

- ひとりで

- シンプル
- アドベンチャーモード 大乱闘スマッシュブラザーズX ~ 亜空の使者 ~
- イベント戦
- 競技場
 - 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
- トレーニング
- オールスター

- みんなで

- 大乱闘(1-4人用)
- ルール
- スペシャル乱闘
- かちぬけ
- トーナメント
- おなまえ

- ニンテンドーWi-Fiコネクション

- だれかと
 - おきらく乱闘
 - チームバトル
 - 大観戦
- フレンドと
 - 大乱闘
 - フレンドリスト
 - チーム組み手
 - ホームランコンテスト

- オプション

- コレクション

- シール&フィギュア
- ステージ作り
- アルバム
- クリアゲッター
- リプレイ
- 名作トライアル
- ゲーム年表

- オプション

- 画面
- 振動
- デブリッカー

ボタン

- サウンド
- オレ曲セレクト
- データを消す

• データ集

- ムービー
- 戦いの記録
- サウンドテスト

ひとりで

シンプル以外のモードは2人プレイを確認

シンプル

いつもどおり普通にステージをクリアしていくモード。
ただし、DX版よりも64版に近く、回戦によって出てくる世界はある程度決まっている。
対戦ルールの変化が前作まで回戦によって固定されていたものが、今回は順番がバラバラになっている。
ただし終盤のみルールが固定されている。

アドベンチャーモード 大乱闘スマッシュブラザーズX ~ 亜空の使者 ~

スマブラキャラが謎の敵、「亜空軍」と戦っていく横スクロールアクションゲーム。一週目はステージを進めるごとに作り込まれたスピーディなムービーなども挿入される。
ボス戦、別分岐、2人プレイあり。ここでしか手に入らないフィギュアもある。
ボスとはゲームクリア後もステージに行くか、「ボスバトル」で戦闘出来る。
初回プレイ時間はムービーを飛ばさなければおおよそ6～7時間程度。

イベント戦

これは設定されたシチュエーションで戦う、ひとり用ゲーム。
おなまえと連動。難易度はやさしい、ふつう、むずかしいの3つ。
課題と難易度ごとに、ハイスコアがつくようになっています。
2人同時プレイの「ふたりでイベント戦」も可能。ひとり用とはちがう課題が用意されている。

競技場

ターゲットをこわせ!

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Lv1のみで、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Lvが増える。
2人同時プレイ可能。

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。

- フィールド後方にはホームランバットが置いてある。
- キャラごとに記録がセーブされる。
- フィールドが見えないシールドで囲まれており、うっかりサンドバッグ君を落とすことが少なくなった。
 - 何回か衝撃を与えるか、強いふっとばしで破壊される。
- 2人プレイができる。
 - 協力...いちどに2人同時プレイでより高度な記録を目指せる。記録のつき方はキャラ全員で共有。
 - 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。

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。

回復アイテムはなし。

情け無用組み手以外はアイテムあり。

ただし、放置していてもザコはアイテムを使ってこない。

たまに通常のプレイヤーキャラが出てくる場合があり、そのキャラは通常通りアイテムを使うので注意。

敵は1度に最大5人まで画面上に出てくる。

必殺技は使ってこない。

- [Wi-Fi](#)でもフレンドと、2人協力プレイの“チーム組み手”ができる。

- 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

ボスバトル

亜空の使者クリア かつ シンプルを1回以上クリアで解禁。

- 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。
- 「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る。

- 休憩所には全回復のハートのうつつわが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。
 - 他のモードと違い、コンティニュー不可能。
 - また、2人プレイだと1人バーストするだけで終了になる。

トレーニング

練習モード。好きなキャラ、相手を使ってキャラの特徴やコンボをつかもう。
ポーズ画面で

- スピード変速
- アイテムを自由に出す
- CPキャラを増やす
- CPの動きを選ぶ(2P以降で操作もできる)
- CPのダメージを設定
- カメラを変える
- 画面の表示を出すか出さないか(今作から)が設定できる。

