

Traduction de la vidéo de LarryLurr

Intro :	1
Moveset :	1
Neutral :	2
Advantage :	3
Edge guarding :	3
Recovery :	4

Intro :

Fox est un personnage rushdown. Il est incroyablement rapide et a une grande puissance de destruction. Il a la capacité de faire pression incroyablement bien et a une longue recovery. C'est l'un des personnages les plus légers du jeu, car il faut beaucoup moins de temps pour le tuer que les autres personnages. Même si il a une longue recovery, il est très facile à edgeguard. Fox n'a pas de bonnes kill throw et son edge guard est inférieure à celle du reste du cast. Avantages et désavantages de Fox : Avantage : Très rapide/ Recovery qui permet de revenir de loin, grand dégats, bon killpower, bonne pression sur l'adversaire Désavantages : Léger, reco exploitable, très mauvaises kill throw, très mauvais edgeguard


Moveset :

- Jab : L'attaque la plus rapide de Fox. Il peut être utilisé comme finisseur de combo, ainsi que pour briser des combos qui ne sont pas véritablement true
- Dash Attack : L'un des meilleurs outils d'approche de Fox. Il peut être utilisé pour commencer et prolonger les combos, wiff punish, catch le landing ainsi que pour punir le dash
- Forward tilt : Un bon outil qui peut mettre votre adversaire dans des situations de tech chase
- Down tilt : L'un des meilleurs mouvements de Fox, qui commence et prolonge les combos et peut également être utilisé pour donner des coups similaires au Forward tilt
- Up tilt : Un bon coup anti-air qui peut se combo avec lui-même et peut mener à divers combos Forward smash : La plus forte attaque horizontale de Fox. C'est une bonne façon de punir la getup à l'edge
- Down smash : Pas aussi puissant que le Forward Smash, mais il peut être utilisé dans des situations où le Forward Smash n'est pas assez rapide pour suivre
- Up smash : Le mouvement le plus fiable de Fox pour tuer. Bon pour anti air, en out of shield et un excellent combo finisher.
- Neutral air : Sans doute la meilleure attaque de Fox. Il s'agit essentiellement d'une version aérienne de la dash attack, sauf qu'elle peut être utilisée de manière plus fiable pour appliquer de la pression sur le bouclier et faire des set up pour tuer à un pourcentage plus élevé
- Forward air : C'est un bon mouvement de combo à faible pourcentage. Il peut mettre les adversaires dans des situations de tech chase et dispose également d'une landing hitbox

- Down air : Une bonne idée pour se mettre à l'abri. Possède une hitbox d'atterrissage qui peut être utilisée pour des combos à pourcentage moyen et des kill setup
- Back air : Le mouvement combo fort à faible pourcentage qui peut également être utilisé pour shield pressure et est un killmove à pourcentage plus élevé.
- Upair : Mouvement de juggle très dommageable qui se combos avec lui-même, qui peut tuer et faire des kill setup à des pourcentages élevés (100% ~)
- Neutral B : Une bonne idée pour faire des dégâts de loin et donner envie aux adversaires de s'approcher
- Side B : Recovery qui peut être prolongée si vous dirigez le stick vers là où vous allez pendant le déplacement ou raccourcie en vous faisant l'inverse. Il peut être utilisé comme un combo move ou un kill setup sur stage. À des pourcentages très élevés(180%), il peut également tuer. Il n'y a pas de hurtbox sur la première partie du mouvement mais s'arrête immédiatement si il touche un shield. (Ndt : La hurtbox se situe avant la hitbox ce qui fait que n'importe quel coup vous touche) Down B : Peut réfléchir les projectiles et est bon pour l'edgeguard. Ce mouvement peut également être utilisé pour sortir de combos qui ne sont pas garanties à 100% et mixup vos options de landing
- Up B : Cette recovery a beaucoup de frame de startup mais aussi une forte dose de knock-back, ce qui signifie qu'il est plutôt bon pour tuer. Si l'adversaire ne parvient pas edgeguard, il peut être stage spike
- Forward throw : Cette throw peut conduire à des situations de tech chase à des pourcentages moyens ou élevés. Il peut également tuer à l'edge, mais il faut que le pourcentage soit assez élevé pour que cela fonctionne(200%~).
- Back throw : Probablement la pire throw de Fox. C'est un bon moyen de mettre vos adversaires offstage, bien qu'il le mette à un angle assez élevé et qu'il puisse parfois être utilisé pour mettre votre adversaire sur des plates-formes afin que vous puissiez le mettre sous pression
- Down Throw : Vous met en bonne position pour obtenir un follow potentiel et peut conduire à un kill si la DI de votre adversaire est très mauvaise (Ndt : Si il DI in ou down)
- Up throw : Place l'adversaire directement au-dessus de Fox, ce qui permet de juggle. Cela peut être très bien utilisé avec les plateformes.

