

Grounded Spike Cancel

Der Grounded [Spike](#) Cancel ist eine Technik, die von einem Spieler namens Flynn CL entdeckt wurde. Wird man von einem [Spike](#) getroffen, während man auf der Stage steht, so kann man anstelle des gewöhnlichen Grounded [Techs](#) einen Grounded [Spike](#) Cancel durchführen. Dafür SDIt man im Moment des Treffers nach oben und führt sofort danach einen normalen [Tech](#) aus. Das führt dazu, dass die [Tech](#)-Animation abgebrochen wird, und der Charakter viel schneller als nach einem gewöhnlichen [Tech](#) wieder agieren kann, wodurch der spikende Gegner dafür viel härter gepunisht werden kann.

Leider ist diese [AT](#) in Ultimate nicht mehr vorhanden, da ein [Spike](#) auf der Stage nicht mehr zu [techen](#) ist.

Wie genau diese Technik funktioniert, ist noch unbekannt. Die Beefy Smash Doods gehen davon aus, dass es damit zusammenhängt, dass der Getroffene, wenn er nach oben SDIt, zwar vom Spiel noch als "am Boden stehend" registriert ist, sich aber tatsächlich in der Luft befindet. Dadurch kann er den [Spike techen](#), obwohl er nicht am Boden steht, was wohl das System irgendwie "verwirrt", sodass die [Tech](#)-Animation einfach abgebrochen wird und der Charakter sofort nach dem [Spike](#) wieder normal auf der Stage steht und agieren kann.

Video von den Beefy Smash Doods: