
Gloom Tutorial (old)

By Virgo

Published: 13.11.2006 - 21:38

Sorry, this tutorial is in Finnish

Mitä Gloom-Pikaopas pitää sisällään?

Gloom-Pikaopas on melkein täydellinen opas juuri aloittaneille gloom-pelaajille, alkaen Gloomin esittelystä, perusteista ja käytetyimmistä bindeistä. Sisältää myös tarvittavat tiedot pelin kummastakin tiimistä ja 16 eri hahmoluokasta(class). Linkejä hyödyllisimmistä ja yleisimmistä gloom-aiheisista sivustoista gloom-claanien osotteisiin.

Jos olet kiinnostunut, vaikkapa samaan aikaan imuroidessasi gloomia, löytyy

[Lisää Tietoja](#)-sivulta kuvakaappauksia Gloomista silmäiltäväksi.

Tämä versio on päivittämätön, edellinen päivitys: waif 18.10.2001

Tutorial ei ole vielä kokonaan syötetty tietokantaan.

- [Esittely](#)
- [Perusteet](#)
- [Hahmoluokat](#)
- [Lisätietoa](#)

[< Grunt \(100 Health - 25 Armor\)upEsittely >](#)

Esittely

By Virgo

Published: 14.11.2006 - 10:07

Tietoja itse pelistä



Gloom sisältää kaksi tiimiä (humans ja aliens) joissa kummassakin on kahdeksan eri hahmoluokkaa (Tiimeistä ja niiden eri hahmoluokista lisää myöhemmin), näiden taidot vaihtelevat rakentajaluokasta eri tason hyökkäys- ja puolustusluokkiin. Toiset hahmoluokat voivat esimerkiksi soveltua enemmän puolustamiseen tai vihollispuolustuksen tuhoamiseen kun taas toiset ovat enemmän tarkoitettu suoraan hyökkäämiseen. Jotta kaikkista yksiköistä saadaan eniten irti, joudutaan niitä käyttämään mahdollisimman hyvin yhteistyössä. Tarkoituksena pelissä on tuhota vihollisen kaikki spawnit ja rakentaja-hahmoluokat, samanaikaisesti yrittää pitää omat spawnit kunnossa ja vihollisen ulottumattomissa. Rakentaja-hahmoluokat pystyvät tekemään lisää spawnneja, taikka siirtämään tukikohdan, joten vaikkakin oma tukikohta olisikin tuhottu niin ei tarvita kuin yksi elossa oleva rakentaja, joka pystyy luomaan uudet spawnit pelastaen oman puolensa häviöltä. Paremmat hahmoluokat joudutaan "ostamaan" omilla frageilla ja näiden hinnat suurenevat mitä isompi hahmoluokka on kyseessä. Tämä luo erittäin mielenkiintoisen peli-idean joka varmasti jaksaa kiinnostaa muutamaa päivääkin pidempään.

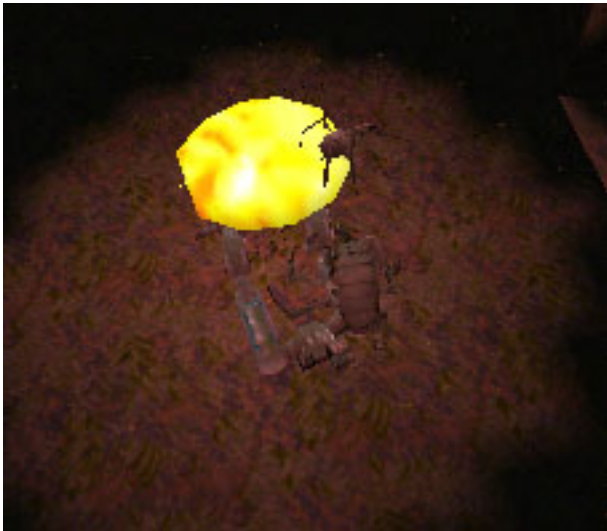
Mitä tarvitaan?



Laitteistopuolelta olisi hyvä omistaa Quake2:sta kohtalaisen hyvin pyörittävä prosessori ja näyttökortti, laadukas äänentoisto, jotta kuulet kaikki askelista Stalkerin mylvintään, hyvä näyttö ja kunnon hiiri. Kuten varmaan olet jo huomannut Gloom on Quake2 modifikaatio joka tarvitsee Quake2n päivitettyinä versioon 3.20 , Gloom v1.3 installoituina Quake2 hakemistoon, sekä muutamia karttoja. Linkit tiedostoihin löytyvät Gloom-Pikaoppaan [linkki](#)-osastolta. Quake2 päivitystiedoston ja uusimman

gloom-version löydät myös www.planetgloom.comistä).

