

スーパーファミコン®



〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5850-3760

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び買貨を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



バルバロッサ

+

SHVC-BK



この度は、スーパーファミコン用ソフト「バルバロッサ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、取扱説明書をお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお、この取扱説明書は大切に保管していただきますようお願いいたします。



CONTENTS

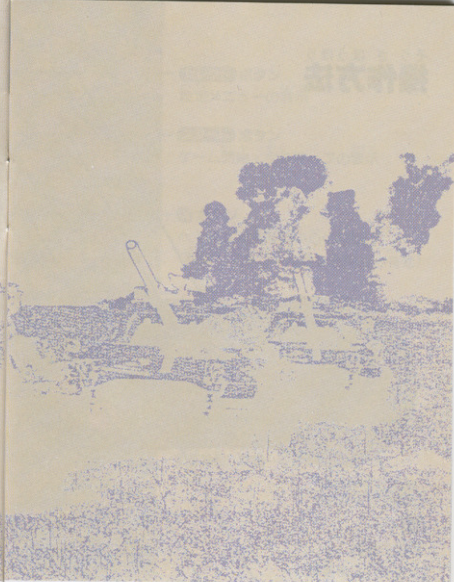
ストーリー	4
操作方法	6
ゲームの流れ	7
ステージクリア条件	7
ゲームの始め方	8
ゲームの概要	8
編成	10
コマンドメニュー	12
設定メニュー	18
ゲーム画面	21
行動メニュー	22
地形の特徴	26
ユニットの種類と特徴	29
勝利条件	30

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。

- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンに、プロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

ストーリー



ストーリー

1941年6月22日、ドイツ軍は、北方軍・中央軍・南方軍の3軍集団を率いてソ連国境を突破した。これが世に言う「バルバロッサ電撃戦」である。目的はソ連邦の崩壊であり、ヨーロッパの完全征服であった。

開戦当初、無防備であったソ連軍は苦戦をしいられ、各部隊は次々とドイツ軍に包囲され消滅していった。ソ連邦は快進撃を続けるド

イツ軍の前に成す術もなく後退していったのである。そしてモスクワへの道が開けたのであった。しかし、予想外に早く訪れた冬将軍と、ソ連軍の粘り強い反撃で、ドイツ軍は首都モスクワを目前にしながらか退却を余儀なくされた。これを機に東部戦線は混沌とした果てしない消耗戦へと突入していったのである。

そうさほうほう 操作方法



十字キー
項目の移動
／カーソルの移動

Yボタン
編成終了
／コマンドメニューの表示

Bボタン
項目の決定／行動メニューの表示

SELECTボタン
設定メニューの表示

STARTボタン
ゲーム開始／全体マップの表示

Xボタン
ヘックスを画面の中心に移動
(画面をスクロールさせる時に、有効)

Aボタン
キャンセル

ゲームの流れ

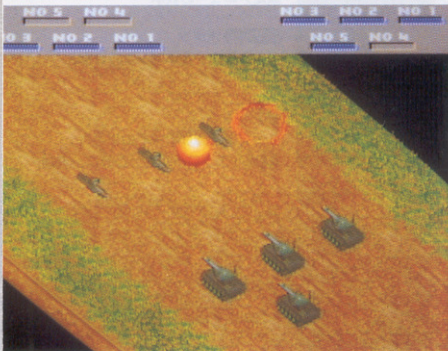
自軍移動、戦闘→自軍ターン終了→友軍移動、
戦闘→友軍ターン終了→
敵軍移動、戦闘→敵軍ターン終了→

自軍移動、戦闘

■ステージクリア条件

各ステージのクリア条件を満たし、全12ステージをクリアすることがこのゲームの目的です。プレイヤーは、移動、戦闘、占領を繰り返し、ゲームを進めます。基本的には、勝利都市をすべて占領し、規定のターンを完了すると、ステージクリアとなります。

はじめかた ゲームの始め方



ゲームの概要

バルバロッサは、第2次世界大戦における東部戦線を舞台にしたヒストリカル・ウォーゲームです。当時のドイツ軍とソ連軍の状況をゲームで忠実に再現するため、各戦場での戦闘をステージという形で構成。ステージは全部で12で、各ステージにはそれぞれクリア条件を設定しています。プレイヤーはドイツ軍の機甲師団長となり、自軍を指揮して町や村を占拠し、ソ連軍を倒しながらゲームを進めます。コンピュータは、ソ連軍とドイツの友軍を操作します。このゲームのポイントは、さまざまな条件下で与えられた使命をどの様に果たすかということにあります。そして最終ステージは、目的の異なるシナリオが用意されており、それまでのプレイ結果によって内容の違ったストーリーをお楽しみいただけます。



