

DayHard - Server Manager

Vollständige Anleitung · Stand 01.08.2026

Ein Windows-Programm, das die abonnierten Steam-Workshop-Mods deines DayZ-Servers aktuell hält: Es erkennt, wenn ein Mod im Workshop aktualisiert wurde, versucht deinen Server zu stoppen, lädt die neuen Dateien per FTP hoch und wartet, bis der Server wieder online ist.

Diese Anleitung entspricht inhaltlich den fünf Teilen im Steam-Workshop – hier nur am Stück, zum Lesen und Ausdrucken.

Die Handy-App trägt seit V10 **denselben Namen**: „DayHard – Server Manager“. Sie ist ein eigenes Programm und meldet dir Workshop-Updates unterwegs aufs Handy. Beide arbeiten zusammen, bleiben aber getrennt.

Hilfe im DayHard-Discord: <https://discord.gg/MxzSaXje5r>

DayHard Server Manager Guide Index

Das ist die komplette Anleitung zum DayHard – Server Manager: was das Programm tut, wie du es einrichtest, was jeder der sieben Assistentenschritte bedeutet, wie ein Update-Lauf abläuft, was dich vor halb hochgeladenen Mods schützt, welche Automatik es gibt, wo die Grenzen der Demo liegen und was zu tun ist, wenn etwas nicht klappt.

Die Kurzfassung auf der Hauptseite sagt dir, was das Programm macht. Diese Anleitung sagt dir, **warum es die Dinge so macht** — geschrieben für Serverbetreiber, die eine Einstellung verstehen wollen, bevor sie sie ändern.

Sie ist in 5 Teile aufgeteilt, weil Steam sie nicht als einen einzigen Guide annimmt:

- **Guide 1/5 – Voraussetzungen & erster Start:** was du brauchst, warum es keine Installation gibt, Nutzungsbedingungen, Lizenzschlüssel und Sprachwahl.
- **Guide 2/5 – Assistent, Schritt 1 bis 4:** Workshop-Ordner, Mod-Auswahl und Ladereihenfolge, Zeitplan, Benachrichtigungen.
- **Guide 3/5 – Assistent, Schritt 5 bis 7 & Hauptfenster:** FTP-Zugang, RCON, Profil speichern, und jeder Knopf im Hauptfenster.
- **Guide 4/5 – Update-Ablauf, Handbetrieb & Schutzmechanismen:** was bei einem Lauf genau passiert, der Weg ohne FTP-Zugang, und die drei Dinge, die einen halben Mod verhindern.
- **Guide 5/5 – Demo, Vollversion, Fehlersuche & Dateien:** der genaue Unterschied beider Ausgaben, die häufigsten Probleme mit Lösung, welche Dateien angelegt werden und was mit deinen Passwörtern passiert.

Jeder Teil verweist auf die anderen, wo ein Thema weitergeht — du kannst also dort einsteigen, wo deine Frage sitzt.

Die Handy-App trägt seit V10 **denselben Namen**: "DayHard – Server Manager". Sie ist ein eigenes Programm und meldet dir Workshop-Updates unterwegs aufs Handy. Beide arbeiten zusammen, sind aber getrennt.

Die Kurzfassung in fünf Zeilen

- Du abonnierst deine Mods wie gewohnt im Steam-Workshop.
- Der Server Manager merkt, wenn einer aktualisiert wurde.
- Er versucht, deinen Server zu stoppen, und lädt die neuen Dateien per FTP hoch.
- Ein Mod wird erst eingetauscht, wenn er vollständig oben ist.
- Danach wartet er, bis der Server wieder da ist.

Fragen? Im DayHard-Discord — der Knopf oben rechts im Programm führt direkt hin.

DayHard – Server Manager ist ein inoffizielles Werkzeug und steht in keiner Verbindung zu Bohemia Interactive, DayZ oder Valve/Steam.

DayHard Server Manager Guide 1/5: Voraussetzungen & erster Start

Diese Anleitung beschreibt den DayHard – Server Manager im Detail: Einrichtung, jeden Assistentenschritt, den Update-Ablauf und die Fehlersuche. Die Kurzfassung steht auf der Hauptseite — das hier ist die lange Fassung für Serverbetreiber, die verstehen wollen, was passiert.

