

BOSS 2004

模擬企業經營

公式匯整表



特波國際股份有限公司

<http://www.top-boss.com.tw>



公式匯整表

公式索引目錄

借還款處理	15
情報交易處理	16
通貨膨脹指數和經濟成長指數	17
倉儲分配額與生產量	18
物價指數受通貨膨脹影響	19
貶值程度	20
產品生命週期指數的變量	21
研發費用累計數、研發費用和研發權數	22
本期價格與上期標準單價	23
價格變動影響數	24
行銷權數、行銷費用和累計行銷費用	25
維護支出影響效果	26
本期維護權數和對本期維護權數的值	27
價格影響值	28
行銷影響值	29
研發影響值	30
行銷費用累積門檻	31
研發費用累積門檻	32
市場佔有率遞延效果影響和佔有率影響值	33
市場潛能和總市場潛能權數	34
總市場潛能	35
下期市場潛能	36
購買物料量和總購料量	37
各公司市場潛能	38
生產一單位產品所需之材料數	39
工作班次之設定	40
本期購料與上期原料存貨	41
本期原料價格和下期原料價格	42
材料之單位成本	43
所耗用之原料數量	44
緊急購料和採購費用	45
運費計算	46
各市場最大銷貨量和市場總銷貨量	47
市場之多餘潛能	48
實際上之市場潛能	49
實際銷貨量和實際市場總銷貨量	50
各市場存貨和各公司總存貨	51
各市場累積銷貨量	52

市場佔有率	53
單位人工成本	54
銷貨收益	55
現金流入和借款	56
下期產能和本期設備投資	57
折舊、折舊費用和設備帳面價值	58
重置成本	59
人工費用和管理費用	60
工作班次是否變換與工作班次變換成本	61
材料耗用成本	62
銷貨成本修正額和本期存貨標準單價	63
原物料持有成本和上期原料價值	64
設備投資費用	65
財務費用負債利息	66
雜項費用	67
製成品持有成本	68
訂購成本	69
費用支出	70
稅前淨利、利率水準、投資抵減	71
所得稅和稅後淨利	72
股利發放、業主權益和業主權益增加額	73
現金費用支出項	74
購料支出	75
現金流出額	76
現金資產增加額	77
本期現金資產和上期現金資產	78
現金赤字	79
製成品存貨價值	80
原物料單位和原物料價值	81
設備帳面價值	82
總負債和業主權益	83
判定破產和經濟權益	84
投資報酬率	85
名次排序	87
平均銷售量	88
平均行銷費用	89
平均淨利	90
總股利	91
平均研發費用	92
平均維護費用	93
行銷部門績效	94

總銷售額	95
財務部門費用	96
總銷售量	97
預測誤差	98
生產部門績效	99
採購部門績效	100
計算財務與企劃部門點數	101
行銷部門績效排名	102
生產部門績效排名	103
財務部門績效排名	104
企劃部門績效排名	105
採購部門績效排名	106
從第 1 期起「股利發放」之累計	107
當期股利及本期經濟權益	108
淨現值	109
總現金流出額	110
流動比率	111
『流動比率』產業平均值	112
速動比率	113
『速動比率』產業平均值	114
存貨週轉率	115
『存貨週轉率』產業平均值	116
固定資產週轉率	117
『固定資產週轉率』產業平均值	118
總資產週轉率	119
『總資產週轉率』產業平均值	120
負債比率	121
『負債比率』產業平均值	122
賺得利息倍數	123
『賺得利息倍數』產業平均值	124
銷售利潤邊際	125
『銷售利潤邊際』產業平均值	126
基本獲利率	127
『基本獲利率』產業平均值	128
總資產報酬率	129
『總資產報酬率』產業平均值	130
普通股權益報酬率	131
普通股權益報酬率』產業平均值	132

BOSS公式彙整表

公式編號	公式名稱	產出值	更新日期	隸屬檔案
A-001	借還款處理			/_Global/borrow.asp
A-002	情報交易處理			Game4.txt
A-003	通貨膨脹指數和經濟成長指數	f(17),f(18),f(19),f(20),FE(17)	2003/1/5	/_Global/definition.asp
A-004	倉儲分配額與生產量	warehouse_quota,production_volume	2003/1/5	/_Global/game4_1.asp
A-005	物價指數受通貨膨脹影響	price_index_by_inflation_0,price_index_by_inflation_1,price_index_by_inflation_2,price_index_by_inflation_3,price_index_by_inflation_4	2003/1/5	/_Global/definition_1.asp
A-006	貶值程度	DFLAT	2003/1/5	/_Global/definition_1.asp
A-007	產品生命週期指數的變量	Weight(J)	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-008	研發費用累計數、研發費用和研發權數	cumulative_rd_expense, total_rd_influence	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-009	本期價格與上期標準單價	current price	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-010	價格變動影響數	price_change_influence, total_price_change_influence	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-011	行銷權數、行銷費用和累計行銷費用	current_marketing_weight, current_cumulative_marketing_expense, total marketing influence	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-012	維護支出影響效果	TCE	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-013	本期維護權數和對本期維護權數的值	current_maintenance_weight, current_maintenance_weight	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-014	價格影響值	PE	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-015	行銷影響值	FME	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-016	研發影響值	RE	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-017	行銷費用累積門檻	FMAW(J,XX)	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-018	研發費用累積門檻	RAW(J)	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-019	市場佔有率遞延效果影響和佔有率影響值	SPE	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-020	市場潛能和總市場潛能權數	market_potential_weight, total market potential weight	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-021	總市場潛能	total market potential	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-022	下期市場潛能	next market potential	2003/1/5	/_Global/game4_2.asp
A-023	購買物料量和總購料量	total material procurement	2003/1/5	/_Global/game4_3.asp
A-024	各公司市場潛能	PSI(J,XX),FPS2(XX)	2003/1/5	/_Global/game4_4.asp
A-025	生產一單位產品所需之材料數	material needed per unit	2003/1/5	/_Global/game4_4.asp
A-026	工作班次之設定	production_volume_under_capacity	2003/1/5	/_Global/game4_4.asp

