



- [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](#)
  - [ふっとびにくさ](#)
  - [特徴](#)
  - [特殊技能](#)
- [技](#)
  - [弱攻撃](#)
  - [強攻撃](#)
  - [ダッシュ攻撃](#)
  - [スマッシュ攻撃](#)
  - [空中攻撃](#)
  - [つかみ](#)
  - [必殺ワザ](#)
  - [最後の切りふだ](#)
- [アドバイス](#)
  - [立ち回りなど（コンボ、参考動画）](#)
  - [復帰方法](#)
- [2ページ目](#)

## キャラ概要

### 解説

ゼルダの伝説の主人公。よく勘違いされるが、主人公の名前はリンクであり、タイトル名のゼルダはお姫様の名前。

左利きの剣士で、伝説の退魔剣「マスターソード」や弓矢、爆弾など様々な道具を駆使して冒険する。

手の甲には勇気のトライフォースと呼ばれる紋章の力が宿っている。

プレイヤーの分身という意味合いが強いため、アクションで掛け声を発する以外では殆ど喋らない。

作品ごとに人物・設定は異なる。これは各作品ごとに異なった時代や世界観であるため。

しかし「世界を救う勇者」の運命を持つものが「リンク」の名を受け継ぐところは変わっていない。

ただし、時のオカリナの子供時代のリンクとムジュラの仮面のリンクのように、同一人物の続編となっている作品も存在する。

通常ほとんどのゼルダシリーズのリンクは子供であり、スマブラシリーズでの基本となっている青年のリンク像は、

時のオカリナやトワイライトプリンセスなど少数の作品でしか見られずむしろ異端な方である。

今回は声優、姿、武装のすべてがトワイライトプリンセス仕様で、時のオカリナのリンクの子孫、年齢は初代ゼルダ・時のオカリナ・トワイライトプリンセスともに概ね16~17歳。

大人リンクとも呼ばれるが、こどもリンクやトゥーンリンクと同様10代である可能性が高い。ちなみにトゥーンリンクは12歳である。

## 代表作

- [ゼルダの伝説【ファミコンミニ版、バーチャルコンソール版】](#) (1986/FC)
- [ゼルダの伝説 時のオカリナ【バーチャルコンソール版】](#) (1998/N64)
- [ゼルダの伝説 ムジュラの仮面](#) (2000/N64)
- [ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス](#) (2006/Wii・GC)
- [リンクのボウガントレーニング+Wiiザッパー](#) (2008/Wii)

他多数

## ファイター性能

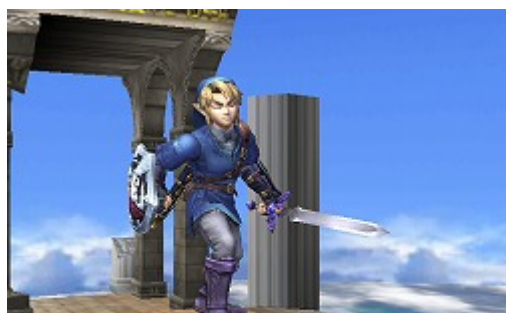
### 出現条件

最初から使える

### 長所と短所

長所

- 剣の攻撃によるリーチがかなり長く、判定も強い広いで高性能。
- 剣キャラとしてはアイクに次ぐといえる攻撃力を持つ。
- 飛び道具が豊富で、さらにエネルギーでは無いので吸収されない。特にブーメランは反射されても殆ど影響が無い。
- 何もしていない時・しゃがみ時は盾で飛び道具を打ち消すことが出来る。
- 落下速度が速く、打ち上げられても追い討ちは喰らいにくい。体重も重めで、また、急降下の性能もいいので、上方向へのふっとびに強い。



たまに剣をクルクル回し始めてしまう。その時は盾の効果が無いので注意。

## 短所

- 落下スピードが速く、慣れない間は自滅しがち。
- 必殺技、ワイヤーどちらも復帰力が低い。
- スピードやジャンプ力といった運動能力が低い。
- 全体的に技の発生が遅いので至近距離は苦手。

