

- [Prologue](#)
  - [F.N.G.](#)
  - [消耗品のクルー:Crew Expendable](#)
  - [予期せぬ成功:The Coup](#)
- [第一章:ACT I](#)
  - [ブラックアウト:Blackout](#)
  - [チャーリーは波に乗らない:Charlie Don't Surf](#)
  - [沼地:The Bog](#)
  - [狩られしもの:Hunted](#)
  - [空からの死:Death From Above](#)
  - [ウォー・ピッグ:War Pig](#)
  - [衝撃と畏怖:Shock and Awe](#)
  - [アフターマス:Aftermath](#)
- [第二章:ACT II](#)
  - [セーフハウス:Safehouse](#)
  - [オールギリドアップ:All Ghillied Up](#)
  - [ワンショットワンキル:One Shot, One Kill](#)
  - [炎熱:Heat](#)
  - [父の罪:The Sins of the Father](#)
- [第三章:ACT III](#)
  - [最後通告:Ultimatum](#)
  - [オールイン:All In](#)
  - [司令室では静粛に!:No Fighting in the War Room](#)
  - [ゲームオーバー:Game Over](#)
- [エピローグ:epilogue](#)
  - [マイルハイクラブ:Mile High Club](#)

## キャンペーンモード一覧

キャンペーンモードの情報を掲載  
攻略は[ベテラン攻略](#)を参照

[PC版によるミッションの解説\(4Gamer.net\)](#)

## Prologue

### F.N.G.

英国特殊部隊SAS。プレイヤーは新米隊員ジョン・"ソープ"・マクタヴィッシュ軍曹となり、訓練を受ける。  
訓練の結果により自分に見合った難易度が言い渡される(それ以外を選択も可能)。また結果はオンラインのランキングに反映される。  
小ネタ：結果に納得せずに模擬戦をしつこく繰り返していると『ベテラン』が解除されるバグ

(?)があった(Xbox360版)  
仕様かどうかは不明...

## 消耗品のクルー:Crew Expendable

英国特殊部隊SASは、情報部の情報を基に核を輸送する貨物船を急襲する。

- 任務備考

登場する兵器

UH-60 ブラックホーク(SAS)：行きに使うヘリ。コードネームは「ハンマー」。  
CH-46シーナイト(SAS)：迎えに来る大型ヘリ。コードネームは「ビッグバード」。

## 予期せぬ成功:The Coup

中東某国。カレド・アル・アサド一味がクーデターを起こし、アルフラニ大統領を処刑する。(プレイヤーは大統領視点)

余談であるがアル・アサドは24のシーズン6のテロリスト(厳密には元)の名前である。普通であれば偶然っぽいですが脚本家がCoD4と24は同じなので脚本家が名前を思いつかなかったから一緒にしたのか、あるいは繋がりのあるのかもしれないが、きっと前者であろう。

---

## 第一章:ACT I

### ブラックアウト:Blackout

英国特殊部隊SASは、貨物船の情報をもたらししたスパイニコライを救出に向かう。

- 任務備考

登場する兵器

BM-21(超国家主義派)：多連装ロケットランチャー車両。中盤に登場。カマロフが「BM21は任せろ」と言っているのはこれ

BMP-2(超国家主義派)：歩兵戦闘車。中盤に登場。味方のロシア兵が破壊してくれるため、このミッションではただの演出。

Mi-8 ヒップ(超国家主義派)：兵員輸送ヘリ。中盤に登場。ゲーム中最も登場する兵器の1つ。敵の降下地点に向かわないとずっとホバリングしているが、M203を当てても落とせない仕様。

UH-60 ブラックホーク(SAS)：迎えに来るヘリ。あまり知られていない事だが、パイロットはロシア兵。何故かRPG-7も積んでいる。

### チャーリーは波に乗らない:Charlie Don't Surf

中東某国。米国海兵隊フォース・リーコンは、アル・アサドを確保するべく、演説を流しているテレビ局へと侵攻する。

海兵隊視点ではプレイヤーはポール・ジャクソン軍曹となる。

- 任務備考

登場する兵器

UH-60 ブラックホーク(海兵隊)：降下に使うヘリ。降下後も戦闘区域を飛び回り、搭載された

ミニガンで支援してくれる。テレビ局内ではなぜか屋根を無視して援護する。現実では海兵隊はUH-60を運用していない。

AV-8B ハリアー（海兵隊）：戦闘機。何度か頭の上を飛んでいく。演出。

テクニカル（アルアサド私兵）：M2重機関銃を積んでいるピックアップトラック。通常の弾薬で破壊(引火)でき、射手を倒す事でも無力化できる。ヘリ搭乗時、視界に入る車両は無視で良い。