Missä pelataan?



Nyt päästään itse syyhyn minkä takia päätin ruveta uurastamaan Gloom-Pikaoppaan parissa: Gloomin pelaajamäärä on alkanut laskea kuin lehmän häntä viimeisen vuoden aikana, jonka takia esimerkiksi serverien määrä on myöskin tipahtanut. Myöskään Half-Life modit eivät ole ainakaan asiaa yhtään auttanut ja kun vielä otetaan huomioon itse Quake2:n ikä on näin loistava modi kuin Gloom jäänyt pois parrasvaloista ja suurista pelaajamääristä. Koska Gloom ei ehkä ole niitä helpoimpia pelejä päästä "sisään" ja ymmärtää, olisi jonkun ehkä tämänkin pitänyt jo kirjoittaa aikoja sitten. Pikemmittä puheitta voin kait siirtyä sitten itse server-listaukseen. Parhain mahdollisuutesi löytää pelattava yhteys on Edomen Gloom-serveriltä vaikkakin OCLD yleensä on enemmän kansoitettu mutta sijaintinsa otettuna huomioon se ei ehkä ole niitä parhaimpia paikkoja meille Suomalaisille Gloom-pelaajille. Nämä löytyvät myös bindeistä puhuvassa osiossa myöhemmin.

Kaksi suosituinta palvelinta:

- gloom.fi Gloom (Suomi) (62.237.4.32:27910) max. 40players
- quake.de Gloom (Saksa) (85.10.210.199:27910) max. 40players

Lisää palvelimia löydät <http://www.planetgloom.com/servers.cgi>. Sieltä löydät myös linkin Gloom Server Browser ohjelmaan.

□

Muita gloom pelaajia löydät ircistä: #gloom@quakenet (pääasiassa edomen pelaajia), sekä #gloom@edgeirc (OCLD pelaajia). Kyseisiltä kanavilta kannattaa tulla kysymään apua jos on jotain epäselvää. Quakenetin puolella pärjää suomeksi, Edgeircissä pitää osata Lontoon murretta.

[< Gloom Tutorial \(old\)upPerusteet >](#)

Perusteet

By Virgo

Published: 14.11.2006 - 11:17

Yleistä

Yleisesti Gloom-pelaajan pitäisi tietää muutama tärkeä seikka ennen kuin lähtee pelaamaan servereille.

1. Pistetilasto ei kerro paljoa pelaajan taidoista. Hyvä tiimipelaaja on paljon tärkeämpi kuin sooloilija.
2. Kun omat spawnit ovat vähissä ja tukikohta on hyökkäyksen alaisena ja ei ole yhtään rakentajaa elossa, synny seuraavaksi sellaisena jotta tiimilläsi olisi vielä jokin mahdollisuus pelastautua. Älä missään tapauksessa valitse hatchling- tai grunt-hahmoluokkaa, jos joukkueellasi on enää vain yksi spawnni jäljellä.
3. Jos kukaan ei halua olla rakentaja, ole itse.
4. Kuuntele oman puolesi viestejä ja auta jos itselläsi on mahdollisuus siihen.
5. Ole tiimipelaaja, sooloilu yleensä vain haittaa omaa puoltasi.
6. Älä spammaa viesteillä.
7. Ole kohtelias kanssapelaajillesi, he eivät varmaan vapaa-aikanansa huvikseen halua kuunnella kun kiroat viesteissä joka kerta kun joku tappaa sinut tai menee huonosti.
8. Ole varovainen räjähteiden kanssa kun oman puolen rakenteet tai pelaaja on lähellä.
9. Muista pitää hauskaa!

Tässä vielä muutama pikku vinkki vasta-alkajille:

- Pelissä liikutaan valikoissa invnext,invprev ja invuse näppäimillä. ([Kuva](#))
- Kirjoittamalla "kill" consolessa tapat itsesi(kätevä esim jos olet jumissa).
- Hyppimällä monta kertaa putkeen liikut paljon nopeammin (parhaiten toimii alieneilla).

- [Rakentaminen](#)
- [Human-rakenteet](#)
- [Alien-rakenteet](#)

- [Pelaajan perusteet](#)
< [Esittely](#) [Rakentaminen](#) >

Rakentaminen

By Virgo

Published: 14.11.2006 - 14:03

Yleistä



Gloomissa rakentaja-hahmoluokat ovat ehkä pelin tärkeimpiä yksiköitä, mutta vain osaavissa käsissä. Suurimpia virheitä mitä aloittelevat pelaajat tekevät yleensä ovat esimerkiksi liian lähellä spawnien rakentaminen, huono puolustus-rakenteiden asettelu aiheuttaen tungosta, ei depottia/healeriä taikka sellainen on todella huonossa paikassa ja tietenkin olla pelaamatta rakentajaa jolloin he eivät koskaan kunnolla opi rakentamaan, joka on yksi pelin hauskeimmista osista vaikkakin vaatii vähän kärsivällisyyttä itse pelaajalta.



