



WARFRAME



LES EFFETS DE STATUTS



GUIDE DU

CLAN SPACE WOLFES FR



SOMMAIRE

- Description
- Effets de statuts bruts
- Effets de statuts élémentaires
- Effets de statuts combinés
- Primer
- Modding
- Conclusion
- Crédits





DESCRIPTION

Un **effet de statuts** ou **PROC** en anglais est un effet additionnel qui peut s'activer au hasard par le biais d'un dégât d'arme ou de compétences de Warframe.

Il y a deux statistiques qui rentre en compte :

- **La chance de statuts**, qui est donc la probabilité qu'un effet de statuts soit appliqué.
- **La durée de statuts** qui elle comprend le nombre de ticks pour les effets de dégâts sur le temps.





Ces statistiques peuvent être **augmentée** ou **diminuée** avec vos mods, certaines compétences de Warframe ou posture d'arme de mêlée ont des chances de statuts à 100%.

Point important on voit que l'on peut appliquer des effets de statuts aux ennemis, on peut donc aussi en recevoir, comprendre ces effets vous permettra donc de faire des dégâts plus importants car chaque ennemi à ces faiblesses et il vous permettra aussi à vous de survivre aux plus hauts niveaux.





EFFETS DE STATUTS BRUTS





	Effets de Statuts	Cumul maximum	Effets Négatif
 IMPACT	Bouscule les ennemis pendant 1s ne leurs permettant aucunes actions et permet un coup de grâce plus tôt que la normale (à 80% au lieu de 40% pour les stacks max)	5	Aucun
 PERFORATION	Réduit les dégâts de -40% à -80%, augmente les chances de critiques de 5% à 25% au maximum des cumuls	5	Réduit vos dégâts de 40%
 TRANCHANT	Inflige 35% des dégâts de base par seconde sous forme de dégâts brut pendant 6 secondes. Ne tiens pas compte de l'armure et de ses réductions de dégâts (cela comprend vos dégâts de base de l'arme, le modding et le mod de faction)	Aucune limite	Inflige 10% des dégâts de base par seconde sous forme de dégâts Brut pendant 6 secondes.
 NÉANT	Crée un champ de 2.5 mètres de rayon qui attire les projectiles pendant 3 secondes (Ne peut pas provoquer de headshot, l'effet renvoi vos balles dans le buffet)	Aucune Limite	Aucun

Les effets de statuts se dissipent progressivement dans le temps ou d'un seul coup, réappliquer donc vos effets de statuts régulièrement. D'autres statuts sont présents dans le jeu mais n'ont pas de symboles, ils sont toutefois comptabilisés (exemple les renversements, projection des ennemis)





EFFETS DE STATUTS ELEMENTAIRES



















	Effets de Statuts	Cumul maximum	Effets Négatif
 GLACE	La glace ralentit les mouvements et la vitesse d'attaque de l'ennemi affecté de 50% (à 90% au max d'effets) sur 6s, +10% à +50% de dégâts critiques sur vos armes	9	La glace ralentit les mouvements et la vitesse d'attaque de l'ennemi affecté de 50% sur 6 secondes
 ÉLECTRIQUE	L'électrique génère un arc se propageant sur les ennemis proches (~6 mètres) électrocutant tous ceux affectés pendant 3sec infligeant 50% des dégâts de bases	Aucune Limite	Inflige 50% des dégâts de base sous forme de dégâts Électrique aux alliés dans une portée de 6 mètres de la cible
 FEU	Embrase les ennemis, provoquant un coup de panique pendant 4s et des dégâts dans le temps à hauteur de 350% des dégâts de base (dégâts ayant appliqué l'effet) réparti sur 6 secondes par effet, réduit l'armure de 50% dès le premier effet, puis décroît	Aucune Limite	Inflige 50% des dégâts de base sous forme de dégâts de Feu sur 6 secondes
 POISON	Inflige des dégâts dans le temps et est capable de passer au travers des bouclier, la barre de couleur bleue (dégât comme effet). Cet effet inflige 350% des dégâts de base réparti sur 8 secondes	Aucune Limite	Même chose donc méfiance au poison quand vous n'avez pas beaucoup de vie et beaucoup de bouclier

Les effets de statuts se dissipent progressivement dans le temps ou d'un seul coup, réappliquer donc vos effets de statuts régulièrement.
D'autres statuts sont présents dans le jeu mais n'ont pas de symboles, ils sont toutefois comptabilisés (exemple les renversements, projection des ennemis)





EFFETS DE STATUTS COMBINÉS

Fusion	Effets de Statuts	Cumul	Effets Négatif
 EXPLOSIF  + 	Réduit la précision de l'ennemi de 30% à 75% au maximum d'effet	10	Réduit la précision de 30% pendant 6 secondes
 CORROSIF  + 	Réduit l'armure de 26% pendant 8 secondes, plus 6% par stack, jusqu'à 80% au max d'effet	10	Réduit l'armure de 26% pendant 8 secondes
 GAZ  + 	Crée un nuage toxique infligeant des dégâts dans le temps et dans une zone. Cet effet applique 25% des dégâts de base par seconde dans un rayon de 3 mètres pendant 6 s	10	Nuage toxique autour du joueur avec 25% des dégâts de base
 MAGNÉTIQUE  + 	Affecte les boucliers en empêchant leur régénération et augmentant les dégâts infligés à ces mêmes boucliers pendant 6sec (de 100% à 325% au maximum d'effet)	10	Augmente les dégâts infligés aux boucliers de 100%, les empêche de se régénérer, draine 50 énergie/s, et brouille l'interface pendant 4s
 RADIATION  + 	Provoque la confusion des ennemis se prenant pour une cible les uns les autres. Augmentant les dégâts infligés par les ennemis affectés à leurs alliés de 100% jusqu'à 550% au maximum d'effet	10	Réduit la précision de tir, et rend possible de blesser et d'être blessé par ses alliés pendant 4 secondes. (Dangereux en squad ou en sortie)
 VIRAL  + 	Amplifie les dégâts atteignant les points de vie de 100% à 325% au maximum d'effet pendant 6s, protégé ou non par l'armure ! (Attention le bouclier et la garde renforcée protège les points de vie)	10	Augmente les dégâts subit à la santé de 100% pendant 6 secondes

