

大富科技（安徽）股份有限公司

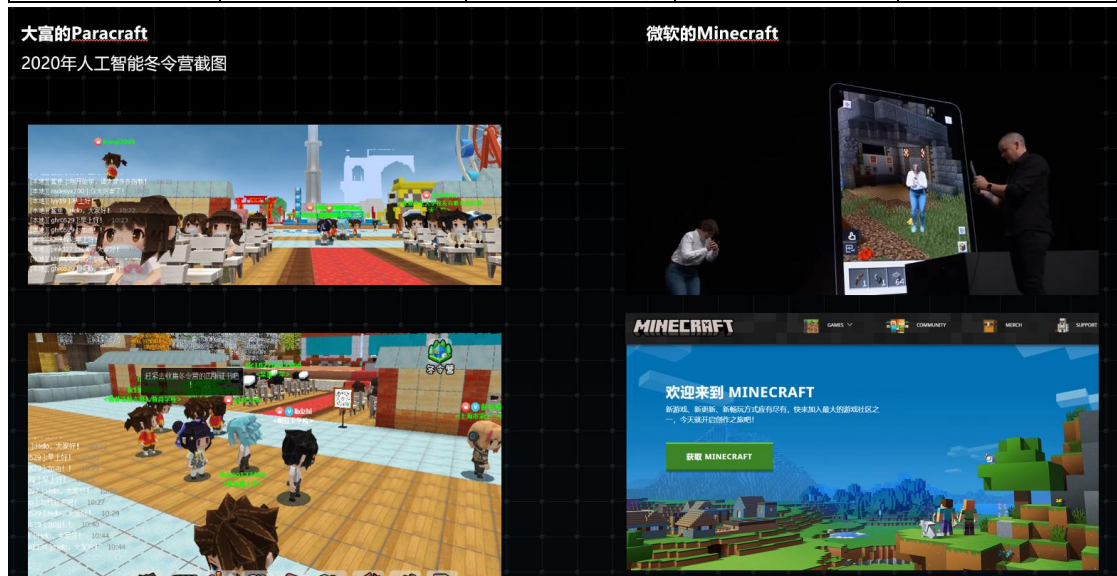
投资者关系活动记录表

编号：2021-002

投资者关系活动类别	<input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input checked="" type="checkbox"/> 其他 电话会议
参与单位名称及人员姓名	26家机构（约70人） 参与公司于 2021年11月14日 举行的“ 大富 Paracraft 虚拟建模及专业生成内容（PGC）和用户生成内容（UGC）交流 ”电话会议，其中包括： 国盛证券、海富通基金、西部利得基金、东方红基金、万家基金、招商基金、华安基金、中国人保、中庚基金、太平资产、信诚基金、睿远基金、光大保德信基金、国投瑞银基金、长安基金、国寿养老、新华资产、建信基金、国开证券自营、嘉实基金、诺安基金、华夏久盈、人保养老、天弘基金、建信养老、工银瑞信基金
时间	2021年11月14日 19:30-21:00
地点	电话会议
上市公司接待人员姓名	大富网络联合创始人庞思渊、副总裁陈昇杰、董事会秘书后杏萍
投资者关系活动主要内容介绍	<p>2021年11月14日，公司围绕“Paracraft 虚拟建模及专业生成内容（PGC）和用户生成内容（UGC）”的主题与机构进行了交流。</p> <p>一、大富网络——致力于中国人工智能与计算机生产力工具的探索和研发</p> <p>2006年至今，大富科技控股子公司大富网络一直在致力于中国人工智能与计算机生产力工具的探索和研发。2014年与神经元并行计算机语言原创团队合资，正式启动了互联网在线多维设计工具、分析工具、仿真工具及面向中国青少年的在线学习、探索、创作、分享平台的系统开发。团队先后发明了面向云计算的神经元并行计算语言（NPL）和三维引擎ParaEngine，基于引擎研发的第一款产品《魔法哈奇》曾登顶国内儿童网游 Top10。大富网络创始团队曾获得 IDG 及其他 IT 企业联合投资。</p> <p>大富网络已经用神经元并行计算机语言（NPL）完成了面向个人的三维（3D）设计平台，人工智能与未来教育的编程教育软件平台亦称作平行世界（Paracraft），面向代码的计算机辅助设计工具（CAD）平台，并拥有大量软件著作权和专利。大富网络已经开源了百万行代码，致力于孵化各类元宇宙生态企业群，通过教育给中国下一代的科技和工业创新赋能，并通过各自原创生成的内容和内容之间的分析交易实现盈利。</p> <p>二、大富网络——元宇宙的完美缔造者</p> <p>与目前国际主流元宇宙产品相比，大富网络自主研发的平行世界（Paracraft），与 Microsoft、Facebook、Roblox 的游戏产品同为元宇宙的概念产品。在以元宇宙倡导全新泛</p>