Kun olen nyt vähän selittänyt itse ideaa rakentamisen takana, voisin kertoa enemmän siitä miten rakennus toimii Gloomissa. Olet valinnut juuri rakentaja-hahmoluokan ja haluat tehdä jotain? Ennenkuin valitset rakennuksen, joudut päättämään minne sen rakennat. Tämä on vaikein kohta, joka vaatii hieman harjoittelua ennen kuin onnistuu. Kun olet saanut päätettyä mihin rakennat, niin saat esiin rakennusvalikon +use:a käyttämällä. Tämän jälkeen onnistuu liikkuminen valikossa invnext,invprev,invuse:a käyttäen samaan tapaan kuin kaikissa pelin muissa valikoissa. Valittuasi haluamasi esineen (Human engineer rakentaa sen eteensä ja Alien Breeder taaksensa) se pulpahtaa esiin kartalle jonka jälkeen se Humaneilla pitää korjata kuntoon. Rakentamisen jälkeen Alieneilla oikeassa reunassa syntyy pieni punainen neliö jonka keskellä on munan kuva, tämä

on rakennusajastin, joka kertoo kuinka monen sekunnin päästä saat rakentaa uudestaan. Oikealla yläreunassa kummallakin puolella on luku, joka vähenee aina jos joku rakentaa esineen omassa tiimissään. Tämä on jäljellä oleva rakennuspistemäärä. Tietty esineet vievät enemmän kuin toiset ja heti kun kyseinen esine tuhoetaan (joko cmd destroy:ta käyttäen tai vihollisen/omien toiminnasta) vapautuu siihen käytetyt rakennuspisteet taas käytettäväksi. Alien-rakennukset parantuvat itseksensä (jos niitä ei täysin tuhota jolloin ne joudutaan tekemään uudestaan), kun taas humanit joutuvat engineerillä korjaamaan hajonneet rakenteet.

[< PerusteetupHuman-rakenteet >](#)

Human-rakenteet

By Virgo

Published: 14.11.2006 - 14:08

Teleport



Humaneiden spawn-paikka. Rikkiinäisenä teleportti ei päästä pieniä valopisteitä. Juuri rakennettuna se joudutaan korjaamaan ennenkuin toimii. Täysin toimimattoman teleportin väritys on harmaa eikä se respawnaa pelaajia. *(Rakennuksen jälkeen korjattava toimiakseen. Pystyy myös saamaan vauriota.)*

Depot



Antaa käytetyt tavarat takaisin kun sitä päin kävelee Humanina. Muista myös, että depot antaa vain tietyn ajan jälkeen uuden täydennyksen, joten käytä vain kun on pakko. Jokaisella pelaajalla oma "depot-ajastin", joka pitää spammauksen hallinnassa. Ajastin on sama kaikissa depoteissa joten enemmän kuin yksi ei auta tankkausnopeuteen. *(Ei tarvitse korjata rakennuksen jälkeen.)*

Turret

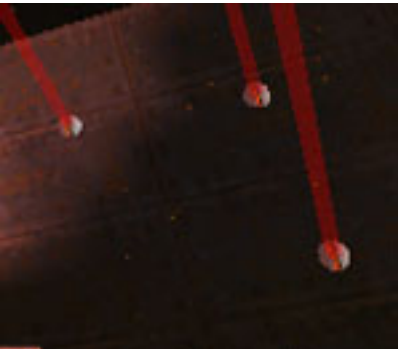


Hyvä isoja alieneita vastaan. Kannattaa sijoittaa järkevästi ovien ja kulmien taakse. Muutama turretti melko vierekkäin pitää hyvin Alienit loitolla, mutta muista että ne myös vahingossa osuessaan vahingoittaa Humaneita. Detectorin läheisyyteen sijoitetun tykin ammuksentoukkot seuraavat hieman kohdettansa ja ovat muutenkin nopeampia sekä tarkempia. *(Rakennuksen jälkeen korjattava toimiakseen, pystyy myös saamaan vauriota.)*

MG Turret

Tähän kuva ja kuvaus mg turrettista.

