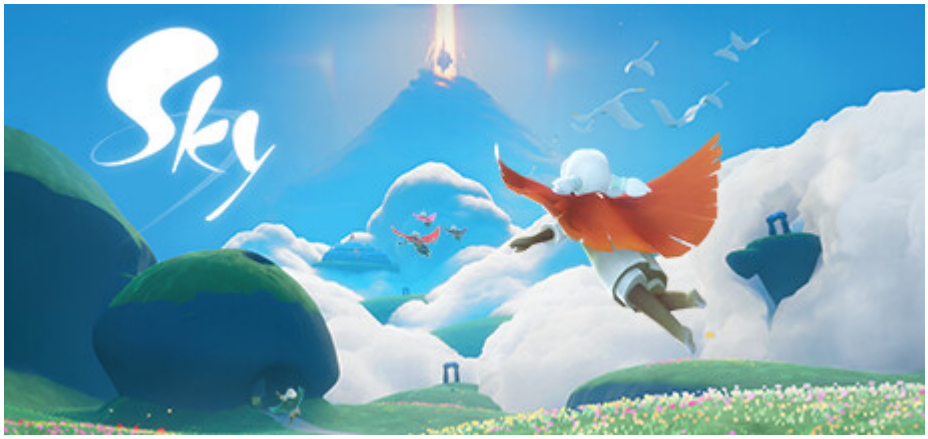
Sky: Children of the Light



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 kleine Unterschiede, wie andere Musik, auch regnet es im Wald-Biom zum Beispiel. Aber andere Effekte sind meist sehr ähnlich, wenn nicht gleich. Als erfahrene Spieler:in kann man die Biome vielleicht bloss nach dem Ohr unterscheiden, ansonsten jedoch kaum.

Environment:

ambience.mp4

Feedback durch Sound ist in Sky teilweise vorhanden. Das Wechseln des Flugmodus ist zum Beispiel hörbar, auch Laufen oder Sliden/Surfen lassen sich durch den Sound gut unterscheiden. Im Fliegen ist das Feedback etwas weniger vorhanden. So hört man zwar einen Unterschied, wenn man beispielsweise aus einer Wolke fliegt, auch die Fluggeschwindigkeit ist zu unterscheiden, aber leider bloss sehr minimal. Bei unterschiedlichen Flugmanövern ist es meist derselbe Wind-Sound.

sky_flying.mp4

4. Aktion → Sound

Portale in Sky sind mit Sound Effekten unterlegt, wenn man sich ihnen annähert. Die Spieler:in wird damit ermutigt das Portal zu betreten. Auch nachdem durch das Portal gegangen worden ist, leitet der Sound langsam in die Cutscene ein.

sky_portal.mp4

Wenn man im Spiel nicht mehr weiss, wohin man gehen soll, kann man mit Q einen Ruf ausstossen, welcher das Objective markiert. Dieser Ruf ist hörbar, das Feedback darauf ist jedoch bloss visuell.

sky_inputsound.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=1749643627

Last update: **2025/06/11 14:07**