

## NAGYERDEI KULTÚRPARK ATTRAKCIÓFEJLESZTÉSE ÉPÍTÉSZETI ÉS TÁJÉPÍTÉSZETI M Ű S Z A K I   L E Í R Á S O K



### TERVEZÉSI ALAPGONDOLAT

A Nagyerdei Kulturpark attrakciófejlesztése pályázat tervezési programjában a kiíró világosan megfogalmazza elvárásait a tervezett fejlesztéssel kapcsolatban. Tervezési feladat a park hagyományát megőrző, de a vidámparki és az állatkerti területrészek komplex működését biztosító, tájépítészeti beavatkozásokkal megerősített, középtávú, 15-20 év időtávlatban is újszerű, fejlődőképes, kiemelt jelentőségű és hatású turisztikai attrakció létrehozása.

A pályázatunk egységes tematikára épülő zoológiai, tájépítészeti, építészeti és infrastrukturális fejlesztési elemek összehangolt, ütemezett megvalósítására tesz kísérletet. Átértékelni kívánjuk a jelenlegi beépítési adottságokat, valamint az elavultként értékelhető építészeti-műszaki feltételrendszert, és a fejlesztési terület újragondolt átépítésére, az egyes turisztikai attrakciós területrészek szorosabb kapcsolatára, átjárhatóságára, továbbá a korszerű zoológiai szempontok érvényre juttatására teszünk javaslatot.

A jelenleg működő, területileg szétválasztott, kettős funkcióra kiépült beépítési struktúra véleményünk szerint akadály a tervezési program komplex megvalósításának. Ezért úgy véljük, hogy egy progresszív átépítés érdekében a területhasználat újrapozicionálásával fel kell szabadítani területrészeket: az elavult műszaki állapotú épületekből álló, az északi és déli Kulturpark-területek természetes átjárhatóságát elzáró gazdasági udvar területrészt el kell bontani; fel kell számolni a leromlott értékű állattartási helyeket, épületeket és újra kell gondolni a jelenlegi vidámpark funkcionális kiosztását, a játékelemek elhelyezésének térbeli struktúráját. Megoldatlan és feloldhatatlan működési és funkcionális probléma jelenleg a gazdasági és látogatói forgalom kereszteződése, az északi és déli területrészek között gyakorlatilag azonos nyomvonalon történő vezetése.

Ebből a gondolatból kiindulva egy olyan komplex működésű Nagyerdei Kulturparkra teszünk javaslatot, mely tisztán, érthetően rendezi össze a fejlesztési terület funkcionális egységeit, összekapcsolja a vidámparki és állatkerti funkciókat és a rendkívül értékes meglévő természeti adottságok, értékek megőrzése mellett rendezi és új elemekkel bővíti a tájépítészeti környezetet. Ezáltal egy olyan, minden korosztály, de főleg a családosok számára vonzó turisztikai attrakciót és egyedülálló harmóniával rendelkező táji és épített környezetet hoz létre, amely hosszú távon is meghatározza Debrecen városának vonzerejét.

### A Nagyerdei Kulturpark környezetében található szolgáltatások és azok megközelíthetősége

A fejlesztési terület Debrecen északi részén, a város lakossága által szívesen használt Nagyerdőben található. A jelenleg is működő Kulturpark közúton személygépkocsival mind a városközpont, mind a 4-es számú főút felől is könnyen megközelíthető. Kerékpárút és tömegközlekedési útvonalak is vezetnek a területre. A városrészben számos nagy fejlesztés valósult meg az utóbbi időben - Szabadtéri Színpad, Nagyerdei Stadion, Nagyerdei Víztorony, Élmény és Termálfürdő bővítés -, a helyi lakosok értékelik a terület átalakulását, azt az átgondolt, folyamatos fejlődéssel azonosítják. A terület környékén számos szálloda és étterem működik, de itt kapott helyet a Debreceni Egyetem néhány épületegyüttese, valamint a Debreceni Sportcentrum is.

Mindezen meglévő adottságok kiegészítéseként ezért egy olyan, a kikapcsolódást, a családos élményszerzést segítő Nagyerdei Kulturparkot képzelünk el, mely a korszerű, egyedi megjelenésű vidámparki és az állatkerti szolgáltatásaival bővíti és kiegészíti a nagyerdei kulturális, szórakoztató és szabadidős szolgáltatási palettát.

## KULTURÁLIS ATTRAKCIÓELEMEK MŰKÖDÉSE

### Funkcionális elrendezés

A Nagyerdei Kultúrpark megújítására tett új területhasználási koncepciók az alábbiak szerint foglalható össze:

1. Új hangsúlyok az attrakcióelemekben: A Kultúrpark főbejárati épületét, a multifunkcionális látogatóközpont helyét a II. János Pál Pápa térhez csatlakozó telekhatáron jelöltük ki. Az épület tágas, állatkerti élményelemmel gazdagított előcsarnoka lineárisan bevezet a park területére, ahol a délnyugati területrészen a modern játékelemeket megábrázoló vidámpark épül ki. A délkeleti telekhatár mentén, egészen a fejlesztési terület súlypontjáig tematikus, földrészekhez köthető koncepció alapján állatkerti élőhelyeket alakítunk ki. A fejlesztési terület súlypontjában a meglévő és felújított óriáskerék, mint az egyik ikonikus, hagyományos vidámparki játékelem térbeállításával és kapuzatként megfogalmazott építészeti értelmezésével a nosztalgia vidámparki területre való átvezetésnek adunk hangsúlyt, ahol a felújított és új pozícióba áthelyezett régi vidámparki elemek alkotnak élmény-parkot — kiegészülve a védett pozícióban telepített új hullámvasú játékelemmel. A Kultúrpark északi területén — annak domborzati viszonyait is kihasználva — kilátó-lombkorona sétány készül, amely feltárja az itt elhelyezett állatbemutató helyeket és az oktatási és élményelemeket.
2. Új gazdasági-műszaki udvar és infrastruktúra kialakítása a tervezési területen: Célunk egy új, a látogatói forgalomtól szeparált gazdasági főbejárat nyitása az északkeleti telekhatáron. A belső telekhatár mentén, a látogatói útvonalaktól teljesen elzártan gazdasági szervizutat alakítunk ki. Ez a beavatkozás biztosítja az állatkert speciális igényeinek megfelelően kialakított gazdasági udvar létrehozását, korszerű belső funkcionális tartalom szerint kialakított épületállomány létrehozását, az állattartási helyekhez vezető gazdasági forgalom egyszerű nyomvonalevezetését, a park egyéb területrészeinek műszaki-gazdasági kiszolgálását. A gazdasági udvarban elhelyezni kívánt funkcionális elemek: repatriációs központ, állatkórház, takarmány és élelmezési központ, karbantartó műhelyek, raktárak, trágyatárolóhelyek, hulladékudvar. A terület tovább építésének, bővítésének lehetőségére, az úthálózat fejlesztésére elegendő területrészt biztosítottunk. A gazdasági udvar új pozíciójának megteremtése és a kiszolgáló úthálózat rendezése, lehetővé teszi a teljes fejlesztési területen a látogatói forgalom átjárhatóságát, a funkcionális-tartalmi-élményelemek, területrészek összefűzését, szükség szerinti áthatását.

