



**KICTI 1.0 BY ISTVÁN KIRÁLY ALIAS LAKING
(C) 2005**

KICTI Manual (1.0a @RES)

KICTI is a 3 sided CTI map for Operation Flashpoint which is absolutely independent from MFCTI, CrCTI. It's a new CTI from scratch, and try's to be as realistic as possible.

The possibilities of the Command engine allow to have a maximum of 2000 (3*8*7*12 +++) AI on the map. The Game uses templates, and can easily ported to other mods and islands.

Technical Background

In regular maps including MFCTI and CrCTI most AI is calculated on the Client computers (i.e. the players), and server is there for synchronising the data between the clients only. Client Download Bandwidth is usually good (~1Mbps), but upload bandwidth is very small in comparison.

Under the traditional CTI environment, if you have 11 AI in your group, you have to upload 12 Soldier's data. Synchronising 16 players with 12 AI each, where each player is up to 200ms from the server, is a nightmare. If desync happens, you can see that the AI in your group is not lagged, but everything else is. ...

KICTI has a maximum of only 25 Soldiers located on the Client computers - that's the players. All other AI are located on the server, which is powerful and doesn't need to do 3D calculation, so it can handle lots of AI. Because the AI information is only sent from Server to Client, the lower upload bandwidth will not lag the game in the same way as the traditional CTIs.

The concept of KICTI is not to control AI Soldiers, but to control AI Groups.

KICTI is NOT designed to be played in single player. (1 player PC can't handle so much AI, and routines for AI commanders ...) When playing in single player turn debug mode on, so mission wont end at start.

Players Manual

Game Personnel

Admiral	Not a player inside the map, but a fictional character that the General communicates with to order supplies and equipment.
General	In game this is an AI commanded by the Commander. The Commander requests items from the General, who will order them from the Admiral. (Bases etc.) The primary objective is to Kill the enemy Generals. Should your General die, your side cannot win. In 2-sided games the game will end after the first general dies. In 3-sided games, you may continue to fight, although you will not be able to win, the game ending after the second General dies.
Commander	One of the players, who is placing. Places Bases and determines the strategy. If the commander disconnects. another player will take the commander role.(Top down)
Company	Up to 7 platoons labelled with a Callsign (Alpha .. Hotel). Either AI led by a player, or all AI.
Platoon	Up to 12 Units in a Group. (Black .. Pink)
Unit	1 Soldier.

When all player slots are manned, each player is controlling a whole Company as Company Leader. Should a player disconnect then the Commander gets control of that AI Leader, and so controls the Company. Should all player disconnect from a side, then the general will die on a heartattack.

Callsigns and Roles

Each Company Platoon has a different role.

Platoon	Callsign	Role
Alpha		Commander, Infantry and APCs
Bravo		Mechanised Infantry
Charlie		Secondary Battle Tank Company
Delta		Main Battle Tank Company
Echo		AA / Air
Foxtrot		Special Forces. (HALO Drops)
Golf, Hotel		Infantry

Equipment can only be assigned to the Company Callsigns that specialise in them. E.g. Foxtrot can't have T80s, but Delta can.



First spot on list is Alpha, second Bravo ... etc

As player you should verify that you have the right spot (and that Admin has set Mission Admin to his spot.)

Note: A bad admin will be able to use the console to cheat, and a very bad admin could have a console even if Debug mode is Off. Make sure you trust the admin, who should be the server owner.

Normally all bugs are fixed, but in a 6 hour game anything can happen.



Select your custom loadouts in the Briefing

Town Taking

Towns must be occupied to benefit from them. Send any Platoon to the Town, and leave them there. You do not need to "take" the flag. Being in the zone of the flag gives you control. If you abandon the town you lose control of it.

Should the General get killed, then all players loose controll over all Companys, and will spawn in towns.

MHQ

If the MHQ gets destroyed, no Halo drop, no new Base, and no Supply Chopper can be requested. Only Players can move MHQ, and only players in the commanding group can Lock or Unlock the MHQ.

The General, or any AI in the MHQ may disappear from the group list, but he is there, can be selected and commanded normally.

Commanders Normal Screen



Currently Alpha Company is selected (bottom right), and has no Platoons (all set to N/A). He is the only player, so he is the Commander. AI 2 is the General (unarmed), and 3 .. 9 are the Company Leaders (Callsigns Bravo thru Hotel), all AI.

In the middle of the Base you see the Supply Chopper (on the helipad). This brings in Supplies, Workers and Soldiers.

At the Sheds (far side) are some vehicles for the players. Platoons spawn from the heavy factories and tents.

There are Stationary Defenses at each Bases and secondary structures. (HE guns)

Spawning Tanks

There was a request for T80s for Delta Company, the Main Battle Tank company, and now the Delta Black Platoon is getting in to the Vehicles. (Lower right shows Delta Black Platoon has T80).

Make sure the Base (1 .. 99), the Company (Alpha .. Hotel), The Platoon (Black .. Pink), and the requestpage (use <> to toggle) is selected.



