Удар по голове.  
  
Смотрим вступительный ролик. Очнувшись в каком-то доме, перед глазами вырисовывается портрет мужчины. Это доктор Митчелл. Он помог нам встать на ноги после тяжелейшего ранения. Выбираем себе имя, характеристики, специальные перки. Так как мы пойдем по доброму пути, соответственно и лепим персонажа доброжелательного с развитым умом, интеллигенцией. Прежде чем покинуть уютный дом, осмотрим его и заберем всё, что только можно забрать, из полезных предметов конечно.  
  
Вновь в седле.  
  
Выйдя на улицу, увидим робота передвигающегося по дороге. Благодарим его за помощь и немного расспрашиваем про бандитов, которые напали на нас. Отправляемся в салун. Чтобы отметить путь, выбираем задание по умолчанию в инвентаре. Сразу при входе нас встречает Санни. Просим обучить нас вживанию в пустыне. Она соглашается и предлагает пройти за салун. Получив винтовку, целимся по бутылкам и простреливаем ровно три штуки. Далее она предлагаем продолжить обучение, мы соглашаемся и следуем за ней. Добравшись до водоема, убиваем маленьких тварей при помощи V.A.T. S. Говорим с Санни и соглашаемся на очистку еще двух водоемов. Получаем награду и отправляемся на следующее задание.  
  
Расследование.  
  
Добираемся до Примы. Территорию контролируют сбежавшие преступники. Входим в казино и общаемся с Джонсоном.  
  
Город, который мне нравится.  
  
Прежде чем узнать подробности нашего расследования, нужно освободить помощника шерифа. Его удерживают преступники в отеле «Бизон Стив». Проникнув туда, расправляемся с встречающимися противниками. Заложника удерживают на первом этаже. Но также осматриваем второй этаж, в поиске полезных предметов. Говорим с Биглом и освобождаем его. Выйдя наружу, снова говорим с ним и получаем нужную информацию.  
  
Расследование.  
  
Направляемся в Новак через Ниптон, чтобы пообщается с местными жителями. Добравшись до городка, сразу направляемся в мотель. Пообщавшись с хозяйкой, Дженни, покидаем мотель и идем в один из номеров, пройдя через ворота. Встретившись с Мэнни спрашиваем его о человеке в клетчатом костюме. Он соглашается нам помочь, но с одним условием, если мы поможем ему. Конечно, при большой харизме можно сразу получить то, что нас интересует.  
  
Давай полетаем.  
  
Отправляемся в полигон на задание Мэнни. Наша задача отчистить это место от гулей. Перед отправкой заглянем к огромному динозавру, внутри которого небольшая лавка. Чтобы получить секретные оружие и боеприпасы надо заручиться поддержкой Дженни. Добравшись до полигона, уничтожаем несколько гулей снаружи. Входим внутрь. По интеркому голос просит подняться наверх по металлической лестнице, чтобы встретиться. На входе говорим с Крисом, который, к удивлению, совсем не похож на гуля. Он сообщает, что некий Джейсон, предводитель, ждет нас. Пройдя по коридору поднимаемся наверх. Джейсон на нашу просьбу покинуть полигон, хочет, чтобы для начала мы отчистили подвал от супер-мутантов теней. Мутанты очень сильны в ближнем бою и здоровье у них неслабое. Досконально просматриваем весь подвал. Убив всех, отыскиваем босса, Дейва. Он практический постоянно в режиме невидимости. Чтобы рассекретить его нужно нанести урон. Выполнив задание, возвращаемся к Джейсону. Теперь он готов уйти со своими братьями через подвал. Следуем за ним. Снова проблема: для запуска ракеты не хватает некоторых элементов. Для начала возьмемся за поиск изотопа 239. Отправляемся на отмеченную территорию. Возле дороги лежит труп мародера. Обыскиваем и находим нужно вещество. Скрапный двор Гибсон – городишко, где можно купить модуль тяги. Запуск ракеты производится с лаборатории, оттуда, где мы в первый раз встретились с Джейсоном.  
  
Расследование.  
  
