



平成23年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成22年10月28日

上場会社名 株式会社カプコン 上場取引所 東・大
 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 (氏名) 辻本 春弘
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 小田 民雄 TEL (06)6920 - 3605
 四半期報告書提出予定日 平成22年11月2日 配当支払開始予定日 平成22年11月19日
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有(機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年3月期第2四半期の連結業績(平成22年4月1日~平成22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	%
23年3月期第2四半期	40,706	4.7	3,942	29.3	2,880	47.4	1,784	39.9
22年3月期第2四半期	38,892	24.5	5,574	66.0	5,476	33.1	2,967	58.4

	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
23年3月期第2四半期	30	20		
22年3月期第2四半期	48	30	48	12

(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	
23年3月期第2四半期	90,408		52,897		58.5	895	26	
22年3月期	86,621		53,956		62.3	913	18	

(参考) 自己資本 23年3月期第2四半期 52,897百万円 22年3月期 53,956百万円

2. 配当の状況

	年間配当金						
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計		
	円	銭	円	銭	円	銭	
22年3月期		15	00	20	00	35	00
23年3月期		15	00				
23年3月期(予想)				20	00	35	00

(注) 当四半期における配当予想の修正有無 : 無

3. 平成23年3月期の連結業績予想(平成22年4月1日~平成23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	91,000	36.2	13,000	132.7	11,000	98.9	6,500	199.9	110	01

(注) 当四半期における業績予想の修正有無 : 無

4. その他（詳細は【添付資料】4ページ「その他の情報」をご覧ください。）

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動 : 無

(注) 当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 : 有

(注) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

会計基準等の改正に伴う変更 : 有

以外の変更 : 無

(注) 「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、表示方法等の変更の有無となります。

(4) 発行済株式数（普通株式）

期末発行済株式数（自己株式を含む）

23年3月期2Q	67,723,244株	22年3月期	67,723,244株
23年3月期2Q	8,636,982株	22年3月期	8,636,412株
23年3月期2Q	59,086,499株	22年3月期2Q	61,435,911株

期末自己株式数

期中平均株式数（四半期累計）

四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報および合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件および業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信（添付資料）3ページ「連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	3
2. その他の情報	4
(1) 重要な子会社の異動の概要	4
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	4
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 継続企業の前提に関する注記	9
(5) セグメント情報	9
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	9
4. (参考)セグメント情報等	10
(1) (参考)事業の種類別セグメント情報	10
(2) (参考)所在地別セグメント情報	10
(3) (参考)海外売上高	11

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

(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、個人消費や輸出はおおむね堅調に推移いたしましたものの、長引く円高や株安に加え、雇用情勢の低迷や米国経済の減速懸念などにより、景気は踊り場局面に差し掛かってまいりました。

当業界におきましては、少子高齢化や娯楽の多様化に加え、けん引ソフトの不足などにより事業環境が軟調に推移する中、高機能携帯電話や多機能情報端末等のゲーム専用機以外で利用者が交流しながら楽しめるソーシャルゲームが急成長するなど、新たなうねりが出てまいりました。

こうした状況のもと、当社はこれまで下期に偏重しがちなゲームソフトの販売を平準化させるため、市場環境を勘案しつつ主力タイトルを四半期ごとに投入する戦略転換を行いました。

また、オンラインゲームや海外向けのゲーム開発に注力するなど、市場動向に対応した事業展開を図ってまいりました。

さらに、収益源の多角化を図るため、株式会社ディー・エヌ・エー運営の「モバゲータウン」への配信を皮切りに、市場規模が大きい海外市場を開拓するため、iPhone/ iPod・タッチ向けに全世界で5億人の利用者を有する米国のフェースブックを通じてソーシャルゲーム用ソフトの供給を予定するとともに、書籍、玩具等のゲーム関連商品の販路拡大を図るため、楽天の仮想商店街「楽天市場」に出店いたしました。

一方、当社の看板タイトル「バイオハザード」を題材にしたハリウッド映画「バイオハザード アフターライフ」が今秋全世界で同時公開され、知名度の向上やブランド価値の増大など副次的効果をもたらしました。

