

# Informe Integral de Análisis Estratégico y Matriz de Enfrentamientos de Civilizaciones en Age of Empires II: Definitive Edition (2025)

## 1. Resumen Ejecutivo y Estado del Metajuego 2025

El presente informe técnico tiene como objetivo proporcionar un sistema exhaustivo de sugerencias de civilizaciones para *Age of Empires II: Definitive Edition*, fundamentado en análisis estadísticos de tasas de victoria (Win Rates), dinámicas de unidades y árboles tecnológicos actualizados al año 2025. Este documento disecciona las 45 civilizaciones del juego, desglosando sus fortalezas, debilidades críticas y los motivos mecánicos subyacentes que determinan el resultado de sus enfrentamientos directos.

El panorama competitivo actual se caracteriza por una diversificación de las estrategias dominantes. Si bien las civilizaciones clásicas de caballería como los **Francos** mantienen una hegemonía estadística en mapas abiertos debido a su consistencia económica, la introducción de mecánicas asimétricas a través de civilizaciones como los **Gurjaras** (con su sistema de esquiva de proyectiles), los **Romanos** (con auras de centurión) y los **Armenios** (con economías móviles) ha redefinido la tabla de contrajuego ("counter-picks").

La metodología de este análisis integra datos de partidas clasificatorias de alto nivel (ELO 1650+) y torneos recientes, priorizando la precisión de los datos sobre la anécdota. Se examina la "trinidad rota" del juego, donde las unidades únicas (UU) y las tecnologías únicas (UT) a menudo subvierten las reglas tradicionales de piedra-papel-tijera.

---

## 2. Marco Teórico: Mecánicas de Victoria y Contraunidades

Para comprender las recomendaciones de civilizaciones, es imperativo establecer las bases matemáticas de los enfrentamientos. Las tasas de victoria no son aleatorias; derivan de la eficiencia de recursos y las bonificaciones ocultas.

### 2.1. Clases de Armadura y Daño de Bonificación

La mayoría de los enfrentamientos decisivos se resuelven mediante daños de bonificación que no son visibles en la interfaz básica del juego.

- **Armadura Anti-Arquero (Pierce Armor):** Define la viabilidad de civilizaciones de infantería. Los **Godos** y **Malíes** dominan aquí, invalidando civilizaciones de arqueros puros como **Mayas**.
- **Daño Anti-Caballería:** No solo se encuentra en piqueros. Civilizaciones como **Gurjaras** y **Hindustanis** poseen camellos con bonificaciones modificadas que alteran drásticamente los cálculos de daño contra unidades montadas.
- **Bonificaciones de Economía:** El tiempo de llegada a una edad (Feudal/Castillos) a menudo dicta el ganador. Civilizaciones como **Jemerres** o **Malayos**, que manipulan los tiempos de avance, pueden ganar partidas antes de que se dispare una sola flecha.

---

### 3. Análisis Exhaustivo por Civilización (A-Z)

A continuación, se detalla el perfil estratégico de cada una de las 45 civilizaciones, sus tasas de victoria aproximadas y sus enfrentamientos específicos.

#### 3.1. Armenios (Armenians)

**Arquetipo:** Infantería y Naval | **Win Rate Global:** ~50.34% <sup>1</sup>

Los Armenios presentan un paradigma de "infantería temprana". Al tener acceso a mejoras de infantería una edad antes que el resto, pueden desplegar Hombres de Armas en la Alta Edad Media o Espadachines de Espada Larga en Feudal, creando ventanas de presión únicas.

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Teutones y Eslavos (Civilizaciones de Melee Lento):**
  - *Razón:* La unidad única armenia, el **Arquero Compuesto**, ignora la armadura de proyectil del enemigo. Esto es devastador contra los Caballeros Teutónicos o la infantería Eslava, que dependen de su alta armadura física y de proyectil para sobrevivir. Los Armenios anulan mecánicamente la mayor defensa de estas civilizaciones.
  - *Win Rate Estimado:* ~55-58% a favor de Armenios en mapas híbridos.
- **vs. Civilizaciones Navales Genéricas (Vikingos, Sarracenos):**
  - *Razón:* La tecnología *Cilician Fleet* (+20% radio de explosión para barcos de demolición) permite a los Armenios limpiar flotas enteras con una inversión de recursos significativamente menor. En mapas de agua, esto les otorga una eficiencia de costo letal.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Turcos y Bohemios (Pólvora y Rango):**
  - *Razón:* Los Armenios carecen de herramientas de movilidad y asedio de largo alcance. Los Turcos, con sus Jenízaros, y los Bohemios, con sus Vagones Husitas, pueden kitear y destruir la infantería armenia antes de que esta entre en rango de

combate. Los Armenios no tienen una respuesta sólida a la pólvora en la Edad de los Castillos.<sup>2</sup>

- *Win Rate Estimado*: <45% en mapas abiertos.
  - **vs. Etiópes:**
    - *Razón*: Los arqueros etiopes disparan más rápido, y sus Onagros con mayor área de efecto destruyen las formaciones compactas que los Armenios necesitan para maximizar sus bonificaciones de reliquias y curación.
- 

## 3.2. Aztecas (Aztecs)

**Arquetipo:** Infantería y Monjes | **Win Rate Global:** ~48.70% - 49.6%<sup>1</sup>

Una potencia de "early game" debido a su capacidad de carga de aldeanos (+3) y producción militar acelerada.