娱乐模式的大背景下，大富网络始终致力于“元宇宙+教育+工业创作+科技能力”的融合，立足国民基础教育，以提升青少年人工智能科技素养和现代化工业基础理论与技能作为抓手，走出一条大富网络自己的“避虚向实”新道路。大富网络的产品外观及功能基本可以全覆盖市场上的其他同类型产品，产品入手难度极低，具体如下：

对比维度	ITATFOOK	Microsoft	facebook	ROBLOX
产品创始年限	2004 年	2009 年	2021 年	2004 年
软件引擎	自有引擎	自有引擎	自有引擎	自有引擎
UGC 应用层语言	NPL (原创语言)	Java&Python	Horizon (低代码)	LUA (脚本语言)
UGC 编辑器	沉浸式	沉浸式	沉浸式	非沉浸式
UGC 创作难度	非常容易	容易	未知	非常难
用户年龄	全年龄	儿童和青少年	年轻人	青少年&年轻人
拓展性	泛娱乐&游戏&电竞&教育&工业	游戏&教育	泛娱乐	游戏&教育（中国）
用户引流入口	基础教育	游戏网站	社交网站	游戏网站



大富网络 Paracraft 在元宇宙赛道具备四大优势：

1) 用户生成内容（UGC）/专业生成内容（PGC）的学习成本可控

Paracraft 当前首要商业化的应用场景为教育，在此过程中积累了大量的工具课程，使用户生成内容（UGC）/专业生成内容（PGC）的学习成本变得越来越低。Paracraft 孵化的教育产品着眼中国青少年人工智能基础教育，旨在让全国 3 亿青少年成为中国元宇宙第一批“星际公民”，随着青少年在线学习、探索、创作、分享的不断深入，将涌现出元宇宙生态中各领域的创始鼻祖和新诸子百家。

2) 低经济系统依赖性

目前所有去中心化的元宇宙产品必定深度绑定某一种区块链货币，相关元宇宙产品的经济系统在现行规则下是难以生存的。Paracraft 产品在早期主要聚焦于学校，将校园教育体系中的“荣誉”“证书”等作为重要资产，具有稳定性和可持续性。同时，大富网络知识溯源系统是所有用户和使用者通过创作自然生成的知识币，作为其时间戳记和内容价值评估，不需要依赖或深度绑定任何一种区块链货币，是在用户进行学习、探索、创作、分享等一系列价值活动中自然生成作品内容的有价知识币体系，既避免了区块链虚拟货币必须经过从挖矿到数据溯源的大电力消耗和运算资源占有，又给用户提供了在线共享创作平台，更是未来低碳运行的最佳实践模式。

3) 海量连接

大富网络虚拟校园项目“创意空间”尝试在 Paracraft 的服务器上，打造一种网格化的创作者化身，将每一个独立的个体世界连接起来。大富网络基于神经元并行计算机语言（NPL），将试图让网格中的人工智能跨过网格，这意味着 Paracraft 将成为一个人工智能平台，成为真正意义上的“元宇宙母机”。

4) 人工智能属性

元宇宙最重要的一环是 AI 的加入，但并不是中心化的强 AI，而是让每个人都创造 AI 并使之彼此产生反应，这种去中心化的 AI 称为 Agent（数字孪生）。Paracraft 通过提供 Agent 探索平台，使各种年龄层、知识层的用户都能创造出自己的数字孪生体，从而打造成为具有里程碑意义的 Agent 孵化器。