## ふっとびにくさ

各キャラを終点の中心に立たせ、マリオの溜めなし下スマッシュで撃墜するのに必要なダメージ%を比較。

12位 140% マリオを基準(100)にした場合の比率 102.9

## 特徴

前作よりさらに長くなった剣による長いリーチ、多彩な飛び道具を持つ。  
立ち、屈み状態では **右手の盾で前方からの一部飛び道具を無効** にすることが出来るが、この時ノックバックが発生する。  
有利な間合いで戦える状況は多いが、数多くある装備が重いためにスピードやジャンプ力は低い設定になっている。  
相手を追い回す戦い方は不向きなため、素早い相手には落ち着いた対応が求められるだろう。急降下のスピードだけは非常に速い。

復帰力は結構低く（真横への復帰距離はガノンよりわずかに下、アイク、ピクミン3匹オリマーと同程度）、しばしばその低さをネタにされてしまっているが、決して絶望的というほどではない。（上B後にもある程度横移動でき、崖にも意外と吸い付ける）  
吹っ飛ばされたらベクトルは上方向にずらし、すぐさまCスティックを下に倒して急降下する、**吹っ飛び緩和**を使えばある程度補える。急降下したあとは空中回避をすると、急降下を解除して減速できるので、復帰しやすくなる（といっても他のキャラと比べるとあまり減速しないが）。**ベクトルずらし**はリンクにとって生命線。少し下や横にずらしただけでも早い段階から落ちてしまうこともある。  
逆に、上への吹っ飛び耐性はクッパ並（急降下を使えば更に高い）なので、上にずらせれば低い復帰力とはいえかなり粘る事が出来る。ぜひ実戦で使えるようにしておこう。

トゥーンリンクに比べると若干パワータイプに寄っており、こちらのリンクは多少上級向けとなっている。  
派手さは無いが、地上空中ともに大技小技が揃っているため使い込めば込めるほど味の出るキャラだろう。

## 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	その他
2	×	×	×	×	つかみ	盾装備

- ワイヤー復帰をする事が出来るが、掴む範囲はやや狭く、急降下をしたりしていると届く距離でも掴まない事がある。  
しかも失敗したら上Bでも戻ってくる事がほとんど出来ない。  
相手に地上で復帰時を狙われている時にしか使わない方が無難。
- 何もしていない時、しゃがみをしている時は、構えている盾に当たると大抵の飛び道具を無効にすることが出来る。

しかしガードする範囲はかなり狭く、何もしていない時は勝手に振り向いたりして非常に狙いにくい。  
それでも相手と同じ高さに立っていれば大抵の飛び道具を無効にできる。ガード出来たらラッキー程度に。

## 技

発生Fとは、行動を起こしてから実際に攻撃判定が出るまでのフレーム数の事です  
ガードされ硬直差 = その攻撃をガードされた時どれだけ相手に速く行動されるかのフレーム数 (出だし) ~ (終わり際)  
マイナスの値が小さい程ガードされた時の隙が小さい

## 弱攻撃

なぎ払い 返し 突き (4+3+5%) 発生F : 7-8F、6-7F、6~10F 全体F : 19,20,36F

- ガードされ硬直差 : 最短-10、-12、-26F【OP105%時】

リーチが長く全キャラの弱攻撃のなかでも高い性能を持つ。ダメージも他のキャラより若干高い。

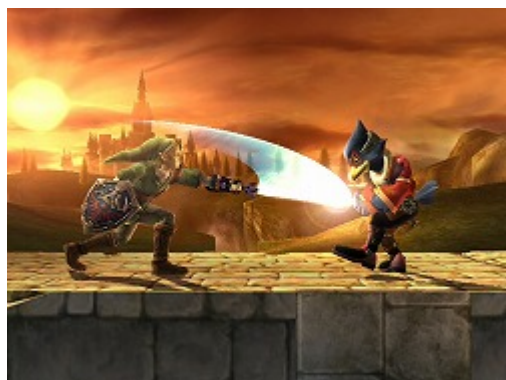
仕込み (2段目でしゃがんで再び1段目を出すテクニック) の拘束性能も高く、全体的に優秀である。

前作まで存在した攻撃ボタン連打による連続突き (幻影突き) は削除された。

リンクの技の中でも比較的発生が早い貴重な技で、リーチを活かせばガードキャンセルからの投げも回避出来る。

3段目の突きは相手のずらし具合などに合わせて、注意して出して行く必要がある。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ : 396%(三段目のみ)



