



# GAMEPLAN : CLOUD

(Patch 8.0)

- I/ Présentation du personnage
- II/ Cloud dans la méta
- III/ Les stages avec Cloud
- IV/ Les “douilles” de Cloud
- V/ Les MUs de Cloud
- VI/ Gameplan
- VII/ Les joueurs de Cloud à check

---

## I/ Présentation du personnage :

- Type de personnage : **Épéiste**
- Fast faller **moyen** (26ème personnage en terme de Fall speed)
- **Très mobile** au sol et en l'air
- Personnage à **spacing**

## II/ Cloud dans la méta :

Points forts ●	Points faibles ●
<ul style="list-style-type: none"><li>- Très bonne portée</li><li>- Frames actives sont vraiment bonnes (couvrent plusieurs options/bon frame trap)</li><li>- <b>Up b oos (out of shield) c'est craqué (en gros si le mec bourre on shield = free punish)</b></li><li>- Ledge trap assez fort Back air/ Forward air/ B neutral (force l'option) et sous limite tue / limite side B</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les coups sont à start up moyen</li><li>- <b>Reco exploitable :</b> Quand il double saute, n'ayant pas de coup rapide en l'air, il est très vulnérable</li><li>Nul en reco vers le bas</li><li>La reco haute tu peux la taper si tu as : un bon disjoint / un counter / un projectile</li></ul>

- **3 options super fortes : "la trinité"**
  - **Back air**
  - **Up b**
  - **Side b**

À noter que le fair spaced est très utile également, mais relativement lent

- **Anti air game :**

- Up tilt : sort vite couvre bien les landing

- La dash attack couvre bien les landing grâce à sa mobilité + peut tuer tôt en cas de mauvaise DI

- Ftilt peut remplacer la dash attack a haut % pour ne pas trop commit

- Le up smash : Frame 12 : peu de lag donc bon risk reward tue super tôt surtout avec de la rage très bonne portée

- Le up air (surtout stage à plateformes)

- Side B trop fort en anti air (sur des situations neutres)

- Le Up B (si tu sais que l'aerial de l'adversaire est safe, tu peux anticiper ta sortie de shield et gagner l'échange)

- **Reco vers le haut très dangereuse (le up b spike tout le long de la chute)**

- Jeu au sol :

- Burst option au Side B et dash attack

- Le perso fait des gros dégâts

- **Le down B de cloud force les gens à approcher dans le neutral (elle se cancel aussi donc à travailler)**

- Très mauvais grab: Pas de portée, lent, et n'apporte pas grand chose.

- Sac de frappe sur les combos

- N'a pas de combo breaker

- Shield contre cloud c'est fort

- **Le landing de cloud est limité au down air/les coups de cloud devant ne sont pas bons/pas de changement de drift**

- Le perso tue tard : pas de grab qui tue/le perso n'a pas de kill move rapide/le back air est souvent stall

### À savoir impérativement (avec ou contre)

- Tu peux roll sur le 2<sup>ème</sup> hit du Side B quand tu es en shield
- Le Down B de Cloud force les gens à approcher dans le neutral
- Le tomahawk de Cloud est vraiment mauvais (Ses aerals sont lents/il doit être près de l'adversaire et Cloud est un perso reposant sur le spacing)
- Quand Cloud est proche du sol, ne pas lâcher le **shield**
- **Savoir battre le shield sans utiliser le grab (mouvement/shield poke)**
- Les mix up de timing sur les coups que tu mets en shield (exemple: le Side B)
- La limite dure 15 sec, si Cloud n'est pas en avantage, vous pouvez le camper (faire gaffe à l'utilisation hasardeuse de la limite quand celle-ci va bientôt disparaître)
- Savoir les mix up de reco (Side B momentum par exemple ou B neutral)
- **Toujours avoir un oeil sur sa limite et la garder chargée proche de la limite pour l'utiliser pour la reco (contre les persos qui edge guard facilement)**
- Sur le Up B oos, si t'es un fast faller, tu di away si tu prends la pointe de l'épée (et inversement si tu prends le centre de la lame) et souvent ton perso en sortira facilement, ce qui te laisse le temps de punir

