Después del Sr. Burns ver la incompetencia de sus empleados en un simulacro de incendio, decide llevarlos a todos a un parque nacional ubicado en una montaña nevada, para que aprendieran sobre el trabajo en equipo. Se sortean las parejas y el Sr. Burns queda emparejado con Homero. La actividad es sencilla, siguiendo un mapa, deben llegar a una cabaña, y la última pareja en llegar será despedida. El Sr. Burns rápidamente se aburre de su actividad y decide hacer trampa, así que, con ayuda de una motonieve escondida, va con Homero a la cabaña cuya ubicación él ya sabía de antemano. Como llegan allí de primeros, deciden tomarse su tiempo y aprovechar de las comodidades del lugar, pero inesperadamente, la cabaña es enterrada junto con ellos bajo la nieve, y quedan atrapados allí.

Después de cierto tiempo, empiezan a volverse locos, y el Sr. Burns, pensando que Homero quería asesinarlo, decide atacarlo. Después de varios golpes fallidos, golpea con un bastón un tanque de propano que había en la cabaña, lo que los saca de su tumba nevada. La cabaña empieza a bajar la montaña, hasta llegar a donde se encontraban el resto de los empleados y la familia de Homero.

Para el primer nivel, tenemos planeado simular la pelea de Homero y el Sr. Burns dentro de la cabaña. Para esto, nos basaremos en el sistema de batalla de Undertale. Al ellos estar alucinando, tiene sentido que se imaginen peleando con varias armas irreales.

Al terminar la pelea, el Sr. Burns golpea el tanque de propano, y pasan al segundo nivel, donde se deberá controlar la cabaña esquivando obstáculos mientras baja por la montaña hasta llegar al final de esta.

El movimiento del jugador en los diferentes modos de alma en la pelea estilo Undertale utilizaran movimiento rectilíneo uniforme, movimiento uniformemente acelerado y una dinámica de salto, es decir, con gravedad. También, el movimiento de algunos ataques podría estar parametrizado con algún tipo de movimiento especial (por ejemplo, circular uniforme o parabólico).

En el nivel de la cabaña, se implementarán varias físicas que permitan el movimiento de la cabaña hacia los lados, y el movimiento del escenario y los obstáculos hacia arriba, lo que permitirá simular que la cabaña está bajando.