

DayHard - Server Manager

Android-App · Vollständige Anleitung · Stand 10.08.2026

Eine Android-App, die die abonnierten Steam-Workshop-Mods deines DayZ-Servers im Auge behält: Sie erkennt, wenn eine Mod im Workshop aktualisiert wurde, und meldet sich – auch bei geschlossener App und ausgeschaltetem PC.

Sie ändert nichts an deinem Server. Herunterladen und Hochladen erledigt das Windows-Programm gleichen Namens; diese App liest und meldet. Berührungspunkte sind der Mod-Listen-Export, der QR-Code und der Profil-Austausch.

Diese Anleitung ist in fünf Teile gegliedert – hier am Stück, zum Lesen und Ausdrucken.

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

DayHard Server Manager App Guide Index

Das ist die komplette Anleitung zur Android-App **DayHard – Server Manager**: was sie tut, wie du sie einrichtest, wie du deine Mods hineinbekommst, was die Prüfung der Ladereihenfolge bedeutet, warum es einen Diagnose-Bereich gibt, wo die Grenzen der Demo liegen und was zu tun ist, wenn keine Meldung kommt.

Die Kurzfassung sagt dir, was die App macht. Diese Anleitung sagt dir, **warum sie die Dinge so macht** — geschrieben für Serverbetreiber, die eine Einstellung verstehen wollen, bevor sie sie ändern.

Nicht verwechseln mit dem Windows-Programm gleichen Namens. Das lädt die Mods per FTP auf den Server. Die App tut das ausdrücklich nicht: **sie liest und meldet, sie ändert nichts an deinem Server.** Berührungspunkte sind der Mod-Listen-Export, der QR-Code und der Profil-Austausch.

- **Teil 1 – Einrichten:** Installation, Nutzungsbedingungen, Lizenzschlüssel der Demo, Benachrichtigungen erlauben, die Akku-Ausnahme und die Sprachwahl.
- **Teil 2 – Mods und Profile:** die vier Wege, Mods einzutragen, woher die Ordernamen kommen, Profile je Server, Suche, Sortierung und Details.
- **Teil 3 – Server und Ladereihenfolge:** Reihenfolge prüfen und richten, serverMod, die Startparameter-Zeile, Serveradresse und Status, der FTP-Abgleich und der Profil-Austausch mit dem PC.
- **Teil 4 – Meldungen und Diagnose:** wie ein Prüflauf abläuft, das Prüfintervall, jeder Wert im Diagnose-Bereich und die Fehlersuche, wenn nichts kommt.
- **Teil 5 – Demo, Vollversion und deine Daten:** der genaue Unterschied beider Ausgaben, Gerätewechsel, welche Berechtigungen wofür gebraucht werden und was auf dem Gerät liegt.

Die Kurzfassung in fünf Zeilen

- Du abonnierst deine Mods wie gewohnt im Steam-Workshop.
- Du trägst sie in der App ein — als Adresse, ID, Collection, Liste oder QR-Code.
- Die App fragt Steam in ruhigem Abstand, ob eine neue Fassung da ist.
- Ist eine da, meldet sie sich — auch bei geschlossener App und ausgeschaltetem PC.
- Den Rest — herunterladen und hochladen — erledigst du am PC.

Was die App ausdrücklich NICHT tut

- Sie lädt keine Mods herunter und keine hoch.
- Sie stoppt, startet und steuert keinen Server. Es gibt kein RCON in der App.
- Sie ändert nichts auf deinem FTP-Server — der Abgleich liest nur Verzeichnisse.
- Sie verspricht keine Meldung auf die Minute. Über Hintergrundarbeit entscheidet Android; Teil 4 sagt dir, wie du das Beste herausholst und wie du nachsiehst, was wirklich passiert ist.

Fragen? Im DayHard-Discord — der Knopf oben rechts in der App führt direkt hin.

