









# Dash Dancing

Dash Dancing wird ausgeführt in dem man wiederholt einen Dash Input in verschiedene Richtungen ausführt (  +  +  +  +  +  +  +  +  ...).

In Melee gehört effektives Dash Dancing zu einer Standardtaktik vieler Charaktere, wie z.B. Marth, die durch ihre langen Dash Dances Mindgames ausüben und gleichzeitig flexibel für Punishes bleiben können. In Brawl ist Dash Dancing wesentlich ineffizienter, da die Dash Animationen allgemein kürzer geworden sind und bei jedem Dash Input die Chance besteht, dass man trippt. Während [Tripping](#) in Smash 4 zwar entfernt wurde, bleibt Dash Dancing in Smash 4 ähnlich ineffizient wie in Brawl, was die Technik im gesamten jeglich in Melee und Ultimate effektiv macht.

Dash Dancing ist von der technischen Seite her möglich, da man eine Dash Animation durch einen erneuten Dash unterbrechen und sich somit umdrehen kann. Das lässt sich so lange wiederholen wie man in der Lage ist die Inputs korrekt auszuführen.