

---

## Cheat code WoW // Compo 442

Ce document a pour objectif de vous apprendre une partie un peu plus développée de la guerre des merveilles. Particulièrement pour 442. Avec les héros requis, les formations, ses forces et tout ce qui sera nécessaire de préciser.

### Update 23/08/2023

---

---

## 1- 442 :

Variants : 974, 794, 875, 992

Le 442 est une composition très utilisée dans les guerres des merveilles au même titre que le 424, cependant très différente. Le 442 est un peu plus compatible avec des équipements non-champion, la force de frappe de la composition peut permettre de battre un joueur champion sans en avoir soi-même. 442 requiert moins de réflexion, il y'a moins de variantes stratégiques comparé au 424. Cependant, là où le 424 peut se sortir de toute situation en changeant ses formations et compositions, le 442 peut se faire complètement bloquer par un joueur sachant comment jouer contre.

### Cible :

Contrairement au 424, le 442 est plus compliqué à utiliser partout. Pour briller, il doit attaquer la bonne formation ennemie.

La cible préférée d'un 442 est une composition ennemie ayant un nombre d'infanterie réduit, tels que des variants au 424 ayant moins d'infanterie : 749, 659 etc...

Le 442 peut gagner contre un 424 classique. Il aura plus de facilités contre des 424 ne jouant qu'un héros infanterie. Plus l'ennemi a de héros infanterie plus il sera compliqué pour le 442 de briller.

La force du 442 contre le 424 repose principalement sur le grand nombre d'archers que le 424 doit abattre, et du chemin à parcourir avant de les atteindre. C'est pour ça que moins de héros infanterie = moins de dégâts aux archers du 442 une fois atteints et donc plus difficile.

### Formation :

Dans 90% des cas, on va utiliser la phalange archers. Contrairement au 424 le 442 ne peut pas se permettre d'utiliser des phalanges différentes, comme le 424 ne peut pas utiliser le mécanisme de phalanges inversées.

Exemples :

Si le 442 utilise phalange cavalerie contre le 424, il perdra car il n'y a pas assez de stats cavalerie contrairement au 424 qui conserve ses stats archers. De plus les archers auront le temps de descendre le peu de cavalerie avant même que l'infanterie du 442 rattrape les archers.

Le 424 ne peut pas utiliser sa phalange cavalerie contre le 442 non plus car il y'a beaucoup trop d'archers en ligne de front détruisant la cavalerie, ainsi que l'infanterie du 424 étant beaucoup trop en arrière.

Conclusion, le 442 affronte un 424 uniquement en phalange archers.

Contre un 208, il vaut mieux utiliser la **rangée** archers

Contre un autre 442, il faut regarder les héros. Consulter le doc « COUNTER 442 » pour connaître les différences.

## Équipement :



Voici le meilleur équipement recommandé non-champion. Les autres équipements sur le côté sont des remplaçants possibles, mais non recommandés si les principaux sont disponibles.

## Héros :

Les héros sont très importants lors d'un combat, ils déterminent quelle troupe va taper laquelle, et indirectement influencer énormément l'issue d'un combat.

Pour le 442, La composition optimisée est un 221 (2 héros INF, 2 héros ARCH et 1 héros CAV).

Il n'y a pas d'autres compositions de type de héros possible. 221 est une obligation pour une compo 442.

Certains joueurs peuvent jouer d'autres compos de héros rendant leur 442 beaucoup plus vulnérable (Encore une fois expliqué dans « COUNTER 442 »)

## Compos :

Compo de héros recommandée pour P2P :



Pour les F2P :



## Familiers :

Pour les P2P, voici la composition que l'on recommande :



Même principe que le 424

Evidemment de la même manière, plusieurs familiers autres sont disponibles, les pactes 5, trickstar, charançon maléfique etc...

Pour les F2P :



Ce sont les seuls familiers recommandés, les places restantes peuvent varier avec les suivants :



J'ai un peu moins de choses à dire sur le 442 car c'est une compo plus simple à utiliser mais pas forcément plus simple à expliquer. J'espère que ça vous aura aidé malgré tout !

F\$N 4 ever !

