



- [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](#)
- [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](#)
- [掴み抜け](#)

- [テクニック](#)
- [ギガクッパのススメ](#)
- [ボスバトル攻略](#)
- [百人組み手攻略](#)
- [シール強化](#)

- [オススメのシール](#)

- [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
- 色の種類
- シンプル/オールスタークリアBGM
- 亜空の使者/影キャラ戦BGM

- リンク

キャラ概要

解説

マリオシリーズの悪役。巨大なカメの大魔王。トゲだらけの背中と吐き出す炎がトレードマーク。世界的大ヒットとなったスーパーマリオブラザーズのボスとしてデビューを飾り、その後も幾度となくピーチ姫を攫いマリオと戦った。ヨッシーアイランドに見られるように、マリオとはお互い赤ちゃんの頃からの因縁であるようだ。毎度ラスボスと言う訳ではなく、ゲームによってはマリオの味方になることもあれば、単なる脇役になることも。

一時期は、RPGシリーズに見られるような憎めない役回りを演じることが多かったが、ドンキーやワリオとキャラが被ってしまうためか、最近では「純粋な悪役」ポジションが多い。といっても、スポーツゲームに登場する時は流石にフェアプレイのようだ。

息子のクッパJrを溺愛しており、そのワガママには逆らえないようである。クッパJr以外にも、7人の子供達（コクッパ）がいる筈なのだが、ここ数年は出番が無い。

亜空の使者に登場したピエロ顔の乗り物は「クッパクラウン」という。スーパーマリオワールドで初登場。以後はマリオストーリーなどにちょこちょこその勇姿を見せている。



亜空では堂々たる悪役。

代表作

- スーパーマリオブラザーズ【バーチャルコンソール版、ファミコンミニ版】（1985/FC）
- スーパーマリオワールド【バーチャルコンソール版】（1990/SFC）

[スーパーマリオ64【バーチャルコンソール版、DS版】](#) (1996/N64)

- [スーパーマリオサンシャイン](#) (2002/GC)
- [Newスーパーマリオブラザーズ](#) (2006/DS)
- [スーパーマリオギャラクシー](#) (2007/Wii)
- [マリオ&ソニック AT 北京オリンピック](#) (2007~2008/[Wii&DS](#))

他多数

FC、SFC、64で発売されたソフトはWiiの[バーチャルコンソール](#)でプレイ可能

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

- 主力技全般のリーチが長く、全体的に技の判定も強いものが多い。
- 技の攻撃力が高く、細かい技もあるのでダメージを溜めやすい。
- 最も重量があり、吹っ飛ばされにくい。
- 地上空中を問わず使用できるつかみ技を持つ。
- 上Bによるガーキャン等地上での切り返しがよく効く。

短所

- 図体が大きく、技が当たりやすい。
- 浮かされた時の有効な手段を持っていない為、お手玉やメテオに弱い
- 遠距離対策を持たず、飛び道具に対し弱い。
- 復帰力に乏しい。特に縦方向への復帰力は最低クラス。
- 前作よりは速くなったものの、やはり技の発生が遅い。密着されると弱い。
- 運動能力に乏しく、移動に小回りが効かない。
- サイズが大きいため投げ連への耐性が乏しい。

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。

1位 151%

特徴

最重量キャラ。吹っ飛ばしにくいのはそれだけで大きな利点である。

その上でダメージとリーチ、スピードを兼ね備えた技も多く、

うまく立ち回れば相手を圧倒しつつ非常に長い時間戦ってられる。

前作(DX)では全体的に技の判定が弱く、それどころか攻撃判定より前に食らい判定が出てしまうような技が多かったが、

今作では腕や甲羅を使った技の多くが腕や甲羅部分からやられ判定が消えるため、武器所持キャラ並みに判定が強い。

ダメージを稼げる技は多いが、ぶっ飛ばし力は重量級の割には低めに設定されている(それでも平均以上はある)。
そのため落ちていてチャンスを逃さない繊細な戦いが要求されるキャラでもある。
また、このような性質上、重量級のわりには乱戦において飛び込んでいくのは苦手だったりする。

「重量級だから」とスマッシュを振り回すのでなく、乱戦などでも相手を引き剥がしながら確実に1人ずつ仕留められるよう腕を磨きたい。
他の重量級と違ってどちらかという、力で攻めるというよりは耐えつつ戦うタイプ。
身体能力に恵まれないため、やや上級者向け。

ダッシュのスピードはそこそこあるが全体的に挙動が重くジャンプも低い。そのためひるみのある飛び道具は苦手。
復帰能力も弱めで、体が大きいのでダメージを受けやすいのも難点か。
アイテムの争奪戦に負ける事も多いので、それらに頼らずとも戦えるよう基本スキルを磨いていこう。

