QDROP
X-PROTOCOL

Dateien und Nachrichten, von Freund zu Freund — von Haus zu Haus, Ende zu Ende versiegelt, kein Zentrum.

LINUX-AUSGABE

BENUTZERHANDBUCH · OKTOBER 2026

777 SOFTWARE
KOSTENLOS — UND ES BLEIBT KOSTENLOS

1 — WAS QDROP IST

QDROP sendet Dateien und kurze Nachrichten direkt von deinem Computer auf den Computer eines Freundes. Nicht hinauf in eine Cloud und wieder herunter. Nicht durch die Serverfarm einer Firma. Dein Rechner spricht mit dem Rechner deines Freundes — von Haus zu Haus — und alles, was ihr zwei austauscht, wird versiegelt (verschlüsselt), bevor es den Rechner des Absenders verlässt.

Dies ist die zweite Generation von QDROP, und sie fährt auf dem X-Protocol: der eigenen Straße der Apps, gebaut, damit zwei Menschen sich finden und Drops tauschen können, ganz ohne Zentrum — kein Verzeichnis am Himmel, kein Vermieter, niemand in der Mitte. Es gibt kein Konto, das du anlegen musst, keine Anmeldung, kein Passwort und nichts, in das du dich einloggen müsstest.

QDROP ist ein Programm von 777 Software. Die öffentliche Ausgabe ist KOSTENLOS — keine Testversion, kein Vorgeschmack. Es gibt auch eine Enclave Members edition, die zur Enclave gehört und in §3 beschrieben wird. Alles andere in diesem Handbuch gilt für beide Ausgaben, sofern ein Abschnitt nichts anderes sagt.

> Die Ein-Satz-Version: Der Verbindungscode ist die Vorstellung, die Leitung ist direkt, und der Drop ist versiegelt. Nur Menschen, mit denen du tatsächlich Freund geworden bist, können dir etwas senden — ein Fremder wird an der Tür abgewiesen.

2 — WIE ES FUNKTIONIERT

Vier Ideen tragen das ganze Programm. Hier sind sie zuerst in einfachen Worten; die technischen Namen stehen am Ende des Abschnitts, für die Neugierigen.

Deine Karte — die Identität, die du in der Hand hältst

Beim ersten Start erstellt QDROP deine Identitätsschlüssel auf deinem eigenen Computer. Diese Schlüssel verlassen deinen Rechner nie. Aus ihnen macht das Programm deine Karte und deine Q-Nummer — deinen Namen in der Q-Welt, in der Form 77-000000. Niemand vergibt diese Nummer, und niemand kann sie dir wegnehmen: Sie wird aus der Karte selbst errechnet, und die Schlüssel sind der Beweis, dass sie dir gehört.

Der Verbindungscode — die Vorstellung

Ein Verbindungscode ist die Art, wie zwei Menschen ihre Programme einander vorstellen, wenn sonst noch nichts existiert — kein Server, kein Telefonbuch, kein gemeinsamer Freund online. Er ist ein einziger Textblock, der mit QCODE1. beginnt, und er trägt vier Dinge: deine Q-Nummer und deine öffentlichen Schlüssel, die Türen, unter denen dein Programm gerade erreichbar ist, ein einmaliges Vorstellungsgeheimnis und ein Ablaufdatum. Der ganze Code ist mit deinem Schlüssel signiert, deshalb muss der Weg, auf dem du ihn sendest — Nachricht, E-Mail, vorgelesen — nicht vertrauenswürdig sein.

> *QCODE1.7f3a... (ein langer Textblock — kopiere das Ganze, von QCODE1. bis ganz ans Ende)*

- Ein Code funktioniert einmal, für einen Freund. Das erste Anklopfen verbraucht das Geheimnis; ein zweites Anklopfen mit demselben Code wird abgewiesen.
- Ein Code stirbt nach 24 Stunden. Dein Bildschirm sagt es in klaren Worten: Dieser Code funktioniert einmal, für einen Freund, und morgen um diese Zeit hört er auf zu funktionieren. Ein frischer Code ist ein einziger Druck — „Fresh code“ („Neuer Code“).

- Einen Code an die falsche Person gegeben? Drücke „Cancel unused codes“ („Unbenutzte Codes verwerfen“). Jeder unbenutzte Code, den du draußen hast, stirbt auf einmal, und QDROP gibt dir einen frischen. Codes, die schon für echte Freundschaften verbraucht wurden, sind nicht betroffen — Freunde bleiben Freunde.
- Ein einziger Tausch genügt. Wenn das Programm deines Freundes mit deinem Code anklopft, fährt die Vorstellung auf derselben Verbindung zurück, und ihr seid in beide Richtungen Freunde.

