

## Kujaku Oh 2



**Titre US :** Mystic Defender

**Test de la version :** Megadrive

**Developpeur :** Sega

**Année :** 1989

**Langue :** Japonais

**Genre :** Plates-Formes

**Similaire à :** Kujaku Oh, [Mystic Warriors](#), [Shinobi 3](#), Splatterhouse 2, Mamono Hunter Yohko

**Classification Personnelle :** Tous Publics

**Réalisation du test :** 16 Février 2006

### Avant Propos

**Tout le monde (ou presque) connaît Mystic Defender, aussi, pour ne pas faire comme tout le monde, je vais parler ici de Kujaku Oh 2, la version originale, très différente qui vous fera voyager aux quatre coins d'un royaume qui grouille d'horribles démons pour sauver une fille des griffes d'un monstre hideux.**

### Résumé



Dans le passé, les dieux eux-mêmes ont marché sur la terre, faisant la guerre éternelle entre le bien et le mal. Les dieux de la lumière ont régné, confinant le mal dans les profondeurs de la terre. Mais maintenant, mille ans ont passé, une nouvelle menace apparaît qui peut bouleverser le cours des choses. Nobunaga Oda, sixième roi du mal, est sur le point de se réincarner. Le jeune prêtre bouddhiste, Kujaku, va alors devoir mettre tout en oeuvre pour l'empêcher de se réveiller au château d'Azuchi. Pour réussir la cérémonie, le sacrifice d'une vierge est nécessaire, sa soeur, Ashura.

### Test

Kujaku Oh 2 est, vous l'aurez compris, un jeu Japonais, distribué sur le marché étranger sous le nom de Mystic Defender. Il s'agit en fait de la suite de Kujaku Oh, distribué cette fois-ci sous le nom de Spellcaster. A l'origine, on a un manga et un anime de Makoto Ogino. Consitué de trois OAV sortis en 1988 uniquement au Japon puis ces dernières années en zone 1. Une seconde série d'oavs vit le jour en 1994, deux. Au charactere design, on retrouvait Hisashi ABE, ayant déjà travaillé notamment sur Mamono Hunter Yohko (une autre adaptation sur Megadrive), un anime très similaire puisqu'il est également question de combats contre des démons dans un Japon néo-féodal. Enfin, un film live fut réalisé avec Yuen Biao dans la foulée.



Kujaku Oh est donc une histoire qui s'inspire des légendes Japonaises, des démons et surtout, des chasseurs de démons, le rôle de Kujaku, notre personnage. Arborant fièrement toge et noeud dans les cheveux, son accoutrement est similaire à celui des prêtres de l'époque féodale. Huit niveaux se profilent devant nous et chacun se veut plus beau que le précédent, ainsi, comme dans ce genre de jeux, on commence dans les bois pour continuer dans une ville fantôme avec des bébés mutants et les sbires d'une secte. On enchaîne ensuite sur un niveau organique qui n'est pas sans rappeler l'univers d'H.R. Giger avec des têtes d'aliens qui crachent du feu, puis, l'on se retrouve au coeur du monde des démons.



Mais vous avez autre chose que vos petits bras pour venir à bout de l'ennemi, des sorts. Dès le début, on est équipé d'un sort permettant d'envoyer des boules de feu et, à la manière de R-Type, une pression continue, relâchée au bon moment, permet de laisser s'échapper une triple boule de feu. Plus loin dans le jeu, on entrera en possession d'un sort de feu, un autre envoyant des boules aux quatre coins de l'écran et enfin un dernier, dont je ne parlerai pas^^

La représentation est tout simplement sublime, les sprites sont parfaits, les décors, lugubres, les boss, imposants. Un style graphique très proche de celui de **Splatterhouse 2** ou **Shinobi 3** donc autant dire que graphiquement, c'est l'un des plus beaux jeux de la Megadrive. La piste son n'est pas en reste et les thèmes s'accordent parfaitement avec la

thématique du jeu et les différents niveaux abordés. L'animation, quant à elle est parfaite, le perso répond au doigt et à l'oeil, la fluidité est surprenante et à aucun moment, une saccade ne vient ternir le tableau.

