

## 1001 Crew

Joost Honig was de oprichter van de *1001 Crew*, ook bekend als de *1001 & The Cracking Crew*. Dit was een samengaan van de hackergroepen *NHSoft* en *Antisoft*. De *1001 Crew* heeft bestaan tussen 1985 en 1988. Het was een club van computerspellenhackers en later intro- en demo-makers voor de Commodore 64 en 128 homecomputer. Als hackers haalden ze de kopieerbeveiligingen uit spellen en zette hun eigen naam aan het begin (intro) of in een het spel.

Ze zijn bekend geworden doordat ze als eerste het technisch voor elkaar kregen de zijbalken te gebruiken op het Commodore tv-scherm. Ook maakten ze het programma *1001 Card Cruncher*. Dit was een comprimeerprogramma dat gebruikt werd bij het hacken van spelletjes.

Joost opereerde vanuit Sint Pancras. Tegenwoordig woont hij in Heiloo en is hij oprichter en directeur van het bedrijf *Iconum*.

De leden van de *1001 Crew* hadden allemaal aliassen. Zo was die van Joost: Honey. Andere leden waren: Empire, Hacktec, LIA, Luke, Sony, Steve, Syz, TSI.

Joost maakte in 1987 het spel *Rollerboard* voor de Commodore 64 en Commodore 128. Deze was verkrijgbaar op cassette en diskette en werd uitgegeven door *Pirate Software* en *Kingsoft*. Ook maakte hij het spelletje *Sodan Attack*. Deze was niet te koop, maar meer een grap met betrekking op de discussie die er was rondom wie de eerste de randen rondom het Commodore tv-scherm kon gebruiken.

Scan uit het magazine *Zzap64* (editie 20, december 1986).


An interesting parcel arrived at ZZAPI Towers the other day ... Inside was a letter and disk from some 'Dutch 64 freaks' called the 1001 Crew. They asked if we would be so kind as to print some of their 'interesting demos' —

supplied on aforementioned diskette. So, we loaded in the first demo, which turned out to be something of a shock ... It was a portion of Bob Stevenson's Tutankhamen picture — which filled the whole screen! Somehow, the 1001

Crew have managed to dispose of the border — and as you hopefully can see from these screen shots the effect is quite stunning.

One of the demos mentioned that these full screen pictures were done using ESCOS — Expanded

Screen COstruction Set — and consisted of either 56 or 112 expanded sprites, some of which are 'in' the top and side borders. I've no idea how it's done, but really I hope someone puts the effect to good use in a game!



Tutankhamen — as you've never seen him before! A full screen picture from the 1001 Crew

A full screen Albert Einstein wonders how it's done ...

ZZAPI 64 December 1986 131