

# Description complète de la map « [Extra Sensory II] Simplifi – you » (Beat Saber)

## Contexte et présentation générale

La map « **you** » est un niveau personnalisé pour *Beat Saber*, basé sur la chanson « *you* » de l'artiste **Simplifi**. Elle a été créée par le mappeur **Swifter** et publiée dans le cadre de l'événement **Extra Sensory II** (sequel de l'événement Extra Sensory de 2020) organisé par l'équipe TotalBS <sup>1</sup>. Extra Sensory II comprend 10 maps innovantes exploitant de nouveaux mods, et « *you* » en est la 4<sup>ème</sup> map du pack (d'après l'ordre de la playlist officielle). Swifter décrit cette création comme « *la fin d'un chapitre, et le début d'un nouveau* » dans son parcours de mapper <sup>2</sup>, puisqu'il a enfin pu concrétiser une idée rêvée de longue date grâce au mod **Vivify**. En effet, « *you* » marque la première collaboration de Swifter avec Vivify, après des années à en rêver et à être bloqué – jusqu'à une récente “breakthrough” créative selon ses propres termes <sup>2</sup>.

**Informations techniques principales** : La chanson dure environ **2 minutes 37 secondes** pour un tempo lent de **70 BPM** <sup>3</sup>. Deux difficultés **Standard** sont proposées (niveau **Normal** et **Hard**) <sup>4</sup> – aucun mode Expert+, reflétant l'accent mis sur l'expérience visuelle plus que sur la difficulté pure du gameplay. La map nécessite l'installation de mods spécifiques, à savoir **Noodle Extensions**, **Chroma**, et surtout **Vivify** <sup>5</sup>, sans lesquels le niveau ne peut pas fonctionner (le bouton *Play* resterait grisé tant que Vivify n'est pas actif <sup>6</sup>). Techniquement, le niveau est associé à l'environnement “*Billie*” (thème Billie Eilish) par défaut <sup>5</sup>, mais c'est un simple point de départ *technique* – en jeu, cet environnement d'origine est complètement masqué au profit du décor personnalisé. En effet, le script de la map déplace tous les objets de l'environnement de base très loin en dessous du joueur (`position = [0, -69420, 0]`) afin de libérer l'espace visuel <sup>7</sup> pour les éléments custom. **Swifter a entièrement fabriqué le décor et les effets** de cette map « *from scratch* », c'est-à-dire sans réutiliser d'assets du jeu de base <sup>2</sup>. Le résultat a été extrêmement bien accueilli par la communauté, avec un taux d'évaluations positives d'environ **99 %** sur BeastSaber/BeatSaver <sup>3</sup> – l'enthousiasme portant autant sur l'esthétique spectaculaire que sur le gameplay lui-même.

## Décor et progression visuelle de la map (mod Vivify)

La grande innovation d'Extra Sensory II est le mod **Vivify**, qui permet aux mappeurs de charger des *Asset Bundles* Unity contenant leurs propres modèles 3D, textures, shaders, sons, etc., et de les manipuler par des événements synchronisés à la musique <sup>8</sup>. Cela offre **un contrôle total sur l'aspect visuel** du niveau, au-delà des possibilités des mods précédents. La map « *you* » exploite pleinement Vivify : **tout le décor du niveau est composé d'objets 3D et d'effets personnalisés** créés par Swifter, plutôt que d'éléments standards de *Beat Saber* <sup>2</sup>. On trouve même des matériaux et shaders avancés (les scripts contiennent du ShaderLab et HLSL), par exemple pour donner un aspect **verre** ou **miroir** à certains objets.

Voici le déroulement visuel et musical du niveau, étape par étape, avec les éléments marquants du décor :

