



饥荒联机版

商店页面

全部 讨论 截图 艺术作品 实况直播 视频 创意工坊 新闻 指南 评测

Don't Starve Together > 指南 > Max 的指南



Dedicated Server配置项和命令行参数详解

由 Max 制作

★★★★★

45 个评价

1. 详解Dedicated Server中cluster.ini, server.ini的各配置项作用。
2. 服务器管理常见问题解答
3. 服务器命令行启动参数详细说明

奖励

收藏

分享

内容简介

写在最前：玩饥荒比较久，遇见很多问题，现将官方文档整理翻译，为中文社区做些贡献。文中个别地方加入了个人的理解，对于常见问题也做了记录。

本文分三部分。

- 如果想对服务器进行更精细的配置，以适应特定需求，请参阅cluster.ini和server.ini配置项详解
- 如果需要控制服务器用户权限，设置管理员、设置黑白名单、预留空位，加入群组设定，请参阅常见问题解答
- 如果厌烦了每次建立新服务器都要调整一次配置文件，或是需要频繁的进行服务器参数微调测试，请参阅启动项命令行参数详解，用命令行参数覆盖配置文件中的设定。

如需阅读英文原文，请参考下面的链接：

- cluster.ini和server.ini配置项详解——Dedicated Server Settings Guide [forums.kleientertainment.com]
- 启动项命令行参数详解——Dedicated Server Command Line Options Guide [forums.kleientertainment.com]

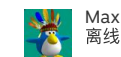
Dedicated Server结构

饥荒的Dedicated Server采用的是分片结构，平日大家玩耍的地上，洞穴都独立运行，这里我们称之为shard。所有的shard组成了一个完整服务，这里我们称之为cluster。

一个cluster需要一个主shard。一般情况下，地上世界是一个cluster里的主shard，一般称作Master shard；地下世界Caves是普通shard。

