

# Lag

Hierbei wird oft unterschieden zwischen folgenden Begriffen:

- Startup Lag: Die Zeit, in der ich einen [Angriff](#) bereits eingegeben habe, dieser aber noch nicht eine aktive [Hitbox](#) generiert hat (z.B. dauert es lange, bis Captain Falcon's Falcon Punch jemanden treffen kann - die Attacke hat viel Startup Lag.)
- Ending Lag: Die Zeit, nachdem die Hitboxen draußen waren und wieder weg sind, in der ich noch nicht in der Lage bin, Moves auszuführen (wird auch Cooldown genannt). Pummeluffs Down-[Special](#), Rest, hat z.B. Sekunden langen Ending Lag.
  
- Landing Lag: Die Zeit, die es dauert, bis ich agieren kann, nachdem ich von der Luft auf den Boden gefallen bin.

Der Landing Lag dauert länger, wenn man in der Luft eine Attacke ausführt und während dieser Attacke oder deren Ending Lag landet, wenn man während eines Airdodges landet, oder wenn man landet während man [Helpless](#) ist.