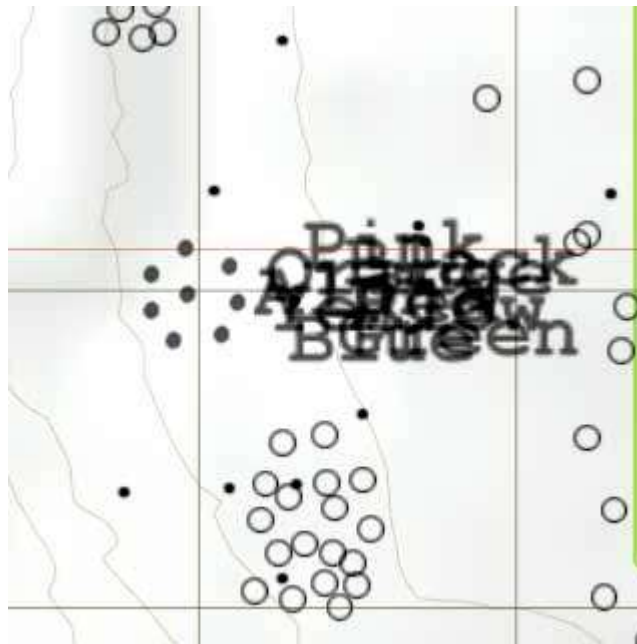
GUI Screenshot



Top Line: Company selection. Only available companies are shown. (Alpha currently selected). X to Exit GUI

The next two lines are to adjust the currently selected platoons formation relative to the company leader.

E.g. O button would produce a formation looking like this...



"Set my Dir" will set formation direction to the player's current direction.

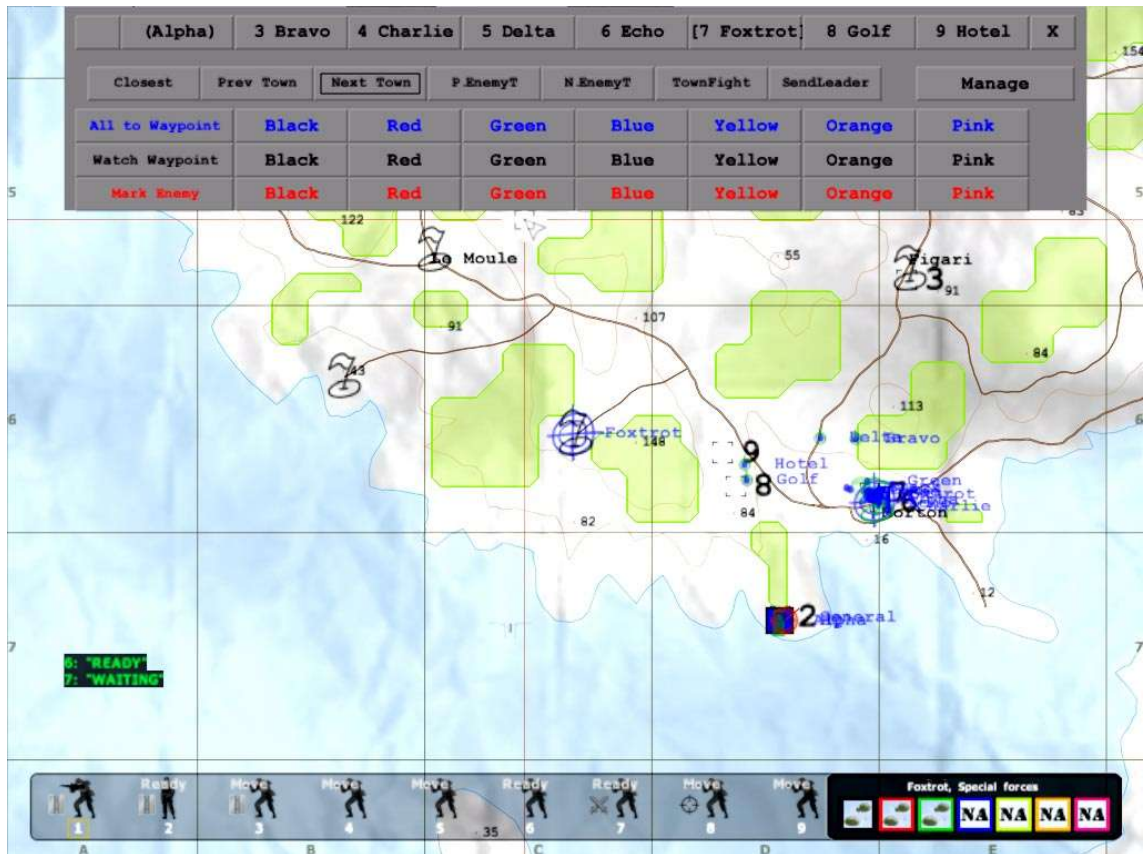
"Spacing" will set distance between the platoons. from 2M thru 2KM, (use the slider to adjust it).

On the next lines you can give commands to each platoon, or to the whole Company (all platoons).

The Buttons in the First Column will give the command to the company, other buttons to the individual Platoon (Black thru Pink).

