

Thomas Heuer

Das residierende Böse im neuen Gewand: RESIDENT EVIL 7 – BIOHAZARD

2017

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18135>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Heuer, Thomas: Das residierende Böse im neuen Gewand: RESIDENT EVIL 7 – BIOHAZARD. Marburg: Schüren 2017 (Jahrbuch immersiver Medien 9), S. 143–148. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18135>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

DAS RESIDIERENDE BÖSE IM NEUEN GEWAND

RESIDENT EVIL 7 – BIOHAZARD

Thomas Heuer

➡ 1 Cover-Art des
Spiels RESIDENT EVIL 7 –
BIOHAZARD.
(Quelle: Capcom 2017)



RESIDENT EVIL 7 – BIOHAZARD (BAIOHAZÂDO 7, Capcom, JP 2017) markiert zugleich einen Wendpunkt, als auch eine Rückbesinnung der Spieleserie, die eine mehr als zwanzigjährige Erfolgsgeschichte besitzt. Während international mit dem siebenten Teil der Hauptspielserie erstmals der Originaltitel der japanischen Spieleserie (BAIOHAZÂDO) aufgegriffen wird – wenn auch nur als Untertitel –, trägt dieser in Japan schlicht den Titel BAIOHAZÂDO 7. Wenn gleich die Produktion zunehmend westlich anmutet – aufgrund des Szenarios beispielsweise – sind einige Elemente des Spiels hingegen typisch für japanische Mythologie, die hierbei auf die Erwartungen von Spielenden aus aller Welt treffen. Daraus ergeben sich einige Reibungspunkte an denen Spielende sich stören könnten. Das verwendete Pandämonium von Ekel, Schrecken und

Terror gekoppelt an intuitive Interaktion mit der Spielumgebung, ermöglicht ein intensives Eintauchen in das Geschehen. In der Folge fallen viele der Schwächen – wie beispielsweise die lückenhafte Narration – nur dann auf, wenn bestimmte Entscheidungen im Spiel gefällt werden. Damit nicht genug, denn Entwickler und Publisher Capcom nutzte eine neuartige Form von Videospielmarketing für das neue RESIDENT EVIL.

Neues Marketing für Horrorvideospiele

Ähnlich wie bei dem von Kojima und del Toro für Konami entwickelten Horror-Videospiel SILENT HILLS (Konami, JP 2015; Entwicklung eingestellt), wurde vorab eine spielbare Demo veröffentlicht, die einen Ersteindruck des Spielgefühls geben

sollte, jedoch nicht notwendigerweise für die Nachvollziehbarkeit des Spiels benötigt wird. Bei SILENT HILLS war dies der PLAYABLE TEASER, dessen Initialen zum Sinnbild eines verlorenen Werkes und zu dessen Titel geworden sind: P.T. (Konami, JP 2014; nicht mehr verfügbar). P.T. brachte neue Ideen in die zu diesem Zeitpunkt stagnierende HorrorvideospieLLandschaft bei großen Titeln und Marken. Die Demo nutzt dabei gekonnt Erwartungen des Spielenden gegen diesen, indem es beispielsweise vorgaukelt, die Spielfigur sei gestorben und das Spiel beginne erneut von Beginn an. Dieses erlernte Grundwissen von Videospielen wird hier ausgehebelt, da das Spiel immer weiter voranschreitet und die Schrecken adaptiv gekoppelt an das Verhalten eines Spielenden platziert und im Szenario manifestiert. Dieses Glanzstück eines Videospiels wird nicht in dieser Form vollendet, da Spielentwickler Hideo Kojima und Konami im Streit auseinander gingen. Die Konkurrenz von Capcom warb einen Teil des Entwicklerstabs von SILENT HILLS ab und lies diese an RESIDENT EVIL 7 mitwirken (Makuch 2016: k.S.). Als der erste Teil von RESIDENT EVIL 7 – BEGINNING HOUR (RE7B) (Capcom, JP) im Sommer 2016 veröffentlicht wird, ist dies zunächst exklusiv im PlayStation Network und ausschließlich für PlayStation-Plus-Abonnenten verfügbar.¹ Es sind deutliche Parallelen zu P.T. erkennbar. Ein stark eingeschränktes Spielareal, verschiedene Enden, komplizierte Rätsel und findbare Gegenstände, die in der Gamer-Community (beispielsweise auf Youtube, Reddit und in vielen Foren) für Diskussionsstoff sorgten. Kalkuliert löste RE7B eine ähnliche Welle von Faszination aus, wie es P.T. gelang. Wilde Theorien wurden gesponnen, Lösungen gesucht und so vernetzten sich Spieler aus aller Welt um ihre Ideen zu diskutieren. Im Umkehrschluss war dies eine herausragende Werbung für RESIDENT EVIL 7. Durch die beiden später veröffentlichten Abschnitte der BEGINNING HOUR, wurden weitere Spielareale verfügbar und eine Flucht aus dem Haus des Schreckens möglich, die als «wahres Ende» der Geschehnisse gilt – etwas, das im Hauptspiel zu narrativen Lücken führt. Die Lösung der Haupthandlung ist in der vollständigen Version von RE7B sehr viel einfacher nachzuvollziehen. Das versteckte Rätsel um einen Puppenfinger – der

