

# Jurassic World Evolution 3

Det tredje kapitel i trilogien er lige præcis hvad du forventer - men gør det noget?

2025-11-01 09:00 • Javier Escribano • 1 Kommentar •  7 



KOMMENTER NU!

## Abonner på vores nyhedsbrev her!

\* Påkrævet felt

E-mail \*

Fulde navn \*

ABONNER





**Jurassic World Evolution 3** er blevet udgivet fire måneder efter den syvende film i franchisen, [Jurassic World: Rebirth](#), som afslørede, at næsten alle de dinosaurer, der slap ud fra øen i de tidligere film, er ved at dø - bortset fra dem, der lever på nogle få afsides steder. Heldigvis valgte sim-eksperterne hos Frontier Developments at ignorere den deprimerende præmis i Scarlett Johansson-filmen, og i deres spil trives dinosaurerne i bedste velgående over hele verden: fra Nordamerika til Japan, Italien og Malta - og videre til Kina og Indonesien. I spillets kampagne besøger du alle disse steder og flere til, mens du endnu engang bliver genforenet med de samme figurer fra de tidligere spil, som Cabot Finch, der giver dig ordrer og snakker med dig over radioen - og selvfølgelig Jeff Goldblum som Ian Malcolm (den eneste figur fra filmene).

Hvis du har spillet de tidligere spil i trilogien, vil alt føles velkendt, og det tager ingen tid at huske styringen og brugerfladen, som stadig er meget intuitiv og behagelig - også med controller. Spillet udkommer samtidig på PC, PS5 og Xbox Series X/S. Hvis du derimod ikke har prøvet de tidligere spil, tager kampagnen sig god tid til at forklare alt, men den fungerer som meget mere end en tutorial, og selv erfarne spillere vil ikke kede sig, da de hurtigt introduceres til spillets største nyhed. Hvor Evolution 2 introducerede skabninger i luften og i vandet med egne indhegninger, bringer Evolution 3 muligheden for at opdrætte næsten alle dinosaurer og uddøde arter.



Dette er en annonce:

Det lyder måske ikke som en revolution, udover at man får lov at se nuttede babydinosaurer klække urealistisk ud af små æg, men i praksis tilfører det spillet masser af dybde. Det er endnu en faktor at tage hensyn til, når du designer og vedligeholder dine indhegninger - du skal sikre, at dyrene har det komfortabelt nok til at kunne formere sig, og at deres unger, som nogle gange har forskellige personligheder, også trives sammen med andre arter. Samtidig skal de være synlige for turisterne, som stadig er dem, der betaler for det hele... selvom karaktererne konstant taler om vigtigheden af at bevare dyrene i stedet for at udnytte dem.



Siden begivenhederne i den første Jurassic World-film for ti år siden, har franchisen ikke længere handlet om dinosaurer, der flygter fra zoologiske haver eller forlystelsesparker - for de er jo allerede undsluppet. Det er lidt synd, for Frontier er kendt for deres theme park-simulationsspil ([Planet Coaster](#), [Planet Zoo](#)), og selvom de har forsøgt at opdatere præmissen ved at lade spilleren arbejde for Dinosaur Integration Network (DIN) - en organisation, der bygger rednings- og bevaringsfaciliteter for strandede og udnyttede dinosaurer - så har det sjældent større indflydelse på gameplayet. Selv et medicinsk forskningscenter åbner før eller siden for besøgende, og du bliver opfordret til at bygge safariture - og denne gang endda luftballoner - for at øge dine indtægter og fortsætte dine undersøgelser.

Alt dette gør, at Evolution 3 føles næsten identisk med de tidligere spil - hvilket bestemt ikke er en dårlig ting. Det ville heller ikke give mening for en udvikler at ændre på en velfungerende formel, især når tusindvis af fans stadig kræver mere af det samme. Babydinosaurerne er måske ikke revolutionerende, men de tilføjer mere dybde til management-aspektet - noget, som fans længe har ønsket sig - og samtidig er de uimodståelige for spillere, der ikke vil stresse for meget, men som gør sig umage for at passe på deres nuttede dinoer. Det giver både mere kompleksitet og mere sjov.

