

the Wishpering Valley

Novembre 2022 - dev. Studio Chien d'Or [Canada]

titre obtenu gratuitement en Avril 2026 sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

tiers - lieux - Commentaires - Textes - Objets - Interaction - non réalisé

----- Technique -----

Absence de manuel / didacticiel -> "non"

sous Windows 11 pro : <Impr écr>, <Windows>, <Alt> + <Echap> & l'interface superposé Nvidia fonctionnent

Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > didie > AppData > LocalLow > Studio Chien d'Or >
le répertoire de la sauvegarde

----- description -----

Explorez un village éloigné et résolvez des puzzles complexes dans La vallée qui murmure, un jeu point & click d'horreur folklorique.
Plongez dans la dépression et la culpabilité pour investiguer le secret le mieux enfoui du village. <- extrait fiche GOG

----- conseils -----

augmentez (ou pas) la luminosité - n'hésitez pas à éclairer les pièces avec boîte d'allumettes

(re)parlez à tous

----- la partie -----

vous êtes le curé de Saint Casimir

votre domicile

descendez au rez de chaussée -> couloir -> ramassez lettre devant porte d'entrée -> bureau -> coupe papier sur lettre pour lettre du frère Léveillé -> sortez par porte d'entrée

le voyage

cinématique : en calèche ... -> bisons -> cinématique : en calèche -> descendez de la calèche & entrez dans ...

Sainte Monique des Monts

résidence du docteur Auguste Leblanc -> porte d'entrée verrouillée [ok + tard] - parlez lui par la fenêtre ainsi qu'à son chien - manque clé du jardin [ok + tard]

magasin général -> porte verrouillée [ok + tard]

auberge Sainte Monique -> porte barrée [ok + tard]

petite maison rouge -> entrez -> rouet a filer la laine [ok + tard] - aveux de *Lédée* [*Rodolphe*] - chandelle - cisaille

maison près du pont en bois -> porte barrée [ok + tard]-> empruntez 1er sentier dans les hautes herbes -> ponton -> hameçon

1/2 tour -> dépassez pont en bois

maison blanche avec puits -> manque manivelle du puits [ok + tard] - porte barrée [ok + tard] -> parlez à *Ophélie la liberté* par la fenêtre - elle donnera clé du magasin général - là ou sa fille, *Robertine* a déposée une lettre - elle n'aura de cesse de vous demander de la retrouver

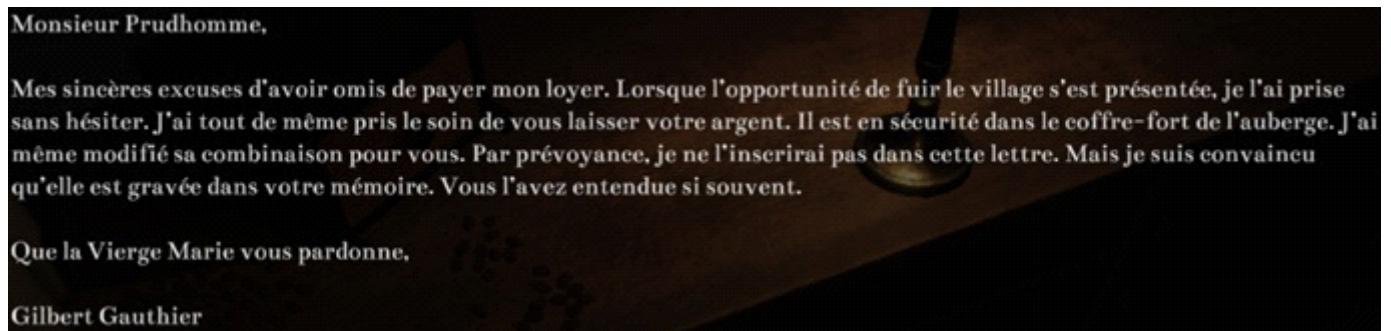
Bedar & fils -> porte barricadée par planches cloutées [ok + tard]

grande maison rouge en face de *Bedar & fils* -> porte verrouillée [ok + tard] -> empruntez chemin des souches d'arbres -> bougeoir ancien au bord de la rivière -> empruntez 2nd sentier dans les hautes herbes -> escalier du moulin à eau -> porte barrée [ok + tard]

1/2 tour puis gauche -> l'église -> entrez -> page de bible -> descendez -> porte verrouillée [ok + tard] -> sortez-> visitez le cimetière

le magasin général

utilisez clé du magasin général sur porte -> lettre 'a propos du loyer' mentionne coffre de l'auberge & 'je vous salue Marie'



Monsieur Prudhomme,

Mes sincères excuses d'avoir omis de payer mon loyer. Lorsque l'opportunité de fuir le village s'est présentée, je l'ai prise sans hésiter. J'ai tout de même pris le soin de vous laisser votre argent. Il est en sécurité dans le coffre-fort de l'auberge. J'ai même modifié sa combinaison pour vous. Par prévoyance, je ne l'insérerai pas dans cette lettre. Mais je suis convaincu qu'elle est gravée dans votre mémoire. Vous l'avez entendue si souvent.

