

---

## HISTORIA DE LA ESCENA DE TRACKING

Por Jérôme Legrux (a.k.a. N'zo Iota / The FMP)

---

### Primera parte: 1987-1989, los comienzos

La historia de la escena de tracking comienza allá por 1987, cuando las computadoras hogareñas como la Commodore 64, Amstrad y las primeras de 16 bits comenzaron a hacerse cada vez más populares en el mercado.

#### ¿Cómo sonaban las computadoras en 1987?

Por aquellos tiempos, la música hecha con computadoras estaba a menudo limitada a un chip de 3 o 4 voces, ruidoso y apenas tolerable. Pero a pesar de todo, era mejor que un simple speaker haciendo beeps.

Sin embargo, especialmente en la C-64, algunos artistas (y también podríamos decir programadores), se las ingenieron para crear una especie de "música mágica" a pesar de las limitaciones con que contaban. (lo cual más tarde pasaría a llamarse *chiptune*)

Para ir más lejos, la única solución era comprar una de aquellas famosas máquinas de 16 bits. Las opciones no eran muchas: Atari ST o Commodore Amiga. La Atari conquistó a varios compositores profesionales porque incluía una interfaz MIDI onboard, permitiendo conectar teclados y utilizar sequencers. A pesar de esto, el chip de sonido de la Atari no era mejor que el de la Amstrad de 8 Bits, salvo por el hecho de que contaba con 4 voces... una verdadera pena.

#### Sólo Amiga lo hizo posible.

Posteriormente, la Amiga 500 fue lanzada al mercado, y a un precio accesible. El chipset de sonido era mucho mejor que el de la Atari ST (Acaso había siquiera un punto de comparación?) y era una máquina totalmente orientada a gráficos. Era LA computadora para crear. También fue la primera computadora hogareña multitarea y con co-procesadores, corriendo a 7.14MHz. La única contra que tenía la amiga en ese entonces era la falta de software. Pero como con cualquier computadora no estándar nueva (en esa época, cada máquina era compatible sólo consigo misma, a veces ni siquiera con otras de la misma marca), solamente necesitaba algo de tiempo. Y así fue, porque los desarrolladores comenzaron a crear en ella más que nunca. Electronic Arts estaba entre ellos, y un empleado alemán de 21 años, un tal Kasten Obarski, aún no tenía idea que iba a formar parte de la historia de la música hecha con computadoras.

#### Una leyenda llamada Karsten.

Por aquel entonces, el mejor programa que uno podía conseguir para componer música era el Aegis Sonic. Para componer cualquier cosa con él, era necesario ser un verdadero músico, con conocimientos de solfeo y paciencia. En cierto modo, este programa funcionaba de la misma manera que los primeros trackers, cargando los instrumentos utilizados (incluyendo samples) desde diskettes a medida que fueran necesarios por el sistema.

Por lo tanto, Karsten Obarski, como programador y músico (en esa época era frecuente que una sola persona pudiera crear un juego entero: programación, gráficos y música), decidió programar el soft definitivo para crear música: el "Ultimate Soundtracker". Definitivo? Jamás. La leyenda apenas había comenzado.

#### Los principios del tracking.

Habiéndolo usado para crear su propia música, pronto Karsten y Electronic Arts notaron que sería una buena idea lanzar una versión comercial del producto. Habrá sido un error? Al menos para la escena de tracking, era la mejor idea del mundo.

A pesar de que ya existía algo parecido a los trackers en la C-64, no se comparaban con el Soundtracker ya que no trabajaban con samples, lo cual hacía la gran diferencia.

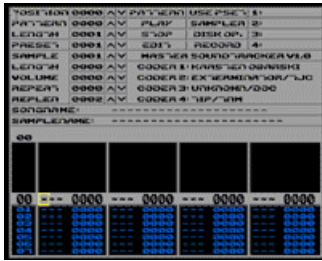
Todos los trackers de hoy en día generan sonido reproduciendo samples en distintas frecuencias para obtener notas musicales, pero Amiga fue la primera computadora que permitió este modo de funcionamiento. Contaba con 4 canales independientes, 2 sonaban por la izquierda y 2 por la derecha (Esto es falso estéreo. Un verdadero canal estéreo permite controlar el panning a gusto cuando sea necesario). La velocidad máxima de muestreo era de 28KHz en la Amiga 500 (44KHz en la Amiga 500+), en contraste con los 44KHz de cualquier placa de sonido para PC de hoy en día, incluso 96KHz en las Soundblaster Live!, por ejemplo.

