SSBNES REBORN – Daño, potencia y mecánicas de combate

* **Daño**

Es una medida que indica qué tan vulnerable son los [personajes](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Personaje) al luchar dentro del [escenario](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Escenario). El daño aumenta conforme el personaje sea golpeado por diferentes causas, ya sea el ser golpeado por un oponente o recibiendo daños por medio de un objeto o un elemento del escenario. El medidor de daño puede estar entre 0% y 999%.

Existen ciertas variaciones en cuanto a la relación "daño-K.O."; siendo éste el caso de los personajes [ligeros](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Peso), quienes, por lo común, pueden ser fácilmente sacados del escenario. Esto entra en contraste con personajes más pesados, quienes requieren más daño para poder ser expulsados del escenario. La relación "ataque-daño" también varía mucho con cada personaje; algunos personajes tienen ataques que son débiles, pero que, debido a su velocidad, pueden ser repetidos varias veces y acumular daño en el personaje oponente; a estos ataques se les llama acumuladores de daño.

El daño tiene varios efectos y límites en la serie, por ejemplo:

Lanzamiento por golpe: Entre más daño tenga, más lejos será lanzado el oponente al ser atacado. Dicho de esta manera, un personaje con 100% de daño será lanzado más lejos que si tuviera solo 10% de daño. Esta distancia de lanzamiento se ve afectada en los aspectos horizontal y vertical.

* **Desgaste de movimientos reiterados**

Esta mecánica es la responsable de hacer que los movimientos que se usan repetidamente causen menos [daño](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Da%C3%B1o) y, por extensión, tengan menos [potencia](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Potencia). [Masahiro Sakurai](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Masahiro_Sakurai) añadió esta mecánica con el fin de animar a los jugadores a utilizar todos los ataques de los personajes al máximo, en lugar de utilizar el mismo ataque una y otra vez.

El desgaste de movimientos reiterados solo toma lugar si un movimiento entra en contacto con un [personaje](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Personaje), [objeto](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Objeto) u obstáculo que pueda recibir daño. Esta afecta a todo el ataque en lugar de aplicarse a cada [área de impacto](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/%C3%81rea_de_colisi%C3%B3n) (hitbox amarilla) de forma individual, por lo que golpear con la parte más débil del mismo tiene tanto efecto como golpear con la más fuerte.

el desgaste se calcula con la ayuda de una lista de los últimos nueve movimientos que un personaje ha conectado. Cuando un movimiento que ya está en la lista se utiliza, el daño se reduce en una cantidad basada en cuántas veces el movimiento ha golpeado algo (Un oponente o Sandbag), y en la frecuencia de uso de ese ataque.

Los movimientos de [contrataque](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Contrataque_(mec%C3%A1nica)) (ataque especial de algunos personajes como Marth) o [absorbentes](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Absorci%C3%B3n) (como la bola de fuego de Mario) no toman el desgaste del movimiento que contrarrestan (o absorben) en consideración.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Posición en la lista | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| Factor de reducción | 0.09 | 0.08 | 0.07 | 0.06 | 0.05 | 0.04 | 0.03 | 0.02 | 0.01 |

Si un movimiento se utiliza diez veces seguidas, el daño de dicho movimiento se reduce a un 55% de lo normal.

Super Smash Bros. Melee ignora el desgaste en sí al calcular la potencia de cualquier ataque que no sea un [proyectil](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Proyectil). Aun así, ya que los resultados toman efecto después de incluir el daño del movimiento que la causó, existe una reducción en la potencia de dicho ataque.

No obstante, esta reducción es minúscula, ya que, para que un movimiento desgastado pueda causar un [K.O.](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/K.O.), la víctima solo necesita tener una cantidad adicional de daño cercana a la perdida por el desgaste.

Conectar un ataque hará que este sea afectado inmediatamente. Como resultado, un ataque que posea varios golpes será afectado en su totalidad si al menos uno de sus golpes conecta.

Debido a esto, el último golpe solo tendrá su poder total si ningún otro conecta antes que este. Ya que este comportamiento no tiene sentido, y es exclusivo de este juego, se cree que esto no es intencional.

* **Potencia**

Es una mecánica en la [serie Super Smash Bros.](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Super_Smash_Bros._(universo)) Esta actúa como una medida que determina cuán lejos un personaje sale volando por los aires tras recibir un ataque. Un ejemplo de un ataque con alta potencia es el [ataque Smash lateral](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ataque_Smash_lateral) de [Bowser](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Bowser" \o "Bowser); este posee una potencia tan alta que en porcentajes muy altos es incluso más poderoso que un [ataque Smash](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ataque_Smash) con el [Bate de béisbol](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Bate_de_b%C3%A9isbol).