Les effets de statuts se dissipent progressivement dans le temps ou d'un seul coup, réappliquer donc vos effets de statuts régulièrement. D'autres statuts sont présents dans le jeu mais n'ont pas de symboles, ils sont toutefois comptabilisés (exemple les renversements, projection des ennemis)





PRIMER

Dans la plupart des cas le nombre de cumuls maximum est de **10** sauf certains cas ou le nombre peut être supposés **infini**, en réalité plus vous allez appliquer l'effet et plus ça va rafraichir sa durée de statuts.

Vous trouverez dans beaucoup de vidéos des créateurs qui parle d'un **PRIMER** ("**Primeur**" pour nos bons gros franchouillards)

Ces **primer** sont des armes avec une bonne disposition en statuts qui, une fois moddé, permet d'appliquer beaucoup d'effets de statuts à la fois afin de rendre les adversaires beaucoup plus vulnérables (*> 100%, au-delà des 100% vous avez des chances de proc plusieurs effets de statuts même combinés*).

Deux exemples : Nukor Kuva , Epitaphe (*les plus utilisés mais il y en a d'autres*).

Beaucoup d'armes peuvent se jouer en dégâts mais aussi en **primer**, il n'y a pas de règles absolues, chacun s'adapte avec ce qu'il veut et son confort personnel de jeu :)





MODDING

Point très important :

Vous avez 8 cases pour moddé une arme, ces cases se "lisent" de gauche à droite, c'est important car la combinaison des effets suit cette logique !

Ex si vous mettez de gauche à droite du feu / glace / poison vous aurez de l'explosif / poison en effet de statut.

Un exemple en image, les mods **Calcination** et **Engelure** se sont additionnées pour créer un effet de statut **Explosif**, le mod **Pistolet de Peste** et lui resté seul avec son effet **Poison**

The screenshot shows the modding interface for an ARMS weapon. On the left is a stats panel, and on the right are 8 mod slots. Slots 6, 7, and 8 are highlighted with blue circles and orange arrows pointing to the stats panel.

Stat	Value
Bruit	BRUYANT
Cadence De Tir	1,5
Chargeur	12
Dispositions Rivens	●○○○○
Détente	DUPLEX
Munitions Max	210
Munitions Ramassées	60
Précision	23,5
Recharge	1,2
DÉGÂTS	
Chances De Critique	12%
Multipl. Critique	2,4x
Statut	100,8%
Poison	126
Tranchant	126
Perforation	21
Impact	63
Explosif (🔥 + ✨)	252
Total	588

Slot 6: Calcination (7r)
Slot 7: Engelure (7r)
Slot 8: Pistolet de Peste (7r)



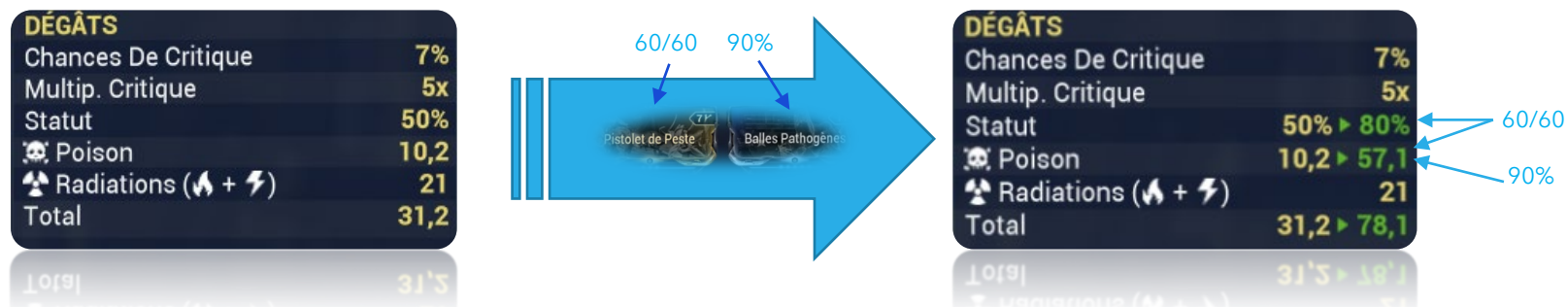


CONCLUSION

Quand jouer statuts et quand jouer dégâts ?

Cela dépend principalement des dispositions de votre arme, Une arme a 1% de statuts ne sera pas vraiment faites pour abuser du statut, cependant les mods de dégâts élémentaires 90% seront toujours bon à mettre dessus car ça augmentera votre **DPS**, cependant les mods 60/60 n'auront que peu d'intérêt et d'impact sur vos dégâts.

A l'inverse une arme a 20% de statuts de base (ou plus) sera une arme solide pour les mods 60/60 au-dessus des mods 90% car cela augmentera grandement vos chances d'effets de statuts de l'arme !



Il y a encore pleins de spécificités dans les calculs, si vous voulez encore plus de détails je ne peux que vous conseiller le Wiki Warframe FR, même si tout n'est pas à jour cela reste un bon outil !

A vous de vous prendre la tête Tenno !
A vos migraines et bon farm.





MKL6 Studio

Guide par

BOBBYKELSO