Ty, Karel Boss, jsi právě vstoupil do Baťova výtahu. Tma. Hledáš světlo. Ale stiskneš tlačítko ‚nahoru‘ a vyjedeš až do nejvyššího patra. Ale našel jsi i světlo!

1. Sejf s Baťovo jedinečnou botou je tvým cílem. Prohledáváš Baťovu pojízdnou kancelář a nacházíš fotku Tomáše Bati, na které je zezadu napsané✝12.7.1932, což je den smrti nejstaršího z Baťů, ale i kód k trezoru. V trezoru nalezneš tu, kterou sis vždycky přál, Baťovu jedinečnou kroksku.
2. Nyní už se jen potřebuješ dostat rychle pryč. Dveře výtahu jsou však zaseklé. Pomocí šroubováku, který jsi našel válet se v místnosti, se ti podaří otevřít poklop a spojením několika drátků se ti podaří konečně pohnout s dveřmi. [pozn. 1]
3. Dveře se sice začnou otevírat, ale jen trochu, ani ne na to, aby ses protáhl. Musíš si tedy pohrát s mechanismem dveří, kam musíš správně naskládat ozubená kolečka, tak aby pasovala.
4. Sotva však vyjdeš před výtah, za rohem už čeká Baťova profesionální ochranka. Schováváš se proto do šachty. Šachtou vlezeš do vedlejší údržbářské místnosti, kde najdeš generátor elektřiny. Rozhodneš se ho zapnout, a tím odlákat stráže. Na generátoru je 5 tlačítek, které musíš stisknout ve správném pořadí pro jeho zapnutí. Při stisku správného tlačítka se tlačítko rozsvítí, při stisku špatného všechny zhasnout. Po zapnutí generátoru se musíš rychle schovat do šachty, než stačí přiběhnout stráže, kteří přijdou zkontrolovat, co se děje. Vracíš se zpátky na chodbu a v klidu procházíš, zatímco hlídači zkoumají samo-zapínající se generátor.
5. Přicházíš k výtahu páternoster, který je však ve večerních hodinách vypnutý. Abys ho zapnul, musí vyřešit hádanku, kde bude 5 páček, které každá prohodí určitá světýlka, a musíš najít takovou kombinaci páček, aby všechna světýlka svítila.
6. Výtah někdo však v půlce cesty zastaví a musíš vylézt. Schody se stávají tvou poslední záchranou. Před vchodem ke schodům ale čekají další členové ochranky. Na úklidovém vozíčku najdeš oblek uklízečky, s jehož pomocí v klidu projdeš kolem hlídačů. Ale jakmile se dostaneš ke dveřím, zjistíš, že jsou zamčené na kód.
7. Musíš tedy vyprovokovat člena stráže, aby ti dokázal, že není hloupý a kód nezapomněl. Kódem je rok dokončení výstavby Baťova mrakodrapu 1938.
8. Dostáváš se k hlavním dveřím. Ty jsou však zamknuté. Máš dve možnosti:
   1. Půjdeš za správcem a pokusíš se ho přisvědčit, aby ti dveře otevřel. Ten však právě luští sudoku a na požadavky odpovídá „Ještě to doluštím.“ A tak ti nezbývá, než to vyluštit za něj.
   2. Najdeš boční východ chráněný kódem s poznámkou: „Jen vyvoleným leží kód přímo pod patami.“ Kódem je číslo/velikost tvých nově nabytých bot.
9. Pokud vyjdeš hlavním vchodem, zastaví tě zvídavý reportér. Musíš mu odpovídat na jeho všetečné otázky a předstírat, že o ničem nevíš. Budeš mít na výběr ze 4 odpovědí a pouze 2 nebo 1 z nich budou správné. Otázky budou podobné jako „Co neseš v té krabici?“, „Co ve firmě děláš?“, atp.

Pozn. 1: Spojování bude hra s trubkama, ale místo trubek budou drátky.