細かい技でダメージを溜め、最重量を生かして耐えながらガーキャン上B等で懐を守り、狙いすました一撃の機会を伺うという
他の重量級キャラとは一味違った戦法を修得できれば、自然とクッパの長所は光ってくるだろう。
最重量を更に生かすために、また苦手な復帰をカバーする為にもベクトルずらし、吹っ飛び緩和のテクニックはぜひ修得しておきたい。

しゃがみ歩行が可能だが、クッパは身体が大きく、背中に甲羅まで背負っているのでほとんど姿勢が変わらない。
そのためしゃがみ歩行本来の利点である、低姿勢による飛び道具などの回避が難しい。
唯一の利点といえば、前を向いたまま後退が可能なことくらいである。
下強のぶっ飛ばし性能が高いため、後退して攻撃をかわしつつ下強すれば強い.....かもしれない。



DXのころから最大級だったが、今作ではさらに大きく！

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
2	×	×		×	×

技

弱攻撃

- 右ひっかき (クッパ: 5% ギガクッパ: 7%) 左ひっかき (クッパ: 5% ギガクッパ: 9%)
発生F: 6~8F・8~10F 全体: 20・25F

クッパの技の中では出が早く、さらにリーチの長い優秀な牽制技兼ダメージソース。隣接時に右ひっかきを当てると左ひっかきのリーチちょうどになるため、懐を守るのにも最適。右ひっかきは隣接時には相手を引き離すが、リーチ先ではその場で怯ませる為、右（しゃがみ仕込み）右 左と繋げることができる。腕にやられ判定はなく、左引ひっかきは爆薬箱やセンサー爆弾をも無傷で破壊する。

1段目がガードされていたら、1段目で止めて横Bを出すなどすると強い。



牽制兼主力技。仕込めば14%ほどとダメージも中々

ダッシュ攻撃

- ・ **コンボイタックル**（クッパ：11% ギガクッパ：15% 11%） 発生F：10~13F 全体：55F

ダッシュ中に頭から相手に突っ込み、上方向へ跳ね上げる。ほぼ全身が当たり判定になるため当てやすい。

ダメージは大きめで見た目ほど隙も無いので使いやすいが、やはり乱用は禁物。体格の大きいクッパだけに不意を付きやすい。主に着地狩りに等に使う。

また、フィニッシュとするには力不足なので、決め技には別の技を用いよう。ギガクッパ時は終わり際を当てると地上の相手を埋め、空中の相手にはメテオ攻撃になる。

強攻撃

- ・ **横：クッパ裏拳**（クッパ：11% ギガクッパ：17%） 発生F：10~14F 転倒率：40%（下シフト）
全体：37F

発生とリーチに優れるやはり優秀な牽制技。弱攻撃に比べ発生や硬直で劣るがダメージとリーチで勝る。

ふっ飛ばし能力は平凡。メタナイトの剣にも判定勝ち出来る。

地上戦のメインとして積極的に振っていこう。リーチのお陰でガーキャンにも強い。

斜め上、斜め下入力で技の方向を若干上下にシフトさせることができる。上シフトは小ジャンプ攻めへの抑制に便利。

ギガクッパ時は暗黒の属性がつき、強制的に下シフトになる。ふっとばし力は弱めのスマッシュ程度に。



左：長いリーチと強い攻撃判定を兼ね備える技。ふっとばし力は割と並。

右：このころはリーチが悲しいほど短かった・・・ふっとばし力は今作より高かったが・・・

- 上：天井ひっかき（クッパ：12% ギガクッパ：13%） 発生F：頭上8F 後11F(8~13F) 全体：50F

頭上・後方をカバー。前作と比べ前方への判定が小さくなったので注意。相手を上方向に強く吹っ飛ばすことができるが、地上前方の相手にはほぼ当たらない。出が速めでフィニッシュにも使えるので頼りになる。ただし後隙が結構あるので注意。

ギガクッパ時は暗黒の属性がつく。ふっとばし能力はあまり変わらないがリーチと攻撃範囲がものすごく広いのでフィニッシュに使える。攻撃範囲の広さを活かして無理矢理上方へ運びKOも状況により可能。ただし地上の相手に当たらない点は注意。



上だけでなく後ろの範囲もカバー。前にはほとんどないので注意。

- 下：よせあつめひっかき（クッパ：14% 11% ギガクッパ：9 15%） 発生F：10~12F・2段目20~22F 転倒率：30% 全体：45F

敵のダメージが溜まっていない時は2Hitする。クッパの技としては短いリーチだが発生が早めで持続時間が長いので回避狩り等に使える。1段目は強めのふっとばし能力がある。たまに転倒させることもあるが、ふっとばし力が大きいので気にする必要はない。

