

Advanced Technique

Eine Advanced Technique (auf deutsch etwa: fortgeschrittene Technik, abgekürzt: [AT](#)) ist eine Technik, die in der Regel eine komplexe Eingabe von Buttons erfordert und daher über die grundlegenden Optionen eines Charakters hinaus geht. [Advanced Techniques](#) gibt es in jedem Smash Teil, allerdings ist die Häufigkeit und Komplexität von Spiel zu Spiel verschieden. In Melee gibt es sehr viele elementare Techniken ([Wavedashing](#), L-Canceling, [Dash Dancing](#), Double [Jump](#) Canceling, [Edgehogging](#), V-Canceling, Chain Grabbing, [Meteor Canceling](#) ...) während Smash 4 weitestgehend frei von [Advanced Techniques](#) ist (es existieren einige wie etwa Perfect [Pivot](#) oder [Lag](#) Canceling, aber diese sind bestenfalls situational). In Ultimate wurde bisher nur [Attack](#) Cancel entdeckt. In Smash 64 und Brawl hält sich das Gameplay die Waage und basiert teils auf Grundlagen und teils auf fortgeschrittenen Techniken.

Allgemein kann man nochmal unter allgemeinen und für Charaktere spezifische [ATs](#) unterscheiden. Hier wäre ein Beispiel Wolf, der nach einem [Airdodge](#) in der Luft keinen [Lag](#) mehr auf seiner Side B hat, was aber nur für ihn und keine anderen Charaktere gilt.

Für eine Erklärung dieser Techniken, siehe [fortgeschrittene Techniken](#).