

[Pdf free] Locke Key: Die komplette Serie

## Locke Key: Die komplette Serie

Von Joe Hill, Gabriel Rodriguez  
ePub | \*DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



Produktinformation -Verkaufsrang: #3517 in AudibleVerffentlicht am: 2016-02-18Erscheinungsdatum:  
2016-02-18Format: Ungekrzte AusgabeLnge: 900 Minuten | File size: 20.Mb

**Von Joe Hill, Gabriel Rodriguez : Locke Key: Die komplette Serie** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Locke Key: Die komplette Serie:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen5 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Chaotische, wirre und schwach erzhlte Hrspiel-Adaption der Graphic NovelVon BchermonsterVon vielen der exklusiven Audible-Hrspiel-Produktionen erfolgreich angefixt habe ich auch mit Spannung der Umsetzung von Joe Hills (ja, der Sohn von Horror-Legende Stephen King) und Gabriel Rodriguez sehr erfolgreicher Graphic Novel Locke Key entgegengefiebert, die in knapp 15 Stunden und verteilt auf sechs Episoden die dsteren Mysterien rund um ein verwunschenes altes Herrenhaus erzht. Ein Horror-Hrspiel aus dem Hause Audible mit populren Sprechern wie Tanja Geke, Oliver Wnuk, Vera Teltz oder Jrgen Kluckert, noch dazu vom Sprssling des Meisters des Grauens das kann doch nur grandios werden, oder? Leider nicht, denn um eines bereits vorwegzunehmen: Locke Key ist leider die erste Audible-Hrspiel-Produktion, die mich in fast allen Bereichen enttuscht hat.Welche Geheimnisse verbirgt Lovecraft Mansion?Mit hohen Erwartungen an Die komplette Serie herangegangen, sorgte bei mir schon die erste Episode Willkommen in Lovecraft fr berraschend frhe Ernchterung und das, obwohl die Geschichte gleich mit einem ordentlichen Schocker beginnt, denn mitten in ihrem Sommerurlaub wird die Familie Locke von einem von Familienvater Rendells ehemaligen Schlern und dessen Freund brutal berfallen und der Lehrer selbst kaltbltig ermordet. Der Rest der Lockes berlebt das Attentat knapp und zieht nach der Bluttat in das alte Anwesen Lovecraft Mansion, wo der jngere Bruder des Toten die geschockte Familie bei sich aufnimmt und ihnen einen Neuanfang ermöglichen will. An sich also ein packender und dramatischer Auftakt, allerdings sind bereits diese ersten Szenen sehr

