

# FONCTIONNEMENT DES /me

## /do

### Le /me ; comment l'utiliser ?

Le /me est utilisé pour que votre personnage réalise une action. Il faut savoir que "/me" = "il", donc quand vous faites un "/me", c'est pour faire réaliser une action (qui n'est pas scriptée ou non réalisable dans GTA) à votre personnage, pour que les personnes autour de vous soient au courant de cette action en question.

Exemple : /me se caresse les cheveux.

Votre personnage se caresse donc les cheveux, et les personnes autour de vous peuvent être au courant que votre personnage se caresse les cheveux et donc, peuvent interagir de cette manière.

Attention à ne pas utiliser le /me pour faire "penser votre personnage".

/me pense qu'il est petit = FAUX. Les pensées de votre personnage doivent rester dans la tête de votre personnage, parce que dans tous les cas, ON NE PEUT PAS SAVOIR CE QUE VOUS PENSEZ.

---

### Le /do ; comment l'utiliser ?

Le /do est utilisé pour décrire une action/scène. C'est-à-dire qu'ici, avec le /do, ce n'est PAS votre personnage qui est pris en compte, MAIS LA SCÈNE VISIBLE en question. Prenons un exemple.

Exemple : /do Nous pouvons voir que la maison a été brûlée.

Effectivement, si votre personnage a fait brûler sa maison, après l'arrivée des pompiers il ne reste plus rien (ou presque). Si vous êtes devant la maison, en train de pleurer (/me pleure), qu'une personne s'approche de vous, ET VOUS DEMANDE "que se passe-t-il ?", vous répondez donc que votre maison a brûlée et vous pouvez mettre le /do en exemple ci-dessus à ce moment-là, pour que la personne soit au courant que votre maison a été brûlée.

/do sert aussi à décrire l'état d'une personne, où exactement la personne a été touché et les dégâts par exemple : La personne a plusieurs lésion aux côtes et a un bleu au niveau de l'œil gauche.

Le /do est vraiment utilisé pour ce que nous ne pouvons voir/irréalisable via le script.

**PAR CONTRE, vous ne pouvez forcer le rôleplay que ça soit en /me et en /do.**

**crédit: DaPlug Guide**

---

Révision #5

Créé 2024-05-03 16:11:25 UTC par Oualid

Mis à jour 2025-06-14 20:13:09 UTC par Oualid