



*Esta guía es aplicable a versiones de DST (Dont Starve Together) inferiores a la fecha 15/12/2015

Antes de comenzar con todo esta guía sirve tanto como para configurar un servidor desde cero con MODS y PRESETS de mundo, o por el contrario si ya tienes un servidor y te interesa saber cómo crear varios niveles de cuevas interconexionadas entre sí a varios mundos.

Primeramente y antes de empezar con todo el montaje os pongo un link a GitHub donde encontrareis todo lo referente a esta guía: <https://github.com/AlexHikari/DontStarve-dedicatedservers>

1 - INSTALACION DE STEAMCMD Y SERVIDOR DEDICADO

Necesitáis SteamCMD para instalar el servidor dedicado, para ello y antes de bajarlo creáis una carpeta nueva en "C:\\" llamada "steamcmd" y nos bajaremos este archivo:

<https://steamcdn-a.akamaihd.net/client/installer/steamcmd.zip>

Descomprimos el contenido del mismo en la carpeta "steamcmd" y ejecutamos steamcmd.exe , se nos abrirá la consola de comandos de steam en la que debemos de escribir una a una estas líneas:

```
login anonymous
force_install_dir C:\DontServer
app_update 343050 validate
```

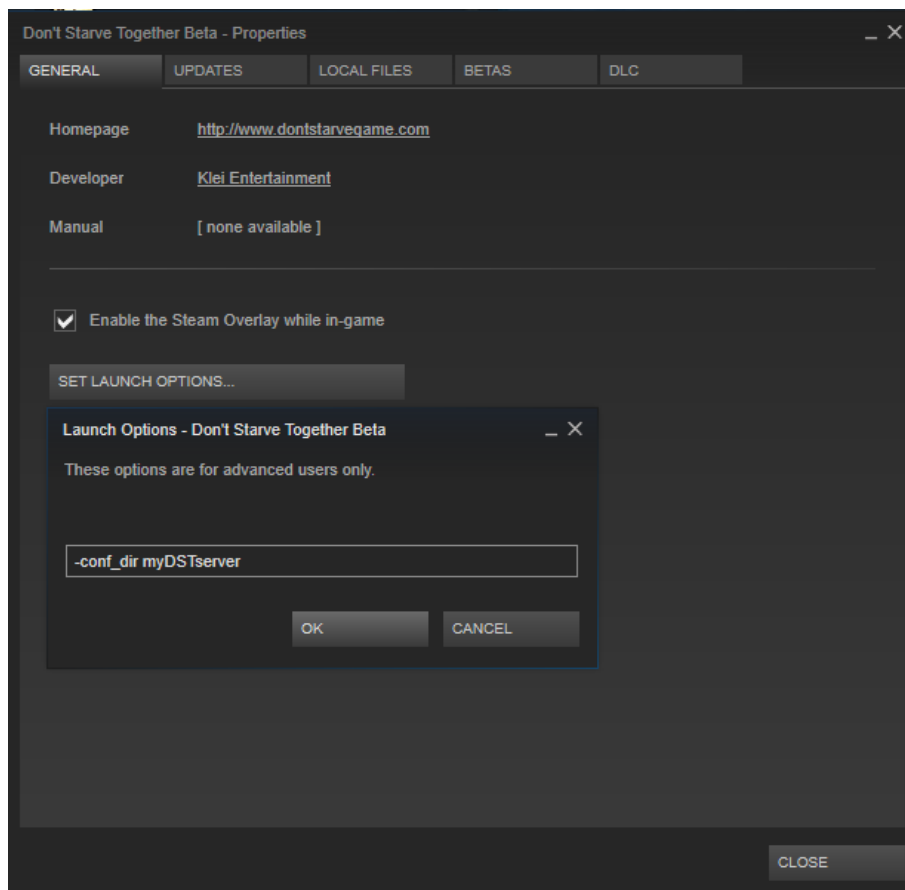
Con esto tendréis instalado el servidor dedicado en la carpeta "DontServer", una vez terminado este proceso podéis crear un .bat que haga update del servidor, ejecutadlo cada cierto tiempo.

```
steamcmd +login anonymous +force_install_dir C:\DontServer +app_update 343050 validate
+quit
```

2 – CONFIGURACION DEL SERVIDOR

En estos momentos tendréis dos carpetas, una en la que se ubica el **servidor** (C:\DontServer) y la otra de **configuración propia** (..\Mis Documentos\Klei\DoNotStarveTogether).

