

ANMELDELSE

# Lost Records: Bloom & Rage

SKJERMBILDER WRAYN TEKST FORFATTET AV WRAYN



**Utvikler:** Don't Nod | **Utgiver:** Don't Nod | **Plattform:** PC, PS5, Xbox  
**Tilgjengelig:** Tape 1 - 18. Februar 2025, Tape 2 - 15. April 2025

Anmeldelse skrevet av [Wrayn](#)

WRAYN SPILLER ALT fra hardcore, realistiske skytespill som *Escape from Tarkov*, til *World of Warcraft* og *Souls-serien*. Men med en helt tydelig forkjærlighet for spill med dype, følelsestunge og eksistensielle narrativ som i *The Last of Us*, *Nier: Automata*, *SOMA* eller *Life is Strange*.

Da det episodebaserte spillet *Life is Strange* fra utvikleren Don't Nod kom ut i 2015 hadde jeg med ett unntak, aldri opplevd at et spill traff meg på samme måte. Som jeg kan huske var det kanskje *Fahrenheit (2005)*, *Heavy Rain (2010)* og *The Walking Dead (2012)* som kom nærmest sjangermessig. Jeg har alltid verdsatt gode historier og godt gameplay i spill, men jeg hadde ikke jaget følelsene på samme måte som jeg hadde gjort med filmer.

Som kontekst er jeg en filmsamler med hundrevis av fysiske filmer i hylla hjemme. Lenge har jeg vært opptatt av dette med følelser i film – gi meg en filmopplevelse som rokker ved det dypeste indre i oss! Og på tidspunktet *Life is Strange* ble utgitt, var det frem til da kun *The Last of Us* som egentlig gjorde dette for meg blant spill.

*The Last of Us* åpnet øynene mine i 2013, fulgt av *Life is Strange* da det kom ut i 2015. I denne anmeldelsen skal jeg forsøke å sette ord på hva *Lost Records: Bloom & Rage* er, og forhåpentligvis med det, hvorfor man også bør spille Don't Nod sine spill.

▼ Å veksle mellom kameraet og tredjeperson fungerer sømløst og det er en fryd å se verden i VHS-filter.



▲ Kat er fryktløs og kjapp i replikken.

## Premisset

Handlingen i *Lost Records: Bloom & Rage* er satt til den fiktive byen Velvet Cove og følger de fire ungdommene Swann, Autumn, Nora og Kat. De møtes ved en tilfeldighet sommeren 1995, og blir bestevenner. Spillet kommer i to episoder hvor «Tape 1» er utgitt i skrivende stund, og «Tape 2» har planlagt slipp 15. april 2025. Brorparten av spillet foregår i 1995, og det spoler regelmessig 27 år frem og tilbake i tid, mens vennegjengen prøver å huske hva som skjedde den gangen. For hva skjedde egentlig? Hva gjorde at de som bestevenner bestemte seg for å aldri snakke med hverandre igjen?

Det føles litt som utgangspunktet for historien i boken *The Name of the Wind (2007, Patrick Rothfuss)*, for de som eventuelt har lest den. Hvor protagonisten forteller sin livshistorie til en



▲ Omgivelsene og detaljene i spillet er sjeldent mindre enn fantastiske. Spesielt når man er ute i naturen.

omreisende skriver, og som leser får man servert historien i både førsteperson og tredjeperson. På tilsvarende måte foregår handlingen i *Lost Records: Bloom & Rage* i tredjeperson når man spiller i 1995, og førsteperson når man befinner seg i nåtid.

## Historie og handling

I *Lost Records: Bloom & Rage* spiller man som Swann, en småklein videregående-elev og filmnerd med dårlig selvbilde, som opplever mobbing, ensomhet og utestenging. Familien skal flytte til Canada og hun bestemmer seg for å lage et videomemoar med kameraet hun fikk i bursdagsgave av faren sin.

Mens hun filmer ved den lokale videosjappa, bryter det ut en krangel mellom Swann og et klysete kjærestepar – en interaksjon som fungerer som et springbrett for vennskapet som skal utvikle seg mellom Swann, Autumn, Nora og Kat. Vi vet allerede fra starten av spillet at de fire etter sommeren 1995, sverget på å aldri snakke med hverandre igjen, og at de ikke har sett hverandre siden. Men hvorfor dukker det opp en pakke hos Autumn 27 år senere – adressert til bandet deres; Bloom & Rage? Og hvorfor husker de ikke hva som skjedde den gangen?

Historien i spillet er så bra, og mysteriet rundt pakken og alt som skjedde i 1995 er. Så spennende! Hvert eneste kapittel vil jeg bare ha mer, mer, mer! Uansett hvem man er, så tror jeg at mange vil kunne kjenne seg igjen i minst én av karakterene i vennegjengen. Eller, i det minste i situasjoner som oppstår, og minner som dukker opp hos en selv, som følge av settingen og atmosfæren. Jeg er den første til å innrømme at jeg er en sucker for nostalgi, og jeg får så mange flashbacks fra min egen ungdom og den boblen vi levde i, jeg kjenner meg igjen hele tiden gjennom spillet.

