

Lost Records: Bloom and Rage

Med Lost Records: Bloom & Rage er Don't Nod tilbage i fortæller-storform. Læs vores spoiler-frie anmeldelse af det første af spillets to afsnit her.

2025-02-18 11:00 • [Palle Havshøj-Jensen](#) •  0 



KOMMENTER NU!

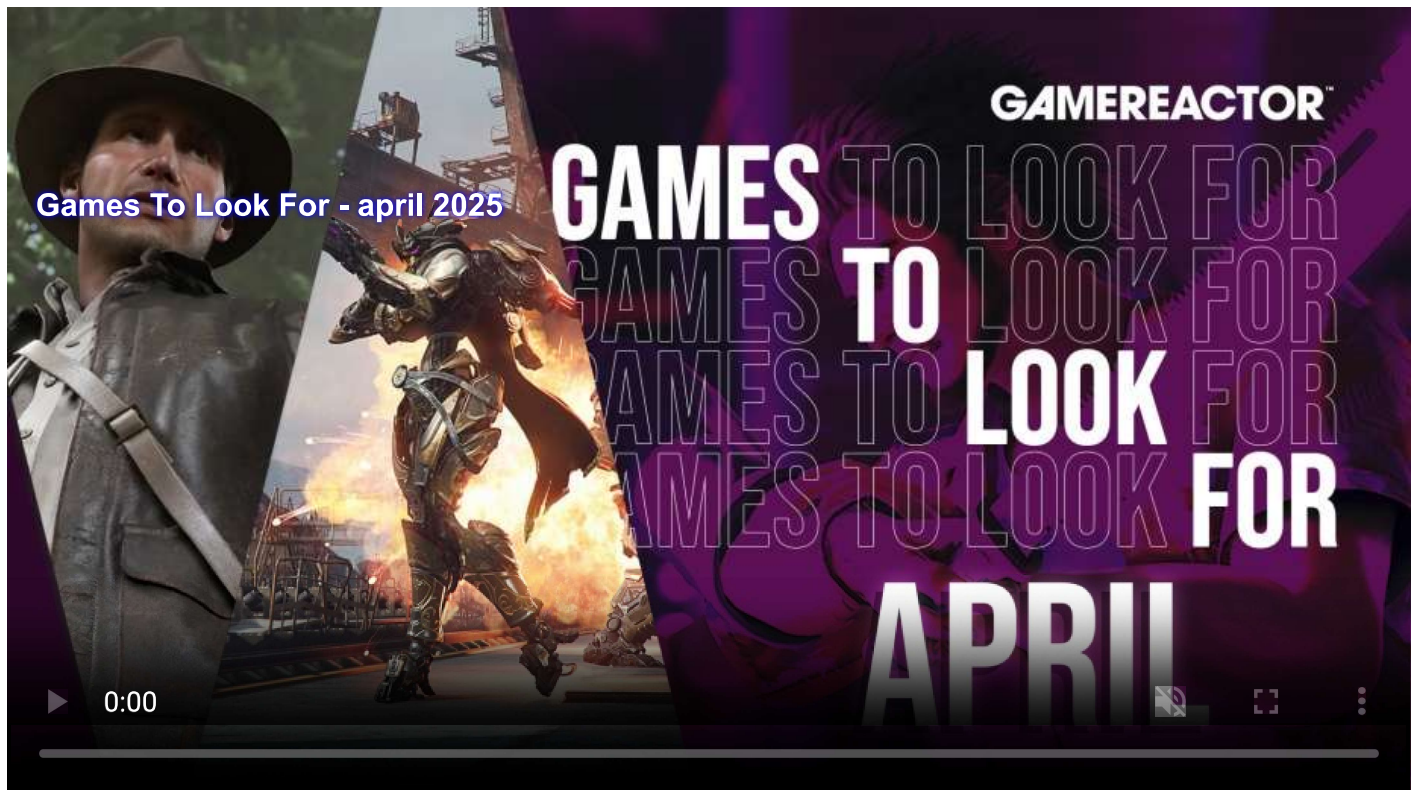
Abonner på vores nyhedsbrev her!

* Påkrævet felt

E-mail *

Fulde navn *

ABONNER



Da jeg tilbage i januar 2015 anmeldte Life is Strange for et andet medie, blev jeg blæst bagover over, hvor godt Don't Nod kunne fortælle en meget vedkommende og virkelighedsnær historie. Der er sket meget med Don't Nod siden da, men med Lost Records: Bloom & Rage er de ganske enkelt tilbage i storform.



