

Pelaajahahmoa (@) voi ohjata seuraavilla näppäimillä:

Nuolinäppäimet = sellaisia koneita varten, joissa ei ole numpadia. Nuolinäppäin liikuttaa hahmoa näppäintä vastaavaan suuntaan
Numpad = ne suositeltavammat näppäimet liikkumiseen, sillä näillä voi liikkua myös vinottain
Välilyönti = kuluttaa yhden vuoron tekemättä mitään
Enter = näyttää näppäinkomennot, sekä pelikentän symbolien merkityksen

Komennot:

(o)sta = ostaa uuden oluen, mikäli annetussa suunnassa on baaritiski ja taskussa riittävästi rahaa
(k)use = tyhjentää rakon, mikäli annetussa suunnassa on joko wc-pytty tai pisuaari
(p)uhu = kommunikoi muiden kanssa. Muuttaa näiden asennoitumista pelaajaan joko positiiviseen tai negatiiviseen suuntaan. Muutos positiiviseen tai negatiiviseen ääripäähän pienenee jonkun verran, mikäli ollaan jo lähellä sitä
(j)uo = ottaa hörpyn olutta. Ei onnistu, mikäli olutta ei ole, tai rakko on täynnä
(t)utki = ilmoittaa mitä annetussa suunnassa on. Mikäli suunnassa on joku henkilö, antaa tämän kuvauksen. Muuten saadaan kuvaus ko. paikasta, esim. lattia
p(u)mmi = yrittää pummia rahaa. Ei onnistu, ellei kohteen asenne pelaajaan ole riittävän hyvä (yli 90 asteikolla 0-100)
(v)onkaa = yrittää poimia naisen mukaan. Tämän asennoitumisen pitää olla paras mahdollinen, minkä lisäksi on 50/50-mahdollisuus ettei onnistu. Lisäksi pelaajahahmolla täytyy olla tarpeeksi rohkeutta

Pelaajahahmolla on myös tiettyjä ominaisuuksia:

Rohkeus = naisten lähestyminen pariutumistarkoituksessa vaatii rohkeutta
Humala = olet pubissa ja tarkoituksesi on tulla humalaan. Humala korreloi jossain määrin rohkeuden kanssa
Juomat = paljonko sinulla on olutta desilitroina
Rakko = täysi rakko haittaa muita aktiviteetteja
Rahat = ei, et voi ostaa velaksi

Tiralabraa varten on myös joitakin lisätoimintoja:

(a)star = A*-haku kohteeseen
(d)ijkstra = Dijkstra-haku kohteeseen
(c)lear = Palauttaa reitinhakujen grafiikat ennalleen reitinhakujen jäljiltä