

Table des matières

Avec les anciennes versions de Half-Life l'authentification se faisait avec WON. Ce système n'existe plus (remplacé par *Steam*). Lorsqu'on lance un vieux exécutable serveur *hlds* l'authentification WON n'est plus possible et le serveur n'est pas authentifié et les joueurs ne peuvent pas se connecter.

La solution est de lancer le serveur avec les options **+sv_lan 1** et/ou **-nomaster** et de spécifier une adresse Internet dans la ligne de commande. Le souci c'est quand un client se connecte il peut obtenir le message d'erreur *LAN servers are restricted to local clients (class C)* ce qui est normal puisque le serveur est censé être un serveur LAN mais les clients arrivent avec un IP internet.

Il y a 2 solutions :

- utiliser le binaire [lan_fw](#)³⁾, il permet de bypasser WON. Cependant le *lan_fw* repose sur le fichier *master.ini* qui fait référence à des serveurs qui sont down depuis un moment. Donc l'exécutable par en timeout et le serveur lagge pendant ce temps. Il faut modifier l'IP et le port dans le *master.ini* pour pointer sur un service et un port qui répondent (quelqu'il soit). Ça permet simplement d'éviter le timeout même si on reçoit un message indiquant que le serveur n'a pas pu être rendu public. Ça n'a pas d'importance.
- dans certains cas *lan_fw* peut ne pas fonctionner (cela peut dépendre aussi de votre architecture réseau), on peut utiliser ce [script](#) qui modifie le binaire *hlds_1*. Il supprime l'authentification WON et supprime la vérification des plages réseau. C'est la méthode la plus simple et plus efficace.

³⁾ see <http://eisbaer.essentrix.net/setup.html> or <http://csbeta.ndlp.info/setup.html>

From:
<https://unix-bck.ndlp.info/> - **Where there is a shell, there is a way**

Permanent link:
https://unix-bck.ndlp.info/doku.php/informatique:jeux_videos:jeux_actuels_et_ou_recents:counter-strike:fr:won_bypass?rev=1246302265

Last update: **2009/06/29 21:04**