



Ping Pong, tome 2

 Télécharger

 Lire En Ligne

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Ping Pong, tome 2

De Delcourt/Tonkam

Ping Pong, tome 2 De Delcourt/Tonkam

 [Télécharger Ping Pong, tome 2 ...pdf](#)

 [Lire en ligne Ping Pong, tome 2 ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Ping Pong, tome 2 De Delcourt/Tonkam

220 pages

Revue de presse

Koizumi semble avoir réveillé quelque chose en Smile, qui lui dévoile son passé de joueur, un passé qui explique pourquoi le professeur place tant d'espoir et de volonté dans l'entraînement de son élève. Puis l'heure des éliminatoires du championnat des lycées arrive, et les plus redoutables joueurs du coin s'apprêtent à s'affronter : Smile et Peko sont présents, mais aussi le chinois Wenga Kon dont c'est la dernière chance pour jouer en national, et les vedettes du lycée Kaïô, le redoutable Kazama, et l'ancienne connaissance de nos héros, Sakuma, surnommé le démon...

Nous invitant à suivre la totalité des éliminatoires, ce deuxième tome offre des matchs courts, mais particulièrement intenses, Taiyou Matsumoto ne perdant rien de ses particularités visuelles, qui ici sont totalement au service du sport et des personnages. Les angles de vue originaux et limpides offrent un dynamisme certain à l'ensemble, dynamisme encore renforcé par une excellente utilisation des onomatopées (qui sont une partie intégrante du dessin), et l'auteur parvient à merveille à faire ressortir toute la hargne que les joueurs mettent dans chaque coup. Ainsi les duels se suivent-ils en nous happant totalement, ce qui ne fait que mieux ressortir l'importance que le ping pong a pour chacun de nos principaux protagonistes. Pour Wenga Kon, ces éliminatoires sont celles de la dernière chance. Pour Kazama, elles sont celles de la confirmation. Pour Sakuma, il s'agit de montrer à ses anciens camarades les progrès qu'il a faits à force d'efforts incessants. Et leurs affrontements contre Smile ou contre Peko vont forcément avoir un impact sur ces deux-là. Et si Peko est mis face à sa propre "prétention", Smile, au contraire de son ami, laisse enfin entrevoir toutes ses capacités, même si son principal défaut finit par refaire surface... Parviendra-t-il, un jour, à sortir totalement de l'ombre ?

En seulement un tome, Taiyou Matsumoto parvient à offrir un tournoi d'une richesse inouïe. Les matchs sont d'une clarté et d'une tension admirables, et cela sert totalement un développement des personnages qui sait aller à l'essentiel. On n'a qu'une hâte : voir quelles évolutions attendent Smile et Peko, mais aussi les autres. (Critique de www.manga-news.com) Présentation de l'éditeur

Smile rend visite à Mr Koïzumi et celui-ci lui raconte son passé de joueur. Le championnat des lycées tant attendu par Péko et Smile commence. Les spectateurs et les participants n'ont d'yeux que pour le joueur chinois Wenga Kon et surtout Kazama, vainqueur du championnat national l'année précédente et leader de la prestigieuse équipe Kaïo. Sur place, Péko et Smile retrouvent un ancien camarade du club de leur enfance : Sakuma qui joue dans la tant crainte équipe Kaïo. C'est lui que Péko va devoir affronter en quart de finale. Smile a, par contre, moins de chance puisqu'il rencontre très tôt, Wenga Kon, le joueur chinois qui a lamentablement battu Péko dans le tome précédent. Smile, habituellement assez mou et peu combatif, dévoile toute l'étendue de son talent. Son match contre le Chinois surprend car après avoir perdu la première manche, il remporte la deuxième avec facilité. Mais après avoir entendu Wenga Kon se faire sermonner par son entraîneur, Smile semble faiblir et laisser la victoire à son adversaire. C'est au tour de Péko d'affronter Sakuma, qu'il a toujours dominé par le passé. Mais cette fois, Péko, qui s'est trop reposé sur ses lauriers, n'est plus à la hauteur et c'est Sakuma qui remporte le match. En se faisant éliminer par Kazama, Wenga Kon, perd son espoir de retourner dans son pays la tête haute. Le championnat se termine donc par un sans-faute du lycée Kaïo et Péko se cache pour pleurer. Biographie de l'auteur

Taiyou Matsumoto a déjà réalisé plusieurs séries mangas au Japon. Très influencé par le principe de la bande dessinée franco-belge et plus particulièrement par le travail de Moebius, Matsumoto a créé un style bien à lui. Il invente des univers extrêmement esthétiques et visuellement novateurs. Dans son œuvre, rien n'est laissé au hasard, toutes les cases ont un sens caché, relevant souvent d'un monde totalement irréel, propre à l'imaginaire de l'auteur.

Parmi ses séries les connues, "Amer Béton" et "Ping Pong" ou "Hana-Otoko" ont contribué à créer un public de fans.

Il est aujourd'hui un auteur influent au Japon, en marge des succès populaires des mangas.
Download and Read Online Ping Pong, tome 2 De Delcourt/Tonkam #FJSM8EIDBC1

Lire Ping Pong, tome 2 par De Delcourt/Tonkam pour ebook en lignePing Pong, tome 2 par De Delcourt/Tonkam Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Ping Pong, tome 2 par De Delcourt/Tonkam à lire en ligne.Online Ping Pong, tome 2 par De Delcourt/Tonkam ebook Téléchargement PDFPing Pong, tome 2 par De Delcourt/Tonkam DocPing Pong, tome 2 par De Delcourt/Tonkam MobiPocketPing Pong, tome 2 par De Delcourt/Tonkam EPub

FJSM8EIDBC1FJSM8EIDBC1FJSM8EIDBC1