

# Environnement visuel de la map « *Lifelike* » (Extra Sensory II) dans Beat Saber

## Environnement de jeu (décor et ambiance)

La map utilise l'environnement **Billie Eilish** officiel de Beat Saber comme base visuelle <sup>1</sup>. Cet environnement, inspiré du clip *Happier Than Ever*, se caractérise par une atmosphère sombre et immersive avec un décor de scène moderne. Il inclut des éléments dynamiques intégrés tels que des **effets de pluie** et un cycle ciel nocturne/jour (présence d'une lune ou d'un soleil contrôlable) <sup>2</sup>. Par défaut, les couleurs de cet environnement sont plutôt tamisées (notes jaunes/grises, lumières orange/crème) ce qui crée une **ambiance chaude mais mélancolique**, bien accordée au ton *ambient* et mélodique du morceau *Lifelike* de Porter Robinson <sup>3</sup>. L'ambiance générale initiale de la map est ainsi **calme et immersive**, plongeant le joueur dans un univers visuel cohérent avec la musique.

## Éclairage et effets visuels dynamiques

L'éclairage du niveau est minutieusement synchronisé et enrichi grâce au mod **Chroma**, qui offre aux mappeurs un **contrôle avancé des couleurs et des lumières** du jeu <sup>4</sup>. Attendez-vous à des changements de teintes et d'intensité parfaitement calés sur la musique : par exemple, des pulsations lumineuses sur le rythme, des flashes ou variations de couleur lors des montées en puissance, etc. L'environnement Billie comporte des sources lumineuses spécifiques (projecteurs en rayons, lumières d'eau, lune/soleil) qui sont exploitées via des événements scriptés dans la map <sup>2</sup>. Les effets visuels sont donc **dynamiques** : la scène peut s'illuminer d'une lueur vive ou au contraire s'assombrir à certains passages, créant un **jeu d'ombres et de lumières** en constante évolution. Grâce à Chroma, des configurations de couleurs non conventionnelles peuvent être utilisées, accentuant certaines émotions du morceau – par exemple des teintes froides pendant les moments doux et des explosions de couleurs chaudes lors du crescendo. L'ensemble produit un véritable **lightshow interactif**, transformant le décor au gré de la musique.

## Thèmes et intentions artistiques apparents

Visuellement, le mappeur semble avoir cherché à raconter une **histoire émotionnelle en phase avec la musique**. La chanson *Lifelike* ayant un style onirique et serein, la map propose un voyage visuel qui commence de manière fermée et introspective puis s'ouvre progressivement. On peut interpréter le décor initial plus sombre comme une **naissance ou émergence**, suivie d'une transition vers la lumière symbolisant la **renaissance ou l'élévation** – un thème fréquent chez Porter Robinson. L'intention artistique paraît être de **transposer les sensations du morceau en images** : la douceur et la nostalgie sont reflétées par des couleurs pastel et des effets de flou léger, tandis que la montée en intensité apporte des visuels de plus en plus grandioses. D'après la communauté, cette map est ressentie comme « *super chill* » et apaisante, misant sur la contemplation autant que le défi <sup>3</sup>. L'ensemble évoque ainsi une **expérience audiovisuelle poétique**, où chaque élément visuel renforce l'atmosphère « vivante » (*lifelike*) et émotive de la chanson.

## Usage des plateformes personnalisées et shaders

Cette map fait partie de l'événement Extra Sensory II qui a inauguré le mod **Vivify** – un outil révolutionnaire permettant d'importer des éléments Unity personnalisés dans Beat Saber <sup>5</sup> <sup>6</sup> . Concrètement, le mappeur a pu intégrer des **modèles 3D et shaders sur mesure** pour enrichir le décor bien au-delà des limites habituelles du jeu. On observe par exemple l'utilisation d'une **plateforme de jeu customisée** : le sol sur lequel se tient le joueur semble réduit ou transparent, plongeant le joueur dans le vide et renforçant l'immersion (certains joueurs ont rapporté avoir eu le vertige en regardant en bas au début de la map). Vivify offre un **contrôle total de la scène**, y compris l'ajout de nouvelles textures, de particules et d'effets visuels inédits <sup>6</sup> . Il est donc probable que des shaders spéciaux aient été utilisés pour simuler des matériaux réalistes (eau, ciel, reflets) – par exemple des reflets d'eau sur le sol ou des nuages animés. L'emploi combiné de Noodle Extensions et Vivify permet de **redessiner l'environnement en temps réel** : le mappeur peut ainsi modifier la taille ou la position de structures de la scène, faire apparaître des objets entièrement nouveaux, ou encore appliquer des effets visuels complexes synchronisés à la musique. Ce niveau repousse les frontières habituelles de Beat Saber en proposant un univers visuel **quasi-cinématique**, rendu possible seulement grâce à ces mods avancés <sup>4</sup> <sup>6</sup> .