A fent vázolt és a terülapokon ábrázolt beépítési struktúra véleményünk szerint biztosítja a területhasználat komplexitását, az élményelemek gazdagságát, a látogatói élményvilág sokszínűségét, azok egymásra hatását. Ugyanakkor az egyes turisztikai attrakcióterületek bővítésének és továbbfejlesztésének lehetőségei is rendelkezésre állnak.

A koncepció szándékaink szerint bemutatja annak a prioritásnak a megvalósulását is, hogy az úthálózat kialakított rendszere, az egyes élményelemek, attrakcióterületek sorolása, a tájépítészeti elképzelések rétegződése, a területen egyenletesen elosztott látvány- és használói súlypontok a Kultúrpark teljes átjárására biztatja a látogató közönséget. Az állatkerti fejlesztések élményalapú elgondolása, kiegészülve az állatok számára a legkiválóbb életkörülmények biztosításával, a vidámparki játékelemek sokszínűsége, a tájépítészeti attrakciók kidolgozása, a pihenő-játszó-szolgáltató övezetek létrehozása egészen kis kortól biztosítanak élményeket az idelátogató közönségnek. A tervezési programból kiolvasható kulturális sokszínűségű, élmény és tudásközpontú fejlesztési elemeket magában foglaló területrendezés készül, mely nemzetközi kontextusban is jól értelmezhető.

### Zoológiai koncepció bemutatása

A zoológiai program kialakításánál igyekeztünk követni a kiíró elképzeléseit, illetve állattartási és racionális működtetési szempontokat vettünk figyelembe. Alkalmazkodtunk a világtrendekhez, az Európai Fajmegmentési Program (EEP) szabályzataihoz és a szokásjoghhoz is, ami alapján a mai modern állatkertek épülnek.

A Nagyerdei Kultúrpark igen jelentős múltra tekint vissza és sokáig Kelet-Magyarország meghatározó szórakoztató komplexuma volt, ami az új fejlesztésekkel ismét reális célkitűzés lehet. A közel egy időben épült első három vidéki állatkert közül messze a debreceni volt mindig a legszebb, legrendezettebb; szépen parkosított, tisztán tartott állatbemutatókat vonultatott fel. Szeretnénk kicsit adózni a múltnak, hagyományörzés céljából felállítanánk az alapító oroszlán, Menelik bronz, vagy gránit szobrát. Ez a cirkusztól kapott állat meghatározó volt az Állatkert történetében olyannyira, hogy a 70-es években halála után kitömve fogadta a főbejáratnál a látogatókat. A plasztikával emlékeznék az eredeti Debreceni Állatkert alapítására.

### Állatkerti napi működtetését kiszolgáló háttér

Az állatkert teljes megújítását tűztük ki célul, ehhez sikerült kialakítanunk egy olyan rendszert, ami hiányzik a magyarországi állatkertekből, és jelentősen hatékonyabbá teszi a napi munkát. Kialakítottunk egy úgynevezett szerviz utat, ami végigvonul az egész parkon, és ez lehetővé teszi, hogy a látogatók zavarása nélkül a háttérben minden tehergépjármű forgalom és manipuláció megtörténhessen. Így kamionnal jól megközelíthető az elefántház, ezen az úton elérhető a takarmánykonyha, az állatorvosi rendelő, az új gazdasági udvar, a terménytárolók és a hulladék lerakók. Az út két végén található két nagy kapu a teljes átközlekedést lehetővé teszi, így a kamionoknak nem kell forgolódni. Erre az útra lehet felfűzni az állatkert állatházainak és háttérének jelentős részét.

A kiszolgáló és háttérépítményeket egy egységes új gazdasági udvarba csoportosítottuk, ahol mindenféle takarmány tárolására és feldolgozására lehetőség nyílik a modern rendszerű takarmánykonyhában. Itt alakítottuk ki a fedett trágyatárolót, a boncolót, az állatorvosi rendelőt egy repatriációt támogató karantén egységgel, fekete-fehér öltözőt, állatkerti karantént és boncolót, valamint a karbantartó műhelyeket és raktárakat.

## **Komplex elefántház: Az elefántok, fehér kezű gibbonok és ködfoltos párducok élőhelye**

Minden állatkert számára nagy kihívás az elefánttartás. Jelentős anyagi befektetéssel jár a megfelelő tartóhely létrehozása, és komoly csapat kell a működtetéséhez. Mivel az elefánt miatt nagy mennyiségű tömegtakarmányra és lédús takarmányra lesz szükség, illetve naponta több mázsa trágya keletkezik, amit diszkréten kell szállítani és kezelni, a szervíz út elengedhetetlen. Az elefántok ki-berakodása kamionszerelvényeket és hatalmas daruk mozgását igényli, ezen az úton ez is megoldható. A kiírás egyfelől megadott bizonyos elefántház paramétereiket, másfelől igényli, hogy takarékos, racionális, fentartható tervet nyújtson be a pályázó. Mi a pályázatunkban egy olyan elefántházat próbálunk javasolni, amely a mai Európai trendeknek és az EEP igényeinek is megfelel, és racionálisan működtethető.

A kiíró nem határozta meg, hogy afrikai vagy ázsiai elefántnak kell házat építeni, csak bemutatásra szánt öreg teheneknek, csak bikáknak, vagy egy tenyészcsoportnak. A jelenlegi európai állatkerti környezetben az új tartók először csak elefántbikákat kapnak, mert bikákból van felesleg és az EEP erre keresi az új tartóhelyeket. A legkönnyebb most ázsiai elefántbikákhoz jutni. Mivel hosszabb, 10 éves távlatban egy tenyésztésre alkalmas csoportösszetétel is kialakulhat Debrecenben, a megépítendő létesítményeknek alkalmasnak kell lenni a borjakat nevelő tehenek, legalább egy tenyészbika, és a leválasztott hím utódok külön tartására is. Így tehát mi egy 4 boksszal rendelkező elefántházat tervezünk. Ennek van egy nagyobb, látványos és egy kisebb, elzárt belső terme, a kettő között egy rácsos összeszoktató boksszal. Mi a belső, teremhez tennénk egy 400 m<sup>2</sup>-es zárt kifutót, emellett létesítenénk két, külön kijáraton megközelíthető nagy kifutót, összesen 5000 m<sup>2</sup>-en, amelyeket szükség szerint összenyitva, vagy két teljesen elválasztott egységként is lehet működtetni. Ezzel megfelelő flexibilitást adnánk a létesítménynek akár egy 4 fős agglégény csapat, akár a későbbiekben egy tenyészcsoport elhelyezésére is.

