

## 平成21年3月期 第2四半期決算短信

平成20年11月5日

上場会社名 株式会社 カプコン

上場取引所 東証一部・大証一部

コード番号 9697

URL <http://www.capcom.co.jp/>

代表者 役職名 代表取締役社長 辻本春弘

問合せ先責任者 役職名 取締役常務執行役員 阿部和彦

TEL (06)6920-3605

四半期報告書提出予定日 平成20年11月11日 配当支払開始予定日 平成20年11月28日

(百万円未満切捨て)

### 1. 平成21年3月期第2四半期の連結業績 (平成20年4月1日～平成20年9月30日)

#### (1) 連結経営成績 (累計)

(%表示は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
21年3月期第2四半期	31,236	—	3,357	—	4,115	—	1,873	—
20年3月期第2四半期	31,108	6.6	3,058	0.5	3,395	△10.3	1,603	△16.4

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
21年3月期第2四半期	30 51	27 99
20年3月期第2四半期	28 05	24 45

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
21年3月期第2四半期	92,747	55,779	60.1	903 53
20年3月期	93,606	53,660	57.3	881 13

(参考) 自己資本 21年3月期第2四半期 55,779百万円 20年3月期 53,660百万円

### 2. 配当の状況

(基準日)	1株当たり配当金				
	第1 四半期末	第2 四半期末	第3 四半期末	期末	年間
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
20年3月期	—	15 00	—	15 00	30 00
21年3月期	—	20 00	—	—	35 00
21年3月期 (予想)	—	—	—	15 00	—

(注) 1. 配当予想の当四半期における修正の有無 : 無

2. 21年3月期第2四半期配当金の内訳 記念配当 5円00銭 普通配当 15円00銭

### 3. 平成21年3月期の連結業績予想 (平成20年4月1日～平成21年3月31日)

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通 期	95,300	14.7	14,600	11.3	14,800	20.6	8,600	10.1	139 70

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 : 無

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動） 無

(2) 簡便な会計処理および四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 有  
 [（注）詳細は、5 ページ【定性的情報・財務諸表等】 4. その他をご覧ください。]

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更（四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更に記載されるもの）

① 会計基準等の改正に伴う変更 有

② ①以外の変更 有

[（注）詳細は、5 ページ【定性的情報・財務諸表等】 4. その他をご覧ください。]

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	21年3月期第2四半期	67,394,568株	20年3月期	66,719,458株
② 期末自己株式数	21年3月期第2四半期	5,659,465株	20年3月期	5,820,147株
③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間)	21年3月期第2四半期	61,390,096株	20年3月期 第2四半期	57,167,743株

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

- ・当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号）および「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第14号）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。
- ・上記の予想は本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後様々な要因によって大きく異なる結果となる可能性があります。
- ・予想1株当たり当期純利益の算出に際しましては、発表日現在において合理的に算出可能な予想期中平均株式数（通期：61,562千株）を使用しております。

【定性的情報・財務諸表等】

1. 連結経営成績に関する定性的情報

当第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、原油、原材料等の資源価格の高騰や米国の金融危機に端を発した世界的な経済減速に加え、輸出の不振、株価の下落や個人消費の落ち込みなどにより弱含みに展開し、景気は後退局面に入っております。

当業界におきましては、中高年齢者や女性など初心者層の増加によりユーザー層のすそ野が広がりましたものの、市場規模は新世代機の普及一巡や前年同期における急拡大の反動もあって縮小いたしました。

海外市場につきましては、欧米を中心に堅調な伸びを示しました。

一方、アミューズメント施設市場は、ガソリン高の影響や顧客誘引商品の不足などにより、依然として厳しい事業環境が続きました。

また、国内市場の成熟化傾向やユーザーニーズの多様化など産業構造の変化を反映して、国内外において新たな業界再編の動きが出てまいりました。

こうした状況下、当社グループはプレイステーション・ポータブル用ソフトとして初めてダブルミリオンを達成し、一種の社会現象を引き起こした看板タイトル「モンスターハンターポータブル 2nd G」や多様な提携ソフトを投入するとともに、「モンスターハンター夏期講習'08」、「逆転裁判 特別法廷2008オーケストラコンサート」および「ロックマン サマーフェスティバル2008」など、各種イベントの開催や積極的なプロモーション活動を推進してまいりました。