Cualquier usuario de las primeras versiones del SoundTracker aún recordará cuánto más fácil, rápido y divertido era componer, sin ser siquiera necesario saber leer o escribir música. Sin embargo, esas versiones no eran muy confiables. El formato "módulo" aún no existía, solo se podía trabajar en un formato que almacenaba solamente los patterns (secuencias) y el orden en que deberían ser reproducidos, junto con un poco de información esencial. Al cargar una canción, el programa iba solicitando uno por uno los diskettes con los instrumentos que estaba utilizando, de una librería original (los famosos discos ST-xx, con el ST-00 reservado para almacenar las canciones), y no se podía usar más de 16 instrumentos. Para complicar más las cosas, cada usuario podía crear sus propios discos de instrumentos, y cualquier otro usuario que quisiera cargar sus temas necesitaría de ellos.

Todo se volvió más simple cuando el soporte para "módulos" fue introducido en el SoundTracker 2.1. Ahora se podía almacenar tanto los patterns como los instrumentos, y difundir así la música que uno creaba sin preocupaciones.

## La invasión de Soundtrackers.

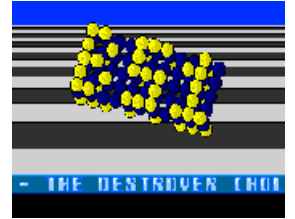
Desde la aparición del primer Soundtracker, un número increíble de clones, copias, o programas inspirados en él o basados en el mismo código se esparcieron por el mundo. A excepción del Future Composer o Sidmon, en aquel entonces cualquier tracker se basaba en el concepto del SoundTracker.



Por ejemplo, el MasterSoundTracker era una versión extendida del Ultimate SoundTracker. Basándose en el código fuente original, un coder apodado Exterminator añadió sus propias ideas al diseño original, y luego lo mismo fue hecho por TIP y luego por Unknown (DOC), y así más y más gente...

Esta fue una de las razones que forzaron a Karsten Obarski a detener el desarrollo del SoundTracker. ¿Para qué continuarlo si todos estaban reprogramando su joya, añadiéndole nuevas funciones, gratis, mientras que nadie recordaba darle crédito como el programador original? (A excepción de las primeras versiones de SoundTracker)

Y los grupos de demos no solo clonaron a SoundTracker, sino que algunos también usaron música compuesta por Obarski en sus intros (como "Rallye Master", usado por Impact o "Blueberry", usado por Bamiga Sector One en su crack del juego "Carrier Command").



Un dato para mencionar es que en 1993, entrevistado por Mattias Dahlberg (Amiga Disk Mag), Karsten Obarski mencionó que planeaba lanzar un nuevo tracker, para varias plataformas. Sin embargo canceló el lanzamiento de su producto, preocupado por que se repitiera lo que había sucedido con SoundTracker. Lo usó, en cambio, para componer la banda de sonido del juego "Oil Imperium" (Reline Software). Curiosamente, existen algunos reproductores de Dyer07 (así se llamaba el formato nuevo) en PC (Winamp, con un plug-in) y Amiga (Eagleplayer).



Uno de las primeras y más famosas versiones fue sin dudas el SoundTracker 2.1. Famosa porque la había programado "Unknown" (Su verdadero nick) de Doctor Mabuse Orgasm Crackings (DOC), -mencionando a Obarski en los credits-. Famosa por el puntero de mouse animado, y famosa por su inmenso scrolltext (en términos de longitud) en una ventana ridículamente pequeña. Contar historias en un scrolltext era una costumbre común durante esos años. Algunas eran estúpidas (como la de DOC), algunas divertidas, y la mayoría sin interés alguno, y eso sin mencionar las interminables listas de saludos, claro está.

SoundTracker 2.1 incluía Módulos (pero sólo se los podía grabar, no cargar), Preset List (Un índice de todos los samples que uno tiene en cada disco, facilitando su búsqueda), y un analizador de espectro que no reflejaba precisión alguna pero se veía bonito.

Las versiones siguientes de SoundTracker fueron lanzadas una detrás de la otra, agregando opciones más o menos útiles, pero las versiones más confiables comenzaron a partir de la 2.5, en ese entonces programada por Mnemotron. El fue también responsable de varias otras versiones (de la 2.3 a la 2.6).

Una evolución extraña y a menudo criticada de SoundTracker fue la versión 2.6 de Mnemotron (Spreadpoint). La nueva posibilidad era que cada track tuviera un pattern independiente. Anteriormente, cada pattern incluía obligatoriamente los 4 tracks, y este cambio agregó por un lado mayores posibilidades para armar temas, pero una arquitectura mucho más difícil de manejar por el otro. No tuvo mucho éxito.

A la par de que aquellas versiones nuevas eran lanzadas y se esparcían como un incendio, Marco Nelissen programó SoundTracker Pro, basándose también en el código original del Ultimate SoundTracker. Nunca lanzó este producto, pero sin embargo lanzó el SoundTracker Pro II unos años más tarde. La última versión, 2.4, fue lanzada en 1996.

Mientras tanto, algunos coders decidieron agregar mejoras significativas al SoundTracker original, y así llegaron los primeros clones.

## Los clones.

De no ser por los clones, Soundtracker iría por la versión 60.5 =)...

