

Traction

Traction ist ein Maß für die Bodenhaftung eines Charakters. Je höher die Traction, desto "rutschfester" ist ein Charakter. Luigi ist bisher in allen Smash Teilen der Charakter mit der mit Abstand niedrigsten Traction.

Wie rutschfest ein Charakter ist, lässt sich leicht anhand dem Ende einer Dash Animation feststellen. Je höher die Bodenhaftung, desto kürzer ist die entsprechende Animation. Charaktere mit sehr wenig Traction brauchen länger um die Animation zu beenden und rutschen entsprechend weiter, während Charaktere mit niedriger Traction früher fertig sind und wenig bis gar nicht rutschen.

Unterschiedliche Bodenbeläge können die Traction von Charakteren beeinflussen. So etwa lässt ein Eisboden Charaktere generell weiter rutschen als normal, da es die Bodenhaftung sehr stark senkt. Die Ice Climbers stellen in Melee und Brawl eine Ausnahme dar: Sie verlieren auf rutschigen Böden nicht an Bodenhaftung (obwohl die Ice Climbers in Melee und Brawl lustigerweise jeweils die zweitniedrigste Traction besitzen und nur noch Luigi unter ihnen steht).