


TUTT  SUL

MONDO DI



O QUASI...

#2° NUMERO

PK

UN SUPER PAPORO CON POTERI SUPER IN DIFESA DELLA TERRA
ANTE ARMI TECNOLOGICHE CHE USA SOLO IN DIFESA DELLA TERRA
NON SI ARRENDE MAI, RIESCE A CONCLUDERE ANCHE LE MISSIONI
IMPOSSIBILI, CORAGGIOSO, INTELLIGENTE E TECNOLOGICO. L'UNICO
PAPORO CON QUESTE DOTI.



PK : LE ORIGINI



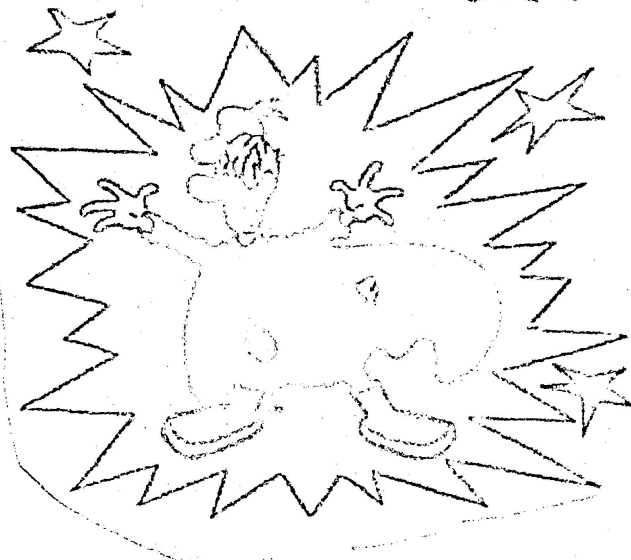
Tutto iniziò il 1969 in un'Italia che ha visto la contestazione studentesca, l'allora capo

dattilo del settimanale "Topolino", Elisa Penna, ha un'idea e lascia il segno: attribuisce a Paperino un'identità segreta, trasformandolo part-time in un impenetrabile indicatore dei sapori e delle ingiustizie.

La prima storia si intitola "PAPERINIK IL DIABOLICO VENDICATORE" disegnata da Giovan Battista Carpi e ha come sceneggiatore Aldo Martina.

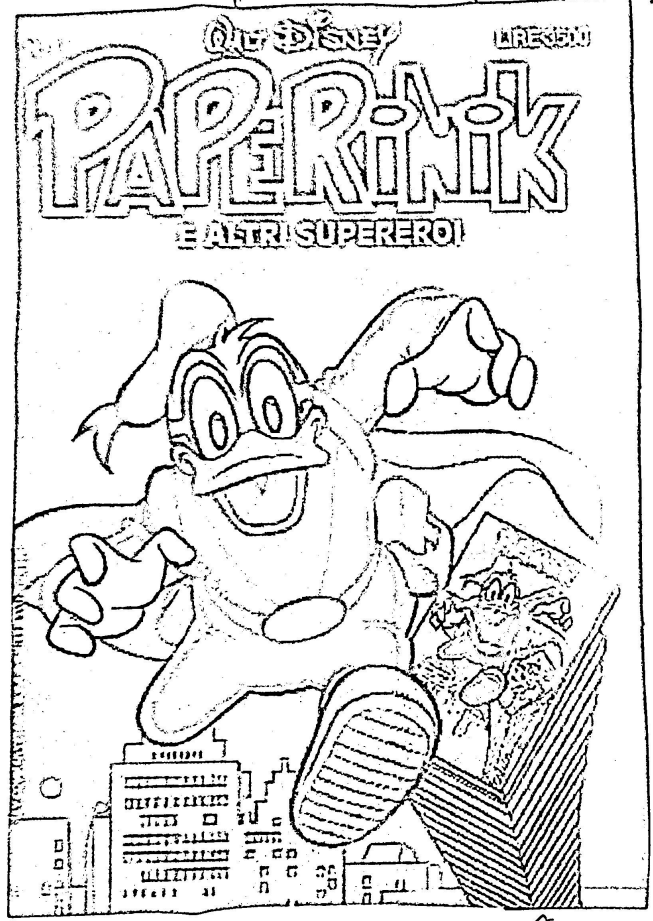
Si racconta come Paperino ritrovi in una villa occulta il diario del ladro-gentiluomo Fantomius e ne venga spinto per assumere un'identità segreta. La sua missione sarà vendicarsi di quanti lo tramano quotidianamente come Paperino alle attrezzature fornite da Archimede. Col tempo diventerà difensore degli oppressi e addirittura un eroe contro il crimine.

NASCITA PAPERINIK



IL DIABOLICO VENDICATORE

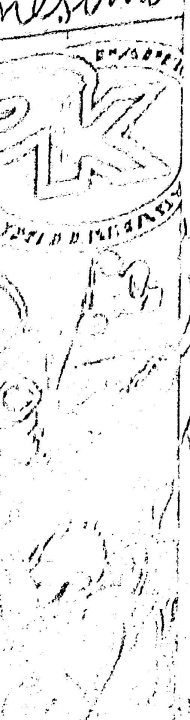
Nei primi cinque anni Paperinik compare solo su "Topolino" quattordici avventure sceneggiate da Guido Martini, nuove disegnate da Romano Scarpa, Massimo De Rita e Romano Caravita. Si arriva a creare anche "Paperinika", segreta di Paperina che da femminismo alle ribelle Paperinik diventa maggiormente nella storia "Zio Paperone e il demone del gheco", si cambia infatti sceneggiatore; Massimo Marconi. Da ora Paperinik è affidato a molteplici autori. Paperinik e Paperinika partecipano anche agli sceneggiatori da brasiliani, che li associano a Super Rippop, la Vespa Rossa, Bat Jose, Nell'aprile del 1993 "Paperinik e altri supereroi" che straccia le altre testate uscite quel momento e ben presto altri gli "altri supereroi". In questi anni le avventure di Paperinik vengono banalizzate e il personaggio è molto visto un gruppo di giovani redattori si prepara nel l'ennesimo



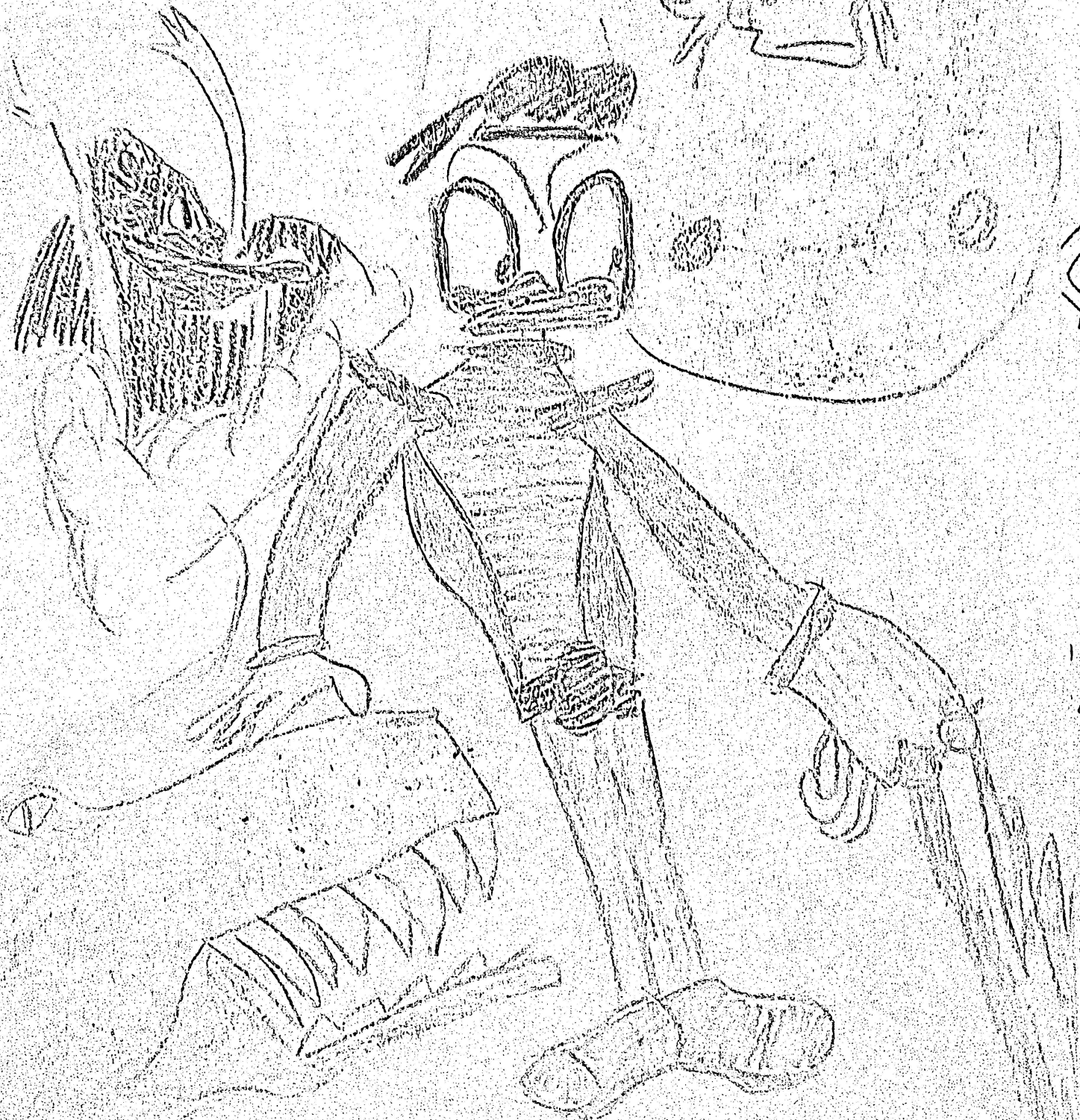
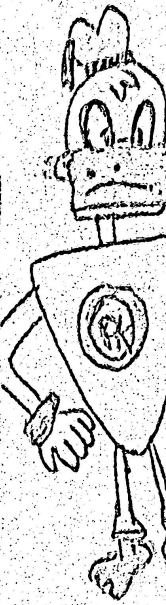
questo anno esce il numero "Zero" di "PK - Paperinik New Adventures", in formato annuale per la Disney italiana. Seguito da altri numeri prova in numero "Zero" è l'inizio di una nuova avventura editoriale.



Ma... società del ultra... particolarmente lu...
... e gli altri... sostituiti ad...
... come... un'intelligenza...
... Staling... o altre...
... una...
... e... delle...
... non...
... Ser Parks...
... "Russia" Malabar...
... con...
... il nuovo...
... a tavola...
... combattimenti...
... PKNA e...
... quello...
... 11...
... il dubbio...
... NA...
... che all'inizio del nuovo millennio...
... PKNA...
... il stile...
... proprio...
... il "Manga occidentale...
... si può dire che è la fine di un'era



