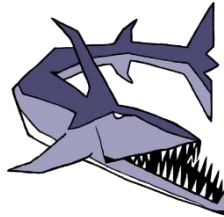


RALLY TEAM TACTICS

Barracuda Interactive

FACT SHEET



ERIC MARTÍNEZ GAMERO

ÁLVARO MARTÍN HITA

ADRIÁN RUBIO GARRIDO

ALEJANDRO ASENSIO PÉREZ

DANIEL HERNÁNDEZ TAMAYO

SERGIO MONTES VEREDAS

17/12/2023

Table of Contents

1 English	2
1.1 Essential information.....	2
1.2 About the game	3
1.2.1 Game description	3
1.2.2 References.....	3
1.2.3 Key features and differentiating factors	4
2 Español	5
2.1 Información fundamental.....	5
2.2 Sobre el juego	5
2.2.1 Descripción del juego	5
2.2.2 Referencias	6
2.2.3 Características clave y factores diferenciadores.....	6

1 English

This fact sheet presents key information about Barracuda Interactive's latest project, Rally Team Tactics. Its aim is to provide essential details for journalists, reviewers, and other stakeholders.

The information is presented in a structured manner so that it can be easily used as a basis for articles, reviews, interviews and general coverage of the game.

Alongside this document there are several attached folders with promotional materials, such as logos, screenshots, videos and wallpapers.

1.1 Essential information

- **Title:** Rally Team Tactics
- **Acronym:** RTT
- **Genres:** Racing/Strategy
- **Platforms:** WebGL via browser (PC and Android)
- **Release Date:** December 17, 2023
- **Developer:** Barracuda Interactive
- **Publisher:** Barracuda Interactive
- **Target Age Rating:** PEGI 3
- **Target Audience:** mainly children between 8 and 12 years old, but intended to all age groups
- **Price Point:** Included with partner publishing houses' educational packages (variable pricing and subscription model) and as a standalone sale to individual consumers for 9.99€

1.2 About the game

1.2.1 Game description

Tagline: Assess, Plan and Execute: Master Rally Racing Strategy as the Ultimate Copilot!

Summary: Rally Team Tactics (RTT) is an arcade racer where the players take on the role of a rally team's co-driver. In this capacity, they must analyze the track layout to provide the appropriate instructions to the driver before the race begins.

The game places a significant emphasis on trial and error, thanks to the ability to return to the starting point. This gives the player the opportunity to address challenges based on previous experiences. By identifying patterns (the vehicle's response to the terrain and route), the player can improve their choice of instructions and, in turn, manage resources (fuel and damage incurred) more efficiently in subsequent attempts.

Setting: RTT is set in the present day, and the player will travel around the world competing face-to-face with the best drivers. The world of Rally Team Tactics however is an alternate reality where the golden age of rallies never ceased, and this motorsport competition maintains tremendous popularity.

The golden age of rallying is often considered to be the 1980s when the Group B category was created, allowing manufacturers to develop extremely powerful and fast cars with minimal speed and technical restrictions. Races were spectacular and dangerous: drivers risked their lives in each stage, and crowds of spectators gathered along the roadsides to get a close look at their idols.

1.2.2 References

Rally Team Tactics is heavily inspired by other racing simulation and arcade driving games:

- On one hand, it draws inspiration from realistic rally and off-road racing franchises such as **Colin McRae Rally**, **DiRT**, **DiRT Rally** (*Codemasters*, EA, 1998-2020), and **WRC** (various developers, EA, 2001-2023). It takes its emphasis on simulating vehicle physics across different terrains from these games.
- On the other hand, it pays homage to 90s arcade racing games like **Virtua Racing** (*Sega AM2*, 1992), **Ridge Racer** (*Namco*, 1993), and **Daytona USA** (*Sega AM2*, 1993), mainly for their time trial focus, leaderboard mechanics, and other arcade features.
- Lastly, contemporary indie arcade driving games have also played a significant role:
 - **Art of Rally** (*Funselektor Labs*, 2020) has served as inspiration for the game's temporal setting during the golden age of rallying and its three-dimensional low-poly art style with a notable emphasis on lighting and time of day. Other noteworthy influences include its top-down camera perspective and more relaxed physics compared to realistic titles,

striking a balance between arcade control and simulation based on terrain and weather conditions.

- **You Suck At Parking** (*Happy Volcano*, 2022), in establishing the trial-and-error nature of the game with the ability for instant restarts, has been another source of inspiration. The game also introduced puzzle elements testing memory and pattern recognition, featuring an overhead camera allowing free visualization of the scenario before starting. All of these aspects have had a significant impact on the conceptualization of Rally Team Tactics.

1.2.3 Key features and differentiating factors

Key Features:

- Assumption of the co-driver role instead of direct driving
- Turn-based system consisting of circuit reconnaissance and subsequent execution
- Experimentation with vehicle physics
- Introduction to the basics of rallying with the mnemonic code note system
- Emphasis on improvement through trial and error, reinforced by time tracking and statistics, and the competitive factor of leaderboards

Differentiating Factors:

- Designed around the analysis and improvement of Computational Thinking, especially for children aged 8 to 12
- Provision of metrics and data analysis for schools to level classes and provide better individual attention
- Unique gameplay based on the aforementioned turn-based system where the co-driver is controlled
- Game modularity that opens the possibility for expansions and additional content, and even customization for educational institutions

2 Español

Esta hoja informativa presenta datos clave sobre el último proyecto de Barracuda Interactive, Rally Team Tactics. Su objetivo es proporcionar detalles esenciales para periodistas, críticos y otras partes interesadas.

