

東亞政經模擬理論

第一次操作心得

東亞系 109級 邵薇



國家分配



策略分析



操作結果



反思



國家分配

本次操作的是歐洲版的強權外交

國家數（陣營）共5個

我和劉彥歆一組，操作法國

另有英、德、義、奧 4國

上半場彥歆坐談判桌、我當大臣

下半場互換角色





策略分析

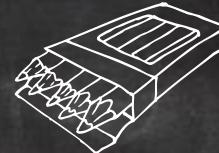


聯英

叛英聯德



三國同盟
破裂

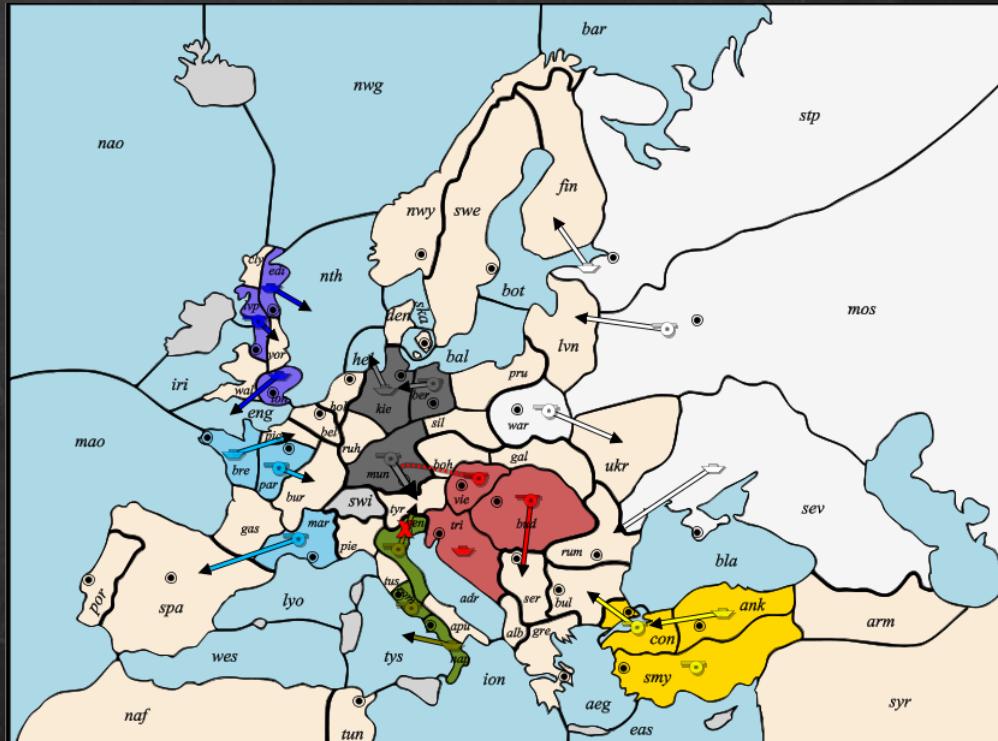


助義

Spring, 1901