BOSS公式彙整表

公式編號	公式名稱	產出值	更新日期	隸屬檔案
A-027	本期購料與上期原料存貨	PMV/A,production_volume_under_material,PMW	2003/1/5	/_Global/game4_4.asp
A-028	本期原料價格和下期原料價格	RMP2	2003/1/5	/_Global/game4_4.asp
A-029	材料之單位成本	production_under_capacity_and_material	2003/1/5	/_Global/game4_4.asp
A-030	所耗用之原料數量	amount_of_material_used	2003/1/5	/_Global/game4_4.asp
A-031	緊急購料和採購費用	procurement fee	2003/1/5	/_Global/game4_4.asp
A-032	運費計算	logistics expense	2003/1/5	/_Global/game4_4.asp
A-033	各市場最大銷貨量和市場總銷貨量	ASI(J,XX),total_sales_volume	2003/1/5	/_Global/game4_4.asp
A-034	市場之多餘潛能	excess market_potential(XX)	2003/1/5	/_Global/definition_2.asp
A-035	實際上之市場潛能	actual_market_potential	2003/1/5	/_Global/game4_5.asp
A-036	實際銷貨量和實際市場總銷貨量	actual_total_sales_volume, actual sales volume	2003/1/5	/_Global/game4_5.asp
A-037	各市場存貨和各公司總存貨	single_market_stock, total_actual_sales_volume, actual_total_sales_volume, single_company_total_stock	2003/1/5	/_Global/game4_5.asp
A-038	各市場累積銷貨量	cumulative_sales_volume	2003/1/5	/_Global/definition_3.asp
A-039	市場佔有率	market share	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-040	單位人工成本	unit_labor_cost	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-041	銷貨收益	sales_revenue,total_sales_revenue	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-042	現金流入和借款	cash_flow_inward	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-043	下期產能和本期設備投資	next_capacity	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-044	折舊、折舊費用和設備帳面價值	DPR,depreciation_expense	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-045	重置成本	recapitalized_cost	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-046	人工費用和管理費用	labor_cost, administration_expenses,NCG	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-047	工作班次是否變換與工作班次變換成本	NSD,shift_switching_cost	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-048	材料耗用成本	RME(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-049	銷貨成本修正額和本期存貨標準單價	RINV(J),SC2(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-050	原料料持有成本 and 上期原料價值	CCRM(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-051	設備投資費用	VPE(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-052	財務費用負債利息	FC(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-053	雜項費用	SUN(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-054	製成品持有成本	CCFG(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-055	訂購成本	FOC(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp

BOSS公式彙整表

公式編號	公式名稱	產出值	更新日期	隸屬檔案
A-056	<u>費用支出</u>	EX(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-057	<u>稅前淨利、利率水準、投資抵減</u>	BT(J),SURT,TXC	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-058	<u>所得稅和稅後淨利</u>	TX(J),PNT(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-059	<u>股利發放、業主權益和業主權益增加額</u>	DV(J),AOE(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-060	<u>現金費用支出項</u>	CX(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-061	<u>購料支出</u>	PME(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-062	<u>現金流出額</u>	DB(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-063	<u>現金資產增加額</u>	ACA(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-064	<u>本期現金資產和上期現金資產</u>	CA2(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-065	<u>現金赤字</u>	DCA2(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-066	<u>製成品存貨價值</u>	FIV(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-067	<u>原物料單位和原物料價值</u>	RMV2(J),RM2(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-068	<u>設備帳面價值</u>	PBV2(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-069	<u>總負債和業主權益</u>	FLB(J),OE(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-070	<u>判定破產和經濟權益</u>	OEE(J),BRS(J)	2003/1/5	/_Global/game4_6.asp
A-071	<u>投資報酬率</u>		2003/1/5	Rate4.txt
A-072	<u>名次排序</u>		2003/1/5	Rate4.txt
A-073	<u>平均銷售量</u>		2003/1/5	Rate4.txt
A-074	<u>平均行銷費用</u>		2003/1/5	Rate4.txt
A-075	<u>平均淨利</u>		2003/1/5	Rate4.txt
A-076	<u>總股利</u>		2003/1/5	Rate4.txt
A-077	<u>平均研發費用</u>		2003/1/5	Rate4.txt
A-078	<u>平均維護費用</u>		2003/1/5	Rate4.txt
A-079	<u>行銷部門績效</u>		2003/1/5	Pert.txt
A-080	<u>總銷售額</u>		2003/1/5	Pert.txt
A-081	<u>財務部門費用</u>		2003/1/5	Pert.txt
A-082	<u>總銷售量</u>		2003/1/5	Pert.txt
A-083	<u>預測誤差</u>		2003/1/5	Pert.txt
A-084	<u>生產部門績效</u>		2003/1/5	Pert.txt
A-085	<u>採購部門績效</u>		2003/1/5	Pert.txt
A-086	<u>計算財務與企劃部門點數</u>		2003/1/5	Pert.txt
A-087	<u>行銷部門績效排名</u>		2003/1/5	Pert.txt
A-088	<u>生產部門績效排名</u>		2003/1/5	Pert.txt
A-089	<u>財務部門績效排名</u>		2003/1/5	Pert.txt
A-090	<u>企劃部門績效排名</u>		2003/1/5	Pert.txt

