

東亞政經模擬實務

操作者：東亞系109 陳子齊

操作國家：奧匈帝國

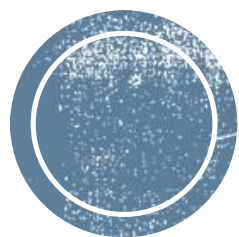
操作時間：2020年3月21日



操作三大原則

- 盡量動
- 找朋友
- 戰略方向





戰略分析

歷年回顧



1901 春 Movement

兵力：陸軍2、海軍1

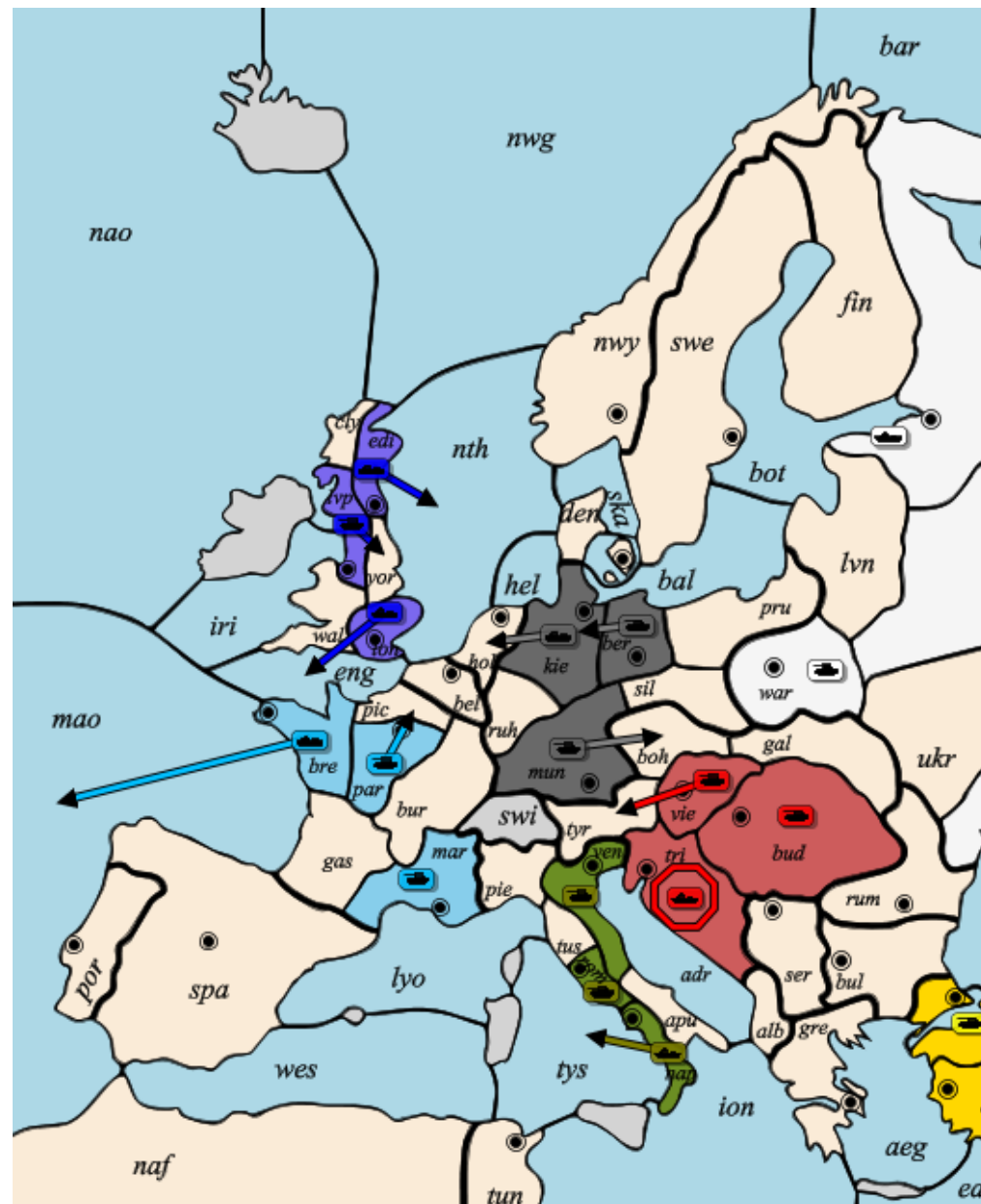
- 佈局進攻義大利
- 失誤：沒有盡量動，bud浪費
- 談判時尚未意識到結盟的重要

指令

A vie->tyr

F tri holds

F supports A vie->tyr
(錯誤指令)



