

LA SHOCKAZON

Contenido

Si no has entendido o no has querido leer lo anterior, lo resumo en una línea: la Shockazon es una Spearazon que se vale de ataques físicos y eléctricos. Su modelo varía significativamente del de la Spearazon clásica y aunque no es tan efectiva como una amazona híbrida, es más dañina y quizás más divertida.

Esta subclase busca reducir y redistribuir los puntos que sobran de la clase de la cual derivan, invirtiéndolos en dos habilidades de uso corriente y una sinergia. Además de eso, posee una habilidad física maximizada para usar contra inmunes a los rayos. Desafortunadamente no tiene capacidad para lidiar contra inmunes al daño físico y a los rayos, razón por la cual estas excepciones podrían volverse trampas mortales. A continuación detallo algunos puntos:

- No es un personaje para recién iniciados. Es tan difícil sobrevivir que requiere mucho conocimiento acerca de varias cosas del juego. El mejor personaje a mi entender para aprender a jugar es el paladín Zealot.
- La Spearazon depende de su equipo, la Shockazon depende de su equipo y de su nivel. El daño eléctrico (que será el más importante) requiere una gran asignación de puntos en habilidades específicas, pero frente a los inmunes la potencia del arma es vital.
- Quienes conozcan la habilidad "Cadena de Relámpagos" tendrán idea del funcionamiento de la principal habilidad esta amazona, Relámpago Azotador. A diferencia de la versión original de la hechicera, esta impacta muchas más veces y se activa tras golpear físicamente a algún enemigo. El daño provocado es similar.
- Las habilidades de la Shockazon pueden ser usadas con jabalina en lugar de lanza, lo que permite el uso de escudos. Esto tiene múltiples ventajas, pero el daño es menor debido a que la jabalina no será lanzada, se usará como arma de melee. Por lo tanto es recomendable llevar como armas una lanza y una jabalina con escudo, la diferencia radicaría en que uno es un set ofensivo y el otro defensivo.
- Hay gran discordia al asignar puntos a las habilidades de daño físico. Se pueden hacer personajes más efectivos frente a grupos de enemigos, pero sacrificando efectividad contra finales y viceversa. Esto es en parte ocasionado por la escasez de puntos.
- Quienes estén cansados del estrés que causa la obsesión de alejarse del enemigo, evitar todo contacto y recibir todos los impactos por haber jugado con una Bowazon o Hybridzon, estarán contentos con esta variante ya que rescata los puntos fuertes de la Spearazon y los potencia.
- La mayor desventaja de la Shockazon es que conserva algunos de los defectos principales de la Spearazon, que son gran facilidad para morir y problemas contra grandes grupos de enemigos. Los grandes grupos de inmunes al rayo significan correr o morir, en especial las Almas Ardientes y variantes. Es terriblemente lenta.
- Para quienes detestan los inicios duros, este personaje es ideal. Desde el principio se asignarán puntos a sus habilidades lo que hará más cómodos los niveles bajos y medios.

Estadísticas

Nota: Estas estadísticas están pensadas para poder agarrar todo tu cuerpo sin problemas. No me agrada depender de un objeto para poder usar otro.

Fuerza: 192 (lo suficiente para poder llevar todo el equipo sin problemas).

Destreza: 149 (para poder llevar una pica matriarcal)

Vitalidad: El resto

Energía: Nada

“La Shockazon”, documento elaborado por Warlock Chaos para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf.

Habilidades

No usaremos la rama de "Habilidades de Arco y Ballesta" por motivos más que obvios. Este modelo puede ser moldeado a las necesidades de cada jugador. La forma en la que se distribuyen los puntos de habilidad no es producto de ninguna investigación especializada ni detallada, es sencillamente una sugerencia que puede ser tomada tal cual o modificarla. Cabe destacar que no he desarrollado ningún súper personaje de este tipo más que con editores a modo de prueba, pero tengo idea de su desempeño en todos los niveles de dificultad.

Habilidades de jabalina y Lanza (84 puntos)

Nota: Este modelo es flexible en cuanto a las habilidades de ataque físico. Aparte de la asignación de 1 punto en cada habilidad, sobra lo justo para maximizar 1 de ellas. Puede elegirse maximizar una o distribuir puntos. En mi lugar elegiría Estocada, ya que a pesar de no provocar el mismo daño de las otras habilidades ni ser útil contra grupos de enemigos es ideal para salvarte la vida a causa de los drenajes por su alta velocidad de ataque. Repeler es bueno también, Empalar es muy dañino pero increíblemente lento. Es buena idea distribuir entre Estocada y Repeler.