また、成長余力が大きい海外展開を加速させるため、英国子会社を通じてフランスに欧州で3ヵ所目の拠点となる完全子会社「カプコン・エンタテインメント・フランスS A S」を設立いたしました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高312億36百万円（前年同期比0.4%増）となりました。

利益面につきましては、「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）の際立った貢献により営業利益33億57百万円（前年同期比9.8%増）、経常利益は為替差益の発生などにより41億15百万円（前年同期比21.2%増）、四半期純利益18億73百万円（前年同期比16.8%増）となりました。

事業の種類別セグメントの状況

①コンシューマ用ゲームソフト事業

当事業におきましては、「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）が圧倒的な人気により快走を続け、累計出荷本数が250万本を達成するなど市場を席卷いたしました。因みに、同シリーズの躍進が携帯型ゲーム機「プレイステーション・ポータブル」普及のけん引役を果たしたことにより、ソフトの販売動向がマスコミや市場関係者の耳目を集めました。

また、オンライン要素を充実させた「ロスト プラネット コロニーズ」（Xbox 360、パソコン用）も底堅い売行きを示しました。

その他は、提携ソフトや小型タイトルなどの販売が大半を占めましたが、全体として好調に推移いたしました。

この結果、売上高は164億86百万円（前年同期比1.0%増）、営業利益36億37百万円（前年同期比47.9%増）となり、「モンスターハンターポータブル 2nd G」の貢献により増収増益となりました。

②アミューズメント施設運営事業

当事業におきましては、停滞感に覆われ市場の冷え込みが続く状況下、清潔で明るく楽しい快適空間作りなど、顧客志向に立った店舗運営によりリピーターの確保や女性、ファミリー層などの取り込みを図ってまいりました。

しかしながら、けん引機種不足や地域間競争の激化に加え、客足や客単価の落ち込みなど、苦戦を強いられました。

同事業環境は当面厳しい状況が続くことが予想され、市況回復には一定の期間を要するものと思われまます。

なお、新規出店といたしましては、島根県に1店舗オープンするとともに、不採算店1店舗を閉鎖いたしました。

これにより、第2四半期末の施設数は42店舗となっております。

この結果、売上高は前期の出店効果により68億47百万円（前年同期比7.4%増）と増収になりましたが、営業利益は収益環境の悪化により苦戦を強いられたため、2億31百万円（前年同期比66.1%減）と減益になりました。

③業務用機器販売事業

当事業におきましては、需要低迷を背景とした施設オペレーターの投資抑制の中、家庭用ゲームソフト等との相乗展開を図るため、「AOU2008アミューズメント・エキスポ」のビデオ基板部門で人気1位となった「ストリートファイターⅣ」が順調に販売を伸ばすとともに、「戦国BASARA X（クロス）」および「フェイト/アンリミテッドコード」も根強いブランドやそれぞれの持ち味を活かした商品展開により底堅い売行きを示しました。

この結果、売上高は新機種の投入効果により40億79百万円（前年同期比196.2%増）と増収になり、営業利益は7億37百万円（前年同期は5億70百万円の営業損失）と黒字に転換いたしました。

④コンテンツエキスパンション事業

当事業におきましては、人気ソフトとの横展開を図ってまいりましたが、携帯電話向けゲーム配信事業を先導してきた「逆転裁判」の人気の陰りが見え始めるなど、軟調に推移いたしました。また、遊技機向け関連機器については、「バイオハザード」が手堅い売行きを示しましたものの、期待の「春麗にまかせチャイナ」の出荷が少数にとどまったことにより計画未達となるなど、総じて低水準で終始いたしました。

この結果、売上高は25億47百万円（前年同期比54.9%減）、営業利益2億61百万円（前年同期比86.0%減）と減収減益を余儀なくされました。

⑤その他事業

その他事業につきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は12億83百万円（前年同期比9.1%減）、営業利益5億22百万円（前年同期比69.7%増）となりました。

