



- [キャラ概要](#)
 - [解説](#)
 - [代表作](#)
- [ファイター性能](#)
 - [出現条件](#)
 - [長所と短所](#)
 - [特徴](#)
 - [特殊技能](#)
- [技](#)
 - [弱攻撃](#)
 - [ダッシュ攻撃](#)
 - [強攻撃](#)
 - [スマッシュ攻撃](#)
 - [空中攻撃](#)
 - [つかみ](#)
 - [必殺ワザ](#)
 - [最後の切り札](#)
 - [コンボ](#)
- [小ネタ・テクニック集](#)
- [ボスバトル攻略](#)
- [シール強化](#)
 - [オススメのシール](#)
- [百人組み手攻略](#)
- [演出](#)
 - [アピール](#)
 - [声優](#)
 - [画面内登場（登場シーン）](#)
 - [キャラセレクト時のボイス](#)
 - [勝利ポーズ](#)
 - [敗北ポーズ](#)
 - [シンプル/オールスタークリアBGM](#)

[色の種類](#)

- [リンク](#)

キャラ概要

解説

「風のタクト」・「4つの剣+（ナビトラッカーズ）」・「夢幻の砂時計」における主人公の少年"リンク"、通称猫目リンク。豊かな表情がチャームング。

同一人物のリンクとしてはシリーズ最多の登場回数を誇る。

「風のタクト」では、プロロ島で祖母・妹アリルとの3人暮らしをしていたが、12歳の誕生日に妹が怪鳥にさらわれてしまったことから、大海をまたぐ冒険をはじめること。 「4つの剣+」では、テトラ（ゼルダ）率いる海賊団に、一人前の海賊になるための「海賊の試験」に招かれる。

「夢幻の砂時計」では、幽霊船にさらわれた女の子海賊・テトラ（ゼルダ）を助けるため、またもや海の冒険に出る。

トゥーンリンクという通称は「風のタクト」などにおいて、グラフィックにトゥーンレンダリングという技術(陰影を漫画=カートゥーンのように描く方法)が使われていたことから、本作ではカートゥーンの方を指している。リンクというと、時のオカリナやトワイライトプリンセスの青年姿を思い浮かべる人も多いだろうが、製作者の本来のイメージはこのトゥーンリンクのような少年である。

「風のタクト」以降、少年リンクは全てこの絵柄で描かれている。 「神々のトライフォース&4つの剣」の"4つの剣"、「4つの剣+」「ふしぎのぼうし」のリンクもこの絵柄だが、トゥーンリンクと同一人物なのは「4つの剣+」のゲームモードの1つ「ナビトラッカーズ」のリンクのみであり、「4つの剣」と「4つの剣+」のゲームモードの1つ「ハイラルアドベンチャー」のリンク、「ふしぎのぼうし」のリンクはそれぞれ別の人物である。

代表作

- [ゼルダの伝説 風のタクト](#) (2002年12月13日/GC)
- [ゼルダの伝説 4つの剣+](#) (2004年3月18日/GC)
- [ゼルダの伝説 夢幻の砂時計](#) (2007年6月23日/DS)
- [ゼルダの伝説 大地の汽笛](#) (2009年予定/DS)

ファイター性能

出現条件

(シンプル)アドベンチャーをクリアした後にシンプルをクリアすると乱入してくる

(大乱闘)対戦回数が400回以上になると乱入

(アドベンチャー)壱空の使者をクリアしたデータにて、森（最初のドア）に居るトゥーンリンクに勝利

長所と短所

長所

- 飛び道具が多彩。サイマグネットやオイルパニックにも吸収されないため、どの間合いでも戦える。
- 地上・空中ともに運動能力が高い。
- ワイヤー復帰と盾装備が便利。
- 復帰力が高め。

短所

- 剣士系のキャラにしてはリーチが短い。
- 全体的に技の発生が遅めで、技後の隙も大きい。
- 決め手に若干欠ける。

特徴

簡単に言うと、軽量版のリンク。

リンクとほぼ同じ動きだが、体が小さく剣も短いためリーチはリンクより大分短い。しかしその代わり高い運動性能と復帰能力がある。前作のこどもリンクのような位置付け。リンクと同じ感覚で使うと性能は引き出せない。

下突きの性能も変わっているので注意。足が短いため足はほとんど使わず、剣が主体。

幸い、リンク同様に飛び道具が豊富で攻撃力も低くはないため使いやすい方だろう。しかし、リンクより重くはないため注意。

小柄な割に攻撃力もあり、遠距離からでも戦えるため使いやすい。ただし、全体的に技の発生が遅いという弱点だけはリンク譲り。

とはいえ、機動力があるので移動しやすく、高めの復帰力に加えて、ワイヤーや保険の爆弾などもあるので復帰で困るような場面はあまりない。リンクよりは良い意味で初心者向けといえる。