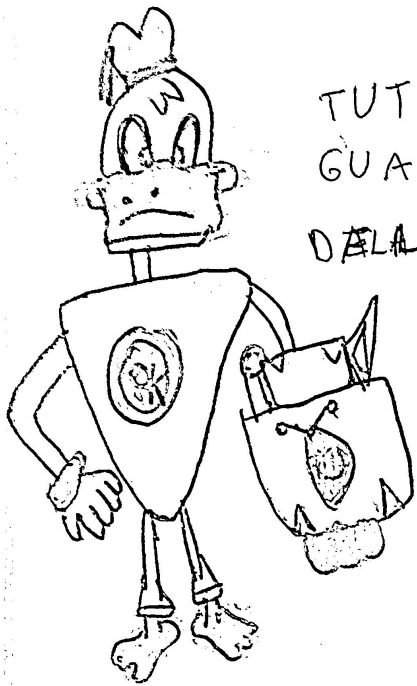
RR



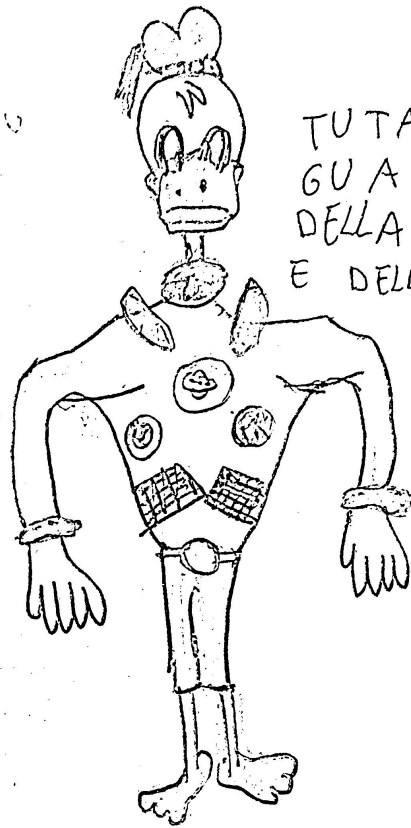
ITE
AZIO
ALTRI

TRK

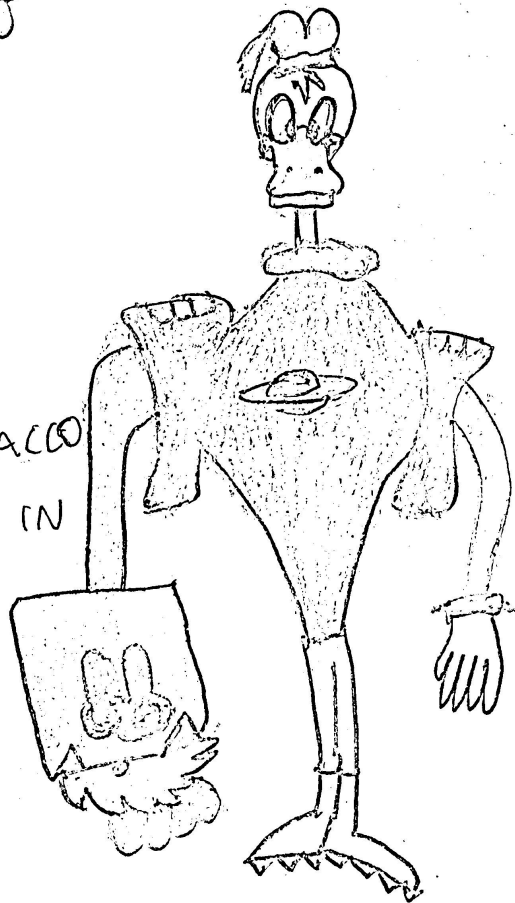
TUTE DA CERIMONIA



TUTA DA
GUARDIANO
DALLA TERRA

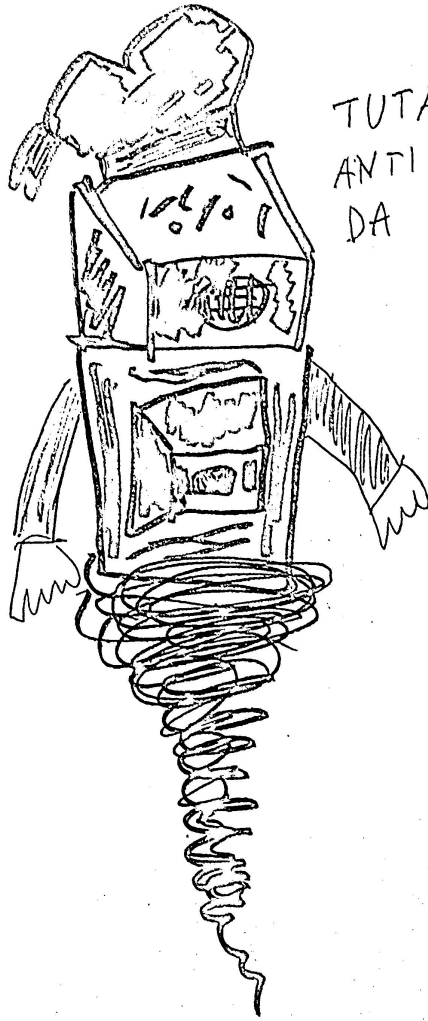


TUTA DA
GUARDIANO
DELLA TERRA
E DELLA GALASSIA



TUTE DA ATTACCO
PAZIO E ANCHE IN
ALTRI POSTI

TUTA DA
GUARDIANO
DALLA GALASSIA



TUTA DA DESERTO
ANTI-INTOSSICAZIONE
DA SPORA EVRONIAMI

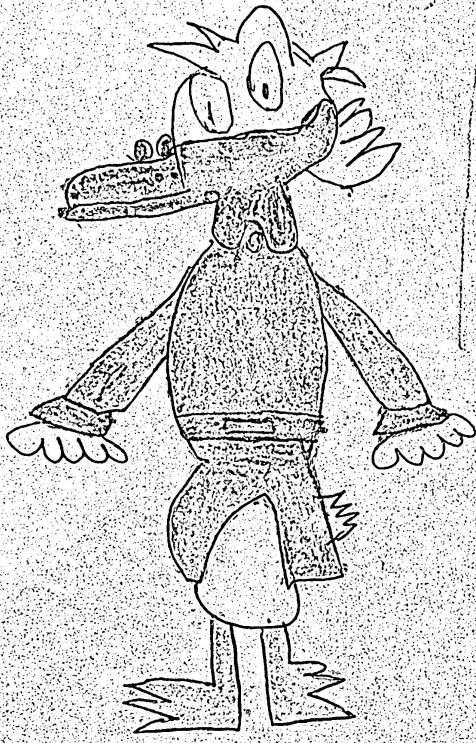
ESOSCHELETRO



ZIO PAPERONE

DESCRIZIONE

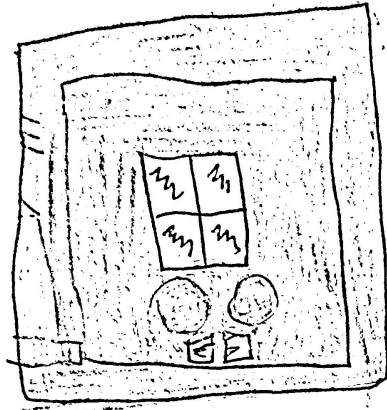
Artiolo e possimonia
ZIO di Paperino (PK).
Da Paperino sempre
lavori estenuanti e
lunghi sciaggi per trovare
qualche terro.

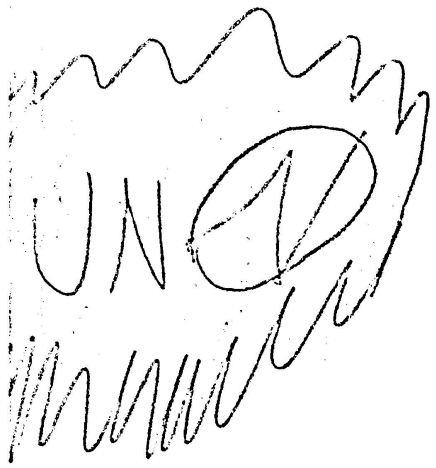


NA

MINUSCOLO MARCHINGEGNO CHE
TUTTE LE PARTE DELLA DUCKL AIR TO

È PICCOLO !!!!!!

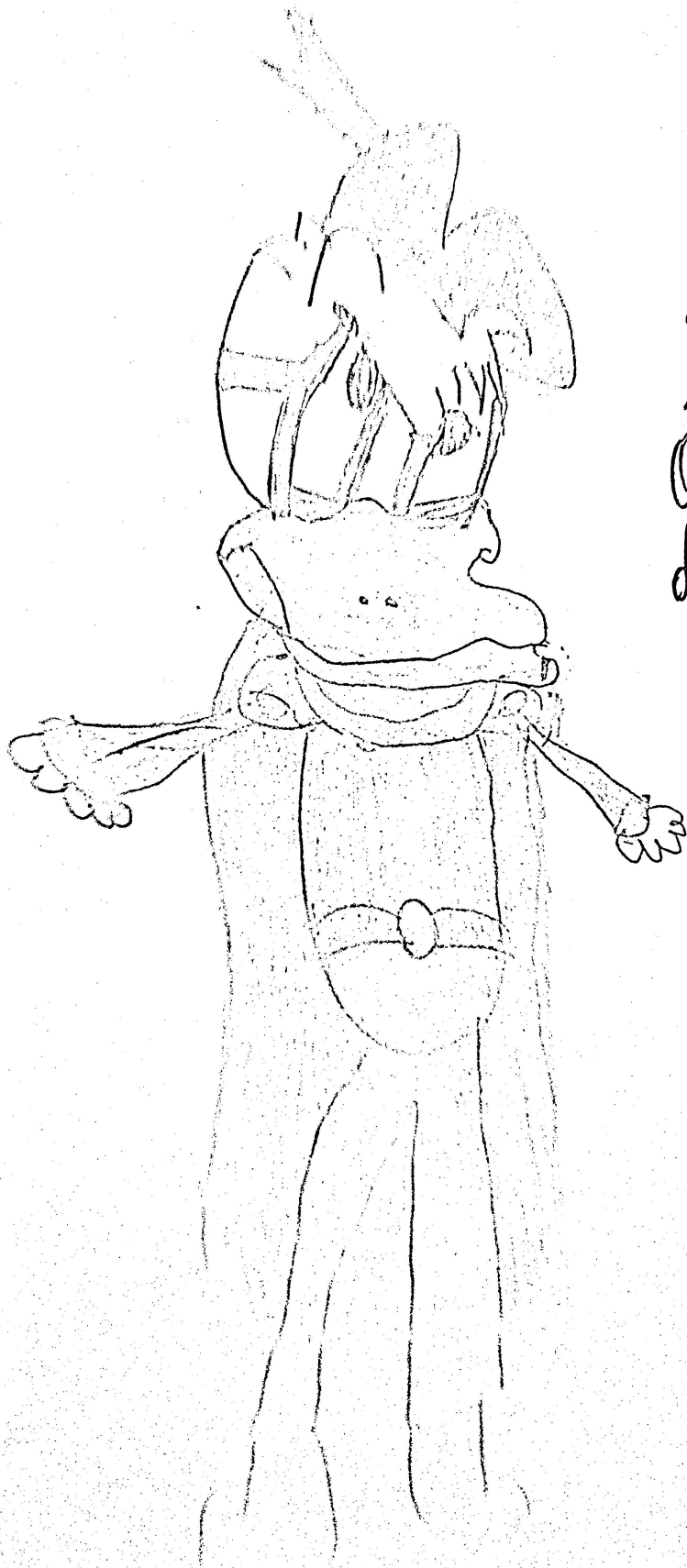




DESCRIZIONE

Intelligenza artificiale
(computer) costruita dallo
inventore Everett Ducklair.
Dice di sapere tutto e
(alcune volte) fa battute
molto sarcastiche.





DESCRIZIO
È il nostro
mascherato! Cosa di
lui se non "MITICO".
Ogni altra parola non
di più.

PK

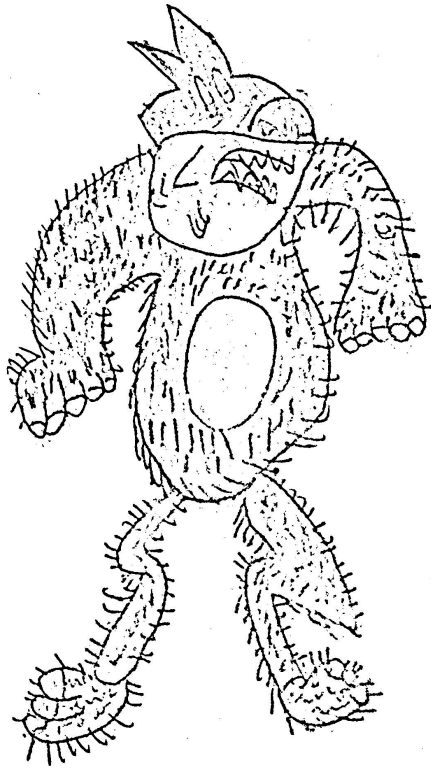
COSTUMEVI PK MODIFICATO

100
100
100
100
100

bb



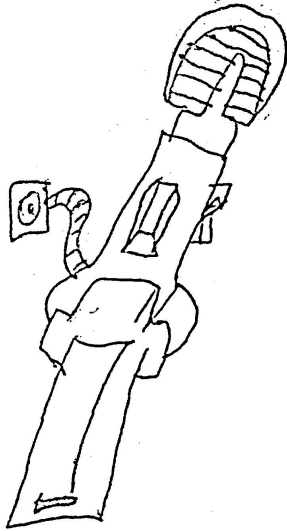
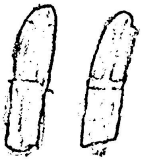
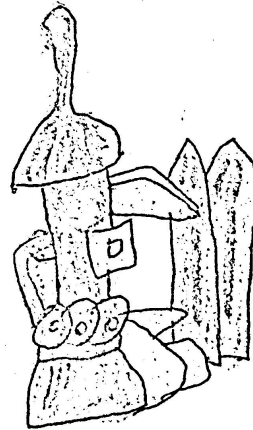
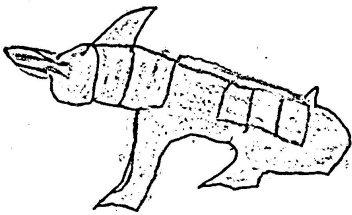
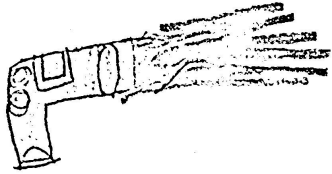
NEMICO IMMAGINARIO KING K



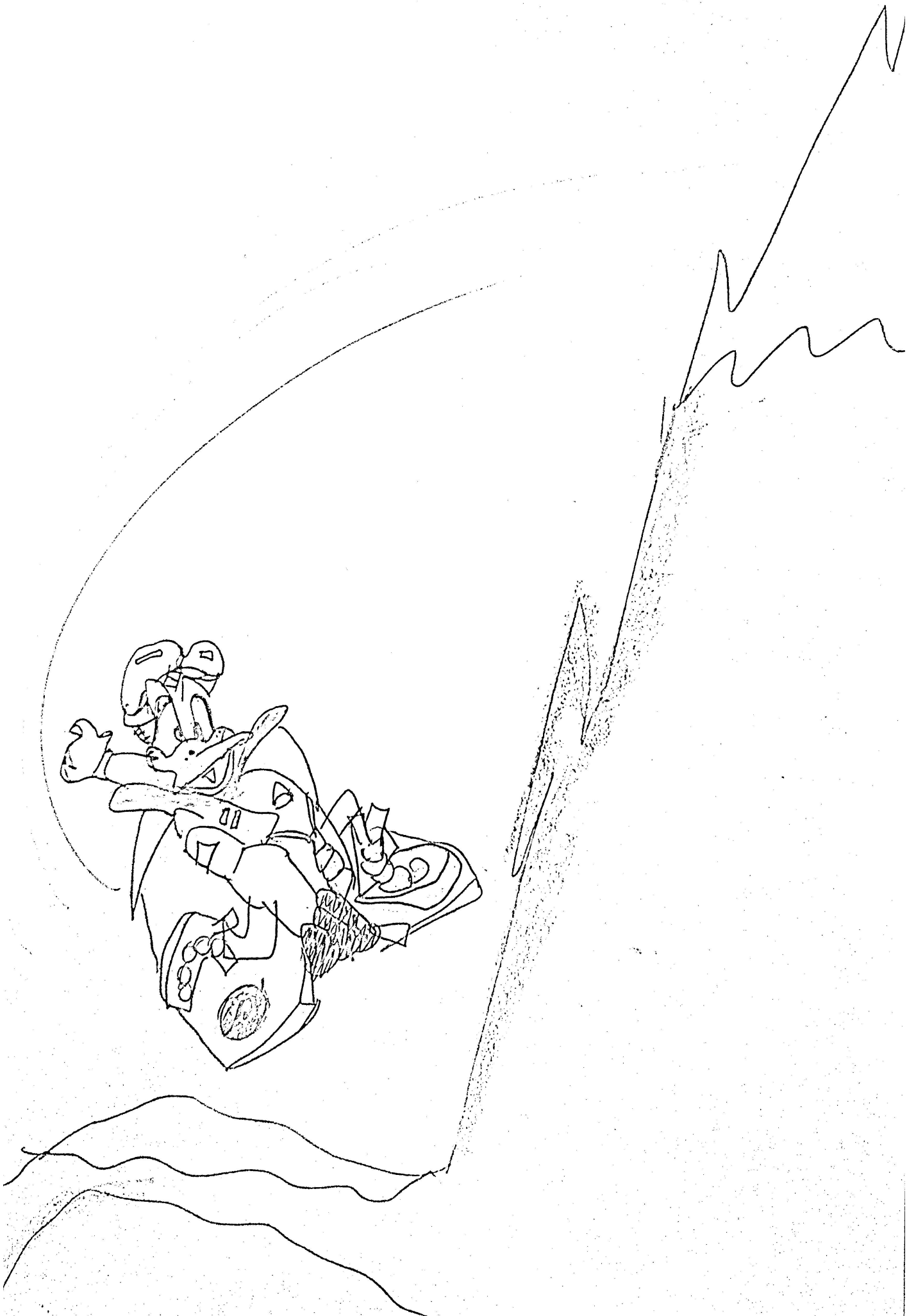
DESCRIZIONE

Grossissimo e
velocissimo !!