El primer clon, NoiseTracker, de Mahoney & Kaktus, agregaba más funciones, especialmente el soporte para 31 instrumentos. Estaba basado en el SoundTracker 2.3 (de Mnemotron), y tuvo un gran éxito.

Nada realmente nuevo fue lanzado hasta que llegó el Protracker. Basado en el Noisetacker, fue el primer clon de Soundtracker con osciloscopios por canal aparte del clásico analizador de espectro. Pero esa no era la única innovación... Este era sin dudas el mejor clon de Soundtracker hasta el momento y aún se mantiene como referencia.



Soporte para módulos viejos, opciones de compresión, un preciso editor de samples, tenía todo lo que los trackers "modernos" tienen ahora. (A excepción del juego de Nibbles que tiene el FastTracker, claro está ;D). También podríamos hablar de Startrekker, que incorporaba síntesis de FM y AM, soporte de MIDI, e incluía la posibilidad de usar 8 voces. (Aunque esto no funcionaba demasiado bien).



Aparte de todas esas variadas e incluso a veces exóticas versiones, algunos coders crearon trackers independientes, con su propia interfaz gráfica, pero aún así altamente inspirados por el diseño del Soundtracker de Obarski.

## Los trackers independientes.

La primera version del Music Editor (MED) fue lanzada en el verano de 1989, porque Teijo Kinnunen, a pesar de su amor a primera vista por el Soundtracker, pensó que podía mejorarlo. Recordá que hasta este punto los trackers eran muy inestables. Por ejemplo, en todas las primeras versiones, no se podía siquiera salir del programa (había que reiniciar la máquina).

Luego de varias versiones de su programa, al cual le dio compatibilidad con Soundtracker en la versión 2.01, lanzó OctaMED 1.0 en 1991. Este era un nuevo tracker de 8 canales, utilizando las mismas rutinas que Oktalyzer, pero un poco más poderoso. Fue entonces que abandonó el desarrollo del MED.

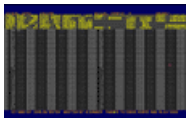
OctaMED fue gratis hasta la versión 5.0, y fue luego distribuido comercialmente en PC. La última versión de Amiga fue el OctaMED SoundStudio allá por 1996.

También habría que mencionar al "Sound-FX", un oscuro y casi olvidado tracker de 4 canales, con una interfaz simple y clara pero que no tuvo éxito compitiendo contra los otros Soundtrackers.

A pesar de tener buenas posibilidades, no sobrevivió como verdadero estándar, aún a pesar de existir un convertidor de SFX a SoundTracker. (Esto probó la necesidad de los compositores por seguir usando Soundtracker).

Aún se pueden encontrar temas hechos con él en Aminet, y se pueden reproducir con el Eagleplayer en Amiga o WinAmp en PC (Usando el plug-in Oldskool).

## Oktalyzer y otros trackers de 8 canales en Amiga.



Tiempo más tarde, en 1989, un famoso grupo alemán llamado Shining 8 hizo circular un nuevo tracker que poseía una característica revolucionaria: 8 canales. Una vez más, Amiga lo había hecho posible.

Un gran misterio rodeó a este nuevo tracker, ya que nadie tenía idea de quién lo había programado. Se cree que era una versión beta del futuro Oktalyzer, desarrollado por A. Sander, pero extrañamente los formatos usados por estas dos versiones no eran compatibles en absoluto, por lo que el misterio permaneció intacto.

El tracker de 8 voces de Shining 8 fue olvidado entonces (¡y hoy en día no existe ningún reproductor capaz de reproducir ese formato!), pero Oktalyzer no obtuvo el éxito que merecía, especialmente porque demandaba muchísimo uso del CPU, lo cual terminaría enlenteciendo demasiado las demos en las que podría haber sido usado.

Sin entrar en detalles, el principio consistía en dividir la frecuencia de muestreo de la Amiga por dos para ganar mayor actividad de CPU (1 voz a 22KHz dividido 2 = 2 voces a 11KHz) y alternar muy rápidamente entre samples para simular dos sonidos en vez de uno: lo suficientemente rápido como para no ser detectado por el oído. La desventaja de esto es que se perdía la mitad de la calidad de sonido. También existían consecuencias técnicas no deseadas con respecto a los efectos en las notas, ya que la potencia del CPU no alcanzaba para separarlos en 8 canales. Por ejemplo, si uno quería bajar el volumen de un canal, se aplicaba a dos canales simultáneamente. La profundidad de la música era mejor, pero no sonaba lo suficientemente bien para muchos usuarios, y la interfaz, -a pesar de su simplicidad y de contar con una ventana para samplear-, era limitada.



Si Chris Hülsbeck y Peter Thierolf hubieran desarrollado TFMX aproximadamente al mismo tiempo que Oktalyzer, habría sido demasiado difícil de manejar. Aparentemente contaba con capacidad para más de 4 canales. En un screenshot se pueden ver 8 tracks, pero ¿podrían sonar todos juntos en una Amiga 500?