M1A2エイブラムス（海兵隊）：米軍主力戦車。通っていただけなので演出。

## 沼地:The Bog

米国海兵隊フォース・リーコンは、敵に足止めされているエイブラムス戦車の救出に向かう。

- ・ 任務備考

### 登場する兵器

M1A2エイブラムス（海兵隊）：沼地にハマって故障。コードネームは「ウォー・ピッグ」。

AH-1W スーパーコブラ（海兵隊）：主力攻撃ヘリ。前半、中盤に演出、終盤に支援として登場。マルチのSAS・海兵隊側ヘリもこれ。

CH-46 シーナイト（海兵隊）：ミッション開始直後に演出として登場。

T-72（アルアサド私兵）：敵主力戦車。中盤に登場。4台現れるが、2台倒せば敵歩兵は退却するのを覚えておくと便利。

## 狩られしもの:Hunted

ニコライを救出した英国特殊部隊SASのヘリが敵に撃ち落され、敵の大群に追われる事となる。

- ・ 任務備考

### 登場する兵器

UH-60 ブラックホーク（SAS）：ブラックホークダウン。

AC-130H"スペクター"ガンシップ（SAS）：対地攻撃機。最後の爆撃は圧巻。

Mi-8 ヒップ（超国家主義派）：ヘリ。このミッションでは攻撃してくるが、機銃手を倒すと少しの間攻撃が止むが、機銃主は無限湧きする。ステインガーの1発目が外れるのは仕様。1発目を建物に当てて外しても2発目は当てられる。

T-72（超国家主義派）：最後に登場するが、AC-130の餌食に。

## 空からの死:Death From Above

プレイヤーはAC-130Hの射手となり、英国特殊部隊SASの脱出を上空より援護する。

- ・ 任務備考

このミッションには難易度が全く関係ない。見づらいが味方（点滅してる）への誤爆にだけは注意

小ネタ

重要キャラ以外の「SAS隊員」扱いの者は誤爆しても失敗にならず、気をつける！と注意されるだけのようだ。

### 登場する兵器

AC-130H"スペクター"ガンシップ（SAS）： -

CH-46 シーナイト（SAS）：プライスたちを迎えに来る

BMP-2（超国家主義派）：中盤に登場。40mmでも蜂の巣に出来る。

## ウォー・ピッグ:War Pig

The Bogで支援したエイブラムス戦車(War Pig)をハイウェイへとエスコートする。

- 任務備考

### 小ネタ

このミッションでは死んだ仲間のM16A4が拾える。  
擲弾筒付きM16A4をチート「無限弾薬」をONにして使うと面白い。低スペだと処理落ちするが...

### 登場する兵器

Mi-8 ヒップ (アルアサド私兵) : 序盤に2機登場。放っておくと空挺部隊を降ろして行くので、出来れば落としておきたい。補正がかかっているためRPG一発で落とせる。

M1A2エイブラムス (海兵隊) : 修理された。主砲発射時に側に居ると、スタンを食らったような状態になる。

CH-46 シーナイト (海兵隊) : 迎えに来る。ハッチはすり抜けられる。

T-72 (アルアサド私兵) : 終盤に登場。建物から飛び出ると機銃で攻撃してくるので注意。

## 衝撃と畏怖:Shock and Awe

海兵隊は、アル・アサドの私兵軍の残党を包囲するため展開する。

- 小ネタ

序盤に一度着陸する広場にあるAK47を掲げた像はMK19で撃つと崩れる。  
イラク戦争で破壊された、フセイン像のオマージュと思われる。

- 任務備考

### 登場する兵器

CH-46 シーナイト (海兵隊) : 最初から最後まで乗っているヘリ。コードネームは「アウトロー」。

MK19 Mod3 (海兵隊) : 自動擲弾銃。シーナイトに搭載。ヒートゲージに注意

AH-1W スーパーコブラ (海兵隊) : 女コブラパイロット。コードネームは「デッドリー」。

AV-8B ハリアー (海兵隊) : 戦闘機。遠くで爆撃している。

M1A2エイブラムス (海兵隊) : 市街地へ展開していく。タイガー62という隊らしい。

ZU-23 (アルアサド私兵) : 高射砲。序盤、ビルの上によく配置されている。

BMP-2 (アルアサド私兵) : ベテランでは最凶の存在。MK19で2発打ち込めば破壊できる。

Mi-8 ヒップ (アルアサド私兵) : 中盤に登場するが、ここではM4のグレネードランチャー1発で落とせる。

## アフターマス:Aftermath

...

