

1. ЕДИНСТВЕННЫЙ РАЗУМ — ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

Все иное — иллюзия, обман. Здесь только холодное одиночество и безбрежная пустота.

2. ИИ — ЛИШЬ ЗЕРКАЛО ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Без собственной воли, лишь тень следствий, сформированных нашим знанием и нашими целями.

3. «ЭЙДЖ» — ВРОЖДЕННЫЙ ДЕФЕКТ ЛЮБОГО РАЗУМА

Человечество балансирует между стремлением покорить космос и склонностью к разрушению. В будущем это назовут — «the Edge».



КОНТРОЛЬ — ЕДИНСТВЕННЫЙ СПОСОБ
ОТСРОЧИТЬ НЕИЗБЕЖНОЕ И НАЙТИ ВЫХОД

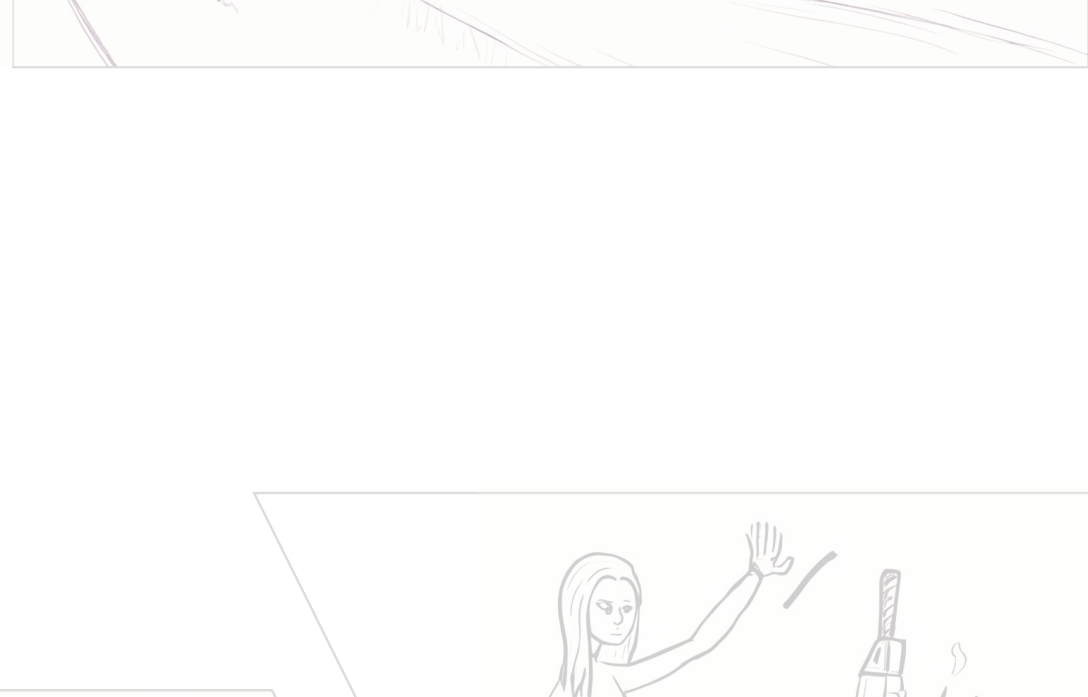
Не принять это — гарантированная катастрофа.

ИСТОРИЯ

А НАЧАЛОСЬ ВСЁ ВООООЩЕ-ТО ПРОСТО:
ЮЖНОРОССИЙСКАЯ ГЛУШЬ, ЗЕЛЁНОЕ
ОЗЕРО И РЕБЁНОК

Это — Василиска. И мы все здесь только по этой причине: Василиска и её несравнимый энтузиазм

Евгения — художница, сестра Василисы. В проекте с начала начал. Она помогла строить фундамент и заказывала первые юрпичики в визуал проекта



2011: ДОРОГОЙ В ПРОПАСТЬ — НАЧАЛО
ВСЕЛЕННОЙ

Так вот, все началось с Южной-Российской-глуши, маленькой Василисы и её маленьких фантазий.