スタート ボタンを押すと
タイトル画面に変わります。



再度 **スタート** ボタンを押すと
セレクト画面に切り替わります。
☷ キーで
ニューゲームがコンティニューを選び
B ボタンで決定。



ニューゲームを選ぶと
メッセージ画面に変わりますので、
B ボタンを押します。
コンティニューを選ぶと
前回セーブした場面から始まります。

へんせい 編成

編成とは、中隊（1ユニット）の中の小隊を組みかえることをいいます。このゲームでは小隊は兵器、中隊は移動や攻撃を行うコマと考えると下さい。1中隊は最大5つの小隊で構成することができ、その組み合わせで中隊の能力や師団全体の特徴を決定することになります。師団長であるプレイヤーが各ステージのスタート時点で最初に行うのが編成です。この編成が終了すると、マップ上に中隊を配置し、行動することが可能となります。

編成部隊表（ゲームスタート後に表示されます）

合流元の小隊 合流先の小隊

編成部隊表

1 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
2 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
3 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
4 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
5 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6

編成部隊表

1 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
2 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
3 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
4 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
5 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6

ATK: 中隊攻撃力
FUL: 中隊所持燃料
SRH: 中隊索敵範囲
SPD: 中隊速度（移動量）

A ボタンを押すと
補給部隊表を表示。

合流または中隊の編成変更

編成部隊表

1 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
2 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
3 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
4 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
5 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6

1 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
2 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
3 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
4 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
5 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6

編成部隊表

1 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
2 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
3 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
4 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6
5 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 6

A キーでカーソルを移動させ

変更する小隊を選び

B ボタンで決定。

「合流元小隊表示欄」にその小隊が表示されます。

続けて移動先の小隊に

カーソルを合わせ

B ボタンで決定。

「合流先小隊表示欄」にその小隊が表示されます。

A キーで

交換または、合流を選び

B ボタンで決定。

自動編成 / 編成終了

Y ボタンを押すと「自動」と「終了」のセレクトウインドウが表示。「自動」を選択すると、コンピュータが自動的に編成を行います。「終了」を選択すると、編成が終わりよいは戦闘開始となります。