Die Leiter — wie zwei Computer einander finden

Du steigst diese Leiter nie selbst hinauf. QDROP steigt sie für dich, jedes Mal in Sekunden — und die meisten Paare treffen sich auf den ersten Sprossen und denken nie wieder darüber nach. Die Zeile unter dem Namen deines Freundes im Programm sagt dir, auf welchem Weg ihr verbunden seid.

1. Gleiches Haus, gleiches Netzwerk. Zwei Computer unter einem Dach sprechen direkt über das Heimnetzwerk. Nichts verlässt das Haus.

2. Über eine Verbindung, die ihr schon habt. Wenn dein Programm und das deines Freundes schon irgendeine lebendige Verbindung teilen, nutzen sie sie, um ihre aktuellen Türen zu tauschen, und treffen sich dann direkt.

3. Beide Seiten klopfen gleichzeitig. Jedes Programm klopft im selben Moment an die Tür des anderen — jedes Anklopfen öffnet die Tür der eigenen Seite genau dann, wenn das andere ankommt, und die beiden treffen sich in der Türöffnung.

4. Die Türen, die im Verbindungscode stehen. Ein Code trägt jede Tür, die sein Ersteller hatte, als der Code erstellt wurde, und die andere Seite kann an diese Türen klopfen.

5. Dein Router öffnet seine eigene Tür. Die meisten Heimrouter öffnen eine Tür für ein Programm, das höflich fragt, und halten sie offen. QDROP fragt deinen von selbst — du rührst nichts an.

6. Der letzte Ausweg — eine Tür, die du selbst öffnest. Wenn alles oben scheitert, sagt QDROP das klar, und die letzte Tür ist eine Türnummer, die du selbst an deinem Router öffnest (§5). Sie ist immer der letzte Ausweg, sie wird immer vorab erklärt, und sie wird dir niemals untergeschoben.

Es gibt eine ehrliche Ausnahme, und QDROP benennt sie, statt sie zu verstecken: Manche Internetanbieter halten ihre Kunden hinter einem verschlossenen Tor des Anbieters selbst (carrier-grade NAT), und kein Programm der Welt kann dieses Tor von innen öffnen. Wenn das deine Mauer ist, sagt QDROP es dir in klaren Worten (§11) — es dreht sich nie endlos im Kreis und zeigt dir nie einen Fehlercode.

Das Siegel — was vereinbart wird, was darin fährt, was ein Angreifer knacken müsste

Was vereinbart wird: Wenn zwei Freunde sich verbinden, beweisen ihre Programme einander, dass sie die privaten Hälften ihrer Karten besitzen, und beide kommen bei denselben frischen geheimen Schlüsseln an — einem Geheimnis, das keine Seite je sendet und das kein Zuhörer aus dem, was über die Leitung ging, nachbauen kann. Die signierten Karten und Codes bedeuten, dass keine Seite vorgetäuscht werden kann.

Was darin fährt: Jede Nachricht und jedes Stück jeder Datei wird mit diesen Schlüsseln versiegelt, bevor es sich bewegt. Jede neue Nachricht bekommt einen frischen Schlüssel, der aus einer Einweg-Kette weitergeschaltet wird — so bewegen sich die Schlüssel immer vorwärts, und der Verkehr von gestern bleibt versiegelt, selbst im Sturm von morgen.

Was ein Angreifer knacken müsste: Um einen Drop zu lesen, müsste jemand den privaten Schlüssel von deinem Computer selbst holen oder die Mathematik gleich ganz brechen. Es gibt keinen Server, der eine Kopie zum Stehlen hält, keine Passwortdatenbank, die auslaufen könnte, und kein Helpdesk, das man bezirzen könnte. Wer auch immer die Straße beobachtet — ein Anbieter, ein Fremder, irgendein Beobachter — sieht versiegelte Kisten, Größen und Zeitpunkte. Niemals den Inhalt.

Die Etiketten, fürs Protokoll: Schlüsselaustausch im X3DH-Stil über Curve25519-Identität und signierte Prekey-Bündel (X25519-Schlüsselaustausch, Ed25519-Signaturen), ChaCha20-Poly1305-AEAD-Versiegelung mit einer HKDF-SHA-256-Hashketten-Ratsche und SHA-256-Prüfung jedes Stücks und der ganzen Datei.

Der Fingerabdruck — dein Beweis, dass sie es wirklich sind

Dein Bildschirm zeigt den Fingerabdruck deiner Karte unter deinem Namen. Bevor QDROP einem Code je vertraut, prüft es die Signatur und die Schlüssel dahinter — ein Code, der die Prüfung nicht besteht, wird abgewiesen, und nichts wird hinzugefügt. Für alles, was zählt, mach einen Schritt extra: Lest euch eure Q-Nummern über einen ganz gewöhnlichen Telefonanruf vor. Wenn die Nummer, die dein Freund für dich sieht, mit der auf deinem Bildschirm übereinstimmt, dann sind sie es wirklich.