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

Teil 1 von 5 - Einrichten

Was du brauchst

- Ein Android-Gerät ab **Android 8**. Die App belegt rund 33 MB.
- Eine Internetverbindung. Ohne Netz kann niemand Steam fragen.
- Die Workshop-IDs deiner Mods — oder bequemer: eine Collection, den Export des Windows-Programms oder dessen QR-Code. Mehr dazu in Teil 2.

Nicht nötig sind: ein Steam-Login, ein Steam-API-Schlüssel, ein Konto bei DayHard und Zugangsdaten zu deinem Server.

Installieren

Die **Demo** kommt als APK-Datei von dayhard.de. Beim Öffnen fragt Android einmal, ob es Apps aus dieser Quelle zulassen darf — das ist die normale Rückfrage bei jeder App, die nicht aus dem Store kommt, und sie gilt nur für die Quelle, der du sie erteilst.

Die **Vollversion** kommt aus dem Google Play Store und installiert sich wie jede andere App.

Beide lassen sich nebeneinander betreiben. Für Android sind es zwei verschiedene Apps mit getrennten Daten. Das ist beim Umstieg wichtig: Deine Profile wandern **nicht** von allein hinüber. Der Weg dafür ist der Profil-Austausch (Teil 3).

Der erste Start, Schritt für Schritt

- **Nutzungsbedingungen.** Sie erscheinen vor allem anderen und müssen angenommen werden. Bitte wirklich lesen — Punkt 2 sagt deutlich, dass die App ein Hilfsmittel und keine zugesicherte Überwachung ist, und warum das so ist.
- **Lizenzschlüssel** — nur in der Demo. Trage den kostenlosen Schlüssel ein, den du bei der Ausgabe bekommen hast. Die Demo prüft ihn beim Start und braucht dafür Netz. Die Vollversion fragt nie danach: Der Kauf im Play Store ist dort die Lizenz.
- **Benachrichtigungen erlauben.** Android fragt das beim ersten Start. Ohne diese Erlaubnis prüft die App weiter, kann dir aber nichts sagen — und das ist der ganze Zweck.
- **Akku-Ausnahme setzen.** Der wichtigste Handgriff überhaupt. Er steht gleich unten.

Die Akku-Ausnahme — der wichtigste Handgriff

Android bremst Apps, die im Hintergrund arbeiten wollen, sehr hart aus. Wie hart, ist gemessen worden:

- **Ohne Ausnahme:** zwischen zwei Prüfungen lagen **4 Stunden 44 Minuten**.
- **Mit Ausnahme:** durchgehend 15 bis 16 Minuten, über eine ganze Nacht, bei geschlossener App.

Du findest den Knopf im Bereich **Diagnose**, solange die Ausnahme fehlt: **Akku-Ausnahme erlauben**. Android stellt dann seine eigene Rückfrage („Soll die App immer im Hintergrund ausgeführt werden?“); ein Tipp auf **Zulassen** genügt.

Die Warnung Androids stimmt übrigens: Es kostet Akku. Es sind ein paar Sekunden Netzverkehr je Lauf — bei 48 beobachteten Mods reicht dafür ein einziger Aufruf, weil alle in einem Rutsch abgefragt werden.

Auf Samsung-Geräten (One UI) gibt es zusätzlich eine eigene Akku-Verwaltung. Steht die App dort auf „eingeschränkt“, hilft die Android-Ausnahme allein nicht. Prüfen unter: Einstellungen → Akku → Nutzungslimits im Hintergrund.

Sprache

Oben rechts stehen drei Schalter: **SYS** übernimmt die Sprache des Geräts, **DE** und **EN** setzen sie fest. Die Umschaltung wirkt sofort, ein Neustart ist nicht nötig. Ein Gerät in einer dritten Sprache bekommt Englisch — nie eine halb übersetzte Oberfläche.

Auch die Benachrichtigungen sprechen die gewählte Sprache, nicht die des Systems.