A キーでコマンドの選択

B ボタンで決定。

コマンドメニュー

ゲーム中に

Y ボタンを押すと

コマンドメニューのウィンドウが開きます。

キーで選択。

B ボタンで決定。



部隊表

「編成部隊表」を表示します。

配置

各中隊の配置をします。

次部隊

自車で移動を完了していない中隊を検索します。

H Q

全体マップを表示します。

補助表

各種データを表示します。

ヘルプ

ヘックスカーソル位置のデータを表示します。

終了

自車の行動を終了します。

部隊表

部隊表



未配置部隊

X ボタンを押すと
「小队情報」の確認ができます。



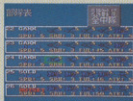
B ボタンを押すと

「部隊表」を表示し、各小队の情報が確認できます。

配置済部隊

Y ボタンを押すと

「未行動」「全中隊」の確認ができます。



配置



各中隊を配置するためのコマンドです。

キーで全配置または、単配置を選び

B ボタンで決定。



配置位置：中隊の出てくる位置を表示。

全配置：コンピュータにより自動的に全中隊が配置されます。

単配置：配置部隊表より配置したい中隊をひとつずつ選び、配置場所を指定し配置します。

次部隊



バルバロッサ クワ 陸軍 627
ドイツ軍 天候 晴天

1フェイズ中の未行動中隊を捜します。
また、勝利都市を確認することができます。

次部隊 勝利目標

B ボタンで決定。

次部隊：未行動部隊を捜し、その部隊のヘックスにカーソルを移動
します。

勝利目標：占領しなければならない勝利都市の位置を表示します。

HQ



バルバロッサ クワ 陸軍 627
ドイツ軍 天候 晴天

全体マップを表示します。
自部隊の位置は白の点滅、
勝利都市は赤の点滅で場所を示します。

部隊分布 勝利都市

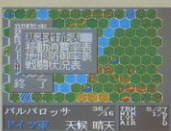
B ボタンで決定。



部隊分布：自部隊を白、敵部
隊を赤で表示しま
す。

勝利都市：自勝利都市を青、
敵勝利都市を赤で
表示します。

補助表



基本性能表				
兵器名称	種類	速度	燃料	索敵
歩兵	歩兵	1	100	1
騎兵	騎兵	2	100	1
戦車	戦車	3	100	1
砲台	砲台	1	100	1
戦艦	戦艦	1	100	1
潜水艦	潜水艦	1	100	1
航空機	航空機	4	100	1
戦闘機	戦闘機	4	100	1
爆撃機	爆撃機	4	100	1
輸送機	輸送機	4	100	1
哨戒機	哨戒機	4	100	1
偵察機	偵察機	4	100	1
戦闘機	戦闘機	4	100	1
爆撃機	爆撃機	4	100	1
輸送機	輸送機	4	100	1
哨戒機	哨戒機	4	100	1
偵察機	偵察機	4	100	1

基本性能表：
兵器の名称と能力を表示し
ます。

地形防御率表				
兵器名称	歩兵	騎兵	戦車	砲台
歩兵	100%	100%	100%	100%
騎兵	100%	100%	100%	100%
戦車	100%	100%	100%	100%
砲台	100%	100%	100%	100%
戦艦	100%	100%	100%	100%
潜水艦	100%	100%	100%	100%
航空機	100%	100%	100%	100%
戦闘機	100%	100%	100%	100%
爆撃機	100%	100%	100%	100%
輸送機	100%	100%	100%	100%
哨戒機	100%	100%	100%	100%
偵察機	100%	100%	100%	100%

地形防御率表：
戦闘時に地形が与える影響を
兵器別、天候別に表示します。

自軍と敵軍の各種兵器データや、地形デ
ータなどを表示します。

基本性能表 移動消費率表 地形防御率表 戦闘状況表

B ボタンで決定。

移動消費率表				
兵器名称	歩兵	騎兵	戦車	砲台
歩兵	100%	100%	100%	100%
騎兵	100%	100%	100%	100%
戦車	100%	100%	100%	100%
砲台	100%	100%	100%	100%
戦艦	100%	100%	100%	100%
潜水艦	100%	100%	100%	100%
航空機	100%	100%	100%	100%
戦闘機	100%	100%	100%	100%
爆撃機	100%	100%	100%	100%
輸送機	100%	100%	100%	100%
哨戒機	100%	100%	100%	100%
偵察機	100%	100%	100%	100%

移動消費率表：
中隊が移動する際の燃費率を
兵器別、天候別に表示します。
セレクト ボタンで天候の切り
替え

戦闘状況表				
兵器別隊数	勝利都市	敵勝利都市	自勝利都市	敵勝利都市
歩兵	100%	100%	100%	100%
騎兵	100%	100%	100%	100%
戦車	100%	100%	100%	100%
砲台	100%	100%	100%	100%
戦艦	100%	100%	100%	100%
潜水艦	100%	100%	100%	100%
航空機	100%	100%	100%	100%
戦闘機	100%	100%	100%	100%
爆撃機	100%	100%	100%	100%
輸送機	100%	100%	100%	100%
哨戒機	100%	100%	100%	100%
偵察機	100%	100%	100%	100%

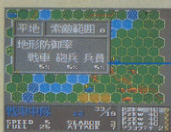
戦闘状況表：
自軍(青)、友軍(白)、敵軍(赤)
の兵力と、各勝利都市の座標
を表示します。

