

Document original :

<https://docs.google.com/document/d/1DYi1wI9w19aVCiAoDMZG3o4Alabqg6770tiLwiDkwDk/edit#>

Traduction MU Snake

Conditions de victoire/défaite	1
Neutral	1
Avantage	2
Disadvantage	3
Combos et Mixup	5
Kills Options	6
Stage selection	7
Notes D'Otagon	9
Vitrine des matchs	9
Crédits	10

Conditions de victoire/défaite

Conditions de victoire de Snake / conditions de défaite de Fox :

Gardez Fox hors de sa gamme de coups rapides et oppressants, à savoir Dash range, Dash Attack, Up Tilt, D Tilt et Grab, pour éviter d'être placé au-dessus de lui ou offstage, tout en augmentant les dégâts pour le tuer ou l'edgeguard avec la Nikita.

Conditions de victoire de Fox / conditions de défaite de Snake :

Utilisez vos options de mouvement dévastatrices et votre ruse pour faire pression sur Snake et le mettre soit dans une situation de juggle, soit dans un coin pour un offstage, soit pour punir un mauvais engagement/option.

Neutral

Pour Fox :

L'objectif de Fox au neutral est de passer à travers les défenses de Snake avec sa vitesse au sol pour gagner le plus de contrôle possible sur le stage. Il doit surtout le mettre sous pression avec des baits, car Snake aura peur une fois qu'il sera proche. En ce qui concerne les mouvements de Fox, il serait sage de connaître le rayon d'action de la Dash Attack de Snake qui se trouve autour de ½ de FD. Heureusement, le Short hop de Fox est non commital, ce qui signifie qu'il peut l'utiliser pour sauter par-dessus et éviter une dash attack/grab. L'utilisation de Nair est beaucoup plus délicate que celle des autres MUs car Snake dispose de grenades pour l'interrompre et mettre Fox en désavantage. Cependant, rester à portée de Nair est extrêmement bon dans ce MU car c'est le meilleur outil de neutral de Fox et sa vitesse rend sa réaction difficile.

Il faut observer tout l'écran quand on combat Snake, d'autant plus que vous êtes le personnage le plus léger du jeu (5ème), donc faites attention aux zones comme les plateformes ou juste l'écran général quand vous entrez. Réagir est une autre chose dans ce MU car la plupart des neutrals se poursuivent si l'adversaire tombe dans le bait ou joue en sécurité et se retire pour remettre le neutral à zéro après un falling Nair par exemple.

L'utilisation de D Tilt & Turn around U Tilt est plus un engagement ou même une punition rapide si vous voyez une ouverture qui peut entraîner des dégâts ; cependant, restez attentifs aux grenades et sachez quand un combo n'est plus true pour le bait et le mettre dans une situation encore pire. Les lasers font exploser les grenades mais ils ne doivent cependant pas être utilisés pour forcer une approche car Snake peut facilement faire profil bas.

PS : NE TENTEZ EN AUCUNS CAS DE TRADE AVEC LES COUPS DE SNAKE

Pour Snake :

L'objectif de Snake est de garder Fox aussi loin que possible tout en essayant de couvrir tout signe dans les airs (son Nair/Jump in) et Fox Trot/Dash Attack/Grab range. C'est extrêmement difficile car Fox est très rapide au sol. Cependant, c'est possible si vous utilisez correctement votre Upsmash, C4 et Grenades, mais faites attention au Down B de Fox, surtout lorsque vous utilisez Up Smash, car il peut shieldbreak ou vous tuer très tôt. Il est

important de ne pas donner à Fox le contrôle du stage car il peut vous pousser à un mauvais commit, comme dash attack vers le stage ou sauter par-dessus lui, ce qui peut conduire à une situation de juggle.