Weiter in Teil 2: die vier Wege, deine Mods in die App zu bekommen.

Teil 2 von 5 - Mods und Profile

Die vier Wege, eine Mod einzutragen

Alle vier gehen durch dasselbe Feld oben („Mod, Collection oder Liste“), gefolgt von **Hinzufügen**:

- **Einzelne Mod** — die Workshop-Adresse oder nur die ID.
- **Collection** — die Adresse einer Collection. Die App löst sie auf und nimmt alle enthaltenen Mods, verschachtelte Collections bis drei Ebenen tief. **Das ist der Ersatz für einen Steam-Login**: Wer seine Serverliste als Collection pflegt, hat sie mit einer einzigen Adresse im Handy.
- **Ganze Liste** — der Export des Windows-Programms („Mods für Handy-App“) oder irgendein Text mit IDs, getrennt durch Zeilenumbrüche, Kommas oder Semikolons.
- **QR-Code** — der Knopf neben dem Feld. Das Windows-Programm zeigt den passenden Code an.

Bereits beobachtete Mods werden dabei übersprungen; die App sagt danach, wie viele neu dazugekommen sind.

Warum es keinen Steam-Login gibt

Weil es keinen Weg gibt, die **abonnierten** Workshop-Items eines Kontos abzufragen. „Sign in through Steam“ liefert nur die Konto-Nummer; die Schnittstelle liefert die **erstellten** Items, nicht die abonnierten. Die Abo-Liste kennt allein der Steam-Client. Blicke nur, die Community-Seite mit einem echten Anmelde-Cookie auszulesen — also deine Steam-Zugangsdaten in einer fremden App zu verarbeiten. Das Risiko lohnt nicht, wenn eine Collection dasselbe leistet.

Ordernamen: echt oder geraten

Der Ordnername ist der Name, unter dem eine Mod auf deinem Server liegt (`@CF`, `@DayZ-Expansion-Core`). Er steht nicht im Workshop — nur der Server kennt ihn.

- Steht im eingefügten Text der Ordnername neben der ID (`1559212036 # @CF` — so schreibt es das Windows-Programm), übernimmt die App ihn. Der Name ist dann **echt**.
- Sonst rät sie ihn aus dem Titel. Solche Einträge tragen ein **?** und einen Warnhinweis unter der Startparameter-Zeile.
- **Im QR-Code stehen keine Ordernamen** — nach einem Scan sind sie also geraten.

Abhilfe: die Liste einmal als **Text** aus dem Windows-Programm einfügen. Die App berichtigt damit auch bereits vorhandene Einträge und sagt, wie viele es waren. Ein echter Name wird dabei nie durch einen anderen ersetzt — ein älterer Export kann also nichts kaputt machen.

Profile

Ein Profil ist ein Server. Über die Leiste **Profile** wechselst du, **+** legt ein neues an.

- Eine Mod, die in **mehreren** Profilen steckt — wie @CF —, wird trotzdem nur **einmal** abgefragt und **einmal** gemeldet. Profilbezogen sind nur Platz, Ordnername und die serverMod-Marke. Belegt: zwei Profile mit zusammen 52 Einträgen ergaben 48 Abfragen.
- **Löschen lässt sich jedes Profil — auch das letzte**. Dann steht die App leer da und sagt „Lege zuerst ein Profil an“. Ein gelöscht Profil wächst nicht wieder nach; der Löschkнопф fragt deshalb zweimal.
- Die Demo führt **ein** Profil.

In der Liste zurechtfinden

Bei 47 Einträgen wird gescrollt:

- **Suche** über Name, Ordnername und ID.
- **Sortierung** (Aufklappenmenü): Reihenfolge, Name, Aktualisiert oder Neuerungen zuerst.

- **Details:** Tippen auf das Vorschaubild oder auf die ID-Zeile klappt Bild, Titel, Datum, Größe, Abonnenten, Tags und Beschreibung auf.