ギガクッパ時は暗黒の属性が付き、一撃目の攻撃を地上の敵に当てると地面に埋めてしまう。空中の敵に当てるとメテオ攻撃になるので復帰妨害にも。



バーストカにやや欠けるクッパの主力ふっ飛ばし技。なるべく崖端で。

スマッシュ攻撃

- 横：ブルヘッド（クッパ：根元10~14% + 頭先端23~32% 最大合計46%、攻撃判定先端ヒット時21~29% ギガクッパ：28~39%） 発生F：15・17~20F スマッシュホールド開始F：12F 全体：65F

頭突き攻撃。敵ダメージが少ないときは近距離で2hitする。クッパの技の中で最も飛ばし能力に優れるが、リーチが短めで使いどころが難しい。

相手の動きをよく見てしっかり当てていきたい、リターンは大きいので狙う価値は十分にある。ちなみに、カウンター技を除く単発技なら最大溜めで46%とトップ。技発動時に一瞬身体を引くので、相手の攻撃を避けつつ当てにいくこともできる。立ち回りでたまに混ぜてみよう。ちなみに技の先端は真空判定(21~29%)になっており、ベクトルは高めの斜め上。ココを当てればボム兵を無傷で破壊可能だ。

クッパのダッシュは滑っているように見えるからなのかどうなのかわからないが走行反転時の入力受付時間が長く、横スマッシュ自体の引き動作と合わせてダッシュが優秀な釣り動作となる。横スマとセットで立ち回りに取り入れてみよう。

ギガクッパ時は爆発の属性が付くがふっとばし能力が大きく下がる。与えるダメージはホールドなしで28%と大きいのでふっとばしの前準備に。ちなみに巨大化と爆発のおかげで攻撃範囲が広いので端側に集まった複数の相手を押し出すのに使うのもとてもいい。



このくらい近くなければ2段ヒットはしない。逆に近すぎても駄目。カス当たりがかなり多い。

- 上：ライジングスパイク（クッパ：上昇時クリーンヒット20~28%、上昇時カス当たり15~21%、下降時10~14% ギガクッパ：上昇時クリーンヒット24~36% カス当たり12~16%） 発生F：16~21F・下降時31F スマッシュホールド開始F：10F 全体：51F

甲羅部分に当たり判定が発生するので前方向への攻撃判定は非常に狭い。ふっとばし力は強いが範囲が狭いのでよく狙って。判定は結構強いので相手の下を取った時がねらい目。ダッシュから潜り込むように使おう。空中の相手なら目安80~90%台からバーストが狙える。浮いた足場の下などから狙うと撃墜を狙いやすい。また下降時に一応攻撃判定があるが狙って当てるのはほぼ無理。

ギガクッパ時は電撃の属性が付く。ふっとばし能力はあまり変わらないが、当たり判定の広さを利用して連続で当てていくことも可能。



左右への範囲はあまり無いが、上への範囲は広い。足場の上の敵に。

- 下：バズソー（クッパ：6Hit×2~3%+1Hit×9~13%：最大29% ギガクッパ：8Hit×2~4%+1Hit8~18%：最大41%） 発生F：14~30・最終段32F スマッシュホールド開始F：5F 全体：66F

連続ヒット後に相手を上へと吹き飛ばす。広くはないが前後方向にも判定有。
ダメージは大きく、地上の相手への飛ばし能力は上スマッシュに勝る。緊急回避を多様する相手との接近戦のお供に。
しかし、ずらして抜けられるのが痛い。
持続するため、その場回避などを狩れて、最後の一段だけ当たる場合も。

ギガクッパ時は氷結の属性が付く。戦場を丸まるカバーする攻撃範囲の広さを活かしてダメージを蓄積するのに便利。
最終段のふっ飛ばし力は凄まじいものがあるのだが、相手を氷結させるために最終段がヒットしにくい。D Aや下投げで埋めてから当てるのが理想的。
スマ村等の台の上で使うと、真下の相手に最終段のみが当たったりする。



ダメージソース兼ふっ飛ばし技。そこそこ便利。

空中攻撃

- 通常：ジャイロスコープ（クッパ：13% ギガクッパ：15%） 発生F：8~13F・カスリ14~23F ■
着地隙：24F 全体：47F

甲羅にこもってグルグルと回転。全身が当たり判定になるので空中での混戦では便利。
空中至近距離で相手を離すために使ったりしよう。
周囲の判定があまり大きくないためできれば他の攻撃を使いたい。ギガクッパ時は電撃の属性が付く。

- 前：ジャンプひっかけ（クッパ：13% ギガクッパ：15%） 発生F：8F ■着地隙：24F 全体：
41F

リーチ、ダメージ、発生速度ほかさまざまな要素が高水準で纏まったクッパの攻めの要。
当たり判定の持続時間は短いので相手をしっかり前方に捉えて使おう。
ジョートジャンプから最速で出せば着地隙ができない。