BOSS公式彙整表

公式編號	公式名稱	產出值	更新日期	隸屬檔案
A-091	採購部門績效排名		2003/1/5	Pert.txt
A-092	從第1期起「股利發放」之累計		2003/1/5	/ContestMaster/GameRecord/final_accounting_formula_2.asp
A-093	當期股利及本期經濟權益		2003/1/5	/ContestMaster/GameRecord/final_accounting_formula_2.asp
A-094	淨現值		2003/1/5	/ContestMaster/GameRecord/final_accounting_formula_2.asp
A-095	總現金流出額		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/cashflow.asp
A-096	流動比率		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-097	『流動比率』產業平均值		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-098	速動比率		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-099	『速動比率』產業平均值		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-100	存貨週轉率		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-101	『存貨週轉率』產業平均值		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-102	固定資產週轉率		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-103	『固定資產週轉率』產業平均值		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-104	總資產週轉率		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-105	『總資產週轉率』產業平均值		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-106	負債比率		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-107	『負債比率』產業平均值		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-108	賺得利息倍數		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-109	『賺得利息倍數』產業平均值		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-110	銷售利潤邊際		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-111	『銷售利潤邊際』產業平均值		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-112	基本獲利率		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-113	『基本獲利率』產業平均值		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-114	總資產報酬率		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-115	『總資產報酬率』產業平均值		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-116	普通股權益報酬率		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp
A-117	『普通股權益報酬率』產業平均值		2003/1/5	/ContestMaster/GameResult/percent.asp

變數說明表

編號	
1	現金
2	應收票據
3	應收帳款
4	有價證券
5	商品
6	材料及物料
7	預付購貨款
8	預付費用
9	代墊款項
10	應計收益
11	其他應收款
12	房屋建築
13	機器及設備
14	交通及運輸設備
15	什項設備
16	土地
17	未完工程
18	營業權
19	特許權
20	租借權
21	投資有價證券
22	企業投資
23	長期墊款
24	預付費用
25	開辦費
26	開發研究費
27	應付票據
28	應付帳款
29	短期借款
30	應付費用
31	其他應付款
32	預收款
33	保管款
34	預收收益
35	繳稅準備
36	其他流動負債
37	公司債
38	長期借款
39	退職金準備
40	普通股
41	優先股
42	資本公積
43	資產重估公積
44	其他資本公積
45	法定公積
46	特別公積
47	累積盈餘
48	本期盈餘
49	銷貨總額
50	退回及折讓
51	銷貨淨額
52	銷貨成本
53	期出存貨
54	本期進貨淨額
55	折扣及退貨
56	商品總額
57	期末存貨

變數說明表

編號	
58	銷貨毛利
59	其他營業收入
60	營業收入總額
61	營業費用
62	推銷費用
63	廣告費
64	包裝費
65	販賣員薪金
66	水電類
67	折舊
68	維護費
69	其他
70	管理費用
71	薪金
72	保險費
73	文具用品
74	折舊
75	租金
76	其他
77	營業盈餘
78	營業外收入
79	營業外支出
80	本期盈餘
81	前月資金餘額
82	商品營業額
83	賒銷金額
84	賒銷款收回
85	商品禮券發行額
86	商品禮券收回
87	其他收入
88	收入計
89	商品採購額
90	人事費用
91	其他經費
92	固定資產
93	什項支出
94	支出計
95	本月收支餘絀
96	本月資金餘額
97	自營銷貨收入
98	專櫃銷貨收入
99	自營銷貨成本
100	專櫃銷貨成本
101	自營銷貨毛利
102	專櫃銷貨毛利
103	薪金
104	租金支出
105	文具印說
106	旅費及交通費
107	郵電費
108	修繕費
109	廣告費
110	交際費
111	水電瓦斯費
112	什項購置
113	勞務費
114	伙食費

變數說明表

編號	
115	書報費
116	稅捐
117	燃料費
118	包裝費
119	服裝費
120	衛生清潔費
121	什費
122	手續費
123	職工福利
124	員工訓練費
125	櫥窗裝飾費
126	營業額
127	員工人數
128	營業坪數
129	銷貨收入
130	銷貨成本
131	銷貨毛利
132	營業費用
133	營業損益
134	調整費用
135	調整後營業費用
136	調整營業損益
137	折舊攤提
138	佣金支出
139	營業外收支
140	本期損益
141	實績金額
142	預算金額
143	去年金額
144	實際營業額
145	預算營業額
146	去年營業額
147	實際毛利額
148	實際毛利率
149	預算毛利率
150	去年毛利率
151	實際費用
152	預算費用
153	營業額達成率
154	營業額成長率
155	毛利額達成率
156	毛利率達成率
157	毛利率成長率
158	費用使用率
159	總得分
160	績效評價名次
161	數量
162	單價
163	金額
164	營業額
165	交易客數
166	平均交易客單價
167	入店客數
168	成交率
169	購買平均客單價
170	購買商品件數
171	前期營業額

變數說明表

編號	
172	成長率
173	營業額
174	構成比
175	毛利額
176	庫存額
177	迴轉率
178	附加貢獻率
179	交叉比率
180	貢獻度
181	人數
182	人效
183	坪數
184	坪效

