

Configuration d'une DMZ pour XBox One

v. 1.0-0 du 18 février 2016

Une DMZ (*DeMilitarized Zone*), dans un réseau informatique, est un sous-réseau composé de une ou plusieurs adresses IP, directement accessible depuis l'extérieur du LAN via un routeur dans lequel ces adresses ne bénéficient pas déjà de redirection de ports (*Port Forwarding*). Créer une DMZ permet à l'équipement qui s'y trouve d'être accessible directement depuis Internet dès que l'adresse IP externe du routeur est connue.

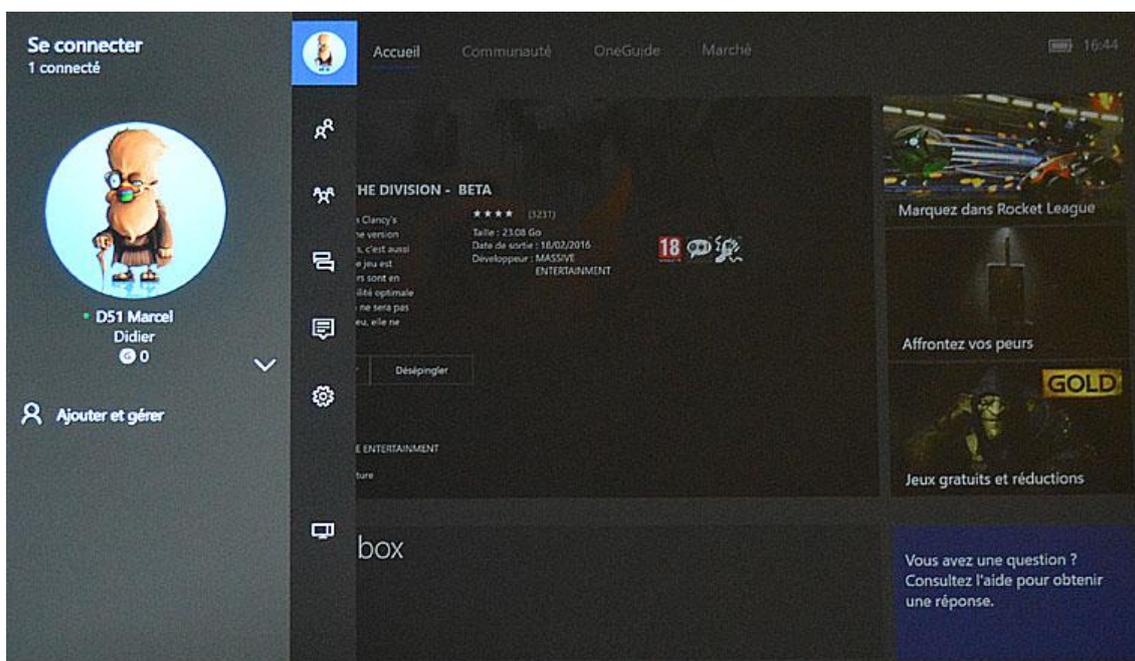
Avant de créer une DMZ pour un ordinateur, même de jeu, il est important de considérer que vous exposez cette machine à tous types d'attaques informatiques.

Ceci est très important pour les ordinateurs de jeu de type Macintosh ou PC, mais un peu moins pour les consoles, qui sont non seulement beaucoup plus difficiles à pirater, mais qui présentent un intérêt limité pour le pirate.