Il faut surtout garder à l'esprit que son Nair est extrêmement sûr et difficile à deal. La meilleure façon de s'en occuper est soit de l'accepter et d'essayer de s'échapper pour remettre le neutral à zéro, soit de mix up ce que vous faites en initial hit. Dans certains cas, snake doit essayer d'utiliser son crawl pour faire profil bas autant que possible, tout en gardant à l'esprit le moment où il est intelligent à utiliser. Sa position accroupie peut forcer Fox à s'approcher et même à amorcer des approches défavorables qui peuvent être exploitées. Un retour en rampant sur un nair agressif est un bon exemple, car il peut facilement l'appâter en rampant pour le grab ou l'up tilt. Gardez à l'esprit que vous devriez essayer de trade avec Fox souvent s'il devient un peu instable et imprudent car il ne mourra que plus tôt.

Advantage

Pour Fox :

Une fois que la Fox aura réussi à passer tous les pièges et setup de Snake ; NE LE LAISSEZ PAS RESPIRER ! Optez pour un combo ou un freestyle 100% true tout en étant conscient de la grenade. Si vous donnez à Snake ne serait-ce qu'un peu d'espace, il tirera une grenade 99% du temps et gagnera le trade. Votre objectif principal est de le mettre offstage, sur le ledge ou au-dessus de vous, là où vous vous efforcez le plus.

Airborne/Juggling :

Une fois que vous avez réussi à maîtriser Snake, vous en tirez le plus grand avantage possible. Il est très important que vous sachiez quand attendre patiemment / remettre au neutral pour ne pas overextend votre meilleure position car Snake tirera des grenades, lâchera du c4 ou fera un B reverse. Lorsqu'il doit atterrir d'assez haut comme un Up b, il est important de timer et de space votre Up Air pour ne pas trade avec lui. S'il atterrit de plus bas qu'un Up b supérieur comme un ledge jump, il est fortement recommandé de grab au lieu d'attaquer car vous ne serez pas affecté par ses grenades.

Offstage/Edgeguarding :

Si vous avez utilisé un Grab, un Bair, un F Tilt ou toute autre méthode pour frapper Snake offstage, vous ne voulez pas en faire trop ; à moins que vous n'ayez une stocklead ou que vous n'acceptez le rapport risk/reward. Vous voulez surtout bait/pressure Snake sans le frapper réellement. Cela peut se faire avec de faux jump, des bairs, des lasers, ou simplement en regardant ce qu'il fait. La raison étant que Fox a une recovery prévisible et qu'il est terrible offstage, il est effrayant onstage et il est préférable d'attendre des % élevés ou une situation de ledge trap.

Cornered/Ledge :

Si Snake a décidé de recover sur ledge ou s'il est juste dans le coin contre Fox, il y a quelques éléments à garder à l'esprit. Faites attention à Dash Attack, car c'est son option de sortie la plus rapide et il a une bonne portée. Vous devez surtout réagir et l'observer à ce stade, tout en étant conscient de ses petits trucs. L'un des plus importants est son Spottedodge, car il est vraiment bon et il peut facilement le suivre avec un Up Tilt.

Pour Snake :

Tant que Fox ne vous frappe pas gratuitement et qu'il lutte pour ça, vous êtes en avantage. Il est également bon de tirer parti des approches dangereuses. Voici quelques positions dans lesquelles vous souhaitez que Fox se trouve et ce qu'il faut faire.

Airborne/Juggling :

Garder Fox en l'air est beaucoup plus facile que prévu car il n'a pas beaucoup de potentiel mixup et il est vraiment léger. En tant que Snake, vous voulez le submerger avec un mélange de projectiles et d'Aerials/Tilts pour le forcer à attaquer et le battre avec Up Tilt ou Smash. Cependant, lorsque vous utilisez des mouvements comme le Grenades et le up smash, restez conscient que Fox a un réflecteur qui lui permet de retourner facilement la situation, alors essayez de vous déplacer ou de battre en retraite pour bait et couvrir l'option. Le shine peut également le bloquer s'il est assez haut pour ne pas être contraint ou effrayé de l'utiliser ; cela peut lui permettre de mixup son timing en plus de son saut et des esquives. Son Nair est une autre option qui peut parfois battre notre Up Smash, mais le U Tilt de Snake le bloque facilement.