Diese Anleitung ist auf 5 Teile verteilt — Links zu den Teilen 2 bis 5 findest du im Index-Guide bzw. im Reiter "Diskussionen".

1. Was das Programm tut

Du abonnierst deine Mods wie gewohnt im Steam-Workshop. Der Server Manager merkt, wenn einer davon aktualisiert wurde, versucht deinen Server zu stoppen, lädt die neuen Dateien per FTP hoch und wartet, bis der Server wieder online ist.

Er lädt selbst nichts aus dem Workshop herunter. Das macht Steam. Der Server Manager liest nur den lokalen Ordner, in dem Steam deine abonnierten Mods ablegt, und schiebt sie auf den Server.

Das ist der wichtigste Punkt zum Verständnis: **Steam lädt Updates für abonnierte Workshop-Inhalte nur herunter, solange Steam läuft.** Startest du DayZ oder den Launcher gelegentlich, bist du auf der sicheren Seite. Läuft Steam wochenlang nicht, hat der Server Manager schlicht nichts Neues zu übertragen.

2. Voraussetzungen

- **Windows** 7 oder neuer mit .NET Framework 4.x — das steckt seit Windows 8 ohnehin drin.
- **Steam** mit DayZ, und die Mods, die du verwalten willst, müssen **abonniert** sein.
- **Internet** für die Lizenzprüfung und den Upload.
- **FTP-Zugangsdaten** deines Anbieters — optional, siehe Guide 4, Abschnitt "Handbetrieb".
- **RCON** — optional, für den Versuch, den Server automatisch zu stoppen.

Steam legt abonnierte Mods unter `...\\steamapps\\workshop\\content\\221100\\` ab. Von dort holt der Server Manager sie.

3. Installation – gibt es nicht

Der Server Manager ist ein einziges tragbares Programm. Entpacke den Ordner, wohin du willst, und starte die EXE. Es gibt keine Installation, keine Einträge in der Windows-Registrierung außer dem optionalen Autostart, und es werden keine Adminrechte verlangt.

Alles, was das Programm anlegt, liegt **neben der EXE** (welche Dateien das genau sind, steht in Guide 5). Willst du es loswerden, löschst du den Ordner.

Lege den Ordner nicht in C:\\Programme. Windows schützt diesen Bereich, und das Programm muss neben sich schreiben können. Ein normaler Ordner wie C:\\DayHard\\ oder einer auf einer zweiten Platte ist ideal.

4. Der erste Start

4.1 Nutzungsbedingungen

Beim allerersten Start erscheinen die Nutzungsbedingungen. Lies sie durch, setze den Haken "Ich habe die Nutzungsbedingungen gelesen und akzeptiere sie." und klicke **Akzeptieren**. Ohne Zustimmung startet das Programm nicht.

Die Zustimmung wird gemerkt — die Frage kommt nur wieder, wenn sich die Bedingungen inhaltlich ändern.

4.2 Lizenzschlüssel

Danach fragt das Programm nach deinem Lizenzschlüssel. Den bekommst du per E-Mail, nachdem du die Demo geholt bzw. die Vollversion gekauft hast. Schlüssel einfügen, **Aktivieren** klicken.

- Der Schlüssel wird an diesen PC gebunden. Wechselst du den Rechner, klicke vorher im Hauptfenster auf **Lizenz verwalten... > Dieses Gerät deaktivieren**. Sonst verbrauchst du einen Aktivierungsplatz.
- **Die Demo braucht bei jedem Start Internet**. Die Vollversion hat drei Tage Kulanz, falls du mal offline bist.
- Der Schlüssel wird verschlüsselt gespeichert und ist an dein Windows-Konto gebunden.

4.3 Sprache

Oben rechts sitzt die Flagge — ein Klick schaltet zwischen **Deutsch** und **Englisch** um, sofort und ohne Neustart. Umgestellt werden Menüs, Meldungen und das Protokoll.

Beim allerersten Start richtet sich das Programm nach deinem Windows: Deutsch bleibt Deutsch, jede andere Systemsprache startet auf Englisch.

