


Omega Modus

Der [Omega](#) Modus ist ein mit Smash 4 neu eingeführter Modus, in dem alle Stages das Layout von Letzte Station erhalten. Im Stageauswahlbildschirm lässt sich die [Omega](#) Auswahl über den  Button ansteuern. Der Cursor wird dann statt dem klassischen + das [Omega](#) Zeichen (?) anzeigen. Alle Stages besitzen eine [Omega](#) Form und es ist möglich eine [Omega](#) Stage per Zufall auszuwählen, in dem man in die [Omega](#) Auswahl wechselt und danach "Zufall" auswählt. Letzte Station selbst lässt sich auch als [Omega](#) Stage auswählen, allerdings hat das keinen Effekt.

Alle [Omega](#) Stages sind nach dem Vorbild von Letzte Station erschaffen. Sie sind also alle gleich lange, flache Stages ohne Plattformen, ohne jegliche Form von Hazards und auch die Blast Lines sind auf allen [Omega](#) Stages gleich weit weg. Der Hauptaspekt worin sich [Omega](#) Stages unterscheiden, ist die Beschaffenheit der Stage als solche; auf [Omega](#) Miiverse ist beispielsweise [Scrooging](#) möglich da sie nur eine einfache Plattform ist, die in der Luft schwebt, während [Omega](#) Kalos Pokemon League ein "Block" ist, der sich bis zur [Blast Line](#) unten durchzieht und dadurch nicht untergangen werden kann. Das macht es auf manchen [Omega](#) Stages möglich, dass Charaktere ihre Walljumps benutzen können um ihre [Recovery](#) zu verbessern - Mario und Little Mac sind dafür 2 gute Beispiele. Auf manchen [Omega](#) Stages befindet sich außerdem Gras, das die allgemeine [Traction](#) der Oberfläche senkt. Effekte oder Techniken die Sliding hervorrufen werden auf diesen [Omega](#) Stages deshalb verstärkt.

[Omega](#) Stages sind die Standard Stage im Hart-auf-Hart Modus und werden dort per Zufall ausgewählt.