ヘルプ



ヘルクス位置の地形、中隊、小隊データを表示します。

☒ キーでヘルクス位置を選び「ヘルプ」を選択します。



選択されたヘルクスに部隊がいる場合画面右下に小隊表示します。

平地	索敵範囲	
地形防御率		
戦車	砲兵	兵員
5%	5%	5%

地形

PzKw	40
対戦車	40
対歩兵	40
対砲兵	40
対戦車	40
対歩兵	40
対砲兵	40
ソフコグナツ	2

小隊表示

☒ キーで小隊を選び
 ⓑ ボタンを押すと小隊のデータを表示します。

47	PzKw	40	配
燃料	25	索敵	1
対戦車防	25	速度	5
対歩兵防	25	耐久	4
		残弾	4

兵器名	75mm 歩		
対戦車	対砲兵	対歩兵	射撃回数
48	60	65	3
打撃回数	3	3	1
射程	4	4	4

Ⓐ ボタンを押すと地形、中隊のデータ表示画面に戻ります。

終了



☒ キーで移動し
 ⓑ ボタンを押すと自軍のターンが終了。



OKなら続けて
 ⓑ ボタンを押します。友軍と敵軍の移動、攻撃が始まります。

全体マップの表示



自軍のターンが終了していない時点で
スタート ボタンを押すと全体マップが表示されます。



☒ キーでカーソルを移動させ
 ⓑ ボタンを押すと指定したエリアマップを表示します。

せってい 設定メニュー



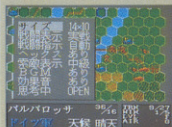
各種設定、データのロードやセーブを行います。

セレクト ボタンを押すと「設定メニュー」のウィンドウが開きます。

キー で選択

B ボタンで決定。

設定



キー 上下で移動し、左右で設定変更を行います。

各項目については
19~20ページ参照

セーブ

ゲームのデータをファイルにセーブします。

フルデータ1

(すべてのデータを記録します)

ステージデータ1 (そのステージのデータを記録します)

合計2データまでセーブできます。



ロード

セーブされているデータを読みだし、セーブした場面からゲームをすることができます。



サイズ

縦横のヘックス表示を変更します。



14×10

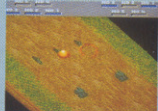


7×7

戦闘表示

実戦=戦闘シーンをグラフィック表示します。

高速=グラフィックを表示せず結果のみを表示します。



実戦



高速

戦闘指示

手動=支援部隊の指示、航空支援などの設定をプレイヤーが行います。

自動=コンピュータが設定を行います。

→25ページ参照

ヘックス

マップ上にヘックスを表示するかどうかを設定します。



あり



なし

敵表示

画面の網かけによる中隊の視野を設定します。

- 初級** (自軍は全て見通せますが
敵軍は一定の範囲しか見通せません)
- 中級** (自軍、敵軍とも一定の範囲しか見通せません)
- 上級** (自軍は一定の範囲しか見通せませんが、
敵軍は全て見通せます)



BGM

音楽の有無を設定します。 あり/なし

効果音

効果音の有無を設定します。 あり/なし
* BGMをなしにすると効果音も自動的になくなります。

思考中

コンピュータ思
考中にヘックス
画面を表示する
か否かを設定し
ます。

OPEN

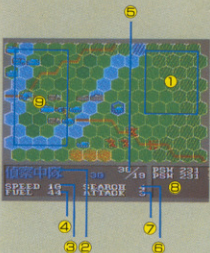
CLOSE



■部隊がない時

- 1 メニューウィンドウ表示域
- 2 ステージ名
- 3 カーソル位置(座標)
- 4 天候
- 5 状況表示

TRN (ターン数)
現在のターン数/最終ターン数
WIN (勝利都市)
現在占領都市/全勝利都市
LVL (節回レベル)
AIR (航空支援数)
6 コマンドウィンドウ表示域



■部隊がいる時

- 1 戦闘中のコマンド選択
ウィンドウ表示域
- 2 中隊名
- 3 スピード値
- 4 燃料値
- 5 カーソル位置
- 6 索敵範囲
- 7 攻撃力
- 8 中隊内容(小隊表示)
- 9 メニューウィンドウ表示域

こうどう 行動メニュー

行動するユニットを選ぶと行動メニューが開きます。メニューの内容はその時点で可能なコマンドが表示されます。間接攻撃は射程距離内に敵がいる時にのみ攻撃が可能となります。

移動



行動できる範囲が色分けされますので
カメラキーで移動先を選択し
Bボタンで決定。



同時にウィンドウが開き
 メニューが表示されます。
 選択後、
Bボタンで決定。

ウィンドウ表示 ※実行不可能なものは、表示されません。

- 決定**：中隊の行動を終了する。
- 直接攻撃**：接したヘックスに敵がいる時、または移動先のヘックスに敵が接している時に攻撃することができます。
- 編成**：接したヘックスに自軍がいる場合、小隊の編成の変更ができます。
- 分編成**：自軍の小隊を分割し、新たな中隊を編成します。
- 処分**：中隊を処分します。

編成 分編成 (実行不可能な場合は表示されません)

