

## Novinky ve verzi 2.5

- Slávíme 20 let od dokončení prvního Krkala.
- 8 nových levelů v hlavní hře.
- 12 nových levelů s těžkými hlavolamy.
- Levely je nutno hrát postupně, dohráváním se odemykají.
- Zavedeny uživatelské profily. Pod profilem si hra pamatuje dohrané levely, či levely odemčené k editaci nebo k hraní.
- Změněno hlavní menu hry.
- Do hry přidán příběh s ilustracemi.
- K levelům přidány nápovědné texty.
- Podstatně vylepšena lokalizace do češtiny a angličtiny. Jazyk se dá přepínat v konfiguraci.
- Opraveny chyby, které znemožňovaly běh hry na novějších počítačích a/nebo grafických kartách.
- Vylepšený herní HUD.
- Editor levelů obsahuje nápovědu.
- Vylepšení menu a dialogů v editoru.
- Level properties dialog v editoru.
- Nedohrané levely nejdou otevřít v editoru.
- Upravena a aktualizována dokumentace a readme.
- 'Animace' dráčka ve vodě.
- Ve fullscreenu použití 32bit barevné hloubky.
- Bugfixing.
- Plus další drobná vylepšení.

## Novinky ve verzi 2.4

- 5 nových levelů.
- Kernel umí ukládat a nahrávat hru, udělán SavePoint.
- Přibyly nové objekty do hry Krkal: SavePoint, Ledová Koule, Teleport2 (umí teleportovat všechny pohyblivé objekty).
- Nová grafika (Hrboatá podlaha, SavePoint, Balónek, Pneumatika, Nitroglycerin, Proud, Ledová koule).
- Opravena chyba v Editoru - Editor nenahrával shortcuty.
- Editor: Spousta drobných změn zaměřených na zvýšení přehlednosti. Vylepšena funkce Refresh Object.
- Kvůli vyšší přehlednosti přibyly nové typy pro KSID jména: ObjectVoid a AutoVoid.
- Zefektivněny registry. (A díky tomu zrychleno ukládání a nahrávání levelů a skriptů.)
- Aktualizována dokumentace (Popis hry Krkal, Jak psát skripty, Služby Kernelu).
- Plus další drobná vylepšení.

## Novinky ve verzi 2.3

- 5 nových levelů.
- Některé staré levely byly vylepšeny.
- Levely jsou již kompletně nasvíceny.
- Podstatně zrychleno viditelnostní třídění. Hra je teď celkově plynulejší, v některých levelech se zvedlo fps až 4x!
- Jsou naprogramovány nové objekty do hry Krkal (Elektrické proudy, Hrbolatá podlaha, Skákavá stěna, Dveře, Nitroglycerín, Dynamická světla (u Hrbolaté podlahy, Proudů a Nitroglycerinu ještě bohužel chybí vlastní grafika)).
- Hra Krkal pozměněna a vylepšena, opraveny některé chyby. (Už se nelze pohybovat proti směru pásu, změněno umísťování výbuchu, postavičky se na Slizu proměňují v Příšery...)
- Nová grafika a zvuky (Vznášející se krabice, Průlezná stěna, Dveře,...)
- V editoru jsou obrázky objektů v ObjectListu, ze stromu byl odstraněn výběr automatické grafiky.
- Editor umí rychle znovunahrát level se změněným Game Modem. Zmáčkněte Shift+F2. Jen pozor, nezapomeňte si uložit rozpracovanou práci. Velmi užitečná věc pro testování levelů.
- Editor umí zobrazovat komentáře k objektům (=Popis daného objektu, podrobné vysvětlení, co objekt dělá). Každý objekt má nyní komentář, dále bylo rozšířeno používání nápovědných tooltipů u editovatelných atributů. Téměř každá položka má nyní nápovědu.
- Aktualizována dokumentace (Popis hry Krkal, Jak psát skripty, Programování hry Krkal, Služby Kernelu).
- Kernel má nové služby pro práci se zprávami (hledání a mazání).
- Kernel umí umísťovat objekty mimo mapu.
- V úvodním menu je stručná nápověda a credits, uděláno ReadMe.
- Plus další drobná vylepšení.
- Ale kompilátor je stále nehorázně zabugovaný!!!! :-{