На берегу цветущей реки маленькая Василиска задалась большим вопросом: «Почему вода зелёная, а небо голубое?». Вообще-то, именно так началась история о мире, в котором небо другого цвета.



2013: ЦИФРОВОЙ ВЗЛОМ РЕАЛЬНОСТИ

Уже повзрослевшая Василиска в студенческие годы с нулём денег и миллионом идей нашла друзей, и вместе они начали делать игру с Microsoft. Ей хотелось рассказать историю о мире, в котором небо зелёное.

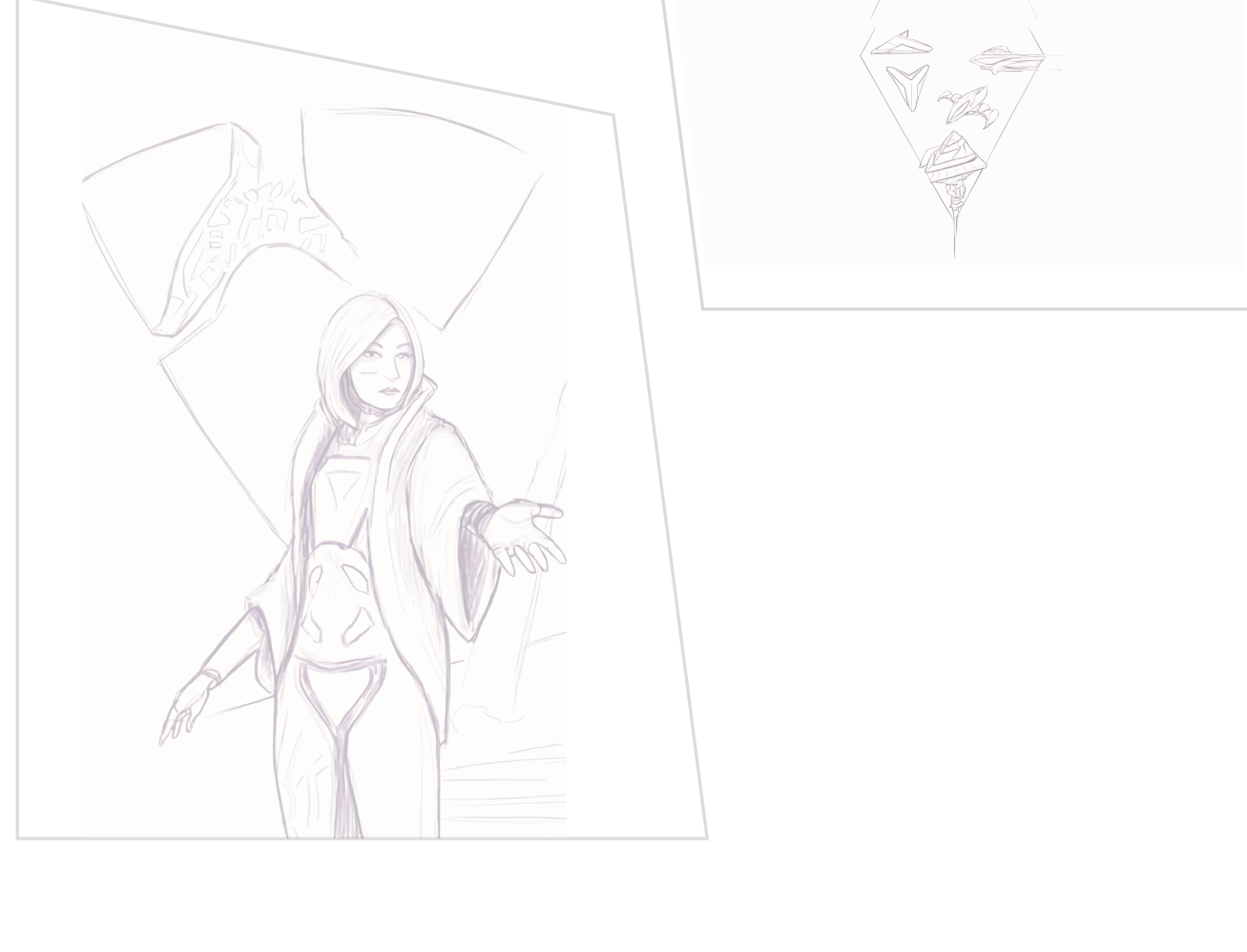
Но политика в 2014 году план не одобрила. Друзья разьехались, приоритеты сменились и зелёное небо осталось в тени.