編成・分編成が可能な場合は、メニューに表示されます。



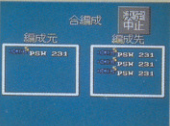
編成の場合は、接しているどの自軍と合流するかを選択し
Bボタンで決定。



分編成はどのヘックスに小隊を分割するかを決めて
Bボタンで決定。



決定するとウィンドウが開きます。
 移動させる小隊にカーソルを合わせ
Bボタンで決定。
 移動先の開いているスペースにカーソルを合わせ
Bボタンで決定。



設定が終わったら
Yボタンを押します。
 決定する場合は「決定」に、
 中止する場合は「中止」に
 カーソルを合わせて
Bボタンで決定。

直接攻撃 (実行不可能な場合は表示されません)



自軍に接したヘックスに敵がいる場合
または移動先に接したヘックスに敵が
いる場合、ウィンドウが開き攻撃が可
能となります。

攻撃目標の敵にカーソルを移動させ

B ボタンで決定。

間接攻撃



砲兵(U)のように離れた地点から攻撃
できる場合は、
行動する中隊を選択後、
直接攻撃と同様に攻撃目標にカーソル
を移動させ

B ボタンで決定。

攻撃目標の設定



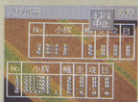
設定メニューで、戦闘指示を手動に設
定した場合、攻撃開始の前に攻撃目標
設定ウィンドウが開きます。

はじめに、攻撃に参加しない支援部隊
を選択します。



支援部隊とする小隊があれば

Y キーで選択し
B ボタンで決定。



Y ボタンを押すとメニューが開き
Y キーで「決定」「中止」を選択し
B ボタンで決定。



Y キーで次に攻撃に参加する小隊を選択し
B ボタンで決定。
続いて目標となる敵の小隊を
Y キーで選択し
B ボタンで決定。

戦闘の実行



全ての設定が完了したら

Y ボタンを押したら
B ボタンで「決定」か「中止」を選択し
ます。「決定」を選択すると「戦闘」に
「中止」を選択すると「支援部隊」の設定
からやり直しになります。



航空支援ができる場合は、設定表示が「航空
支援」となり、ウィンドウが開きます。

Y キーで「あり」「なし」かを選択し
B ボタンで決定。

ちけい とくちよう 地形の特徴

平地

草原などの比較的平坦な土地。晴天時及び降雪時は、非常に移動しやすい地形です。ただし、遮蔽物がないので、戦闘には不向きです。
地形防御率 戦車：5 砲兵：5 兵員：5

森

樹林の多い土地。移動しにくいですが、砲兵、兵員の移動消費は平地と変わりません。戦闘は、樹林に身を隠しながら戦えるので有利といえます。
地形防御率 戦車：20 砲兵：25 兵員：30

荒地

整地されていない土地。足場が悪く、砲や歩兵は移動しにくい地形です。また、多少の遮蔽物はあるものの戦闘にはあまり適しません。
地形防御率 戦車：10 砲兵：15 兵員：15

湿地

地盤の柔らかい、ぬかるんだ土地。雪の影響は受けませんが、川とほぼ同じで非常に移動しにくい地形です。ここで攻撃を受けたら最悪です。
地形防御率 戦車：0 砲兵：0 兵員：0

丘陵

山より起伏の小さい、なだらかな土地。平地よりも多少移動しにくいですが、森と同程度で問題はありません。戦闘も地形防御率が高く有利です。
地形防御率 戦車：20 砲兵：25 兵員：30

山岳

いわゆる山。道路が通っていない限り、兵器の進入は困難です。だが移動可能な兵器があれば、非常に有利な戦いができます。
地形防御率 戦車：30 砲兵：40 兵員：50

大河

川幅の広い河川。橋が掛かっていなければ、全ての部隊は渡ることができません。
地形防御率 戦車：0 砲兵：0 兵員：0

川

湿地と同じように、一部の部隊が進入できません。移動も困難ですが、雪の影響は受けません。戦場としては最悪です。
地形防御率 戦車：0 砲兵：0 兵員：0

陣地

攻撃・防御の拠点。最も戦闘に向いています。ただし、丘陵と同程度の速度に制限されます。雪の影響は受けません。
地形防御率 戦車：30 砲兵：35 兵員：45

ユニットの種類と特徴



村

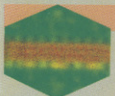
小さな集落。晴天時、降雪時は非常に移動しやす
い地形です。戦闘にはあまり適さず、防衛は
困難です。
地形防御率 戦車：10 砲兵：15 兵員：20