バーストは大体100%を超えれば上スマや前スマ、120%程あれば下スマや空中前、空中上、などで狙えるが、決め技のバリエーションはあまり多くはない。

優秀な飛び道具と高い機動力を駆使して相手を翻弄し、蓄積が溜まってきたら狙い澄ました一撃で上手くフィニッシュできるように立ち回ること。

公式サイト「スマブラ拳！」でも言われるようにリンクと違い剣主体となっているため、アドベンチャー時はカテゴリ「武器」シールで攻撃の部類は大概まかなえる優等生でもある。



地上ジャンプはトワブリリンクとほぼ同じ高さだが...



空中ジャンプではトワブリリンクより高く跳べる。



落下速度も緩やか、空中での機動性も良い。

特殊技能

ジャンプ回数	壁ジャンプ	壁はりつき	しゃがみ歩行	滑空	ワイヤー復帰 つかみ	その他 盾装備
2		×	×	×		



背が低い顔がデカイのでそこに当たることが多い



トワブリリンクと比較。

技

発生フレームは[ここ](#)から転載。

弱攻撃

- なぎ払い (3%) 返し (2%) 突き (4%) 発生F: 6

剣をなぎ払う 下から袈裟切り 前方に剣を突き出して攻撃。
極力3段目の突きまで当てた方がいいが、相手が2段目の返しで大きく浮いてしまった場合はそこ

から強攻撃を狙おう。

ダッシュ攻撃

- ・ **追い斬り** (10%) 発生F : 9 転倒率 : 30%

ダッシュしながら敵を叩き斬る。

トゥーンリンクのダッシュは速いので当てやすく、接近してヒットすると相手を転ばせやすい。

強攻撃

- ・ **横 : からたけ割り** (9%) 発生F : 11

斜め上方向から前方に斬り下ろす攻撃。

根元で当てると低めの弾道で飛ばすことができる。



リーチは当然トゥブリンクのほうがある。

- ・ **上 : 半月斬り** (9%) 発生F : 8

上方を大きく薙ぐ。

前後方向にも当たり判定がある。



モーションはトゥブリンクと同じ。

- ・ **下 : 草なぎ** (9%) 発生F : 9 転倒率 : 40%

足元を剣で払う。

相手は低めの角度で横方向へ飛ぶ。

スマッシュ攻撃

- ・ **横 : スマッシュ斬り** (10 ~ 14%) **ふみこみスマッシュ斬り** (13 ~ 18%) 発生F : 15 スマッシュ
ホールド開始F : 10F

前方を切りつける。追加入力で2段目が出せる。
1段目で相手をその場に軽く浮かせ、2段目をそこにたたきんで吹き飛ばすという構成。
フィニッシュ技としても、ダメージ蓄積技としても使えるが、
威力の割には「すごくふっとばせる」わけではないので、フィニッシュ技として使う場合は
極力温存してワンパターン相殺を避けること。

2段目が当たるまで時間がかかるため、乱闘中は他の敵に注意。
また、カービィなどの軽いキャラや、ダメージのたまりすぎた相手には、
一段目で相手が浮きすぎて二段目が入らないことがある。

- 上：**天空斬り** (15～21%) 発生F：11 スマッシュホールド開始F：6F

前方から斬り上げ後方へ判定が伸びる。発生は速めで、攻撃範囲もそこそこ。
トゥーンリンクの技の中でもふっとばし力は最大であり、威力も高くフィニッシュにおススメだが、
発動後のスキが大きいので乱発は厳禁。
トゥーンリンクの技の中でも比較的当てやすい攻撃だが、OP相殺には十分注意。頼りすぎると、
いざフィニッシュできる状況で泣きを見ることになる。



- 下：**前後足もと斬り** (前6～8% + 後11～15%) 発生F：9 スマッシュホールド開始F：5F

足下を前方 後方と順に斬りつける。発生は速いがスキは大きめ。
前方への斬りつけは、地上の敵に当たった場合と空中の敵に当たった場合でふっ飛びのベクトルが違う。
地上の敵に当たった場合はリンクの後方へ飛び、後方の剣に連続ヒットする。空中の敵に当たった場合は斜め上へ。
後方の切りつけは角度のついた上方向へと飛ばす。
飛ばし性能はそこそこ優秀。
なお、小さい乱闘でこの技を敵に当てると・・・