Daneben findest du den **Discord**-Knopf für Hilfe und den Knopf zu **dayhard.de**.

Weiter in Guide 2/5: der Einrichtungs-Assistent, Schritt 1 bis 4.

DayHard Server Manager Guide 2/5: Assistent, Schritt 1 bis 4

Der Einrichtungs-Assistent hat sieben Schritte. Dieser Teil erklärt die ersten vier: Workshop-Ordner, Mod-Auswahl mit Ladereihenfolge, Zeitplan und Benachrichtigungen.

Teil 1 behandelt Voraussetzungen und den ersten Start. Die Schritte 5 bis 7 folgen in Guide 3/5.

1. Wann der Assistent aufgeht

Beim ersten Start öffnet er sich von selbst. Später erreichst du ihn über **Neues Profil anlegen** oder **Profil bearbeiten**.

Ein **Profil** ist ein Server. Hast du zwei Server, legst du zwei Profile an — die Demo erlaubt eines.

Beim ersten Mal kannst du unten links **Einrichtung überspringen** klicken und dir zuerst das leere Hauptfenster ansehen. Klickst du auf das "X" des Fensters, fragt der Assistent nach, ob er das Angefangene wieder wegräumen soll.

2. Schritt 1 – Workshop-Ordner

Zuerst die wichtigste Frage: **Woher kommen die Mods?**

- **"Mods hier aus dem Workshop-Ordner auswählen"** — der Normalfall. Du wählst gleich selbst aus, was auf den Server soll.
- **"Mods vom Server übernehmen"** (nur Vollversion) — du gibst deine FTP-Daten ein, das Programm liest die @Mod-Ordner vom Server und ordnet ihnen deine abonnierten Mods zu. Praktisch, wenn der Server schon läuft und du nur die Pflege übernehmen willst.

Darunter steht der **Workshop-Ordner**. In aller Regel findet ihn das Programm von selbst; sonst zeigst du ihm den Pfad, der auf ...\\workshop\\content\\221100 endet.

Die **Manifest-Datei** appworkshop_221100.acf wird automatisch daneben gesucht. Sie ist entscheidend: In ihr steht, wann Steam welchen Mod zuletzt aktualisiert hat — **daran** erkennt der Server Manager ein Update. Weder Dateidatum noch Ordnergröße sind dafür verlässlich. Fehlt die Datei, meldet er das deutlich.

Mods einlesen liest den Ordner. Dabei wird nichts verändert — der Workshop-Ordner wird ausschließlich gelesen.

3. Schritt 2 – Mods auswählen

Links stehen alle gefundenen Mods, rechts deine Auswahl **in der Reihenfolge, in der der Server sie lädt**.

Diese Reihenfolge ist kein Schönheitsfehler, sondern kritisch: **@DayZ-Expansion-Core muss vor allen anderen Expansion-Modulen stehen**. Sonst startet der Server in einer Endlosschleife neu — und zwar ohne ein brauchbares Fehlerprotokoll zu hinterlassen. Das fehlende Absturzprotokoll ist selbst schon das Symptom.

- Mit den Pfeilen **hoch** und **runter** verschiebst du Einträge.
- **Reihenfolge prüfen / korrigieren** kontrolliert die bekannten Abhängigkeiten und bietet an, sie automatisch zu beheben.
- Wirkt deine Liste rein alphabetisch, warnt das Programm. Das ist typisch für eine vom Server übernommene Liste und fast nie die echte Ladereihenfolge. Am sichersten fügst du die -mod=-Zeile aus dem Webinterface deines Anbieters ein.

Ein Mod kann als **serverMod** markiert werden — etwa Admin-Werkzeuge, die die Spieler nicht brauchen. Solche Mods landen in der Startparameter-Zeile hinter -serverMod= statt hinter -mod=.

4. Schritt 3 – Automatische Updates (nur Vollversion)

Hier legst du fest, ob der Server Manager von selbst nach Updates sehen soll: Uhrzeit und Wochentage. Das erledigt die Windows-Aufgabenplanung; das Programm muss dafür nicht offen sein.