Offstage/Edgeguard :

C'est de loin la meilleure position de Snake et il doit faire tout ce qu'il peut pour mettre fin à la stock de Fox ou en tirer un grand profit. L'option de départ est bien sûr Nikita, mais il faut beaucoup plus de compétences que ce à quoi on pourrait s'attendre. Le Up B de Fox a un gros avantage dans sa hitbox qui lui permet de défier Nikita de front dans certains cas. Pour le side B, vous pouvez le challenge directement tout en gardant la nikita près du stage au cas où Fox la dépasse d'une manière ou d'une autre et arrive dessus. Pour faire face au side B, vous avez plusieurs façons de le challenge ; soit en la dirigeant sur la tête de Fox, mais elle n'est pas aussi fiable. La meilleure méthode, et la plus fiable, consiste à désactiver le hitbox initial de Nikita pour le faire sortir de son FireFox. Cela se fait en interagissant avec la hitbox du Up B puis en annulant instantanément la hitbox pour couper la nikita. Une autre petite astuce, si le Fox est en baisse, consiste à protéger le joueur en lançant une grenade comme ici "[click meh](#)". Le F Smash peut 2 frame Fox s'il est timé.

Cornered/Ledge :

Il est important de se préparer à une éventuelle attaque ou un saut car la plupart des joueurs de la Fox ont tendance à suivre cette voie. Pour battre des options au sol comme Dash Attack et comme un nair agressif, vous pouvez utiliser vos Grenades ou c4 pour appâter et réagir. Up Smash est tout simplement extrêmement oppressant car Fox sera menacé de sauter.

Disavantage

Pour Fox :

Comme la plupart des gens le savent, le désavantage de Fox n'est pas très agréable. Il existe de nombreuses positions désavantageuses, mais voici comment y remédier :

Airborne/Landing :

Comme son airspeed/accélération n'est pas très bonne (33e), Fox se fait jongler assez facilement. Sa seule façon de gérer cette situation est d'utiliser ses sauts et ses air dodges en bait les réactions et en s'éloignant vers la sécurité. Quelques mixup spécifiques au personnage sont le Shinestalling qui ne peut maintenant être utilisé que 1 fois l'agression

avec Nair, Dair ou Up Air potentiellement. Cependant, gardez le caractère aléatoire car Snake peut réagir ou même punir certains de vos baits et gimmicks.

Offstage/Edguarding :

C'est la pire position de Fox dans ce match car il est le plus vulnérable à la mort ou à prendre beaucoup de %. Il est très important que vous gardiez votre saut ou que vous le prépariez jusqu'à sa limite de recovery, car c'est votre meilleure chance de vivre.

Faites de votre mieux pour atteindre l'edge ou passer sur le stage le plus vite possible, car Snake utilisera sa Nikita contre vous. Essayez d'utiliser le side b pour prendre l'edge ou rendez-vous sur une plateforme potentielle loin de Snake pour éviter la Nikita. Vous pouvez éventuellement utiliser la Up B si vous êtes très près d'utiliser sa hitbox pour potentiellement percer Nikita et atteindre le rebord. Ne pensez pas à recovery seulement bas car Snake peut facilement utiliser un Fair Spike, un Bair ou un stage spike. Le shine est un mixup dépendant car elle vous protégera de Nikita qui vous arriver dessus de plein fouet ; cependant, vous continuerez à tomber plus bas dans la blastzone et risquerez une position plus mauvaise comme indiqué plus haut. Ne l'utilisez que si Nikita est juste à côté de vous, car Snake peut juste vous attirer dans une position plus mauvaise. De simples sauts, des esquives aériennes ou même une combinaison des deux sont suffisants pour que le travail soit fait si vous n'êtes pas trop éloigné de ledge.

Cornered/Ledge :

Lorsque vous êtes coincé, essayez de vous assurer de rester attentif au saut, car il s'agit d'une option très couramment recherchée par l'adversaire et qui peut être punie et conduire à une position plus mauvaise. Utilisez Shine si le Snake n'est pas attentif à son Up Smash ou ses Grenades.