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Escandinavos y Godos (Infantería):**
  - *Razón*: El **Guerrero Jaguar** es el contraataque definitivo ("Hard Counter") para cualquier unidad de infantería. Tiene una bonificación de ataque masiva contra otras unidades a pie. Contra los Godos, aunque estos últimos pueden "spamear", un grupo de Jaguares sostiene la línea eficientemente, especialmente respaldados por monjes para convertir unidades de élite.<sup>3</sup>
  - *Dinámica*: El Jaguar anula la ventaja de costo de la infantería enemiga.
- **vs. Francos y Hunos (Caballería Pura):**
  - *Razón*: Los monjes aztecas con 95 HP (gracias a la tecnología *Sanctity* mejorada) son extremadamente difíciles de matar para los Scouts o Caballeros en números bajos. La conversión de unidades caras como Paladines invierte la ventaja económica a favor del Azteca. Además, sus Piqueros con *Garland Wars* (+4 ataque) son letales.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Bengalíes y Eslavos (Asedio Pesado y Daño de Área):**
    - *Razón*: Los Aztecas carecen de caballería para flanquear y destruir armas de asedio. Si un jugador Bengalí o Esloveno protege bien sus Onagros o Escorpiones, la infantería azteca será masacrada al intentar acercarse.
  - **vs. Mayas y Vietnamitas (Arqueros):**
    - *Razón*: Aunque los Aztecas tienen Águilas, los Mayas tienen *Plumed Archers* (bonus vs infantería) y los Vietnamitas tienen arqueros con mucha HP. En una guerra de desgaste, la falta de la última mejora de armadura de los Aztecas y la falta de alabarderos se hace notar.
-

### 3.3. Bengalíes (Bengalis)

**Arquetipo:** Elefantes y Naval | **Win Rate Global:** ~49.47% <sup>1</sup>

Diseñados para el "Boom" económico con aldeanos gratuitos por edad, pero vulnerables a la presión temprana.

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Británicos y Vietnamitas (Arqueros Puros):**
  - *Razón:* Los Elefantes de Batalla bengalíes reciben una reducción de daño de bonificación, haciéndolos tanques formidables contra flechas. Además, su unidad única, el **Ratha**, puede cambiar a modo melee para eliminar hostigadores (skirmishers), cubriendo la debilidad tradicional de los arqueros a caballo.<sup>4</sup>
  - *Win Rate Estimado:* >52% en late game.
- **vs. Civilizaciones Pasivas (En Arena):**
  - *Razón:* Si se les deja crecer, la ventaja de aldeanos (+2 por edad) se acumula exponencialmente, permitiendo una producción de elefantes que pocas economías pueden igualar.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Gurjaras y Bereberes (Anti-Caballería):**
  - *Razón:* Este es uno de los peores enfrentamientos estadísticos. Los Gurjaras poseen camellos con bonificaciones extremas y bonificaciones de daño contra elefantes. Los Bengalíes no tienen alabarderos completos ni camellos propios para defenderse.<sup>5</sup>
  - *Win Rate:* <40% contra Gurjaras.
- **vs. Godos:**
  - *Razón:* Los Elefantes son lentos y vulnerables a la infantería masiva (Huskars/Halbs) si no están protegidos por una composición perfecta, algo difícil de lograr por el alto costo.

---

### 3.4. Bereberes (Berbers)

**Arquetipo:** Caballería y Naval | **Win Rate Global:** ~52.8% <sup>7</sup>

Definidos por la eficiencia: unidades de establo 15-20% más baratas.

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Mongoles, Hunos y Tártaros (Arqueros a Caballo):**
  - *Razón:* El **Arquero a Camello** es el contraataque específico diseñado para matar Arqueros a Caballo (Cavalry Archers - CA). Tiene bonificación de ataque contra ellos y es más rápido o igual de móvil. Los *Genitours* (hostigadores montados) complementan esta ventaja, permitiendo a los Bereberes limpiar ejércitos tártaros o

mongoles con facilidad.<sup>8</sup>

- *Win Rate*: Muy alto (>55%) en mapas abiertos contra civs de CA.

- **vs. Francos:**

- *Razón*: Economía de guerra. Aunque el Paladín Franco es individualmente más fuerte, el Bereber puede producir muchos más camellos o caballeros por el mismo costo, ganando por saturación y contracaballería (Camellos pesados).

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Teutones y Halbs+Asedio:**

- *Razón*: Los Bereberes dependen casi totalmente de unidades montadas. Sufren contra la "bola de la muerte" teutona de Alabarderos y Onagros, ya que carecen de buena infantería o artillería de largo alcance para romper esa formación defensiva.<sup>9</sup>

- **vs. Gurjaras:**

- *Razón*: En una guerra de camellos, el camello Gurjara es superior cualitativamente en combate cuerpo a cuerpo.

---

## 3.5. Bohemios (Bohemians)

**Arquetipo:** Pólvora y Monjes | **Win Rate Global:** ~49.75% <sup>1</sup>

Especialistas en Arena y mapas cerrados, con una composición de ejército lenta pero imparable ("Deathball").

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Británicos y Mayas (Arqueros):**

- *Razón*: El **Vagón Husita** actúa como un escudo móvil que absorbe el 50% del daño de proyectil destinado a las unidades detrás de él. Esto neutraliza completamente el rango británico, permitiendo que los Artilleros Manuales y el Houfnice bohemio avancen y destruyan a los arqueros.<sup>10</sup>

- **vs. Civilizaciones de Caballería (Persas, Polacos):**

- *Razón*: Los Alabarderos bohemios tienen un +25% de daño de bonificación. Esto significa que derriten a la caballería mucho más rápido que un alabardero genérico, protegiendo perfectamente a su artillería.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Civilizaciones de Asedio Móvil (Mongoles, Etiopes):**

- *Razón*: Los Bohemios son extremadamente lentos. Los Mongoles con Mangudai (bonus vs asedio) y Onagros rápidos con taladro pueden flanquear y destruir los costosos Vagones Husitas y Houfnices antes de que puedan posicionarse.

- **vs. Escandinavos (Hostigadores):**

- *Razón*: Los Bohemios dependen intensamente del oro. En una partida larga (Trash

War), sufren porque sus unidades principales son muy caras y su caballería ligera (Húsares) es mediocre.

---

### 3.6. Británicos (Britons)

**Arquetipo:** Arqueros a Pie | **Win Rate Global:** ~46.96% - 49.2% <sup>11</sup>

El rey del rango. Sus arqueros superan en alcance a castillos y centros urbanos en Imperial.