von Ende Juni bis in den Juli 2016 hinein für viel Diskussionen in der Gamer-Community sorgte – ist erst mit weiteren Gegenständen lösbar und nur dann, wenn man weiß, wie dies zu erreichen ist – bzw. wenn Spielende durch Zufall genau den richtigen Gegenstand an der korrekten Stelle verwenden, mehrfach.

RESIDENT EVIL 7 ist das erste komplexe Spiel², das für eine VR-Umgebung verfügbar sein sollte, die jeder einfach mit Plug-and-Play verwenden kann, auf der PlayStation 4 (PS4) mit dem PlayStation VR-Headset (PSVR). In dieser Form verspricht RE7 somit eine der intensivsten Horrorerfahrungen der VideospieLgeschichte zu sein. Warum die VR-Version von RESIDENT EVIL 7 misslungen ist, wird später in diesem Text erörtert werden. Dennoch, das Marketing für die VR-Erfahrung war immens. Auf Messen wurden Interessierte in abgedunkelte Separees eingeladen, wo RE7B mit dem PSVR-Headset gespielt werden konnte. Zuvor wurden die Interessierten durch eine Art von Horrorhaus geführt, wie es in der Demo vorkommt. Dies hat die Einstimmung auf das Spielgefühl bereits durchgeführt und lässt die Grenzen von fiktivem Werk und Wirklichkeit unschärfer werden. In der Folge haben die meisten Menschen erstmals überhaupt einen VR-Inhalt auf einem VR-Headset rezipieren dürfen. Die Spielenden haben somit keinerlei Vergleichsgröße, was «gut gemacht» in VR bedeutet. In diesem Szenario gerät das Spiel selbst in den Hintergrund und die Sensation wird mit der Marke verbunden.

Die Narration von RESIDENT EVIL 7

Ethan Winters bekommt ein Video per E-Mail zugesendet. Dabei handelt es sich um eine Botschaft von seiner Ehefrau Mia, die seit drei Jahren verschwunden ist. Sie teilt Ethan mit, er solle nicht nach ihr suchen. Dennoch macht Ethan sich auf den Weg nach Louisiana, um dies zu tun. Dort angelangt, findet er ein verfallendes Anwesen vor, in dessen Einfahrt ein verlassener Van steht, der einem Fernsichteam gehören könnte (hier ist ein Verweis auf RE7B). Weil das Haupttor mit einer Kette verschlossen ist, schlägt Ethan sich durch die Büsche und findet einen Pfad zu einem Gästehaus, jenes Haus, dass in RE7B der Handlungsort ist. Darin findet er eine entkräftete Mia, die eine Persönlichkeitsspaltung erlitten zu haben scheint.

¹ Einen Eindruck dessen, was geboten wird, findet sich im Video des LINK-Streams vom 21.06.16, in dem Florian Retiet und Thomas Heuer die Demo ohne Vorwissen live gespielt und diskutiert haben (Retiet & Heuer 2016).

² Spieldauer ca. 10 Stunden

Mia jagt Ethan mit einer Kettensäge durch das Haus und sägt ihm dabei sogar die linke Hand ab. Nach einer Weile gelingt es Ethan, seine Frau zu überwältigen und anschließend zu töten. Daraufhin wird Ethan von Jack Baker niedergeschlagen und bricht zusammen.

