

Manuel de l'aventurier :

Le but de la partie est de compléter la musique en vainquant les 5 boss présents dans l'étage, généré aléatoirement à chaque essai. Les salles de boss sont fixes mais peuvent changer d'orientation. Les parties des instruments s'empilent à chaque combat de boss réussi, et la musique est complète lors du dernier combat.

Pour se déplacer :

- _ Z, Q ,S et D sont respectivement haut, gauche, bas et droite.
- _Les déplacements en diagonale sont possibles uniquement dans les salles de boss, et sont gérées avec A, E, W et X pour haut-gauche, haut-droit, bas-gauche et bas-droit.
- _La touche P permet d'attendre un tour, le joueur ne bouge pas mais l'environnement joue.

Pour vaincre un boss, il faut suivre l'enchaînement de déplacements forcés par l'apparition et la disparition de cases de sol. Il peut y avoir plusieurs possibilités, mais une seule est la bonne. Le joueur a un temps limité pour effectuer son action, et le boss a un moment de réflexion avant de changer le sol, ce qui permet à la note d'avoir la bonne durée. Le combat démarre au moment où le joueur marche sur la case la plus avancée par rapport à la porte de la salle.

Pour varier les parties, des vagabonds sont placés aléatoirement autour de la carte, et marchent dans des directions aléatoires jusqu'à ce qu'ils aperçoivent le joueur, et dans ce cas vont dans sa direction. Pour attaquer un vagabond, il faut être à côté de lui et avancer dans sa direction. Les vagabonds sont tués lorsque leur vie tombe en dessous de 0.