**Formulering vijfde Sprint**

* Headquarter toegevoegd + winconditie
* Holy grail + winconditie
* Level geladen uit txt bestand
* 2 nieuwe Units
* Textures mooier maken en bugfix

Tijdens deze sprint willen we de wincondities toe gaan voegen aan het spel zodat ook daadwerkelijk een potje uit kan worden gespeeld. Hiervoor is het nodig om nog 2 objecten aan het spel toe te voegen, namelijk de Holy Grail en de Headquater.

De Holy Grail moet het centrale punt van het spel gaan vormen. Door als speler met een unit bij dit punt te staan kan je schade aanrichten aan de tegenstander en zo dus het spel winnen als de tegenstander geen levens meer heeft.

De Headquater is het belangrijkste gebouw dat elke speler in zijn bezit heeft. Wordt deze kapotgemaakt dan heb je ook verloren, want ja zonder basis heb je niks waar vandaan je snode plannen kunnen worden gemaakt om de vijand uit te schakelen.

Ook willen we in plaats van (wat tot nu toe het geval was) alle units en buildings handmatig in het level te zetten, de indeling van het level aan het begin van het spel uit laten lezen uit een txt bestand. Dit scheelt niet alleen veel werk, maar ook zijn zo snel en makkelijk aanpassingen aan te brengen in de indeling van het spel.

Tevens is het de bedoeling om 2 nieuwe units toe te voegen voor iets meer variatie in het spel.

Tot slot willen we veel gaan doen aan bug fixes en ook de textures mooier maken. Denk bij het mooier maken vooral aan transperantie toevoegen, want plaatjes hebben nu vaak nog een box om zich heen en dat staat natuurlijk niet mooi.