Az elefántházhoz a kiíró két hatalmas látványmedencét kért. Nemzetközi és magyar példákból tudjuk, hogy az elefántoknak kiépített látványmedencék hatalmas fenntartási igényekkel járnak – a kiírás szerinti medencékben hatalmas tömegű vízmennyiséget kell kezelni és tisztítani. A külső medencében a nyári időszakban az állat maximum 1-2 órát tölt, jelentős mennyiségű sarat és ürüléket visz bele a vízbe, a belső medencéket pedig fűteni kellene. Mivel egy modern elefántházban több kifutót is létesíteni kell, ebből következik, hogy egy nagy külső medence mellé kell még több, kisebb medencét is építeni. Ráadásul a mai magyarországi gyakorlat azt mutatja, hogy a meglévő 6 elefántház egyikében sem használják a medencét az állatok télen. Természetesen, a kiírásnak megfelelően lehet mind külső, mind belső látványmedencét tenni az épületbe, de mi inkább az elefántház belsőbe egy sekély, zuhanyozóval ellátott fürdetőt terveztünk, a külsőbe pedig kisebb, – állatjóléti szempontból is hasznosabb – dagonyázó medencéket, így racionalizálva a fenntartás és üzemeltetés költségeit, a látogatói élmény maximális kiszolgálása mellett, a fenntarthatósági igények és a bekerülés pénzügyi keretei figyelembevételével. A terveken szereplő külső medencék az elefánt kifutókban nem látványmedencék, de a megrendelő kérésére bármelyik azá alakítható. Látványmedence bővítést az állatkertben a vízilé külső kifutóban terveztünk az elavult, kis méretű jelenlegi helyett, mert ez az állat egész nap ebben tartózkodik, és így folyamatos élményt nyújt a látogatóknak.

A külső kifutókat betonoszlopok és acélsodronyok, valamint villanypásztor határolná, mivel ez költséghatékony, de esztétikus megoldás. A házat úgy helyeztük el, hogy kamionnal is meg lehessen közelíteni, valamint egy 70 tonnás daru is odaférjen a kamionnal együtt, mert az állatok be- és kitelepítéséről csak így lehet gondoskodni. A ház két kijáratánál kerül elhelyezésre befogó kaloda, és a kiszolgáló területek fontos része a takarmánytároló, zöldség mosó és előkészítő.

Itt merül fel a következő kérdés, amit kezelni kell: mint minden elefántház, az itt kialakított nagy belső látványterem is 9 hónapig üres, mert magyar éghajlaton 9 hónapot kint lehetnek a kifutóban az elefántok. Áthidalva ezt a problémát és a házban várhatóan jelentős szagterhelést, az elefántok belső látványtermét mindenképpen elválasztanánk üvegfallal a központi látogatói tértől, és a látogatói terekben nyújtott élményekkel az elefántházat egy több funkció élményközponttá alakítanánk.

Az elefántházban alakítottunk ki egy a földszinten is és az emeleti szinten is izgalmas látványt nyújtó gibbon bemutatóteret, valamint és egy kellően tágasködfoltos párduc belsőt. Érdekes látványelemként alkalmazzuk a fehér kezű gibbon külső kifutók körüli szükséges mértékű, átugorhatatlan méretű vízásárok elválasztást.

A vízilé házból átszervezett gibbontartó helyre pelikánokat javasolunk elhelyezni, ennek megfelelően üvegkorlattal és hálós lefedéssel átalakítottuk át a kifutót.

Mivel a Debreceni Állatkertnek van koronásgalamb tenyészpárja, ebben az elefántházban a látogatótérben kialakítható egy mini dzsungel bemutatótér, ahol elhelyezésre kerülnének a koronás galambok. Ezen állatok -elefánt, fehér kezű gibbon és ködfoltos párduc, koronás galamb -egy élménytérbe telepítésével és a belső és külső tér „zöld szigeteivel” már egy komplett Ázsia ház is kialakítható, mely az országban páratlan látogatói élményt tud nyújtani.

## **Csimpánzház**

A másik nagy attrakcióelem a csimpánzház. A csimpánzház szintén többfunkciós, látogatócsalogató és az egész park egyik fő elemének számítató állatház. Itt kerülne elhelyezésre a csimpánz, a katta, a vari, a gereza és a sarkantyús teknős. A megfelelő terület rendelkezésre áll a kiíró elképzeléseinek megfelelően vizes árok kiépítésére a külső kifutóhoz, de ezt nem javasoljuk: egyfelől a csimpánz már 60 cm-es vízben is képes megfulladni, ezért sem az amerikai, sem az európai tenyésztőprogram nem javasolja ezt a gyakorlatot. Másfelől nagy a szökés veszélye a vizesárkos körbekerítésnél. (Vizesárkos kifutót az elefántház részeként, a fehér kezű gibbonok új külső bemutatójánál alkalmazunk.) Az állatok kifutója páncélüveggel határolt, dróthálóval fedett rendszer, ami legalább 8 m magas. Hasonló rendszerben alakítottuk ki a többi kismajom kifutóját is. Ebben a házban helyeztük el a sarkantyús teknőst, amely szintén kapott külső kifutót is. Akárcsak az elefántház látogatóterében, a csimpánzház látogató terében is megjelennek a növények.

## **Dél-Amerika ház, Afrikai patás istálló**

A park megújult építészeti koncepciója miatt a régi, elavult műszaki állapotú, helyenként rossz területhasználati pozícióban lévő épületeket elbontjuk, ezért az itt lakó állatok számára új tartóhelyeket alakítottunk ki. Az egyik ilyen az úgynevezett Dél-Amerika ház, ami a tapírok, lajhárok, karmosmajmok számára készült, de itt létrehoztunk egy egyedi, Magyarországon jelenleg nem látható állatbemutatót is, a kapucinusmajom csapatot kapibarákkal közös, fedett kifutóban és belsejében, mert az európai trendek egyre inkább a társas kifutók felé mutatnak. Ezt a szisztémát folytatjuk akkor is, amikor új Afrika kifutót hoztuk létre. Évek óta gond ugyanis az állatkeretben az afrikai patások tartása, ezért számukra a zsiráfház mellett alakítottunk ki új társas kifutókat, és ide terveztünk egy korszerű, fűtött patás istállót antilopféléknek, zebráknak. Ebben az istállóban és kifutó rendszerben komoly tenyésztésre is lehetőség nyílik, hiszen több manipulációs lehetőséget terveztünk.

## **Réce bemutató, madárház**

A jelenlegi ékszerteknősös tavacska mellé új, hálóval fedett réce bemutatót alakítottunk ki, és emellett építettük meg a 10 röpdéből álló új madárházat, amit igyekeztünk a lehető legkorszerűbb, tenyésztésre is alkalmas trendeknek megfelelően megtervezni, a belső röpdék felett felülvilágítóval, ami a madarak számára a legalkalmasabb tartástechnológia.

## **Fóka, pingvin élőhely**

A régi vidámpark területére kerül a borjúfóka bemutató, úgy kialakítva, hogy ott a gondozók állatbemutatókat tudjanak tartani. A kiíró közös házban képzelte el a borjúfókát és a pingvineket. Mivel azonban a pápaszemes pingvin nem sarkvidéki állat, Dél-Afrika partjainál honos, a borjúfóka pedig kifejezetten hidegkedvelő, az Északi-tenger mentén élő állat, és a pingvinnel ellentétben nem igényel fűtött házat, ez így koncepcionálisan nem illeszkedik. Praktikus okokból, a hasonló víztechnológiai igények miatt a pápaszemes pingvineket a víziló ház közelében helyeztük el. Bemutatójuk, mivel egy nagyon érzékeny állatfajról van szó, belső és külső szeparációval és temperált környezettel került kialakításra, komoly szellőztetés és filteres szűrés mellett, valamint szűnyogmentesítéssel technológiát alkalmazva, így viszonylag könnyen elkerülhető a pingvineknél gyakori Aspergillózis és a szűnyogok által terjesztett malária.

