



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – EDITAL 17/2014

Realização:



# EXAME DE PROFICIÊNCIA DE LEITURA EM LÍNGUA ESTRANGEIRA

DATA: 29/11/2014

HORÁRIO: das 8 às 11 horas

## CADERNO DE PROVA

Idioma:

**FRANCÊS**

Área de Pesquisa:

**(4) LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES**

### LEIA ATENTAMENTE AS INSTRUÇÕES

- Esta prova é constituída de um texto técnico-científico em língua estrangeira, seguido de 5 (cinco) questões abertas relativas ao texto apresentado.
- É permitido o uso de dicionário impresso, sendo vedados trocas ou empréstimos de materiais durante a realização do Exame.
- As respostas deverão ser redigidas em português e transcritas para a **Folha de Respostas**, utilizando caneta esferográfica, **tinta preta** ou **azul, escrita grossa**.
- A Folha de Respostas** será o único documento válido para correção, não devendo, portanto, conter rasuras.
- Será eliminado o candidato que se identificar em outro espaço além daquele reservado na capa da **Folha de Respostas** e/ou redigir as respostas com lápis grafite (ou lapiseira).
- Nenhum candidato poderá entregar o Caderno de Prova e a Folha de Respostas antes de transcorridos 60 minutos do início do Exame.
- Em nenhuma hipótese haverá substituição da **Folha de Respostas**.
- Ao encerrar a prova, o candidato entregará, obrigatoriamente, ao fiscal da sala, o Caderno de Prova e a Folha de Respostas devidamente assinada no espaço reservado para esse fim.

# On a testé «Assassin's Creed Unity», l'incroyable rencontre entre Spider-Man et Victor Hugo

Le Monde.fr|17.11.2014 à 14h01 • Mis à jour le 17.11.2014 à 15h37 | Par William Audureau

**Disponible depuis la semaine dernière, *Assassin's Creed Unity* a jusqu'à présent surtout été pris sous le feu des critiques politiques et historiques. Mais en tant qu'objet ludique, il est avant tout une franche réussite.**

## C'est quoi?

Un jeu d'action et d'infiltration disponible sur PC, PlayStation 4 et Xbox One, et édité par la société française Ubisoft. Le développement de cette superproduction internationale a duré quatre ans; on le doit à dix studios différents, dont Ubisoft Montréal, qui a supervisé l'ensemble.



A noter que l'aventure contient de nombreuses scènes d'assassinats, ainsi qu'une séquence d'amputation. Le titre est déconseillé aux moins de 18 ans par le PEGI, l'organisme de classification des jeux vidéo.

## Le principe

Le joueur incarne Arno, un membre de la confrérie des assassins, qui évolue dans le Paris des années 1790, en plein chaos révolutionnaire. Caché sous sa capuche, il escalade les bâtiments de la ville pour réaliser ses nombreuses missions, de manière furtive ou en force. On y croise Mirabeau, Napoléon ou encore Robespierre, pour ne citer que quelques-unes des figures historiques intégrées au scénario. Pour la première fois, certaines missions secondaires peuvent être réalisées à plusieurs, en ligne.

## Manette en main

C'est l'incroyable rencontre entre Spider-Man et Victor Hugo. D'un côté, l'agilité folle d'un héros funambule et champion de varappe; de l'autre, la reconstitution stupéfiante de méticulosité du Paris d'antan, dense, vivant et somptueux. Le jeu offre un double sentiment d'affranchissement, à la fois temporel et spatial. Temporel, pour le voyage dans le Paris d'une époque révolue; et spatial, pour cet art de la grimpe qui fait redécouvrir les façades de la capitale sous un jour nouveau.

L'inarrêtable Arno traverse en effet une gigantesque carte postale en 3D en inventant des diagonales imprévues, bondissant de gouttières en arbres, de poutres en gargouilles, de persiennes en mottes de foin, tandis que se dresse dans toute sa verticalité Notre-Dame la gothique, que s'étale le jardin des Tuileries ou que fourmillent de monde les ruelles sombres de la porte Saint-Denis.

