

[Annunciata finalmente la data di rilascio di Thimbleweed Park](#)

Dopo una lunga attesa, è giunto il momento che tutti i fan (e non) di **Ron Gilbert** e delle avventure grafiche aspettavano: è stata annunciata la data di rilascio di ***Thimbleweed Park***.

Come annunciato sul development blog ufficiale, la nuova avventura grafica del creatore di *Monkey Island* uscirà il **30 marzo** per **Mac, Windows, Linux** e **Xbox One**, e dopo 3 mesi su altre piattaforme (PS4 e probabilmente Nintendo Switch, stando a [quanto lasciato intendere dallo stesso Gilbert](#)).

La storia di ***Thimbleweed Park*** vede al centro più personaggi: i due detective, Angela Ray e Antonio Reyes, chiamati a investigare su un cadavere trovato vicino a un fiume appena fuori città, il pagliaccio Ransome impossibilitato a struccarsi a causa di una maledizione, Delores e i suoi fratelli riuniti in occasione del testamento di un ricco zio defunto, Franklin che si risveglia morto (!!!) all'hotel Edmund. Già dall'ampia scelta di personaggi è impossibile non pensare al vecchio capolavoro di Gilbert, ***Maniac Mansion***, verso il quale è forte anche il debito dal punto di vista grafico, insieme a *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*. Ron Gilbert ha però assicurato che non si tratta soltanto di un ritorno al passato, ma ha annunciato varie novità all'interno del gioco - su tutte quella di essere un'avventura grafica del tutto open world - che ha comunque elaborato seguendo le [regole di game design](#) alle quali tiene ferreamente fede.

Il gioco (prodotto dalla sua **Terrible Toybox** e realizzato assieme a Gary Winnick, che contribuì notevolmente a *Maniac Mansion*, *Day of the Tentacle* e a tanti altri capolavori dell'avventure game) è stato lanciato inizialmente su Kickstarter con un goal iniziale di 375.000 \$ ed è riuscito in breve tempo a incassarne ben 626.250 \$.