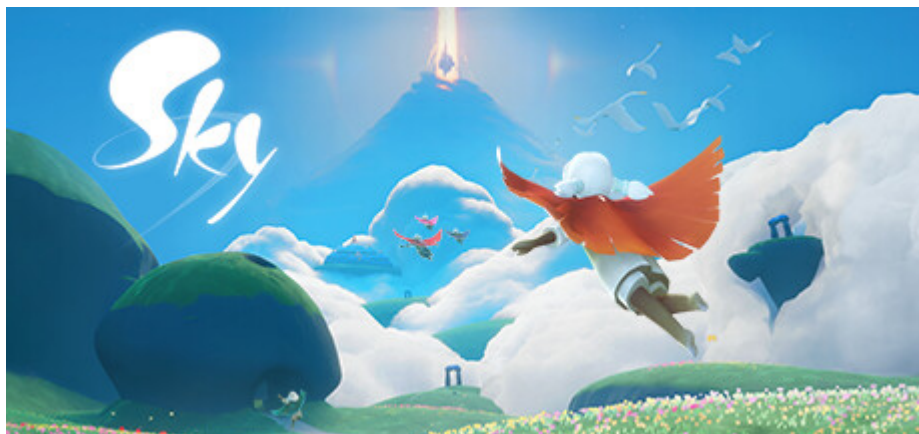


Sky: Children of the Light



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, 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](#)

5. Kommunikation

Sky kommuniziert wie schon gesagt viel mit Musik. Visuell wird auch sehr viel mit Cutscenes und Animationen dargestellt. Wird eine Türe geöffnet, wird jedoch auch mit Sound kommuniziert. Wenn die Türe mit Feuer aufgeladen wird, so hört man dazu auch ein Auflade-Sound. Auch wenn sich die Türe danach bewegt, hört man das:

[sky_openingdoor.mp4](#)

Möchte man einen Durchgang öffnen, ohne die Voraussetzung zu erfüllen, so wird einem zwar Feedback gegeben, dieses ist jedoch bloss visuell negativ gestaltet. Bloss mit dem Sound ist nicht zu erkennen, ob der Durchgang nun geöffnet ist oder nicht.

[sky_noaudiofeedback.mp4](#)

6. Fazit

Sky verlässt sich auffällig stark auf seine Musik um Atmosphäre zu schaffen und Immersion zu erzeugen. Dies fällt vor allem auf, wenn die Musik im Spiel gemuted wird. Ohne Musik fühlt sich das

Game eher leer an und macht auch deutlich weniger Spass. Die sonstigen Sounds sind also zweitrangig, was aber nur auffällt wenn sie alleine dastehen.

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=1749645751

Last update: **2025/06/11 14:42**