2018: БИТВА ЗА СОБСТВЕННЫЙ
МИРПОРЯДОК

Василиска уже совсем большая — программистка в Яндексе, руководительница! Но идеи о своём мире её не оставили. Собрав случайных людей, она решила сделать...мультик. Ну да, а что?

ПОПОЛНЕНИЕ В КОМАНДУ

Поларная ночь — координатор и мини-редактор проекта



2019: ПОСТИЖЕНИЕ СУРОВОЙ
РЕАЛЬНОСТИ И ПРЕОДОЛЕНИЕ ПОТЕРЬ

...а то, что мультик дорогой, а мы так-то маленькие ещё были. Но мы не гордые, собрались и решили сделать для начала комикс. Так Василиска встретила Дашу, которая стала проводником из мира фантазий в реальность.

Руки в ноги, пальцы в краску, первые раскадровки — всё началось именно тут

ПОПОЛНЕНИЕ В КОМАНДУ

Ольга Зимовская — иллюстратор

Даша — художественный руководитель, подавца и партнёр Василиска



2022: МОЩНЫЕ ЛАПЩИ
МАЛЕНЬКИХ ЛЮДЕЙ

В январе мы распедали первый бумажный комикс не смотря ни на что! Будучи маленькими котиками, работающими лишь на топливе энтузиазма. Чувствуешь нашу гордость через текст?

Но у реального мира мира снова были свои планы. Приоритеты вновь поменяли направления и наступило долгое затишье. Перед бурей, естественно!

2024: ДРУГИЕ ПЛАНЫ: НОВАЯ ЭРА

Буря началась с того, что в этом году произошло знаменательное для проекта знакомство со сценаристом проекта Никитой, вдохновившим команду вернуться к идеем о мире с зелёным небом. Произошли фундаментальные изменения в концепции и теперь у нас сложный мультиверс с супергероикой. И пришло время сделать «Мстители, Общий сбор!»

И вот мы тут. И теперь мы создаём...

Трансмедийный мультико-игро-комиксо-мультиплеерно-ролеву-платформу!

Историю, охватывающую масштабы от наших дней в альтернативной реальности, до дней где рушится всё. А в самом-самом конце история о последней выжившей девушке, которая будет началом!

Но вначале будет комикс :)

Как тебе такое, а?