Le jeu laisse une grande liberté pour apprécier les mille et une beautés de la ville. Bien plus encore que dans les épisodes précédents, l'escalade est particulièrement intuitive, et donne à voir sous un angle inattendu les rues à la fois familières et anciennes de la capitale. Les missions elles-mêmes prennent pour cadre des endroits aussi symboliques que différents, comme la prison du Châtelet, le Palais du Luxembourg, les égouts de Paris ou encore le cimetière des Innocents, et varient les plaisirs de manière savamment dosée: escorte, enquête, filature, combat au sabre ou encore meurtre furtif, avec, toujours, les acrobaties d'Arno en toile de fond.

## On a aimé

*Assassin's Creed Unity* est avant tout une prouesse architecturale folle, un défi de miniaturiste obsessionnel au résultat époustoufflant: rarement une ville a été reconstituée avec autant de précision et de méticulosité, jusque dans ses différentes atmosphères, la variété de ses passants et la lumière hivernale du soleil de janvier. Ce Paris-là regorge par ailleurs de découvertes; et la moindre promenade au hasard des rues permet d'apprécier le travail colossal qu'a dû demander sa modélisation, de ses monuments gigantesques jusqu'à ses détails les plus anodins, vêtements d'époque, armes d'antan, ou simples charrues que tirent les passants.

Enfin, au-delà du travail de reconstitution, *Assassin's Creed Unity* est également l'un des jeux les plus aboutis techniquement et esthétiquement de cette jeune génération de console. Son ampleur, sa finesse, la puissance atmosphérique de ses éclairages, comme le naturel de ses visages, permettent d'apprécier un peu mieux ce dont la PlayStation 4 et la Xbox One sont capables.

Il s'agit par ailleurs d'un jeu d'infiltration très solide, riche en possibilités et à la difficulté bien dosée, avec en outre des combats à l'épée simples mais stimulants. Les missions en coopération sont par ailleurs un plus bienvenu, même si l'expérience solitaire reste le cœur du jeu.

## On a moins aimé

Arno est ce superhéros à capuche capable d'escalader Notre-Dame en quelques secondes, comme s'il s'agissait d'une simple balade, mais qui peut aussi se retrouver bloqué contre un simple tabouret, ne plus savoir comment descendre d'un banc ou s'accrocher à une tringle à rideau inutile quand il a la moitié de la garde civile à ses trousses.

Quelques ralentissements et bugs d'affichage viennent rappeler que ce Paris-là, aussi palpable soit-il, reste un programme informatique, qui toussote dès que les éléments à l'écran deviennent trop nombreux. En outre, jeu-ville oblige, les temps de chargement sont assez conséquents.

On peut également regretter, en plus de quelques légers anachronismes gourmands, le manque d'ambition narrative et même politique du jeu: contrairement à *Rockstar* avec ses GTA, Ubisoft évite très soigneusement toute critique sociale, pour réduire cette période charnière de l'histoire de France à un complot à la Dan Brown. La voie du consensus, certes, mais le jeu y perd en puissance.

Source: [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/11/17/on-a-teste-assassin-s-creed-unity-l-incroyable-rencontre-entre-spiderman-et-victor-hugo\\_4524716\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/11/17/on-a-teste-assassin-s-creed-unity-l-incroyable-rencontre-entre-spiderman-et-victor-hugo_4524716_4408996.html)

## EM HIPÓTESE ALGUMA, SERÁ CONSIDERADA A RESPOSTA NESTE CADERNO.

Depois de ler o texto, responda as questões a seguir em português.

QUESTÃO 01 - Com base no texto, explique a trama encarnada por Arno no jogo em relação ao contexto histórico em que está inserido.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

QUESTÃO 02 - De acordo com o texto, explique por que o autor da resenha compara a edição do jogo com um encontro entre Homem Aranha e Vitor Hugo, no que concerne à questão temporal e espacial.

---

---

---

---

---

---

---

---

QUESTÃO 03 - Com base no sétimo parágrafo, discorra sobre a descrição do jogo no que concerne a qualidade de detalhes.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

QUESTÃO 04 - Explique o primeiro defeito do jogo na opinião do resenhista, de acordo com o décimo parágrafo do texto.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

QUESTÃO 05 - Segundo o autor da resenha, qual o ponto negativo do jogo da *Ubisoft*, em comparação ao da *Rockstar*?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---