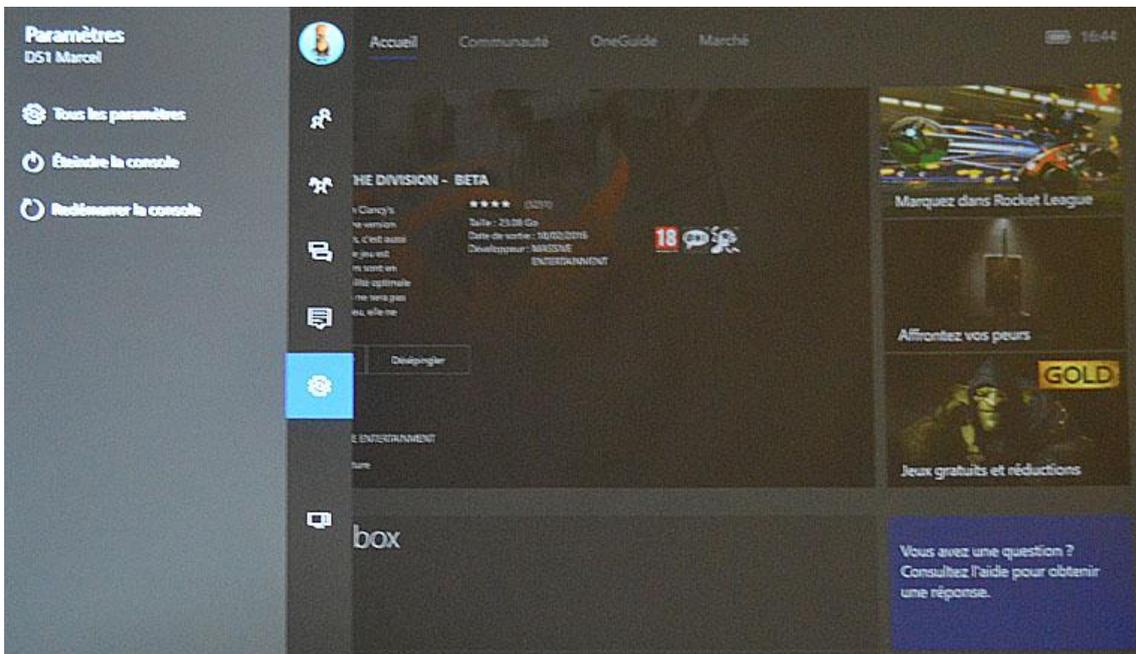
L'intérêt de créer une DMZ dans un routeur pour une plateforme de jeu est à la fois de résoudre les problèmes d'ouverture de ports s'il y en a, et surtout d'augmenter notablement la vitesse du trafic IP. C'est pourquoi la méthode de création d'une DMZ pour XBox est expliquée ci-dessous.

I. Réglages à effectuer sur la XBox

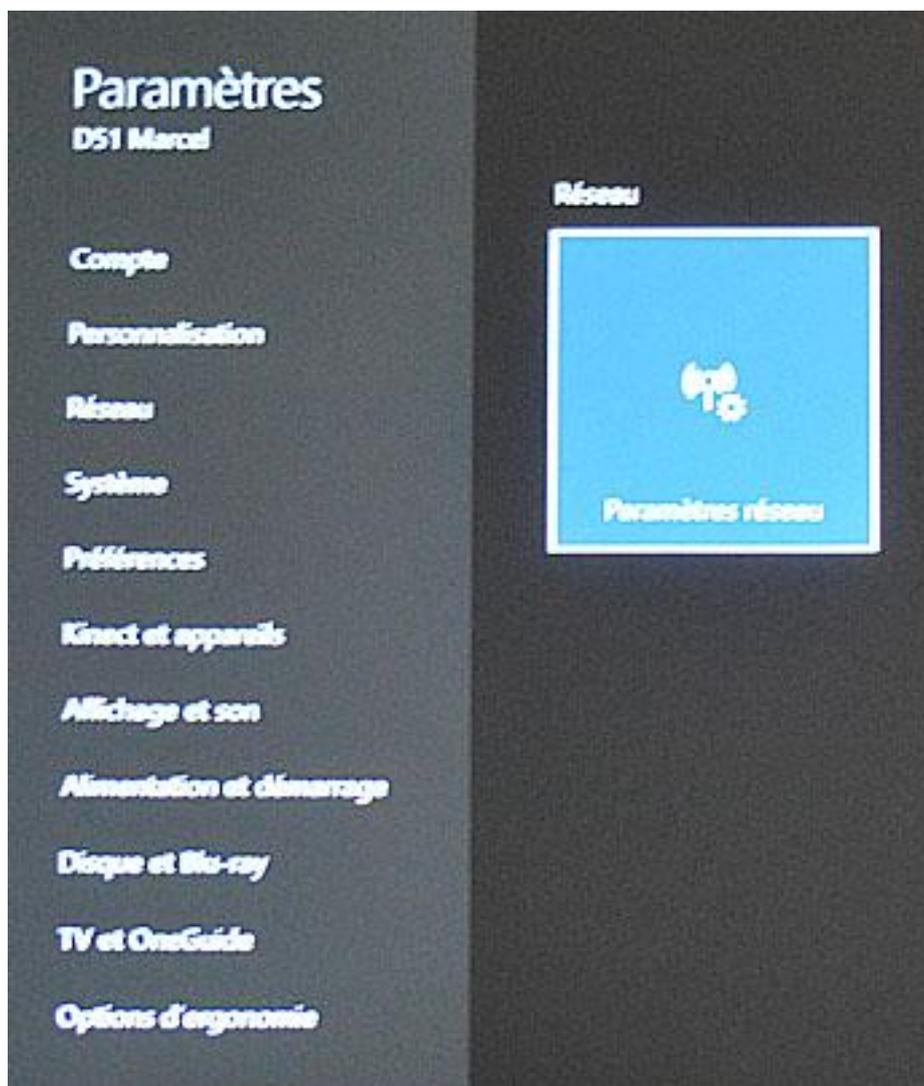
Allumez votre XBox et cliquez sur votre profil :