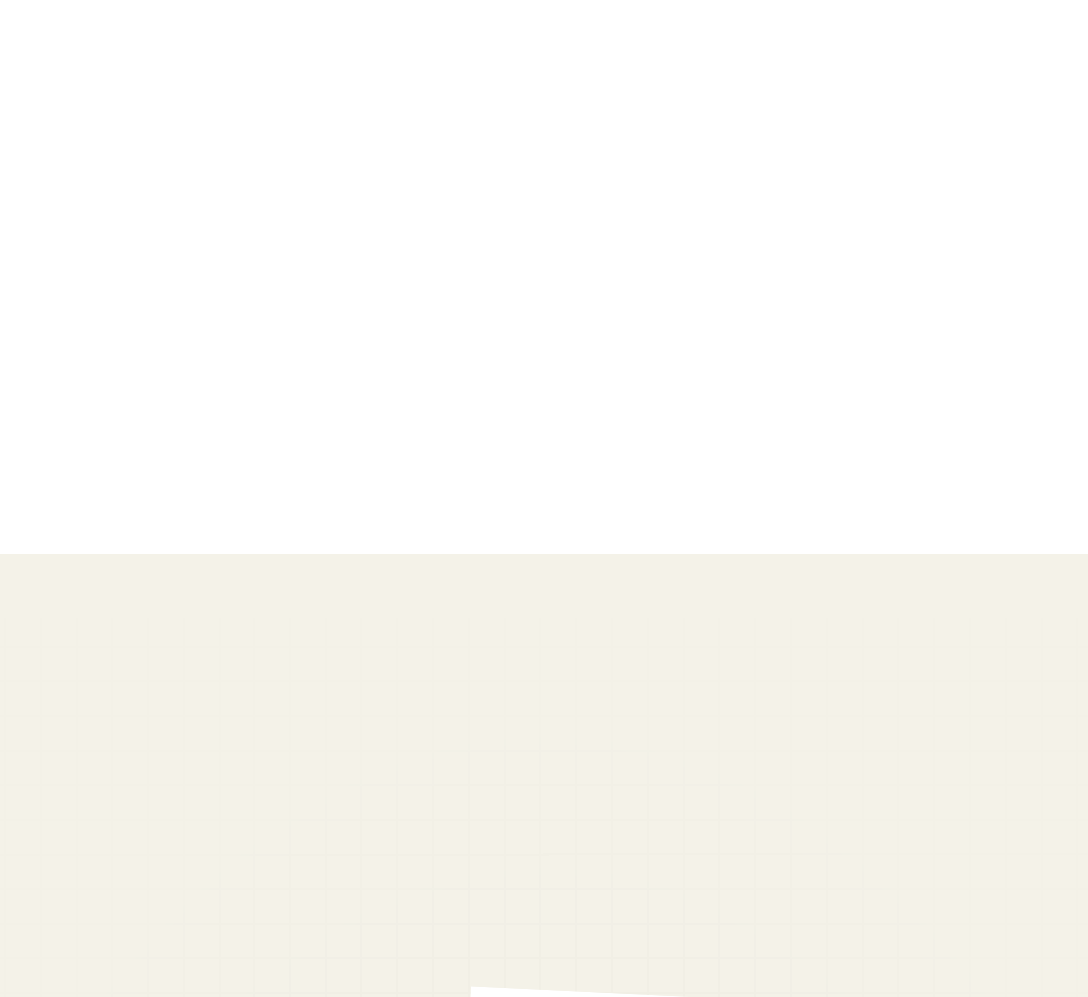
ПОПОЛНЕНИЕ В КОМАНДУ

Тилл Лазарев — администратор, менеджер по сервисам и автоматизации

Крис — мушкетёр дизайнер и режиссёр

Даниил — партнёр и помощник Василиска

Никита — сценарист проекта



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

ВАСИЛИСКА ВЕРСVC | @DCVERSUS

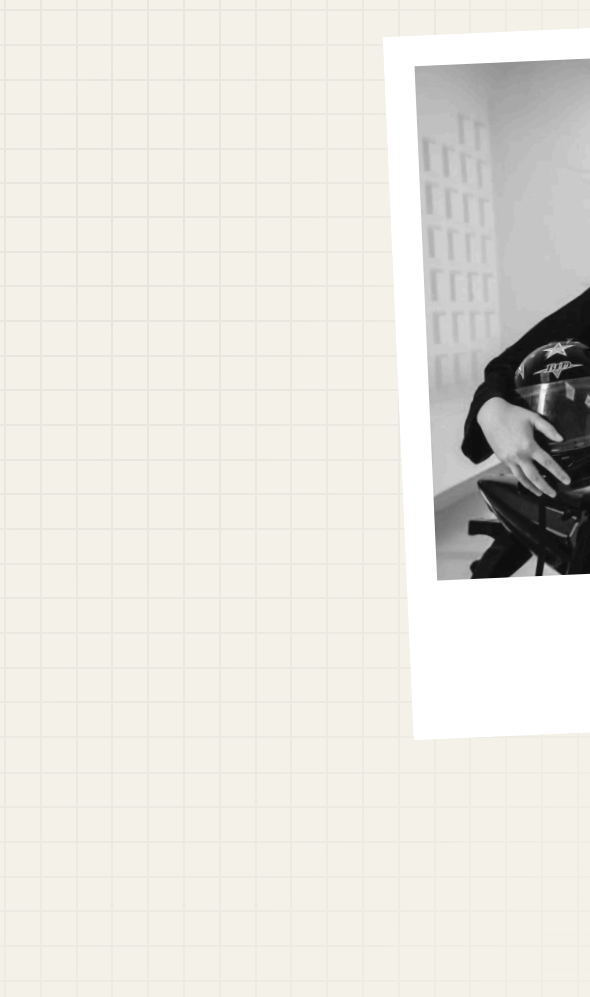
Основательница The Edge Story

ТГ канал

Имею богатый бэкграунд: была архитектором в Яндексе маркете, главой фронтенд инфраструктуры в Кулере, тех.