

# Persische Versmaße und Rhythmen als Grundlage eines Musikspiels

Das Versmaß und der Rhythmus des persischen Gedichts und ihre potentielle Anwendung in Videospielen

## Einleitung

Die Musik ist ein untrennbarer Teil jeder Kultur, sie ist die Sprache der Völker, die ohne Übersetzung von allen Menschen verstanden wird. Menschen bringen vieles durch Musik zum Ausdruck: ihre tiefsten Gefühle, ihre Gedanken und Ideen. Musik ihrerseits kann Menschen leicht berühren oder tief erschüttern, sie kann sie aufwühlen oder ermuntern.

Heutzutage spielt Musik in vielen Lebensbereichen eine wichtige Rolle, z. B. im Film, im Theater und auch im Game-Design. Die bedeutende Stellung der Musik, bzw. des Rhythmus, kommt insbesondere bei spannenden und atemberaubenden Spielen zur Geltung. Wie wäre das Endkapitel von *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, in dem der Protagonist lediglich eine Leiter hoch geht ohne irgendetwas anderes zu tun, ohne Musik! Oder wie viel "Gefühl von Gitarre" hat man beim Spielen von *Guitar hero* ohne jeden Ton. Ein anderes Beispiel findet sich in *Beat Saber*: ohne den Klang der Star Wars Schwerter macht doch das ganze Spiel keinen Sinn.

Auch Gedichte haben in gewisser Hinsicht mit Musik zu tun. Das Versmaß und der Rhythmus kreieren eine Melodie, durch die sich Poesie von Prosa unterscheiden lässt. Alle poetischen Texte sind melodisch und rhythmisch. Die begleitende Melodie dient dazu, sich die Texte besser zu merken und sie leichter auswendig zu lernen.

## PLAY THE GAME