Command	Summary
Report Status	Platoon leader will report size, vehicles, and position.
Main target	Platoon will slowly start moving to the Main Target Waypoint (created by the Commander by Alt-click on map).
Keep Formation	Tell platoon to return to the Company Formation.
Move to Waypoint	Company Waypoints set by Shift-click on map. The waypoint is like a cursor, that means you make the waypoint, give the order, and then you can set a different waypoint and give another platoon another order.
Stop	Order platoon to stop at its current position.
Move to Leader	Order platoon to move to the Leader's current position. Platoon will stay there even if Leader moves.
Code Red	Combat mode of the platoon. Red is most aggressive, Green is Safe.
Code Green.	Will affect Platoons internal formation, behaviour and combat mode.
Disembark	Order all Units to disembark from all Vehicles.
Mount here.	If player is in a Vehicle, will order the platoon to get into that Vehicle's cargo.
D.Cargo	Disembark all Units from Cargo space of the Platoon's Vehicles.
Fight Position	Disembark all except gunner.
D.Drivers	Disembark Drivers only

More Options

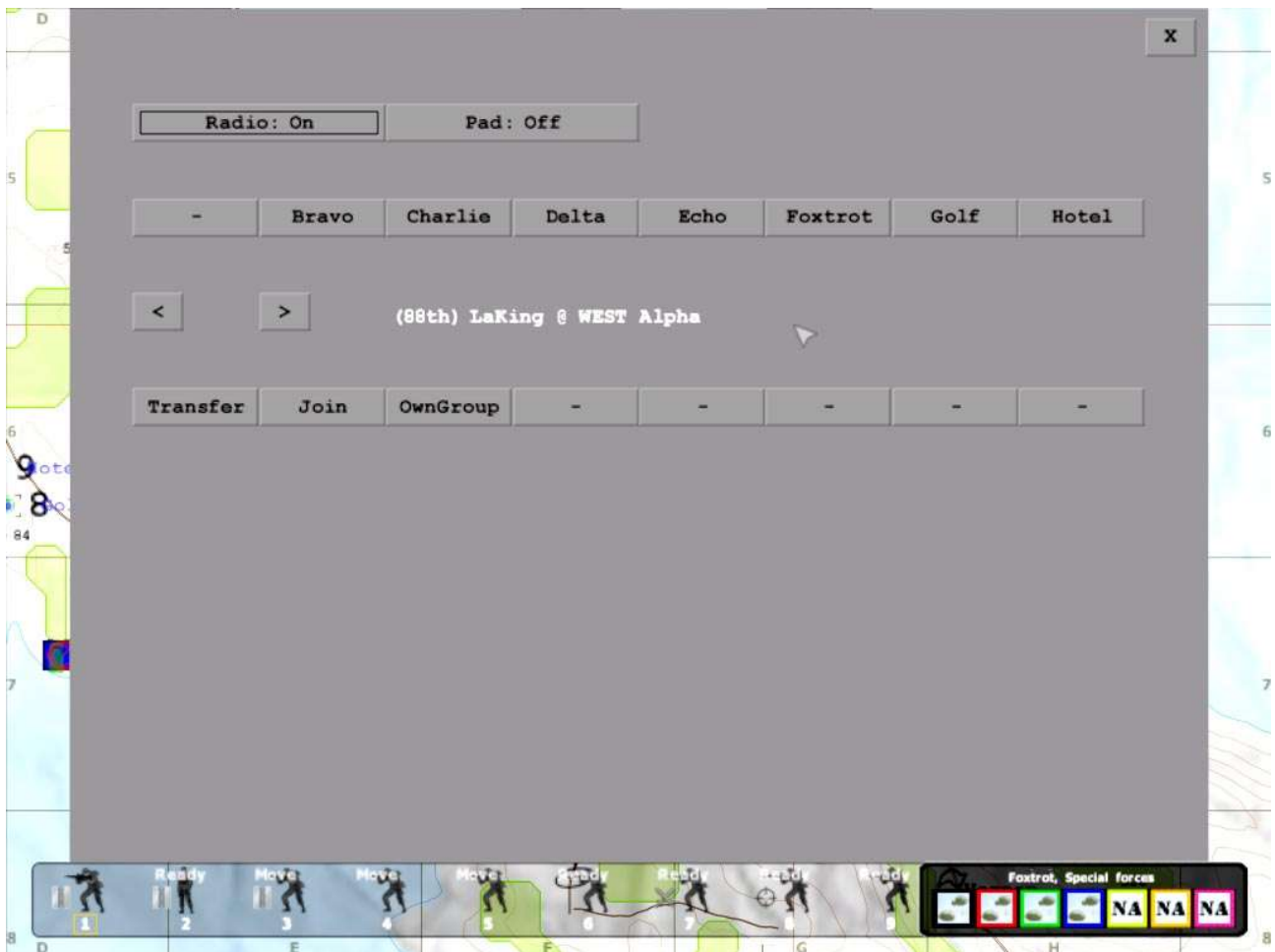


On the More options Screen you can command Platoons with a map view.

Select the required Company Callsign, and in the 2nd line you can set Waypoints to the Town Flags. When a waypoint is set Command AI to move there, or if the platoon is close, you can order them to watch that direction.

All platoons should report enemy on Sight, but they wont mark them. Use mark enemy button to set waypoint to the Enemy position. Send leader will order the company leader only to move to the waypoint.

Manage Menu



In the Manage Menu, you can set:

Radio On/Off. If radio is Off, no AI will talk to you and no messages are displayed.

Pad On/Off: Turn the Notepad, Compass, Watch, ... and other map objects visibility on or off.

Second line is the list of all AI Company Leaders under your control. Alpha is a player now so there is an "-".

With the <> buttons a player can be selected.

Transfer: Send Selected AI Company leader to the selected player's group.