IMPORTANTE: Si vais a jugar en el servidor dedicado debéis cambiar la ruta que usa el juego para la configuración del servidor, ya que por defecto es la misma que jugando offline.



Con esto creareis otra carpeta de **configuración** esta vez para el servidor maestro, el que contiene el mundo principal donde jugaréis.

..\klei\myDSTserver

Ahora en la carpeta myDSTserver y abrid el archivo “**settings.ini**” si no está creado haced uno con ese nombre y guardarlo ahí.

Dentro os encontrareis un fichero de configuración bastante básico con títulos entre corchetes [network], [account]...

Configuraremos uno a uno hasta tener el fichero completamente configurado

NOTA: esta parte del tutorial no sirve para crear un servidor Maestro/Esclavo y entrelazar servidores, eso lo explicaremos más adelante, cuando todo esté funcionando correctamente ya que es algo más avanzado y un poco más complicado.

[network]

```
default_server_name = nombre de tu servidor
default_server_description = descripcion del servidor
server_port = 10999
server_password = contraseña del servidor
max_players = 6 [1 - 64]
pvp = true | false
game_mode = endless | survival | wilderness
server_intention = cooperative | social | competitive | madness
tick_rate = 15 [recomiendo 15 salvo que tengais +100 mb de subida]
connection_timeout = 8000
server_save_slot = 1
enable_vote_kick = true | false [votar expulsión]
pause_when_empty = true | false [el servidor se pausa cuando no hay nadie]
```

Ejemplo:

```
default_server_name = MiServer
default_server_description = moriremos todos.
server_port = 10999
server_password = 1234
max_players = 10
pvp = false
game_mode = survival
server_intention = cooperative
tick_rate = 15
connection_timeout = 8000
server_save_slot = 1
enable_vote_kick = false
pause_when_empty = true
```

[account]

```
Token = [el token por defecto que os salga]
dedicated_lan_server = true | false [false salvo que sea en LAN]
server_token = [vuestro server token que ahora explicaré como obtener]
```

Para obtener el server token debéis lanzar Dont Starve Together y darle a jugar en multijugador, aquí dentro debéis sacar la consola del Dont Starve, normalmente se encuentra en la tecla (~) pero si os resulta complicado podéis cambiarlo en las opciones del juego.

Una vez os salga introducís el siguiente comando:

```
TheNet:GenerateServerToken()
```

