

Informações sobre a atualização para Splatoon ver.2.7.0

△Indica alterações que aumentam as habilidades

▼Indica alterações que diminuem as habilidades

Os valores nas tabelas refletem as estatísticas de base.

Alterações na barra especial ao reiniciar o nível

Anteriormente, ao reiniciar um nível, a barra especial sofria uma redução de 50%, agora essa redução dependerá da arma.

Nota: após esta atualização do jogo, as reduções estarão visíveis no ecrã de personalização no jogo.

Redução alta ▼50%→75%	Tentatek Splattershot Octoshot Replica .96 Gal Deco Luna Blaster Neo Dynamo Roller Gold Dynamo Roller Splat Charger Hero Charger Replica Splatterscope
Redução média ▼50%→60%	Splattershot Jr. .52 Gal Luna Blaster Custom Blaster L-3 Nozzlenose D Carbon Roller Krak-On Splat Roller Tri-Slosher Kelp Splat Charger Kelp Splatterscope E-Litre 3K Custom E-Litre 3K E-Litre 3K Scope Custom E-Litre 3K Scope Zink Mini Splatling Heavy Splatling Deco
Redução baixa △50%→40%	Todas as outras armas

Alteração no desempenho do jogador

Dynamo Roller Gold Dynamo Roller E-Litre 3K Custom E-Litre 3K E-Litre 3K Scope Custom E-Litre 3K Scope Hydra Splatling Custom Hydra Splatling	▼Velocidade de nado reduzida de 10% quando equipado com uma destas armas.
--	---

Alterações nas armas principais

Splash-o-matic Neo Splash-o-matic	△Velocidade inicial dos disparos aumenta cerca de 10%. △Extensão reduzida cerca de 10%. △Alcance aumenta cerca de 10%.
N-ZAP '85 N-ZAP '89	△O raio das gotas que caem antes do tiro atingir o objetivo aumenta cerca de 7%. △Redução do intervalo entre as gotas que caem antes do tiro atingir o objetivo.
Splattershot Pro Forge Splattershot Pro	△Velocidade inicial dos disparos aumenta cerca de 20%. △Alcance aumenta cerca de 5%.
.96 Gal .96 Gal Deco	▼Danos provocados por disparo reduzidos de 62.0 para 52.0. △Extensão reduzida cerca de 11%.
Jet Squelcher Custom Jet Squelcher	△Velocidade do movimento durante os disparos aumenta cerca de 50%.
Carbon Roller Carbon Roller Deco	△Consumo de tinta ao disparar reduzido cerca de 30%.
Splat Charger Kelp Splat Charger Hero Charger Replica	▼Alcance sem estarem carregadas no máximo reduzido cerca de 20%. △Alcance quando carregadas no máximo aumenta cerca de 4%.
Splatterscope Kelp Splatterscope	▼Alcance sem estarem carregadas no máximo ajustado para equivaler ao da Splat Charger.

	<p>△Alcance quando carregadas no máximo aumenta cerca de 4%.</p>
<p>E-Litre 3K Custom E-Litre 3K</p>	<p>▼Alcance sem estarem carregadas no máximo reduzido cerca de 20%. △Tempo necessário para recarregar reduzido cerca de 6%.</p>
<p>E-Litre 3K Scope Custom E-Litre 3K Scope</p>	<p>▼Alcance sem estarem carregadas ajustado para equivaler ao da E-Litre 3K. △Tempo necessário para recarregar reduzido cerca de 6%.</p>
<p>Slosher Slosher Deco</p>	<p>△Tempo necessário para disparar reduzido cerca de 20%. △Tempo de duração de um jogador com movimentos reduzidos quando sofre danos aumenta cerca de 26%.</p>
<p>Hydra Splatling Custom Hydra Splatling</p>	<p>△Danos por disparo quando carregadas no máximo aumenta de 28.0 para 35.0.</p>

Alterações nas armas secundárias

<p>Burst Bomb</p>	<p>▼Consumo de tinta alterado de 25% para 40%. ▼Efeito knockback mais fraco. ▼Raio para infligir danos mínimos foi reduzido cerca de 20%. △Danos mínimos aumentam de 20.0 para 25.0. △Raio para infligir danos médios (35.0) aumenta cerca de 14%. △Raio da área de tinta aumenta cerca de 43%.</p>
<p>Ink Mine</p>	<p>△Consumo de tinta reduzido de 60% para 50%. △Pode ser colocada uma Ink Mine quando já se tiver posicionado. Nota: Colocar uma segunda Ink Mine fará com que a primeira Ink Mine que não explodiu, desapareça.</p>
<p>Seeker</p>	<p>△Perímetro da área de tinta aumenta cerca de 38%. △Velocidade do movimento aumenta cerca</p>

	de 3%.
Splash Wall	▼ Mesmo que a Splash Wall seja utilizada numa inclinação, para que atinja o solo de imediato, demorará o mesmo tempo para ativar como quando é usada numa superfície plana.

Alteração na arma especial

Inkstrike	△ Tempo necessário para disparar após selecionar o alvo reduzido cerca de 33%.
-----------	--

Alterações nos ataques que revelam as posições dos inimigos

A duração do tempo em que as posições dos inimigos ficam expostas foi alterada para os seguintes valores:

(Tempo em segundos)

	Habilidade Cold-Blooded	
	Inativa	Ativa
Point Sensor	8	2
Echolocator	12	3
Haunt	12	3

→

Habilidade Cold-Blooded	
Inativa	Ativa
8	4
9	4.5
9	4.5