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Japoneses, Teutones, Celtas (Infantería Lenta):**
  - *Razón:* La mecánica de "Kiting" (golpear y moverse) es perfecta aquí. La infantería lenta muere antes de llegar a la línea británica. Los Teutones, en particular, carecen de *Husbandry* para sus jinetes, haciéndolos presas fáciles.<sup>8</sup>
- **vs. Sarracenos e Hindustanis (Sin buena armadura anti-flecha):**
  - *Razón:* Estas civilizaciones dependen de camellos o unidades con baja armadura de proyectil. El volumen de fuego de los *Longbowmen* las elimina rápidamente.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Godos (Goths):**
  - *Razón:* **Hard Counter clásico.** Los Huskarls godos tienen una armadura anti-proyectil tan alta (6-10) que las flechas británicas les hacen 1 de daño mínimo. Los Británicos no tienen Paladines ni Artilleros Manuales fuertes para detener la marea.<sup>13</sup>
- **vs. Vietnamitas y Malíes:**
  - *Razón:* Los Vietnamitas tienen el *Rattan Archer* (casi inmune a flechas) y *Imperial Skirmisher*. Los Malíes tienen infantería con +3 de armadura de proyectil, resistiendo el fuego británico el tiempo suficiente para cerrar la brecha.

---

### 3.7. Búlgaros (Bulgarians)

**Arquetipo:** Infantería y Caballería | **Win Rate Global:** ~52.65% <sup>1</sup>

Agresivos y flexibles. Mejoras de milicia gratis y *Krepost* (fortaleza barata) para control de mapa.

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Godos y Águilas (Mayas/Aztecas):**
  - *Razón:* Los Búlgaros tienen acceso a la tecnología única *Bagains*, que otorga +5 de armadura cuerpo a cuerpo a su línea de milicia. Sus Espadachines a Dos Manos se vuelven tanques físicos que trituran a los Huskarls y Águilas en combate directo,

costando mucho menos.<sup>14</sup>

- *Win Rate*: Alto en mapas donde se fuerza la lucha de infantería.
- **vs. Bizantinos y Vietnamitas (Guerrillas)**:
  - *Razón*: Pueden transicionar instantáneamente de caballería a espadachines (gratis) para limpiar a los hostigadores enemigos.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Arqueros Móviles (Cumanos, Tártaros)**:
  - *Razón*: Los Búlgaros carecen de la mejora de *Crossbowman* (Ballestero) en la Edad de los Castillos, lo que los deja sin una buena opción de rango. Si se enfrentan a Arqueros a Caballo que kitean a su infantería y *Konniks*, no tienen cómo forzar la pelea.<sup>15</sup>

---

## 3.8. Borgoñones (Burgundians)

**Arquetipo**: Caballería y Económica | **Win Rate Global**: ~51.5% <sup>7</sup>

Economía acelerada (mejoras una edad antes) y ataque especial cargado (*Coustillier*).

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Civilizaciones Lentas (Eslavos, Teutones)**:
  - *Razón*: El ataque cargado del *Coustillier* permite entrar, eliminar una unidad clave (como un monje o un onagro) de un solo golpe, y huir. La economía borgoñona permite llegar a Paladín mucho antes que el oponente.<sup>16</sup>
- **vs. Civilizaciones de Infantería Ligera (Japoneses)**:
  - *Razón*: Sus Artilleros Manuales tienen +25% de daño, destrozando infantería a distancia.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Hindustanis y Gurjaras (Camellos)**:
  - *Razón*: La caballería borgoñona carece de *Bloodlines* (Líneas de Sangre), por lo que tiene menos HP. Contra camellos con alto daño de bonificación, sus Paladines mueren extremadamente rápido y no son rentables.<sup>17</sup>
  - *Dato*: Win rate bajo (<45%) contra civs de camellos top tier.

---

## 3.9. Birmanos (Burmese)

**Arquetipo**: Monjes y Elefantes | **Win Rate Global**: ~43.6% - 48.98% <sup>7</sup>

Potentes en ataque físico pero frágiles ante flechas.

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Vikingos y Malíes (Infantería):**
  - *Razón:* La infantería birmana obtiene +1 de ataque gratis por edad. Sus campeones trituran a otras infanterías. La unidad única *Arambai* tiene un daño bruto altísimo que destruye unidades sin armadura a corta distancia.<sup>14</sup>

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Británicos, Mayas, Vietnamitas (Arqueros):**
    - *Razón: Debilidad Crítica.* Los Birmanos carecen de la segunda mejora de armadura para arqueros y hostigadores. Sus unidades caen como moscas ante el fuego de flechas. Los *Arambai* tienen pésima defensa contra proyectiles. Es uno de los matchups más unilaterales del juego a favor del arquero.<sup>16</sup>
    - *Win Rate:* Muy bajo vs Británicos.
- 

## 3.10. Bizantinos (Byzantines)

**Arquetipo:** Defensiva | **Win Rate Global:** ~46.95% <sup>1</sup>

La civilización "anti-todo" con unidades de contraataque baratas.

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Persas, Francos, Lituanos (Caballería):**
  - *Razón:* Camellos con 25% de descuento. Pueden producir 4 camellos por el precio de 3 del enemigo, ganando cualquier guerra de desgaste económica.
- **vs. Godos e Infantería:**
  - *Razón:* La **Catafracta** es la única caballería diseñada para matar infantería. Tiene bonificación de ataque y anula el daño extra de los piqueros. Con la tecnología *Logística*, hacen daño de área (trample), borrando ejércitos de Huskarls.<sup>13</sup>

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Economías Explosivas (Vikingos, Chinos):**
    - *Razón:* Los Bizantinos no tienen bonificación eco temprana (salvo avance a Imp barato). Si se quedan atrás económicamente, sus unidades baratas no son suficientes para detener unidades de calidad superior totalmente mejoradas.
- 

## 3.11. Celtas (Celts)

**Arquetipo:** Asedio e Infantería | **Win Rate Global:** ~50.70% <sup>1</sup>

Máquinas de asedio rápidas y resistentes.



### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Británicos y Coreanos (Estáticos):**
  - *Razón:* Sus Onagros con +40% HP (tecnología *Furor Celtica*) resisten el fuego de contrabatería y torres, permitiéndoles aplastar formaciones de arqueros o torres defensivas.
- **vs. Civilizaciones de Caballería Lenta:**
  - *Razón:* Alabarderos celtas se mueven más rápido, forzando enfrentamientos.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Mongoles (Mongols):**
    - *Razón: Hard Counter.* Los *Mangudai* tienen bonificación de ataque contra asedio. Son demasiado rápidos para la infantería celta y destruyen sus onagros en segundos. Los Celtas no tienen respuesta efectiva.<sup>8</sup>
  - **vs. Italianos:**
    - *Razón:* El *Condottiero* y los arqueros italianos manejan bien la infantería celta, y sus propios cañones de bombardeo pueden snipear onagros.
- 

## 3.12. Chinos (Chinese)

**Arquetipo:** Arqueros y Económica | **Win Rate Global:** ~48.56% (Sube con ELO alto) <sup>1</sup>

Inicio caótico pero flexible.