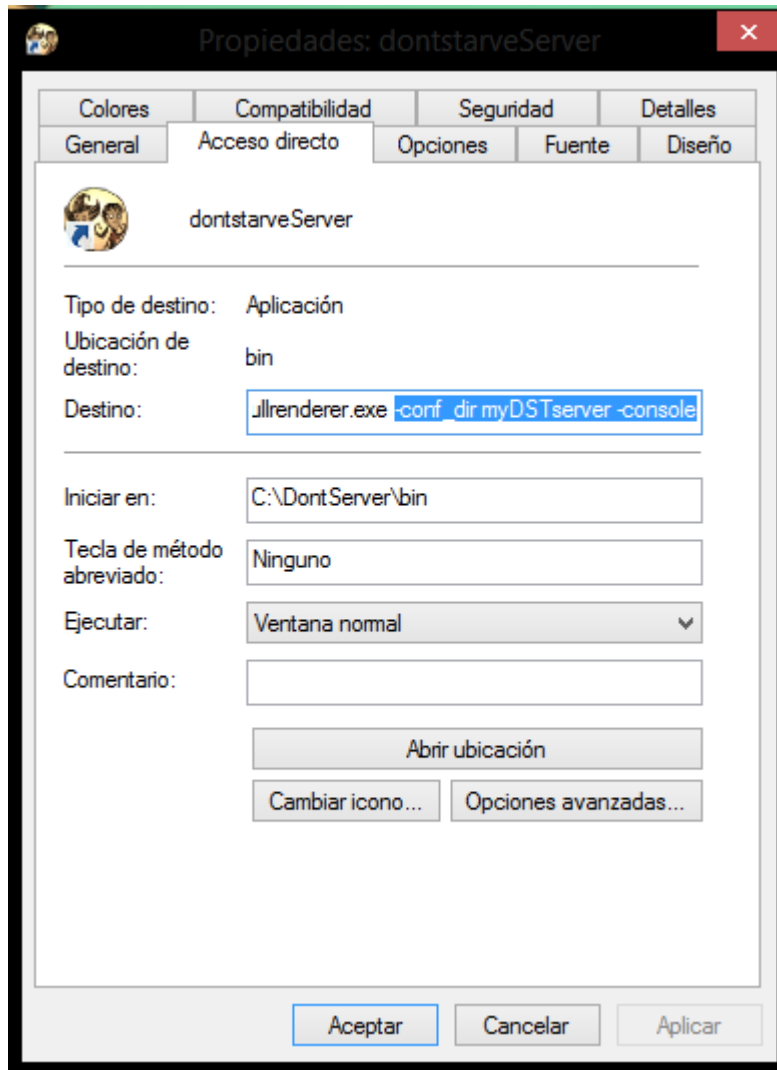
Os creará un documento “[server_token.txt](#)” dentro de la carpeta **configuración** ([..\klei\myDSTServer](#)) ese número es el que tenéis que introducir en “server_token”.

Todo lo demás de ese archivo “[settings.ini](#)” dejadlo tal cual estaba cuando lo abristeis.

3 – EJECUTAR EL SERVIDOR

El siguiente paso después de configurar un servidor básico y antes de meterse en scripting del mundo y de los mods es probar si el servidor se ejecuta correctamente. En la carpeta `C:\DontServer\bin` está el archivo ejecutable “`dontstarve_dedicated_server_nullrenderer.exe`”, os recomiendo que creéis un acceso directo al escritorio ya que

vais a necesitar al menos 2 instancias de ese proceso, una para la superficie y otra para las cuevas en un futuro.



En las propiedades de ese acceso directo tenéis que añadir al destino justo lo que está seleccionado.

`-conf_dir myDSTserver -console`

Esto hace que se cree un servidor con los ajustes que están dentro de la carpeta myDSTserver.

Aplicar los cambios y ejecutad el acceso directo, se debería abrir una consola de comandos donde se autoconfigurará el servidor, no os preocupéis si no entendéis todo lo que pone, no suele ser relevante. Un buen indicativo de que todo ha salido bien es que la última línea sea

[Steam] SteamGameServer_Init Success

En el caso de que no sea eso mirad si habéis introducido bien el token de servidor o si hay algún otro error distinto a ese.

Una vez comprobado que el servidor funciona correctamente podéis escribir dentro de la consola de comandos “quit” esto guardará el estado del servidor y cerrará la conexión.

El siguiente paso es configurar el mapa donde saldrán todos los jugadores, esto se hace mediante un script “lua”.

4 – PERSONALIZACIÓN DEL MUNDO PRINCIPAL

NOTA: Llegados a este punto y con todo funcionando no es estrictamente necesario cambiar las preferencias del mundo ni añadir ninguna funcionalidad adicional. Si no queréis complicaros la vida podéis saltaros este paso y los otros dos siguientes que serán de ejecución de mods “server_only” y unión de servidores Master-Slave.

Dentro de la carpeta de configuración (`..\klei\myDSTServer`) crear el fichero “*worldgenoverride.lua*” dentro se teneis que insertar todo esto:

Los valores entre comillas pueden ser modificados por los que están comentados con “--”

