

- **Caminar**

Esto le permite al personaje moverse hacia los lados. Mientras se camina también se puede [saltar](#) y si el cursor de movimiento se presiona dos veces seguidas se empezará a [correr](#). Todos los [personajes](#) tienen una velocidad diferente.

Si el jugador presiona ligeramente el cursor del movimiento, el personaje caminará lentamente, si el jugador lo presiona con más fuerza, el personaje caminará notablemente más rápido.

Ejemplo

Personaje	Velocidad al caminar
Mario	1.1
Link	1.2
Kirby	0.85

- **Correr**

Se ejecuta presionando 2 veces el lado derecho o izquierdo de la cruceta de dirección

La habilidad, por sí misma, es solo un método para desplazarse más rápido hacia un lugar o dirección, aunque también afecta a otros comandos del juego, por ejemplo: el personaje puede usar un [Dash Attack](#), un ataque que se realiza al presionar el botón de ataque mientras el personaje está corriendo.

Ejemplo

Personaje	Velocidad al correr
Mario	1.5
Link	1.3
Kirby	1.4

- **Salto**

Es un movimiento que pueden realizar los personajes, para despegarse de la tierra y elevarse. Cuando un personaje salta, sus ataques pasan a ser [aéreos](#).

Cuando están en el aire los personajes pueden volver a pulsar el botón de salto para dar un segundo salto en el aire, lo que se utiliza para llegar a zonas más altas o salvarse de una caída.

Hay diversos tipos de salto, pero sus propiedades dependen de cada personaje. Los tipos de salto que existen son los siguientes:

#### **Salto Normal**

Es el salto común que pueden realizar todos los personajes de la serie. Al ejecutarlo la animación del personaje cambia. El personaje se agacha por un momento y salta. Si al momento del salto se mueve la palanca del control hacia la izquierda o a la derecha el personaje realizará un salto en esa dirección, con una animación distinta para ambos.

Cuando el personaje vuelve a tocar el suelo muestra otra animación, como si amortiguara su caída flectando las piernas. Si el jugador va corriendo al momento de dar el salto, el personaje alcanzará una mayor distancia en el aire que si fuera caminando.

Cuando un personaje está en el aire, si presiona hacia abajo, puede hacer una [Caída rápida](#). Ésta se usa para llegar más rápido al suelo y encontrar un lugar en el que recuperarse del salto.

#### **Salto Corto**

Es una variante del salto normal, que consiste en inclinar ligeramente la palanca del control hacia arriba y luego soltarla casi al instante antes de que el personaje se agache completamente para dar un salto normal. Como resultado el personaje dará un salto más bajo que el salto normal.

Es una técnica que puede servir para esquivar al rival, simplemente acercarse a él o Hacer ataques aéreos a los Rivalas. También es útil para personajes como [Jigglypuff](#), que son muy lentos en tierra y se mueven mejor en el aire.

#### **Doble Salto**

También llamado comúnmente como Segundo Salto, consiste en dar un salto en el aire para alcanzar una mayor distancia aérea. La animación del salto es distinta que el salto normal. El doble salto no se puede realizar si el personaje ya está haciendo un ataque, está [indefenso](#) o ya ha usado su segundo salto.

Todos los personajes pueden dar el segundo salto, pero algunos personajes pueden dar más de 1 salto en el aire. Algunos personajes saltan de maneras muy singulares.

Algunos personajes pueden darse la vuelta en el aire, vale decir, cambiar de dirección, usando su doble salto y entre ellos se encuentran todos los que saltan más de una vez en el aire.

Ejemplo

Personaje	Salto
Mario	2
Link	2
Kirby	5

- Gravedad**

Esta mecánica es la responsable de medir cuan rápido un personaje es capaz de alcanzar su velocidad de caída máxima. Un personaje con una alta gravedad no necesariamente tiene una alta velocidad de caída; solo alcanzan su velocidad de caída máxima más rápido.

La distancia a la que son enviados los personajes después de recibir golpes potentes es calculada por su gravedad y [peso](#), por lo que los personajes con una alta gravedad son enviados un poco más lejos.

La gravedad también afecta la capacidad de [salto](#) de los personajes; dos personajes con una fuerza de salto idéntica no saltarán a la misma altura si poseen gravedad diferente.