1段目が当たる間合いはこれくらい



1段目をギリギリの間合いで出すと3段目は当たらない

## 強攻撃

- 横：からたけ割り（13%） 発生F：前方16F,後方15F(15~18F) 全体F：39F
- ガードされ硬直差：-20~-17F【OP105%時】

剣をやや後方から前方に大きく振り下ろす。  
長い前方へのリーチに加え、上方と後方にも広く判定を持つ。

リーチや範囲に優れ、出の速さでは他の剣キャラの強攻撃に劣るものの  
後隙が少なく総合的な性能は高い。

置くようなイメージで使う必要があるため使いこなすのは難しいが  
読まれないように工夫しながら積極的に使っていきたい。

ショートジャンプ潰しにも適している。

また、歩きながら出すと少し滑りながら出すため、上記のようにの置き技として出すとかなり頼りになる。

（右足を踏み込んだ瞬間が一番滑る）

ちなみに横スマッシュと発生がほぼ同じ。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：133%



真後ろにいる相手にも当たる。

- 上：半月斬り（9%） 発生F：8~12F 全体F：35F
- ガードされ硬直差：-24~-20F【OP105%時】

剣で真上に半月を描くように斬る。

リンクの前方から上、後方にまで広い判定を持つ。

発生の速さも優秀で、硬直も割りと少ない。

ちなみに、正面より背後の方が少しだけ強い。

敵を真上に飛ばすために追撃の起点として使用出来る。

その広い攻撃範囲から全キャラの上強攻撃の中でも上位の性能を持つと思われる。

後方への判定も広めで下方以外死角がない攻撃なので、対空に限定せず使用していきたい。

めくり対策からお手玉、フィニッシュと幅広い応用が利く。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：134%[上部撃墜](背後であたった場合126%)



全方向に攻撃範囲があり、使いやすい。

- 下：草なぎ（12%） 発生F：13-14F 転倒率：40%（先端） 全体F：31F
- ガードされ硬直差：-14~13F【OP105%時】

足元を薙いで、相手を宙に浮かす攻撃。

非常に当て辛いですが、剣の根元にメテオ判定を持つ部分が存在する。崖掴まり中の相手ぐらいにしか効かない。

下スマッシュと比べると後隙が小さいが、発生は遅い。

しゃがんで盾で飛び道具をガードし、そのまま下強で反撃・・・ということもできるが、そもそも相手が至近距離で飛び道具を出すことはあまり無く、

下強自体の発生も遅めなので需要はあまり無い。

あまり使われない技だが、威力が高く後隙も少ないのでガーキャン掴みを食らいにくい。

対アイスクライマー限定であるが、アイスクライマーは「ガードで防いだときのノックバックは他のキャラよりも大きい」という性能であり、

ノックバックも威力に比例するため、後隙が少なく威力も高いこの技を当てればガーキャンからの掴みを防ぐこともできる

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：169% [上部撃墜]



これくらいで当てるとメテオになる

## ダッシュ攻撃

- 追い斬り（10～12%） 発生F：8~11F 全体F：39F
- ガードされ硬直差：-29~-24F【OP105%時】

前方に大きく踏み込んで斬る。  
当り判定は前面のみ（？）  
発生速度とリーチはそこそこだが硬直が長い。

相手の蓄積ダメージが約30～40%以下では浮きにくく、反撃され易いため使用には注意が必要。  
真上に飛ばせるため追撃の起点に積極的に狙っていききたい。  
しかし、後隙が大きく先端でもガードされると確実に反撃されるため、繰り出す時は確実にヒットさせていききたい。  
空中クローショット根本当てからの追撃に使うことができる。  
%とキャラによるが大体50%前後で上強が決まる。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：171% [上部撃墜]

## スマッシュ攻撃

（ダメージは溜めなし時）

- 横：二段スマッシュ斬り（14～15%）（17～20%） 発生F：1段15~17F、2段12~14F スマッシュ  
シュールド開始F：10F 全体F：48,49F
- ガードされ硬直差：1段目-29~-26F 2段目-31~-28F【OP105%時】

一段目を放った後の硬直中に攻撃ボタンをおすことで、ある程度自由なタイミングで一段目以上に強力な二段目が発動できる。

初撃、二撃目ともに一歩ずつ踏み出して斬るので、横強よりもさらにリーチが長い。  
初撃を密着時に当てると自キャラの後方へ飛ばせる。  
初撃の方が少しふっ飛ばし力が高い。（二撃目のダメージ20%部分は初撃よりふっ飛ばせる）  
二撃目は判定の関係上ダメージ20%の部分はほぼヒットしない。