Возвращаемся к Мэнни. Он выкладывает нам всю информацию. Отправляемся в Боулдер-Сити. Там общаемся с лейтенантом Монро. Рядом есть проход в руина, проходим туда, чтобы попробовать договориться с Великими ханами.  
  
Стычка в Боулдер-Сити.  
  
Заходим в тайник и говорим с Джесапом. На его удивление пытаемся отшутиться, изобразив призрака. Далее спрашиваем про жетон. Он говорит, что жетон унес Бенни. Теперь, благодаря развитой харизме, просим отпустить заложников. Сообщаем лейтенанту хорошие новости.  
  
Звонок.  
  
Итак, нам известно местонахождение негодяя в клетчатом костюме. По дороге в отель встречаем Виктора. Кстати, он двигается в том же направлении, что и мы. Странно, не правда ли? Сначала проходим через город Фрисайд, затем через Стрип. Чтобы попасть в Стрип, надо иметь при себе две тысячи крышек или должна быть развита наука, для запугивания робота-полицейского.  
  
Казино всегда в выигрыше, I.  
  
Снова встречаем Виктора. Он передает нам, чтобы мы прошли в Лаки 38 и поговорили с его хозяином Хаусом. Подняться на лифте можно только при помощи Виктора. Хаус по-прежнему ждет платиновую фишку, которую мы должны доставить. Он даже пообещал увеличить гонорар в четыре раза! Согласившись, идем в «Топс», на разговор с Бенни. Он попытается увильнуть, опять-таки благодаря красноречию, уговариваем остаться один на один. Проходим в президентский люкс номер. Получаем ответы, на вопросы, накопленные с начала игры. Расспрашиваем о фракциях, платиновой фишке и т. д. и соглашаемся помочь ему. После того, как он покинет номер, в комнату ворвутся четверо телохранителей. Так как у нас нет оружия, подбираем с бильярдного стола кий. Убиваем их и отправляемся на поиски Бенни.  
  
Звонок.  
  
Идем в комнату Бенни. Там встречаем робота йес-мэна. Отсюда и пойдут различные разветвления в сюжете. Придется выбирать убить Бенни или Хауса.  
  
Джокер: смена руководства.  
  
Добираемся до реки, на самом краю карты. Оттуда попадаем в Форт.  
  
Кесарю кесарево.  
  
Цезарь уже ждет нас. Получаем первое задание, конечно же, фишка будет предоставлена нам, для выполнения этого самого задания. Справа сидит Бенни, говорим с ним. Не будем поддаваться на его провокации. Направляемся в бункер, сдаем оружие. Вставляем фишку в консоль. В бункере нас ожидают многочисленные роботы и турели. Если первые особой опасности не представляют, а вот турели могут растерзать нас за пару секунд. Надеваем броню потяжелее и желательно захватить мощное оружие ближнего боя. Спустившись вниз, обнаруживаем (к большому удивлению!) Хауса. Он просит не взрывать бункер, а наоборот извлечь некие данные. Ответив отказом, продолжаем путь вниз. Чтобы уничтожить генераторы, достаточно пару раз выстрелить в полукруглую сферу. Сделав это, уровень радиации резко повысится, поэтому бункер покидаем как можно быстрее. Сообщаем Цезарю о проделанной работе. Настала пора разобраться с Бенни. Способов несколько, но мы выберем самый благородный: равный бой на арене. Убив его, возвращаемся к Цезарю. Получаем следующее задание. Чтобы пополнить запас стимуляторов идем к доктору Митчеллу. Отправляемся в Лаки 38, внутри уничтожаем двух роботов. Поднимаемся в пентхаус. Разбираемся еще с несколькими роботами, после чего активируем терминал, чтобы пройти дальше. Вытаскиваем Хауса из капсулы и убиваем. Возвращаемся к Цезарю и получаем следующее задание. С бомбистами необходимо договориться, что они помогли легионерам. Перед их лагерем встретим человека, который расскажет, как можно добраться до лагеря не попав под ракеты. Для этого перемещаемся от одного здания до другого, пока не дойдем до забора, перемещаясь вдоль него, окажемся у ворот. Проследуем за девушкой, она сопроводит нас к главарю бомбистов. Чтобы втереться в доверие, надо помочь местным жителям.  
  
