

Stay Forever Spielt NEUROMANCER



Dies ist ein Begleitdokument zur Podcast-Staffel "SFS Neuromancer".

Die Staffel ist eine Art Audio-Let's Play des Retrogames-Podcasts [Stay Forever](#) und nur für Unterstützer zugänglich. Dieses Dokument dient der Verständlichkeit beim Zuhören und wird im Laufe der Staffel von Folge zu Folge erweitert.

Übersicht

Stay Forever Spielt NEUROMANCER	1
Übersicht	1
Personen	2
Karte von Chiba City (bisher)	2
Folge 1: Wir wachen in Spaghetti auf	3
Folge 2: Wer braucht schon Kaviar, wenn er Comlink haben kann!	7
Folge 3: Wo bitte geht's hier zum Cyberspace?	11
Folge 4: Gunnar manipuliert Datenbanken, Chris reist ins All	18

Personen

Chris (oder irgendein anderer Name): der Protagonist

Crazy Edo: Verkauft Elektronik

Asano: Verkauft Elektronik, verfeindet mit Crazy Edo

Julius Deane: Hehler und Informationshändler

Ritz: Café-Besitzer

Shin: Verkauft und repariert Decks

Finn: Besitzer des MicroGrafX

Larry Moe: Betreiber von Microsofts

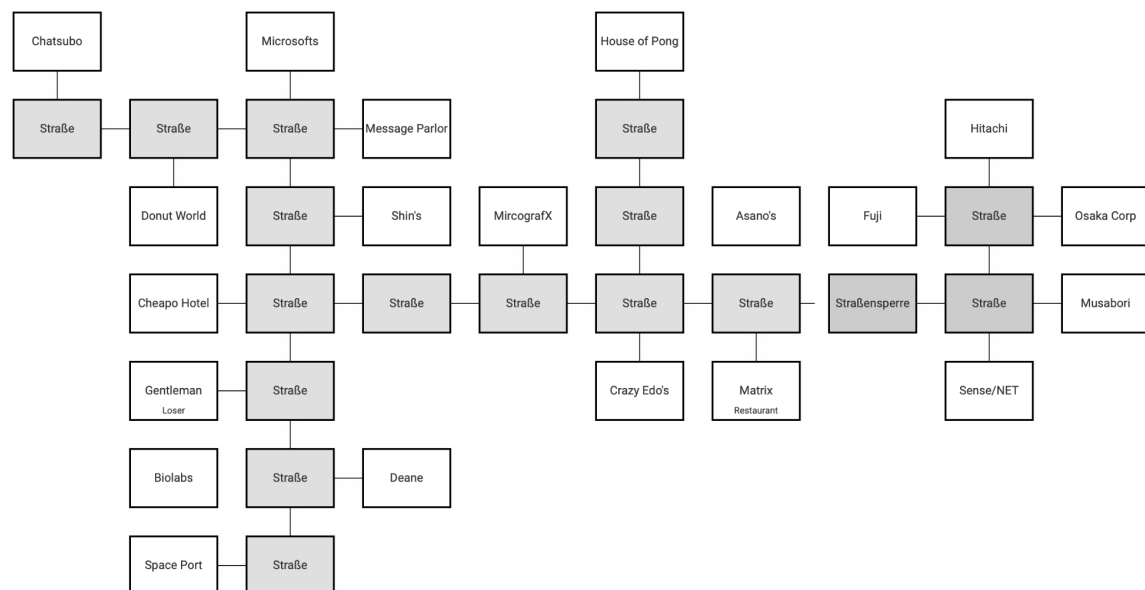
Shiva: Die geheimnisvolle Dame im Gentleman Loser

Armitage: Ein unbekannter Gönner

Emperor Norton: Gast im Matrix Restaurant

O'Riley: Polizist in der Donut World

Karte von Chiba City (bisher)



(Karte [als JSON](#) für Trizbort.io)

Folge 1: Wir wachen in Spaghetti auf



Guten Morgen! Wir starten bei Ritz, der direkt Geld will.



Chris verkauft direkt mal alle Körperteile.