なお、当連結会計年度より「四半期連結財務諸表規則」を適用しているため、前年同期増減率および前年同期の金額は、参考として記載しております。

2. 連結財政状態に関する定性的情報

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ8億59百万円減少し927億47百万円となりました。これは主に受取手形及び売掛金が86億68百万円減少したことおよびゲームソフト仕掛品が53億18百万円増加したことによるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ29億79百万円減少し369億67百万円となりました。短期借入金の減少12億42百万円や賞与引当金の減少13億78百万円等によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ21億19百万円増加し557億79百万円となりました。これは主に当期純利益の計上による増加および配当金の支払いによる減少の結果、利益剰余金の増加4億12百万円および資本金の増加4億12百万円ならびに資本剰余金が7億84百万円増加したことによるものであります。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

平成21年3月期の業績予想につきましては、おおむね予想どおりに推移しているため、平成20年5月20日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理および四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

① 一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第2四半期連結会計期間末の貸倒実績率等が前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末の貸倒実績率等を使用して貸倒見積高を算定しております。

② 棚卸資産の評価方法

当第2四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関しては、実地棚卸を省略し、前連結会計年度末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算出する方法によっております。また、棚卸資産の簿価切り下げに関しては、収益性の低下が明らかなものについてのみ正味売却価額を見積り、簿価切り下げを行う方法によっております。

③ 法人税等ならびに繰延税金資産および繰延税金負債の算定方法

当社の法人税等の納付額の算定に関しては、加味する加減算項目や税額控除項目を重要なものに限定する方法によっております。繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、前連結会計年度末以降に経営環境等および一時差異等の発生状況に著しい変化がないと認められるので、前連結会計年度において使用した将来の業績予測やタックス・プランニングを利用する方法によっております。連結子会社の税金費用に関しては、当第2四半期連結累計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。なお、法人税等調整額は、法人税等に含めて表示しております。

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準委員会 平成19年3月14日 企業会計基準第12号）および「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準委員会 平成19年3月14日 企業会計基準適用指針第14号）を当連結会計年度から適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

② 「棚卸資産の評価に関する会計基準」（企業会計基準委員会 平成18年7月5日 企業会計基準第9号）を第1四半期連結会計期間から適用しております。当該変更が損益に与える影響はありません。

③ 「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」（企業会計基準委員会 平成18年5月17日 実務対応報告第18号）を第1四半期連結会計期間から適用し、連結決算上必要な修正を行っております。この結果、従来の方法によった場合に比べて、営業利益、経常利益および税金等調整前四半期純利益は、それぞれ158百万円減少しております。また、利益剰余金が546百万円減少しております。

④ 所有権移転外ファイナンス・リース取引については、従来、賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっておりましたが、「リース取引に関する会計基準」（企業会計基準第13号（平成5年6月17日（企業会計審議会第一部会）、平成19年3月30日改正））および「リース取引に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第16号（平成6年1月18日（日本公認会計士協会 会計制度委員会）、平成19年3月30日改正））が平成20年4月1日以降開始する連結会計年度に係る四半期連結財務諸表から適用できることになったことに伴い、第1四半期連結会計期間からこれらの会計基準等を適用し、通常の売買取引に係る会計処理によっております。また、所有権移転外ファイナンス・リース取引に係るリース資産の減価償却の方法については、リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。但し、リース契約上に残価保証の取決めのある場合においては、当該残価保証額を残存価額としております。なお、リース取引開始日が第1四半期連結会計期間開始前の所有権移転外ファイナンス・リース取引につきましては、従来通り賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。なお、当該変更が損益に与える影響は、軽微であります。

5. 【四半期連結財務諸表】

(1) 【四半期連結貸借対照表】

(単位：百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成20年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成20年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	33,248	32,763
受取手形及び売掛金	5,514	14,182
商品及び製品	1,448	1,813
仕掛品	2,635	774
原材料及び貯蔵品	2,687	1,556
ゲームソフト仕掛品	11,559	6,241
その他	5,085	5,629
貸倒引当金	△274	△456
流動資産合計	61,904	62,505
固定資産		
有形固定資産	16,148	15,253
無形固定資産		
のれん	653	894
その他	3,792	3,197
無形固定資産合計	4,445	4,091
投資その他の資産		
その他	11,471	12,935
貸倒引当金	△1,222	△1,179
投資その他の資産合計	10,248	11,755
固定資産合計	30,842	31,101
資産合計	92,747	93,606