Jeg vil nødig spoile noe fra spillet i anmeldelsen og forsøker derfor å være litt ekstra vag her, men



▲ Hvor kommer pakken fra? Hvorfor dukker den opp nå, 27 år senere? Hva inneholder den?

mange av reaksjonsmønstrene og måten karakterene uttrykker følelser, er så relaterbare at man innimellom får frysninger. En scene jeg eksempelvis likte svært godt er hvor Kat slenger opp begge armene og viser fingeren, samtidig som hun roper; «*Respect this!*».

Spillet er en svært god skildring av det ungdommelige, naive, vanskelige og rebellske mange av oss har vært gjennom. Innpakket i en nærmest perfekt skildring av 90-tallets estetikk, med mengder av pop-kulturelle referanser fra både film, tv-serier, spill og musikk.

Jeg tror *Lost Records: Bloom & Rage* passer selv om man nå er ungdom i 2025. Historien om å vokse opp er tidløst og en «*tale as old as time*». Og om man er født mellom '75 – '90, så tror jeg man vil få et ekstra kick av opplevelsen. Som gammel anti-establishment skater, snowboarder og typisk outsider, kjenner jeg meg igjen i- og relaterer til så mye av det vi opplever i spillet at jeg ikke klarer å slutte å tenke på det. I skrivende stund har jeg over 20 timer spilletid, og jeg må nok ha en ny gjennomspilling for «Tape 2»!

*Anmeldelsen fortsetter på neste side!*



▲ Wrayn har en livslang lidenskap for spill og gaming og legger bak seg en lang lederkarriere for å satse på spill og spillkultur.

## Gameplay

*Lost Records: Bloom & Rage* spiller veldig likt som *Life is Strange*, men veksler som nevnt mellom førsteperson og tredjeperson. Samtidig opplever jeg at alle lokasjonene visuelt sett har enda mer å by på enn i *Life is Strange*. Som ung Swann beveger man seg i tredjeperson, og man har et videokamera med lys til disposisjon. I hver scene kan man gå fritt rundt for å utforske alle kroker og kroker hvis man ønsker det. Det er noen enkle gåter innimellom, samt enkelte handlinger man kan gjøre for å påvirke utfallet av hendelsesforløpet i større eller mindre grad. Jeg koser meg stort med å gå rundt med kameraet for å lete etter samleobjekter, som kommer i form av fugler, dyr, natur, gjenstander og hendelser man kan fange på video som samleobjekter.

Med kameraet fremme går man inn i førstepersonsperspektiv og man kan zoome inn og ut for å se på ting, eller filme videoklipp. Hele spillet får et VHS-filter som ikke føles plagsomt eller forstyrrende, men heller fungerer som et kult tillegg, som bringer tilbake gode minner. I tredjepersonsperspektiv kan man bruke lykten på kameraet uten VHS-filteret. Det er smidig og oppleves ganske likt med hvordan lommelykten eksempelvis fungerer i *The Last of Us*, for de som eventuelt har spilt det.

Overgangene mellom fortid og nåtid foregår helt sømløst og er på ingen måte forstyrrende. Tvert imot opplever jeg det som et ekstra nivå i spenningsoppbyggingen og jeg gleder meg like mye til å spille både fortid og nåtid. Denne spolingene er ikke en mekanisme spilleren kontrollerer selv, men et element som drives av historien. Derfor føles disse overgangene smidige og velregisserte.

Det er ingenting som er vanskelig med *Lost Records: Bloom & Rage*. Dette er et spill man spiller for historien og opplevelsen. Det er en god nok balanse mellom historie og gameplay til at

## “Jeg simpelthen bader i nostalgien, og jeg vil aldri opp av det proverbiale vannet”



▲ Konsert i garasjen er ikke feil.

man ikke kjeder seg og jeg følte aldri at jeg ville hoppe over dialog. Men jeg tror også det handler litt om forventning og personlig preferanse.

Måten dialogvalg fungerer føles for meg nytt og interessant. Man har tid på seg til å svare før et dialogvalg forsvinner, men basert på ting man tidligere har sagt, sett eller gjort, kan man låse opp flere dialogvalg underveis i en samtale. Noen av disse dialogvalgene er synlig låst og sladdet, mens andre dialogvalg kan dukke opp plutselig hvis man venter akkurat lenge nok, og ikke svarer for raskt med et annet valg først. Det å ikke svare er nesten alltid også en mulighet. Denne vrien på dialogen gir en viss ekstra dybde til samtale, og gjør at man er nødt til å følge med, samtidig som man blir litt mer engasjert.