情報交易處理副程式

公式名稱	情報交易處理	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-002
		製表人			
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對所有未倒閉的公司：					
當期產業研發費用 = 當期產業研發費用 ÷ NE					
當期產業行銷費用 = 當期產業行銷費用 ÷ NE					
在期數不為一的情況下：					
各家各期平均研發費用 = (各家各期平均研發費用 × 期數 + 當期產業研發費用) ÷ (期數 + 1)					
各家各期平均行銷費用 = (各家各期平均行銷費用 × 期數 + 當期產業行銷費用) ÷ (期數 + 1)					
各家各期平均研發費用 = (各家各期平均研發費用 × 期數 + 本期研發費用) ÷ (期數 + 1)					
當期產業研發費用 = 當期產業研發費用 + 本期研發費用					
各家各期平均行銷費用 = (各家各期平均行銷費用 × 期數 + 各公司總行銷費用) ÷ (期數 + 1)					
當期產業行銷費用 = 當期產業行銷費用 + 各公司總行銷費用					
在期數為一的情況下：					
各家各期平均研發費用 = (150000 + 當期產業研發費用) ÷ 2					
各家各期平均行銷費用 = (150000 + 當期產業行銷費用) ÷ 2					
各家各期平均研發費用 = (本期研發費用 + 150000!) ÷ 2					
當期產業研發費用 = 當期產業研發費用 + 本期研發費用					
各家各期平均行銷費用 = (各公司總行銷費用 + 150000) ÷ 2					
當期產業行銷費用 = 當期產業行銷費用 + 各公司總行銷費用					
公式產生數值之上限			下限		

物價指數受通貨膨脹影響

公式名稱	物價指數受通貨膨脹影響	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-005
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
物價指數受通貨膨脹影響 $0 = 1$ 物價指數受通貨膨脹影響 $1 = \text{通貨膨脹指數(當期)} \div 100$ 物價指數受通貨膨脹影響 $2 = \text{通貨膨脹指數(當期+1)} \div 100$ 物價指數受通貨膨脹影響 $3 = \text{通貨膨脹指數(當期+2)} \div 100$ 物價指數受通貨膨脹影響 $4 = \text{通貨膨脹指數(當期+3)} \div 100$					
公式產生數值之上限			下限		

產品生命週期指數

公式名稱	產品生命週期指數的變量	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-007										
		製表人	Arthur												
公式規則或表格內容、描述和其它限制															
計算產品生命週期指數的量變： 說明：weight1(4,16)為啟始設定值，從geninf4.dat輸入原始資料，weight2(4)為計算過程指數暫存陣列，weight(4)存放本期指數值 針對每一家各市場別分別計算： RX = 目前市場之總銷售量(市場別) ÷ (2250000 x 隊數 ÷ 10)															
<table><tr><td>條件</td><td>weight2(市場別)的值</td></tr><tr><td>市場別為4且RX <= 12</td><td>0.48 x sin((RX - 1) x 18 ÷ 57.295827) + 0.06</td></tr><tr><td>市場別為4且RX > 12</td><td>(-0.1 - 0.18) ÷ 0.36 + 1</td></tr><tr><td>市場別為1~3且RX <= 12</td><td>0.32 x sin((RX - 1) x 18 ÷ 57.295827) + 0.04</td></tr><tr><td>市場別為1~3且RX > 12</td><td>(-0.08 - 0.12) ÷ 0.24 + 1</td></tr></table>						條件	weight2(市場別)的值	市場別為4且RX <= 12	0.48 x sin((RX - 1) x 18 ÷ 57.295827) + 0.06	市場別為4且RX > 12	(-0.1 - 0.18) ÷ 0.36 + 1	市場別為1~3且RX <= 12	0.32 x sin((RX - 1) x 18 ÷ 57.295827) + 0.04	市場別為1~3且RX > 12	(-0.08 - 0.12) ÷ 0.24 + 1
條件	weight2(市場別)的值														
市場別為4且RX <= 12	0.48 x sin((RX - 1) x 18 ÷ 57.295827) + 0.06														
市場別為4且RX > 12	(-0.1 - 0.18) ÷ 0.36 + 1														
市場別為1~3且RX <= 12	0.32 x sin((RX - 1) x 18 ÷ 57.295827) + 0.04														
市場別為1~3且RX > 12	(-0.08 - 0.12) ÷ 0.24 + 1														
此處之weight2(市場別)也就是PLC index。															
產品生命週期指數(市場別) = (產品生命週期指數(市場別，公司別) + weight2(市場別)) ÷ 2															
產生數值PLC index之上限 2 下限															

本期價格與上期標準單價

公式名稱	本期價格與上期標準單價	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-009
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司於各市場： 各市場之本期價格不得低於此公司之上期標準單價， 否則此市場之本期價格 = 此公司之上期標準單價 也不得大於（9 x 物價指數受通貨膨脹影響0）元					
公式產生數值之上限（9 x 物價指數受通貨膨脹影響0）元 下限					

價格變動影響數

公式名稱	價格變動影響數	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-010
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司於各市場： 各市場之價格變動影響數 = (1 + (16 ÷ 90)) x 此市場之本期價格 ÷ 物價指數受通貨膨脹影響0 - (0.2 x 此市場之上期價格) 單一市場本期所有公司的價格變動總影響數（市場別） = 單一市場本期所有公司的價格變動總影響數（市場別） + (1 ÷ 此市場之價格變動影響數)					
各市場之價格變動影響數之上限 10 下限					

維護支出影響效果

公式名稱	維護支出影響效果	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-012
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司於各市場：					
維護支出影響效果的值		TCE 的值	說明		
0		0.667	小		
1		1	中		
其它		1.5	大		

價格影響值

公式名稱	價格影響值	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-014
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司於各市場：					
市場之價格彈性的值		價格影響值	說明		
0		0.75	小		
1		1	中		
其它		1.25	大		
</					

行銷影響值

公式名稱	行銷影響值	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-015
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司於各市場：					
行銷活動彈性的值		行銷影響值	說明		
0		0.667	小		
1		1	中		
其它		1.5	大		
公式產生數值之上限			下限		