В небо!  
  
Итак, перед нами четыре простенькие задачки.  
  
Плохие муравьишки.  
  
Говорим с Ракель. В генераторной полно агрессивных муравьев. Перед походом туда, общаемся с Адептом и получаем звуковой эмиттер для уничтожения муравьиного логова. Добравшись до генераторной, убиваем встречающихся работяг. Спускаемся вниз, устанавливаем эмиттер и запускаем его. Включаем два генератора. При поднятии по лестнице активируем выключатель. Возвращаемся к Ракель.  
  
Юные сердца.  
  
Общаемся с Джеком в амбаре. Он влюблен в девушку, которая проживает в другом лагере. Зовут ее Джанет. Отправляемся к ней и сообщаем о чувствах Джека. Чтобы она могла поселиться в Неллисе необходимо попросить разрешение у Перл. После того, как она одобрит, говорим с Джеком и забираем форму бомбистов. Джанет не хочет уходить, т. е. если она уйдет, то останется без зарплаты. Улаживаем вопрос с Эллис, работодателем Джанет. Теперь она готова пойти с нами. Добираемся до Неллиса, говорим с Джеком.  
  
Отправляемся в местный музей, где общаемся с приятным мальчишкой по имени Пит. Расспрашивая историю бомбистов, мы повышаем свою репутацию.  
  
Буги-вуги.  
  
Адепт хочет, чтобы мы починили солнечные батареи. Для этого нам нужны запасные части. Найти их можно на заводе Геллиос. Однако там обжились НКР-овцы. Под предлогом помочь им проходим внутрь. Выходим с другой стороны и отыскиваем вышедшие из строя батареи. Извлекаем из них запасные части. Добираемся до генераторной, поднимаемся на крышу и чиним поврежденные батареи. Сообщаем Адепту о проделанной работе.  
  
В небо!  
  
Хорошая репутация получена. Теперь идем на разговор с Перл. Мы неплохо поработали для бомбистов. Пришло время для более ответственного задания – поднятия со дна реки Мид затонувшего бомбардировщика. Говорим с Адпетом, он даёт нам понтоны. Так как бомбардировщик на дне реки, нужен аппарат для дыхания под водой. Можно поговорить с Джеком и достать этот аппарат, но мы не будем заниматься этим, а сразу отправимся на извлечение бомбардировщика. Придется немного пройтись, чтобы оказаться на берегу реки, как раз с обратной стороны лагеря Цезаря. Доплываем до места крушения. Нырнув, быстро плывем под низ бомбардировщика и под отведенное место устанавливаем первый понтон. Выплываем, для восстановления сил. Снова ныряем, устанавливаем второй понтон с другой стороны. С берега используем активатор, встав рядом с лебедкой (услышим пищание). Возвращаемся к Адепту. Общаемся с Перл. Мы выполнили все задания бомбистов, и теперь они готовы прийти к нам на помощь в любой момент.  
  
Кесарю кесарево.  
  
Докладываем Цезарю, что бомбисты готовы помочь в борьбе с НКР. На очереди общество «Белые перчатки». Марджори и Мортимер отвечают отказом. При высоком красноречии можно склонить Мортимера к признанию о каннибализме. Чтобы уличить их в этом, придется выполнить задание. Мортимер хочет, чтобы мы убили мальчишку на кухне, а вину списали на его отца. Однако мы пойдем другим путем. Спасем мальчишку и отведем к отцу. А на блюдо принесем эмигранта.  
  
Следующие «Братство стали». Цезарь просит уничтожить их бункер. Тем временем наши отношения с НКР испортились окончательно. На входе встречаем парочку солдат, отдаем всё наши вещи и следуем за ними.  
  
В неведении.  
  
