



# GAMEPLAN : Ike

(Patch 8.0)

- I/ Présentation du personnage \_ page 1
  - II/ Ike dans la méta \_ pages 1 & 2
  - III/ Les stages avec Ike \_ page 2
  - IV/ Les “douilles” de Ike \_ page 3
  - V/ Les MUs de Ike \_ page 3
  - VI/ Gameplan \_ page 4
  - VII/ Les joueurs de Ike à check \_ page 4
- 

## I/ Présentation du personnage :

- Type de personnage : **Épéiste**
- Fall speed : **Moyen +**
- Mobilité : **Moyenne**
- Personnage à **combo** / à **set up**

## II/ Ike dans la méta :

Points forts ●	Points faibles ●
<ul style="list-style-type: none"><li>- Solide en neutral et très difficile de l'approcher pour les personnages sans portée ou mobilité (Ex : Mario)</li><li>- <b>Le juggle avec le up Air</b></li><li>- Le landing up air est utilisable en neutral et permet de mix up le timing avec son landing nair</li><li>- <b>Kill power / douilles</b></li><li>- possibilité de kill confirm avec pas mal de move</li><li>- Up b OOS ou en hard read</li><li>- Le personnage est lourd</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La reco : son up B est très facile à spike</li><li>- Le personnage à peu de mix up de reco quand il est éjecté peu loin et devient donc vulnérable au GIMP</li><li>- Frame data : les coups sont lent à sortir</li><li>- <b>Neutral prévisible</b></li><li>- N'est pas bon en OOS</li><li>- Prévisible dans son gameplan</li><li>- Va avoir du mal contre les personnages avec un meilleur neutral</li></ul>

- Le Side B : Permet de mix up les reco ou de landing quand Ike se fait juggle, il permet aussi de reverse ou surprendre un joueur grâce à son landing lag absent à une certaine hauteur
- Bon grab game
- Le Landing nair, safe , énorme range , possibilité de combo et kill confirme
- Dash attack sweet spot sur le landind adverse

À savoir impérativement (jouer **avec** ou jouer **contre**)

- **Savoir juggle**
- **Être constant sur ses kill confirm**
- **Faire des f tilt au lieu de fsmash pour tuer**
- **Ike utilise pas trop ses smash**
- **Garder son double saut**
- **Favoriser les reco au side b**
- **Ike galère plus contre les persos rushdown que contre les persos à projos**
- **Le perso saute beaucoup et fait quasiment que des landing**
- **Ike s'il est off stage et qu'il va up B : Ne pas hésiter à le spike**
- **Ne pas trop chercher les parry car le risk reward est pas ouf (Les Ike peuvent changer les timing du nair ou up air )**
- **Quand on se fait grab, éviter les plateformes en priorité**
- **Stage contrôle est super important vs IKE**
- **ne pas shield grab le ftilt et le up tilt au corps à corps**

### III/ Les stages avec Ike :

Il va plus counterpick l'adversaire que choisir un stage pour lui

Meilleurs stages - Stages moyens - Mauvais Stages :

#### **Smash battlefield :**

- Il peut tuer très tôt
- Couvrir les landing facilement
- Peu bien juggle

**Ps2** : même raisons juste stage plus grand

#### **Nothern Cavern**

**Yoshi story** : Gros potentiel de douilles dessus

**Lylat** "pire stage" mais rien de grave : juste le up b qui est plus vulnérable

**Pas réellement de mauvais stage**

## IV/ Les “douilles” de Ike :

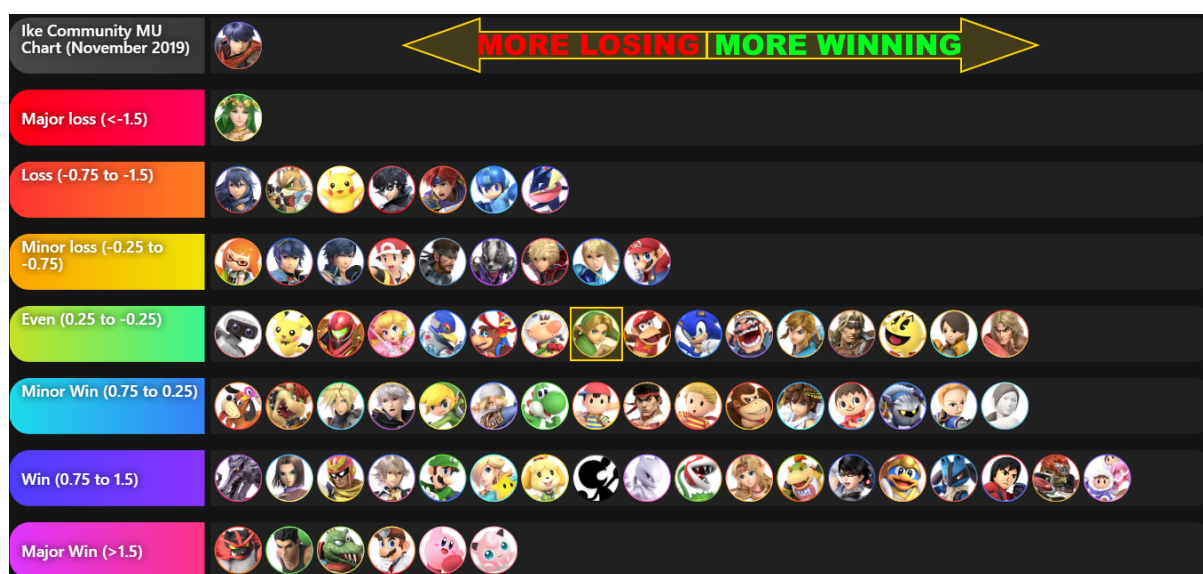
- Nair > up b à l'edge à 0% pour trade stock
- Nair read airdodge fsmash
- Les dash attack au bord du stage