Dette er en annonce:

Frontier har faktisk også strømlinet flere dele af spillet, f.eks. ved at tilføje automatisering af vedligeholdelse og pasning, som dine parkbetjente nu selv kan udføre, hvis du tildeler dem bestemte poster. Der er endda overvågningskameraer, der automatisk sender fangsthold ud,

når de opdager en undsluppen dinosaur. Selvfølgelig kan dinosaurerne stadig angribe og spise gæster - ikke for blodigt, men det kan ske... selvom gæsterne tilgiver (eller glemmer) det dagen efter.



Som altid passer spillet til enhver spillestil. Kampagnen er langt mere end et simpelt tutorial-forløb - den udgør spillets hoveddel og er både lang og overraskende varieret. Hver map fokuserer på forskellige aspekter af konstruktion og ledelse og byder på øjeblikke med direkte handling og real-time-elementer, hvor du selv må køre køretøjer, indfange dinosaurer eller reagere på storme og sabotage. Hvis det bliver for udfordrende, eller du roder dig helt ud i noget gris, så du må starte forfra (det er altid en god idé at lave flere forskellige gemte filer), kan du altid hoppe til andre maps og fortsætte der, samtidig med at du kan "farme" forskningsprojekter, fossilekspeditioner og DNA-udvindinger.

I Sandbox Mode kan du bygge frit uden begrænsninger, og alle 86 dinosaurarter er tilgængelige fra starten. Kun enkelte farvevarianter skal låses op gennem historien. Chaos Theory Mode fra Evolution 2 mangler, men med den udvidede Story Mode og de kortere, mere fokuserede Challenges savner man den ikke rigtig.



Artstlisten er større, end Evolution 2 havde ved lancering, og inkluderer flere af de mest populære arter, som tidligere kun fandtes som DLC - blandt andre Scorpis Rex fra Netflix-serien Camp Cretaceous, Therizinosaurus og Dimetrodon fra Dominion-udvidelsen, samt de bizarre hybrider som Stegoceratops og Spinoraptor. Selv den gigantiske haj Megalodon er med, selvom den aldrig har været i filmene. Mange arter mangler dog stadig i basisspillet (Evolution 2 havde 75 arter i grundspillet og tilføjede 43 mere i otte DLC-pakker), hvilket har skabt vrede blandt nogle fans. Alligevel er listen både solid og varieret, og for mange spillere, der aldrig købte DLC'er til Evolution 1 eller 2, vil mange arter føles helt nye. Når det er sagt, er det lidt ærgerligt, at fire dinosaurer allerede er låst bag Deluxe Edition - heriblandt den charmerende Concavenator...



Filmentusiaster vil også savne en tættere forbindelse til filmene, for i sin nuværende form har Jurassic World Evolution 3 faktisk ingen forbindelse til Rebirth - tværtimod modsiger spillets historie endda filmseriens nuværende kanon. Vi kan dog roligt regne med, at dinosaurerne fra Gareth Edwards' film, såsom Titanosaurus, Aquilops og de muterede arter, bliver tilføjet via DLC senere. Spinosauren i spillet har i øvrigt sit JP3-design - så det bliver spændende at se, hvordan Frontier tilføjer den mere videnskabeligt korrekte Spinosaur fra Rebirth, som ligner et helt andet dyr.

Grafisk ser spillet forrygende ud, selvom forskellen fra de tidligere spil er lille. Ser man helt tæt på, kan man spotte enkelte grimme detaljer og *popping*, men dinosaurerne ser fantastiske ud, bevæger sig naturligt og lyder lige så imponerende. Der er så mange arter, at man aldrig bliver træt af at se dem - selvom deres animationer og adfærd ikke er blevet markant forbedret (og nej, du ser ikke selve "parringen", hvis du skulle være nysgerrig).

Jurassic World Evolution 3 er præcis, hvad man kunne forvente: Frontier har lyttet til fansenes feedback (en længere og dybere historietilstand, mere avancerede management-muligheder, fuld tilpasning af bygninger og terræn) og overrasker med babydinosaurer - en sød og gennemtænkt tilføjelse, selvom den ikke ændrer fundamentalt på gameplayet. Naturligvis mangler der stadig en følelse af reel innovation, og nogle vil mene, at dette blot er en udvidelse af forgængeren - men det sagde vi også om Evolution 2.

