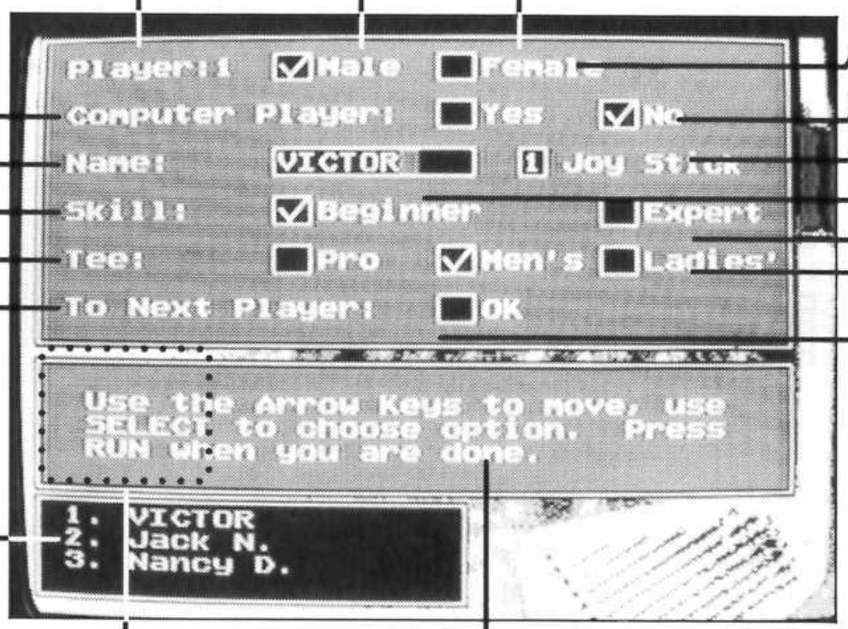
スキンズ

ルールはマッチプレイと同様ですが、勝ったホールの数で勝敗を競うのではなく、ホールごとに獲得賞金が決定されます。
賞金金額は、最初の6ホールに設定される額を基準とし、次の6ホールは倍、最後の6ホールは3倍の金額となります。
複数のプレイヤーがタイでホールアウトした場合には、そのホールに設定された賞金は次のホールに持ち越されることになります。

ストロークプレイ

18のホールの通算ベストスコアを出したプレイヤーが優勝です。
「ストロークプレイは18ホールの長丁場だが、1打に泣くゲームだ。」（ジャック・ニクラウス）

2-2 プレイヤー



プレイヤー・ナンバー　男性　女性

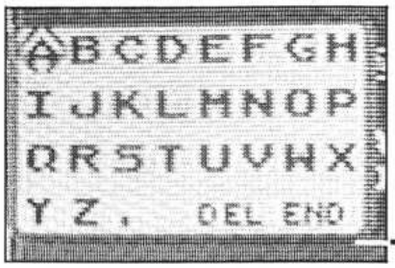
人間
コンピュータ・プレイヤーを選択
ジョイパッドの番号

コンピュータ・プレイヤー
名前
技量レベル
ティ・グラウンド
次のプレイヤーの設定

Ⅰボタンで数字を変更します。
ビギナー：初心者
エキスパート：上級者
プロ用、男性用、女性用
Ⅰボタンを押すと次のプレイヤーの設定になります。全員の設定が終ったらRUNボタンで次に進みます。

プレイヤーのナンバーと名前を表示

✚キーで移動・選択、
RUNボタンで次の画面に進みます。



名前はⅠボタンでアルファベットのウインドウが開きますので、✚キーで選択、Ⅰボタンで決定、〈DEL〉で消去します。

〈END〉で名前入力は終了します。

ビギナー：風の影響をあまり受けません。クラブの選択はコンピュータが自動的に行います。

技量レベル

エキスパート：実際のプレイ同様、風がショットに大きな影響を与えます。クラブの選択もあなた自身が行います。

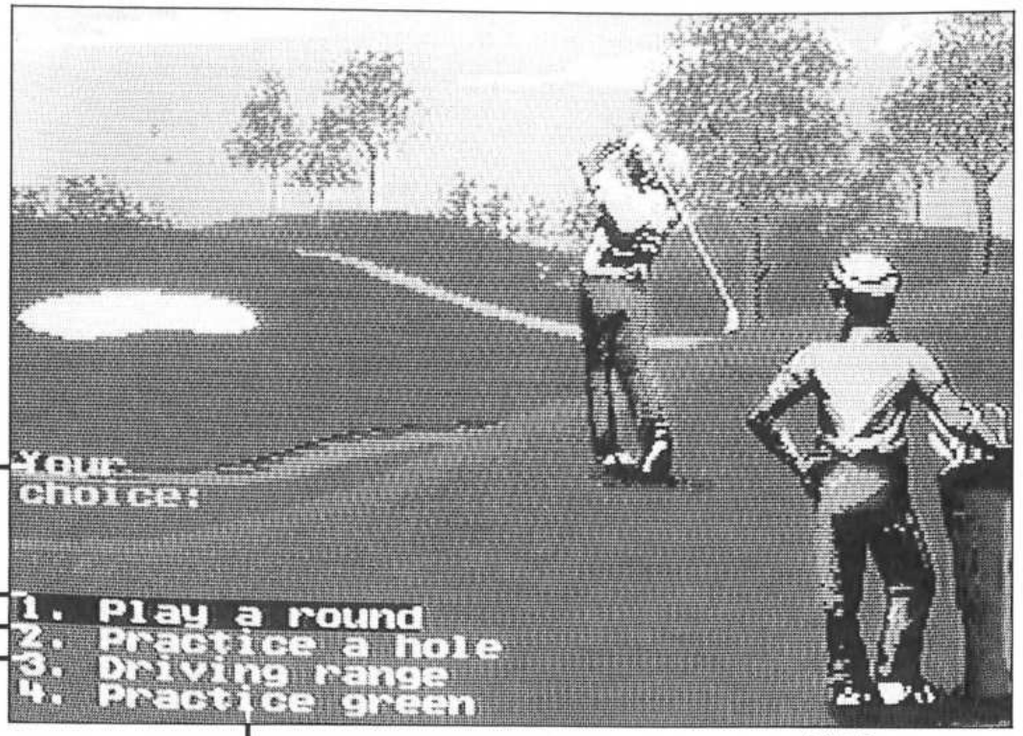
2-3 試合 or 練習

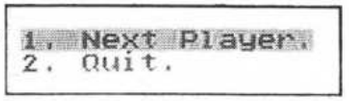
✚キーで選択(RUN)、Ⅰボタンで決定します。

1.試合

2.ホールを練習
練習したいホールの番号を✚キーで選択、(RUN)、Ⅰボタンで決定します。

3.ドライバーとアイアンの練習
✚キーでクラブを選択します。(RUN)ボタンを押すとメニュー画面が出ます。✚キーで選択、Ⅰボタンで決定、Ⅱボタンでキャンセルです。