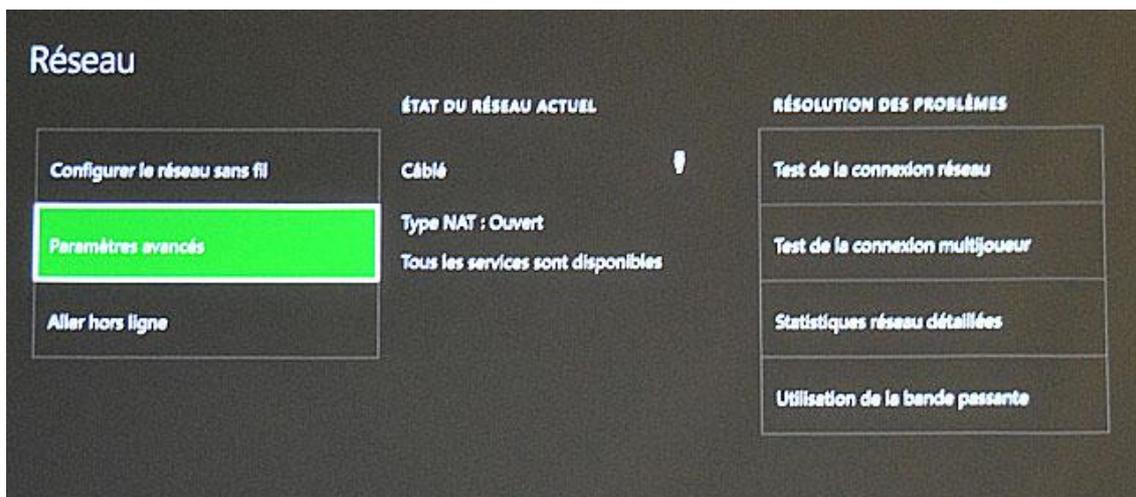
Puis allez dans le menu **Paramètres** :



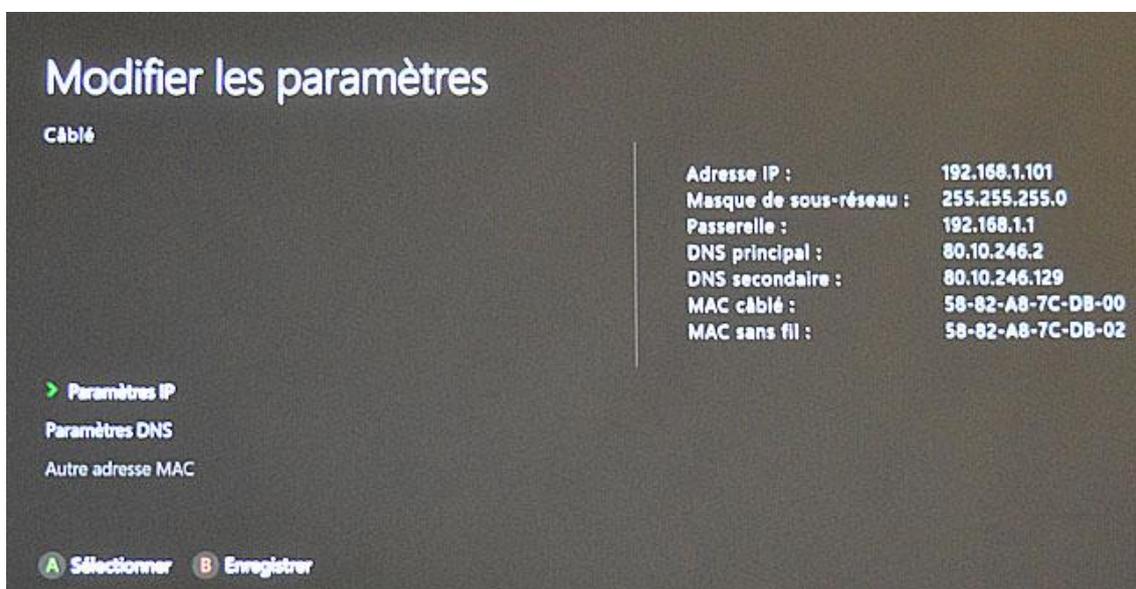
Puis allez dans **Réseau** :