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Godos y Arietes:**
  - *Razón:* El *Chu Ko Nu* dispara múltiples flechas. Aunque hace poco daño por flecha, el volumen total y el daño mínimo garantizado derriten arietes y unidades con alta armadura pero baja HP relativa como la infantería ligera.
- **vs. Civilizaciones Lentas:** Su economía flexible les permite cambiar de camellos a jinetes o arqueros según necesidad.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Onagros (Etiopes, Coreanos):**
    - *Razón:* Los ejércitos chinos (Chu Ko Nu) deben agruparse para ser efectivos. Son extremadamente vulnerables a un disparo de Onagro bien colocado, que puede eliminar 30 unidades en un segundo.<sup>19</sup>
- 

## 3.13. Cumanos (Cumans)

**Arquetipo:** Caballería | **Win Rate Global:** ~49.61% <sup>1</sup>

Únicos con 2 Centros Urbanos en Feudal.

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Civilizaciones Pasivas (Turcos en Arena):**
  - *Razón:* Si se les permite usar su segundo TC sin presión, su economía explota y superan en número a cualquiera en la Edad de los Castillos.
- **vs. Asedio:** Sus caballos son los más rápidos del juego, perfectos para flanquear.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Mongoles y Lituanos (Agresión Temprana):**
  - *Razón:* Invertir en el segundo TC cuesta recursos militares. Un *Tower Rush* o agresión feudal fuerte puede matarlos antes de que el boom pague.<sup>20</sup>
- **vs. Bereberes:** Camellos baratos contrarrestan su caballería.

---

## 3.14. Dravídicos (Dravidians)

**Arquetipo:** Infantería y Naval | **Win Rate Global:** ~49.52%<sup>1</sup>

Fuertes en agua, débiles en tierra abierta.

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Civilizaciones Navales (Vikingos):**
  - *Razón:* El *Thirisadai* es una nave monstruosa contra otras naves capitales.
- **vs. Infantería Agrupada:** El *Urumi Swordsman* tiene un ataque de área cargado devastador.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Británicos y Etiopes (Rango y Asedio):**
  - *Razón:* Carecen de movilidad (sin Húsar, sin Bloodlines). No pueden cerrar la distancia contra arqueros de largo alcance ni flanquear onagros enemigos. Esta es una debilidad estructural severa en mapas abiertos como Arabia.<sup>14</sup>

---

## 3.15. Españoles (Spanish)

**Arquetipo:** Pólvora y Monjes | **Win Rate Global:** ~48.2%<sup>21</sup>

Poderosos en Castillo e Imperial Tardío.

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Godos y Civs sin buena armadura:**
  - *Razón:* El *Conquistador* es una unidad de caballería con arma de fuego. Hit-and-run

letal contra infantería y aldeanos.

- **vs. Late Game (Todos):** Gracias a *Supremacy* (aldeanos de combate) y comercio mejorado, son top tier en partidas de equipo largas.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Italianos:**
    - *Razón:* El **Ballestero Genovés** (anti-caballería) y el **Condottiero** (anti-pólvora) son el counter perfecto diseñado para matar Conquistadores y Artilleros españoles.<sup>22</sup>
  - **vs. Británicos:** El Conquistador tiene poco rango y sufre contra Longbows.
- 

## 3.16. Etiópes (Ethiopians)

**Arquetipo:** Arqueros | **Win Rate Global:** ~49.86% <sup>1</sup>

Disparo rápido (+18%) y Onagros con área de efecto aumentada.

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Teutones y Eslavos:**
  - *Razón:* La combinación de arqueros de alto DPS y Onagros con *Torsion Engines* (área masiva) aniquila formaciones lentas de infantería y caballería pesada.
- **vs. Romanos:** Sus onagros destrozan las formaciones compactas romanas.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Civilizaciones de Caballería Móvil (Hunos, Bereberes):**
    - *Razón:* Si la caballería logra flanquear y llegar a los arqueros/onagros, los Etiópes carecen de buena caballería propia para interceptar.
- 

## 3.17. Francos (Franks)

**Arquetipo:** Caballería | **Win Rate Global:** ~54.4% <sup>7</sup>

La referencia del meta. Consistentes y potentes.

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Mayas y Vietnamitas (Arqueros):**
  - *Razón:* Caballeros con +20% HP. Simplemente aguantan más flechas de las que deberían, permitiendo cerrar distancia y eliminar a los arqueros.
- **vs. Godos:**
  - *Razón:* El **Lanzador de Hachas** (*Throwing Axeman*) destruye piqueros desde lejos, protegiendo a los Paladines.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Gurjaras y Hindustanis (Camellos):**
    - *Razón:* Los camellos de estas civs son superiores. El Camello Gurjara tiene armadura melee extra (aguanta al Paladín) y bonus masivo. Es estadísticamente uno de los peores matchups para Francos.<sup>5</sup>
- 

## 3.18. Georgianos (Georgians)

**Arquetipo:** Caballería y Defensiva | **Win Rate Global:** ~46.60%<sup>1</sup>

Caballería que regenera vida y bonos defensivos.

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Civs de desgaste:**
  - *Razón:* Sus unidades se curan automáticamente. Pueden realizar incursiones, retirarse, curarse y volver a atacar, ganando por eficiencia a largo plazo.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Japoneses y Aztecas (Piqueros Fuertes):**
    - *Razón:* El **Monaspa** (UU) necesita estar en grupos grandes para tener su bonus de ataque. Los piqueros con alto ataque o daño de área castigan severamente estas agrupaciones densas.
- 

## 3.19. Godos (Goths)

**Arquetipo:** Infantería ("Spam") | **Win Rate Global:** ~51.3%<sup>11</sup>

Cantidad sobre calidad. Inundación de unidades.

