HISTORIA PREVIA
Diccionario de League of Legends

Para buscar, escribe y presiona enter

PÁGINAS
- Contacto
- Mapa Web
- Sobre Nosotros

ENTRADAS RECIENTES
- My hero academia se estrena en occidente
- Noticias 15/1/18
- Xenoblade anuncia fecha y contenido de su pase de temporada
- Pokémon Cristal vuelve para 3DS
- Se confirma el estreno en switch de Ys VIII Lacrimosa of Dana

Aprende a jugar Orianna en la S8

POR CARLOS · PUBLICADA 27 DICIEMBRE, 2017 · ACTUALIZADO 24 ENERO, 2018

SHARE
0
0
0

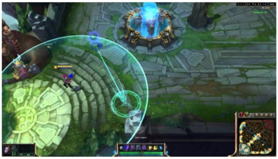
Guía completa de Orianna Mid

En este post utilizamos **palabras pertenecientes al ámbito del League of Legends**. Si no conoces alguna palabra casi seguro que se encuentra en nuestro Diccionario de League of Legends.

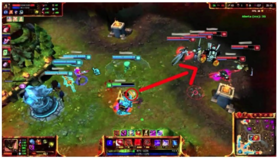
1. Introducción

Orianna es una maga principalmente jugada en mid, aunque muy de vez en cuando se puede ver también jugando como support. También hubo una época en la que algunos valientes la jugaban jungle, pero no tuvo demasiado éxito.

Esta campeona es un robot con recuerdos de humano cuya principal característica es que usa una bola para realizar prácticamente todos sus ataques y defenderse. El rango de estos ataques suele ser igual a la distancia máxima a la que la bola puede estar de Orianna. Además algunas de sus habilidades, además de quitar vida, proporcionan escudo y velocidad de movimiento a sus aliados y a sí misma.



Todas sus habilidades dependen del lugar en el que se encuentra la bola, pues esta puede estar en un lugar del mapa (usando la Q) o asociada a un campeón aliado o a sí misma (usando la E). Esto le otorga una gran variedad de **maneras de hacer engage**.



2. Habilidades

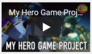
Pasiva: Los ataques básicos de Orianna aumentan de daño progresivamente contra un mismo objetivo.

Q: Orianna dirige a la bola en línea recta inflingiendo daño a todo lo que se encuentra en el camino.

enero 2018						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				
« Dic						

ETIQUETAS

3DS Acción Análisis Aventura Bandai Namco Capcom Cuphead Detective Pikachu eShop Falcom Far Cry 4 Far Cry 5 Guía Inside Jump Festa League of Legends LIMBO Lucha MOBA Monster Hunter World My Hero Academia Nintendo Direct NIS America Noticia París Games Week PC Plataformas Playdead Pokémon Cristal Pokémon sol-luna Pokémon Switch Pokémon ultrasol-ultraluna Puzzle RPG Sega Shigeru Ohmori Switch The Legend of Zelda: Breath of the Wild Tráiler Ubisoft Valkyria Chronicles 4 Xenoblade 2 Xenoblade Chronicles 2 YS VIII LACR. OF DANA Ys VIII Lacrimosa of Dana



LUCHA / MY HERO ACADEMIA / SWITCH / TRÁILER
My hero academia se estrena en occidente
16 ENE, 2018

Noticias 15/1/18 | a...
15/1/18

NOTICIA / TRÁILER
Noticias 15/1/18
15 ENE, 2018

NOTICIA / RPG / SWITCH / XENOBLADE CHRONICLES 2
Xenoblade anuncia fecha y contenido de su pase de temporada
15 ENE, 2018

3DS / NOTICIA / POKÉMON CRISTAL / RPG
Pokémon Cristal vuelve para 3DS
15 ENE, 2018

W: La bola inflinge daño en área en su ubicación dejando un rastro que aumenta la velocidad de los aliados y disminuye la de los enemigos.

E: La bola se adhiere a un campeón aliado otorgándole un escudo temporal, armadura y resistencia mágica. Además, en el camino inflinge daño.