(次のプレイヤー)
(終了)

4.パッティングの練習
操作方法は3.ドライバーとアイアンの練習と同じです。



アイアンの練習画面

ジャックのアドバイス

「スキンズでは、相手プレイヤーがOBなどのトラブルに直面しているときほど、安全を第一に考えたプレイをしなければならない。見栄やプライドを捨てて、とにかく確実なショットを打つこと。反対に、自分がトラブルに直面し、相手が理想的な位置にいる場合には、ギャンブルした方がよい。」ジャック・ニクラウス

3 ゲーム方法(ほうほう)～ティからグリーンまで



ホールの番号(ばんごう)

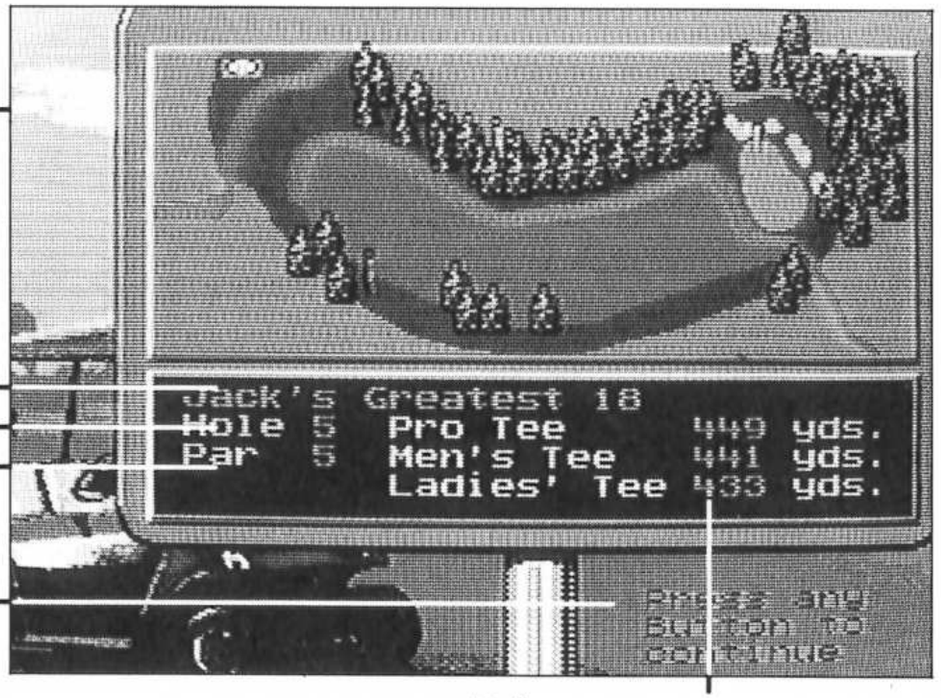
1ホールごとにジャックがアドバイスをしてくれます。

何(なに)かボタンを押(お)してください。

3-1 ホールの全体図

ホールの全体図(ぜんたいず)

ティ・ショットの前(まえ)にホールをよく観察(かんさつ)してください。



コース名(めい)：
ジャックの特選(とくせん)18ホール

ホール・ナンバー

パー

何(なに)かボタンを押(お)すと次(つぎ)に進(すす)みます。

ティ・グラウンドからピンまでの距離(きょり)がプロ、メンズ、レディースそれぞれヤードで、表示(ひょうじ)されます。(1ヤード=0.9m)

⬇ホールの全体図(ぜんたいず)はRUNボタンを押(お)すことにより、ラウンドの途中(とちゅう)でも表示(ひょうじ)できます。

ジャックのアドバイス

「試合(しあい)の流(なが)れの中(なか)でギャンブルせざるを得(え)ない状況(じょうきょう)でない限(かぎ)り、私(わたし)は安全(あんぜん)にプレイして前(まえ)に進(すす)むことを第一(だいいち)に考(かんが)えます。特(とく)に、メジャー・トーナメントが開催(かい さい)されるような難(むずか)しいコースでは、それがベストです。」ジャック・ニクラウス

3-2 ショットする

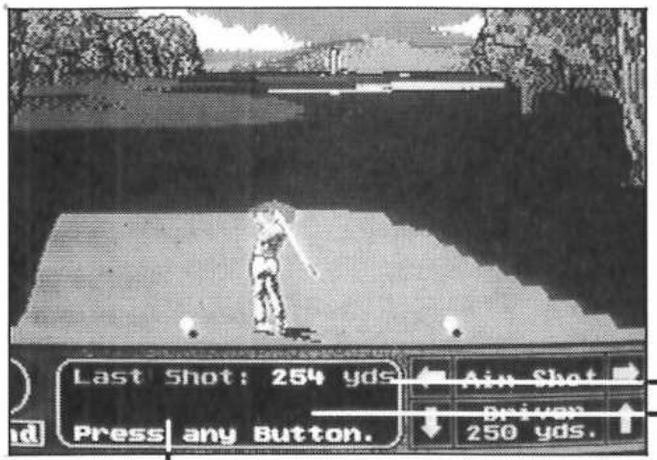
照準がこの範囲をこえると、景色が変わり、プレイヤーの向きが変わります。



ジャックのアドバイス

「ショットをする時、自分が直面している状況を注意深く観察したうえで、ボールの到達点を想定し、クラブを選択することが重要です。その際、リスクとなりえる条件をすべて考慮すること。すなわち、OBやウォーター・ハザード、バンカー、ラフなどはもちろんの事、風や地形、ピンの位置なども考慮すべきです。そのうえで自分の技量にあったクラブを選択するのです。」ジャック・ニクラウス