第一年春天時我們以為增兵是依該國每回合有幾個本國增兵點來看，因此我們把原本站在點上的軍隊都移開

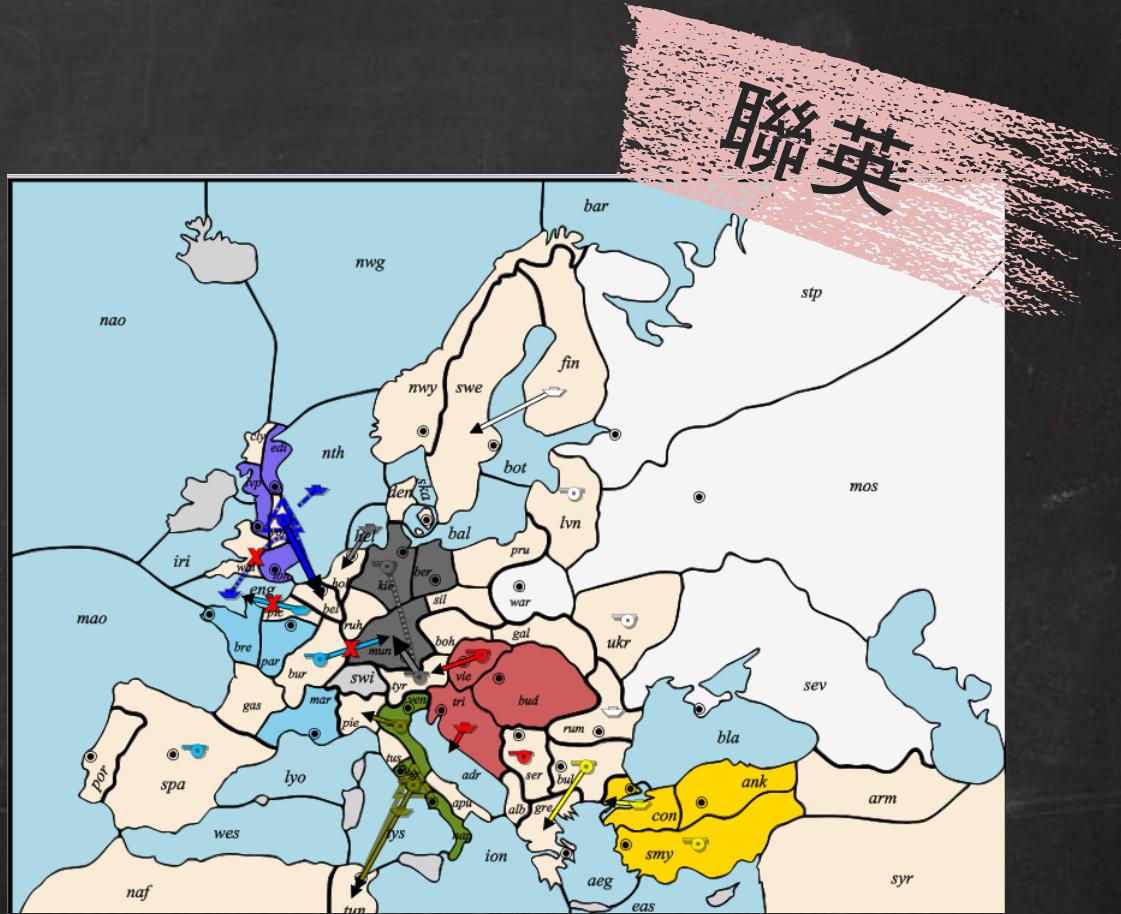
除了錯失第一次部署軍力的機會之外，我認為讓海軍在路上走也是浪費了它的功能



Fall, 1901

秋天時我們錯估德國的動作，以為他會往奧匈推進，所以進攻mun，沒想到德國又往回走導致此一進攻失敗

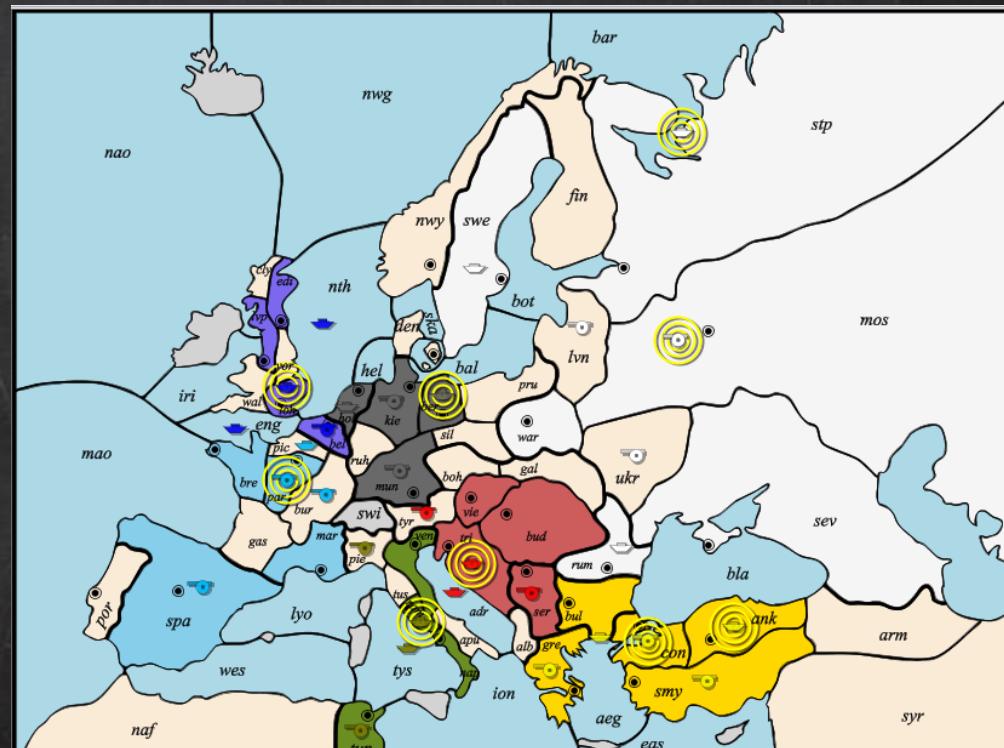
此外英國說要佔bel，請我們不要跟他搶，所以我們的艦隊向eng移動，沒想到英國動的不是海軍而是陸軍，所以也沒成功進到eng