1901 秋 Movement

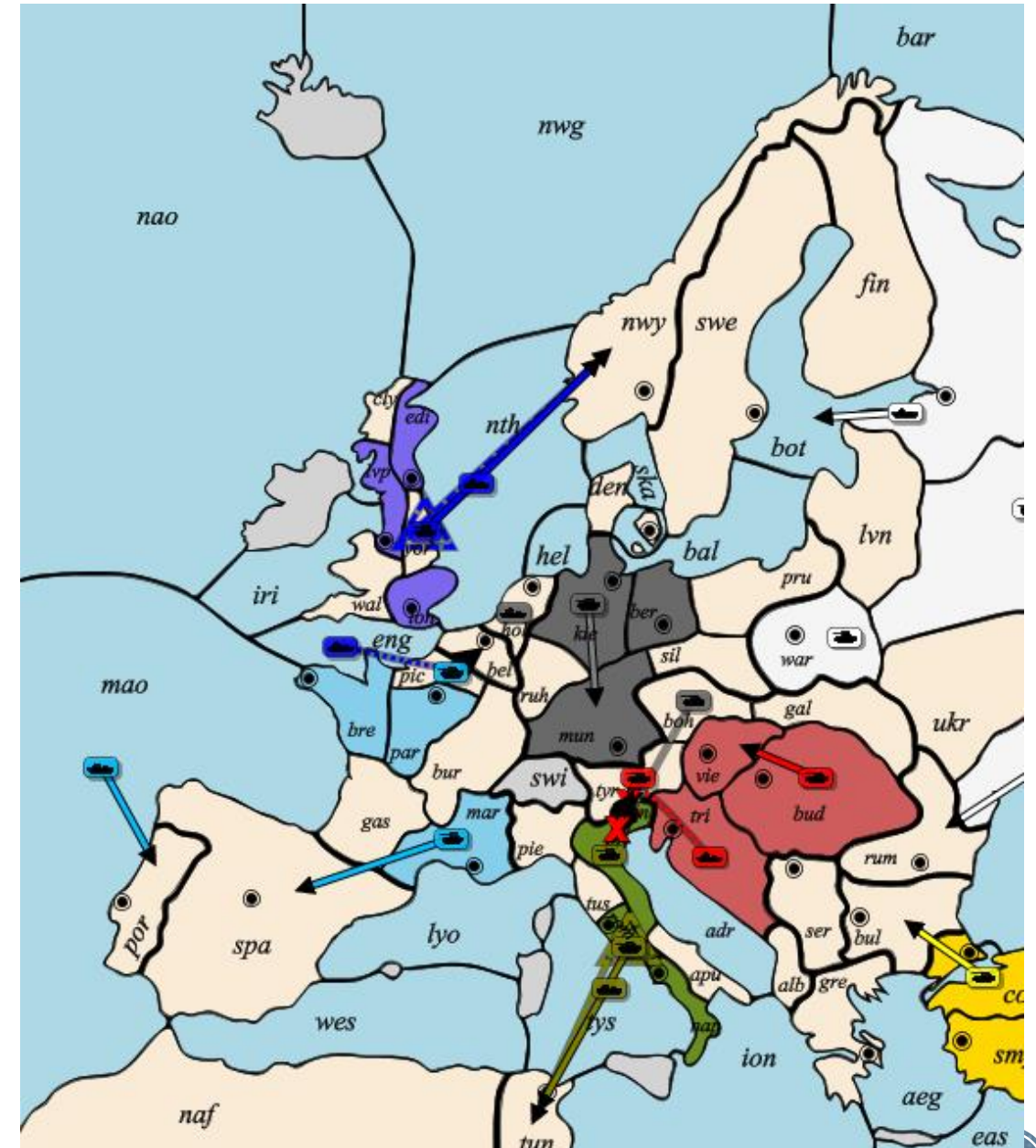
兵力：陸軍2、海軍1

- 進攻義大利
- 受到德國的干擾而失敗

指令

A tyr->ven

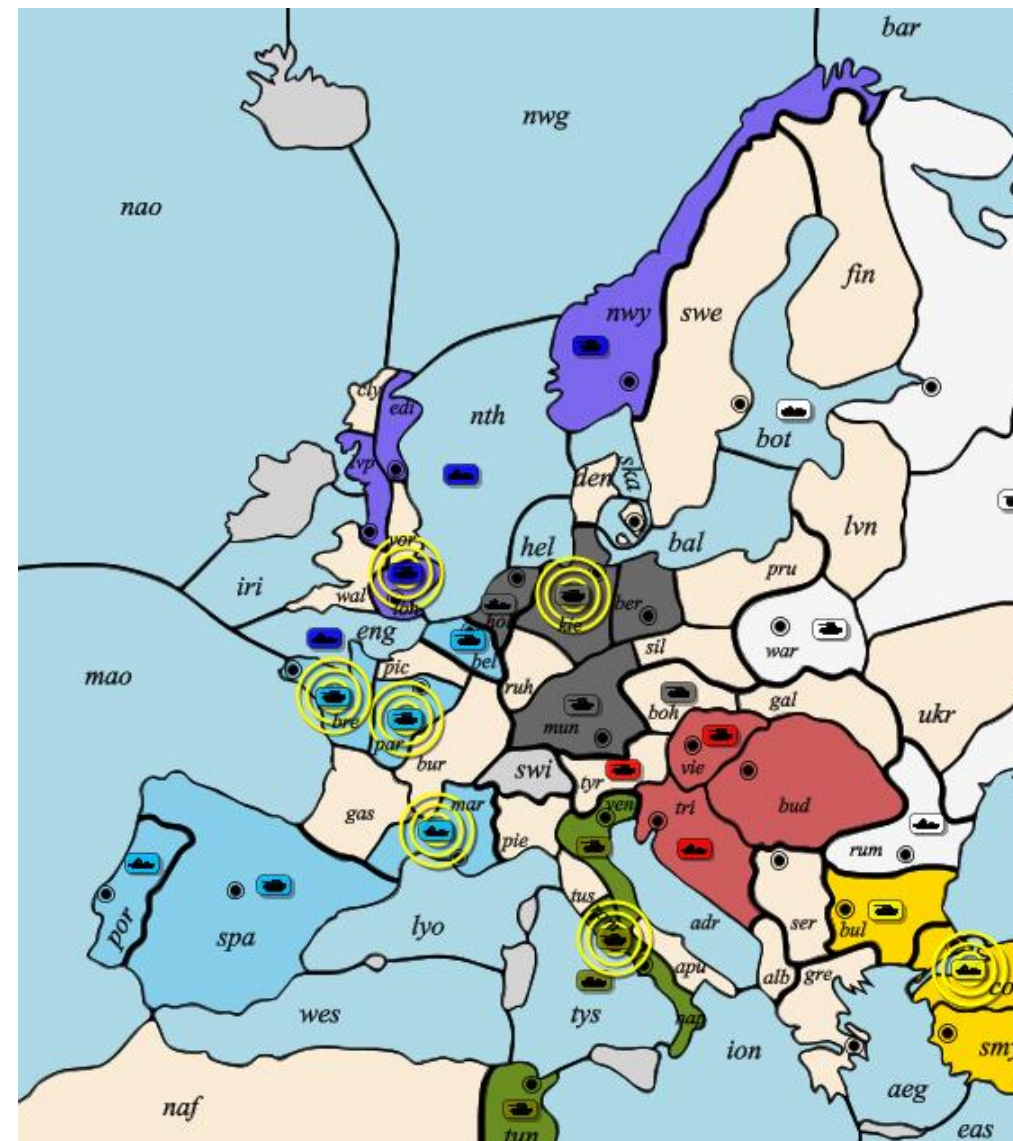
F tri supports A tyr->ven



1901 秋 Adjustment

兵力：陸軍2、海軍1

- 因為打不下義大利的**ven**，又沒有積極占領可生產的據點**ser**，所以今年沒辦法生產新兵



1902 春 Movement

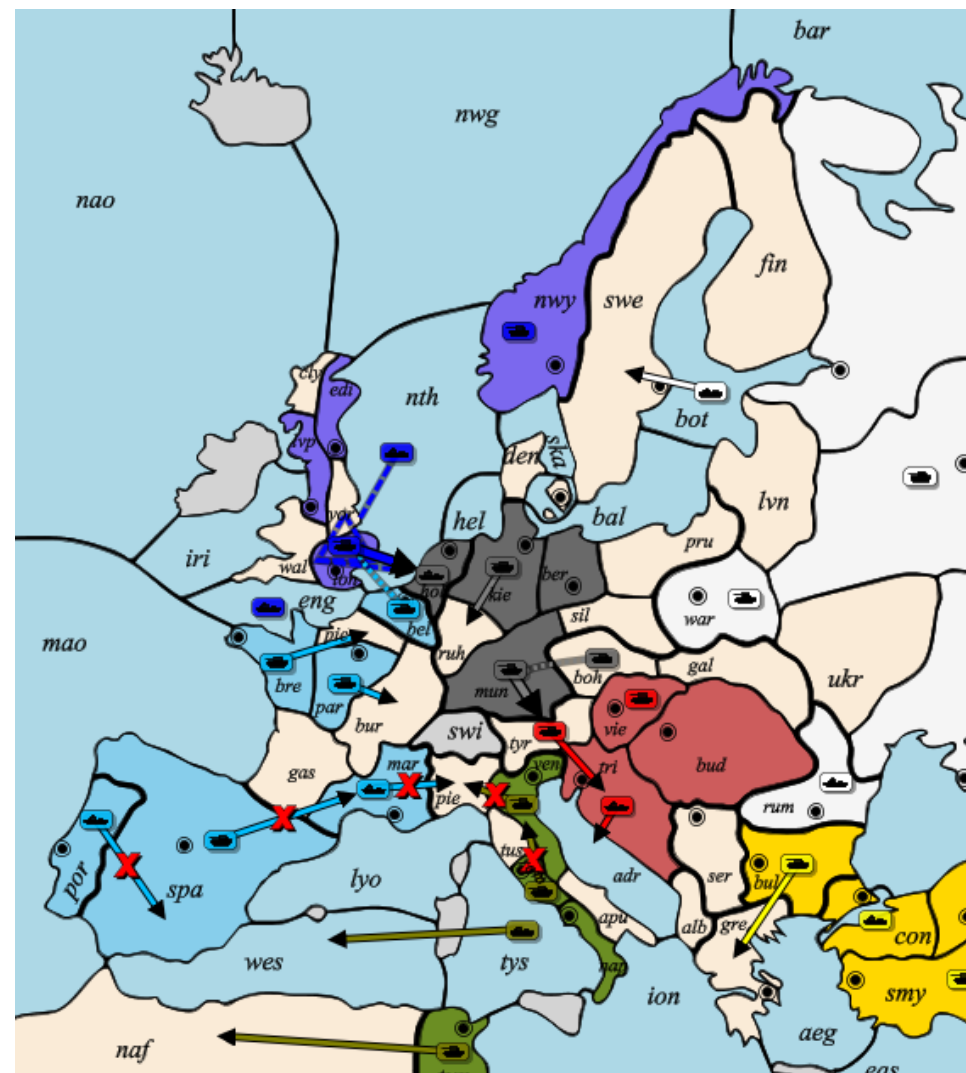
兵力：陸軍2、海軍1

- 害怕德國進攻，**vie**不敢動
- 換一個方式進攻義大利，先讓艦隊下海，打算海陸夾攻