しかしながら、円相場の高騰や有力ソフト「ロスト プラネット 2」(プレイステーション3、Xbox 360用)の大幅な計画未達に加え、大型タイトル「デッドライジング2」(プレイステーション3、Xbox 360用)の発売が遅れたことなどにより、総じて弱含みに展開いたしました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高407億6百万円(前年同期比4.7%増)と増収になりましたが、大型ソフト発売に伴う開発費の増加などにより営業利益は39億42百万円(前年同期比29.3%減)となり、経常利益は為替差損の発生などにより28億80百万円(前年同期比47.4%減)、四半期純利益は17億84百万円(前年同期比39.9%減)となりました。

セグメントの状況

コンシューマ・オンラインゲーム事業

当事業におきましては、主力タイトルの「デッドライジング2」(プレイステーション3、Xbox 360用)を9月に発売いたしました。

また、「スーパーストリートファイター」(プレイステーション3、Xbox 360用)や「戦国BASARA3」(プレイステーション3、Wii用)に加え、オンライン専用ゲーム「モンスターハンター フロンティア オンライン」(パソコン用、Xbox 360用)が堅調に推移したほか、「モンスターハンター」シリーズの派生ソフト「モンハン日記 ぼかぼかアイルー村」(プレイステーション・ポータブル用)も人気キャラクターのアイルーがユーザーを魅了するなど、スマッシュヒットを放ちました。

しかしながら、目玉タイトルの「ロスト プラネット 2」(プレイステーション3、Xbox 360用)が大幅に計画を下回ったほか、「デッドライジング2」(プレイステーション3、Xbox 360用)の投入遅れが重なったことにより弱含みに展開いたしました。

この結果、売上高は307億73百万円となり、営業利益は大型タイトルの開発費増大による収益の圧迫により45億30百万円となりました。

モバイルコンテンツ事業

当事業におきましては、携帯電話との親和性が高いソーシャルゲームが急成長する環境下、事業領域の拡大を図るためiPad向けに配信を開始した「バイオハザード4 iPad エディション」のダウンロード数が増加したほか、携帯電話用交流サイト「モバゲータウン」向けに配信した「モンハン日記 モバイルアイルー村」も会員数が50万人を突破するなど、多様な新規ユーザーを獲得いたしました。また、iPhone/ iPod・タッチ向けに「魔界村騎士列伝」を提供するとともに、前期に投入した「ストリートファイター」や「逆転裁判 - 蘇る逆転 -」も計画どおり推移いたしました。

この結果、売上高は13億65百万円、営業利益3億円となりました。

アミューズメント施設事業

当事業におきましては、多彩なイベント開催や店舗のリニューアル、サービスデーの実施など周辺住民に愛される地域密着型の施設展開により、女性、ファミリー客の取り込みやリピーターの確保に努めるとともに、投資抑制やコストの削減など、市場環境に対応した効率的な店舗運営により収益力アップに取り組んでまいりました。

上期は不採算店1店舗を閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗となりました。

この結果、売上高は59億16百万円と減収になりましたが、営業利益は収益改善策が奏効したことにより7億32百万円と増益になりました。

アミューズメント機器事業

当事業におきましては、業務用機器は施設オペレーターの購買力低下など市場停滞気味の環境下、需要の掘り起こしや新規顧客の開拓に努めましたものの、新商品の投入がなかったことによる商材不足の影響は避けられず、低調裡に終始いたしました。

一方、遊技機向け関連機器は、リピートタイトルの「新鬼武者」が息の長い売行きを示しました。

この結果、売上高は14億6百万円、営業利益19百万円となりました。

その他

その他の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12億44百万円、営業利益2億27百万円となりました。

(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37億86百万円増加し904億8百万円となりました。主な増加は、現金及び預金35億88百万円および受取手形及び売掛金33億13百万円であり、主な減少は、ゲームソフト仕掛品22億78百万円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48億46百万円増加し375億11百万円となりました。主な増加は、長期借入金26億44百万円および支払手形及び買掛金11億34百万円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10億59百万円減少し528億97百万円となりました。主な増加は、四半期純利益17億84百万円であり、主な減少は、剰余金の配当11億81百万円および為替換算調整勘定（海外連結子会社等の純資産の為替換算に係るもの）の変動15億53百万円であります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成22年5月7日に公表しました平成23年3月期の連結業績予想につきましては、平成22年10月4日に修正を行っております。詳細については、平成22年10月4日発表の「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