画面の表示を出すと

- スピード
- 敵(CPの動き)
- ダメージ(直前の攻撃でのダメージ数)
- 連続ヒット数
- 合計ダメージ(連続ヒットした合計のダメージ)

が表示される。

トレーニングモードではOP相殺が一切掛かりません。
常にその技が持っている攻撃力が出ます。また、全く技を使っていない場合の1.05倍補正もありません。
バグなのか、仕様なのかは不明。

- OP相殺(ワンパターン相殺)とは

同じ技を続けて出すと、相手に与えるダメージ%が減ってしまう事。

オールスター

プレイキャラを全て使えるようにすると解禁される。詳しくは[隠し要素](#)のページを。
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。
今回は2人プレイ可能。
前作にもあったゲームモードだが、前作ではキャラがラスト以外ランダムで出てきたのが今作では出現するキャラクターがある程度固定(作成された年代順)されている。

- 2人でも出来るが、1人バーストするだけで即終了。

みんなで

大乱闘(1-4人用)

ルール

- ルール
 - タイム制
 - ストック制
 - コイン制(上限99999枚)
- 制限時間/ストック
- ハンデ
- ふっとび率
- ステージ選択
- アイテムスイッチ...アイテムの出現率や出現禁止アイテムを設定可能。今回は最初から使える。
- 追加ルール
 - ステージランダムスイッチ...ステージ選択をランダムにしたときに出ないステージを設定できる。
 - 通常ステージ・DXステージ・作ったステージはカテゴリごとにまとめてON/OFFすることができる。
 - 作ったステージのON/OFFを個別に設定することはできない。
 - また、作ったステージだけをONにすることもできない。通常ステージかDXステージを最低1ステージONにする必要がある。

スペシャル乱闘

- 項目ごとにルールを併用できる。【 】内はDXでの呼称。
- 戦績は保存されないが対戦回数やキャラ使用回数のカウントはされているのでそのタイプのクリアゲッターの条件は満たせる。

項目	OFF	ON1	ON2
体力	0%からスタート	300%からスタート 【スーパーサドンデス】	体力制 【体力制乱闘】
大きさ	普通	でかい(常にスーパーキノコを取った状態) 【でかい乱闘】	小さい(常に毒キノコを取った状態) 【ちっちゃい乱闘】
頭	何もなし	花(常にダメージを受ける花がついた状態)	うさぎ(常にうさぎずきんがついた状態)
体	普通	メタル(常にメタル化)	みえない(常に姿が見えない) 【見えない乱闘】
状態	普通	カレー(常に激辛カレー)	リフレクト(常にフランクリンバッチ)
重さ	普通	重い	軽い

速さ	普通	スロー 【スロー乱闘】	クイック 【クイック乱闘】
カメラ	普通	固定 【固定画面乱闘】	みおろし

- ちなみに一番長くなる乱闘名は「スーパーサドンデスでちっちゃくてうさみみでみえなくてカレーかつずっしり（ふわふわ）ゆっくりな画面見下ろし乱闘」だが、まったくもってお勧めできない。

かちぬけ

- 5人以上や、コントローラが3つ以下な環境で交互に遊ぶ時に便利。
- 最大16人まで設定可能。
- 1試合の参加人数を2人にして、負けた人から1人交代にすればありがちな勝ち抜き戦が楽しめる。
- おなまえとボタン設定対応。
- トイレや、睡眠などプレイをできない者を飛ばす事ができる。（一回やすみ）
- 腕が均衡しているなら負け抜け、不慣れな人がいるなら勝ち抜けがオススメ

1. 1試合の参加人数（コントローラ数、あそぶひと）を入力
2. プレイ待機の人数（みてるひと）も合わせた人数を入力
3. かちぬけ（勝った人が交代）か、まけぬけ（負けた人が交代）かを決め、交代する人数を設定する
4. 参加する人の名前を設定（名前をつけなくてもよい）後、プレイ開始

トーナメント

- 亜空の使者のように専用のタイトルが用意されている。
- 最大32人まで設定可能。前作より半分減っている。
- 前作と異なり人間は最低一人参加しないとイケない。
- ルール設定にアイテムスイッチ確認。
- おなまえ対応。
- 前作に存在したトーナメントを遊んでもカウント集の総対戦回数に反映されないバグは改善された模様。