Zwei Möglichkeiten, wenn dann wirklich ein Update vorliegt:

- **Server automatisch stoppen und aktualisieren — aber NUR bei 0 Spielern.** Meldet der Server keine Spielerzahl oder ist auch nur einer online, bleibt alles unangetastet. Ein unbeaufsichtigter Lauf fragt nie nach, deshalb ist er hier bewusst vorsichtig: eine geratene Null würde einen Server mit Spielern darauf abschalten.
- **Nur ins Protokoll schreiben** — du spielst das Update später selbst ein.

Tipp gegen den Watchdog: Hat dein Anbieter im Webinterface einen eigenen Zeitplan, mit dem sich der Server stoppen lässt (z. B. "Stop Server 02:00 – 03:00"), trage hier genau diese Uhrzeit ein. Dann arbeitet der Server Manager innerhalb des Wartungsfensters, in dem der Anbieter selbst nicht neu startet. Mehr zum Watchdog in Guide 4.

5. Schritt 4 – Benachrichtigungen (nur Vollversion)

Unabhängig vom Zeitplan oben: Hier geht es nur ums **Melden**, dass ein Update da ist — nicht ums Hochladen.

- **Benachrichtige mich bei Updates** — alle 15, 30 oder 60 Minuten, oder beim Programmstart. Geprüft wird rein lokal, ohne den Server anzufassen.
- **Server Manager im Hintergrund (Tray) weiterlaufen lassen** — Voraussetzung dafür. Ohne laufendes Programm kann niemand prüfen. Mit diesem Haken fragt das Programm beim Klick auf "X", ob es sich beenden oder in den Infobereich minimieren soll, mit der Möglichkeit "Auswahl merken".
- **Automatisch mit Windows starten (minimiert im Tray)** — nur zusammen mit dem Tray-Haken sinnvoll und deshalb daran gekoppelt. Ohne Hintergrundbetrieb würde Windows-Autostart nur bedeuten, dass sofort nach der Anmeldung das volle Fenster aufgeht.

Weiter in Guide 3/5: die Schritte 5 bis 7 und das Hauptfenster.

DayHard Server Manager Guide 3/5: Assistent Schritt 5 bis 7 & Hauptfenster

Die letzten drei Assistentenschritte — FTP-Zugang, RCON und Profil speichern — und danach jeder Knopf im Hauptfenster.

Die Schritte 1 bis 4 stehen in Guide 2/5.

1. Schritt 5 – FTP-Zugang

Die Zugangsdaten deines Anbieters. **Verbindung testen** prüft sie sofort.

- **Mod-Ordner auf dem Server** ist der Ordner, in dem die @Mod-Ordner liegen sollen — meist der Serverstammordner "/".
- **Keys-Ordner** ist optional. Ist er gesetzt, legt der Server Manager die .bikey-Dateien dort ab, üblich ist /keys.

Diesen Schritt kannst du **überspringen**. Dann bereitet der Server Manager die Mods nur in einem Ordner vor — siehe Guide 4, "Handbetrieb".

Die Zugangsdaten werden mit der Windows-eigenen Verschlüsselung (DPAPI) gesichert und sind an dein Windows-Konto gebunden. Im Klartext steht nie etwas auf der Platte. Eine kopierte Profildatei nützt auf einem fremden Rechner nichts.

2. Schritt 6 – RCON (nur Vollversion)

RCON ist der Weg, den Server **vor** dem Upload zu stoppen. Die Zugangsdaten stehen auf deinem Server in battleye\BEServer_x64.cfg unter RConIP, RConPort und RConPassword.

Achtung: Das ist die IP des **Game-Servers** — oft eine andere als die FTP-Adresse. Das ist der häufigste Grund, warum ein RCON-Test scheitert.

Drei Dinge, die man verstanden haben sollte:

- **RCON kann einen Stopp nur VERSUCHEN, nicht erzwingen.** Der Befehl beendet den Serverprozess; ob er unten bleibt, entscheidet dein Anbieter.
- **RCON kann einen Server NIE starten.** Ein gestoppter Server nimmt keine Befehle mehr an. Nach dem Upload wartet der Server Manager darauf, dass der Server von selbst wiederkommt, und sagt dir Bescheid, wenn du ihn im Webinterface starten musst.
- **Vorwarnzeit:** Sind Spieler online, werden sie vorher im Chat gewarnt — mit Countdown in Minuten.