由于物理机性能各异，想让游戏流畅运行，需要选择一个合适的部署方式。通常情况下，有以下几个类型：

创建者



类型: 多人游戏

Languages: 简体中文

发表于 2019 年 1 月 21 日 上午 12:06

更新日期 2019 年 1 月 21 日 下午 7:19

1,253 不重复访客数

79 当前收藏人数

指南索引

总览

内容简介

Dedicated Server结构

cluster.ini配置项详解

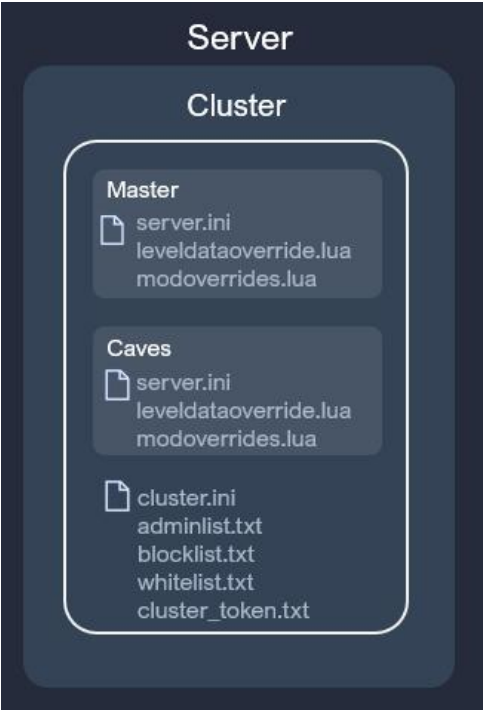
server.ini配置项详解

常见问题处理

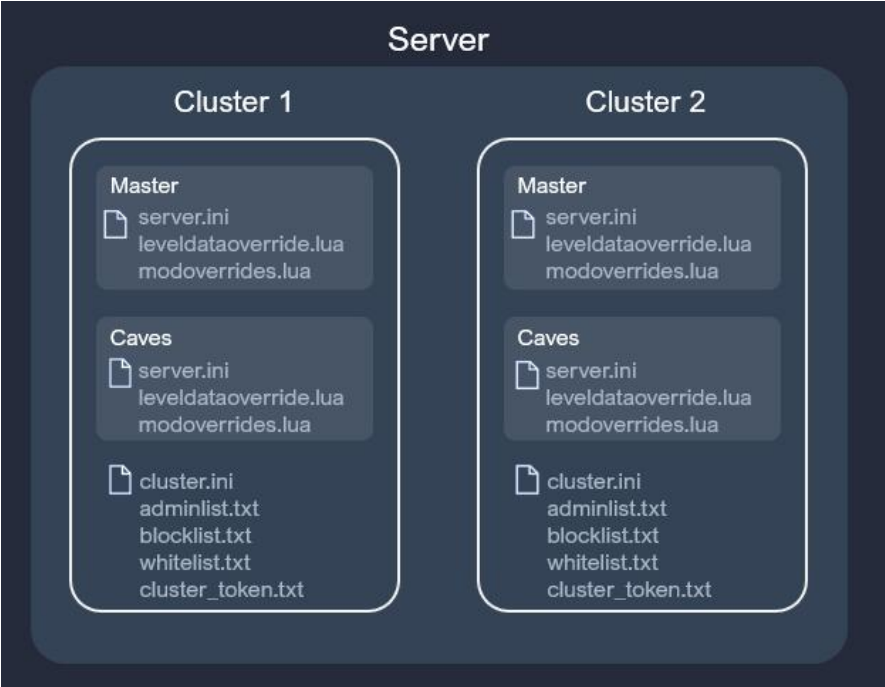
服务器启动命令行参数详解

留言

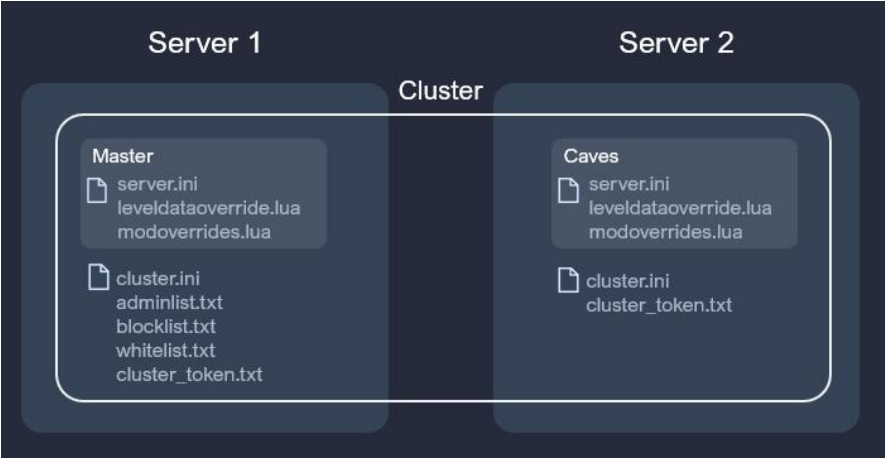
1. 单一物理机运行



2. 单物理机运行多个cluster



3. 双（多）物理机运行一个cluster



搭建饥荒服务器实际是一个部署的过程。只要按照需求修改配置文件中的配置项，即可完成服务器功能

的调整。

注意：修改配置文件，不可以使用windows记事本。由于记事本采用UTF-8 BOM+的编码，会造成很多问题。推荐使用Notepad++，Vim，Sublime Text，Editplus等编辑器调整配置文件。

cluster.ini配置项详解

[MISC]

max_snapshots

- 默认值: 6
- 快照留存最大值。每次存档会生成一个快照，用于回滚游戏。游戏默认存档动作在天刚亮的时候执行。

console_enabled

- 默认值: true
- 允许在游戏控制台或正在运行的server终端中输入命令

[SHARD]

shard_enabled

- 默认值: false
- 开启服务器分片。搭建多层世界，此配置项必须设置为true。单层世界可以忽略。
*每个cluster.ini中的设置必须一致。（见章节末尾说明）

bind_ip

- 可被server.ini的配置覆盖
- 默认值: 127.0.0.1
- 在shard_enabled = true，is_master = true时，必须配置
- bind_ip指定了主服务器监听分片服务器连接请求的网络地址。当分片服务器向此地址发出连接请求后，主服务器监听到请求，自动连接其他世界。如果你的主服务器和分片服务器都在同一台机器上，此值设为127.0.0.1即可；如果在不同的机器上，此值设为0.0.0.0。此配置项只需要在主服务器端的cluster.ini或server.ini中设定。

master_ip

- 可被server.ini的配置覆盖
- 默认值: none
- 在shard_enabled = true，is_master = false时，必须配置
- 未配置主服务器的分片服务器，将尝试使用此IP地址连接主服务器。如果一个集群中的所有服务器都在同一机器上，将此地址设置为127.0.0.1