Pour Snake :

Le désavantage de Snake par rapport à Fox n'est pas drôle une fois pour toutes car une fois qu'il entre, il est intensément difficile d'en sortir si Fox continue la pression. Cependant, vous pouvez traiter chaque domaine par

Airborne/Juggling :

La pire et la plus effrayante position de Snake dans toute cette confrontation. Bien sûr, vous avez des Grenades ou du C4 pour menacer le joueur du dessous, mais Fox est plus que capable de rattraper le coup, surtout avec son Up Air. Cependant, comme Fox a l'un des pires drift aériens, vous pouvez utiliser les B reverses, les sauts et/ou les air dodges pour atterrir en toute sécurité. Dans le cas d'un sharked (le fait d'attaquer par le dessous d'une plateforme), mon meilleur conseil est soit de shield/spotdodge et d'attendre, soit de prendre un Grenade et de le laisser tomber rapidement pour interrompre une autre tentative de Sharked du joueur Fox. Pour les pourcentages plus élevés, n'utilisez pas de Grenades pour atterrir, car un Up Air de Fox tue à travers et c'est un échange qu'il devrait être prêt à faire.

Offstage/Edgeguarding :

Cela ne pose pas de problème car Snake peut aller au plus bas et ne pas risquer une situation de juggle élevé contre Fox. Vous n'avez qu'à vous inquiéter de Bair car Fox peut vous appâter en allant loin quand il voit Up B et provoquer une réaction prématurée qui vous fera perdre un stock ou se retrouver dans un mauvais endroit. Vous ne voulez pas tomber dans le piège, alors ne réagissez que lorsque vous le voyez aller loin et que vous pouvez revenir en arrière avec votre Up B/Jump. De toute façon, vous voulez surtout aller sur l'edge, car il est beaucoup plus favorable que celui de Fox dans la plupart des circonstances.

Cornered/Ledge :

Fox a un très bon jeu de ledgetrap car il est capable d'utiliser sa vitesse et sa polyvalence pour faire pression sur autant d'options à la fois. Son but principal est de vous bait avec ses aeriels rapides et pratiquement sans lag pour vous inciter à choisir prématurément une option. Il est préférable d'observer le schéma de Fox et de chercher les options qu'il essaie de bait ou une fenêtre pour sortir. Un bon exemple est Bair > Bair > F Smash car après 2 AC Bair, vous sentirez en sécurité à ledge et le Fox pourrait simplement bait cette pensée et vous tuer. La meilleure chose à faire est de ne pas paniquer et de regarder comment le joueur de Fox fait son ledge trap. Un bon mélange à faire est d'essayer de lâcher le rebord > turnaround B reverse grenade et d'essayer de repérer l'esquive qu'il fera très probablement avec la grenade. Spot dodge into Up Tilt de la Neutral Get Up, surtout s'il fait beaucoup de Bair, est une bonne option.

Combos et Mixup

Pour Snake :

Ndt : Certains setups passent rarement, je vous conseil d'aller en lab en mettre une DI au Fox pour les vérifier

A bas %

Up Throw -> Up Tilt [30%]

Up Throw -> Up Tilt -> Up Air [25%]

Up Throw -> Dair [37%]

Up Throw -> Up Air [28%]

Up Throw -> Back Air (Di Out) [31%]

D Throw -> Dair Tech Chases [peut aller de 32 à 68% si vous êtes rapide / assez cohérent]

Dair -> Grenade -> Nair [59%]

Back Throw -> Grenade -> Nair [49%]

Back Throw -> Grenade -> Fair -> Up Tilt [58%] (Mix up)

Back Throw -> C4 -> Nair [59%]

Back Throw -> C4 -> Fair -> Up Tilt [68%] (Mix up)

Dair -> Jab Lock -> Imagination

Back Throw -> Jab Lock -> Imagination

Back Throw -> Dash Attack [21% + Early Stage Control]

