

Informatie software-update voor Splatoon ver.2.2.0

△ Geeft aan dat veranderingen de wapenkracht verhogen ▼ Geeft aan dat veranderingen de wapenkracht verlagen

De getallen in de tabellen vertegenwoordigen de standaardspecificaties van de wapens.

Aanpassingen standaardwapens:

Splattershot Tentatek Splattershot Hero Shot Replica Octoshot Replica	▼ De standaardshade wordt verlaagd van 36,0 naar 35,0.
N-ZAP '85 N-ZAP '89	△ De loopsnelheid tijdens het vuren wordt met circa 11% verhoogd.
Splash-o-matic Neo Splash-o-matic	△ De standaardshade wordt verhoogd van 26,0 naar 28,0.
Splattershot Pro Forge Splattershot Pro	△ Het inktverbruik wordt met circa 5% verlaagd.
Dual Squelcher Custom Dual Squelcher	△ De loopsnelheid tijdens het vuren wordt met circa 20% verhoogd.
Jet Squelcher Custom Jet Squelcher	△ Het inktverbruik wordt met circa 6% verlaagd.
L-3 Nozzlenose L-3 Nozzlenose D	△ De dekking wordt met circa 10% verhoogd.
H-3 Nozzlenose	△ Het bereik wordt met circa 15% verhoogd. △ De dekking wordt met circa 15% verhoogd.
Luna Blaster	▼ De schade door directe treffers wordt verhoogd van 125,0 naar 80,0. ▼ De limiet voor schade door directe treffers wordt ingesteld op 100,0, ook met schadeverhogende uitrustingsstukken.
Blaster Custom Blaster	
Range Blaster Custom Range Blaster	
Rapid Blaster Rapid Blaster Deco	△ De vuursnelheid in inktvisvorm wordt verhoogd van 0,28 naar 0,20. △ De hersteltijd na te hebben gevuld wordt verlaagd van 0,43 naar 0,33 seconden.
Rapid Blaster Pro	
Carbon Roller Carbon Roller Deco	▼ De spatterschade wordt aangepast. Spelers kunnen hun tegenstanders alleen met het midden van de Roller in een keer onderspetteren. ▼ Tegenstanders kunnen niet met één aanval worden ondergespetterd als de speler geen inkt meer heeft. • De hoeveelheid toegebrachte schade door herhaaldelijk met de Roller te spetteren wordt in balans gebracht.
Splat Roller Krak-On Splat Roller Hero Roller Replica	

Dynamo Roller Gold Dynamo Roller	<p>▼De tijd voordat de inkt weer wordt aangevuld, nadat met de Roller is gespetterd, wordt aangepast van 0,83 naar 1,17 seconden.</p> <p>▼ De spatterschade wordt aangepast. Spelers kunnen hun tegenstanders alleen met het midden van de Roller in één keer onderspetteren.</p> <p>▼ Tegenstanders kunnen niet met één aanval worden ondergespetterd als de speler geen inkt meer heeft.</p> <p>* De berekening van de schade die ontstaat door het herhaaldelijk spetteren met de Roller wordt aangepast.</p>
Inkbrush Inkbrush Nouveau	ΔHet inktverbruik wordt met circa 10% verlaagd als spelers rennen tijdens het vuren.
E-Litre 3K Custom E-Litre 3K	▼De schade die tegenstanders kan worden toegebracht zonder het wapen volledig te laden, wordt aangepast naar 40,0 - 100,0. Voorheen was dit 40,0 - 120,0.
E-Litre 3K Scope Custom E-Litre 3K Scope	
Bamboozler 14 MK II	Δ Het inktverbruik wordt met circa 12,5% verlaagd.
Mini Splatling	<p>ΔDe benodigde tijd om op te laden tot het eerste niveau wordt verlaagd van 0,33 tot 0,30 seconden.</p> <p>Δ De benodigde tijd om op te laden tot het tweede niveau wordt verlaagd van 0,50 tot 0,45 seconden.</p>
Heavy Splatling	Δ Het inktverbruik wordt met circa 10% verlaagd.
Slosher	ΔDe schade aan Rainmaker-schilden wordt met circa 33% verhoogd.
Tri-Slosher	

Aanpassingen extra wapens:

Point Sensor	<p>ΔDe radius van het gebied waarin vijanden worden geraakt, wordt met 17% vergroot.</p> <p>▼De duur wordt teruggebracht van 10,0 naar 8,0 seconden.</p>
Splash Wall	<p>▼De weerstand tegen vijandelijke aanvallen wordt met circa 40% verlaagd.</p> <p>▼De tijd tussen het gebruik van dit wapen en het moment waarop de inkt weer wordt aangevuld, wordt verhoogd van 1,33 naar 2,67 seconden.</p>