ショット後の画面



ショット後に飛距離が表示されます。

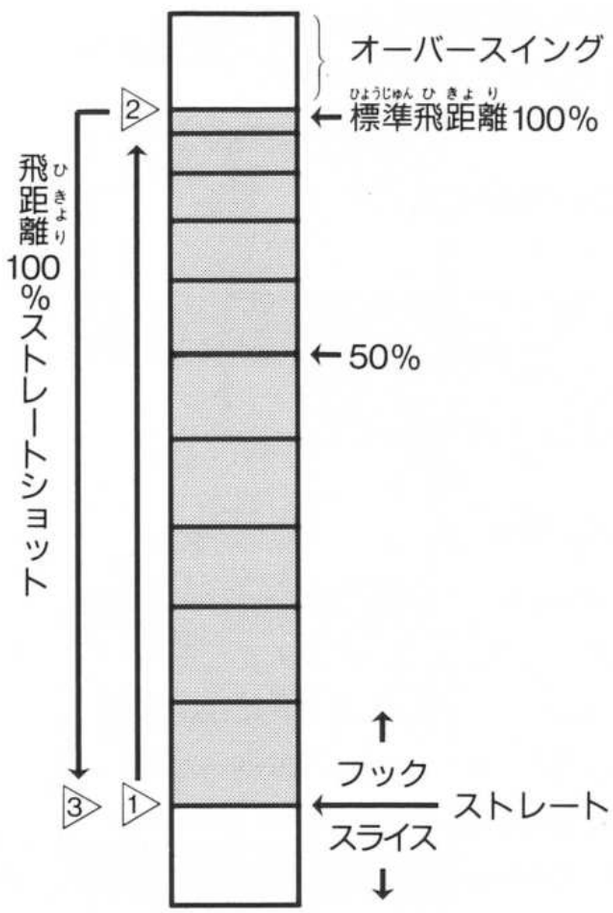
次のプレイヤーの名前

何かボタンを押してください。次のプレイヤー、または次のショットになります。

注意

- マルチタップで4人までプレイできます。その時、次のプレイヤーとして名前が表示された人が、何かボタンを押して、次の画面に切換えてください。
- マルチタップを使用する時、好きなジョイパッドの番号を設定することができます。

↓打力メーターについて



ショットする

画面左の打力メーターの動きは、ショットのスイングと連動しています。打力メーターをよく見てタイミングよくショットしてください。押し方のタイミングにより、打ち出すボールの飛距離やストレート、フック、スライスの別が決定されます。

1. 1度目のⒾボタンはショットの開始です。プレイヤーがバックスイングを始めます。
2. 2度目のⒾボタンを押したところでトップの位置が決まり、ボールの飛距離が決定され、ダウンスイングが始まります。
3. 3度目にⒾボタンを押すと、インパクトの位置が決まり、ストレート、フック、スライスを打ち分けることができます。

打力メーターの中央部分（スイング・ゾーンと呼びます）は10段階に分かれていますが、それぞれの目盛りは、使用するクラブの標準飛距離の10%を表しています。すなわち、スイング・ゾーンの一番下の目盛りは0%（飛距離が0ということ）で、一番上の目盛りが100%（使用クラブの標準飛距離）となります。

3-3 パッティング



平坦の場合
照準をボールとホールを結ぶ直線上に位置させて狙いを定めます。
打ち方は他のクラブと同様、打力メーターを見ながらⒾボタン3回で行います。

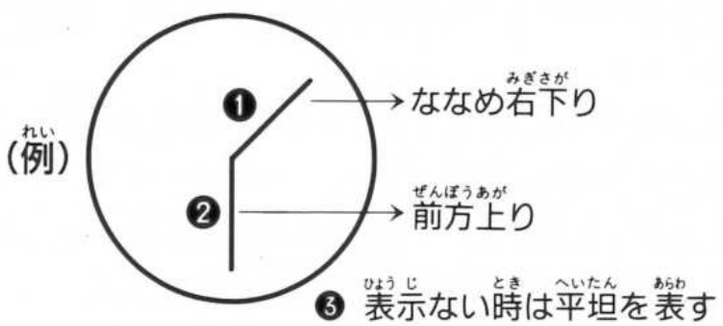
グリーンの傾斜の方向

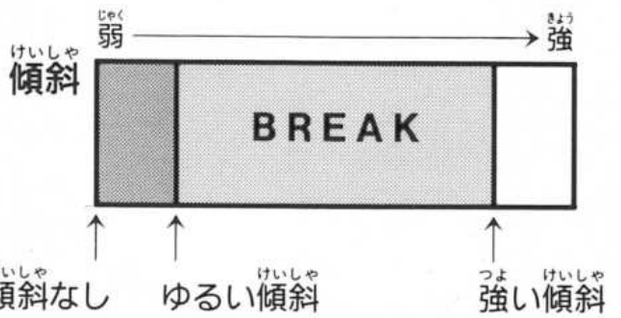
傾斜の度合

残り距離 フィートで表示
（1フィート＝0.3m）

●グリーンの傾斜を読む

グリーンはかならずしも平坦ではありません。
左右どちらかに傾斜しているか、または、上り坂なのか下り坂なのかを知りましょう。





ジャックのアドバイス

「パットは強さによって傾斜や芝目の影響を受ける度合が変わります。一般に、強く打った方が影響を受けにくくなります。ショート・パットを確実に決めなければならない場合などに、このことを思いだしてください。プレッシャーが大きい場合ほど、伸び伸びと打った方が良い結果を生むものです。」ジャック・ニクラウス