おなまえ

- [キーコンフィグ](#)と連動。
- リモコンにキーコンフィグと共に保存可能。
- 削除は出来ない。

ニンテンドーWi-Fiコネクション

- 通信待機中にサンドバッグくんで遊べる。

だれかと

- 名前もメッセージも伝わらない。
- 対戦成績もつかない。
- 対戦中に抜けたプレイヤーは、CPUにかわる。
- 回線を抜いたり切断したりすると部屋が解散する。

おきらく乱闘

- 2分間のタイム制大乱闘を行う。(ルール変更は不可能)
- 対戦相手はランダムで決まる。
- ステージは遊びたいステージを全員が1票投じ、その中から抽選で決定。
- 登場アイテムなどスイッチでOFF出来るものも、抽選で決定。
- プレイヤーにCPが入ることもある。

チームバトル

- 通信対戦での勝率が近いプレイヤーが4人集められ、2対2のチームバトル。
- 4人プレイヤーがそろうまで開始されない。

大観戦

- 他のプレイヤーのリプレイデータを観戦。勝者を予想してコインを賭けることもできる。参戦人数が多いほどレートが高くなる。
 - 最大にかけられるコインは1000枚以上所持してる場合は100枚、それ以下の場合は自分の持ちコインの10%まで。
 - レート：2人orチーム 1.8倍 3人 2.8倍 4人 3.8倍(小数点以下は繰上)
 - 予想が当たっても外れてもシールを最低1枚もらえる
 - 稀にボーナスチャンスが発生。ボーナスチャンス時に予想を的中させると良いことがある。
 - 払い戻し二倍
 - 払い戻し三倍(1000枚以上になった場合999枚まで)
 - シールをたくさん入手(10枚)
 - シールをとてもしっかりたくさん入手(20枚)
 - シールをめっちゃめっちゃたくさん入手(50枚)
 - フィギュア一つ入手
 - CDを一つ入手

フレンドと

- [アイコン](#)を変えられる...シリーズのマーク・プレイヤーキャラの顔・Miiなどが選べる。
- おなまえが表示される。
- アピールでショートメッセージが出せる。
- 大乱闘以外のモードも少し遊べる。
- フレンドコードは64人まで。

撮った写真を送れる。

•

大乱闘

- 1台のWiiから3人まで参加可能。

フレンドリスト

- フレンドリストから相手の状態が見れる。
- 自分の名前、アイコン、アピール時に出すショートメッセージもここで設定。
- リストの右上にある 印は前回接続した時の通信状態を表しており、色が青に近いほど快適に遊べる可能性あり。

チーム組み手

- 2人協力で組み手ができる。

ホームランコンテスト

- 2人協力・対戦でホームランコンテストができる。

オプション

- 観戦許可…自分のプレイを大観戦で流す許可をするかしないか。
- 運営サービス…スナップ写真・作ったステージ・リプレイの配信を受けるか受けないか。

コレクション

シール&フィギュア

- [フィギュア](#)
 - リストが見やすくなった。
 - 「フィギュア名鑑」でフィギュアごとに色んな解説が見れる。
 - 自由に配置できるジオラマモード「フィギュアディスプレイ」あり。
 - 500種類以上あり（前作は配信合わせて293種）
- [シール](#)（新要素）
 - フィギュアより集めやすい。

シールは発売したゲームの説明書や資料などから持ってきたもの。

- 「シール名鑑」で簡易な説明あり。
- 色々なシールを組み合わせで写真を撮る事ができる「シールディスプレイ」あり。
- シールごとにステータス上昇効果を持っていて、「亜空の使者」プレイ中のメニューにてフィギュアに貼る事が可能。
ただし、1度貼った後ははがすとなくなる。また全滅した場合はそのステージで獲得したシールを何枚か無くしてしまう。
- 全700種類