ふっ飛ばしは意外と平凡なので、撃墜を狙うときは復帰の妨害など画面端の相手を狙うべし。
ちなみに、当てる箇所によって微妙に威力が変化する。（腕：12%、体：11%）
リーチがあるため無限ジャンプとの相性が良い。
ギガクッパ時は暗黒の属性が付く。

- 後：スパイクボンバー（クッパ：15% ギガクッパ：17%） 発生F：9~11F・カスリ12~15F ■着地
隙：35F 全体：49F

甲羅で相手を跳ね飛ばす。相手を低い弾道で飛ばすことができる。
ふっ飛ばし性能も高めだが、着地時にずっこけて大きめの間ができるので乱用は避けたい。
攻撃範囲は広いので、追撃などに。通常ジャンプからだそう。S Jからの攻めには不向。
ジャンプひっかけと同じく無限ジャンプで有用さが増す。普通に使いにくい分こちらの方が活か

されているかもしれない。
ギガクッパ時は電撃の属性が付く。



判定・威力が強く、範囲も広く、相手を低く横へ飛ばすので、復帰迎撃に最適。

- ・ 上：ヘディング（クッパ：17% ギガクッパ：20%） 発生F：16~20F ■着地隙：28F 全体：44F

上方向に強烈に打ち上げる頭突き。
出がやや遅いがダメージと飛ばし性能が非常に強力。チャンスがあれば積極的に狙いたい。
空中で当てれば、ステージにもよるが軽いキャラなら60%台から撃墜が狙えてしまう。
こちらが崖掴まり時に相手が崖際に居る場合は崖離しから狙って行ってもいいかもしれないが、クッパの復帰自体に不安があるのであまり無理は禁物。
ギガクッパ時は切り裂きの属性が付く。攻撃範囲が半端なく広く、ほとんどのキャラは50%前後で撃墜できるので追い討ちにはもってこい。

- ・ 下：スクラブブラシ（クッパ、ギガクッパとも：空中・複数回Hit×3% + 着地時1Hit2% ギガクッパ：着地時周囲の地面に10%の判定） 発生F：14~36F・最終段38F ■着地隙：40F 全体：77F

ダメージは稼げるが着地時に隙ができる。空中でどうしても下方向へ攻撃したいとき以外は使わないのが吉。
相手のダメージが140%辺りから、技の終わりを当てるとメテオ効果がつくが、実戦ではまず不向き。
場合によってはガー不も狙えるが無理に使うものでもない。
ギガクッパ時は電撃の属性が付き、地面に着地すると周囲に暗黒の属性とそこそこ強いふつとばしが付く。

つかみ

- ・ つかみ 発生F：9F ダッシュ10F ふりむき9F

体格の割にはつかみリーチは平凡（とはいえ他のキャラより長め）。
通常の手掴みは他キャラと比べるとやや発生が遅い。それでもガーキャンから使用するのには重宝される。
ダッシュ・振り向き掴みの発生は速い。

ちなみに、クッパのつかみ間合いは「ダッシュつかみ > 地上横B > 通常つかみ」である。



ダッシュ掴みの範囲はそこそこ広いが、外すと倒れこんで隙ができる。

- ・ 掴攻撃：つかみヘッドバット（クッパ：3% ギガクッパ：6%）

威力が大きめなので、余裕があるときには入れていこう。
ギガクッパ時は火炎の属性が付く。

・ 掴み抜け

クッパは掴み抜けからの選択肢が極めて優秀なので、タイマンでは基本的に投げるよりもこちらを狙っていこう。
詳しくは掴み抜けの項目を参照。

- ・ 前投げ：スリングショット（クッパ：10% ギガクッパ：18%）

相手を前方に放り投げる。ダメージは大きめだが、投げる前に溜めの動作をするためスピードに欠ける。
周囲に他の相手がいるときは気をつけよう。
ギガクッパ時は火炎の属性が付く。

- ・ 後投げ：バックスルー（クッパ：10% ギガクッパ：18%）

相手を後方に放り投げる。前投げに比べるとだいぶモーションが小さい。後ろに投げてかまわない状況ならこちらで。
ギガクッパ時は暗黒の属性が付く。

- ・ 上投げ：フレッシュミキサー（クッパ：8Hit×1%+1Hit×2%:合計10% ギガクッパ：8Hit×2%+1Hit×10%：合計26%）

掴んだ相手を回転する甲羅のトゲで攻撃し、相手のダメージに関わらずほぼ一定の高さまで浮かせる。
周囲を巻き込むこともできるが、連続でヒットしにくくダメージはほとんど望めない。
回転中も攻撃を受けると中断するので注意。
ギガクッパ時は電撃の属性が付き、強めのふっ飛ばし力を発揮。与えるダメージも非常に大きい。
高い位置で投げるのでフィニッシュも狙いやすい。