1901 adjustment

本季發現只有秋季回合結束後才能增兵，並且還有裁兵的機制：若當年度有占到新的點，便可依點數增兵；反之也會依你當年度被占走的點做裁兵的動作

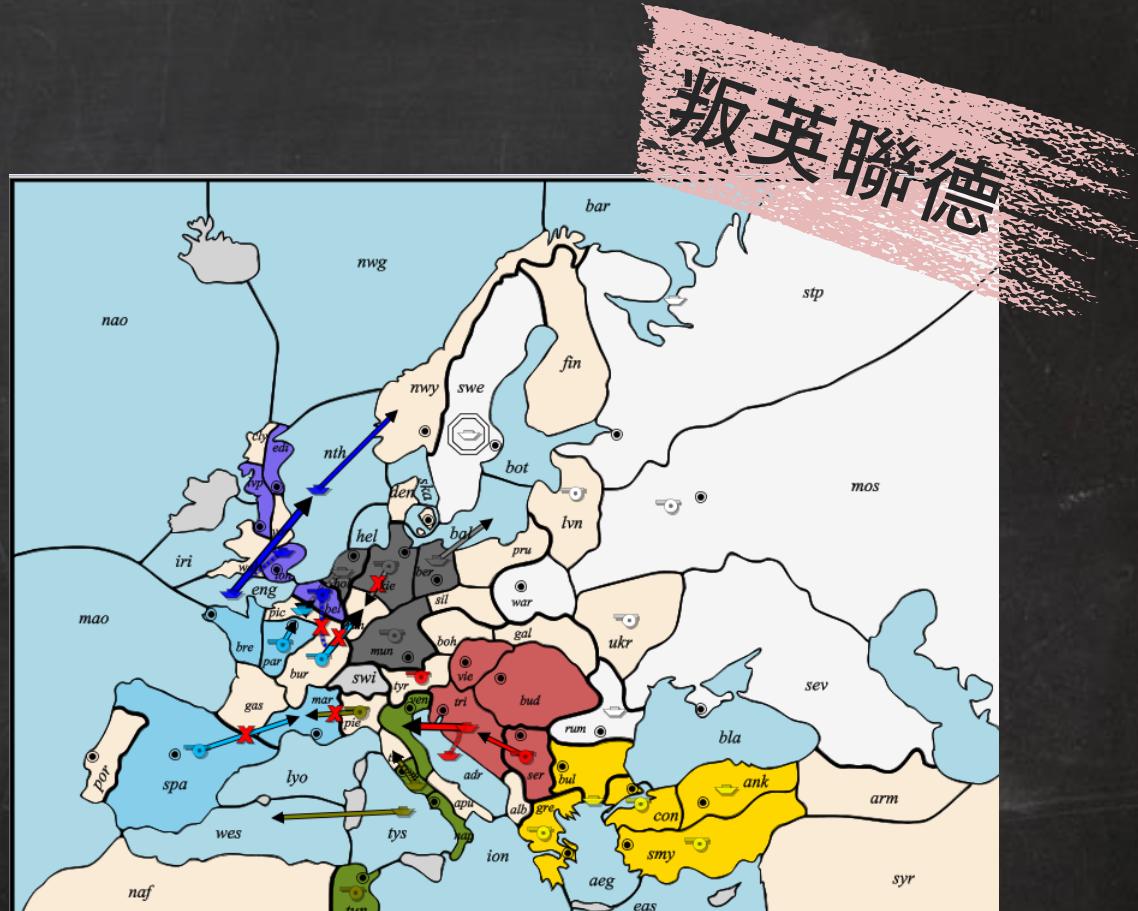
因為我們這年新占了spa，於是
在par多部署了一支陸軍



Spring, 1902

第二年德國說要support我們佔領比利時，同時英國也說要support我們佔領ruh以換取我們保他們hold住bel

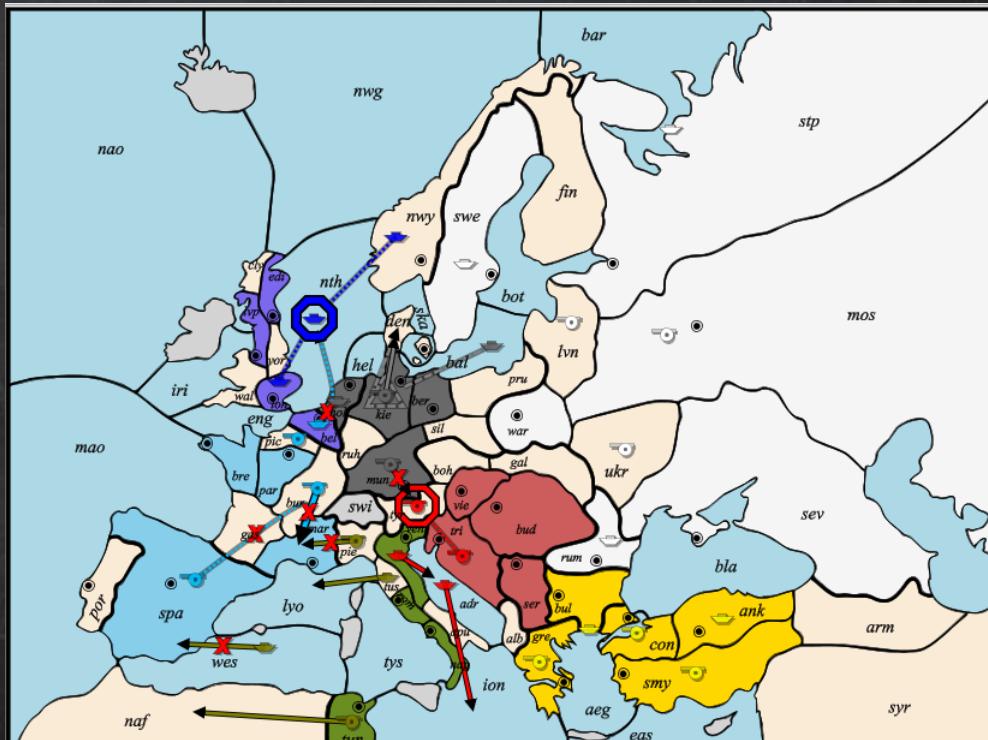
我們後來背叛了英國，使他們的陸軍被消滅（獵鹿賽局）但也因此無法進到ruh



Fall, 1902

秋季時我們與英國達成協議，
若是幫他守住nth，他就會幫我
們打德國

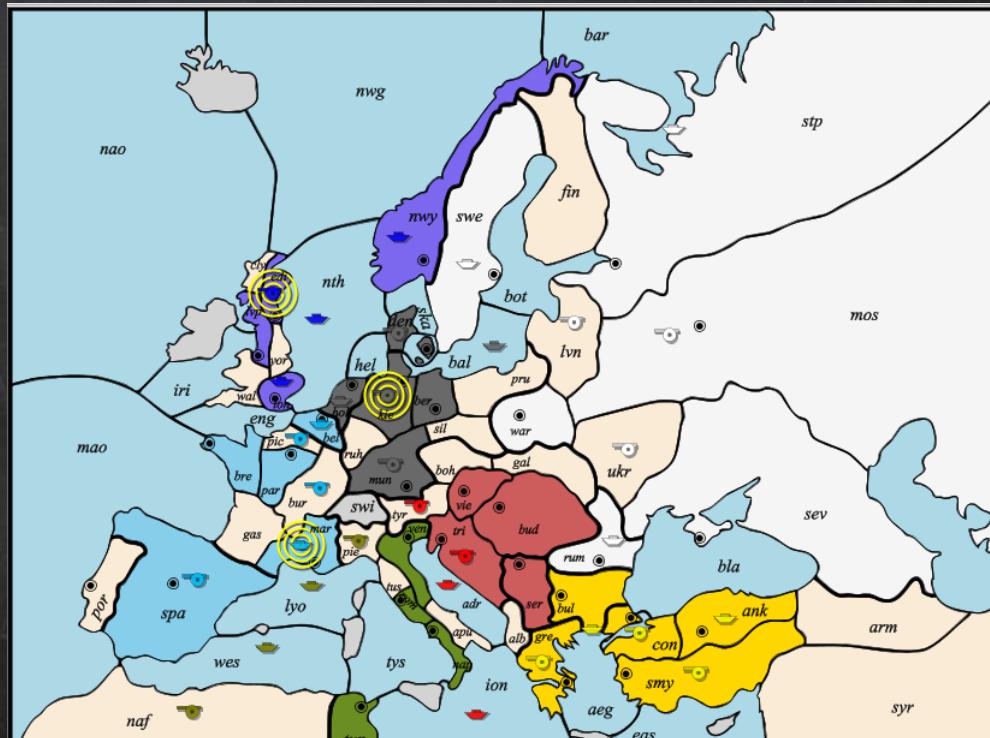
另一方面我們料到義大利會進
攻馬mar，所以我們也做了回防
的動作，但spa陸軍遭到偷襲，
支援便不算數