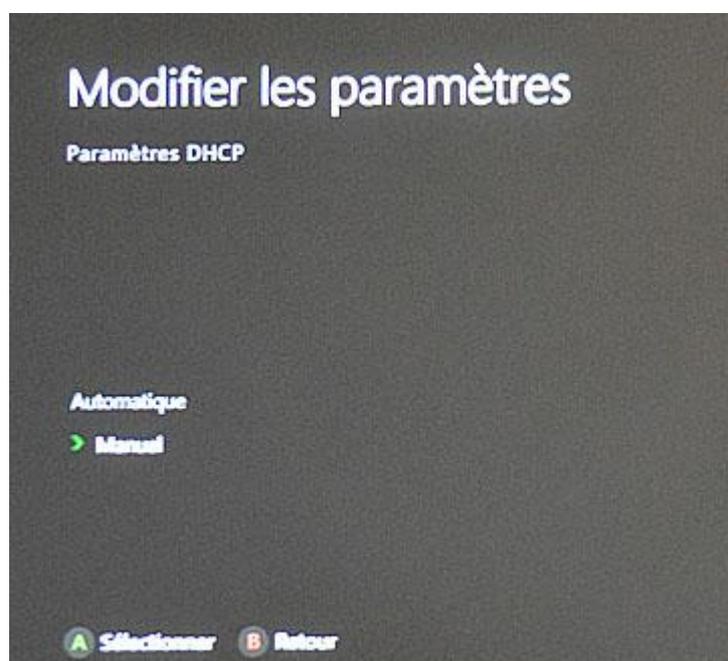
Ensuite, choisissez **Paramètres avancés** :



Puis choisissez **Paramètres IP** :



Désactivez l'option DHCP (par défaut) en choisissant le mode **Manuel** :



L'adresse IP est n'importe quelle adresse disponible dans votre réseau, le *masque* devrait être la valeur standard, la *passerelle* est l'adresse de votre routeur/adaptateur ADSL et vos *DNS* sont ceux de votre fournisseur d'accès. Exemple pour **Orange** :

> Modifier les paramètres

Adresse IP

192 . **168** . **1** . **9**

Symboles	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	!	Retour arrière	
Curseur gauche	a	z	e	r	t	y	u	i	o	p	é	Curseur droit	
	q	s	d	f	g	h	j	k	l	m	ù		
Maj	w	x	c	v	b	n	è	à	.	.	'	Espace	Entrer

> Modifier les paramètres

Masque de sous-réseau

255 . **255** . **255** . **0**

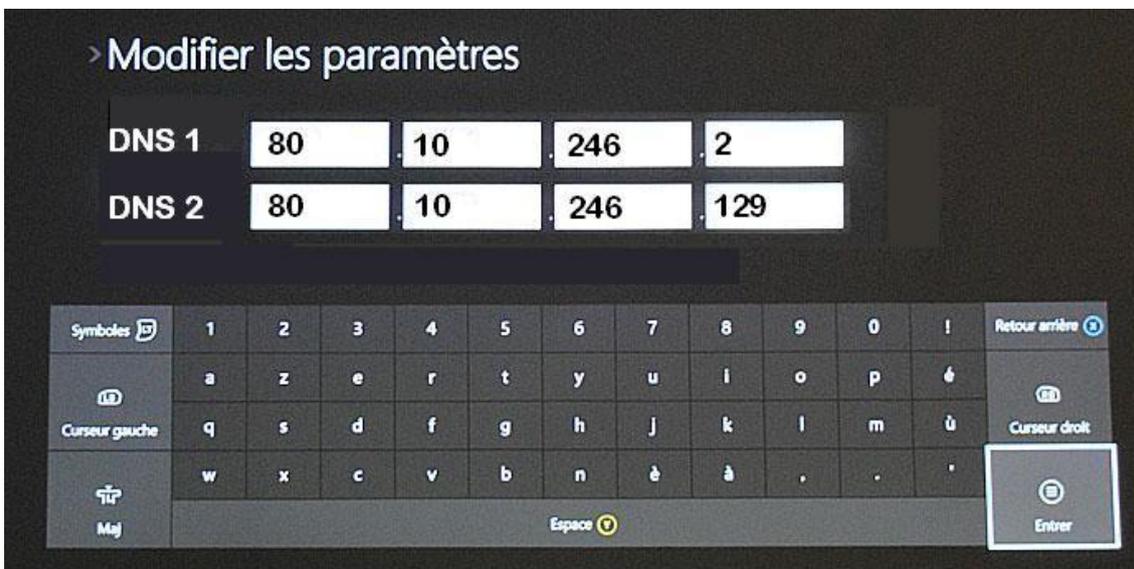
Symboles	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	!	Retour arrière	
Curseur gauche	a	z	e	r	t	y	u	i	o	p	é	Curseur droit	
	q	s	d	f	g	h	j	k	l	m	ù		
Maj	w	x	c	v	b	n	è	à	.	.	'	Espace	Entrer