No confundir con [Velocidad de caída](#).

Ejemplo

Personaje	Gravedad
Mario	0.095
Link	0.11
Kirby	0.08

- Peso**

Determina hasta qué punto se le puede enviar volando por los aires y cuál es su fuerza física.

Esta mecánica es la responsable de determinar [la distancia horizontal que recorre](#) un [personaje](#) tras recibir un ataque, si todos los demás factores (como el [daño](#)) son constantes.

Aunque el peso es el componente principal para calcular la potencia de un ataque, este no es el único, ya que la [gravedad](#) afecta este cálculo en una pequeña parte.

Además, ciertos objetos alteran el peso de un personaje: el [Bloque verde](#) multiplica el peso base de los personajes por 3, el [Champiñón gigante](#) por 1.6, y el [Champiñón venenoso](#) por 0.625.

No confundir con [Velocidad de caída](#) o [Gravedad](#).

Ejemplo

Personaje	Peso
Mario	100
Link	105
Kirby	72

- Indefenso**

El estado indefenso (Helpless en inglés; llamado "fallspecial" en los datos internos del juego) es un estado de los [personajes](#) de la [serie Super Smash Bros](#). Este estado consiste en que el personaje es incapaz de realizar ningún movimiento (excepto agarrar el borde de un [escenario](#) o moverse hacia los lados o [acelerar su caída](#)) hasta tocar el suelo.

El estado indefenso normalmente ocurre después de efectuar el [ataque especial hacia arriba](#) del personaje, aunque puede ocurrir con otros [ataques especiales](#), especialmente con aquellos que sirven para recuperarse.

- **Tracción**

Es una mecánica responsable de determinar cuanto tiempo le toma a un [personaje](#) dejar de moverse una vez haya dejado de aplicarse una fuerza horizontal. Como resultado, los personajes que poseen una tracción baja se deslizan más lejos al dejar de [caminar](#), [correr](#), realizar un [wavedash](#), entre otros.

Ejemplo

Personaje	Tracción
Mario	0.06
Link	0.1
Kirby	0.8

- **Velocidad aérea**

Esta mecánica es la responsable de determinar cuán rápido puede moverse un personaje lateralmente en el aire. La velocidad aérea, así como la [velocidad de caída](#), son factores que determinan cuán bien un personaje puede [recuperarse](#).

La velocidad aérea es a menudo confundida con la distancia que un personaje puede recorrer sin aterrizar en el suelo. Como resultado, es erróneamente percibido que los personajes con una alta velocidad de caída tienden a tener una velocidad aérea baja. En realidad, los personajes con una baja velocidad de caída tienden a ser capaces de viajar una mayor distancia simplemente porque no tocan el suelo tan rápidamente, no porque se muevan más rápido en el aire.

Ejemplo

Personaje	Velocidad aérea
Mario	0.86
Link	1
Kirby	0.78

- **Aceleración aérea**

La aceleración aérea es un término expresado para determinar la rapidez con la que un personaje alcanzará su máxima velocidad aérea; entre más alta sea su aceleración aérea, indica una mayor rapidez para alcanzar la [velocidad aérea](#).

Cabe destacar que esta mecánica es independiente de la velocidad máxima aérea, por ejemplo; si dos personajes tienen la misma aceleración aérea, pero uno de ellos tiene una velocidad aérea más baja que el otro, aquel con la velocidad aérea más baja, llegará primero a su punto máximo.

De igual manera, tener una alta aceleración aérea no implica necesariamente tener una alta velocidad aérea. Una alta aceleración aérea es bastante útil al hablar de [recuperación](#), pues aquellos personajes con una alta aceleración, alcanzan más rápidamente su velocidad aérea, lo que les da mayor libertad de desplazamiento horizontal en el aire.

Ejemplo

Personaje	Aceleración	Adicional	Máximo
Mario	0.02	0.025	0.045
Link	0.02	0.04	0.06
Kirby	0.02	0.04	0.06

- **Velocidad de caída**

Esta mecánica es la responsable de determinar cuán rápido puede moverse un personaje hacia abajo en el aire. La velocidad de caída, así como la [velocidad aérea](#), son factores que determinan cuán bien un personaje puede [recuperarse](#).

