

Tilt

Ein sogenannter Tilt ist ein starker [Angriff](#), der bei manchen Charakteren K.O.-Potenzial bietet. Meist wird er dazu benutzt, um Prozente aufzubauen, den Kontrahenten in eine für ihn nachteilige Position zu befördern, oder um auf etwas zu reagieren, da die meisten Tilts relativ schnelle Framedaten haben.

Einen Tilt führst du aus, indem du den Stick leicht/langsam in eine Richtung neigst und dann den Angriffsknopf drückst, oder deinen C-Stick statt auf "Smash" auf "[Angriff](#)" gestellt hast. Tilts kann man, ebenso wie Smash-Angriffe, in drei Richtungen ausführen:

- Oben (UpTilt)
- Unten (DownTilt)
- Seitwärts (Forward Tilt/Ftilt)

Manche Ftilts lassen sich, so wie bestimmte Fsmashes, durch diagonales anwinkeln. Dadurch verändert sich die [Hitbox](#)-Position des Angriffs, der Knockbackwinkel und in seltenen Fällen der [Schaden](#).