二段構えなのを活かしてその場回避や後ろ回避を潰しやすい。  
横強と比べると範囲が狭く若干硬直が大きいいため乱用はせず、要所要所で使っていきたい。  
また、二段目の硬直が結構あるので、まずいと思ったら一段目で止めておくこと。  
戦い方や相手によっては横強より使いやすいという意見もある。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ 一段目：119%（最大溜め78%）  
二段目：121%（最大溜め79%）



- 上：三段斬り（4%）（3%）（9～10%） 発生F：1段10~14F、2段26~29F、3段41~45F スマッシュ  
シュールド開始F：6F 全体F：69F
- ガードされ硬直差：[1段]-58~-54F、[2段]-42~-39F、[3段]-26~-22F(10%部分)【OP105%時】

上方に向かって後方から弧を描くように三回斬る。  
上強と同じく後方と前方にも当り判定がある。

判定が持続するので空中回避が潰しやすく、対空に困ったときにだしてみるのもあり。  
一発がヒットすれば残り2撃もヒットしやすくなる。  
横方向の判定があり後隙もかなり小さいが多用する技ではない。  
とはいえ、ガードやダッシュをキャンセルできる貴重な攻撃であり確定的な場面では使えるようにしたい。  
吹っ飛びは小さいが、ダメージは溜め無し17%と大きいので、ダメージソースとして対空や空キャンから出して着地狩り、クローショット後の追い討ち等、横スマ同様要所所で打っていこう。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：129% (最大溜め86%) [上部撃墜] 三段全HIT時

- 下：前後足もと斬り (14~17%) (16~17%) 発生F：前9~11F、後20~22F スマッシュホールド開始F：5F 全体F：49F
- ガードされ硬直差：[前]-34~-32F、[後]-23~-21F (17%部分) 【OP105%時】

前後の足元を薙いで相手を浮かせる。  
ダメージは根元であてたときが一番高い

高い威力のわりに発生は中々早いのが魅力。  
後方への広い判定をいかして緊急回避潰しに。  
ダメージソース、撃墜、牽制、回避、着地狩りといろんなところでリンクを助けてくれる  
その便利さ故にOP相殺になることも。早期撃墜を狙える技なので気をつけたい

- 無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ

前方剣先133% (最大溜め89%) [上部撃墜]  
前方密着107% (最大溜め67%) [上部撃墜]  
後方剣先119% (最大溜め78%) [上部撃墜]  
後方密着111% (最大溜め71%) [上部撃墜]



発生が早くリーチも長め。前方根元で当てれば凄まじい破壊力に

## 空中攻撃

- 通常：リンクキック (6~10%) 発生F：出だし7-8Fカスリ9~27F 着地隙F：9 全体F：39F
- ガードされ硬直差：最低空-7F 【OP105%時】

前方に足を突き出し攻撃する。  
発生が早く持続が長い。

癖があるリンクの空中攻撃の中でも素直な技で汎用性も高く多用していきたい。  
持続の長さから急降下とも相性がいい。  
リンクの空中戦でのメイン技になり得よう。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：162%

空中技の中ではシンプルで一番使いやすい。急降下を活かせば対地にもなる

- 前：螺旋斬り（9%）（12%） 発生F：1段14-15F 2段26-27F 着地隙F：10 全体F：50F
- ガードされ硬直差：最低空 1段-7F 2段-6F【OP105%時】

回転しながら横に二回斬りつける。  
発生が遅く攻撃モーションが長いが着地の隙は少ない。  
二撃目のほうが強く、下突きと合わせて空中でのフィニッシュに使おう。

発生の遅さから置くようなイメージで使うことになる。  
攻撃モーションの長さや強力な二撃目からなる個性的な性能により  
急降下性能を組み合わせる使い方にかなりの幅を持たせることができる。

例  
ショートジャンプからだして急降下  
一段目を地面すれすれで出すことで、地味に長いリーチを活かしガードキャンセル投げなどを防ぐ

ショートジャンプから最速でだして急降下  
強力な二段目を地面すれすれでだしてあてていく。

ショートジャンプから普通に  
バックジャンプからなど工夫して牽制に。2発だしきったら急降下すること

他にも通常ジャンプからいつ急降下して二段目のみをあてにいくなどなど  
さまざまなパターンが考えられるため  
実戦で多様に使うためにもトレーニングで繰り返し研究したい。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ 一段目：200%  
二段目：122%