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Mayas, Británicos, Etiopes (Arqueros):**
  - *Razón:* El **Huskarl** es prácticamente inmune a las flechas. Los Mayas no tienen jinetes ni campeones fuertes para detenerlos. Es una victoria casi asegurada en Imperial.<sup>13</sup>

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Japoneses, Teutones, Aztecas (Infantería de Calidad):**
    - *Razón:* Un Samurai o Jaguar Warrior mata a 3-4 unidades godas. El Godo se queda sin recursos antes de ganar por número.<sup>3</sup>
-

### 3.20. Gurjaras

**Arquetipo:** Camellos y Caballería | **Win Rate Global:** ~47.15% (Cayó por nerfs) <sup>1</sup>

Contra-unidades especializadas.

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Francos, Hunos, Lituanos (Caballería):**
  - *Razón:* Sus camellos y jinetes *Shrivamsha* (esquivan flechas) dominan el mapa contra civs de caballos convencionales.<sup>5</sup>

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Hindustanis:**
    - *Razón:* El Camello Imperial Hindustani vence al Camello Gurjara.
  - **vs. Piqueros y Asedio:** Carecen de una unidad "powerhouse" de oro que no sea contrarrestada por alabarderos.
- 

### 3.21. Hindustanis

**Arquetipo:** Camellos y Pólvora | **Win Rate Global:** ~50.9% <sup>11</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Gurjaras y Caballería:** El Camello Imperial es el rey de las batallas montadas.
- **vs. Arqueros:** La unidad **Ghulam** es infantería rápida con escudo anti-flecha, penetra líneas de arqueros mejor que los Huskarls debido a su velocidad.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Teutones y Romanos (Melee Pesado):**
    - *Razón:* El Ghulam y el Camello son débiles contra infantería pesada cuerpo a cuerpo (Campeones/Legionarios). Los Hindustanis dependen de Artilleros Manuales, que son frágiles y difíciles de micro-gestionar contra una masa de infantería con asedio.
- 

### 3.22. Hunos (Huns)

**Arquetipo:** Caballería | **Win Rate Global:** ~52.2% <sup>7</sup>

Sin casas, agresión pura.

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Civs Lentas (Godos temprano, Celtas):**
  - *Razón:* Movilidad de Arqueros a Caballo (CA) baratos. Pueden kitear infantería

eternamente.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Gurjaras y Bereberes:**
    - *Razón:* Sus CA y Paladines son anulados por Camellos y Shrivamshas/Arqueros a Camello.
- 

## 3.23. Incas

**Arquetipo:** Infantería | **Win Rate Global:** ~49.3% <sup>11</sup>

Respuesta a todo. Aldeanos guerreros.

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Godos:**
  - *Razón:* Tienen la unidad **Slinger** (Hondero) disponible en Castillos. Es un "arquero" que hace daño bonus a infantería. Destroza Huskarls ignorando su armadura anti-flecha.<sup>13</sup>
- **vs. Caballería:** El **Kamayuk** tiene rango melee, permitiendo que una fila de atrás ataque, venciendo a Paladines en masa.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Pólvora (Turcos, Portugueses):**
    - *Razón:* El Slinger y el Kamayuk mueren ante Artilleros y cañones antes de hacer daño.
- 

## 3.24. Italianos (Italians)

**Arquetipo:** Naval y Arqueros | **Win Rate Global:** ~45.8% (Tierra), Top Tier (Agua) <sup>7</sup>

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Turcos y Pólvora:**
  - *Razón:* **Condottiero**. Infantería rápida con bonus vs pólvora y resistencia. Anula Jenízaros y Conquistadores.<sup>22</sup>
- **vs. Caballería:** Ballestero Genovés.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Etiópes y Británicos:**
    - *Razón:* Sus unidades únicas tienen corto alcance. Pierden en duelo de arqueros estándar.
-

### 3.25. Japanese (Japanese)

Arquetipo: Infantería | Win Rate Global: ~50.9% <sup>11</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Unidades Únicas (Mamelucos, Leitis):**
  - *Razón:* El **Samurai** tiene bonus de ataque contra UUs. Atacan 33% más rápido que la infantería normal.
- **vs. Naval:** Pesqueros eficientes.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Arqueros:** Infantería es susceptible a kiting.
- 

### 3.26. Jemeres (Khmer)

Arquetipo: Elefantes y Asedio | Win Rate Global: ~48.5% <sup>21</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Estrategias de Muro:** Sus Elefantes de Asedio y Ballesta destruyen edificios rápido. No necesitan edificios para subir de edad, permitiendo rushes impredecibles.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Monjes (Aztecas):** Elefantes caros son convertidos fácilmente.
  - **vs. Onagros (Coreanos):** El Elefante Balista muere ante onagros. <sup>24</sup>
- 

### 3.27. Coreanos (Koreans)

Arquetipo: Asedio y Naval Defensivo | Win Rate Global: ~46.7% <sup>21</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Arqueros:** Sus Onagros tienen más rango. Sus Torres guardias se mejoran gratis y tienen más rango.
- **vs. Barcos:** Barco Tortuga es un tanque naval.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Celtas y Mongoles:**
    - *Razón:* El asedio celta dispara más rápido y resiste más. Los Mongoles son demasiado rápidos para la lenta "deathball" coreana.
-

### 3.28. Lituanos (Lithuanians)

Arquetipo: Caballería | Win Rate Global: ~51.6% <sup>7</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Teutones/Eslavos:**
  - *Razón:* El **Leitis** ignora la armadura. Mata Caballeros Teutónicos de 2 golpes.<sup>3</sup>

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Control de Reliquias:** Si el enemigo (Aztecas/Birmanos) roba las reliquias, pierden su bonus principal (+4 ataque).
- 

### 3.29. Magiares (Magyars)

Arquetipo: Caballería Ligera | Win Rate Global: ~50.9% <sup>11</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Asedio (Celtas):** Húsar Magiar mata asedio de un golpe casi, y es barato.
- **vs. Late Game (Todos):** Húsar Magiar no cuesta oro. Ganan por agotamiento económico del rival.<sup>25</sup>

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Camellos Tempranos:** Sin bonus eco, sufren en feudal/castillos.
- 

### 3.30. Malayos (Malay)

Arquetipo: Naval y Enjambre | Win Rate Global: ~48.2% <sup>21</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Civs de unidades individuales fuertes (Elefantes, Paladines):**
  - *Razón:* El **Karambit** (0.5 pop) inunda y rodea. 200 Karambits matan 50 Paladines por pura asfixia y costo.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Daño de Área (Campeones Eslavos/Japoneses):**
    - *Razón:* Un espadazo de área mata 10 Karambits.
- 

### 3.31. Malíes (Malians)



**Arquetipo:** Infantería | **Win Rate Global:** ~50.0% <sup>11</sup>

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Arqueros:** Campeones con +3 armadura proyectil ("Champskarls").