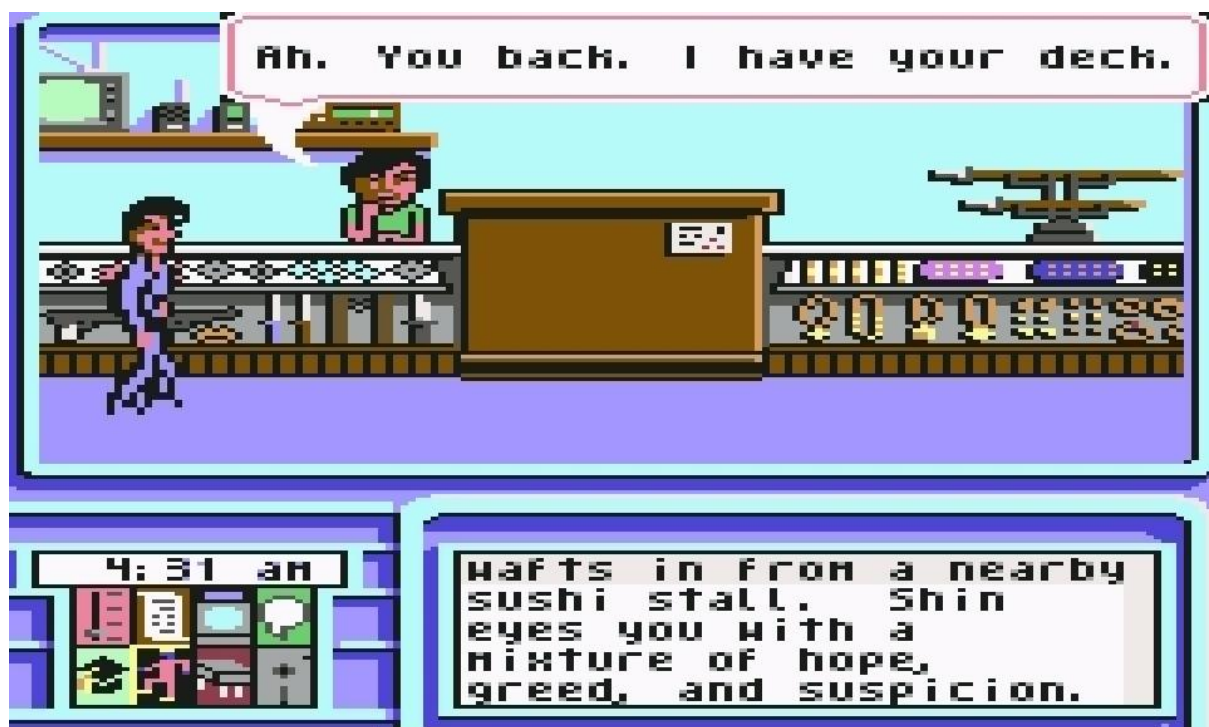
Eine ernüchternde Begegnung mit dem Gesetz in Chiba City.



Im Donut World wirft einen der anwesende Polizist direkt wieder raus.



Im PAX-System heben wir Geld ab und erfahren ein paar Access Codes.



Shin gibt uns das Deck zurück.



Auf der Straße.

Folge 2: Wer braucht schon Kaviar, wenn er Comlink haben kann!



Armitage hat ein verdächtig großzügiges Angebot für uns.



Chris wird festgenommen! Weil er Geld von Armitage genommen hat. Huh.



Wir manipulieren die Rechnung im Hotel!



Unsere Zukunft liegt weniger im Hacken, mehr im Kaviarhandel.



Shiva wartet im Gentleman Loser auf... Chris?



In der Mailbox der Regular Fellows gibt es viel zu lesen.



Bizarrr: Im House of Pong beauftragt man uns, einen Joystick zu suchen.



Larry von Microsofts wirkt eher feindselig.

Folge 3: Wo bitte geht's hier zum Cyberspace?



Coptalk – so klingt man als authentisches Mitglied der Chiba-Polizei. Hmtja.



Der Cryptochip entschlüsselt Passwörter für uns.



Larry arbeitet für Fuji? Huch?



Ha! Der Joystick! Her mit unserer Belohnung!



Deane weiß einiges und kann Skillchips upgraden.



Die Straßensperre lässt uns nur durch, wenn wir einen Tech-Job haben.



Die Frau ist nur kurz da, dann wieder verschwunden. Hm.



Wird sich diese Tür je öffnen?



Message gefälltig? Oder Informationen?