1902 adjustment

這年因為我們多佔領了bel，也獲得一次增兵機會

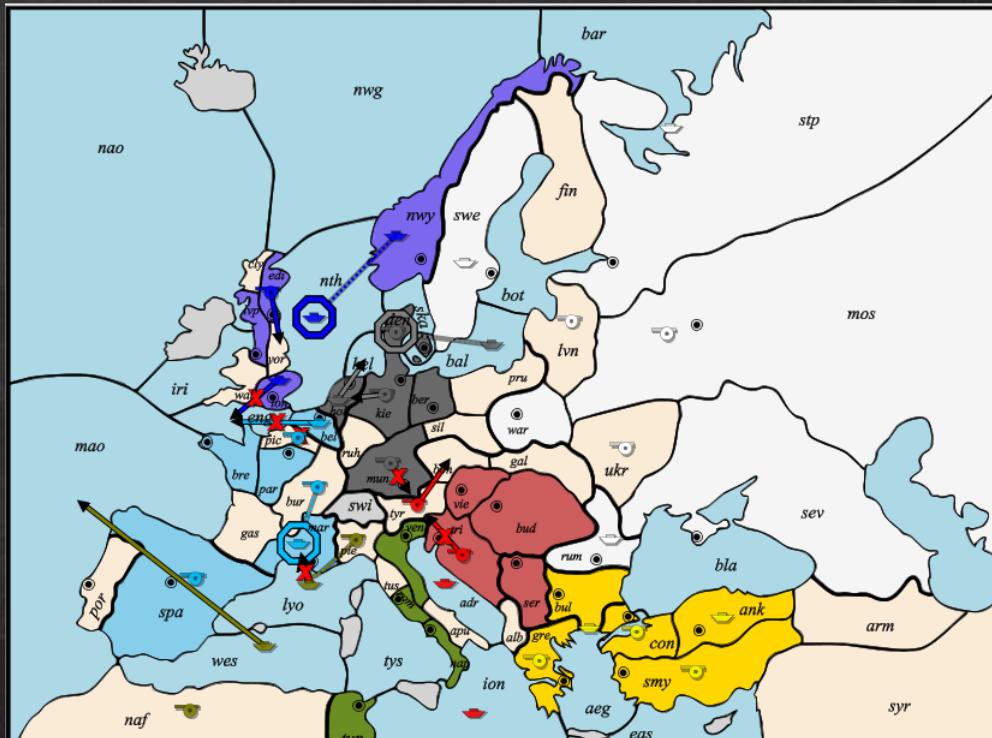
為防止義大裡的侵犯，我們選擇在mar增加一支海軍



Spring, 1903

第三年我們沒有與鄰國做太多交涉，想憑藉自己的力量擴張版圖

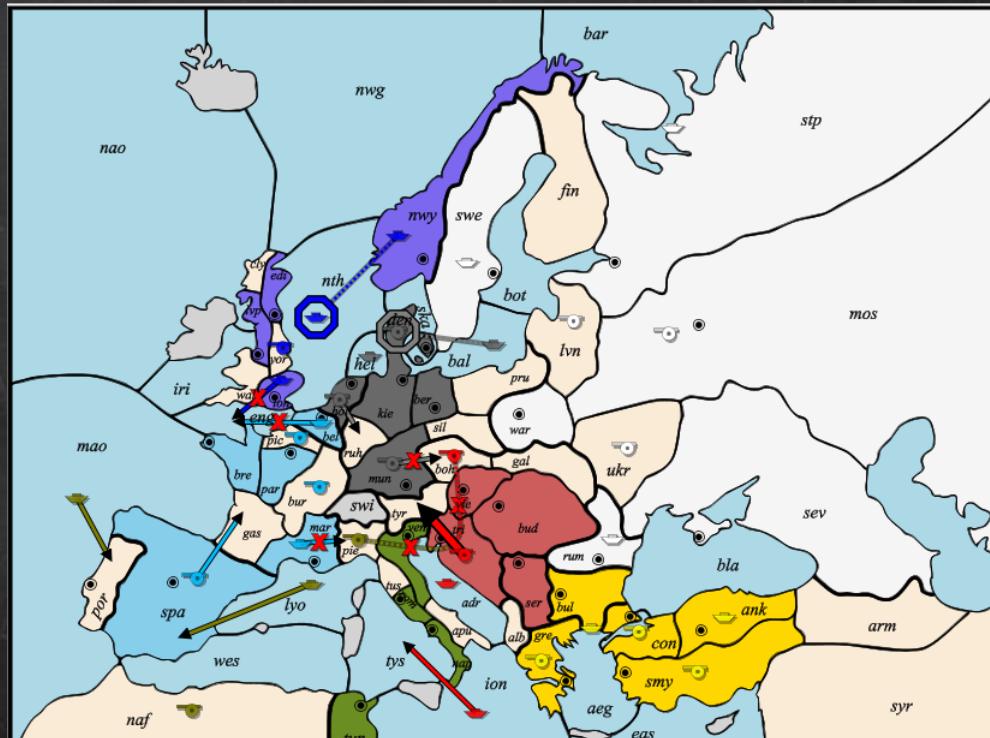
進攻的不分雖失敗了，但至少有守住mar



Fall, 1903

秋季時義大利已經開始大動作的進攻我們了，但我國的兵力過於分散無法互相支援

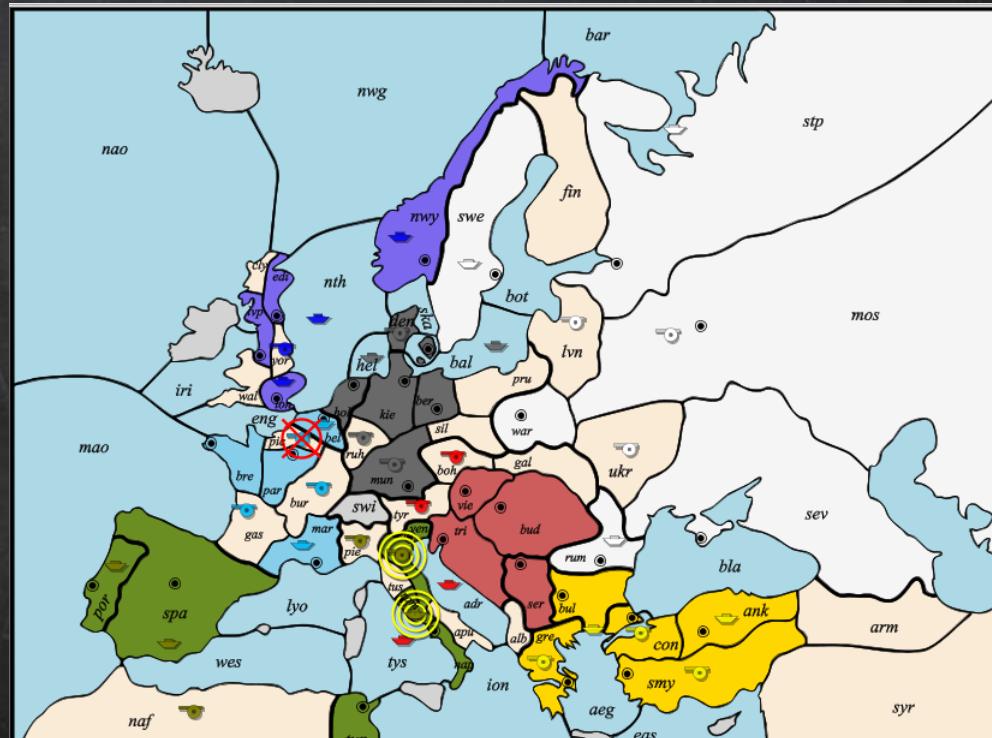
因此在義大利提出他拿要spa時我決定主動讓位（膽小鬼賽局）



1903 adjustment

