



**STORKPUNK**

## Alapötlet

A tábor központi témája különböző energiatermelési formák köré épül, amelyek a technológiai fejlődés és a fantázia világának találkozását testesítik meg. A résztvevők nyolc csapatra oszlanak, amelyek mindegyike egy adott energiatermelési stílust képvisel, és saját működő világuk létrehozása a céljuk. Ezek a stílusok: **Biopunk, Dieselpunk, Steampunk, Atompunk, Solarpunk, Teslapunk, Gothic és Oceanpunk.**

Minden csapat feladata, hogy olyan egyedi számítógépes rendszert hozzon létre, amely összhangban van a csoportjuk stílusával, valamint fenntartható energiatermelési megoldást találjon az üzemeltetésére.

## Hangulat és koncepció

A tábor egy alternatív jövőt idéz meg, ahol a technológiai fejlődés és az energiatermelés stílusa szerint csoportosuló közösségeknek együtt kell működniük egy közös cél érdekében: létrehozni és üzemeltetni egy fenntartható és megbízható **Globális Számítási Hálózatot (GSH)**. Ez a hálózat biztosítja az adatfeldolgozást, internethasználatot, és a csoportok közötti kommunikációt, ugyanakkor szimbolikus jelentőséggel is bír, hiszen ez lesz a technológiai együttműködés alapja az új világban. A tábor helyszíne egy futurisztikus kutatóközpont, amely egyedi dekorációval minden csoport stílusát tükrözi. Az események során a csoportoknak bizonyítaniuk kell rátermettségüket kreativitásban, technológiai ismeretekben és csapatmunkában.

## Csapatok és stílusok

### 1. Steampunk - Cogsworth Céh

- a. **Leírás:** A Cogsworth Céh tagjai a fogaskerekek mesterei. A viktoriánus elegancia és a gőzgép forradalmi ereje irányítja világukat. Energiaforrásaik a gőz és a mechanikus rendszerek tökéletes szimbiózisában működnek. Szerverük robusztus és időtálló, akárcsak a precízen megtervezett gépezeteik.
- o **Jellemzők:** Bronz színű fogaskerekek, viktoriánus öltözék, piperecikkekkel díszített műszerek.

### 2. Solarpunk - Lumina Kollektíva

- a. **Leírás:** A Lumina Kollektíva a fény és a természet harmóniáját testesíti meg. Világuk a

napenergián alapul, amely környezetbarát megoldásokkal biztosítja a fenntartható működést. Virágzó zöld tetők és napkollektorok díszítik városaikat, szerverük a nap energiájával éled életre.

- **Jellemzők:** Világos, zöld és arany színek, növényekkel borított technológia, természetközpontú design.

### **3. Oceanpunk - Mélység Ligája**

a. **Leírás:** A Mélység Ligája otthona a végtelen óceánok világa. Vízalatti városaik a hullámok és áramlatok energiáját hasznosítják. Szerverük a tenger hűtő erejével működik, és tele van a mélység titkaival.

- **Jellemzők:** Kék és ezüst árnyalatok, korallok és kagylók motívumai, vízálló szerkezetek.

### **4. Teslapunk - Voltara Birodalom**

a. **Leírás:** A Voltara Birodalom a villamosenergia mestere. Nikola Tesla örökségét követve világuk tele van szikrázó áramkörökkel és vibráló tekercsekkel. Szerverük magasfeszültségű rendszerek segítségével kel életre, folyamatosan szikrázva az energiától.

- **Jellemzők:** Fémesszínek, kék villámok mintázatai, tekercsek és szikrák díszítik világukat.

### **5. Gothic - Umbara Testvériség**

a. **Leírás:** Az Umbara Testvériség a misztikum és a sötétség erejére épít. Energiaforrásai rejtélyes ereklyék és spirituális energiák. Szerverük egy titokzatos, árnyékokkal övezett mechanizmus, amely a csoport misztikus jellegét tükrözi.

- **Jellemzők:** Fekete és mélylila színek, gótikus építészeti elemek, gyertyafény és köd.

### **6. Dieselpunk - Vasgárda**

a. **Leírás:** A Vasgárda a nyers erő és az ipari forradalom örököse. Olajszagú gépeik a dízelmotorok dübörgésétől kelnek életre. Szerverük egy masszív, acélvázú monstrum, amelyet a gőz és az olaj ereje tart mozgásban.

- **Jellemzők:** Rozsda színek, bőr és fém motívumok, ipari gépek hangulata.

