Гра – основна функція програми. Характеризується проходженням гри.

Гравець – користувач програми, який проходить гру.

Зіткнення – ситуація, в якій текстура мотоцикла та ліва сторона текстури стіни перетинаються.

Інструкція – пояснює гравцеві, як користуватися програмою, зокрема що робити при проходженні гри.

Меню – екран, де гравець обирає між початком гри, відкриттям інструкції до гри та виходом із програми.

Мотоцикл – об’єкт, стан якого контролюється гравцем. Представлений текстурою. Досягнення ним фінішної прямої або зіткнення із перешкодою означає кінець проходження гри.

Перешкода – нею може виступати текстура стіни. При зіткненні мотоцикла із нею завершується проходження гри. Мотоцикл має змогу оминати перешкоди.

Проходження гри – процес, що триває, починаючи із обрання гравцем опції початку гри в меню і закінчуючи досягненням мотоциклом фінішної прямої або зіткненням із перешкодою.

Стіна – текстура, що переміщується в процесі проходження гри. Мотоцикл може зіткнутися із нею, в такому контексті стіна виступає перешкодою, а може пересуватися по верху текстури.

Стрибок – рух мотоцикла, що характеризується вертикальним переміщенням із дотриманням закону, близького до закону тяжіння. За ненульової швидкості стрибок є криволінійним рухом.

Тік – 40 мс + 1-2 мс в залежності від швидкодії комп’ютера (виконуються обчислення координат, перевірка на зіткнення, обробка натискань клавіш користувачем, перезадання швидкості).

Фон – фонове зображення рівня (нічне небо), з яким не відбувається жодної взаємодії гравцем.

Швидкість – горизонтальна швидкість, що виражається у пікселях на тік, з якою переміщується мотоцикл в процесі проходження гри у напрямку направо, точніше з якою переміщуються текстури стін у напрямку наліво.