- **Intro (0:00 - ~0:30)** - Le niveau démarre dans **l'obscurité totale**. Un environnement d'introduction (`introScene`) est chargé dès le début, mais il reste plongé dans le noir <sup>9</sup>. Le joueur se retrouve donc quasiment dans le vide, ce qui instaure une ambiance mystérieuse et attire l'attention sur la musique. Durant cette phase, les notes utilisent un matériau **réfléchissant** spécial (`reflectivenote`), à la place des notes classiques <sup>10</sup>. On peut ainsi voir de subtils reflets sur les cubes au milieu des ténèbres, prémices visuelles discrètes qui annoncent la suite.
- **Phase ambiante (≈0:30 - 1:24)** - Au moment où la musique entre dans une section plus **ambiante** (~30 secondes après le début), le décor commence à se révéler graduellement. L'environnement *ambient* (`ambientScene`) est instancié au **début du couplet** <sup>9</sup>, accompagné d'une forte lueur blanche ou colorée (`ambientFlare`) qui **éclaire soudainement la scène** <sup>9</sup>. Cela crée un effet de *révélation* visuelle : on découvre alors le décor principal conçu par le mapper. D'après les assets utilisés, on peut s'attendre à un espace aux surfaces translucides et brillantes - en effet, à ce stade les notes deviennent des **notes de verre** (`glassnote`), avec leurs flèches et chaînes également en verre <sup>11</sup>. Ces blocs transparents laissent passer la lumière et accentuent l'effet immersif. L'atmosphère visuelle est donc calme, lumineuse et un peu onirique pendant ce passage. Par ailleurs, la map utilise un effet de **déplacement de la caméra** durant cette section : à partir d'environ 1:00 min (point de l'"*Ambient Rise*" vers 70 beats), le point de vue du joueur commence à se déplacer en douceur (*out of body experience*) comme si l'âme du joueur s'élevait légèrement hors de son corps <sup>12</sup>. Ce mouvement subtil renforce l'étrangeté et l'immersion pendant la phase ambiante, sans affecter le gameplay (c'est purement visuel).
- **Montée en puissance (1:24 - 1:36)** - Lorsque la musique accélère et **monte en intensité** vers le drop (aux alentours de 1:24 min), la map introduit une série d'effets spectaculaires en **rafale**. D'abord, l'environnement *ambient* est **retiré** du jeu pour faire place nette (`ambientScene.destroyObject` à l'entrée du buildup) <sup>13</sup>. Aussitôt, plusieurs nouveaux objets sont instanciés au **début du buildup** (en synchronisation avec la musique, vers le beat 98) : une grande **fleur lumineuse** apparaît soudain (`prefabs.flower`) <sup>14</sup>, projetant sans doute une lueur colorée autour d'elle. En parallèle, un effet d'**explosion** est déclenché (`prefabs.explosions`) au même moment <sup>13</sup>, possiblement sous forme de flash ou d'onde de choc visuelle annonçant le climax. Des **panneaux** ou structures (`buildupPanel`) se mettent également en place autour de l'utilisateur <sup>13</sup>, et peu après, vers 1:28 min (beat ~104), des **particules flottantes** (`buildupparticles`) ainsi qu'une **sphère énergétique** (`buildupsphere`) font leur apparition en lévitation autour de la scène <sup>15</sup>. Ces éléments donnent l'impression que l'énergie se concentre tout autour du joueur. À mesure que le drop approche, un motif de **lumières en forme de veines** (`veinBacklight`) se déploie en arrière-plan (aux environs de 1:32 min) <sup>15</sup> : on peut imaginer des traînées lumineuses ramifiées, comme des fissures de lumière ou des racines scintillantes, illuminant le décor de façon dramatique. L'ensemble de ces effets visuels temporaires intensifient l'atmosphère et synchronisent parfaitement la montée musicale et le visuel : le joueur sent que *quelque chose d'énorme va se produire*.
- **Drop (1:36 - ~2:00)** - Au moment exact où la musique "**drop**" (vers 1:36 min), la map bascule dans son climax visuel. Tous les objets du buildup (fleur, particules, etc.) sont **supprimés en un instant** juste avant le drop <sup>15</sup>, probablement accompagnés d'un flash final ou de l'explosion