Jeg har personlig lite kritikk å komme med til *Lost Records: Bloom & Rage*. Det er mulig jeg har veldig sterke nostalgibriller på, så jeg skal komme med noen generelle kommentarer. Det er av og til litt irriterende at lagringsplassen på kameraet blir fullt, slik at man må gå inn og slette klipp man har laget (dette er meningen og en del av spillet). Dog skulle jeg ønske at det var litt mer lagringsplass før det ble fullt. Jeg hadde et meny-overlay som hang seg fast på skjermen, slik at jeg måtte laste inn spillet på nytt for å få det vekk, og noen ganger laster teksturer inn litt for sakte, men jeg har ikke sett teksturer dukke opp ut fra intet. Noen vil kanskje kommentere lipsync, men jeg er usikker på om det er et resultat av språktilpassninger, ettersom utvikleren er fransk. Eller om det finnes andre forklaringer. Dette er ikke noe som plaget meg.

▼Varme minner flommer tilbake.



▲Rommet til Swann er en nostalgi-bombe.

Jeg må også nevne at jeg opplevde at spillet kræsjet noen ganger under gjennomspillingen, noe som var plagsomt da det skjedde, men ikke ødeleggende for opplevelsen. Jeg er usikker på årsaken, da jeg ikke fant noen andre med samme problem. Opplevelsen min med spillet for øvrig var rent subjektivt, nærmest upåklagelig!

## Audiovisuelt

Tidlig i spillet står man inne på rommet til Swann i 1995, hvor man praktisk talt blir bombardert med leker, dingser, filmtitler og andre tidsriktige referanser. Mange av gjenstandene husker jeg fra da jeg var barn eller ungdom selv. Og man kan velge å plukke opp de fleste tingene for å se nærmere på de, eller interagere med dem.

Detaljnivået er igjen skyhøyt og foley-lyden på alle interaksjoner er for ørene mine som varm kniv i smør. Jeg smelter rett og slett av lyddesignet. Sammen med det behagelige bildet og den karakteristiske musikken vi alltid får servert i utvikleren sine spill, fortaper jeg meg i en verden jeg aldri vil forlate og kjenner på savnet etter en svunnen tid. Om man har spilt *Life is Strange*, så er det lett å kjenne igjen de samme vibbene i låtvalgene.

I *Lost Records: Bloom & Rage* er grafikken og detaljnivået skrudd opp flere hakk fra utviklerens tidligere spill, slik at både karakterer, gjenstander og omgivelser oppleves som enda mer realistiske enn tidligere. Dette samtidig som spillet fortsatt har et slags tegnet og nærmest pastellaktig preg

▼Grafikken er spesielt pen i spillet.



▼Essensen av ungdom og vennskap.



over seg. Det er utrolig pent å se på! Mye av bildet vi får er presentert, er hjulpet av den fenomenale lyssettingen. Håret til Autumn i voksen alder er verdt å nevne som et spesielt pent utført eksempel.

Jeg kommenterte også flere ganger hvor bra øynene til karakterene er lagd. Legg merke til hvor detaljrike øyelokkene og anatomien er gjenskapt i spillet - Jeg tror aldri jeg har sett bedre øyne i et spill. Det er rett og slett vakker kunst i hver eneste scene og i hvert eneste bilde.

## Konklusjon

Litt avhengig av hvilket utgangspunkt man har, og hvordan man spiller spillet, så tror jeg enkelte spillere kan oppleve noen deler som litt trege. Jeg opplevde personlig aldri at jeg ble lei, og for min del var all dialogen ønsket. Jeg tror dette handler mer om forventning enn om pacing.

Jeg fullførte hele spillet i én sitting på ca. 15 timer, hvor jeg tok nesten alle achievements og collectibles samtidig, både fordi jeg elsket spillet og verdenen, men også fordi jeg er litt completionist. Hvis man spiller i et mer "normalt" tempo vil man nok komme gjennom spillet på vesentlig kortere tid enn hva jeg gjorde.

For min del kunne jeg bare ikke legge spillet fra meg. Jeg måtte bare se alt, gjøre alt og ta inn over meg verdenen og handlingen. Jeg simpelthen bader i nostalgien, og jeg vil aldri opp av det proverbiale vannet.

*Lost Records: Bloom & Rage* forteller en historie som veldig mange av oss kan relatere til – først og fremst en historie om vennskap, naivitet og hvordan det er å vokse opp. Fortalt med historiemessige virkemidler som blant annet dekker hvordan det er å være en outsider og litt

annerledes. Dette spillet går ut til alle som hang utenfor kiosken borti gata fordi ingenting skjer i byen man bor i, alle skaterne som loka i sentrum hver eneste dag, alle som har opplevd mobbing og utestenging, alle outsiders, og alle som viste fingeren til A4-livet og autoriteter.

**SEE YOU IN HELL!**