(単位：百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成20年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成20年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	7,431	7,303
短期借入金	773	2,015
1年内償還予定の転換社債	14,993	14,997
未払法人税等	482	892
賞与引当金	679	2,057
返品調整引当金	335	405
その他	6,197	7,147
流動負債合計	30,892	34,818
固定負債		
新株予約権付社債	400	1,220
長期借入金	2,422	1,470
退職給付引当金	1,102	1,048
役員退職慰労引当金	375	372
その他	1,773	1,018
固定負債合計	6,074	5,128
負債合計	36,967	39,946
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	33,039	32,626
資本剰余金	21,128	20,344
利益剰余金	12,044	11,631
自己株式	△8,012	△8,155
株主資本合計	58,199	56,447
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	174	127
繰延ヘッジ損益	—	0
為替換算調整勘定	△2,594	△2,914
評価・換算差額等合計	△2,419	△2,787
純資産合計	55,779	53,660
負債純資産合計	92,747	93,606

(2) 【四半期連結損益計算書】  
 (第2四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

当第2四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年9月30日)	
売上高	31,236
売上原価	19,232
売上総利益	12,004
返品調整引当金戻入額	70
差引売上総利益	12,074
販売費及び一般管理費	8,716
営業利益	3,357
営業外収益	
受取利息	406
受取配当金	17
為替差益	555
その他	80
営業外収益合計	1,060
営業外費用	
支払利息	41
貸倒引当金繰入額	178
持分法による投資損失	0
支払手数料	34
その他	48
営業外費用合計	302
経常利益	4,115
特別利益	
貸倒引当金戻入額	4
特別利益合計	4
特別損失	
固定資産除売却損	5
訴訟関連費用	142
特別損失合計	148
税金等調整前四半期純利益	3,971
法人税、住民税及び事業税	305
法人税等調整額	1,793
法人税等合計	2,098
四半期純利益	1,873



## (3) 【四半期連結キャッシュ・フロー計算書】

(単位：百万円)

当第2四半期連結累計期間

(自平成20年4月1日

至平成20年9月30日)

営業活動によるキャッシュ・フロー	
税金等調整前四半期純利益	3,971
減価償却費	1,839
のれん償却額	247
貸倒引当金の減少額	△141
受取利息及び受取配当金	△424
支払利息	41
為替差益	△374
持分法による投資損失	0
固定資産除売却損	5
訴訟関連費用	142
売上債権の減少額	8,828
たな卸資産の増加額	△2,497
ゲームソフト仕掛品の増加額	△5,155
仕入債務の増加額	166
その他流動負債の減少額	△2,663
その他	△806
小計	3,179
利息及び配当金の受取額	448
利息の支払額	△35
訴訟関連費用の支払額	△142
法人税等の支払額	△726
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,722
投資活動によるキャッシュ・フロー	
有形固定資産の取得による支出	△1,321
有形固定資産の売却による収入	8
無形固定資産の取得による支出	△499
投資有価証券の売却による収入	4
その他	△13
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,820
財務活動によるキャッシュ・フロー	
短期借入金の返済による支出	△6
長期借入れによる収入	1,400
長期借入金の返済による支出	△1,757
自己株式の取得による支出	△140
自己株式の売却による収入	0
配当金の支払額	△877
その他	△60
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,440
現金及び現金同等物に係る換算差額	721
現金及び現金同等物の増加額	182
現金及び現金同等物の期首残高	32,763
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	302
現金及び現金同等物の期末残高	33,248

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号）および「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第14号）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

(4) 継続企業の前提に関する注記

当第2四半期連結累計期間（自平成20年4月1日 至平成20年9月30日）  
該当事項はありません。

(5) セグメント情報

[事業の種類別セグメント情報]

当第2四半期連結累計期間（自平成20年4月1日 至平成20年9月30日）

(単位：百万円)

