



迹地融合在了一起。所以，它并非是一款仅供消遣的普通模拟经营小游戏，反而更像是一本可互动的景德镇世界遗产价值图鉴。

2026年7月釜山世界遗产大会上，由腾讯游戏、腾讯SSV数字文化实验室携手景德镇市文旅局、景德镇御窑博物院、景德镇市申遗办联合打造的全球首款申遗小游戏《数字景德镇·瓷都小匠》正式亮相。

它以游戏为载体，将非遗瓷器烧制技术展示、文化背景传承、珍贵瓷器文物博览包裹在简单易上手的模拟经营游戏玩法之下，以更加亲民的形式帮助大家了解景德镇如何一步一步发展成公认的“中国瓷都”，为文化遗产，解锁了一种全新的打开方式。

一款申遗游戏的诞生

很多人会好奇，申遗是严肃的文化保护工作，为什么会选择游戏作为载体？主创团队相关负责人告诉《新民周刊》，申遗主体“景德镇手工瓷业遗存”自身存在着体系复杂、遗址深埋地下、历史场景缺失、手工技艺难以用文字传达等诸多难点，要想以更生动的形式让公众了解到所谓的“瓷业遗存”究竟是什么，而不是像以往那样简单的照本宣科，互动游戏无疑是最合适的手段，因为它天然具备让普通人“参与进来”的结构。

在制作人看来，只有体验出来的认同，才能真正支撑起一套文明价值的持续传递。传统遗产的展示形式很长一段时间都是在展示“过去的东西”，这和生活在当代的年轻人之间存在着天然的割裂感，而游戏作为当下年轻人最主流的文化形式，能有效破除代际差。

跟很多小游戏重玩法轻剧情的做法不同，这款游戏严格依循历史素材的脉络，编写了一个完整、有阅读价值的成长故事，初读的时候可能并不像普通游戏里的台词那么通俗易懂，但只要保持耐心，不要跳过剧情，多看几段，就会被其中深厚的瓷器文化底蕴所深深吸引，

这跟历史博物馆里那些完全没有互动的介绍文字完全不同。

游戏一共有四幕，故事篇幅并不算长，但结合经营玩法、素材收集的时间，至少要2个小时以上才能看到结局，对于这样一款小体量的作品来说，既要把握瓷都历史、制瓷知识不露声色地结合到剧情里，还要让这个由接近10名角色共同演绎的故事拥有自然的起承转合以及顺利收尾，实在是非常不容易。

这款游戏最大的特色就是AI技术的大量利用。很多在现实中已经消失的场景，包括古码头、窑房、水碓坊等关键的瓷业生产场景被一一还原。AI+PCG的游戏技术，游戏制作者们从历史资料、参考图片输入开始，AI生成2D预览，拆解组件，批量产出3D资产，再通过Layout布局工具分割地块、排布房屋，搭配道路、灯笼、行人等程序化布景工具，还原古代景德镇错落有致的窑场城市风貌，大规模古代城市场景重建难题就这样被一举攻破了。

同样地，以为制作龙缸献身的“风火仙师”童宾为原型的AI NPC，背后也隐藏着大量的AI技术，他的面部动画以及手势与头动均采用AI直接驱动，无论玩家抛出什么刁钻古怪的制瓷工艺问题或者相关的陶瓷文化，他都能对答如流。毕竟他身后是基于御窑、陶博、探元等陶瓷文物数据，以及申遗文本研究资料全新打造的景德镇瓷业知识库。当这位神态鲜活生动的老师傅面对玩家的问题娓娓道来的时候，认真、欣喜、困惑的情绪都会写在眉眼之间，手势、口型与说话内容高度契合，仿佛真的有一位经验老到的制瓷老师傅站在窑厂之中，与玩家面对面交流技艺。

值得一提的是，玩家在“瓷都小匠”里接取的一个个制瓷任务都取材自历史上真实的名贵瓷器文物，总数达到78件，按照时间顺序被分配至1—4幕的窑厂任务中，从最早宋代的青口釉花口碗到元代开始出现青花纹饰，再到明代的成化斗彩鸡缸杯，最后是代表清代宫廷御用瓷器的“黄釉粉彩”纹饰，可以很明显感受到景德镇制