• コインシューター

- 前作のフィギュポンのかわりのモード。
 - 前作はガチャポンにコインを入れてくじびきの的にゲットする物だった。
- コインを弾にして発射するシューティングゲーム。
- 敵の編隊やフィギュアを倒すとフィギュアやシールが手に入る。
- コインはシンプル、大乱闘、大観戦の賭けなどで手に入る。コイン制乱闘のコインは別物。
- 雑魚敵やミサイルを倒せば倒すほど新しいフィギアが出やすくなるので長いことやったほうがとく。
- ボタン長押しで、速度と威力が上がる。

ステージ作り

- 背景・パーツ・音楽を選んで自由にステージを作れる。
- [Wi-Fi](#)コネクションで友達と共有・任天堂に応募しての配信がある。

アルバム

- 撮影したスナップ写真を見ることが出来る。
- [Wi-Fi](#)コネクションで友達と共有・任天堂に応募しての配信がある。

クリアゲッター

- 特定の条件を満たすごとに窓が割れ、フィギュア・シール・CD・ステージ・名作トライアル等が解禁される。
- 割れた窓の中身とその解禁条件、その左右の窓の解禁条件を見る事が出来る。
- まだ出ていないモードやキャラが条件の場合は伏字になる
(例：????をクリア、????を使えるようにする、etc)

リプレイ

- 保存した動画のリプレイを見る事ができる。
- ゲームプレイは1回3分まで保存可能。
- [Wi-Fi](#)コネクションで友達と共有・任天堂に応募しての配信がある。

名作トライアル

- 各タイトルに設定された制限時間内で、スマブラに参戦しているキャラの原作を体験できる。
- セーブデータがあるタイトルもあるが、どのゲームも新たにセーブをする事はできない。
 - セーブデータがあったりゲームの途中から始まったりする仕組みは、バーチャルコンソールの中断機能と同じようなセーブデータがスマブラXのディスクに入っていると思われる。バーチャルコンソールと違い、HOMEメニューが表示されない・説明書が違う・セーブしないなどの違いがある。
- クリアゲッターにて解禁する事によりタイトルが増える。

ゲーム年表

- 今まで任天堂から発売されたゲームの一覧を機種別に見る事が出来る。
- 掲載されていないタイトルは、関連するシールなどを得ることで増えていく。
- ミッキーマウスやハム太郎などの版權物も網羅している一方、最後まで出てこないタイトルもあるらしい。

オプション

画面

- 4:3(ノーマル)か16:9(ワイド)かを選べる。
- 背景の円でテレビがどちらの比率か分かる。
- Wiiの本体設定を変更した場合、こちらでの起動時のサイズも変更される場合がある。
- テレビの「画面サイズ」設定にワイドとフルがあったら、フルを選択。

振動

- コントローラごと・おなまえごとに振動ON・OFFを変更。
- おなまえの設定が優先される。

デフリッカー

- 画面のちらつきをおさえる。
- ONにするとなめらかになるが、若干ボヤける。OFFにするとくっきりになるが、多少チラチラする。

ボタン

- おなまえごとにキーコンフィグ可能。

[操作・コントローラー](#)を参照。

•

サウンド

- 音楽と効果音のバランスを調整できる。
- サウンドテストへ移行可能。
- 曲の種類は[音楽・BGM](#)を参照。

オレ曲セレクト

- ステージに流れる曲のかかりやすさを設定できる。
- 「[CD](#)」を取ると選べる曲が増える。
- 曲の種類は[音楽・BGM](#)を参照。

データを消す

- ハイスコア
- 対戦記
- アドベンチャー
- 作ったデータ
- ぜんぶけす
 - 全てのデータを消す。
 - 選択すると消していいのか3回注意される。
 - 「ぜんぶけす」をする事で、とんでもない動画が流れるという噂があるがそれは嘘。

データ集

ムービー

- 遊びかたや[亜空の使者](#)のムービー、過去にスマブラ拳!!で公開されたトレーラーを見ることができる。

戦いの記録

- 対戦記
- カウント集
- おしらせ

サウンドテスト

- 音楽や効果音が聞ける。今回は最初から実装。
- 出典タイトルと編曲者も見られる。
- シリーズやキャラごとのカテゴリーで分別。