

# Hitstun

Mit Hitstun wird die Anzahl von [Frames](#) bezeichnet, in der ein Charakter handlungsunfähig ist, nachdem er von einem [Angriff](#) getroffen wurde. Dies sollte nicht mit [Freeze Frames](#) oder [Hitlag](#) verwechselt werden. Die Länge der Handlungsunfähigkeit richtet sich nach dem [Knockback](#), den der [Angriff](#) verursacht hat. Umso größer der [Knockback](#) des Angriffs, desto länger ist der Hitstun. Zusätzlich wird der Hitstun durch höhere Prozente verlängert, sofern die Angriffe über ein KBG verfügen. Im Hitstun sind keine Aktionen möglich, mit Ausnahme von [DI](#) und Teching. Generell bietet der Hitstun größere Sicherheit nach Angriffen und erhöht das Combopotenzial.

Wenn der [Knockback](#) des Angriffs nicht hoch genug ist, um den Gegner in die Luft zu schleudern, sondern der Hitstun komplett auf dem Boden stattfindet, nennt man dies auch "[Flinch](#)".