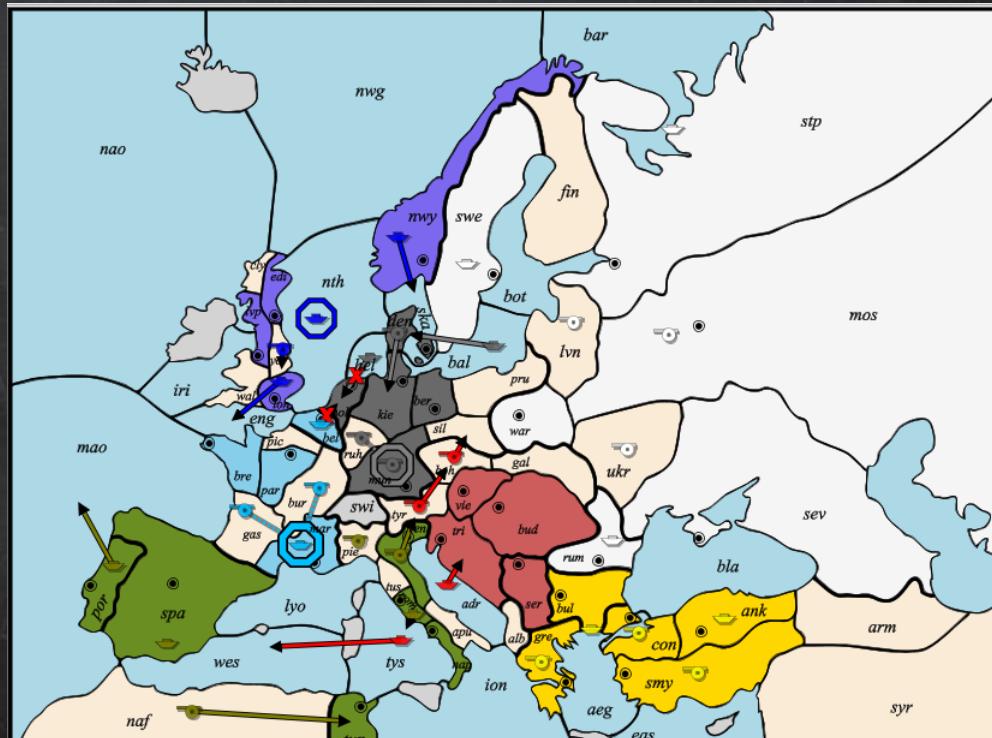
這年發現了原來你自己的點被佔走還會被裁兵，意識到增兵點的重要性

我認為這次裁兵對我們的影響很大，南有義大利與奧匈控制地中海；北又有英德阻擋



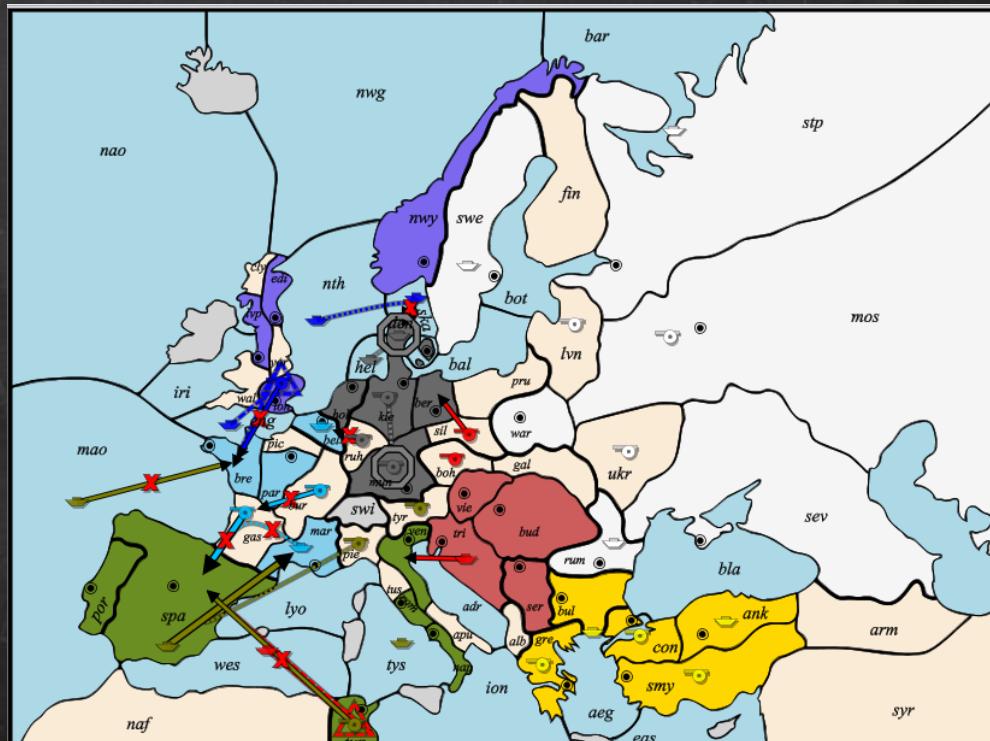
Spring, 1904

第四年我們如果請英國support
我們去hol的話就可以攻下的，
但我們沒這麼做，再次體現了
這個遊戲中結盟的重要性



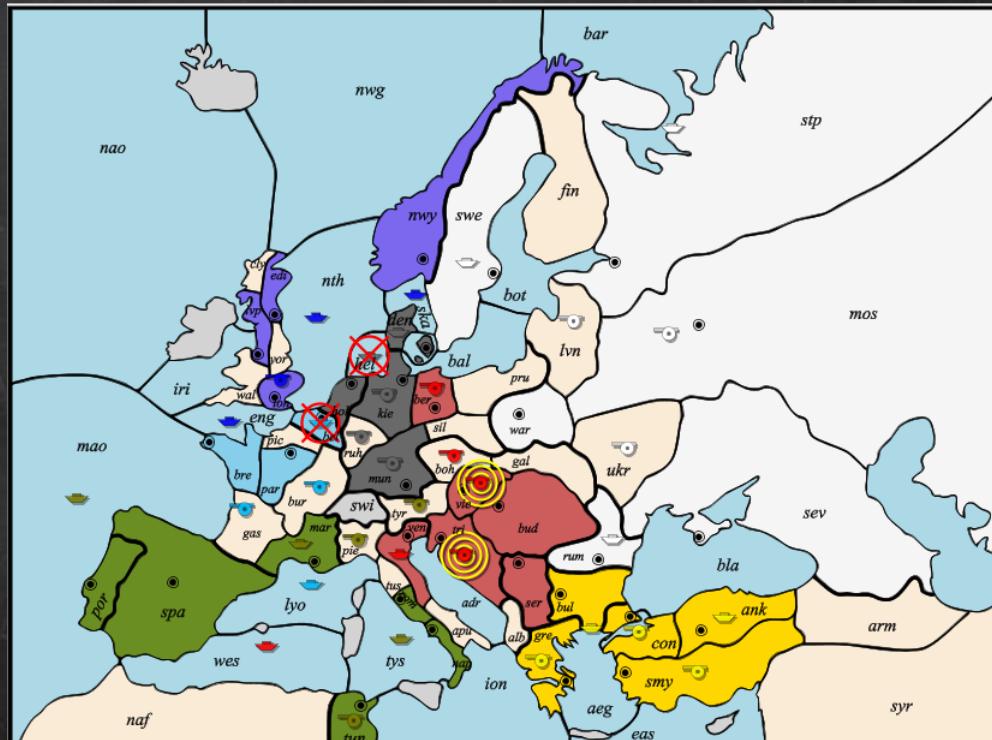
Fall, 1904

從這個秋天開始，我覺得自己已經沒有翻盤的機會了，奧匈和義大利聯手使我無法再次打回spa；英國一再出爾反爾使我們喪失對英國的信心；但與德國合作對我自己的版圖擴張又沒什麼幫助，所以我們的戰略就是撐一天算一天