> Modifier les paramètres

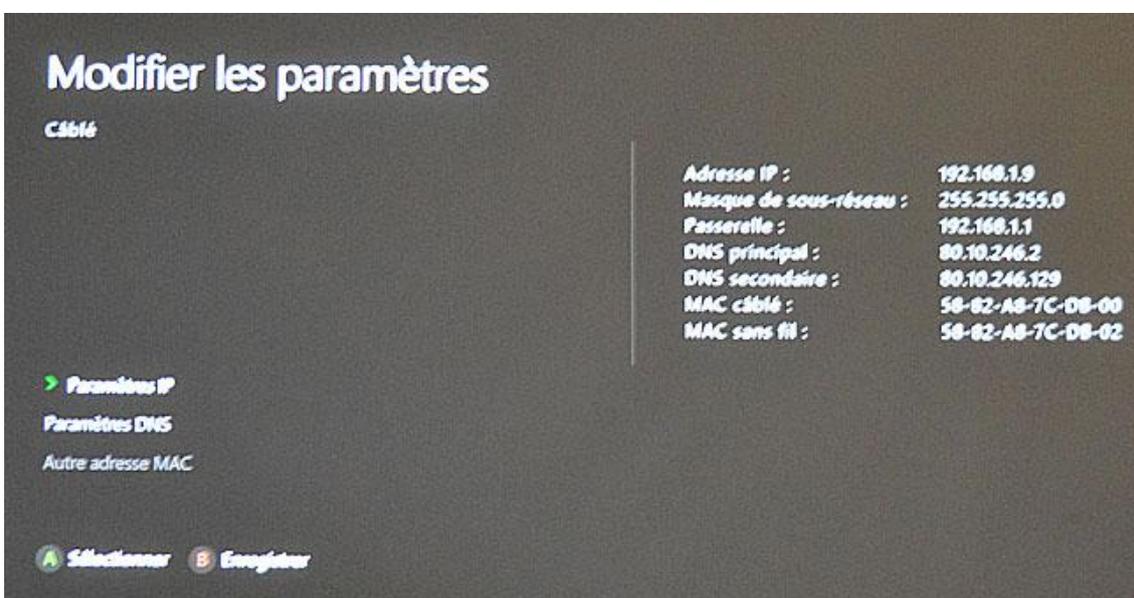
Passerelle

192 . **168** . **1** . **1**

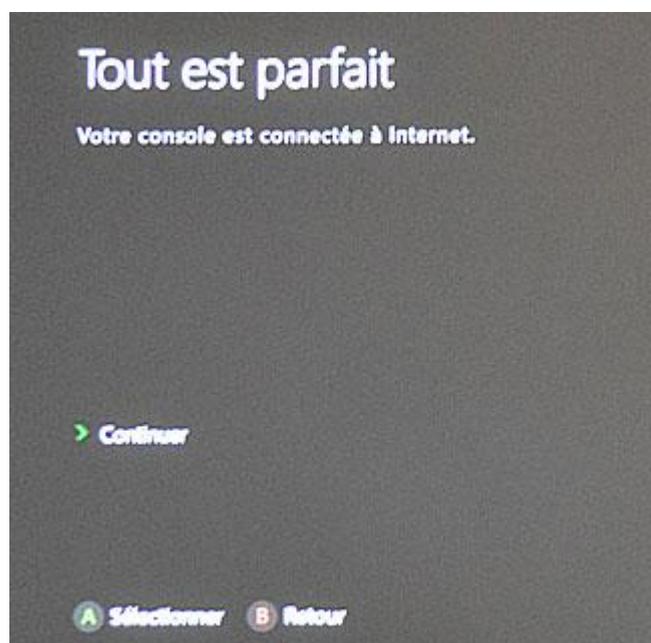
Symboles	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	!	Retour arrière	
Curseur gauche	a	z	e	r	t	y	u	i	o	p	é	Curseur droit	
	q	s	d	f	g	h	j	k	l	m	ù		
Maj	w	x	c	v	b	n	è	à	.	.	'	Espace	Entrer



Vous devez obtenir à peu près ceci :