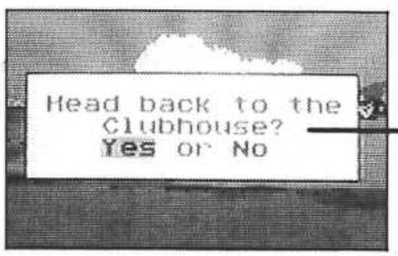
3-4 ラウンドの途中で❶（オプション機能）



ラウンドの途中でRUNボタンを押すと、左のメニュー画面となります。✚キーで選択、Ⅰボタンで決定します。Ⅱボタンでキャンセルできます。

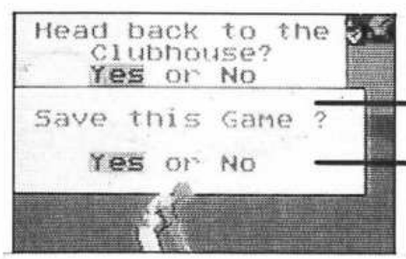
1. コースの全体図
2. 終了（SAVE画面になる）
3. スコアカード
4. スコア分析表
5. 通算成績表

3-5 ラウンドの途中で❷（ゲームのセーブ方法）



クラブハウスへもどりますか？

ラウンドの途中でRUNとSELECTボタンを同時に押すと左上の画面になります。ここで“YES”を選ぶと左下の画面となり、再び“YES”を選ぶと、その時の状態がセーブできます。

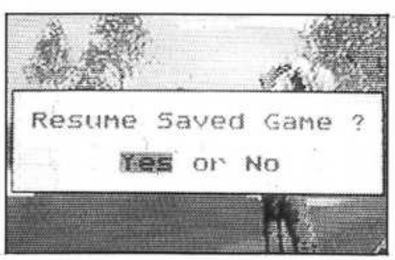


ゲームをセーブしますか？

いいえ：メニュー画面になる

ご注意

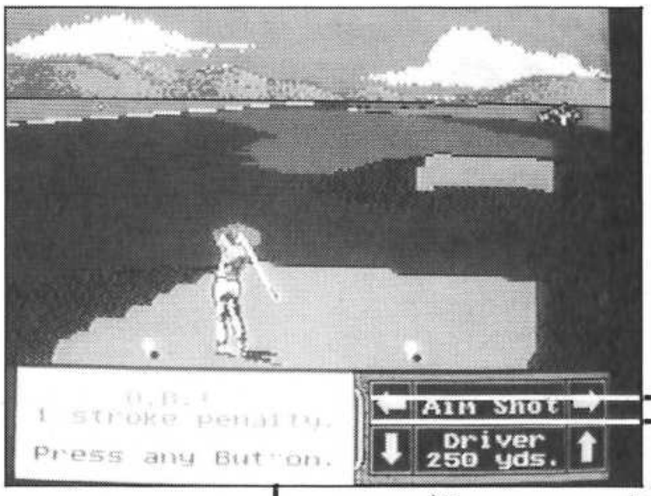
各社から発売されている外付けのバックアップ用ハードを使用しないと、セーブはできません。



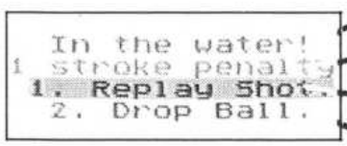
セーブしたところからゲームを始めたい時は、電源ON→スタート画面→RUNボタンで左の画面となります。

ここで“YES”を選びゲームをロードすると途中からゲームできます。

3-6 ウォーター・ハザードとアウト・オブ・バウンズ



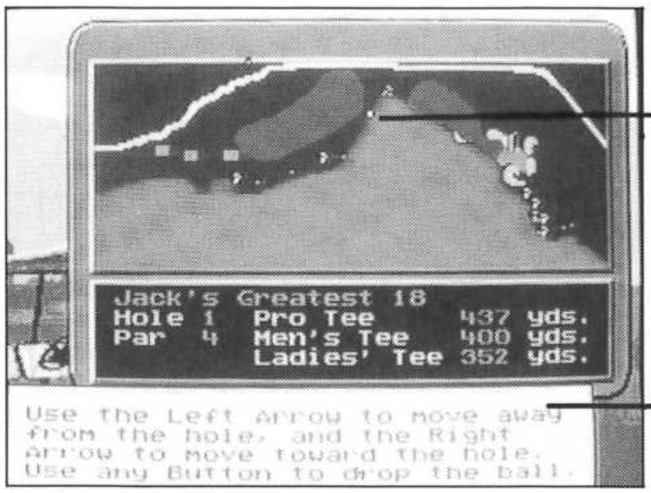
OB!
1打ペナルティ
何かボタンを押してください。



ウォーター・ハザード
1打ペナルティ
1. やり直し
2. ドロップする
✚キーで選択
Ⓘボタンで決定
②を選択する

ボールを池や小川に打ち込むと、１ストロークのペナルティとなります。ペナルティは自動的に加算されます。次打をプレイする地点は、打ち込んだボールをプレイしたもとの位置か、ウォーター・ハザードの近くにボールをドロップした位置のいずれかを選択できます。ただし、ドロップする場合は、ボールがウォーター・ハザードに入った地点よりも、ピンより遠い位置からプレイしなければなりません。