master_port

- 可被server.ini的配置覆盖
- 默认值: 10888
- 主服务器对此UDP端口保持监听状态，未配置主服务器的分片服务器将使用此端口连接主服务器。对于所有分片服务器，应只在cluster.ini中保证唯一配置，或者直接忽略此配置项，采用默认配置。此配置项的值必须与主服务器的server_port值不同。

cluster_key

- 可被server.ini的配置覆盖
- 默认值: none
- 在shard_enabled = true时，必须配置
- 这是从属服务器连接主服务器时，用于验证的密码。如果主从服务器运行在不同的机器上，每台机器上配置的cluster_key值需保持一致。如果主从服务器在同一机器运行，在cluster.ini中设置一次即可。
*每个cluster.ini中的设置必须一致。（见章节末尾说明）

[STEAM]

steam_group_only

- 默认值: false
- 如果设置为true，服务器将仅允许steam_group_id配置项中所指定steam群组的成员加入。

steam_group_id

- 默认值: 0
- 用于给steam_group_only / steam_group_admins指定steam群组id。
steam群组id获取方法，见本指南“常见问题”部分。

steam_group_admins

- 默认值: false
- 如果设置为true，指定steam群组的管理员将自动成为饥荒服务器的管理员。

[NETWORK]

offline_cluster

- 默认值: false
- 创建一个离线服务器。此服务器不会在公共服务器列表展示，只有本地用户可以加入，所有steam相关的功能无效。
*每个cluster.ini中的设置必须一致。（见章节末尾说明）

tick_rate

- 默认值: 15
- 这个值表示服务器每秒向客户端刷新状态的次数。加大这个值会使客户端响应更加精确，但同时也会增加网络通讯压力。推荐将此值保持默认值15。如果确实要更改此设定，推荐在局域网环境下进行，取能整除60的值（15,20,30）。

whitelist_slots

- 默认值: 0
- 为白名单中的玩家预留的空位数量。要将玩家加入白名单，在whitelist.txt文件（此文件应与cluster.ini放置同一目录）中添加相对应的Klei用户id即可。
**仅主服务器有效（见章节末尾说明）

cluster_password

- 默认值: none
- 玩家进入服务器时所输入的密码。如果不需要密码，将此项留空或忽略设置即可。
**仅主服务器有效（见章节末尾说明）

cluster_name

- 服务器名称，在公共房间列表中将显示此名称。
**仅主服务器有效（见章节末尾说明）

cluster_description

- 默认值: empty
- 服务器描述。在公共房间列表中，服务器详细信息一栏将显示设定的内容。
**仅主服务器有效（见章节末尾说明）

lan_only_cluster

- 默认值: false
- 如果设置为true，服务器仅允许同一个局域网的玩家进入。
**仅主服务器有效（见章节末尾说明）

cluster_intention

- 默认值: 取决于游戏模式选择
- 服务器集群的游戏风格。此配置项的功能和游戏中Host Game中选择游戏风格的功能一致。可选值有：cooperative, competitive, social, madness
**仅主服务器有效（见章节末尾说明）

autosaver_enabled

- 默认值: true
- 如果此项设为false，游戏将不会在每天结束时自动存档。相对的，游戏会在关闭服务器时存档。通过c_save()命令手动存档依然可用。

[GAMEPLAY]

max_players

- 默认值: 16
- 可用同时连接服务器的玩家数量。
**仅主服务器有效（见章节末尾说明）

pvp

- 默认值: false
- 设置为true时，打开pvp功能

game_mode

- 默认值: survival
- 游戏模式。此配置项的功能与Host Game中游戏模式的选项一致（生存、无尽，狂野）。可选值有：survival, endless, wilderness
*每个cluster.ini中的设置必须一致。（见章节末尾说明）

pause_when_empty

- 默认值: false
- 设置为true时，当服务器中无玩家，暂停服务器时间流逝。

vote_enabled

- 默认值: true
- 设置为true时，打开玩家投票功能。

补充说明:

如果使用多物理机运行服务器，每个物理机上将会有一个cluster.ini文件，且所有cluster.ini文件内容相同。

** 上文中标记“仅主服务器有效”，表示仅有主服务器中的cluster.ini有效，其他分片服务器中cluster.ini中配置会被忽略。

* 上文中标记“每个cluster.ini中的设置必须一致”，表示所有机器中cluster.ini值必须一致。可忽略配置从而使用默认值。

server.ini配置项详解

[SHARD]

is_master

- 默认值: none
- 如果shard_enabled = true时，必须配置
- 将一个分片服务器设为主服务器。每个服务器集群必须只有一个主分片服务器。在主服务器的server.ini中设置此项为true，其他分片中设为false

name

- 默认值: none
- 如果shard_enabled = true, is_master = false时，必须配置
- 日志中显示的分片服务器名字。主分片服务器会使用[SHDMASTER]作为名字，覆盖此项的设置。

id

- 默认值: 随机生成的数字
- 此字段是分片服务器自动生成，用于保持分片服务器的唯一性。当玩家进驻服务器之后，修改或删除这个值，可能会产生程序错误。

[STEAM]

authentication_port

- 默认值: 8766

- steam使用的内部端口。同一机器上每个分片服务器，此端口设定不能为同一个。

master_server_port

- 默认值: 27016
- steam使用的内部端口。同一机器上每个分片服务器，此端口设定不能为同一个。

[NETWORK]

server_port

- 默认值: 10999
- 此服务器用于监听连接的UDP端口。一个多层世界集群，同一机器上各分片的端口设置需不同。如果想让服务器在公共服务器列表页显示，此端口取值范围应是10998~11018。此项实际可取值范围是1-65535，小于1024的端口在一些操作系统上会涉及用户权限问题，不推荐使用。

常见问题处理

1. 问：如何设置黑名单？

答：

- 在cluster.ini同级目录下，添加文件blocklist.txt。blocklist.txt文件支持Klei id和steam64 id。
- 在服务器的Master目录下，查看server_log.txt文件，找到用户的登录记录，如下
[00:15:20]: Restarting player migration on master server
[00:15:20]: [Shard] Read save location file for (KU
[00:15:20]: Resuming user: session/74537BED3CCDBD33/A7NS4AU0JE6
[00:15:25]: Spawn request: wendy from ██████████
- 将这个KU开头的Klei UserID拷贝至刚建立的blocklist.txt中，每行一个，保存退出。重启服务器即可。
- 如果因某种原因，无法查看服务器日志，也可以通过steam64 id来管理列表。关于steam64 id获取，请阅读下文的问答。

另外，在游戏的UI中，管理员也可以通过图形界面将某人ban掉，以加入这个blocklist.txt列表中。

2. 问：如何添加管理员？

答：在cluster.ini同级目录下，添加文件adminlist.txt。adminlist.txt文件支持Klei id和steam64 id。
将KU开头的Klei UserID逐行加入此文件，保存。重启服务器即可。

3. 问：如何设置白名单，并预留位置给特定玩家？

答：在cluster.ini同级目录下，添加文件whitelist.txt。whitelist.txt文件支持Klei id和steam64 id。
将KU开头的Klei UserID逐行加入此文件，保存。
在cluster.ini的[NetWork]下，增加whitelist_slots = X，X为需预留的栏位。假设服务器人数上限是6，预留栏位是2，当服务器人数达到4人时，非白名单的玩家将无法加入服务器。

4. 问：如何获取用于黑名单、白名单，管理员列表的steam64 id？

答：这里提供两种方法。

- 方法1：对于未设置自定义URL的steam用户，一般个人资料页的URL最后一段即为steam64 id。比如我的个人资料页URL是
<https://steamcommunity.com/profiles/76561198107878383/> 我的steam64 id为76561198107878383。
- 方法2：如果用户设置了自定义URL，无法直接看到id，通过一些第三方网站，可以比较方便的获取steam64 id。将个人资料页的URL填入网站搜索栏，即可获取账户id的详细信息。列举几个可用的网站：
<https://steamid.xyz/>
<http://steamrep.com/>

5. 问：如何获取steam_group_id？

答：通过群组设定，可以更方便的管理游戏成员。

- 方法1：如果是群组管理员，在群组首页点击右侧的“编辑组资料”。进入管理员页面后，第一行的ID值即为steam_group_id
- 方法2：对于普通成员，在群组首页点击“邀请好友”，在URL栏取得invitegid的值，如103582791451482449。将这个值减去103582791429521408，即103582791451482449-103582791429521408=21961041，为当前steam群组的id。

6. 问：服务器性能该如何估算和调整？

答：饥荒服务器对内存需求较高，对CPU的需求一般。wiki [dontstarve.wikia.com] 的参考数据是：网络速度(上传) = 8KB/玩家/秒，内存 = 约 65MBs/玩家。考虑到操作系统运行也会占用一部分内存，对于6人的服务器，单shard（地上或洞穴），应使用至少1G内存，推荐2G以上内存的机器。