IMPORTANTE: para iniciar una partida con cuevas **NO** debéis que activar el preset `DST_CAVE` ya que esto lo único que hará será crear el mundo principal como una cueva.

```
return {

  override enabled = true,
  preset = "SURVIVAL_TOGETHER", -- or "SURVIVAL_TOGETHER" or "SURVIVAL_TOGETHER_CLASSIC" or
  "SURVIVAL_DEFAULT_PLUS" or "COMPLETE DARKNESS" or "DST CAVE"
  unprepared = { -- "never", "rare", "default", "often", "always"
    banana = "default",
    berrybush = "default",
    cactus = "default",
    carrot = "default",
    lichen = "default",
    mushroom = "default",
  },
  misc = {
    autumn = "default", -- "noseason", "veryshortseason", "shortseason", "default", "longseason",
    "verylongseason", "random"
    boons = "default", -- "never", "rare", "default", "often", "always"
    branching = "default", -- "never", "least", "default", "most"
    cavelight = "default", -- "veryslow", "slow", "default", "fast", "veryfast"
    day = "default", -- "default", "longday", "longdusk", "longnight", "noday", "nodusk", "nonight",
    "onlyday", "onlydusk", "onlynight"
    earthquakes = "default", -- "never", "rare", "default", "often", "always"
    froggrain = "default", -- "never", "rare", "default", "often", "always"
    lightning = "default", -- "never", "rare", "default", "often", "always"
    loop = "default", -- "never", "default", "always"
    regrowth = "default", -- "veryslow", "slow", "default", "fast", "veryfast"
    season_start = "default", -- "default", "winter", "spring", "summer", "autumnorspring",
    "winterorsummer", "random"
    spring = "default", -- "noseason", "veryshortseason", "shortseason", "default", "longseason",
    "verylongseason", "random"
    start_location = "default", -- "caves", "default", "plus", "darkness"
    summer = "default", -- "noseason", "veryshortseason", "shortseason", "default", "longseason",
    "verylongseason", "random"
    task_set = "default", -- "classic", "default", "cave_default"
    touchstone = "default", -- "never", "rare", "default", "often", "always"
    weather = "default", -- "never", "rare", "default", "often", "always"
    wildfires = "default", -- "never", "rare", "default", "often", "always"
    winter = "default", -- "noseason", "veryshortseason", "shortseason", "default", "longseason",
    "verylongseason", "random"
```

```

    world_size = "huge", -- "small", "medium", "default", "huge"
},

animals = { -- "never", "rare", "default", "often", "always"
    alternat hunt = "default",
    angrybees = "default",
    beefalo = "default",
    beefaloheat = "default",
    bees = "default",
    birds = "default",
    bunnymen = "default",
    butterfly = "default",
    buzzard = "default",
    catcoon = "default",
    frogs = "default",
    hunt = "default",
    lightninggoat = "default",
    moles = "default",
    monkey = "default",
    penguins = "default",
    perd = "default",
    pigs = "default",
    rabbits = "default",
    rocky = "default",
    slurper = "default",
    slurtles = "default",
    tallbirds = "default",
},

monsters = { -- "never", "rare", "default", "often", "always"
    bats = "default",
    bearger = "default",
    chess = "default",
    deciduousmonster = "default",
    deerclops = "default",
    dragonfly = "default",
    fissure = "default",
    goosemoose = "default",
    houndmound = "default",
    hounds = "default",
    krampus = "default",
    liefs = "default",
    lureplants = "default",
    merm = "default",
    spiders = "default",
    tentacles = "default",
    walrus = "default",
    worms = "default",
},

resources = { -- "never", "rare", "default", "often", "always"
    fern = "default",
    flint = "default",
    flower_cave = "default",
    flowers = "default",
    grass = "default",
    marshbush = "default",
    meteorshowers = "default",
    meteorspawner = "default",
    mushtree = "default",
    reeds = "default",
    rock = "default",
    rock_ice = "default",
    sapling = "default",
    trees = "default",
    tumbleweed = "default",
    wormlights = "default",
},
}

```

Una vez hecho esto y para que los cambios en el mundo se efectúen, tenéis que regenerar el mundo de vuestro servidor.

Esto se hace ejecutando el acceso directo que habéis creado del servidor, esperar a que esté activo tal y se dice en el paso anterior, cuando todo esté correcto al abrir el juego, en la búsqueda de servidor de DST ponéis el nombre que le habéis dado a vuestro servidor y debería aparecer, si esto no es así esperad un poco más o reiniciad el servidor, normalmente no suele dar ningún problema.