アウト・オブ・バウンズ(OB)もウォーター・ハザード同様、１ストロークのペナルティとなります。

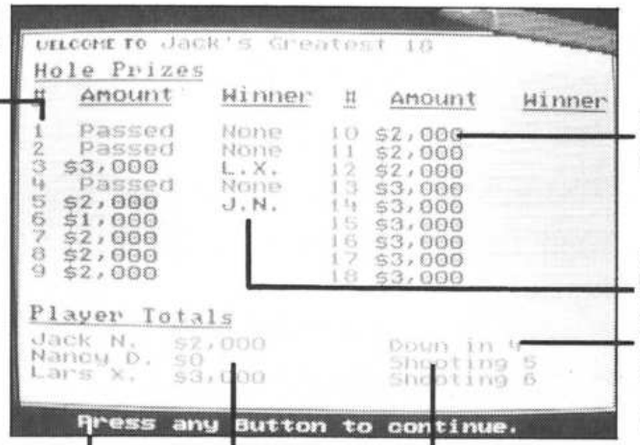


ボール
✚キーでボールを移動し、
Ⓘボタンでドロップします。

4 スコアカード、スコア分析表、通算成績表について

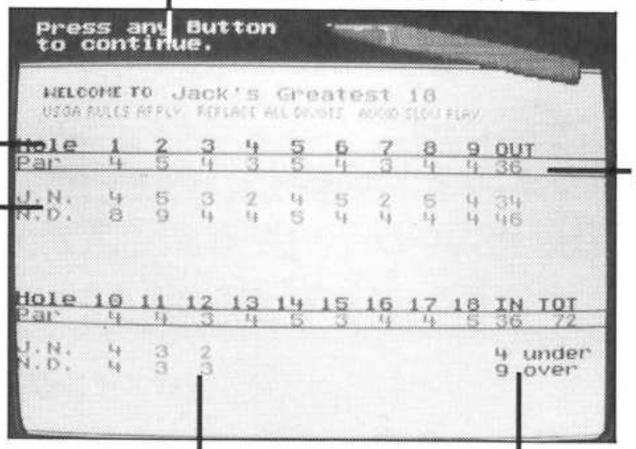
4-1 スコアカード

スキンズ



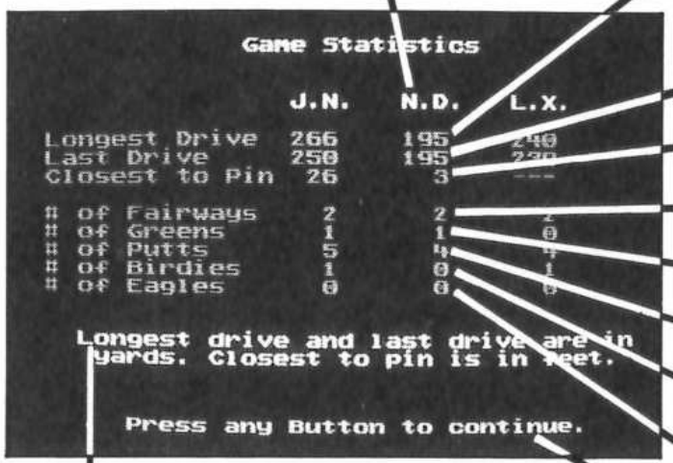
- ホール番号
- ホールの賞金額
- ホールの勝者
- DOWN IN：ホールアウトした打数
- 何かボタンを押して下さい
- プレイヤー別賞金累計
- SHOOTING：ホールアウトしていない場合の打数

ストローク・プレイ



- 何かボタンを押して下さい
- ホール番号
- プレイヤー名
- パー数
- ホールでの打数
- 現時点での成績

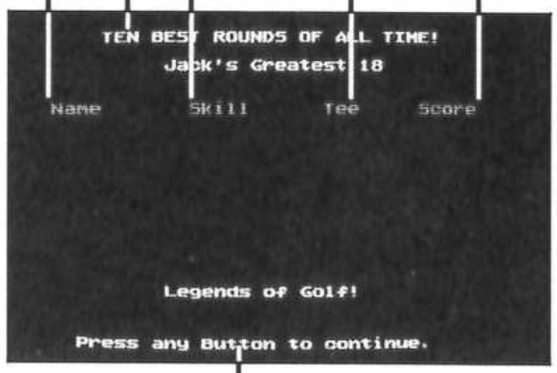
4-2 スコア分析表



- プレイヤー名
- ドライバーの最長飛距離
- 前ホールでのドライバーの飛距離
- アプローチ・ショットの最短距離
- ティ・ショットがフェアウェイをとらえた回数
- ティ・ショットがワンオンした回数
- パットの回数
- バーディーの回数
- イーグルの回数
- 何かボタンを押して下さい

ドライバーの飛距離はヤード(1ヤード=0.9m)
アプローチ・ショットはフィート(1フィート=0.3m)で表示。

4-3 通算成績表



- 通算成績のベスト10
- プレイヤー名
- 技量
- ティー
- 成績
- 何かボタンを押して下さい

5 ショット・テクニック

5-1 オーバースイングとアンダースイング

2度目に①ボタンを押すタイミングの遅い、早いによりオーバースイング、アンダースイングしたことになります。

◎注意：2度目の①ボタンを押さないうちにカラー・バーが打力メーターの一番上まで達してしまった場合、カラー・バーは自動的に下降を始めます。この場合、2度目の①ボタンは省略された事になります。

アンダースイングの特徴は、飛距離が短くなるだけで、打球の正確さは変化しないということです。

一方、オーバースイングとなると、とてつもなく大きなダメージを受けることになります。3度目の①ボタンのタイミング次第で、特大フックや特大スライスといったことになりかねません。

ジャックのアドバイス

「完ぺきなスイングをしようとしたり、クラブの標準飛距離どおりに飛ばそうとして、自分自身に精神的プレッシャーをかけすぎると、かえってショットを失敗することになります。一般に、リラックスしているほうが、ボールが素直にストレートに飛ぶようです。アプローチ・ショットでは、1つ上のクラブを使って普通にスイングすることを薦めます。」

5-2 フックボールとスライスボール

時と場合によっては、打球をまっすぐに飛ばしたくないこともあります。カラー・バーがスイング・ゾーンの0%目盛りに達する前に、①ボタンを押す（インパクトの時期を早める）と打球は左にフックします。その逆に、0%目盛りを越えた後に、①ボタンを押す（インパクトの時期を遅らせる）と打球は右にスライスします。フックやスライスはスコアを崩す最大の原因ですが、コントロールする技術さえ身につければ、最大の武器になりえます。

ジャックのアドバイス

「中央にピンがある80フィート幅のグリーンに向かって、5番アイアンでアプローチする場合を考えてください。もしここで、最初からピンの横20フィートを狙って、ピンに向かって行くフック（スライス）ボールを打ったとしたらどうでしょう。かりにショットが40フィート横にずれたとしても、ボールはグリーンにオンして、ピンまで20フィートということになるわけです。」

「上級ゴルファーがあまりストレートボールを打たないのには、こうした戦術的理由があるのです。技術的にいっても、ストレートボールを毎回確実に打つのはかなり難しく、かえってフックやスライスの方が安定して打てるといった面もあります。」

6 コンピュータ・プレイヤー

ジャック・N

ジャック・ニクラウス本人です。彼のショットはすべて注意深く計算され、微妙にコントロールされています。また、飛距離もクラブの標準飛距離を上回っています。ニクラウスは、自分のイメージ通りのショットを常に完璧に飛ばすことのできる数少ないプレイヤーです。