NUOVE ARMI PER PK



PK VOLA SULLA SUA ARMA



LU # 2

SPECIALE

LE AVVENTURE

DI

PTK

VIDEOGAME



DISNEY'S DONALD DUCK

PIATTAFORMA:

Play Station 2 - Game Culce

DISTRIBUTORE: Ubisoft

PREZZO: 69,99 euro

LA TABELLA

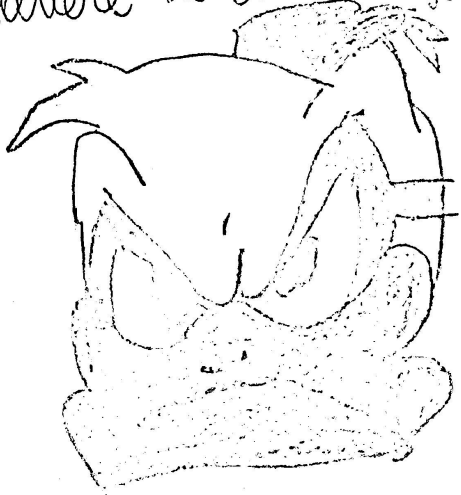
- ORIGINALITA' PROGETTO: 10
- GRAFICA E FILMATI: 10
- FACILITA' DI UTILIZZO: 10
- OPZIONI DI GIOCO: 10
- DIFFICOLTA' LIVELLI: 9,2
- DINAMICA E VELOCITA': 8
- COINVOLGIMENTO: 9
- RAPPORTO: 9
- QUALITA'/PREZZO: BUONA

● EROE, NON PER CASO

Il gioco, tutto in terza persona, è basato sulla serie a fumetti che ha come protagonista l'alter ego di Papino Paperino in grado di trasformarsi in Paperinik quando il caso lo richiede. Il titolo trasporta il giocatore all'interno di una trama ricca d'azione in grado di riprendere l'ambiente originale del fumetto, grazie alla grafica in cel-shading tipica dei comics. Il giocatore, dopo aver vestito i panni di PK, dovrà scontrarsi con la terribile razza aliena degli Etroniani, decisa ad invadere la terra. La missione del supereroe è quella di arrivare alla radice del problema, la madre di tutti gli Etroniani, e rispedire gli sgraditi ospiti nelle profondità della galassia.

SUPER GADGET

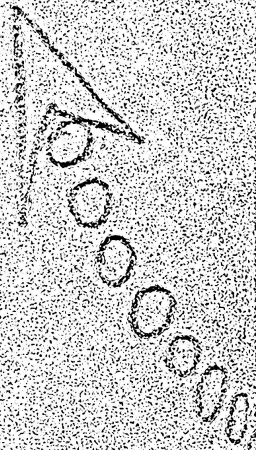
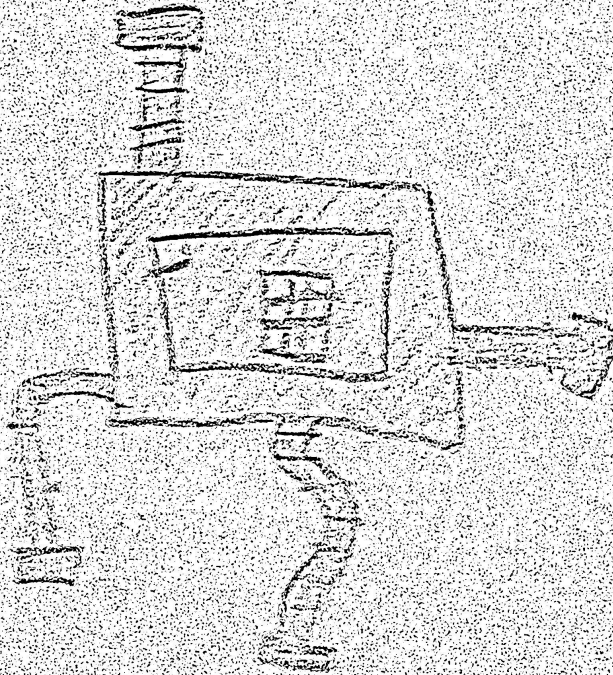
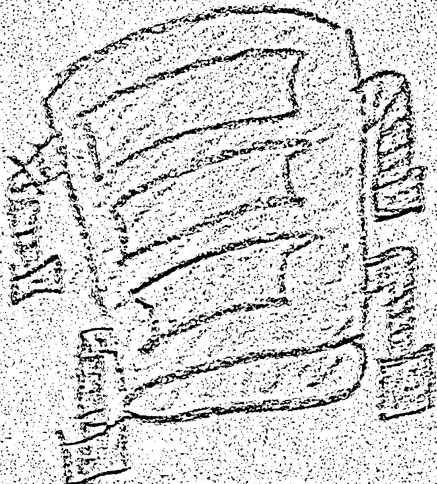
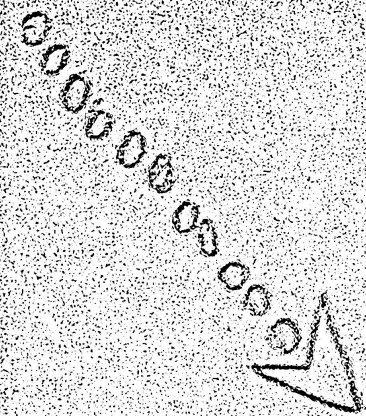
grazie al supporto del computer Uno, mentre
l'abito dell'equipaggiamento di PK, il giocatore
può sfruttare un'incredibile attrezzatura. L'X-
Transformer, il Jet Pack, l'Iron-Fist e
Remote X-Transformer. Ogni singolo accessorio
ha specifiche capacità e aiuterà e
libera il super eroe a procedere nella
avventura, eliminando i mille ostacoli che
i rissori alieni mettono sul suo
cammino. La grande interattività del
gioco si manifesta in maniera incredibilmente
alta proprio quando l'azione viene
complicata dagli scontri con gli esseri
alieni. In questo caso, il giocatore dovrà
fare mano ai suoi "gadget tecnologici"
risolvere le diverse situazioni.

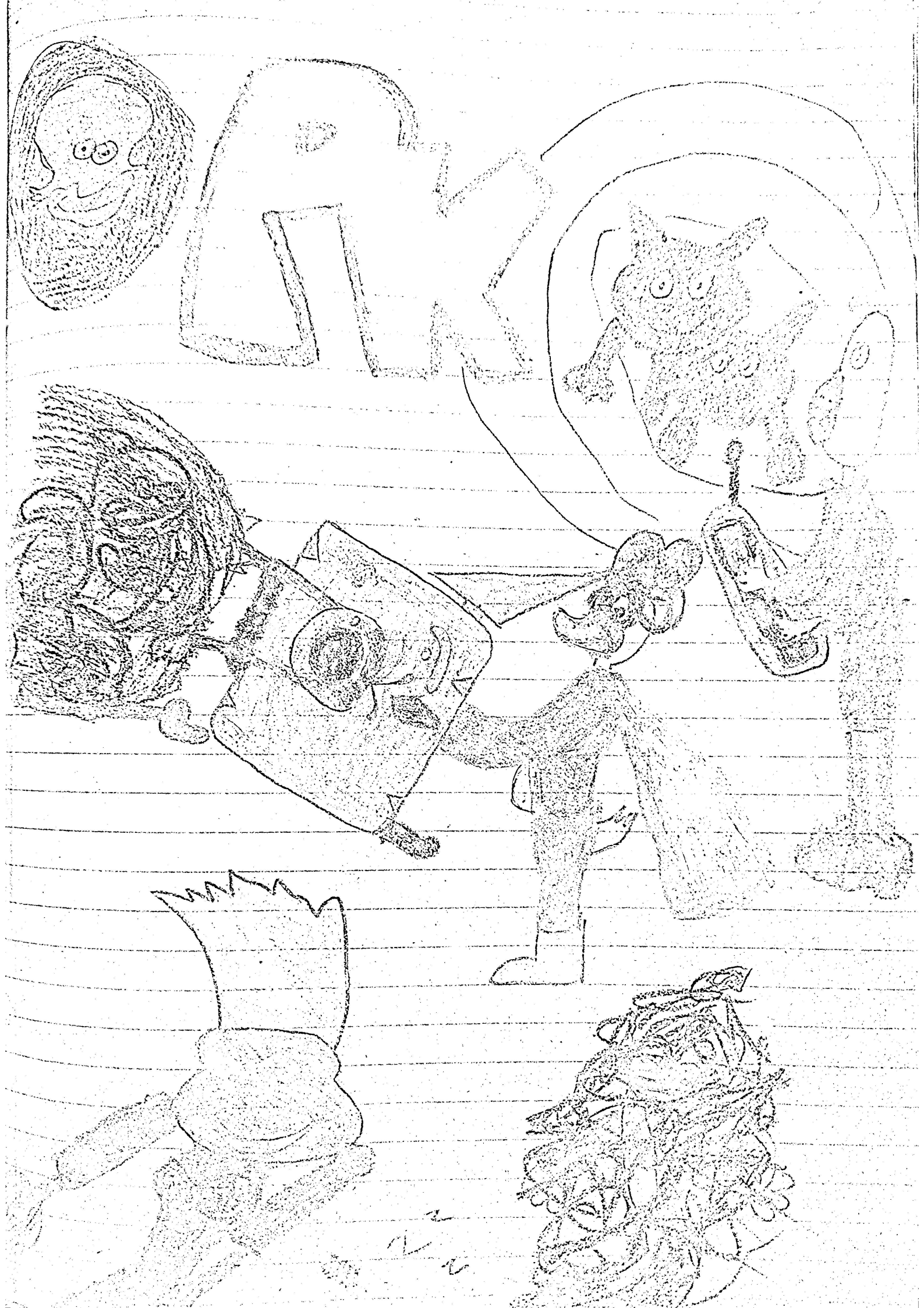


CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- 4 diversi scenari fantastici, divisi in numerosi livelli di gioco.
- Tra le ambientazioni, spiccano la forte Dunklair, il grattacielo di Dunklair, l'Area 52, la base militare subacquea e l'interno della nave spaziale Eroniana.
- PK può volare, muoversi lateralmente, librarsi in aria e utilizzare un'ampia gamma di gadget come il remote X-transformer, il Rocket Pack, il Supercharge e la macchina di PK!
- Memorabili battaglie contro i personaggi del fumetto: Gli Eroniani, guerrieri dello impero di Eron, Zondag, comandante dell'ammiraglia Eroniana, e Zotnam, membro del Consiglio Imperiale Eroniano.

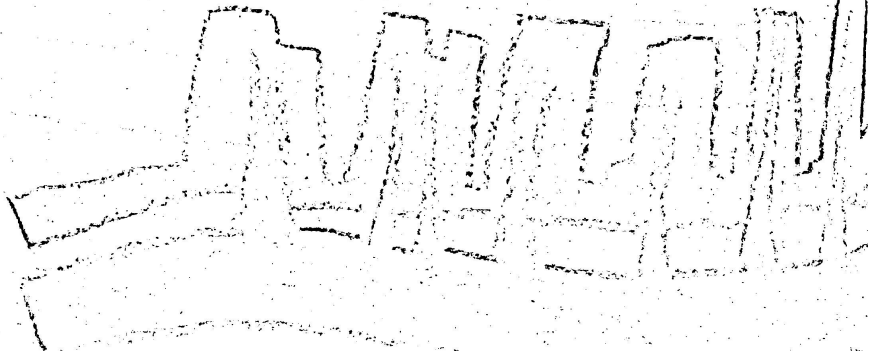
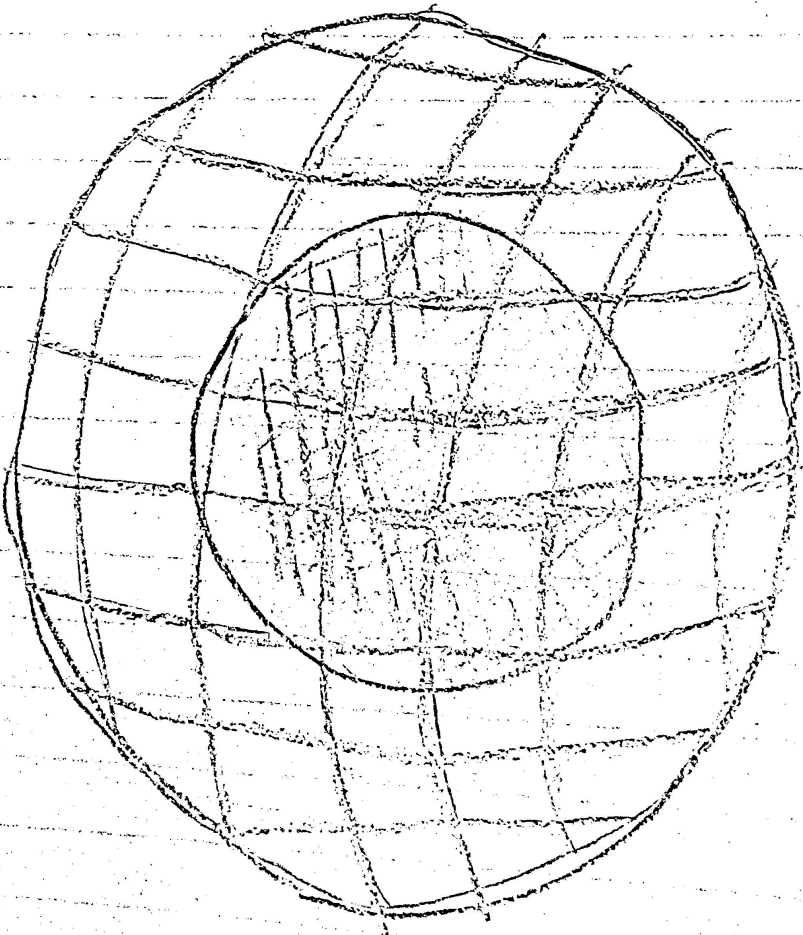
ALTRO VIDEOGIOCO
DISNEY: CHI È PK?
SISTEMA: PLAYSTATION 2
CATEGORIA: AVVENTURA E AZIONE
PROTAGONISTI:
PK UNO ZOSTER
ZONDAG







Sia io, sia Ome, per alimentarci sfruttiamo
i potenziali inesauribili evocati dalle dinamiche
dei campi energetici della terra stessa!
Le strutture più adatte a captarli sono grandi
cimentati verticali ecc.

