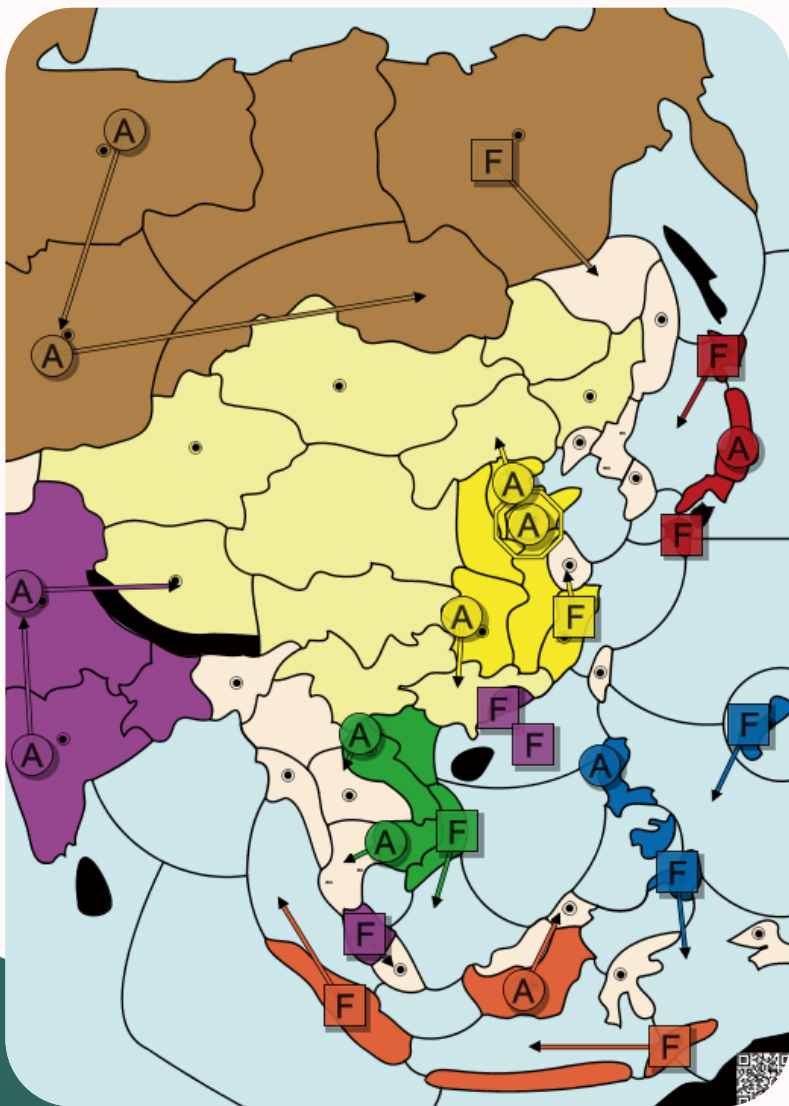


# 11/02強權外交模擬操作

40540208S 數學系四乙 呂維

代表國家:中國\_leader

# 1901-春天



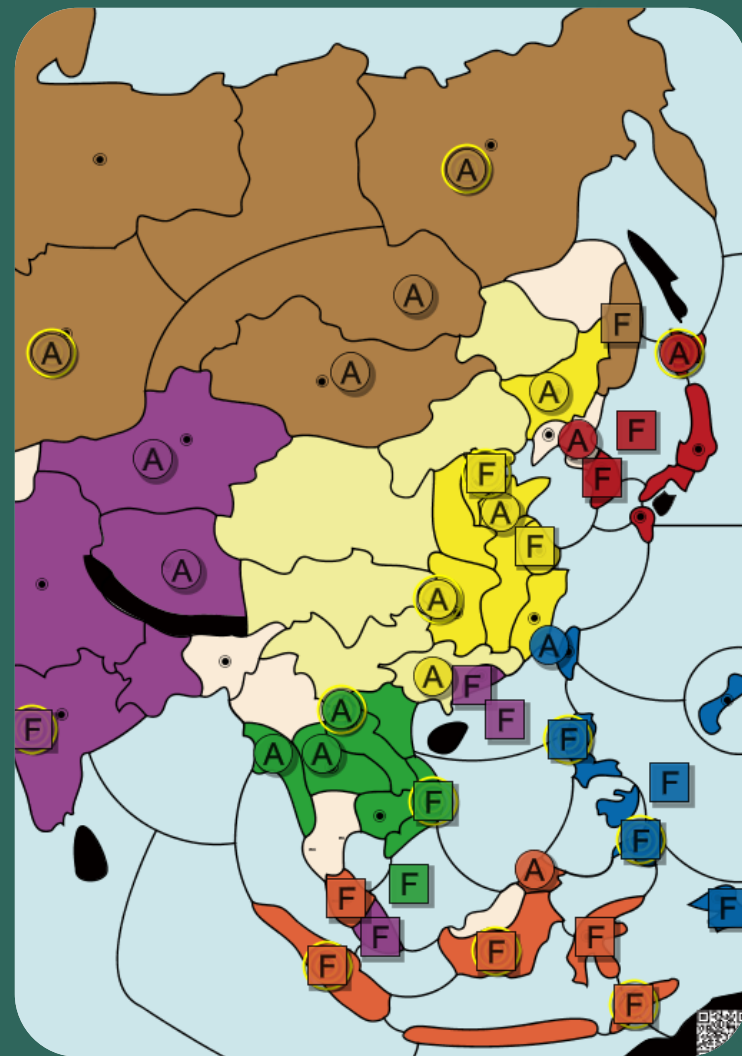
心態：

和各國建立良好關係。

移動動機：

將海軍移動到有資源點的位置以利生產，其餘軍隊向外擴張。

# 1901-秋天



# 1901-秋天

心態:

與俄羅斯和日本兩國關係曖昧不清，亦敵亦友。

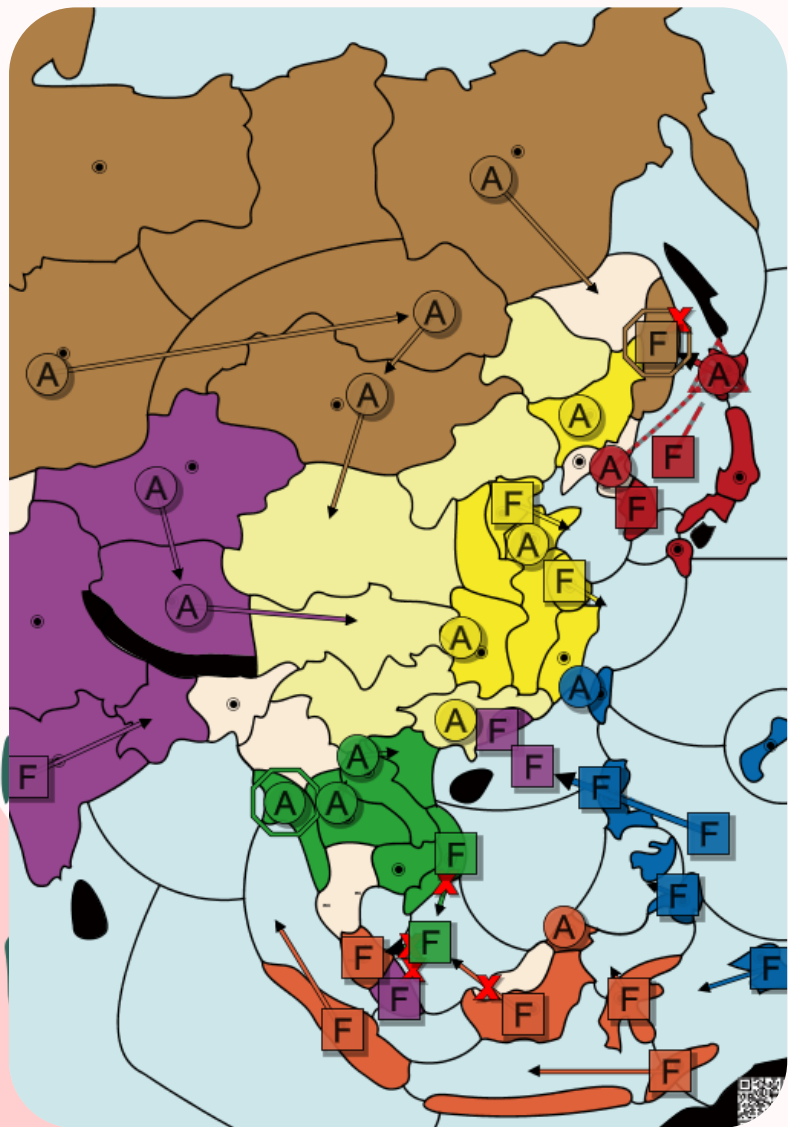
移動動機:

與俄羅斯談妥一人一資源點，我國軍隊從內蒙古前往南蠻。

生產動機:

在沿海生產海軍，內陸生產陸軍。

# 1902-春天



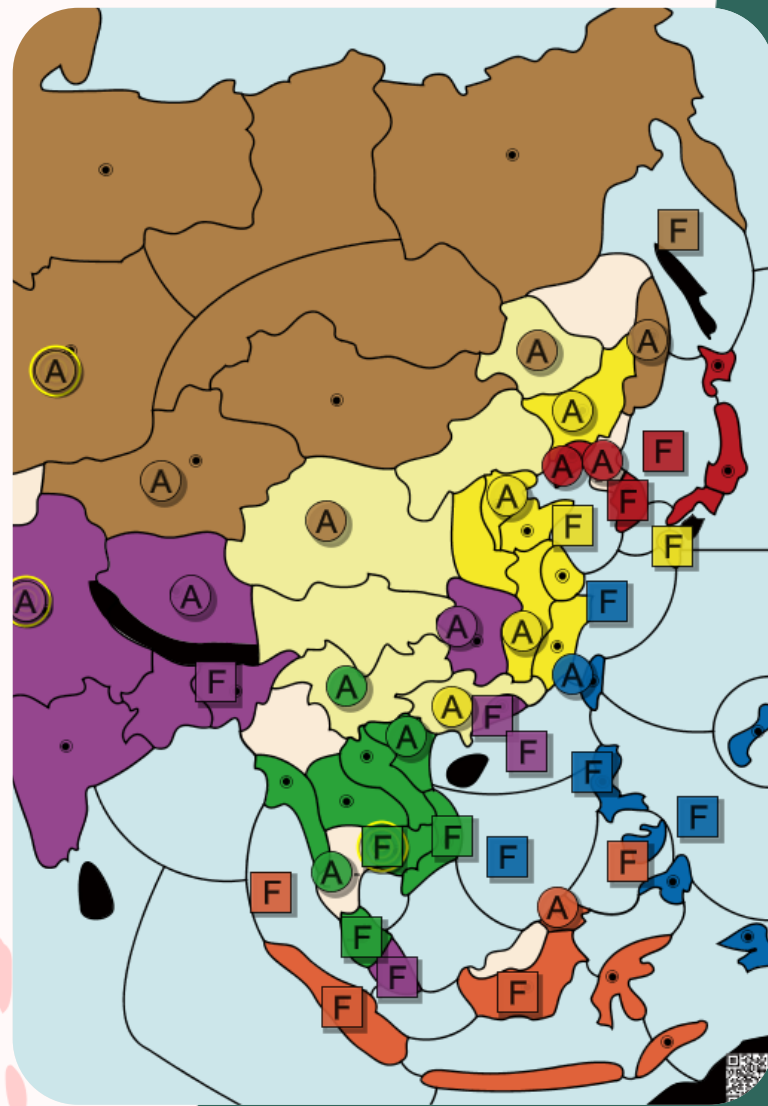
心態：

與日俄吵得不可開交，對南方戰局並沒有多加留意。

移動動機：

將海軍防線往外推。

# 1902-秋天



# 1902-秋天

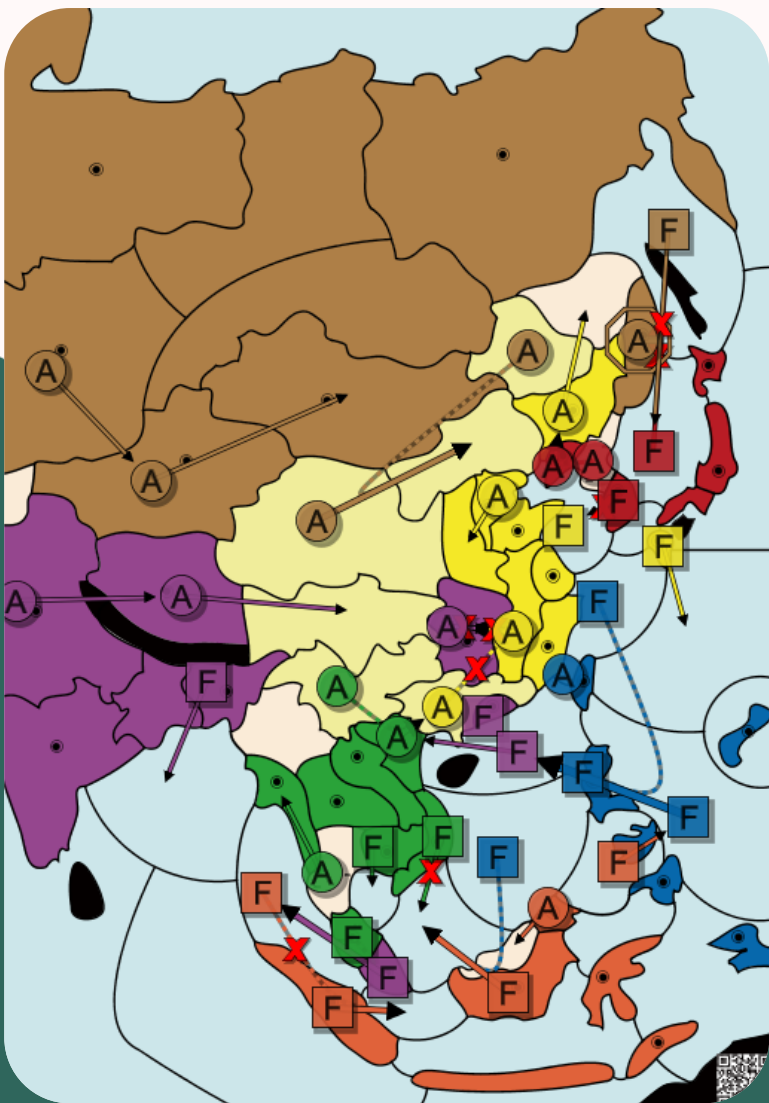
心態:

與俄國聯手進攻日本，仍然沒有注意到西方國家的虎視眈眈。

移動動機:

在這裡發生了兩個失誤，沒有注意湖南可能失守，應讓廣東軍隊support湖南stay；另外，我們有下達指令直隸前往大連且會有海軍convoy他，但我們誤將convoy寫成support,造成我方大失功剋日本的良機。

# 1903-春天



心態:

發現南方大失守，意圖挽回，  
士氣大減。

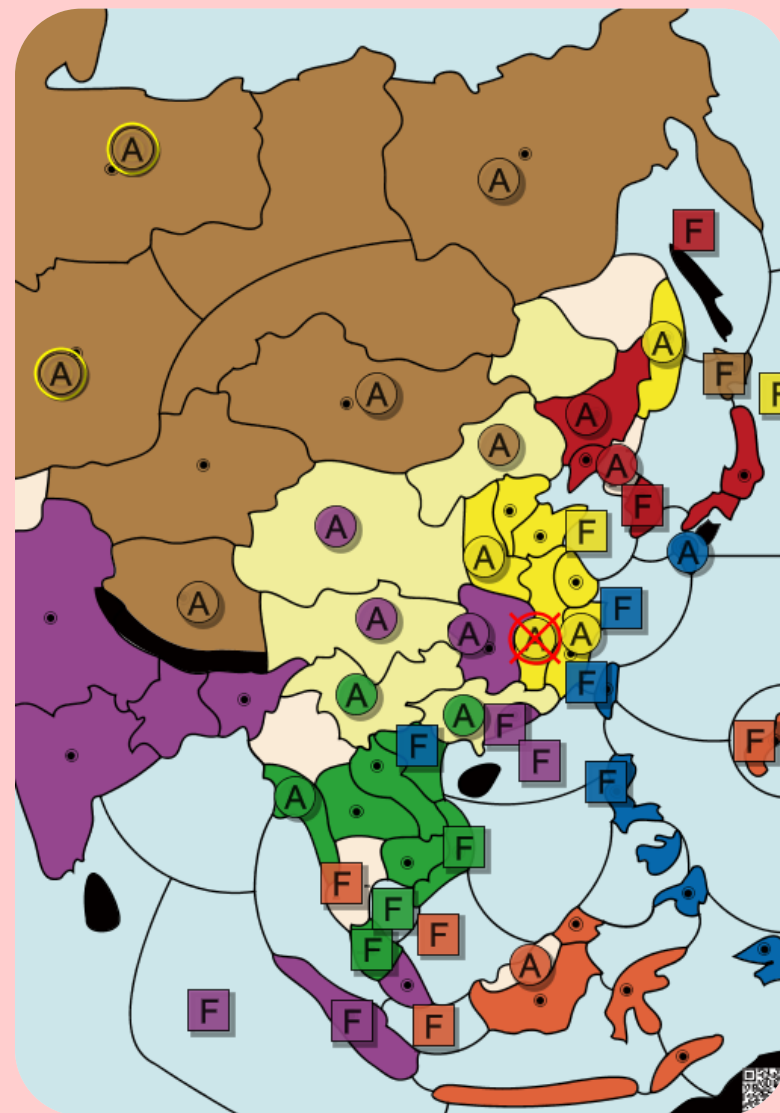
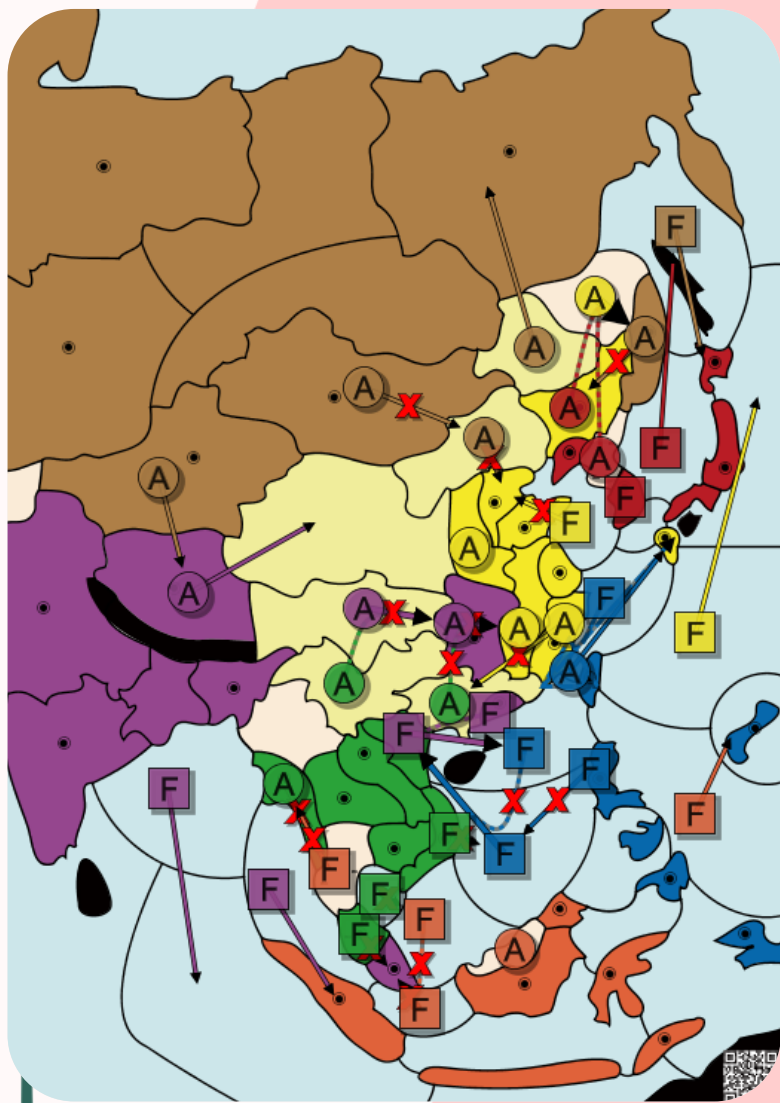
移動動機:

欲攻回湖南。  
海軍欲前往關島。  
南蠻陸軍欲前往遠東。

\*備註:此時leader換人做



# 1903-秋天



# 1903-秋天

心態:

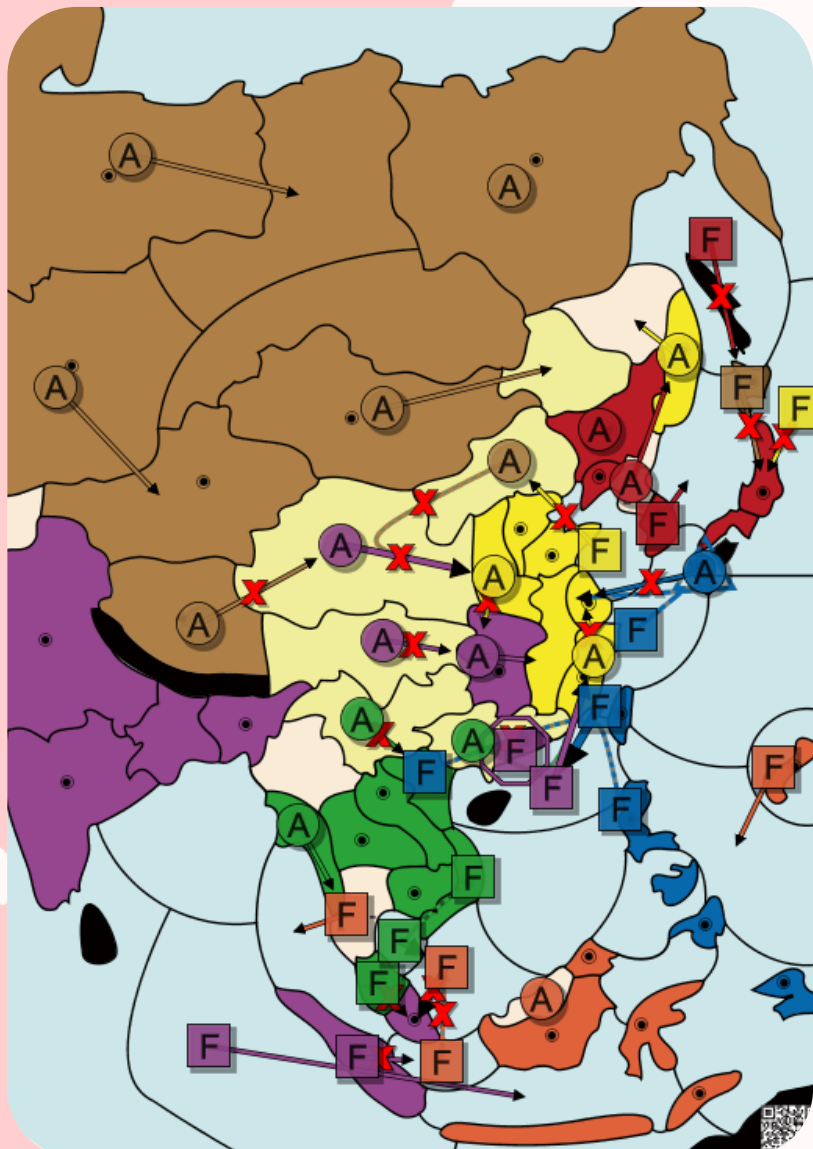
這時候開始與日本聯合要攻打俄國了(被局勢所迫)。

移動動機:

為削弱俄國勢力，與日攻打俄國東方陣線。

日本建議我國在中太平洋的海軍前往北太平洋以從外海攻打遠東。

# 1904-春天



心態:

大局已定，苟延殘喘。

被迫與日合作。

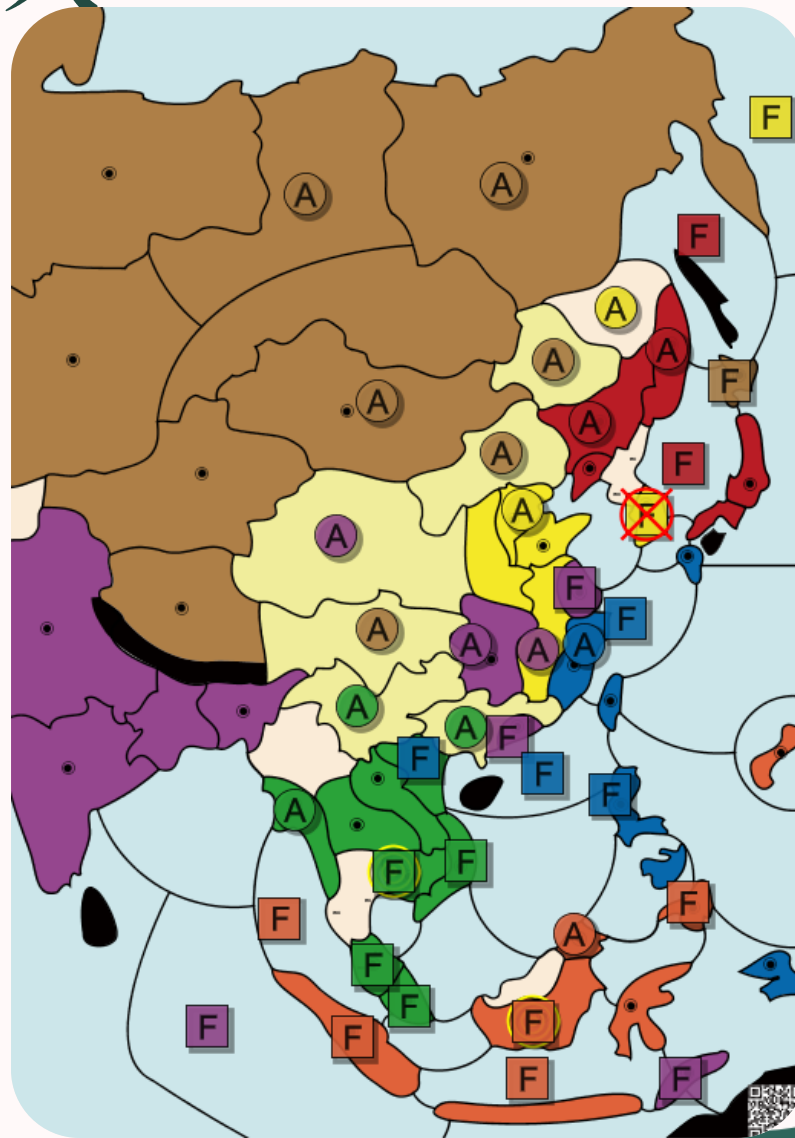
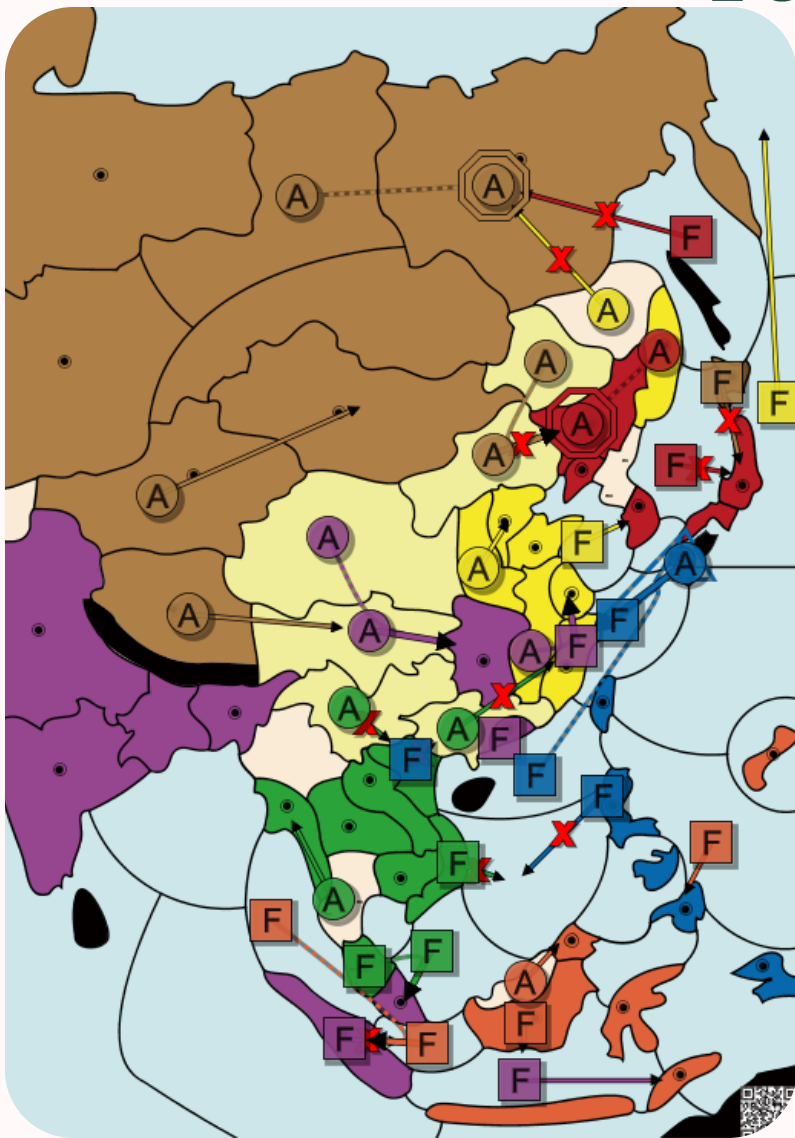
移動動機:

陸軍繼續實行前往遠東。

預期俄軍上東京，我國亦前往

東京阻止。

# 1904-秋天



# 1904-秋天

心態:

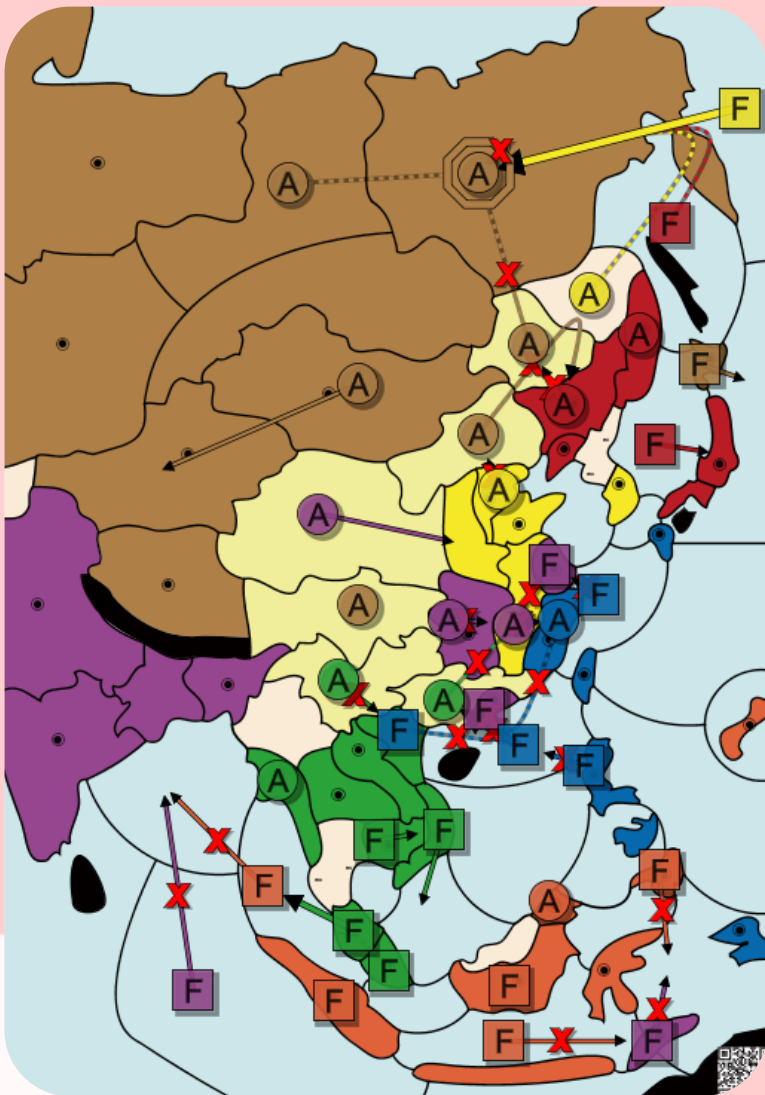
已經陷入自暴自棄的狀態，活一天算一天。

勉強還有在死前掙扎。

移動動機:

海軍北上欲前往支援攻打遠東。

# 1905-春天



心態：

此時已經無心顧及南方陸軍。

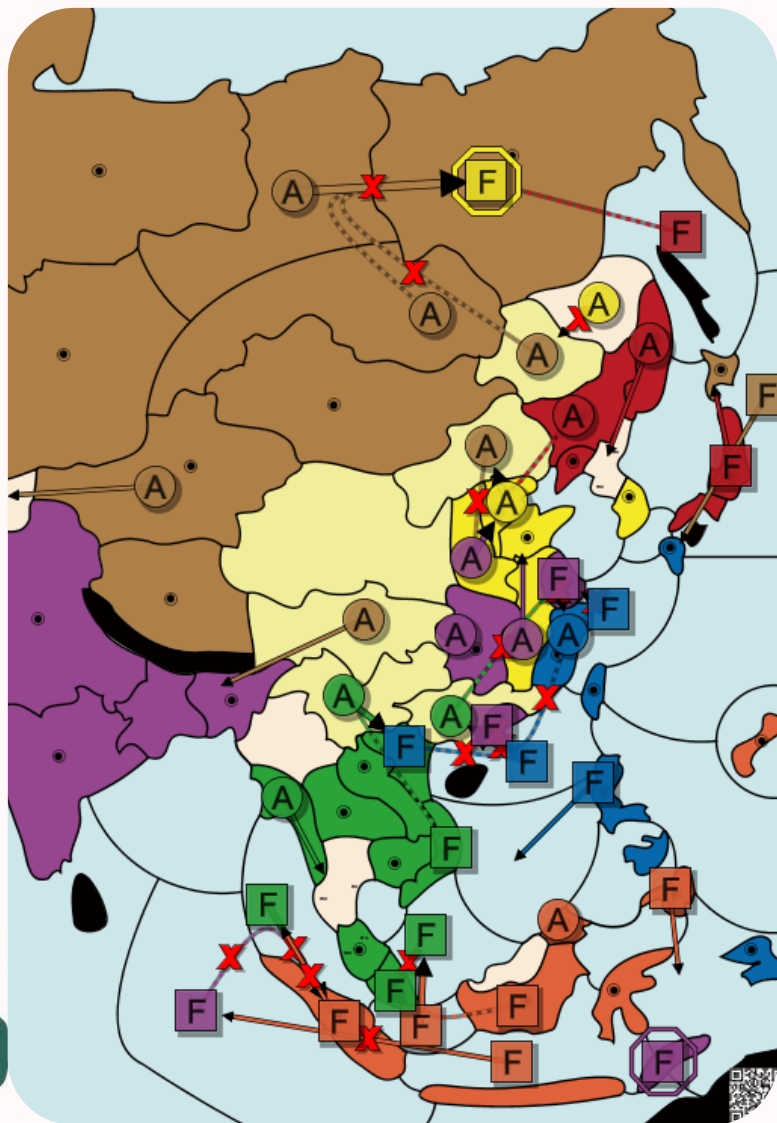
移動動機：

與日合力攻打遠東。

\*備註：

此時leader換回來了

# 1905-秋天



# 1905-秋天

心態：

死前給俄羅斯一點教訓，即使最後俄國還是會收復遠東，還是要至少牽制一下俄國，日本給予我們全力支持。

移動動機：

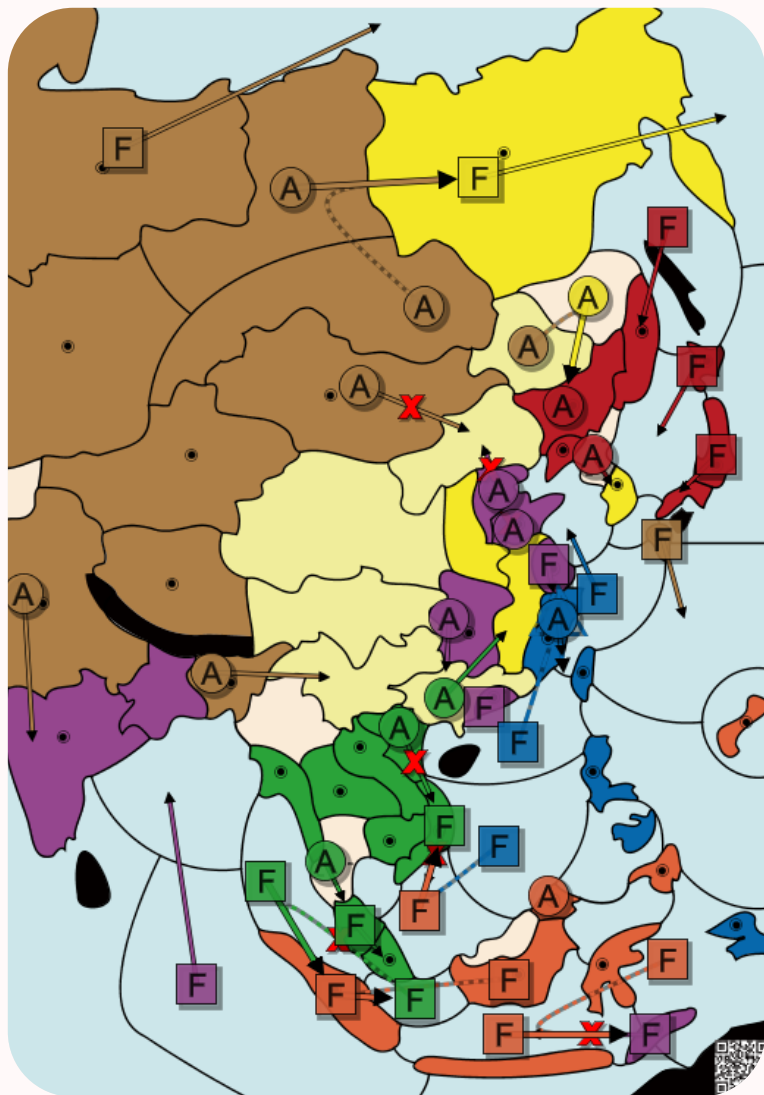
守住遠東，請日本協助我們stay。

為了牽制俄國北滿軍隊之行動，黑龍江之陸軍前往北滿。

直隸與日一起攻打俄國南蠻之軍隊。



# 1906-春天



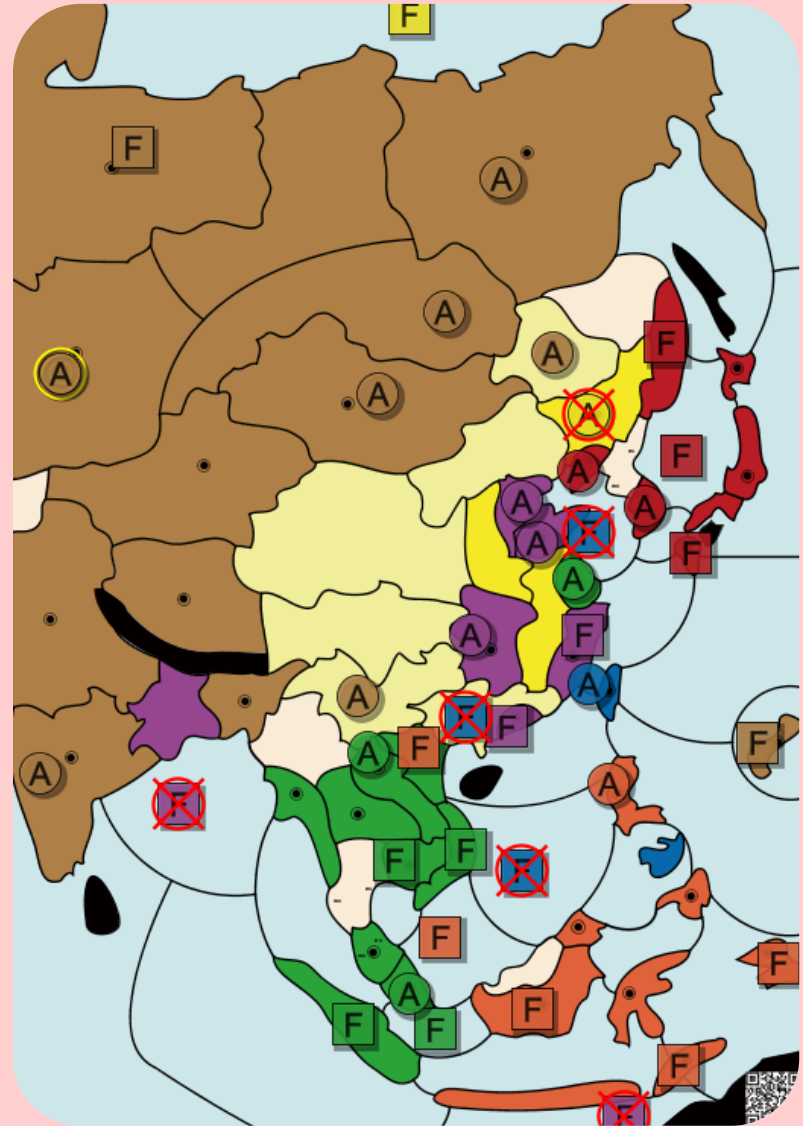
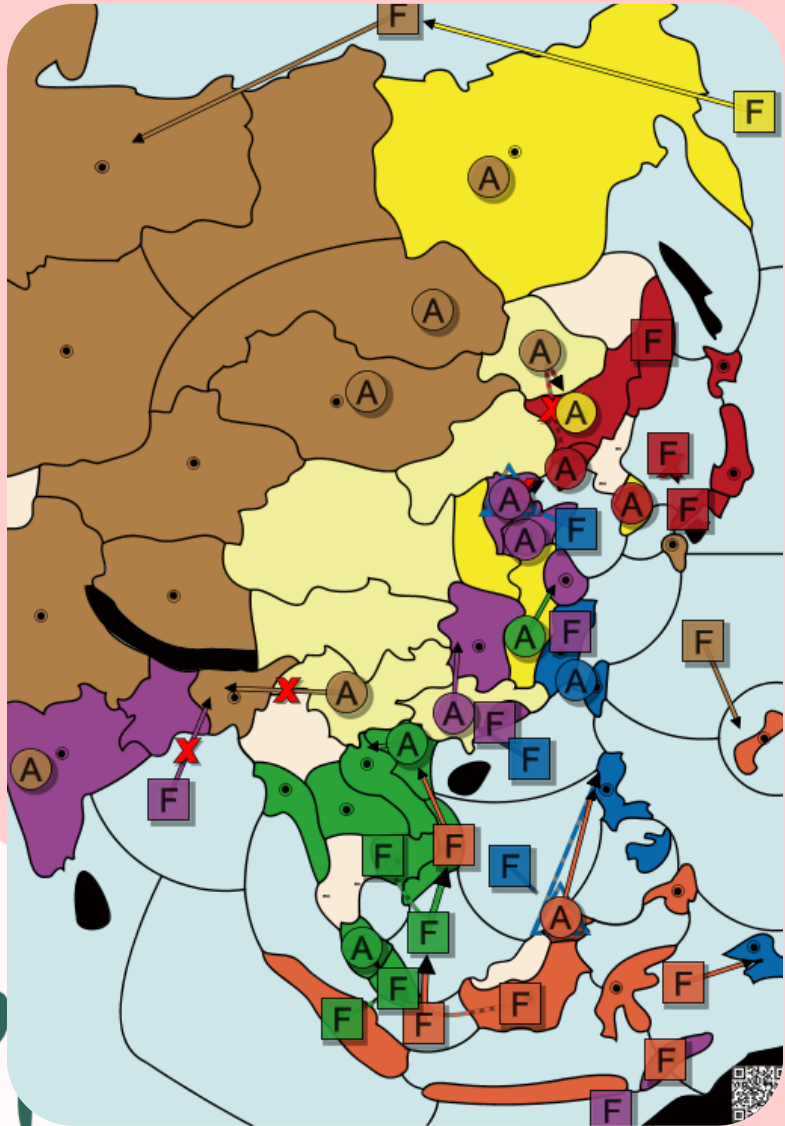
心態:

已經放棄遊戲，但是也不甘在國際不被當一回事，抱著擾亂局勢的心情在談判上說話。

移動動機:

與俄國談妥，我們離開遠東，作為交換，俄國要協助我們攻打南蠻。

# 1906-秋天



# 1906-秋天

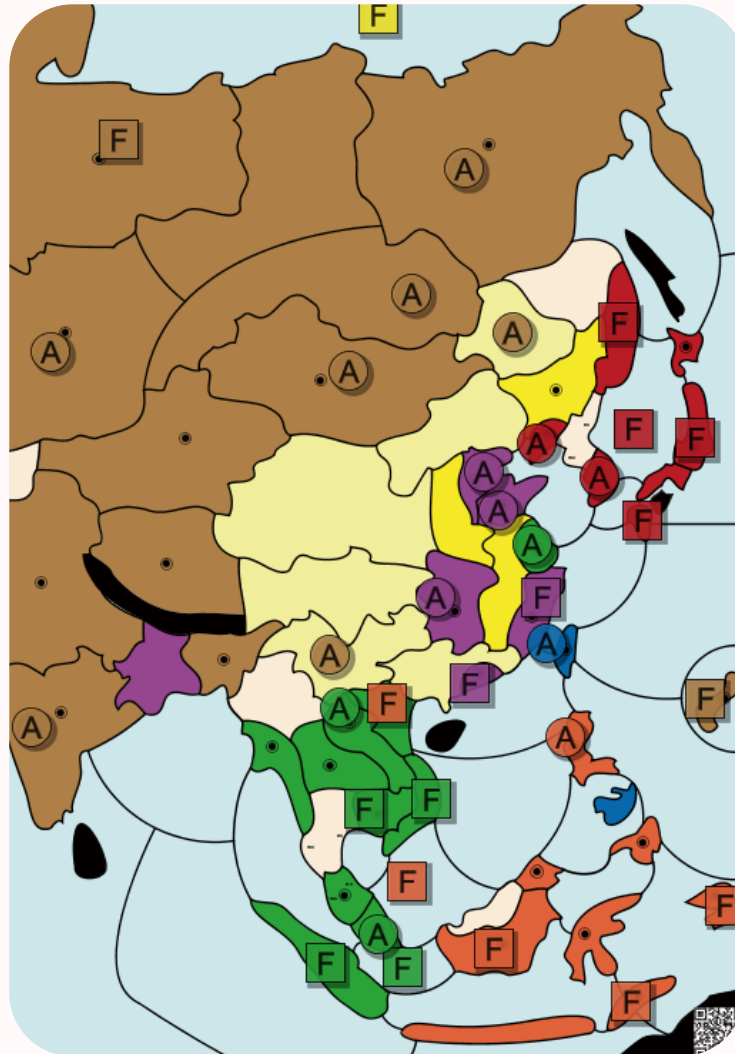
心態:

在遊戲的最後，希望能至少有一支軍隊可以去北極海看看北極熊。

移動動機:

海軍前往北極海，達成壯遊。

# 1907-春天(遊戲結果)





# 實作心得與追加問題

實作心得：

這次扮演的是夾在各國之間的中國。這回的模擬讓我體會到了大臣與決策者有共同目標一致性的重要性，一但沒有目標或者是沒有共識，很容易造成國家空轉，進攻不利。這次嘗試了和上次不同的職位，嘗試做了大臣。和領導者不一樣的是，大臣無法像領導者那樣清楚了解談判桌的情勢，只能從領導者給與的資訊中給與建議，因此我覺得其實領導者必須有更加清晰的分析能力和表達能力似乎會比較好。這次和不熟識的同學沒能做好溝通，討論也常常沒有結論，因此在進攻上總有種力不從心的感覺，感覺有點可惜。

實作心得:

中國在此次的地域位置介於各國的交界，和上次的德國很像，再加上這個的位置必定會讓我們與俄羅斯和日本吵得不可開交，對於初心者的我們來說，要在有限時間內處理好對所有國家的政策實在是太高難度了。與日俄的關係也不像上次模擬(奧國)與義大利和德國那樣的單純，簡單來說和日俄就是一片混亂，沒有固定的朋友，也沒有固定的敵人，很容易因為被攻擊或是背叛立刻反目成仇，要不是我們最後真的被打到家破人亡，我們也不會和日本成為戰友。

實作心得:

這次的模擬只是比上次多了兩個國家，難度就提升了很多。本來只有五國的時候，談判桌上不會像這次一樣有各自討論自己的狀況，所以比較能觀全局。雖然七國玩起來比較困難，但也比較貼近於真實，更有挑戰性! 比起五國，我個人認為七國玩起來更有趣一些! 感謝老師辛苦製作這款模擬遊戲，讓外系的同學也能快速地融入課程當中，真的是好課，下學期有機會還是會繼續支持老師的課，也會幫忙宣傳，老師辛苦了!



# 追加問題

**Q：本局中，甚麼地點在地緣政治上對於中國而言最重要？**

一般地：江蘇

理由：相鄰的資源點數多，一旦被入侵，損失慘重！

資源地：直隸

理由：為與日俄交手的最前線。



**END**