- ・ 下投げ：ヘビープレス（クッパ：12% ギガクッパ：21%）

地面に押し倒した相手を押し潰す。このとき周囲にいた相手を巻き込むこともできる。
掴んだ相手はほとんど吹っ飛ばないが、巻き込まれた側には真横方向にそこそこのふっとばしが発生する。
ダメージも大きいけど動作が長く、プレス前に攻撃を受けるとダメージを与える前に中断してしまう。
ダメージが大きいので、周囲が安全で投げる方向に困ったらとりあえずコレを使おう。

ギガクッパ時は周囲にいる地上の相手を埋め、空中にいる相手を強く吹っ飛ばす効果つき。投げられる方はクッパ時と同じくあまりふっ飛ばない。しかし、崖際で掴んだ場合等、下投げの際に掴んだ相手が接地していなかった場合、空中にいる相手を巻き込んだ時と同じ威力で、掴んだ相手を吹っ飛ばすことが可能。ただし、相手が大体50%以上溜まっている必要がある。
ちなみに前作(DX)と違い、プリンとMr.ゲーム&ウォッチにもダメージを与えられる。

必殺ワザ

- ・ 通常：クッパプレス（クッパ、ギガクッパ共1~2%） 発生F：24F

炎を吐く。スティック上下で炎を吐く角度を変えられる。
炎の大きさは吐き続けると小さくなっていくが、吐かないでいる間に大きさは回復していく。
一度に大量のダメージを与えることができるが出は遅く、外したときの際も大きいので乱用は禁物。

ギガクッパ時は炎の射程が少しだけ長くなる。

上シフトにすれば、横強以上に強力な小ジャンプ攻めの抑制になり、下シフトにすれば崖掴まり中の相手の妨害に使えたりと、用途は多い。



中距離での牽制、S Jからの攻め等用途が広い。



チーム戦では相方のサポートもできる。

< 対策 >

もし相手のクッパにプレスを当てられたら素直に離れるようにヒットストップずらしをすること。

クッパ側にずらしでも抜けられるが、蓄積ダメージが大きいと歩いては抜けづらい。

クッパ側に歩いて抜けられなくなる大体の蓄積ダメージ一覧

0% ドンキー、リザードン

30% ガノン、デデデ、ゼニガメ

50% リンク、シーク

80% クッパ、フォックス、ファルコ、アイク、ファルコン、リュカ

100% ウルフ、ソニック

120% ゼロサム、ピーチ

130% G&W、ピット

140% マルス、スネーク

150% サムス、カービィ、ピカチュウ、ゼルダ、メタナイト、トゥーン、オリマー、プリン

160% ルイーゼ、フシギソウ

170% ディーディー

180% マリオ、ヨッシー、ネス、ワリオ

200% アイクラ、ルカリオ

320% ロボ

- ・ 横：ダイビングプレス（クッパ：18% ギガクッパ：22%） 発生F：8F 空中約17F

相手をつかんでローリングプレスをきめ、ふっ飛ばす。

つかみ範囲はただのつかみ動作よりは広くダッシュつかみよりは狭い。空中でつかむこともできる。

ただし、空中の場合は発動が地上版よりも大幅に遅くなる。

つかみ判定が発生さえすれば相手の攻撃を喰らってもつかむことができるため、接近戦で役立つ。

ダメージが大きい、発生が早い、ガード不能（つかみ判定）といった理由から、反撃としても重宝する。

投げモーション中は無敵ではなく、プレス成立までに吹っ飛ばされるとダメージを与えることができない。

飛び上がった後に落ちる方向をある程度操作できるので、相手を掴んだまま道連れKOを狙うこともできる。

掴まれた側も落ちる方向を操作できる点に注意。操作の優先度は彼我の蓄積ダメージ%に依存する。

また、ポイント制マッチで道連れを狙う場合、道連れにする相手に対し事前にクッパが攻撃をヒットさせておかないと、せっかく道連れに成功しても別のプレイヤーの得点になってしまう。

戦場の最下段で相手を掴んだ時などは、邪魔が入って技が中断しないよう一番高い台座でさっさとプレスを決めてしまった方がよい。



左：S Jからの攻めにも有効。失敗しても着地隙が皆無なので、地上に降りてからまた横Bができる。
右：ガケから道連れ!! 黒いなー。(桜井談)

道連れする直前に自分だけジャンプすることも可能。最後の切り札・うさぎ頭巾・スプリング・スマートボム・緑こうら辺りがあればそのまま戻ってこれるかも。

参考：<http://www.youtube.com/watch?v=CB7bG8t6gjQ>

比較的成功しやすいキャラクター・ステージ(暫定)

☞ ...