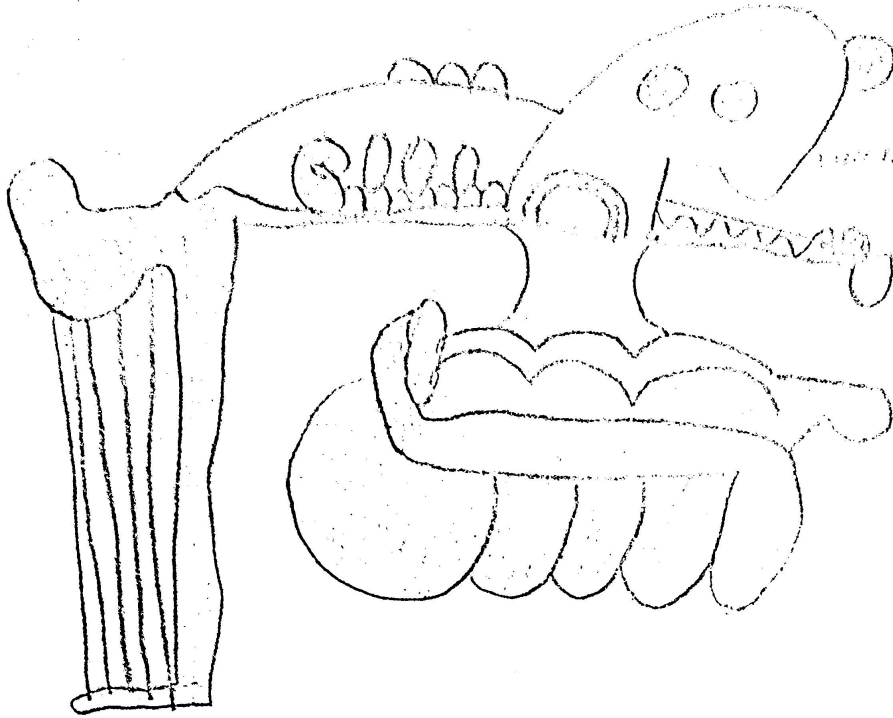


VOLARE
DATI TECNICI

EVRONIA NO : CLASSE β : CACCIA

VELOCITA' MAX NELL' ATMOSFERA TERRESTRE : MACH 2,7
(9222 Km/h)

ESF



PESO : 6000 t
LUNGHEZZA : 200 m

CLASSE α : NAVE MADRE

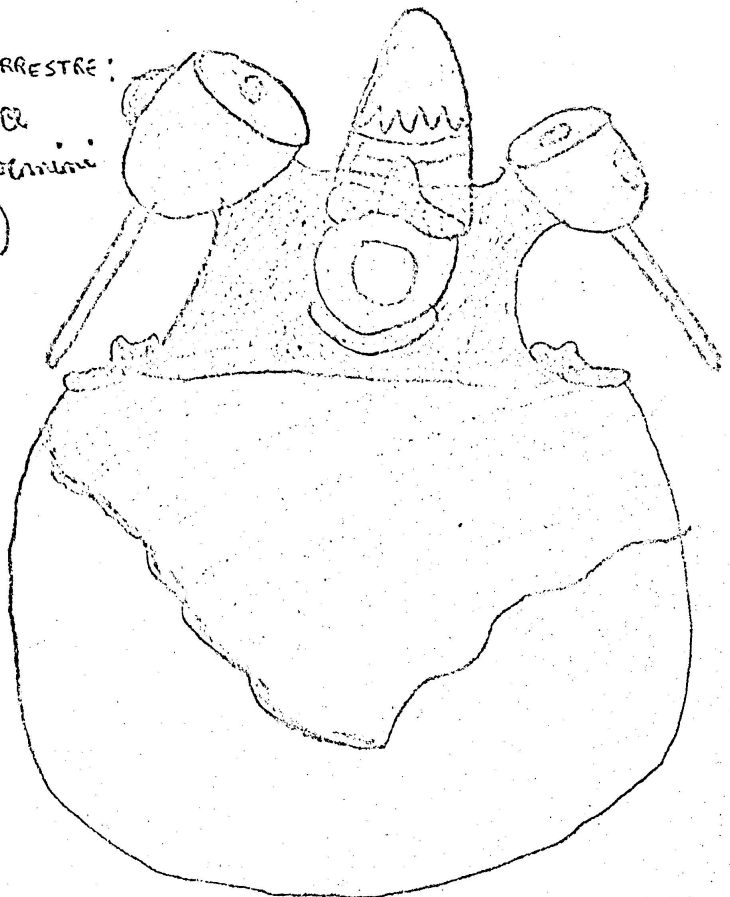
DATI TECNICI

VELOCITA' MAX NELL' ATMOSFERA TERRESTRE :

1/20 della velocità della luce

PESO : non quantificabile in termini terrestri (e non in potenze di 10)