verwirrend geschildert und offenbaren ein Manko, welches sich fortan durch fast die kompletten 15 Hrspiel-Stunden ziehen wird: Locke Key fehlt es extrem an Anschaulichkeit, Bildhaftigkeit und Struktur und diese Mängel machen es teilweise enorm schwierig, der Geschichte zu folgen. Kopfkino? Fehlangelegenheit! Da ich aber keine Kenntnis der Graphic Novel selbst verfolge, kann ich nicht sagen ob dies bereits eine Schwäche der Vorlage ist, allerdings dürfte das Medium selbst die Visualisierung der Story schon viel einfacher machen als es beim Hrspiel der Fall ist. Denn während man beim Comic genau sehen kann, wie Joe Hill und Gabriel Rodriguez sich Schauplätze, Charaktere oder Szenen vorstellen, muss man sich hier auf seine eigene Fantasie verlassen diese bekommt von der Produktion aber schlicht und einfach zu wenig Hilfe. So hatte ich wirklich in unzähligen Momenten überhaupt keine Idee, wie ich mir bestimmte Szenen vorstellen sollte, da man häufig nur mit entsprechenden Geräuscheffekten konfrontiert wird, aber kein begleitender Erzähler im Einsatz ist. Das ist vor allem deshalb völlig unverständlich, weil es mit der Figur des Benjamin Locke eine Rolle gibt, die sich perfekt als Erzähler eignen würde und mit Jürgen Kluckert theoretisch auch hochkarig genug besetzt wäre, um während oder zwischen den Szenen die Hörer ein wenig während an die Hand zu nehmen. Leider wird Kluckert aber mit den nur wenige Sekunden dauernden Zusammenfassungen am Anfang der sechs Episoden abgespeist und ist damit im Prinzip völlig berflüssig. Während Hrspiele also normalerweise ein regelrechtes Kopfkino erzeugen und viel mehr Möglichkeiten haben als reine Hörbücher, ist man als Hörer hier oft völlig hilflos und kann häufig nur raten, was sich in der Geschichte gerade abspielt. Viel Verwirrung durch unglückliche Sprecherbesetzung Dazu trägt auch die unglückliche Sprecherauswahl bei, bei der die Produzenten diesmal leider ein wenig daneben gegriffen haben. Damit seien nicht einmal die Sprecher selbst kritisiert, die durchweg eine professionelle Leistung abliefern, auch wenn manch einer der zu großen Teilen noch recht jungen Sprecherinnen und Sprecher hin und wieder ein wenig hlzern klingt und z.B. der ein oder andere Schrei etwas inbrünstiger als ein schwaches Aaaaah oder Ooooooh hätte klingen können Schwamm drüber. Viel rgerlicher ist es, dass die Rollen alle viel zu häufig besetzt sind und man die Charaktere oft kaum auseinanderhalten kann, weil es diesem Hrspiel einfach entweder an wirklich markanten Stimmen mangelt oder die wenigen vorhandenen auch noch nahezu identisch klingen. So sind z.B. Vera Teltz und Tanja Geke beide exzellente Sprecherinnen und zählen unzweifelhaft zur Elite der deutschen Erzähler/innen, dass diese beiden stimmlich doch z.T. kaum auseinanderzuhaltenden Frauen jedoch die beiden weiblichen erwachsenen Hauptrollen verkörpern, ist einfach uerst unglücklich und sorgt des Weiteren für Verwirrung. Gleiches gilt auch für die jugendlichen Darsteller, die zwar einen guten Job machen, aber stimmlich auch viel zu nah beieinander sind, sodass man nie genau weiß wer da gerade mit wem rummacht oder wer sich mit wem in die Haare kriegt. Dazu kommen dann noch offensichtliche Fehlbesetzungen, denn wenn dann der 14-jährige Rufus vom 23-jährigen Maximilian Artajo gesprochen wird, klingt das einfach nicht mehr authentisch. Schade, denn wie gesagt: Den Sprechern selbst kann man kaum etwas vorwerfen, denn das nötige Engagement ist ihnen keinesfalls abzusprechen. Bei aller Kritik muss man aber auch festhalten, dass es in Sachen Geräuschkulisse wieder nichts zu beanstanden gibt, vor allem wenn entfesselte Dämonen und riesige Kreaturen für Chaos sorgen, gibt es ordentlich Krawall auf die Ohren hier hat Audible also wieder saubere Arbeit geleistet. Schwache Story ohne roten Faden Neben den oben angesprochenen technischen Kritikpunkten konnte mich Locke Key jedoch leider auch inhaltlich nicht überzeugen, was zum einen sicherlich auf die durch ungünstige Sprecherwahl und mangelhafte Visualisierung hervorgerufene Verwirrung zurückzuführen ist, aber auch an der Geschichte selbst liegt. So hatte ich beim Hören oft das Gefühl, dass Locke Key weder Fisch noch Fleisch ist und sich nicht zwischen jugendlichem Fantasy-Abenteuer und düsterem Erwachsenen-Horror entscheiden konnte. Ein Großteil der Geschichte besteht nämlich darin, dass die Kinder der Locke-Familie angefangen beim erst 7-jährigen Bode über die 16-jährige Kinsey bis hin zum 17-jährigen Tyler die Geheimnisse des Lovecraft Mansion erkunden und dabei auf verschiedene magische Schlüssel stoßen, die unterschiedliche Kräfte besitzen: Der überall-Schlüssel zum Beispiel ist eine Art Teleporter, der Geist-Schlüssel trennt die Seele vom Körper eines Menschen und erlaubt spirituelle Ausflüge und der Kopf-Schlüssel öffnet im wahrsten Sinne Köpfe, um Erinnerungen einzupflanzen oder zu entfernen. Gerade die Szenen, in denen letzterer zum Einsatz kommt, habe ich häufig als etwas albern und kindisch empfunden, darüber hinaus nehmen z.B. auch zahlreiche Teenie-Geplänkel um Highschool-Romanzen und Eifersüchteleien viel Raum ein, was ich auf Dauer als sehr anstrengend und ermüdend empfunden habe. Dazu in krassm Kontrast stehen dann aber wieder recht drastische Gewaltdarstellungen, Sex-Szenen und vulgäre Sprache, sodass Locke Key nun wahrlich nicht ins Kinderzimmer gehört. Für mich passte das alles irgendwie nicht so richtig zusammen, zudem dauert es weit bis in die zweite Hälfte hinein, bis man einmal ansatzweise den Sinn dieser Geschichte erahnen kann, denn einen roten Faden sucht man stundenlang leider vergebens. Das leider mit Abstand schwächste Audible-Hrspiel Somit ist Locke Key für mich sowohl inhaltlich als auch überraschenderweise was die Produktion betrifft leider eine herbe Enttäuschung, da mich die Story wirklich zu keinem Zeitpunkt angesprochen hat und ich mit dem für mich zu albernen Schlüssel-Hokusokus überhaupt nichts anfangen konnte. Zudem fehlte mir bei der Geschichte auch jegliche Identifikationsfigur, da ich eigentlich alle Charaktere mehr oder weniger unsympathisch fand und mir ein Großteil davon einfach nur auf die Nerven gegangen ist. Dazu kamen dann noch die oben angesprochenen produktionstechnischen Mängel, allen voran die unglückliche Sprecherbesetzung sowie die meiner Meinung nach nur uerst unzureichend veranschaulichte Story, sodass ich eigentlich spätestens ab der Mitte des Hrspiels fast jegliches Interesse an Locke Key verloren hatte und mich nur noch anstandshalber durch den Rest gekniff habe, dessen lahmes Ende mich dann aber auch nicht wirklich versöhnlich