Comme c'est l'habitude chez Sega, la difficulté est élevée, donc, n'hésitez pas à sauvegarder souvent avec l'émulateur. Il est dommage que le niveau "aliens" soit présent à deux reprises (gris et vert) mais c'est vraiment le seul détail que j'arrive à trouver. Le jeu est très soigné jusqu'à la fin, similaire, une fois encore, à Splatterhouse 2 (sorti trois ans plus tard) comme quoi, ses qualités ne sont pas passées inaperçues.

Par rapport au premier volet, la surprise reste de taille car c'est graphiquement, le jour et la nuit. L'aspect RPG avec des options n'a pas été réutilisé par contre on peut marcher tout en conservant un sort, une différence qui change tout.

Venons-en à la version étrangère, autrement dit, Mystic Defender. Le perso principal a donc une toge mais, outre atlantique, on a dû le prendre pour une femme ou une folle, dans les deux cas il fallait absolument mettre à l'abri d'un jeu aussi pervers les têtes blondes, car, rappelons-le, l'empire romain n'était qu'une bande de tarlouzes, c'est de notoriété publique... Bref, le sprite du héros a donc été redessiné en lui enlevant cet horrible morceau de tissu. Au second niveau, les ennemis ont mangé quelque chose de mauvais car leur peau est devenue verte, étrange. Après quoi, durant l'introduction, que voyait-on ? Des gens bizarres, avec des vêtements folkloriques et des yeux bridés, la période féodale ? Connaît pas, on supprime et on met du texte à la place. Une histoire à base de démons, euh, attends, on va juste garder l'histoire du mec qui cherche une fille, on va dire sa copine et, bien sûr, on va changer les noms, Joe et Alexandra c'est génial, on devrait déposer un brevet pour faire une sitcom ! Enfin, à vérifier cependant, une autre censure vestimentaire à la fin du jeu. Je n'ai pas eu la force de me taper cette "chose" donc j'ai dû en laisser passer. Le mot de la fin, pourquoi Mystic Defender ? Les souillons du service marketing responsable de ça n'ont ils pas pensé que Spellcaster 2 serait plus vendeur ? C'est vraiment le genre de cas où je crie, vive le net pour nous permettre de (re)découvrir les versions originales !



## Conclusion



Kujaku Oh 2 est vraiment un jeu surprenant. Un contexte très personnel, un aspect technique maîtrisé haut la main, c'est réellement une agréable surprise de le redécouvrir, surtout dans ces conditions. Un jeu qui rend accro dès les premières minutes est un must, Kujaku fait partie de cette race-là, indéniablement

**Blood**



## Pour

- 🔴 Un bon scénario féodal avec des démons
- 🔴 Des graphismes vraiment sublimes
- 🔴 Les sorts, une bonne initiative

## Contre

- 🔵 La difficulté vers la fin
- 🔵 Le niveau "alien" utilisé deux fois



## Telechargement



Mot de Passe : [www.aitpast.com](http://www.aitpast.com)

Version MD : [Ici](#)

#### Kujaku Oh sur Master System [1988]

Cette version ne faisait pas honneur à la qualité visuelle de l'anime. Il s'agit d'un jeu de plates-formes avec un fort aspect RPG. Un tripatouillage a donc également été effectué ici pour sortir le jeu sous le nom Spellcaster. Hormis toutes les représentations de Kujaku, effacées ou modifiées (sans sa toge), l'histoire a également été modifiée pour ne donner au final qu'un produit formaté pour le marché US, ce qui ne l'empêcha pas de rencontrer le succès, comme quoi...



#### Galerie d'images des DVD Jap



#### Lien

[OPCFG](#) Une page très complète sur la saga Kujaku Oh (attention, spoilers !)

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.