**1. Sinopsis del Capítulo Base (Dragon Ball - Capítulo 105: "El Gran Yayirobe")**

Goku se encuentra con Yayirobe. Yayirobe le reclama a Goku porque cree que este se comió su pez asado, pero Goku no fue el culpable. Paralelamente, a Goku le han robado su Esfera del Dragón de cuatro estrellas y, al ver a Yayirobe (quien posee una actitud poco amable y es muy fuerte), sospecha que él podría tener algo que ver. Estas sospechas mutuas los llevan a enfrentarse en un combate muy reñido. Durante la pelea, Goku se da cuenta de que Yayirobe también posee una Esfera del Dragón, pero es la de una estrella, lo que demuestra que no pudo haber robado la suya de cuatro estrellas. Así, Goku entiende que Yayirobe no es su enemigo. En ese momento, aparece Cymbal, un demonio enviado por Piccolo Daimakú, con la misión de arrebatarle la esfera a Yayirobe. Goku y Yayirobe apuestan para decidir quién de los dos peleará contra la criatura. Yayirobe gana la apuesta y se enfrenta a Cymbal. La pelea es intensa; Cymbal ataca con rayos y demuestra ser un oponente peligroso. Finalmente, Yayirobe saca su katana y, con una habilidad sorprendente, parte a Cymbal por la mitad, derrotándolo. El capítulo sugiere que Yayirobe se dispone a cocinar y comerse al monstruo.

**2. Niveles del Juego y físicas a implementar**

Queremos crear un juego de aventuras en el que el protagonista, Yayirobe, viaje a través de varios mundos hasta enfrentarse al monstruo final, al estilo del capítulo de Yayirobe.

**Primer nivel:** Yayirobe deberá atravesar una serie de obstáculos peligrosos: proyectiles que vuelan en su dirección, objetos pendulares que se balancean y lo amenazan, y, para complicar aún más las cosas, Goku estará al acecho, haciéndole la vida imposible. A pesar de todos estos retos, Yayirobe debe mantener la determinación y avanzar sin rendirse.

**Segundo nivel:** Tras librarse de Goku, Yayirobe llega a un mundo más colorido y vibrante. Aquí encontrará nuevos tipos de obstáculos como enemigos y objetos que le quitan vida, que se mueven en lineas rectas o siguiendo trayectorias parabólicas, lo que exige calcular los tiempos para esquivar con precisión. Superar estas pruebas lo llevará directamente al último nivel, en el que lo espera el monstruo definitivo.

**Nivel final:** Al llegar, Yayirobe se enfrenta a Cymba, un monstruo cubierto por Esferas del Dragón que giran en movimientos circulares alrededor de su cuerpo. Para completar el juego, Yayirobe deberá esquivar los giros de las esferas y derrotar a Cymba de una vez por todas.

Así, cada etapa del juego combina desafíos de plataformas y combates hasta que, al final, Yayirobe logre vencer al monstruo y concluir su épica aventura.