## **Fekete párduc, katta, kisragadozó, tigris, ázsiai oroszlán, páva röpdé, kispanda, kínai leopárd élőhely**

A meglévő kis ragadozó házat részben megtartottuk, és átalakítanánk kismacskaházzá, valamint a mostani katták helyét alkalmassá tettük fekete párduc tartására. Az Ázsiai tematikájú egység látványvilágát gazdagítja a tigris és az ázsiai oroszlán kifutó környékén egy nagyméretű páva röpdé. Új, látványos, felül nyitott kifutót kapnak itt a kispandák, és új helyet alakítottunk ki a kínai leopárdnak.

## **Emu, benett kenguru, kauzár élőhely, háziállatsmogató, magyar szürke, dámszarvas, ragadozó madár, tarajos sül élőhely**

A régi vidámpark területén létrejött egy tevekarám és egy kis ausztrál bemutató emuval, benett kenguruval és a kazuárral. Létrehoztunk egy különleges, interaktív állat bemutatót, ami egyfelől az új háziállatsmogatóból áll, ami mellé került a magyar szürkék kifutója, másfelől pedig megnyitottuk a dámszarvas erdőt, ahol dám tehének között sétálhatnak a vendégek. Erre a környékre építettük az új ragadozómadár röpdéket. Az új tarajos sül bemutatót a trópusi madárröpdé közelében került elhelyezésre.

## Vidámparki működés

A Nagyerdei Kultúrpark története régre nyúlik vissza, generációknak szolgált és szolgál jelenleg is pihenő, kulturális és szórakoztató időtöltésként. Pályázatunkban megfogalmazott új területhasználati koncepció egyik erős pillére a park, a városi polgárok életében betöltött hagyomány értékmegőrzése, azok újragondolt felmutatása, így számunkra egyértelmű, hogy az állatkerttel együtt a vidámparki egységek is fejlődnek.

A vidámpark játékelemeket két alapgondolat mentén újtottuk meg: Adrenalin Aréna Vidámpark és Nostalgia Vidámpark. A Kultúrpark területhálózatának egy fontos eleme a főbejárati épülethez, a multifunkcionális látogató központ épülethez szorosan csatlakozó új, modern vidámparki játékelemeket magában foglaló, a későbbi bővítés lehetőség területigényét is magában foglaló Adrenalin Aréna Vidámpark. Az itt elhelyezett játékok a belépés után azonnali aktív szórakozás lehetőségét biztosítják, látványuk a városi környezet számára is világosan kivetítik a mögöttes funkcionális tartalmat. A Nostalgia Vidámpark szervesen illeszkedik a Kultúrpark területhasználati szövetébe, természetes módon át- és bejárható. Itt főleg a családok által használható, lazább élményt nyújtó meglévő, felújított vidámparki szórakoztatóelemek kerülnek, olyan ikonikus játékelemek központi helyre való áttelepítésével, mint az óriáskerék, a dodgem, lovas körforgó, a megújított kisvasút, illetve új, látványos játékelemek idetelepítésével, mint a hullámvasút.

## Infrastruktúra kialakítása

A javasolt új beépítési struktúra működőképes és a középtávú fejlesztések lehetőségét biztosító lényegi elem a fejlesztési terület új infrastruktúrális környezetének kiépítése, az új út- és közműhálózat megvalósítása. A pályázathoz csatolt tervezési program nem részletezi a jelenlegi közműhálózat műszaki állapotára vonatkozó adatokat, a városi rendszerhez való rácsatlakozás lehetőségéről, a kapacitási adatokról nem tesz említést, ezért annak az új rendszerbe való integrálásának szükségét, lehetőségét későbbi tervezési fázisban lehet korrekten megállapítani.

A pályázati elképzelésekhez illeszkedően, a Kultúrpark korszerű működésének feltételeit biztosító körkörös közműhálózat kiépítésében gondolkodtunk, a bemutatott területhasználati egységek teljeskörű kiszolgálásával. Jelen fejlesztési ütemben a víz, a tűzvíz, a csatorna, a csapadékvíz, az öntöző-csepegtetőhálózat, az erősáramú és gyengeáramú rendszer kiépítése valósul meg. A hálózat kiépítését azonban kiegészítettük azzal a koncepcionális elemmel, amely tartalmazza a tervezett bővítési területekhez, játékelhelyezési helyekhez a mellékrendszerek fő rendszerből való leágazását. Ezen felül gondoltunk arra, hogy a javaslatunk szerint kiépülő infrastruktúra a későbbi fejlesztésekhez nagyobb rombolás nélkül tovább vezethető, bővíthető legyen.

A pályázati tervben bemutatott új területhasználati koncepció okán a Kultúrparkban új látogatói és gazdasági úthálózat kiépítését tervezzük. Ezen felül újragondoljuk a telekhatáron és a telekbelsőben lévő kerítéselemeket is. A fejlesztési területen új helyen jelöltük ki a park kiszolgálását biztosító úthálózatot, mely ellátja a speciális technológiai épületeket és a kiszolgáló csarnokokat magában foglaló gazdasági udvart. Ez a terület rész a városi főforgalmi pozícióktól elhúzott új, ellenőrzött gazdasági főbejáratról közelíthető meg.

A tájépítészeti pályázati tervek, kiírások taglalják a látogatói forgalmi úthálózat kialakításának koncepcióját, a megvalósítani kívánt műszaki és esztétikai paramétereket, a többszintű funkcionális tartalmat hordozó utcabútor-hálózat megjelenítését, a játszó és pihenőhelyek differenciálását, valamint ezek tematikus koncepciójára vonatkozó elképzeléseket.

A fejlesztési területen az egész éves használhatóság szempontrendszer szerint térvilágítás épül ki, a park egész területét átfogó hangosítási, informatikai és beléptetőrendszer készül a multifunkcionális látogatóközpontban elhelyezett felügyeleti központhoz befuttatva.

A pályázati dokumentáció részletei javaslatokat mutatnak be a rendezvényhelyek kialakítására, az információs rendszerek, felületek, elemek megjelenítésére, a későbbi bővítés területeinek infrastruktúrális feltárására, azoknak a főrendszerrel való csatlakozásának lehetőségeiről.

A Nagyerdei Kultúrpark területén megvalósítani kívánt fejlesztési elemek kialakítása a közszolgáltatásokhoz való egyenlő esélyű hozzáférés megteremtése irányelveinek, a komplex akadálymentesítés műszaki feltételrendszerében foglalt elvárásoknak felel meg.