Por otra parte, el [ataque normal](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ataque_normal) de [Pikachu](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Pikachu) posee una potencia tan baja que este apenas puede mover a un personaje, incluso en porcentajes altos.

**Funcionamiento básico**

La potencia de casi todos los ataques se correlaciona con el [daño](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Da%C3%B1o) del personaje afectado; esta aumenta mientras más alto sea el daño que este haya acumulado. Esta también es determinada por el [peso](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Peso) del personaje, así como su [gravedad](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Gravedad).

El daño que causa un ataque es también un factor importante en determinar la potencia que posee, pero no es el único; esta es la razón por la cual un movimiento afectado por el [desgaste de movimientos reiterados](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Desgaste_de_movimientos_reiterados) tiene menos potencia que uno que no lo está, y es también el motivo por el cual varios movimientos [cargables](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Carga) tienen menos potencia al estar completamente cargados (los valores de estos ataques son alterados para compensar por el alto daño de los mismos, pero no siempre se da el caso opuesto).

**Valores internos**

Cada [burbuja de colisión](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Burbuja_de_colisi%C3%B3n) de cada movimiento posee dos valores de potencia: la potencia base y el aumentador de potencia. Algunos ataques añaden un tercer valor conocido como potencia fija dependiente del peso.

Potencia base

La potencia base (Base Knockback en inglés; a menudo abreviado como BKB) consiste en el mínimo de potencia que un movimiento puede aplicar en circunstancias normales (se puede apreciar en porcentajes bajos). Si algo posee una alta potencia base, este aplicará una tremenda potencia total bajo cualquier circunstancia, por lo cual tienden a ser muy efectivos cuando se necesita poco daño para lograr un [K.O.](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/K.O.)

Un ejemplo de esto es un ataque Smash lateral con un [Bate de béisbol](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Bate_de_b%C3%A9isbol) (uno de los ítems más poderosos del juego).

Aumentador de potencia

Por otra parte, el aumentador de potencia (Knockback Scaling o Knockback Growth en inglés; a menudo abreviado como KBG) controla cuánto incrementa la potencia mientras más alto sea el daño del oponente. Algo que tenga un alto aumentador de potencia tarda menos tiempo en alcanzar la potencia necesaria para lograr un K.O.; un ejemplo notable de esto es el [ataque Smash lateral](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ataque_Smash_lateral) de [Luigi](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Luigi_(SSBM)).

Estos tienden a ser efectivos cuando se requiere una mayor potencia para dar K.O. a un oponente, y también poseen el efecto de reducir la eficacia de técnicas como la [influencia direccional](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Influencia_direccional) o la [cancelación de impulso](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Cancelaci%C3%B3n_de_impulso).

Potencia fija

La potencia fija dependiente del peso; también conocida simplemente como potencia fija es una propiedad exclusiva de ciertos ataques que altera el cálculo de la potencia de tal manera que la potencia resultante no dependa del daño del ataque o el daño que tenga el oponente, sino que dependa exclusivamente del peso del mismo; como tal, este ataque siempre posee la misma cantidad de potencia, ignorando incluso el desgaste de movimientos reiterados.

A menudo, los primeros golpes de un [ataque normal](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ataque_normal) poseen potencia fija para ayudar a conectar el resto de la secuencia sin importar el daño del oponente, mientras que el último golpe calcula su potencia normalmente.

**Carencia de potencia**

Ciertos ataques son incapaces de tener potencia en absoluto. Como tal, aunque estos ataques pueden causar daño de forma normal, estos ni siquiera hacen [retroceder](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Retroceso) al oponente afectado; como efecto secundario de carecer de potencia, estos ataques no harán que un oponente [dormido](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Dormido) despierte o que un personaje [aturdido](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Aturdido) reaccione. Un ejemplo es el [Blaster](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Blaster" \o "Blaster) de [Fox](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Fox_(SSBM)), ya que es capaz de causar daño e incluso robar el K.O. de un adversario si golpea a un oponente volando por los aires, pero no puede dar K.O. por sí mismo bajo ninguna circunstancia.

En Super Smash Bros. Melee, un [golpe inclinado](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Golpe_inclinado) (o rasguño) causa daño, pero no posee potencia en absoluto. Bajo ciertas condiciones, como ser [gigante](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Champi%C3%B1%C3%B3n_gigante) o [de metal](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Bloque_verde), es posible no ser afectado por la potencia de un ataque.

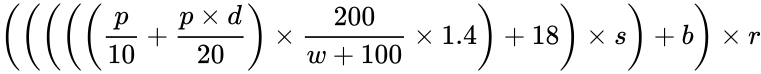
* **Golpe Inclinado (rasguño)**

Es el resultado de que dos [áreas de colisión](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/%C3%81rea_de_colisi%C3%B3n) tengan el contacto más mínimo posible, lo suficiente como para que el roce no sea considerado un golpe completo.