stimmen konnte. Für mich ist die Umsetzung der Graphic Novel von Joe Hill und Gabriel Rodriguez damit die bisher mit Abstand schwächste Hörspiel-Produktion aus dem Hause Audible, wer sehen (bzw. hören) möchte, wie man es besser macht, dem sei an dieser Stelle stattdessen das grandiose Monster 1983 von Ivar Leon Menger ans Herz gelegt.<sup>8</sup> Von 9 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Das Gesamtergebnis ist enorm beeindruckend. Von Redaktion BookOla Locke Key ist die Hörspieladaption der gleichnamigen Comicreihe von Joe Hill und Gabriel Rodriguez. Im Gegensatz zu anderen Produktionen zuvor ist Locke Key die erste Umsetzung eines Comics als Hörspiel für den deutschen Verlag, der sich hauptsächlich auf Hörbücher spezialisiert hat. Unter der Regie von Kai Schwind entstanden 15 Stunden, in denen die komplette Geschichte um die Familie Locke im Keyhouse nicht nacherzählt sondern, nachgespielt wird. Eine generelle Warnung für alle, welche die Vorlage noch nicht kennen: Der Stoff ist nichts für zarte Gemüter. Das zeigte der Beginn der Comics mit dem Tod von Familienvater Rendell im ersten Heft, und das zeigt sich ebenso in den ersten Minuten des Hörspiels. Denn die Umsetzung schwächt nichts ab, oder verharmlost den Schrecken. Ganz im Gegenteil. Ich muss zugeben, ich war bisher kein großer Fan von reinen Akustikadaptionen. Das lag zum Großteil daran, dass ich vielen Hörbuchsprechern nicht bei einem langen Zeitraum zuhören und mich auf jedes gesagte Wort konzentrieren kann. Bei Hörspielen dagegen hatte ich immer das Gefühl, eine Amateurtheatertruppe vor einem Mikro aufgenommen zu vernehmen. Das ist bei Locke Key aber komplett anders. Schon von der ersten Minute an merkt man die Qualität der Aufnahmen. Nicht nur bei den Stimmen, sondern auch bei den Geräuschen und der Hintergrundsounds. In meinen Augen ist dies gerade bei der Adaption dieses Comics (oder dieser Graphic Novel für alle Marketingexperten) extrem wichtig, da mit Stimmen allein es wohl sehr schwer wäre, die durch die fantastischen Bilder von Gabriel Rodriguez unterstützte Handlung zum Tragen zu bringen. Doch warum mag eine Adaption von Locke Key so schwierig sein? Betrachten wir nochmal kurz einen der Hauptgründe, warum ich die Vorlage so fantastisch finde. Joe Hill hat mit jedem Heft der Reihe etwas enorm Komplexes erschaffen. Oberflächlich betrachtet geht es hier um drei Kinder, die sich gegen einen Dämon zur Wehr stellen, der ein Portal zu einer anderen Dimension öffnen will. Das Ziel: Seine Dämonenfreunde sollen mit auf die Erde kommen und mit ihm unsere Welt regieren. So weit so simpel, doch Hill webt weitere Elemente mutig und gekonnt mit hinein. Da ist die Tatsache, dass die Kinder fast immer auf sich allein gestellt sind. Mutige Kenner von Joe Hill vermuten hier eine Verbindung zu früheren Werken seines Vaters. Doch das ist mehr als okay, denn ich kann es nachvollziehen. Wer von uns normalen Erwachsenen glaubt schon an Dämonen oder Zauberschlüssel, die uns in vermeintliche Riesen verwandeln, oder mit denen wir unsere Erinnerungen und Gefühle aus unseren Köpfen ziehen können? Hill schafft auch mit jedem der drei Kinder Charaktere, die nachvollziehbar und liebenswürdig sind. Die nächste Kinsey, die zu Beginn eigentlich nur allein gelassen will. Die Abenteuerlust und von Bode und die Vorwürfe, die sich Tyler selbst macht, während er einfach nur seinen Platz in der Welt finden will. Dazu kommt der kleine Plottwist, dass die Kinder nicht einfach so gegen den Dämon antreten können. Wie auch, sie wissen ja bis kurz vor dem großen Finale nicht mal, wer ihr Gegner wirklich ist - und dass sich dieser ganz in ihrer Nähe befindet. Sie müssen die Vergangenheit ihres Vaters erforschen, während das Böse genau das zu verhindern versucht. Es ist extrem spannend und frustrierend mitzuerleben, wie 'Dodge' im letzten Moment den einen oder anderen Schritt hin zur Lösung vereiteln kann. Kurzum, ich bin mitten drin in der Handlung und vollkommen von ihr eingenommen. Aber halt, da ist noch mehr. Fast mühelos und unscheinbar gibt Hill die eine oder andere Kleinigkeit noch mit in die Handlung dazu. Das Schicksal von Ellie Whedon und ihrem Sohn Rufus ist so wunderbar, weil tragisch und verzweifeln. Die Normalität mit der die Familie und die Freunde von Duncan Locke mit seiner sexuellen Ausrichtung umgehen so wunderbar, dass ich mich fast schäme, dies nochmal extra zu erwähnen. Auch, dass Hill sich die Zeit nimmt, Sam Lesser nicht nur als völlig durchgedrehten Psychopathen darzustellen, rechne ich ihm hoch an. Und das alles funktioniert auch im Hörspiel? Absolut! Was an visueller Unterstützung fehlt, wird mit Hilfe der Akustik wett gemacht. Dabei wird nicht jede Sprechblase nacherzählt und die Handlung zart angedeutet. Nein, ich habe während des gesamten Hörspiels das Gefühl, die Schauspieler spielen die Handlung nach und ein Mikrofon wurde einfach drauf gehalten. Regisseur Kai Schwind hat in einem Podcast erwähnt, dass so gut wie nie im Ensemble aufgenommen wurde. Umso höher meine Anerkennung für die gekonnte Führung von Dialogen und den vielen Klängen. Es wirkt flüssig und extrem natürlich. Es wird, soweit ich das erkennen kann, komplett auf diese Erzählfetzen verzichtet, mit denen die Handlung im Detail nacherzählt werden (Da ist eine Tür - soll ich durch die Tür durchgehen? - Ich gehe jetzt durch diese Tür.). Natürlich fordert das den Zuhörer auch etwas, aber das Ergebnis ist großartig. Ebenso wie im Comic bin ich in der Handlung gefangen. Ich hoffe in der ersten Folge, dass Claude Albert Heinrichs Bode Locke rechtzeitig dafür sorgen kann, dass Sam Lesser (Max Mauff) aufgehalten wird. Ich weine fast mit der von Vera Molitor gesprochenen Kinsey Locke, die einfach nur aufhören will, ständig Angst zu haben. Doch am meisten feiere ich mit Maximilian Artajos Rufus Whedon, wenn dieser seinen großen Auftritt hat. Insgesamt ist es für mich schwierig besondere Schauspieler hervorzuheben, denn die Qualität ist so enorm hoch. Aber bei Dreien möchte ich dann doch nochmal einen Satz verlieren. OK, es sind Vier, denn Dodge, alias Lukas Carvaggio, alias die Brunnenfrau, alias Zack Wells, wird von Wanja Gerick und Cathlen Gawlich gesprochen, um den Unterschied zwischen der weiblichen und männlichen Rolle herauszustellen. Was extrem gut funktioniert. Besonders, wenn der Gegner der Zack-Familie die Fassung verliert und in Rage gerät, besonders zum großen Finale als sich endlich die Gegner offen gegenüber stehen. Besonders Cathlen Gawlichs Stimme sorgt für extrem viel Gänsehaut, weil sie so herrlich böse und dämonisch klingen kann. Nummer zwei ist Vera Molitor in der Rolle der

