

[Hidetaka Suehiro ritorna sulla scena in grande stile](#)

Qualche settimana fa **Hidetaka Suehiro**, noto anche come **SWERY** o **Swery65**, creatore di **Deadly Premonition** e **Dark Dreams Do not Die (D4)**, ha annunciato di essere tornato a tutti gli effetti nel *game development*, dopo la pausa dovuta a motivi di salute; e lo fa in grande stile, fondando un nuovo studio chiamato **White Owls**.

Lo studio ha sede a Osaka, dove SWERY e il suo team stanno attualmente lavorando al loro primo gioco. Lo slogan dello studio, che è stato ufficialmente inaugurato l'11 Gennaio, è "**Da Osaka, a tutti voi, in tutto il mondo!**". Il team, infatti, afferma di essere intenzionato a passare da un ambito locale a un pubblico globale.

Inoltre, a **DualShockers**, è stata inviata una cartella stampa comprendente il logo dello studio, un'illustrazione che rappresenta il **White Owl** e alcune foto dello stesso **SWERY**, in compagnia della sua nota mascotte, la **scimmietta Sharapova**, e un Gufo Bianco (puoi trovare le immagini a fine articolo).

Infine, ieri, **Arc System Works** ha annunciato che pubblicherà il nuovo gioco di **Hidetaka** intitolato **The Missing**. Non abbiamo molte informazioni a riguardo, se non per il fatto che verrà lanciato nel **2018**. In un video ([che potete trovare qui](#)), lo sviluppatore ha parlato brevemente del gioco (senza dire molto in termini di informazioni concrete), facendo notare la grande libertà creativa che ha a disposizione in questo nuovo titolo, senza restrizioni da parte di **Arc System Works**.

Il gioco e le immagini sembrano indicare similitudini con *Deadly Premonition* e *Dark Dreams Do not Die*.

Detto questo, **SWERY** ha tenuto a sottolineare, che questo nuovo gioco "ci farà impazzire" ed è sicuro al 100% che supererà di gran lunga le nostre aspettative.

[Il creatore di Deadly Premonition torna in scena](#)

Hidetaka Suehiro, alias 'swery65', dopo tre anni di stop dalla sua ultima creatura **D4: Dark Dreams Don't Die**, torna con un nuovo progetto.

Lo scorso anno **Hidetaka** volle prendersi una pausa, per questo abbandonò la **Access Games**, compagnia di sviluppo grazie alla quale produsse anche **Deadly Premonition**, uno dei giochi più discussi degli ultimi anni, ispirato a **Twin Peaks** e insignito anche di un titolo **Guinness World Record**:

"Most Critically Polarizing Survival Horror Game"

A gennaio di quest'anno, **Swery65** torna con un nuovo team di sviluppo, la **White Owls**. Non si sa

ancora nulla sui progetti futuri della squadra ma di sicuro qualcosa si sta muovendo.

Jason Howley di **Mega64** e **Neighborhood Games Club**, ha annunciato con un tweet che, in occasione dell'imminente **PAX Seattle** che si terrà dal 1 al 4 settembre, **Hidetaka Suehiro** parlerà del suo prossimo progetto.

I'll be at PAX Seattle with [@Mega64](#), but I'm most excited for [@Swery65](#)'s new game and thoughts on coffee. pic.twitter.com/mDGKd9R605

— Frank Howley ? (@FrankHowley) [August 11, 2017](#)

Anche **Swery65** ha condiviso senza lesinare entusiasmo la news sul suo account Twitter

Official announcement : I will have a a panel at PAX WEST 2017.
Can't wait to join that lovely event again!! <https://t.co/U2Ectyr9Vr>

— Hidetaka SWERY Skywalker (@Swery65) [August 12, 2017](#)

Settembre è alle porte e allora scopriremo quale sarà la nuova creazione di **Hidetaka Suehiro**.