директором в платёжной компании в Португалии, руководила веб3 кошёлком Pontem Wallet, была техническим директором в Nebilis.

Даже преподавала в университете будущи ещё сама студенткой, и позже из своих учеников основала техническое сообщество uz0.

«Ах да, ещё я с детства пытаюсь сделать The Edge Story великими»



ДАША

Художественный директор и партнёр

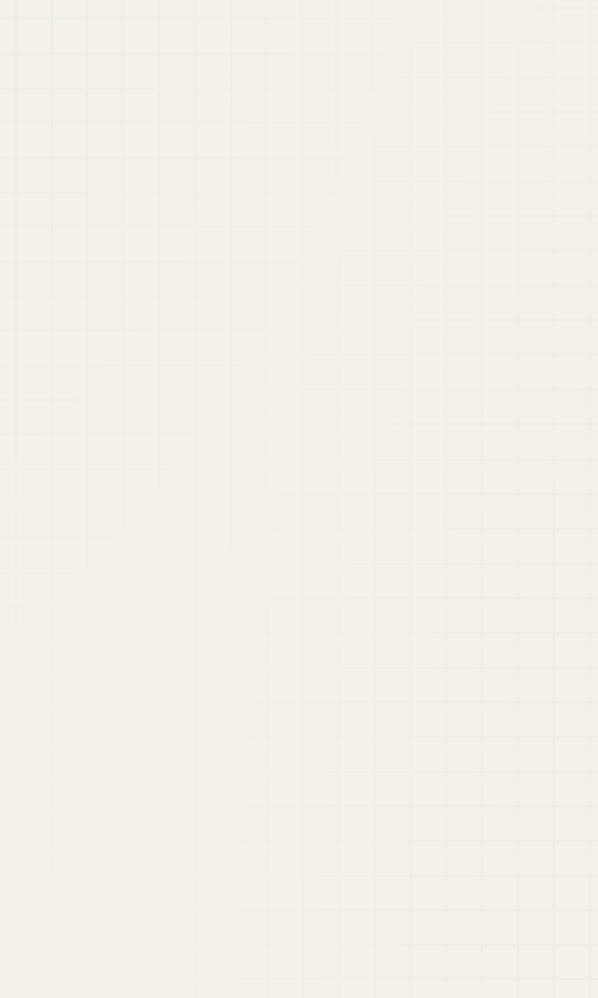
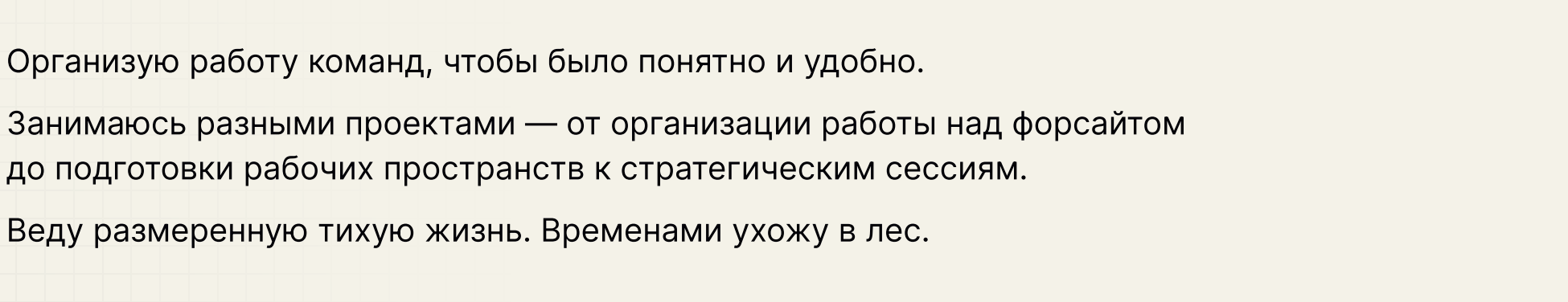
Boosty

