**~~Menú Principal~~**

* ~~Mostrar opciones:~~
  1. ~~Aventura~~
  2. ~~Versus~~
  3. ~~God Mode~~
  4. ~~Estadísticas~~
  5. ~~Manual~~
  6. ~~Salir~~

**2. Aventura (Modo 1 Jugador)**

* ~~Mostrar introducción de la aventura.~~
* **~~Seleccionar Chimpoco~~**~~: Mostrar lista de 4 Chimpocomones (Rockito, Picante, Freddy, Rayin).~~
* **Sistema de combate**:
  + ~~Mostrar las estadísticas del Chimpoco y el enemigo (vida, daño).~~
  + ~~Alternar turnos entre el jugador y el enemigo:~~
    - **Turno jugador**:
      * ~~Elegir acción:~~
        1. ~~Atacar~~
        2. ~~Usar item (Poción, Boost de ataque, Boost de defensa)~~
        3. Hacer la validación de cuantos turnos va a tener dicho posicion
    - **Turno enemigo**: Atacar automáticamente y aplicar habilidades pasivas.
  + Actualizar la vida y mostrar efectos de ataques/habilidades.
* Tras vencer a cada oponente, restaurar la vida del Chimpoco y los items.

**3. Versus (Modo 2 Jugadores)**

* **Seleccionar jugador 1 y jugador 2**: Cada jugador selecciona un Chimpoco.
* Lanzar dados para ver quién selecciona primero.
* **Sistema de combate**:
  + Similar al combate de aventura, alternando turnos entre los dos jugadores.

**4. God Mode**

* Seleccionar Chimpoco.
* Iniciar combate contra los 5 oponentes con vida infinita y 99 pociones/items.
* Permitir la salida del combate en cualquier turno.

**5. Estadísticas**

* Mostrar estadísticas acumuladas:
  + Daño total realizado y recibido.
  + Pociones usadas.
  + Turnos sobrevividos.
  + Historial de las últimas 5 aventuras.

**6. Manual**

* Mostrar información detallada:
  + Cómo funciona el juego (modos de juego, reglas de combate).
  + Descripción de los Chimpocomones y sus habilidades pasivas.
  + Créditos de los desarrolladores.

**7. Sistema de Combate**

* Definir la lógica para ataques, uso de items y habilidades pasivas.
* Implementar turnos alternos entre jugador y enemigo.
* Mostrar animaciones gráficas para ataques, habilidades, y el uso de items (si usas una biblioteca gráfica).
* Finalizar combate cuando uno de los personajes llegue a 0 de vida.

**8. Integración Gráfica (opcional con SFML)**

* Crear ventana principal.
* Mostrar los personajes y sus estadísticas en pantalla.
* Dibujar barra de vida, animaciones de ataque, y efectos visuales de habilidades pasivas.
* Implementar interacción con teclado para elegir acciones durante el combate.