- ・ 上：スピニングシェル（クッパ、ギガクッパ共地上：11%+5～2%）（クッパ、ギガクッパ共空中：複数回攻撃判定×2～10%） 発生F：6F

甲羅状態で回転し攻撃する。技が出ている間にスティック操作で左右に移動が可能。地上で出した場合は始めに強めのダメージとふっ飛ばしが発生する。それ以降のダメージは控えめ。

必殺技としては出が非常に早いので、密着状態や乱戦からの脱出などで抜群に頼りになる。

フィニッシュには十二分のダメージが必要なだけに、OP相殺を恐れずガードからのカウンターなどで積極的に狙っていきたい。

空中で出した場合はHit数が多く、大量のダメージ与えることができるが、あまり操作の自由がきかないので注意。

ちなみに空中発動したものは非常に判定が弱い。復帰の際は注意しておこう。

尚、技がちょうど終わったところで着地すると隙が完全になくなる。大J 空後 上Bや大J 空中回避 上Bを最速入力すると、平らな場所なら隙が消える。

- ・ 下：クッパドロップ（クッパ：上昇時4% + 下降時20% ギガクッパ：上昇時4% 下降時23%） 発生F：地上11F 空中43F

地上で出すと斜め上に飛び上がった後ヒッププレス、空中で出すと真下にヒッププレスをする技。

地上で出した時は上昇+下降で2Hitさせることも可能。ただしずらされたり、最速で空中回避をさ

れるとあたらないこともある。

非常に威力のある攻撃で、隙も大きいが見返りは大きい。

ダメージの割には(20%)ヒットストップが全く無いのも特徴。

乱戦に突っ込んだり、空高くに飛ばされた時のタイミングずらしや対空潰しなどに使うとよい。

弱攻撃からつなげられないこともないが、慣れた相手には決まらずただ隙を晒すこととなる。

高く浮かされてルーペ状態になっているときにやると相手が気づかず割と当たってくれる。

ギガクッパ時はふっとばし能力が上がる。前作と異なり地上クッパドロップの軌道はノーマルクッパと変わらない。

また、発動時に判定が付くのはクッパと同じだが、本攻撃に繋げることが出来ない。



タイマンでは使い勝手が悪いが、混戦中に突っ込めば大抵誰かには当たる。

最後の切り札

・ギガクッパ変身

ギガクッパ化してサイズ、攻撃力が大幅にアップ。

また、一部の技に属性が付与される。変身時間は発動の瞬間から約15秒。

変身後は二秒間の完全無敵状態を経て、一切ひるまないがダメージは受けるアーマー状態に移行。一切ひるまないの shields break も起こさない。

画面外に出るとミスにもなるので足場の狭い場所では注意。しかも水に入ったら泳がずにそのまま奈落の底に.....。

ダメージ量は増えるが、ふっとばし力は変身前からあまり変わっていない。ダメージの蓄積した相手を狙おう。

基本的に発動のタイミングを選ばない切り札だが、ニヤースやスマートボムなどの攻撃にハマると

切り札の特性上まったく動けなくなるのでこれらのアイテムが出ていないところを狙いたい。

ちなみに、切り札中でもスーパースターやメイワリのプチゲームのごほうび等の無敵効果なら取得可能。



左：降臨せし前作のラスボス。普通に巨大化（右）するより大きい。
右：ギガクッパ中はスマッシュよりも強攻撃が使いやすい。まず場外へ出してから、そのまま横強などで撃墜していくのがポイント。

掴み抜け

クッパは他キャラと比べて、掴み抜けされた時の硬直に早く動ける特徴を持っている。
ダメージ蓄積、果てはバーストまでと大きなチャンスなので狙わない手は無い。

ジャンプ抜けした相手に攻撃を当てる際、助走が必要な場合が多い。目の前が崖であったりすると失敗する。

左ひっかき（弱攻撃2段目）は、ずらして避けられることも多々。1段目で止めて横Bなどを出すといい。

掴み抜けからの確定ワザ表

キャラクター	地上抜け	ジャンプ抜け
マリオ	弱、下強	空前、横B
ルイーダ	弱	空前、横B
ピーチ	弱	なし
クッパ	弱、下強	DA、対地D掴み
ドンキーコング	なし	空前
ディディーコング	弱	空前
ヨッシー	なし	なし
ワリオ	弱、下強	上スマなど、掴み（難）
リンク	弱、下強	なし
ゼルダ	なし	なし
シーク	弱、下強	DA、対空D掴み（難）
ガノンドロフ	弱、下強	空前、DA、対空D掴み
トゥーンリンク	弱、下強	空前
サムス	弱	なし
ゼロスーツサムス	なし	なし
ピット	なし	空前
アイスクライマー	弱、下強	空前、横B
ロボット	弱、下強	なし
カービィ	弱	空前、横B
メタナイト	弱、下強	空前、横B（難）、DA、対空D掴み
デデデ	弱	空前
ピクミン&オリマー	弱	空前（難）、横B（難）
フォックス	弱	なし
ファルコ	弱、下強	DA、対地D掴み
ウルフ	弱、下強	なし
キャプテン・ファルコン	なし	対地D掴み、横B
ピカチュウ	なし	空前
ゼニガメ	弱	空前、DA、対空D掴み
フシギソウ	弱、下強	空前、横B
リザードン	弱、下強	空前、横B
ルカリオ	弱、下強	なし
プリン	なし	空上
マルス	弱	なし