Pour Fox :

Bas %

SweetSpot Nair/Dair -> Jabs [20-35%]

Nair -> Dash Attack -> Imagination

Sweet Spot Nair -> D Tilt -> Fair Drop Down -> Jablock -> Imagination [55+%]

F Tilt -> Dash Attack -> Imagination

Bair > Dash Attack > Up Tilt > Up Air [63%]

Mid %

Landing Nair -> Dash Attack -> SH Nair -> Dash attack -> Nair -> [37+%]

Chaine de Up Tilt qui fonctionnent correctement autour de 30+% qu'il peut terminer soit par Nair/Fair/Bair

Landing Nair -> D Tilt -> Fair [29%]

Kills Options

Pour Snake :

Snake obtient beaucoup de kills en utilisant ses tilts, principalement les F Tilt et Up Tilt, ainsi que ses spéciaux et ses reads de D Throw. Cependant, il a quelques mixup qu'il peut utiliser pour tuer très tôt et efficacement :

Kill Moves de Snake :

Up Tilt [99%, Di optimal (In et légèrement vers le bas)]

F Rebord/centre d'inclinaison [108%/173%, Di optimal (vers le bas et vers l'intérieur)]

Uair Top/Side Plat [101%/112%, Di optimal (vers le bas et vers l'extérieur)]

Bair Ledge/Center [89%/115%, Di optimal (vers le bas et vers l'intérieur)]

C4 [92%, Di optimal (vers le bas et vers l'extérieur)]

F Smash Ledge/Center [37%/60%, Di optimal (vers le bas et vers l'intérieur)]

D Smash Ledge/Center [91%/127%, Di optimal (vers le bas et vers l'intérieur)]

Back/Forward Throw près de ledge [141%/151%, Di optimal (vers le bas et vers l'intérieur)]

Kill Setups :

ShowTime Back Throw -> Grenade -> Up Air [très situationnel sur Fox mais peut fonctionner de 75 à 84%]

Back/Forward Throw -> Fair [30-50%, ne fonctionne que s'ils sautent et Di In].

Sticky -> Back Throw -> Detonate [72%+] (TRUE)

Down Throw -> Up Tilt [160%+] (TRUE)

Pour Fox :

Les principaux moyens utilisés par Fox pour tuer proviennent de Bait and Punish qui utilise ses mouvements ou simplement ses aerals comme le Bairs. Cependant, il a de très bons kill moves et kill setups. Ce sera bientôt terminé !!!!

Kill Moves de Fox :

Bair à l'edge/Au centre [117%/152%, Di optimal (vers le bas et vers l'intérieur)]

Nair à L'edge [170%, Di optimal (vers le bas et vers l'intérieur)]

Upair vers le Top/Bas vers les plateformes [131%/146%, Di optimal (vers le bas et vers l'extérieur)]

F Smash à l'edge/Au centre [93%/125%, Di optimal (vers le bas et vers l'intérieur)]

Up Smash [117%, Di optimal (vers le bas et vers l'extérieur)]

Down Smash à l'edge [114%, Di optimal (vers le bas et vers l'intérieur)]

Kill Setups

D Tilt > Up Air [126%, Di Optimal (vers le bas et vers l'extérieur)](Vrai si il Di In)

Nair > Up Smash [109%, Di Optimal (vers le bas et vers l'extérieur)] (True si il tech pas ou si il DI In)

Up Tilt > Bair/Uair [139%/122%, Di Optimal (vers le bas et vers l'extérieur)] (True si il DI in)

Stage selection

Battlefield/Yoshi's Story:

Pour Snake :

Ce stage est 50/50 ou une a légère faveur pour Fox. Snake peut facilement poser un c4 pour perturber les aerals près des plateformes. Un stade plus important permet d'augmenter la capacité de survie par rapport à Fox et à ses kill setups. Les plates-formes aident Snake à atterrir beaucoup plus facilement que Fox avec des mixup, etc.

