

Star KO

Der Star [KO](#) ist eine Form des KOs, die, genau wie ein Screen-[KO](#) dann auftreten kann, wenn man durch die obere Blast-Zone einer Stage stirbt. Dabei sieht man den Charakter im Hintergrund der Stage davonfliegen, bis er schließlich als aufblitzender Stern verschwindet. Statusprobleme und -veränderungen sind beim Star [KO](#) sichtbar, dazu zählen Dinge wie beispielsweise Eis oder eine veränderte Größe durch Items.

Welche Art von [KO](#), also Star [KO](#), Screen [KO](#) oder normaler [KO](#) (Blast [KO](#)) bei einem [Kill](#) über die obere Blast-Zone auftritt, wird zufällig bestimmt. In Brawl rief ein [Kill](#) über die obere Blast-Zone immer einen Star [KO](#) oder Screen [KO](#) hervor, in Smash 4 tritt stattdessen manchmal auch die normale färbige [KO](#)-"Explosion", Blast [KO](#) genannt, auf, die signifikant kürzer dauert. In Brawl dauerte außerdem die Animation des Star KOs etwas länger als die des Screen [KO](#), in Smash 4 sind beide Animationen nahezu gleich lang. In den letzten Sekunden eines Matches auf Zeit sind nur noch normale Blast-KOs möglich, um zu verhindern, dass ein [KO](#) aufgrund der zu lange dauernden Animation nicht zählt.

Da allein der Zufall bestimmt, welche Art von [KO](#) bei einem [KO](#) über die obere Blast-Zone auftritt, und die Animationen unterschiedlich lange dauern, insbesondere der normale Blast [KO](#) deutlich kürzer dauert als Star oder Screen [KO](#), handelt es sich um ein Zufallselement, das den Ausgang von Matches beeinflussen kann und in der Vergangenheit auch schon beeinflusst hat.

In den Singleplayer-Modi wie Multi Man Smash oder All Star können die Gegner nicht Star oder Screen KOt werden.