ナンシー・D

ただ今ゴルフに夢中のビギナー。ドライバーがしばしば大スライスする。パッティングが下手で、ロング・パットを残すと絶望的。

ラース・X

自称ミスターX。自分はエキスパートだとの信念からプロ用ティを使用。ドライバーがいつもフック気味で、パッティングも左へ外すことが多い。

バブス・R

試合上手の彼女もまた、エキスパートとしての誇りをもってプレイする。ごく稀にスライスすることもあるが、真っすぐなショットの連続でホールを攻略する。ただし、パッティングでは慎重になりすぎる傾向があり、しばしばパットが短すぎる。

アート・M

小ワザが使える週末ゴルファー。ショットの飛距離は短いが、真っすぐに飛ぶ。パッティングはいつもオーバー気味で、ラインの読み違いをすることも多い。

ナターシャ

飛ばし屋で、キャリア、実力とも十分の彼女はメンズのティ・グラウンドからスタートする。時たまスライスすることもあるが、ティ・ショットはじつに見事。ただし、パッティングのミスが多いのが泣きどころ。

エディー・C

ジャック・ニクラウスには及ばないものの、実力は一流のオールラウンド・プレイヤー。他人を口先巧みにスキンズ方式の試合に誘い込んでは荒稼ぎをするセミプロ。エキスパート・レベルでプロ用ティ・グラウンド使用。

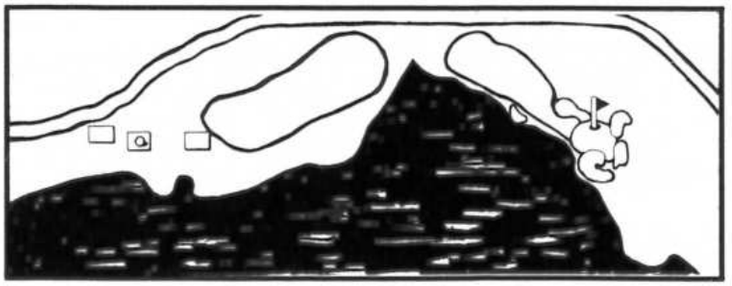
サリー・C

ゴルフ歴は長いものの、実力は依然としてビギナーの域を出ない女性ゴルファー。とにかくショットが安定しないのが悩みの種で、レディース用ティからのドライバーは、スライスしたりフックしたり。パッティングも常にショート気味。

カーリー・O

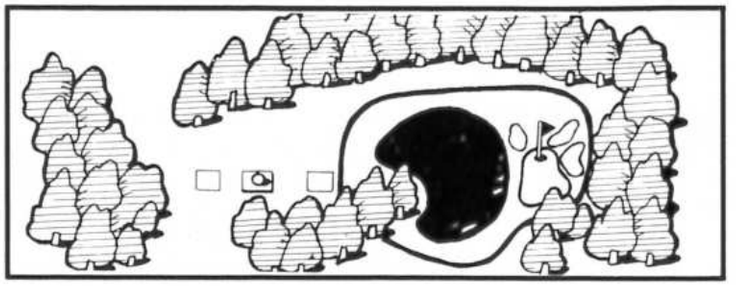
ゴルフを始めたばかりの本当の初心者。熱中している割にはなかなか上達しない。メンズのティからスタートはするものの、ティ・ショットには目を覆うばかり。大スライスの連続で、どこへ飛ぶのか分からない。パッティングにしても同様。

7 “Jack's Greatest 18”コース紹介



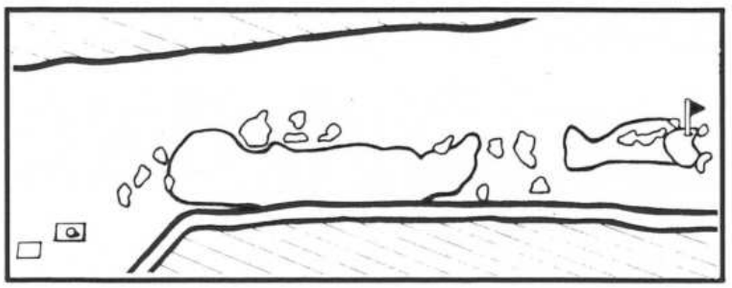
HOLE 1 PAR 4

〈ペブルビーチの8番〉
私の一番好きなホールです。



HOLE 4 PAR 3

〈バルタスロールの4番〉
グリーンの前に池の広がる、自然美を感じさせるホールです。



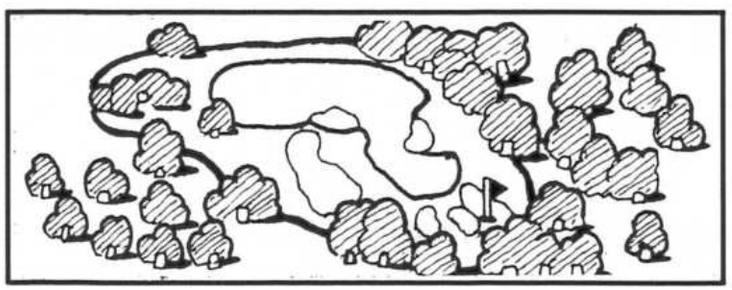
HOLE 2 PAR 5

〈セントアンドリュースの14番〉
ここほど難しいティショットはありません。



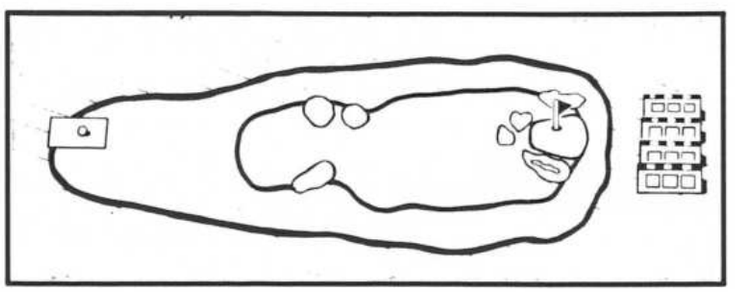
HOLE 5 PAR 5

〈オーガスタの13番〉
メジャーチャンピオンシップのコースでは、もっとも短いパー5です。



HOLE 3 PAR 4

〈リビエラの10番〉私が知っているショートパー4の中では、ここが一番多彩な攻め方ができると言えます。



HOLE 6 PAR 4

〈ミュアフィールドの18番〉ブリティッシュオープンが行われるコースの中では、ここがベストです。

〈オーガスタ・ナショナル〉（ジョージア州オーガスタ）全長6905ヤード、パー72、1932年オープンされ、マスターズの開催される世界中のゴルファー憧れのゴルフコース。