## ÉPÍTÉSZETI KONCEPCIÓ

### Épületek tervezési koncepciója

#### Bejárati épület – multifunkcionális látogatóközpont

A Nagyerdei Kultúrpark főbejáratát a II. János Pál Pápa térhez csatlakozva jelöltük ki. Az épület magában foglalja, egyesíti a tervezési programban részletezett bejárati épület és multifunkcionális látogatóközpont elemeit. A főbejárati épület belső funkcionális elrendezése, térbeli formálása biztosítja a megérkezés nagyvonalúságát. A látogató-fogadóteret összetett belső térvilágát gazdagítja a csatlakozó pillangóház látványter, amely egyben vizuális kapcsolatot teremt az éttermek funkció területréseivel, élmény és ingergazdag felvezető sétánya a Kultúrpark belső világához.

Az épület egyedi tömegformálása, lebegő, hullámzó, áttetsző, átsejlő felületeivel kirajzolt, természeti képet megidéző formája képletszerűen jeleníti meg a mögöttes funkcionális tartalmakat, így attraktív, sajátos építészeti jelként határozza meg a Nagyerdei Kultúrpark intézményét. Az épület formálásából fakadó külső térkapcsolatok intenzív funkcionális használatot biztosítanak a Kultúrpark központi külső fogadóterével. Az épületre helyezett vidámparki játékelem egyedülálló attrakció, vertikális hangsúly, kilátópont és élmény-hely, ami kijelöli és meghatározza egyrészt az egyik fő funkcionális súlypontot - mint vidámpark -, másrészt egyedülálló építészeti jelként jelenik meg a nagyerdei épített környezet kulturális és szórakoztatóipari kínálatában.

#### Állatkerti épületek

A Nagyerdei Kultúrpark javasolt új területhasználati koncepciójában kiemelt jelentőségű turisztikai attrakciós eleme az Állatkert. Az általunk tervezett állatkert tematikus elrendezését, belső úthálózatát, a megtartandó és az új állatbemutató, állattartó helyek elrendezését, a környezetalakítás koncepcióját a zoológiai – tájépítészeti – építészeti együtt gondolkodás alakította ki. A területrendezés koncepciójának színvonalát a rendkívül alapos, tudományos igényű, korszerű állatkert kialakítási gondolatokat megfogalmazó zoológiai tanulmány.

A Nagyerdei Kultúrpark állatkerti része a meglévő beépítési határok között, a meglévő állatállomány és újak beszerzése mellett kompakt és továbbfejleszhető is egyben, javasolt kialakításával kiemelt érdeklődésre számot tartó turisztikai attrakcióként is értelmezhető, megmutatható.

Az állatkert állatbemutatói, állattartási tematikája jól felismerhető és az alábbi területrészekre tagozódik: a meglévő Afrika panoráma kibővítése, megújítása, Ázsia, Dél-Amerika, Ausztrália, Európa. A felosztással szoros harmóniában van a tájépítészeti megfogalmazás, a különleges kertek létrehozása: szavanna, ázsiai dzsungel, dél-amerikai őserdő, ausztrál sztyeppre, mérsékelt övi erdők, kiegészülve a parkokban meglévő nagyerdei környezettel. A természeti környezetet kiegészítik az egyes területrészekhez kapcsolható játszó-ügyességfejlesztő, élmény terek, vizes látványterületek. Az állatkert rendkívül gazdag, összetett harmóniája érvényesülését szolgálja az építészeti hozzáállás is: egyszerű, visszafogott tömegformálás, azonos vagy jól egymás mellé illeszthető fa, kő, vakolat, fém anyaghasználat, az állattartás legkorszerűbb funkcionális feltételeit biztosító új épületek komponálása, az egyes állatfajok természetes élőhelyéhez köthető környezet absztrakt megidézése, az állatkert lényegi funkciója mögötti visszafogott háttér kiépítése, a meglévő természeti környezet kímélése, megőrzése. A fent vázolt elvek szerint megvalósított állatkert elképzelésünk szerint egyedülállóan komplex, csak itt a Nagyerdei Kultúrparkban tetten érhető élményvilágot mutat be, tesz átélhetővé.

#### Vidámparki épületek

A régi vidámpark elemeit megújítjuk, a jelenlegi szétszórt telepítési rendet átalakítjuk, koncentrálnak. A park ikonikus játékelemei - óriáskerék, lovaskörhinta és dodgem - kiemelt, központi helyre kerülnek, a területrész átpozícionálásra kerül. A Nagyerdei Kultúrpark déli és északi területrészein lehetőséget biztosítunk az élmény-szórakoztató terület bővítésére. A vidámparki játékok két helyen csoportosulnak: a főbejárat környékén az élmény-adrenalin játékok, és az északi részen a nosztalgia vidámparki játékelemek. A Nosztalgia Vidámpark felvezető kapujának elhelyezett térbeli elemként komponáltuk újra a felújított óriáskereket, amely mögött épül ki a régi és új játékelemeket, szórakoztató helyeket és szolgáltató egységeket magában foglaló Nosztalgia Vidámpark. A közösségi események, programok kínálata szélesítésére, szabadtéri színpadot és játszóhelyet alakítottunk ki a fejlesztési terület súlypontjában. A leendő látogatói törzsközösségnek gondoljuk a többgenerációs, gyermekes családokat, ezért számos helyen, interaktivitást kívánó, eltérő tematika szerint berendezett játszótérek, játszóhelyeket, élmény-helyeket alakítottunk ki.

A lovas körhintát és a dodgemet új helyre, a vidámpark centrumába helyeztük el, azok építészeti megújítását is megvalósítjuk. A többi, régi játékelem is szorosabban, átláthatóbb módon, a Nosztalgia Vidámpark központi teréhez csatlakozva új pozíció szerint kerül telepítésre.

A parkban bővítési helyeket jelöltünk meg, a tervezett infrastrukturális hálózat ezek későbbi kiszolgálására alkalmas. A kisvasút megújítása nem csupán műszaki szempontból valósul meg, hanem a nyomvonala mentén elhelyezett új állatbemutató helyek, a lombkorona sétány építészeti attrakciója, az erdei iskola kialakítása okán teljesen megújult élménykörnyezetben halad át. A Nosztalgia Vidámpark és általában a Kultúrpark a régi, a felújított vidámparki kapuépítményen, kvázi gyorskapun keresztül is megközelíthető a hagyományörzés erős koncepcionális igénye szerint.

Az új hullámvasút a telek északnyugati saroktörésénél elhelyezve a Kultúrpark ezen részének fontos látványeleme, a park külső érzékelésének igényét biztosító egyik attraktív játékelem. Egyedülálló turisztikai és élményattrakcióként a park Ady Endre utcai telekhatára nyomvonala felett végig futó Flying Fox kötélpálya-csúszda elem telepítését gondoljuk, amely kiválóan alkalmas a Kultúrpark és tágabb értelemben a Nagyerdei környezet madártávlatú rálátására.

Összefoglalóan elmondható, hogy a Nagyerdei Kultúrpark területhasználata sűrű szövete nem alá és fölérendelt, hierarchikusan kiépített, elkülönülő területrészeket tartalmaz, hanem egymással halmazkapcsolatban lévő, változatos, ezért mindig új élményinspirációt jelentő lazán fonódó kapcsolati háló szerint alakítottuk ki. Ezen felül az általunk tervezett épületek teljesítik a pályázati kiírásban felsorolt műszaki követelményeket, a rendeltetésre, az állékonyságra, az elektromos rendszerekre, a gépészeti rendszerekre, a tűzvédelmi és a különleges műszaki tartalmi egységekre, a korszerű állattartásra vonatkozó követelményeket, a pályázati kiírásban részletezett jogszabályi követelményeknek az általunk tervezett épületek és infrastrukturális elemek megfelelnek.

