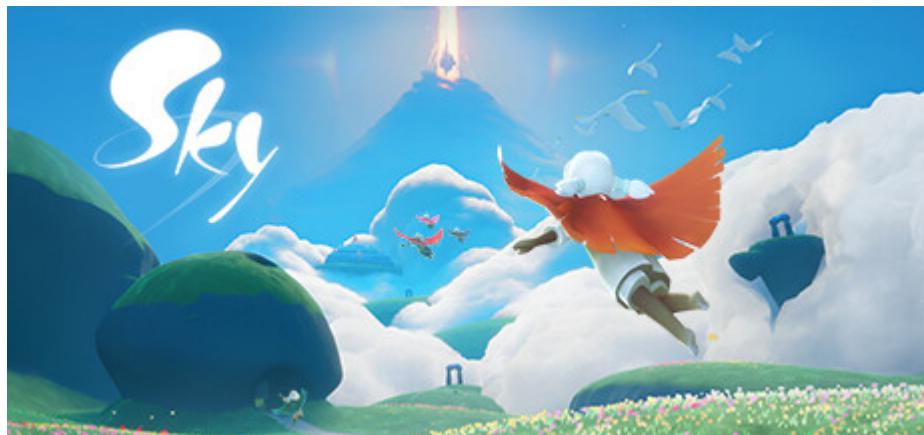


Sky: Children of the Light



| | |
|------------------|--|
| Genre | Adventure |
| Publikationsjahr | 2019(iOS), 2024(Windows Early Access) |
| Developer | Thatgamecompany |
| Analyse von | Lukas Weber, Youp Dorren, Tobias Braun |

1. Spielbeschrieb

Sky: Children of the Light (oft einfach als Sky abgekürzt) ist ein Open-World Adventure Game. Die Spieler:in bewegt sich dabei zwischen sieben verschiedenen „Biomen“, in welchen Geister mit einer Kerze „erleuchtet“ werden müssen. Dabei ermöglicht einem ein Umhang das Fliegen und dieser kann auch mithilfe der befreiten Geister verbessert werden. Auch Cosmetics und Emotes können von ihnen gekauft werden.

[Trailer zum Steam Release](#)

2. Soundbeschrieb

Sky benutzt sehr oft und hauptsächlich Musik um Immersion zu erzeugen. Dabei ist auch das Pacing wichtig: Die Musik fühlt sich genauso ruhig wie das Spiel an, fadet langsam ein und auch wieder aus. Dazu gibt es auch zu Beginn des Spiels einen Disclaimer, dass mit Kopfhörer gespielt werden soll, da Sound ein Grossteil der Experience ist. Dialog wird nicht als gesprochener Text eingesetzt, sondern wird manchmal mit Tönen unterlegt, oder bloss als Untertitel gezeigt.

3. Wahrnehmung

Wird Sky mit geschlossenen Augen gespielt, so nimmt man zwar etwas wahr, kann jedoch nicht nicht genau sagen, wo im Spiel man sich befindet. Die verschiedenen Biome haben zwar verschiedene Unterschiede,

Last update:

2025/06/11 10:42 sky_children_of_the_light https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sky_children_of_the_light&rev=1749631334

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sky_children_of_the_light&rev=1749631334

Last update: **2025/06/11 10:42**