Mine



Miina, joka räjähtää jos sen läpi kulkee alien. Ihmispelaajat voivat myös kävellä läpi niistä, mutta saavat kuitenkin vauriota jos sellainen räjähtää vieressä. Huomaa että miinan räjähdys tapahtuu siinä päässä josta se rakennettiin. Eli jos rakennat miinan joka ulottuu pitkälle, alien pystyy tuhoamaan sen kauempaa ilman että saa itse vaurioita. Tästä johtuen miinat ovat parhaita kapeissa käytävissä ja oviaukoissa. *(Ei tarvitse korjata rakennuksen jälkeen.)*

Detector



Paljastaa lähistöllä olevat alienit valaisemalla ne ja päästää samaan aikaan myös hälytysääntä. Aktivoi myös lähistössä sijaitsevien turrettien hiukan seuraavat ammuksentoukkot. *(Ei tarvitse korjata rakennuksen jälkeen.)*

[< Rakentaminen up Alien-rakenteet >](#)

Alien-rakenteet

By Virgo

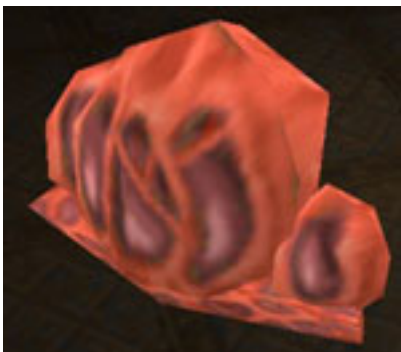
Published: 14.11.2006 - 14:39

Egg



Alienien spawn-paikka. Älä rakenna kasaan tai liian helposti nähtäviin paikkoihin, jotta Human-pelaajilla kestäisi aikaa löytää&tuhota spawnit. Kosketus aiheuttaa vauriota Human-pelaajille. Parhaimmat paikat sijaitsevat hieman temppuilua vaativissa paikoissa (ks. Lisää Tietoja).

Healer



Kuten Humanien depot. Parantaa healthin/armorin ja antaa takaisin kaasu- ja piikkikranaatit. Myrkyllinen Human-pelaajille. Luultavammin parhain taktiikka on sijoittaa yksi omaan tukikohtaan, yksi keskelle karttaa ja (jos on mahdollisuus) yksi vihollisen tukikohdan lähetyville.

Spiker



Näitä kavereita kannattaa kylvää kulmiin, pimeisiin paikkoihin ja ovien taakse, mutta ei liian lähelle tai ovi ei suostu menemään kiinni. Vaikka spiker on kohtalainen puolustusrakenne yksinäänkin, syntyy parhain mahdollinen puolustus tekemällä monta spikeriä samaan huoneeseen (kuitenkin niin ettei yksi kranaatti voi niitä kaikkia tuhota).

Gasser



Vaurioittaa vihollisen jalkaväkeä, paitsi Shock Trooperia ja Exterminatoria. Gasser myös sokaisee viholliset. Erittäin tehokkaita muiden puolustusrakennusten yhteydessä.

Obstacle



Vahingoittaa Human-pelaajia jotka siihen juoksevat. Hyvä paikka on sijoittaa obstacle esim. portaille taikka muihin kapeisiin kävelyväyliin. Estää myös hyvin Mechin matkan. Obstacle vahvistuu itsestään ajan myötä, joten kannattaa rakentaa niitä alkuvaiheessa.

[< Human-rakenteetupPelaajan perusteet >](#)

Pelaajan perusteet

By Virgo

Published: 14.11.2006 - 14:45

Alien-pelaajan perusteet

Olisi hyvä muistettava muutama seikka jokaisella hahmoluokalla pelattaessa. Ensisijaisesti muista aina käyttää oman hahmoluokkasi "erikoiskykyä" jokaisessa mahdollisessa tilanteessa (Esim. Guardianin infestointi, muista aina infestoida kaikki näkemäsi human-ruumiit.). Muista myös että hatchlingin seitti on erittäin tärkeä osa Alien-pelaamista, joten kannatta harjoitella hieman aktiivisemmin sen käyttöä, koska se on linkki parempiin hahmoluokkiin ja vähempiin kuolemiin.

Alien-pelaajan peli on hieman erilaista verrattuna Human pelaajiin. Osasyynä on ehkä se, että alieneilla on vaikeampi saada tappoja ja pysyä hengissä. Nämä ovat enemmänkin tarkoitettu piilossa vaanimiseen pimeissä nurkissa ja kulmien takana, kuin suoraan hyökkäykseen samalla tavalla kuin human-hahmoluokat. Vaikkakin kyllä aggressiivinen hyökkäys myös onnistuu alieneilla, se kuitenkin yleensä vain antaa enemmän fragejä viholliselle kuin itselleen ensimmäisten yksikköjen heikkoudesta johtuen.