Sobald du den RCON-Haken setzt, wird der Watchdog-Hinweis unten auf der Seite **rot**. Das ist Absicht: Genau dann ist er der wichtigste Absatz der Seite, weil er erklärt, warum ein Stopp scheitern kann und was du dann tun musst.

Auch dieser Schritt lässt sich **überspringen** — dann stoppst du den Server vor dem Update selbst im Webinterface.

3. Schritt 7 – Profil speichern

Gib dem Profil einen Namen, zum Beispiel "DayHard - Testserver". Darunter siehst du eine Zusammenfassung aller Einstellungen und welche Dateien angelegt werden.

In der Demo erscheint hier eine letzte Rückfrage mit deiner endgültigen Mod-Auswahl. Der Grund: Die Demo merkt sich dauerhaft, welche Mods du benutzt hast — danach lässt sich die Auswahl **nicht mehr ändern**, auch

nicht mit einem neuen Profil oder einer frischen Kopie des Programms. Nimm dir die Sekunde und schau drüber. Mehr dazu in Guide 5.

4. Das Hauptfenster

Links deine Profile, rechts Informationen, Fortschritt und Protokoll.

4.1 Die Knöpfe links

- **Neues Profil anlegen** — öffnet den Assistenten.
- **Profil bearbeiten** — Assistent mit dem gewählten Profil.
- **Mit Server abgleichen** — vergleicht jeden Mod mit dem Server, ohne etwas hochzuladen. Siehe 4.3.
- **Profil löschen** — entfernt Profil und Upload-Stand.
- **Mods lokal gegenprüfen** — meldet Mods des Profils, zu denen keine lokalen Dateien vorliegen.
- **Importieren / Exportieren...** — der Austausch mit der Handy-App in beide Richtungen (nur Vollversion). Ein kurzer Dialog fragt zuerst, was du möchtest: **exportieren** (ganzes Profil oder nur die Mod-Liste — danach Text, Datei und QR-Code wie gewohnt) oder **importieren** (Profil bzw. Mod-Liste vom Handy einlesen; was ankommt, entscheidet die Datei selbst).
- **Ordner öffnen** — öffnet den Programmordner im Explorer.
- **Lizenz verwalten...** — Schlüssel ändern, Gerät deaktivieren.
- **Vollversion holen...** — nur in der Demo, öffnet die Kaufseite.

4.2 Die Knöpfe oben rechts

- **Nur prüfen** — sagt dir, was zu tun wäre. Es wird nichts verändert, kein Server gestoppt, nichts hochgeladen. **Fang immer damit an.**
- **Update starten** — der echte Lauf.
- **Abbrechen** — bricht einen laufenden Vorgang ab.

4.3 "Mit Server abgleichen" — der Knopf, der dir Stunden spart

Frisch eingerichtet weiß der Server Manager nicht, was schon auf dem Server liegt. Jeder Mod gilt dann als "noch nie hochgeladen" — bei 45 Mods sind das schnell 12 GB, die völlig umsonst laufen.

Der Abgleich fragt für jeden @Mod-Ordner Größe, Dateizahl und den jüngsten Zeitstempel vom Server ab und vergleicht das mit deinem Workshop-Stand. Was passt, gilt als aktuell.

Du siehst die komplette Liste mit Begründung je Mod und kannst jeden Haken selbst ändern. Übernommen wird erst auf Knopfdruck. Unsichere Fälle — wenn dein Server nur tagesgenaue Zeitstempel liefert — werden ausdrücklich als solche gekennzeichnet.

Mach das einmal nach der Einrichtung. Danach führt der Server Manager von selbst Buch.

Weiter in Guide 4/5: was bei einem Update-Lauf genau passiert, der Handbetrieb ohne FTP und die drei Schutzmechanismen.