### **Akadálymentesség**

A megújuló Nagyerdei Kultúrparkban tervezett funkciók közönségkapcsolattal érintett terei akadálymentesen használhatóak, érvényesül bennük az egyenlő hozzáférés elve. Ez azt jelenti, hogy a szerkezeteket, helyiségeket és használati tárgyakat, az egyes új játékelemek műszaki specifikációit úgy terveztük, hogy használhatóak és megközelíthetőek legyenek bármilyen fogyatékkal bíró személy számára a lehetőségekhez képest legönállóbban. A tervezés során alkalmaztuk az egyetemes tervezés szemléletét, így biztosítva minden ember számára a legteljesebb és legönállóbb térhasználatokat a nyilvános terekben, valamint a szabadterben.

Fontos, hogy a Nagyerdei Kultúrparkban megvalósuló programok állapotbemutatók, előadások, koncertek is inkluzívak, fogyatékkal élő személyek számára is nyitottak legyenek és a rendezvényeken részt vehessenek.

### **Fenntarthatóság**

Pályázati anyagunkban a fenntarthatóság biztosítására különös hangsúlyt fektettünk, mind a műszaki tartalom, mind a társadalmi-gazdasági fenntarthatóság értelmében. A fenntarthatóság vizsgálata két, időben jól elkülöníthető pozícióban értelmezhető: a megvalósított fejlesztésekre és a meg nem valósított beruházásokra.

A pályázati anyagban javasolt fejlesztéseknél a működést biztosító, jelenleg ismert és megfizethető alternatív, megújuló energiahasznosítást biztosító műszaki elemek - napelemek, napkollektorok, hőszivattyúk – beépülnek, a részletes műszaki lehetőségek feltárása után értelemszerűen a legoptimális elhelyezéssel, rendszerfelépítés szerint. Megvalósul az esővízhasznosítás, az épületek és állapotbemutatóhelyek szükség szerinti természetes árnyékolása, a természetes hulladék helyben való komposztálásának módja, a természetes és újra hasznosító épületerkezetek, burkolati elemek használata, a keletkező hulladék szelektív gyűjtésének technológiája.

A fenntarthatóság érdekében javaslatokat teszünk fejlesztési elemek megvalósításának elhagyására, átgondolására:

- a jelenlegi gazdasági udvarban fellelhető, 50-60 éves épületek felújítása véleményünk szerint gazdaságtalan, mert az új technológiai rendeknek megfelelő alaprajzi és térbeli kialakítás, a biztonságos műszaki állapot létrehozása költséges és kompromisszumokkal terhelt, ezért javasoltunk új, minden szempontból megfelelő gazdasági épületeket építeni
- az elefántház 16 méteres magassága zoológiai szempontból nem indokolt, viszont fenntartása - fűtése, légcseréje - csak szükségtelenül nagy pénzügyi keretből finanszírozható
- az elefánt látványmedence zoológiai szempontból indokolatlan, látogatói élmény tekintetében sem teljeskörűen kielégítő, de fenntartása csak néhány, nyugat-európai állatkert pénzügyi keretei között képzelhető el, mint többletszolgáltatás
- a borjúfóka szeme érzékeny a vegyszerekre, medencevíze csak mechanikusan tisztítható, így viszont víz alatti élményt nem nyújt a nem átlátszó vízoszlop miatt, ezért itt nem célszerű – bár a geometriai és műszaki lehetőségek fennállnak - vízalatti betekintőket kialakítani, viszont állattjelőlti szempontok miatt sós vízű rendszert alakítottunk ki, ami a mechanikai szűrővel ideális körülményeket biztosít az állatoknak
- az új vidámparki játékelemek műszaki tartalmának, kapacitási, teljesítményi adatainak és a hozzárendelt pénzügyi keretnek az optimalizálására tehető ésszerű, kompromisszumkereső javaslat

A fent részletezett fejlesztések elhagyása nem csak a fenntarthatóságot szolgáló, környezetkímélő beavatkozás, hanem jelentős pénzügyi forrás átcsoportosítására ad lehetőséget a Kultúrpark más beruházási elemeinek magasszintű megvalósításához.

## Komplex állatkerti és vidámparki jegyértékesítő, valamint beléptető rendszer koncepció

Az állatkertbe, illetve vidámparkba történő jegyértékesítést három értékesítési csatornán keresztül tervezzük megvalósítani. Az első a helyszíni értékesítés, ami még mindig a legnagyobb volumenű eladást képes generálni. A helyszíni értékesítés menete pénztárban történő jegyvásárlással indul. A komplexumba való belépéshez minden látogatónak meg kell vásárolni egy alap belépőjegyet, ami lehetőséget ad a parkban a szabad sétálásra, nézelődésre és a megrendelő döntése szerint néhány játék igénybevételére. A Kultúrpark területén egy belső fizetési rendszer kialakítását tervezzük. A belső fizetési rendszert a vendégek a belépéskor kapott RFID/NFC technológiát alkalmazó karperecek segítségével tudják igénybe venni. A helyszíni értékesítés igénybevételekor a vendég megvásárolja a belépéshez szükséges belépőjegyet, melynek bizonyos százaléka automatikusan feltöltésre kerül a kapott karperecekre, ezzel lehetővé válik a vidámparki játékok és egyéb szolgáltatások kipróbálása. Továbbá a pénztáraknál, illetve a kihelyezett befizető pontokon a látogatóknak lehetőségük van további összegeket feltölteni a karperecekre mely révén később igénybe vehetik a komplexum szolgáltatásait. A helyszíni jegyvásárláskor tehát a vendégek megkapják a belépéshez szükséges belépőjegyet, ami minden esetben tartalmaz egy QR kódot/vonalkódot, valamint a látogatószámnak megfelelő mennyiségű karperecet. A jegyvásárlást követően a vendégek forgókapun áthaladva jutnak be a komplexumba.

A második legeredményesebb értékesítési csatorna az online jegyértékesítés. Az online jegyértékesítő rendszer már működik a parkban, amely továbbfejlesztése szükséges. A pénztáraknál külön belépési lehetőséget kell kialakítani az elővételes jeggyel érkezőknek, ahol ezek a látogatók átvehetik a belső fizetési rendszer használatához szükséges karpereceket az alap belépőjegy meghatározott százalékaival feltöltve. A kapott karpereceket további összegekkel tölthetik fel a kijelölt befizető pontokon. A forgókapus rendszerhez érve a vendég saját QR-kódját/vonalkódját beolvasva léphet be az állatkert és vidámpark területére.