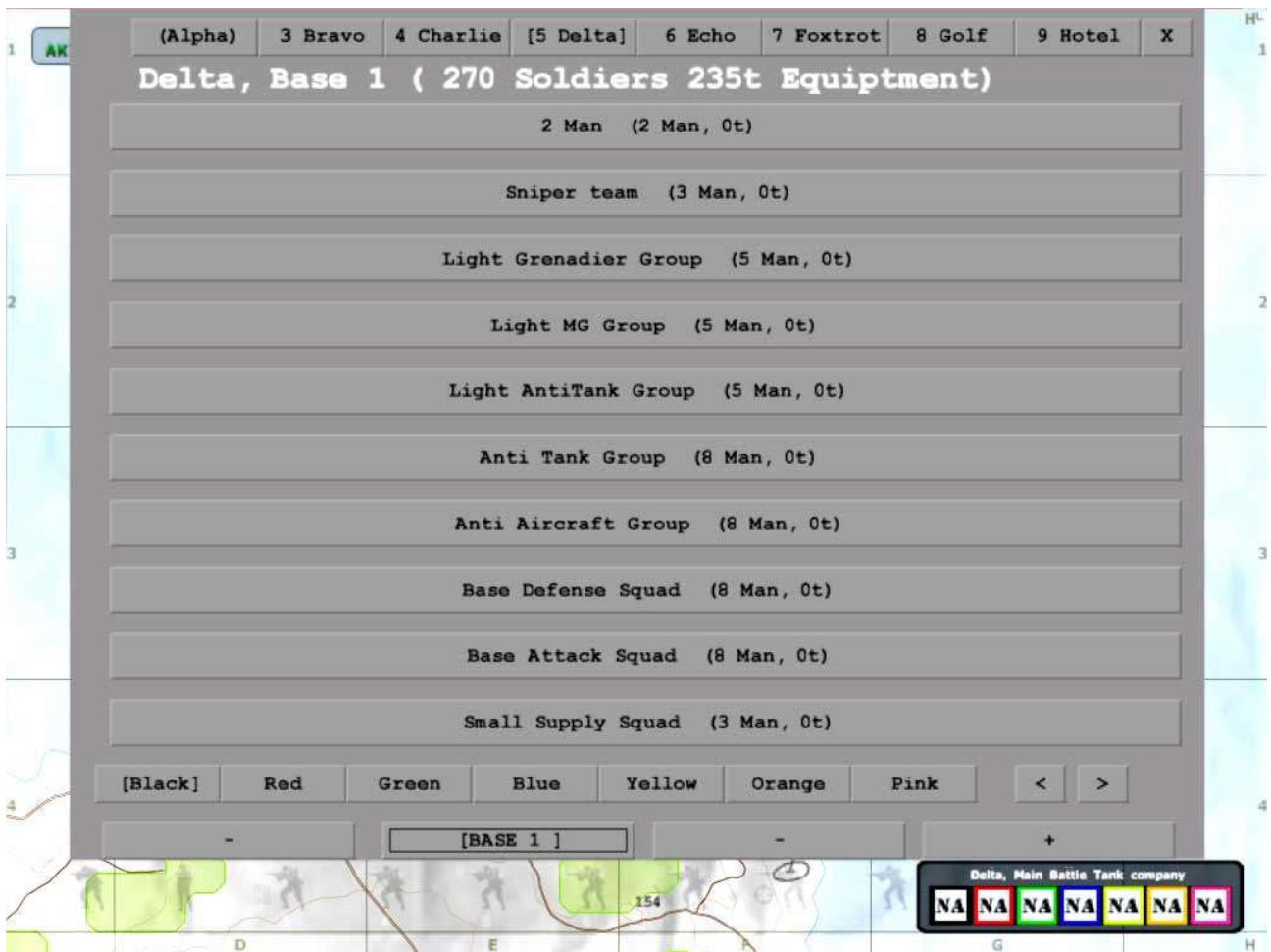
Generally it is a good idea to assign all AI equally to the players. (less things to do and less lag.)

Join: Join the selected player's group. For a private conversation.

OwnGroup, return to your own group.

Note: Players should set the side group configuration at start.

Request Units Menu



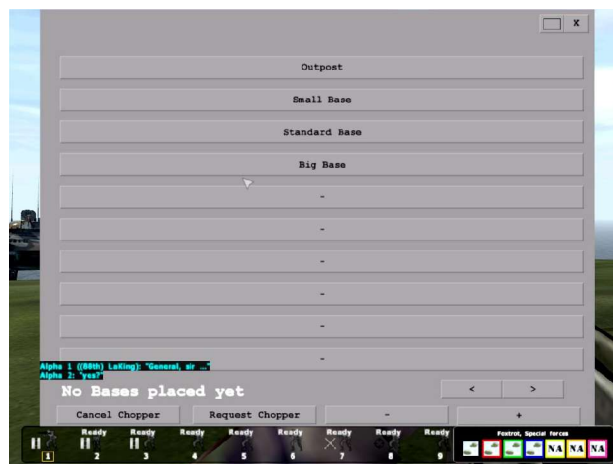
Currently Delta Black is selected, to request from Base 1. Delta Black has no units yet, so it would be possible to request one AT Groups, or a couple of Tanks.

Use the <> buttons to cycle and see what Squads (platoons) can be requested.

Use - + to select another base.

Halo drop is not available, only for Foxtrot.