研發影響值

公式名稱	研發影響值	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-016
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司於各市場：					
研發活動影響的值		研發影響值	說明		
0		0.667	小		
1		1	中		
其它		1.5	大		
公式產生數值之上限			下限		

行銷費用累積門檻

公式名稱	行銷費用累積門檻	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-017
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司於各市場：					
各公司各市場累積行銷費用的值		各公司各市場行銷費用累積門檻的值			
小於1,000,000		1			
1,000,000 ~ 2,000,000		1.5			
2,000,000 ~ 3,000,000		1.7			
其它		1.8			
公式產生數值之上限			下限		

研發費用累積門檻

公式名稱	研發費用累積門檻	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-018
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司於各市場：					
各公司研發費用累積數的值		各公司研發費用累積門檻的值			
小於1,200,000		1			
1,200,000 ~ 1,800,000		1.5			
1,800,000 ~ 2,400,000		1.7			
其它		2			
公式產生數值之上限			下限		

市場佔有率遞延效果影響

公式名稱	市場佔有率遞延效果影響和佔有率影響值	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-019
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司於各市場：					
市場佔有率遞延效果影響		占有率影響值	說明		
0		0.0625	小		
1		0.325	中		
其它		0.625	大		

市場潛能和總市場潛能權數

公式名稱	市場潛能和總市場潛能權數	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-020
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
市場潛能指該公司當期所接到之訂單總額（產品單位）。					
1) 市場潛能受該公司當期及上期在各市場價格、行銷費用、總研發費用、上期市期市場佔有率、上期市場潛量遞延、經濟、季節指數、物價波動影響。					
2) 當市場潛能>最大可供銷售量（實際倉儲發貨分配額+倉儲存量）時，超溢部份之50%會遞延至下期，其餘50%將可能被其他廠商搶走。					

總市場潛能

公式名稱	總市場潛能	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-021
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
市場潛能指該公司當期所接到之訂單總額（產品單位）。					
1) 市場潛能受該公司當期及上期在各市場價格、行銷費用、總研發費用、上期市期市場佔有率、上期市場潛量遞延、經濟、季節指數、物價波動影響。					
2) 當市場潛能>最大可供銷售量（實際倉儲發貨分配額+倉儲存量）時，超溢部份之50%會遞延至下期，其餘50%將可能被其他廠商搶走。					
公式產生數值之上限			下限		

下期市場潛能

公式名稱	下期市場潛能	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-022
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
<p>市場潛能 市場潛能指該公司當期所接到之訂單總額（產品單位）。</p> <p>1) 市場潛能受該公司當期及上期在各市場價格、行銷費用、總研發費用、上期市期市場佔有率、上期市場潛量遞延、經濟、季節指數、物價波動影響。</p> <p>2) 當市場潛能>最大可供銷售量（實際倉儲發貨分配額+倉儲存量）時，超溢部份之50%會遞延至下期，其餘50%將可能被其他廠商搶走。</p>					
公式產生數值之上限			下限		

各公司市場潛能

公式名稱	各公司市場潛能	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-024
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
市場潛能指該公司當期所接到之訂單總額（產品單位）。					
1) 市場潛能受該公司當期及上期在各市場價格、行銷費用、總研發費用、上期市期市場佔有率、上期市場潛量遞延、經濟、季節指數、物價波動影響。					
2) 當市場潛能>最大可供銷售量（實際倉儲發貨分配額+倉儲存量）時，超溢部份之50%會遞延至下期，其餘50%將可能被其他廠商搶走。					

單位產品所需之材料數

公式名稱	生產一單位產品所需之材料數	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-025
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司：					
生產一單位產品所需之材料數 = 2.15 - {[對本期研發權數的值 + (3 x 對本期維護權數的值) + 137010] ÷ [對本期研發權數的值 + (3 x 對本期維護權數的值) +359255]}					
公式產生數值之上限			下限		

工作班次之設定

公式名稱	工作班次之設定	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-026
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司：					
		判斷條件		本期受機器產能限制下之產量	
工作班次超過1班	(3 x 本期可用產能) < 生產量		本期可用產能之3倍		
	(3 x 本期可用產能) >= 生產量		生產量		
工作班次未超過1班	(1.5 x 本期可用產能) < 生產量		本期可用產能之1.5倍		
	(1.5 x 本期可用產能) >= 生產量		生產量		

材料之單位成本

公式名稱	材料之單位成本	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-029
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司：					
<p>材料之單位成本 = [(購買物料量 x 本期原料價格) + 上期原料價值] ÷ (購買物料量 + 上期原料存貨)</p> <p>當本期之受機器產能之限制下之產量 > 本期受原料限制最多可生產之產品數量 則在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 = 本期受原料限制最多可生產之產品數量 否則在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 = 本期之受機器產能之限制下之產量</p>					
公式產生數值之上限			下限		

所耗用之原料數量

公式名稱	所耗用之原料數量	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-030
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
<p>針對每一家未倒閉的公司：</p> <p>所耗用之原料數量 = 在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 x 生產一單位產品所需之材料數</p>					
公式產生數值之上限			下限		

緊急購料和採購費用

公式名稱	緊急購料和採購費用	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-031
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司： 如果所耗用之原料數量 > 上期原料存貨則： 採購費用 = 1.5 x (所耗用之原料數量 - 上期原料存貨) 如果在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 < 各市場總和之倉儲分配額則： 該公司於各市場之倉儲分配額 = 在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 x (該公司於各市場之倉儲分配額 ÷ 該公司之市場總和的倉儲分配額)					
公式產生數值之上限			下限		