Neutral :

Fox en neutral utilise ses mouvement rapide au sol et sa vitesse de fastfall pour que votre adversaire ne puisse deviner quand et où vous allez attaquer. L'utilisation efficace de ses sauts est un élément clé car, grâce à sa vitesse de chute, Fox peut sauter hors du chemin d'une attaque et punir son adversaire à l'atterrissage. Vous devez vous entraîner à faire des sauts à



différentes hauteurs et en fastfall régulièrement pour rendre vos options plus ambiguës. Vos meilleurs outils à utiliser en neutral seront le neutral air, la dash attack, le back air et le grab. Le neutral air et le back air peuvent être assez sûrs sur le shield si on les prête jusqu'au sol. Cela signifie que vous avez la possibilité de mettre la pression sur votre adversaire. Quelques exemples de ce que vous pouvez faire après ces coups sont le jab, grab ou d'autres aerals. La dash attack est une bonne option pour battre un adversaire au sol qui, selon vous, va appuyer sur un bouton avant de land ou le punir pour l'avoir déjà fait. Si votre adversaire est à kill percent et que vous êtes sûr que votre attaque va se connecter, vous pouvez passer au Upsmash. Fox étant si lourd en attaque peut forcer votre adversaire à shield plus souvent que la normale. Pour contrer cela, allez vers lui comme vous le feriez normalement pour une attaque, puis grab.

Avantage :

Une fois que vous avez l'avantage avec Fox, votre but est de garder votre adversaire en l'air aussi longtemps que possible jusqu'à ce que vous puissiez trouver le kill. La façon la plus simple de le faire est de se mettre sous votre adversaire et de l'anti-air avec le Up Tilt ou de punir son landing avec une dash attack. Faites attention à ne pas punir certains adversaires avec un Up Tilt car certains aerals vont trade avec et vous mettre en désavantage (ndt : le Nair de Luigi par exemple). Une autre chose que vous pourriez faire est d'edgetrap. Le meilleur outil pour ce faire est le Neutral Air. Vous voulez tenir le shield au bord et réagir à une getup option avec. Il peut punir la regular get up, la get up attack, le ledge jump, la roll. Cela ne peut pas tout battre et il y a des contre-jeu comme attendre à l'edge. Vous pouvez vaincre cette option avec un Down Smash, un down tilt ou même avec un shine.

Edge guarding :

Vos meilleurs outils d'edgetrap sont le shine, le neutral air, le forward air and le back air. Le Nair est bon quand vous êtes à des pourcentages élevés par rapport aux adversaires que vous devez légèrement frapper pour les empêcher d'attraper le bord. Le shine est similaire au neutral air, sauf qu'il peut lancer l'adversaire à un angle plus faible. Le forward air peut être utilisé pour spike l'adversaire si vous faites un fast fall et vous assurez que le coup final ne connecte pas ou vous pouvez trade la recovery. Le back air est un coup fort qui envoie l'adversaire à un angle plus bas, similaire à celui du shine. Faites attention à la distance qui vous sépare de votre adversaire en tant que Fox. Bien qu'il puisse revenir de loin, à cause du startup du UpB, il est très probable de se retrouver en désavantage.



Recovery :

L'une des règles les plus importantes pour recovery avec Fox est de ne pas utiliser votre double saut trop tôt. En effet, vous perdez l'une des seules options de mix up dont vous disposez pour votre reco déjà linéaire. Un bon mix up que vous pouvez faire est de shine pour retarder votre reco ou de changer la longueur de votre side B. Un autre bon mix up est de faire un UpB à la hauteur où vous faites habituellement un side B, ce qui pourrait potentiellement passer à travers de l'edgeguard adverse.

Suake#3505