Nivel 1:

Estocada (1-20 puntos): Ataca varias veces pero a un mismo enemigo. Es una excelente habilidad, que a pesar de no provocar gran daño soluciona el terrible problema de la velocidad de ataque de las lanzas. El problema es que sin puntos asignados el daño es menor al normal, y maximizado no sobrepasa el 50% (42% en nivel 20).

Nivel 6:

Poder Azotador (20 puntos): Uno de los ataques principales, ideal para finales o enemigos aislados. Lo que hace es añadirle al ataque normal un considerable daño eléctrico. Sinergizado en altos niveles provoca un daño impresionante.

Jabalina Venenosa (1 punto): Prerrequisito.

Nivel 12:

Empalar (1-20 puntos): Un ataque morbosamente poderoso, a nivel 20 provoca 775% del daño del arma, además de sumar una cantidad monstruosa de puntuación de ataque. El problema es que no sirve contra enemigos rápidos o grupos de enemigos ya que es increíblemente lento y éstos no permitirán que termines de ejecutar el ataque. Ideal para finales, pero no lo recomiendo. Sin embargo se puede maximizar.

Saeta Ardiente (1 punto): Prerrequisito.

Nivel 18:

Azote Cargado (20 puntos): Al golpear libera saetas eléctricas de considerable daño. Desafortunadamente van en una misma dirección y no son tan numerosas. Esta habilidad es sinergia y será la última en maximizar. Es también prerrequisito para la habilidad principal.

Nivel 24:

Repeler (1-20 puntos): La función de este ataque es lidiar con grupos de enemigos, ya que golpea a todos los enemigos adyacentes una vez cada uno. Mejora el daño en un 260% a nivel 20, a ese mismo nivel mejora 230% la puntuación de ataque. Es mucho más poderoso que Estocada en todo sentido, además de que ataca a varios blancos. El problema es que el primer ataque es demasiado lento y los consecutivos pueden ser interrumpidos. Tiende a fallar mucho, y este tipo de amazonas necesita drenar vida constantemente. Para grandes grupos no usaremos esta habilidad a menos de que se trate de enemigos inmunes a los rayos, por lo que recomiendo activarla pero no maximizarla. No sirve contra enemigos separados, a pesar de provocar más daño.

Nivel 30:

Relámpago Azotador (20 puntos): Esta debe ser la primer habilidad a maximizar, ya que será la que más usaremos durante el juego. Lo que hace es golpear a un enemigo, provocarle daño físico y además iniciar una cadena de relámpagos que impacta muchas veces. Es muy similar a Cadena de Relámpagos de la hechicera. La habilidad se inicia con dos impactos y aumenta de a uno por nivel.

“La Shockazon”, documento elaborado por Warlock Chaos para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf.

Habilidades Pasivas y Mágicas (26 puntos)

Nota: Por regla general las Spearazons invertirían la mayor cantidad de puntos en este aspecto. El asunto es que esta variedad requiere 4 habilidades maximizadas en su rama principal para ser efectiva. Aún así, con los puntos asignados en esta rama y el equipo quedarán en niveles aceptables. A la hora de asignar skillers, se puede compensar colocando más que aumenten este tipo de habilidades que será igual de efectivo.

Nivel 1:

Vista Interior (1 punto): Prerrequisito.

Azote Crítico (1-5 puntos): Es importante, ya que hará que dañemos el doble de lo normal con golpes físicos. Si uno lo considera, es un bonus bastante importante. Pasado nivel 5 los bonus no son muy interesantes. Se pueden derivar puntos de esta habilidad hacia Penetración.

Nivel 6:

Esquivar (1 punto): Nos ayuda a evitar los golpes físicos estando parados o atacando con un porcentaje de probabilidad. Un punto es suficiente ya que el equipo hará el resto.

Nivel 12:

Misiles Lentos (1 punto): Una habilidad de uso corriente, que se vuelve efectiva a partir del primer punto. No tiene sentido asignarle más.

Evitación (1 punto): Parecido a Esquivar, salvo que nos ayuda a evitar ataques con misiles (por ejemplo, flechas).

Nivel 18:

Penetrar (5-10 puntos): Aumenta bastante nuestros puntos de ataque (35% en nivel 1 + 10% por cada nivel). Si queremos pegar efectivamente en infierno necesitaremos invertir puntos en este aspecto.

Nivel 24:

Señuelo (1 punto): Una habilidad increíblemente útil con Bowazons, pero a este tipo de amazonas no beneficiará demasiado. Sin embargo en más de una situación puede ayudarte bastante, aunque no suceda con mucha frecuencia.

Evasión (1 punto): Similar a Esquivar y Evitación. Hace algo similar a los dos juntos pero cuando se corre o camina en lugar de estar parado o atacando. Un punto es suficiente, igual esta habilidad no le sirve demasiado a la variedad de amazona en cuestión.

