



# WARFRAME



## LES DÉGATS



GUIDE DU

CLAN SPACE WOLFES FR



# SOMMAIRE

- Les types de dégâts
- Les moins connus
- L'anti-faction
- Le Modding
- Augmentation passive
- Crédits



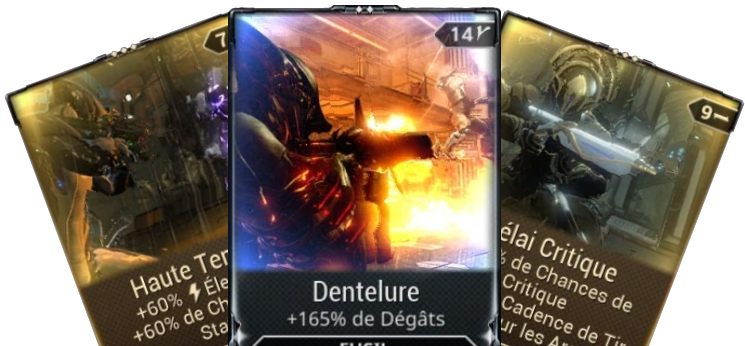


# LES TYPES DE DÉGATS

On va ici parler des types de dégâts que l'on peut rencontrer dans le jeu, concernant les dégâts élémentaire un autre guide sera bientôt disponible pour vous aider à les assimiler.

Type	Exemple de Mods / Arcane
➤ Dégâts Brut	<input type="checkbox"/> Dentelure <input type="checkbox"/> Gros calibre <input type="checkbox"/> Arcane Furie
➤ Dégâts Élémentaire	<input type="checkbox"/> Balles Cryogéniques <input type="checkbox"/> Frappe de Fièvre <input type="checkbox"/> Canon Electrifié
➤ Dégâts Critique	<input type="checkbox"/> Frappe tendue <input type="checkbox"/> Viseur à Argon <input type="checkbox"/> Délai critique

Tous ces types de dégâts boost les statistiques de base de votre arme, vous pouvez le vérifier lors de votre modding (exemple avec 3 mods).



DÉGÂTS		DÉGÂTS	
Chances De Critique	18%	Chances De Critique	18%
Multip. Critique	1,8x	Multip. Critique	1,8x ➤ 4x
Statut	30%	Statut	30% ➤ 48%
➤ Impact	13,8	☠ Poison	- ➤ 69
➤ Perforation	13,8	➤ Impact	13,8 ➤ 34,5
↘ Tranchant	18,4	➤ Perforation	13,8 ➤ 34,5
Total	46	↘ Tranchant	18,4 ➤ 46
		Total	46 ➤ 184





# LES MOINS CONNUS

Il existe d'autres types de dégâts plus invisibles mais qui toutefois vous rajouteront un boost de dégâts.

Type	Exemple de Mods / Arcane
➤ Tir Multiple	▪ Si en lieu et place d'une balle, vous en tirez deux, vous augmentez automatiquement les dégâts sur la cible
➤ Cadence / Vitesse des projectiles	▪ La cadence de tir d'une arme permet elle aussi d'augmenter vos dégâts, pour les fusils à pompe la vitesse des projectiles augmentera votre DPS
➤ Pénétration	▪ Assez situationnel, toutefois cela fonctionne parfaitement avec les armes à tir continu tel que le Torid Incarnon, Armes à flux, Ignis Wraith ...

Attention ces effets ne feront pas évoluer visuellement vos statistiques de dégâts de base comme on a pu le voir dans la page d'avant, ils seront par contre visibles dans les statistiques de l'arme.

Cependant on vient de voir qu'ils agiront en partie directement sur votre **DPS** (*Damage per second*).

RAFALE	
Bruit	BRUYANT
Cadence De Tir	5 → 5,25
Chargeur	45
Dispositions	5/5
Détente	RAFALE
Munitions Max	540
Munitions Ramassées	80
Précision	25
Pénétration	- → 0,2
Recharge	2
Tir Multiple	- → 1,9