3 — DIE BEIDEN AUSGABEN

QDROP Gen-2 gibt es in zwei Ausgaben. Gleiches Programm, gleiches Siegel, gleiche Leiter — ein Unterschied: ob das Haus eingebaut ist.

Die öffentliche Ausgabe

Das ist die Ausgabe auf 777software.net/qdrop, kostenlos für jeden auf der Welt. Sie enthält keinen Hausdienst, in keiner Form irgendeinen unserer Server und keinerlei Relay — weder unseres noch eines, das du selbst mitbringst. Die Leiter in §2 ist die ganze Straße: Wenn sie dich verbindet, bist du direkt verbunden, und wenn sie es nicht kann, sagt QDROP das in klaren Worten (§11) — es gibt keinen Relay-Ersatzweg. Die letzte Tür, falls sie je gebraucht wird, ist eine Türnummer, die du an deinem eigenen Router öffnest. Niemandes Computer — unserer eingeschlossen — trägt je deine Drops oder weiß auch nur, dass sie geschehen sind.

Die Enclave Members edition

Mitglieder der Enclave bekommen ihre eigene Ausgabe, nur über die Enclave — sie steht nie auf der öffentlichen Seite. In dieser Ausgabe ist der Hausdienst eingebaut: Er stellt Mitglieder einander mit Namen vor (zwischen Mitgliedern sind keine Codes nötig), behält den Überblick, wer gerade da ist, und steht als Straße der Mitglieder bereit, wenn die Türen zweier Mitglieder sich nicht direkt treffen können. Deine Drops selbst reisen weiterhin versiegelt, von Freund zu Freund.

> Die Hausadresse ist eingebaut — und gesperrt. Die Mitglieder-Ausgabe trägt die Adresse des Hausdienstes in sich, und das Programm bietet keine Möglichkeit, sie zu sehen, zu ändern oder zu entfernen. Das ist Absicht: Eine Einstellung, die man nicht erreichen kann, kann nicht aus Versehen kaputtgehen — nicht durch ein neugieriges Enkelkind und nicht an einem schlechten Tag. In den eigenen Worten des Programms: „The address is built in and can't be changed.“ („Die Adresse ist eingebaut und kann nicht geändert werden.“)

Welche Ausgabe habe ich?

- Mitglieder-Ausgabe: ein MEMBERS-Banner quer oben im Fenster und ein Bereich mit dem Titel „THE HOUSE SERVICE“ („Der Hausdienst“). Freunde können mit Namen hinzugefügt werden.
- Öffentliche Ausgabe: kein Banner, kein Hausbereich — Freunde werden nur per Verbindungscode hinzugefügt, und es gibt keine Hauseinstellungen zu finden. Diese Abwesenheit ist das Design, kein Fehler.
- Die beiden Ausgaben sind trotzdem miteinander befreundet: Ein Mitglied und ein öffentlicher Nutzer tauschen Verbindungscodes und verbinden sich auf dem gewöhnlichen Weg (§6).

4 — QDROP INSTALLIEREN

1. Lade QDROP Gen-2 für Linux von 777software.net/qdrop herunter. (Mitglieder: Eure Ausgabe kommt über die Enclave — siehe §3.)

2. Entpacke das Tar-Archiv (den Tarball). Du bekommst einen einzigen Ordner, QDROP-Gen2 — das Programm mit seinen Arbeitsteilen daneben. Nichts sonst zu installieren und kein Python einzurichten: Es läuft, wie es dasteht.

3. Starte das Programm QDROP-Gen2 in diesem Ordner (doppelklicke es, oder ./QDROP-Gen2 aus einem Terminal; wenn dein System fragt, mache es zuerst mit chmod +x QDROP-Gen2 ausführbar). Es gibt nichts zu konfigurieren und keinen Server einzurichten — wähle den Namen, mit dem deine Karte dich nennen wird, und drücke „Make my card“ („Meine Karte erstellen“).

Ein Programm, dein Rechner, deine Regeln. QDROP verlangt kein Konto, sendet keine Telemetrie und speichert alles auf deinem eigenen Computer (§5).