空中攻撃

- 通常：**二段斬り** (10%) 発生F：6 転倒率：30% ■着地隙：15F

前 後と素早く斬る。
J前Aよりも出が早いのでダメージ蓄積を狙うならこれがJ後Aで。

- 前：**斬り上げ** (13%) 発生F：14 ■着地隙：18F

前方をワンテンポおいて斬り上げる。
ダメージが大きく優秀な飛ばし性能を持つため、空中攻撃で横バーストを狙うならこれ。
他の空中攻撃に比べると明らかに出が遅いのでそのことを念頭に入れておくこと。

- 後：**後方斬り上げ** (10%) 発生F：6 ■着地隙：10F

後方を斬り上げ、相手を高めに打ち上げる。
フィニッシュに使うには少々弱いが出が早いので当てやすい。
低～中程度の%相手なら、押し出すように連続ヒットさせることができる。

- 上：上突き (14%) 発生F：11 ■着地隙：21F

剣を突き上げて攻撃。相手を上方向へとふっとばす。
トゥーンの滞空時間の長さから、空中に置くように出せる点、着地時の隙を作りづらい点でリンクより気軽に使いやすい。
吹っ飛ばし力もそこそこあるので、相手が高い位置にいる時はこれで追撃して上空バーストを狙える。

- 下：下突き急降下 (出始め16%、落下中13%、バウンド後8%) 発生F：11

剣を下に突き出し、真下に急降下する。相手に当たるとバウンドし、連続ヒットが狙える。
こちらの落下を待つ相手の意表をつけるが、避けられると隙だらけ。乱用は控えよう。
バウンド後に急降下をすると、リンクと同じく敵を貫通できる。

出始めに強力なメテオ判定があり、場外で当てればまずバーストが可能。
失敗すると自滅確定。別名セルフメテオ。

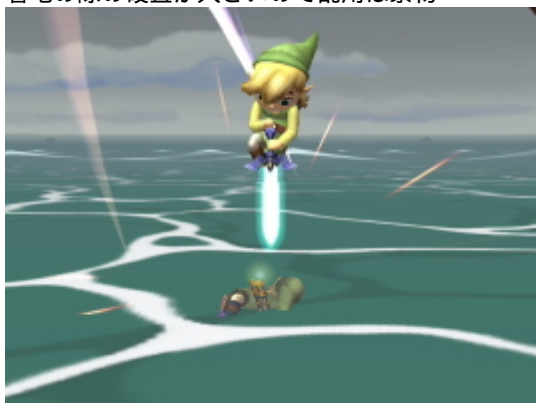
ふっとばされた直後に発動すると、急降下せずに出せる。



地面に落下すると衝撃波がでて周りに居る敵を少し押し出す。



着地の際の硬直が大きいので乱用は禁物



泳いでる敵に上から当てれば自滅する可能性は無いので安心。どんどん狙っていこう。

つかみ

- **つかみ：つかみ** 発生F：12F **ダッシュつかみ**：14F **ふりむきつかみ**：15F

フックショットを伸ばして相手を引き寄せる。
リーチはそれなりに長いが、リンクのクローショットよりかなり短いので過信は禁物。
空中で使えばワイヤー復帰可能。
ワイヤー系の技では最もリーチが短いので攻撃や復帰に使うときは接近して使うこと。



リーチはご覧の通り。若干短い



トワプリリンクだと届くが...



と、届かない...

- **つかみ攻撃：つかみ柄なぐり** (2%)

トゥーンリンクの投げはどれも威力に難があるので、せめて1~2程度は入れよう。

- **前投げ：タックル** (3 + 4%)

相手との距離を離して体制を整えたりするときに有効。

後投げ：**巴投げ** (3 + 4%)

後ろに崖を背負っている時に使う程度。トゥーンの持つてる技で唯一、脚を使う。

• 上投げ：**投げ捨て斬り** (5 + 2%)

相手に空中戦を申し込む時に。

• 下投げ：**ひじ打ち** (3 + 4%)

割と飛ばさないのので追撃するか、相手の反撃をガードして差し込むか。

• 空中でつかみ：**フックショット** (4%) 発生F: 11

フックショットを前方に打ち出す。リンクのもの比べると威力も低く、リーチもかなり短い。そのためパラメータ的にはただの劣化に見えるが、低%時に着地際で根本からヒットさせると、追撃のダッシュ上スマがほぼ確定で入る。

他にもキャラ限定で横スマや空中N攻撃も入ったりする。この技を極めれば、ダメージ蓄積と空中からの攻めの選択肢が大幅に広がるだろう。

必殺ワザ

• 通常：**勇者の弓** (4 ~ 12%) 発生F: 18

トワプリリンクと違い軌道、速度共に緩やか目。

速度が遅く、画面に長い時間留まるので、飛び道具を捌き辛い重量級に有効。

着地寸前に発動すると、弓を引くモーションをキャンセルして即座に発射できる。

これを利用すると、「ショートジャンプから素早くB 着地寸前にB」で素早く2連射が可能。この他にも、空中で爆弾を投げた後や技を出した後など、相手の意表をつくタイミングで発射できる。