Que la Vierge Marie vous pardonne,

Gilbert Gauthier

boîte d'allumettes

disque "je vous salue Marie" a utiliser sur gramophone - 3 séquences où le point de lecture "gratouille" X fois [2 5 3]

porte du bureau de poste verrouillée [ok + tard]

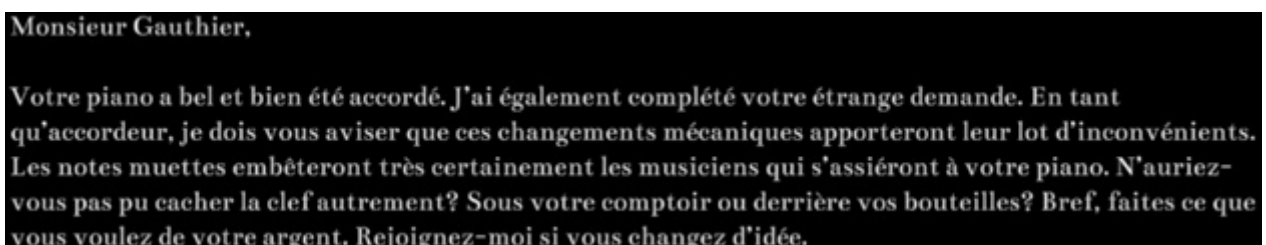
l'étage du magasin général -> en échange d'un loyer qui se trouverait dans le coffre de l'auberge, *Prudhomme* derrière porte, vous donnera clé du bureau de poste [ok + tard] - il vous remet clé de l'auberge -> sortez

auberge Sainte Monique

utilisez clé de l'auberge sur porte

petite pièce -> ouvrez coffre avec code 2 5 3 pour lettre de reproche à *Prudhomme*

salle principale -> facture de l'accordeur donne indice pour piano :



Monsieur Gauthier,

Votre piano a bel et bien été accordé. J'ai également complété votre étrange demande. En tant qu'accordeur, je dois vous aviser que ces changements mécaniques apporteront leur lot d'inconvénients. Les notes muettes embêteront très certainement les musiciens qui s'assiéront à votre piano. N'auriez-vous pas pu cacher la clef autrement? Sous votre comptoir ou derrière vos bouteilles? Bref, faites ce que vous voulez de votre argent. Rejoignez-moi si vous changez d'idée.

2 touches ne font pas de 'musique' -> **empiriquement**, la bonne séquence est 'blanche' - 'noire' - 'noire' - 'blanche' - 'noire' -> ramassez **clé du cellier de l'auberge** & utilisez la sur la **trappe derrière le comptoir**

le cellier de l'auberge -> vieux journal -> remontez & sortez

en allant au **magasin général**, vous entendez un coup de feu

le magasin général

l'étage -> en échange de lettre de reproche à Prudhomme, Prudhomme derrière porte, vous remet bien la **clé du bureau de poste** que vous utiliserez, au **rez de chaussée**, sur **porte du bureau de poste**

le bureau de poste -> enveloppe vide a destination d'André Bedar & lettre du département des bureaux de poste - interruption du service

maison blanche avec puits -> automatiquement, vous remettez **lettre vide** à **Ophélie la liberté - Joseph Prudhomme est cité comme prétendant refoulé**

occupons nous du coup de feu entendu + tôt

remontez jusque devant **la résidence du docteur Auguste Leblanc** -> suivez traces de sang jusqu'à la fenêtre -> 1/2 tour -> suivez les jusqu'à une pierre près de **la croix** -> ramassez **clé de la résidence du docteur Leblanc** a utiliser sur **sa porte d'entrée**

résidence du docteur Leblanc

casier de boîte de conserves pour objet inatteignable dans trou [ok + tard] - bouteille d'arsenic vide - note de suicide du docteur Leblanc - clé du jardin

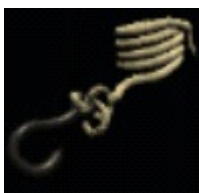
étage -> lettre au docteur Leblanc - manque clé de chiffrement pour journal du docteur Leblanc [ok + tard] - coffre verrouillé [ok + tard]

sortez -> utilisez **clé du jardin** sur portillon du **jardin** -> carcasse d'un lièvre - carotte

trouvons un moyen de récupérer l'objet inatteignable dans la résidence du docteur Leblanc - nous avons déjà un hameçon - manquerait du fil