2段ヒットで21%稼げるのでとてもおいしい。撃墜にも使えるのでぜひ練習しておこう

- 後：二段蹴り（4%）（7%） 発生F：1段6~9F 2段18~23F 着地隙F：10 全体F：30F
- ガードされ硬直差：1段 最低空-9F 2段 空中-10~-5F 最低空-8F【OP105%時】

リンクキック二段蹴り。  
発生がかなり早くリーチもあるため咄嗟の追撃や飛び道具の相殺に。

他のキャラの空中後攻撃と違い積極的に狙っていくほどの性能ではないが  
癖がなくジャンプから後方への攻撃が必要な場面では十分に頼れる  
主に後ろを取られたときにその性能を見せてくれる。ガードキャンセルから出せば反撃にもなる

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：二段目244%

- 上：上突き（13～15%） 発生F：出だし11～13F 持続14～40F 着地隙F：30 全体F：59F
- ガードされ硬直差：[出だし]最低空-26F [持続]空中-41～-15F 47F以降着地時-33～-4F【OP105%時】

剣を真上に突き出す。

剣のお陰で当り判定が強く、リーチと持続も長いいため追撃に使いやすい。  
着地時の隙は大きいいため、低空で使う時は注意が必要。

その持続から追撃時に相手の空中回避潰しを狙える。

落下時の相手の左右の移動にこちらもベクトルをあわせてあてていく。

最速でだす、硬直が少ない着地タイミングを覚える、などを覚えて急降下も絡め隙を減らせれば追撃の主力になる

（もちろん状況や相手によっては他の空中攻撃のほうが適してる場合もある）

当てきる自信があれば隙を気にせず急降下してもよい。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：137%（終わり際160%）[上部撃墜]

- 下：下突き（18～23%） 発生F：出だし14F 持続15～64F 着地隙F：50 全体F：79F
- ガードされ硬直差：[出だし]-43F [持続]空中-59～-10F 64F以降着地時-49～+3F【OP105%時】

剣を真下に突き出す攻撃を繰り返す。

この突きは一定時間持続するが、持続中に着地すると剣が地面にささり大きな隙が生じる。

判定も威力もかなり強力だが、攻撃を外した時のリスクが大きい為使用の際は確実にヒットさせていく必要がある。

一段目がヒットしたとき急降下状態でなければ、下突き状態のままホップし、攻撃が継続され相手のダメージや重量によっては二段目(8%)がヒットし、2連続ヒットする。

急降下をすると相手に命中したときに貫通して着地する。

ただし、モーションの終わり際を当てた場合、剣が地面に刺さらず隙が殆ど無くなる。

また、何故か、急降下突きは誰かに当たると、次のフレームから攻撃判定が消えてしまう。そのため、モーションが終わるまで誰にも下突きが当たらなくなる。

隙がでかくリスクが高いため使いこなすには読みのセンスが必要。

そのため普段は封印されがちだが、崖捕まりからの行動を渋っている相手に大ジャンプしてから急降下せずに、下突きを繰り返して崖外に飛び込んで出すという荒業がある。

この方法なら外してもちゃんと戻ってこれ、かつ相手にプレッシャーを与えることができるので、覚えておいて損は無いだらう。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：85%（終わり際101%）[上部撃墜]

## つかみ

前方にクローショットを撃ち出し、相手を掴む。 発生F：12 全体F：84F

リーチはスマッシュより若干長くその点では優秀だが

はずしたときはクローショットを回収するモーションが長いいため大きな隙になる。

通常、掴んだあとは相手を引き寄せるモーションが入るが、範囲ギリギリで掴むと一瞬で相手を引き寄せる。

投げ範囲を把握する基準にすると良い。

余談だが、上方撃墜される際に繰り返すと、ザコキャラと同じバーストの仕方（星にならない）をする。

サムスやトゥーンリンクでも可能なので、時間短縮の手段として用いると良いかも。



範囲はかなり広い。

- **ダッシュつかみ** 発生F：14 全体F：94F
- **ふりむきつかみ** 発生F：15 全体F：94F

通常の掴みよりも隙が大きい。  
発生もわずかに遅くなってしまふ。暴発には注意。

掴んでからのコンボは特に無く、外したときにリスクは伴うが、場面によってはやはり有用だから  
相手の強力な攻撃（ファルコンの膝等）をガード ヒットバックで後退 クローショットの  
リーチを生かしてガーキャン掴み・・・  
など確実にあたる場面で使っていきたい。

