



WHITE PAPER

peek time



MANCO CAPAC
ecosystem

АННОТАЦИЯ

PeekTime — городская социальная платформа, соединяющая реальных людей, реальные места и реальные события в городах. Построенная на протоколе доверия **Elysium**, **PeekTime** решает фундаментальный кризис современного интернета — феномен «Мёртвого интернета», при котором около 70% онлайн-контента генерируется ботами или искусственным интеллектом, разрушая доверие, подлинность и значимые человеческие связи.

Вместо того чтобы модерировать вредоносный контент постфактум, **PeekTime** устраняет условия, которые делают манипуляцию возможной. Через верифицированную идентичность, накопительную on-chain репутацию и механизмы Proof-of-Reality платформа создаёт архитектурную среду, в которой манипуляции становятся структурно невыгодными.

PeekTime разработан для рынков городского досуга, первоначально ориентируясь на Дубай (ОАЭ) и Рио-де-Жанейро (Бразилия) с совокупным адресным рынком, превышающим \$28 млрд. Платформа монетизируется через B2B-подписки для заведений, B2C lifestyle-сервисы и токен **ELYS** — дефляционный Web3-актив в основе экосистемы **Elysium**.

«Другие платформы владеют вашей репутацией. Здесь она принадлежит вам — on-chain, навсегда.»

СОДЕРЖАНИЕ

АННОТАЦИЯ	1
1. ПРОБЛЕМА: МЁРТВЫЙ ИНТЕРНЕТ	3
2. РЕШЕНИЕ: ПРЕВЕНТИВНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ АРХИТЕКТУРА	4
3. ПРОДУКТ: ЭКОСИСТЕМА ГОРОДСКОГО СТИЛЯ ЖИЗНИ	5
4. ТЕХНОЛОГИЯ: АРХИТЕКТУРА ДОВЕРИЯ ELYSIUM	7
5. РЫНОЧНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ	8
6. КОНКУРЕНТНЫЙ АНАЛИЗ	9
7. БИЗНЕС-МОДЕЛЬ И МОНЕТИЗАЦИЯ	9
8. ТОКЕНОМИКА: ТОКЕН ELYS	11
9. ИНВЕСТИЦИИ, TGE И ФИНАНСИРОВАНИЕ	14
10. ДОРОЖНАЯ КАРТА	16
11. ЭКОСИСТЕМА MANCO SARAC	16
12. REFERENCES	17

1. ПРОБЛЕМА: МЁРТВЫЙ ИНТЕРНЕТ

1.1 Масштаб кризиса.

Современный интернет переживает цивилизационный кризис подлинности. По различным оценкам, около 70% онлайн-контента генерируется искусственным интеллектом или ботами. Реальное человеческое присутствие в сети становится меньшинством. Социальные платформы, созданные для объединения людей, превратились в инфраструктуру для скоординированных манипуляций в масштабе.

Это явление — известное как «Мёртвый интернет» — не является лишь технической проблемой. Это провал социальной архитектуры. Среда, в которой люди взаимодействуют онлайн, системно создаёт условия для обмана, делая подлинную человеческую связь всё более редкими.

1.2 Три вектора манипуляции.

Скоординированные системы влияния — включая механизмы, сопоставимые с теми, что применяются **Palantir**, **Cambridge Analytica** и алгоритмами вовлечённости **Meta**, — действуют одновременно через три структурных точки входа:

① Анонимность

Без верифицированной идентичности боты, тролли и фейковые аккаунты архитектурно неотличимы от реальных людей. Анонимность устраняет ответственность. Обман не несёт репутационных издержек.

② Репутационный вакуум

Без надёжного репутационного слоя любое мнение имеет равный вес вне зависимости от его источника. Накрученный, купленный отзыв неотличим от честного, заслуженного. Эта равнозначность разрушает сигнальную ценность социального доказательства.

③ Неверифицируемая реальность

Без механизмов Proof-of-Reality контент, сгенерированный ИИ, и сфабрикованные заведения, события и впечатления неотличимы от подлинных. Контент существует без контекста. Реальность не поддаётся проверке.

1.3 Провальный ответ индустрии.