### III/ Les stages avec Cloud :

**Town & city (9/10) :** Très bon aussi : top 3 des meilleurs stages de Cloud

- Cloud tue principalement sur les côtés (blast zones avantageuses)
- Il peut plateforme camp
- Il a de l'espace
- Parfois la plate forme luck peut carry
- Il a un mix-up de reco supplémentaire
- Bon vs les projos

**Pokémon Stadium 2 (8.5/10) :** parmi l'un de ses meilleurs stages, dépend encore du MU  
En général, si Cloud est plus rapide que l'adversaire, ce sera un bon stage (et ça arrive souvent)

**Unova (8.5/10) :**

- Une des meilleures maps de Cloud
- Permet de land plus facilement
- Wall jump

**Lylat (8/10) :**

- Bonne map
- Bon pressing sur les plates-formes
- Le down air traverse les plates-formes
- Le b neutral suit la plate-forme principale et go diagonale offstage

**Battlefield (8/10) :**

- Stge assez large
- Plateformes avantageuses qui permettent de juggle assez facilement
- Assez d'espace pour limit camp ou forcer des approches

### **Yoshi's island (7.5 /10) :**

- B neutral fort
- Wall jump
- Le down tilt est utile

### **Destination finale (7/10) :**

- Un stage à utiliser contre les persos qui ont un meilleur jeu de plate forme (vs Mario par exemple)
- De l'espace pour forcer des approches
- Pas de plateforme pour que l'adversaire atterrisse, donc juggle/frame trap intéressants

### **Yoshi's Story (7/10) :**

- Ok tier
- Dépend du match up
- Plateformes avantageuses également

**Smash Ville (5/10) :** Potentiellement son plus mauvais stage mais Cloud étant un personnage de contrôle, une fois le stage contrôle acquis, le perso devient très fort. ☐ À voir selon les MUs (exemple vs Roy/Lucina c'est mort)

## **IV/ Les "douilles" de Cloud :**

- Up B 2 en reco, faire gaffe au spike tout le long de la redescente
- Neutral B en limit sur un mur (2 frames permanent)
- Fair > fair entre 40 et 60% : Si tu DI pas out t'es mort (landing fair > Rising fair à l'edge ça tue) donc éviter les spotdodges à l'edge

## V/ Les MUs de Cloud :

Cloud est un personnage généralement considéré comme **high tier**

Cloud (les tiers sont ordered)		
-1.5 (les plus durs, mais probablement faisables)		
-1		
Even		
Avantage		
E		
F		

(l'image ci-dessus est à considérer avec précaution. Les MUs dépendent fortement du niveau de chacun des deux joueurs, et relèvent plus de l'opinion personnelle que de la vérité générale)

## VI/ Gameplan :

Comment jouer avec	Comment jouer contre
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essayer de jouer de loin le plus possible (spacing)</li> <li>- Mettre la pression avec le back air</li> <li>- Faire agir l'adversaire grâce à la mobilité de Cloud puis punir avec le Side B</li> <li>- Te mettre à une range safe et l'adversaire ne peut rien faire</li> <li>- Le ledge trap est la partie la plus importante du jeu car elle permet à Cloud d'exercer une forte pression et de trouver des kills</li> <li>- Camper avec la limite pour forcer l'adversaire à approcher</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser beaucoup de shield</li> <li>- Capitaliser sur la reco</li> <li>- Jouer l'avantage quand cloud est en l'air</li> <li>- Certains persos peuvent forcer Cloud à approcher, donc si vous avez les outils, forcez le à approcher (exemple samus)</li> <li>- Ne pas jouer a mid range (le bair/dash side b de cloud dans l'idée)</li> </ul>

## VII/ Les joueurs de Cloud à check :

### **En France :**

Lambda ([@ArcadiosLambda](#))

Satoshi ([@Satoshi\\_Shota](#))

Sad Waifu (???)

Dans le monde :

Curry governor ([@germainethoo](#))

Kola ([@Kola\\_irl](#))

Spargo ([@Sparg0ssb](#))

Masashi ([@masashipit](#))

Luna ([@LunaTheCloud](#))

---

Certifié par : Armades ([@TheArmads](#)), Lambda ([@ArcadiosLambda](#)), Sirknight ([@AstralSirknight](#))

*Juin 2020*