Wichtig: Suche und Sortierung ändern nur die **Anzeige**. Die gespeicherte Reihenfolge ist die Ladereihenfolge deines Servers und bleibt unberührt — deshalb steht vor jeder Mod weiterhin ihr echter Platz, und die Pfeile ▲▼ gibt es nur in der Ansicht „Reihenfolge“ ohne Suchbegriff.

Vorschaubilder erscheinen nach der ersten Prüfung. Frisch eingerichtet sind die Rahmen noch leer; ein Druck auf **Jetzt prüfen** füllt sie.

Eine aktualisierte Mod erkennen

Sie trägt einen orangen Rahmen und die Marke **NEU**, und die Kachel **Updates** oben zählt sie mit. Antippen der Karte nimmt die Markierung weg — die App vergisst das Update damit nicht, sie merkt sich nur, dass du es gesehen hast. Der Knopf **Workshop** öffnet die Seite im Browser.

Weiter in Teil 3: Ladereihenfolge, Serverstatus und der Austausch mit dem PC.

Teil 3 von 5 - Server und Ladereihenfolge

Alles in diesem Teil steckt hinter der aufklappbaren Überschrift **Server und Ladereihenfolge**.

Die Ladereihenfolge prüfen und richten

Die Reihenfolge deiner Mods ist keine Geschmacksfrage. Steht @DayZ-Expansion-Core **hinter** einem seiner Module, bootet der Server endlos — ohne brauchbares Fehlerprotokoll. Genau diese Fälle kennt die App.

- Steht alles richtig, sagt sie: **Keine bekannten Konflikte**.
- Sonst: **Server startet damit sehr wahrscheinlich nicht**, darunter jeder gefundene Fall mit beiden Plätzen — etwa „@DayZ-Expansion-AI (Platz 8) steht VOR @DayZ-Expansion-Core (Platz 47)“.
- **Reihenfolge richten** setzt alle gefundenen Fälle in einem Zug gerade.
- Die Regeln sind dieselben wie im Windows-Programm; unkritische Fälle erscheinen als bloßer Hinweis, nicht als Fehler.

Von Hand verschieben geht mit ▲▼ an jeder Mod-Karte — je Tipp eine Position. Die Nummer vor der Mod ist ihr Platz in der Ladereihenfolge.

serverMod (SRV)

Der Knopf **SRV** markiert eine Mod als serverseitig. Sie wandert damit aus ``-mod=`` hinter ``-serverMod=``. Die Marke gehört zum Profil, nicht zur Mod — dieselbe Mod kann auf einem zweiten Server anders eingeordnet sein.

Startparameter

Die fertige Kommandozeile aus allen Ordnernamen in der richtigen Reihenfolge, mit **Kopieren** und **Teilen**. Stehen geratene Ordnernamen darin (Teil 2), warnt ein Hinweis darunter — eine geratene ``-mod=``-Zeile startet den Server nicht.

Diese Zeile gibt es nur in der Vollversion. In der Demo ist sie sichtbar, aber gedämpft. Der Grund ist schlicht: Eine ``-mod=``-Zeile aus vier Mods nützt keinem echten Server.

Server-Adresse und Status

Trägst du Adresse und Port ein, zeigt die Kachel unter den Kennzahlen Servername, Spielerzahl und Karte. Antippen fragt neu.

- **Der Port ist der Abfrageport, nicht der Spielport.** Bei 4Netplayers ist es Spielport + 10 — aus 26000 wird 26010.
- **Zugangsdaten braucht das nicht** und die App speichert dafür auch keine. Gefragt wird auf demselben öffentlichen Weg wie im Steam-Serverbrowser.
- Antwortet der Server nicht, sagt die Kachel genau das — **nicht** „offline“. DayZ drosselt diese Abfrage hart; aus dem Schweigen lässt sich kein Ausfall ableiten.
- Die Adresse gehört zum Profil. Ohne Eintrag fragt die App niemanden.