Существующие платформы решают эти проблемы реактивно — они борются с последствиями, а не с причинами:

- › Реактивная модерация удаляет фейки постфактум — после того как ущерб уже нанесён.
- › Бизнес-модели платформ зависят от вовлечённости, а фейки вовлечённость стимулируют.
- › Репутация пользователя принадлежит платформе, а не пользователю — она может быть отозвана, скрыта теневым баном или продана.
- › Конфиденциальность — второстепенное соображение: монетизируется через таргетированную рекламу, а пользовательские данные перепрофилируются в инфраструктуру алгоритмической пропаганды.

«Их прибыль зависит от фейков. Наша — от подлинности.»

2. РЕШЕНИЕ: ПРЕВЕНТИВНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ АРХИТЕКТУРА

2.1 Философия: устранить среду.

PeekTime не лечит симптомы. Он устраняет условия, делающие манипуляции структурно возможными. Это не стратегия модерации — это стратегия социальной архитектуры.

Манипуляция требует трёх одновременных условий: анонимности, репутационного вакуума и неverified реальности. **PeekTime** закрывает все три вектора на архитектурном уровне, делая манипуляции не просто запрещёнными, но экономически и технически нерациональными.

2.2 Три архитектурных решения.

① Верификация пользователей — закрытие вектора анонимности

PeekTime подтверждает, что каждый участник является реальным человеком, а не ботом. Этот процесс верификации построен по принципу конфиденциальности по умолчанию: никаких паспортов, никакой слежки, никакого хранения биометрических данных. Пользователи сами контролируют, какую информацию о себе видят другие. Верификация устанавливает идентичность, не нарушая конфиденциальности.

② Накопительная on-chain репутация — закрытие репутационного вакуума

Репутация на **PeekTime** формируется исключительно из verified взаимодействий в реальном мире: фактических посещений заведений, присутствия на событиях и участия в сообществе. Эта история фиксируется on-chain через протокол **Elysium**, делая её защищённой от фальсификации, не отзываемой платформой и переносимой между сервисами. Нет стимула имитировать активность, поскольку система может verified, имела ли она место в действительности.

③ Proof-of-Reality — закрытие вектора неverified реальности

PeekTime реализует механизм Proof-of-Reality: городская локация + временная метка + verified факт участия, подтверждённый DeFi-протоколом **Elysium**. Реальные события генерируют verified on-chain факты. Контент, сгенерированный ИИ или сфабрикованный, не способен воспроизвести эти маркеры верификации. Реальность становится структурно отличимой от симуляции.

2.3 Социальная архитектура vs. Модерация.

Различие между социальной архитектурой и модерацией является фундаментальным для ценностного предложения **PeekTime**:

Другие платформы	PeekTime
Замки на дверях — борьба с последствиями	Строит город, в котором манипуляции невыгодны
Реактивная модерация — удаление постфактум	Превентивная среда — нет почвы для ботов и фейков
Платформа владеет репутацией пользователя	Репутация принадлежит пользователю — on-chain, навсегда
Прибыль зависит от вовлечённости (<i>фейки выгодны</i>)	Прибыль зависит от подлинности
Модерация лечит симптомы	Архитектура устраняет причины

3. ПРОДУКТ: ЭКОСИСТЕМА ГОРОДСКОГО СТИЛЯ ЖИЗНИ

3.1 Базовая архитектура: три сущности.

PeekTime организован вокруг трёх взаимосвязанных сущностей, формирующих самоусиливающуюся сеть городской активности:

Люди

- › Верифицированная идентичность с приоритетом конфиденциальности.
- › История участия и доверия, переносимая между платформами.
- › Межплатформенная репутация на блокчейне.
- › Социальные связи и городские сообщества.

Места

- › Бары, рестораны, кафе, культурные площадки, спортивные пространства.
- › Цифровые профили заведений с живой обратной связью от посетителей.
- › Рейтинг подлинности заведения, хранящийся в смарт-контракте.
- › Премиальные инструменты: бронирования, аналитика, продвижение.

События

- › Концерты, вечеринки, встречи, мастер-классы, выставки.
- › Инструменты создания, организации и участия в мероприятиях.
- › QR-тикетинг с верификацией посещаемости.
- › Активация Online → Offline.

Каждое взаимодействие — посещение, присутствие, отзыв, связь — фиксируется протоколом **Elysium**. Каждая запись формирует репутацию. Репутация укрепляет сеть. Сеть привлекает всё больше реальных участников.

Открывай места → Организуй события → Привлекай людей → Строй репутацию → Укрепляй сеть

3.2 Текущие функции (Бета).