La velocidad de caída de un personaje tiene un gran impacto en su estilo de lucha; por ejemplo, [Fox](#), un "fast-faller", utiliza este factor para forzar a los oponentes a quedarse en el aire, mientras que Jigglypuff, un personaje flotante, es capaz de atacar varias veces en el aire debido a su muy baja velocidad de caída.

Adicionalmente, la velocidad de caída, junto al [peso](#), afectan directamente la efectividad de los ataques que lanzan a los oponentes en una trayectoria vertical, haciéndolos más efectivos en personajes flotantes que en personajes que caen rápidamente. Ha de notarse, sin embargo, que es más difícil dar [K.O.](#) de esta manera a un flotante pesado que a un flotante liviano. Aunque la velocidad de caída y el peso afectan esto, son independientes uno del otro; un personaje que cae rápidamente no es necesariamente un personaje pesado, y viceversa. [Samus](#) y [Fox](#) son ejemplos notables de esto.

Los personajes son generalmente clasificados en dos grupos: flotantes y "fast-fallers". Cada tipo tiene sus ventajas y desventajas de acuerdo con el estilo del jugador.

#### Fast-faller

"Fast-faller" es un nombre usado para referirse a los personajes con una velocidad de caída relativamente alta. [Fox](#) y [Captain Falcon](#) son ejemplos importantes en la serie.

Los "fast-fallers" disfrutan de beneficios como ser capaces de llegar al suelo más rápidamente, así como mejor capacidad para acercarse, y una mejor resistencia a recibir [K.O.s](#) verticales. Sin embargo, su recuperación es más corta. Generalmente, los "fast-fallers" son más susceptibles a diferentes combos (aunque factores como peso y tamaño también tienen que ver).

#### Flotante

Flotante es un nombre usado para referirse a los personajes con una velocidad de caída relativamente baja. [Jigglypuff](#) es un ejemplo importante de esto en la serie. [Samus](#) también ha sido muy flotante en los 4 juegos, algo inusual para un personaje pesado.

Los flotantes disfrutan de beneficios como ser capaces de realizar muchos [ataques aéreos](#) consecutivamente, una mejor recuperación debido a una mejor maniobrabilidad aérea, y una menor vulnerabilidad a diferentes combos (aunque factores como peso y tamaño pueden afectar esto). En consecuencia, sufren desventajas como su vulnerabilidad a ser forzados a quedarse en el aire, el tener recuperaciones bastante predecibles, y el hecho de que son más propensos a recibir K.O.s verticales.

#### Ejemplo

Personaje	Velocidad aérea
Mario	1.7
Link	2.13
Kirby	1.6

- Aceleración de velocidad aérea**

Esta consiste en que al caer o al estar en estado [indefenso](#) se puede acelerar la [velocidad de caída](#), por ejemplo, para poder llegar más rápido a la plataforma más cercana o para esquivar algún [proyectil](#) o ataque enemigo.

Para realizar esto, se debe de pulsar la palanca de control o la cruz de control hacia abajo mientras se está cayendo.

#### Ejemplo

Personaje	Velocidad de caída	Velocidad de caída acelerada	Incremento de velocidad
Mario	1.7	2.3	35.3%
Link	2.13	3	40.8%
Kirby	1.6	2	25%

- Recuperación**

Es el conjunto de los varios tipos de movimientos y técnicas que pueden ayudar al [personaje](#) a volver al [escenario](#) y evitar un [K.O.](#)

La recuperación es, también, una manera de evitar que el personaje caiga de una plataforma, ya sea que esté suspendida en el aire o que esté sobre tierra. Para algunos personajes, esta simplemente consiste en combinar su [doble salto](#) con su [ataque especial hacia arriba](#), mientras que otros pueden ser algo más creativos.

- **Dash Dance**

Se realiza moviendo rápidamente del lado izquierdo a derecho la palanca análoga del control cancelando la animación de correr. Al finalizar la técnica se ejecutará la animación normalmente.

Dash dance se usa comúnmente para confundir si se ejecuta adecuadamente. Además, se podrá castigar sus próximas acciones utilizando cualquiera de los movimientos del personaje del jugador.

<https://static.wikia.nocookie.net/ssbb/images/b/ba/Dashdance.gif/revision/latest?cb=20171108164336&path-prefix=es>