Pour Fox :

Le jeu de juggle et de sharking de Fox est beaucoup plus puissant parce que les plateformes sont à sa portée. Le jeu de combo est considérablement amélioré grâce à la présence de plates-formes. Plus de façons de traiter avec Snake en neutral grâce aux plateformes. La recovery est beaucoup moins vulnérable en raison des mixup du side B.

Final Destination :

Pour Snake :

Cette stage est 50/50 ou en faveur de Fox. Snake peut librement utiliser Up Smash et Grenades pour empêcher Fox d'entrer en jeu en raison de l'absence de plateformes. Un stage plus petit signifie que le Fox meurt plus tôt des kill moves. Le C4 contrôle un côté du stage et peut forcer plus de sauts de la part de Fox. Snake peut couvrir davantage les recovery à haute/risquées en raison de l'absence de plates-formes.

Pour Fox :

Le jeu de juggle de Fox est exponentiellement mortel, car Snake n'a pas de soutien. Il a beaucoup plus d'espace pour deal le jeu de campement et d'éloignement de Snake. Vous tuez Snake un peu plus tôt avec vos kill setups/confirms grâce à ses des blastzones basses

SmashVille/Yoshi's Island Brawl :

Pour Snake :

C'est légèrement en faveur de Snake ou, au mieux, un autre 50/50. Snake peut tuer Fox extrêmement tôt sur ce stage en raison de ses petites blastzones. Son jeu de camp est vraiment fort car Fox n'a pas beaucoup d'espace pour jouer autour de lui. Le C4 sur la plate-forme du milieu contrôle la scène centrale, ce qui fait que Fox est beaucoup plus souvent vers ledge.

Pour Fox :

Des blastzones plus petits signifient que Fox peut tuer Snake beaucoup plus tôt avec des moves/setups. Le jeu de juggle est mortel car le stage est petite, de sorte que Fox peut vous attraper même de loin et qu'il n'y a qu'une faible plateforme immobile. Le plateau du milieu provoque une séparation entre Snake et Fox pour le Up Tilt et d'autres mouvements.

Pokemon Stadium 2 :

Pour Snake :

C'est probablement l'un des meilleures stages de Snake dans ce MU contre Fox. Le Up Smash et le reste de son arsenal sont extrêmement utiles en raison de la façon dont le stage est. Le C4 sur une plateforme est très efficace pour le contrôle du stage en raison de leur espacement. Snake a beaucoup d'espace pour s'échapper et pour mixup comment il

peut se dégager de Fox et de ses pièges. La disposition du stage peut rendre la recovery difficile pour Fox, ce qui facilite l'edgeguard.

Pour Fox :

Fox a beaucoup de marge de manœuvre dans le neutral par rapport Snake. Les combos sont beaucoup plus flexibles et fluides grâce à une plate-forme basse et plus d'espace. Le jeu de juggle peut être mortel en raison de l'espacement de la plateforme qui aide Fox à catch Snake.

Unova Pokemon League

Je dirais que c'est plus favorable pour Snake car le C4 est beaucoup plus puissant en raison de l'obscurité et de la taille réduite du stage.

Lylat Cruise :

Pour Snake :

Ce stage est probablement en faveur de Snake. Snake peut utiliser Up Smash autant qu'il veut car les plats ne le gâchent pas trop. Les parties sombres de la scène/arrière-plan rendent le C4 beaucoup plus oppressant. La taille de la scène est plutôt petite, ce qui peut aider Snake dans son neutral/ ses setups. Fox meurt plus tôt à cause des blastzones plus petits. La recovery de Fox est bien pire à cause de la façon dont Lylat interagit parfois avec sa recovery. Les combos/le neutral/l'avantage est bien pire pour Fox en raison de la présence d'inclinaisons.

Pour Fox :

Les plates-formes basses aident beaucoup plus la Fox à faire sa recovery d'en haut. Fox peut mettre plus de pression dans une situation de juggle en raison des plateformes basses et de la taille réduite du stage.