PeekTime запущен как веб-приложение в бета-версии. Платформа предлагает полный набор функций для насыщенного городского социального взаимодействия:

Социальные инструменты и события

- › **События с друзьями:** мгновенно создавай или присоединяйся к встречам — кофе с друзьями, вечера в баре, настольные игры, прогулки, спорт, культурные мероприятия.
- › **Дневник событий:** планируй каждую деталь в одном контексте — чат, напоминания, фото, бронирования и вызов такси в один клик.
- › **Избранное:** сохраняй заведения для быстрого планирования, мгновенного бронирования, доступа к такси и обновлений о событиях в реальном времени.

Городские открытия

- › **Места города:** подборки ресторанов, баров, кафе, клубов, спа, фитнес-центров, бутиков — с фильтрацией по вкусу, настроению и формату досуга.
- › **События города:** концерты, вечеринки, мастер-классы, спектакли, конференции — от ночной жизни до личного развития.
- › **Блог города:** живая хроника для журналистов, активистов и городских авторов — верифицированные пользователи оценивают и рецензируют заведения.

Уникальные функции взаимодействия

- › **Взаимодействие с гостями:** находи других посетителей заведения — используй «Спросить гостя», чтобы отправить короткий запрос («Можно к вам присоединиться?»), и после согласия приватное событие создается автоматически.
- › **Личные пространства:** создавай приватные локации для встреч вне зарегистрированных заведений — твоя квартира, загородный дом, рабочее пространство — доступные только выбранным друзьям, без необходимости в сторонних мессенджерах.
- › **Живая обратная связь о заведении:** вопросы и ответы реальных верифицированных посетителей — почувствуй атмосферу, оцени загруженность, сервис и обстановку ещё до прихода.

3.3 Функции после получения финансирования.

После привлечения финансирования **PeekTime** расширится до премиального инструментария для городских заведений и пользователей:

Бизнес-инструменты для заведений

- › **Инсайты качества:** структурированные оценки посетителей по блюдам, сервису и общему впечатлению — конкретная обратная связь для улучшения заведения.
- › **Цифровые чаевые:** безопасные, прямые, мгновенные чаевые персоналу без посредников.
- › **Умные бронирования:** доступность столиков в реальном времени с учётом предпочтений гостя.
- › **Приоритетный доступ:** предварительное бронирование востребованных столиков, услуг или продуктов с гарантией депозита.
- › **Городские истории:** заведения анонсируют события, специальные предложения и акции для привлечения местной аудитории в реальном времени.

Инструменты для пользовательского опыта

- › **Тихий сервис:** бесконтактное общение с персоналом в один клик — позвать официанта, запросить меню, сделать заказ, сообщить о задержке, выбрать способ оплаты, оставить мгновенный отзыв — разработано для иностранцев, интровертов и людей с нарушениями речи.
- › **QR-билеты:** цифровые билеты с отслеживанием посещаемости и монетизацией событий.
- › **Мобильные приложения:** полный функционал на iOS и Android, нативный опыт.

4. ТЕХНОЛОГИЯ: АРХИТЕКТУРА ДОВЕРИЯ ELYSIUM

4.1 Цивилизационная основа: Proof-of-Reality.

PeekTime работает в связке с **Elysium** — Web3-слоем верификации реальности, который служит инфраструктурой доверия для всей экосистемы **Manco Capac**. **Elysium** предоставляет on-chain механизмы, делающие гарантии подлинности **PeekTime** технически исполнимыми.

4.2 Слои архитектуры доверия.

PeekTime App

UI/UX — городской интерфейс, через который взаимодействуют пользователи, заведения и события. Потребительский слой, оптимизированный для обнаружения мест, участия и социальных связей.

Reputation API

Социальные сигналы и данные о репутации. Предоставляет верифицированную репутационную информацию партнёрским платформам и сервисам, обеспечивая переносимость и совместимость репутации **PeekTime** по всей экосистеме.

Elysium Protocol

Смарт-контракты — логика верификации. Обрабатывает Proof-of-Reality заявления, управляет расчётами репутации, обеспечивает механику токена **ELYS** и соблюдение правил, делающих манипуляции архитектурно нерациональными.

EVM Chain

Неизменяемый реестр — постоянная запись. Все верифицированные взаимодействия, репутационные оценки и история доверия хранятся на EVM-совместимом блокчейне, обеспечивая защищённую от фальсификации постоянность, независимую от какой-либо отдельной платформы.