Ethan erwacht am Esstisch mit der Familie Baker beim Abendessen. Seine Hand ist wieder angebracht und ein, an eine Smart-Watch erinnerndes, Gerät ist in seinem Handgelenk implantiert worden. Zunehmend entpuppen sich die Bakers nicht nur als wahnsinnige Kannibalen, sondern als mutierte Besessene, die von einer fremden Macht gelenkt werden. Die Familie Baker besteht aus Vater Jack, Mutter Marguerite, Sohn Lucas, Tochter Zoe, der Großmutter und Mia. Zoe hilft Ethan während er versucht, das Haus der Bakers zu verlassen. Zudem weiß sie, wie ein Gegenmittel gegen die Krankheit hergestellt werden kann. Ethan ist ebenfalls infiziert worden, jedoch ist dies wenig relevant für die Geschichte des Spiels – erstaunlicher Weise.

Wie sich herausstellt, sind die Bakers von einem kleinen Mädchen namens Eveline in Besitz genommen worden. Dabei handelt es sich um eine menschenähnliche Kreatur, die eine potente biologische Waffe ist und nur als ein menschliches Mädchen geformt wurde, weil dies gemeinhin als am wenigsten bedrohlich wahrgenommen wird. Dies stellt den Bezug zum Science-Fiction-Hintergrund der *RESIDENT-EVIL*-Spiele her und ist ein überraschender und frischer neuer Ansatz. Das Kind unterwirft und kontrolliert Menschen – wer zu schwach ist, mutiert zu einer monströsen Kreatur und verliert seine Identität und alle Individualität. Die Bakers, Mia und Ethan geben sich dem Willen entweder vollkommen hin oder kämpfen dagegen an. Mia war ursprünglich damit beauftragt, den E-Virus-Prototyp (Eveline) zu bewachen, doch das Schiff ist im Sturm auf Grund gelaufen und durch Hochwasser nun im Sumpfland von Louisiana gestrandet, unweit des Baker-Anwesens.

Eveline kontrolliert den Geist ihrer Marionetten, doch einige wehren sich sehr erfolgreich dagegen. Lucas war bereits vor der Infektion ein Sadist und Psychopath, der Menschen zum Spaß quält. Durch ihn wird eine andere Form des Schreckens in RE7 eingebracht, in dem Lucas sadistische Spiele mit jenen Menschen spielt, die sich in das Land der Bakers verirren. Hierbei wird vornehmlich Clancy Javis gefoltert, der Protagonist aus RE7B. Lucas hält seine perversen Spiele gern auf Video fest. Das Video ist in RE7 ein inszenatorisches Element,

das einem Geniestreich gleichkommt. Durch das Finden und Abspielen von Videobändern können zusätzliche Informationen gesammelt, narrative Versatzstücke der Handlung hinzugefügt oder spätere Spielabschnitte vorbereitet werden. Dies ist darin begründet, dass die Videoinhalte als interaktive Spielabschnitte konzipiert sind, die den eigentlichen Handlungsrahmen auflösen können und sogar Zeitsprünge in die Vergangenheit ermöglichen. Nun ist VHS eigentlich aus der Technikwelt weitgehend verschwunden und einige Aufnahmen, die im Spiel gezeigt werden, können unmöglich mit VHS-Aufnahmegeräten gemacht worden sein. Übersieht man diesen Aspekt, dann ist der Einsatz der Videobänder in RE7 eine der innovativsten Verwendung von achronischer Erzählung, die es aktuell in Videospielen gibt.

Zoe widersetzt sich Eveline und versucht einen Impfstoff zu finden. Es gibt im Spiel eine weitreichende Entscheidung, wenn der Spielende sich entscheiden muss, ob er Zoe oder Mia, also der Ehefrau des Protagonisten, das letzte verbleibende Gegenmittel injiziert. Während Zoe dem Spielenden bis zu diesem Punkt unentwegt geholfen hat, hat Mia den Spielenden verstümmelt, verletzt und nahezu getötet. Die Entscheidung auf Basis von Logik wäre es somit Zoe zu retten, in der Hoffnung mit ihr gemeinsam Hilfe zu finden. Die meisten Spielenden entscheiden sich – aufgrund der narrativen Rahmung – Mia zu retten. Das ist die einzige Entscheidung, die im Spiel gefällt werden kann, die eine Bedeutung hat. An diesem Punkt, nach ca. 70 Prozent des Spiels, legt der Spielende fest, welches Ende der Spielverlauf nehmen wird. Dabei ist das Spiel derart plump, dass Zoe nicht einmal zwei Minuten nach der Entscheidung von Eveline getötet³ wird, wenn Spielende sich für sie entschieden haben. Mia hingegen dreht vollkommen durch und wird dann zur neuen Spielfigur. In beiden Varianten, was die Zoe-Wahl wie liebloses Stückwerk erscheinen lässt, dass nur existiert, damit das Spiel zwei Enden haben kann. Wählt man Zoe, ist Mia am Ende des Spiels tot – ein stimmiges, melancholisches Ende für das Spiel – und wählt der Spielende Mia, findet Ethan einen Weg, um Mia zu retten – und am Ende sind beide wohl auf und entkommen dem Albtraum.