LUNGHEZZA : 200 Km



TECNOLOGIA

TUTA TATTICA

PK
PROJECT

PROTEZIONE
ANTICONTATTI

CINTURA
DI SERVIZIO

GUANTI
A SERRIDERMA



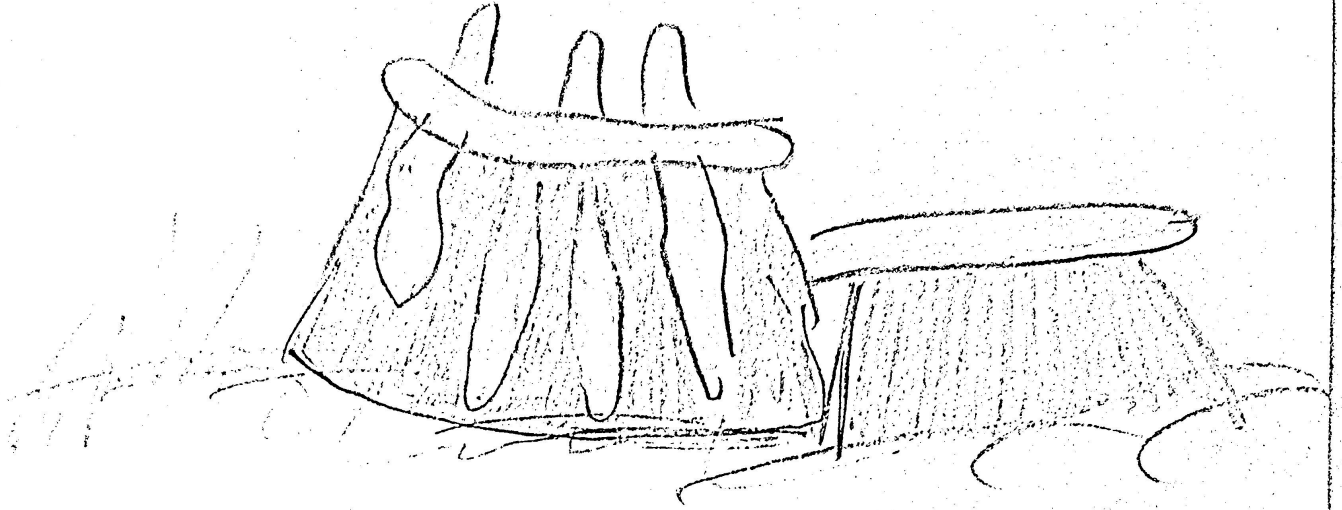
Scilla

~~GLI EVRONIANI~~
GLI EVRONIANI

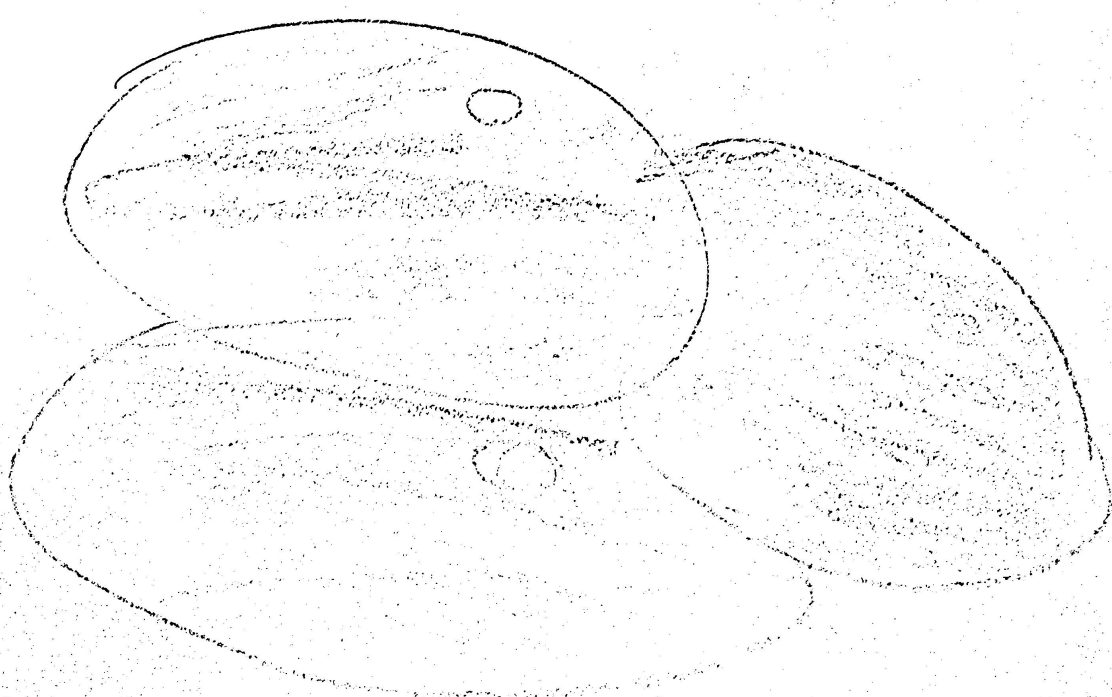


INSEDIAMENTI
EVRONIANI
DI SPORE

GRORE
SEMI-MATURA



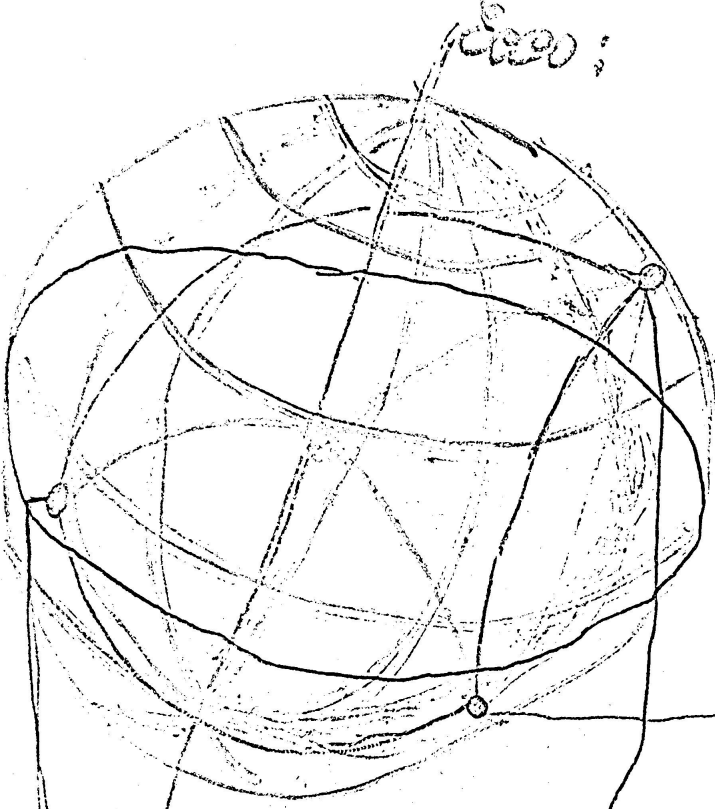
Le
al
per
en
no
fo
u



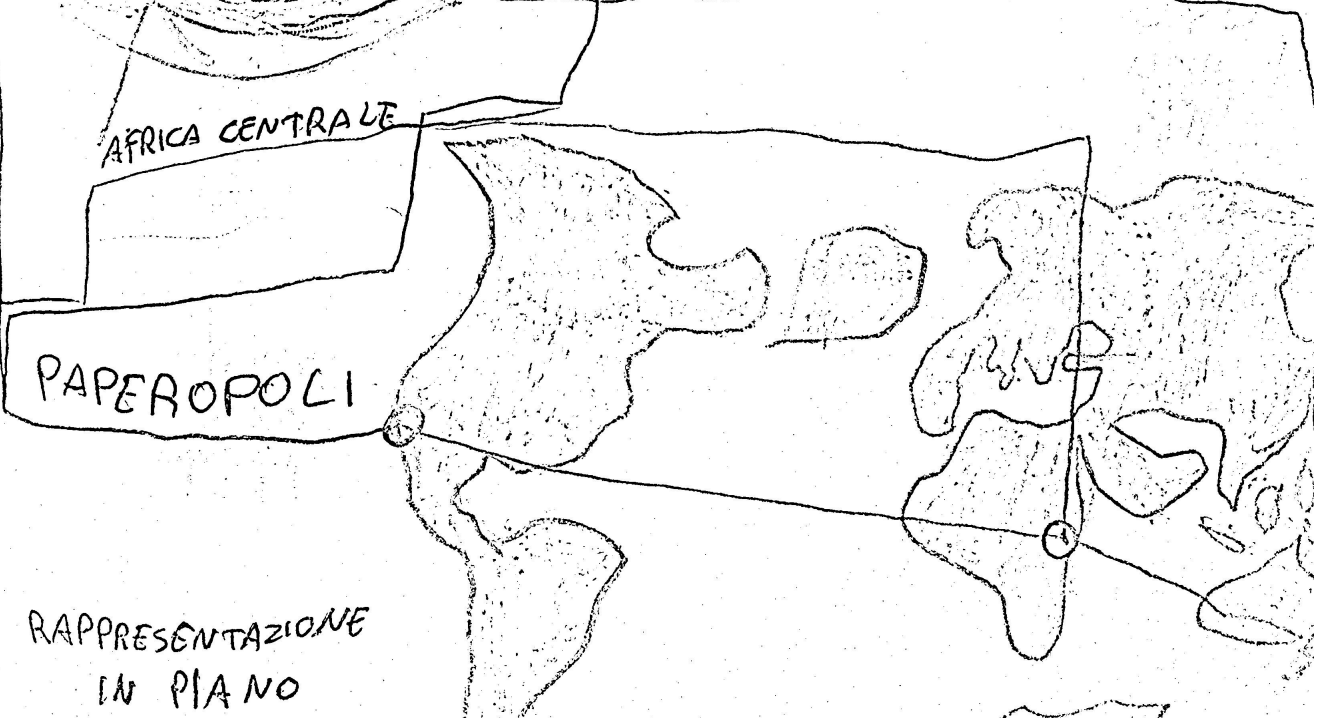
GEODETTICA E VIRONIANNA

GEOMETRIA NON EUCLIDEA

Le onde emozionali hanno lunghezza che vanno bene
 di ogni spettro conosciuto: ed il sistema
 vironiano, eromendo sopra il campo magnetico, li
 fa proprio essere per essere, e non per essere
 esclusivo.



RAPPRESENTAZIONE
3D



NUOVA ZELANDA

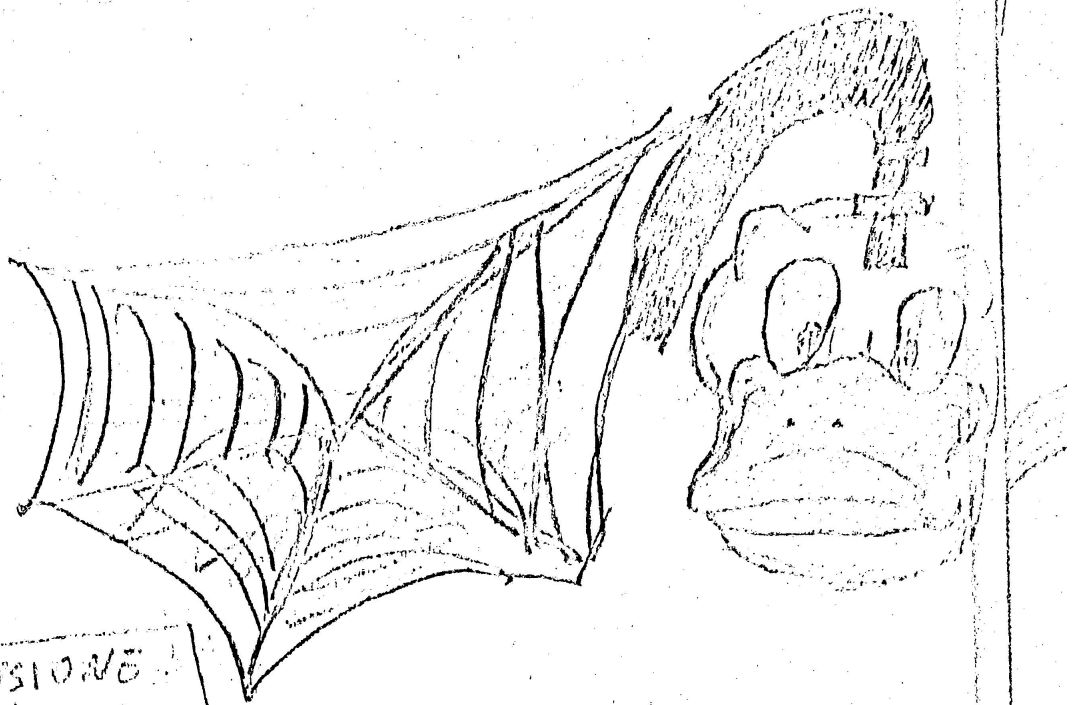
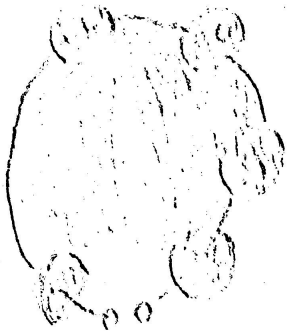
AFRICA CENTRALE

PAPEROPOLI

RAPPRESENTAZIONE
IN PIANO

BIOLOGIA AMERICA

CRIPATORI



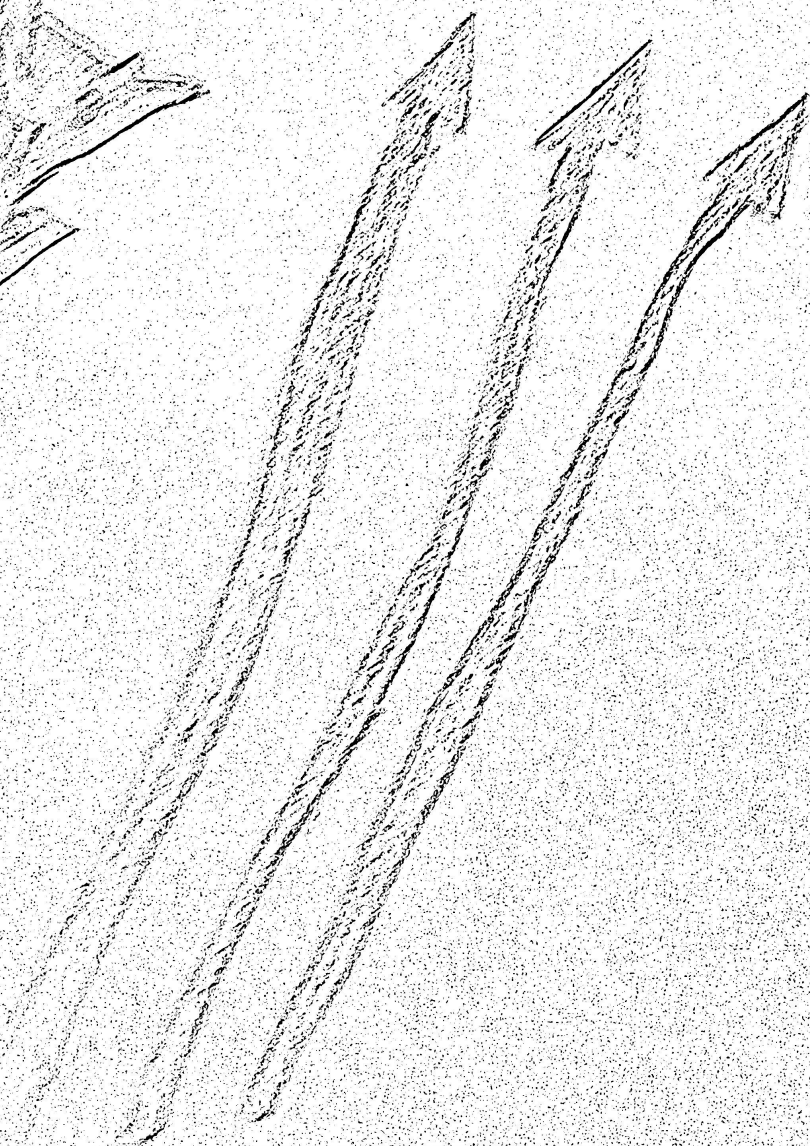
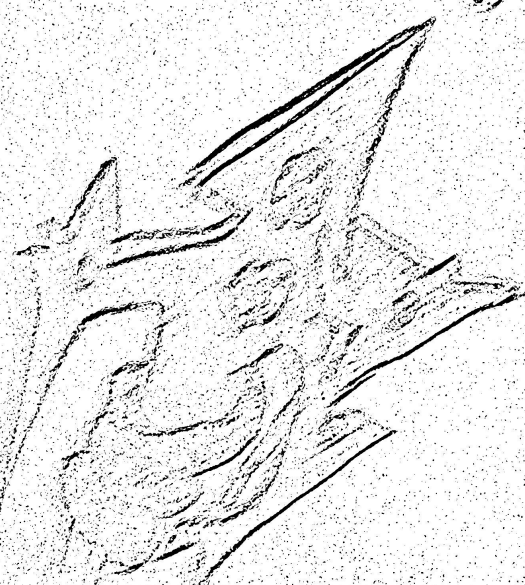
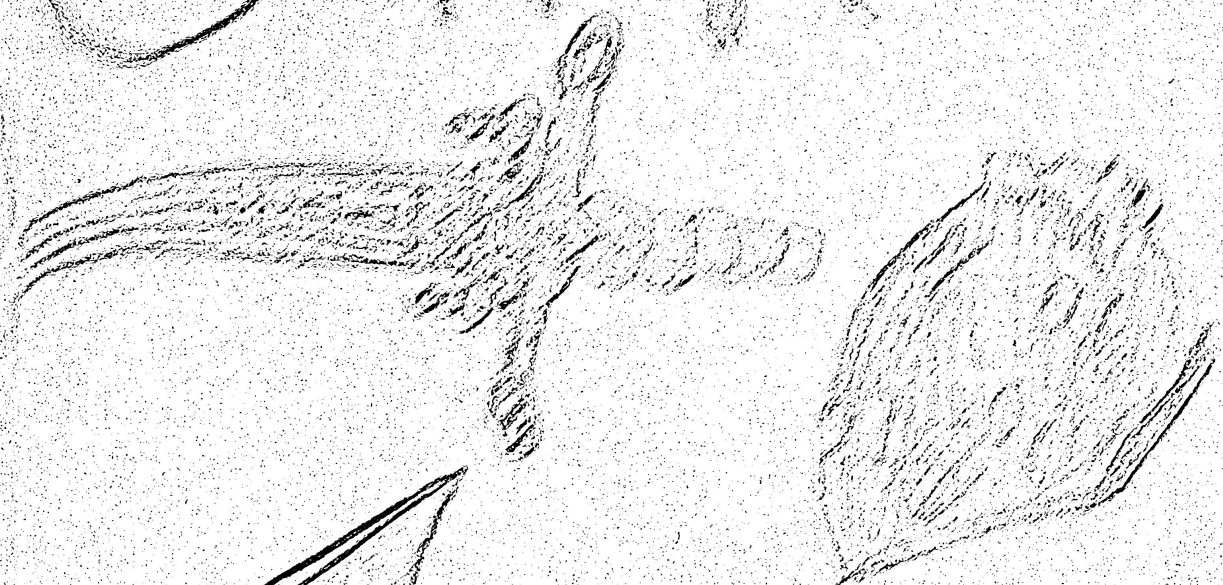
GRANDE DISTENSIONE
GUERRA POPOLO ROSSO
VICHINGHI

SVOLTA DEFINITIVA

I VICHINGHI HANNO CREATO:

Questa è difficilissima da fermare, è scherzosa
e incisibile ai mezzi di rilevazione. Neppure
suo corpo è perfettamente delimitabile. Gelida essente
tenuta insieme da "terminatori neurali". Impara
dai propri errori e sa adattarsi. Le prede vengono
conservate in bottoli di materia sintetica ed egata.
creatura, così le si può nutrire del loro
Nella terra di URK non esistono armi per fermare
il paralizzatore locomotorio di PK, invece...

AMENTAR 10 = DI
URK



Time

QUARTIER
GENERALE
DELLA
TEMPLIZIA



CL5 è il risultato
una specie di contrazione
tenuto curvato da un' estensione
uniforme dello spaziotempo durante
BIG BENG. IN CL5 il
è assente, e questo lo
il posto adatto in cui esistere
Memoria Base. Ma come
CARCERE CRONOSTATICO variere in tempo
non c'è letteralmente
per farlo? Time è possibile
secondo un angolo incidente
alla linea di cronocontinuità
le. La centrale viene così a
trovarsi in un campo di un
di cronologicità relativa definita
immaginario.

CENTRALE
COORDINAMENTO

ALLOGGI

FULCRO
D'INGAGGIO
IN CL5

CHI DÈJÀ-VU!

Chi di voi ha mai avvertito la sfuggente sensazione di aver già vissuto una situazione proprio mentre la sta vivendo? Tutti? Nessuno avrà pensato che in questo c'è lo stampino della "temporalità". Se déjà-vu è tutto quello che rimane del precedente corso degli eventi nella nostra mente, dopo che i custodi del nostro continuum spazio-temporale hanno rimesso la storia sui binari giusti. Un fugace ricordo di come il nostro futuro poteva essere...