DayHard Server Manager Guide 4/5: Update-Ablauf, Handbetrieb & Schutzmechanismen

Was bei einem Update-Lauf Schritt für Schritt passiert, wie der Weg ohne FTP-Zugang aussieht, welche Automatik es gibt — und die drei Dinge, die verhindern, dass ein halber Mod auf deinem Server landet.

Die Einrichtung steht in den Guides 2 und 3.

1. Wie ein Update abläuft

- **1. Erkennen.** Steams Manifest sagt, wann jeder Mod zuletzt aktualisiert wurde. Der Server Manager vergleicht das mit seinem Upload-Stand. Ein Mod kommt in den Plan, wenn er noch nie hochgeladen wurde, sich seither geändert hat oder auf dem Server fehlt.
- **2. Rückfrage.** Du siehst, welche Mods anstehen, wie viele MB das sind und **wer gerade auf dem Server spielt**. Erst dein "Ja" startet den Lauf. Die Eingabetaste ist mit "Abbrechen" vorbelegt — ein versehentlicher Tastendruck stoppt also keinen laufenden Server.
- **3. Warnen und stoppen.** Spieler bekommen einen Countdown im Chat, dann geht der Stopp-Befehl raus. Der Server Manager wartet, bis der Server wirklich offline ist.
- **4. Hochladen.** Pro Mod: alles in einen Zwischenordner, gegenprüfen, eintauschen (siehe Abschnitt 4). Die .bikey-Dateien wandern in den Keys-Ordner.
- **5. Warten.** Nach dem Upload wartet der Server Manager auf den Neustart. Kommt der Server nicht von selbst, sagt er dir, dass du ihn im Webinterface starten musst.

Alles landet im Protokoll unter file\logs\.

2. Ohne FTP-Zugang: der Handbetrieb

Hast du keine FTP-Daten oder willst sie nicht eintragen, lässt du Schritt 5 einfach aus. Der Server Manager legt dann alle fälligen Mods in einem Ordner **"upload these Mods"** bereit — fertig sortiert und mit einer Anleitung darin. Du lädst sie hoch, wie du magst.

Weil der Server Manager in diesem Fall nicht sehen kann, ob wirklich hochgeladen wurde, **fragt er dich hinterher**. Nur du weißt es — und nur wenn du "Ja" sagst, wird der Upload-Stand fortgeschrieben.

Ebenso fragt er **vorher**, ob der Server gestoppt ist. Das ist keine Förmlichkeit: Ein laufender DayZ-Server sperrt seine eigenen .pbo-Dateien. Kein FTP-Programm der Welt kann sie dann überschreiben — der Upload würde mit einer Fehlermeldung enden, die wie ein Programmfehler aussieht.

3. Automatik (nur Vollversion)

- **Zeitplan** — prüft zur festen Zeit und lädt bei 0 Spielern hoch. Das Programm muss dafür nicht laufen, Windows startet es.
- **Benachrichtigungen** — melden ein gefundenes Update per Sprechblase. Dafür muss das Programm im Infobereich laufen.
- **Autostart** — startet den Server Manager minimiert bei der Windows-Anmeldung.

Im Infobereich neben der Uhr findest du **Öffnen**, **Jetzt prüfen** und **Beenden**; ein Doppelklick öffnet das Fenster.

Ob die Hintergrundprüfung wirklich läuft, siehst du im Infoblock des Hauptfensters: Dort steht **"Workshop zuletzt geprüft"** mit Datum und Uhrzeit.

4. Was dich vor kaputten Mods schützt

Diese drei Dinge sind der eigentliche Grund, warum es den Server Manager gibt.

4.1 Der Tausch über einen Zwischenordner

Ein Mod wird **nicht** gelöscht und dann neu hochgeladen. Stattdessen:

- alles nach `_neu_<Mod>` hochladen — der laufende Mod bleibt unberührt,
- gegenprüfen: Dateizahl und Bytes müssen zum lokalen Stand passen,
- erst dann tauschen — zwei Umbenennungen, die sofort fertig sind,
- den alten Stand löschen.