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Caballería Melee:** Sus campeones no tienen defensa melee extra. Paladines los barren.
- 

## 3.32. Mayas (Mayans)

**Arquetipo:** Arqueros | **Win Rate Global:** ~50.4% <sup>11</sup>

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Infantería Lenta:** Arquero de Plumas (UU) es rápido y pega duro.

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Godos (Goths):**
    - *Razón:* **Derrota casi segura.** Huskarls invulnerables a flechas. Mayas no tienen caballería ni campeones fuertes.<sup>23</sup>
- 

## 3.33. Mongoles (Mongols)

**Arquetipo:** Arqueros a Caballo | **Win Rate Global:** ~49.2% <sup>11</sup>

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Celtas y Teutones (Asedio):**
  - *Razón:* **Mangudai** tiene bonus de ataque vs Asedio. Rompe el counter natural de los arqueros.<sup>8</sup>

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Bereberes:** Arqueros a Camello los cazan.
- 

## 3.34. Persas (Persians)

**Arquetipo:** Caballería | **Win Rate Global:** ~49.5% <sup>11</sup>

### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Arqueros:** Nueva unidad **Savar** es resistente y fuerte contra arqueros.<sup>2</sup>

### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Alabarderos y Monjes (Bohemios):** Elefantes/Savars son caros. Cambio de costo ineficiente.
- 

### 3.35. Polacos (Poles)

Arquetipo: Caballería | Win Rate Global: ~50.8% <sup>11</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Teutones/Boyardos:**
  - *Razón:* **Obuch** quita armadura con cada golpe. Deja a los tanques enemigos como papel para los arqueros/húsares polacos.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Asedio de Área:** Tienden a agruparse.
- 

### 3.36. Portugueses (Portuguese)

Arquetipo: Pólvora/Naval | Win Rate Global: ~44.8% <sup>7</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Infantería:** Cañón de Órgano barre grupos.
- **vs. Partidas Eternas:** Feitoria = recursos infinitos.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Británicos:** Poco rango en sus armas de oro.
- 

### 3.37. Romanos (Romans)

Arquetipo: Infantería | Win Rate Global: ~53.74% <sup>1</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Infantería Genérica:**
  - *Razón:* **Legionario** + Aura de **Centurión** (+velocidad/ataque). Matemáticamente superan a casi cualquier infantería (incluso Japonesa a veces) en grupo.<sup>26</sup>

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Arqueros:** Son lentos. Si matan al Centurión, la legión pierde fuerza.

---

### 3.38. Sarracenos (Saracens)

Arquetipo: Camellos/Naval | Win Rate Global: ~45.0% <sup>7</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Hunos/Francos:**
  - *Razón:* **Mameluco** lanza cimitarras a distancia. Kitea y destruye Paladines sin que estos puedan tocarlo.<sup>27</sup>
- **vs. Muros:** Arqueros rompen edificios rápido.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Británicos:** Mameluco tiene 0 armadura flecha. Muere instantáneo.
- 

### 3.39. Sicilianos (Sicilians)

Arquetipo: Caballería | Win Rate Global: ~49.9% <sup>11</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Contras (Piqueros/Camellos):**
  - *Razón:* Reciben -33% de daño de bonificación. Los piqueros no son tan efectivos.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Fuerza Bruta (Francos):** Estadísticas base inferiores.
- 

### 3.40. Eslavos (Slavs)

Arquetipo: Infantería/Asedio | Win Rate Global: ~48.6% <sup>21</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Grupos de enemigos:**
  - *Razón:* **Druzhina** (daño de área para infantería).

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Arqueros:** Infantería lenta. **Boyardo** tiene poca armadura flecha.
- 

### 3.41. Tártaros (Tatars)

**Arquetipo:** Arqueros a Caballo | **Win Rate Global:** ~46.2% <sup>21</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Civs en mapas con colinas:** +50% daño desde altura.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Bereberes:** Camellos arqueros.
- 

### 3.42. Teutones (Teutons)

**Arquetipo:** Infantería/Caballería | **Win Rate Global:** ~49.6% <sup>11</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Hunos/Francos (Melee):**
  - *Razón:* Armadura melee extra gratis. Ganan el choque frontal.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Británicos/Mayas:**
    - *Razón:* Jinetes sin *Husbandry*. Son demasiado lentos para alcanzar a los arqueros.<sup>8</sup>
- 

### 3.43. Turcos (Turks)

**Arquetipo:** Pólvora | **Win Rate Global:** ~49.5% <sup>11</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Civs cerradas (Arena):** Jenízaros rompen todo desde lejos.

#### Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- **vs. Británicos/Vietnamitas:**
    - *Razón:* **Debilidad Fatal**. No tienen *Elite Skirmisher*. Si no tienen oro, pierden contra arqueros automáticamente.<sup>14</sup>
- 

### 3.44. Vietnamitas (Vietnamese)

**Arquetipo:** Arqueros | **Win Rate Global:** ~45.7% <sup>7</sup>

#### Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- **vs. Mayas/Británicos:**
  - *Razón:* **Rattan Archer** (casi inmune a flechas) y **Imperial Skirmisher**. Ganan

cualquier duelo de arqueros.<sup>10</sup>

Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- vs. Godos/Eslavos: Infantería rápida o Huskarls.

3.45. Vikingos (Vikings)

Arquetipo: Infantería/Naval | Win Rate Global: ~52.61% <sup>1</sup>

Enfrentamientos Favorables (Strong Vs.)

- vs. Francos (Caballería):
  - Razón: Piqueros con más HP y tecnología *Chieftains* (Berserks hacen daño a caballería).

Enfrentamientos Desfavorables (Weak Vs.)

- vs. Arqueros Tardíos: Sin Húsares ni *Thumb Ring*.

4. Tablas Resumen de Datos Estadísticos (Matriz de Decisiones)

A continuación, se presentan los datos consolidados de tasas de victoria y picos de poder para consulta rápida.