運費計算

公式名稱	運費計算	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-032
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司： $\text{運費(J)} = 0.8 \times \text{物價指數受通貨膨脹影響1} \times \text{該公司於國外市場之倉儲分配額} + 0.2 \times \text{物價指數受通貨膨脹影響1} \times \text{該公司於南市場之倉儲分配額} + 0.1 \times \text{物價指數受通貨膨脹影響1} \times \text{該公司於中市場之倉儲分配額}$					
公式產生數值之上限			下限		

實際上之市場潛能

公式名稱	實際上之市場潛能	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-035
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
市場潛能 市場潛能指該公司當期所接到之訂單總額（產品單位）。 1) 市場潛能受該公司當期及上期在各市場價格、行銷費用、總研發費用、上期市期市場佔有率、上期市場潛量遞延、經濟、季節指數、物價波動影響。 2) 當市場潛能>最大可供銷售量（實際倉儲發貨分配額+倉儲存量）時，超溢部份之50%會遞延至下期，其餘50%將可能被其他廠商搶走。					
公式產生數值之上限			下限		

實際銷貨量和實際市場總銷貨量

公式名稱	實際銷貨量和實際市場總銷貨量	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-036
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
<p>針對每一未倒閉之公司：</p> <p>如果(該公司於各市場之實際市場潛能－該公司於各市場之存貨) > 0則：</p> <p> 該公司於各市場之實際銷貨量 = 該公司於各市場之存貨</p> <p>否則：</p> <p> 該公司於各市場之實際銷貨量 = 該公司於市場之實際市場潛能</p> <p>各市場之實際市場總銷貨量 = 各市場之實際市場總銷貨量 + 該公司於各市場之實際銷貨量</p>					
公式產生數值之上限			下限		

各市場存貨和各公司總存貨

公式名稱	各市場存貨和各公司總存貨	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-037
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一未倒閉之公司：					
該公司於各市場之存貨 = 該公司於各市場之存貨 - 該公司於各市場之實際銷貨量					
該公司之實際總銷貨量(J, 0) = 該公司之實際總銷貨量(J, 0) + 該公司於各市場之實際銷貨量					
實際所有的總銷貨量(0) = 實際所有的總銷貨量(0) + 該公司之實際總銷貨量					
該公司之總存貨 = 該公司之總存貨 + 該公司於各市場之存貨					
公式產生數值之上限			下限		

各市場累積銷貨量

公式名稱	各市場累積銷貨量	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-038
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
<p>針對各個市場：</p> <p>該市場之總銷售量 = 該市場之總銷售量 + 該市場之實際總銷貨量</p>					
公式產生數值之上限			下限		

市場佔有率

公式名稱	市場佔有率	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-039
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
<p>針對每一未倒閉之公司：</p> <p>該公司於各市場之市場佔有率 = $100 \times \frac{\text{該公司於各市場之實際銷貨量}}{\text{該市場之實際總銷貨量}}$</p>					
公式產生數值之上限			下限		

單位人工成本

公式名稱	單位人工成本	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-040
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一未倒閉之公司：					
如果 (該公司在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 = 0 或 該公司本期可用產能 = 0) 不成立則：					
該公司之單位人工成本 = $k \times \text{物價指數受通貨膨脹影響} \times 1 - [(a \times \text{該公司對本期研發權數的值} + b \times \text{該公司對本期維護權數的值} + 87500) \times \text{LOG(該公司在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量)}] \div [(c \times \text{該公司對本期研發權數的值} + d \times \text{該公司對本期維護權數的值} + 487500) \times \text{LOG(該公司本期可用產能)}]$					
公式產生數值之上限			下限		

銷貨收益

公式名稱	銷貨收益	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-041
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一未倒閉之公司：					
該公司於各市場之銷貨收益 = 該公司於各市場之實際銷貨量 × 該公司於各市場之本期價格					
該公司之總銷貨收益 = 該公司之總銷貨收益 + 該公司於各市場之銷貨收益					

折舊、折舊費用和設備帳面價值

公式名稱	折舊、折舊費用和設備帳面價值	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-044
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一未倒閉之公司： 如果 折舊 - 1 = 0 則： 比例 = 3.125 否則： 比例 = 2.5 折舊費用 = 設備帳面價值 × 比例 × 0.01					
公式產生數值之上限			下限		

人工費用和管理費用

公式名稱	人工費用和管理費用	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-046
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一未倒閉之公司：					
如果 (在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 - 本期可用產能) < 0 則：					
人工費用 = 單位人工成本 × 在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量					
管理費用 = (150000 + 0.32 × 本期可用產能) × 物價指數受通貨膨脹影響1 + CS					
NS2 = 1					
否則					
如果 (工作班次 - 1) > 0 則：					
如果 (在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 - 1.35 × 本期可用產能(J)) > 0 則：					
如果 (在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 - 2 × 本期可用產能) > 0 則：					
如果 (在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 - 2.5 × 本期可用產能) > 0 則：					
人工費用 = 單位人工成本 × 在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量					
管理費用 = (400000 + 0.32 × 本期可用產能) × 物價指數受通貨膨脹影響1 + CS					
NS2 = 3					
否則：					
人工費用 = 單位人工成本 × 2 × 本期可用產能 + 1.5 × 單位人工成本 × (在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 - 2 × 本期可用產能)					
管理費用 = (295000 + 0.32 × 本期可用產能) × 物價指數受通貨膨脹影響1 + CS					
NS2 = 2					
否則：					
人工費用 = 單位人工成本 × 在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量					
管理費用 = (275000! + .32 × 本期可用產能) × 物價指數受通貨膨脹影響1 + CS					
NS2 = 2					
否則：					
FXC = 25000					
人工費用 = 單位人工成本 × 本期可用產能 + 1.5 × 單位人工成本 × (在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 - 本期可用產能)					
管理費用 = (150000 + 0.32 × 本期可用產能 + FXC) × 物價指數受通貨膨脹影響1 + CS					
NS2 = 1					
否則：					
FXC = 50000					
人工費用 = 單位人工成本 × 本期可用產能 + 1.5 × 單位人工成本 × (在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量 - 本期可用產能)					
管理費用 = (150000 + 0.32 × 本期可用產能 + FXC) × 物價指數受通貨膨脹影響1 + CS					
NS2 = 1					
公式產生數值之上限			下限		