Aanpassingen speciale wapens:

Inkzooka	<p>▼De tijd die het duurt voordat opnieuw kan worden gevuld, wordt verhoogd van maximaal 0,55 naar 0,92 seconden.</p> <p>*De aanpassing wordt gemaakt zodat het doel consistent wordt getoond.</p>
Kraken	<p>▼Het benodigde aantal punten om de meter voor het speciale wapen te vullen, wordt verhoogd van 180p naar 200p.</p> <p>▼Nadat spelers de Kraken hebben gebruikt, duurt het nu 0,75 seconden voordat ze weer kunnen aanvallen.</p> <p>▼Het gebied waarin de kraken kan worden geraakt, wordt vergroot tot het formaat van zijn lichaam.</p>

Aanpassingen Ranked Battle

Splat Zones	De meters voor speciale wapens van het leidende team zullen nu geleidelijk worden gevuld als de teller voor beide teams is gestopt. De meters voor speciale wapens worden sneller gevuld als de teller loopt.
Tower Control	<ul style="list-style-type: none"> • De meters voor speciale wapens van het team dat de toren in handen heeft zullen nu geleidelijk worden gevuld, ongeacht welk team aan kop staat. • Als geen van de teams de toren in handen heeft, worden de meters voor speciale wapens van het verliezende team geleidelijk gevuld. • De snelheid waarmee de meter voor speciale wapens automatisch wordt gevuld, wordt verlaagd. • De terugslag als spelers die vuren met de Bubbler of Kraken van boven of onderen worden geraakt, wordt vergroot. • De manier waarop de Splash Wall stuitert als hij tegen de paal van de toren wordt gegooid, wordt veranderd. Hierdoor wordt het moeilijker om een Splash Wall op de toren te plaatsen als je hem hebt beklommen.

Aanpassingen aan de manier waarop rangen worden berekend

• Spelers met rang S+ worden vaker gekoppeld aan andere spelers met rang S+. Met de update wordt de hoeveelheid punten die spelers kunnen winnen of verliezen gewijzigd.

Rangpunten	Ver.2.1.0			Ver.2.2.0	
	Gewonnen	Verloren		Gewonnen	Verloren
80 - 99	+2	-8	→	+2	-5
40 - 79	+2	-6	→	+3	-5
0 - 39	+3	-6	→	+4	-4

• Spelers met rang S worden minder vaak gekoppeld aan spelers met rang S+. Met de update wordt de hoeveelheid punten die spelers kunnen winnen of verliezen gewijzigd.

Rangpunten	Ver.2.1.0			Ver.2.2.0	
	Gewonnen	Verloren		Gewonnen	Verloren
80 - 99	+3	-6	→	+4	-6
40 - 79	+4	-5	→	+4	-5
0 - 39	+5	-4	→	+5	-5

• Teams met rang S+ verdienen minder punten door te winnen, terwijl teams met rang S meer punten verdienen door te winnen. Het moeilijkheidsniveau om rang S+ te behouden met 99 punten blijft nagenoeg hetzelfde.

Aanpassingen gevechten

- Een probleem waarbij de inkt tijdens het opladen van een leeg Splatling-wapen al een beetje werd aangevuld, is verholpen.
- Een probleem waarbij de Point Sensors en Disruptors niet functioneerden bij aanzienlijke onderbrekingen in de verbinding is verholpen.
- Een probleem in Tower Control, waarbij spelers de toren konden verplaatsen zonder erop te staan, door naar het gebied boven en langs de toren te zwemmen, is verholpen.

- Een probleem waarbij het Rainmaker-schild onbeschadigd bleef als dit zich dichtbij een muur bevond, is verholpen.
- Een probleem waarbij bepaalde visuele effecten niet zichtbaar waren als het Rainmaker-schild en de Splash Walls werden geraakt door inkt, is verholpen.
- Een probleem waarbij inktspetters zich soms door dunne muren boorden, is verholpen.
- Een probleem waarbij Rollers zo nu en dan schade aanrichtten door dunne muren, is verholpen.
- Een probleem waarbij de Kraken soms tegenstanders wist te raken die zich aan de andere kant van een dunne muur bevonden, is verholpen.
- Een probleem waarbij standaardwapens van het type Shooter sneller dan gewoonlijk schoten als bepaalde speciale wapens werden geactiveerd, is verholpen.