Talk To General



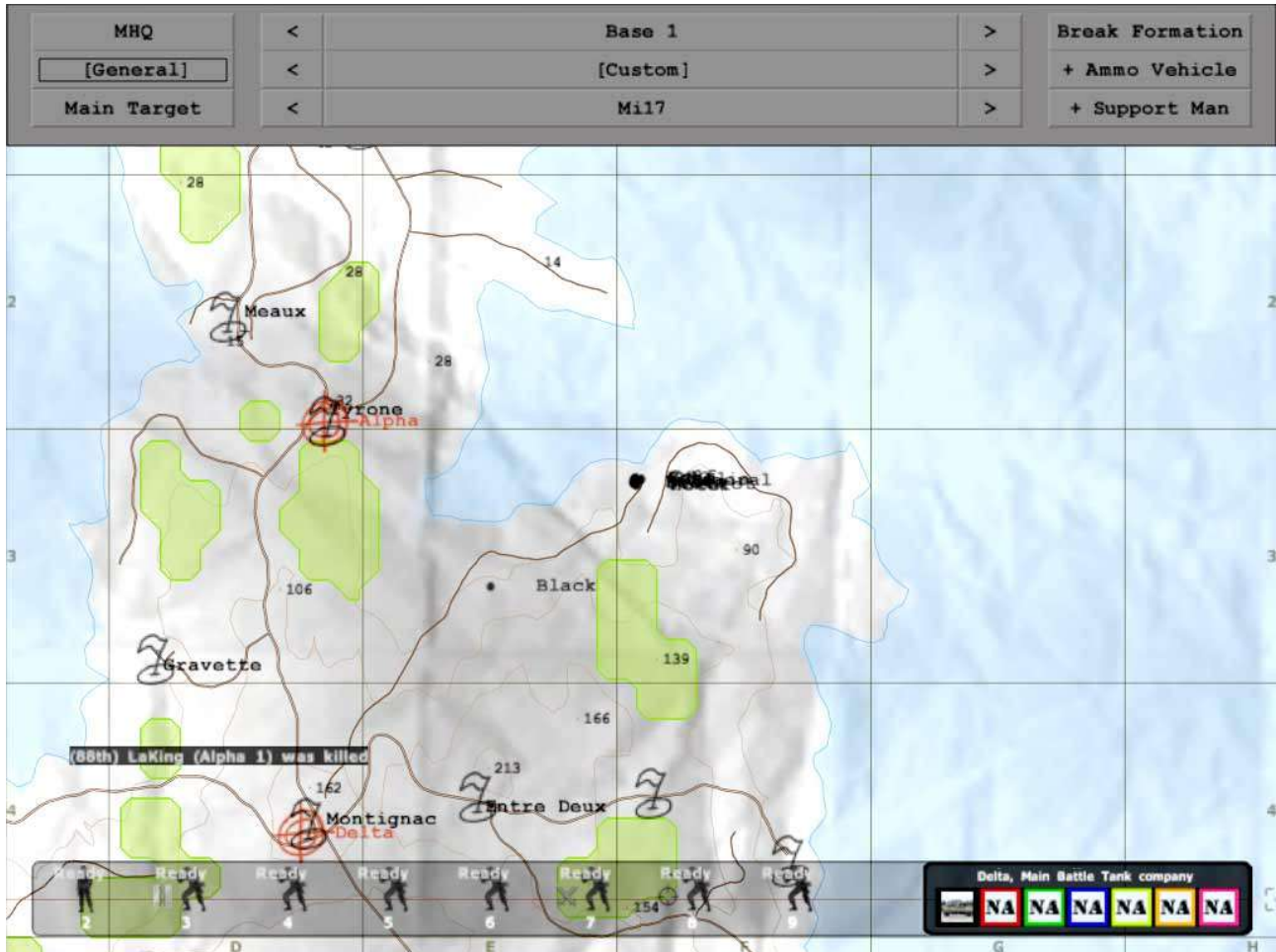
Commander select AI 2 (F2) then action (6) and Talk To General (1).

You can request Bases and Supply choppers here. Once a base is filled up with enough Soldiers and

Equipment you can cancel the chopper.

When Requesting Base, look into a direction where Base should be headed too. Bases will be repaired automatically if there are workers left.

Respawn Screen



You get this screen when you get killed.

You can select where to respawn: MHQ, General, Main Target (costs credits), any functional Base, or Aircraft.

When spawning in an aircraft, you will spawn at the border of the map. So if you are playing West then fly East, playing East fly West, and playing Res fly north. If Aircraft cannot be selected, then there are not enough credits (i.e. towns) for it. If the Pilot (Echo) is a player, only he can fly.

Player can also set the Loadout to respawn with.

Break formation: Platoons in the player's company won't return to formation after player respawned.

Ammo Vehicle: If a player will spawn at a Base, he will get a Light Vehicle with weapons.

Support man: If the player has no one in his Group, he will get one AI to help out. That AI cannot be used for taking towns, it is for personal purposes.

Commander

The commander is responsible for all built structures. To request the selected base, the side needs to have the credits for it. (Towns)

Once a base requested, it will be built automatically. The Supply chopper will bring the Workers, and the base will be built up. (headed to the direction the commander was looking at when opening the Talk to the General menu.) After a base request the Commander should move everything out of the LZ. The Supply Chopper will land exactly on the Heli Pad, and will bring Man and Material with each landing. When the Commander is spawning, he can request a Build Truck. The Commander can build a secondary Structure with the truck. (Checkpoint, minefiled, ...)