Liegt die neue Fassung schon auf dem Server? (freiwillig)

Mit einem **FTP-Zugang** kann die App nachsehen, ob eine aktualisierte Mod schon oben liegt. Das Ergebnis steht als Punkt in der Ecke des Vorschaubildes:

- **Grün** — auf dem Server liegt die Fassung aus dem Workshop.
- **Gelb** — der Workshop ist weiter, die Mod muss noch hoch.
- **Rot** — auf dem Server gibt es keinen solchen Ordner.
- **Kein Punkt** — nicht abgeglichen, oder der Ordnername ist geraten und war nicht zu finden.

Erscheinen nach einem Abgleich **gar keine** Punkte, liegt es fast immer an geratenen Ordnernamen — dann die Liste einmal als Text aus dem Windows-Programm einfügen (Teil 2).

Bevor du Zugangsdaten einträgst, vier Dinge, die die App auch selbst sagt:

- Sie **liest ausschließlich**. Sie lädt nichts hoch, löscht nichts und ändert nichts.
- Das Passwort liegt verschlüsselt auf dem Gerät; der Schlüssel steckt im Android-Keystore und verlässt es nicht.
- **Bietet dein Hoster kein TLS an — bei 4Netplayers ist das so —, gehen Benutzer und Passwort beim Abgleich unverschlüsselt über die Leitung.** Das kann keine App reparieren.
- Deshalb die Empfehlung: **einen zweiten FTP-Benutzer mit Nur-Lese-Recht anlegen** und der App nur diesen geben. Dann ist ein abgefangenes Passwort wertlos. (Nicht jeder Anbieter lässt das zu.)

Der Abgleich läuft **nur auf Knopfdruck (Server prüfen)**, nie im Hintergrund: Der Hoster sperrt nach zu vielen Anmeldungen kurzzeitig aus. Kommt trotzdem einmal eine Abweisung, hilft ein paar Minuten warten.

Im WLAN fragt die App nach, über welches Netz sie gehen soll: **über Mobilfunk** (die App fordert für diese eine Abfrage das Mobilfunknetz an — das WLAN bleibt an, alles andere läuft weiter darüber; bei 50 Mods kostet das etwa 100–200 KB) oder **trotzdem über WLAN**, sinnvoll im eigenen Netz. Ein Haken merkt sich die Antwort; ändern lässt sich das jederzeit unter **Abgleich über**.

Die App schaltet dein WLAN nicht aus und wieder ein — das dürfen Apps seit Android 10 nicht mehr, und es wäre auch der schlechtere Weg: Bricht sie dazwischen ab, bliebe das WLAN aus.

Export: sichern, teilen, umziehen

Die Mod-Liste des Profils als Text, im selben Format, das das Windows-Programm schreibt: **Kopieren, Datei teilen** (als .txt an Mail, Chat oder Cloud) und **Als Datei speichern** über den Dateiwähler des Systems. Eine Speicher-Berechtigung braucht es dafür nicht.

Die Datei enthält IDs, Ordnernamen, Ladereihenfolge, serverMod-Marken und die Serveradresse — **keine Zugangsdaten**. Sie lässt sich überall wieder einfügen und ist damit zugleich Sicherung und Weg auf ein zweites Gerät.

Profil-Austausch mit dem PC

Der große Bruder des Exports: ein **ganzes Profil** in beide Richtungen, samt Serveradresse und — wenn du willst — den Zugangsdaten.

