



4MANTIS : « On va sortir le jeu de l'écran »



METAL GEAR SOLID :

L'histoire de 4MANTIS c'est l'histoire classique d'une fin de repas en famille, un soir du mois d'août 2018 à Juan-les-pins.

C'est l'histoire d'un projet sur une table , comme des milliers d'autres fois , des milliers d'autres projets.

Sauf que ce soir là, Louis (le CEO) est très inspiré.

D'autant plus que la discussion tourne une fois de plus autour de METAL GEAR SOLID, un jeu vidéo qu'Ignazio (CTO et père de Louis) avait offert à son fils en 1998.

Louis, à l'époque doit avoir 5 ans et quand il voit pour la première fois SNAKE le héros de MÉTAL GEAR SOLID ramper sous un tunnel dans le noir, il se lève rempli de frayeur et part se réfugier dans sa chambre. Il n'en est jamais vraiment sorti depuis.

Ni de la chambre, ni du jeu, ni du jeu vidéo.

L'idée de Louis, c'est de reprendre ce moment incroyable de METAL GEAR SOLID, lorsque le diabolique Psycho Mantis, fait vibrer la manette de la console du jeu.

Le jeu faisait pour la première fois réagir quelque chose dans le réel. Le jeu venait de sortir de l'écran.

C'est sur cette simple idée, qu'est née la technologie 4MANTIS dont le nom est un hommage à Psycho Mantis, à cette scène mythique dans laquelle il meurt et qui reste comme un des plus grands moments cultes du jeu vidéo toutes catégories confondues.

Comme toutes les bonnes idées, tout est allé très vite, on n'a pas écrit sur la table, le concept fut créé en moins de 20 mn, le nom, le design, les technologies pour y arriver, tout était là .

Le père et le fils se sont regardés, satisfaits, on pouvait dormir tranquille ce soir là.

On avait déjà assez rêvé en 20 mn.



LES STEMS, LAMPES CONNECTÉES AVEC LE JEU AFFICHENT 2 COULEURS DOMINANTES

« CE N'EST PLUS UNE IMMERSION , C'EST UNE INVASION »

Streamer et viewers créent des cérémonies sur TWITCH

4MANTIS va permettre de communiquer autrement.

Ce ne sont plus de simples messages textuels ou de simples émojis qui vont être partagés entre gamers.

Les gamers vont s'envoyer des sensations réelles, lumineuses, vibratoires, olfactives et thermiques.

Par exemple, un Streamer sur Twitch pourra organiser une « Ceremony ».

Son système 4Mantis sera alors synchronisé avec les systèmes 4MANTIS de tous ses Viewers équipés de notre technologie.

Lorsque la bombe explosera dans le jeu alors elle explosera dans la chambre du Streamer (sous forme de flashes lumineux et de vibrations) mais aussi dans la chambre de tous ses Viewers qui sont équipés de 4MANTIS.

Le plus simple est de voir la vidéo ci-dessous pour comprendre.

[VOIR LA VIDÉO SUR 4MANTIS CEREMONY](#)