Endlich im Matrix. Aber niemand wartet hier auf uns.



Cyberspace-Software. Kann man bestimmt für irgendwas brauchen.



Mit der Sequencer-Software umgehen wir Passwörter von Webseiten.

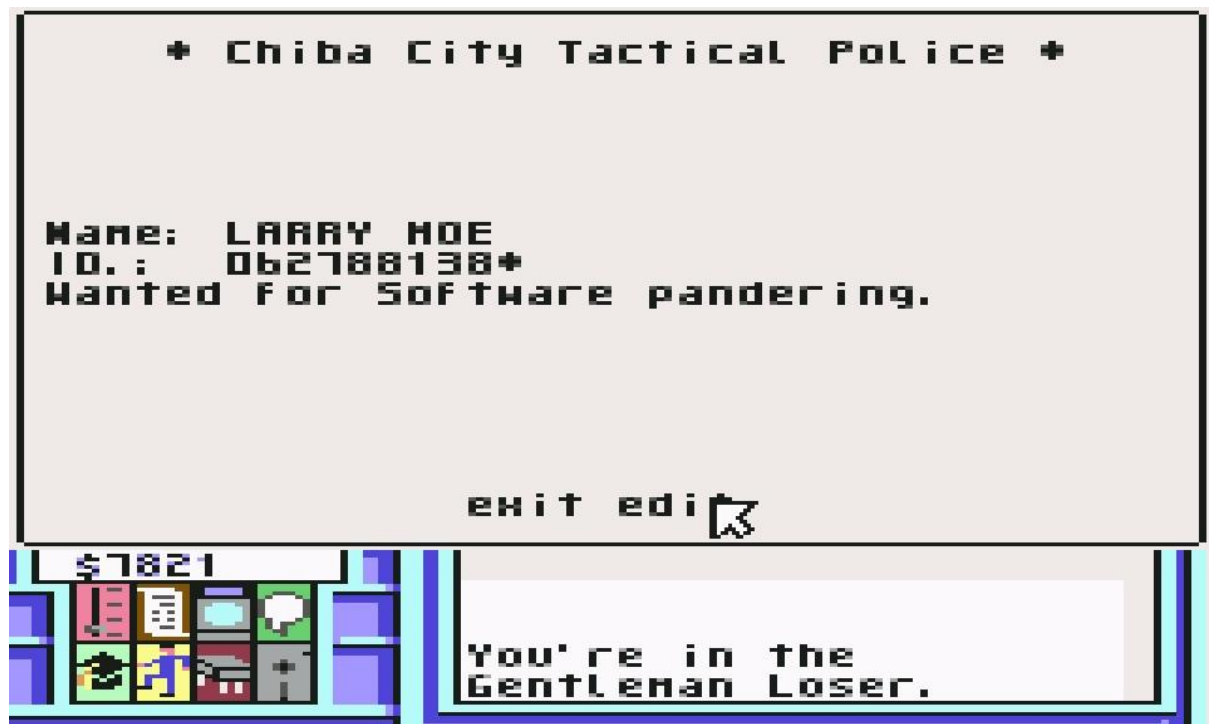


Auf einen Blick: Vier Skills, deren Zweck wir nicht kennen.



Chris plant den Kauf eines Cyberspace-fähigen Decks, der alte Protzer!