4.3 Ключевые технические свойства.

- › **Независимые подтверждения:** единый центр истины отсутствует; факты участия верифицируются несколькими участниками экосистемы.
- › **Кросс-платформенная переносимость:** репутация не привязана к **PeekTime**; история передаётся между платформами через Reputation API.
- › **Неизменяемая история доверия:** on-chain запись взаимодействий; партнёры могут независимо верифицировать подлинность и выявлять аномалии ботов.
- › **Конфиденциальность по умолчанию:** верификация подтверждает принадлежность к человеку без раскрытия персональных данных; пользователи сами управляют своим раскрытием.

5. РЫНОЧНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ

5.1 Рынок городского досуга.

Городской досуг — один из крупнейших и наименее оцифрованных рынков в мире. PeekTime действует на пересечении нескольких масштабных и растущих вертикалей:

Вертикаль	Объём рынка	Примечания
Еда и напитки	\$3,5–6,8 трлн	Рестораны, кафе, доставка · 2024–2032
Индустрия событий	\$1,2–1,4 трлн	Билеты, выступления, фестивали · 2024–2025
Бары и ночная жизнь	~\$119 млрд	Глобальный · к 2029 году
Мастер-классы и курсы	~\$50 млрд	Личностное развитие · 2024 · стабильный рост
Инфраструктура умного города	~\$878 млрд	Городские сервисы · смежная инфраструктура

5.2 Целевые рынки: стратегический запуск в городах.

Дубай, ОАЭ — глобальный хаб городского досуга и туризма (MENA)

- › 17 млн+ туристов в год.
- › Индустрия досуга \$20 млрд+.
- › ~\$1,5 млрд в событиях и фестивалях.
- › \$2 млрд+ в личностном развитии и ухода за собой.
- › Туристический бум, активное экспат-сообщество и проактивная стратегия умного города.

Рио-де-Жанейро, Бразилия — Lifestyle столица Латинской Америки

- › 2,5 млн+ участников карнавала ежегодно.
- › ~\$8 млрд индустрия досуга.
- › \$1 млрд+ в событиях и фестивалях.
- › ~\$0,8 млрд в личностном развитии.
- › Глобальный туризм, глубокая культурная экономика, растущий средний класс.

6. КОНКУРЕНТНЫЙ АНАЛИЗ

PeekTime конкурирует не за экранное время. Он конкурирует за реальную жизнь.

vs. Instagram — не лента, а городская жизнь

- › Инструменты созданы для локальных создателей и бизнесов, а не для глобальных инфлюенсеров.
- › Верификация структурно устраняет ботов и фейковые аккаунты.
- › Сигналы живого участия заменяют алгоритмическое усиление.

vs. TripAdvisor — проживай, а не оценивай

- › Участие в моменте, а не постфактум-отзывы.
- › Пользователи создают и проводят события, а не просто их оценивают.
- › Досуг как совместный городской опыт, а не индивидуальное потребительское решение.

vs. Foursquare — репутация, которой можно доверять

- › Прозрачная on-chain репутация против манипулируемых метрик чекинов.
- › Верифицированная личность и история участия против анонимных оценок.
- › Вознаграждение за подлинную верификацию заведений.

vs. TikTok — глубина вместо отвлечения

- › **TikTok** поглощает внимание — **PeekTime** строит связи в реальном мире.
- › Культурная идентичность и локальное сообщество против трендов, управляемых алгоритмом.
- › Городская принадлежность против пассивного потребления контента.

7. БИЗНЕС-МОДЕЛЬ И МОНЕТИЗАЦИЯ

PeekTime зарабатывает не на внимании — а на доверии и реальном присутствии. Шесть взаимодополняющих потоков дохода создают самоусиливающуюся экономическую модель, согласованную с подлинной активностью.

7.1 B2B — подписки для заведений.

Организаторы событий и поставщики досуговых услуг получают доступ к премиальным инструментам продвижения городских событий и специальных предложений. Два уровня:

- › **Freemium**: владельцы заведений используют базовые инструменты бесплатно, с возможностью платного расширения функций.
- › **Стандартный план (\$29/месяц)**: полный инструментарий продвижения, умные бронирования, аналитика качества, инфраструктура цифровых чаевых.
- › **План для организаторов событий (\$21/месяц)**: создание и управление событиями, тикетинг, функция «Пойти с друзьями», отслеживание посещаемости.
- › Комиссии от интеграций городских сервисов — бронирование, партнёрства с такси, доставка.

