

## 2020年度业绩预告

本公司及董事会全体成员保证公告内容的真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

### 一、本期业绩预计情况

1、业绩预告期间：2020年1月1日-2020年12月31日

2、预计的业绩：☒ 亏损 ☐ 扭亏为盈 ☐ 同向上升 ☐ 同向下降

| 项 目           | 本报告期                        | 上年同期            |
|---------------|-----------------------------|-----------------|
| 归属于上市公司股东的净利润 | 亏损：90,000 万元 - 117,000 万元   | 盈利：13,499.79 万元 |
| 扣除非经常性损益后的净利润 | 亏损：90,000 万元 - 117,000 万元   | 盈利：13,756.85 万元 |
| 营业收入          | 70,000 万元 - 91,000 万元       | 109,232.14 万元   |
| 扣除后营业收入       | 68,942.73 万元 - 89,625.55 万元 | 106,412.76 万元   |
| 基本每股收益        | 亏损：1.15 元/股 - 1.49 元/股      | 盈利：0.17 元/股     |

### 二、与会计师事务所沟通情况

本次业绩预告未经过会计师事务所预审计。公司就本次业绩预告与为公司提供年度审计服务的会计师事务所签字注册会计师进行了预沟通，双方在本次业绩预告方面不存在重大分歧。

### 三、业绩变动原因说明

2020年，公司抓住国家新基建和国家电网电力物联网高质量发展新机遇，全力推进传统制造业务向网络化、数字化、智能化方向转型升级，涉足户内外通用小型移动机器人的制造、新能源汽车高速智能充电桩等高新技术领域。2020年，公司电气业务保持平稳发展的格局，控股子公司成都哆可梦网络科技有限公司（以

下简称“哆可梦”）依然为公司贡献利润。报告期内，公司出现亏损的主要原因是：

2020年，国内头部厂商大规模进入中重度游戏买量市场，手游市场买量竞争加剧，进一步推高了游戏买量成本，为保持行业竞争地位、紧跟行业发展趋势，公司在互联网流量资源等方面保持较高的投入力度，从而导致销售费用出现较大增长。

此外，受游戏行业监管趋严、哆可梦多款产品受疫情影响延迟上线及哆可梦新产品业绩不达预期等综合因素的影响，哆可梦2020年度营业收入及利润均出现较大幅度的下滑，估值预测下降，公司根据企业会计准则的相关规定，对前期收购哆可梦形成的商誉进行了初步减值测试，根据初步测试结果，公司预计计提商誉减值准备8.9亿元至11亿元。本次计提后，预计公司商誉余额为1.21亿元至3.31亿元。

2021年，公司将坚持高端智能制造和互联网游戏两大业务板块双主业运营，双轮业绩驱动的发展战略。公司电气业务板块将延续2020年下半年确定的高速智能充电桩及电气智能化方向，在保持基础电气业务稳定增长的同时，在新领域扎实布局，培育新的利润增长点；在互联网游戏板块，哆可梦目前数款自研及定制独代游戏正在有序研发及测试中，产品储备充足。

#### 四、其他相关说明

本次业绩预告是公司财务部门的初步测算结果，具体财务数据将在2020年年度报告中详细披露。敬请广大投资者谨慎决策，注意投资风险。

特此公告。

深圳市惠程信息科技股份有限公司

董 事 会

二〇二一年一月三十日