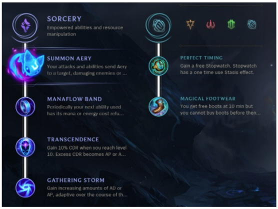
R: La bola inflinge daño en área en su ubicación además de atraer a los enemigos a esta.

3. Antes de entrar a la partida

3.1. Runas / Maestrías

En la Season 8 nos encontramos con que **ya no hay división entre las runas y las maestrías**, si no que actualmente ya sólo contamos con las primeras para elegir las habilidades extra con las que contará nuestro campeón antes de comenzar la partida.

Estas son las runas que en este post de Reddit nos recomiendan para Orianna:



SORCERY
Empowered abilities and resource manipulation

SUMMON AERY
Your attacks and abilities send Aery to a target, damaging enemies or ...

MANAFLOW BAND
Periodically your next ability used has its mana or energy cost refu...

TRANSCENDENCE
Gain 10% CDR when you reach level 10. Excess CDR becomes AP or A...

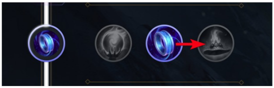
GATHERING STORM
Gain increasing amounts of AD or AP, adaptive over the course of th...

PERFECT TIMING
Gain a free Stopwatch. Stopwatch has a one time use Stasis effect.

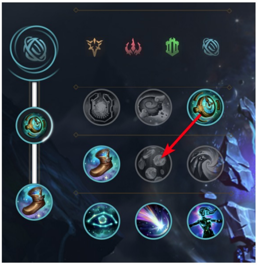
MAGICAL FOOTWEAR
You get free boots at 10 min but you cannot buy boots before then...

Son unas runas genéricas bastante buenas, sólo las **cambiaría en estas situaciones**:

– Con un aliado que tenga un **engage con poco CD** (como Riven) la runa del **Sombrero Definitivo** en lugar de la Banda de maná puede ayudaros a no dejar respirar al equipo enemigo.



– Contra un equipo **principalmente AP** la runa de Momento oportuno puede perder gran parte de su sentido (ya que una de sus funciones con Orianna es su posterior transformación en el reloj de Zhonya, el cual da armadura). Por lo tanto, podría valorarse su cambio por cualquier otra runa, en mi caso lo cambiaría por **Mercado del futuro**.



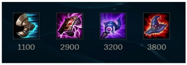
3.2. Build objetivo

La build dependerá principalmente de tu **estilo de juego en la línea**: agresivo o pasivo.

3.2.1. Build agresiva

Este es el estilo de juego en el que yo me suelo sentir más cómodo. Esta build está basada en obtener un **gran poder de habilidad y daño instantáneo** para poder hacer snowball y hacer ganks en otras líneas.

Estos serían los items core:



Botas de hechicero: Son más aconsejables que las que proporcionan enfriamiento. Cabe destacar que las botas básicas nos salen gratis gracias a la runa.

Morellonomicon: A parte de ser uno de los mejores ítems para el early game, te da un gran poder de habilidad y un muy buen sustain en línea. Cabe destacar que con esta build no te va a sobrar el maná, por lo que si sueles notar una carencia de este tal vez deberías cambiar este item por Bastón de Arcángel.

Eco de Luden: Este item nos proporciona una gran capacidad de burst.

Sombrero mortal de Rabadon: Casi imprescindible en late game, consigue que el campeón no se quede atrás en daño.

Para los 2 huecos restantes, valoraremos comprar los siguientes objetos dependiendo de la situación:

Bastón del vacío: Si el equipo enemigo se ha comprado mucha resistencia mágica, este objeto es una compra muy rentable. Aunque no sea así, sigue siendo perfectamente viable si lo que quieres es aumentar aun más tu daño explosivo.

Reloj de arena de Zhonya: Si tu contrincante es un campeón basado en el daño físico, este objeto es casi obligatorio para intentar reducir el increíble daño que los midlaners de esta clase suelen tener. Además, en casos específicos como el de Zed o Veigar, si el objeto se utiliza correctamente puedes reducir la mayor parte del daño de su combo.