- **掴攻撃：つかみ柄なぐり**（2%）

柄で殴る。肘打ち（？）

連射力は中々で、OP相殺は1回分しかかからないので、ダメージが溜まってきた相手にはガン  
ガン入れてダメージを稼ごう。

この技では撃墜不可能

- **前投げ：蹴り飛ばし**（7%） 全体F：40F

前方へ蹴り飛ばす。

前述のとおり可能な追撃等は特に無いので、ブーメラン等を投げて追撃の代わりとしよう。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：262%

- **後投げ：後方蹴り飛ばし**（7%） 全体F：38F

後方へ蹴り飛ばす。崖を背負っているときに。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：267%

- **上投げ：投げ捨て斬り**（7%） 全体F：49F

真上に放り投げた後、剣で斬り飛ばす。

カービィやメタナイトくらいなら150%程度で撃墜できるので、中々止めをさせないときにも使  
える。

上緩和力が高いDDDは227%前後で撃墜できる。上吹っ飛びと言う性格上キャラによる差は大き  
いが大抵のキャラは160～200%で撃墜可能。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：164% [画面上部撃墜]

- **下投げ：ひじ打ち**（7%） 全体F：49F

真下に寝かせて肘打ち。結局上に飛ばす。

相手の吹っ飛び方向にもよるが、二段蹴り（空中後）で追撃できるときがある。

飛び道具を投げるか、二段蹴りを入れるかは相手、状況と相談して選択しよう。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：303%

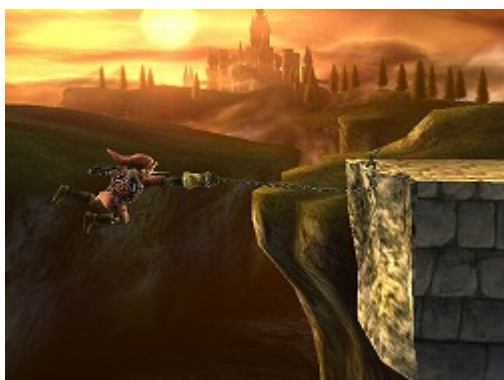
- **空中で投げボタン：クローショット**（一段目4%、二段目6%） 発生F：1段11~16F 2段23~24F 全体F：59F
- ガードされ硬直差：[1段]最低空-4・-1F [2段]最低空-3・-0F【OP105%時】

前方にクローショットを撃ち出し相手に攻撃する。（掴み判定はない）  
 射出された先端とその先端が閉じる時の二回に攻撃判定がある。  
 発生速度もそこそこでリーチが長く着地の隙も無い優秀な攻撃。



空対空での相手への牽制や近距離戦で弓代わり  
 前方ショートジャンプからの攻めの起点  
 後方ショートジャンプからの牽制  
 使い方次第で空中戦のメインウェポンにすらなる。かなり多様に使用可能

欠点としては背が低い相手に当て辛く、使用する場合はワンテンポ遅らせて発動させるなどの工夫が必要。  
 空中回避をキャンセルして出せる点にも着目したい。  
 なお、空中回避キャンセル（空中緊急回避 AorCorZ）で出した場合、爆弾を含むアイテムを持ったままクローショットを出すことができる。  
 また、復帰時に崖に打ち込むことで捕まる事も可能。  
 前作とは違い復帰時は壁には刺せず、自動的に崖に向かって飛ぶので崖を中心に扇状に掴み復帰可能範囲がある。  
 回転斬りで復帰したら相手に攻撃されそうな時などに使おう。荒業では、真横に吹っ飛ぶ攻撃を受けて崖から飛び出した瞬間に出すことで横バーストを逃れられることがある。  
 相手に崖掴まりを封じられると、当然引っ掛ける事はできないので、復帰の際は慎重に。



