

Détails de la mise à jour de Splatoon ver. 2.6.0

△ Indique les changements qui améliorent la puissance des équipements

▼ Indique les changements qui diminuent la puissance des équipements

Ajustements des capacités des équipements :

Encrementeur (pr.)	△ L'utilisation d'encre maximum passe de 40% à 50%.
Encrementeur (sec.)	△ L'utilisation d'encre maximum passe de 25% à 35%.
Levée d'encre	△ Le taux de régénération de l'encre passe de 67% à 82%.
Durée spéciale +	△ La durée maximum de lance-tornades et bombardement passe de 40% à 60%. △ Pour missile tornade et haut-perceur, en plus des autres effets, la durée d'immobilité après un tir est réduite.
Chapeaux de roue	△ L'effet de Course à pied et Turbo-calamar augmente trois fois celui des capacités de la tenue principale.
Ultime sursaut	△ Dans un match pro, la capacité s'activera si l'équipe adverse atteint 30 ou moins. △ L'effet s'appliquera toujours en Prolongation pour les matchs pro. △ En plus des autres effets, lorsque cette capacité est active, votre temps de récupération sera également réduit.
Justice	△ Le taux de la jauge spéciale augmentera quand la capacité est active. Ce taux est augmenté de 20% par rapport à précédemment.
Come-back	△ En plus des autres effets, lorsque cette capacité est active, il y aura également un effet Jauge spéciale +.
Vengeance	△ En plus des autres effets, quand vous êtes marqué par un adversaire vous recevrez également les effets suivants : Force de frappe, Buvard et Course à pied.
Radars de départ	△ L'effet dure désormais 3,5 seconds après votre point de départ. △ En plus des autres effets, la tenue équipée par vos adversaires est également affichée sur la carte.
Chasse-pièges	△ En plus des autres effets, les dommages en dessous de 100,0* pour bombe splash, bombe gluante, traqueur et mine sont réduits de 40%, et les dommages de bombe ballon sont réduits de 20%. *Avant le calcul des effets de Force de frappe et Buvard.