

Ideas progresión

- Se pueden acumular hasta tres grupos de clientes en la cola de la entrada. La frecuencia con la que llegan se incrementa con el transcurso de los días. (Además, depende de la reputación: a más reputación, más clientes).
- Modo infinito
- Los platos que necesitan menos ingredientes para ser preparados aparecen al principio y los que necesitan más, al final.
- La cantidad de ladrones que aparece cada día aumenta conforme pasan los días.
- El objetivo diario de dinero aumenta cada día.
- En todas las mesas no caben hasta 4 personas, sino que son de distinto tamaño. Por lo que si, por ejemplo, todas las mesas de 4 están ocupadas todos los grupos de 4 personas tendrán que esperar hasta que se terminen.
- Meter más electrodomésticos de cocina además de la vitrocerámica: horno, batidora, freidora...
- Antes de servir a los clientes hay que ponerles la cubertería.
- Minijuegos rápidos para realizar ciertas acciones. Por ejemplo, para limpiar la mesa aparece una mesa y hay que arrastrar el puntero por toda ella.



- Los clientes pueden pedir varios platos antes de cobrar.
- Hay clientes que llegan para encargar comida, pero no se sientan.
- Una vez cocinada la comida hay que servirla en un plato. Se coge un plato y luego se selecciona la cocina. Hay un número limitado de platos limpios, por lo que para añadir más hay que lavarlos.



- Café que permite moverse más rápido y realizar las acciones más rápido durante un breve lapso.
- Acciones que tardan un lapso en hacerse y se tienen que parar en cierto momento. Por ejemplo, al cocinar se deja la cocina sola funcionando y hay que tocar en cierto momento para pararla, que es cuando la comida estaría a punto. En ese tiempo se puede realizar otra acción.