Historien er naturligvis det helt centrale i Lost Records: Bloom & Rage og den handler om de fire teenagepiger Nora, Autumn, Kat og Swann, der en sommeraften i 1995 bliver ført sammen af nogle lidt dramatiske omstændigheder. I løbet af den sommer, danner pigerne et tæt bånd og det bliver en sommer de aldrig glemmer - af flere årsager. Spillets historie hopper frem og tilbage mellem den sommer i 1995 og frem til 2022, hvor veninderne er blevet voksne og efter mange års adskillelse har sat hinanden stævne på et lokalt værtshus - på trods af, at de havde lovet hinanden aldrig at ses igen. Hvorfor er de så pludselig igen samlet i den samme by som i 1995 - det er den centrale handling i Lost Records: Bloom & Rage.

Fra starten tager man rollen som den lidt akavede, lidt nørdede, lidt introverte og noget usikre Swann, som også er spillets eneste spilbare karakter. Don't Nod er virkelig gode til at portrættere mennesker og man får lynhurtigt en fornemmelse af de fire piger her. De føles ægte, de er ængstelige, fejlbehæftede, usikre og de kommer i forskellige størrelser, farver og proportioner - præcis ligesom rigtige mennesker. De danner kernen i en historie om selvudforskning, om at overvinde teenagelivets udfordringer og om at skabe nye venskaber. Og frygten for at miste hinanden.



Historien i Lost Records: Bloom & Rage udvikler sig langsomt - meget langsomt. Den vil uden tvivl være for langtrukket for nogen, men jeg nyder det langsomme tempo, hvor der er plads til tanker og der er sekvenser med stille og roligere panoreringer. Man kan ikke lade være med at få en Twin Peaks fornemmelse, når spillet bevæger sig langsomt af sted og til tider afbrydes af sekvenser, hvor der ingenting sker - det er med til at give spillet en helt speciel stemning.

Der er ikke det store gameplay her, da man i virkeligheden mere er vidne til en interaktiv fortælling, som man selv har indflydelse på. Man skal undersøge omgivelserne og løse simple puzzles, og man kan vælge forskellige dialog-retninger, som vil ændre forholdet mellem de fire piger. For at skabe lidt mere spillerinteraktion, har Swann et videokamera, som hun elsker at bruge over det hele. Hun filmer dyrene i skoven, hendes tre veninder når de fjoller og nogle af optagelserne er faktisk obligatoriske for den overordnede fortælling, men der er også mange muligheder for at indfange ekstra elementer i verden, bare fordi Swann har lyst. Det kan være at dokumentere forskellige fuglearter i lokalområdet, graffiti på parkeringspladsen, filme det usædvanlige vandtårn fra forskellige vinkler, eller optage Swanns kat, når den gør noget særligt.

Dette er en annonce:





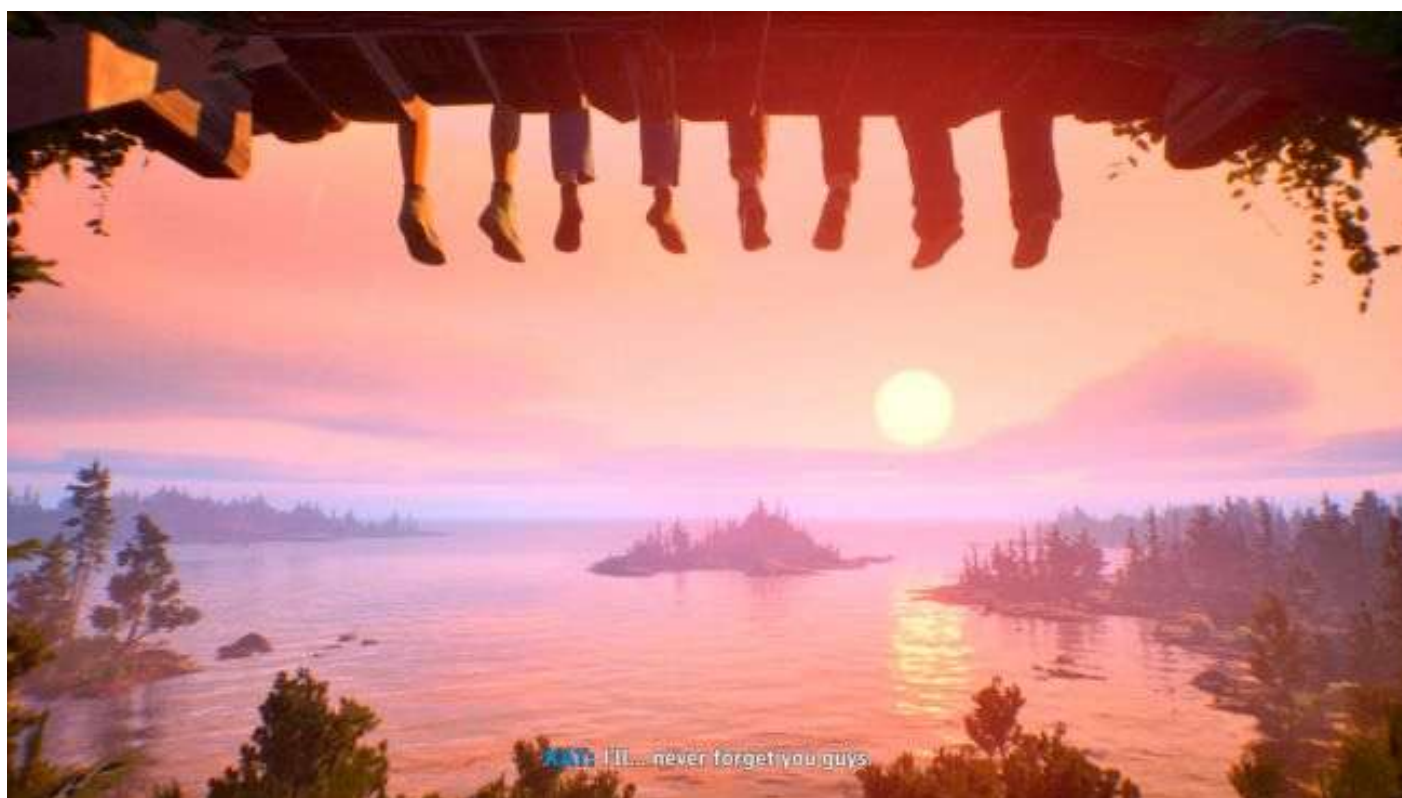
Den visuelle side er ganske flot og stemningsfuld og der bruges generelt meget filmiske kameravinkler og stille og rolige kamera-panoreringer, så det hele bliver langsomt, roligt og stemningsfyldt. Don't Nod har også formået at fange 90'er stilen ganske overbevisende, specielt når man bruger Swanns videokamera. Her ændrer billedet sig til et 4:3 format, med kornet kvalitet og alt for voldsom kontrast, præcis som det så ud med de videokameraer i 1990'erne.

Den tekniske side er dog en lidt rodet affære. Grafikken kører ikke altid flydende, overflader kan af og til være længe om at blive vist rigtigt, nogle karakter-bevægelser er lidt underlige og jeg oplevede et enkelt sted en progression bug, som gjorde at jeg måtte loade mit save game, som gjorde at jeg kunne komme videre.



Stemmeskuespillerne gør det rigtigt godt og dialogen er altid troværdig og overbevisende. Musikken har altid været en central del af Don't Nod's narrative spil og det er det også i Lost Records. Soundtracket leveres hovedsageligt af den amerikanske singer-songwriter Ruth Radelet (forsanger i bandet Chromatics) og det canadiske band Milk & Bone og det er et drømmende og melankolsk soundtrack, som passer perfekt ind i spillets stil - et stærkt soundtrack.

Man kan vælge at se på Lost Records: Bloom & Rage på to måder. Hvis man vælger at se på det som et spil i traditionel forstand, og så bliver man skuffet. Der er ganske enkelt ikke noget at lave her, og det går, som nævnt tidligere, meget meget langsomt. Man kan også vælge at se på det som en interaktiv fortælling og så kommer det virkelig til sin ret. Fortællingen er dragende, personerne er fremragende og spillet holder sig til det velkendte format fra Life is Strange serien - bare bedre.



Lost Records: Bloom & Rage er en særdeles stærk fortælling - og slutningen kom virkelig bag på mig. Man havde på fornemmelsen, at "something was up" - bare ikke det! Det er en stærk fortælling om mennesker, om usikkerhed, om kærlighed, om had, om at være teenager i 90'erne og det er specielt en gribende historie om venskaber og nogle menneskelige egenskaber, som ville gøre verden til et meget bedre sted at være, hvis flere af os havde disse egenskaber.

Lost Records: Bloom & Rage er et spil, der bliver siddende i hovedet på en, et stykke tid efter man er færdig med at spille det. Det er der ikke ret mange spil, der er i stand til.

Lost Records: Bloom & Rage udkommer i to afsnit (kaldet tapes) og Tape 1: Bloom er ude nu, mens Tape 2: Rage kommer som en gratis opdatering i midten af april.



GAMEREACTOR DANMARK



GAMEREACTOR SVERIGE

- + Gribende og virkelig velfortalt og vedkommende historie, interessante karakterer, fremragende soundtrack, detaljeret og stemningsfuld grafik
- Er næsten for langsomt ind imellem, lidt hakkende grafik og enkelte bugs



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?

Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

Relaterede tekster