Kinsey Locke. Kinsey muss, wie auch ihr Iterer Bruder, eine enorme Wandlung durchmachen und meistern. Das merkt man auch der Stimme an. Vom ngstlichen jungen Mdchen, ber die vllig von Furcht und Rcksicht befreite rebellische junge Dame, hin zu ihrem eigentlichen Selbst. Mutig, mitfhrend und lebensfroh. Vera Molitor hat die Fhigkeiten, genau das auch im Ton unterzubringen. Natrlich erfllt sie die Grundbedingungen der klar erkenntlichen Stimme, aber da ist noch so viel mehr. Sie fllt die Figur mit echtem Leben, fast so als wre ich Kinseys Gesprächspartner oder Kampfgegner und nicht die jeweils andere Figur. Und zu guter Letzt: Der jngste im Schauspielcast, der die jngste Figur darstellen durfte. Regisseur Kai Schwind hat vor der Premiere des Hrspiels gesagt, man htte bewusst mit der Tradition brechen wollen, junge Figuren nicht durch Frauenstimmen zu realisieren. Stattdessen castete man mit Claude Albert Heinrich einen Jungen, der stimmlich auf Bode Locke passt. Und whrend die weiteren Mitglieder des Casts quasi Veteranen des Geschfts sind, finde ich besonders Bode Lockes Umsetzung umso spektakulrer. Bode Locke ist scheinbar furchtlos, mutig und abenteuerlustig und genau das vermittelt auch die Stimme. Genauso wie die Figur wirkt Claude Alberts Stimme unschuldig, als wsste er selbst nicht, wieso er die ganzen Schlssel findet, aber mutig genug, um sie einfach mal auszuprobieren. Auch in den hektischen Szenen geht er nicht unter und hlt quasi akustisch seine Stellung. Faszinierend auch zu erfahren, dass sich Claude Albert scheinbar auch ohne Probleme mit der gesamten Handlung auseinandergesetzt hat. Hoffen wir, dass ihn die brutalen Szenen nicht negativ nachhngen. Ich glaube, die tollsten Stimmen wren nichts ohne einen Hintergrund. Begleitende Gerusche, die passende Musik zur Spannung. Die Befrchtung bei solchen Produktionen ist, dass dies zu knstlich, zu aufgesetzt wirkt. Das Schlimmste wre wohl, wenn man erkennt, dass sich Soundschnipsel einfach nur wiederholen. Doch Audible hat auch hier nichts dem Zufall berlassen. Ich fhle mich sofort heimisch. Im Keyhouse, in der Lovecraft Academy, in der Felsenhhle. Ich fhle auch, wie die Spannungsschraube dank der Musik nochmal angezogen wird. Das klingt gut, passend und so wunderbar dster, dass ich mich an manchen Momenten ein wenig gergert habe, die Handlung bereits zu kennen. Locke Key ist keine extralange Folge der Drei Fragezeichen. Von der Art des Mysteriums, von der Qualitt der Aufnahmen, von der Lnge und von vielen anderen Dingen her. Locke Key ist eine verdammt dstere Gesamtgeschichte in sechs Akten. Jeder einzelne hat seinen eigenen kleinen Spannungsbogen, bedingt durch das Ausgangsmedium. Aber letztlich luft alles unwiderruflich auf das groe Finale zu. Dabei ist es vielleicht von Vorteil, dass auch Audible sich an den sechs Einzelreihen der Graphic Novel orientiert hat. So entstehen sechs Einzelfolgen, zwischen denen man auch eine kurze Atempause einlegen kann, um das eben Gehrte zu verdauen. Die Handlung in der Folge darauf wird jeweils wunderbar mit einer kurzen Einleitung aufgenommen. Also auch ein Vorteil, wenn man ein paar Minuten lnger braucht, um Atem und das Verstehen zu erlangen. Das Gesamtergebnis jedoch ist enorm beeindruckend. Mein Kompliment an Audible sich der Herausforderung zu stellen und sie selbst fr einen Hrspielbanausen wie mich so wunderbar umzusetzen. Das Hrspiel gibt der Geschichte eine weitere Erlebnismglichkeit hinzu. Vor allem durch die fantastischen Stimmen der Hauptfiguren geschieht das eingenommen werden auf eine andere, hervorragende Art und Weise. Copyright 2016 by Andreas Hesse fr Joe-Hill.de / Stephen-King.de1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.