Un golpe inclinado ocurre si la distancia entre áreas de colisión equivale a menos de 0.01 unidades. Al ocurrir, estos aplican la mitad del [daño](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Da%C3%B1o) que haría normalmente. Ya que un golpe inclinado no se considera como un golpe exitoso, la víctima no [sale volando](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Potencia) ni [retrocede](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Retroceso) ante un golpe inclinado, pero si recibe el [retraso de impacto](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Retraso_de_impacto) (mientras que el atacante no). Además, es posible que un golpe inclinado se comporte normalmente después, resultando en el raro efecto de que un ataque golpea dos veces, a pesar de no poder hacerlo normalmente.

Curiosamente, conectar un golpe inclinado le hace susceptible al [desgaste de movimientos reiterados](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Desgaste_de_movimientos_reiterados).

* **Explicación de la Formula de la Potencia**



**Variables**

* **p** representa el daño del personaje después de haber recibido el ataque.
* **d** es el daño del ataque.
* **w** es el [peso](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Peso) del personaje afectado.
* **s** es el aumentador de potencia dividido entre 100 (como tal, si un ataque posee un aumentador de potencia de 110, este se coloca como 1.1).
* **b** es la potencia base del ataque.
* **r** es un comodín que toma en cuenta varios factores misceláneos, como:

[Nivel de Dificultad](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Nivel_de_Dificultad)

El bono adicional de 20% por interrumpir la [carga](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Carga) de un [Ataque Smash](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ataque_Smash).

Agacharse

Si el movimiento posee un valor de potencia dependiente del peso, entonces "d" representa ese valor, y "p" siempre es igual a 10.

* **Retraso de Impacto**

Es un fenómeno presente en la [serie Super Smash Bros.](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Super_Smash_Bros._(universo)) en el que un [personaje](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Personaje) se congela por un periodo de tiempo al conectar un ataque; la mayoría del tiempo, tanto el atacante como la víctima se congelan brevemente. Esto resulta en que el ataque aparenta tomar más tiempo para completarse tras golpear algo que si no hubiera golpeado nada, algo que se puede notar más fácilmente en ataques de múltiples golpes, como el [ataque aéreo hacia delante](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ataque_a%C3%A9reo_hacia_delante) de [Falco](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Falco_(SSBB)).

**La duración del retraso de impacto es dependiente del ataque conectado**: ataques débiles, como la mayoría de los [ataques normales](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ataque_normal), poseen una duración mínima, mientras que ataques más poderosos poseen duraciones mayores; además, ser golpeado por un [ataque de electricidad](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ataque_de_electricidad) multiplica el retraso de impacto por x1.5. Si dos ataques [chocan](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Prioridad), el retraso de impacto tomará efecto normalmente.

El retraso de impacto solo afecta al elemento que cause [daño](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Da%C3%B1o); como tal, el resto del juego no se ve afectado. Por ejemplo, [Captain Falcon](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Captain_Falcon_(SSBB)) se congelará si conecta su Rodillazo, mientras que [Samus](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Samus_(SSBB)) no lo hará si su [Disparo carga](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Disparo_carga) golpea a un oponente. Siempre y cuando un ataque conecte, aun si este no hace daño, este causará un retraso de impacto; como tal, golpear a un oponente [invencible](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Invencibilidad) aun invocará el retraso.

<https://static.wikia.nocookie.net/ssbb/images/6/6e/Retraso_de_impacto_SSBB.gif/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20150714214854&path-prefix=es>

* **Cancelación de Impulso**

Es una técnica que implica el uso de ciertas acciones para reducir o negar el impulso aéreo propinado por la potencia de un ataque. Debido a que Super Smash Bros. Brawl le permite a los personajes atacar y mientras el [personaje](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Personaje) se está tambaleando, es posible utilizar estas maniobras, junto a otras, para evitar recibir un [K.O.](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/K.O.)

Un ejemplo notable es la Cubeta de [Mr. Game & Watch](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Mr._Game_%26_Watch_(SSBB)), el cual niega todo impulso y lo detiene en seco, siempre y cuando no esté lleno.

Cuando se le combina con la [influencia direccional](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Influencia_direccional), algunos personajes pueden sobrevivir hasta [porcentajes](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Da%C3%B1o) cercanos, o incluso superiores, a 200%, haciéndola una técnica vital en la escena competitiva.