ALERT LEVEL TIME -
DISRUPTION CONTROL

ALTCON 0
INFINITESIMALE

Nessun intervento necessario

ALTCON 1
LIEVE

Evento registrato e monitorato
ma nessun intervento diretto

ALTCON 2
MEDIO

Intervento diretto del obice di guardia

ALTCON 3
GRAVE

Intervento di una squadra
di "temporalisti"

ALTCON 4
GRAVISSIMO

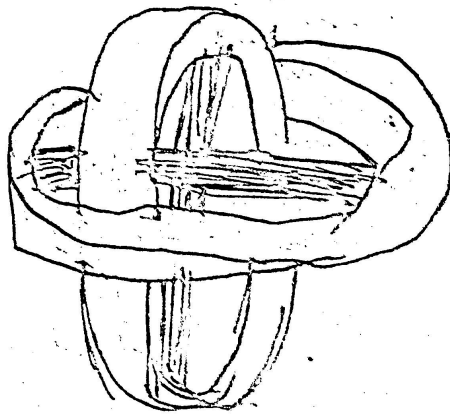
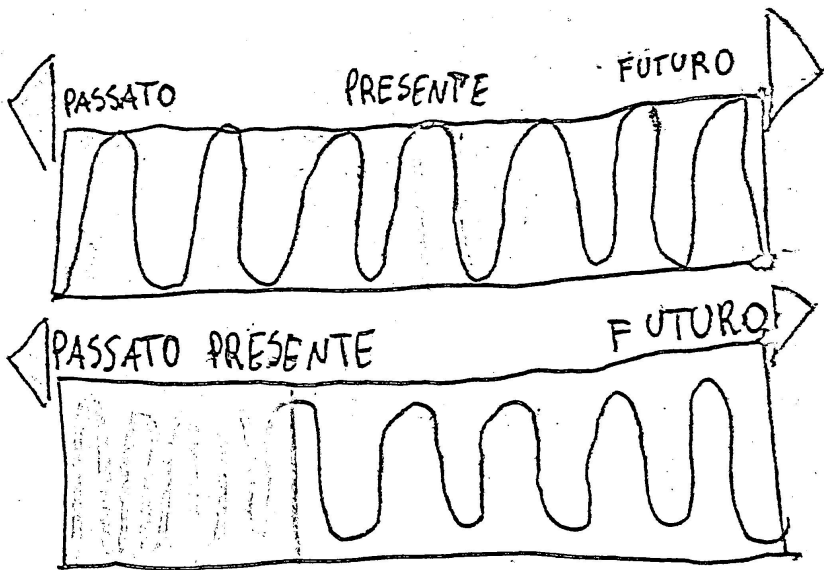
Mobilizzazione generale di Time &

ALTCON 5
INCORRENTIBILE

Fine del Tempo ...

IL FRAME-DRAGGING

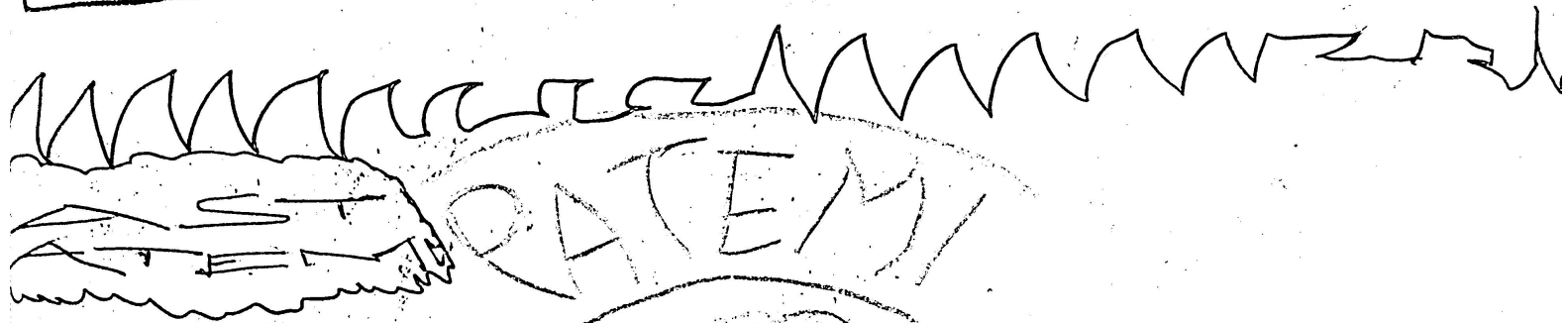
Ecco una semplice illustrazione del
FRAME DRAGGING:



Cool flames

Decoolflames

Uno shock improvviso può alterare il progetto di esoflamme. Scientificamente non è ancora spiegabile, se non con la teoria chiedo scaccia chiedo. A emozione si sostituisce emozione e il progetto se è all'inizio del processo può anche tornare in sé.



perulla Stavoy è
la Laker.
van Lejaek è Perceval-
Bentley-Royce.
Brad van Beck è
Perceval-Bentley-Royce.
Penceer Quivermud è
Orson Laker.
Lawie Brick è
Brenda Fellow

IN BREVE

- Brad e Sean sono davvero gemelli.
- Piccoli giganti sul set di Patemi.
- Quir alieni per Orson.



MACCHIA COLOR®



il de'tersivo di

MACCHIANERA®

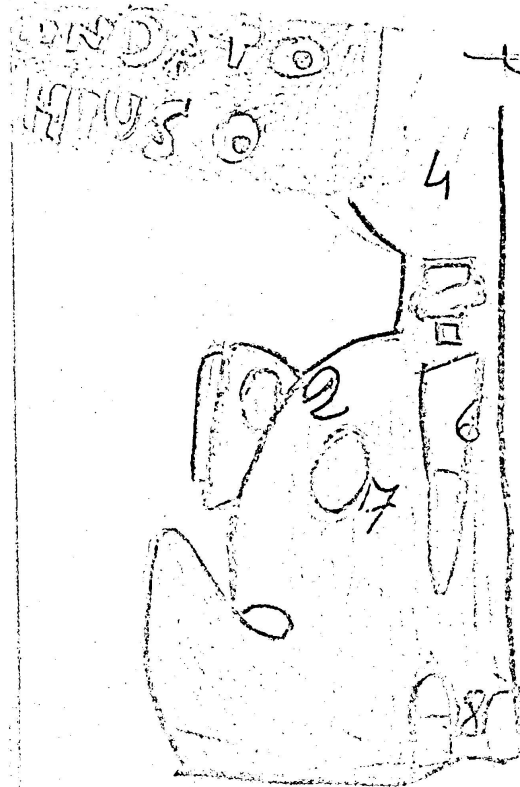
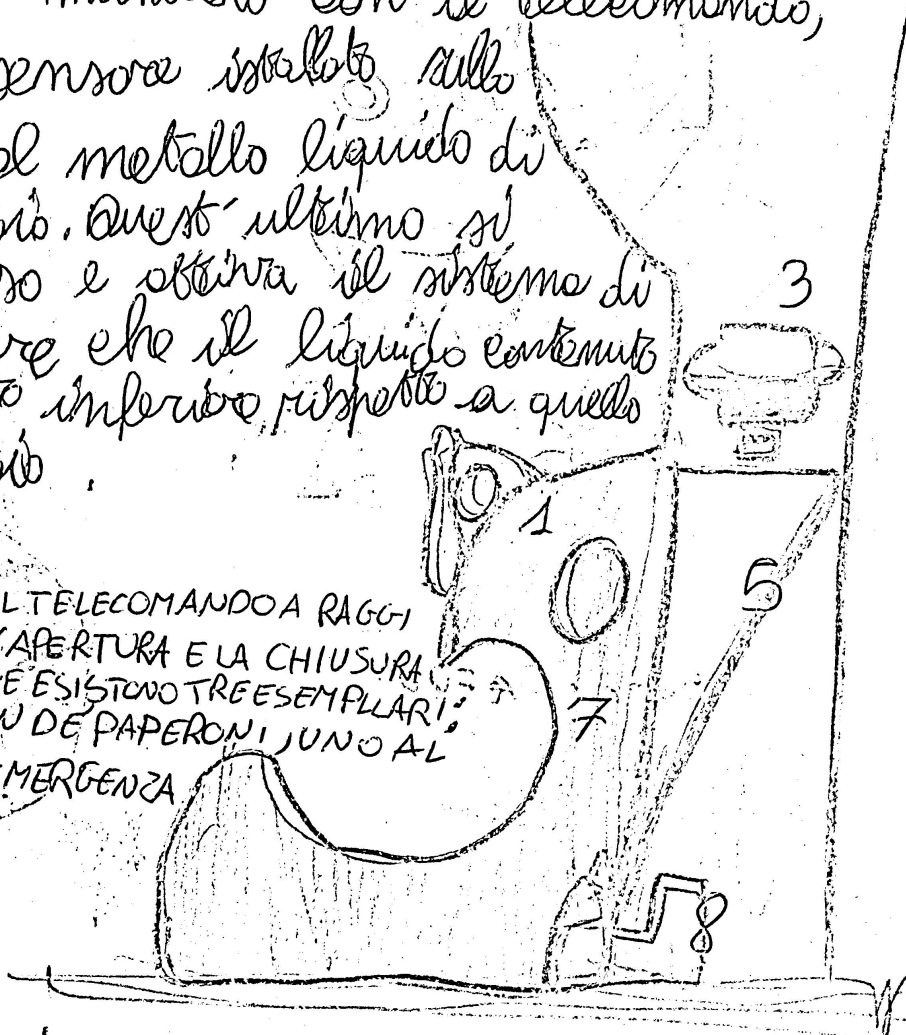
THE DUCK LAIR... TOWER

Il blindato

Quando il blindato è aperto, lo starter è pieno di metallo liquido, mentre il serbatoio si trova in posizione di riposo, vuoto.

Basta un segnale mandato con il telecomando, il motore il sensore installato sulla torre permette al metallo liquido di cadere nel serbatoio. Quest'ultimo si muove per il peso e attiva il sistema di usura. Da notare che il liquido contenuto nello starter è molto inferiore rispetto a quello contenuto nel serbatoio.

QUI RAFFIGURATO IL TELECOMANDO A RAGGI INFRAROSSI PER L'APERTURA E LA CHIUSURA DEL BLINDATO. NE ESISTONO TRE ESEMPLARI: UNO A PAPERONE E DUE PAPERONI, UNO AL CUSTODE E UNO D'EMERGENZA.



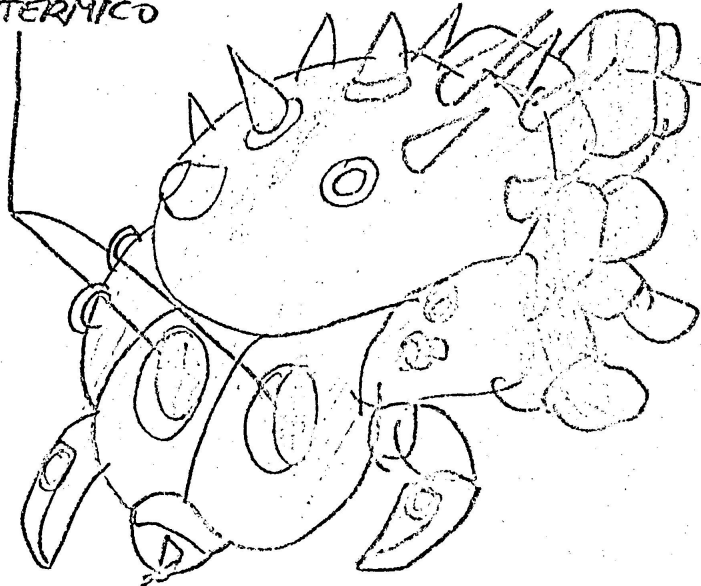
PARTICOLARI TECNICI

- 1 blindato in posizione di apertura
- 2 blindato in posizione di chiusura
- 3 sistema strutturale e riempimento starter
- 4 parete, muro
- 5 serbatoio del metallo liquido (VUOTO)
- 6 serbatoio del metallo liquido (PIENO)
- 7 sensore di calore CHIUSURA/APERTURA
- 8 energizzante in sottosquadro muro

• CAVE DRONEM

Difesi da cocore di molecole ipercompacte, esplosive - repulsione, velocità a un sistema di sospensione antigravità e sono guidati da sistemi esperti di I.A. limitate e dedicate.

PUNTORI TERMICI



VETTORI ANTI GRAVITÀ

BOCCA DA FUOCO



• POWER STREAM

Errett Duckhair aspetta il merito di aver analizzato scientificamente i campi e i flussi energetici che scorrono lungo la crosta terrestre. Lui è stato a l'origine di power stream. Ma la struttura della DT è alimentata da questa inesauribile sorgente, che allo stato gergo non sarebbe abbastanza manifatturiera. Di conseguenza, era necessario estrarre a grande scala una centrali di forza che estraesse i flussi energetici a grandi centrali di forza. power stream è installabile e poiché, il punto di confronto è centrali di forza. Lo stesso è addirittura centrali di forza spaziali e centrali di forza nel continuo di limitare l'aspetto.

EVRONIANI

MUTAZIONI GENETICHE



POTENZA MUSCOLARE
notevolmente
svilupposta

ABILITÀ
potenzialità
oltre il livello
umano

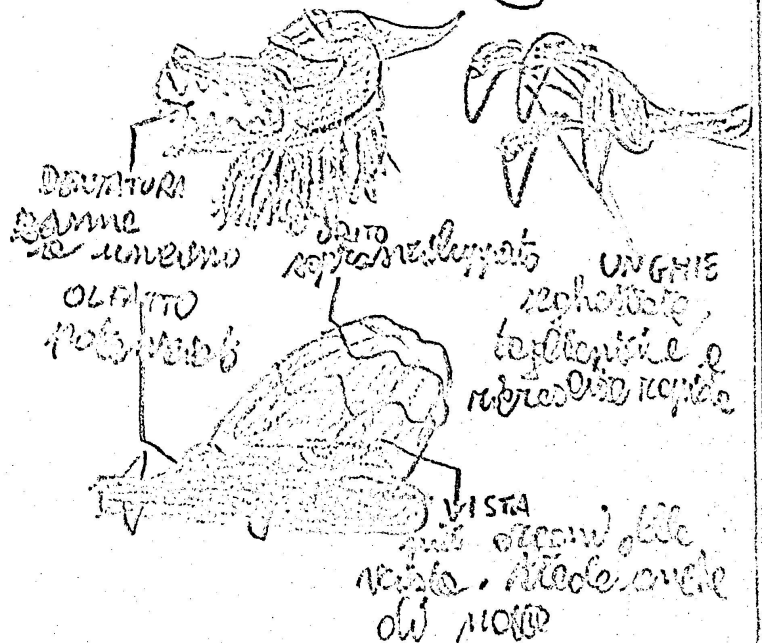
RESISTENZA
alle tossine, all'alta velocità, alle
radiazioni, alle alte
temperature e temperature

ISTRUZIONI PER L'USO

APPLICAZIONI:
la nuova specie è stata
studiata per scopi di
conquista, sottoposto
eliminazione a distanza,
malattie, alle parate
militari.