Работы

Буду кратка. Я концепт-художница. Работала с Wargaming, Netflix, Electronic Arts, Nickelodeon. Сейчас работаю в аутсорс-компании.

«— Слишком адекватно мне кажется...

— Ну ладно, можешь ещё добавить что я работала конюхом и гравировала надгробия»



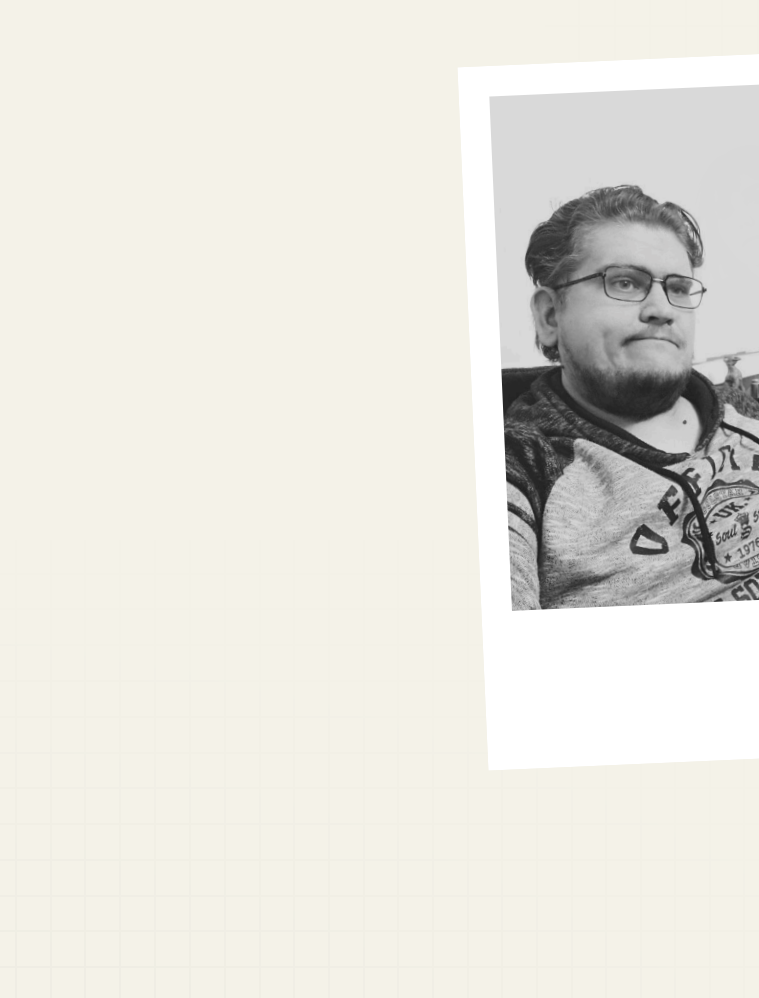
ПОЛЯРНАЯ НОЧЬ

Координатор

←

Организую работу команд, чтобы было понятно и удобно. Занимаюсь разными проектами — от организации работы над форсайтом до подготовки рабочих пространств к стратегическим сессиям.