Der gefährliche Zeitraum schrumpft damit von einer halben Stunde auf Millisekunden. Ein Verbindungsabbriss oder Stromausfall mittendrin kann keinen halben Mod hinterlassen: Der alte, funktionierende Stand liegt bis zur letzten Sekunde da. Bricht es genau zwischen den beiden Umbenennungen ab, holt der nächste Lauf den alten Stand automatisch zurück.

Preis dafür: Während des Uploads liegt der Mod zweimal auf dem Server. Wer knapp an Speicherplatz ist, kann das im Profil abschalten.

4.2 Die Überwachung während des Uploads

Viele Anbieter starten einen gestoppten Server nach kurzer Zeit von selbst wieder — der sogenannte **Watchdog**. Passiert das mitten im Upload, sperrt der Server seine Dateien und du bekommst genau den halben Mod, den niemand haben will.

Deshalb prüft der Server Manager **während des gesamten Uploads** alle 30 Sekunden, ob der Server wieder da ist. Wenn ja: sofort anhalten, erneut stoppen, den betroffenen Mod **komplett neu** übertragen. Bis zu drei Anläufe.

Danach bricht er ab und sagt dir deutlich, welcher Mod unvollständig auf dem Server liegt und dass du ihn **nicht** starten sollst, bevor das behoben ist.

Manche Anbieter starten den Prozess auch nach einem sauberen Stopp-Befehl sofort neu. Der Server Manager erkennt das und bittet dich, den Server einmal von Hand im Webinterface auf STOP zu setzen — danach prüft er selbst weiter und macht allein weiter.

4.3 Die Ladereihenfolge

Bei jedem Speichern und auf Knopfdruck wird geprüft, ob `@DayZ-Expansion-Core` vor den Expansion-Modulen steht. Eine falsche Reihenfolge ist ein Boot-Loop ohne verwertbares Fehlerprotokoll — dieser eine Test erspart dir eine sehr lange Fehlersuche.

Weiter in Guide 5/5: Demo gegen Vollversion, Fehlersuche, angelegte Dateien und Datenschutz.

DayHard Server Manager Guide 5/5: Demo, Vollversion, Fehlersuche & Dateien

Der genaue Unterschied zwischen Demo und Vollversion, die häufigsten Probleme mit Lösung, welche Dateien angelegt werden und was mit deinen Passwörtern passiert.

1. Demo und Vollversion

Die Demo ist **das echte Programm**, nicht eine Vorschau. Sie verbindet sich, gleicht mit dem Server ab und lädt auch wirklich hoch. Ein Server Manager, der nicht updatet, lässt sich nicht beurteilen.

In beiden Ausgaben:

- Workshop einlesen, Updates erkennen, Ladereihenfolge prüfen und korrigieren
- FTP: Verbindungstest, Server-Abgleich und der komplette Upload
- Handbetrieb ohne FTP-Zugang
- Deutsch und Englisch

Nur in der Vollversion:

- Server-Stopp per RCON mit Countdown im Chat
- Zeitplan über die Windows-Aufgabenplanung
- Update-Benachrichtigungen, Infobereich und Autostart
- Mods vom Server übernehmen
- die fertige Startparameter-Zeile
- Mod-Liste für die Handy-App als Text und QR-Code
- beliebig viele Profile und Mods

Die Grenzen der Demo: 1 Server-Profil, bis zu 4 Mods. Die gesperrten Punkte bleiben **sichtbar**, damit du siehst, was dich erwartet.

Wichtig zur Mod-Grenze: Welche vier Mods du benutzt hast, wird dauerhaft je Windows-Konto gemerkt — über alle Profile und alle Kopien des Programms hinweg. Ein neuer Ordner fängt also nicht wieder bei null an. Deshalb die Rückfrage beim Speichern in Schritt 7.

Die Vollversion kannst du einfach **in denselben Ordner** legen wie deine Demo. Profile, Protokolle und der Upload-Stand werden weiterbenutzt — du musst nur noch RCON, Zeitplan und die weiteren Mods eintragen.

In der Demo führt der orange Knopf **"Vollversion holen..."** unten links direkt zur Kaufseite.

