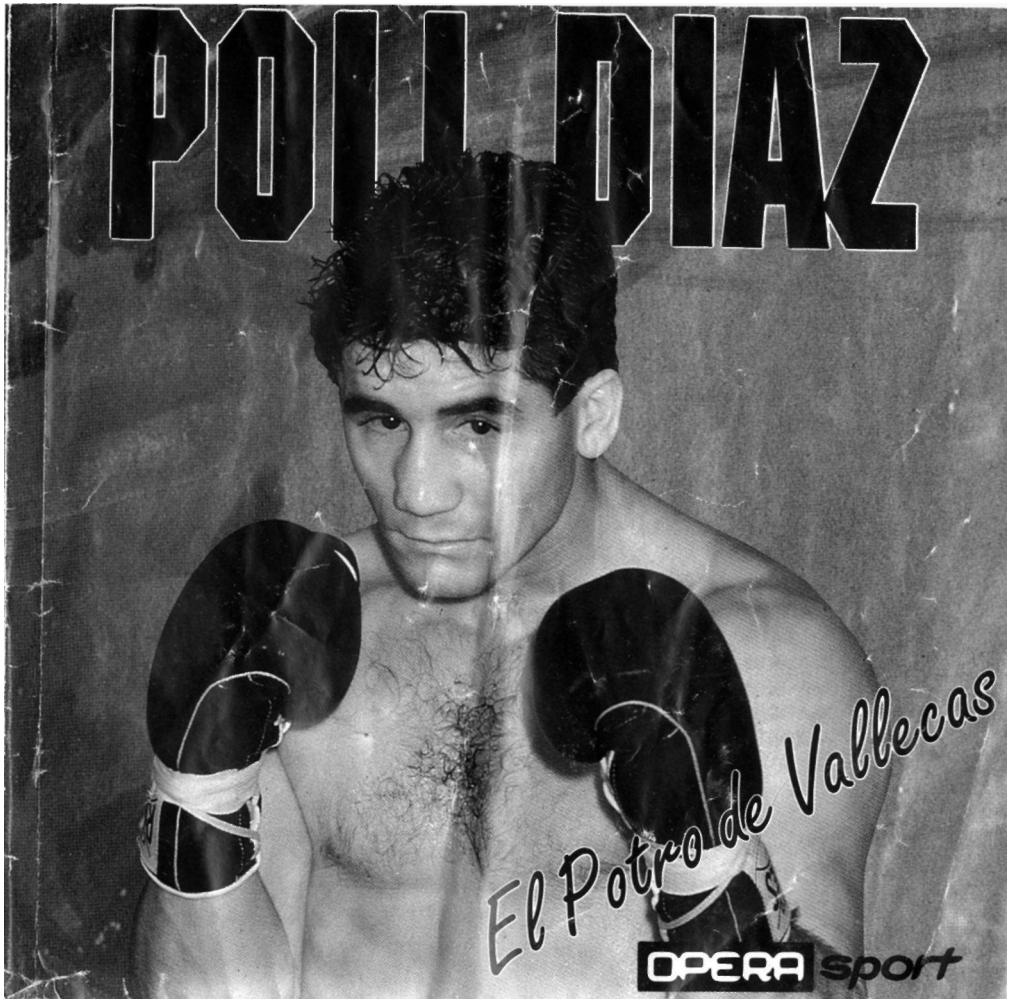


01 02 03 04 05 06 07 08 09

PROTEC 2

HISTORIAL PROFESIONAL DE "POLI"

FECHA	LUGAR	ADVERSARIO	TITULO	RESULTADO
-------	-------	------------	--------	-----------

1986

15-03	MADRID	RODRIGUEZ DE PABLOS	-	V pp
05-04	MADRID	JIMY CRUZ	-	V ab. 4°
16-05	RUBI	ANTONIO GRANADOS	-	V Ko. 3°
24-05	MADRID	LOPEZ ALONSO	-	V pp
06-06	MADRID	JESUS BEZANILLA	-	V Ko. 4°
14-06	RUBI	ANGEL RODRIGUEZ	-	V pp
05-07	BURGOS	JOSE A. HERNANDO	C. ESPAÑA	V pp
24-07	VILLAFRANCA			
	DE ORDICIA	CARLOS MIGUEL	-	V pp.
23-08	ALMERIA	ANGEL RODRIGUEZ	C. ESPAÑA	V ab. 4°
12-09	MELILLA	JOSE M. GUERBAS	C. ESPAÑA	V. Ko. 5°
01-11	VILLALBA	EMILIO MOLERO	-	V Ko. 2°
12-12	MADRID	RAFAEL SANCHEZ	C. ESPAÑA	V ab. 6°

1987

	MADRID	RAFAEL SANCHEZ	C. ESPAÑA	V ab. 6°
07-03	MADRID	SALVADOR DEL PINO	C. ESPAÑA	V. Ko. 3°
11-07	VILLALBA	JOSE A. HERNANDO	C. ESPAÑA	V Ko. 9°
31-07	MADRID	EDDI MOLINA	-	V pp
14-08	MADRID	BEN SAYEN	-	V Ko. 3°
16-10	MADRID	FERNANDO BLANCO	-	V pp
23-10	MADRID	EDDI MOLINA	-	V pp
21-11	PALENCIA	IBAÑEZ ARENAS	C. ESPAÑA	V Ko 3°

1988

05-02	MADRID	LECLERQ	-	V Ko. 2°
19-05	MADRID	MITTEMAYER	-	V Ko. 2°
30-06	MADRID	MADYOUN	-	V Kot 3°
30-11	CHIAVARI	LUCA DI LORENZI	C. EUROPA	V Ko 5°

1989

23-02	MADRID	ALAIN SIMOES	C. EUROPA	V pp
14-06	MADRID	BO JACOBSEN	C. EUROPA	V Kot 6°
19-08	BENIDORM	ALAIN SIMOES	C. EUROPA	V pp
16-11	MADRID	STEVE BOYLE	C. EUROPA	V pp

1990

16-02	BILBAO	LINO BECCHETTI	C. EUROPA	V Kot. 10°
31-05	MADRID	STEFANO CASI	C. EUROPA	V Ko. 3°
15-09	CARVALLO	CARLOS MIGUEL	C. EUROPA	V. Kot. 9°

TOTAL: 30 COMBATES
30 VICTORIAS
19 ANTES DEL LIMITE

¡IMPORTANTE!

No pierdas tus instrucciones con la tabla de claves.

Una vez cargado el programa deberás introducir una clave de acceso para poder empezar a jugar. Ahora debes ir a la fila y columna indicada en tu ordenador y localizar cuatro símbolos. Deberás mirar a través del gel rojo incluido con el juego para poderlo leer, estos símbolos hacen referencia a los que aparecen en la parte inferior de la pantalla y que deberás pulsar en orden correcto utilizando las teclas de cursor de tu ordenador y RETURN para elegir los símbolos. Una vez introducidos los códigos correctos empezar a jugar. Si introduces demasiados códigos incorrectos en una fila, te pasará algo vergonzoso.

Si pierdes tu tabla de claves, puedes comprar otra ...