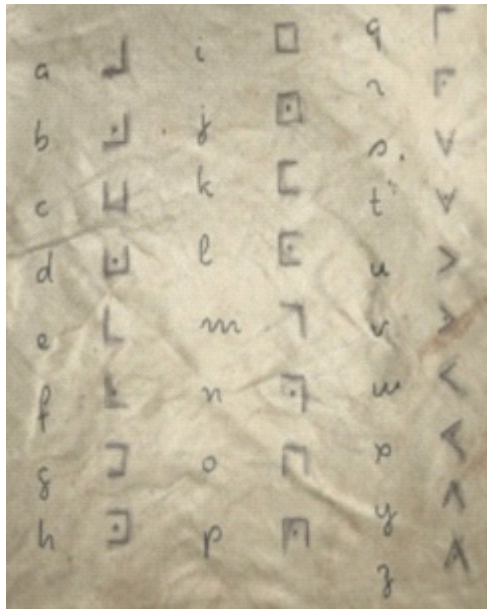
maison blanche avec puits -> droite -> 2 carcasses de porcs - placez carotte dans l'écuelle devant mouton agité -> utilisez cisailles sur mouton pour laine

petite maison rouge -> utilisez laine sur rouet a filer la laine pour fil de laine -> combinez le avec hameçon pour hameçon attaché



résidence du docteur Leblanc -> casier de boîte de conserves -> utilisez hameçon attaché dans trou pour clé du coffre du docteur Leblanc

étage de la résidence du docteur Leblanc -> utilisez la sur le coffre -> prenez note mystérieuse [lettres de l'alphabet & odeur chimique] -> combinez la avec boîte d'allumettes pour chiffre [clé de chiffrement]



utilisez le sur *journal du docteur Leblanc* -> **cinématique** - prenez *journal du docteur* [*Robertine Laliberté* était (ou est) enceinte]

sortez & dirigez vous jusqu'au niveau du ...

magasin général

vous entendez comme une plainte -> entrez y -> **cinématique : des bisons morts ...** -> drapeau

l'étage - **porte est ouverte** -> *Joseph Prudhomme* s'est pendu ... **clé de la remise** sur son cadavre - **oignon** dans caisse - **lettre de suicide de Joseph Prudhomme** sur lit - **lettre de reproche à Prudhomme** au sol - **dessin** avec une croix rouge dans tiroir



sortez & allez **derrière le magasin général**

utilisez **clé de la remise** sur **porte de la remise** -> entez y & prenez la **pelle** -> sortez & allez à main gauche vers **les deux rochers** [**comme ceux sur le dessin**] -> utilisez **pelle** entre **les deux rochers** pour **lettre d'amour** & **lettres d'amour de Robertine à André** jamais livrées

maison blanche avec puits -> **automatiquement**, vous remettez **lettres d'amour** à *Ophélie la liberté* - *André* est de nouveau cité [il aurait eut une liaison avec *la femme de l'aubergiste*] ainsi que leur lieu de rendez vous qu'elle localise sous **un bouleau** en face du **moulin à eau** -

elle vous confie **clé du moulin à eau**

escalier du moulin à eau -> utilisez **clé du moulin à eau** sur **porte** -> entrez -> ramassez **bois de chauffage** -> avancez jusqu'...

aux environs de Sainte Monique des Monts

carrefour du bouleau -> ramassez **note de suicide de Robertine écrite avec du sang frais**

allez tout droit -> grande flaque de sang -> 1/2 tour -> droite -> avancez

1ère maison délabrée -> prenez **clé de la maison du chasseur** sur **corps d'un homme tué par une poutre**

2nde maison délabrée -> **vieux couteau** - **corbeau** garde son nid contenant un **objet brillant [ok + tard]**

sortez & filez tout droit par la gauche -> **trou parmi rochers & souche solide [ok + tard]**

Sainte Monique des Monts

trouver comment faire fuir **le corbeau** de **la 2nde maison délabrée des environs de Sainte Monique des Monts**

maison près du pont en bois -> utilisez **clé de la maison du chasseur** sur **porte** -> entrez -> **astuce contre les corbeaux & pulvérisateur vide**

Votre histoire est très cocasse. Ce n'est pas la première fois que j'entends parler d'un oiseau qui se comporte de la sorte. Les corbeaux sont particulièrement territoriaux. Si l'un d'eux vous attaque, son nid est sans doute à proximité. J'ai une astuce pour vous en débarrasser.

Faites bouillir dans une casserole un oignon. Mettez le mélange dans un pulvérisateur. Arrosez l'oiseau avec. Je vous assure qu'il vous laissera tranquille après.