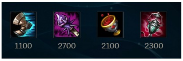
Tormento de Liandry: Si el equipo enemigo presenta una alta "tanquicidad" (si hay cinco tanques o luchadores en el equipo enemigo la tanquicidad será alta) este objeto te será muy útil. Como Orianna en late game presenta CDs muy reducidos, este item puede provocar una diferencia sustancial de daño tras su compra contra campeones con mucha vida.

Cetro de cristal de Rylai: Este objeto es de gran utilidad cuando en el equipo enemigo hay campeones con gran capacidad de escape y/o movilidad, pues la ralentización provocada por este objeto puede ayudarte a frustrar las huídas de tus enemigos o echarte una mano en las tuyas.

3.2.2. Build pasiva

Este es un estilo que combina objetos de la build anterior con la build de Orianna Support. El principal objetivo de esta build es el de **además de inflingir un daño medianamente considerable** al enemigo, ayudar a la **supervivencia** durante la fase de líneas y ser de **gran ayuda para el equipo aliado** en el late game. Esta build está especialmente indicada para aquellas partidas orientadas a un **combo** con la ulti de este personaje.

Estos serían los **items core**:



Botas de hechicero: Aunque la principal función de esta Orianna no sea inflingir daño creo que siguen siendo la mejor opción.

Vara de las edades: Este item te dará un poco de todo para que en general el campeón sea más fuerte.

Grial impuro de Athene: Un muy buen item para además de conseguir sustain, poder ayudar a tus aliados.

Incesario ardiente: Bastante similar al anterior. Puede que sea un poco rizar el rizo así que puede sustituirse por cualquier item de AP en el caso de que se vea necesario.

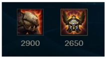
Para los **2 huecos restantes**, valoraremos comprar los siguientes objetos dependiendo de la situación:

Tormento de Liandry: Si el equipo enemigo presenta una alta "tanquicidad" (si hay cinco tanques o luchadores en el equipo enemigo la tanquicidad será alta) este objeto te será muy útil. Como Orianna en late game presenta CDs muy reducidos, este item puede provocar una diferencia sustancial de daño tras su compra contra campeones con mucha vida.

Reloj de arena de Zhonya: Si tu contrincante es un campeón basado en el daño físico, este objeto es casi obligatorio para intentar reducir el increíble daño que los midlaners de esta clase suelen tener. Además, en casos específicos como el de Zed o Veigar, si el objeto se utiliza correctamente puedes reducir la mayor parte del daño de su combo.

Cetro de cristal de Rylai: Este objeto es de gran utilidad cuando en el equipo enemigo hay campeones con gran capacidad de escape y/o movilidad, pues la ralentización provocada por este objeto puede ayudarte a frustrar las huídas de tus enemigos o echarte una mano en las tuyas.

Items de tanque: Si en late game necesitas aguantar más, cualquiera te puede valer. Sin embargo, algunos cuentan con pasivas interesantes para Orianna como la Gloria justiciera o la Coraza del muerto que pueden ayudar a hacer engage.



3.3. Selección de campeón

3.3.1. Hechizos de invocador

Flash: La vieja confiable, este es el hechizo de invocador más utilizado del juego por alguna razón. Especialmente indicado para llevar si elegiste la build agresiva.

Prender: El hechizo por excelencia para las líneas agresivas, aporta ese daño y reducción de curación que resulta tan útil en los duelos de uno contra uno.

Curar: Un hechizo de invocador cuya principal característica es que además de curarte a ti también curas a un aliado. Por lo tanto, está especialmente indicado para la build pasiva.

Barrera: Un hechizo de invocador muy útil, al contrario que curar no puede ser contrarrestado por debuffos. Es un hechizo defensivo bastante indicado para la build pasiva, ya que aunque no ayuda a tus aliados es más potente que curar en la fase de líneas.

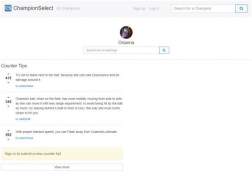
Extenuar: Muy indicado cuando te enfrentas a algún midlaner que depende mucho de la velocidad de ataque como yasuo, aunque también puede valer como excusa que el support del equipo haya cogido prender y el equipo necesite un extenuar.

