



Ping-Pong, tome 4



Télécharger



Lire En Ligne

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

Ping-Pong, tome 4

De Delcourt/Tonkam

Ping-Pong, tome 4 De Delcourt/Tonkam

 [Télécharger Ping-Pong, tome 4 ...pdf](#)

 [Lire en ligne Ping-Pong, tome 4 ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Ping-Pong, tome 4 De Delcourt/Tonkam

220 pages

Revue de presse

Dans l'optique des nouveaux éliminatoires du tournoi des lycées, chacun s'entraîne avec verve.

D'un côté, Tsukimoto s'est désormais taillé une solide réputation au point d'être craint par Kazama du lycée Kaïo, mais il semble douter un peu et finit par retomber un peu dans sa solitude et dans sa fuite. Koizumi s'interroge sur le comportement de son protégé, mais la mémé Tamura pourrait peut-être lui faire ouvrir les yeux sur les limites des entraînements qu'il donne au jeune garçon.

Quant à Peko, il s'apprête à faire son véritable retour, comme le héros qu'il a toujours voulu être. Grâce aux entraînements hyper intensifs de Mémé Tamura, il a retrouvé un excellent niveau de jeu et est de nouveau boosté, comme avant sa défaite contre Wenga Kon.

Taiyô Matsumoto n'oublie bien sûr pas ses autres personnages importants, et l'on entrevoit doucement les craintes de Kazama et les changements chez Wenga Kon. Mais ce sont bel et bien Smile et Péko qui restent les moteurs du récit. L'un doute un peu, l'autre revient en force, les rôles s'inversent une nouvelle fois, et suivre en parallèle leur parcours à la fois si proche et si différent reste un régal, d'autant que l'auteur en profite également pour offrir à travers Tamura et Koizumi deux manières un brin différentes d'entraîner. Koizumi a beau offrir à Smile le maximum d'attention et faire tous les efforts possibles, ne lui manque-t-il pas un élément essentiel à donner à son protégé ?

Tout ceci prépare à merveille des éliminatoires qui peuvent alors débiter en portant de bien belles promesses. Smile, Peko ou même Kazama seront-ils à la hauteur des attentes que l'on porte sur eux ? Pour Peko, la réponse arrivera dès le premier match, où il retrouvera sa bête noire de l'année précédente, Wenga Kon. Quant à Smile, c'est au deuxième tour qu'il devra montrer le meilleur de lui-même, face à Sanada, le numéro 2 de Kaïo...

Les matches ont beau être toujours courts, Taiyô Matsumoto excelle encore et toujours dans leur représentation, portée par des angles de vue impeccables et des coups où l'on sent toute la rage des joueurs. Mais l'auteur profite surtout de cette tension et de cette verve bien palpables pour continuer de croquer le portrait intérieur de ses protagonistes. D'un côté Smile doit surmonter ses doutes, et le retour de Péko pourrait bien le réveiller et trouver un écho en lui. De son côté, Péko brille à nouveau... mais son genou ne risque-t-il pas de finir par subir le contrecoup d'entraînements trop intensifs ?

De son côté, Kazama reste pour l'instant impassible, fidèle à lui-même, mais on sent aussi le doute s'installer doucement en lui, d'autant plus quand arrivent de fortes retrouvailles entre lui et Sakuma, pour un passage révélant doucement quelques tourments intérieurs, tandis que l'on restera aussi amusé par les nombreux clins d'œil et hommages que l'auteur glisse dans les tags des toilettes.

Entre la justesse qui ressort des personnages et la tension et la rage qui se dégagent des matches, Ping Pong continue de nous captiver, prêt à nous mettre une dernière claque dans le cinquième et dernier volume.

(Critique de www.manga-news.com) Présentation de l'éditeur

La tension monte à l'approche du nouveau championnat inter lycées. Alors que Smile est en proie au doute, Peko, lui, profite de son entraînement spécial pour remonter la pente et retrouver le moral. Inscrits parmi les joueurs de son lycée, il va d'abord devoir affronter celui qui est à l'origine de sa descente aux enfers, le chinois Wenga Kon... 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 4 De Delcourt/Tonkam #RM7G1E5JPNQ

Lire Ping-Pong, tome 4 par De Delcourt/Tonkam pour ebook en lignePing-Pong, tome 4 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 4 par De Delcourt/Tonkam à lire en ligne.Online Ping-Pong, tome 4 par De Delcourt/Tonkam ebook Téléchargement PDFPing-Pong, tome 4 par De Delcourt/Tonkam DocPing-Pong, tome 4 par De Delcourt/Tonkam MobipocketPing-Pong, tome 4 par De Delcourt/Tonkam EPub
RM7G1E5JPNQRM7G1E5JPNQRM7G1E5JPNQ