# Novinky ve verzi 2.5

* Slavíme 20 let od dokončení prvního Krkala.
* 8 nových levelů v hlavní hře.
* 9 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 (Hrbolatá 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 credity, uděláno ReadMe.
* Plus další drobná vylepšení.
* Ale kompilátor je stále nehorázně zabugovaný!!!!! :-(