

Guide créer un serveur CS2

Etape 1 : Installer les dépendances

```
1 sudo apt update && sudo apt upgrade
```

Installation d'un serveur SSH pour pouvoir contrôler le serveur à distance :

```
1 sudo apt install openssh-server;  
2 sudo systemctl start ssh.service
```

Afficher l'ip locale du serveur :

```
1 ip a  
2  
3 eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP group default qlen 1000  
4     link/ether 08:00:27:e2:80:18 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff  
5     inet 192.168.X.X/24 brd 10.0.2.255 scope global eth0 valid_lft forever preferred_lft forever
```

Noter l'ip 192.168.X.X

Etape 2 : Installer SteamCMD

```
1 sudo add-apt-repository multiverse; sudo dpkg --add-architecture i386; sudo apt update;  
2 sudo apt install steamcmd
```

Etape 3 : Télécharger CS2

Créer un répertoire pour le serveur CS2 :

```
1 cd chemin/vers/l/emplacement/voulu  
2 mkdir csServer
```

Installation/mise à jour de CS2 :

```
1 steamcmd  
  
1 force_install_dir chemin/vers/repertoire/serveur  
2  
3 login anonymous  
4  
5 app_update 730 validate
```

Si le jeu est déjà installé dans le répertoire, et que l'on veut simplement le mettre à jour :

```
1 app_update 730
```

Etape 4 : Configuration du serveur

Créer un répertoire sdk64 dans le .steam

```
1 cd /home/utilisateur_actuel/.steam  
2 mkdir sdk64
```

Créer un lien symbolique dans sdk64 de la bibliothèque steam steamclient.so souvent situé :

```
1 /home/utilisateur_actuel/.local/share/Steam/steamcmd/linux64
```

Création du lien symbolique :

```
1 ln -s /home/utilisateur_actuel/.local/share/Steam/steamcmd/linux64/steamclient.so  
/home/utilisateur_actuel/.steam/sdk64
```

Il est important d'utiliser des chemins absolus pour la création d'un lien symbolique

Etape 5 : Lancement du serveur CS2

Aller à dans le répertoire CS2 :

```
1 cd chemin/vers/repertoire/serveur/game/bin/linuxsteamrt64
```

Lancement du serveur CS2 :

```
1 ./cs2 -dedicated +map de_dust2
```

Dans CS2, pour se connecter au serveur il faut :

- Activer la console dans **paramètres** → **jeu** mettre Activer la console de développement sur Oui
- Cliquer sur Accéder à la configuration de la touche d'activation de la console et assigner une touche
- Ouvrir la console
- `connect ip_du_server`

Commandes de base dans un serveur CS2

Les fichier config du serveur sont localisés :

```
1 cd chemin/vers/repertoire/serveur/game/csgo/cfg
```

On peut créer des nouvelles config :

```
1 touch exemple.cfg
```

Ensuite mettre les commandes que l'on souhaite dans le fichier cfg, voici la liste des commandes CS2 :

 [List of Counter-Strike 2 console commands and variables - Valve Developer Community](#)

Dès que le fichier .cfg est terminé, dans le serveur lancé exécuter cette commande :

```
1 exec exemple.cfg
```

On peut aussi changer de map avec :

```
1 changemap map_code
```

Exemple :

```
1 changemap de_mirage  
2  
3 changemap cs_office
```

Voici la liste des maps et de leur codes :

 [List of CS:GO & CS2 Map Codes with Commands | Total CS](#)

On peut lancer une map du workshop avec :

```
1 host_workshop_map workshop_map_code
```

exemple :

1 host_workshop_map 156054906

Le code peut être trouvé en allant sur la page workshop de la map voulue et en copiant l'id dans l'url

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=156054906>