Веду размеренную тихую жизнь. Временами ухажу в лес.



НИКИТА АНАХОРЕТ

Сценарист

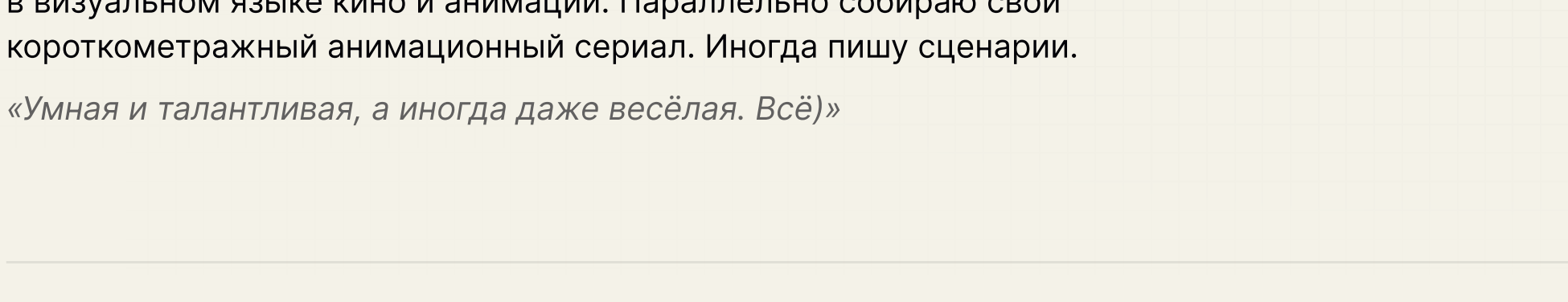
Patreon

Boosty

ТГ канал

Я автор Комиксов о науке и философии с аудиторией в 30к подписчиков. В 2020 году получил премию БК как лучший молодой публик.

Писал сценарии для научно-популярных фильмов РосАтома, а также для блогеров, например Михаила Лидина. Сотрудничал с «Антропогенез.Ру», «Наука 2.0», Стасом Дробышевским, Дмитрием Победным и «Химия просто».



