

*Das wird deine Premiere!*

Schreibe das beste

**Buchtrailer-  
Drehbuch**

zu

**NERDS 2**



Hier findest du alles, was du  
brauchst, um deine Idee zu  
verwirklichen.

# Schreibe das beste Buchtrailer-Drehbuch für NERDS 2!

Du interessierst dich für die filmische Umsetzung von Büchern? Du willst deine zukünftige Berufsbranche bereits vor dem Abschluss näher kennen lernen? Dann schicke uns deine Drehbuch-Idee für einen Trailer zum Buch NERDS 2!

Das beste Drehbuch wird von erfahrenen Buchtrailer-Produzenten professionell umgesetzt. Als Gewinner des Wettbewerbs wirst du selbstverständlich zur Premiere eingeladen und gefeiert!

## Mitmachen ist ganz einfach:

Lies dir das Dossier mit allen Informationen über NERDS 2 und die spannende Buch-Reihe durch und lass deiner Kreativität freien Lauf!

Ob grobe Drehbuch-Idee oder ausgefeiltes Storyboard – alles ist erlaubt! Von Real- bis Animationsfilm ist jede Spielart möglich, nur länger als 1:30 Minuten sollte der Trailer am Ende nicht werden. Unser erfahrenes Buchtrailer-Produzenten-Team freut sich auf die Herausforderung!

Deinen Beitrag kannst du bis zum 31.10.2010 an [nerds@bilandia.de](mailto:nerds@bilandia.de) oder einfach per Post an bilandia, Zenettistr. 20 in 80337 München schicken.\*

Wenn dein Trailer produziert wird, bist du auf der Premiere dabei!

Weitere Infos über den Wettbewerb erhältst du hier:

[www.echtenerds.de](http://www.echtenerds.de)  
[www.facebook.com/echte\\_NERDS](https://www.facebook.com/echte_NERDS)  
[www.twitter.com/echte\\_NERDS](https://www.twitter.com/echte_NERDS)  
[www.bilandia.de](http://www.bilandia.de)

Du hast noch Fragen? Schicke einfach eine E-Mail an [nerds@bilandia.de](mailto:nerds@bilandia.de) oder rufe unter 089/ 54 32 49 11 an.

Viel Erfolg!

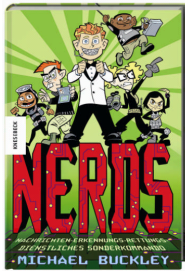
\* Das Mindestalter für die Teilnahme beträgt 14 Jahre. Für Teilnehmer unter 14 Jahren ist die Erlaubnis der Eltern erforderlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erklärst du dich mit den AGB von bilandia einverstanden.



## NERDS – Nachrichten-Ermittlungs-Rettungs-Dienstliches-Sonderkommando

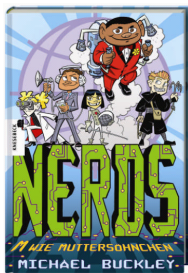
Zur Inspiration für eure Drehbuchidee findet ihr hier eine kurze Zusammenfassung über die bisherigen Abenteuer der NERDS sowie die neue Geschichte um Duncan Dewey, Codename Klebstift. Außerdem lernt ihr alle Teammitglieder kennen und könnt in der Leseprobe von NERDS 2 – M wie Muttersöhnchen stöbern.

### Wie alles begann: NERDS 1



Mädchenschwarm und Schulmannschaftskapitän Jackson Jones macht sich einen Spaß daraus, alle zu traktieren, die nicht so beliebt sind wie er und seine Clique: Computerfuzzis, Brillenschlangen, Sportnieten und Loser aller Couleur: Nerds, in einem Wort. Eines Tages bekommt Jackson jedoch die hässlichste Zahnsperre aller Zeiten verpasst und wird dadurch selbst zum Ausgestoßenen. Er beginnt sich für die rätselhaften Aktivitäten der anderen Nerds zu interessieren und kommt so auf die Schliche ihres großen Geheimnisses: Sie sind in Wahrheit Geheimagenten mit Superkräften, die für die Rettung der Welt zuständig sind: das Nachrichten-Ermittlungs-Rettungs-Dienstliche-Sonderkommando. Die NERDS. Es dauert nicht lange und Jackson wird (zunächst gegen den Willen der anderen Teammitglieder) bei den NERDS aufgenommen. Im Kampf gegen den verrückten Dr. Puzzle und seinen hinterhältigen Plan, die Weltherrschaft an sich zu reißen, entwickelt er sich zu einem unentbehrlichen Mitglied des Nachrichten-Ermittlungs-Rettungs-Dienstlichen-Sonderkommandos.

### Für das Drehbuch: NERDS 2



Die NERDS sind wieder im Einsatz! Diesmal müssen die superschlauen Spione gegen ihren schlimmsten Widersacher antreten: Ihr ehemaliges Teammitglied Heathcliff Hodges, genannt der Kaiser, plant endgültig die Welt zu zerstören und sich an seinen ehemaligen Kollegen zu rächen. Hilfe bekommt er von einem computerbegeisterten Comicfan namens Albert, der mit 37 immer noch bei seiner Mutter wohnt. Albert hat einen Laserentwickelt, der die Nanobytes außer Kraft setzt, die den NERDS ihre Superfähigkeiten verleihen. Damit sind sie plötzlich wieder einfach nur ganz normale, sozial etwas unbeholfene Schüler. Werden sie es trotzdem mit dem Kaiser aufnehmen können ...? Hauptdarsteller des 2. Bandes ist der Klebstiftesser Duncan Dewey, der nicht nur mit dem Verlust seiner Superkräfte und den Gefahren für die NERDS, sondern auch mit der Ablehnung seiner Schwester und dem Unverständnis seines Vaters gegenüber technischer Hilfsmittel zu kämpfen hat.