- Beim Export fragt die App nach einem **Kennwort**. Damit werden FTP-Benutzer und -Passwort verschlüsselt; alles andere bleibt lesbar. **Lässt du es leer, enthält die Datei überhaupt keine Zugangsdaten** — das ist der sichere Weg, wenn die Datei durch eine Cloud wandert. Das Kennwort wird nicht gespeichert.
- Beim Einlesen fragt sie danach zurück. Auch hier ist Leerlassen in Ordnung: Dann wird alles andere übernommen, und was auf dem Gerät steht, bleibt unverändert. **Nichts wird geleert**.
- Ein RCON-Passwort aus einer PC-Datei wird von der App **nie entschlüsselt und nie benutzt**. Sie reicht den Block nur unverändert weiter, damit er den Weg Handy → PC übersteht.
- **Das ist der Umzugsweg von der Demo in die Vollversion.** Für Android sind es zwei Apps mit getrennten Daten; ohne Austausch fängst du dort von vorn an. Gespeichert wird in der Demo übrigens immer das ganze Profil, auch die Mods über der Vierergrenze — damit beim Umstieg nichts fehlt.

Weiter in Teil 4: wie die Prüfung wirklich läuft und wie du das nachweist.

Teil 4 von 5 - Meldungen und Diagnose

Was bei einer Prüfung passiert

- Die App fragt Steam nach allen beobachteten Mods — **in einem einzigen Aufruf** (Blöcke zu 50). 48 Mods kosten also nicht 48 Abfragen.
- Sie vergleicht den gemeldeten Aktualisierungszeitpunkt mit dem, den sie sich gemerkt hat.
- Ist einer neuer, wird die Mod als **NEU** markiert und gemeldet. Mehrere auf einmal ergeben **eine** Sammelmeldung („3 Mods aktualisiert“) mit den betroffenen Profilen.
- Jeder Lauf wandert ins Protokoll — auch der, bei dem nichts herauskam.

Jetzt prüfen löst dasselbe sofort von Hand aus.

Das Prüfintervall

15, 30 oder 60 Minuten, im Diagnose-Bereich. **15 Minuten sind Androids Untergrenze** für periodische Aufgaben — alles Kürzere wäre ein Versprechen, das das System nicht hält. Die Demo prüft stündlich.

Und selbst diese Zahl ist ein Wunsch, keine Zusage: Wann eine App im Hintergrund laufen darf, entscheidet Android. Deshalb geht die App **zwei Wege gleichzeitig** — einen regulären Hintergrundjob und einen Weckruf, der auch im Tiefschlaf (Doze) durchkommt. In einer gemessenen Nacht lief in vier von 23 Zyklen **nur** der Weckruf. Ohne ihn wären das vier verpasste Meldungen gewesen.

Der Diagnose-Bereich

Er beantwortet die Frage „läuft das Ding eigentlich?“ ohne PC. Zeile für Zeile:

- **Meldungen** — hast du der App erlaubt, dir etwas zu sagen? Steht hier „aus“, kann sie prüfen, so viel sie will.
- **Kanal** — die Wichtigkeit, die Android ihrem Melde-Kanal gibt. „hoch (Einblendung)“ heißt: Die Meldung erscheint sichtbar. Steht hier weniger, hat jemand den Kanal in den Android-Einstellungen heruntergestuft.
- **Nicht stören** — ist der Störfilter gerade an, kommt nichts durch. Kein Fehler der App.
- **Akku** — „uneingeschränkt“ ist der Zustand, den du willst. „optimiert (bremst)“ steht in Ember, weil genau daran der Wert der App hängt (Teil 1).
- **Job** — was Android über den eingeplanten Hintergrundlauf sagt (ENQUEUED = eingereiht).
- **Nächster Lauf** — der geplante Zeitpunkt.
- **Letzter Stopp** — warum das System einen Lauf zuletzt abgebrochen hat. „nicht gestoppt“ ist der Normalfall.

Darunter **Letzte Läufe**: die letzten 120 Läufe mit Zeit, Art, Ergebnis und Anzahl. **Grün heißt: Dieser Lauf fand statt, während die App geschlossen war.** Genau darauf kommt es an — ein Lauf bei offener App beweist nichts.