〈ペブル・ビーチ〉（カリフォルニア州ペブル・ビーチ）全長6799ヤード、パー72、カーメル湾を臨む雄大なコースで'72年の全米オープンでJ・ニクラウスが優勝。

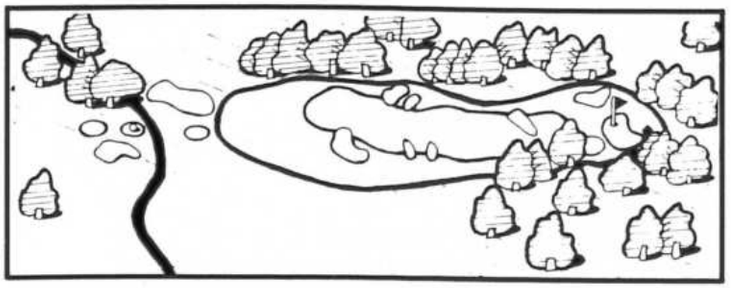
〈セント・アンドリュース〉（スコットランド）スコットランドの名門中の名門コース。全長6960ヤード、パー72、1700年中期に出来たゴルフ発祥のコースとも言われる。



HOLE 7 PAR 3

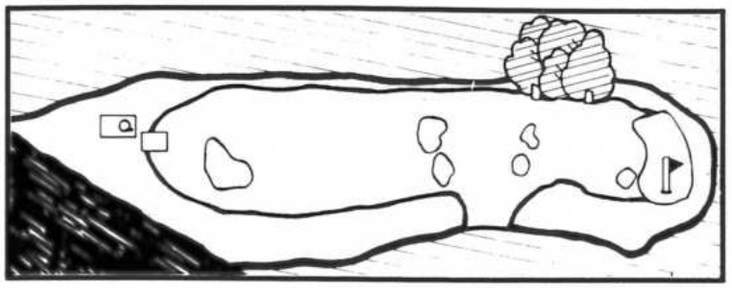
〈ペブルビーチの7番〉

私の好きなパー3、ショートホールです。



HOLE 8 PAR 4

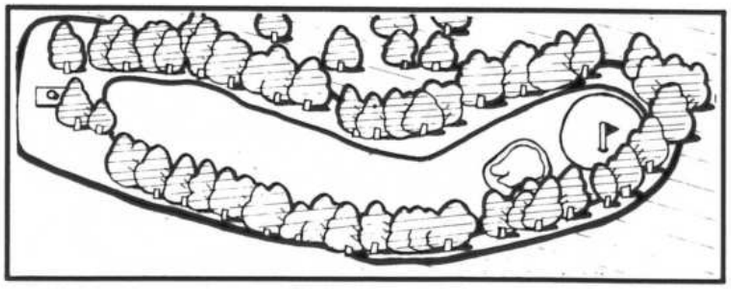
〈オークモントの18番〉この古典的パー4のホールでのバーディーが、ベンホーガンにUSオープン(1953)での勝利をもたらしました。



HOLE 9 PAR 4

〈セントアンドリュースの12番〉

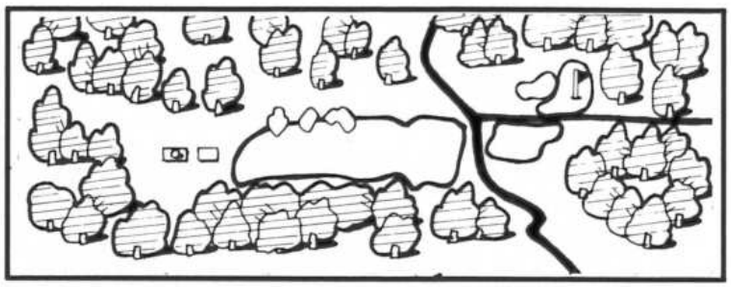
フェアウェイに隠されたバンカーに気をつけましょう。



HOLE 10 PAR 4

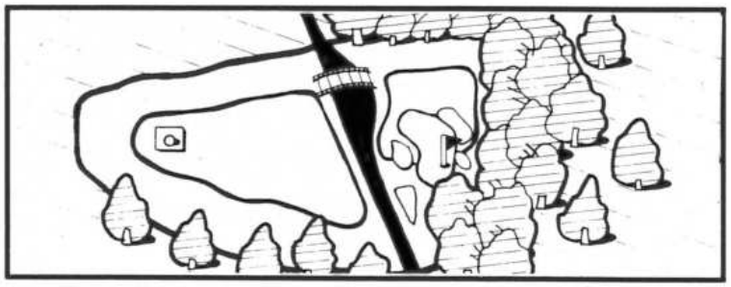
〈オーガスタの10番〉

メジャーチャンピオンシップのコースでは、最長のパー4です。



HOLE 11 PAR 4

〈メリオンの11番〉 1930年にホビー・ジョーンズがグランドスラムを達成した歴史的ホールです。



HOLE 12 PAR 3

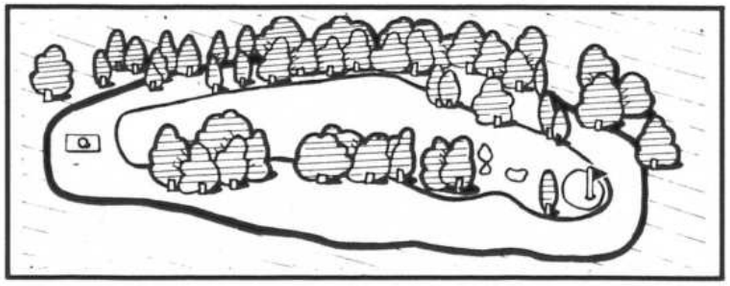
〈オーガスタの12番〉

もっとも難しいショートホールです。

〈バルタスロール〉（ニュージャージー州スプリングフィールド）全長7004ヤード、パー72、1922年にオープンされ、'67年、'80年の2回のジャックの全米オープン制覇の舞台である。