Folge 4: Gunnar manipuliert Datenbanken, Chris reist ins All



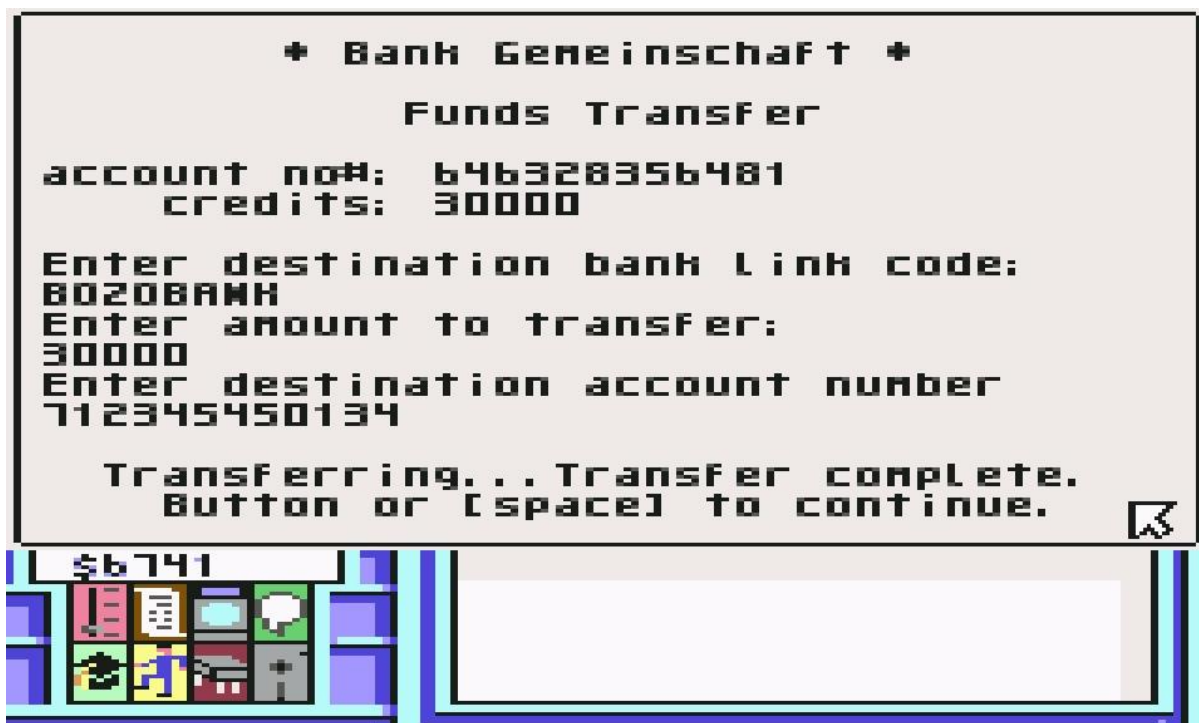
Tja, Larry, viel Spaß mit der Polizei.



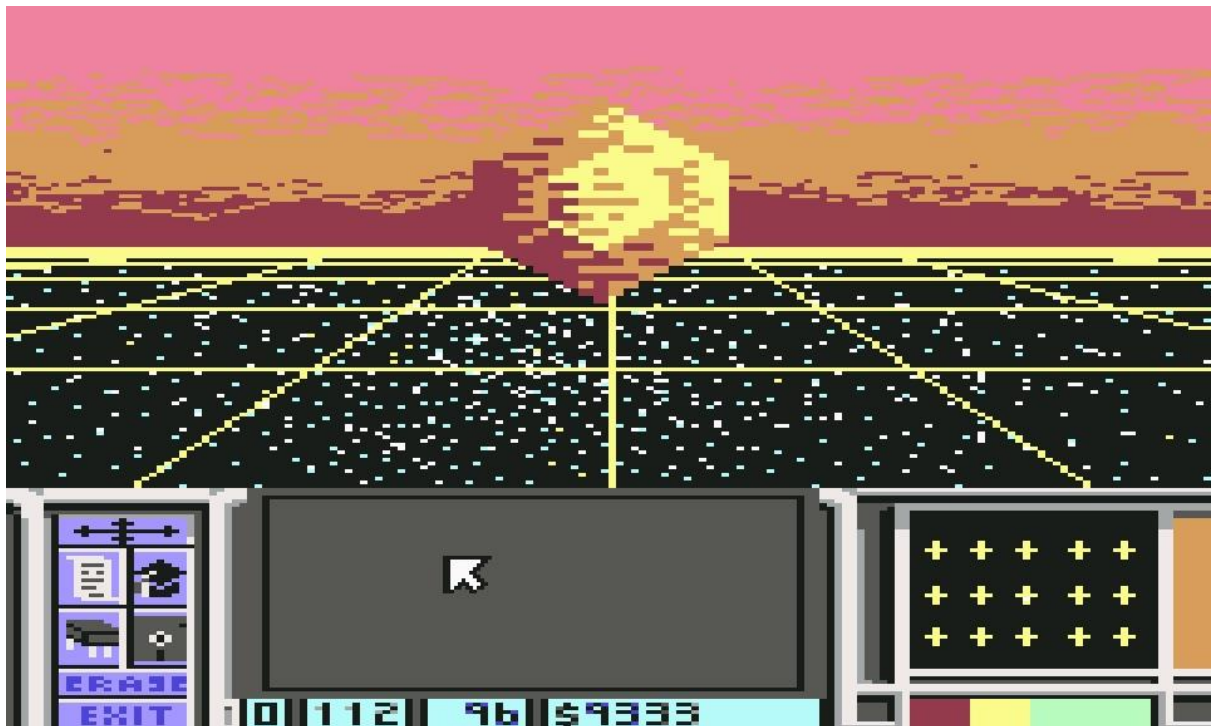
Wir treffen Lupus Yonderboy von den Panther Moderns.



