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 àmbito 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 entusiamo la news sul suo account Twitter

> Offisial 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.**