Una vez dentro de vuestro servidor, en la consola de comandos del DST introducís el siguiente comando:

```
c_regenerateworld()
```

Se os reseteará el mapa y volveréis a selección de personaje.

CUIDADO!! SI HACEIS ESTO CON UN SERVIDOR YA EMPEZADO LOGICAMENTE SE OS RESETEARÁ POR COMPLETO. ASÍ QUE OS RECOMIENDO QUE NO LO HAGAIS SALVO AL INICIO DE LA PARTIDA, O DEL SERVIDOR.

Esto es todo en cuanto a personalización del mundo. Ahora pasaremos al uso de mods en los servidores y como gestionarlos de forma correcta.

5 – AÑADIR MODS AL SERVIDOR

Este paso es quizás el más puñetero de todos en cuanto a dedicación en tiempo, pero si se entiende correctamente es fácil ir añadiendo mods de uno en uno.

Lo primero de todo es irse al directorio de instalación del servidor y a su carpeta mods: `"C:\DontServer\mods"`

Allí deben estar el archivo `"dedicated_server_mods_setup.lua"` este archivo se ejecuta de forma automática al iniciar el servidor, contiene los mods que deben actualizarse y descargarse el servidor.

Un ejemplo del contenido de este archivo:

```
dedicated_server_mods_setu... x
1  --There are two functions that will install mods, ServerModSetup and ServerModCollectionSetup. Put the calls to the functions in
2
3  --ServerModSetup takes a string of a specific mod's Workshop id. It will download and install the mod to your mod directory on bo
4  --The Workshop id can be found at the end of the url to the mod's Workshop page.
5  --Example: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=350811795
6  ServerModSetup("563315405") -- all player in map
7  ServerModSetup("358749986") -- extended indicator
8  ServerModSetup("347079953") -- food values
9  ServerModSetup("347360448") -- beefalo
10 ServerModSetup("345692228") -- minimap hud
11 ServerModSetup("351325790") -- geometric placement
12 ServerModSetup("376333686") -- allways on status
13 ServerModSetup("352373173") -- gesture wheel
14 ServerModSetup("514758022") -- world regrowth
15
16 --ServerModCollectionSetup takes a string of a specific mod's Workshop id. It will download all the mods in the collection and in
17 --The Workshop id can be found at the end of the url to the collection's Workshop page.
18 --Example: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=379114180
19 --ServerModCollectionSetup("379114180")
20
```

Para agregar un mod debéis poner `ServerModSetup("xxx")` donde xxx es el número que os aparece en el workshop, es decir, algo como esto:

 <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=444235588>

Ese ID del final es el que debéis poner. Aconsejo poner comentarios como los que he puesto yo a mi archivo para saber que mod es cada uno por si en algún caso tengo que eliminarlos.

Para activar los mods del servidor se debe abrir el archivo `"modsettings.lua"` e introducir `ForceEnableMod("workshop-xx")`

```
modsettings.lua
1  -- Use the "ForceEnableMod" function when developing a mod. This will cause the
2  -- game to load the mod every time no matter what, saving you the trouble of
3  -- re-enabling it from the main menu.
4  --
5  -- Note! You shout NOT do this for normal mod loading. Please use the Mods menu
6  -- from the main screen instead.
7
8  -- ForceEnableMod("kioskmode_dst")
9  ForceEnableMod("workshop-345692228")
10 ForceEnableMod("workshop-346968521")
11 ForceEnableMod("workshop-352373173")
12
13
14 -- Use "EnableModDebugPrint()" to show extra information during startup.
15
16 --EnableModDebugPrint()
17
```

IMPORTANTE: Esto inicia los mods con las preferencias por defecto del mod, es decir que si quieres cambiarlas no te va a ser posible haciéndolo de esta forma. Pero si realmente no te importa demasiado puedes usar este método, es mucho más cómodo que el siguiente.