アイク	なし	空前、横 B
ネス	弱、横強、横 B、掴み	空前、空上、横 B
リュカ	弱、横強、横 B、掴み	空前、横 B、DA、対空 D 掴み
Mr.ゲーム&ウォッチ	弱	空前、横 B
スネーク	弱	空前、横 B
ソニック	弱	空前

掴み攻撃中以外に抜けると必ずジャンプ抜けになるキャラ

マリオ、カービィ、ピカチュウ、ルイーダ
 ネス、プリン、アイスクライマー、Mr.ゲーム&ウォッチ
 ワリオ、メタナイト、ピクミン&オリマー、リュカ
 ゼニガメ、フシギソウ、トゥーンリンク

掴み攻撃中以外でも相手の入力次第で地上・ジャンプ抜けどちらかになるキャラ（空中で掴んだ場合は上記の枠に入る）

ドンキーコング、リンク、ゼロスーツサムス、ヨッシー
 フォックス、クッパ、ピーチ、ゼルダ
 シーク、マルス、ガノンドロフ、ピット
 ディディーコング、リザードン、デデデ、アイク
 ロボット、ウルフ、スネーク、ソニック

空中で掴んでも上記の枠に入らないキャラ

サムス、キャプテン・ファルコン、ファルコ、ルカリオ

テクニック

・ ガーキャンシェル（カウンターシェル）

早い話がガードキャンセル上B、ジャンプ、上スマ、上B、つかみはガードから直接出すことができる。

クッパの場合、上B必殺技の発生がかなり早く、ガーキャンとして使うと非常に強力。



相手の攻撃をガードで受け止め、そのままスピニングシェル、S J から攻めてくる相手に特に有効。

・ 崖つかまりクッパドロップ

空中で使うと高速落下する下Bだが、実は下B動作中も崖つかまりは可能である。そこで崖つかまりできるように下Bを出すと、実質着地の硬直なしで技を出せるため強力である。

ただし、目測を誤ったり相手に先に崖つかまりされたりすれば当然死んでしまう。下入力していた場合も崖つかまりの仕様でつかめずそのまま落下するので注意。上手く使おう。

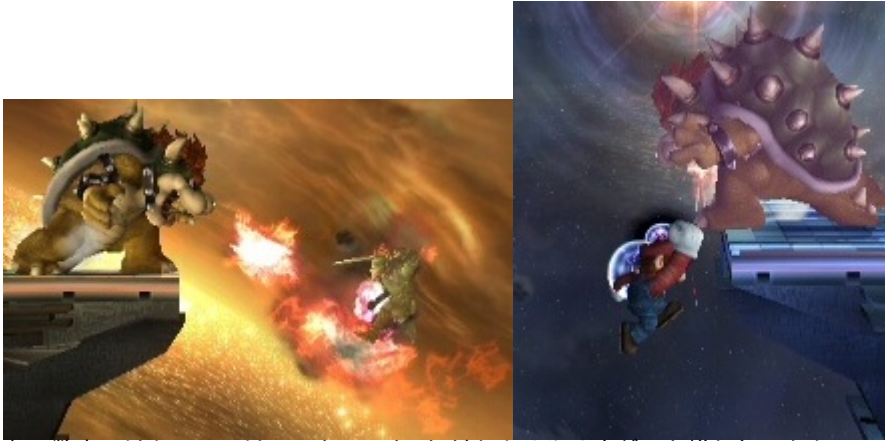
ギガクッパ時も可能だが、自身が崖側を向いていないと捕まらず、また、位置も若干シビア。崖つかまりの連続でギガクッパから逃げる連中を成敗できるので慣れたら使うのも面白いかも。



もちろん外すと奈落へ急降下。慣れが必要。

・ 崖プレス

崖に復帰してくる相手に向かって、クッパプレス（NB）を出すこと。
復帰力がよほど高い相手でなければ、これだけでかなりのダメージを溜める事が出来る。
ただし、復帰技が判定の強いもの（マリオ等）や発生が早いもの（マルス等）にはあまり効かない。
ロボットは頭いいのでよけられます。
踏ん張りジャンプで耐えきれぬヨッシーにやるとタマゴなどが飛んできますよ。