Dazu vier Knöpfe:

- **Probemeldung** — schickt sofort eine Meldung. Kommt sie nicht an, liegt es an Android, nicht an der Prüfung.
- **Teilen** — das Protokoll als Text, zum Beispiel für den Discord.
- **Protokoll leeren.**
- **Update vortäuschen** — setzt **eine** Mod zwei Stunden zurück. Der nächste Hintergrundlauf hält sie für aktualisiert und meldet — über denselben Code, denselben Kanal und denselben Weg wie bei einem echten Update. Danach **App schließen** und **nicht** „Jetzt prüfen“ drücken: Die Handprüfung würde den Fund verbrauchen, bevor der Hintergrundlauf ihn melden kann.

Bewusst nur eine Mod: Bei 45 beobachteten Einträgen wären es sonst 45 Meldungen auf einmal.

Es kommt keine Meldung — der Reihe nach

- **Steht überhaupt etwas in der Liste?** Der häufigste Fall überhaupt, und er sah lange nach einem tiefen Fehler aus: Auf dem Gerät war die Beobachtungsliste schlicht leer.
- **Meldungen erlaubt?** Diagnose-Zeile 1. Sonst in den Android-Einstellungen nachziehen.
- **Akku-Ausnahme gesetzt?** Ohne sie sind Stunden zwischen zwei Läufen normal — gemessen 4 Stunden 44 Minuten.
- **Bei Samsung zusätzlich:** Einstellungen → Akku → Nutzungslimits im Hintergrund. Steht die App dort auf „eingeschränkt“, hilft die Android-Ausnahme allein nicht.
- **„Nicht stören“ an?** Diagnose-Zeile 3.
- **Probemeldung drücken.** Kommt sie, ist der Melde-Weg in Ordnung und es fehlt nur an Läufen. Kommt sie nicht, ist es eine Android-Einstellung.
- **Protokoll ansehen.** Stehen dort Läufe mit „kein Netz“, war das Gerät offline. Stehen gar keine, arbeitet die App nicht im Hintergrund — zurück zur Akku-Ausnahme.
- **Demo:** Ohne gültigen Lizenzschlüssel halten die Hintergrundläufe an. Sie verschwinden dabei nicht stillschweigend — im Protokoll steht eine Zeile mit dem Grund.

Was kein Fehler ist: eine Meldung, die eine halbe Stunde zu spät kommt; eine Serverkachel, die schweigt (DayZ drosselt); ein Abgleich, der einmal abgewiesen wird (Login-Bremse des Hosters).

Weiter in Teil 5: Demo gegen Vollversion, Gerätewechsel und deine Daten.

Teil 5 von 5 - Demo, Vollversion und deine Daten

Der genaue Unterschied

- **Profile** — Demo: 1. Vollversion: beliebig viele.
- **Überwachte Mods** — Demo: 4 je Profil. Vollversion: beliebig viele.
- **Prüfintervall** — Demo: 60 Minuten. Vollversion: 15, 30 oder 60.
- **Startparameter-Zeile** — nur in der Vollversion.
- **Lizenzschlüssel** — Demo: nötig, kostenlos, verlangt eine Internetverbindung. Vollversion: keiner, der Kauf im Play Store ist die Lizenz.
- **Bezug** — Demo: APK von dayhard.de. Vollversion: Google Play Store.

Alles andere läuft in der Demo mit: Mods eintragen auf allen vier Wegen, QR-Scanner, Meldungen und Sammelmeldung, der vollständige Diagnose-Bereich samt Protokoll und Vortäuschen, Reihenfolge prüfen und richten, SRV-Marken, Serverstatus, FTP-Abgleich und der Profil-Austausch. Begrenzt wird über die Menge, nicht über abgeschaltete Funktionen — eine Demo, die nicht meldet, lässt sich nicht beurteilen.