速度が違うので同時に出してもこんな感じとなる。

• 横：**ブーメラン** (3 ~ 11%) 発生F: 27

普通のブーメランを投げる。リンクのもの違って風は発生せず、戻りのブーメランでも相手を攻撃可能。

リンクと同様、はじき入力で射程が延び、スティックを上下に入れることで操作により三種類の方向に投げ分けられる。

リンクのもの比べると、射程が長く、角度が付けられ、威力も高い。牽制に大変便利。復帰阻止を阻止する時にも重宝する。

戻ってくるブーメランをキャッチする際、技を出していない状態で受け取ると隙ができる。攻撃

また、トライフォースのデザインも若干異なる(トゥーン調になっている)ほか、相手を引き寄せ
る効果が強いという違いがある。

コンボ

- 新しいコンボが見つかるごとに随時追加していく方向で。

小ネタ・テクニック集

- 爆弾を持ちながらの二段スマッシュ斬り

爆弾は投擲アイテムなので、通常では横スマを入力すると二段スマッシュ斬りは発動せず爆弾を
投げるだけなのだが・・・

GCコントローラーの場合、爆弾を取り出すときからAを押し続け、そこからCスティックで横ス
マを出すと爆弾を持ったまま二段スマッシュ斬りを繰り返すことが出来る。

コマンドが少々難しいのでとっさには使いにくいもののフェイントには使えるかも。知らない相
手はビビる。

なお、これはリンクしか出来ないわけではなく、投擲アイテムのアイテムスイッチをONにしてい
れば誰だってできる。

しかしOFFにしていると自ら投擲アイテムを作れるキャラしかできなくなる。

([リンク](#)の項目より転載)

- 参考動画：youtube

[SSBB Link Guide: The Art Of Link](#)

この動画はリンクのテクニック動画だけどキャラ性能が似ているのでトゥーンでも使えるテク
ニックが多い。

参考程度にどうぞ・・・

(動画は[リンク](#)の項目より転載)

ニコニコ動画

[トゥーンリンクテクニックムービー](#)

リンクのテクニック動画と前半はほぼ同じ内容。後半は知っておくと便利なテクやコンボなど。

ボスバトル攻略

機動性が高く、回避がし易い。

削りには安定性では二段斬り(空中N)、慣れてきたら下突き急降下(空中下)が強い。

特に下突き急降下はかの強敵ポーキー他一部の敵に対して非常に有効。

飛び道具はどうしても暇な時に打つ程度でいい。

公式サイトでもボスバトルがやりやすいかも等と書かれている。

シール強化

トゥーンリンクは技の殆どが剣による攻撃なので、他の剣使い同様武器+切り裂きでOK。

剣を相手に当てた時の効果音が他の剣キャラと違うが、切り裂き属性はしっかり付いているので
大丈夫。

あとは必殺技：飛び道具系や爆発(火炎)、体重の軽さを補うためにふっとびにくさのシールも
良い。

オススメのシール

鉄球ハイホー
ヘクトル

百人組み手攻略

リンクと違って回転斬りでは対処しにくい。
一方で体が小さい分 強は隙が少ないのでどんどん使おう。

演出

アピール

- アピール上 () : タクトを振る。振っているのは風の唄？
- アピール横 (+) : 剣と盾をしまい、辺りを見回す
- アピール下 () : 剣を盲滅法に振り回して疲れる



声優

- [松本さち](#) : タクト、帽子、砂時計など、猫目リンク全般の声を担当。実は妹のアリルも同じ声。以前にはスタルキッドの声も担当している。

画面内登場（登場シーン）

- 風のタクト風の爆風エフェクトとともに登場

キャラセレクト時のボイス

- ポロロンというSEの後、上スマッシュの「でやーっ！」の声。

勝利ポーズ

- BGM : FC版「ゼルダの伝説」において、ダンジョンのボスクリア時の音楽のアレンジ

- X：豚を追いかけて転ぶ。
- Y：豚を頭の上に持ち上げる。
- B：タクトを振った後、風のタクトパッケージのポーズ。眉毛が凜々しい。

敗北ポーズ

- 拍手

シンプル/オールスタークリアBGM

- 青の巫女の村

色の種類

- ノーマル（緑チーム用）：勇者の服
- 赤（赤チーム用）：4つの剣の2Pカラー
- 青（青チーム用）：4つの剣の3Pカラー
- 紫：4つの剣の4Pカラー
- 緑+茶袖：神トラ、GB版リンクのカラー
- 黒：ダークリンク風のカラー

リンク

- [公式ページ](#)
- [Wikipedia（トワプリンクと同じ）](#)