

基本的なルール

- ・ 難易度はシンプルやボスバトルなどと同じ、「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
- ・ 今作では2人プレイが可能になった
- ・ 「登場作品で分けられた1グループと戦う 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る。
- ・ 相手が弱めで、自分が強め(シンプルの～軍団戦、旧仕様のハンデのようなもの)に設定されている。体感的には-30～50%といったところ
- ・ 休憩所には全回復のハートのうつわが3個(2人プレイ時は5個)ある。使って次の戦闘を終えても増える事はない。ちなみに、回復途中で画面を切り替えてもちゃんと完全回復する。
- ・ コンティニューしてもハートのうつわは減ったままとなる。
- ・ 作品ごとにグループで出てきて、3人以上のグループでも同時に出てくるのは最大2人で、負け抜け
ステージもそのグループの作品のステージ(ただしDXステージを除く)
- ・ 同一作品に出ている、ロゴ(出演作品)が違うためヨッシーやワリオはヨッシーグループ・ワリオグループとして扱われる。
- ・ 対戦順番は各キャラクターの登場作品が実際に発売された日順である。
- ・ 二人プレイだとハートのうつわが5個というのと、ラストがピクミン&オリマー×2となる。それ以外は同じ。一方がやられたらそこで終了
- ・ クリアすると、クリアしたキャラの最後の切りふだのフィギュアを手に入れられる。
サムスとゼロスーツサムス・ゼルダとシークは別キャラ扱いとなる(フィギュアが2種類存在する)

ゲームの流れ

カッコ内はそのキャラやシリーズ初登場の年を西暦で表している。
山場なるのは相手が強いスタフォ勢と長丁場となるポケモン勢。対一の戦いでは被害を最小限にとどめたい

第1戦 ゲーム&ウオッチ(1980年4月)

敵: Mr.ゲーム&ウオッチ
ステージ: フラットゾーン2

第2戦 マリオシリーズ(1981年7月)

敵: マリオ、ルイージ、クッパ、ピーチ
ステージ: ドルピックタウン、マリオサーキット、いにしえっぼい王国、ルイージマンション

第3戦 ドンキーコング(1981年7月)

敵: ドンキーコング、ディディーコング
ステージ: 大滝のぼり、75m

第4戦 アイスクライマー(1985年1月)

敵: アイスクライマー
ステージ: 頂上

第5戦 ファミリーコンピュータロボット (1985年7月)

敵：ロボット
ステージ：マリオブラザーズ

第6戦 ゼルダの伝説 (1986年2月)

敵：リンク、ゼルダ/シーク、ガノンドロフ、トゥーンリンク
ステージ：オルディン大橋、海賊船

第7戦 メトロイド (1986年8月)

敵：サムスorゼロスーツサムス
ステージ：フリゲートオルフェオン、ノルフェア
どちらか1体とバトル

第8戦 パルテナの鏡 (1986年12月)

敵：ピット
ステージ：天空界

第9戦 メタルギア (1987年7月)

敵：スネーク
ステージ：シャドーモセス島

第10戦 MOTHER (1989年7月)

敵：ネス、リュカ
ステージ：ニューポークシティ

第11戦 ファイアーエムブレム (1990年4月)

敵：マルス、アイク
ステージ：攻城戦

第12戦 ヨッシーシリーズ (1990年11月)

敵：ヨッシー
ステージ：ヨッシーアイランド
ヨッシーシリーズは94年のヨッシーアイランドからであり、90年11月はヨッシー初登場作品となった「スーパーマリオワールド」の発売月。

第13戦 F-ZERO (1990年11月)

敵：キャプテン・ファルコン
ステージ：ポートタウンエアロダイブ

第14戦 ソニックシリーズ (1991年7月)

敵：ソニック
ステージ：グリーンヒルゾーン

第15戦 星のカービィ (1992年4月)

敵：カービィ、メタナイト、デデデ
ステージ：戦艦ハルバード

第16戦 スターフォックス（1993年2月）

敵：フォックス、ファルコ、ウルフ
ステージ：ライラットクルーズ

第17戦 ワリオシリーズ（1994年1月）

敵：ワリオ
ステージ：メイドインワリオ
ワリオシリーズは94年の「スーパーマリオランド3 ワリオランド」からだが、ワリオの初登場作品は92年の「スーパーマリオランド2 6つの金貨」である。

第18戦 ポケットモンスター（1996年2月）

敵：ピカチュウ、ゼニガメ、フシギソウ、リザードン、ルカリオ、プリン
ステージ：ポケモンスタジアム2、テンガンざん やりのはしら
ポケモントレーナーのポケモン3体は負け抜け方式で出てくる。

第19戦 ピクミン（2001年10月）

敵：ピクミン&オリマー
ステージ：とある星
2人プレイだと敵が2組登場