De todos modos, su desarrollo se había detenido en 1989 (el mismo año que fue lanzado) porque, de acuerdo a Chris, habían sido estafados por una compañía de software. Es de notar que Chris Hülsbeck es también un famoso compositor de Amiga, -especialmente por la banda de sonido del juego Turricon II-, y ahora es un músico profesional de videojuegos, como los mejores de su generación, Moby o Dr. Awesome (Björn Lynne).

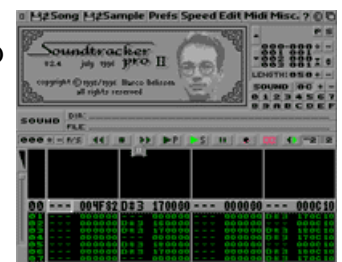
Entonces, en 1991 apareció OctaMed, que ya hemos visto anteriormente.

No entraré en detalles sobre cada versión de SoundTracker (Necesitaría una biblia entera) pero aquí están los principales SoundTrackers conocidos y sus autores. (Nótese que todos son grupos de la escena de demos). Tampoco mencionaré reproductores o rippers.

Soundtracker	Coders	Fecha
Ultimate SoundTracker 1.0	Karsten Obarski	Diciembre 1987
Master SoundTracker 1.0	TIP / The New Masters. (Probablemente exista una versión de Exterminator / Jungle Command).	1987
Master SoundTracker 1.21 PAL	Karsten Obarski	1987
SoundTracker 2.1	Unknown / DOC. Incluye un colorido analizador de espectro.	1988
SoundTracker 2.2	Unknown / DOC.	1988

SoundTracker 2.3	Mnemotron. (Y aún otorga crédito a los programadores originales: Karsten Obarski, Exterminator, TIP y Unknown).	Abril, 1989
SoundTracker 2.4	Mnemotron.	29-Julio-1989
SoundTracker 2.5	Mnemotron, Mahoney, Kaktus, de Spreadpoint. (Corrige un bug en el display de la v2.4)	27-Agosto-1989
SoundTracker 2.6	Mnemotron / Spreadpoint	?
SoundTracker 3.0	TIP / Prophets AG. De acuerdo a su diseño de fonts y evolución, este tracker parece ser una versión paralela del Master SoundTracker v1.0 más que una continuación de la v2.5 o posterior.	Probablemente 1988
SoundTracker 4.0	Alpha Flight. (Basado en el SoundTracker v1.21, por lo que parece confirmar que las versiones v3.0 y v4.0 son versiones anteriores a la v2.1)	7-Abril-1988
SoundTracker Pro	Marco Nelissen	?
SoundTracker Pro II 2.4	Marco Nelissen	1996
Clon de SoundTracker	Coders	Fecha
NoiseTracker 1.0	Mahoney & Kaktus (Northstar / Silents). Conocido como una versión mejorada de SoundTracker v2.3 de Mnemotron.	Julio/Agosto 1989
NoiseTracker 1.1	Idem Anterior	1989
StarTrekker 1.2	Exolon / Fairlight. (Incluye soporte para FM/AM/MIDI y 8 canales, pero con bastantes bugs).	Probablemente 1990 o después.
ProTracker 1.0A	Amiga Freelancers.	26-Ago-90
ProTracker 1.1B	Lars "Zap" Hamre / Amiga Freelancers.	Enero 1991
ProTracker 2.3A	Peter "Crayon" Hanning / Noxious.	01-Ene-93
ProTracker 3.15	The Cryptoburners.	1993
ProTracker 3.61	La última versión oficial de ProTracker.	1996
Osiris	Clon de ProTracker por <b>Tom Beyer</b>	1996
Versión Independiente	Coders	Fecha
Sound FX 1.3	C. A. Weber, C. Haller. Editado por Linel Suiza.	1988
Sound FX 1.7	Idem Anterior	1989
SoundTracker de 8 voces (?)	Shining 8? El primer tracker con soporte para 8 canales de la historia.	1989
Oktalyzer 1.1	A. Sander / Verlag Mayer	1989
TFMX-Editor 1.5	Chris Hülsbeck & Peter Thierolf. (A.U.D.I.O.S)	1989
MED 2.13	Music EDitor, de Teijo Kinnunen. ¡63 samples!	08-Abr-90
OctaMED 1.0	Teijo Kinnunen. La versión de 8 canales de MED. Fue lanzado como una versión paralela, y luego lógicamente MED fue reemplazado por OctaMED.	20-May-91
OctaMED Professional 6	Teijo Kinnunen. Votado como Mejor Software de Música en 1995 por la revista "Amiga Magazine". (Lanzamiento comercial).	?
OctaMED SoundStudio	Teijo Kinnunen. La última versión de OctaMED en Amiga.	Agosto 1996

Tom Beyer hizo uno de los últimos trackers conocidos para Amiga, en 1996: Protracker 3.61, la ÚLTIMA versión oficial (y no beta) de ProTracker. La última versión conocida de SoundTracker es el SoundTracker PRO II v2.4, hecho por Marco Nelissen en 1996.