3 Der Zusatzinhalt *THE END OF ZOE* verdeutlicht, dass Zoe nicht stirbt, wenn man sie zurücklässt, und geht davon aus, dass Spielende dies tun bzw. getan haben.

RESIDENT EVIL 7 – Das Andere unter Gleichen

Wie fast alle RESIDENT EVIL-Videospiele tauscht auch RESIDENT EVIL 7 (RE7) die dichte Atmosphäre und spannungsorientierte Inszenierung über den Verlauf des Spiels gegen zunehmende Action und immer monströsere Gegner ein. In dieser Hinsicht ist RE7 wie seine Vorgänger. In vielerlei Hinsicht ist das Spiel jedoch sehr anders, als die Vorgängertitel. Ein Vergleich einzelner Aspekte des Spieldesigns mit dem ersten Spiel RESIDENT EVIL (BAIOHAZÃO, Capcom, JP 1996) und dem Serien Ableger RESIDENT EVIL OUTBREAK (BAIOHAZÃO AUTOBUREIKU, Capcom, JP 2003) macht deutlich, dass zwei zentrale Aspekte für die intensive Horrorwirkung von RE7 in der Serie bereits zuvor genutzt wurden. Offensichtlich ist dabei das abgelegene Landhaus in den USA, in dem Schreckliches vor sich geht und das als Ort für den Handlungseinstieg und weite Teile des Spiels genutzt wird. Dieses Paradigma für Survival-Horror hat RESIDENT EVIL definiert und daraus seine besondere Qualität geschaffen. Bereits RE7B deutet an, das Spiel wird in einem abgelegenen, heruntergekommenen Haus spielen, das im Verfall begriffen ist und in dem sich Säcke mit Leichenteilen, merkwürdige Kreaturen und gefährliche Menschen finden, die andere Menschen schlachten und verspeisen. Dieser Ansatz ist anders als im ersten RESIDENT EVIL, auf den ersten Blick hat RE7 wenig mit dem Science-Fiction-Hintergrund zu tun, der ansonsten Movens der Serie gewesen ist. Ein Zusammenhang hierzu erschließt sich erst durch den Verlauf des Spiels und einige Spielerweiterungen, die oftmals zusätzlich erworben werden müssen.

Die meisten Spielenden haben erkannt, dass der Protagonist in RE7 kein ausgebildeter Soldat, Polizist oder Mitglied einer Spezialeinheit ist, sondern ein einfacher Mann, der nach seiner verschwundenen Frau sucht. Die eben genannten Vergleichsgrößen stellen die normalen Spielfiguren in RESIDENT EVIL-Spielen dar. Dieser Ansatz von potenzieller Wehrlosigkeit ist in neueren Horrorvideospielen immer wieder zu finden, besonders beachtet wurde dieser durch den Erfolg von OUTLAST (Red Barrels, CDN 2013), was im Bereich First-Person-Horror das Element der Vulnerabilität der Spielfigur etabliert, die Feinden ausweichen oder sich verstecken muss, um zu überleben. RE7B greift eben diesen Ansatz auf. Dieser wurde von Capcom in einer eingeschränkten Form bereits in RESIDENT