Civilización	Win Rate (Arabia)	Mejor Matchup (Counter)	Peor Matchup (Countered By)	Unidad Clave vs Counter
Armenios	50.34%	Teutones (Arquero Compuesto)	Turcos (Falta de Rango)	Arquero Compuesto
Aztecas	48.70%	Godos (Jaguar)	Bengalíes (Asedio)	Guerrero Jaguar
Bengalíes	49.47%	Británicos (Elefante Tanque)	Gurjaras (Anti-Elefante)	Elefante de Batalla

<b>Bereberes</b>	49.30%	Mongoles (Camel Archer)	Teutones (Halb+Asedio)	Arquero a Camello
<b>Bohemios</b>	49.75%	Británicos (Vagón Husita)	Mongoles (Asedio Móvil)	Vagón Husita
<b>Británicos</b>	46.96%	Teutones (Kiting)	Godos (Huskarl)	Longbowman
<b>Búlgaros</b>	52.65%	Godos/Mayas (Bagains)	Cumanos (Ballestero ausente)	Espada Dos Manos
<b>Borgoñones</b>	48.20%	Eslavos (Coustillier)	Hindustanis (Camellos)	Coustillier
<b>Birmanos</b>	48.98%	Vikingos (Arambai)	Británicos (No Armor Skirm)	Arambai
<b>Bizantinos</b>	46.95%	Godos (Catafracta)	Chinos (Eco Boom)	Catafracta
<b>Celtas</b>	50.70%	Coreanos (Asedio HP)	Mongoles (Mangudai)	Onagro de Asedio
<b>Chinos</b>	48.56%	Godos (Chu Ko Nu)	Etíopes (Onagros)	Chu Ko Nu
<b>Cumanos</b>	49.61%	Turcos (Boom 2TC)	Mongoles (Aggro Feudal)	Kipchak
<b>Dravídicos</b>	49.52%	Vikingos (Thirisadai)	Británicos (Movilidad)	Urumi / Thirisadai
<b>Espanoles</b>	48.20%	Godos (Conquistador)	Italianos (Genovés)	Conquistador
<b>Etíopes</b>	49.86%	Teutones	Bereberes	Arquero/Onagr

		(Onagro Área)	(Movilidad)	o
<b>Francos</b>	54.40%	Mayas (HP Knight)	Gurjaras (Camello)	Paladín
<b>Georgianos</b>	46.60%	Civs Desgaste (Regen)	Japoneses (Halbs)	Monaspa
<b>Godos</b>	51.30%	Mayas/Británicos (Huskarl)	Japoneses (Samurai)	Huskarl
<b>Gurjaras</b>	47.15%	Francos (Camello/Shriv)	Hindustanis (Imp. Camel)	Shrivamsha Rider
<b>Hindustanis</b>	50.90%	Gurjaras (Imp. Camel)	Romanos (Melee Pesado)	Ghulam / Camello
<b>Hunos</b>	52.20%	Celtas (CA Móvil)	Bereberes (Camel Archer)	Arquero a Caballo
<b>Incas</b>	49.30%	Godos (Slinger)	Turcos (Pólvora)	Slinger / Kamayuk
<b>Italianos</b>	45.80%	Turcos (Condottiero)	Británicos (Rango)	Condottiero
<b>Japoneses</b>	50.90%	Mamelucos (Samurai)	Arqueros (Kiting)	Samurai
<b>Jemeres</b>	48.50%	Civs Muros (Asedio)	Coreanos (Onagro)	Elefante Balista
<b>Coreanos</b>	46.70%	Arqueros (Torres/Onagro)	Celtas (Asedio rápido)	Carreta de Guerra

<b>Lituanos</b>	51.60%	Teutones (Leitis)	Aztecas (Robo Reliquias)	Leitis
<b>Magiares</b>	50.90%	Celtas (Húsar barato)	Camellos Tempranos	Húsar Magiar
<b>Malayos</b>	48.20%	Elefantes (Karambit)	Eslavos (Daño Área)	Karambit
<b>Malíes</b>	50.00%	Arqueros (Pierce Armor)	Paladines (Melee Armor)	Campeón / Gbeto
<b>Mayas</b>	50.40%	Infantería Lenta	Godos (Huskarl)	Arquero de Plumas
<b>Mongoles</b>	49.20%	Celtas (Mangudai)	Bereberes (Anti-CA)	Mangudai
<b>Persas</b>	49.50%	Arqueros (Savar)	Bohemios (Halb Bonus)	Savar / Elefante
<b>Polacos</b>	50.80%	Teutones (Obuch)	Bohemios (Asedio)	Obuch
<b>Portugueses</b>	44.80%	Infantería (Órgano)	Británicos (Rango)	Cañón de Órgano
<b>Romanos</b>	53.74%	Infantería (Legión)	Arqueros (Lentos)	Legionario
<b>Sarracenos</b>	45.00%	Francos (Mameluco)	Británicos (0 Armor)	Mameluco
<b>Sicilianos</b>	49.90%	Piqueros (Bonus Reduc)	Francos (Stats Base)	Serjeant
<b>Eslavos</b>	48.60%	Godos (Druzhina)	Arqueros (Boyar debil)	Boyardo



<b>Tártaros</b>	46.20%	Civs Colinas (Bonus)	Bereberes (Anti-CA)	Keshik
<b>Teutones</b>	49.60%	Hunos (Armor Melee)	Británicos (Lentos)	Caballero Teutónico
<b>Turcos</b>	49.50%	Arena/Cerrados	Británicos (No Skirm)	Jenízaro
<b>Vietnamitas</b>	45.70%	Mayas (Anti-Archer)	Eslavos (Infantería)	Rattan Archer
<b>Vikingos</b>	52.61%	Francos (Pike/Eco)	Arqueros Tardíos	Berserk

## 5. Conclusiones

La selección de civilización en 2025 debe basarse en la anticipación de la estrategia enemiga y el mapa:

1. **Dominio de Mapa Abierto (Arabia): Francos, Hunos y Bereberes** dominan por movilidad y economía temprana.
2. **Dominio de Mapa Cerrado (Arena): Turcos, Bohemios y Borgoñones** sobresalen por sus composiciones de "Deathball" y pólvora.
3. **Contra-Picks Absolutos:** El triángulo más claro sigue siendo **Godos > Mayas, Bereberes > Mongoles y Gurjaras > Francos**. Conocer estas interacciones asegura una ventaja estadística del 60-70% antes de iniciar la partida.

