

TIME WARP

1. Game reset - There is one space ship and 5 enemy flying objects on the T.V. screen. The player gets a total of 5 ships to play with. Scores are shown on the top of the T.V. screen.
2. The total game lasts 4 rounds which will turn around and be repeated. The 3rd and 4th rounds increase in difficulty
3. The scores are by hit for the 1st and 3rd rounds.
The 1st 5 enemy objects destroyed - 20 pts each
The 2nd 5 enemy objects destroyed - 25 pts each
The 3rd 5 enemy objects destroyed - 30 pts each
This continues up to 100 pts.
The scores are based on timing for the 2nd and 4th rounds. Up to 100 points. When the spaceship reaches the basement, the player gets a 90 point bonus.
4. Game select: #1 includes 4 rounds
 #2 includes 1st and 2nd rounds
 #3 includes 3rd and 4th rounds.
5. If the player finishes 2 rounds, he will receive a bonus of one extra spaceship (maximum 9 ships).
6. When the game is over, the player pushes the action button and the game will start again.

TIME WARP

1. Début de la partie: Une navette spatiale et cinq objets volants ennemi apparaissent a l'ecran. Le joueur obtient un total de 5 navettes spatiales. Les points sont indiqués en haut de l'écran.
2. Le jeu se divise en 4 periodes, qui se repetent sans cesse dans l'ordre. Le niveau de eifficulte augmente lors des 3^e et 4^e périodes.
3. Durant les 1^{re} et 3^e périodes, le joueur marque des points pour chaque engin volant ennemi atteint. La première série de 5 engins ennemis - 20 points chacun.
La deuxième série de 5 engins ennemis - 25 points chacun.
La troisième série de 5 engins ennemis - 30 points chacun.
Et ainsi de suite jusqu'à 100 points.
Pendant les 2^e et 4^e périodes, les points sont marqués en fonction du temps. Le joueur peut marquer jusqu'à 100 points. Lorsque la navette spatiale se pose sur le sol, le joueur obtient 90 points additionnels.
4. Option n° 1 : comprend 4 périodes.
Option n° 2 : comporte les 1^{re} et 2^e périodes.
Option n° 3 : inclue les 3^e et 4^e périodes.
5. Après 2 périodes, le joueur reçoit une navette additonnelle (9 au maximum).
6. Lorsque la partie est finie, le joueur doit appuyer sur le bouton de la manette pour re - commencer.