2025/12/02 00 24	1 /3	1
2025/12/03 09:24	1/3	won bypas

Table des matières

https://unix.ndlp.info/ Printed on 2025/12/03 09:24 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 vieil exécutable serveur hlds l'authentification WON n'est plus possible et le serveur n'est pas authentifé 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_fw¹¹, 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). Ca permet simplement d'éviter le timeout même si on reçoit un message indiquant que le serveur n'a pas pu être rendu public. Ca 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.

see http://eisbaer.essentrix.net/setup.html or http://csbeta.ndlp.info/setup.html

From:

https://unix.ndlp.info/ - Where there is a shell, there is a way

Permanent link

https://unix.ndlp.info/doku.php/informatique:jeux_videos:jeux_actuels_et_ou_recents:counter-strike:fr:won_bypass?rev=1617713586

Last update: 2021/04/06 12:53