No sería de gran ayuda establecer una lista por número de versión, simplemente porque cada coder nombraba su propia versión como se le antojara, independientemente de las demás (desarrollando versiones paralelas). Una cronología, entonces, se vería bastante extraña. Por ejemplo, existe una versión 6.0 de SoundTracker programada por DOC, en 1987...

Por lo tanto, para ayudarte a entender mejor el desarrollo de los trackers, aquí hay un diagrama que muestra las ramas más importantes de su evolución, partiendo desde el SoundTracker original.

### Segunda parte: La escena de demos

No podríamos hablar de la historia del tracking sin mencionar la de la escena de Amiga, simplemente porque sus historias estaban completamente relacionadas.

### **Algunas palabras sobre la escena durante 1987-1989**



Luego de las primeras intros hechas en 1986-1987, muchas por grupos famosos en la C-64, -que lógicamente se pasaron al nuevo producto de Commodore-, como Alpha Flight, HQC o Triangle (a menudo especializados en cracking), las primeras demos auténticas comenzaron a aparecer.

La primera y probablemente nunca olvidada obra maestra de las demos fue "DOC demo: Demons are Forever", la cual era increíblemente avanzada para su época. Codeada por Unknown y trackeada por Frog, esos inolvidables bobs que se transformaban en demonios

eran simplemente asombrosos!

Phenomena, Alcatraz, Jungle Command, Triangle, Megaforce y otros dominaban la escena en aquel entonces. Creado en la C-64 allá por 1985, y seguramente el grupo más famoso en Amiga, Red Sector (presentado a la escena por HQC en 1987) ha desarrollado varias mega demos, siempre mejores que las anteriores. Red Sector aún existe el día de hoy, y posee un gran website, pero se fusionó con Tristar durante 1990, y ahora son conocidos como TRSI (Tristar and Red Sector Incorporated). Hasta crearon un sello discográfico junto con Fairlight, TRSI y Fairlight Records.



DOC hizo la decepcionante DOC Demo 2, que nunca superó a la primera, principalmente porque era más bien un musicdisk. Incluía grandes tracks como "Angie S." (Frog), "Crack of dawn", o "Metalsynth" (Walkman).



Future Freak, uno de los compositors de Dexion, hizo un tema que le permitió entrar en el "hall of fame" del tracking: "Gloomy". Los sampleos eran un tanto rústicos, pero encajaba perfecto con la época.

Wild Copper lanzó la divertida y original "Megalodemo", incluyendo temas compuestos por Pat, quien también trabajaba para el grupo de cracking francés Ackerlight.



Una demo típica en esos años consistía de al menos un scrolltext interminable (a menudo varios a la vez, que hacían lamentar tener sólo dos ojos), cuantos bobs animados como fuera necesario para entrar en el libro Guinness de records, estrellas (parallax scroll o estrellas en 3D), efectos con copper (degradés de colores), y una buena banda de sonido (ripeada si no habían tenido suficiente tiempo) y a veces objetos en 3D rotando.



A excepción de algunas demos como "Demons are Forever", esto era a menudo anárquico y no muy bonito, pero nadie notaba eso en las computadoras hogareñas en esa época. Se trataba principalmente de demostraciones técnicas, pero todos sabemos que las técnicas deben estar al servicio del arte, y no para bloquearlo.

Al final de este artículo hay una lista de demos de fines de los 80 para ver, para que puedas formar tu propia opinión.

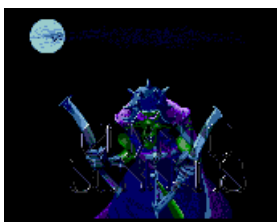
La escena de tracking era una jungla de varios compositores, pero algunos ya comenzaban a emerger por su talento. Podemos mencionar, -junto a Frog, Future Freak y SII-, los trabajos de Romeo Knight, Pat, Firefox, Audiomonster, Gryzor, Clawz y Static.

### Comienzos de 1990: ¡El momento para los músicos!

En un sentido musical, siempre utilizando los mismos samples y discos de instrumentos, no había muchas sorpresas en el lanzamiento de cada demo nueva. Pero un nuevo tipo de compositores surgieron, con increíbles habilidades técnicas y creativas, como 4-mat, Moby o Dr. Awesome.

Lo que destacaba a aquellos músicos era su habilidad para crear sus propios samples. Gracias a las nuevas posibilidades de los trackers, como edición avanzada de sampleos, más instrumentos y más efectos. ¿Cuántos samples de 4-mat fueron ripeados por otros músicos? ¿Quién sabe? 4-mat parecía bastante molesto por esos vagos ladrones y lo hizo saber en los mensajes explícitos que incluía en sus temas.

