

游戏抓包工具制作（六）—— socks代理非侵入式抓包

来源 阿范 游戏小测试 2024-04-08 19:37 广告

最近一直在研究Socks5代理非侵入式抓包，一直卡在Udp协议的处理上面。本来打算能解决了Udp这一块内容，再一发出来，结果迟迟不发🤔，就先整理一下Tcp的socks5代理这一块。

先说下什么是非侵入式，之前我们实现的那个代理，需要在客户端中额外配置一个指向代理的服务端，现在在选择那个服务端的时候，客户端会主动发起与代理的连接，再由代理连接到目标服务器。

但是这种只适用于开发环境，而后需要对客户端做一些修改，那如果是线上环境呢？或者是一个手机app，我们一般不太方便侵入式的修改，这时候就用到socks代理软件了，socks软件会装至指定的应用，获取到网络的封包，发送到某一个指定的地址，再由这个指定的地址到目标的服务端做转发处理，在这个过程中，客户端并没有做任何修改，且客户端发送协议的目标地址仍然是服务器，只不过在不知不觉中，被代理收件转发到了其他地方。

今天主要围绕socks5代理Tcp类型的游戏（Udp等以后再慢慢研究一段时期），会分两部分来讲，一部分是windows下的游戏代理抓包，以及安卓手机的游戏代理抓包。

一、windows下的游戏代理抓包

这里需要用到一个工具“SocksCap64”（当然其他的应该也可以，这里我以这个工具为例分享一下），首先这个软件的使用部分：

1.下载

https://www.sockscap64.com/sockscap-64-free-download-zh-hans/

温馨提示，可能需要破字🤔

2.安装（超简单👉）

3.配置

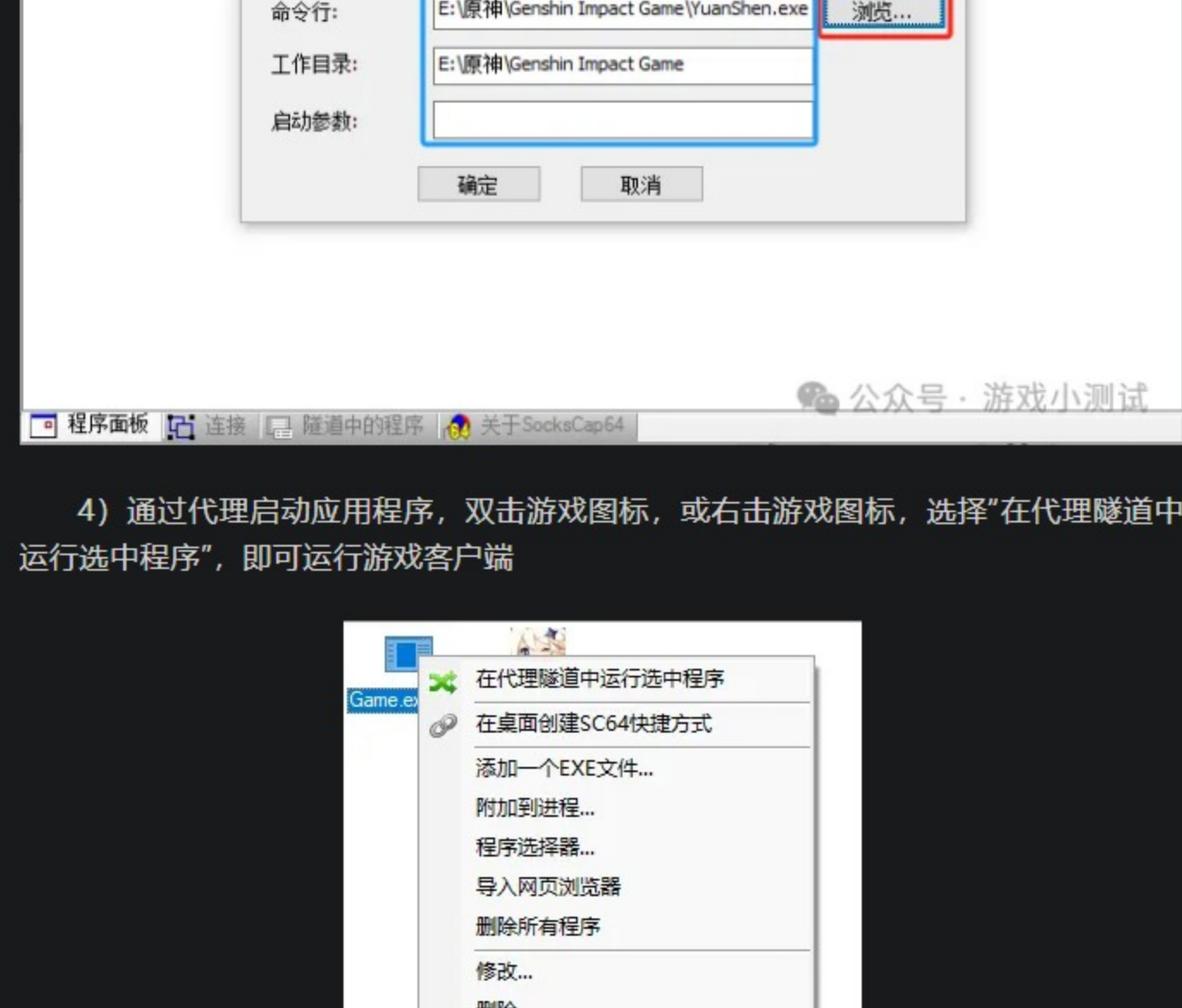
安装后打开工具，界面如下：



1) 点击上方的代理按钮（那个小电脑图标），打开配置代理的界面，然后点击新增按钮



2) 编辑地址和端口号，之后点击保存按钮



3) 选择要代理的程序，点击程序右边的小箭头，在弹出来的下拉列表中选择添加一个exe文件...，然后选择要测试的程序。这里我选了原神，我本来也想以原神为例子，但是Udp的处理没有解决，后面有时间再慢慢研究。



PS：现在我们只是通过代理启动了客户端，但是由于我们的单包工具还没有对socks5的协议做处理，所以我们目前无法正确通过我们之前写的抓包工具成功接入游戏的，后面我会讲到如何加入这部分的处理，现在我们先把socks5代理工具这部分讲完。

二、安卓手机的游戏代理抓包

这里用到的工具是一个vpn工具“v2rayNG”，它可以实现安卓手机非全网代理，可以指定代理地址，并且不需要root权限

1.下载

https://github.com/2dust/v2rayNG/releases/

2.安装到安卓手机（超简单👉）

3.配置

1) 首先点击右上角这个小加号



2) 选择手动输入socks