7.2 B2C — Lifestyle Marketplace.

- › Маркетплейс досуга, образования, wellness-услуг, и общественной коммерции.
- › Пользователи покупают и продают товары и услуги, продвигают заведения и бренды — получая вознаграждения, привязанные к их верифицированным профилям.
- › Комиссии с транзакций и депозиты приоритетного доступа.
- › Партнёрский маркетинг: бизнесы в сфере досуга, wellness, и личного развития напрямую достигают реальных пользователей — без ботов, без фейковых аккаунтов — платформа получает небольшую комиссию с каждой транзакции.
- › Аукционы досуга: пользователи устанавливают цены на досуговые услуги; провайдеры корректируют тарифы в реальном времени по спросу; платформа зарабатывает на комиссиях с транзакций и приоритетных ставках.

7.3 Стратегические партнёрства.

- › Вызов такси в любимые заведения в один клик: партнёрские комиссии с сервисов такси и доставки.
- › Перекрёстные промоакции с заведениями и городскими брендами через каналы верифицированных пользователей.

7.4 Web3 — токен ELYS.

- › Рефлексия токена: 0,5% с каждой транзакции распределяется среди всех держателей токена; 0,5% — в фонд развития экосистемы.
- › Токен как доступ: сжигание ELYS открывает премиальные функции для пользователей.
- › Токенизация репутации: верифицированные пользователи регистрируют и подтверждают заведения, получая вознаграждения за поддержание актуальности данных.
- › Бизнес-стейкинг: заведения стейкают ELYS в знак приверженности доверию — дефляционное давление, привязанное к росту.

7.5 Прогнозы роста пользователей и монетизации.

Модель роста основана на многоканальной запуск-кампании в одном городе, применённой к рынку ~4,1 млн активных пользователей социальных сетей:

- › **Охват кампании 5%:** ~205 000 человек получили информацию.
- › **Уровень отклика 7%:** ~14 350 заинтересованных пользователей.
- › **Конверсия в регистрацию 16%:** ~2 296 зарегистрированных пользователей на запуск в одном городе.

Мультипликатор сетевого эффекта: каждый довольный пользователь в среднем приводит 1,2 новых пользователя — обеспечивая экспоненциальный, а не линейный рост.

Ранняя оценка монетизации (один город, Фаза 1): ~\$3 329 от стандартных планов для заведений (5% от зарегистрированных владельцев заведений) + ~\$2 411 от планов для организаторов событий (5% от зарегистрированных организаторов событий) = приблизительно \$5 740 начального регулярного дохода на запуск в одном городе. Этот базовый показатель масштабируется с каждым дополнительным городом и каждым активированным уровнем монетизации.

8. ТОКЕНОМИКА: ТОКЕН ELYS

8.1 Токен городского доверия.

ELYS — это утилита-токен протокола **Elysium** и экономический хребет верифицированной городской экономики **PeekTime**. Он не является инвестиционным токеном — это инфраструктурный ключ, который преобразует верифицированное человеческое присутствие, подлинность заведений и реальные городские события в управляемую, аудируемую on-chain систему доверия и доступа.

Спрос на **ELYS** структурно привязан к реальной активности **PeekTime**: каждый верифицированный пользователь, каждое зарегистрированное заведение, каждое on-chain подтверждение создаёт спрос на токен, укоренённый в реальном поведении — а не в спекуляциях.

Общая эмиссия: 9 000 000 000 ELYS · Выпущен на Polygon · Фиксированное предложение, дополнительная эмиссия невозможна.

8.2 Два основополагающих доказательства.

Вся механика токена **ELYS** в **PeekTime** основана на двух слоях доверия, работающих последовательно:

Proof-of-Reality (PoR) — подтверждение факта

PoR отвечает на вопрос: *что произошло, где, и существует ли объект на самом деле?* В **PeekTime** он верифицирует личность человека и физическое присутствие, существование заведения и его операционный статус, а также факт проведения события. PoR формирует on-chain след верифицированной реальности — основу каждой репутационной записи и лицензии.