掴まることができる最大距離はこれくらい

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ 一段目：撃墜不可能  
 二段目：770%

## 必殺ワザ

- 通常【勇者の弓】（4%～12%） 発生F：18 全体F：最短46F

溜めも可能な速度の速い飛び道具。

最大まで溜めるのに約1秒。飛距離が伸び、速度、ダメージ、ふっとばし能力が上がる。空中にいるときでもBボタンで溜めを開始できる。

着地寸前に使えば溜めがキャンセルされて隙が小さくなる。  
応用で通常ジャンプから最速でだせば頂点と着地で2回射出可能。  
(化けやすいのでジャンプボタンを押しながらB、を素早くやるとやりやすい)

ブーメランと比べて発生は早いですが、後隙が大きいため攻めには使いにくい。  
中～長距離ではジャンプから使えば判定負けしにくい。  
特にバックジャンプからの使用が重要で、スティックをわずかに倒して行う空中での反対方向への射出も練習しておきたい。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：795% (最大溜め331%)

- ・ 横【疾風のブーメラン】(5～7%) 発生F：27 全体F：45F

風をまとったブーメランを投げる。近接状態はやや威力が高い。上下に打ち分けが可能。戻るときには相手を軽く引っ張る。戻ってくる際の折り返し直前には竜巻に変化しており、これ以降はダメージを与えられないが少しだけ相手を押し出してくれるので、復帰の際どいときに当てれば復帰を阻止できる。逆に、戻ってくるブーメランが相手の復帰を助けてしまうこともあるので使い方には気をつけたい。

リフレクターに反射されてもダメージを受けないのも長所。ただし風の効果は自分に来るので崖際などでは注意。横に飛ばされて復帰中の相手に対して反対方向の斜め上に投げたブーメランをジャンプでかわし、竜巻でおして復帰を妨害することも可能。相手をひきよせることで攻撃の間合いを調整するのに使えなくも無いが逆に利用されることもあるのが難しい。

発生は遅いが後隙が少ないためショートジャンプから使うことで攻めの起点にできる。地上で斜め上に投げれば対空にもなり、使いどころが多くいろいろ応用していきたい。なお、中央からは999%でも撃墜は不可能。

ブーメランのキャッチモーションは、何故か着地隙をこのモーションで上書きが可能。実用は難しいが、J下Aによる大きな着地隙も上書きされるので、知っておいて損はない。

この技で撃墜は不可能



スティックの倒し具合でこれだけ飛距離が変わる。

- ・ 上【回転斬り】(12%～19%) 発生F：地上11、空中8 全体F：82F

駒のように回転しながら左右を攻撃する。  
発生直後が最も強く、以降はおまけ。  
今回から溜めが可能となり、最大溜めは19%。  
空中で使用した場合上昇し、攻撃も単発から5HITの連続斬撃に変化する。(14%)

リンクの復帰技は主にクローショットとこれを使っていくことになる。  
上昇距離をしっかりと覚えて崖をやや下方から目指すようにするといいたろう。  
慣性が強く制御しづらいので、繰り出したら復帰する方向にスティックを倒しっぱなしにするく  
らいの距離、気持ちで使おう。終点等のねずみ返しに弱い点も注意。少しでも調整をミスるとつっ  
かえてしまう。  
意外と崖に吸い付けるのでクローショットよりも復帰距離は結構長い。状況に応じて使い分けよ  
う。  
やはりリンクの弱点は復帰なので、復帰阻止対策にブーメラン等を投げてから回転斬りを出すと  
いいたろう。

地上で使用する場合隙がでかいのでガードキャンセルから確実にあてられる場面で使用したい。

ダッシュから出すとよく当たる。乱闘ではどさくさにまぎれて使ったり、タイマンでは奇襲とし  
ても使える。

なお、地上回転斬りは出始めが、空中回転斬りは最後まで相殺判定が無い。

#### 無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ

剣先178% (最大溜め111%)  
密着135% (最大溜め78%)  
空中188% (全段HIT時)



ガードをされてしまうと攻撃動作中でも攻撃判定が無くなってしまうので注意。

- 下【爆弾】(4%) 発生F:39 全体F:取り出し39F、爆発316F

ダメージは純粋な爆弾の威力。  
投擲の速さでダメージが上乘せされる。平均してだいたい18%。  
投げずに時間が経過すると赤く点滅しだし最後に爆発する。自分にもダメージ。  
投げる力が弱いと、何かに当たっても爆発しないこともある。  
爆弾を切ることができなくなり、前作でできた爆弾復帰が不可能になった。  
今作でも左右に飛ばされたときの復帰に所持してる爆弾が時間経過で爆発してくれれば  
再度上Bを使用することで復帰距離を伸ばすことはできるが、タイミングを合わせるのは実戦で  
は難しい。

