

Détails de la mise à jour du logiciel Splatoon ver.2.2.0

Δ Indique les modifications qui augmentent la puissance de l'arme. ▼ Indique les modifications qui diminuent la puissance de l'arme.

Les chiffres dans les tableaux renvoient aux statistiques de base des armes.

Modifications apportées aux armes principales :

Liquidateur Liquidateur griffé Lanceur héroïque (réplique) Lanceur Octaling (réplique)	▼ Réduit les dégâts de base de 36 à 35.
N-ZAP 85 N-ZAP 89	Δ Augmente la vitesse de déplacement de 11 % pendant le tir.
Marqueur léger Marqueur léger Néo	Δ Augmente les dégâts de base de 26 à 28.
Liquidateur pro Liquidateur pro griffé	Δ Réduit la consommation d'encre d'environ 5 %.
Nettoyeur duo Nettoyeur duo modifié	Δ Augmente la vitesse de déplacement de 20 % pendant le tir.
Nettoyeur XL Nettoyeur XL modifié	Δ Réduit la consommation d'encre d'environ 6 %.
Arroseur léger Arroseur léger Cétacé	Δ Augmente la couverture de territoire de 10 %.
Arroseur lourd	Δ Augmente la portée de 15 %. Δ Augmente la couverture de territoire de 15 %.
Proxiblaster	▼ Réduit les dégâts maximum dûs au souffle des explosions de 125 à 80. ▼ Fixe la limite des dégâts maximum dûs au souffle des explosions à 100, même avec des équipements augmentant les dégâts.
Éclablaster Éclablaster modifié	
Éclablaster XL Éclablaster XL griffé	
Turboblaster Turboblaster chic	Δ Augmente la cadence de tir de 0,28 à 0,2 lorsque vous ouvrez le feu sous forme de calamar. Δ Réduit le temps de récupération après avoir tiré de 0,43 à 0,33 seconde.
Turboblaster pro	
Rouleau carbone Rouleau carbone chic	▼ Règle les dégâts d'éclaboussure. Les joueurs ne peuvent éclabousser leurs adversaires d'un seul coup qu'en frappant avec le centre du rouleau. ▼ Les adversaires ne peuvent être éclaboussés d'un seul coup que lorsque le joueur est à court d'encre. • Équilibre les dégâts infligés lorsque le Rouleau est utilisé à plusieurs reprises pour éclabousser.
Rouleau Rouleau griffé Rouleau héroïque (réplique)	

Dynamo-rouleau Dynamo-rouleau tesla	<ul style="list-style-type: none"> ▼ Augmente de 0,83 à 1,17 seconde le temps nécessaire avant que le réservoir d'encre ne se remplisse une fois le Rouleau utilisé. ▼ Règle les dégâts d'éclaboussure. Les joueurs ne peuvent éclabousser leurs adversaires d'un seul coup que si le centre du Rouleau est utilisé. ▼ Les adversaires ne peuvent être éclaboussés d'un seul coup que lorsque le joueur est à court d'encre. • Modifie la méthode de calcul des dégâts lorsque le Rouleau est utilisé à plusieurs reprises.
Épinceau Épinceau nuancé	Δ Réduit la consommation d'encre de 10 % lorsque les joueurs courent tout en tirant de l'encre.
Extraceur Extraceur modifié	▼ La portée des dégâts infligés aux adversaires sans que l'arme ne soit entièrement chargée est de 40 à 100. Elle était autrefois de 40 à 120.
Extraceur zoom Extraceur zoom modifié	
Bimbamboum Mk II	Δ Réduit la consommation d'encre d'environ 12,5 %.
Badigeonneur XS	<ul style="list-style-type: none"> Δ Réduit de 0,33 à 0,30 seconde le temps nécessaire pour atteindre le premier niveau de charge. Δ Réduit de 0,50 à 0,45 seconde le temps nécessaire pour atteindre le deuxième niveau de charge.
Badigeonneur	Δ Réduit la consommation d'encre de 10 %.
Seauceur	Δ Augmente les dégâts infligés aux boucliers de Bazookarpe de 33 %.
Dépoteur	

Modifications apportées aux armes secondaires :

Détecteur	<ul style="list-style-type: none"> Δ Augmente le rayon de la zone affectant les ennemis de 17 %. ▼ Réduit la durée de 10 à 8 secondes.
Mur d'encre	<ul style="list-style-type: none"> ▼ Réduit la résistance aux attaques ennemies d'environ 40 %. ▼ Augmente de 1,33 à 2,67 secondes le temps nécessaire avant que le réservoir d'encre ne se remplisse après avoir jeté cette arme.