Uno de los mejores temas compuestos a principios de los 90 fue seguramente la obra maestra "Klisje paa Klisje", de Walkman (donde, de hecho, se pueden encontrar algunos samples hechos por Moby) para la demo "Hunt for the 7th October" de Cryptoburners, otro mítico grupo de demos de Amiga. Aún permanece en el top 10 de los mejores módulos compuestos de la historia.



Moby (ahora conocido como El Mobo) probó que componer música por computadora no necesariamente significaba que tuviera que ser de géneros como acid, house, new wave o techno, abriendo las posibilidades con algo de blues, rock y su propio estilo, tantas veces imitado pero no igualado. Un claro ejemplo es "Knulla kuk", la banda de sonido original de la demo "Substance", hecha por Alliance Design de Quartex (la rama "legal" del grupo de cracking Quartex).

Tip y Firefox de Phenomena contribuyeron también a mejorar la calidad de los MODs, con temas como la obra maestra "Enigma", utilizado en la demo de Phenomena con el mismo nombre. Una anécdota al respecto: en la entrevista que Mattias Dahlberg le hizo a Karsten Obarski, le preguntó si recordaba algún tema en particular que le hubiera llamado la atención hecho en Soundtracker. Karsten no pudo recordar un nombre preciso, pero mencionó "una demo de Phenomena de la cual se sorprendió por la música". (Probablemente la Mega Demo de Phenomena).



Peter Salomonsen tenía un estilo muy parecido al de Moby, y compuso principalmente para Pure Metal Coders, un grupo importante en aquél entonces. Uno de sus mejores temas: "A better way". Jesper de Sanity hizo también un gran trabajo con "Elysium" en la demo del mismo nombre. Los samples eran fantásticos, y el tema era excelente!

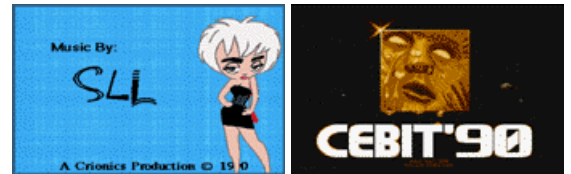
También mencionemos a los Crusaders (y uno de sus más famosos miembros, Dr. Awesome, también conocido como Björn Lynne), con sus tantos musicdisks "Eurocharts".

Por supuesto, al lado de ellos, los 90's vieron el comienzo de una saga de varios "Techno disks", hechos por distintos compositores. Varios de estos afirmaban ser los "verdaderos", "mejores", o "auténticos" discos techno, pero ninguno era realmente tolerable... hasta que surgió un grupo llamado Spaceballs, del cual hablaremos mas tarde.

### Una nueva era para las demos.

Siguiendo a esa "política", apareció una nueva clase de demos innovadoras. Los coders torturaron sus cerebros, y esta se convirtió en una competición no tan técnica como antes, tratando de mostrar cuantos objetos fuera posible, sino tambien una competición creativa. Entendieron la importancia del diseño (menos anarquía que antes), continuidad y sincronización musical. Las demos ganaron en sobriedad (sin que esto las convierta en aburridas!), y cada productor comenzó a desarrollar un estilo propio. Esta fue la segunda luz para la escena de demos.

Las demos finalmente comenzaban a desafiar los límites; mucho, mucho mas lejos de lo que cualquiera hubiera esperado de esta máquina. Recuerden que tan sólo corría a 7.14 MHz! (Para un procesador MC68000 común, que era el que traía la Amiga 500). Algún tipo de trucos de hechicería habría inspirado a los coders...



Probablemente la demo más impresionante jamás codeada hasta ese entonces vino nuevamente desde Alemania, con una increíble banda de sonido rave, imágenes subliminales y siluetas humanas bailando a gran velocidad: "State of the Art", de Spaceballs. Una vez más un grupo alemán hacia explotar las pantallas! A pesar de que Rebels había hecho la primera demo techno con "Coma Demo", (con música de Static), y Budbrains había hecho un buen trabajo con "Kaos", "State of the Art" significó más que un paso adelante...

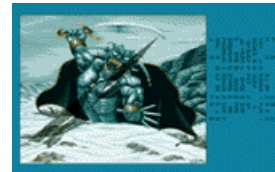
La banda sonora compuesta por Travolta era enorme, y aún hoy en día cuesta creer que fue hecha con sólo 4 canales! Hicieron también una segunda gran producción con "9 fingers", pero menos sorprendente of supuesto...



Otro gran lanzamiento fue "Arte" de Sanity (probablemente el mejor grupo de demos en aquel entonces), con un diseño excelente, no aburrido (a diferencia de la mayoría de las demos de los 80), con varias partes, una banda de sonido sincronizada, "Living Insanity" (otro punto por el cual las demos de los 80 nunca se preocuparon), orquestada por (sí, orquestada, no hay otra palabra) Moby! Una vez más...