Proof-of-Trust (PoT) — подтверждение поведенческой целостности

PoT оценивает, как ведёт себя участник — последовательно, прозрачно и в соответствии с протоколами платформы. Он отслеживает честность, соблюдение процедур, поведенческую стабильность и качество взаимодействий. PoT динамичен: растёт с опытом, снижается при нарушениях и непрерывно отражает реальную историю поведения участника.

Логика взаимодействия

- › Сначала подтверждается факт (PoR) — система фиксирует, что действие, заведение или событие реальны.
- › Затем оценивается честность участника (PoT) — формируется профиль доверия.
- › После этого активируются доступ, стимулы и экономика — токен открывает сервисы, роли, уровни и вознаграждения.

8.3 Четыре утилита-слоя ELYS в PeekTime.

① Утилита доступа — вход в верифицированные городские сервисы

ELYS открывает премиальный уровень **PeekTime**: верифицированные пользовательские лицензии (SBT), бизнес-лицензии заведений, роли создателей и организаторов, а также расширенные социальные инструменты. Без **ELYS** участники не могут получить доступ к полной верифицированной городской экономике платформы.

② Утилита репутации — on-chain оценка доверия

Стейкинг **ELYS** в репутационный стейк повышает показатель доверия участника (Trust Score), открывая расширенный доступ к эксклюзивным заведениям, программам лояльности и премиальным городским сервисам. Репутационные метрики хранятся в смарт-контрактах — защищённые от фальсификации, не отзываемые какой-либо платформой.

③ Утилити управления — стандарты, формируемые сообществом

Держатели **ELYS** участвуют в решениях по управлению, затрагивающих стандарты экосистемы **PeekTime**, пороги модерации и распределение фонда развития. Права управления масштабируются в зависимости от застейканной репутации, а не от размера токен-баланса.

④ Экономическая утилити — комиссии и стимулы

ELYS используется для стейкинга при регистрации заведений, оплаты верификации пользователей и платежей за сервисы платформы. Сжигание токенов при выдаче пользовательских лицензий и блокировка при регистрации заведений создают постоянное дефляционное давление, напрямую привязанное к росту платформы.

Ключевой принцип: **ELYS** не генерирует пассивный доход. Он активизирует доступ, сигнализирует о приверженности и вознаграждает верифицированное поведение в реальном мире. Рост принятия платформы напрямую равен росту структурного спроса на токен.

8.4 Механики токена в PeekTime.

Пользовательская SBT-лицензия

Пользователь сжигает 7 000 **ELYS** для создания непередаваемой SBT-лицензии, подтверждающей его подлинность. Лицензия открывает постоянный доступ к премиальному уровню **PeekTime**, фиксирует подтверждённые факты (*бронирования, посещения, платежи*) и формирует верифицируемую историю городской активности — только факты, никаких персональных данных.

Лицензия заведения через стейкинг Kuraka

Заведения регистрируются через стейкинг: токены замораживаются на период действия лицензии, и изымаются при фальсификации. Это формирует саморегулирующуюся модель подлинности городских заведений.

Децентрализованная верификация реальности

Верифицированные пользователи получают вознаграждения за подтверждение: существования заведения, факта проведения события и точности данных. Качество городской информации поддерживается живыми действиями людей, а не централизованной модерацией.

Переносимость репутации и интеграция платежей

Пользовательская лицензия является универсальным ключом по всей экосистеме без повторного KYC. **ELYS** применим для бронирований, депозитов, билетов, чаевых, кэшбэка и трансграничных платежей, делая токен функциональным в повседневной городской экономике.

Прогноз масштабирования:

100 000 пользователей x 7 000 **ELYS** = 700 млн **ELYS** сжигается (-7.7% эмиссии).

Прогноз масштабирования:

10 000 заведений x 27 000 **ELYS** = 270 млн **ELYS** блокируется ежегодно.

Прогноз масштабирования:

50 000 верификаций x 13 000 **ELYS** = 650 млн **ELYS** блокируется.

8.5 Управление рисками и инфраструктура контроля.

Протокол закрытия заведения

Если заведение окончательно прекращает работу, его профиль удаляется. При отсутствии нарушений застейканный депозит возвращается владельцу.

Автоматизированные ежегодные проверки

Ежегодные аудиты на уровне протокола предотвращают накопление устаревших данных. Если владелец игнорирует запросы на проверку, заведение временно скрывается до восстановления контакта.