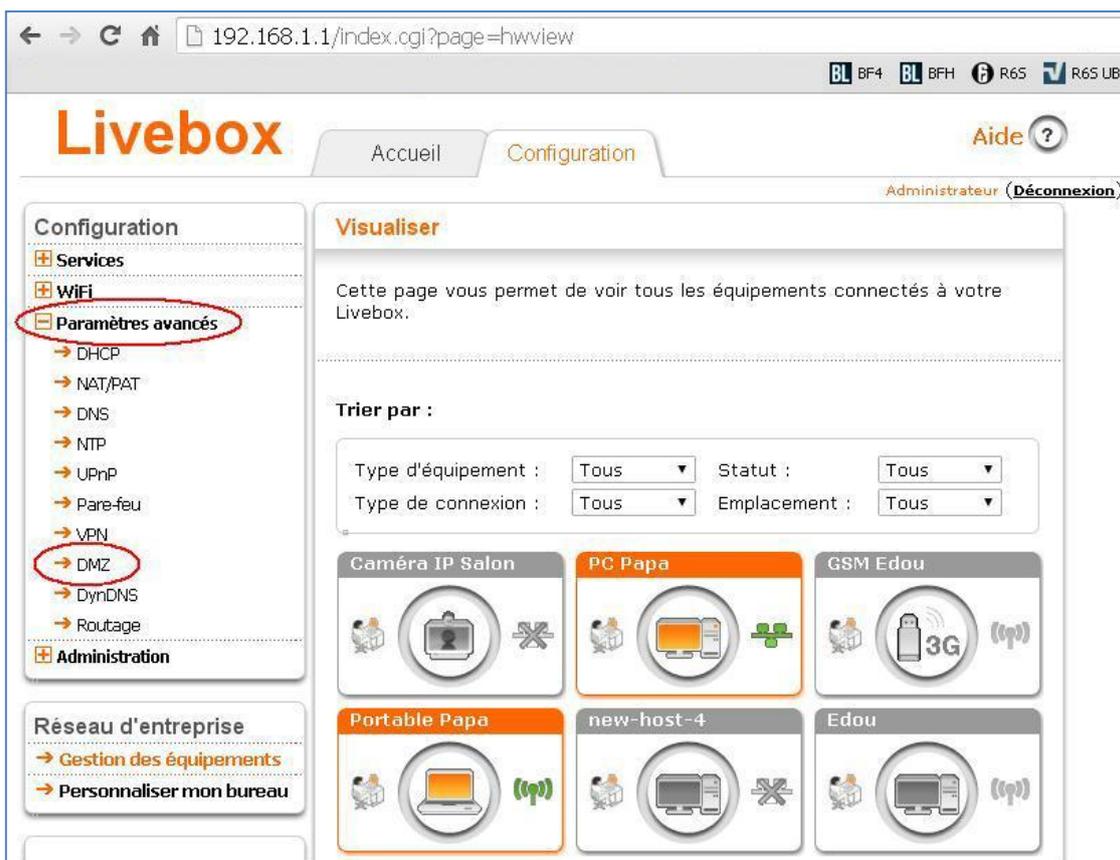
Validez, et quand vous avez fini, testez votre connexion :



Tout ça, c'est pour la Xbox. Maintenant, il vous faut aller sur votre routeur/Box ADSL pour créer votre DMZ et y inclure l'équipement auquel vous venez de donner une adresse IP fixe (les DMZ ne fonctionnent pas très bien avec des IP données par DHCP...)

