

Airdodge

Inhaltsverzeichnis

- [1 Super Smash Bros. 4](#)
- [2 Super Smash Bros. Ultimate](#)

Mit einem Airdodge kann man Angriffen ausweichen, wenn man sich in der Luft befindet. Er wird ausgeführt, indem man einen Schild-Knopf oder den [Grab](#)-Knopf, falls der Charakter keine [Zair](#) besitzt, drückt, während man in der Luft ist und sich nicht im [Hitstun](#) befindet oder selbst einen [Angriff](#) ausführt.

1 Super Smash Bros. 4

In Smash 4 kann man beliebig viele Airdodges hintereinander ausführen, bis der Charakter wieder am Boden landet. Ein Airdodge dauert dabei zwischen 28 und 34 [Frames](#). Landet man allerdings während eines Airdodges, auch wenn die Unverwundbarkeits-Phase schon vorbei ist, so führt dies zu einem Landing [Lag](#) von 21 [Frames](#). Es ist einigen Charakteren möglich, einen *Dodge Cancel* durchzuführen, um diesen Landing [Lag](#) zu vermeiden. Dabei führt man im richtigen Moment vor der Landung einen [Aerial](#) aus, um den Landing [Lag](#) des Airdodges mit dessen Autocancel zu ersetzen. Manche Charaktere können ihren Airdodge zur Vermeidung des Landing Lags auch ledge-canceln, indem sie sich an die Ledge hängen.

2 Super Smash Bros. Ultimate

In Smash Ultimate wurde der Airdodge komplett überarbeitet und vereint Elemente aus Melee und Smash 4. Es ist möglich, sowohl [Directional Airdodges](#) wie in Melee, als auch [Non-Directional Airdodges](#) wie in Smash 4 auszuführen. Bei einem [Directional Airdodge](#) bewegt man zusätzlich zum Drücken des Schild- oder [Grab](#)-Knopfes den Stick nach links oder rechts, der Charakter bewegt sich dann während des Airdodges ebenfalls in diese Richtung. Ein Airdodge versetzt einen zwar nicht in den [Freefall](#)-Status, aber es ist nur noch ein Airdodge möglich, bevor man landet, wobei der Ending [Lag](#) des [Directional Airdodge](#) höher ist als der eines normalen.

Genau wie in Smash 4 führt das Landen während eines Airdodges zu Landing [Lag](#). Dieser ist zwar geringer als in Smash 4, aber macht [Wavedashing](#) unmöglich. Wavelanding ist trotzdem möglich, sofern man genug Abwärts-Momentum hat, aber aufgrund der vielen Angriffe, die dash-cancelt werden können, nicht wirklich notwendig und weniger effektiv.