	消費者用 ゲームソフト 事業	アミューズメント 施設運営 事業	業務用機器 販売事業	コンテンツ エクステンション 事業	その他事業	計	消去 または全社	連結
売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に 対する売上高	16,486	6,847	4,071	2,547	1,283	31,236	(-)	31,236
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	-	-	7	-	-	7	(7)	-
計	16,486	6,847	4,079	2,547	1,283	31,243	(7)	31,236
営業費用	12,849	6,616	3,341	2,286	760	25,853	2,025	27,878
営業利益	3,637	231	737	261	522	5,390	(2,032)	3,357

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第2四半期連結累計期間（自平成20年4月1日 至平成20年9月30日）  
該当事項はありません。

「参考資料」  
前年同四半期に係る財務諸表  
(1) 前中間連結損益計算書

(単位：百万円)

科 目	前中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)
	金額
I 売上高	31,108
II 売上原価	20,079
売上総利益	11,029
返品調整引当金戻入額	108
差引売上総利益	<b>11,138</b>
III 販売費および一般管理費	8,079
営業利益	<b>3,058</b>
IV 営業外収益	<b>838</b>
1 受取利息	647
2 受取配当金	18
3 その他	172
V 営業外費用	<b>501</b>
1 支払利息	36
2 為替差損	354
3 貸倒引当金繰入額	79
4 その他	30
経常利益	<b>3,395</b>
VI 特別利益	<b>235</b>
1 固定資産売却益	1
2 償却債権取立益	233
VII 特別損失	<b>381</b>
1 固定資産除売却損	5
2 過年度役員退職慰労 引当金繰入額	350
3 投資有価証券評価損	25
税金等調整前中間純利益	<b>3,249</b>
法人税、住民税および事業税	280
法人税等調整額	1,382
少数株主損失	16
中間純利益	<b>1,603</b>

(2) 前中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)	
	金額	
I 営業活動によるキャッシュ・フロー		
1 税金等調整前中間純利益		3,249
2 減価償却費		1,434
3 賞与引当金および未払賞与の減少額		△332
4 返品調整引当金の減少額		△108
5 役員退職慰労引当金の増加額		357
6 受取利息および受取配当金		△665
7 支払利息		36
8 固定資産売却益		△1
9 固定資産除売却損		5
10 投資有価証券評価損		25
11 売上債権の減少額		3,171
12 たな卸資産の増加額		△356
13 ゲームソフト仕掛品の増加額		△3,460
14 仕入債務の減少額		△1,816
15 その他流動資産の増加額		△978
16 その他流動負債の減少額		△938
17 その他		516
小計		138
18 利息および配当金の受取額		667
19 利息の支払額		△36
20 法人税等の支払額		△564
営業活動によるキャッシュ・フロー		203
II 投資活動によるキャッシュ・フロー		
1 有形固定資産の取得による支出		△1,688
2 有形固定資産の売却による収入		2
3 無形固定資産の取得による支出		△698
4 投資有価証券の取得による支出		△15
5 貸付金の回収による収入		1,431
6 その他投資活動による支出		△388
7 その他		79
投資活動によるキャッシュ・フロー		△1,276
III 財務活動によるキャッシュ・フロー		
1 長期借入金の返済による支出		△350
2 自己株式の取得による支出		△9
3 親会社による配当金の支払額		△846
財務活動によるキャッシュ・フロー		△1,205
IV 現金および現金同等物に係る換算差額		△399
V 現金および現金同等物の減少額		△2,677
VI 現金および現金同等物の期首残高		35,020
VII 現金および現金同等物の中間期末残高		32,342

(3) セグメント情報

事業の種類別セグメント情報

前中間連結会計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年9月30日)

(単位：百万円)

	コンシューマ用 ゲームソフト 事業	アミューズメント 施設運営 事業	業務用機器 販売事業	コンテンツ エクステンション 事業	その他事業	計	消去 または全社	連結
売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に 対する売上高	16,323	6,375	1,353	5,644	1,411	31,108	(-)	31,108
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	-	-	23	-	-	23	(23)	-
計	16,323	6,375	1,377	5,644	1,411	31,131	(23)	31,108
営業費用	13,864	5,693	1,947	3,780	1,103	26,389	1,660	28,049
営業利益または営業損失(△)	2,458	682	△570	1,863	307	4,742	(1,683)	3,058