1904 adjustment

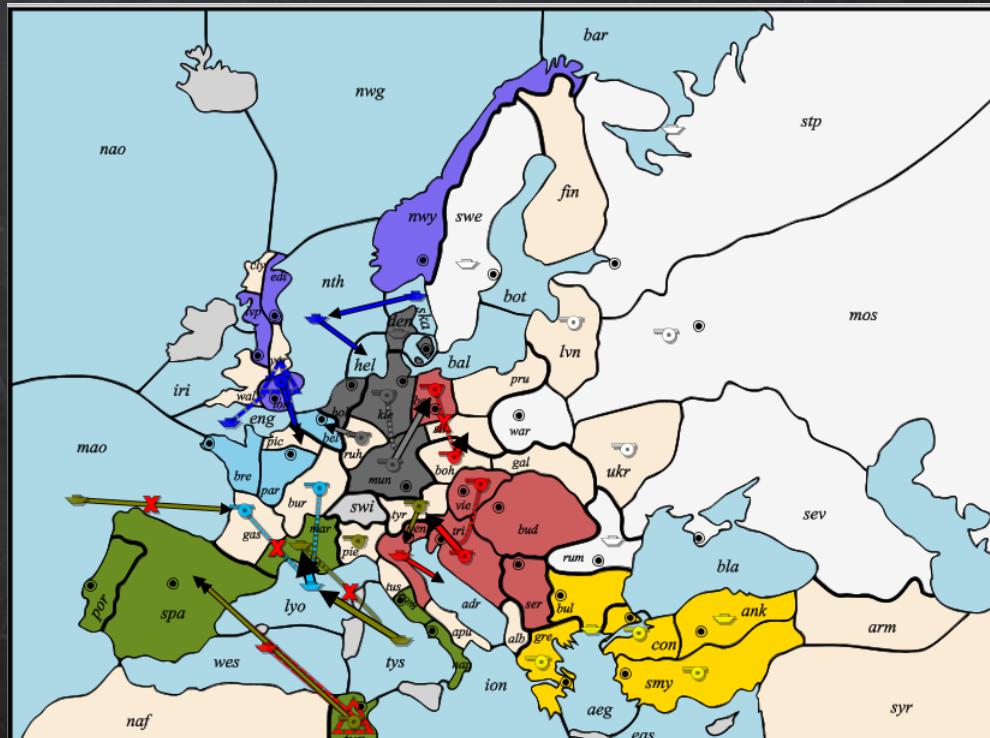
這年因為mar被攻陷，我們又被迫減一支軍



Spring, 1905

第五年因為北方的軍隊都被裁掉了，上面呈現一個任人宰割的狀態

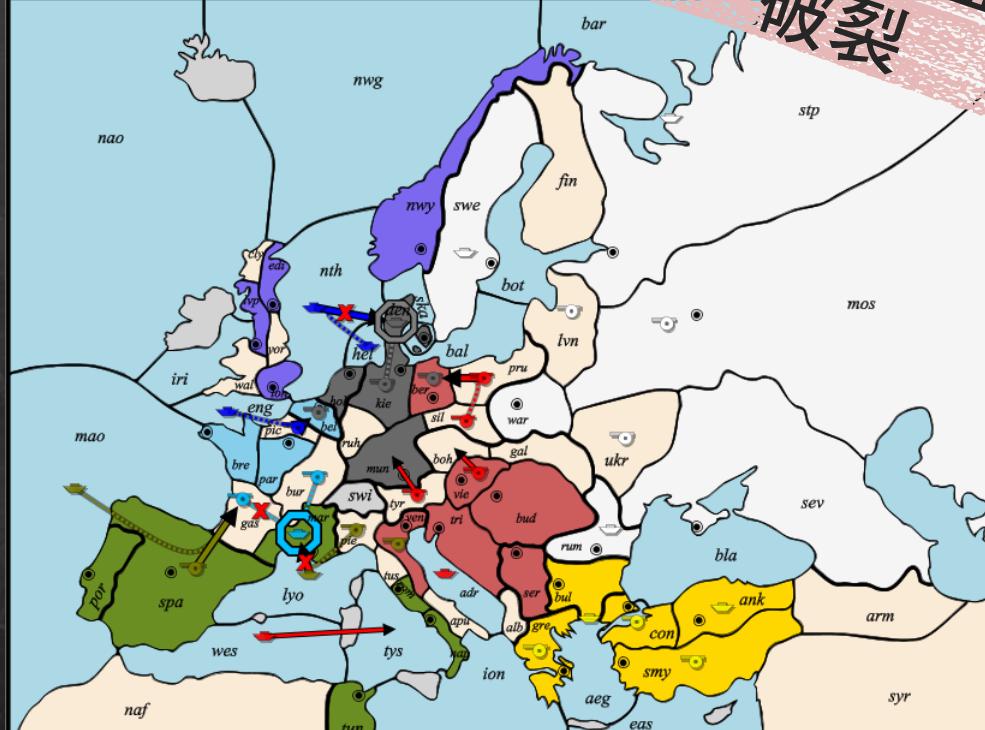
於是我們利用僅有的優勢把mar再搶回來



Fall, 1905

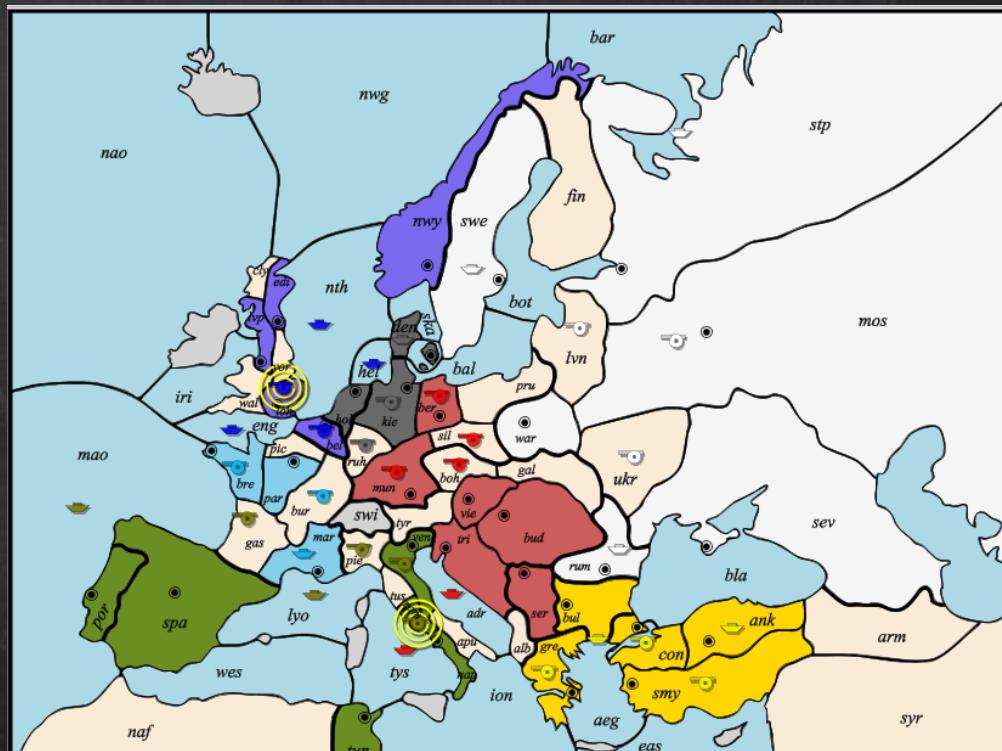
這個秋天我們提議和英德組成聯軍，一同消滅奧義，不料被英國背叛（獵鹿賽局）三國聯盟破裂