Limpiar: Bastante de moda en los últimos meses, bastante útil contra asesinos. No es muy de mi agrado personalmente.

3.3.2. Enemigos a banear

Con este personaje yo personalmente **no le tengo miedo a nadie en especial**, así que personalmente siempre intento banear a **malzahar o a yasuo** que son campeones que odio independientemente el campeón que lleve.

Sin embargo, ChampionSelect nos proporciona información sobre qué opina la comunidad sobre este tema:
Esto lo podemos ver en **"… is weak against"**



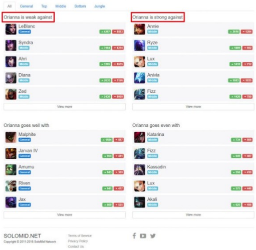
Counter Tips

415 Try not to stand next to her ball, because she can cast Dissonance and do damage around it.
by anonymous

346 Orianna's ball, when on the field, has most mobility moving from side to side, as she can move it with less range requirement. to avoid being hit by the ball so much, try staying behind it (ball in front of you). this way she must come closer to hit you.
by iduffy234

292 With proper reaction speed, you can Flash away from Orianna's ultimate.
by anonymous

Sign in to submit a new counter tip!



All General Top Middle Bottom Jungle

Orianna is weak against
- LeBlanc General
- Syndra Middle
- Ahri Middle
- Diana Middle
- Zed Middle

View more

Orianna is strong against
- Annie Middle
- Ryze Middle
- Lux Middle
- Anivia Middle
- Fizz Middle

View more

Orianna goes well with
- Malphite General
- Jarvan IV General
- Amumu General
- Riven General
- Jax General

View more

Orianna goes even with
- Katarina Middle
- Fizz Middle
- Kassadin Middle
- Lux Middle
- Akali Middle

View more

SOLOMID.NET
Copyright © 2011-2016 SoloMid Network
Terms of Service
Privacy Policy
Contact Us

La principal razón por la que esos campeones son fuertes contra Orianna es porque tienen **mayor rango de iniciación**, por lo que combinado con el gran daño que poseen nos pueden fulminar al primer error que cometamos. Además, otros tienen la suficiente movilidad como para esquivar la ulti sin dificultad en cuanto ven que vas a tirarla.

Cabe destacar que esta página también nos proporciona información extra como qué campeones son **débiles contra Orianna** o incluso **consejos** creados por la gente para poder lidiar contra esas desventajas. Sin embargo, te daré un par de **consejos básicos** para la fase de líneas contra esos campeones.

Contra **LeBlanc**:

-Ponte el escudo en cuanto use la Q.

-Suele iniciar usando la E, por lo que si estás detrás de un minion en ese momento la fallará.

-En early no tiene un daño excesivo, si aciertas las habilidades y usas ataques básicos las matemáticas están a tu favor.

Contra **Syndra**:

-El método de iniciación de Syndra es usar la E para arrastrar una de sus bolas hacia a ti y aturdirte, ese será el momento que aprovechará para usar todo su combo en ti. Intenta evitar esa bola y en el caso de que la acierte, el zhonya puede ser bastante útil ya que puedes librarte del daño de su posterior Q, W y R ya que sabes que es casi seguro que las usará.

Contra **Ahri**:

-La W, la E y la R de Ahri se ven afectadas si hay súbditos en el medio, así que en caso duelo inminente intenta que esas criaturas estén por el medio.

-La habilidad más importante de Ahri es la E, si consigues evadirla puede ser un gran punto de inflexión en el combate. De la misma manera, el uso de esa habilidad podría ser una razón de iniciación del combate.

Contra **Diana**:

-Cuando te acierte con la Q intenta alejarte del rango de su R, ya que si la usa podrá realizarla dos veces.

-La Q hace una especie de semicírculo antes de explotar y hace daño por el camino, así que intenta mantenerte en el lado contrario a esa curva (dirección opuesta a las agujas del reloj).

-Orianna gana en duelos a distancia y pierde cuando es a cuerpo a cuerpo. Intenta desgastarla a distancia hasta que estés seguro de que puedes ganar.