DIFETTI:
possiede un appetito
superiore e una limitata
capacità di digerimento.

EFFETTI:
tende all'invecchiamento
precoce. Si consiglia di
utilizzarlo entro la data



DENTATURA
come
il cane

OLFATTO
potenziato

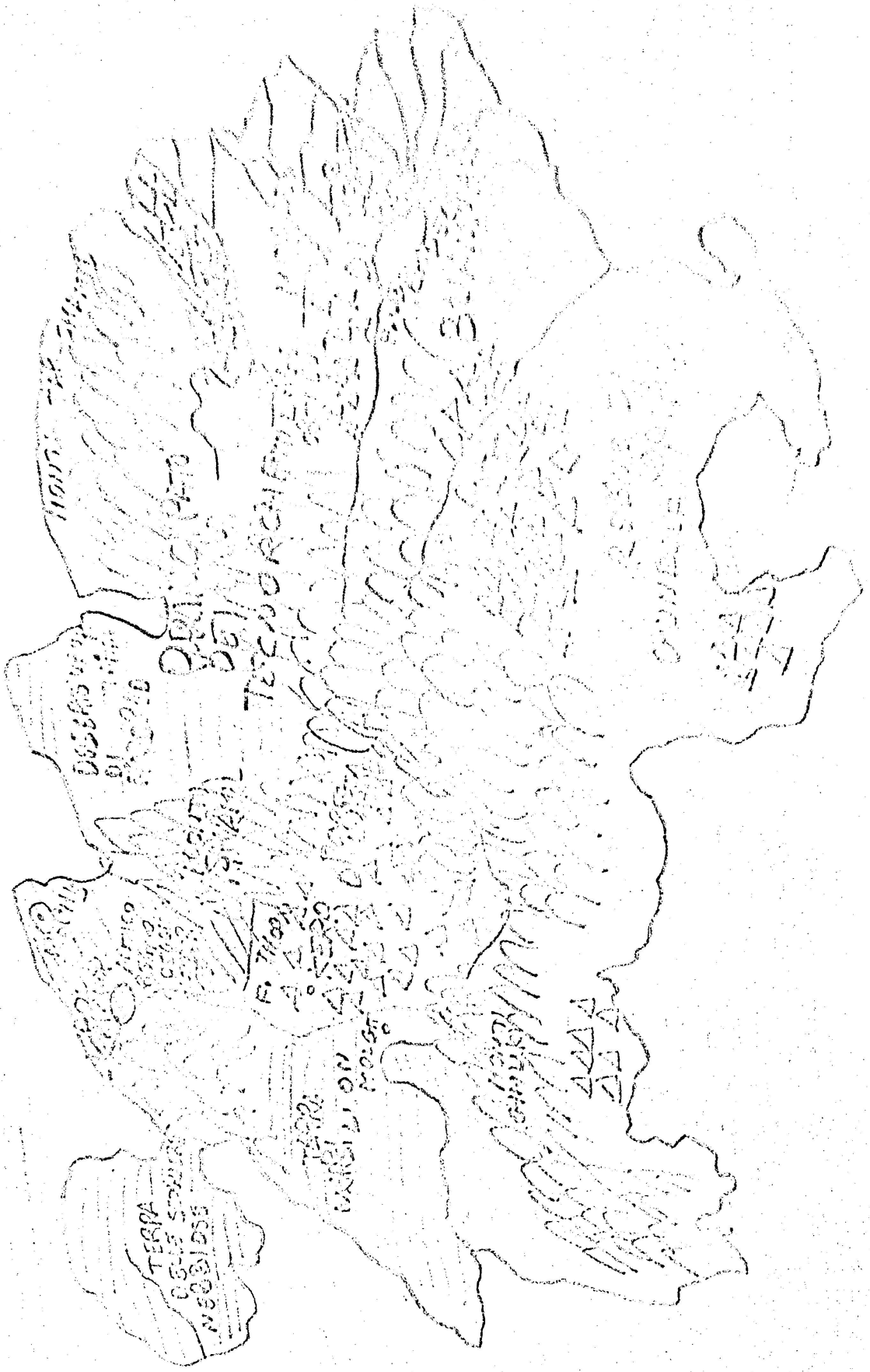
SAPO
notevolmente
sviluppati

UNGHIE
retrattile,
tefloniche e
resistenti

retrattile,
tefloniche e
resistenti

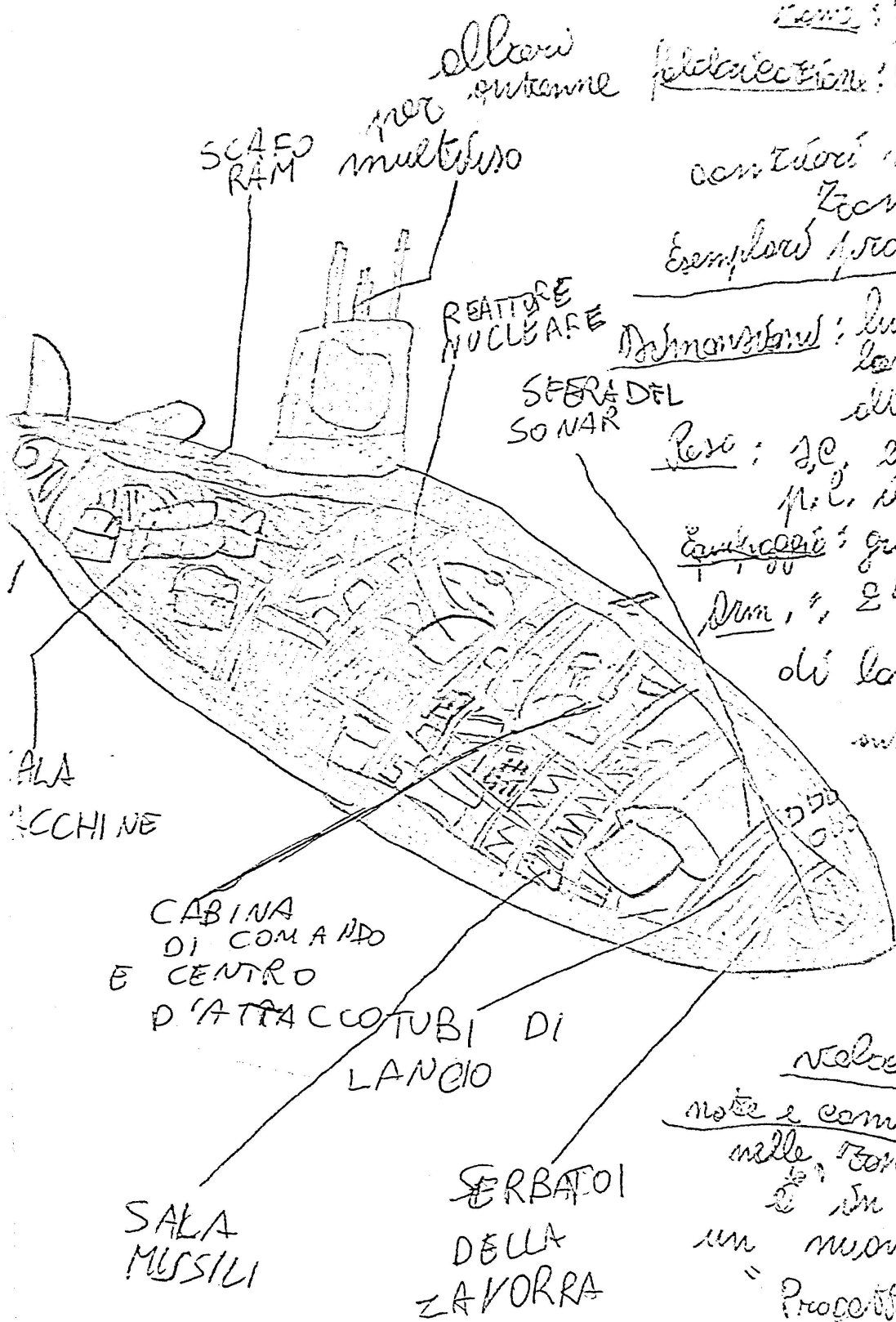
VISTA
potenziata, visione
notturna, visione
ultravioletta

IL DOMINIO DEL RAZZIATORE.
OIL SUO REGNO.



TYRANNIC

DATI TECNICI

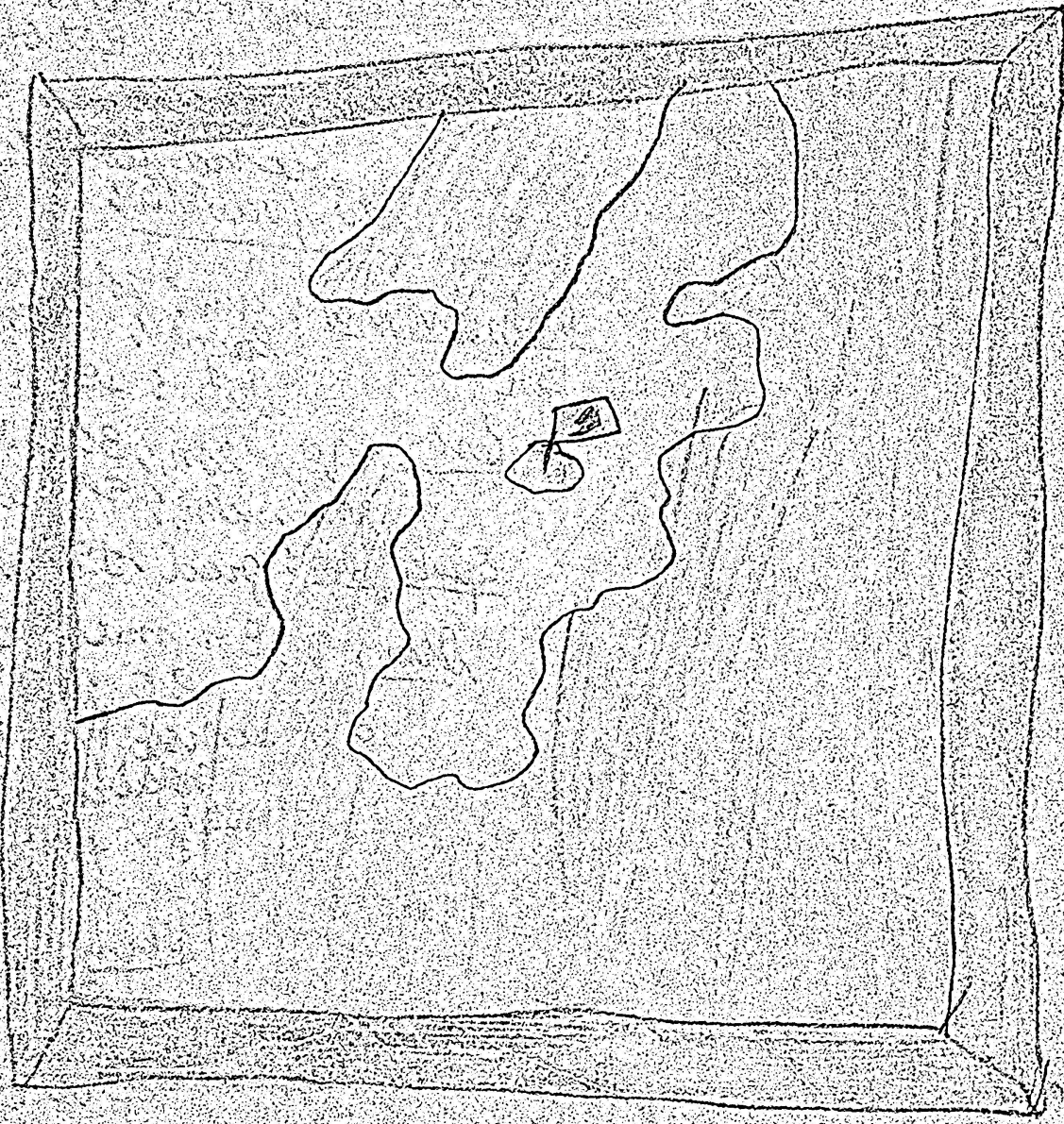


nome: Tyrannic
 fabbricazione: REPUBBLICA DI BELGIUM
 costruttori navali di Zona Nord
 Esempio prodotto: 1

Dimensioni: lung: 27,5 m
largh: 30 m
alt: 15 m
 Peso: 20.200 t
max: 32.000 t
min: 8.000 t
 Capacità: grad: 15
missili: 24
di lancio per 30
minuti; 2 sub.
subg. per
5000 m
max. moto:
850 m
prop.: 4 mot.
PWR, coll.
4 turb. e
tel.

Velocità: 30 nodi
max e comm.
nelle zone
di progetto
un nuovo esempio:
"Progetto Obliteration"

• UBICAZIONE DELLA REPUBBLICA
DI BELGRAVIA



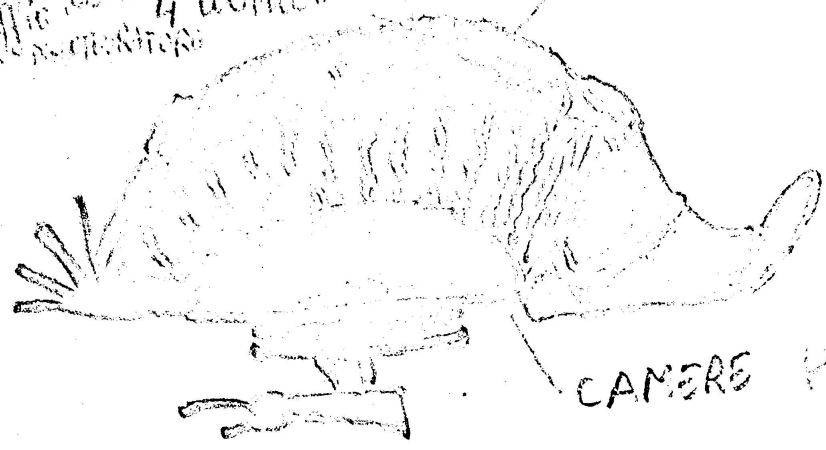
E SF EVRONIAN SPACE FORCE

classe B
PATTUOLATORE

VEL. MAX EXORBITALE = 1/100 VEL. LUX
VEL. MAX ATMOSFERA TERRA = MACH 5 (1950 km/h)
LUNGHEZZA = 400m
CELLULA CORAZZATA
ANTI RADAR

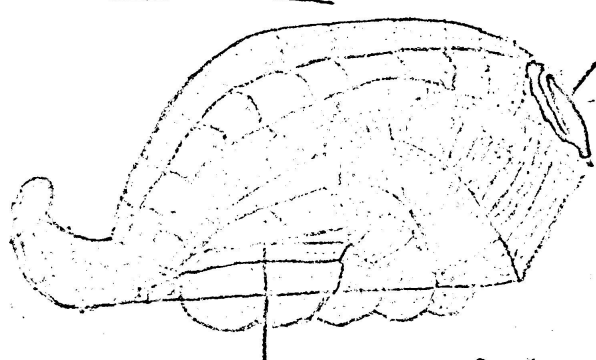
EQUIPAGGIO = 1 comandante
6 sottufficiali
4 tecnici

MOTORI = energia
biomimetica
AUTONOMIA = 1 set.