二國同盟
破裂



1905 adjustment

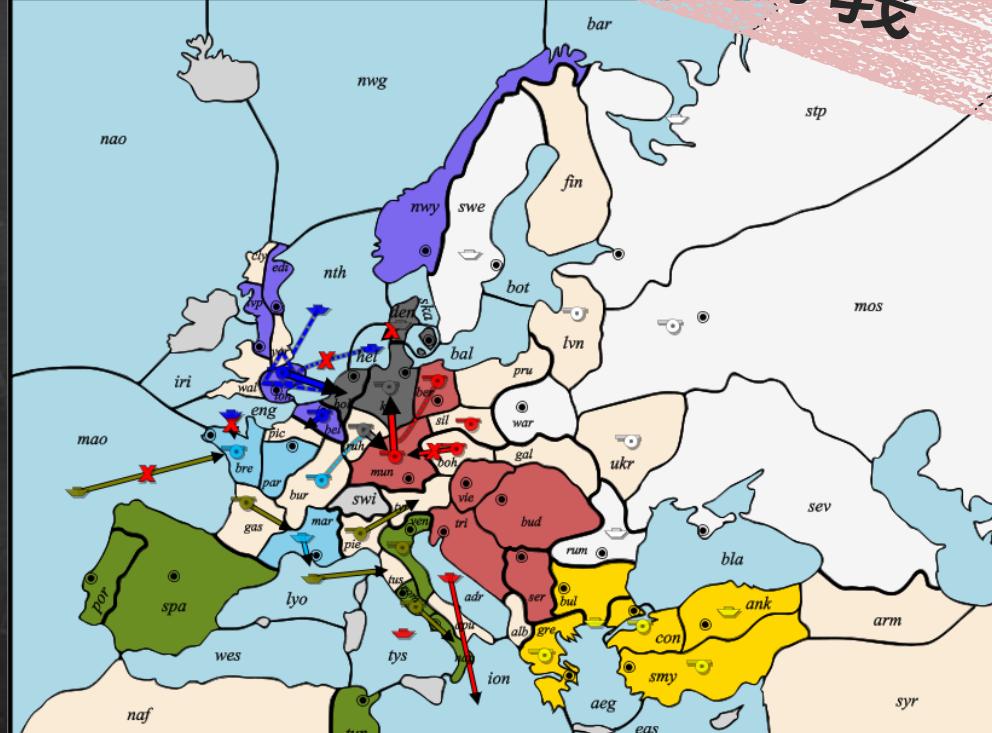
唯一慶幸的是這年沒有被裁兵



Spring, 1906

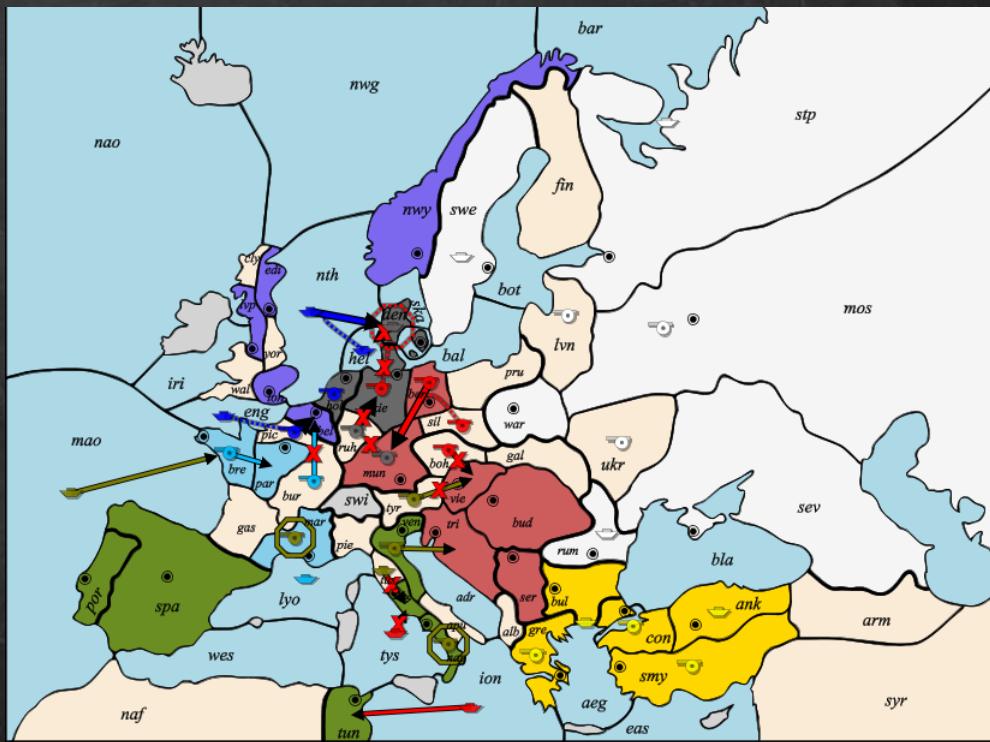
最後一年意大利和奧匈終於拆夥，而我們決定幫助義大利獲勝，於是就依著義大利的指示行事