- 陸軍先回到**tri**待命，可支援海軍進攻且不受干擾

指令

A tyr->tri

F tri->adr



1902 秋 Movement

兵力：陸軍2、海軍1

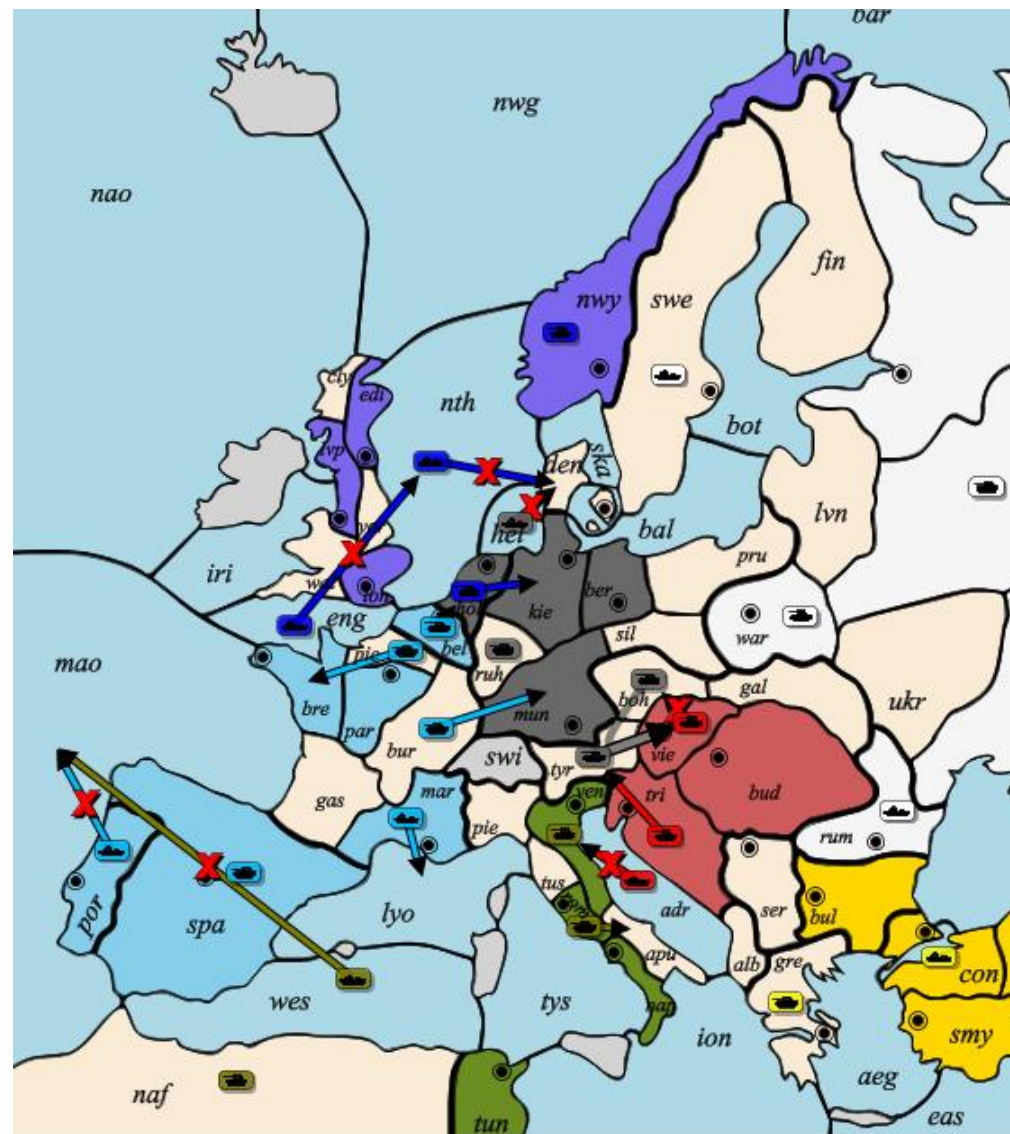
- 軍隊全面出擊，向左上方移動
- 遭到德國兩支陸軍夾擊→vie失守
- 義大利陸軍ven沒有移動→偷襲失敗

指令

A vie->boh

A tri->tyr

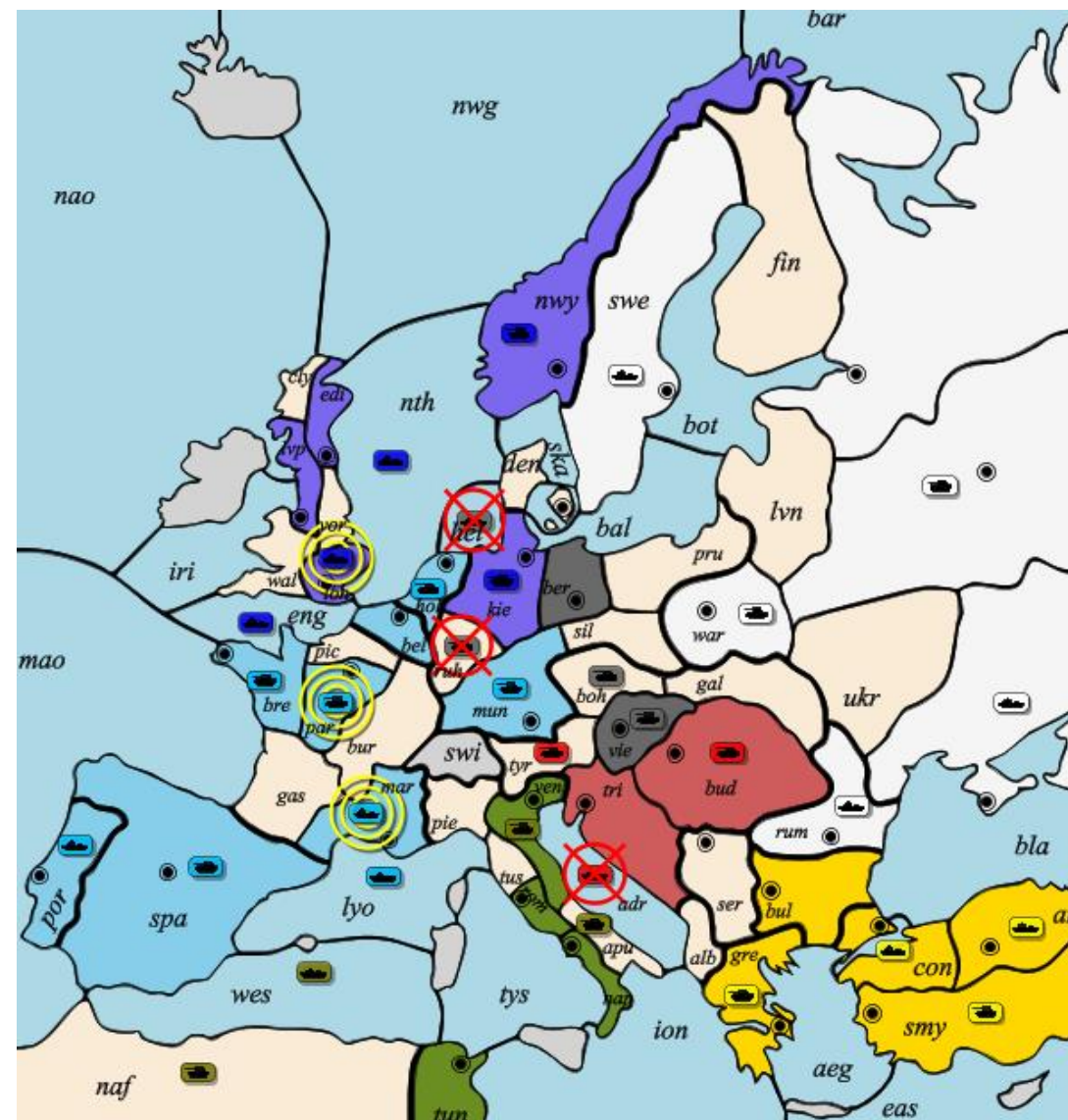
F adr->ven



1902 秋 Adjustment

兵力：陸軍2、海軍0

- 佔領了無法產兵的tyr，卻失去了重要的土地vie，不但沒辦法生產還必須減少一支軍隊
- 先把機動性較低的海軍拿掉
- 此刻亡國感很深，是時候該結盟尋求他國幫助



