Scena pierwsza:

Pokój – salon – zagracony, ukazujący charakter naszego bohatera (bałaganiarz, naukowiec).

Pokazanie kilku przedmiotów z pokoju naszego głównego bohatera. W tle dźwięki włączonego telewizora (i chrapania ?). Po kilku przejazdach kamery pokazanie tyłu naszego bohatera, który śpi na kanapie z batonikiem w ręce. Zbliżenie na rękę z batonikiem, który wypada mu z ręki. Następnie pokazujemy kalendarz, w którym zaznaczona jest data następnego dnia z podpisem „Expedition”. Pokazujemy telewizor, na którym widoczny będzie urywek programu z serii „nauka przetrwania”.

Scena druga:

Pokój – sypialnia/pokój – dźwięki budzika

Alarm budzika. Nasz bohater budzi się o godzinie 6:00. Wstaje . Zaczyna się pakować i ubierać. Wychodzi z domu.

Scena trzecia:

Lotnisko – farma

Pokaz farmy i lotniska. Bohater wysiada z samochodu. Idzie do hangaru i wsiada do samolotu. Rozmowa przed radio z kontrolą lotów. Startuje.

Scena czwarta:

Wyspa – samolot – katastrofa

Lot. W pewnym momencie zaczyna szarpać samolotem. Następnie włącza się alarm. Bohater traci panowanie nad samolotem. Próbuje powiadomić przez radio, że ma kłopoty. Radio nie działa. Samolot zaczyna spadać. Szybuje ku wyspie. Rozbija się… zaczyna się gra.