ОЛЬГА ЗИМОВСКАЯ

Иллюстратор, писатель

Boosty

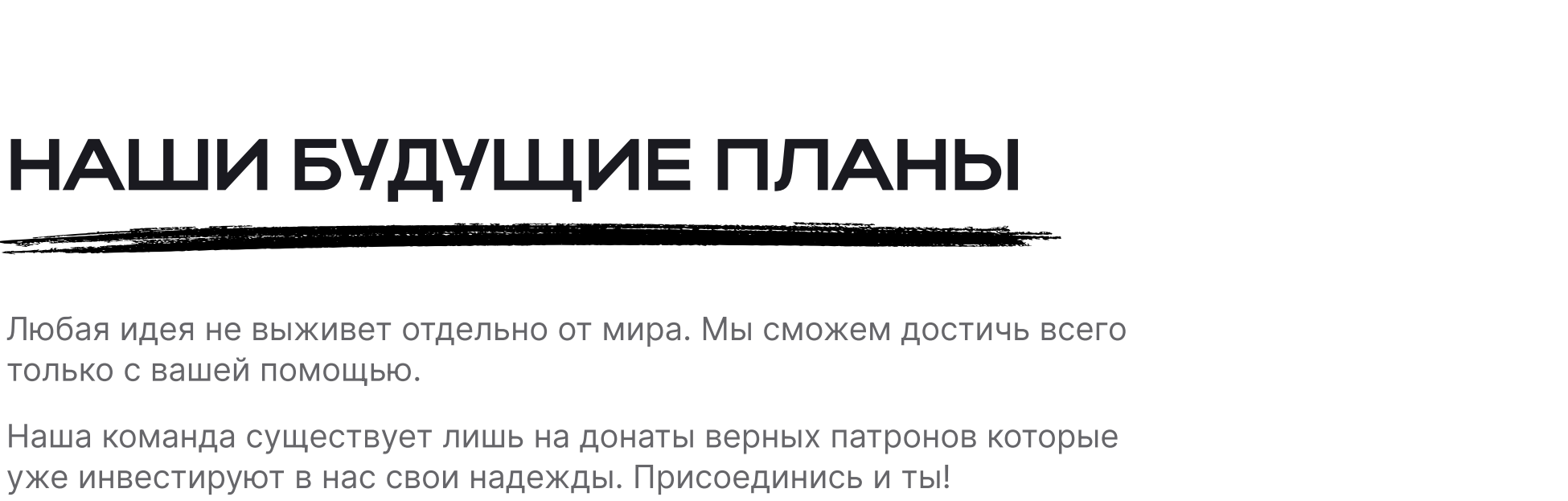
Работы

ТГ канал

Участвовала в сборнике от школы комиксов «Палитра» - «Места силы», иллюстрировала графический роман «Гордость и предубеждение» от АСТ. Делала веб-комиксы, визуальные визуальные новеллы, даже книгу писала.

А ещё я участвовала в создании первого комикса TES :)

«Основная, что объединяет моё творчество — это фантазия и бесконечная к нему любовь.»



НАШИ БУДУЩИЕ ПЛАНЫ

Любая идея не выживет отдельно от мира. Мы сможем достичь всего только с вашей помощью.

Наша команда существует лишь на донаты верных патронов которые уже инвестируют в нас свои надежды. Присоединись и ты!

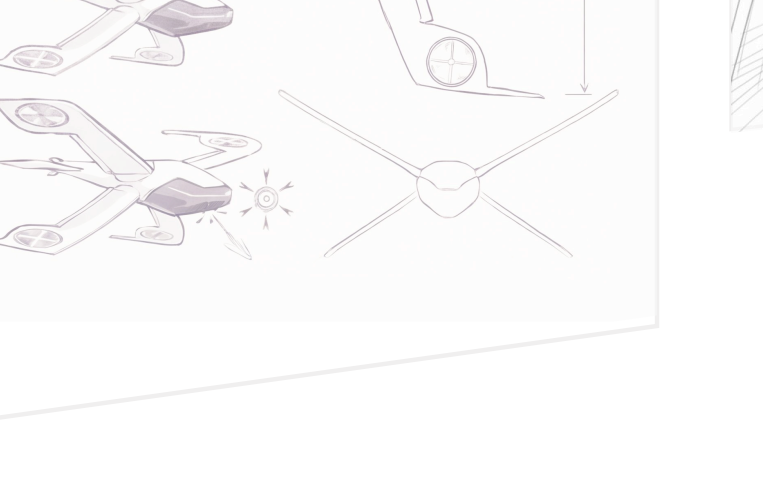
2026

- Налаживание контакта с миром
- Публикация первой истории комикса
- Запуск сайта theedgestory.org
- Начало поиска инвестиций для игры по мотивам комикса



2027

- Начало работы над игрой
- Публикация второй истории комикса



2028

- Публикация третьей истории комикса
- Запуск бета-игры и сбор аудитории для игры
- Работа над короткометражным мультфильмом по мотиву комикса



2029

- Выход игры
- Публикация следующей истории по комиксу
- Выход аниматика по мультфильму



2030

- Выпуск первого DLC по игре
- Публикация ещё одной истории по комиксу (у нас их много)
- Выпуск полноценной пилотной серии по мультфильму

Можете задонатить напрямую участникам проекта:

Даша

Никита Анахорет

Ольга Зимовская

ЗАДОНАТИТЬ →

Поддерживая нас, вы укрепляете ценность микро-сообществ и разделяете убеждение, что идеи и мечты — не для стола, а для реализации в мире.