Nivel 30:

Valkiria (10 puntos): La valquiria es una Spearazon que podemos invocar por tiempo indefinido. Curiosamente utiliza las habilidades de la clase, posee mucha vida y se sabe defender. Es un poco lenta y su inteligencia artificial podría ser un poco mejor. Nos sirve como ayuda en combate, para poder manejar los numerosos enemigos y recibir un menor porcentaje de golpes. Una gran aliada.

Asignación de las hotkeys

Mi forma de distribuir las habilidades es la siguiente:

Botón Izquierdo: Estocada

Botón Derecho:

<F1> Azote Cargado

<F2> Relámpago Azotador

<F3> Empalada

<F4> Repeler

<F5> Misiles Lentos

<F6> Valkiria

<F7> Señuelo

<F8> Tomo del Portal de la Ciudad

Un truco que varios saben y varios más desconocen: en la parte de opciones, controles, se pueden activar a las teclas F9, F10, F11 y F12 como hotkeys para las habilidades (funcionarán de la misma forma que F1 a F8). Esto se consigue quitándoles las asignaciones a otras funciones que deberían ser pasadas a otra tecla. En este caso no se les asigna nada porque no alcanzan las habilidades 😊.

"La Shockazon", documento elaborado por Warlock Chaos para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf.

Equipo

Soy de los que creen que nunca habría que dar un equipo definitivo. Los que juegan en Single Player posiblemente nunca lo consigan, los que juegan online y no tienen buena economía tampoco puede darse estos lujos. Intentaré dar una pequeña descripción de un buen ítem además del ideal. Cabe destacar un par de puntos:

- Esta clase de amazona puede vestir casi cualquier cosa.
- Las resistencias estarán bajas por falta de escudo, y porque el arma óptima no da bonus de ese tipo. Eso significa sacrificar parte del equipo para suplir esa falta. El equipo recomendado situará las resistencias en cerca del 75% contando los bonus de resistencias de la quest de Anya en el acto 5, todo esto sin necesidad de hechizos que den esa clase de bonus.
- El drenaje es lo más importante en esta amazona debido a que el daño que se recibe es tan elevado y tan constante que la única forma segura de sobrevivir en infierno es a través de este método. Intentar conservar los drenajes por encima del 30%, recordar que en ese modo de dificultad se penalizan en 3/4 (20% de drenaje se transformaría en 5%).
- Deberían colocarse unos 3 skillers de habilidades pasivas y mágicas y el resto en habilidades de jabalina y lanza.

Arma Primaria

A) "Lycander's Flank" (Pica Ceremonial Única, Excepcional): Es muy completo. Da robo de vida, aumento de velocidad, sube la fuerza, la vitalidad, la defensa total y tiene un gran bonus a las habilidades. Muy bueno, y se la puede mejorar a matriarcal en el cubo horádrico.

B) "Stoneraven" (Pica Matriarcal Única, Elite): Es muy superior la opción anterior, pero añade algo de daño mágico que siempre ayuda contra inmunes.

C) A la hora de elegir arma para este tipo en particular de amazona en primer lugar el daño y el bonus a las habilidades, en segundo lugar el robo de vida/mana y en tercer lugar la velocidad. Cualquier lanza que cumpla estos requisitos viene bien.

Arma Secundaria

A) "Call to Arms" (palabra rúnica AmnRalMallst): La idea de esto es tirar el grito Órdenes de Batalla y subir la vida y el mana considerablemente. Es muy útil con una Spearazon.

B) "Demon's Arch" (Jabalina Única, Elite): Una de las mejores formas de lidiar contra inmunes al daño eléctrico debido a las grandes cantidades de daño de fuego que añade, también añade daño eléctrico.

C) Alguna jabalina interesante para utilizar lo que he denominado "el modo defensivo", que es usar las habilidades de relámpago sin provocar gran daño físico. Para esto se requiere un escudo, que dejaré a elección de cada persona.

Armadura

A) "Cadenas de Honor" (palabra rúnica DolUmVerIst): Armada sobre una armadura mediana o pesada es perfecta, da un bonus de reducción de daño, ayuda con el tema de las resistencias enormemente, da drenaje de vida y para colmo multiplica el daño a demonios y muertos vivientes. Me olvidaba, da bonus a las habilidades (entre otras cosas). No hay nada mejor que esto para la Shockazon.

B) Cualquier armadura con muchas resistencias ya que estarán bajas a falta de escudo. La defensa es muy importante, también hay que mirar otros bonus extras como bonus de habilidad, reducción de daño, etc.