A harmadik értékesítési csatorna az applikáción keresztül történő jegyértékesítés. A mobilapplikációk napjaink egyik legkiemelkedőbb direkt-marketing eszközei, hiszen a push értesítések révén folyamatos kapcsolat tartható fent a látogatókkal. Az applikáción keresztül történő jegyvásárlás menete megegyezik az online jegyvásárlás menetével, azzal a különbséggel, hogy a megvásárolt belépőjegy nemcsak letölthető, hanem automatikusan az applikáción belül is tárolásra kerül. Az applikáció a jegyvásárláson kívül képes kell legyen helyettesíteni a karperecek első fizetési rendszerben betöltött szerepét, így lehetőség van az applikációba történő pénzösszegek feltöltésére, melyeket vidámparki játékok használatára, illetve szolgáltatások igénybevételére lehet használni. A mobilapplikációk használatának legnagyobb előnye a karperechez képest, hogy a feltöltött összeg elfogyásakor a mentett kártyával gyorsan újabb krediteket lehet vásárolni. A forgókapuknál az applikációból bemutatható a belépőjegyhez tartozó vonalkód/QR-kód, a tárca funkció révén pedig igénybevehetőek a vidámparki játékok, valamint további szolgáltatások vásárolhatóak.

A beléptető kapuk egyedi gyártású célhardverek, melyek képesek a hagyományos, illetve a digitálisan értékesíteni kívánt belépőjegyek olvasására is. Figyelembe véve az állatkert és vidámpark várható látogatószámát, s azt, hogy a szezonális miatt a nyári időszakban kiugróan nagy a terhelés, ezért a forgókapuk speciális célhardveréhez speciális szoftveres háttérrel kell biztosítani

A beléptető rendszer menedzseléséhez egy web alapú felület kialakítását javasoljuk tervezni. Ezen a felületen nyomon követhető a teljes értékesítés, valamint a beléptetéshez köthető látogatói statisztikák, illetve a játékok kihasználtsági adatai. Ezen a felületen lesz lehetőség kezelni az árakat, illetve az elérhető jegyek darabszámait is. Amennyiben később bővül a karpereccel és belső fizetési rendszerrel összekapcsolt szolgáltatások köre, érdemes lehet valamilyen formában összekötni ezzel a rendszerrel, hogy az összes szolgáltatásból származó jövedelem egy helyen legyen feldolgozható.





## TÁJÉPÍTÉSZETI KONCEPCIÓ

### Koncepció

Koncepción alapját az állatok természetes élőhelyeinek bemutatása képezi. A természetes élőhely megjelenítésével a látogató tapasztalat útján szerzett ismereteinek bővítése mellett olyan közegek létrehozása a cél, ahol az állatok jól érzik magukat. Eredeti élőhelyeket a lehetőségekhez mérten imitáljuk, ingergazdag környezetet hozunk létre. A változatos környezet az állatot aktív tevékenységre, a fajra jellemző természetes viselkedésre ösztönözi, ezáltal a látogató számára gazdagabb élményt nyújt.

Az állatok természetes élettereinek csoportosításával 5 zónatípust különítettünk el; afrikai szavanna, dél-amerikai esőerdő, ázsiai dzsungel, ausztrál sztyepp és európai erdő. A zónákat egy jól átlátható, szerteágazó és minden pontból más élményt nyújtó úthálózat köti össze, melyet tematikus sémákkal egészítettünk ki. Kialakítottunk az erdőtípusokat, a füves pusztákat és a vizes élőhelyeket bemutató ösvényeket, mely új perspektívát nyújtanak a látogatók számára. A Kultúrparkba érkezők a "kontinenseken" végighaladva saját maguk fedezhetik fel és hasonlíthatják össze egy-egy vegetációtípus jellegét.

### Zónatípusok

A zónához kapcsolódóan különböző interaktív kertrészeket alakítottunk ki. Afrika területén a szavanna jelleg megjelenítése érdekében díszfű dominancia jellemző, melyet kisebb facsoportok kialakításával tettünk változatosabbá. A Nagyerdő faállományát a hangsúlyos pontokon imitátor növények egészítették ki, a szavanna ernyős lombkoronájú akációira itt a selyem akác (*Albizzia julibrissin*) emlékeztet.

Ázsia területén a koncepció egy dzsungel kialakítása volt, itt elhelyeztünk egy bambuszerdőt is, mely egyben egy felfedezésre váró labirintus is.

A dél-amerikai esőerdők megidézését sűrű, háromszintes vegetáció biztosítja, melyet nagy, fényes levelű és élénk virágzatú növények dominálnak. Ezen felül elhelyeztünk egy vizes játszótérrel is, mely a park interaktív használatához járul hozzá.

Az ausztrál sztyepp területen szintén a díszfűvek jellemzőek, s élőhely imitátor növényfajként említhető az eukaliptusz (*Eucalyptus gunnii*) és araukária (*Araucaria araucana*) fajok.

Az európai erdők területén a kontinentális éghajlat őshonos fajait alkalmaztuk, így a tölgy (*Quercus robur*), a bükk (*Fagus sylvatica*) és a gyertyán (*Carpinus betulus*) fajok gazdagítják a Nagyerdő faállományát.

### Látványkapcsolatok

A látványkapcsolatok kialakítása során fontos szempont volt, hogy kifizetőként több, kisebb betekintő pont változatos látványt nyújtson. A kifizetők egyes részei más természetes tevékenységet ösztönöznek, például említve egyik szemszögből az állat fürdését vizsgálhatja a látogató, míg más betekintő ponton mászás, evés, vagy társas tevékenysége közben kaphatunk róluk közelebbi képet. A kifizetők kialakításánál további fontos szempont volt az állatok komfortérzete. A kifizetőn belüli takarások révén egy betekintő pontról nem látható be a teljes kifizető, az állatok elbújhatnak a nagy közönség és fajtársaik elől. A takarás magasabb, sűrűbb növényzetet, terepalakulatokat, nagyobb sziklák vagy sziklacsoportok révén jön létre. A látogatói és életterek között a vízarchitektúrák és a növényalkalmazás teremt kapcsolatot. Az állat élőhelyére emlékeztető közeg túlnyúlik a kifizető határain, a látogatói betekintő pontok környezetét is magába foglalja, így a szemlélő a vadon vendégként érezheti magát.

### Utak hierarchiája

A szilárd burkolatú főút felfűzi a park legfontosabb egységeit és látogatói időn kívül kényelmes fenntartást tesz lehetővé. Az egyes tematikus kertrészeket feltáró látogatói útvonalak keskenyebbek és az adott zónához illeszkedő anyaghasználat jellemzi őket: az afrikai zóna területén stabilizált szőrt burkolatú, Ázsia és Dél-Amerika területén a terméskő burkolat és rakott támfalak, míg az európai területen a fa, mulcs burkolatú utak kerültek előtérbe. A vidámpark területen a főúthoz hasonlóan magas minőségű szilárd burkolatot alakítottunk ki, míg a főbb teresedéseken, mint a bejáratok tér és rendezvényter, fa burkolatú pihenő szigeteket helyeztünk el. A játszótérek burkolata ütőcsillapító gumiburkolat.

### Domborzat

A terep mozgatóásával lehetőségünk nyílt látványkapcsolatok és a látogatók tekintetének irányítására a magasabb pontok által létrejött vizuális zárásoknak köszönhetően. A domborzat továbbá az állatkifizetők lehatárolását is segíti, különös tekintettel a zsiráf és az elefánt kifizetőkon. Ezeket a területeket vízarchitektúrákkal tovább erősítettük, melyek vizuálisan összekapcsolja a látogatói és élettereket, ám mederkialakításuk révén megakadályozza az állat kijutását.

