

Serveur TDM

- [Commandes](#)

Commandes

? Commandes Serveur & Plugins — CS2 Team Deathmatch

“ Configuration basée sur :

- **CS2-Deathmatch (NockyCZ)** — build du 6 octobre 2025
- **GG1MapChooser (ssypchenko)**
- **CounterStrike 2 Dedicated Server sous Windows**

?? 1. Commandes de base (CS2 / Console / RCON)

Commande	Description	Exemple
<code>game_type <n></code>	Définit le “type de jeu”.	<code>game_type 1</code>
<code>game_mode <n></code>	Définit le mode (deathmatch, casual, etc.).	<code>game_mode 2</code>
<code>map <mapname></code>	Charge immédiatement une carte.	<code>map de_inferno</code>
<code>changelevel <mapname></code>	Change la carte à la fin du round actuel.	<code>changelevel de_vertigo</code>
<code>mp_restartgame 1</code>	Redémarre la partie instantanément.	—
<code>mp_freezetime <sec></code>	Durée du freeze en début de manche.	<code>mp_freezetime 0</code>
<code>mp_roundtime <min></code>	Durée d’un round.	<code>mp_roundtime 10</code>
<code>mp_timelimit <min></code>	Limite de temps totale.	<code>mp_timelimit 30</code>
<code>bot_kick</code>	Retire tous les bots.	—
<code>bot_add_ct</code> / <code>bot_add_t</code>	Ajoute un bot dans l’équipe CT/T.	—

Commande	Description	Exemple
<code>sv_cheats 1</code>	Active les commandes de triche pour test.	—
<code>noclip</code>	Permet de voler/traverser les murs (<code>sv_cheats 1</code> requis).	—
<code>impulse 101</code>	Donne de l'argent maximum.	—
<code>sv_infinite_ammo 1</code>	Munitions illimitées.	—

? 2. Commandes — Plugin CS2-Deathmatch

“ Plugin : [CS2-Deathmatch par NockyCZ](#)

Fichier de configuration : `addons/counterstrikesharp/configs/plugins/CS2-Deathmatch/Deathmatch.json`

? Commandes Joueurs (via console ou chat)

Commande	Description	Exemple
<code>!guns</code> ou <code>/guns</code>	Ouvre le menu de sélection d'armes.	—
<code>!respawn</code>	Force un respawn instantané.	—
<code>!dm</code>	Affiche les infos du mode Deathmatch actuel.	—
<code>!hp</code>	Montre les bonus de santé par kill.	—
<code>!score</code>	Affiche ton score actuel.	—

?? Commandes Serveur (cvars et console)

Commande	Description	Valeur par défaut
<code>css_dm_enabled</code>	Active ou désactive le mode deathmatch.	<code>true</code>
<code>css_dm_respawn_delay</code>	Temps avant respawn (secondes).	<code>0.0</code>
<code>css_dm_health_per_kill</code>	Santé gagnée par kill.	<code>10</code>

Commande	Description	Valeur par défaut
<code>css_dm_armor_per_kill</code>	Armure gagnée par kill.	10
<code>css_dm_remove_dropped_weapons</code>	Supprime les armes tombées au sol.	true
<code>css_dm_grenade_mode</code>	Contrôle l'apparition des grenades.	none / random / enabled
<code>css_dm_spawn_protection_time</code>	Durée d'invulnérabilité après respawn (secondes).	2.0
<code>css_dm_weapon_primary</code>	Arme principale forcée (optionnel).	"random"
<code>css_dm_weapon_secondary</code>	Arme secondaire forcée.	"deagle"
<code>css_dm_team_balance</code>	Active ou désactive l'équilibrage automatique des équipes.	false
<code>css_dm_score_limit</code>	Score limite pour terminer la partie.	0 (désactivé)
<code>css_dm_headshot_only</code>	Active le mode "headshot only".	false

? Exemples rapides

```
css_dm_enabled true
css_dm_respawn_delay 0
css_dm_health_per_kill 20
css_dm_weapon_primary ak47
css_dm_weapon_secondary deagle
```

?? 3. Commandes — Plugin GG1MapChooser

“ Plugin : [GG1MapChooser](#)

Fichier de configuration principal : `game/csgo/cfg/GGMCmaps.json`

? Commandes Utilisateur (chat)

Commande	Alias	Description
<code>!nominate <map></code>	<code>/nominate</code>	Permet de proposer une map pour le prochain vote.

Commande	Alias	Description
<code>!rtv</code>	<code>/rtv</code>	Lance un "Rock The Vote" — permet de forcer un vote si un pourcentage de joueurs le demande.
<code>!timeleft</code>	<code>/timeleft</code>	Affiche le temps restant avant le changement de map.
<code>!nextmap</code>	<code>/nextmap</code>	Montre la prochaine map prévue.

?? Commandes Serveur (admin)

Commande	Description
<code>css_mapvote_start</code>	Force le lancement immédiat d'un vote de map.
<code>css_mapvote_next <map></code>	Définit manuellement la prochaine map.
<code>css_mapvote_reload</code>	Recharge la configuration de GG1MapChooser.
<code>css_mapvote_nominate <map></code>	Nomme une map au vote via console.

?? Paramètres de configuration typiques

Dans `addons/counterstrikesharp/configs/plugins/GG1MapChooser/config.json` :

```
{
  "VoteMapsCount": 5,
  "PercentRequired": 60,
  "AllowNominate": true,
  "RockTheVoteEnabled": true,
  "AutoChangeMap": true,
  "MapsFile": "GGMCmaps.json"
}
```

? 4. Exemple de rotation (GGMCmaps.json)

```
{
  "de_bikinibottom": {
    "ws": true,
```

```
"display": "Bikini Bottom",
"mapid": "3477187482"
},
"eldorado": {
  "ws": true,
  "display": "El Dorado",
  "mapid": "3408790618"
},
"de_dogtown": {
  "ws": true,
  "display": "Dogtown",
  "mapid": "3414036782"
},
"cs_agency": {
  "ws": true,
  "display": "Agency",
  "mapid": "3339983232"
},
"de_flick": {
  "ws": true,
  "display": "Flick",
  "mapid": "3423073369"
},
"de_dust2": { "ws": false },
"de_inferno": { "ws": false },
"de_mirage": { "ws": false },
"de_nuke": { "ws": false },
"de_vertigo": { "ws": false }
}
```

? Astuces pratiques

- Pour tester un changement de map immédiat :

```
changelevel de_inferno
```

- Pour forcer un vote instantané depuis la console :

```
css_mapvote_start
```

- ☐☐ Pour relancer les plugins sans reboot complet (si CounterStrikeSharp l'autorise) :

```
css_plugins reload all
```

? Crédits et sources

- **CS2-Deathmatch** : <https://docs.sourcefactory.eu/deathmatch/info>
- **GG1MapChooser** : <https://github.com/ssypchenko/GG1MapChooser>
- **CounterStrike 2 Dedicated Server Commands** : [Valve Developer Wiki](#)

☐☐ **Dernière mise à jour** : 8 octobre 2025

☐☐ **Serveur cible** : Windows - CS2 Dedicated + CounterStrikeSharp + CS2-Deathmatch + GG1MapChooser