Ehkäpä tärkeintä alieneilla pelattaessa on se että kerää frageja tarpeeksi varastoon, jotta pystyy tarvittaessa vaihtamaan haluamaansa hahmoluokkaan. Kuten jo asken mainitsin, on tiimipeli vielä tärkeämpää Alien-puolella kuin human-puolella; Ei ole yhtä helppoa päästä läpi yksin hyvästä humaneiden puolustuksesta kuin toisin päin. Tähän tarkoitukseen olisi hyvä tehdä muutama tiimiviestibindi, jotta nopea joukkojen kordinointi onnistuu. Hyvänä puolena alien-pelaajalle on se, että vihollinen päästää ääntä kävellessään (paitsi commando ja isommat hahmoluokat vielä runsaammin ääntä), toisin kuin alienit, jotka eivät pidä minkäänlaista ääntä kävellessään. Hyppiminen tuottaa ääntä, joten kanattaa pysyä maan tasalla ellei ole todellinen kiire. Hatchlingin seitin käyttö myös vaikeuttaa hyvin vihollisen tähtäystä. Alien hahmoluokilla kaikilla on myös lämpökats, joka valaisee kaiken "elävän" punaisena. Vähän vaikeammat temput on selostettu **Lisää Tietoja**-sivulla.

Human-pelaajan perusteet

On pari asiaa, mitä human-pelaajan pitäisi tietää: Älä koskaan jätä tukikohtaa suojelematta, korjaa aina kaikki rakenteet kuntoon ja tuhoa humanien ruumiit, jotta vihollisen guardian ei pääse tekemään niistä infestodejä. Syy minkä takia human-pelaajat eivät saa olla missään nimessä ilman puolustusta on eräs alieneiden hahmoluokka nimeltä kamikaze, joka on hatchlingin kokoinen ja hiipii erittäin helposti humanien tukikohtaan. Toiseksi, mitkään alieneiden hahmoluokista ei päästä ääntä kävellessään ja voivat yllättää pahan kerran human pelaajat, tästä syystä engineer on hyvä valita heti alussa, jotta saadaan puolustus heti kuntoon.

Yleensä kartan alussa mikään tukikohta ei sisällä muuta kuin muutaman spawnin ja pari kappaletta tykkeitä. Jotta voidaan helposti estää alieneiden hiipimisyritykset tarvitaan heti alussa muutama detector tukikohtaan vieville reiteille. Sen jälkeen olisi hyvä tehdä muutama miina, tykki ja spawnit eri paikkaan, jotta tukikohdan tuhoamisessa kestäisi edes muutama

sekunti enemmän aikaa. Humaneilla on pari hyvää puolustajaa joista enemmän lisää hahmoluokista puhuvalla sivulla: [Human Hahmoluokat](#). Mutta pelin alkupuolella, ennen kuin vihollinen saa isompia yksiköitä, riittänee tavallinen ja maksuton Grunt.

Ensisijaisesti on hyökkävään human-pelaajan pidettävä itsensä elossa (jossa health pack on todella käytännöllinen) ja sen jälkeen estettävä vihollisen pääsy puolustajan luokse, jotta oman tukikohdan alue jää ilman vihollisen toimintaa ja oma engineer pystyy rakentamaan rauhassa. Hyökkäyspeliä voi pelata kahdella tavalla, joko aggressiivisesti tai passiivisesti. Aggressiivisen human-hyökkäyksen pelaajan tehtäviin kuuluu mahdollisimman nopeasti päästä estämään vihollisen tukikohdan rakennusta ja keräämään tarvittavat fragit esim. commandoon, jonka jälkeen peli voi päättyä hyvinkin nopeasti riippuen siitä pääseekö kyseinen pelaaja läpi vihollisen puolustuksista tuhoamaan spawnit (tämäkin riippuu siitä onko kyseisellä serverillä viiden minuutin sääntö päällä tai ei. [Lisää Tietoja](#) viiden minuutin säännöstä kyseiseltä sivulta.).

Pelin loppuvaiheilla puolustuksessa kannattaa mieluiten käyttää joko shock troopperia taikka biotechiä, koska vihollisen mahdolliset hyökkäysyksiköt kestävät todella paljon normaalin Gruntin asetta. Vähän vaikeammat temput on selostettu [Lisää Tietoja](#)-sivulla.

Tiimipelaajan perusteet

Nyt päästään ehkä tärkeimpään osaan tätä sivua, eli miten olla hyvä tiimipelaaja. Tämä on erittäin tärkeää yleisesti jokaisessa multiplayer-pelissä, mutta vielä tärkeämpää Gloomissa. Tärkeitä tiimipelaajan taitoja ovat osata "lukea" pelin tilanne ja ennenkuin oma pelaaja pyytää apua olla jo puolessa välissä matkaa.