Votre ami,
Adrien

auberge Sainte Monique -> **petite pièce** -> **poêle à bois** -> mettez y **bois de chauffage & journal** -> placez **oignon** dessus -> utilisez **boîte d'allumettes** sur **journal** -> utilisez **pulvérisateur vide** sur la fumée qui s'échappe de l'oignon pour **pulvérisateur plein**



aux environs de Sainte Monique des Monts

2nde maison délabrée -> utilisez **pulvérisateur plein** sur **corbeau** -> prenez **clé des Laliberté**

1/2 tour -> **juste avant le moulin à eau** -> cinématique : des drapeau + canons ... -> tente amérindienne en feu

Sainte Monique des Monts

maison blanche avec puits -> utilisez **clé des Laliberté** sur **porte** -> entrez -> prenez **barre à clous** sur **banc** -> **étage** -> **porte verrouillée [ok + tard]** - **note de suicide d'Ophélie** qui repose sur son lit - **lanterne à pétrole pleine & allumée** -> sortez

Bedar & fils -> utilisez **barre à clous** sur **porte barricadée** par planches cloutées -> entrez -> utilisez **vieux couteau** sur **corde** pour **corde a grimper** - **1ère exemplaire de note d'adieux d'André Bedar** sous le lit

aux environs de Sainte Monique des Monts

droite de 2nde maison délabrée -> utilisez **corde a grimper** sur **souche solide** -> via **corde a grimper attachée**, descendez dans **trou parmi rochers** -> **cadavre de Robertine** aurait été dévoré - dans sa valise : **2nd exemplaire de note d'adieux d'André Bedar** & **clé de Robertine [chambre des enfants Laliberté]**

1/2 tour

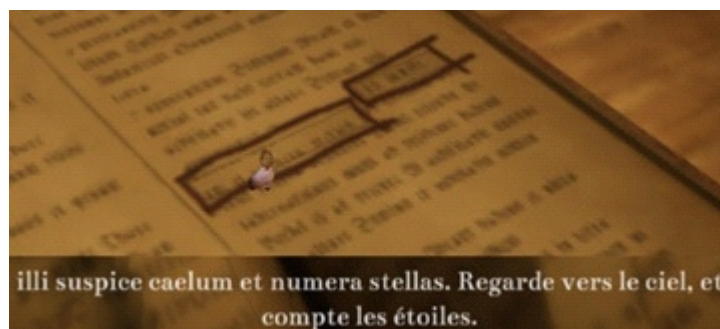
Sainte Monique des Monts

juste avant d'entrer dans maison blanche avec puits -> cinématique : arbre & tentes amérindiennes en feu -> champ de blé

maison blanche avec puits -> **étage** -> utilisez **clé de Roberine** sur **porte verrouillée** -> **bébé** pour vision cauchemardesque - prenez **clé du presbytère** & **lettre du curé à Robertine [René, le bébé, est son enfant illégitime]**

grande maison rouge en face de Bedar & fils

utilisez **clé du presbytère** sur **porte verrouillée** -> entrez -> **bureau de rez de chaussée** -> **cadenas à 3 chiffres** sur **armoire [ok voir ci dessous]** - **lettre du curé à l'archevêque** - utilisez **page de bible** sur **bible** avec page manquante



les étoiles sont (ou pas), "dans le ciel", sur les 3 tableaux

étage -> **lettre de l'archevêque**

après avoir compté les étoiles sur les 3 tableaux



4 étoiles



8 étoiles



aucune étoile

bureau de rez de chaussée -> **empiriquement**, entrez bonne combinaison sur le **cadenas à 3 chiffres** sur l'armoire soit : 8 - 0 - 4 -> prenez **clé de la crypte de l'église** sur porte ouverte de l'armoire -> sortez

l'église -> entrez & descendez -> utilisez **clé de la crypte de l'église** sur **porte** verrouillée -> avancez -> **curé de Sainte Monique des Monts** vous fais des révélations ... - vous devez fuir - il vous remet **manivelle** -> sortez

maison blanche avec puits -> utilisez **manivelle** sur **puits** -> prenez **jouet**

cinématique : champ de blé avec tombe de *René, le bébé* -> *René, le bébé* -> **l'église** est en flammes

allez vers l'église -> cinématique -> avancez -> cinématique de fin

----- **bilan de la partie** -----

durée estimée de la partie avec la rédaction du document : 6 h 30

----- **mes critiques & avis** -----

l'enquête se déroulant sur quelques heures, nul besoin de nourriture ou de repos

défauts

temps de chargement de quelques secondes

inventaire surdimensionné

beaucoup trop court

qualités

sauvegarde à la demande & automatique

graphismes & animations sont d'un niveau convenable

le Game Play est bon

l'histoire, son déroulé & les énigmes sont bonnes

la traduction FR semble correcte

the Wishpering Valley est un bon mini jeu