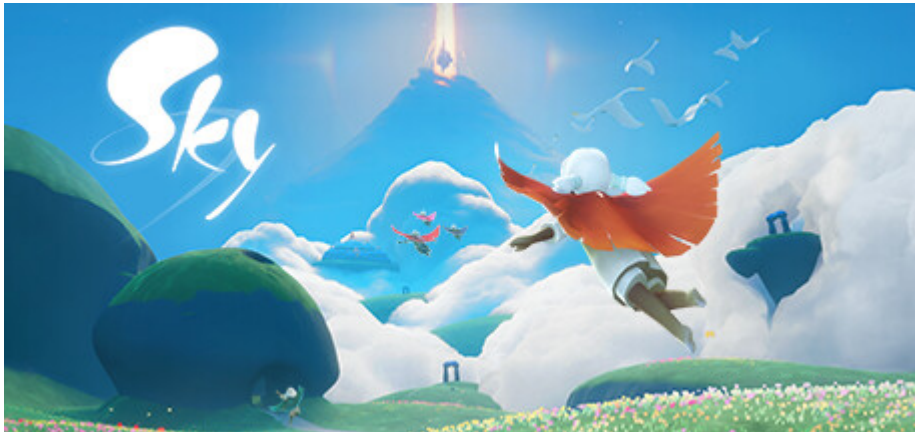


# Sky: Children of the Light



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

## 1. Spielbeschreibung

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. Soundbeschreibung

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 genau sagen, wo im Spiel man sich befindet. Die verschiedenen Biome haben zwar verschiedene kleine Unterschiede, diese sind jedoch nicht so

Ambience:

Last update:

2025/06/11

11:02

sky\_children\_of\_the\_light [https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sky\\_children\\_of\\_the\\_light&rev=1749632571](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sky_children_of_the_light&rev=1749632571)

---

[ambience.mp4](#)

Portal:

[sky\\_portal.mp4](#)

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=1749632571](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sky_children_of_the_light&rev=1749632571)

Last update: **2025/06/11 11:02**

