1. 讲故事

创作者视角：

A某，27岁，兼职作家。

A某是一个普通的上班族，经常会有一些天马行空的想法。他是一个scp爱好者，同时关注克苏鲁文化，也对不同的幻想世界观充满浓厚的兴趣。在工作之外，他会记录并整理自己转瞬即逝的灵感。在几年的整理之后，他的想法逐渐拼凑起一个虚构的世界观的雏形，这个新生的世界设定下有许多不存于世的文化和物种。

A某同时也是一名兼职作家，有在某点文学网上连续数年发表文章的经历。他会将自己世界观的设定融入到自己的作品中，独特的世界设定吸引了许多读者，A某也因而有了一批规模不大但黏着性很高的粉丝。

但随着时间增长，A某创造的世界观规模也随之增加。膨胀的世界观为A某的整理日常带来不小的困扰，经常会出现一些难以排查的设定冲突和忘记填坑的细节。A某也有自己的工作，他逐渐疲于管理世界观，更无法忍受的的是灵感的枯竭，A某不愿意让自己多年的心血沦为平庸的烂大街设定，他希望有更多新鲜的血液能够加入建设这个世界观的队伍中来。A某迫切希望有一个可以更方便管理和展示自己世界观的平台，吸引更多的人来帮助完善它。

这样的平台并不常见，最后A某被朋友推荐了WorldHub这个平台。在这里他创建了自己的世界观仓库，分门别类上传了世界版图、势力分析、物种图鉴……（关键业务、价值服务）最打动A某的功能是，其他用户可以fork世界观，对它进行设定上的填充，最小的更新粒度是新角色。其他用户在这个世界观下的新设定，上传后会自动加入未收录设定区，需要A某审核后加入作为新条目收录后的设定集。其他用户也可以修改设定中的BUG，在A某审核后覆盖原有设定（关键业务、客户关系）。在A某的粉丝基础上，A某对自己的世界观进行了宣传（渠道通路），吸引更多新血液加入，共同建设、维护这个世界观。

很快，A某的管理和创作压力大大减小了，设定集附带的同人区也涌现出许多质量不错的同人产出，激发了A某继续创作的热情。闲暇时A某还会去浏览其他人搭建的世界观，参与到激烈的讨论中，新鲜的灵感不断迸发在A某的脑海中。

在这个平台上，A某甚至可以有偿获得一些专业领域人们的意见（关键业务、价值服务）。可以是纠正世界观设定中的硬性错误，也可以雇佣他们来进行定向创作，比如编写一部异世界语言、设计不存于世的兵器机械......这些领域的学习代价不小，A某自认为没有更多的精力去深入研究，但通过雇佣的方式A某获得了较为专业的指导。A某认为自己的世界观在这里可以获得更长久的生命力。

游戏厂商或者影视作品制作商：

B某，35岁，游戏策划。

B某有多年作为游戏策划参与手游开发的经历，他参与到许多游戏的世界的创建和维护，将想法和设计传递给程序和美术。他不喜欢设计已经烂大街的游戏玩法和系统，他想要设计的是前人没有实现过的，可以带给玩家前所未有体验的游戏玩法。

近期B某在计划一个新游戏的设计方案，他脑海里有一些想法，但不是俗套，就是需要联动昂贵的热门IP，虽然热门IP自带的粉丝流量很可观，但B某预算不多，游戏背景上不能花太多钱，还是更想寻找成本更低的、有新意的世界背景。

B某听说了新兴的世界观托管平台WorldHub，好奇之下浏览了这个平台，遇到了意外之喜。这里有许多在B某看来十分新颖的世界观，虽然大部分B某暂时还不能联想出相关的有新意的系统玩法。

最终B某联系了几个新颖、成熟的世界观的原始创建者。这些世界观有一定的粉丝量基础，价格相对热门IP较低，最终B某与其中一家敲定了版权协议。（重要合作、收入来源、渠道通路）

1. 场景

游戏厂商：

B某是一名游戏策划，参与过多次的游戏开发，目前在寻找新颖又不昂贵的世界背景创意。

了解和评估：他从微博等平台上，一些用户和游戏的宣传了解到WorldHub这个世界观托管平台。在在这个平台上浏览几个被管理得非常有序，完成度高的世界设定之后，B某产生了兴趣。

购买与获得：B某最终与其中一家敲定了版权协议，除了平台获得小部分抽成之外，创作者将会按贡献比获得版权费用。B某在他的游戏开发中可以使用这个设定集的相关设定。

交互：提供完整并持续更新的设定集，原始创作者与B某团队进行沟通，保证理解的一致性。

售后：发现设定中的BUG，与创作者联系进行协商修改。

评价与复购：创意新颖，考虑与WorldHub上的其他设定集进行未来合作。