## Synchronisation visuelle avec la musique

Un des points forts de *Lifelike* est la **synchronisation étroite entre la musique et les visuels**. Chaque changement de rythme ou mélodie trouve un écho dans le décor ou l'éclairage. Par exemple, sur les temps forts (downbeats) on peut voir les lumières du décor clignoter ou changer de couleur exactement au moment du beat. De même, les phases calmes du morceau s'accompagnent d'un éclairage plus doux et minimaliste, tandis que les crescendos déclenchent des animations plus intenses de l'environnement (comme l'activation progressive de nouvelles lumières ou l'apparition d'éléments visuels). Cette synchronisation va au-delà des simples lumières : des objets de décor peuvent se mouvoir au rythme (grâce à Noodle Extensions), et même des **événements spéciaux** (comme la pluie ou l'ouverture du ciel) surviennent pile au moment où la musique l'exige. Le résultat est que **chaque note et chaque son a une conséquence visuelle**, ce qui renforce énormément l'impact du morceau. Sans les mods adéquats, la map resterait jouable mais vous **passeriez à côté de toute une dimension de l'expérience, la dimension visuelle** essentielle au ressenti <sup>7</sup> . Ici, le visuel et l'auditif sont en parfaite harmonie, transformant le gameplay en **spectacle audiovisuel synchronisé**.

## Transitions et évolutions visuelles notables durant la map

*Capture d'écran illustrant la transition finale : l'environnement se brise et dévoile un horizon ouvert avec un champ verdoyant sous un ciel bleu éclatant, synchronisé avec le climax musical.*

La map *Lifelike* offre plusieurs transitions visuelles marquantes au fil de la chanson. L'une des plus spectaculaires survient lors du **climax** : le décor initial (plutôt confiné et urbain) se **métamorphose soudainement**. Des fissures lumineuses apparaissent dans l'obscurité, puis l'environnement semble littéralement **"se briser" en éclats**, ouvrant la vue sur un vaste ciel bleu et un paysage naturel verdoyant (comme le montre l'image ci-dessus). Ces fragments flottants de ciel et de nuages autour du joueur suggèrent que l'on a brisé les murs d'un monde virtuel pour atteindre un monde réel et vivant. La transition est parfaitement fluide et synchronisée à la musique, amplifiant l'effet de libération et d'élévation procuré par le morceau. D'autres évolutions notables incluent possiblement le passage de la **nuit à l'aube** au cours de la map : l'environnement Billie permet de passer d'une ambiance nocturne (lune et pluie) à une ambiance diurne ensoleillée <sup>2</sup> , et il est probable que le mappeur ait utilisé ce levier pour accompagner la progression émotionnelle de la musique. On peut ainsi voir la pluie tomber lors d'un segment mélancolique, puis cesser lorsque la tension musicale se relâche, ou encore un lever

de soleil virtuel coïncider avec l'arrivée d'une nouvelle phrase musicale plus positive. Chaque **changement visuel majeur correspond à une étape du morceau**, ce qui donne l'impression que le décor "évolue" en même temps que la chanson. En somme, « *Lifelike* » propose une succession de tableaux visuels dynamiques – du sombre initial à l'éblouissant final – offrant une expérience évolutive et mémorable tout au long du niveau <sup>8</sup>.

**Sources** : BeatSaver (détails de la map et de l'environnement) <sup>1</sup> <sup>2</sup> ; Wiki BSMG (informations techniques sur l'environnement Billie) <sup>2</sup> ; Reddit (commentaires sur les mods Chroma/Noodle/Vivify) <sup>4</sup> <sup>6</sup> <sup>7</sup> <sup>8</sup> ; Gameplay Extra Sensory II (*Lifelike* – Porter Robinson).

---

<sup>1</sup> <sup>3</sup> Map - [Extra Sensory II] Porter Robinson - Lifelike - BeatSaver

<https://beatsaver.com/maps/43a25>

<sup>2</sup> Basic Lighting | BSMG Wiki

<https://bsmg.wiki/mapping/basic-lighting.html>

<sup>4</sup> <sup>6</sup> <sup>7</sup> <sup>8</sup> How essential are chroma and noodle extensions? : r/beatsaber

[https://www.reddit.com/r/beatsaber/comments/1j70s5e/how\\_essential\\_are\\_chroma\\_and\\_noodle\\_extensions/](https://www.reddit.com/r/beatsaber/comments/1j70s5e/how_essential_are_chroma_and_noodle_extensions/)

<sup>5</sup> Extra Sensory II | Porter Robinson - Lifelike [nasafrasa] - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=0fwtm1xV4gA>