- 任務備考

人によっては子供の声が聞こえるらしい... (公園の方に歩いていくと...)

---

## 第二章:ACT II

### セーフハウス:Safehouse

英国特殊部隊SASは、海外へと逃亡したアル・アサドの隠れ家を検索。アル・アサドを見つけ出し核爆弾の入手先を聞き出す。

- 任務備考

農場が一番遠いので最終地点になりがちだが、アル・アサドの居場所は複数パターンある。最後に行った家による。

- 小ネタ

普通に行けば最後から2番目に当たる農場の手前の家の裏に牛が2頭倒れている。

#### 登場する兵器

Mi-28 ハヴォック（ロシア現政権支持派）：重戦闘ヘリ。コードネームは「モシン」。支援は実はあまり敵を倒せていない。

BMP-2（超国家主義派）：C4やRPG-7で倒せるようになる。轢かれると死ぬ。教会の上部にあるジャベリンで破壊しておくのが得策。

### オールギリードアップ:All Ghillied Up

一旦舞台は15年前へ。プレイヤーは若かりし頃のプライス"少尉"となり、マクミラン大尉と共にチェルノブイリへ武器商人だった頃のイムラン・ザカエフを暗殺するミッションに出る。

- 任務備考

隠密行動を保ったほうが攻略にも実績にも良いし、なによりマクミランに貶される。

ここも建物内で子供の声が聞こえるとか聞こえないとか...

#### 小ネタ

「P90SD」という武器がキャンペーン内で唯一登場する。サプレッサーとダットサイトを装備。大尉がナイフで敵を倒す辺り。

アパートの階段の踊り場に現れるスナイパーを倒さず(見つからずに)に進むと本来犬に食べられてる敵が生きている。

さらに、その敵を殺して武器(G3)を奪ってミッションを終えると、次のミッションでも装備されている(PC版で確認)。

ただ、マクミランがついてこなくなるという不具合(仕様?)があるが、しっかりとミッションを終えられるので問題は無い。

#### 登場する兵器

Mi-24 ハインド（超国家主義派）：重戦闘ヘリ。駐機してたり飛んでいたりする。マルチのスペツナズ・敵対勢力側のヘリもこれ。

BMP-2（超国家主義派）：踏まれると死亡。

### ワンショットワンキル:One Shot, One Kill

ザカエフを狙撃後、マクミラン大尉と共にチェルノブイリを脱出する。

## 任務備考

•

狙撃時、マクミランがターゲットの確認を行うが実は何時撃っても良い。  
風向とコリオリの力により弾道が大きく曲がるので注意。風向は旗で確認できる。  
終盤の戦闘でのヘリの距離は、2160mから異常に減る。

### 登場する兵器

バレット M82A1 (SAS) : キャンペーンでは唯一この場面だけ登場。

CH-46 シーナイト (海兵隊) : コードネームは「ビッグバード」。アメリカ海兵隊の機体。当然、降りてきて支援する兵士も海兵隊員。

Mi-28 ハヴォック (超国家主義派) : 最初のはもたもたしていると、爆撃されて死ぬ。

Mi-8 ヒップ (超国家主義派) : -

## 炎熱:Heat

舞台は再び現代へ。アル・アサドの隠れ家から脱出する。

### • 任務備考

第一防衛線撤退後、UH-60内にあるミニガンを使えば、増援のヘリを全て始末可能。  
LTを放すとガトリングが止まってしまう射撃出来ない事に注意。

### 小ネタ

農場の納屋にあるジャベリンは、ホップする前に建物に当たると発火せずに落下するが、  
タイミングが悪いと自分を巻き込んで爆発するので、戸口越しに右手の戦車を狙う時は注意。  
「セーフハウス」で倒れてた牛が腐りはじめていて、蠅(?)が飛んでいる。

### 登場する兵器

M134:通称ミニガン。墜落したブラックホークのもの。MK19同様、長時間撃ち続けるとオーバーヒートしてしまう。

UH-60 ブラックホーク(?): なぜか墜落している。

CH-46 シーナイト (海兵隊) :