Les gamers créent des Clans

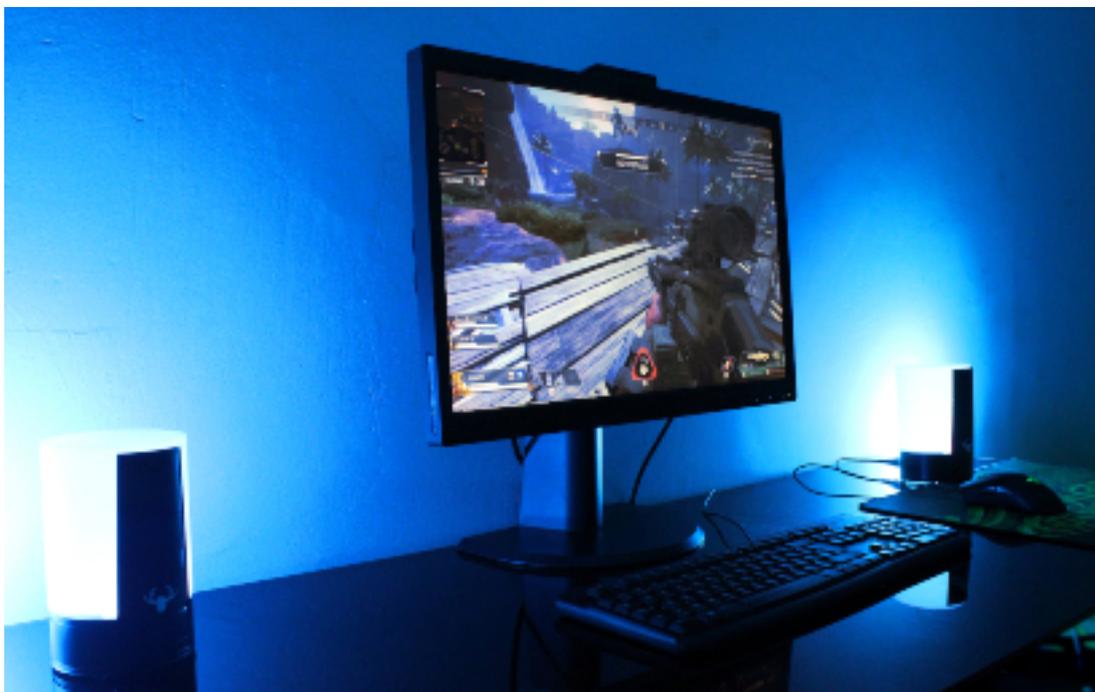
Les gamers rejoignent un jeu (in-game) afin de jouer ensemble ou les uns contre les autres.

Avec 4MANTIS CLAN ils pourront communiquer autrement.

Par exemple, si c'est l'anniversaire de l'un d'entre eux, ou si quelqu'un perd, les gamers pourront s'envoyer là encore des messages lumineux, vibratoires , olfactifs ou thermiques.

Là aussi une vidéo est disponible ici :

[VOIR LA VIDÉO SUR 4MANTIS CLAN](#)



LES STEMS AVEC UNE COULEUR DOMINANTE.

OBJETS CONNECTÉS À LA SAUCE DEEP LEARNING

La technologie 4MANTIS mixe à la fois le hardware et le software.

Il s'agit de connecter du matériel physique (lampes, diffuseurs, vibreurs) avec les événements en cours au sein du jeu.

Pour ce faire, 4MANTIS utilise l'intelligence artificielle pour analyser en temps réel les images du jeu et recourt à des systèmes embarqués de type microcontrôleurs pour diffuser l'évènement dans le réel.

Leur premier produit, les STEMS sont des lampes synchronisées avec la couleur dominante du jeu.

Vous pouvez en voir une démonstration ici :

[VOIR LA VIDÉO SUR LES STEMS](#)



LES STEMS PEUVENT ÊTRE VENDUS PAR PAIRE OU ACHETÉS À L'UNITÉ.

KICKSTARTER POUR CRÉER LA MAGIE

Derrière chaque idée se pose toujours la question de l'argent.

4MANTIS n'échappe pas à la règle.

Leur prototype est prêt et fonctionnel et enthousiasme tous les gamers qui ont pu le voir en action.

Mais maintenant il faut l'industrialiser comme le dit Louis CEO de 4MANTIS:

« L'industrialisation d'un produit est essentielle, c'est toujours un processus long, complexe et qui coûte beaucoup d'argent. Nous n'avons malheureusement pas le cash nécessaire et c'est pour cette raison que nous nous tournons vers le public, vers les gamers et

tous ceux qui pensent que notre projet peut réellement apporter quelque chose de totalement nouveau dans le monde du gaming.

Nous lançons donc un Kickstarter, le 29 novembre 2019 afin de récolter la somme nécessaire pour industrialiser la première étape de notre technologie.

Cet argent nous permettra de créer les premiers lampes synchronisées avec les évènements du jeu .

Ces lampes seront aussi synchronisées avec les lampes dans la chambre de plusieurs gamers ou viewers à travers le monde .

C'est une première mondiale »

Kickstarter est la plateforme internet de référence de crowdfunding pour le hardware.

Tout le monde peut s'inscrire et pré-commander les lampes 4MANTIS (Les STEMS).

Les personnes qui ont un budget limité peuvent tout de même participer sous forme de dons de 5 ou 10 euros, sans pré-commander.

4MANTIS est plus qu'une technologie, c'est l'avenir de la gaming room. Aidez-nous à créer la magie !