だしてしまえば基本的に有利になるのでバックショットジャンプからなど隙をみつけてだして  
いきたい。  
ふっとばし力があり相手を大きく浮かせることができるので追撃の起点に主力として使って  
いける。  
上方に飛ばされたときにも取り出して下に投げれば相手の追撃を阻止しやすい。

相手の一部の飛び道具をかき消しながら飛ばせるので、弾幕戦ではうまく使えば有利になる。爆弾を盾にしたり、飛び道具をかき消しながら相手にぶつける、などの使い方がある。

無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ

地上通常投げ 220% [上部撃墜]  
地上通常投げ(爆風) 211% [上部撃墜]  
地上スマッシュ投げ 200% [上部撃墜]  
地上スマッシュ投げ(爆風) 191% [上部撃墜]

SJ通常投げ 199% [上部撃墜]  
空中下スマッシュ投げ 185% 上部撃墜  
自爆 306% 上部撃墜

## 最後の切りふだ

- ・ トライフォースラッシュ (5+4×15+18%)

左手のトライフォースを実体化させて敵をその中に封じこめ、何度も剣で斬り裂き、横へ強烈にふっとばす。

近接状態で発動するとその瞬間にさらに相手にダメージ(5%)が上乘せされる。

対象となるのはリンクの正面の敵一体のみだが、ラッシュ中の剣撃は通常の当たり判定があるため周囲を巻き込む。

非常に強力であるため、無傷の相手に当ててもステージによっては高確率で場外まで吹っ飛ばせる。

発動が非常に早いですが、その際ズームされとても目立つため、最初から回避を狙うつもりなら案外簡単に避けれる。

下記の弱2段からや、飛び道具を当てた際、相手の攻撃隙を狙わないと、手馴れた相手には当たらない。

射程は長く、終点の土台より少し短い程度。時間制ルールの場合技の性質上、横取りされる危険性がある。

たまに発動しないで相手に大ダメージ(40%程度)を与えて終わることもある。原因は不明。



フォックスのプラスターなどで横取りされやすいので注意。

# アドバイス

## 立ち回りなど(コンボ、参考動画)

- A(一段目) A(二段目) トライフォースラッシュ

相手の%を問わないコンボ。

- A(一段目) A(二段目) 回転切りor下スマッシュor上強など

- 下突き(空中下A)(一段目) 下突き(二段目) 空中攻撃or回転斬り

相手が高く浮いてしまうと、下突き(二段目)が当たらない。  
相手の%がほぼゼロだったり、またはちょっと溜まってても重いキャラには決まる。

- 空後ろ(二段蹴り)からのつなぎ

SJ最速から空後ろを出した後、少しの間だが行動可能な時間がある。  
そのわずかな時間を利用してもう一度空後ろを繰り返したり、ジャンプして爆弾を出す、などさまざまな行動に移せる。  
SJ最速空後ろ 弓矢をすれば、僅かながら空中で動けることがわかる(着地寸前にクイック弓が成功してるため)。

- 空中クローショット(空中で投げボタン)からの連繋

クローショットでひるませた後、素早く攻撃することでうまく繋がることもある。  
主に クローショット 着地したらステップDAor空キャン  
爆弾持ちクローショット 着地したら爆弾投げ DAor空キャン  
クローショット ダッシュつかみ などがある。  
勿論毎回決まるというわけではなく、熟練された相手なら大抵は読まれてしまうので不意打ちや乱戦などに突っ込みながら使うと効果的。  
また、至近距離で当てれば横強や下強も繋がる。

- 参考動画：youtube

[SSBB Link Guide: The Art Of Link](#)  
[SSBB Combo Video: Enter The Triforce](#)

ニコニコ動画

[リンクコンボムービー](#)

主に空中クローからの空キャンや、空中攻撃からの地上攻撃のコンボムービー  
絶対に全部当たるというわけではないが、知っておくとお得  
(ニコニコ動画故に軽く荒れています。不快になるような場合はコメントを無しにするか、演出なし版を観ることをお勧めします)

## 復帰方法

空中ジャンプ 回転切り

## 2 ページ目

[リンク その2](#)