Si por el contrario eres una persona decidida a cambiar los valores por defecto de cada uno de los mods que vas a implementar en tu servidor y aún no te has cansado de hacer todo esto entonces vete al directorio de `"..\klei\myDSTServer"` y crea ahí el fichero llamado `"modoverrides.lua"`

Un ejemplo de lo que contiene el archivo:














```
return {
    ["workshop-350811795"] = { enabled = true },
    ["workshop-387028143"] = { enabled = true },
    ["workshop-361336115"] = { enabled = true,
        configuration_options =
        {
            hunt_time = 6,
            ["String Phrase Option Name"] = "some value",
        }
    },
    ["workshop-336882447"] = { enabled = true }
```


El método es siempre el mismo:

`[“workshop-xx”] = enabled = true, configuration_options = ...`

`configuration_options` se encuentra dentro del archivo “`modinfo.lua`” contenido en la carpeta de mods del directorio del servidor.

Este equipo ▶ Disco local (C:) ▶ DontServer ▶ mods

| Nombre | Fecha de modifica... | Tipo | Tamaño |
|---|----------------------|---------------------|--------|
|  workshop-345692228 | 13/12/2015 15:47 | Carpeta de archivos | |
|  workshop-347079953 | 13/12/2015 15:47 | Carpeta de archivos | |
|  workshop-347360448 | 13/12/2015 15:47 | Carpeta de archivos | |
|  workshop-351325790 | 13/12/2015 15:47 | Carpeta de archivos | |
|  workshop-352373173 | 13/12/2015 15:47 | Carpeta de archivos | |
|  workshop-358749986 | 17/12/2015 16:15 | Carpeta de archivos | |
|  workshop-376333686 | 13/12/2015 15:47 | Carpeta de archivos | |
|  workshop-514758022 | 13/12/2015 15:47 | Carpeta de archivos | |
|  workshop-563315405 | 13/12/2015 15:47 | Carpeta de archivos | |
|  dedicated_server_mods_setup.lua | 13/12/2015 15:09 | Archivo LUA | 2 KB |
|  INSTALLING_MODS.txt | 13/12/2015 12:50 | Documento de tex... | 1 KB |
|  MAKING_MODS.txt | 13/12/2015 12:50 | Documento de tex... | 1 KB |
|  modsettings.lua | 13/12/2015 12:50 | Archivo LUA | 1 KB |

Copiad `configuration_options` hasta el final del fichero. Y pegarlo después de los `...`

Es un trabajo largo si tenéis muchos mods, pero merece la pena tener todo bien ordenado y configurado a tu gusto.

Para hacer algún cambio en las opciones predefinidas, como siempre, cambiad los valores `default = x`, donde `x` será el número que pone un par de líneas de código más arriba, ejemplo:

```
{description = “Enabled”,data = 1},
```

```
{description = “Disabled”,data = 2},
```

```
},
```

```
default = 1,--Deja activada la descripción.
```

```
Default = 2,--Desactiva la descripción.
```

Así con todas y cada una de las opciones, recomiendo leerlos los mods y ver que opciones tienen para luego no tener ningún lío entre ellos.

```

modoverrides.lua
1
2 return {
3     ["workshop-563315405"] = { enabled = true }, -- all player in map
4     ["workshop-358749986"] = { enabled = true,
5         configuration_options =
6         {
7             {
8                 name = "PlayerIndicators",
9                 label = "Player Indicators",
10                options = {
11                    {description = "Enabled", data = 1},
12                    {description = "Disabled", data = 2},
13                },
14                default = 1,
15            },
16            {
17                name = "IndicatorSize",
18                label = "Indicator Size",
19                options = {
20                    {description = "Tiny", data = 1},
21                    {description = "Small", data = 2},
22                    {description = "Medium", data = 3},
23                    {description = "Large", data = 4},
24                },
25                default = 3,
26            },
27            {
28                name = "MaxIndicator",
29                label = "Max Indicator Range",
30                options = {
31                    {description = "Original", data = 50},
32                    {description = "Double", data = 100},
33                    {description = "Huge", data = 250},
34                    {description = "Unlimited", data = 7000},
35                },
36                default = 7000,
37            }
38        }
39     }, -- extended indicator

```

Una vez terminado y guardado el fichero, la próxima vez que iniciéis el servidor se os descargarán los mods y cuando entréis en él, los tendréis activados.