1903 春 Movement

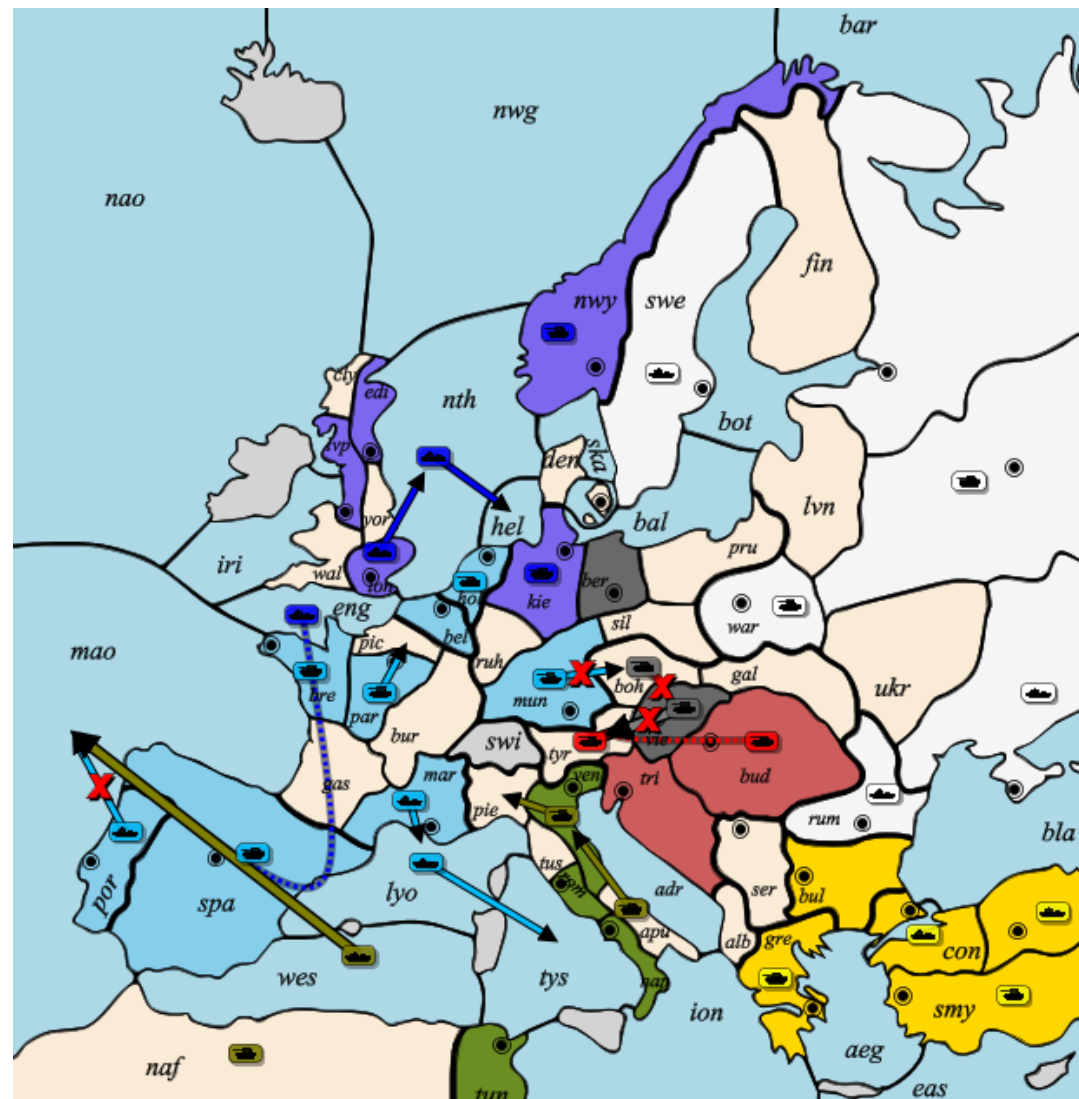
兵力：陸軍2、海軍0

- 與法國結盟，希望先拿回vie
- 用我國僅存的兩支軍隊全面出擊，並有法軍的支持阻斷德國的後援，成功收復失土
- 感謝義大利沒有趁機偷襲，得以保住門戶洞開的tri