2. Wenn etwas nicht klappt

"Der Server startet nach dem Update nicht mehr." Fast immer die Ladereihenfolge. @DayZ-Expansion-Core muss vor allen anderen Expansion-Modulen stehen. Nutze "Reihenfolge prüfen / korrigieren" in Schritt 2. Ein Boot-Loop hinterlässt typischerweise **kein** Absturzprotokoll — das ist selbst schon ein Hinweis.

"Der Upload bricht mit einem Dateifehler ab." Der Server läuft noch und sperrt seine .pbo-Dateien. Stoppe ihn im Webinterface und warte, bis er dort wirklich als gestoppt angezeigt wird.

"Der Server geht immer wieder von selbst an." Das ist der Watchdog deines Anbieters. Der Server Manager erkennt das und bittet dich, den Server einmal von Hand im Webinterface auf STOP zu setzen. Dauerhafte Lösung: den Zeitplan in ein Wartungsfenster deines Anbieters legen (Guide 2, Schritt 3).

"Es sollen 12 GB hochgeladen werden, obwohl alles aktuell ist." Der Upload-Stand fehlt noch. Einmal "Mit Server abgleichen" — danach weiß der Server Manager Bescheid.

"Ein Mod wird nie aktualisiert." Prüfe mit "Mods lokal gegenprüfen", ob die Dateien überhaupt lokal vorliegen. Steam lädt Workshop-Updates nur herunter, während Steam läuft.

"Updates werden gar nicht erkannt." Dann fehlt vermutlich die Manifest-Datei `appworkshop_221100.acf`. Schritt 1 zeigt an, ob sie gefunden wurde.

"FTP verbindet nicht / 530 Not logged in." Manche Anbieter bremsen viele Anmeldungen kurz hintereinander aus. Der Server Manager wartet dann von selbst zunehmend länger. Ansonsten Benutzername, Passwort und Port prüfen — der FTP-Port ist oft ein anderer als der des Spielservers.

"RCON antwortet nicht." Du brauchst die IP des **Game-Servers**, nicht die FTP-Adresse. Beides steht in `battleye\BEServer_x64.cfg`.

"Das Programm startet nicht (Lizenz)." Die Demo braucht bei jedem Start Internet. Prüfe die Verbindung; hilft das nicht, öffne "Lizenz verwalten..." und trage den Schlüssel erneut ein.

Bei allem anderen: Das Protokoll unter `file\logs\` schreibt jeden Schritt mit. Häng es an, wenn du im Discord fragst.

3. Welche Dateien angelegt werden

Alles liegt **neben der EXE**:

- **ServerProfiles\<Name>.json** — deine Einstellungen, Zugangsdaten verschlüsselt
- **ServerProfiles\<Name>_commandline.txt** — fertige Startparameter-Zeile (nur Vollversion)
- **ServerProfiles\<Name>_AppImport.txt** — Mod-Liste für die Handy-App (nur Vollversion)
- **file\logs** — Protokolle
- **file\state_<Name>.json** — Upload-Stand: was liegt schon oben
- **file\settings.json** — Sprache, Infobereich, Zustimmung zu den Bedingungen
- **file\license.json** — Lizenzstand, verschlüsselt
- **Mods\modlist.json und modlist.txt** — alle im Workshop gefundenen Mods

4. Zum Datenschutz

FTP-Passwort, RCON-Passwort und Lizenzschlüssel werden mit der Windows-eigenen Verschlüsselung (DPAPI) gesichert und sind an dein Windows-Konto gebunden — eine kopierte Profildatei nützt auf einem fremden Rechner nichts. Im Klartext steht nie etwas auf der Platte.

Die Datei für die Handy-App enthält **nur** Workshop-IDs und Ordernamen, niemals Zugangsdaten. Dasselbe gilt für den QR-Code.

5. Hilfe und Kontakt

Der Discord-Knopf oben rechts im Programm führt direkt in den DayHard-Discord, der `dayhard.de`-Knopf daneben auf die Website.

Fragen zu Zahlung, Rückerstattung oder Aktivierungen gehen an Lemon Squeezy, nicht an den Entwickler.

DayHard – Server Manager ist ein inoffizielles Werkzeug und steht in keiner Verbindung zu Bohemia Interactive, DayZ oder Valve/Steam.