Система разрешения споров и арбитража

Любой пользователь может подать жалобу на точность данных. Протокол **Elysium** автоматически собирает on-chain доказательства, верифицирует подтверждения PoR и PoT и выносит решение — либо передаёт дело в арбитражный комитет в сложных случаях.

Резервный фонд

Формируется из комиссий платформы и поступлений от изъятий. Используется для компенсаций в исключительных случаях, устранения последствий мошенничества и поддержания общего экономического баланса по всей экосистеме.

8.6 Распределение токенов — 9 000 000 000 ELYS.

- › 57% — Городская экономика и **PeekTime** (*смайт-контракт*): автоматические вознаграждения за регистрацию и верификацию заведений, выдачу бизнес-лицензий, доверенный каталог заведений без ботов и фейков.
- › 13% — Институциональные партнёрства и запуск (*вестинг 20 месяцев*): глобальное развёртывание экосистемы, публичный запуск **PeekTime**, первые 10+ городов, сети амбассадоров, рост команды и юридической структуры.
- › 11% — Технологическое развитие (*вестинг 3,5 года*): **PeekTime** SocialFi, репутационная инфраструктура, кросс-платформенные интеграции **Elysium**.
- › 8% — Основатели и советники (*вестинг 3,5 года*): активируется после листинга на бирже; согласовывает интересы команды и инвесторов, устраняет стимулы к краткосрочному выходу.
- › 6% — Рыночная ликвидность: начальная ликвидность на CEX и DEX, стабильная циркуляция токена, свободный доступ к рынку.
- › 5% — Резерв экосистемы: рост инфраструктуры, кросс-платформенные интеграции и долгосрочная устойчивость протокола.

8.7 Экономическая механика.

Комиссия 1% с каждой операции **PeekTime** и протокола **Elysium**. Распределение: 50% держателям токенов (*механизм рефлексии*) — постоянное вознаграждение за верифицированное участие; 50% в фонд развития экосистемы — устойчивое финансирование роста платформы. Экономика, движимая реальной городской активностью, а не спекуляциями.

8.8 График вестинга.

25% разблокируется при Token Generation Event (TGE) · 75% вестится линейно в течение 20 месяцев (*15% каждые 4 месяца*).

9. ИНВЕСТИЦИИ, TGE И ФИНАНСИРОВАНИЕ

9.1 Событие генерации токенов (TGE).

Токены **ELYS** выпускаются в сети **Polygon** с фиксированным общим объёмом предложения 9'000'000'000 единиц. TGE структурирован в три последовательных частных раунда обмена до листинга на бирже с совокупной целью \$1 160 000 USDT.

9.2 Инструменты привлечения капитала.

Ангельский акционерный капитал

5% неголосующего акционерного капитала за \$200 000 USD · до 15% / \$600 000 доступно для ангельских инвесторов.

SAFT-соглашения

Simple Agreement for Future Tokens — частный раунд, структурированный для Web3 институциональных и квалифицированных инвесторов.

Три частных раунда обмена токенов

Поэтапная стратегия распределения предотвращает резкие рыночные колебания от массовых продаж при листинге. Каждый раунд выполняется через защищённый смарт-контракт, обеспечивающий прозрачность и защиту участников.

Цели: сохранить ликвидность, стабилизировать рыночную стоимость токена, сбалансировать спрос и предложение, снизить ценовую волатильность.

Листинг на DEX

По завершении всех частных раундов обмена токены **ELYS** будут размещены на децентрализованных биржах, открывая доступ к более широкому рынку и обеспечивая органическое формирование ликвидности.

9.3 Требования к участию.

- › Участники должны соответствовать критериям квалифицированного крипто-инвестора.
- › Требуется KYC-верификации на mancosapac.org/verify.

Ограниченные юрисдикции (*в связи с местным крипто-регулированием*): Алжир, Афганистан, Бангладеш, Бахрейн, Вануату, Вьетнам, Египет, Индия, Индонезия, Иордания, Ирак, Иран, Катар, Кыргызстан, Китай, Кувейт, Ливан, Марокко, Намибия, Непал, Нигерия, Пакистан, Саудовская Аравия, Северная Македония, США, Турция, Эквадор, Южная Корея.

9.4 Анализ спроса и предложения.

Сценарии сокращения предложения

- › 100 000 верифицированных пользовательских лицензий x 7 000 ELYS сжигаются = **700 млн ELYS** (7,77% от общего предложения безвозвратно изъято).
- › 10 000 бизнес-лицензий заведений x 27 000 ELYS блокируются = **270 млн ELYS** изъято из обращения ежегодно.
- › 50 000 верификаций заведений x 13 000 ELYS = **650 млн ELYS** заблокировано (7.22% предложения).