## Die Teammitglieder



Ruby Peet, Teamführerin

Codename: Kugelfisch

NERD-Fähigkeit: Da sie mehr oder weniger auf alles, sogar auf Emotionen, allergisch ist, kann diese menschliche Alarmanlage überall Gefahr und Hinterhalt förmlich riechen.



Duncan Dewey

Codename: Klebstift

NERD-Fähigkeit: Superklebende Polymere erlauben diesem Klebstiftesser von Wand zu Wand zu hüpfen oder Dinge zu verkleben.



Matilda Chow

Codename: Hechel

NERD-Fähigkeit: Die Asthmatikerin kann mit ihren nanobetriebenen Spezial-Inhalatoren durch die Luft fliegen, Stahl durchschweißen, Druckwellen erzeugen und mit ihren perfekt ausgebildeten kämpferischen Fähigkeiten Gegner ausschalten.



Heathcliff Hodges

Codename: Beißer

NERD-Fähigkeit: Mit Hilfe einer chemisch aufgepeppten Zahnpasta kann der Hypnotiseur mit der Hasenscharte die Gedanken von Menschen und Tieren kontrollieren.



Julio Escala

Codename: Zucker

NERD-Fähigkeit: Dieses hyperaktive Energiebündel steht so sehr unter Strom, dass er mithilfe eines Spezialanzugs superstark und superschnell sein kann.



Jackson Jones

Codename: Spango

NERD-Fähigkeit: Seine sechs Kilo schwere Zahnspange hat aus diesem ehemals beliebten Top-Sportler den totalen Technikfreak gemacht. Seine Spange verwandelt sich wie ein Multitool in jedes Werkzeug, das er gerade braucht.

## NERDS 2 – M wie Muttersöhnchen

Nachdem die NERDS Dr. Puzzles Festung samt seiner Kontinentalverschiebungsmaschine zerstört haben, strandet Heathcliff Hodges, genannt der Kaiser, zu einem Eiswürfel des Bösen gefroren auf einer winzigen unbewohnten Karibikinsel. Durch die hypnotisierenden Kraft seiner überdimensionalen Hasenzähne bringt er eine Schar Eichhörnchen dazu, ihn aus seiner Eishülle zu befreien.

Nach zwei Monaten in der Wildnis gelingt es dem Kaiser mit einem selbst gebauten Boot und der Unterstützung seiner neuen „Fans“ von der Insel zu fliehen und in die Heimat zurückzukehren. In seinem neuen Versteck hoch oben in den Bäumen schmiedet der Kaiser einen neuen fiesen Plan, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Das dafür nötige Kleingeld besorgt er sich durch Banküberfälle, bei denen ihm sein Hypnose-Upgrade wertvolle Dienste leistet. Denn noch immer folgt ihm eine Meute Eichhörnchen bedingungslos, gebannt und manipuliert von seinen riesigen Vorderzähnen. Doch jeder Bösewicht braucht einen (menschlichen) Handlanger, der ihm hilft seinen teuflischen Plan in die Tat umzusetzen und der ihm nervige Superhelden vom Hals hält. Da kommt dem Kaiser der 37-jährige Stubenhocker, Computercrack und selbsternannter Superheld Albert Nesbitt gerade recht: das Muttersöhnchen soll ihm ein Gerät bauen, das, genau wie seine Zähne, nicht nur Tiere und Menschen hypnotisieren und nach seinem Willen handeln lässt, sondern auch Computer.



Klebstift alias Duncan Dewey ist der Hauptdarsteller des 2. Bandes.

In der Zwischenzeit erfahren die NERDS von Agent Brand, dass ihr ehemaliges Teammitglied Heathcliff die Explosion überlebt hat und dass sie nun seinen geplanten Überfall der Schottischen Nationalbank verhindern müssen. Doch bei diesem Einsatz kommt es zu einem Zwischenfall. Klebstift alias Duncan Dewey und seine Freunde verlieren ihre Superkräfte! Albert hat einen Laser entwickelt, der die Nanobytes außer Gefecht setzt – diese winzigen Roboter, die aus den Schwächen der NERDS Superkräfte machen, werden ihnen jetzt

zum Verhängnis. Die superschlauen Spione sind nun nur noch ganz normale Kinder. Als hätte Duncan nicht schon genug damit zu tun, sich gegen seine große Schwester zu behaupten oder seinen Vater davon zu überzeugen, dass technische Hilfsmittel das Leben durchaus erleichtern können - jetzt sind auch noch die NERDS in akuter Gefahr! Alle Geheimagenten müssen sich die infizierten Nanobytes entfernen lassen und neu programmiert werden. Es bleibt ihnen also erstmal nichts anderes übrig, als sich mit ihrem normalen Dasein zu arrangieren und sich allein auf ihre Fähigkeiten und das, was sie in der Geheimagentenausbildung gelernt haben, zu verlassen.

Werden sie es dennoch mit ihrem schlimmsten Widersacher, dem Kaiser ... Heathcliff ... Beißer ... wie auch immer, aufnehmen können ... ?