II. Réglages à effectuer sur le routeur/adaptateur ADSL

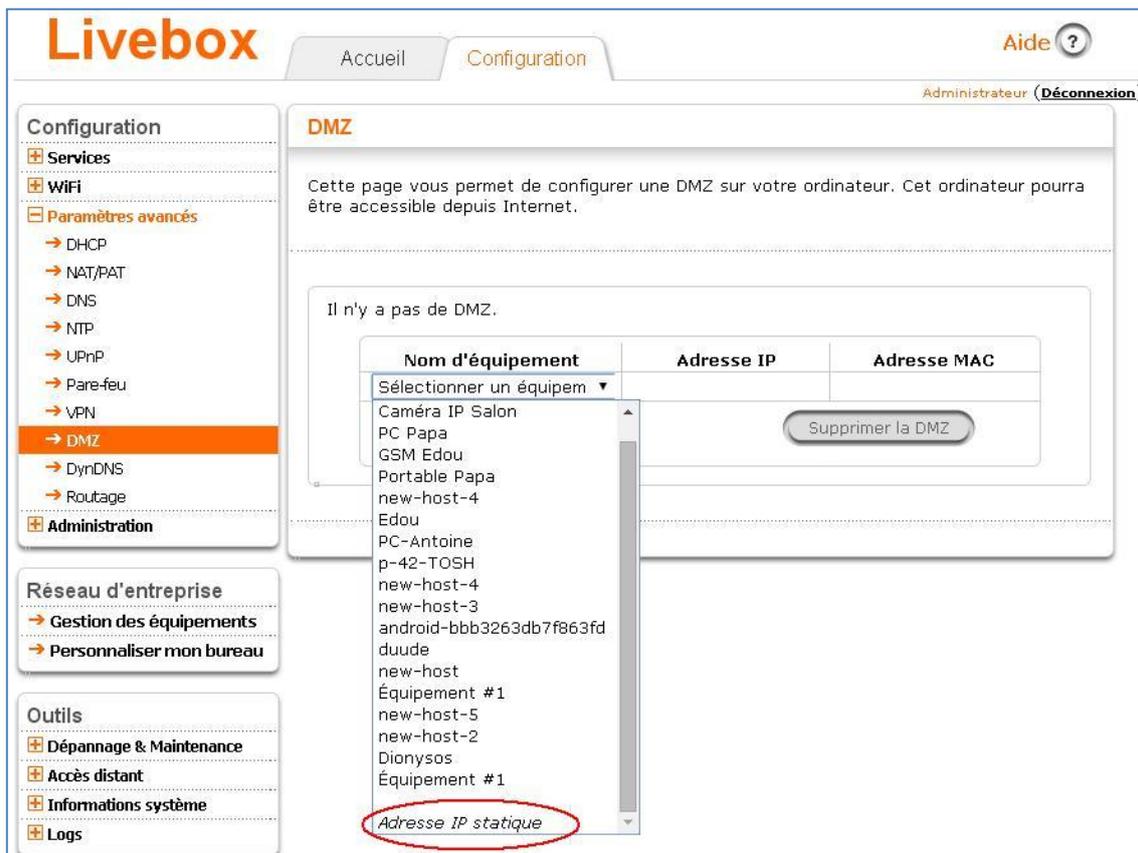
Dans votre navigateur préféré, entrez l'adresse de l'interface d'administration de votre équipement réseau. Par exemple, pour une LiveBox de chez **Orange**, entrez 192.168.1.1 et connectez-vous comme administrateur. Ensuite, sur votre gauche, dans le menu de configuration, choisissez **Paramètres avancés**, puis **DMZ**.



Ensuite, cliquez sur la zone **Nom d'équipement** pour faire apparaître une liste déroulante de choix :



Descendez en bas de la liste et sélectionnez **Adresse IP statique** :



Dans le champ **Adresse IP**, entrez l'adresse de votre Xbox précédemment configurée :



Cliquez sur le bouton **Créer la DMZ**, et vous devriez obtenir quelque chose comme ceci :

(voir image page suivante)



L'adresse MAC est l'adresse physique de la carte réseau de votre Xbox, ne vous en souciez pas.

C'est tout.

Si vous souhaitez supprimer votre DMZ, cliquez sur le bouton **Supprimer la DMZ**. Rien n'est à faire sur votre Xbox.

Voilà voilà.

Pouvez sortir. 😊