Casco

A) "Crown of Ages" (Único, Elite): Posee una siempre útil y necesaria reducción de daño junto con buenas resistencias. Si crees que te hacen falta más resistencias, se pueden engarzar una o dos runas Um. Por cierto, este casco viene naturalmente con huecos 🤪.

B) "Veil of Steel" (Único, Elite): Tiene un bonus a las resistencias muy importante que no se puede dejar de lado.

C) Cualquiera que tenga resistencias y buena defensa.

Guantes

A) Guantes artesanales con +2 o +3 a las habilidades de lanza y jabalina de la amazona y drenajes. A parte de que posean la capacidad de incrementar nuestra velocidad de ataque. Esto es obviamente muy difícil de conseguir.

B) "Soul Drainer" (Únicos, Elite): Buenos drenajes, muy necesario drenaje de mana, lástima que

"La Shockazon", documento elaborado por Warlock Chaos para www.diablo2latino.com. Texto revisado por Blackelf.

no tiene demasiados bonus.

C) "Lava Gout" (Excepcionales, Elite): Buena forma de añadir daño de fuego al ataque, proporciona nivel 10 de encantamiento. Genial bonus de 20% velocidad de ataque aumentada y buena defensa.

Botas

A) "War Traveler" (Únicas, Excepcional): Tiene bonus de Magic Find, sube la fuerza, la vitalidad y permite correr como loco.

B) "Gore Rider" (Únicas, Excepcional): Buenos bonus de golpe crítico, golpe triturador y heridas abiertas.

C) "Infernostride" (Únicas, Excepcionales): Añade un pequeño daño elemental de fuego que puede ayudar contra inmunes. Activa nivel 8 llamas al ser golpeado, el efecto que provoca al huir es comiquísimo.

D) Botas con drenajes, que suban en un 25% o 30% la velocidad de carrera.

Cinturón

A) "String of Ears" (Único, Excepcional): Buen drenaje de vida y excelente reducción de daños, que es lo que necesita un personaje que no usa escudo.

B) "Nosferatu's Coil" (Único, Elite): Drenaje de vida, aumento de velocidad de ataque y bonus de fuerza. Muy buenos.

C) No hay demasiadas opciones. Alguno con drenajes.

Amuleto

A) "Mara's Kaleidoscope" (Único): Otorga bonus a la resistencia, a las habilidades y a los atributos. Muy recomendable.

B) Anillos con bonus de habilidad y resistencia.

Anillos

A) "Raven Frost" (Único): Absorbe el daño de frío, dan bonus de ataque y los más importante evita que te congelen.

B) "Bul-Kathos' Wedding Band" (Único): Bonus a las habilidades, drenaje de vida y vida extra. La mejor opción para quienes dependen del drenaje.

C) Algún anillo artesanal con bonus de vida y drenajes.

Notas y Consejos

→ Los mejores mercenarios son los del Acto 2. Posiblemente el mejor sea el de Ola de Frío Sagrada seguido por uno de Desafío.

→ El daño de Poder Azotador en nivel 20, con todas las sinergias es de 3ks. Nada mal, ¿verdad? Imagínense cómo se multiplica ese daño con el equipo y varios skillers. Se puede llegar a una suma monstruosa.

→ Creo que ya lo dije, ahora lo repito: es muy seguro que esta amazona ya exista con otro nombre. Como no la he ubicado le he puesto "Shockazon" (gracias a mi amigo Arcadius por ayudarme con la elección del nombre).

→ En cuanto a las habilidades, al principio ir activándolas todas y desviar algunos puntos para Poder Azotador, que será útil durante las primeras partes del juego. A partir de ahí, maximizar Relámpago Azotador, invertir puntos en Azote Crítico, Perforación y Valkiria y finalmente ir maximizando las sinergias, Poder Azotador y la habilidad de daño físico.

→ Con Relámpago Azotador se puede dañar a enemigos que se localizan a varias pantallas de distancia, siempre que haya "monstruos conductores" que lleven las descargas hacia la otra punta. No te sorprendas tras haber atacado al ver muy lejos a monstruos muertos.

→ Una forma de lidiar contra algunos inmunes es usar en el set defensivo, junto a la jabalina **Demon's Arch**, un **Tiamat's Rebuke** que no hará demasiada diferencia pero al menos añadirá una pizca de daño no eléctrico ni físico. Se puede combinar con varios hechizos de daño elemental, con las botas **Infernostride** y con los guantes **Lava Gout** (gracias a PCMASTER por insistir al encabezado del escritor de este documento en añadir estos detalles).

Estoy abierto a cualquier sugerencia, comentario y crítica. Esta es solamente mi forma de ver este personaje. Pienso que es un aire fresco para la clase de las amazonas, sin dejar de ser divertido. Toda opinión, repito, es bienvenida.