-Una de las principales fuentes de daño de Diana es su pasiva, la cual hace que realice daño extra con su tercer ataque básico. Intenta iniciar cuando no tenga la pasiva lista para evitar un mayor daño explosivo.

Contra **Zed:**

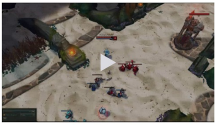
-Comprar Zhonya pronto es casi obligatorio contra este campeón.

-La Q hace mayor daño al primer enemigo al que alcanza, así que puestos a alegir que te de estando detrás de un súbdito.

-Presta atención máxima cuando use la W, ya que combinada con la Q es su principal fuente de daño a distancia.

-Sólo debes usar la R cuando él haya usado la suya y su W para asegurarte de que no te la esquiva.

-Orianna gana en duelos a distancia y pierde cuando es a cuerpo a cuerpo. Intenta desgastarlo a distancia hasta que estés seguro de que puedes ganar.

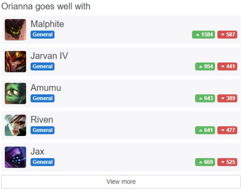


(*1)

3.3.3. Aliados a preferir

Este apartado está en principio orientado en el caso de Orianna a campeones que complementen de manera sencilla y efectiva el increíble **potencial de la definitiva** de este campeón. Sin embargo, creo que es importante destacar que la definitiva de Orianna es una habilidad que si es utilizada con habilidad **no necesita de combos elaborados** para conseguir atrapar a 3 o 4 campeones en ella y ganar la teamfight.

Según ChampionSelect, estos serían los campeones que **mejor van con Orianna**:



Orianna goes well with

Malphite	General	▲ 1584	▼ 587
Jarvan IV	General	▲ 954	▼ 441
Amumu	General	▲ 643	▼ 389
Riven	General	▲ 641	▼ 477
Jax	General	▲ 669	▼ 525

View more

Aquí podemos ver como los campeones que según la comunidad mejor van con Orianna son aquellos que poseen una **habilidad de iniciación** y acercamiento rápida y difícil de esquivar. Está claro que el rey en ese campo es **Maphite**, cuya definitiva apenas nos deja medio segundo para reaccionar y tiene un rango bastante alto.

Amumu también es muy interesante ya que aturde a todos los enemigos de un gran área, por lo que deja tiempo a Orianna para tirar la definitiva como quiera.

Por último, la combinación con **Jarvan IV** es además bastante bonita visualmente ya que ambos usan la definitiva al mismo tiempo y tienen un rango de efecto muy similar.

Team 8 Wombo Combo Malphite Jarvan Orianna Graves Burst -...
2015 NA LCS SPRING SPLIT · WEEK 2

En este vídeo podemos ver como Malphite inicia llevando la bola de Orianna y después Jarvan hace un gran aporte de daño posteriormente, **volatilizando a 4 campeones en un par de segundos**.

3.4. Aspectos a tener en cuenta para decidir tu actitud

Estos son las principales variables a tener en cuenta si **no te terminas de decidir si vas a ir agresivo o pasivo** contra tu rival y adoptar la build correspondiente.

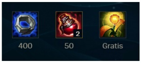
Mid-Laner Rival: En el caso de que te encuentres con un campeón **contra el que tu personaje sea débil** o contra el que se te de mal jugar, sería aconsejable adoptar una **actitud pasiva** en línea, o por lo menos no demasiado agresiva ya que la cosa podría terminar muy mal. De la misma manera, **si las tornas son al revés**, deberías valorar el adoptar una **actitud agresiva** en línea.

Junglas: Hay que valorar previamente si los junglas aliado y enemigo tienen **gankeo fácil** o si son más de farmear (ganar experiencia y dinero a través de la eliminación de monstruos) la jungla. Por ejemplo, si el **jungla enemigo es un Amumu** (no inflinge gran daño, es más bien de late game) y el **tuyo es un Lee Sin**, sabes que tienes más probabilidades de **recibir ayuda** del jungla que tu enemigo, por lo que deberías valorar el adoptar una **actitud agresiva**.