如果物理机配置较差，建议单机器只部署一个shard。

此外，就是mod的数量控制。在物理机配置有限的情况下，关闭一些消耗系统资源的mod，可以改善服务器工作状态。

7. 问：地上和洞穴shard不在同一机器上，设置该如何调整？

答：配置文件需求请参考第二部分中的示意图。

- 在cluster.ini中，将bing_ip的值修改为0.0.0.0。
- 将master_ip的值设为地面shard所在物理机的IP地址。如果Master和Caves在同一网络中，master_ip的值也可以为内网地址。
- 将修改后的cluster.ini拷贝至Caves所在的物理机中。
- 将cluster_token.txt拷贝至Caves所在的物理机。
- 在两台机器上分别启动shard即可。

服务器启动命令行参数详解

命令行指的是Don't Starve Together Dedicated Server/bin 中的
dontstarve_dedicated_server_nullrenderer

正常情况下，使用命令行启动shard不需要很多参数。但是某些命令行参数可以覆盖配置文件中的设置，可以作为一个备选方案使用。

下面是各参数的作用说明。

-persistent_storage_root

- 更改配置项的默认存储位置。参数值必须是一个绝对路径。配置文件存储的完整路径为 <persistent_storage_root>/<conf_dir>/，其中<conf_dir>的值是由参数-conf_dir提供的。在不同的平台上，默认存储位置分别为：

- ```
Windows: <Your documents folder>/Klei
Mac OSX: <Your home folder>/Documents/Klei
Linux: ~/.klei
```

### -conf\_dir

- 更改配置目录的指向。参数值不能包含"/"或"\"。配置文件存储的完整路径为 <persistent\_storage\_root>/<conf\_dir>，其中<persistent\_storage\_root>值由参数-persistent\_storage\_root提供。
- -conf\_dir的默认值为“DoNotStarveTogether”

### -cluster

- 设置游戏服务器cluster所使用的目录。服务器将在以下路径中去寻找cluster.ini文件：  
<persistent\_storage\_root>/<conf\_dir>/<cluster>/cluster.ini
- -cluster参数的默认值是：“Cluster\_1”

### -shard

- 设置shard服务器所使用的目录。服务器将在以下路径中去寻找server.ini文件：  
Set the name of the shard directory that this server will use. The server will expect to find the server.ini file in the following location:  
<persistent\_storage\_root>/<conf\_dir>/<cluster>/<shard>/server.ini
- -shard参数的默认值是：“Master”。

### -offline

- 以离线模式启动服务器。服务器启动后，不会在公共服务器列表显示，只有本地局域网玩家可以加入游戏，所有steam相关的功能也不能工作。

### -disabledatacollection

- 关闭数据收集功能。

- Klei官方会持续收集用户数据来提供在线服务。如果使用此参数，用户数据将不再发送，但服务器将处于离线模式。

-bind\_ip <bind\_ip>

- 修改服务器所绑定的，用于监听用户连接请求的IP地址。此特性大多数用户可能不会用到。（对于多物理机的服务器，有机会使用）

-port <port\_number>

- 可用值范围：1~65535
- 服务器用于监听连接请求的UDP端口。这个参数的值将覆盖server.ini中[NETWORK]分支下的server\_port值。如果运行一个多层世界，每层世界的服务器端口设置不能相同。只有在10998~11018范围内的端口设定，才能使游戏服务器在公共服务器列表显示。小于1024的端口在一些操作系统上，会遇到一些权限问题。

-players <max\_players>

- 取值范围：1~64
- 设置允许加入服务器的最大玩家数。这个参数值将覆盖cluster.ini文件中[GAMEPLAY] / max\_players的设定。

-steam\_master\_server\_port <port\_number>

- 取值范围：1~65535
- steam使用的内部端口。这个参数值将覆盖server.ini文件中 [STEAM] / master\_server\_port的设定。请确保同一个机器上的服务器使用不同的端口值。

-steam\_authentication\_port <port\_number>

- 取值范围：1~65535
- steam使用的内部端口。这个参数将覆盖server.ini文件中 [STEAM] / authentication\_port的设定。请确保同一个机器上的服务器使用不同的端口值。