mentionnée pour masquer cette transition. Simultanément, la **scène du drop** (`dropScene`) est chargée à l'instant du drop <sup>16</sup>. Le décor change donc radicalement d'une frame à l'autre, pour révéler **un nouvel environnement spectaculaire** en phase avec l'explosion sonore. Bien qu'on ne dispose pas d'une capture exacte, on peut s'attendre à un déchaînement de couleurs et de formes dynamiques pendant cette section. Le mapper a, par exemple, utilisé un deuxième probe de réflexion (`reflectionProbe2`) pour gérer les reflets pendant le drop <sup>16</sup> – signe que des surfaces réfléchissantes (miroirs, sol brillant, etc.) sont sans doute présentes et mises en valeur par les éclairages vifs. Il est possible que le `dropScene` exploite également les motifs de *veines lumineuses* (nommés "dropveins" dans le script) et d'autres shaders pour créer un effet de **déferlement visuel** autour du joueur. Durant tout le drop, le gameplay reste volontairement **fluide et accessible** (pas de motifs de notes trop complexes) afin que le joueur puisse profiter pleinement du spectacle audiovisuel. C'est le point culminant de l'expérience, où l'audio et le visuel fusionnent pour en mettre plein la vue.

- **Outro et final (2:00 – 2:37)** – Après le drop, la musique entame son **outro** plus calme (~2:00 min). À ce moment, la scène du drop disparaît à son tour (`dropScene.destroyObject`) et l'environnement final d'**épilogue** est instancié (`endingScene`) au début de l'outro <sup>16</sup>. Le décor change de nouveau, mais cette fois pour apporter une **conclusion visuelle apaisante**. Le dernier environnement est possiblement plus épuré ou baigné d'une lumière douce, symbolisant la résolution après le chaos du drop. Le joueur peut ainsi "redescendre" visuellement en même temps que la musique. Enfin, une fois les dernières notes passées, **un texte final** apparaît à l'écran (`outroText`) <sup>17</sup>, vers 2:28 min environ. Ce texte d'épilogue délivre un message du créateur – par exemple des remerciements, ou une phrase en lien avec le thème personnel de la map. (Étant donné la note d'intention de Swifter, on peut imaginer un message sur la "fin de chapitre" ou un *remerciement d'avoir joué*, bien que le contenu exact ne soit pas précisé). Quoi qu'il en soit, ce texte conclut l'expérience de manière émouvante en établissant un lien direct entre le créateur et le joueur.

En somme, « **you** » offre une **expérience audiovisuelle hors du commun**, rendue possible par les outils de modding de pointe. Le mod Vivify permet à Swifter de **donner vie à un univers visuel inédit** en synchronisation parfaite avec la musique. Chaque segment de la chanson s'accompagne de son lot de surprises visuelles – de la pénombre initiale aux explosions de lumière du drop, en passant par la floraison éphémère du buildup. Le **décor évolutif** raconte en quelque sorte une histoire en parallèle du morceau, ce qui illustre bien l'objectif d'Extra Sensory II de « *repousser les limites de ce qu'il est possible de créer dans Beat Saber* » <sup>1</sup> <sup>18</sup>. Avec « **you** », Swifter a livré une map techniquement et artistiquement impressionnante, souvent qualifiée de "**stunning**" par les joueurs, et qui **marque un tournant** dans la conception des niveaux custom. C'est une démonstration magistrale de ce que peut apporter une intégration réussie de la musique, du gameplay et du visuel en réalité virtuelle. Les joueurs qui l'ont essayée en ressortent avec des étoiles plein les yeux, confirmant que cette création est « *à garder précieusement* » – "*and it's yours to keep*", comme le dit Swifter <sup>2</sup>.

**Sources :** Les informations ci-dessus ont été compilées à partir des données de BeatSaver/BeastSaber, du site officiel d'Extra Sensory II et du code source du projet « *you\_map* » publié par Swifter, afin de fournir la description la plus complète et fidèle possible.

---

<sup>1</sup> Extra Sensory II - BeastSaber  
<https://bsaber.com/playlists/extra-sensory-ii>

2 you - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=2SgLtmqxu-k>

3 5 Map - [Extra Sensory II] Simplifi - you - BeatSaver

<https://beatsaver.com/maps/43a1f>

4 Playlist - Extra Sensory II - BeatSaver

<https://beatsaver.com/playlists/797071>

6 8 18 Extra Sensory II

<https://exsii.totalbs.dev/>

7 9 10 11 12 13 14 15 16 17 raw.githubusercontent.com

[https://raw.githubusercontent.com/Swifter1243/you\\_map/refs/heads/main/script.ts](https://raw.githubusercontent.com/Swifter1243/you_map/refs/heads/main/script.ts)