IMPORTANTE: Tened en cuenta que no todos los mods son mods que corren en servidor, muchos de ellos son solamente ejecutados por parte del cliente, sin embargo otros como "Display Food Values" es un mod de servidor. Para que un mod de servidor funcione en otro cliente, muchos de ellos tendrán que bajarse el mod en cuestión, normalmente esto lo hace el cliente de DST automáticamente, pero es bueno saberlo.

5 – SERVIDORES ENCADENADOS, MASTER/SLAVE Y CONCATENACIÓN DE MUNDOS Y CUEVAS

Llegados a este punto te preguntará como puedes acceder a las cuevas o a muchas ellas linkeadas a otros mundos, como por ejemplo:

Overworld1/cave1/cave2/cave3



Cave1/Overwold1/overworld2/cave2/cave3

Etcetera

Primero de todo, hay que comprender que son las “Shards”, la clave en el entendimiento de una shard es pensar en una red, donde cada servidor está conectado con otro y siempre hay uno que maneja a todos ellos, a ese le llamaremos el “shard master”, todos los demás se llamarán “shard slaves” cada servidor tiene una configuración que el interpreta: “Soy shard, soy slave, este es mi shard master y su ip, nos conectamos por x puerto”

Todo esto en conjunto permite comunicarse a los servidores y establecer todo un entramado de mundos en Dont Starve Together.

Dicho esto comenzamos con la parte complicada. Vamos a crear tantas carpetas en el directorio Klei como servidores queramos alojar.

| | | |
|---|------------------|---------------------|
|  DSTCaves | 13/12/2015 19:37 | Carpeta de archivos |
|  myDSTserver | 13/12/2015 19:32 | Carpeta de archivos |





En mi caso solo tengo el servidor principal y la Cueva.

Dentro de “[settings.ini](#)” del servidor que hemos configurado anteriormente debemos introducir esto:

```
[shard]
shard_enable = true
is_master = true
master_port = 11200
cluster_key = secretkeysaresecret
```

Esto configura el servidor principal como master, su dirección ip es 127.0.0.1 que es la dirección que todo PC tiene para llamarse a sí mismo.

Copiar los ficheros

| | | | |
|--|------------------|----------------------|-------|
|  modoverrides.lua | 13/12/2015 16:50 | Archivo LUA | 25 KB |
|  server_token.txt | 13/12/2015 13:07 | Documento de tex... | 1 KB |
|  settings.ini | 17/12/2015 0:11 | Opciones de confi... | 2 KB |
|  worldgenoverride.lua | 13/12/2015 19:31 | Archivo LUA | 1 KB |

A las todas las otras carpetas de servidores que hayáis creado, pero ahora hay que modificar cada fichero por separado.

Comenzamos por el fichero “[settings.ini](#)” añadimos o modificamos estas líneas

```
[network]
steam_authentication_port = 12348
steam_master_server_port = 12349
server_port = 11001

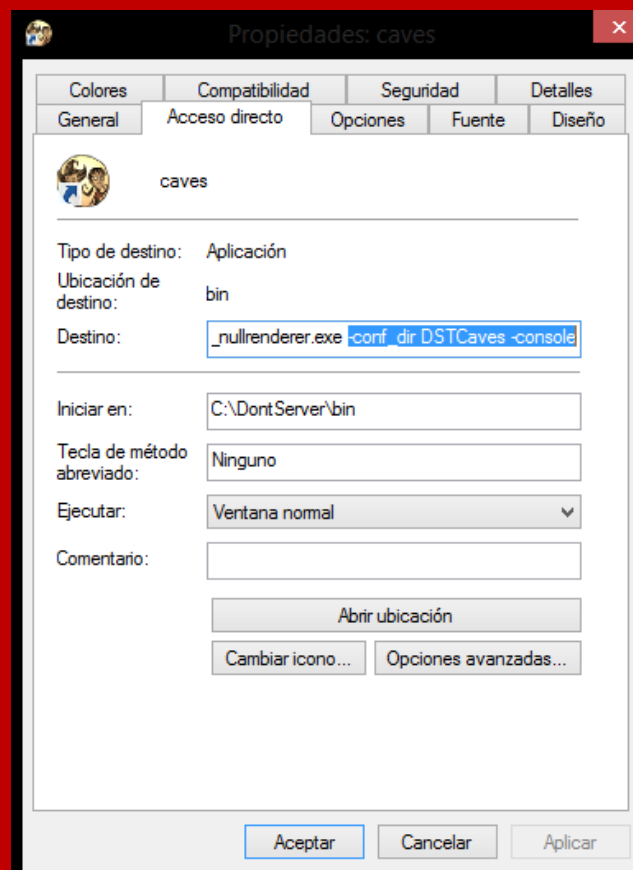
[shard]
shard_enable = true
is_master = false
master_ip = 127.0.0.1
shard_name = caves
master_port = 11200
cluster_key = secretkeysaresecret
shard_id = 1
```