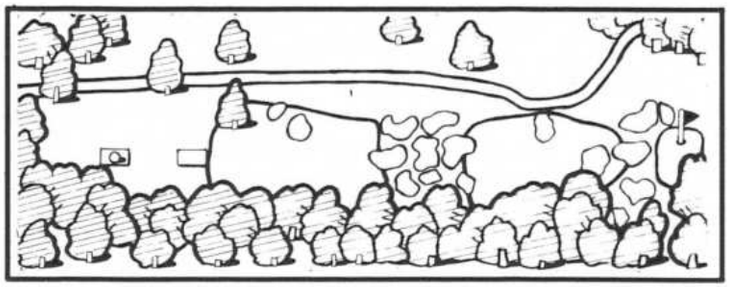
〈リビエラ〉（カリフォルニア州パシフィック・パリシェイズ）全長7101ヤード、パー72、1926年オープン。1948年ベン・ホーガンは全米オープンで優勝し、時来ホーガンの小通と呼ばれる魅力的なコース。

〈メリオン〉（ペンシルバニア州アートモア）全長6498ヤード、パー70で1912年オープン。複雑だが優れたコースデザインで有名。



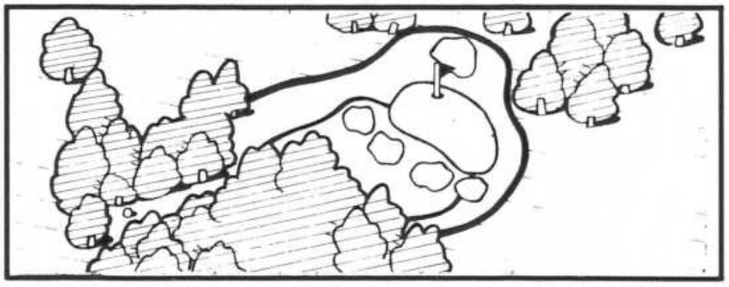
HOLE 13 PAR 4

〈リビエラの18番〉
あがりのホールの中で好きなホールのひとつです。



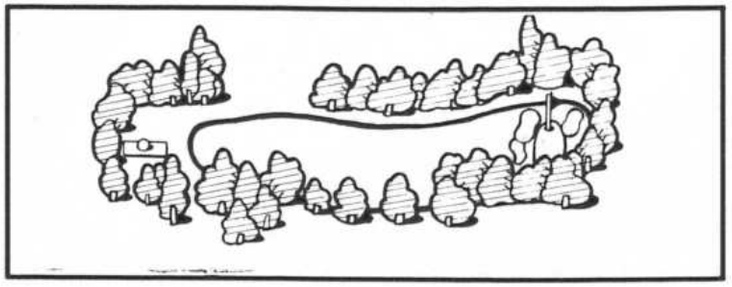
HOLE 14 PAR 5

〈バルタスロールの17番〉　メジャーチャンピオンシップの行われるコースの中で、最長のホールです。



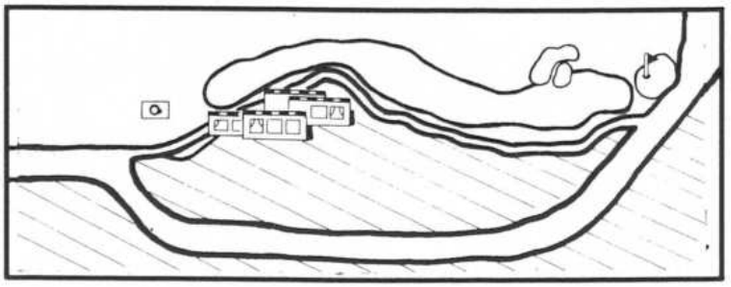
HOLE 15 PAR 3

〈ロイヤルリザムの12番〉　風によってはこのすばらしいパー3のホールが、油断できないホールになります。



HOLE 16 PAR 4

〈オーガスタの7番〉　この一直線のショートパー4では、2打目が明暗を分けるでしょう。



HOLE 17 PAR 4

〈セントアンドリュースの17番〉
世界中でもっとも有名なパー4のホールです。



HOLE 18 PAR 5

〈ペブルビーチの18番〉
世界中で私が一番好きなコースの18番です。

〈ミュアフィールド〉　6894ヤード、パー71。イギリスで最もテクニカルなコースであり、世界で最も古いコースとも言われている。
〈オークモント〉（ペンシルバニア州オークモント）速いグリーンと巨大なバンカーを持つ全長6982ヤード、パー71のコースで、62年ジャックが初めて全米オープンを制した想い出のコース。
〈ロイヤル・リザム〉　6673ヤード、パー71。穏やかな景観をなしてながめのあるコース。

Club Selection Chart

	DISTANCE	
CLUB	**MEN'S**	**LADIES'**
Driver	250 yards	225 yards
3 Wood	235 yards	211 yards
4 Wood	220 yards	198 yards
2 Iron	207 yards	186 yards
3 Iron	195 yards	175 yards
4 Iron	185 yards	166 yards
5 Iron	173 yards	155 yards
6 Iron	155 yards	139 yards
7 Iron	143 yards	128 yards
8 Iron	130 yards	117 yards
9 Iron	112 yards	100 yards
P-wedge	100 yards	90 yards
S-wedge	80 yards	72 yards
Putter	80 feet	80 feet

注意：距離はあくまで標準飛距離です。風、ラフ、傾斜等の条件による飛距離は各自で判断して選択して下さい。(1 yard = 0.9 m, 1 feet = 0.3 m)

CREDITS

Original Product Developed by Sculptured Software

Producer: SATOSHI "HUSTLE" HONDA

Director: TOSHIYUKI NAGAI

Conversion: Beam Software Pty Ltd

Sound: Advance Communication Company

Package design: TAKAYUKI "COMIX" MINEGISHI





© Copyright 1988, 1989 by Accolade, Inc. © Copyright 1989 by Victor Musical Industries, Inc. Licensed in conjunction with JPI.
The Golden Bear symbol and Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf are trademarks of Golden Bear International, Inc.

発売元：Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16