



"JORNADA NAS ESTRELAS"
A MAIS CULTUADA E CHARMOSA SÉRIE DA TV
FINALMENTE EM LIVROS

Comemorando os 25 anos de JORNADA NAS ESTRELAS, a Editora Aleph está lançando a COLEÇÃO STAR TREK, com histórias jamais transformadas em filmes.

Criada por Gene Roddenberry a série estreou na TV americana em setembro de 1966, tornando-se um extraordinário sucesso, graças sobretudo às suas histórias que revelaram um conceito totalmente inédito em matéria de seriados. Seus roteiros inteligentes baseados em fantásticos e plausíveis conteúdos científicos apresentaram temas até então nunca abordados pela TV.

Suas histórias relatam comoventes dramas humanos com características muito realistas. Procuram, também, despertar reflexões e levantar discussões sobre vida, morte, liberdade, justiça e causas nobres.

Poucos seriados criaram personagens tão carismáticos: Kirk, capitão autoritário e justo. Spock, alienígena enigmático e suas orelhas pontudas. McCoy, médico humano de excelente bom humor.

Os livros de Jornada nas Estrelas dão continuidade e ampliam esse universo criado para a televisão.

Estamos no século XXIII, a Terra está unificada, em paz, e integra a Federação de Planetas Unidos, uma organização que zela pela harmonia da galáxia e congrega diversas culturas e civilizações. A Frota Estelar é o braço militar, científico e diplomático da Federação e uma de suas naves, a Enterprise, é o símbolo maior dessa integração de raças: sua tripulação é composta por negros, orientais, russos e até alienígenas.

Em todos os livros da Coleção Star Trek você encontrará, ao final da história, dois glossários:

GLOSSARIO JORNADA NAS ESTELAS que contém nomes e termos específicos mencionados dentro do universo da série. Com destaque para os nomes próprios que tem alguma importância na trama e os termos técnicos que são comumente mencionados nos livros.

GLOSSARIO CULTURAL que contém verbetes de diversos ramos do conhecimento humano. Objetivando não só a compreensão maior das citações feitas em cada livro, como, também procurando servir de alicerce, estímulo e motivação para a ampliação e busca de novos conhecimentos.

PORTAL DO TEMPO, de A. C. Crispin
176 páginas
Cr\$ 4.950,00



FINALMENTE CHEGA AO BRASIL
O LIVRO DE FICÇÃO CIENTÍFICA
MAIS IMPORTANTE DOS ANOS 80

"Neuromancer" de William Gibson que abalou a Ficção Científica e deu início ao Movimento Cyberpunk chega ao Brasil.

O conceito "cyberpunk", que o livro discute, associa-se a uma realidade computadorizada em que pessoas e informações se misturam. Apresenta um trabalho sério sobre o impacto social do advento das inteligências artificiais, dos experimentos tecnológicos no dia-a-dia dos seres humanos. É a invasão da mente com redes de computadores e cérebros em ligação, e a invasão do corpo, com membros protéticos, circuitos implantados, cirurgia cosmética e alteração genética.

O cyberpunk mostra um universo hipertecnológico. A utilização do ciberespaço, uma dimensão criada por computador e na qual o usuário tem acesso direto sensorialmente. Segundo Gibson, o ciberespaço é uma "alucinação consensual, que pode ser experimentada pelos usuários através de softwares especiais... Linhas de luz que abrangem o universo não-espacial da mente, nebulosas e constelações infindáveis de dados...".

A Nasa desenvolveu uma tecnologia de "realidade virtual" proporcionada pelo ciberespaço. Consiste de óculos com monitor de vídeo de cristal líquido, e luvas de comando, que podem manusear objetos existentes no ciberespaço. O lado curioso desses equipamentos é que eles são totalmente inspirados nas informações "técnicas" contidas em "Neuromancer", gerando uma polêmica sobre quem está inventando o futuro: cientistas ou escritores?

Em "Neuromancer" a ação se passa no ano 2040, no eixo EUA--Japão. As grandes corporações detêm o poder no mundo através do controle informático e econômico. As castas inferiores das cidades são compostas por mercenários, ativistas políticos de tendências diversas, drogados, todos pertencentes a uma fauna com linguagem própria, que têm em comum o contato direto de seus cérebros com a vida interior do computador. É a dimensão do ciberespaço, da realidade virtual, onde a consciência, liberta do corpo, ganha forma para se locomover pelas entranhas dos programas na realização de qualquer tipo de trabalho ou por puro prazer.

Case, o personagem principal, é um mercenário, que usa o ciberespaço para roubar informações das corporações e vendê-las a quem pagar mais. Até que comete o clássico erro de roubar informações de seus patrões. Tem seu sistema nervoso "torrado", ficando impossibilitado de qualquer contato com o ciberespaço. Até surgir Molly, uma mulher que foi transformada em verdadeira máquina mortífera, com uma proposta: a cura em troca de um serviço especial para um misterioso ser, o Armitage.

272 páginas

Cr\$ 7.500,00



FANDOM DIRECTORY® 1992-93

14th Annual Edition

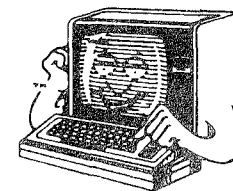
- ✓ You can easily find fans of sf, comics, baseball cards, Star Trek, films and related areas in this comprehensive reference work.
- ✓ 560 pages, full color covers.
- ✓ Over 20,000 current listings, with over 2,000 international listings from over 60 countries!
- ✓ Listings include full names and address, with telephone numbers and each fan's interests.
- ✓ Also features comprehensive indexes to help you locate fan clubs, fan publications and conventions. Plus over 4,000 retail stores!

\$15.95

suggested retail

Completely updated and revised for
1992 with over 7,000 new listings!

Published by
FANDATA
Publications



Available for March 1992 Shipment From Your Favorite Direct Distributor