町

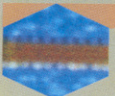
村より規模の大きい人家の集まり。移動しやす
く戦場に向いています。占領することで、燃料、
攻撃回数の補給の拠点となります。補給量は遠
くなるほど減少し、20ヘックス(ドイツ軍は晴
天時以外は10ヘックス)以上離れると補給不能
となります。

地形防御率 戦車：20 砲兵：30 兵員：40



道路

整地された道。全ての兵器が、高速で効率よく
移動できます。天候の影響をまったく受けず、
悪天候時でも有効です。
地形防御率 道路下の地形の防御率に準ずる。



橋梁

川や海に掛かっている橋。道路と同じく天候の
影響を受けず、高速で効率よく移動できます。
地形防御率 橋梁下の地形の防御率に準ずる。

このゲームでは、プレイヤーがマップ上で操る駒(中隊)をユニットと
いいます。ユニットは兵器や集団を表し、種類により移動速度や攻撃
力にそれぞれ特徴があります。

「戦車タイプ」



キャタピラ走行車。装甲が厚く、強力な攻撃
力を持っています。

「偵察車両タイプ」



タイヤ走行車。移動力は高いが、地形条件に
よって行動範囲が狭くなることがあります。

「対空砲 / 対空車両タイプ」



敵の航空支援効果を減少させる対空値を持っ
ています。

「砲兵タイプ」



戦車への攻撃を主とする、対戦車砲や間接攻
撃が可能な野砲があります。

「歩兵タイプ」



徒歩、ハーフトラック、トラックで移動する
ため、行動半径が限られます。機関銃程度の
武器しか所持できません。

しょうり じょうけん
勝利条件



「ステージ1」 バルバロッサ電撃戦

勝利条件 ■勝利都市の数0 / 5
■規定ターン数27

「ステージ3」 タイフーン作戦

勝利条件 ■勝利都市の数0 / 7
■規定ターン数28

「ステージ5」 コーカサスへの道

勝利条件 ■勝利都市の数0 / 9
■規定ターン数18

「ステージ7」 チェタル作戦

勝利条件 ■勝利都市の数0 / 4
■規定ターン数25

「ステージ2」 キエフ包囲戦

勝利条件 ■勝利都市の数0 / 8
■規定ターン数25

「ステージ4」 ブラウ作戦

勝利条件 ■勝利都市の数0 / 5
■規定ターン数20

「ステージ6」 ハリコフ戦

勝利条件 ■勝利都市の数4 / 4
■規定ターン数24

「ステージ8」 キロウオグラード

勝利条件 ■勝利都市の数0 / 5
■規定ターン数22

「ステージ9」 コルズンポケット

勝利条件 ■勝利都市の数0 / 4
■規定ターン数25

「ステージ11」 キュストリン防衛戦

勝利条件 ■勝利都市の数2 / 2
■規定ターン数23

「ステージ10」 バグラチオン作戦

勝利条件 ■勝利都市の数4 / 4
■規定ターン数25

注意：ステージ12は、ステージ11終了時点で、残りユニットが多かったか少なかったかによって、シナリオの流れが違います。

少なかった場合

「ステージ12」 ヘルリン攻防戦

勝利条件 ■勝利都市の数3 / 3
■規定ターン数26

1945年4月、3カ月の沈黙を破って、ソビエト軍の攻勢は再び開始されていた。キュストリン橋頭堡から現れた敵の大軍団は各地で我が軍を蹂躪し、首都ベルリンにある。もはやドイツ軍には満足な装備もなく、部隊の編成も老人や少年などが中心であり、部隊としての体裁を成していない。いよいよ統括官邸と国会議事堂を守り抜き、我が師団最後の意地を見せる時が訪れたのだ。

多かった場合

「ステージ12」 ドイツ最後の戦い

勝利条件 ■勝利都市の数1 / 1
■規定ターン数25

1945年4月、3カ月の沈黙を破って、ソビエト軍の攻勢は再び開始されていた。キュストリン橋頭堡から現れた敵の大軍団は各地で我が軍を蹂躪し、首都ベルリンは完全に包囲されつあった。我が師団はこの包囲網を阻止するため、ヘルリン南部で敵軍団を撃破せよとの命を受けた。情報では、敵軍の精鋭「親衛赤軍」が進撃中とのことである。果して我が部隊に勝算はあるのだろうか。