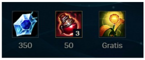
4. Dentro de la partida

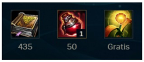
4.1. Objetos iniciales

Para los objetos iniciales, no hay que romperse mucho la cabeza, lo normal y creo que sin duda **más eficaz** es comprar un **Anillo de Doran y un par de Pociones de vida**.



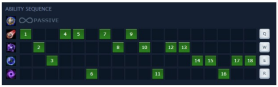
Sin embargo, como veremos en el próximo punto, uno de los objetos clave de Orianna será el **Capítulo perdido**, el cual se crea con un Tomo amplificador y un Cristal de zafiro, por lo que también sería viable comprar uno de estos en lugar del Anillo **para conseguir comprar ese objeto más rápido**.





4.2. Puntos de habilidad

Con Orianna los puntos de habilidad se asignan de manera bastante sencilla: Primero **desbloquear las habilidades** y después las prioridades son: **R, Q, W y E**.



ABILITY SEQUENCE

PASSIVE

1			4	5		7		9										Q
	2						8		10		12	13						W
		3											14	15		17	18	E
					6					11					16			R

Sin embargo, priorizar la W y la E también **sería viable**, pero en mi opinión siempre es mejor **mejorar la Q primero** siempre y cuando se vaya mid.

4.3. Fase de líneas

Esta fase está comprendida entre el **comienzo de la partida y aproximadamente el minuto 10-15**. A continuación intentaré narrar las **diferentes situaciones** que te puedes encontrar en la partida dependiendo de la actitud elegida anteriormente.

4.3.1. Actitud agresiva

Si has elegido esta actitud, es porque tienes **cierta confianza en que vas a ganar en las peleas 1 contra 1**.

Nivel 1: Mientras eres nivel 1, si **el enemigo mantiene cierta distancia** no vas a poder inflingir casi ningún daño. Sin embargo, si un **campeón cuerpo a cuerpo intenta farmear** puedes intentar usar la Q y los ataques básicos para **inflingirle una cantidad relativamente alta de daño** y además denegarle algo de farm.

Nivel 2: Si al alcanzar nivel dos desbloqueas la W, lo cual hace que ya sea rentable intentar **molestar un poco a un campeón a distancia**.

Nivel 3-5: En estos niveles hay que tener cuidado, pues Orianna **no tiene un incremento de poder demasiado grande** ya que lo único que gana es un pequeño escudo y algo de daño y cdr en la Q, así que hay que valorar al campeón enemigo y actuar en consecuencia. Lo recomendable es **intentar seguir atacando a distancia sin gastar demasiado maná**.

Nivel 6: Al conseguir la R, Orianna consigue un **aumento de daño en su combo considerable**, pero nada del otro mundo. Normalmente, sólo suele salir rentable hacer **all-in si el enemigo está por debajo del 60% de su vida máxima**. Si no es así, es mejor seguir atacando con cierta distancia.

Nivel 7-8: Hayas hecho o no un duelo, en este momento es muy recomendable **volver a base** ya que el oro debería de ser suficiente para **adquirir el Capítulo perdido** y con suerte, algún tomo amplificador. Este es un punto de inflexión importante, si vas bien en línea sería muy positivo intentar hacer algo de **roaming**, ya que si tienes la ulti es muy probable que hagas un **gank exitoso**. Si intentas hacerlo, es importante no venirse arriba al **volver a línea** ya que muy probablemente tu oponente sabrá que te falta la definitiva y algún hechizo de invocador, así que **te podría ganar el duelo**.

Nivel 9: A partir de aquí no queda otra que **esperar al Mid-Game**. Mientras, intenta **aprovechar cada definitiva** que tengas para ayudar a tus compañeros o si tienes la oportunidad asesinar o ahuyentar a tu oponente.

En el caso de que estés recibiendo una **paliza**, tal vez deberías de cambiar a la **actitud pasiva**.

4.3.2. Actitud pasiva

Si has elegido esta actitud, es porque **no tienes completa confianza en que vas a ganar en las peleas 1 contra 1** o porque te interesa más **ganar a través del apoyo** a tus aliados.