工作班次是否變換與工作班次變換成本

公式名稱	工作班次是否變換與工作班次變換成本	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-047
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一未倒閉之公司：					
NSD = NS2 - 上期工作班次					
如果 (NSD × NSD - 1) < 0 則：					
工作班次變換成本(J) = 0					
或者 (NSD * NSD - 1) = 0 則：					
工作班次變換成本 = 100000 × 物價指數受通貨膨脹影響1					
否則：					
工作班次變換成本 = 200000 × 物價指數受通貨膨脹影響1					
公式產生數值之上限			下限		

材料耗用成本

公式名稱	材料耗用成本	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-048
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
<p>針對每一未倒閉之公司：</p> <p>材料耗用成本 = 材料之單位成本 × 所耗用之原料數量</p>					
<p>公式產生數值之上限</p> <p style="text-align: right;">下限</p>					

銷貨成本修正額和本期存貨標準單價

公式名稱	銷貨成本修正額和本期存貨標準單價	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-049
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一未倒閉之公司：					
如果 (該公司實際總銷貨量 - 上期存貨) >= 0 則：					
銷貨成本修正額 = 上期標準單價 × 上期存貨 - 物價指數受通貨膨脹影響1 × 3 × 各公司總存貨					
本期存貨標準單價 = 3 × 物價指數受通貨膨脹影響1					
否則：					
銷貨成本修正額 = 上期標準單價 × 該公司實際總銷貨量 - 物價指數受通貨膨脹影響1 × 3					
× 在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量					
本期存貨標準單價 = {[上期標準單價 × (上期存貨 - 該公司實際總銷貨量) + 物價指數受通貨膨脹影響1 × 3 × 在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量]} ÷ (上期存貨 - 該公司實際總銷貨量 + 在考慮機器產能與原料產能後可生產之數量)					

財務費用負債利息

公式名稱	財務費用負債利息	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-052
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一未倒閉之公司：					
$\text{財務費用負債利息} = \text{上期非正常負債} \times \{ [(\text{上期非正常負債} + \text{上期負債}) \div \text{業主權益} \times 0.5] \times \text{年利率} + \text{上期負債} \times \text{正常負債利率}$					
公式產生數值之上限			下限		

訂購成本

公式名稱	訂購成本	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-055
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
<p>針對每一未倒閉之公司：</p> <p>如果 購買物料量(J) <=0則</p> <p> 訂購成本(J) = 0</p> <p>如果 購買物料量介於 0~500000之間 則：</p> <p> 訂購成本(J) = 40000! * 物價指數受通貨膨脹影響1</p> <p>如果 購買物料量介於 500001~1000000 之間</p> <p> 訂購成本(J) = 80000! * 物價指數受通貨膨脹影響1</p> <p>如果 購買物料量介於 1000001~1500000 之間</p> <p> 訂購成本(J) = 120000! * 物價指數受通貨膨脹影響1</p> <p>如果 購買物料量介於 1500001~2000000 之間</p> <p> 訂購成本(J) = 200000! * 物價指數受通貨膨脹影</p>					
公式產生數值之上限			下限		

費用支出

公式名稱	費用支出	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-056
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一未倒閉之公司：					
費用支出 = 人工費用 + 材料耗用成本 + 銷貨成本修正額 + 管理費用 + 該公司總行銷費用 + 本期研發費用					
費用支出 = 費用支出 + 本期維護費用 + 折舊費用 + 原物料持有成本 + 製成品持有成本 + 設備投資費用					
費用支出 = 費用支出 + 財務費用負債利息 + 訂購成本 + 工作班次變換成本 + 雜項費用 + 運費					
費用支出 = 費用支出 + 採購費用 + 情報交易收取費用程序					
公式產生數值之上限			下限		

稅前淨利、利率水準、投資抵減

公式名稱	稅前淨利、利率水準、投資抵減	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-057
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一未倒閉之公司：					
稅前淨利(J) = 銷貨收益(J, 0) - 費用支出(J)					
如果 (稅率水準 = 0)則： SURT = -20					
如果 (稅率水準 = 1)則： SURT = 0					
否則： SURT = 20					
如果 (投資抵減 - 1) = 0 則： TXC = .035					
否則： TXC = 0					

所得稅和稅後淨利

公式名稱	所得稅和稅後淨利	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-058
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司：					
(稅前淨利) >= 0：					
稅前淨利 <= 200000：所得稅 = (稅前淨利 × 0.22)					
稅前淨利介於 200001~500000：所得稅 = [44000 + (稅前淨利 - 200000) × 0.35]					
稅前淨利介於 500001~1000000：所得稅 = [44000 + 105000 + (稅前淨利 - 500000) × 0.48]					
稅前淨利 > 1000000：所得稅 = [44000 + 105000 + 240000 + (稅前淨利 - 1000000) × 0.55]					
所得稅 = 所得稅 × (1 + SURT × .01) - 本期設備投資 × TXC					
所得稅 <= 0 則：所得稅 = 0					
稅後淨利 = 稅前淨利 - 所得稅					
(稅前淨利) < 0：					
所得稅 = 0					
稅後淨利 = 稅前淨利					
公式產生數值之上限			下限		

