

Details zum Splatoon-Software-Update ver.2.6.0

△ Markiert Änderungen, die die Stärke von Ausrüstungseffekten steigern

▼ Markiert Änderungen, die die Stärke von Ausrüstungseffekten reduzieren

Anpassung der Ausrüstungseffekte:

Hauptverbrauch	△ Maximale Reduzierung des Tintenverbrauchs steigt von 40% auf 45%.
Sekundärverbrauch	△ Maximale Reduzierung des Tintenverbrauchs steigt von 25% auf 35%.
Regeneration +	△ Maximale Tinten-Regenerationsrate steigt von 67% auf 82%
Spezialdauer +	△ Maximale Dauer von Tintzooka und Bombenhagel steigt von 40% auf 60%. △ Bei Tintferno und Heulboje wird, über die anderen Effekte hinaus, die Zeit reduziert, in der man sich nach dem Abfeuern nicht bewegen kann.
Startvorteil	△ Effekte von Lauftempo + und Schwimmtempo + steigen auf das Dreifache der Haupt-Effekte an.
Endspurt	△ Beim Rangkampf wird der Effekt aktiviert, wenn der Zähler des gegnerischen Teams 30 oder weniger erreicht. △ Der Effekt kommt auch in der Verlängerung bei Rankämpfen zur Anwendung. △ Über die anderen Effekte hinaus wird die Erholungszeit reduziert, wenn dieser Effekt aktiviert ist.
Zähigkeit	△ Die Rate der Spezialanzeige steigt, wenn dieser Effekt aktiviert ist. Im Vergleich zu vorher ist die Rate jetzt 20% höher.
Rückkehr	△ Über die anderen Effekte hinaus steigt auch die Spezialladezeit, wenn dieser Effekt aktiviert ist.
Rache	△ Über die anderen Effekte hinaus, bekommt man auch die Effekte Angriff +, Verteidigung + und Lauftempo +, wenn man von einem Gegner markiert wurde.
Aufklärung	△ Der Effekt dauert nach dem Verlassen der Startposition jetzt 3,5 Sekunden. △ Über die anderen Effekte hinaus wird auch die Ausrüstung des Gegners auf der Karte angezeigt.
Bombenschnüffler	△ Über die anderen Effekte hinaus wird Schaden unter 100.0* bei Klecks-Bombe, Haftbombe, Spürbombe und Tintenmine um 40% reduziert. Der Schaden bei der Insta-Bombe wird um 20% verringert. *Bevor die Effekte von Angriff + und Verteidigung + berechnet werden.