Sammenlignet med det første Evolution-spil fra 2018 er forbedringerne dog tydelige, og det ville være svært at gå tilbage til den version nu, som kun havde landlevende dinosaurer, én

terræntype og ingen mulighed for at justere tidshastigheden. Jurassic World Evolution 3 er ikke et nødvendigt køb, hvis du allerede ejer Evolution 2, men som fan vil du bestemt ikke blive skuffet over alt det nye, spillet bringer.



GAMEREACTOR DANMARK



GAMEREACTOR FINLAND



GAMEREACTOR SPANIEN  
GAMEREACTOR FRANCE  
GAMEREACTOR STORBRIANNIEN  
GAMEREACTOR FINLAND  
GAMEREACTOR NORGE

- + Lang og underholdende kampagne, fedt udvalg af dinosaurer, baby dino'er fungerer overraskende godt.
- Der er ikke rigtig plads til innovation længere.



er vores samlede netværkskarakter. Hvad er din?  
Netværkskarakteren er et gennemsnit af alle redaktionernes individuelle karakterer

## Relaterede tekster



### Jurassic World Evolution 3

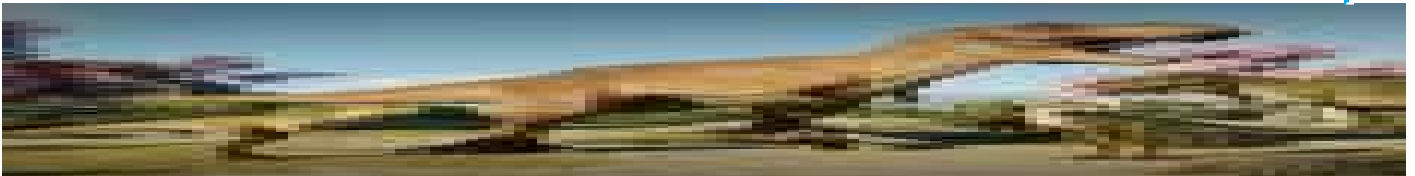
ANMELDELSE. Skrevet af [Javier Escribano](#)  
den 1 november 2025 kl. 09

1

Det tredje kapitel i trilogien er lige præcis hvad du forventer - men gør det noget?

## Ny Jurassic World Evolution 3 trailer fokuserer på de medarbejdere du kommer til at

0



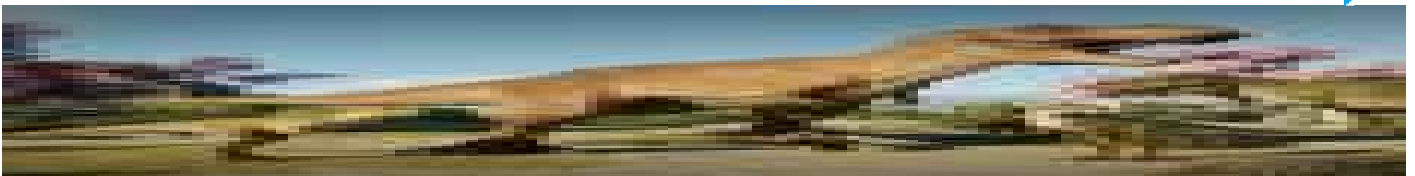
### hyre

NYHED. Skrevet af [Magnus Groth-Andersen](#)  
den 6 oktober 2025 kl. 13:14

Du har brug for en masse hjælp til at holde de her bæster inde.

## Jurassic World Evolution-udvikler fjerner AI-genererede billeder efter kritik

0



NYHED. Skrevet af [Magnus Groth-Andersen](#)  
den 26 juni 2025 kl. 11:42

Dette kommer midt i en periode hvor den slags for alvor debateres blandt branchefolk og fans.

## Jurassic World Evolution 3 ankommer allerede til oktober

0

NYHED. Skrevet af [Javier Escribano](#)  
den 7 juni 2025 kl. 00:09

For første gang får vi også lov til at tage os af små dino-babyer.