股利發放、業主權益和業主權益增加額

公式名稱	股利發放、業主權益和業主權益增加額	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-059
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
<p>針對每一家未倒閉的公司：</p> <p>(業主權益 - 6500000) <= 0：</p> <p> 股利發放(J) = 0</p> <p>(業主權益 - 6500000) > 0：</p> <p> 如果 [(業主權益 - 6500000 - 股利發放) > 0] 不成立則：</p> <p> 股利發放 = 業主權益 - 6500000</p> <p>業主權益增加額 = 稅後淨利 - 股利發放</p>					
公式產生數值之上限			下限		

現金流出額

公式名稱	現金流出額	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-062
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家未倒閉的公司： 現金流出額 = 現金費用支出項 + 所得稅 + 股利發放 + 本期設備投資 + 購料支出 如果 借款(J) < 0：現金流出額 = 現金流出額 - 借款					
公式產生數值之上限					

投資報酬率

公式名稱	投資報酬率	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-071
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
針對每一家公司					
投資報酬率 = 0					
SFNC = -初期業主權益					
經濟權益 = CA(J) + 製成品存貨價值 + RM(J) + 重置成本 - 借款 - DCA(J)					
在 判定破產 = 0 的條件下：					
財務旗標 = 借款 ÷ 經濟權益					
若 財務旗標 > 1 成立：個別公司的真實利率 = 年利率 × 0.25 + 年利率 × (財務旗標 ÷ 8)^2					
財務旗標 <= 1 成立：個別公司的真實利率 = 年利率 × 0.25					
財務費用負債利息 = DCA(J) × {(DCA(J) + 借款) ÷ 業主權益 × 05}^2 × 年利率 + 借款 × 個別公司的真實利率					
經濟權益 = 經濟權益 - 財務費用負債利息					
在 經濟權益 <= 0 條件下：					
經濟權益 = 0					
投資報酬率 = -99.9					
在 判定破產 = 1 條件下：					
經濟權益 = 0					
投資報酬率 = -99.9					
若以上兩個條件皆不成立則：					
股利發放 = 股利發放 + 經濟權益					
FOR i = 1 TO L					
SFNC = SFNC + 股利發放					
NEXT i					
IF SFNC < 0 THEN					
FOR K = 1 TO 7					
DO					
投資報酬率 = 投資報酬率 - 0.1^K					
SFNC = -初期業主權益 × (1 + 投資報酬率)^L					
FOR i = 1 TO L					
LL = L - i					
SFNC = SFNC + 股利發放 × (1 + 投資報酬率)^LL					
NEXT i					
IF (SFNC) > 0 THEN					
投資報酬率 = 投資報酬率 + 0.1^K					
EXIT DO					
END IF					
LOOP					
NEXT K					
ELSEIF SFNC = 0 THEN					
FFF\$ = "KK"					
ELSE					

投資報酬率

```
FOR K = 1 TO 7
DO
    投資報酬率 = 投資報酬率 + 0.1^K
    SFNC = -初期業主權益 × (1 + 投資報酬率)^L
    FOR i = 1 TO L
        LL = L - i
        SFNC = SFNC + 股利發放 × (1 + 投資報酬率)^LL
    NEXT i
    IF (SFNC) < 0 THEN
        投資報酬率 = 投資報酬率 - 0.1^K
        EXIT DO
    END IF
LOOP
NEXT K
END IF
```

在 投資報酬率 <> -99.9 條件下

$$\text{投資報酬率} = [(1 + \text{投資報酬率})^4 - 1] \times 100$$

公式產生數值之上限

下限

平均研發費用

公式名稱	平均研發費用	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-077
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
<p>FOR i = 1 TO L</p> <p> 針對每一公司</p> <p> 平均研發費用 = 平均研發費用 + RD ÷ FD</p> <p>NEXT I</p>					
公式產生數值之上限			下限		

行銷部門績效排名

公式名稱	行銷部門績效排名	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-087
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
每家公司逐一與其它的公司做比較 行銷部門績效愈小者名次愈低					
</					

生產部門績效排名

公式名稱	生產部門績效排名	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-088
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
每家公司逐一與其它的公司做比較 生產部門績效愈小者名次愈低					

財務部門績效排名

公式名稱	財務部門績效排名	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-089
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
每家公司逐一與其它的公司做比較 財務部門點數愈小者名次愈低					

企劃部門績效排名

公式名稱	企劃部門績效排名	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-090
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
每家公司逐一與其它的公司做比較 企劃部門績效愈小者名次愈低					

採購部門績效排名

公式名稱	採購部門績效排名	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-091
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
每家公司逐一與其它的公司做比較 採購部門績效愈小者名次愈低					

淨現值

公式名稱	淨現值	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-094
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
NPV = previous_total_dividend + present_dividend_and_OEE - origin_period_OE NPV(b) = previous_total_dividend_compute + present_dividend_and_OEE - origin_period_OE + previous_total_dividend_0					

總現金流出額

公式名稱	總現金流出額	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-095
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
總現金流出額					
總現金流出額=購料支出+設備投資支出+股利支出+營利事業所得稅+現金費用支出					

『速動比率』產業平均值

公式名稱	『速動比率』產業平均值	更新日期	2003/1/5	公式編號	A-099
		製表人	Arthur		
公式規則或表格內容、描述和其它限制					
速動比率平均 = (各家速動比率 總和) / 公司數					