Was „4 überwachte Mods“ genau heißt: Eingetragen und gespeichert werden alle. Abgefragt und gemeldet werden die **ersten vier in der Ladereihenfolge** — welche das sind, bestimmst du selbst mit ▲▼. Die übrigen stehen in der Liste, tragen aber den Hinweis, dass sie nicht überwacht werden. Dass alles gespeichert bleibt, hat einen Grund: Beim Umstieg auf die Vollversion soll dein Profil vollständig hinüberwandern.

Umstieg von der Demo auf die Vollversion

Für Android sind es **zwei verschiedene Apps** mit getrennten Daten — sie liegen nebeneinander auf dem Gerät und stören einander nicht. Nichts wandert von allein hinüber.

Der Weg: In der Demo das Profil exportieren (**Profil-Austausch**, Teil 3), in der Vollversion einlesen. Danach kann die Demo weg.

Lizenz verwalten und Gerätewechsel (nur Demo)

Ein Schlüssel gilt für ein Gerät zur Zeit. Ganz unten im Diagnose-Bereich steht dafür der Abschnitt **LIZENZ** mit dem Knopf **Gerät freigeben**: Er macht den Platz für ein anderes Gerät frei, und diese App fragt danach wieder nach einem Schlüssel.

Ein Punkt, der überrascht: Der Schlüssel liegt verschlüsselt auf dem Gerät, und der zugehörige Krypto-Schlüssel steckt im Android-Keystore. **Der überlebt keine Sicherung.** Wer sein Handy neu aufsetzt und die App-Daten zurückspielt, muss den Lizenzschlüssel neu eintragen. Das ist kein Fehler und kein Absturz — die App verhält sich dann, als wäre keiner da. Denselben Weg nimmt übrigens auch ein gespeichertes FTP-Passwort.

Berechtigungen — und wofür sie wirklich da sind

- **Internet** — Steam-Abfrage, Serverstatus, Lizenzprüfung (Demo) und, falls eingetragen, der FTP-Abgleich.
- **Benachrichtigungen** — der Zweck der App.
- **Kamera** — allein für den QR-Scanner. Ohne ihn wird nie danach gefragt, und es geht kein Bild irgendwohin: Der Code wird auf dem Gerät gelesen.
- **Akku-Ausnahme** — damit Android die Prüfung nicht auf Stunden streckt (Teil 1).
- **Start nach dem Neustart** — damit die Prüfung nach einem Neustart des Handys von allein weiterläuft.

Nicht verlangt werden: Speicherzugriff (der Dateiwähler des Systems braucht keinen), Standort und Kontakte.

Was auf dem Gerät liegt und was hinausgeht

- **Auf dem Gerät:** die beobachteten Mods samt Titel, Datum und Bildadresse, deine Profile mit Ordnernamen und Reihenfolge, das Protokoll der letzten 120 Läufe, deine Einstellungen — und, falls eingetragen, der FTP-Zugang mit **verschlüsseltem** Passwort.
- **Hinaus gehen:** die Workshop-IDs an Steam (öffentliche Daten, kein Konto beteiligt), eine Statusabfrage an deinen Spielservers, in der Demo der Lizenzschlüssel an Lemon Squeezy — und beim FTP-Abgleich Benutzer und Passwort an deinen eigenen Server.
- **Es gibt kein DayHard-Konto**, keine Werbe-Kennung und keine Nutzungsstatistik.

Zwei Fragen, die immer wieder kommen

Warum kein Steam-Login? Weil die abonnierten Workshop-Items eines Kontos per Web-Schnittstelle grundsätzlich nicht abrufbar sind. Ausführlich in Teil 2.

Braucht es einen API-Schlüssel? Nein. Für öffentliche Items kommt die Update-Prüfung ohne aus.

Wenn etwas fehlt oder stört

Der Discord-Knopf steht oben rechts in jeder Ansicht. Ein geteiltes Diagnose-Protokoll (Teil 4) beantwortet die meisten Rückfragen sofort — es steht darin, ob die Läufe stattgefunden haben, und das ist fast immer die eigentliche Frage.

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