Cena 1 (cutscene) – Ambiente externo – favela no Rio de Janeiro - dia.

Marcos, Jonatan e Miguel estão conversando em frente à casa de Marcos. Todos cansados da vida sofrida e veem o “dono” do morro subindo de carro, cercado de mulheres e amigos. Revoltados, pensam “Quero essa vida” e decidem tomar o poder do morro para si.

Cena 2 (gameplay) – Ambiente externo – centro do Rio de Janeiro - dia

Tudo pronto, armados e preparados, os três se dividem para invadir o morro de pontos diferentes, o jogador toma controle de Marcos na base do morro, onde deve matar todos os inimigos em seu caminho. Assim que todos estão mortos, o jogador é notificado de sua progressão e pode avançar para o próximo cenário.

Cena 3 (gameplay) – Ambiente externo – favela do Rio de janeiro – dia

A partir deste ponto, o ambiente marcado pela pobreza característica das favelas ocupa o espaço metropolitano da cena anterior. Marcos deve continuar progredindo enquanto limpa as ruas ocupadas pela facção que detém o poder (POSSÍVEL EASTER EGG) e entra no “refúgio”, assim conhecida a casa de Matheus, o dono do tráfico, onde toda noite tinha baile. Assim que todos estão mortos, o jogador é notificado de sua progressão e pode avançar para o próximo cenário.

Cena 4 (gameplay) – Ambiente interno – casa de Matheus – dia

Primeiro ambiente interno, onde o cenário característico do morro é levemente quebrado pela riqueza de Matheus conquistada com sangue e drogas. Marcos deve continuar sua saga contra a atual liderança do morro onde vive. Assim que todos estão mortos, o jogador é notificado de sua progressão e pode avançar para o próximo andar.

Cena 5 (gameplay) – Ambiente interno - casa de Matheus – dia

Segundo andar da casa. O objetivo segue o mesmo, jogador precisa planejar seus movimentos, a fim de evitar que seja visto e morto pelos inimigos, atacando-os rapidamente, enquanto passa por alguns cômodos fechados, onde é possível encontrar cenas características de bailes funk. Assim que todos estão mortos, o jogador é notificado de sua progressão e pode avançar para o próximo andar através de uma porta diferente, como se o local fosse especial.

Cena 6 (cutscene) – Ambiente interno – suíte de Matheus – dia

Último andar, os outros personagens encontram-se com Marcos antes de adentrarem a sala final. Ao fazê-lo, encontram Matheus e alguns homens em uma sala sem divisórias, apenas um grande salão, onde ocorre o tiroteio e os amigos de Marcos são feridos e grande parte dos inimigos são derrotados. Marcos, assim como Matheus, se abriga atrás de um grande vaso encontrado na suíte.

Cena 7 (gameplay) – Ambiente interno – suíte de Matheus – dia

O jogador controla Marcos novamente e deve sair de trás dos vasos para abater seus inimigos rápido o suficiente para não ser baleado. Uma vez que somente estejam em pé Marcos e Matheus, Matheus vai sair de seu abrigo atirando em direção a Marcos com “munição infinita” em sequências de tiros. Neste momento Marcos deve sair de seu abrigo nos momentos em que o inimigo não atira e disparar contra o mesmo até que o mesmo seja derrotado.

Cena 8 (cutscene) – Ambiente interno – suíte de Matheus – dia

Agora com Matheus caído, Marcos caminha em sua direção para o tiro de misericórdia enquanto Jonatan e Miguel se levantam. – Início dos créditos.