Братство предложило поработать на них. Старейшина Макнамара просит разобраться с солдатом НКР, который что-то вынюхивает на поверхности. Наши отношения испорчены с этой группировкой, поэтому просто убиваем его и благодаря мощному красноречию сглаживаем недовольствие Макнамары. Далее он просит отыскать трех пропавших дозоров и забрать у каждого голографическую запись с описанием задания. Далее обходим трех разведчиков, называя им кодовое слово, получаем данные. Эти данные доставляем Макнамаре. Старейшина сообщаем нам о проблеме связанной с убежищем. Буря, которую они вызывают для маскировки, потихоньку проникает внутрь. Из-за песка становится дышать всё труднее и труднее. Он отправляется нас к Лоренцо, чтобы тот сказал, какие детали необходимы для очистки воздуха. Пообщавшись со старшим рыцарем, отправляемся на поиски запчастей. Первым будет убежище 11. В нем обитают крысы и богомолы, ну и находится регулятор давления, который находится на самом нижнем уровне. Добираемся до 22 убежища. На входе встречаем парочку гигантских богомолов. Найти деталь будет посложнее. Как только войдем в убежище, на первом уровне отыскиваем лифт. Чиним его и поднимаемся на самый вверх (уничтожение вредителей). Оттуда попадаем в пещеру. С пещеры в комнату, где со шкафчика достаем шесть воздушных фильтров. В последнем убежище поселились «Черти». Тех, что снаружи – уничтожаем, а с теми, которые внутри, под предлогом помочь, проникаем внутрь, находим нужную деталь и покидаем убежище. Макнамара доволен. На этом задание завершено.  
  
Кесарю кесарево.  
  
Теперь крадем ключ – карты у главного писца, главного паладина и самого старейшины. В режиме скрытности подходим сзади и забираем их. Если заметят, придется начать заново. В комнате с капсулами находится терминал. Используя эти ключ – карты получаем код и с консоли рядом активируем самоуничтожение. Конечно же, братству это не понравится, поэтому убегаем как можно быстрее. Возвращаемся к Цезарю. Он приглашает нас на частный разговор. Используя красноречие, пытаемся выкрутиться. Но помочь всё равно надо, поэтому отправляемся за нужными медикаментами. Найдя хирургические инструменты и докторский саквояж, возвращаемся к Цезарю и подстраиваем так, чтобы он сам умер во сне. Теперь распоряжения будет отдавать Луций. Он просит убить президента НКР Кимбола.  
  
Аризонский убийца.  
  
Кимбол прилетит лишь на несколько часов, чтобы подбодрить своих перед битвой. В это время мы и нанесем удар. Нас уже ждет свой человек – Катон Гостилий. Обсудив план действий, надеваем форму НКР и следуем за ним. На дамбе не приближаемся к рейнджерам (различить их можно по шляпе на голове), так как они быстро разоблачают нас. Снова говорим с Катонном. Кимбол уже летит. Подготовим оружие, желательно мощное, для ближнего боя. Как только президент будет спускаться по лестнице, бежим в атаку. Он, конечно же, постарается убежать. Нанеся парочку быстрых ударов, добиваем при помощи VATS и скрываемся, взобравшись на крышу к вертолету. Оттуда спрыгиваем вниз и бежим, что есть духу. Перед тем как возвращаться к Луцию, не забываем снять форму НКР!  
  
Кесарю кесарево.  
  
Перед тем как вступить в главную схватку на дамбе, которая решит исход Нью – Вегаса на ближайшие десять лет, хорошенько подготовимся. Особенно следует запастись большим количеством стимуляторов и суперстимуляторов.  
  
Пришел, увидел, победил.  
  
Добираемся к легату Ланию. Получив инструкции, начинаем прорываться по дамбе. С нами будут напарники, которые неплохо справляются с роль мяса, а иногда и одерживают верх над сильным противником. Главной целью является нахождение и уничтожение главнокомандующего Оливера и его охраны. Сделать это непросто, хорошую защиту НКР можно пробить мощным оружием ближнего боя, например суперкувалдой или арматурой. На этом сюжет завершиться. Остается только посмотреть, что же дальше случилось с Нью – Вегасом, пустошей и остальными лагерями.