Credits

There are many types of credits. By holding towns, the side gets main credits, and Aircraft credits. Each Base has Soldier credits (man) and Vehicle credits (tons of equipment).

Note that there is no credit for a player, there are credits for a side or base.

When requesting Aircraft the Enemy side will get some Aircraft credits.

Admins Manual



Mission Installation.

Mission is a Template, and should be „compiled” for each server. Server admin should download the template file, set all Town positions, Spawn positions, ... and upload the „compiled” version to the server. (Island size marker must be placed to the upper right corner.)

Porting to Mods.

All mod-specific data is stored in the database folder of the mission. Change the data in the files in that map to the mod. (stdunits, stdbases... are for all sides.) (maybe a manual correction of the addons part in the mission.sqm is required.)

The latest KICTI Mission pack should be downloaded from

<http://www.D250.hu/kicti.zip>

or from a Mirror. (cr-ofp.dyndns.org, ofpec.com should be updated with major stabile releases, however, D250.hu may be more up-to-date with KICTI betas)

In Game Options.

Server admin should be Mission admin as well. Debug mode should be off, but when turned on, admin can run ofp commands in the console. (fix bugs, show variables, ... etc)

Mission admin can set special game parameters.

Important variables:

- globalgamespeed (1 is most realistic, default is 3)
- globalbuilddelay
- Viewdistance
- Terraingrid
- Weather
- requestblock,... (Block all request to prevent server side lag)

KICTI Anleitung

KICTI ist eine 3 seitige CTI mission für Operation Flashpoint, unabhängig vom MFCTI, CrCTI und anderem. Eine absolut neue mission welches so realistisch wie möglich sein will.

Der Command engine erlaubt kontrolle über maximum 2000 (3*8*7*12 +++) KI (Künstliche Intelligenz). Die mission benutzt viele arten von templates, und ist selber einer, kann also leicht auf beliebige inseln und für beliebige mods exportiert werden.

Technisch gesehen

In normalen CTI missionen wie MFCTI, CrCTI, und anderen missionen wirdt der grösste teil von KIs auf den Client Computern berechnet (also bei den Spielern), der server dient zur synchronisation zwischen den teilnehmern. Client Download Bandbreite ist meistens gut, (~1Mbps), aber upload bandbreite ist vergleichsweise klein.

Unter traditionalem CTI , wenn man 11 KI in der gruppe hat, muss mann die daten von 12 Soldaten hochladen. Synchronisazion von 16 spielern mit 11 KI per spieler, wo jeder spieler 200ms von dem Server entfernt ist, ist ein Albtraum. Sollte desync auftreten, kann man beobachten dass die KI in der eigenen gruppe vom lag nicht betroffen sind, aber alles andere schon.

Mit KICTI hat mann maximal 25 Soldaten, berechnet bei dem Clienten – das sind die Spieler. Alles andere ist auf dem Server, welches sehr leistungsstark sein kann und keine 3D calculationen berechnen muss, kann also eine menge KI berechnen. KI informationen werden also nur vom server zum clienten gesendet, welches eine optimalere nutzung des Netzwerkes ergibt.

Bei KICTI werden prinzipiell nicht Soldaten kontrolliert, sondern Gruppen. KICTI ist NICHT als single player mission gedacht. (1 PC kann soviele KI Kaum berechnen, und es gibt keine routinen für KI commandern ...)

Spieler Anleitung

Spiel Personen

Admiral	Eine Peson auserhalb der karte, welches das Oberste Kommando hat. Er schickt den General.
General	Im spiel ist dieser ein Soldat kontrolliert von dem Commander. Der Commander kann durch den General und durch das HQ Bases bestellen. Das Ziel ist die feindliche Generäle zu töten. Sollte der General Sterben, kann die seite nicht gewinnen. Im spiel mit 2-seiten ist das Spiel zu ende wenn ein General Stirbt. In 3-seitigen spielen ist das spiel erst zu ende wenn 2 Generäle gefallen sind.
Commander	Einer der spieler der die Bases platziert. Sollte dieser den Spiel verlassen, übernimmt ein anderer spieler diese rolle.(Von Oben nach Unten)
Company	(Kompanie) Bis zu sieben Platoons (Alpha .. Hotel). Companyführer ist Entweder ein spieler, oder eine KI in der gruppe eines spielers..
Platoon	Bis zu 12 Soldaten in einer Gruppe. (Black .. Pink)
Unit	1 Soldat.

Sollte eine seite voll besetzt werden, so führt jeder Spieler eine Company an. Sollte ein Spieler das spiel verlassen, so kriegt der Commander die kontrolle über dessen Copany, mit einem KI als anführer. Sollten alle Spieler einer Seite das spiel verlassen so stirbt der General an einem

Herzinfarkt.

Rollen

Jede Company hat eine rolle.

Company	
Alpha	Commander, Infantry mit APCs
Bravo	Leicht gepanzerte Infantry
Charlie	Secondary Battle Tank Company
Delta	Main Battle Tank Company
Echo	AA / Air
Foxtrot	Special Forces. (Fallschirmjäger)
Golf, Hotel	Infantry

Also kann zum beispiel Golf keine Panzer haben, charlie aber schon.

Jeder spieler sollte den für ihn besten spot nehmen. Erster ist Alpha, usw. Die Custom Waffenbelegung kann im briefing erstellt werden.