Hrschlssel Von Lysander Tarrinshood Gleich vorneweg: Dieses Hrspiel zeichnet sich durch komplexe Erzhl- und Zeitstrukturen und gut entwickelte Charaktere aus. Wer ein seichtes Hrspiel zum Nebenbei-hren sucht, ist hier definitiv falsch. Dadurch, dass es keinen Erzher gibt, wird von dem Hrer aufmerksames Zuhren abverlangt - immer wieder kommt es zu Zeitsprngen, die vergangene Ereignisse darstellen. Anfangs kann das ein wenig verwirren, doch wenn man sich an diese Erzhlstruktur gewhnt hat, bekommt man diese Sprnge und Szenenwechsel leicht mit.-- Das Hrspiel verlangt aufmerksame Ohren! Das muss unterstrichen werden. Die Sprecher sind klasse! - Mehr muss nicht gesagt werden. Die Geschichte selbst ist in Ordnung - es geht sehr blutig, brutal und zynisch zu. Leichter Kritikpunkt meinerseits ist das Highschool-Setting. Dadurch bekommt die Geschichte etwas von diesen typischen amerikanischen Teenager-Thrillern. Das ist ein wenig schade, aber die Figuren schlagen sich recht gut und die Erwachsenen werden alles andere als ignoriert, sodass es nicht 100%ig in der Teenie-Szene bleibt. Es empfiehlt sich, das Hrspiel so gut es geht an einem Stck zu hren, was bei 15h nicht so leicht ist. Ich selbst habe es an einem Wochenende durchgehrt und stelle es mir recht schwer vor, lange Pausen zwischen den Kapiteln einzulegen, um den berblick zu behalten. Auerdem ist es sicher nicht schlecht, frher oder spter in den PDF-Anhang zu schauen, um eine Auflistung der wichtigsten Charaktere und Schlssel zu bekommen.