Herr Forever, Manager bei der Hosaka Corporation.



Überweisen Sie 30.000 auf mein Konto oder ich erwürge ein Byte.



Der Cyberspace in seiner ganzen 8-Bit-Schönheit!



Im Kampf gegen das ICE (blau) eines Cyber-Knotens (gelb-orange).



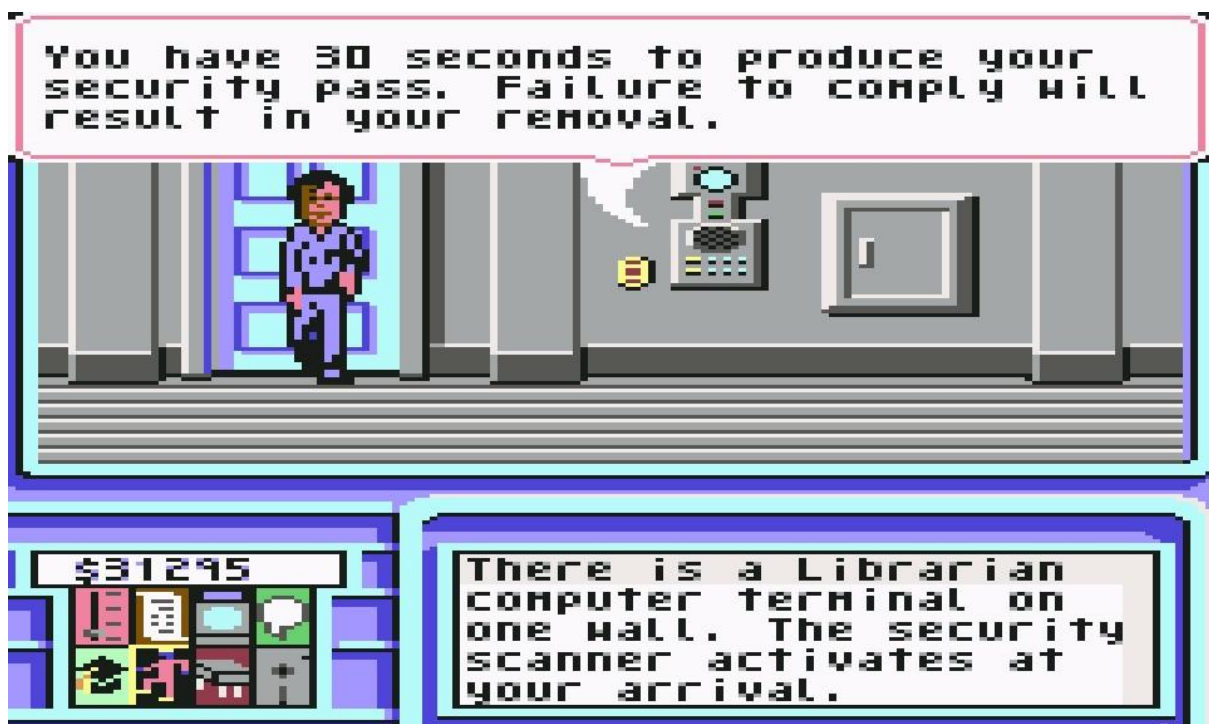
Im zweiten Stadtteil sieht alles einen Tick gediegener aus.



Hitachi Biotech hätte gerne meine Lunge.



Hosaka zahlt mein Gehalt, das ist sehr nobel.



Bei Sense/Net braucht man einen Sicherheitsausweis.



Dub ist die Musik der Wahl, wenn man nach Freeside will.



Auf dem Weg in den Orbit.



In Freeside, wo die Bankfilialen sind.