



PROJEKT PRINCE OF PERSIA NA ATARI XL/XE TO ZNAČĄCE WYDARZENIE DLA SPOŁECZNOŚCI MIŁOŚNIKÓW RETRO GIER. ORYGINALNE STWORZONA PRZEZ JORDANA MEGHERA I WYDANA NA APPLE II W 1989 ROKU, "PRINCE OF PERSIA" STAŁA SIĘ KOMERCYJNĄ PLATFORMĄ ZNANĄ ZE SWOJEJ PEŁNEJ ANIMACJI I ANGŻUŻĄCEJ ROZGRYWKI. GRA DOZWIĘTA SIĘ LIZNYCH PORÓW NA RÓŻNE SYSTEMY, ALE NIE BYŁA OCHĘPNE DOSTĘPNA DLA KOMPUTERÓW ATARI 8-BITOWYCH, AZ DO MOMENTU, KIEDY POSWIĘCONY ZESPÓŁ WSKRZEŚNIE JĄ DO ŻYCIA.

PO DWÓCH LATACH INTENSYWNEGO ROZWOJU, ZESPÓŁOWI UDAŁO SIĘ PRZEMIEŚCIĆ "PRINCE OF PERSIA" Z WERSJI BEG MASTER, ZACHOWUJĄC RÓŻENI DOŚWIADCZENIA Z GRY DLA OZTRONIKÓW ATARI XL/XE. TO WYSZEK UMÓWILIWE UZYSKOWANIE ATARI 8-BITOWYCH GIESENIE SIĘ GRĄ Z TERKÓW RAM, OTWIERAJĄC NOWĄ GŁAZNĄ PODRÓŻ DO JEJNEJ Z MABARÓZEJ WPEŁNYWYCH GIER SWOIEGO CZASU. PORT NA ATARI BYŁ MOŻLIWY DZIĘKI WSKŁADOWI KILKU OSÓB ZARÓWNO W ASPEKTE ARTYSTYCZNYM, JAK I TECHNICZNYM. STRONA ARTYSTYCZNA OBLIMOWAŁA WKRĄDO DO SZTUKI POSTACI I PORÓWU KSIĘŻNICZKI PRZEZ @TIL, MIZYJE I EFEKTY DZWIĘKOWE PRZEZ WIELU ARTYSTÓW TAJICH JAK @MIKER, @WMSOOL, @EMKAY, @MAYARY I @SUPERKUN, KTÓRY PRZYZNIE SIĘ DO OBRĄZU TYTUŁOWEGO. ASPEKTY TECHNICZNE BYŁY OBLIMOWANE PRZEZ @DMSC Z SOUNDPLAYEREM, XIOS PRZEZ @XXL DO ŁADOWANIA DYSKÓW I ROZPAKOWYWANIEM, ROZWIÓJ I TESTOWANIE UPATWONIE PRZEZ OPRGAMOWANIE ALTRERA PRZEZ @PHAEEROM, ORAZ KILKU INNYCH PRZYZNIMAJĄCYCH SIĘ DO MARZĘZI PAKOWANIA I ROZPAKOWYWANIA.

GRA ZOSTAŁA WYDANA 25 PAŹDZIERNIA 2021 ROKU, KONKĄC DEWŁE OCZEKIWANIE DLA FANÓW ATARI 8-BITOWYCH I POZWILAJĄC IM DOŚWIADCZYĆ JEJNEJ Z DERNIĄCYCH GIER GATUNKU PLATFORMOWEGO NA ICH UKOCHANYM SYSTEMIE.