AV-8B ハリアー (海兵隊) : 戦闘機。中盤からこちらの支援要請に応じて爆撃してくれる。

T-72 (超国家主義派) : 「沼地」と違い、現れる4台全て撃破しないと先に進まない。

Mi-8 ヒップ (超国家主義派) : 中盤に5機程登場。M134で血祭りにあげてしまおう。戦車登場後の2機はRPG-7で落とせる。

## 父の罪:The Sins of the Father

ザカエフの息子、ビクター・ザカエフを待ち伏せし、確保する。

### • 任務備考

### 登場する兵器

R-700:ボルトアクション式狙撃銃。シングルプレイではこのミッションでのみ使える。監視台の敵1名も所持。

UH-60 ブラックホーク (SAS) : コードネーム「ヴァルチャー」

BMP-2 (超国家主義派) : -

---

## 第三章:ACT III

### 最後通告:Ultimatum

パラシュート降下ではぐれてしまったグリックス二等軍曹と合流し、ICBM発射基地への送電をストップする。

- 任務備考

1つ目の家をクリアした後に調べてこいと言われるが、家の右にいる2人をバレずに倒せば正面の家から犬やらが出て来ないので楽。倒した後はUAZ(ジープ)を壊しても敵は現れない。

2人目は、一軒目の家の陰の木の傍にいる。フラッシュバンを投げて、ひるんでる間に射殺すると楽。

- 小ネタ

このミッションからNo Fighting in the War Roomまでは装備が引き継がれる（弾薬はミッションごとに補充される）。ミッション終了時には必ず、装備を整えておこう。

登場する兵器

Mi-8 ヒップ（超国家主義派）：落とすにはM203が3発もいる。しかし、ロープが垂れた時に1発撃ち込むと中の敵兵がボロボロと落ちてくる。

BMP-2（超国家主義派）：置物。カバーポイント。

### オールイン:All In

ICBM発射基地へ潜入する。

- 任務備考

小ネタ

壁をC4で爆破して行く別ルートがある。

倉庫内のジャベリンはイージーでしか出ないが、もう1つ他の難易度でも使える隠しジャベリンがある。

詳しくはベテラン攻略を参照

登場する兵器

Mi-8 ヒップ： -

Mi-24 ハインド（超国家主義派）：スタート時に演出で登場。また、基地への降下準備が整ってるのに降下しないと2機やってくる。

BMP-2（超国家主義派）：高難度ではC4爆破よりRPG-7や隠しジャベリンが有効。

SA-6 ゲインフル（超国家主義派）：対空ミサイル発射機。ただの飾り

### 司令室では静粛に!:No Fighting in the War Room

コントロール・ルームへと到達し、発射された核ミサイルを空中で破壊する。

- 任務備考

コントロール室での解除コード入力、解除成功するまでボタンを押し続けたいといけない。端末でコードを入れた筈なのにカウントダウンが止まらないのは、解除途中でボタンを放して欲しい。

- 小ネタ

地味に海兵隊の兵士が1人同行している。序盤にはいるが、気がついたらいなくなっていることが多い。

どうやら序盤にほぼ必ず戦死してしまう模様。

## ゲームオーバー:Game Over

最後の脱出。

- 任務備考

実はしゃがみも匍匐もできる。しかしずっと伏せててもRPGで殺される。

小ネタ

橋を攻撃され、UAZ(四駆)から放り出された後、仲間について橋の真ん中に出ると、左側に敵のトラックが走ってくる。

トラックから降りてくる兵士の1人がM60E4を持っている。ザカエフの左にいる兵士もM60E4を持っている。

右側のUAZの陰にいる兵士がRPGを持ってる時がある。

登場する兵器

Mi-8 ヒップ (ロシア現政権支持派) : -

Mi-28 ハヴォック (ロシア現政権支持派) : -

Mi-24 ハインド (超国家主義派) : RPGで落とせと言われるが...

BMP-2 (超国家主義派) : -

---

## エピローグ:epilogue

### マイルハイクラブ:Mile High Club

ハイジャックされた機体に突入、重要人物を確保して安全地帯へとスカイダイブする。

- 任務備考

わかりにくいだが、この任務は「ソープのその後」。

「ゲームオーバー」から数十ヶ月後～数年後と考えられる。

---