Flaggen

Städte/Flaggen müssen kontrolliert werden um davon zu profitieren. Ein Platoon oder ein Company anführer muss in einer stadt sein um die Flagge zu haben.

Es reicht wenn der platoon oder der anführer in der nähe ist. Sollten diese das gebiet verlassen so wirdt die flagge unkontrolliert.

Sollte der General getötet werden, so verliert die seite die kontrolle über deren Truppen, und die spieler werden in den Städten spawnen.

MHQ

Sollte das HQ zerstört werden, kann die seite keine neue Bases, supply Choppers oder Fallschirmjäger bestellen.

Nur Spieler können das HQ bewegen, und nur spieler in der Commander's gruppe können das MHQ aufmachen, oder schliessen.

Sollte der General oder eine KI aus der gruppe des spielers in das MHQ einsteigen, so verschwindet er möglicherweise von der liste, ist aber da und kann normal kommandiert werden.

Screenshots

Commanders Screen (siehe oben)

Momentan ist die Alpha company gewählt (unten rechts), hat keine Platoons (alle auf N/A). er ist der einzige spieler, also der Commander. KI 2 ist der General (hat keine waffen), und 3 .. 9 sind die Company anführer (Bravo ... Hotel), alle KI.

In der mitte ist der Supply Chopper zu sehen (auf den helipad). Dies bringt Arbeiter, Soldaten, und Material mit jeder landung.

Die Sheds (ganz hinten) haben fahrzeuge für die Spieler. Platoons kommen aus der Garagen und den Zelten.

Bei fast Jeder strucktur gibt es Schtatische verteidigungswaffen. (HE cannonen)

Tanks

Es gab eine anforderung von T80 panzern für die Delta Company (Bild oben), das Main Battle Tank company, und jetzt besetzt die Delta Black Platoon die Panzer. (Unten sieht mann (im Bild Oben), dass das Delta Black Platoon T80 panzern hat).

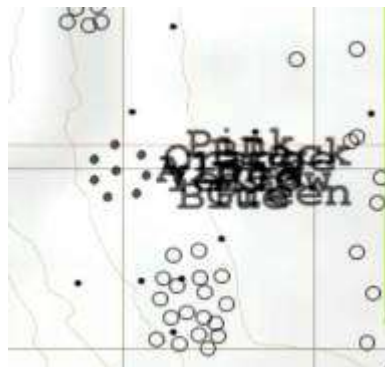
GUI (Graphische Benutzeroberfläche)

(Bild Oben)

Oberste Linie: Company auswahl. Nur die gewählt werden können werden gezeigt. (Alpha ist angewählt). X schliesst das fenster.

Die nächsten zwei linien sind für die Company formation einstellung. Die formation ist relativ zu den Companyführern.

Eine O formation sieht etwa so aus...



"Set my Dir" setzt die formation in die sehrichtung des spielers.

"Spacing" setzt die distanz zwischen den Platoons. 2M .. 2KM, (mit dem slider einstellbar).

Die nächsten linien dienen zur kommandierung von einen oder allen Company mitgliedern. (alle platoons).

Die erste spalte gibt den befehl an alle platoons, der rest jeweils einen Platoon. (Black .. Pink).

Command	Auswirkung
Report Status	Platoonführer sagt wie viele leute, fahrzeuge es in den Platoon gibt, und wo sie sind.
Main target	Platoon setzt sich in marsch zum Main Target Waypoint (Commander macht es mit Alt-click auf der Karte).
Keep Formation	Sagt den platoon er solle sich in die formation begeben.
Move to Waypoint	Company Waypoints mit Shift-click auf der Karte erstellen. Der Waypoint ist wie ein kurzor, ist der order gegeben, kann der waypoint wo anders gesetzt werden, und ein anderer platoon dahin geschickt werden.
Stop	Gibt den befehl anzuhalten.
Move to Leader	Befiehlt den platoon zur position des anführers zu gehen. Platon bleibt da, auch wenn der anführer sich bewegt.
Code Red	Combat mode vom platoon. Red ist am Aggressivsten, Green ist Gefahrlos.
Code Green.	Beinflusst die internale formation, und den benehmen des platoons.
Disembark	Befiehlt allen soldaten des platoons, die fahrzeuge zu verlassen.
Mount here.	Befiehlt allen soldaten des platoons, in den fahrzeug des spielers einzusteigen.
D.Cargo	Befiehlt allen soldaten des platoons aus dem Cargo space auszusteigen.
Fight Position	Befiehlt allen soldaten des platoons auser den Gunnern auszusteigen.
D.Drivers	Nur die fahrer sollen austeigen.

More Options

(Bild Oben)

Bei den More options kommandiert der spieler mit einer kartenansicht.

Company auswählen, und in der zweiten linie waypoints auf die Flaggen setzen.

Ist der Waypoint an der gewünschten position, so kann ein Platoon dahin geschickt werden, oder ein Platoon kann in die gewünschte position sehen.

Jeder platoon sollte feindlichen contact melden, wirdt es aber nicht markieren. Mit dem Mark enemy Button wirdt der waypoint zu dessen position gesetzt.

Send leader schickt nur den Companyführer zum waypoint.

Groups Menu

(Bild Oben)

In der Groups Menu, kann man folgendes einstellen:

Radio On/Off. Ist das Radio aus, (Off) so werden keine geschpräche vom KIs übertragen, und auch nicht auf den bildschirm angezeigt.