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。

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。

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金等調整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、税金等調整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。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

「資産除去債務に関する会計基準」等の適用

第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」（企業会計基準第18号 平成20年3月31日）および「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日）を適用しております。

これにより、営業利益および経常利益はそれぞれ16百万円減少し、税金等調整前四半期純利益は220百万円減少しております。

「持分法に関する会計基準」および「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」の適用

第1四半期連結会計期間より、「持分法に関する会計基準」（企業会計基準第16号 平成20年3月10日公表分）および「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」（実務対応報告第24号 平成20年3月10日）を適用しております。

この適用による損益への影響はありません。

3. 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22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22年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	33,454	29,865
受取手形及び売掛金	9,601	6,288
商品及び製品	1,345	849
仕掛品	469	183
原材料及び貯蔵品	1,165	1,698
ゲームソフト仕掛品	12,055	14,333
その他	7,415	8,132
貸倒引当金	45	48
流動資産合計	65,462	61,303
固定資産		
有形固定資産	14,128	14,049
無形固定資産		
のれん	89	179
その他	3,345	3,048
無形固定資産合計	3,435	3,227
投資その他の資産		
その他	8,403	9,060
貸倒引当金	1,020	1,019
投資その他の資産合計	7,382	8,040
固定資産合計	24,946	25,318
資産合計	90,408	86,621
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	4,611	3,477
短期借入金	13,211	13,211
未払法人税等	820	663
賞与引当金	429	1,318
返品調整引当金	80	90
その他	7,837	6,451
流動負債合計	26,991	25,211
固定負債		
長期借入金	7,000	4,355
退職給付引当金	1,475	1,388
その他	2,044	1,708
固定負債合計	10,520	7,453
負債合計	37,511	32,665

(単位:百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成22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22年3月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	21,328	21,328
利益剰余金	17,864	17,262
自己株式	13,141	13,141
株主資本合計	59,290	58,689
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	88	19
為替換算調整勘定	6,305	4,752
評価・換算差額等合計	6,393	4,732
純資産合計	52,897	53,956
負債純資産合計	90,408	86,621

(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)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)
売上高	38,892	40,706
売上原価	23,008	26,098
売上総利益	15,883	14,607
返品調整引当金戻入額	27	10
差引売上総利益	15,911	14,618
販売費及び一般管理費	10,336	10,675
営業利益	5,574	3,942
営業外収益		
受取利息	143	92
受取配当金	16	16
その他	126	49
営業外収益合計	286	158
営業外費用		
支払利息	88	78
貸倒引当金繰入額	2	-
支払手数料	92	-
為替差損	167	1,097
その他	32	44
営業外費用合計	384	1,220
経常利益	5,476	2,880
特別利益		
固定資産売却益	-	1
貸倒引当金戻入額	17	1
特別利益合計	17	2
特別損失		
固定資産除売却損	23	15
投資有価証券評価損	-	257
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	-	204
その他	-	1
特別損失合計	23	478
税金等調整前四半期純利益	5,470	2,404
法人税、住民税及び事業税	2,284	784
法人税等調整額	219	163
法人税等合計	2,503	620
少数株主損益調整前四半期純利益	-	1,784
四半期純利益	2,967	1,784

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22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	5,470	2,404
減価償却費	1,595	1,481
のれん償却額	137	89
貸倒引当金の増減額(は減少)	144	1
受取利息及び受取配当金	160	108
支払利息	88	78
為替差損益(は益)	265	1,101
固定資産除売却損益(は益)	23	14
投資有価証券評価損益(は益)	-	257
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	-	204
売上債権の増減額(は増加)	24,379	3,551
たな卸資産の増減額(は増加)	1,018	304
ゲームソフト仕掛品の増減額(は増加)	2,891	2,076
仕入債務の増減額(は減少)	6,903	1,266
その他の流動負債の増減額(は減少)	1,175	1,577
その他	146	426
小計	21,557	6,162
利息及び配当金の受取額	161	106
利息の支払額	94	79
訴訟関連損失の支払額	-	161
法人税等の支払額	1,678	606
営業活動によるキャッシュ・フロー	19,946	5,420
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	775	751
無形固定資産の取得による支出	204	215
その他	112	360
投資活動によるキャッシュ・フロー	867	605
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	5,055	-
長期借入れによる収入	-	3,000
長期借入金の返済による支出	355	355
自己株式の取得による支出	2,704	0
自己株式の売却による収入	0	0
配当金の支払額	923	1,179
その他	160	300
財務活動によるキャッシュ・フロー	9,199	1,163
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,191	2,338
現金及び現金同等物の増減額(は減少)	8,687	3,639
現金及び現金同等物の期首残高	28,611	29,815
現金及び現金同等物の四半期末残高	37,299	33,454