指令

A tyr->vie

A bud supports A tyr->vie



1903 秋 Movement

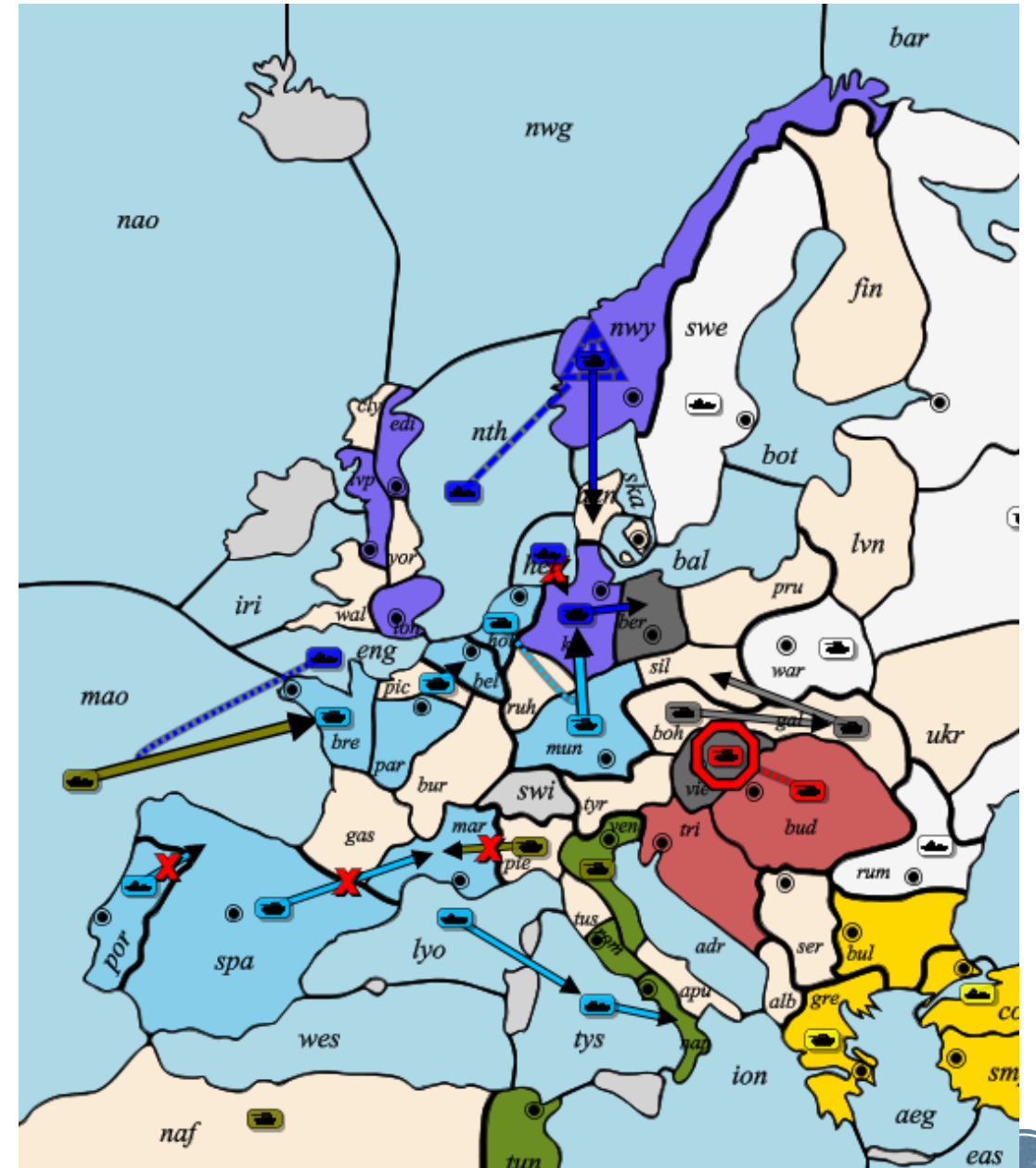
兵力：陸軍2、海軍0

- 站穩腳步等待增兵
- 覺得德國會來佔領vie
- 支援防守

指令

A vie holds

A bud supports A vie holds



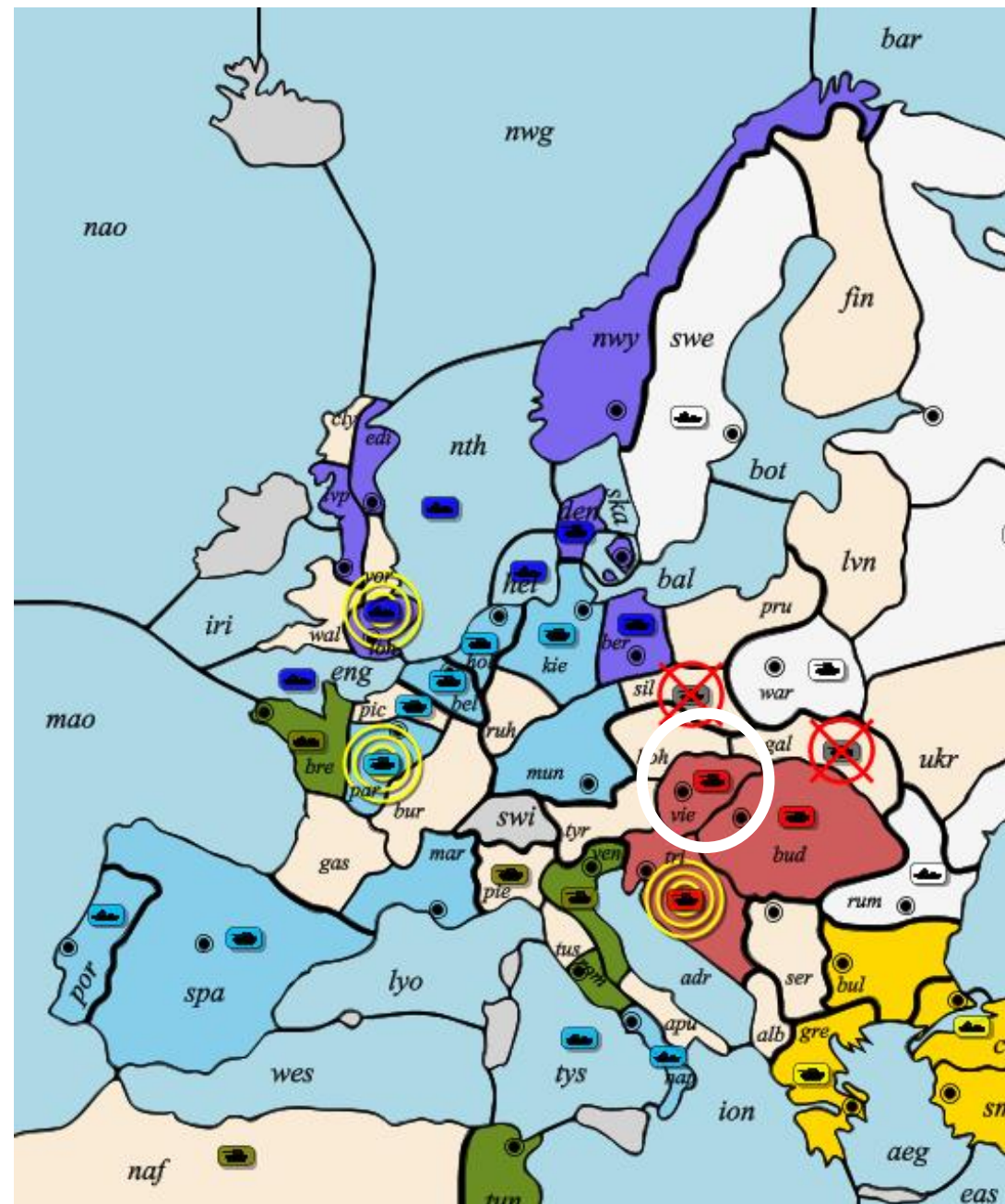
1903 秋 Adjustment

兵力：陸軍3、海軍0

- 從德國手中成功拿回vie
- 德國滅國
- 我方增加一隻陸軍

指令

Builds A tri



1904 春 Movement

兵力：陸軍3、海軍0

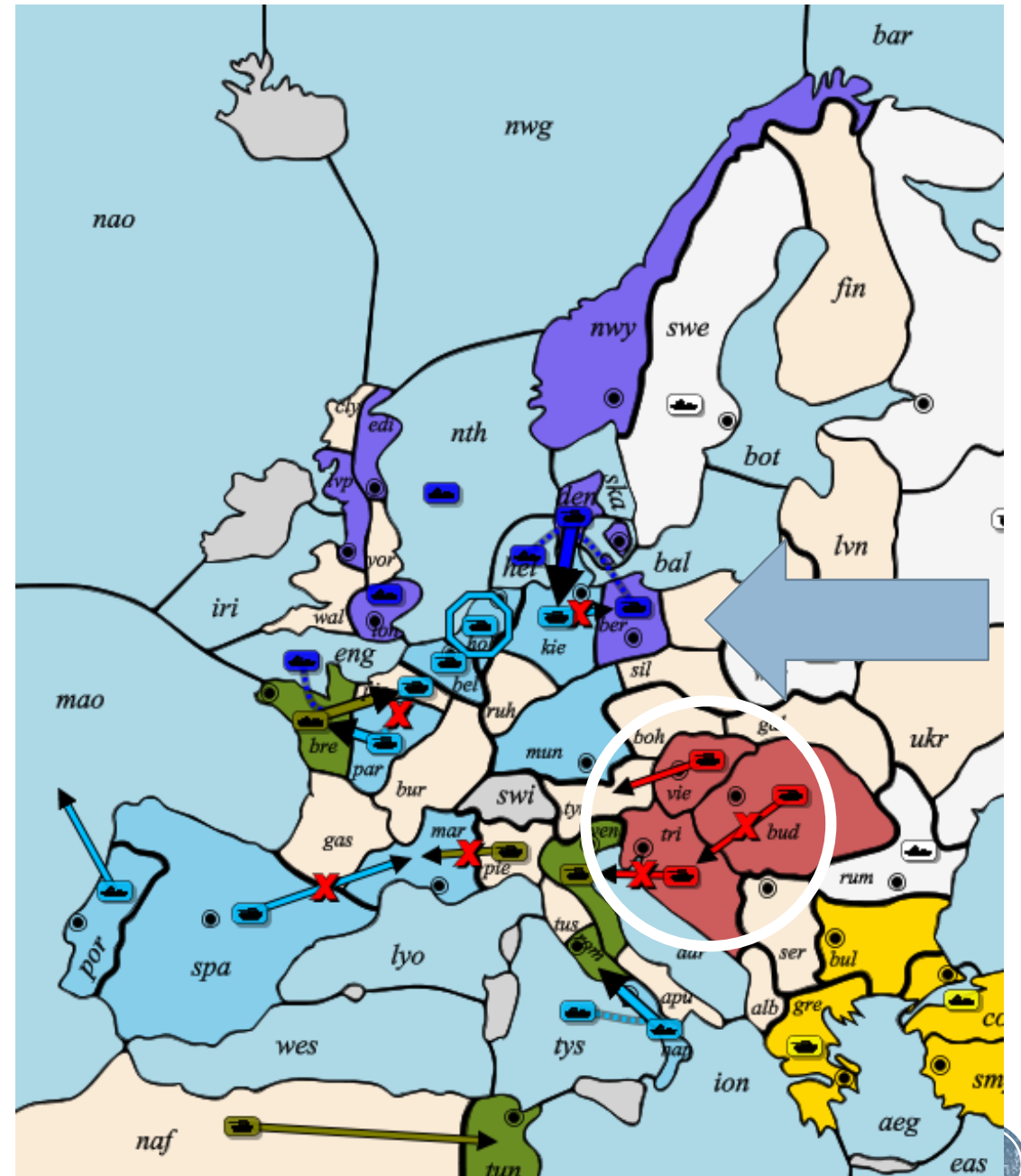
- 戰線向左移動
- 聯合法國，義大利面臨被夾殺的困境
- 我方進攻vie，法國則攻打mar & rom

