



PO DWÓCH LATACH INTENSYWNEGO ROZWOJU, ZESPÓŁOWI UDAŁO SIĘ PRZEMIEŃCZYĆ "PRINCE OF PERSIA" Z WERSJI BEC MASTER, ZACHOWUJĄC KOŻEN DOŚWIADCZENIA Z GRY DLA UŻYTKOWNIKÓW ATARI XL/XE. TO WYSIEK UMOŻLIWIŁ UŻYTKOWNIKOM ATARI 8-BITOWYM CIĘŻENIE SIĘ GRĄ Z TBAB KRAM, OTWIERAJĄC NOSTALGICZNA PODRÓŻ DO JEDNEJ Z MABARODZIEJ WPŁYWOWYCH GIER SWOJEGO CZASU. PORT NA ATARI BYŁ MOŻLIWY DZIĘKI WSKŁADOWI KILKU OSÓB ZARÓWNO W ASPEKcie ARTYSTYCZNYM, JAK I TECHNICZNYM. STRONA ARTYSTYCZNA OBEJMUJĄŁA WSKŁAD DO SZTUKI POSTACI I POKOJU KSIĘŻNICZY PRZEZ @TIL, ANIMACY I EFEKTY DŹWIĘKOWE PRZEZ WIELU ARTYSTÓW TAWICH JAK @MIKER, @VINSCOL, @EMKAY, @MAVARY I @SUPERKUN, KTÓRY PRZEWYNIŁ SIĘ DO OBRAZU TYTUŁOWEGO. ASPEKTY TECHNICZNE BYŁY OBSŁOŻOWANE PRZEZ @DMSZ Z SONDPLAYEREM, XBIOS PRZEZ @XXL DO ŁADOWANIA DYSKÓW I ROZPAKOWYWANIA, ROZWIÓJ I TESTOWANIE UŁATWIONE PRZEZ OPROGRAMOWANIE ALTIRA PRZEZ @PHIAEROM, ORAZ KILKU INNYCH PRZECZYNIACZYCH SIĘ DO MARZĘDZI PAKOWANIA I ROZPAKOWYWANIA. GŁA ZOSTAŁA WYDANA 25 PAŹDZIERNIKA 2021 ROKU, KOŃCZĄC DEWIE OCZEKIWANIE DLA FANÓW ATARI 8-BITOWYCH I POZWALAJĄC IM DOŚWIADCZYĆ JEDNĄ Z DEFINIOWYCHYCH GIER GATUNKU PLATFORMOWEGO NA ICH UKOCHANYM SYSTEMIE.

STWORZONA PRZEZ JORDANA MEGGINERA I WYDANA NA APPLE II W 1989 ROKU, "PRINCE OF PERSIA" STAŁA SIĘ KŁONICZNA PLATFORMEREM ZNANYM ZE SWOJEJ PEŁNYCH ANIMACJI I ANGŻUJĄCEJ ROZGRYWKI. GŁA DOZWIĘKŁA SIĘ LIZNYCH PORTÓW NA RÓŻNE SYSTEMY, ALE NIE BYŁA OFICJALNIE DOSTĘPNA DLA KOMPJUTERÓW ATARI 8-BITOWYCH, AŻ DO MOMENTU, KIEDY POSWIĘCONY ZESPÓŁ WSKRZESIŁ JĄ DO ŻYWA.