-backup\_logs

- 在每次服务器启动时，创建一个之前log文件的备份。这些备份文件将存储于server.ini同目录下的backup文件夹中。

-tick <tick\_rate>

- 取值范围：15~60
- 这个数值表示服务器每秒钟与客户端的交互次数。增加此参数值，将增加网络带宽消耗。这个参数的使用，将覆盖cluster.ini中[NETWORK] / tick\_rate setting的设定。推荐将此值保持默认值15。如果确实要更改此设定，推荐在局域网环境下进行，取能整除60的值（15,20,30）。

参数使用范例：

运行一个双层世界，使用的命令行形式如下：

```
dontstarve_dedicated_server_nullrenderer -console -cluster MyClusterName -shard
Master
dontstarve_dedicated_server_nullrenderer -console -cluster MyClusterName -shard
Caves
```

上面两行命令，将使用以下位置的配置文件来运行游戏服务器：

<Klei默认路径>/MyClusterName/cluster.ini

<Klei默认路径>/MyClusterName/Master/server.ini

<Klei默认路径>/MyClusterName/Caves/server.ini

10 条留言



Max **[作者]** 2021 年 9 月 13 日 上午 11:26

@点滴

以我有限的了解，我觉得Klei id和steam64位id是两个系统，不能直接转换，但是可以间接转换。Klei id一般是通过日志文件获取，如：某人登录到服务器，日志会记录这个人的Klei id。steam64位id对应的是steam账号，不是Klei账号。



如果知道日志里的Klei id对应的是哪个人，通过steam个人资料，可以查询到相应的steam64位id。

我目前没有更好的方案。

因为steam id在平台上是一个人的确定标识符，Klei id在重新绑定过程中可能变化。建议管理使用steam64位id为主。



风起 2021 年 9 月 8 日 上午 1:06

请问大佬，如何实现Klei id和steam64 id的自由转换？



Max **【作者】** 2020 年 9 月 29 日 上午 2:38

@verymerry

不用客气。  
共同学习。



verymerry 2020 年 9 月 28 日 下午 8:27

@Max

.....高手，您真是专业！我在AWS多申请了一个4G卷当swap分区用，解决。早点留言问你就好了= =  
免费的AWS内存就800M  
多谢！



Max **【作者】** 2020 年 9 月 28 日 下午 12:29

@verymerry

卡在Load BE，有可能是内存被占用过多。  
Linux下，可以关注启动过程swap分区的占用情况。如果确认问题，调整swap分区的大小来解决。



verymerry 2020 年 9 月 28 日 上午 12:37

非常有用的信息！

我这边使用亚马逊云开服，把Master与Caves的server.ini全部用了不同的端口，但依旧无法开两个服务器。

> 单独开Master 没问题，可以进入游戏，开Caves服务器就会卡死在

Load BE

，必须强行结束进程；

> 单独开Caves看上去也没问题，只是会停留在“等待连接Master"那里，没有卡住，这时候开Master也会卡死.....

Mod没有加载

按说如果是云服务器技能不够，应该是开了服务器，进入游戏很卡，但这里开服就卡，怀疑是哪里起了冲突.....



不诉离殇 2019 年 8 月 30 日 下午 9:46

好的，感谢，我去试一下是不是少配置了一个endless



Max **【作者】** 2019 年 8 月 30 日 下午 6:09

@不诉离殇 没有日志文件，我无法确定具体原因。建议尝试以下操作：

- 1.如果是Dedicated Server，在游戏中查看服务器状态，确认是否真正设置成了无尽模式。
- 2.如果有地洞，检查地面和地洞的两个cluster.ini文件，确认game\_mode配置的值一致，且正确设置为endless。
- 3.检查文件编码，用notepad++，editplus，vim等文本编辑工具，保存成UTF-8模式。别用windows记事本编辑，记事本会默认保存成UTF-8 + BOM格式，造成解析错误。

以上是我能想到的原因，希望能有所帮助。



不诉离殇 2019 年 8 月 30 日 下午 5:44

请问一下，我设置了无尽模式，当世界只有一个玩家，并且这个玩家死亡时还是会重置世界，这是为什么？



GloryHuis 2019 年 4 月 27 日 下午 11:00

学习了！



© Valve Corporation. 保留所有权利。所有商标均为其在美国及其它国家/地区的各自持有者所有。本网站上部分地理空间数据由 geonames.org 提供。

[隐私政策](#) | [法律信息](#) | [Steam 订户协议](#) | [Cookie](#)