Existen dos formas de realizar la cancelación de impulso:

* Una vez que el personaje ha recibido un ataque, el personaje atacado debe usar el [ataque aéreo](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ataque_a%C3%A9reo) más rápido que tengan disponible lo más pronto posible; con ciertos personajes, como [Ike](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ike_(SSBB)) o [Snake](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Snake_(SSBB)), es mejor realizar una [finta aérea](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Finta).
* Si el personaje es enviado en una trayectoria vertical, el personaje debe entonces realizar una [caída rápida](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Aceleraci%C3%B3n_de_velocidad_de_ca%C3%ADda) (la aceleración de velocidad por caída, ósea cuando aprietas abajo mientras saltas), la cual puede iniciarse al usar un [ataque aéreo hacia abajo](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ataque_a%C3%A9reo_hacia_abajo) tras recibir el ataque.

En caso de ser enviado en una trayectoria horizontal, un [ataque especial](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ataque_especial) que reduzca o niegue el impulso debe ser utilizado; en caso de no tener ningún movimiento con esta capacidad, se debe usar un [doble salto](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Doble_salto).

* **Influencia direccional**

esta técnica consiste en mover al personaje utilizando la palanca análoga a una dirección específica en caída para diferentes objetivos, el más común de ellos, sobrevivir ante ataques mortales. La dirección y el efecto dependerán de como hayas sido atacado/empujado/movido, del peso del personaje y del lugar donde te encuentres.

**Utilidad**

**Ataques contundentes**

Al ser atacado con el suficiente retroceso para enviarte por los aires, podrás utilizar la palanca análoga para moverte de un lado a otro con un movimiento limitado dependiendo de los factores mencionados anteriormente.

La idea general de usarlo, es sobrevivir ante un ataque mortal o precisar la caída para no perder.

**Combos**

Si un personaje utiliza combos en contra tuya, una de las mejores opciones es utilizar la influencia direccional para salirte de ellos. Generalmente se utiliza moviendo la palanca análoga a dirección contraria del retroceso producido por el ataque de tu contrincante.

**Dirección**

Una de las mejores ventajas al ser atacado, es poder posicionar tu personaje en el lugar opcional más factible en tu juego. Es decir, el hecho de utilizar la influencia direccional, permite elegir (dentro de un límite) donde caerá tu personaje y realizar alguna otra acción/movimiento o simplemente alejarte del oponente.

* Influencia direccional Smash

Esta consiste en alterar la posición de un personaje que fue golpeado por un ataque, mientras estos aun estén bajo los efectos del [retraso de impacto](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Retraso_de_impacto).

Contrario a lo que su nombre sugiere, esta mecánica no está relacionada con la influencia direccional, sinó que es una mecánica separada que se utiliza en las mismas situaciones.

La mayor diferencia entre ambas radica en que, si bien la influencia direccional afecta el ángulo en el cual un personaje fue lanzado, la influencia direccional Smash afecta la posición del personaje antes de ser lanzado por los aires.

Utilidad

Al mover la palanca de control en una dirección justo en el momento cuando se recibe un ataque, la víctima se moverá ligeramente en la dirección elegida, lo que potencialmente les permite escapar de ciertos [combos](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Combo) o ataques con múltiples golpes. Además, es posible moverse hacia el suelo o una pared para intentar realizar un [ukemi](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Ukemi" \o "Ukemi), o reducir la distancia que recorrerán al salir disparados por la potencia (aunque de forma mínima).

Mover la palanca de control repetidamente en una dirección tiene un mayor efecto que mantenerla fija en dicha dirección. Además, mover la palanca de control en dirección diagonal cuenta como moverla en dos direcciones a la vez.

* **Retroceso**

También conocida como parálisis, es la responsable de determinar el período de tiempo en el que un [personaje](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Personaje), después de ser golpeado, no puede actuar, aparte de usar [influencia direccional](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Influencia_direccional).

El retroceso recibido es dependiente de la [potencia](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Potencia) y, debido a esto, está esencialmente vinculado a la distancia recorrida antes de que cualquier otra acción sea posible. Cuando se usan ataques que no sean lo suficientemente potentes como para causar derribo, este es igual a la duración de la animación en la que los personajes se estremecen, mientras que con ataques lo suficientemente potentes, este actúa un multiplicador de la distancia recorrida.

El retroceso es un componente esencial para los combos, ya que estos necesitan que el blanco esté paralizado debido a varios ataques consecutivos. Como resultado, los juegos que tienen una mayor cantidad de retroceso son los que poseen mayores posibilidades de combos.

La posibilidad de que un personaje retroceda disminuye cuando se encuentra bajo los efectos del [Champiñón gigante](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Champi%C3%B1%C3%B3n_gigante) y de la [Caja de metal](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Caja_de_metal). Este también puede evitarse mediante el uso de movimientos que produzcan [inmunidad](https://supersmashbros.fandom.com/es/wiki/Inmunidad).