

Stock

In Smash ist ein Stock das, was in anderen Spielen als "Leben" bezeichnet wird. In der offiziellen deutschen Fassung von Smash heißen [Stocks](#) "Versuche". [Stocks](#) sind einer von 3 verfügbaren Modi, die man in vs. Matches auswählen kann, die anderen beiden sind Zeitmatches und Münzmatches. Über die erweiterten Kampfeinstellungen lässt sich aber auch für Stock Matches ein Zeitlimit festlegen. Läuft das Zeitlimit ab bevor nur noch 1 Spieler übrig ist, wird ein [Sudden Death](#) mit allen verbliebenen Kampfteilnehmern ausgelöst.

Im competitive Play sind [Stocks](#) mit Zeitlimit der Standard Modus für praktisch alle Events, da man mit [Stocks](#) am ehesten und fairsten den Gewinner bestimmen kann. Mit wie vielen [Stocks](#) gespielt wird, hängt vom jeweiligen Spiel ab:

- SSB64 wird überwiegend mit 5 [Stocks](#) gespielt. Das liegt darin begründet, dass in SSB64 Zero to Death Combos allgegenwärtig sind und [Stocks](#) sehr schnell verloren gehen.
- Melee wird überwiegend mit 4 [Stocks](#) gespielt. Während in Melee das Top Level Melee [Metagame](#) ganz so stark von Zero to Death Combos durchzogen ist, sorgen das schnelle Gameplay und die Leichtigkeit von immer noch stark beschädigenden Combos dafür, dass auch in Melee [Stocks](#) schnell verloren gehen.
- Brawl wird überwiegend mit 3 [Stocks](#) gespielt. Das Gameplay in Brawl ist langsamer, Combos sind nur noch begrenzt möglich und defensive Optionen sind fast immer stärker als offensive Optionen. Man verliert daher nicht so schnell seine [Stocks](#), weshalb man sich auf 3 [Stocks](#) geeinigt hat.
- Smash 4 wird aktuell entweder mit 2 oder 3 [Stocks](#) gespielt. Hier ist man sich noch nicht einig, was später der Standard werden soll. Der Großteil der USA spielt mit 2 [Stocks](#), während in großen Teilen Europas (Deutschland, Spanien, Dänemark, Finnland, Italien, Frankreich, Österreich, Schweiz, Niederlande ...) 3 [Stocks](#) gespielt werden. Als Grund für 2 [Stocks](#) werden häufig zähe Matchups von beispielweise Sonic, Duck Hunt Duo oder Rosalina genannt. Diese können schnell in ein Timeout laufen, wodurch 3 [Stocks](#) potenziell den Turnierablauf hinauszögern können.