三、大富网络——深耕教育、工业领域的元宇宙模式

1. Paracraft——青少年的元宇宙实验室

大富网络研发的 Paracraft 平台是一个面向青少年的人工智能综合素养学习实践平台，可以形象地比喻成青少年“元宇宙实验室”。基于 Paracraft 平台，青少年可以通过编程和三维动画等多种形式，在平台上构建出自己的个性化虚拟世界。Paracraft 平台的用途和使命便是基于人工智能和云计算将每一个用户创建的虚拟世界连接起来，这便构成了真正意义上的 Paracraft 元宇宙世界。Paracraft 产品目前广泛应用于教育领域，通过全国中小学样本课程的普及，未来将持续提升国内青少年儿童的人工智能素养。目前，Paracraft 已经进入全国 8 个省份，覆盖 300 所公立学校。

2. 用中国人自己的计算机语言研发软件练就中国下一代的工业“童子功”

在以计算机软件和互联网底层技术为要素的第四次工业革命中，目前占据主导的是以软件、游戏等现代服务业为代表的第三产业。通过物联网的形式影响第二产业，大量科技型企业集体造车就是第三产业辐射第二产业的典型案例。在这种模式下，科技型企业只是利用自

身在互联网领域的垄断地位，建立营销优势。

从本原上来说，Paracraft 是我国团队基于万法归一的准则和理念设计的将所有产业融于一体的元宇宙体系。Paracraft 在设计之初就定位为生产力工具，生产力工具一旦被用户使用，就极难被替换。下一代青少年通过在 Paracraft 平台上的学习，将使他们具备新时代的工业素养。

四、主要问答

1、大富网络 Paracraft 目前的业务和产品？

回复：Paracraft 目前主力受众群体为青少年，其中 K12 为主力用户群体。核心业务目前聚焦于中国原创人工智能教育的教研和软件研发，以及面向课外的用户生成内容（UGC）虚拟社区平台。核心产品为教育平台帕拉卡和用户生成内容（UGC）虚拟社区哈奇小镇，鉴于当前国家针对青少年游戏时长的限制，哈奇小镇正逐步转型，成为面向学生课后的元宇宙 UGC 平台“创意空间”虚拟校园。

2、大部分游戏使用 Unity，Paracraft 使用什么引擎开发？

回复：大富科技投资大富网络的平行世界（Paracraft），使用的是自主原创神经元并行计算机语言（NPL），编写了三维引擎 ParaEngine。既是一款产品，亦是引擎创作编辑器。是全球唯一用自己原创的计算机语言编写的真实 3D 引擎。

3、NPL 语言的优势在哪里？

回复：神经元并行计算机语言（NPL）作为中国人自主原创的计算机语言，基于下一代云计算，将神经网络并行理论运用到实践中。语言能够同时支持前端脚本层和服务层层的开发，同时能像脚本语言一样高效执行。随着人工智能和元宇宙生态的不断发展和升级，大富网络原创的神经元并行计算机语言（NPL）将会越来越无可替代。

4、从产品看，Paracraft 也是体素建模，其优势在哪里？

回复：一方面，体素建模是青少年，特别是儿童更容易上手的一种建模形式；另一方面，体素建模构成了整个 Paracraft 的世界，这种规则性的世界具有更高效网络传递效率。另外，ParaEngine 独家专利的 BMAX 系统，可以使用户基于方块创造出任意大小比例的三维模型，并且支持导出成 3D 打印、MAYA 等主要外部格式。

5、Paracraft 定位教育，如何让用户离开课堂后还愿意在这个空间里贡献创意？

回复：任何具备用户生成内容（UGC）性质的产品，最大的痛点就是解决用户创作内容的学习成本。Paracraft 本身是动画与编程的下一代人工智能教育软件，而游戏本身就是由动画和程序这两种要素组成，两者间具有高度的互换性。基于哈奇小镇和第二代的创意空间虚拟校园项目，这会成为一个传统泛娱乐大厂无法复制的正向学习和娱乐双循环。

6、目前 Paracraft 云端放在哪里？对图型渲染、光影算力要求如何？

回复：Paracraft 的网络部分由学校自己架设局域网和 Paracraft 自有云两种模式。目前除云主机和 XP 操作系统的陈旧电脑，基本都能流畅运行。

五、风险提示

“元宇宙”目前在全球范围内来看相关产业还处于前期探索阶段，虽然公司在该领域已经探索、实践多年，也构建了许多工具和生态，但相关业务仍然存在不确定性。敬请投资者更多关注公司自身的业务布局，切勿盲目跟风炒作，提防“元宇宙”主题投资过热所蕴含的

	投资风险。
附件清单	无
日期	2021-11-15