## V/ Les MUs de Ike :

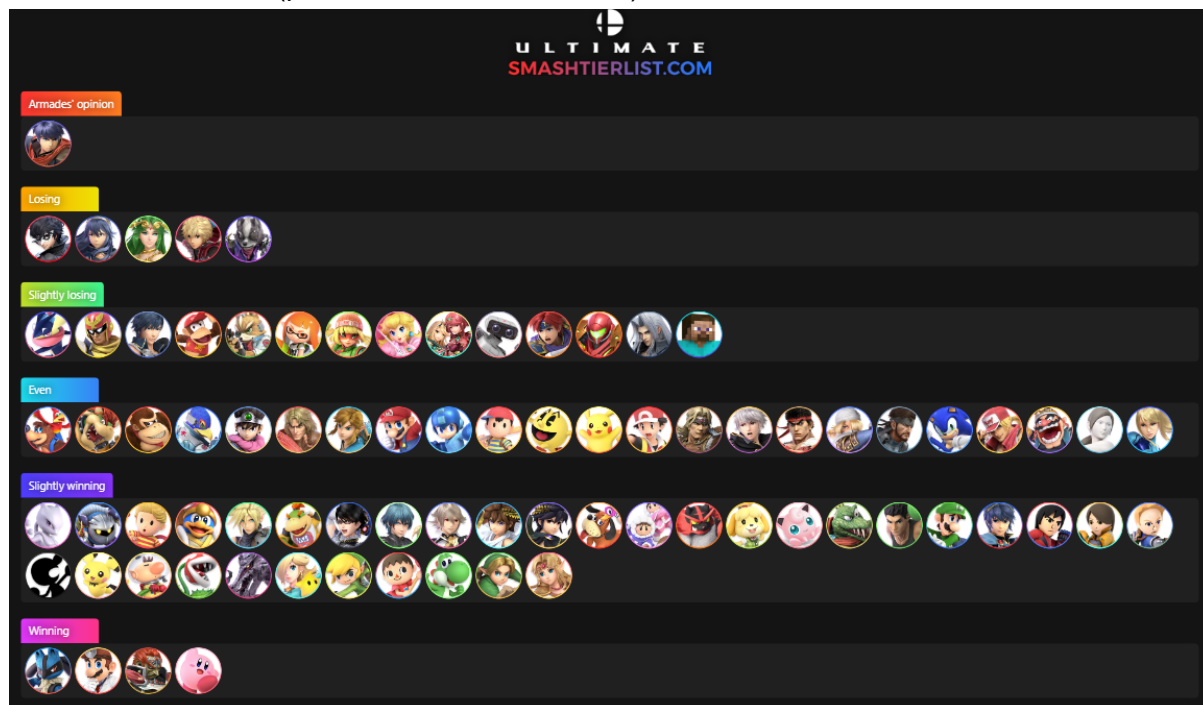
Ike est un personnage généralement considéré comme **high tier**

MU Chart de :

- Ike cord fin 2019



-Armades avril 2021 (pas ordonné dans les tiers)



## VI/ En résumé Gameplan :

Comment jouer avec	Comment jouer contre
<p>Se concentrer sur gagner le neutral (outplay l'adversaire) et maintenir l'avantage le plus longtemps possible et de manière safe grâce à son épée.</p> <p>Être prêt à concéder des dégâts en désavantage si ça permet de ne pas mourir</p>	<p>Essayer de bloquer le gameplay basique du landing nair le plus possible, anti air ses sauts, parry si vous avez une read, tenter de lui faire utiliser son saut et l'envoyer offstage, ne pas contester le uair et accepter le désavantage en allant au bord.</p>

## VII/ Les joueurs de Ike à check :

### **En France :**

- Flynn
- Radiance
- Ilector
- Greil
- Jonaq
- Niko
- Mob

Dans le monde :

MKLeo (début du jeu)

Takeo (Allemagne)

Ryuga - Ravenking

Marss

*Information sur Solojones*

---

Ike cord : <https://smashcords.fr/#/> (Site de tous les Smashcords FR by Human)

International : <https://smashcords.com/smash-5>

Certifié par : Armades (@TheArmads)

Avril 2021