Elegir una civilización es un proceso complejo, pero debería basarse en tu estilo personal de juego. Cada Civilización tiene sus propios atributos y su propia impronta, y es adecuada para distintos tipos de Jugadores. Elige tu Civilización basándote en tu propio estilo, y en el plan de juego que tengas pensado. Estas son las mejores civilizaciones, según mi punto de vista, agrupadas por estilo y plan de juego, en el orden que, yo creo, deberían elegirse.

Chinos.

Con los Chinos, en un Mapa de tierra, deberías ir probablemente a por algún tipo de Ataque en Castillos. Su gran ventaja es su velocidad; son los mejores para el Rush. Las tecnologías baratas los hacen poderosos al principio de Imperial, pero no brillan tanto después, y son superados por otras Civilizaciones.

Ingleses.

Con la Bonificación de los Pastores, 5 son suficientes para mantener la producción de Aldeanos, lo que permite construir un Puerto antes, en Mapas con agua. Los Centros Urbanos a mitad de precio facilitan mucho el Boom, al llegar a Castillos. Buenos Arqueros y Arquerías más rápidas son muy efectivos con Civilizaciones basadas en infantería. Los Ingleses pueden ejecutar perfectamente el Push de Centros Urbanos, seguido por un Ataque en Castillos, pero también tienen un comportamiento excelente en Imperial; su Arquero de Tiro Largo es una de las mejores Unidades Unicas del Juego. Recomiendo ejecutar algún tipo de ataque durante Castillos basado en sus Centros Urbanos baratos, pero también se puede optar por un Boom a Imperial, usando sus Centros Urbanos para defenderse a bajo coste de un Ataque en Castillos.

Celtas.

La Bonificación de sus Leñadores ayuda mucho en Mapas con agua, y sus Armas de Asedio más potentes acaban antes con los Centros Urbanos. Los Celtas también tienen un árbol tecnológico decente. Su verdadera fuerza está en apoyar a otros en Castillos; la ventaja de sus Armas de Asedio mejores y más rápidas, combinada con su Bonificación en Madera, les proporcionan un Asedio potente. Combinados con otra Civilización que proporcione las tropas, su Ataque en Castillos es muy poderoso.

Teutones.

Obviamente, los Teutones son la mejor Civilización en Mapas de tierra, por la Bonificación de

su Centro Urbano; sin embargo, consideremos a los Teutones post-parche, sin esa Bonificación. Su Unidad Unica es una de las mejores, pero no brillan realmente hasta Imperial. Los Matacanes gratis hacen que construir un Castillo pronto resulte muy factible, y en combinación con otra Civilización, su ataque durante Castillos también puede resultar devastador.

Mapas con agua.

Japoneses.

Su infantería de ataque rápido proporciona un buen ejército en Imperial, mientras que sus puntos de obtención de recursos a mitad de precio (Molino, Aserradero, Campamento Minero) permiten que la Madera inicial dure más. Esto asegura también la pronta construcción de un Puerto, y sus mejores Pesqueros aseguran mejores tiempos de paso a Castillos, con más recursos. Posiblemente mi Civilización favorita en Mapas con agua, y desde luego, la mejor para un Boom de Barcos, si tiene un Aliado Vikingo.

Vikingos.

Puertos y Barcos de guerra baratos, y no tener que preocuparse de la Carretilla ni del Carro de Mano, hacen de esta Civilización una buena elección también para Mapas con agua. Chinos, Japoneses, Celtas, y Persas tienen mejores posibilidades para el Boom de Barcos, pero alguien tiene que jugar con Vikingos para que todo el equipo se beneficie de la Bonificación de los Puertos, ¿por qué no tú? En las partidas por equipos, los Vikingos son esenciales en Mapas con agua. Su infantería mejorada también permite un muy buen ataque de Campeones en Imperial.

Persas.

+50 de Madera y +50 de Alimento no suponen mucha diferencia en tierra, pero suponen una enorme, en Mapas con agua. A los Persas les va mejor si encuentran pronto sus Ovejas; pueden empezar con 5 Pastores, mientras aprovechan esos 50 de Alimento extra, durante un rato (similar a los shang en RoR). Es como si tuvieran un Leñador de más, y encima, 50 unidades de Madera de ventaja. Con un Aliado Vikingo, los Persas son los primeros en construir un Puerto. Esto permite un gran Boom de Barcos, aunque en este apartado, acaban siendo superados por los Japoneses. Sus Centros Urbanos con el doble de Puntos de Resistencia les hacen casi indestructibles en Castillos. Combina la fuerza de los Persas en Imperial, sus Elefantes (aunque se les puede contrarrestar fácilmente), con las unidades de otras Civilizaciones, como por ejemplo Arqueros Ingleses, y tienes un ejercito capaz de arrasar con todo