Esimerkkinä voisi vaikka toimia tämä: Karttaa on jo kulunut muutama minuutti ja huomaat, että oma rakentaja on saanut tukikohdan tehtyä valmiiksi ja vaihtaa toiseen hahmoluokkaan. Vähän tämän jälkeen kuitenkin vihollinen pääsee läpi puolustusten ja muutama räjähdettä tipahtaa lattialle tuhoten suuren osan tukikohdan puolustuksista ja viimeisen depotin/healerin. Muut pelaajat ovat liian uppoutuneita peliin etteivät huomaa kyseistä tapahtumaa ja jatkavat hyökkäystä. Myöhemmin kyseiset kalliita hahmoluokkia käyttävät pelaajat tulevat tankkaamaan, iso kasa vihollisia perässään ja huomaavat ettei tukikohdassa ole yhtään puolustuksia depot/healeristä puhumattakaan. Joten heidät tapetaan, vihollinen pääsee tuhoamaan spawnit helposti ja voittaa kartan, mutta onneksi tämä oli vain esimerkki ja itse olit vaihtanut rakentajaksi heti nähtyäsi että rakenteet ovat tuhoutuneet ja korjannut tukikohdan jälleen kuntoon.

Jos kyseessä on todella suuri hätä, on suositeltavaa myös vaihtaa rakentajaan vaikka se tarkoittaa että menetät nykyisen maksullisen hahmoluokan. Hyvänä rakentajanakin täytyy kuunnella muita pelaajia tiimissä, eli jos joku huutaa healeriä niin olisi järkevää sellainen heti rakentaa eikä tehdä omiansa.

[< Alien-rakenteetupHahmoluokat >](#)

Hahmoluokat

By Virgo

Published: 14.11.2006 - 19:43

Hahmoluokat

Seuraavaksi esitellään pelissä olevat hahmoluokat. Jokaisen luokan kohdalla on maininta, miten monta fragia tarvitaan "ostaaksesi" kyseisen hahmon.

- [Engineer](#)
 - [Grunt](#)
 - [Shock Trooper](#)
 - [Biotech](#)
 - [Heavy Trooper](#)
- [< Pelaajan perusteetupEngineer >](#)

Engineer

By Virgo

Published: 14.11.2006 - 19:45

Engineer (0 fragia)



Engineeri on koko tiimin selkäranka, joka ylläpitää tukikohtaa ja omia yksiköitä. Pahan paikan tullen engineeriä tarvitaan myös uuden tukikohdan tekemiseen, jotta koko peli ei menisi yhdestä virheestä pakosti poikki. Joten on tärkeätä silmäillä tarkasti pelin tilannetta jatkuvasti, jotta ei käy köpelösti ja vihollinen tuhoaa kaikki spawnit eikä omalla puolella ole yhtään engineeriä jäljellä. Engineerillä korjataan rakenteita (teleportteja, turretteja) ja yksiköitä painamalla ampumis-nappulaa pohjassa (+ATTACK), jolloin ruudun yläkulmassa lukee missä kunnossa kyseinen objekti on. "+USE" Tuo esiin rakennusvalikon josta voi sitten "ostaa" tietyn rakenteen (huom: teleportit ja turretit pitää korjata kuntoon oston jälkeen). Rakennusvalikossa liikutaan "invnext" ja "invprev" kommennoilla ja "invuse" taas valitsee kyseisen vaihtoehdon. Hyvänä puolena engineeri ei liikkuessaan päästä yhtään ääntä joten voit täysin huomaamatta lipua turvaan, on kuitenkin hyvä muistaa että alieneilla kaikki "elävä" näkyy kirkkaan punaisena hohtona, joten piiloutuminen on kuitenkin melko mahdotonta.

- 75 healthia ja 30 (power)armoria.
- Rakentaa/Korjaa/Tuhoaa ruumiita/vaurioittaa vihollisia +ATTACK käskyllä.
- +USE tuo rakennusvalikon esiin.
- Ei suositella täysin vasta-alkajalle.
- Rakentaja-class.

[< HahmoluokatupGrunt >](#)

Grunt

By Virgo

Published: 14.11.2006 - 19:50

Grunt (0 fragia)



Grunt: 0 fragia

Grunt - Gruntti on alussa erittäin tappava puolustaja ja hyökkääjä rynnällä varustautuneena. Gruntilla ei pysty tuhoamaan (ainoastaan vahingoittamaan!) vihollisen spawnveja. Tämän rooli kuitenkin pienenee myöhemmin pelissä kun alienien tiimi saa parempia classeja, joten human-pelaajien pitää kaikin tavoin yrittää vältellä antamasta liian helppoja frageja viholliselle. Siis ihan perus tykinruokaa.