Este proceso tenéis que repetirlo tantas veces como mundos queráis conectar, teniendo en cuenta que tendréis que cambiar el server_port por otro distinto cada vez y cambiar shard_name y shard_id

El siguiente archivo que tenéis que cambiar será el “[worldgenoverride.lua](#)” tanto si queréis cambiar los presets del mundo o por el contrario la siguiente imagen si simplemente queréis cuevas.

```
worldgenoverride.lua
1 return {
2     override_enabled = true,
3     preset = "DST_CAVE" -- or "SURVIVAL_TOGETHER" or "SURVIVAL_TOGETHER_CLASSIC" or "SURVIVAL_DEFAULT_PLUS" or "COMPLETE_DARKNESS" or "DST_CAVE"
4 }
5
```

IMPORTANTE: Si solo queréis una cueva solo hay que modificar una cosa más y es crear otro acceso directo del servidor al escritorio, esta vez con estas propiedades de lanzamiento:



Si por el contrario os gusta complicaros aún más la vida, tendréis que crear tantos accesos directos (modificando el directorio como en la imagen anterior al nombre de cada carpeta) como servidores Slave queráis lanzar.

Una vez tengáis todo listo y para linkear cada uno de los servidores a otros no queda otra que hacerlo a la vieja usanza, deberéis meteros en DST y desde consola

c_gonext('cave_entrance')

c_find('cave_entrance').components.worldmigrator:SetDestinationWorld(xxx, true)

Donde xxx es el shard_id del servidor al que queréis linkear esa entrada.

c_gonext('cave_exit')

c_find('cave_exit').components.worldmigrator:SetDestinationWorld(xxx, true)

Lo mismo para las salidas de las cuevas, así interconectar todas las entradas y las salidas de tu mundo. Una vez finalizado podréis empezar a jugarlo.

Por ultimo unos cuantos comandos de servidor bastante útiles

```
c_reset( true / false ) -- resetea el mapa,mantiene la misma configuración.
c_regenerateworld()      -- regenera el servidor, es decir vuelve a generar un mapa nuevo
c_save()                 -- guarda el estado del servidor en ese punto
c_shutdown( true / false) -- Cierra el servidor, true, guarda false, sale sin guardar
c_rollback(count)        -- vuelve a un estado anterior del servidor count = días
c_announce("announcement") -- hace un anuncio para todos los jugadores
TheNet:BanForTime(userid,time_in_seconds) --banea userid por el period de tiempo
TheNet:Kick(userid)      --kickea del servidor a userid
TheNet:Ban(userid)       --banea de forma indefinida a userid
AllPlayers[number]:PushEvent('respawnfromghost') -resucita al jugador number
```

6 – BIBLIOGRAFÍA

- Guía servidores dedicados (Ingles)
http://dont-starve-game.wikia.com/wiki/Guides/Don%E2%80%99t_Starve_Together_Dedicated_Servers
- Foro oficial de Klei DST y servidores dedicados (Ingles)
<http://forums.kleientertainment.com/forum/83-dont-starve-together-beta-dedicated-server-discussion/>
- Guía de comandos DST (Ingles)
http://dont-starve-game.wikia.com/wiki/Console/Don't_Starve_Together_Commands
- Guía de montaje de dos servidores Master Slave con cuevas (Ingles)
http://dont-starve-game.wikia.com/wiki/Console/Don't_Starve_Together_Commands