Town and City :

Pour Snake :

C'est le meilleur stage de Snake dans ce MU car il a tant de choses à faire. Snake a beaucoup d'espace pour atterrir afin de faire face au neutral/avantage de Fox. Pendant les transitions, l'étape devient une variante FD qui permet une plus grande utilisation du Up Smash. En raison de l'extrême taille des blastzones, Uair et Nair -> Up Smash sont beaucoup moins efficaces. Le C4 sur scène ou sur des plates-formes proches permet de contrôler une grande partie de la scène. Différentes plateformes, en particulier la 1ère transition, Snake a un landing agréable.

Pour Fox :

Fox a beaucoup d'espace pour faire face aux projectiles écrasants de Snake. Fox a beaucoup plus de facilité à faire des combos/conversions par rapport à Snake. Fox peut plus facilement mixup ses recovery grâce aux nombreuses variations de stade. Fox peut pousser une situation de juggle entre les transitions parce qu'elle devient une variante de fd.

Kalos Pokemon League :

Pour Snake :

Ce stage est similaire à FD car elle fonctionne à 50/50 ou à la faveur de Fox. Snake a une marge de manœuvre pour s'échapper, contrairement à Fox. Snake a de l'espace pour utiliser

le Up Smash afin d'attraper des sauts/approches unsafe. Le C4 contrôle un côté du stage et peut forcer plus de sauts de la part de Fox. Snake peut couvrir les recovery à haut risque grâce aux petites plateformes latérales. Les gros blastzones font vivre snake beaucoup plus longtemps.

Pour Fox :

Fox a beaucoup de marge de manœuvre pour échapper à l'arsenal de Snake. Le jeu de juggle de Fox est exponentiellement mortel car Snake n'a que peu de soutien étant les plateformes latérales. Le jeu de combo de Fox peut être beaucoup plus fluide et créatif puisqu'il a de l'espace. Les murs lui permettent de mieux se tech/recovery grâce au LSI (Launch Speed Influence). Des blastzone plus grosses vous font vivre un peu plus longtemps contre Snake.

Notes D'Otagon

Pour Snake :

- Le C4 de Snake frappe Fox même sous une plateforme comme BF
- Snake peut utiliser un dropdown bair comme un bon trick pour edgeguard

Pour Fox :

- Down Smash va frapper le cypher et étendre la hitbox pour 2 frame Snake s'il air dodge pas vers l'edge
- Utilisez le Shine sur les grenade pour briser les setup puis cancel le avec roll/jump/spotdodge
- Grounded Illusion (Side B) peut surprendre les gens et même tuer à des taux très élevés. Elle peut faire de véritables combo avec les aerals à partir d'un pourcentage moyen.

Vitrine des matchs

Voici quelques sets/vods de haut niveau à revoir et à analyser pour votre future mission :

Rogue | Light (Fox) Vs. Salem (Snake)

Rogue | Light (Fox) vs. WBG | MVD (Snake)

Rogue | Light (Fox) vs Ally (Snake)

Ally (Snake) vs Fwed (Fox)

Charliedaking (Fox) vs Johnny Westside (Snake)

Rogue | Light (Fox) vs SS | Avoid (Snake)

Crédits

Et ceci marque la fin de mon guide Snake vs Fox MU.

Sur ce, j'aimerais remercier tous ceux qui lisent ce guide. Je tiens également à remercier chaleureusement "The Cornerian Armada - Fox Ultimate Discord" ainsi que le "FOXHOUND HQ - SSBU Snake Discord" pour toutes les informations et références. Je ferai de mon mieux pour maintenir cette page à jour avec les prochains patches et autres.

Je voudrais également remercier les personnes qui m'ont tellement aidé avec ce document :

Aquatic

S-Critical

Skarfelt

Hun-Bar

MunchLacks

Garry2Scary

PoppinSwiss

KAbreKet

Si vous avez des suggestions ou souhaitez me poser des questions, vous pouvez me DM à Captain Cookie #2199 sur Discord ou @Captn_CookieSSB sur Twitter.

J'espère que vous avez tous apprécié !

Traduction par Suake#3505