Modifications apportées aux armes spéciales :

Lance-tornades	<ul style="list-style-type: none"> ▼ Réduit la cadence de tir de 0,55 maximum à 0,92 seconde. • Des réglages ont été effectués pour que l'affichage de la cible ne change pas.
Kraken	<ul style="list-style-type: none"> ▼ Augmente de 180 à 200 points le nombre de points nécessaires pour remplir la jauge spéciale. ▼ Ajoute un temps de 0,75 seconde avant que les joueurs puissent de nouveau attaquer après avoir utilisé le Kraken. ▼ Augmente la zone dans laquelle le Kraken reçoit des dégâts afin qu'elle soit proportionnelle à la taille de son corps.

Modifications apportées aux matchs pros

Défenses de zone	Les jauges spéciales de l'équipe de tête se rechargent graduellement si les parades de chaque équipe sont interrompues. Ces jauges se rechargent plus rapidement lorsque les parades sont activées.
Expédition risquée	<ul style="list-style-type: none"> • Les jauges spéciales se rechargent graduellement de manière automatique pour l'équipe qui contrôle la tour, quelle que soit l'équipe en tête. • Si aucune des équipes ne contrôle la tour, les jauges spéciales se rechargent graduellement de manière automatique pour l'équipe qui perd. • Réduit la vitesse à laquelle la jauge spéciale augmente automatiquement. • Augmente la quantité de contretemps lorsque les joueurs utilisant le Bouclier ou le Kraken sont touchés d'en haut ou d'en bas. • Modifie la façon dont le Mur d'encre rebondit lorsque vous le lancez contre le haut du pilier de la tour, ce qui rend plus difficile de placer un Mur d'encre sur la tour lorsque vous êtes dessus.

Modifications apportées à la méthode de calcul des classements

• Les joueurs de niveau S+ sont plus souvent mis en relation avec d'autres joueurs S+. Modifie le nombre de points gagnés ou perdus par les joueurs.

Points de classement	Ver.2.1.0		Ver.2.2.0	
	Victoire	Défaite	Victoire	Défaite
80 - 99	+2	-8	→ +2	-5
40 - 79	+2	-6	→ +3	-5
0 - 39	+3	-6	→ +4	-4

• Les joueurs de niveau S sont moins souvent mis en relation avec les joueurs S+. Modifie le nombre de points gagnés ou perdus par les joueurs.

Points de classement	Ver.2.1.0		Ver.2.2.0	
	Victoire	Défaite	Victoire	Défaite
80 - 99	+3	-6	→ +4	-6
40 - 79	+4	-5	→ +4	-5
0 - 39	+5	-4	→ +5	-5

• Les équipes de niveau S+ gagnent moins de points en cas de victoire et les équipes de niveau S gagnent plus de points en cas de victoire. Le niveau de difficulté pour conserver le niveau S+ avec 99 points reste le même.

Modifications apportées aux combats

- Problème réglé : l'encre se recharge **un peu alors** que le Badigeonneur vide commence à charger.
- Problème réglé : les Détecteurs et les Fioles toxiques ne fonctionnent pas lorsqu'il y a des latences de connexion.
- Problème réglé : en Expédition risquée, les joueurs ne peuvent pas déplacer la tour en nageant dans la zone jouxtant le sommet et les flancs de la tour, même lorsqu'ils ne sont pas sur la tour.

- Problème réglé : le bouclier Mission Bazookarpe n'encaisse aucun **dégât** lorsque le **bouclier** est très proche d'un mur.
- Problème réglé : des effets visuels ne s'affichent pas lorsque de l'encre atteint le bouclier Mission Bazookarpe et les murs d'encre.
- Problème réglé : des jets d'encre traversent parfois des murs peu épais.
- Problème réglé : des Rouleaux infligent parfois des dégâts à travers des murs peu épais.
- Problème réglé : le Kraken inflige parfois des dégâts à des adversaires se cachant de l'autre côté d'un mur peu épais.
- Problème réglé : des armes principales de type Lanceur tirent à une cadence plus élevées que la normale lorsque des armes spéciales précises sont activées.