### Vizes elemek

Víz nélkül nincs élet, természetes hogy az állatok számára is elementáris a víz jelenléte. Koncepción egyik fő eleme a szoros relációknak bemutatása, melyet a területet behálózó vízarchitektúrák tettek lehetővé. Az állatkert területén a víz az adott élőhelyre jellemző formában jelenik meg, így vízgyűjtő tó, csordogáló patak vagy bő víző folyó formájában. Az életfeltételek biztosítása mellett a vízarchitektúrák fontos szerepet játszanak a hangulatteremtésben és a fizikai elhatárolásban is.

### Növényalkalmazás

Növénytelepítési koncepción egy kategorikus kialakítás köré épült. A frekvenciált helyeken, kiemelt fókuszpontokon dekoratív, magasabb fenntartási igényű növényfoltok kerültek kialakításra. A park további területein alacsony fenntartási igényű, féleltenszív vegetáció jellemző. Fontos szempont az egész éves díszítőérték biztosítása, ezeket örökzöld növényekkel és a nyári dúsabb virágzásokon túl, télen is díszítő növényekkel tesszük lehetővé. A kiemelt fókuszpontokhoz hasonlóan a bejáratok tér, rendezvényter és a vidámpark területén a növényalkalmazás természetes és dekoratív megjelenésű növénykaszettákkal történik. Fontos szempont volt, hogy a kijelölt bővítési helyeken, a későbbi ütemekben megvalósuló beépíthető területeket zöldfelületként hasznosítsunk. Új fa telepítése ezeken a területeken nem történik, a dekoratív hatás érdekében vadvirágos magkeverék szórással virágos gyepet hozunk létre.

## Műszaki-költségbecslési specifikáció

A Nagyerdei Kultúrpark attrakciófejlesztése pályázati koncepciójában foglalt beavatkozások, a mellékelt költségbecslési összesítő stuktúrájához igazodóan, az alábbi műszaki tartalom csoportosítás szerint taglalhatók:

- I. Főbejárat: Magában foglalja a tervezési programban taglalt funkcionális program megvalósítását a pályázatban bemutatott új főbejárat épület részeként.
- II. Multifunkcionális látogatóközpont: Magában foglalja a tervezési programban taglalt funkcionális program megvalósítását a pályázatban bemutatott új főbejárat épület részeként.
- III. Állatkert
  - III.1. Meglévő épületek, állatsimogató, játszótér fejlesztése, bővítése: Magában foglalja a meglévő, megtartandó épületek — zsiráfház, vízilóház, pálmaház, trópusi madárház, irodaház alap szakipari felújítási munkáit. Az új területhasználat kialakításához szükséges bontási munkákat — épületek, utak, kerítések, állatkifutók. Az új, alap műszaki infrastruktúrával készülő állatházak, boxok építését, a bonyolultabb infrastruktúrájú Dél-Amerika ház kialakítását, valamint a típus csarnokszerkezetekből építendő gazdasági épületek megvalósítását. Tartalmazza az új játszótérek kialakítását, alapszintű felszerelését, valamint a tipizált, közepefelszereltségű kiszolgáló épületeket és a szociális épületet.
  - III.2. Elefántház: Magában foglalja az egyedülálló zoológiai attrakcióként megvalósuló elefánt-gibbon-ködfojtos párduc-koronás galamb bemutatóhelyek építését.
  - III.3. „Sarkvidékek háza”: Tartalmazza a pingvin-ház és a fóka bemutatóhely kialakítását.
  - III.4. Csimpánzház: Magában foglalja a csimpánzház és a külső kifutók kialakítását.
  - III.5. Párduc kifutó: Tartalmazza a fekete párduc, a kistestű macskafélék és a kínai leopárd élőhelyeinek, bemutatóhelyeinek építését.
  - III.6. Repartíciós központ: A gazdasági udvarban elhelyezett, bonyolult műszaki tartalommal rendelkező épület megvalósítását tartalmazza.
- IV. Vidámpark
  - IV.1. Meglévő elemek, Büfé fejlesztése: A megvalósítás tartalmazza a Nostalgia Vidámpark kialakítását, a meglévő játékelemek felújítását és áthelyezését.
  - IV.2. Hullámvasút: Új játékelem beszerzése.
  - IV.3. Nagyjátékgépek: Új játékelemek beszerzése -gokartpálya,aerospin fiatal felnőtt,aerospin gyermek,szabadesés torony fiatal felnőtt,láncos körhinta,kalózhajó,szabadtéri színpad kiépítése és flying fox csúszdapálya kiépítése.
  - IV.4. Kisjátékgépek: Új játékelemek beszerzése — méhecske körhinta, 101 kiskutya körhinta, célbalövő ház, célbadobáló ház, hordó-forgó beszerzése.
  - IV.5. Elvarázsolt kastély: Új, elvarázsolt kastély játékelem beszerzése.
  - IV.6. Csúszda játszótér: A Nostalgia Vidámparki területén, a meglévő terepalakulat déli oldalán csúszdákból, mászó-részből és kiegészítő mesházakból összeállított élménypark kialakítása, eszközbeszerzés.
  - IV.7. Beléptetőrendszer: A pályázati anyagban taglalt műszaki specifikáció szerint kialakított beléptetőrendszer telepítése.
  - IV.8. Kapcsolódó szakági munkák: Magában foglalja a Kultúrpark területén kiépítendő hangosítási és audiovizuális rendszerek megvalósítását.
- V. Tájépítészet
  - V.1. Kertépítészeti építési munkák: Magában foglalja az külső állatkifutók megvalósítását, a zöldfelületi rendezést,kerítésépítési munkákat.
  - V.2. Utak,járdák,sétányok: Tartalmazza a szervízút hálózat kiépítését, a gyalogosforgalmi sétányok kialakítását, a fa szerkezetű látvány-sétány megépítését.
- VI. Infrastruktúra fejlesztés
  - VI.1. Elektromos energiaellátás: Magában foglalja a fejlesztési területen új hálózat kiépítését, a szükséges csatlakozási pontok kialakítását, a bővítési helyekhez csatlakozási pozíciók biztosítását, a játékelemek megtáplálását. Tartalmazza a gazdasági területek, a látogatósétányok térvilágítását és a multifunkcionális látogatóközpont díszvilágítását.
  - VI.2. Vízellátás: A fejlesztési területen körvezeték-rendszer épül, az egyes épületek, állattartóhelyek, kifutókban elhelyezett állattartók pontos kapacitásadataihoz igazodó keresztmetszeti méretekkel, szükséges helyeken öntözőhálózat létesül.
  - VI.3. Csapadékvíz kezelés: Tartalmazza a csapadékvíz elvezetés differenciált megoldásait, a szikkasztós, tárolós és csapadécsatorna rendszer együttes alkalmazásának, a locsoló, csepegtető hálózatba való integrálás építési munkáit.
  - VI.4. Parkolók: Magában foglalja az igazgatási területen és a gazdasági udvarban kialakított, intézményi használatra készülő parkolóhelyek kialakítását.