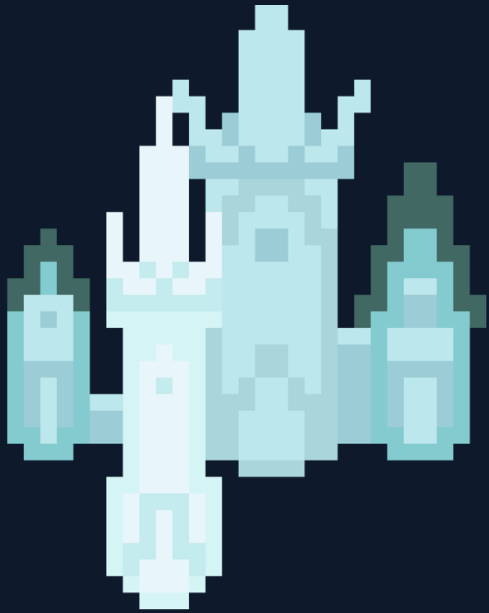
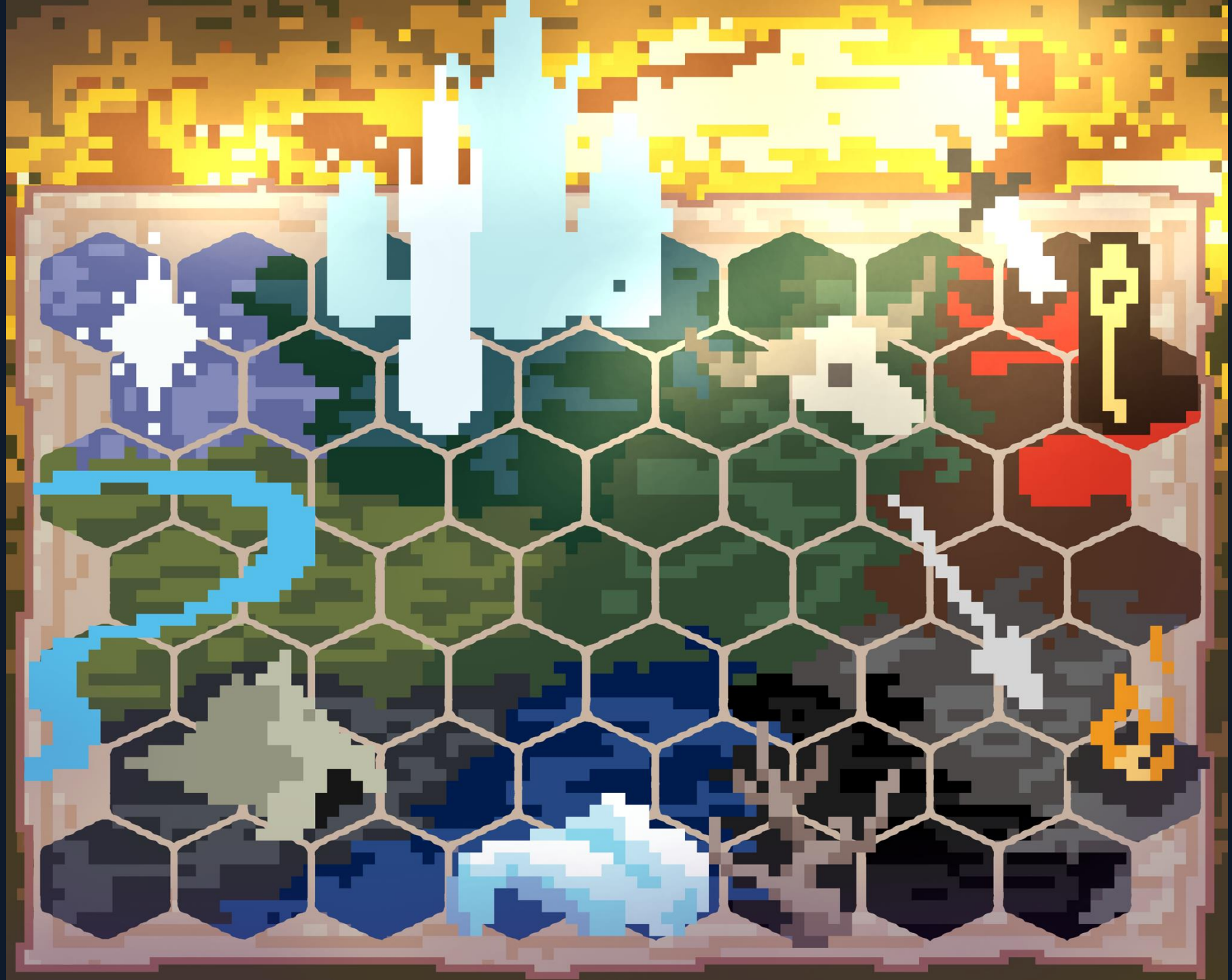