助義



Fall, 1906

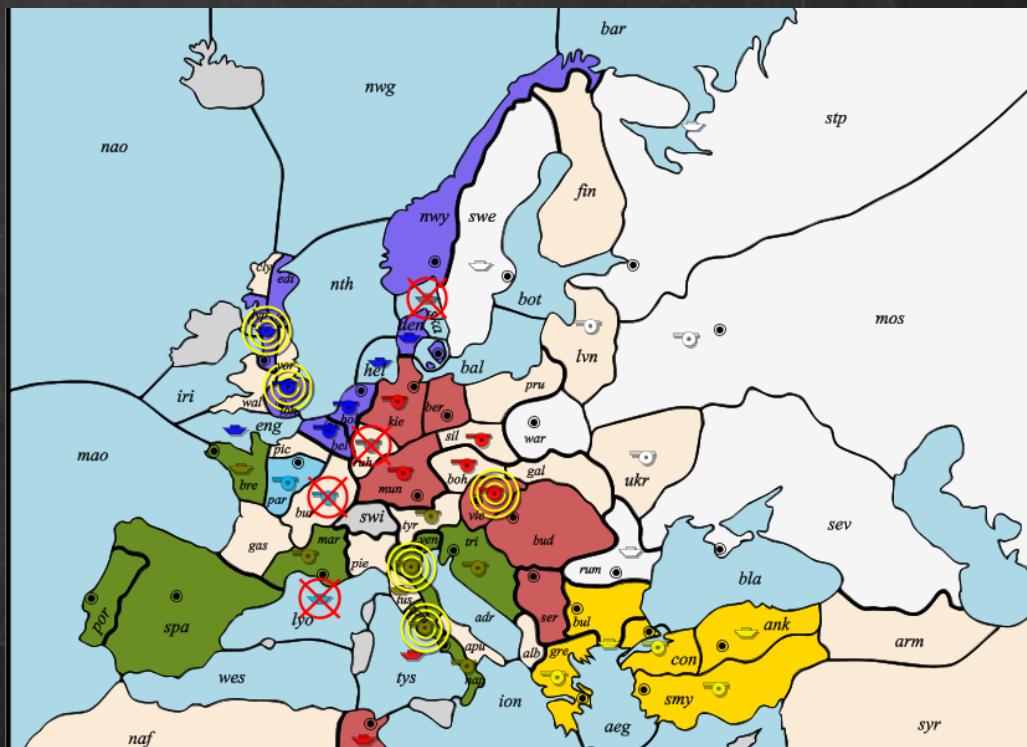
依義大利指示行動



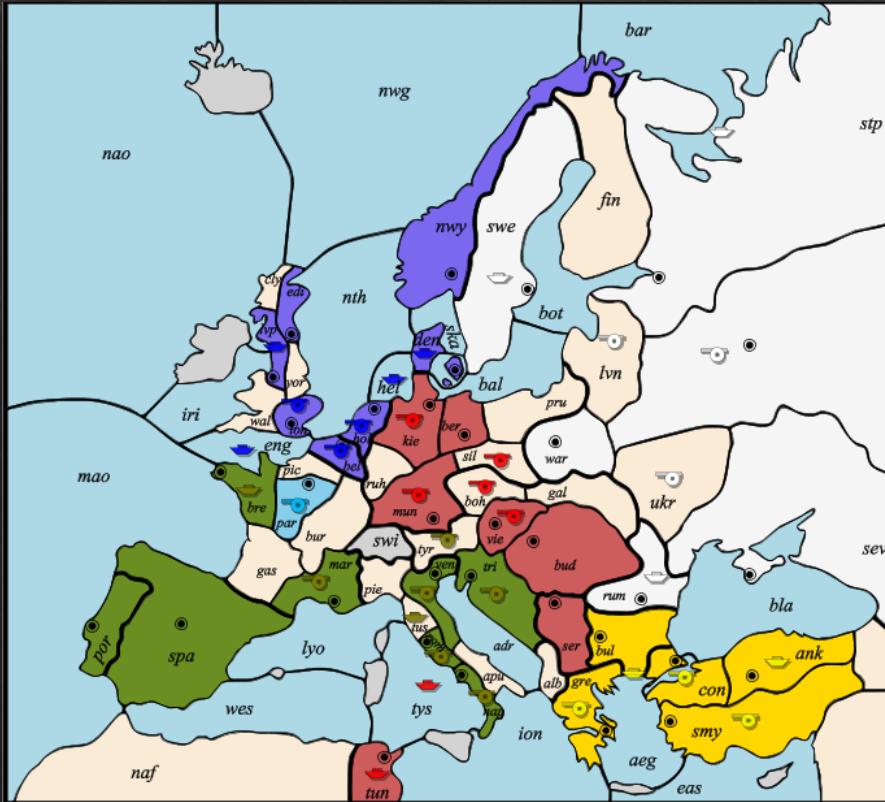
1906 adjustment

差點滅國

好險我們最後支持的義大利有
贏英國…



操作結果



Status: Spring, 1907 (Movement)

Austria	England	France	Germany	Italy	Russia	Turkey
A boh	A bel	A par		A mar	A lvn	A con
A kie	A hol			A nap	A mos	A gre
A mun	A lon			A rom	A ukr	A smy
A sil	F den			A tri	F rum	F ank
A vie	F eng			A tyr	F stp	F bul
F tun	F hel			A ven	F swe	
F tys	F lvp			F bre		
				F tus		

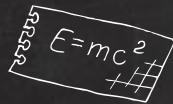
Unit Locations:

Orders:

Austria



反思



減少低級錯誤

最基本的就是要熟悉規則，寫對指令



結盟之重要

立場要堅定，同盟結到底，往同一方向推進



罩子放亮

要有看人的眼光：傻子才會相信騙子



賽局理論

善用賽局理論可在關鍵時刻使自己利潤最大化

- 首先，因為是第一次玩，可以說是從錯誤中學習，在遊戲過程中犯了不下一次寫錯過指令的錯誤，還讓海軍一直在路上徘徊，攻錯方向等…這讓我們錯失了很多移動軍隊的機會，相信下次操作時就不會出現那麼令人無語的錯誤了
- 第二，回顧我們的結盟歷程就可以發現我們非常反覆覆，雖然遊戲當下我們都是依著自己所判斷的最佳利益來移動，但後來發現其實非常沒有一致性。



個人心得

一開始我們和英國合作之後覺得他們居心不軌，所以轉而想與德國聯盟，然後與德國聯盟之後又沒有進展所以想邀請英國一起三國聯盟，但英國那時早就打算靠自己打天下了，才不鳥我們～若是再重新玩一次的話我會傾向找同一國合作到底，然後統一往一個方向進攻，待大事差不多定下後再來廝殺

然後一定要有自己的一套進攻藍圖，我們這次都是聽取別人的合作建議，沒有自己設法去說服別人，導致我們一直都被動接受別人的動線，對自己的利益不是太大



個人心得

- 第三點我原本想說的是要有看人的眼光，因為我們在玩遊戲時一直覺得自己被英國背叛，導致事後不想和英國合作，返到去幫助義大利獲勝；但事後討論後發現其實有很多時候是我們溝通不良，例如說德國告知我們不要跟他搶哪個點，但卻沒有告訴我們要用哪一支軍隊進入



個人心得

在本局中，甚麼地點在地緣政治上對法國而言最重要？

- 1. 資源點

- 馬賽MAR.
 - 如果馬賽守的好，義大利就進不來。1901春季時我們一把馬賽移開，義大利馬上就想攻進，若一開始能在沿海那塊多建海軍，我們就不至於被義大利包圍，西班牙那塊也自然沒人跟我們搶

- 2. 非資源點

- 柏根地BUR.
 - 法國北邊境區域防禦外敵的第一防線，右下有瑞士保障，左上又連接多塊地，不論是進攻或是支援都可以起到作用，非常經濟實惠唷



指定題