指令

A vie->tyr

A bud->tri

A tri->ven



1904 秋 Movement

兵力：陸軍3、海軍0

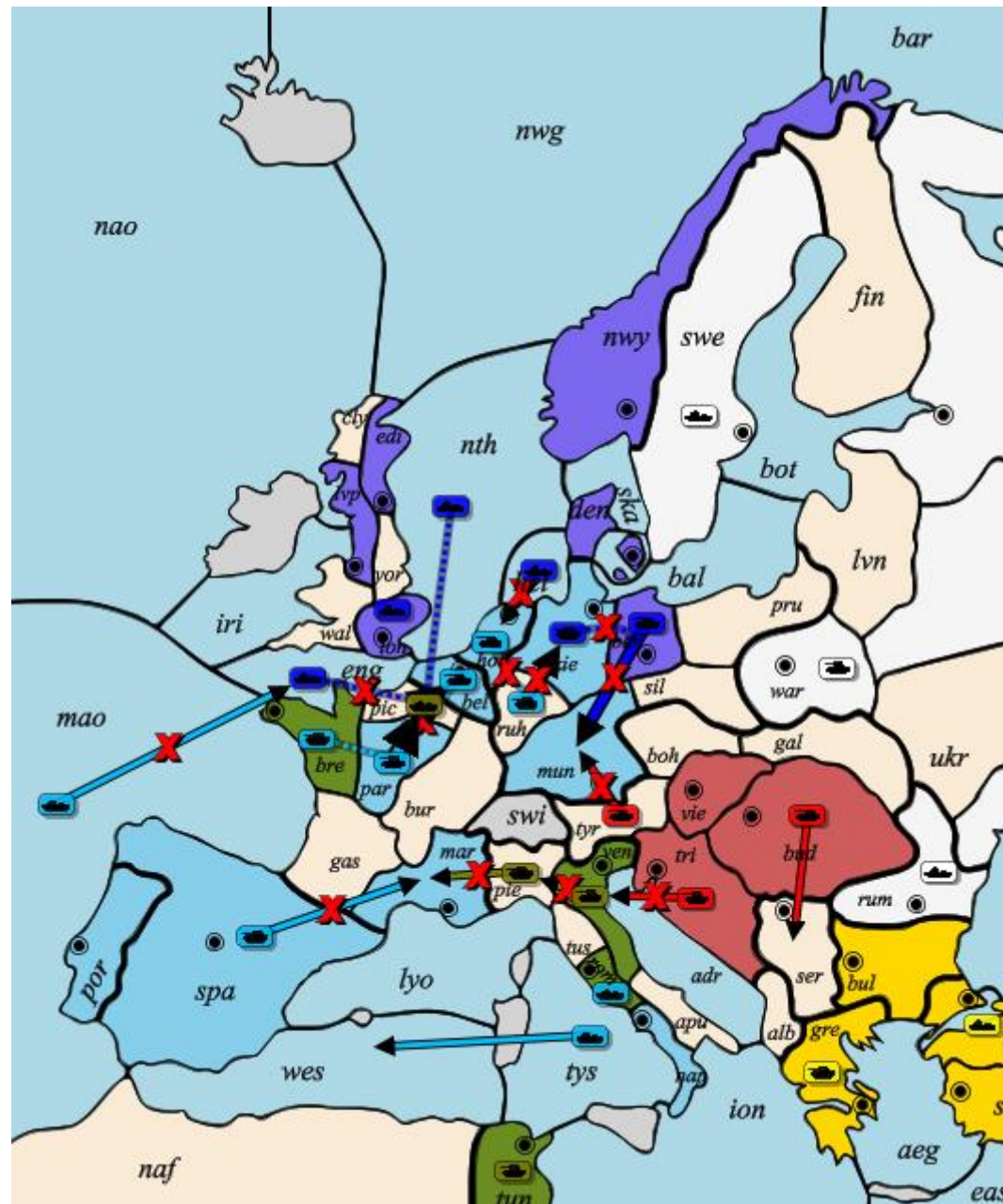
- 法國承諾要把mun給我們
- (雖然沒有佔到，但也沒讓英國佔到便宜)
- 持續攻打ven
(切斷義大利的支援，幫助法國守住mar)
- 往早該佔領的ser移動

