

Cílem práce je implementace grafické hry simulující jízdu motokrosového jezdce. Uživatel ovládá fi gurku na motorce tak, aby se dostal ze startu do cíle za co nejkratší čas. Sbírá přitom kontrolní předměty rozmístěné po trati a nesmí narazit hlavou do terénu. Tratě, složené z polygonů, je možné vytvářet a editovat pomocí editoru tratí, který je součástí programu. Kromě hry jednoho hráče je k dispozici hra více hráčů na jednom počítači i po síti ve čtyřech různých režimech. Mimoto lze jednotlivé jízdy ukládat a následně si je přehrávat.

Zobrazování scény z bočního pohledu využívá knihovnu OpenGL. Program je implementován pro platformu Win32.