- 100 healthia ja 25 armoria.
- Pistooli(ammuksia 13 panosta/2 lipasta), rynnky(ammuksia 40 panosta/4 lipasta).
- 1 health pack.
- Sopii aloittelijalle.
- "keskikenttä"-class.

[< EngineerupShock Trooper >](#)

Shock Trooper

By Virgo

Published: 14.11.2006 - 22:13



Shock Trooper:

1 fragi

Shock Trooper - Tämä happinaamarilla varustautunut sotamies on kelpo tukikohdan puolustaja haulikkonsa ansiosta, johon voi ladata isompia vihollisen classejakin kaatavia explosive-sellejä (varoituksen sanana kuitenkin, että nämä ovat erittäin epätarkkoja (parempi tähtäys kyykyssä), joten pienempiä classeja (hatchling ja kamikaze) lahdatessa kannattaa vaihtaa ihan reilusti pistooliin). Shock Trooper omaa myös kaksi savukranaattia, jotka sokaisevat väliaikaisesti kaikki jotka siihen kävelee. Happinaamarinsa ansiosta Shock Trooper voi myös kävellä rauhassa alieneiden kaasuansoihin/kranaatteihin ja saastutettuihin ruumiisiin joten se soveltuu myös putsausyksiköksi.

- 120 health ja 25 armoria.
- Pistooli(13 panosta/2 lipasta), Shotgun (5 panosta/5 lipasta, yksi viiden panoksen explosive shells-lipas).
- 1 health pack, 2 kaasukranaattia.
- Ei saa vauriota kaasusta/infestoinneista.
- Explosive Shells (Ladattavissa suoraan käskyllä: USE SHELL CLIP [EX]) epätarkka seisaaltaan/juostessa.
- Soveltuu puolustukseen ja kevyeseen hyökkäykseen.
- Pelin monitoimimies.

[< GruntupBiotech >](#)

Biotech

By Virgo

Published: 16.11.2006 - 21:34



Biotech: 1 fragi

Biotech - Biotech omaa todella hitaan mutta melko tehokkaan scattergunin ja taidon parantaa omia joukkoja. Tämä tuima täti voi myös kylvää jouluvaloja(flaret ;) jotka säteilevät valoa ja mukavana lisäoptiona paljastavat näkymättömät guardianit. Shock-kranaatit käyvät myös erittäin hyödyllisiksi aina silloin tällöin.

- 100 health ja 25 armoria.
- Pistooli(13 panosta/1 lipas), Scattergun (2 panosta(laukeavat samaan aikaan)/5 lipasta)
- 4 Flarea, jotka valaisevat ja paljastavat samalla lähellä olevat näkymättömät guardianit.
- 1 health pack.
- 1 Shock-kranaatti, hyvä pelastus kiperiin tilanteisiin. Tehoa parhaiten pieniin alien-classeihin.
- Toimii parhaiten support-roolissa.

[< Shock TrooperupHeavy Trooper >](#)

Heavy Trooper

By Virgo

Published: 16.11.2006 - 21:36



Heavy Trooper - Tämä mobiili ohjuspatteri ei ehkä ole niitä parhaimpia yksiköitä missään suhteessa, varsinkin suuremmilla pelaajamäärillä ja ahtaissa tiloissa. Varoituksena voisin sanoa että kaikki räjähteet vie haarniskat omiltakin pelaajilta. Nämä myös tuhoavat oman tukikohdan aika helposti jos sattuu tähtäämään muutaman piirun vinoon. Käytännöllinen kuitenkin esim. korkealla olevien vihollisen spawnien tuhoamiseen.

□

- 180 health ja 100 armoria.
- Pistooli(13 panosta/2 lipasta), rocket launcher(1 ohjus/3 ohjusta. Ammu kyykyssä tai ohjus ei luultavammin osu!).
- 2 health packkia.
- Toimii hyvin puolustuksessa ja joskus myös hyökkäyksessä.

[< BiotechupLisätietoa >](#)

Lisätietoa

By Virgo

Published: 03.02.2007 - 14:13

5 min rule

Viiden minuutin rule tarkoittaa serveripuolen käskyä, jonka nykyinen nimi on xmin. Eli siis X minuuttia aikaa pelin alusta kunnes spawnja voi tuhota. Kyseinen käsky voi tietyissä tilanteissa pitkittää pelin aikaa ainakin sen X minuuttia. Tämä ei kuitenkaan pakosti tee pelistä yhtään hausempaa, jos tiimit eivät ole tasoissa taidollisesti. Voisin vielä mainita, että olisi hyvä jos samassa claanissa pelaavat EIVÄT menisi aina samalle puolelle public-peleissä.