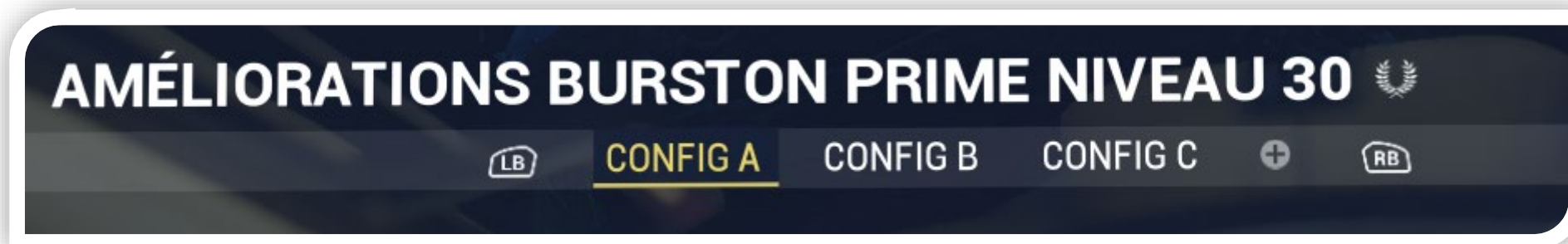
# L'ANTI-FACTION

Lorsque vous évoluerez dans le jeu et à mesure que la difficulté augmente vous comprendrez très vite que le mod anti-faction est essentiel.

Fusil	Fusil à pompe	Secondaire	Mêlée
<ul style="list-style-type: none"><li>Fléau des Corpus</li><li>Fléau des Corrompus</li><li>Fléau des Grineers</li><li>Fléau des Infestés</li><li>Fléau du Murmure</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Purifie-Corpus</li><li>Purifie-Corrompus</li><li>Purifie-Grineers</li><li>Purifie-Infestés</li><li>Purifie-Murmure</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Expulse-Corpus</li><li>Expulse-Corrompus</li><li>Expulse-Grineers</li><li>Expulse-Infestés</li><li>Expulse-Murmure</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Châtie-Corpus</li><li>Châtie-Corrompus</li><li>Châtie-Grineers</li><li>Châtie-Infestés</li><li>Châtie-Murmure</li></ul>

Attention le mod anti-faction n'est pas visible sur les stats de votre arme, par contre une fois arrivée en jeu cela décuplera vos dégâts.

Servez-vous des configurations d'armes, elles sont là pour ça :





# LE MODDING



Le fait de comprendre ces types de dégâts vous permettra de modder vos armes correctement.



Additionner les mods d'un seul type de dégâts fera forcément moins mal que si vous mettez un (*voir deux dans certains cas*) mod de chaque.

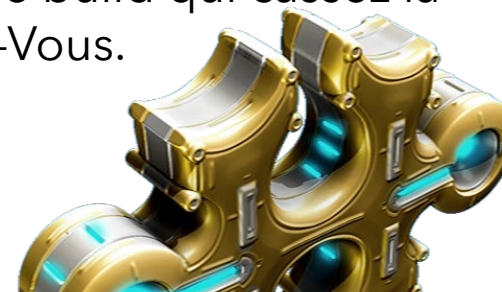
Bien sûr tout ne rentre pas, et l'ajout de **Catalyseur Orokin** et le formatage (*Forma*) de l'arme vous permettront d'augmenter la capacité en mods de votre arme, mais dans tous les cas il vous faudra faire des choix.



Point important, prenez en compte les statistiques de base de votre arme, si elle a déjà un fort pourcentage en critique, moddez la en critique, si elle a énormément de tranchant de base, augmentez-le avec les mods adéquats.



Vos builds ne sont pas figés, le jeu change au fil des mises à jour et votre build qui casse la baraque hier n'est peut être plus valable aujourd'hui, en gros Adaptez-Vous.





# AUGMENTATION PASSIVE



Il existe d'autres manières de booster vos dégâts, par exemple :

- ❖ **Le Compagnon** : L'animal ou la sentinelle peut vous apporter des procs de status supplémentaire ou des multiplicateurs de dégâts.
- ❖ **La Warframe** : Le dernier boost de dégâts et probablement un des plus importants provient de votre Warframe, de part ces compétences évidemment mais aussi par son modding (*exemple un mod aura peut augmenter vos dégâts*)

Points tout aussi importants, les ennemis sont plus sensibles à certains types de dégâts et à l'inverse plus résistants à d'autres, moddez vos armes en conséquence vous facilitera grandement la vie (*visible dans le codex*).

Le mot de la fin, votre gameplay influe énormément sur vos dégâts, si vous tirez dans les **chaussettes** vous ferez forcément moins de dégâts qu'un pro du **Headshot**, mais je rassure tout le monde, tout le contenu voir même le level cap peut s'exploser, même en tirant dans le ventre voir les pieds.



Amusez-vous !





*Guide par*

**BOBBYKELSO**