Играющий должен, регулируя тягу двигателя, посадить корабль на планету, причем скорость в момент контакта с поверхностью не должна превышать выбранного значения, например, 5 м/с (мягкая посадка). Режим двигателя при маневре определяется расходом топлива и временем, за которое этот расход произведен.

Корабль управляется при помощи задания расхода топлива за заданное время, т.е. необходимо ввести через запятую или пробел два числа: количество топлива и время его расходования, например, 50 кг за 5 секунд.

По умолчанию тяга двигателя корабля направлена вверх. Если необходимо направить силу тяги вниз, то необходимо перед массой топлива написать символ "-".

Перегрузка корабля при работе двигателя не должна превышать предельного значения - 5 единиц. Если перегрузка превысит это значение, то считается, что корабль остается неуправляемым в течение 10 секунд.

Задавать время маневра равным нулю нельзя. В этом случае ускорение получилось бы бесконечно большим.

Если после передачи команды на двигатель на экране загорается аварийный сигнал, это означает одно из двух: либо кончилось топливо, либо ускорения превысили допустимое значение. В первом случае по завершении маневра двигатели выключатся и корабль упадет на поверхность планеты, во втором — отключатся на некоторое время, и корабль на протяжении этого времени тоже будет свободно падать. Если был задан расход, превышающий наличный запас топлива, двигатель выключится до завершения намеченного маневра, в момент полного исчерпания топлива.

Игра заканчивается, когда при очередном останове на индикаторе загорается 0.

Графики построены для таких исходных данных, как высота h=1000 м

и масса топлива m=100 кг. Управляется лунолёт текстовыми командами. Команды состоят из чисел, разделённых пробелами.