### **7. Atompunk - Sugár Rendje**

a. **Leírás:** A Sugár Rendje a nukleáris energia és a retro-futurisztikus esztétika híve. Energiaforrásai a tiszta atomenergiát használják, szerverük pedig egy ragyogó, izzó mag köré épül, amely a sugárzás szimbólumává vált.

- **Jellemzők:** Sárga és fekete sugárzásfigyelmeztető motívumok, retrofuturisztikus design, ragyogó díszletek.

## 8. Biopunk - Vitalis Szövetség

- a. **Leírás:** Az Vitalis Szövetség a természet és a biológiai technológia összhangjára épít. Élő organizmusokból és növényekből alkotják meg rendszereiket. Szerverük organikus sejtekből áll, amelyek biokémiai reakciókkal nyerik az energiát.
- o **Jellemzők:** Zöld és barna színek, természet ihlette szerkezetek, organikus mintázatok.

### Programok

- **Showhajtás: A házak identitásának megjelenítése**

A csapatok kreatívan mutatják be világukat, történetüket és közösségi identitásukat. Ennek részeként megterveznek és elkészítenek egy olyan egyenruhát, amely tükrözi csoportjuk esztétikai stílusát és támogatja őket céljaik elérésében a tábor során.

- o **Feladat:**

- A csapatok hozzanak létre egy zászlót, amely szimbolizálja a házuk szellemiségét.
- Tervezzenek egy közös egyenruhát (vagy jelmezt), amely illeszkedik a ház energiatermelési és technológiai világához.
- Az egyenruha legyen praktikus, egyedi és egyértelműen kifejező!

- o **Bemutató:** Az elkészült zászlót és egyenruhát egy rövid performansz keretében prezentálják a többieknek, amelyben bemutatják, hogy házatok tagjai miként jelennek meg egységesen és céltudatosan.

- **Craft:** Kihívások során nyersanyagokat és technológiai elemeket szerezhettek a csoportok, hogy megépítsék saját működő energiaforrásukat.

- **Casino: Hálózati piac**

A csapatok egy futurisztikus piactéren vehetnek részt, ahol az összegyűjtött erőforrásokat kereskedelemre használhatják.

- o **Feladat:** Szerencsejátékok, logikai játékok és alkudozás során további fejlesztési elemekhez (pl. nagyobb adattárolók, biztonsági szoftverek) juthatnak.
- o **Kihívás:** Stratégia és kockázatkezelés szükséges ahhoz, hogy a csapatok maximalizálják a rendelkezésükre álló forrásokat.

- **Nagyotmenés: Éjszakai adatszerzés**

A csapatoknak az éjszaka leple alatt ritka és értékes adatmodulokat kell megszerezniük, amelyek elengedhetetlenek a hálózati központ megépítéséhez.

- o **Feladat:** Egy kincskereső játék keretében különböző állomásokat kell teljesíteniük, ahol titkosított adatokat, jelszavakat és titkos alkatrészeket találhatnak.

- **Kihívás:** A feladatokat megnehezítik időkorlátok, rejtett akadályok és kódfejtési kihívások.
- **Tőzsde:Hálózati optimalizáció**

A csapatok egymással versengve terveznek és hajtanak végre hálózati optimalizációkat, miközben az erőforrásaikat okosan kell beosztaniuk.

  - **Feladat:** Stratégiai döntéseket kell hozniuk a hálózati szerverek teljesítményének növelésére, miközben a többi csapatot is próbálják felülmúlni. és a hatékonyság között.
- **META: Hálózati dominancia**

A csapatok egymás ellen játszanak egy interaktív stratégiai játékban, ahol területek és energiaforrások megszerzése a cél.

  - **Feladat:** A csapatoknak döntéseket kell hozniuk, hogy melyik szervereket helyezik üzembe, és milyen mértékben terhelik azokat.
  - **Példa játék:** Honfoglaló-szerű térkép, ahol a csapatok egymással versenyeznek a legértékesebb erőforrásokért.
- **Cetlizés:** Energiatémájú kihívások, amelyek humoros és interaktív feladatokkal színesítik a tábort.

## **Dekoráció és jelmezek**

A házak megjelenése tükrözze az általuk képviselt stílust, míg a közös területek dekorációja egy általános modern kinézet, ami kiegészül a házak témájának megfelelő elemekkel.

A szervezők általánosan futurisztikusan öltöznek, és/vagy egy-egy házhoz igazodva öltöznek.

További részletekkel kiegészíthetem a pályázatot, ha szeretné! Kérlek, jelezzétek, ha vannak további

---

## **Gólyatábor Tematika**

Jan 20, 2025

Ludnik Máté(T\*rp)