CAMERE PROPULSIVE

classe X
CORAZZATA



CAMERE PROPULSIVE
VEL. MAX EXORBITALE = 1/100 VEL. LUX
VEL. MAX ATMOSFERA TERRA = MACH 5 (5300 km/h)
PESO = 1 500 000 t.
LUNGHEZZA = 450 m

CELLE PER COOL FLAMES

EQUIPAGGIO = 1 comandante,
8 sottufficiali,
10 tecnici suppr.,
1 responsabile
4 tecnici lab.

MOTORI = energia
biomimetica

ARMI = raggio

TRABENTE DISINTEGRATORE

AUTONOMIA = 2 set.

Classe 5
BOEE GEOSTAZIONARIA

VEL. MAX EX. ORBITALE

$\frac{1}{100}$ VEL. LUX

PESO = non quantificabile
in termini terrestri

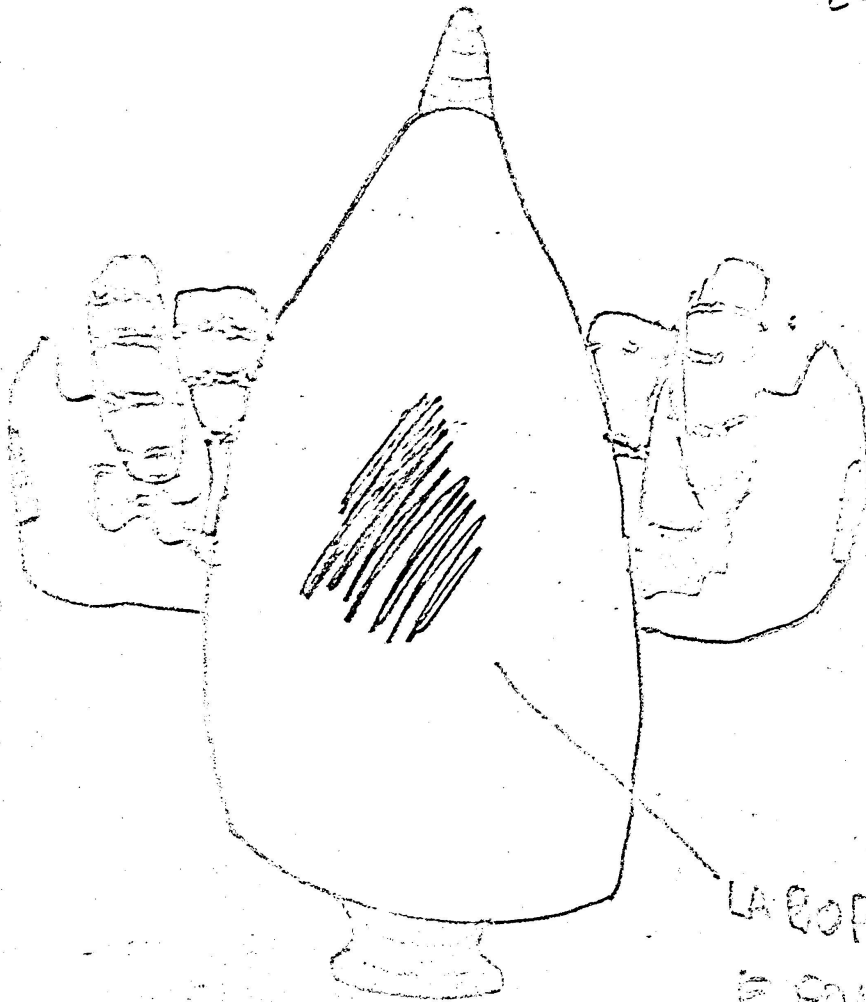
LUNGHEZZA = 10 - 50 Km

EQUIPAGGIO = SOLDATI e
BRANCA SCIENTIF.

ARMI = non me lo so

MOTORI = energia
nucleare

AUTONOMIA = totale



LABORATORI
E FONTE

SCIENTIFICI
DI COMANDO

PKNA
#

R	PKNA Numero Zero	Evroniani	Alessandro Sisti & Ezio Sisto	Alberto Lavoradori
R	PKNA Numero Zero/2	Il vento del tempo	Alessandro Sisti & Ezio Sisto	Claudio Sciarrone
bre R	PKNA Numero Zero/3	Xadhoom!	Alessandro Sisti & Ezio Sisto	matite: "Paul Ackerman" (Stefano Intini), chine: Alessandro Zemplin
bre 2005	PKNA #1	Ombre su Venere	Francesco Artibani & Stenti	Claudio Sciarrone
o R	PKNA #2	Due	Alessandro Sisti	Corrado Mastantuono e Paolo Mottura
bre R	PKNA #3	Il giorno del Sole freddo	Alessandro Sisti	Claudio Sciarrone
e R	PKNA #4	Terremoto	Francesco Artibani & Stenti	Francesco Guerrini
o bre R	PKNA #5	Ritratto dell'eroe da giovane	Alessandro Sisti	matite: Alessandro Barbucci, chine: Massimo Sardi
o bre R	PKNA #6	Spore	Gianfranco Cordara	Fabio Celoni
1997 o R	PKNA #7	Invasione	Francesco Artibani	Paolo Mottura
o R	PKNA #8	Silicio	Alessandro Sisti & PK team	Claudio Sciarrone
o R	PKNA Speciale '97	Missing	Alessandro Sisti, Tito Faraci, Gianfranco Cordara, Francesco Artibani, PK Team	Corrado Mastantuono, Alberto Lavoradori, Alessandro Barbucci, Paolo Mottura, Stefano Intini, Giorgio Cavazzano

15.09.2006

Angelo G. Amore

PKNA #9	Le sorgenti della Luna	Gianfranco Cordara & PK team	Francesco Guerrini
PKNA #10	Trauma	Tito Faraci	Lorenzo Pastrovicchio
PKNA #11	Urk	Francesco Artibani	matite: Marco Ghiglione, chine: Gianmarco Villa
PKNA #12	Seconda stesura	Alessandro Sisti	Claudio Sciarrone
PKNA #13	La notte più buia	Gianfranco Cordara	Francesco Guerrini
PKNA #14	Carpe diem	Francesco Artibani	matite: Alessandro Barbucci, chine: Roberta Migheli
PKNA #15	Motore/azione	Tito Faraci	matite: Silvia Ziche, chine: Alessandro Zemolin
PKNA #16	Manutenzione straordinaria	Alessandro Sisti	Lorenzo Pastrovicchio e Gian Marco Villa
PKNA #17	Stella cadente	Alessandro Sisti	Paolo Mottura
PKNA #18	Antico futuro	Gianfranco Cordara	Marco Forcelloni
PKNA #19	Zero assoluto	Tito Faraci	Lorenzo Pastrovicchio e Gian Marco Villa
PKNA #20	Mekkano	Bruno Enna	Andrea Freccero
PKNA Speciale '98	Zero barra uno	Simone Stenti, Tito Faraci, Bruno Enna, Francesco Artibani, Gianfranco Cordara, Massimo Marconi	Claudio Sciarrone, Paolo Mottura, Silvia Ziche, Corrado Mastantuono, Marco Forcelloni, Giorgio Cavazzano
PKNA #21	Tyrannic	Francesco Artibani	Andrea Ferraris e Gianni Gatti
PKNA #22	Frammenti d'autunno	Bruno Enna	Claudio Sciarrone
PKNA #23	Vuoto di memoria	Tito Faraci	Francesco Guerrini
PKNA #24	Crepuscolo	Francesco Artibani	matite: Marco Forcelloni, chine: Luciano Milano e Marco Forcelloni
			Lorenzo Pastrovicchio e Lorenzo

15/09/2006

	PKNA #25	Fuoco incrociato	Tito Faraci	Chiavini
	PKNA #26	Il tempo fugge	Tito Faraci	Ettore Gula, Roberta Migheli, Emilio Urbano, Graziano Barbaro, Nicola Tosolini, Stefano Turconi
	PKNA #27	I mastini dell'universo	Alessandro Sisti	Claudio Sciarrone
	PKNA #28	Metamorfosi	Bruno Enna	matite: Marco Palazzi, chine: Gian Marco Villa
	PKNA #29	Virus	Gianfranco Cordara	matite: Andrea Freccero, chine: Luciano Milano
	PKNA #30	Fase Due	Alessandro Sisti	matite: Graziano Barbaro, chine: Marina Baggio
	PKNA #31	Beato Angelico	Davide Catenacci	matite: Lorenzo Pastrovicchio, chine: Alessandro Pastrovicchio
	PKNA #32	Underground	Augusto Macchetto	Paolo Mottura
	PKNA Speciale '99	La fine del mondo	Gianfranco Cordara & Bruno Enna	Andrea Freccero, Marco Forcelloni
bre	PKNA #33	Il giorno che verrà	Francesco Artibani	matite: Stefano Turconi, chine: Roberta Zanotta
e	PKNA #34	Niente di personale	Francesco Artibani	Nicola Tosolini e Nicola Morante
bre	PKNA #35	Clandestino a bordo	Francesco Artibani	matite: Manuela Razzi, chine: Donald Soffritti e Sonia Matrone
bre	PKNA #36	Lontano lontano	Augusto Macchetto	matite: Lorenzo Pastrovicchio, chine: Alessandro Pastrovicchio
so	PKNA #37	Sotto un nuovo sole	Alessandro Sisti	Corrado Mastantuono
00	PKNA #38	Nella nebbia	Alessandro Sisti	matite: Emilio Urbano, chine: Davide Zannetti
	PKNA #39	Cronafragio	Alessandro Sisti	Marco Gervasio
	PKNA #40	Un solo respiro	Bruno Enna	Paolo Mottura
	PKNA #41	Agdy days	Augusto Macchetto	matite: Emilio Urbano, chine: Davide Zannetti
	PKNA #42	La sindrome di Ulisse	soggetto: Katja Centomo, sceneggiatura: Francesco Artibani	matite: Manuela Razzi, chine: Marina Baggio
00	PKNA #43	Tempo al tempo	Bruno Enna	matite: Graziano Barbaro, chine: Simone Maccari

PKNA #44	Sul lato oscuro	Gianfranco Cordara	Roberta Migheli e Sonia Matrone
PKNA Speciale '00	Super	Tito Faraci, Bruno Enna, Francesco Artibani, Alessandro Sisti, Gianfranco Cordara, Augusto Macchetto	Emilio Urbano, Roberta Migheli, Ettore Gula, Graziano Barbaro, Nicola Tosolini, Manuela Razzi
PKNA #45	Operazione Efesto	Francesco Artibani	matite: Sergio Cabella, chine: Gianni Gatti
PKNA #46	Nell'ombra	Augusto Macchetto	matite: Lorenzo Pastrovicchio, chine: Alessandro Pastrovicchio
PKNA #47	Prima dell'alba	Tito Faraci	matite: Marco Gervasio, chine: Luciano Milano
PKNA #48	Le parti e il tutto	Alessandro Sisti	Andrea Freccero
PKNA #49/50	Se...	Stefano Ambrosio	matite: Stefano Turconi, Lorenzo Pastrovicchio, Graziano Barbaro; chine: Roberta Zanotta, Sandro Pastrovicchio, Simone Maccari

ri speciali e ristampe

fano infine vari volumi di ristampe e per collezionisti (in ordine cronologico):

- PKNA #1* (1996) - edizione cromata con allegata litografia, tiratura 5.000 copie, pubblicato in concomitanza di *ExpoCartoon* 1996.
- PKNA #One* (1998) - chine delle storie nel formato originale delle tavole, comprese le copertine, dei tre numeri *zero*, pubblicato in concomitanza di *ExpoCartoon* del 1998;
- PKNA #2 - Strettamente riservato* (1999) - volume speciale a colori, contenente le storie dei numeri 2, 5 e 10.
- PKNA #Trio - Xadhoom! The trilogy* (1999) - chine delle storie nel formato originale delle tavole, comprese le copertine, la stampa alle modalità di cui sopra della "Trilogia di Xadhoom" (composta dai numeri #35, #36 e #37).
- PKNA #I viaggiatori del tempo* (2001) - volume speciale della collana "Supermiti Mondadori", contenente le storie dei numeri *Zero*, *Zero/2*, *Zero/3*, 22 e 14.
- PKNA #Memories - Eyroniani* (2001) - volume speciale della collana "PK Memories", dedicato interamente agli Eyroniani, contenente le storie dei numeri 1, 15 e 44.
- PKNA #Memories - Lyla* (2001) - volume speciale della collana "PK Memories", dedicato interamente a Lyla Lay, contenente le storie dei numeri 12, 22 e 43.
- PKNA #Memories - Razziatore* (2001) - volume speciale della collana "PK Memories", dedicato interamente al Razziatore, contenente le storie dei numeri 3, 33 e 34.
- PKNA #Memories - Uno* (2001) - volume speciale della collana "PK Memories", dedicato interamente ad Uno, contenente le storie dei numeri 8, 30 e 48.
- PKNA #Memories - Xadhoom* (2001) - volume speciale della collana "PK Memories", dedicato interamente a Xadhoom, contenente le storie dei numeri 9, 17 e 28

R = RELATED

La famiglia dei paperi

L'albero genealogico secondo Don Rosa

