

# CPU

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Level der Stärke eines CPU Gegners](#)
- [2 Im Trainingsmodus](#)
- [3 Training gegen CPU Gegner](#)

CPU Gegner (oder auch [computer players](#)) sind Charaktere in Smash, die nicht von einem menschlichen Spieler gesteuert werden, sondern stattdessen vom Spiel selbst. Sie treten vor allem in Single Player Modi auf, können aber auch an Versus Matches teilnehmen. Die Stärke eines CPU Gegners wird anhand von 9 Leveln gemessen und ist nur in Versus Matches direkt einstellbar.

## 1 Level der Stärke eines CPU Gegners

---

In allen Smash Spielen wird die Stärke eines CPU Gegners als Zahl gemessen die von 1 bis 9 reicht. In Melee ist der "Standard" Level beim Aktivieren eines CPU Gegners in Versus Matches 1, in allen anderen Spielen ist es 3. Das schwächste Level ist 1 und das stärkste ist 9. Die Stärke sollte man allerdings nicht mit echter menschlicher Stärke verwechseln, sondern das Level gibt stattdessen nur eine Art Wahrscheinlichkeit an, ob der CPU Gegner in einer beliebigen Situation eine Aktion ausführt. Ein Beispiel: Der CPU Gegner shieldet einen [Angriff](#). Auf einem Level von 4 oder 5 ist es gut möglich, dass er nach dem [Shield](#) kurz einfach wartet und nichts tut, während ein Level 9 CPU nach dem [Shield](#) direkt einen [Punish](#), wie z.B. einen [Jab](#) ausführt. Das führt dazu, dass Level 9 CPU Gegner scheinbar stärker sind. Insbesondere CPU Gegner auf Level 9 sind dafür bekannt extreme Reaktionsfähigkeit im Bezug auf Powershielding zu besitzen, da sie sehr häufig Angriffe powershielden und anschließend punishen.

In Melee ist es in einigen Events möglich, dass [CPUs](#) ein Level von 0 besitzen. Dieses Level führt dazu, dass CPU Gegner den Spieler niemals angreifen, aber sich sonst ganz normal bewegen. Auch können manche Events einem CPU Gegners ungewöhnliche Befehle geben, wie beispielsweise Event 31 in Brawl, in dem eine CPU Zelda solange [croucht](#) bis die Stage sich transformiert.

## 2 Im Trainingsmodus

---

Neben der klassischen offensiven Verhaltensweise eines CPU Gegners lässt sich diese im Trainingsmodus mit Hilfe von besonderen Befehlen ändern. So stehen mehrere Aktionen bereit, auf die sich ein CPU spezialisieren kann:

- Stehen: Der CPU Gegner wird einfach an der Stelle stehen bleiben und nichts tun. Diese Einstellung kann nützlich sein wenn man einfach gerade eine [Combo](#) oder nur so verschiedene Dinge austesten will, ohne gestört zu werden.
- Ausweichen: Der CPU Gegner wird versuchen, allen ankommenden Angriffen auszuweichen und

Combos bestmöglich zu entkommen. Diese Einstellung kann nützlich sein, wenn man testen will ob Combos true sind (wenn man entkommen kann, *wird* der CPU Gegner entkommen).

- Gehen: Der CPU Gegner wird über die Stage hin und her laufen.
- Springen: Der CPU Gegner wird nur auf und ab springen.
- Angreifen: Der CPU wird den Gegner angreifen. Das ist die Standardeinstellung in praktisch allen Single Player Modi, die dazu führt, dass der CPU Gegner versucht den Spieler zu besiegen. Die Einstellung ist nützlich wenn man gegen einen CPU Gegner ohne sonstige Beschränkung trainieren will, da im Trainingsmodus keine Zeit abläuft und man unbegrenzt [Stocks](#) hat.

Bis auf "Angreifen" wird keine Einstellung durch das Level des CPU Gegners beeinflusst.

### 3 Training gegen CPU Gegner

---

Der allgemeine Konsens ist, dass CPU Gegner *kein* geeignetes Training darstellen um selbst besser zu werden. Im Gegenteil: Man kann eventuell sogar schlechter werden. Diese Annahme beruht auf mehrere Fakten:

- Selbst low Level Spieler sind oftmals besser als ein CPU Gegner auf Level 9 und beherrschen einige grundlegende Techniken (beispielsweise Combos) mit ihrem Charakter.
- Der CPU Gegner spielt immer gleich und wird immer wieder die selben Fehler machen, wodurch die eigene Strategie soweit degeneriert, dass sie nur die Flaws des CPU Systems ausnutzt. Ein echter Spieler wird [adaptieren](#) und seine Strategie im [Match](#) umstellen wenn er merkt, dass sie nicht funktioniert. Ein CPU Gegner wird das niemals tun.
- CPU Gegner besitzen Fähigkeiten, die Menschen nicht besitzen (wie oben erwähnt sind das beispielsweise extreme Powershielding Reflexe) und stellen daher kein realitätsnahes Training dar. Zu diesen "Fähigkeiten" zählt auch, dass CPU Gegner auf höherem Level sehr genau den Spieler predicten können, da sie die getätigten Inputs des Spielers kennen (die Inputs werden an das Spiel übermittelt und der CPU Gegner liest sie aus, was dazu führt dass ein CPU scheinbar übermenschliche Reflexe besitzt) und entsprechend reagieren können. Ein menschlicher Spieler kann niemals so genau Aktionen vorhersagen.
- Fortgeschrittene Techniken, die im Laufe der Zeit im competitive Play entdeckt werden, können von CPU Gegnern nicht erlernt werden, wodurch man selbst auch keine Strategien gegen diese Techniken entwickeln kann, da das Training nicht möglich ist.

Man ist sich allerdings einig, dass CPU Training hilfreich ist, wenn man das grundlegende Moveset eines Charakters kennen lernen will und gerade keinen menschlichen Spieler zum Trainieren hat. Auch lassen sich an CPU Gegnern sehr gut Combos ausprobieren, da sie jeden Versuch unternehmen um aus Combos zu entkommen. Über diese beiden Aspekte hinaus ist Training gegen CPU Gegner jedoch eher hinderlich als hilfreich.

=== [CPUs](#) seit Smash Ultimate ===

---

In Smash Ultimate sind [CPUs](#) nochmal um Einiges stärker. Sie beherrschen viele Combos und spielen menschlicher als ihre Vorgänger, wobei der Schwierigkeitsgrad ähnlich hoch ist. Teilweise lernen [CPUs](#) den Spieler zu lesen und für seine Habits zu bestrafen.