指令

A tyr->mun

A tri->ven

A bud->ser



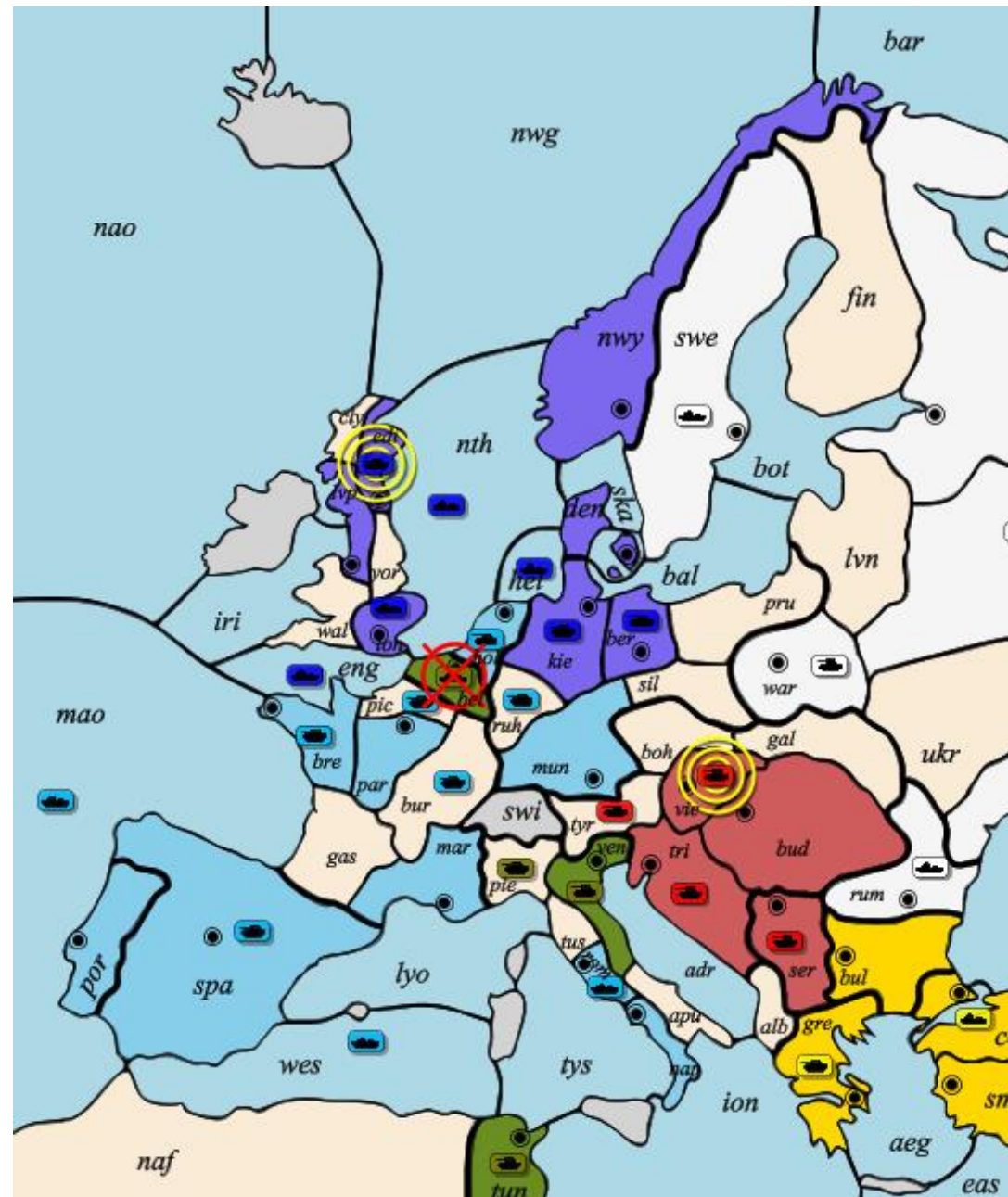
1904 秋 Adjustment

兵力：陸軍4、海軍0

- 我方增加一隻陸軍
- 建在vie準備向北協助法國

指令

Builds A vie



1905 春 Movement

兵力：陸軍4、海軍0

- 整體戰線往北
- 拿下覬覦已久的ven，增加可以生產軍隊的據點

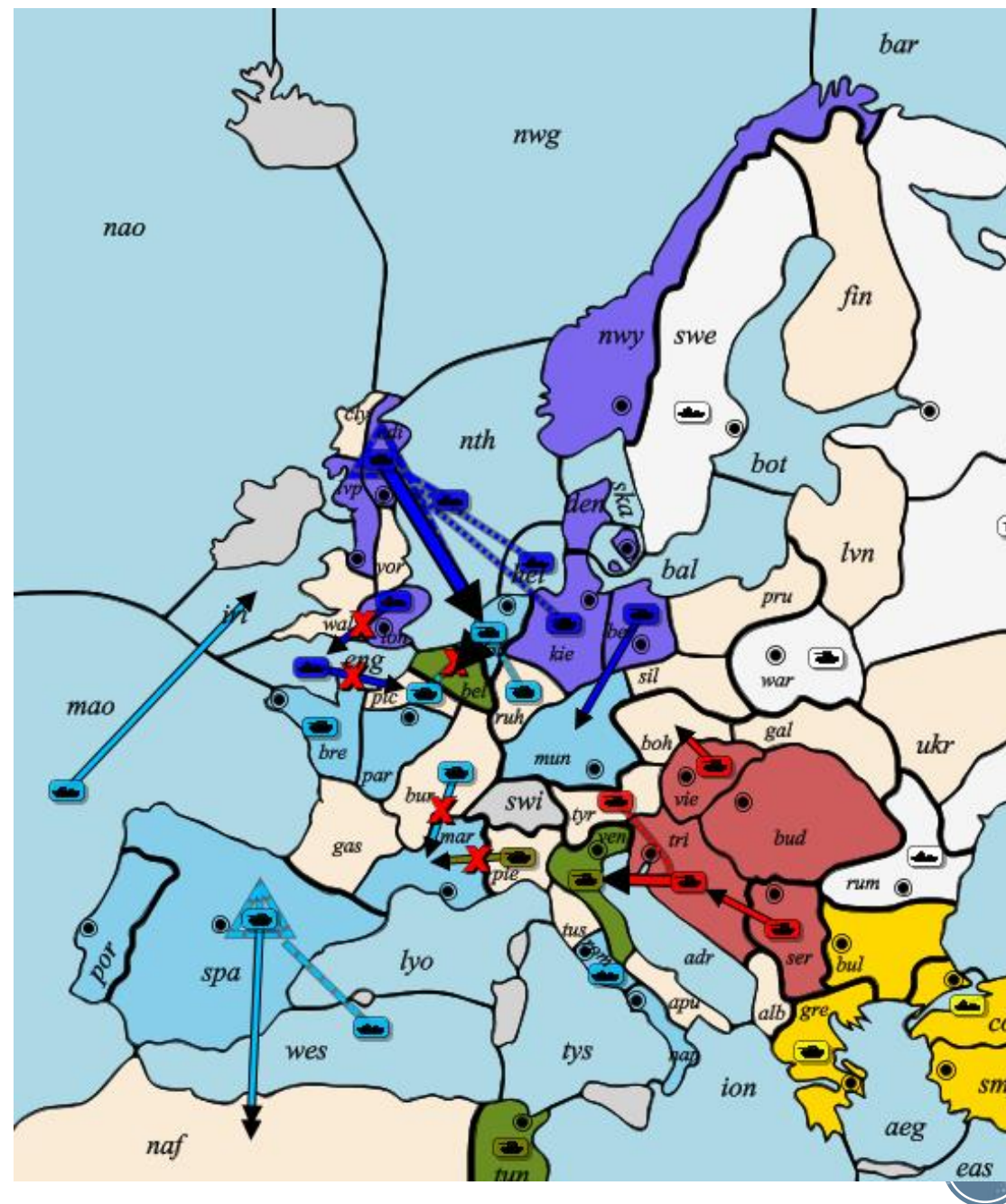
指令

A vie->boh

A tri->ven

A tyr supports A tri->ven

A ser->tri



1905 秋 Adjustment

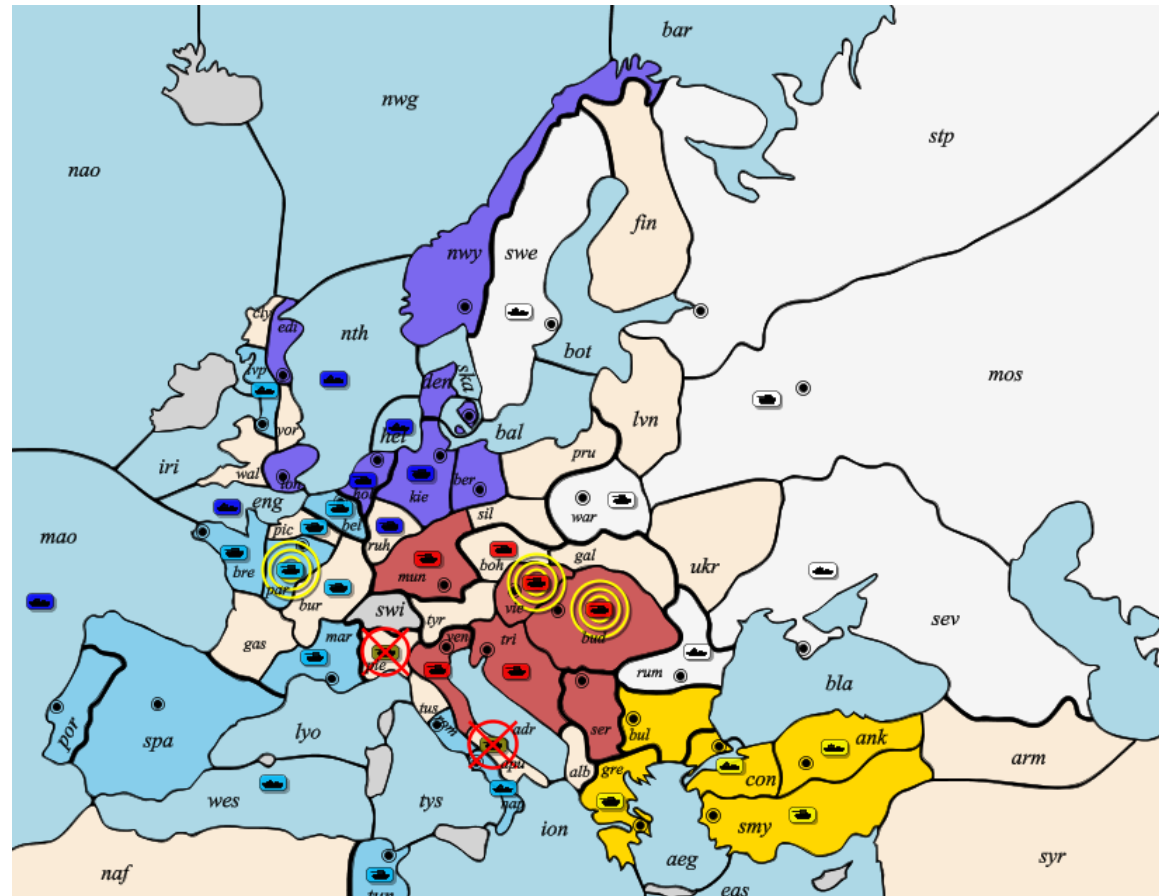
兵力：陸軍6、海軍0

- 三強鼎立的局面，開啟歐洲的三國時代

指令

Builds A vie

Builds A bud





操作心得

策略運用與戰況預測



賽局理論

- 我認為「強國外交」是一個非合作的賽局，因為在談判的過程中，即使我們答應對方要給予支援或往哪個方向移動，最後再寫指令的時候都可以叛變，所以談判不具有約束力。再來這是一個靜態的賽局，因為大家是同時移動的，而且我們不知道對方下的指令為何（不能給別人看到小白板），不知道對方的下一步是什麼。最後，我認為這個遊戲是屬於完全資訊賽局，因為我們清楚參賽者的特徵（了解同學的個性，雖然還是會被背叛），而且每個國家佔領的土地、現有軍力都是公開的資訊。總結來說，這是一個完全訊息靜態賽局。



小國心態

- 我們這組認為，奧匈帝國再開局時並非一個強勢的國家，因為遊戲設定只有五個國家而沒有解鎖全部的地圖，所以在一開始可只靠移動佔領的據點不多，當然加入了土耳其與俄國更可能面臨四面楚歌的危機，簡單來講就是必須依靠結盟才有可能活下去的小國家。經過檢討，最有利的開局應該是與義大利同盟向德、法進攻，然後在適當的時機先下手為強，反咬對方一口。但是我們一開始的時候就想直接進攻義大利，結果反而被德義聯手反將一軍，導致開局無法增兵、窒礙難行的窘境。



權力平衡

- 我認為這個遊戲並不適用「遠交近攻」的策略，因為遠水救不了近火，當支援還沒過來的時候我軍可能就被消滅了，這也是為什麼在英國與法國兩強之間我們選擇與法國同盟，成功剷除德國，並在義、法交戰之際趁機奪走他們的土地，當義大利撐不住法國猛烈的攻勢被消滅後，形成三強鼎立的局勢。



未來發展

- 雖然第二次投票的結果大家看好我們能夠獲勝，但其實以我們現有的資源，在三個國都不談判的情況下直接開戰，靠自己很難再往外擴張勢力範圍，佔不到可以生產軍隊的點。我們只能趁英國與法國開戰白熱化之際，趁機偷襲來壯大自己，並且至少生產出一支海軍才有發展的可能性。
- 若和英、法其中一方聯手，勢必能將另外一個國家消滅，但是憑我們目前的軍力在進攻時應該是扮演輔助型的角色，這樣在成功打下領土時土地可能也不是我們的，因此我認為在進攻的過程中要能夠在盟軍沒有意識到的狀態下將打下來的土地站為己有，並在其中一方快被殲滅的時候解除合作關係，時間點至關重要。





現實對照

《大外交》與《強國外交》之比較

歐洲協調—大外交