左：数十%はもっていけるテクニック。ただあまりやりすぎると嫌われるかも。
右：復帰技の判定が強いとあまり効かない、そのまま反撃されるので注意。

・ 無限ジャンプ

ジャンプの着地際に横Bを出すと、空中ジャンプ後でももう1度空中ジャンプを出すことが可能になる。

これを利用すれば、延々と空中ジャンプし続けることも可能になる。まさに無限ジャンプ。

「着地際に」というように、地面がある場所でなければできないので、復帰には役立たない。

クッパは機動力に乏しいので、飛び道具を避けつつの接近などに用いる。

空中技と絡めて立ち回りで使いこなすには正確な操作精度が必要になってくるが、魅せ技に止まらない有用なテクニックだろう。



まず適当な位置で横Bを出し（左）、着地しそうになったら（中）、ジャンプ（右）。慣れれば簡単。

ギガクッパのススメ

強力なポテンシャルを秘めるギガクッパだが、デメリットもあるのでうまく扱えないとただの木偶。

ふっとばし力はそこまで上昇しないため、巨体とダメージ蓄積力を生かして相手を押し出して撃墜する気持ちで使っていこう。

主な撃墜手段を以下に紹介する。

・クッパ裏拳

メインウェポン。ふっとばし力は並みのスマッシュ攻撃並だが、特筆すべきはそのリーチ。暗黒属性のオーラも手伝って、そのリーチは見た目以上に大きい。クッパ裏拳やブルヘッドでダメージを溜めつつステージ外へ押し出し、さらにそこから押し出すのが有効。

・よせあつめひっかき

こちらもリーチが長く、一発目はメテオ（埋める）、二発目はやや強力なふっとばしになる。地上で当てると21%のダメージを与えることが出来、優秀な復帰阻止手段にもなる。但し、縦方向のリーチは長くないので、広範囲をカバーできるクッパ裏拳とうまく使い分けること。

・ヘディング

メインウェポンその2。ライジングスパイクやフレッシュミキサーで打ち上げ、これをヒットさせるのがセオリー。50%の相手も撃墜できてしまうので、空中に相手がいたらこれをすかさず叩きこむ。

・バズソー

最大までチャージすると、ギガクッパの中では最強のふっとばし力を持つ技に化ける。撃墜できなくても、そこからヘディングに持っていきこう。

・クッパドロップ

有効範囲が広く、緊急回避なども潰すことが出来る。空中から出すのが有効。但し、隙は相変わらず大きいので多用は禁物。

ボスバトル攻略

走るスピードは思いのほか速く、持ち前の攻撃力で速攻を決めたい。削り技らしいものは持っていないが、上スマ横スマが2段ヒットし強力。スマッシュでは隙が大きすぎるのなら各種強攻撃でも十分にダメージは与えられる。反面、B・下B・空中後・空中下・下スマは絶対封印。とどめに使用するなら話は別。

百人組み手攻略

吹っ飛びにくさ 1なのありがたい。上下必殺技が混戦にうってつけて、メインの上強攻撃の範囲もいい。とはいえ体格がでかいので、袋叩きにされると危ない。前述の出が早い上下必殺技で対処していこう。

シール強化

ほとんどの攻撃が腕、切り裂き、体・スピンのうち二つが重複してるのでこれらを重点的に強化するだけで

計り知れない破壊力を持つことが出来る。特に切り裂きは大きいシールを選びたい。

あとは必殺ワザ：飛び道具系、火炎、必殺ワザ：直接系、頭で更なる強化を。

オススメのシール

クッパ(スーパーペーパーマリオ)

キノピオ&キノピコ

演出

アピール

- ・ アピール上 () : 雄たけびを上げる。
- ・ アピール横 (+) : 噛み付きによる威嚇。
- ・ アピール下 () : クッパダンスを踊る。

ギガクッパ状態でも同様のアピール。





声優

- SE (Wikipediaによると厳密にはエリック・ニューサムの肉声を加工したものらしい)
 - 前作ではポケモンのギャラドスに似た感じのSEだった。
 - 64作品ではアイザック・マーシャル、GC版ではスコット・バーンズ、Wiiではケネス・W・ジェームと声優が異なる。

画面内登場 (登場シーン)

- 炎に包まれて登場

キャラセレクト時のボイス

- クッパの咆哮

勝利ポーズ

- BGM: スーパーマリオブラザーズのステージクリアテーマ
- X: 甲羅にこもってグルグルと回転してからポーズ
- Y: その場で2連ひっかきを披露
- B: 一瞬力を溜めてから、雄叫びをあげる

敗北ポーズ

- 露骨に嫌そうに拍手を送る

色の種類

- ノーマル(緑チーム)

黒

-
- 赤(赤チーム)
- 青(青チーム)：FCD版スーパーマリオブラザーズ2、及びSFC版ヨッシーのクッキーに登場するクッパアオの色
- 銀：メタリック（new）
- 茶（new）

シンプル/オールスタークリアBGM

- ギガクッパ（DX） 唯一スマブラBGMがテーマ曲になっている。

亜空の使者/影キャラ戦BGM

- 飛行船BGM（スーパーマリオ3）

リンク

- [公式ページ](#)
- [Wikipedia](#)