Rakentaminen ja korkeat paikat

Hyvä rakentaja osaa käyttää myös ulkoa oppimiansa kartoja ja niiden maastoa hyödykseen. Gloom-kartan ainoat rakennuspaikat eivät ole maassa vaan parhaimmat yleisimmin löytyvät korkealta taikka vähän vaikeammin päästävistä paikoista, mutta koska engineer taikka breeder ei hyppää korkealle tässä tarvitaan hieman mustempaa gloom-magiaa.

Mine jumping

Mine Jumping eli näin suomeksi sanottuna miinahyppiminen, joka tarkoittaa miinan tahallista räjäytystä (osoittamalla miinaa, hyppäämällä ilmaan ja juuri sen jälkeen cmd destroyta käyttäen) engineerin ylös lennättämiseksi. Tämä on nopeampi tapa kuin Tele Walking mutta ei ehkä päästä tasan sinne minne haluaa ja vaatii myös harjoitusta.



Tele walking

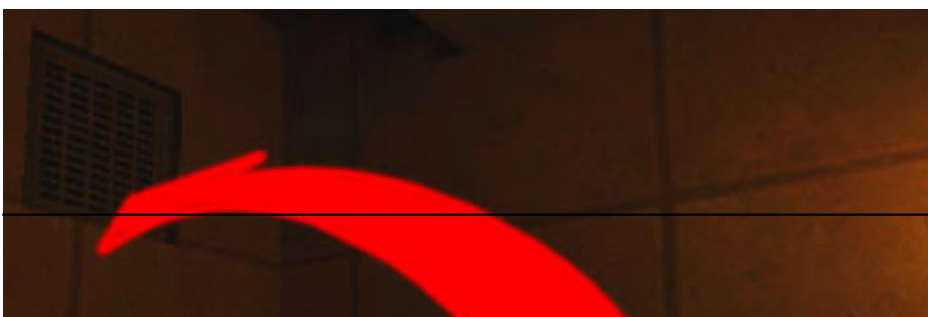
Tämä vanha taktiikka tarkoittaa seinän viereen kävelemistä engineerinä ja rakentamalla teleportti vähän sisälle seinään, hyppäämällä sen päälle ja rakentamalla nopeasti toisen teleportin ja jälleen hyppäämällä sen päälle. Tätä toistetaan kunnes päästään haluttuun paikkaan.



Stacking

Yleisimmin tämä tarkoittaa obstacleiden kasaamista portaiksi, jotta breeder pääsee haluaamansa paikkaan esim. jollekin ulokkeelle seinällä. Toimii myös muilla rakenteilla, mutta obstacle on parhain.

□



Boosting

Boosting voi olla tuttu termi muista nettipeleistä kuten counterstrikestä. Niille jotka eivät tiedä, kyseessä on tapahtuma jossa yksi (tai enemmän) pelaaja auttaa toista pelaajaa pääsemään kartalla korkeammalle kohdalle päästämällä toinen pelaaja pään päälle seisomaan (Esim. grunt haluaa päästä laatikon päälle mutta ei voi hypätä koska matkaa on liikaa. Päästämällä hänet pääsi päälle seisomaan matka lyhenee. Jotta matka lyhenee vielä enemmän voivat kummatkin hypätä muutaman kerran paikallaan, jotta korkeammalla sijoittunut pelaaja pystyisi vielä vähän lyhentämään matkaa laatikon päälle.). Gloomissa hatchling ja kamikaze voivat myös auttaa muita nousemaan korkeammalle käyttäen seittiä kattoon ja antamalla esim breederin hypätä päälle. Korkeus nousee joka kerta kun ylempänä oleva pelaaja hyppää. Sama myös toimii melkein täydellisesti wraithille ja kenties myös dronelle. Vaatii harjoitusta!



□

Lyhenteitä

Gloom-maailman erikoisia ja ei niin erikoisia lyhenteitä selitettynä tässä:

Spam

Tämä sikanautaa sisältävä purkki tarkoittaa Gloomissa tietyn aktiviteetin ärsyttävää toistamista. Esimerkkinä voisi toimia vaikka Heavy Trooper-pelaaja joka koko pelin ajan laukoo ohjuksia ohueeseen käytävään, siinä toivossa että sittiäinen tai kaksi sattuisi tulemaan tielle. Tämä voi hieman **ärsyttää** toista puolta ja myös omaa kun saavat ohjuksesta selkään joka kerta kun kävelee kyseistä käytävää.

Camping

Gloom on tiimipeli eikä deathmatch.

Bot

Käytä tätä termiä jos haluat näyttää idiootilta.

St

Shock Trooper

Ht

Heavy Trooper

[< Heavy TrooperupTest page >](#)