- 「梅特涅體系」重整了歐洲的秩序，讓歐洲在拿破崙戰爭後維持了將近五十年的和平。因為奧地利的地理位置關係，不同於法國、英國等國家有著天然的屏障，四面八方都面臨著敵國的威脅，因此不得不透過適當的外交手段，積極拉攏周圍的國家形成同盟來保障自己的領土。梅特涅奉行保守主義，他的政策主張核心概念是維護大國的均衡，反對俄國在中歐的領土擴張，並致力於削弱鄂圖曼土耳其帝國。



歐洲協調：強國外交

- 我們這組在「強國外交」的操作中和梅特涅的理念是相近的，傾向不與法國交戰，並致力於維持各國之間的權力平衡。透過他的大國均勢政策以及積極維護奧地利、俄國、普魯士的三國同盟，讓身處尷尬地理位置且軍事、經濟發展落後於其他國家的東歐小國奧地利，得以短暫躋身歐洲列強的地位。在操作中我們也奉行相似的理念來操作，讓奧匈帝國在四面楚歌並一度面臨亡國的危機，最終反而取得與英、法兩強抗衡的實力。



均勢破壞：大外交

- 法國的拿破崙三世以及普魯士的宰相俾斯麥，兩人打破梅特涅時代所建立起的歐洲秩序，開啟了近代歐洲民族國家當道的新篇章。
- 拿破崙三世與法國受到國際局勢的壓榨，而被迫做出反抗，因為法國在拿破崙戰爭後一直是全歐洲所撻伐的對象，維也納會議中被限制與約束最多的國家。
- 俾斯麥看破梅特涅所主持的三國同盟中的矛盾點，並清楚明白普魯士所具備的優勢，以及奧地利致命的落點，最終跌破眾人眼鏡地促成由普魯士主導的德意志統一。



均勢破壞：強國外交

- 我們所進行的模擬最後三個國家決定握手言和，因此較無法看出均勢破壞的契機與開端。
- 反思《大外交》第六章的內容，德國的統一卻破壞了維持均勢的可能，因為他變得太過強大，除了造成自身與法國、俄國的對立外，也間接造成了奧國與俄國之間的不合。俾斯麥欲透過外交手段來維持均勢的可能，組成了類似梅特涅體系，但較不具正統性的三皇同盟，力圖維持與各國的友好關係。然而即使是強如俾斯麥的外交大師，其致力維持的均勢政策終究面臨告中的局面，我認為這代表沒有一種唯一且正確手段，能因應瞬息萬變的國際局勢，昔日與迄今皆是如此。



戰爭前夕：大外交

- 第一次世界大戰前的歐洲外交，因為維持將近一世紀和平的歐洲協調已不復在，使歐洲進入了兩極化的對抗，有如冷戰時期的兩大陣營一般，然而不同之處在於冷戰時期的外交政策是以反戰為主軸，一次大戰爆發之前卻有許多歐洲思想家認為想要改變國家的現況，戰爭是勢在必行的。
- 戰爭爆發前，歐洲各國早已放棄外交協商的可能性，而是透過簡單、粗略的方式達成國與國之間的協議，例如若俄羅斯出兵攻打奧地利，德國必出手相救諸如此類的協定。這個時期結盟的目的已經不是為了保障發生戰爭時能夠獲得資源，而是為了比敵軍早一步動員，若是遲遲不出兵的一方將失去結盟的優勢，然而一但動員兵力也將是一條不歸路，因為半途收手會付出比一開始就按兵不動更大的代價。此時的國際形勢動盪不安，列強等待的是一個契機，一個導火線以及出兵的正當理由。



戰爭前夕：強國外交

- 上午的回合結束後，形成了英、法、奧三強鼎立的局面。若有一方想要打破均勢的情況，勢必會再度開戰，而為了讓自己更有勝算，不管是哪一國一定會先盡力尋找盟友，正如同上段所敘述的結盟的目的性。擁有更多的軍力代表我方能夠移動的棋子與下達的指令更多，能夠在同一回合內有較多的作為。而一旦加入戰局後確實不太可能收手，因為軍隊的佈署已經改變，不殲滅敵軍的話曾經所佔領的土地極有可能被奪走，因此我認為我們所進行的模擬和現實的外交談判、戰爭情況是很相似的。