Структура обращающегося предложения

- › Сожжено (безвозвратно): **700 млн ELYS (7,77%)**
- › Заблокировано — лицензии и верификация: **920 млн ELYS (10,22%)**
- › Заблокировано — вестинг 3,5 года: **1 750 млн ELYS (19,45%)**
- › Зарезервировано для стейкинг-вознаграждений: **5 100 млн ELYS (56,67%)**
- › Начальное обращающееся предложение: **530 млн ELYS (5,89%)**

Обращающееся рыночное предложение в год 1 (с добавлением вознаграждений): **~725 млн ELYS**.

Год 3: **~722 млн ELYS**.

По мере роста принятия экосистемы активность верифицированных пользователей и заведений непрерывно сокращает обращающееся предложение, тогда как спрос растёт.

9.5 Использование средств.

- › Разработка продукта и запуск платформы.
- › Формирование корпоративной структуры и юридического лица.
- › Расширение основной команды и операционная деятельность.
- › Маркетинг, развитие сообщества и рост пользовательской базы.
- › Стратегия токена и маркет-мейкинг.
- › Правовая защита и интеллектуальная собственность.

10. ДОРОЖНАЯ КАРТА

10.1 История: от концепции до бета-версии.

PeekTime прошёл путь от концепции через MVP до функционирующей бета-версии веб-приложения: ключевые функции работают, ранняя валидация с пользователями ведётся на целевых рынках.

10.2 Видение роста.

Фаза 1 — Публичная бета Elysium

Публичный запуск протокола доверия **Elysium**, позволяющего сторонним платформам интегрировать верифицированную репутационную инфраструктуру **PeekTime**. Масштабирование on-chain слоя доверия до кросс-платформенного принятия.

Фаза 2 — Городское принятие

Полное развёртывание функций Люди, Места и События. Создание встреч, умные бронирования, интеграция вызова такси, партнёрства с доставкой и тикетинг — всё это закреплено в верифицированной городской идентичности.

Фаза 3 — Платёжный слой

Введение фиатного и крипто-on-ramp для массовых пользователей. Бесшовная платёжная инфраструктура, обеспечивающая транзакции реальными деньгами в экосистеме городского досуга **PeekTime**.

Фаза 4 — Международный масштаб

Расширение за пределы Дубая и Рио-де-Жанейро в дополнительные lifestyle-города по всему миру. **PeekTime** становится глобальным платёжным шлюзом городского досуга — трансграничной инфраструктурой для реальной человеческой экономики.

11. ЭКОСИСТЕМА MANCO SARAC

PeekTime — один из трёх взаимосвязанных проектов экосистемы **Manco Sarac**, объединённых протоколом доверия **Elysium** и токеном **ELYS**:

PeekTime

Городская социальная платформа (13+). Потребительское лицо экосистемы — соединяющее реальных людей с реальными местами и реальными событиями в городах, начиная с Дубая и Рио-де-Жанейро.

Elysium Protocol

Инфраструктура доверия. Web3-основа, обеспечивающая верифицированные репутационные сервисы, механику Proof-of-Reality и on-chain историю доверия — питающая как **PeekTime**, так и **NeoFarm Genetics**.

NeoFarm Genetics

Проект биоэкономики нео-фермы, сфокусированный на генетике, здоровье и воспроизводстве крупного рогатого скота в Боливии. Реализует механизмы Proof-of-Breeding (PoB) и Proof-of-Health (PoH) с категориями NFT, охватывающими живое стадо, нео-ферму и фьючерсы на мясо.

Общий токен **ELYS** создаёт экономическое согласование между всеми тремя проектами. Реальная активность по всей экосистеме одновременно стимулирует спрос на токен и его дефляцию.

12. REFERENCES

- [1] Covenant of Civilization: Architectura Immunitatis Civilis — Ontology of Power, Immunity, and Dignity, Denis Dionys, (2022).
- [2] Multinational Small Businesses, Nick Szabo, 1993.
- [3] Smart Contracts, Nick Szabo, 1994.
- [4] B-Money, Wei Dai, 1998.
- [5] Business Model Generation, Alexander Osterwalder e Yves Pigneur, 2010.