Produktbeschreibung Ein verwunschenes Herrenhaus, das die wildesten Fantasien entfesselt. Magische Schlssel, die Tren zu anderen Welten ffnen. Eine glckliche Familie, ber die das ultimativ Bse hereinbricht. Eine Graphic Novel, die zu einem spektakulren Dark Fantasy Audiodrama mit einer bombastischen Soundkulisse wird. Im idyllischen Sommerurlaub bricht das Grauen ber die Lockes herein: Vater Rendell wird vor den Augen seiner Familie brutal ermordet. Verstrt und gebrochen zieht Mutter Nina mit ihren Kindern Bode, Kinsey und Tyler von San Francisco ins Keyhouse, dem alten Familiensitz in New England. Der 7-jhrige Bode ist der Erste, der dem Geheimnis von "Lovecraft Mansion" auf die Spur kommt. Das Gemuer birgt verschiedene Schlssel, die magische Krfte verleihen: So setzt der Geist-Schlssel die Seele aus dem Krper frei, der berall-Schlssel bringt eine Person an jeden beliebigen Ort, der Reparatier-Schlssel macht Kaputtes wieder ganz und der Kopf-Schlssel ffnet Kpfe, sodass man Erinnerungen entfernen oder Wissen hinzufgen kann. Doch die magischen Schlssel sind nicht das Einzige, was sich im Keyhouse

versteckt - schon bald entpuppt sich die vermeintlich sichere Zuflucht als ein Ort voller tödlicher Gefahren... Mit "Locke Key" hat sich Audible zum ersten Mal an die Vertonung einer Comic-Serie gewagt. Herausgekommen ist eine geniale Hörspiel-Inszenierung, die locker mit jeder TV-Serie mithalten kann. Die mitreißende Handlung und eine unheimlich dramatische Soundkulisse sorgen für ein mehrdimensionales Hörerlebnis. Dazu ist die Hörspielserie mit brillanten Sprechern besetzt: Vera Teltz, Tanja Geke, Jürgen Kluckert sowie deutsche Schauspielergren wie Patrick Milleken, Oliver Wnuk, Max Mauff und Milton Welsh haben den Figuren mit ihren Stimmen wortwörtlich eine Seele gegeben. Finalist bei der OhrCast Wahl zum Hörspiel des Jahres 2016 Zu diesem Titel erhalten Sie eine PDF-Datei, die nach dem Kauf automatisch Ihrer Bibliothek hinzugefügt wird. Audible weist darauf hin, dass dieser Titel für Hörer unter 16 Jahren nicht geeignet ist.