La información se presenta de manera estructurada para que pueda utilizarse fácilmente como base para artículos, reseñas, entrevistas y cobertura general del juego.

Junto con este documento, se adjuntan varias carpetas con materiales promocionales, como logotipos, capturas de pantalla, videos y fondos de pantalla.

2.1 Información fundamental

- **Título del Juego:** Rally Team Tactics
- **Acrónimo:** RTT
- **Géneros:** Racing/Strategy
- **Plataformas:** WebGL a través de navegador (PC y Android)
- **Fecha de lanzamiento:** 17 de diciembre de 2023
- **Desarrollador:** Barracuda Interactive
- **Publisher:** Barracuda Interactive
- **Clasificación por edades objetivo:** PEGI 3
- **Público objetivo:** principalmente niños y niñas de entre 8 y 12 años, pero dirigido a todos los públicos
- **Precio:** Incluido en paquetes educativos de editoriales colaboradoras (precio y modelos de suscripción variables) y como producto por separado para el público general por 9,99€

2.2 Sobre el juego

2.2.1 Descripción del juego

Eslogan: Analiza, Planifica y Ejecuta: ¡Domina el Mundo del Rally como el Copiloto Definitivo!

Resumen: Rally Team Tactics (RTT) es un arcade racer donde el jugador asume el rol del copiloto de un equipo de rally. Como tal, este debe analizar el trazado del circuito para dar las instrucciones adecuadas al piloto antes de que comience la prueba.

El juego pone gran énfasis en el ensayo y error gracias a la posibilidad de volver al inicio. El jugador tiene así la posibilidad de resolver el problema basándose en lo acontecido anteriormente. La identificación de patrones (respuesta de las físicas del vehículo al relieve y el itinerario) le permiten mejorar la elección de instrucciones y hacer así una gestión de los recursos (gasolina y daño recibido) más eficiente en su siguiente intento.

Localización: RTT está ambientado en la actualidad, y el jugador viajará alrededor del mundo compitiendo cara a cara con los mejores pilotos. El mundo de Rally Team

Tactics, no obstante, es una realidad alternativa donde la época dorada de los rallies nunca cesó y esta competición automovilística mantiene una tremenda popularidad.

Se suele considerar que la época dorada del rally fue la década de los 80, cuando se creó la categoría de Grupo B, que permitía a los fabricantes desarrollar coches extremadamente potentes y veloces, y las restricciones de velocidad y técnicas eran mínimas. Las carreras eran espectaculares y peligrosas: los pilotos se ponían en riesgo su vida en cada etapa y las masas de espectadores se agolpaban al borde de las carreteras para ver a sus ídolos de cerca.

2.2.2 Referencias

Rally Team Tactics está altamente inspirado por otros juegos de simulación de carreras o de conducción arcade:

- Por un lado, franquicias de rally y carreras off-road realistas, como **Colin McRae Rally**, **DiRT**, **DiRT Rally** (Codemasters, EA, 1998-2020) y **WRC** (múltiples desarrolladores, EA, 2001-2023). De estas se toma su énfasis en la simulación de las físicas de los vehículos sobre diferentes terrenos.
- Por otro lado, juegos de carreras para recreativas de los años 90 tales como **Virtua Racing** (Sega AM2, 1992), **Ridge Racer** (Namco, 1993) o **Daytona USA** (Sega AM2, 1993), principalmente por su enfoque contrarreloj, las tablas de clasificación y otras mecánicas arcade.
- Por último, juegos indie de conducción arcade contemporáneos:
 - **Art of Rally** (Funselektor Labs, 2020) ha servido como inspiración para la localización temporal del juego, en la época dorada del rally, y para el estilo artístico low-poly en tres dimensiones con destacada relevancia de la iluminación y el momento del día. Otros aspectos a resaltar que han influido en el diseño son su perspectiva de cámara aérea y sus físicas más relajadas que las de los títulos realistas pero que encuentran un buen balance entre el control arcade y la simulación alrededor de las características del terreno y las condiciones climatológicas.
 - **You Suck At Parking** (Happy Volcano, 2022), a la hora de establecer la naturaleza ensayo-error del juego con la posibilidad de realizar reinicios instantáneos, ha sido otra inspiración. El juego introducía además elementos del género de puzzles que ponían a prueba la memoria y reconocimiento de patrones, con una cámara aérea que permitía la visualización libre del escenario antes de comenzar. Todo esto ha sido de gran influencia para la concepción de Rally Team Tactics.

2.2.3 Características clave y factores diferenciadores

Características clave:

- Asunción del rol del copiloto en lugar de conducir directamente
- Sistema de turnos compuesto por reconocimiento del circuito y posterior ejecución
- Experimentación con las físicas del vehículo
- Introducción a las bases del rally con el sistema de notas de código nemotécnico

- Énfasis en la mejora por ensayo y error, reforzado por el registro de tiempos y estadísticas, y el factor competitivo de las tablas de clasificación

Factores diferenciadores:

- Diseñado entorno al análisis y mejora del Pensamiento Computacional, especialmente para niños entre 8 y 12 años
- Provisión de métricas y análisis de datos para escuelas con tal de nivelar las clases y ofrecer mejor atención individual
- Jugabilidad única basada en el antes mencionado sistema de turnos donde se controla al copiloto
- Modularidad del juego que abre la posibilidad a expansiones y contenido adicional, e incluso personalización para centros educativos