Este compendio proporciona la base teórica necesaria para predecir resultados y optimizar la selección de civilizaciones en cualquier nivel competitivo.

*Fin del Informe*

### Fuentes citadas

1. aoestats - Age of Empires II Civilization Statistics, acceso: diciembre 14, 2025, <https://aoestats.io/>
2. What Civs will counter Armenians and Georgians? : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/17jb6o6/what\\_civs\\_will\\_counter\\_armenians\\_and\\_georgians/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/17jb6o6/what_civs_will_counter_armenians_and_georgians/)
3. Beginners guide to countering every Unique Unit [AoE2] - YouTube, acceso:

- diciembre 14, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=QYMr8OCdmsE>
4. How to Play Bengalis, Dravidians, Gurjaras, and Hindustanis : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/ucs169/how\\_to\\_play\\_bengalis\\_dravidians\\_gurjaras\\_and/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/ucs169/how_to_play_bengalis_dravidians_gurjaras_and/)
  5. Hindustani weakness/best counter civ? : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/1hrtqzw/hindustani\\_weaknessbest\\_counter\\_civ/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/1hrtqzw/hindustani_weaknessbest_counter_civ/)
  6. Bengalis is the worst civ out of the 4 new ones - II - Discussion - Age of Empires Forum, acceso: diciembre 14, 2025, <https://forums.ageofempires.com/t/bengalis-is-the-worst-civ-out-of-the-4-new-ones/204362>
  7. Statistics, Winrates, Playrates, Civ Matchups | AoE II: Definitive Edition, acceso: diciembre 14, 2025, <https://aoecompanion.com/stats>
  8. Civ counters : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/kw3rw4/civ\\_counters/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/kw3rw4/civ_counters/)
  9. AOE-II - Is there a 'Common Civ Counters' guide? - AoEZone, acceso: diciembre 14, 2025, <https://aoezone.net/threads/is-there-a-common-civ-counters-guide.170359/>
  10. Best anti-archer civilization? : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/1gwy6ri/best\\_antiarcher\\_civilization/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/1gwy6ri/best_antiarcher_civilization/)
  11. Franks | Civilization Stats | AoE II: Definitive Edition, acceso: diciembre 14, 2025, <https://aoecompanion.com/stats/civs>
  12. Age of Empires 2 Civilizations Complete Guide, acceso: diciembre 14, 2025, <https://ageofnotes.com/beginners/age-of-empires-2-civilizations-complete-guide/>
  13. AoE2's Most one-sided civ matchups (updated stats!) - YouTube, acceso: diciembre 14, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=sPy6QRp8vQE>
  14. What civs counter which/what's the hardest matchup for each civ? : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/hwerll/what\\_civs\\_counter\\_whichwhats\\_the\\_hardest\\_matchup/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/hwerll/what_civs_counter_whichwhats_the_hardest_matchup/)
  15. "42 Civs are only 8 Civs" but it's a comprehensive guide to get an idea of all the civs : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/x56pw6/42\\_civs\\_are\\_only\\_8\\_civs\\_but\\_it\\_s\\_a\\_comprehensive/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/x56pw6/42_civs_are_only_8_civs_but_it_s_a_comprehensive/)
  16. Who's got the main strength / weakness of each civ ? : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/ztgihe/whos\\_got\\_the\\_main\\_strength\\_weakness\\_of\\_each\\_civ/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/ztgihe/whos_got_the_main_strength_weakness_of_each_civ/)
  17. Best Civilizations in AoE2! (2025 update) - YouTube, acceso: diciembre 14, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=G14PVBbRhsQ>
  18. Worst civ match-ups? : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/i7mwzz/worst\\_civ\\_matchups/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/i7mwzz/worst_civ_matchups/)

19. How do you properly deal with gunpowder units? : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/f5di9i/how\\_do\\_you\\_properly\\_deal\\_with\\_gunpowder\\_units/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/f5di9i/how_do_you_properly_deal_with_gunpowder_units/)
20. HOW TO BEAT OR NOT BE BEATEN BY CUMANS PLEASE : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/156st06/how\\_to\\_beat\\_or\\_not\\_be\\_beat\\_en\\_by\\_cumans\\_please/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/156st06/how_to_beat_or_not_be_beat_en_by_cumans_please/)
21. Spanish | Civilization Stats | AoE II: Definitive Edition - AoE Companion, acceso: diciembre 14, 2025, <https://aoecompanion.com/stats/civs/spanish>
22. Best way to Counter Italians? - II - Discussion - Age of Empires Forum, acceso: diciembre 14, 2025, <https://forums.ageofempires.com/t/best-way-to-counter-italians/247565>
23. Top 5 Most One Sided Matchups | AoE2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/15fqg7r/top\\_5\\_most\\_one\\_sided\\_matchups\\_aoe2/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/15fqg7r/top_5_most_one_sided_matchups_aoe2/)
24. Khmer Balista Elephants, What is the counter? Khmer are dominating in ranked matches on Xbox. I do not know the answer, I have tried 20+ siege onagers and a 60 man Imperial camel army. I get melted and the trade between catapults and elephants is not resource balanced LOL. Please Help! : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/11tzlqh/khmer\\_balista\\_elephants\\_what\\_is\\_the\\_counter\\_khmer/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/11tzlqh/khmer_balista_elephants_what_is_the_counter_khmer/)
25. noob friendly civ matchup peek sheet? - aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/1csvqzr/noob\\_friendly\\_civ\\_matchup\\_peek\\_sheet/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/1csvqzr/noob_friendly_civ_matchup_peek_sheet/)
26. Georgians vs Romans: How do you win? : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/19a4m3m/georgians\\_vs\\_romans\\_how\\_do\\_you\\_win/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/19a4m3m/georgians_vs_romans_how_do_you_win/)
27. Dealing against Saracens : r/aoe2 - Reddit, acceso: diciembre 14, 2025, [https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/adfw6x/dealing\\_against\\_saracens/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/adfw6x/dealing_against_saracens/)