No es posible hacer una lista completa de todos aquellos talentosos artistas, y hay que ser conscientes de que esta puede ser subjetiva, pero tampoco se puede pretender conocer todas las demos de Amiga en el mundo, eso es seguro!

Algunos desarrolladores de demos tomaron entonces conciencia de la importancia de cooperar. En vez de intentar mantener sus rutinas en secreto, comenzaron a compartir sus conocimientos, y esa fue probablemente la razón por la cual la calidad de las demos fue aumentando. Algunos no dudaron en pedirle a un miembro de otro grupo que les componga un buen tema, como hizo Mantronix para la demo "Voyage" de Razor 1911.



### La caída de la escena de demos de Amiga...

Desafortunadamente, a pesar de los intentos de alguna gente por apuntar a una misma dirección, algunos newbies solo buscaban fama y dinero y este fue el comienzo del final. La escena se comenzó a centrar más en negocios que en diversión, y comenzó a desvanecerse luego de 1993. Muchos grupos conocidos cesaron sus actividades (algunos simplemente se hartaron de estos conflictos), y otros reorientaron sus talentos hacia la emergente escena de PC.

Las nuevas Amigas y su sistema operativo no sorprendieron demasiado a los usuarios, aún a pesar de la mejorada performance para demos que proveía el nuevo chipset AGA (El nuevo co-procesador de video de Amiga, que equipaba la Amiga 1200 y 4000 por ejemplo). Los precios eran demasiado elevados comparados con los de las PCs. Rumores más o menos sin fundamentos de una potencial muerte de Amiga terminaron de convencer a la gente de migrar a otros sistemas.

Sin embargo, los usuarios de Amiga aún existen y siguen bastante activos, -y nunca les menciono que tenés una PC- (al menos decí que tenés una Mac), a pesar de que lo que podríamos llamar como los "días de oro" de la Amiga (1987-1993) es una etapa cerrada por completo.

### ¡La escena de PC emerge de la oscuridad!

Si una demo pudiera sintetizar el ascenso de la escena de PC al podio, en términos de calidad, esta sería sin dudas "Second Reality", de Future Crew.

Ésta despierto la tranquila escena de demos de PC, porque muchos notaron que la performance de los nuevos CPUs, junto a placas de sonido Soundblaster y en particular Gravis Ultrasound, podían lograr cosas increíbles. Las escenas en 3D ya no eran simples formas y cubos planos, ahora también había mapeado de texturas en tiempo real, efectos de iluminación y otros efectos complejos.

Sin embargo la creatividad no se mantuvo a la par de la evolución técnica, un poco similar a lo que sucedió con las primeras demos de Amiga (quizás menos intentos de hacer mejores efectos, al no tener noción de los nuevos límites). A excepción de las primeras demos que merecieron llamarse como tales (las cuales estaban basadas principalmente en el nuevo estilo de Amiga), las demos de PC nunca alcanzaron realmente el impacto de la Amiga.

Por otro lado, los nuevos trackers (por ejemplo ScreamTracker y el popular FastTracker), con diseños más que nunca parecidos a los soundtrackers de Amiga, podían manejar fácilmente, -gracias a la potencia de los nuevos CPUs-, más de 4 canales con calidad de CD (considerando que uno tuviera una placa SoundBlaster 16 y usara samples de 44 KHz).

Esa es con seguridad la razón por la cual la escena de tracking explotó en la web, separadamente de la escena de demos de PC, que no estaba tan activa. (A pesar de que el inmenso tamaño de las demos pudo haber acabado con la escena. Las demos de Amiga entraban en un diskette de 3½" de baja densidad!)

A diferencia de la escena de demos, la calidad de los módulos se incrementó con el tiempo, revelando nuevos o previamente desconocidos talentos (ej: TBO, Vega, Petr Mikovec o DarkHalo), gracias a sites como Trax in Space, Tracking Factory o United Trackers...

Ahora la historia está en marcha, y lo que hoy en día es una escena underground podría convertirse en una famosa referencia, y cobrar interés para los sellos discográficos. (De hecho, existen varios compositores profesionales que tuvieron sus comienzos en la música gracias a la escena de tracking)

Aún si, como dicen algunos ex-trackers que se pasaron a MIDI, debemos evolucionar hacia una forma más profesional de hacer música.

Pero esa es otra historia...

