

ミニゲーム感覚で競技にチャレンジするモードです。

- [ターゲットをこわせ!](#)
 - [ホームランコンテスト](#)
 - [組み手](#)
 - [ボスバトル](#)
-

[ターゲットをこわせ!](#)

- ステージ上にある的をいかに早く壊すかを競うモード。難易度の違う5つのマップを好きなキャラでプレイ。初期はレベル1のみ挑戦可能ですが、シンプルの特定の難易度で出現するボーナスステージをプレイするとレベルが増えます。
- 2人同時プレイが可能です。

[ホームランコンテスト](#)

- サンドバッグ君を制限時間内により遠くにぶっとばすモード。前作『DX』とは異なり、フィールドが見えないシールドで囲まれているため、うっかりサンドバッグ君を落とすことが少なくなりました。ただし、何回か衝撃を与えるか、強いぶっとばしで壊れます。
- 2人プレイが可能です。
 - 協力：1度に2人同時プレイでより高度な記録を目指すことが可能。記録のつき方は不明。
 - 対戦：交互に2回ずつプレイし、大きい方の距離で競う。
 - [Wi-Fi](#)でもフレンドと、2人プレイで協力・対戦ができる。
- ちなみにホームランコンテストのサンプルムービーは桜井氏本人がプレイしています。(ベスト記録ではない)
- ホームランバットを投げた時、ほかのモードと同様バットが消えることがある。(この場合でも復活などはしない。)

[組み手](#)

- 次々と出てくる複数のザコ敵を倒していくモード。1度に最大5人まで画面上に出てきます。回復アイテムは一切出てきません。情け無用組み手以外は回復以外のアイテムが出てきません。ザコはアイテムを使いませんが、たまに通常のプレイヤーキャラが出てくる場合があります。そのキャラは通常通りアイテムを使ってきます。
- [Wi-Fi](#)でもフレンドと、2人協力プレイの"チーム組み手"が可能です。
- 十人組み手では10体目、それ以外では25体ごとにマイキャラのだれか1人が出てきます。ただしぶっとばし能力及び耐久力はほかのザコ並みに低い。
- 百人組手では100人目のマイキャラは今自分が操作しているキャラになります。

- 十人組み手 10人倒すと終了
- 百人組み手 100人倒すと終了

- ・三分間耐久組み手 3分間ノーミスを目指す
 - ・十五分間耐久組み手 15分間ノーミスを目指す
 - ・エンドレス組み手 無制限に出てくる。CPUは百人組み手よりやや強めか
 - ・情け無用組み手 敵が最初から最強レベル こちらはふっとびやすい(開始時投げ1発でも終了)アイテムなし
- 情け無用組み手では、何故かサウンドテストで聴けない専用BGMが流れる。(曲名は「情け無用組み手」)

ボスバトル

- ・「シンプル」「亜空の使者」で戦ったボス達と勝ち抜き戦を繰り返し広げていくモード。
 - ・亜空の使者クリア、かつシンプルを1回以上クリアでモードが解禁されます。
 - ・難易度は「やさしい」「ふつう」「むずかしい」「とてもむずかしい」「ゲキむず」の5種類です。
 - ・「亜空」と違い、キャラは最初に選んだキャラのみ、ストックはひとつだけ。
 - ・「ボスと戦う 休憩所に戻る」の繰り返し。3回の戦闘毎に休憩所にフィギュアが落ちていきます。
 - ・休憩所にはハートの器が3個(2人プレイ時は5個)あります。使って次の戦闘を終えても増えることはないの、回復するタイミングを考えて使おう。
 - ・コンティニューはできず、吹っ飛ばされた時点(2人プレイ時はどちらか一方が吹っ飛ばされた時点)でゲームオーバーになります。
-