



































Recovery

Eine Recovery ist der Versuch, zurück zur Stage zu gelangen, nachdem man durch einen [Angriff](#) von ebendieser geworfen wurde. Der Vorgang zeichnet sich normalerweise durch die Nutzung des 2. Jumps und dem anschließenden Einsatz eines Up Specials aus. Je nach Charakter stehen spezielle Recovery Optionen zur Verfügung, die entweder als komplette Alternative oder als Erweiterung zur normalen Recovery dienen.

Die folgende Liste stellt alle alternativen Recovery Optionen der Charaktere aus Smash 4 dar:

-  kann sein Side [Special](#) nutzen um seine normale Recovery zu erweitern.
-  kann sein Side [Special](#) als Alternative nutzen. Aufgrund der begrenzten Reichweite und der Tatsache, dass der Einsatz ihn [helpless](#) zurücklässt, funktioniert das nur wenn sich Captain Falcon nahe an der Edge befindet.
-  kann sein Side [Special](#) als Erweiterung der vertikalen Recovery benutzen, was vor allem auf größerer Distanz sehr wertvoll ist, da sein Up [Special](#) nur sehr wenig vertikale Distanz abdeckt.
-  und  können ihr Side [Special](#) als Alternative oder auch Erweiterung nutzen, allerdings ist ähnlich wie bei Captain Falcon der Einsatz sehr begrenzt. Einerseits funktioniert das nur, wenn sich die Pits auf der gleichen Höhe wie die Edge befinden und auf weiter Distanz funktioniert es nur weit über der unteren [Blast Line](#), da der [Angriff](#) viel Ending [Lag](#) besitzt und ansonsten in einem [SD](#) endet.
-  kann sein Side [Special](#) als Alternative oder auch Erweiterung nutzen. Der Einsatz des Side Specials alleine ist auf Distanzen begrenzt, die nahe der Edge sind.
-  kann sein Down [Special](#) als Erweiterung benutzen um etwas an Höhe zu gewinnen.
-  und  können ihr Side [Special](#) als Alternative oder auch Erweiterung nutzen. Der Einsatz kann aus naher und weiter Distanz erfolgen, allerdings sollte man sich aufgrund des hohen Ending Lags des Angriffs auf gleicher Höhe mit der Edge befinden, damit man diese direkt greifen kann.
-  kann sein Side [Special](#) als Alternative nutzen. Das funktioniert allerdings nur wenn er sich auf gleicher Höhe mit der Edge befindet und auch nur, wenn er relativ nah dran ist.
-  kann sein Side [Special](#) als Alternative oder Erweiterung nutzen.
-  kann sein Side [Special](#) als Alternative oder Erweiterung nutzen. Hierbei sollte allerdings beachtet werden, dass sein Side [Special](#) nur als Erweiterung dient, wenn es in der Luft auf einen Gegner trifft. Andernfalls lässt der Einsatz Ike [helpless](#) zurück.
-  kann sein Side [Special](#) als Erweiterung nutzen.
- , , ,  und  können ihre [Tether](#) Recovery als Alternative nutzen.
-  kann sein Side [Special](#) als Alternative nutzen. Da sein Up [Special](#) nahezu keine vertikale Distanz abdeckt empfiehlt sich sein Side [Special](#) sogar mehr, wenn man sich mindestens auf gleicher Höhe mit der Edge befindet.
-  und  können ihr Neutral [Special](#) als Erweiterung oder Alternative nutzen. Der Einsatz ist allerdings darauf begrenzt, dass sich beide weit oberhalb der Stage befinden.
-  kann sein Side [Special](#) und Down [Special](#) als Alternative oder Erweiterung nutzen. Sein Side [Special](#) ist vor allem sehr effektiv wenn es ein [Misfire](#) auslöst.
-  kann all seine Specials als Alternative nutzen.
-  kann sein Side [Special](#) 1 und Down [Special](#) 2 als Alternative oder Erweiterung nutzen. Hierbei

sollte allerdings beachtet werden, dass Side [Special](#) 1 den [helpless](#) Zustand hervorruft und sich daher nur anbietet, wenn man sich auf gleicher Höhe mit der Edge befindet und nicht weit von der Stage entfernt ist.

-  kann ihr Side [Special](#) 2 und Side [Special](#) 3 als Alternative oder Erweiterung nutzen.
-  ist der einzige Charakter, dessen alternative Recovery Option kein Spezialangriff darstellt. Sie kann ihre einzigartige Fähigkeit zu Schweben ausnutzen um große horizontale Distanzen zurückzulegen. Alternativ steht ihr noch ihr Side [Special](#) zur Verfügung um ihre Recovery zu erweitern.
-  kann sein Side [Special](#) als Alternative oder Erweiterung nutzen.
-  kann sein Side [Special](#) als Alternative oder Erweiterung nutzen.
-  kann ihr Down [Special](#) als Erweiterung nutzen um etwas an Distanz zu gewinnen.
-  kann ihr Down [Special](#) als Alternative oder Erweiterung nutzen.
-  kann prinzipiell sein Side [Special](#) als Alternative nutzen, allerdings verschafft ihm das nur sehr geringe vertikale Distanz. Der [Angriff](#) kann außerdem die Edge nicht sweetspotten und hält Shulk solange in der Animation gefangen bis der [Angriff](#) beendet ist, was diese Option eher suboptimal macht.
-  kann sein Side [Special](#) als Alternative nutzen.
-  kann sein Side [Special](#) und Neutral [Special](#) als Alternative oder Erweiterung nutzen. Side [Special](#) funktioniert allerdings nur, wenn Wario ein Bike erzeugen kann und Neutral [Special](#) funktioniert nur wenn Wario Waft bereits ein wenig aufgeladen ist.
-  kann ihr Down [Special](#) als Alternative oder Erweiterung nutzen.

Zu beachten ist noch, dass manche Charaktere ihre Recovery zusätzlich noch durch Walljumping erweitern können. Walljumping ist allerdings keine universale Recovery Option, da sie nicht auf jeder Stage zur Verfügung steht.