#### Anexo

#### Algunas fechas importantes en la escena de tracking de Amiga (hasta 1996):

1987	<b>Karsten Obarski lanza el primer tracker, llamado Ultimate SoundTracker.</b>
1988	DOC Lanza el SoundTracker 2.1, con importantes mejoras.
	DOC lanza su MegaDemo: "Demons are forever", típica demo de los 80's.
1989	Aparece el primer clon: NoiseTracker 1.0.
	Primer tracker de 8 canales.
1990	Lanzamiento del primer ProTracker. Probablemente el mejor clon.
1992	"State of the art", de Spaceballs revoluciona la demoscene de Amiga. Típica demo de los 90's.
1993	"Arte", de Sanity.
	ProTracker 3.15, de Cryptoburners.
1996	La última versión oficial de un popular tracker de Amiga es lanzada: ProTracker 3.61

#### Algunas referencias musicales:

(Esta lista no es exhaustiva, y tampoco pretende ser un ranking ni nada parecido. Simplemente fue hecha para ilustrar la evolución de la escena)

Tracks de las primeras épocas (Autor/Grupo)	Tracks más recientes (Autor/Grupo)
"Rallye Master" (Karsten Obarski)	"Klisje Paa Klisje" (Walkman/Cryptoburners)
"Blueberry" (Karsten Obarski)	"Condom Corruption" (Travolta/Spaceballs)
"Angie S." (Frog/DOC)	"Knulla Kuk" (Moby/Quartex)
"The Song" (AudioMonster)	"Enigma" (TIP & FireFox/Phenomena)
SLL Tunes, desde SLL1 hasta SLL9.	"Elysium" (Jester/Sanity)
"Andykiss" (Pat/Wildcopper Demo)	"Monday" (Random Voice)
"Cousins Song" (?/Megaforce)	"Phantasmagoria" (4-mat/Anarchy)
"Dear Rob" (Frog/DOC)	"Sadness" (?/Arcane)
"Megaforce 02" (Frog?/Megaforce)	"Space song" (Jesper Kyd/Zero Defects)
"Virgin" (?/OKS Import Division)	"A Better Way" (Peter Salomonsen/PMC)
"Horse" (?/Goonies)	"3D-Demo II Theme" (Mad Freak/Anarchy)
"Gloomy" (Future Freak/Denxion)	"Living Insanity" (Moby/Sanity)
"Follow me" (Romeo Knight)	"Cream of the Earth" (Romeo Knight)

Demos que definitivamente **NO** deberías perderte:

Fines de los 80's	90's
"DOC Demo" (DOC). La típica demo de fines de los 80's.	"Voyage" (Razor 1911)
"Mega Demo 1" (Phenomena). Una de las primeras demos multiparte.	"State of the art" (Spaceballs)
"Red Sector Mega Demo" (Red Sector)	"9 Fingers" (Spaceballs)
"Triangle Gigademo 3" (Triangle)	"CeBIT'90" (Red Sector)
"Wild Copper Megalodemo" (Wild Copper)	"Absolute Inebriation" (Virtual Dreams/Fairlight)
"Dragons Megademo" (Dragons)	"3D-Demo II" (Anarchy)
"The Pan Demo" (TSK Crew)	"Hunt for the 7th October" (Cryptoburners)
"Follow me" (Red Sector)	"Jesus on E's" (LSD)
"The Vector Beast Demo" (Vision Factory)	"Virtual World" (TomSoft)
"Is it possible to make an ollie plus a 360 without being seen?" (Zero Defects)	"Coma Demo" (Rebels)
"Alcatraz Megademo IV" (Alcatraz)	"Substance" (Quartex)
	"Arte" (Sanity)

Links a música de Amiga y demos:

[Warlock ADF archive](#) - Demos. Todo lo que puedas necesitar está ahí. (En formato ADF).

[Nostagia](#) - Demos clasificadas por año. (Nota: Algunos screenshots provienen de este site).

[Back 2 the Roots](#) - Portal con una inmensa colección de juegos, demos, gráficos, música.

[Exotica](#) - Música, trackers, reproductores.

[World of Cracktros](#) - Archivo de intros de cracks/trainers.

[Chiptune.com](#) - Chiptunes, por supuesto. Pero también hay módulos.

[Chris Hülsbeck](#) - Sitio oficial del autor de grandes bandas sonoras de juegos de Amiga y C-64 como por ejemplo "Turrican".

[Björn Lynne](#) - Sitio oficial de uno de los pioneros de la escena de tracking, Dr. Awesome/Crusaders.

#### Créditos

Versión original en inglés y screenshots: **Jérôme Legrux** (aka. *N'zo Iota*). Tomada de [The Karsten Obarski Tribute Project](#).

Traducción al castellano, adaptación, reformato y actualización de links: **Axel Magagnini** (aka. *Madbit*).

Documentación y referencias usadas para escribir el artículo original:

- "[Protracker: the history of a legend](#)" de [AmigaScene](#).
- "[The tracker's handbook](#)" de [United Trackers](#).
- "Una breve historia de MED/OctaMED", por Teijo Kinnunen.
- "Entrevista con Karsten Obarski", por Mattias Dahlberg.
- "[The history of TRSI](#)", del sitio oficial de [Tristar/Red Sector Inc.](#)
- "The Triangle online mini-FAQ", del site de [Triangle 3532](#).
- Sitio oficial de [Shining 8](#).
- Documentación de SoundTracker.