**Unser Spiel beginnt jetzt.**

# Was macht unser Spiel einzigartig?



**Das Spiel auf einen Blick.**



# Wie spielt man unser Spiel?



**Kaufen**

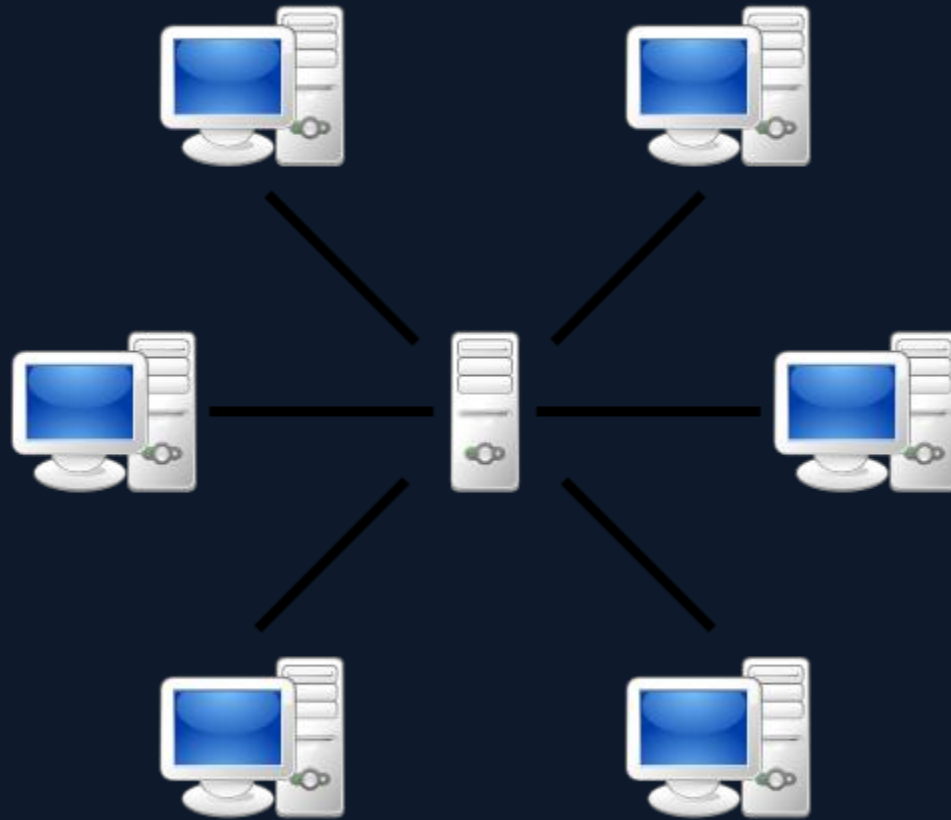


**Bauen**



**Upgrade**

# Gemeinsam spielen, strategisch gewinnen.



# Die Magie hinter dem Code.

```
1 private final String[] possibleResources = {"Runen", "Energie"};
2
3 /**
4  * constructor of the HexMap class. calls the generateMap method
5  * @param rows number of rows
6  * @param columns number of columns
7  */
8 public HexMap(int rows, int columns){
9     generateMap(rows, columns);
10 }
11
12 /**
13  * generating the map. this still has to be implemented
14  * @param rows number of rows
15  * @param columns number of columns
16  */
17 public void generateMap(int rows, int columns){
18     //TODO
19 }
20
21 /**
22  * print the info of the tiles (using the getInfo method of HexTile)
23  */
24 public void printMap(){
25     //TODO
26 }
```

# Wie wir Probleme lösen.





# Unser Plan für den Erfolg.



# Das Spiel nimmt Form an.

We start building – tomorrow.