Pad On/Off: Schaltet kartenobjecte wie compass, uhr, pad ... und andere an und aus.

Zweite linie zeigt die KI companyleader an wo es möglich ist.

Mit < und > kann ein spieler angewählt werden.

Transfer: Schickt den KI Companyführer in die gruppe des angewählten spieler.

Es ist generell ein guter rat KI companyführer den spilern zuzuordnen. (Weniger zu tuhen, und weniger lag.)

Join: An die gruppe des angewählten spieler anschliessen. Für eine private conversation zum beispiel.

OwnGroup: Zur eigenen Company zurückkehren.

Request Units Menu

(Bild Oben)

Delta Black ist angewählt, um vom Base 1 zu bestellen. Delta Black hat noch keine einheiten, würde also ein paar leute und/oder paar Panzer Bestellen können.

Mit < > kann mann sehen was alles bestellt werden kann.

Mit - + kann man sehen, von welchen Basen bestellt werden kann.

Halo drop , also Fallschirmjäger können nur für Foxtrot bestellt werden.

Talk To General

(Bild Oben)

Commander wählt KI 2 (F2) dann action (6) und Talk To General (1).

Commander kann Bases und Supply Choppers (Versorgungshelicopter) bestellen. Wenn eine base

genug Soldaten und material hat, kann der Supply Chopper abgesagt werden (Cancel Chopper).

Wenn man eine base bestellt, wirdt diese in die richtung gebaut, in dem man am request zeitpunkt sieht. Die Base wirdt automatisch repariert, wenn noch arbeiter am leben sind.

Respawn Screen

(Bild Oben)

Sollte ein spieler tödlich getroffen werden, so kriegt er dieses menu.

Man kann auswählen wo man neu geboren werden möchte: MHQ, General, Main Target (kostet credite), eine funzionierende Base, oder in einem Flugzeug.

Sollte man in einem Flugzeug spawnwn, so ist man am rande der Karte. Also West muss nach Osten, East muss nach Westen, und Resistance muss nach Norden Fliegen. Wenn kein Flugzeug angewählt werden kann, so hat die seite nicht die entsprächenden Kredite dafür. Ist der pilot ein spieler (Echo) so kann nur er fliegen.

Der spieler kann auch die waffenbelegung auswählen.

Break formation: Platoons in der spieler's Company werden nicht in die formation zurückkehren.

Ammo Vehicle: Wenn ein spieler in einer der Bases spawnt, so kriegt er ein Fahrzeug mit waffen.

Support man: Hat der spieler keine KI in seiner Gruppe, so kriegt er einen als persönliche hilfe. Diese KI kann nicht zur Flaggen/Stadtbesetzung benutzt werden, nur für persönliche zwecke.

Commander

Der commander ist verantwortlich für den bau von bases und secondary struckturen. Um eine base bestellen zu können muss man die entsprechende Credite dafür haben. (Flaggen/Städte)

Einmal bestellt wirdt die Base automatisch gebaut. Der Supply chopper bringt die Arbeiter, und die base wirdt gebaut. (in die richtung in den der Commander sieht wenn er die base bestellt.) Nach einem Base request sollte alles aus der Landezone gebracht werden. Der Supply Chopper landet genau auf der Landezone, und bringt Mann und Material mit jeder landung. Der Commander kann beim spawnen einen Build Truck bestellen, womit er secundäre struckture bauen kann. (Checkpoint, minefiled, ...)

Credite

Es gibt verschiedene arten von Crediten. Mit jeder gehaltenen Flagge kriegt die seite Main und Aircraft kredite. Jeder der Bases hat Soldaten (Mann) und Tonnen von Materialien.

Es gibt also keine kredite für spieler, nur für seiten und Basen.

Wenn ein Flugzeug bestellt wirdt, kriegt die gägnerische seite Aircraft Credite.

Admins Anleitung

Mission Installation.

Mission ist ein Template, sollte also für jeden server „compiliert“ werden. Server admin sollte also die Template datai runterladen, Town positionen, Spawn positionen, ... und die fertige mission hochladen. (Island size marker muss in der oberen rechten ecke gesetzt werden.)

Mods.

Alle mod spezifischen daten sind in der database ordner der mission zu finden. Die daten müssen hier an den mod angepasst werden. (stdunits, stdbases... sind für alle seiten.) (eventuell sollte die addons section von Mission.sqm manuell korrigiert werden)

Das aktuellste Missionpack sollte unter:

<http://www.D250.hu/kicti.zip>

zu finden sein

In Game Optionen.

Server admin sollte auch Mission admin sein. Debug mode sollte off sein, aber wenn es On ist kann der Admin OFP befähle in der console eingeben. (fix bugs, show variables, ... etc)

Mission admin kann spezielle game parameter einstellen

Wichtige variablen:

- globalgamespeed (1 ist am realistischsten, beim start ist es 3)
- globalbuilddelay
- Viewdistance
- Terraingrid
- Weather
- requestblock,... (Blockiert alle bestellungen, um server lag zu vermeiden)

Changelog

1.0b @res

first release

1.0a @res

Intel will report approx. Enemy General position every 10 minutes

Request platoon selection wont change unit list page

and few small changes/fixes

(known bug: sometimes bases get undestroyable

reason: Worker stuck in heavy fact

mission admin can fix it, this issue will be fixed in the next release)

Note: If your server has a mod running, players without the mod may not be able to connect

Error: (Bad version, server rejected connection)