1. 客人进酒吧逻辑：场景中处于坐在座位上的客人为等待客人，当玩法开始后，进第一批客人， 第一批客人都坐下后在等待的客人中随机出一位点单客人，当完成点单操作后在等待时间后在等待的客人中选取第二位点单客人以此类推，每个等待中的客人有一个等待时间，超过等待时间后将离开，餐厅中的人数在在一个最大值和一个最小值之间动态平衡。
2. 拼盘配置逻辑，在一个UI界面中，上方三个为可选择配餐的小食，玩家的操作为移动鼠标抓取后拖动回餐盘处（暂定一个一个抓取），餐盘有一个最大容纳值在界面上展现给玩家，盘中的情绪用颜色条展现给玩家（往后放）。
3. 在玩家与客人对话时，玩家的操作被锁住能操作的只有跳过对话键，其余客人等待时间正常倒数。
4. 在一句对话中，都有固定的等待时间，当等待时间归零后，会出现“按E下一句”的提示，当这一个对话不是最后一句时则跳往下一句，若这句话为最后一句则退出（最后一句话中交互提示变为“按E退出”）。