(4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) セグメント情報

1 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社は、取り扱う製品・サービスについての国内および海外の包括的な戦略を立案する複数の事業統括を設置し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、事業統括を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「コンシューマ・オンラインゲーム事業」、「モバイルコンテンツ事業」、「アミューズメント施設事業」および「アミューズメント機器事業」の4つを報告セグメントとしております。

「コンシューマ・オンラインゲーム事業」は、ユーザー向けのゲームの開発・販売をしております。「モバイルコンテンツ事業」は、モバイル向けコンテンツの開発・販売をしております。「アミューズメント施設事業」は、ゲーム機を設置した店舗の運営をしております。「アミューズメント機器事業」は、店舗運営業者等に販売するゲーム機や遊技機等を製造・販売しております。

2 報告セグメントごとの売上高及び利益の金額に関する情報

当第2四半期連結累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30日)

(単位：百万円)

	報告セグメント					その他 (注1)	合計	調整額 (注2)	四半期 連結損益 計算書 計上額 (注3)
	コンシューマ ・オンライン ゲーム	モバイル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高									
外部顧客への売上高	30,773	1,365	5,916	1,406	39,462	1,244	40,706		40,706
セグメント間の内部 売上高または振替高									
計	30,773	1,365	5,916	1,406	39,462	1,244	40,706		40,706
セグメント損益	4,530	300	732	19	5,583	227	5,810	1,867	3,942

(注) 1 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2 セグメント損益の調整額 1,867百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用 1,867百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3 セグメント損益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(追加情報)

第1四半期連結会計期間より、「セグメント情報等の開示に関する会計基準」(企業会計基準第17号 平成21年3月27日)および「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第20号 平成20年3月21日)を適用しております。

(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22年4月1日 至 平成22年9月30日)

該当事項はありません。

4. (参考) セグメント情報等

(1) (参考) 事業の種類別セグメント情報

前第2四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)

	コンシューマ用ゲームソフト事業 (百万円)	アミューズメント施設運営事業 (百万円)	業務用機器販売事業 (百万円)	コンテンツエクspansion事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去 または 全社 (百万円)	連結 (百万円)
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	27,748	6,249	656	2,560	1,676	38,892		38,892
(2) セグメント間の内部売上高または振替高							()	
計	27,748	6,249	656	2,560	1,676	38,892	()	38,892
営業利益または営業損失()	7,299	480	334	403	668	7,711	(2,137)	5,574

(2) (参考) 所在地別セグメント情報

前第2四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	その他の地域 (百万円)	計 (百万円)	消去 または全社 (百万円)	連結 (百万円)
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	27,906	6,098	4,371	515	38,892		38,892
(2) セグメント間の内部売上高または振替高	3,272	654	54	29	4,011	(4,011)	
計	31,179	6,752	4,425	545	42,903	(4,011)	38,892
営業利益または営業損失()	7,738	454	255	118	7,657	(2,083)	5,574

当第2四半期連結累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	その他の地域 (百万円)	計 (百万円)	消去 または全社 (百万円)	連結 (百万円)
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	24,300	9,782	5,775	847	40,706		40,706
(2) セグメント間の内部売上高または振替高	4,968	943	72	21	6,006	(6,006)	
計	29,268	10,726	5,847	869	46,712	(6,006)	40,706
営業利益	3,985	1,270	351	204	5,810	(1,867)	3,942

(3) (参考) 海外売上高

前第2四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)

	北米	欧州	その他の地域	計
海外売上高(百万円)	6,499	3,850	1,389	11,739
連結売上高(百万円)				38,892
連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	16.7	9.9	3.6	30.2

当第2四半期連結累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30日)

	北米	欧州	その他の地域	計
海外売上高(百万円)	10,598	5,229	1,626	17,454
連結売上高(百万円)				40,706
連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	26.0	12.8	4.0	42.9