

Tetris

A játék lefuttatása után a játékos a menüben találja magát, ahol 4 gombbal találkozik. Ezek pedig a(z):

- „Uj jatek”
- „Dicsoseglista”
- „Beallitasok”
- „Kilepes”

Itt a fel-és lefele nyilakkal tud navigálni a különböző gombok között. A jelenlegi gombját barnával jelzi a játék. Az „enter” gomb lenyomásával tud átlépni a különböző nézetekbe.

Dicsőséglista

Ide a „Dicsoseglista” gomb segítségével tud eljutni a menün keresztül. Ebben a nézetben tudja megtekinteni a játékos az elmentett eredmények közül az 5 legjobbat. Innen bármely gomb lenyomásával ki tud lépni.

Beállítások

Ide a „Beallitasok” gomb segítségével tud eljutni a menün keresztül. Itt a menühöz hasonlóan a játékos a fel-és lefele nyilakkal tud navigálni a gombok között. A jelenlegi gombját itt is barnával jelzi a program. A „Magassag” és „Szelesseg” gombokon tartózkodva a ballra és jobbra nyilakkal tudja csökkenteni/növelni a játék pályájának a méretét.

A játékos át tudja nevezni magát, a „Nev” gombon tartózkodva az „enter” lenyomásával. Maximum 10 karakterből állhat a neve, ha pedig végzett az írással, akkor az „enter” gomb segítségével véglegesítheti.

Játék

A menüben az „uj jatek” gombnak a lenyomásával kezdődik el. Itt a képernyő közepén a játék pályájával találkozik. A játékos által irányított alakzat a pálya tetejének a közepén található. A játék felület bal oldalán látható, hogy a következő alakzat, mi lesz, jobboldalon pedig a játékos jelenlegi szintjét, és az általa elért pontszámot mutatja. A pályán látható még, a játékos által irányított alakzat, egy halványabb verziója. Ez azt mutatja, hogy hova fog érkezni az alakzat, ha a játékos nem mozdulna el.

A játékos a jobbra és ballra nyilakkal tudja irányítani a saját alakzatját, a felfele nyíllal pedig el tudja forgatni 90°-kal. A „space” gombbal „le tudja ejteni” a játékos az alakzatját, azaz oda helyezi el az alakzatot azonnal, ahol az alakzat halványabb verziója van.

A játékos célja, hogy feltöltse a sorokat, ezzel azokat kitörölje, ezáltal pontokat érjen el vele. A játékmenet addig tart, amíg a játék képes újra alakzatokat generálni a pálya tetejének a közepén.

Ha a játékmenetnek vége, akkor a játék utáni nézetre vált a játék.

Játék utáni nézet

Itt a játékosnak felajánlja a program, hogy mentse el az eredményét. Két opciója van a felhasználónak a „nem” és az „igen”. Ezek között a ballra és jobbra nyilakkal tud navigálni, és a választ az „enter” gombbal tudja véglegesíteni.