En este caso no es muy necesario ir nivel a nivel describiendo lo que hay que hacer, pues la estrategia requiere de menos detalles. En este caso, lo que tienes que hacer es intentar **mantener la línea de manera pasiva**, así que… ¿Cómo se hace eso? Pues suena muy sencillo pero en muchos casos no lo es, pues requiere de mucha **paciencia**.

Farmear: Farmear es una de las cosas más importantes del juego pasivo, ya que en campeones como Veigar o Nasus te puede garantizar la partida. En el caso de Orianna no es así, pero tiene cierta importancia. Para farmear intenta usar sólo la Q y ataques básicos, con eso debería de ser suficiente para mantener un **ritmo de línea equilibrado** (sin adelantar ni atrasar las hordas de súbditos).

Denegar Farm: Esto es incluso más importante que lo anterior. Cuando estás jugando pasivo, es importante que intentes que **tu contrincante no esté como *Pedro por su casa***, ya que si es así podría aprovechar que puede **farmear lo que quiere para destrozar el resto de líneas**. Por lo tanto, una de tus responsabilidades es la de hacerle la **vida lo más imposible que puedas pero garantizando tu seguridad**.

Atacar: Cuando vayas bien de maná, puedes intentar aprovechar esas reservas para **bajarle la vida al rival**. Al hacerlo, puede ser que le quites tan poco que le de igual o puede que le molestes tanto que se vaya a su base a llorar. Si ocurre lo segundo, podrías plantearte **pasar a actitud agresiva**.

Defender: Como he dicho anteriormente, una de las principales tareas que tienes es **mantener tu línea**, por lo que debes de intentar defender tu **torre con uñas y dientes**. Además, esta te servirá de **caparazón** si tu adversario (y puede que su amigo el jungla) te está dominando.

4.4. Mid-Game

Esta fase está comprendida aproximadamente entre el **minuto 15 y el minuto 30**.

Este es probablemente el **mejor momento de Orianna**, a mi parecer son los momentos en donde su daño y su utilidad son más absurdos. Lo que debes de hacer, independientemente de la actitud que adoptes, es intentar **juntarte con tu equipo y forzar peleas** (si pueden ser emboscadas mejor). **Ayuda en esas líneas que están pusheadas** (hacia la torre aliada), y si no hay ninguna puedes **acompañar al jungla** y motivarlo a hacer una **emboscada grupal bajo la torre al Top-Laner** o incluso darle una **sorpresita al jungla enemigo en su rojo**. Si nadie te ayuda y te ves con la capacidad siempre tienes la posibilidad de **asesinar a algún incauto** que te encuentres en el río.

4.5. Late-Game

Esta fase comienza aproximadamente en el **minuto 30 y se alarga hasta el final de la partida**.

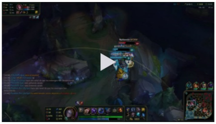
Aquí el **daño de Orianna decae considerablemente**, pero su utilidad sigue siendo la misma. Por lo tanto, tienes que seguir con la **misma filosofía del Mid-Game pero con más cuidado**, intentar evitar los duelos 1 contra 1 y **estar lo más cerca del equipo posible**, que será con el cual conseguirás tu mayor rendimiento.

5. Conclusión

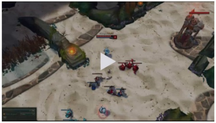
Orianna es mi **campeona favorita**, creo que tiene un enorme potencial y me encanta jugarla.

Aquí os dejo una serie de **clips de la casa** con ella:

-Cuando subestimas a una Orianna



-Una prueba en 3 pequeños clips de que Orianna agresiva funciona:



(*1)

Etiquetas: Guía League of Legends MOBA PC

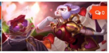
TAMBIÉN TE PODRÍA GUSTAR...

Nos adentramos en el oscuro mundo de LIMBO

11 MAYO, 2012

Diccionario de League of Legends

26 DICIEMBRE, 2017



Aprende a jugar Orianna en la S8

27 DICIEMBRE, 2017

DEJA UN COMENTARIO

Comentario

Nombre *

Correo electrónico *

Web

Publicar comentario

© 2018. Todos los derechos reservados.
Funciona con - Diseñado con el Tema Hueman