EVIL OUTBREAK verwendet. Hierbei werden acht unterschiedliche Figuren in das Schreckensszenario von «Raccoon City» geworfen, nachdem dort das T-Virus freigesetzt wurde (eine Parallelhandlung zu RESIDENT EVIL 2 & 3). Durch das T-Virus entstehen Zombies und schlimmere Monster aus Mutationen, die allesamt nicht infizierte Menschen attackieren. In RESIDENT EVIL OUTBREAK sind die Figuren einfache Menschen, die in der Stadt gelebt haben und angesichts der Bedrohung durch das T-Virus einen Weg aus der Stadt finden müssen. Wenngleich die Figuren eigentlich gewöhnliche Bürger sind, können diese mit den Waffen, Sprengstoffen und Chemikalien umgehen, die für RESIDENT EVIL-Spiele üblich sind, wodurch dieser Eindruck der Verletzlichkeit schnell verfliegen ist und die Figur ebenso auftritt wie Charaktere aus anderen Spielen der Serie. Als komplette Neuerung sei hier die Spielperspektive aus der Ego-Sicht genannt, also als First-Person-Spiel, diese wurde in keinem Spiel der RESIDENT EVIL-Hauptreihe zuvor verwendet. First-Person-Horror ist derzeit sehr populär und löst die Inszenierung aus der 3rd-Person-Perspective ab, die bei RESIDENT EVIL bisher verwendet wurde. Gleiches gilt ebenso bei P.T. im Verhältnis zu allen anderen Spielen von SILENT HILL.

Die Verletzlichkeit des Protagonisten stand in der ersten Fassung von BEGINNING HOUR noch im Mittelpunkt. Es war zwar möglich eine Axt zu finden, doch Kampf war keine Option; wenn der Antagonist Jack Baker zugeschlagen hat, dann ist die Spielfigur bereits verloren, ein Kampf wird nicht zur Option gestellt. In den späteren Versionen kann eine Pistole und dazugehörige Munition gefunden werden, ebenso findet eine erste Begegnung mit einem bedrohlichen Wesen statt, das aus der Wand oder Decke herauswächst, das wie ein Stück von Pilz befallenem Holz gemischt mit flüssigem Teer texturiert ist, und messerscharfe Zähne und Krallen besitzt (in RE7 sind dies die Standardgegner, die selbst mit einem Messer besiegt werden können). Dies kann in der Demo nicht getötet werden, somit bleiben geschicktes Ausweichen und Flucht als einzige Mittel.

Je nach Schwierigkeitsgrad, in dem RE7 gespielt wird, ist Munition ein knappes Gut, ebenso wie Gegenstände zur Heilung der Spielfigur (je schwerer, desto weniger vorhanden). Je weiter das Spiel voranschreitet, desto mehr ist es notwendig zu kämpfen, wodurch das Spiel sich in eine andere Richtung entwickelt. Hierbei geht es weg von intensiver Schreckensatmosphäre durch einen

kunstvollen Einsatz von Licht und Schatten, Musik und Sounddesign sowie Überraschungsmomenten des Erschreckens, hin zu einem aktiven Überlebenskampf, der mal mehr und mal weniger actionorientiert ist. Interessant an RE7 ist, dass es immer wieder Passagen von intensiver Atmosphäre und Action abwechselt, bis zu dem Punkt des Spiels, an dem die einzige wirklich relevante Entscheidung getroffen werden muss (siehe oben). Danach ist das Spiel weniger Horror als Schleich-Shooter, um dann zum Ende hin komplett zu einem Ballerspiel zu werden. Das ist legitim, ein Markenzeichen der RESIDENT EVIL-Spiele ist es ebenfalls. Durch einen fließenden Übergang ist dieser Paradigmenwechsel kaum spürbar, wenn das Spiel erstmals durchgespielt wird. Dieser wird vorbereitet, weil bereits mehrfach zuvor viel gekämpft werden muss, beispielsweise gegen eine mutierte Form von Jack Baker, der unsterblich ist, aber immer wieder in aufwändigen Abschnittsendkämpfen besiegt werden muss.

Die VR-Version

RE7 ist ein sehr gelungenes Spiel, das trotz einiger klaffender Lücken in der Narration und Logik als Videospiel ein kurzweiliger Horrorspaß ist. Die Qualität einer immersiven Spielerfahrung soll durch die Rezeption über PlayStation VR noch gesteigert werden können. Zudem gibt es eine Duftkerze, die extra für das Spiel erschaffen wurde und den Geruch des Hauses der Bakers abbilden soll. Der Geruch reicht von faulig-schimmelig über vergorenes Blut bis hin zu Verwesung und Torf im Sumpf. Es ist ein Geruch, den man nur schwerlich wieder aus der Nase bekommt. Diese Duftkerzen sind mittlerweile zu Sammlergegenständen geworden, da sie die Wirkung des Spiels unterstützen sollen. Die Brenndauer entspricht in etwa einem kompletten Spieldurchlauf. Um das Spiel in VR rezipieren zu können, wurde im *Interdisziplinären Labor für Immersionsforschung* der Fachhochschule Kiel folgender Versuchsaufbau durchgeführt:

Spielende nehmen auf einem frei drehbaren und beweglichen Stuhl platz, das VR-Headset wird aufgesetzt. Da dies nicht komplett das Licht von außerhalb abschirmen kann, wird der Raum zusätzlich abgedunkelt. Für den Ton wird das vorhandene 7.1-Surround-System verwendet. Gespielt wird mit einem PS4-Dualshock-Controller auf einer PlayStation 4 Pro. Vor dem Start ist das Spiel vollständig installiert. Die Duftkerze wird im Raum platziert

und entfaltet ihren Geruch bereits vor dem Experiment.

Die Auflösung auf der PSVR kann nicht mit der auf einem klassischen Display mithalten. Daher ist die Texturqualität des Spiels spürbar reduziert und läuft mit einer relativ niedrigen Bildwiederholrate bei 24 Bildern pro Sekunde pro Auge. Die Räumlichkeit durch die Stereoskopie ist kaum wahrnehmbar und die Wechsel von Hell und Dunkel sind unangenehm gelungen. Dies ist jedoch in einer spielbaren Qualität gegeben. Der rechte Stick des Controllers kann verwendet werden, um sich innerhalb der Spielwelt umzusehen. Das ist auch in RE7VR so, jedoch springt der Bildausschnitt mit einem harten Schnitt in festgelegten 30° Sprüngen. Dadurch wird die Synchronität von Sehsinn und Gleichgewichtsorgan jäh gestört. Es ist möglich sich mit dem Kopf umzusehen, doch dann entstehen Schlieren. Beides sind Elemente die zu VR-Motion-Sickness führen können. Während der zweite Punkt ein bekanntes Problem von VR-Brillen früherer Generationen ist, dass bis heute noch nicht komplett behoben werden konnte, ist die Entscheidung von festgelegten Perspektivsprüngen für die händische Anpassung des Blickfeldes eine Katastrophe. Nach wenigen Minuten musste das Experiment abgebrochen werden, da mehrere Personen nicht in der Lage waren RE7 in VR zu spielen, ohne körperliche Beschwerden davon zu tragen.

Dieses Spiel in der VR-Version ist das, was die meisten Menschen heutzutage mit Spielen in VR assoziieren. Die Qualität, welche Capcom und Sony hier präsentieren, ist eine Zumutung. Diese kann mutmaßlich auf das niedrige Leistungsniveau der PlayStation4 Pro (im Vergleich zu einem Hochleistungs-PC der für flüssige hochauflösende VR-Anwendungen benötigt wird) und den in der PSVR verbauten Komponenten zurückgeführt werden. Die Chance eine breite Masse von VR zu überzeugen, wird hier somit nicht genutzt.

Literatur

Capcom (2016): Resident Evil 7 biohazard – PlayStation VR reactions E3 2016. In: YouTube. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=BVdLZOMwZFI> [25.02.2018].

Makuch, Eddie (2016): Resident Evil 7 Goes Back to Horror Roots, Will Be Announced at E3 – Analyst. Online verfügbar unter <https://www.gamespot.com/>

articles/resident-evil-7-goes-back-to-horror-roots-will-be/1100-6439896/ [25.02.2018].

Retiet, Florian & Heuer, Thomas (2016): LINK-Stream Resident Evil7 – Begining Hour (LINK-Stream). Interdisziplinäres Labor für Immersionsforschung, 21.06.2016. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=cl82O6mG0ml> [25.02.2018].

Ludografie

OUTLAST (Red Barrels, CDN 2013)

RESIDENT EVIL 7 – BIOHAZARD (BAIOHAZÂDO 7, Capcom, JP 2017)

P.T. (Konami, JP 2014)

SILENT HILLS (Konami, JP 2015)

RESIDENT EVIL (BAIOHAZÂDO, Capcom, JP 1996)

RESIDENT EVIL OUTBREAK (BAIOHAZÂDO AUTOBUREIKU, Capcom, JP 2003)

RESIDENT EVIL 7 – BEGINNING HOUR (RE7B) (Capcom, JP 2016)