5 — ERSTER START

Der erste Bildschirm fragt nach genau einer Sache: dem Namen, mit dem deine Karte dich nennen wird. Wähle ihn und drücke „Make my card“ („Meine Karte erstellen“). Deine Identität wird in diesem Moment auf deinem Computer erstellt; nichts wird irgendwohin gesendet. Von da an sagt die Kopfzeile des Hauptfensters es klar: „X-Protocol · no servers · no accounts — your computer talks straight to your friend's.“ („X-Protocol · keine Server · keine Konten — dein Computer spricht direkt mit dem deines Freundes.“)

Deine Türen, in klaren Worten

Der Bereich YOUR DOORS („Deine Türen“) sagt dir, wie erreichbar du bist, übersetzt aus der Netzwerksprache. Er wird eines von drei Dingen sagen:

- „You have a door the outside world can knock on — friends away from home should be able to reach you.“ („Du hast eine Tür, an die die Außenwelt klopfen kann — Freunde, die nicht zu Hause sind, sollten dich erreichen können.“) Gut: Die Leiter hat alles, was sie braucht.
- „Right now, only your home network can reach this computer.“ („Gerade kann nur dein Heimnetzwerk diesen Computer erreichen.“) Kein Fehler — eine Information. Freunde in deinem Haus können dich heute erreichen; ein Freund draußen braucht vielleicht eine spätere Sprosse der Leiter, und QDROP wird es klar sagen, wenn es zur letzten Tür kommt.
- „No doors found yet.“ („Noch keine Türen gefunden.“) Der Computer ist vielleicht noch in keinem Netzwerk. Verbinde ihn und drücke dann „Check my doors again“ („Meine Türen erneut prüfen“).

Deine Türnummer

QDROP hört an einer Türnummer (ein Port, in der alten Sprache). Sie steht neben „Your door number:“ („Deine Türnummer:“), und du kannst sie mit Change („Ändern“) selbst einstellen — jede ganze Zahl von 1024 bis 65535. Du musst dich um diese Nummer nur für den letzten Ausweg der Leiter kümmern (§11): Eine Nummer, die du selbst gewählt hast, bleibt an Ort und Stelle, und genau das braucht ein Router, falls du je eine Tür von Hand öffnest. Eine Warnung, die das Programm selbst gibt: Codes, die du schon herausgegeben hast, tragen die alte Nummer — erstelle nach dem Ändern einen frischen Code für neue Freunde.

Wo die Dinge wohnen: QDROP hält alles in .qdrop-gen2, in deinem Home-Ordner (~/.qdrop-gen2). Dateien, die du empfängst, landen in seinem downloads-Ordner.

6 — EINEN FREUND HINZUFÜGEN

Mit einem Verbindungscode (alle)

1. Ihr beide öffnet QDROP und erstellt eure Karten (§5).
2. Drücke „Copy my code“ („Meinen Code kopieren“) und sende den Code an deinen Freund — per Nachricht, E-Mail, ganz gleich wie. Dein Freund tut dasselbe für dich.
3. Füge den Code deines Freundes in „Paste their code here“ („Ihren Code hier einfügen“) ein und drücke „Add their code“ („Ihren Code hinzufügen“). QDROP prüft zuerst die Signatur des Codes; ein Code, der die Prüfung nicht besteht, wird abgewiesen, in klaren Worten.
4. Warte auf das Anklopfen. Das Programm wird sagen: „Knocking on their doors — this can take a little while on a slow link…“ („Ich klopfe an ihre Türen — das kann auf einer langsamen Verbindung eine kleine Weile dauern …“) — das ist die Leiter, die gerade erklommen wird (§2).
5. Ihr seid Freunde. Für alles, was zählt, mache die Q-Nummern-Prüfung aus §2 — lest euch eure Nummern in einem Anruf vor.

Mit Namen (Enclave Members edition)

1. Tippe im Bereich THE HOUSE SERVICE („Der Hausdienst“) den Mitgliedsnamen deines Freundes ein und drücke „Ask to be friends“ („Um Freundschaft bitten“).
2. Sie nehmen an, und sie erscheinen in deiner Freundesliste — vorgestellt vom Haus. Zwischen Mitgliedern wechseln keine Codes den Besitzer.

Wenn das Haus antwortet, dass es diesen Namen noch nicht kennt, bedeutet das, dass dein Freund sein Mitglieder-QDROP noch nicht geöffnet hat — das Haus lernt die Karte eines Mitglieds kennen, wenn es das Programm zum ersten Mal öffnet. Bitte ihn, es einmal zu öffnen, und frage dann erneut.

Von da an erinnern sich die beiden Programme aneinander. Du brauchst nie einen zweiten Code für denselben Freund.

7 — NACHRICHTEN UND DATEIEN SENDEN

Nachrichten

1. Wähle deinen Freund in der Freundesliste.
2. Tippe in das Nachrichtenfeld und drücke „Send words“ („Worte senden“).
3. Beobachte die Zeile darunter: Delivered („Zugestellt“) — zusammen damit, wie ihr verbunden seid — oder ein Grund in klaren Worten, wenn es noch nicht gehen konnte.

Dateien

1. Wähle deinen Freund und drücke „Send a file…“ („Eine Datei senden …“), dann wähle die Datei aus.

2. Das Programm deines Freundes nimmt das Angebot von selbst an — unter Freunden ist das die Abmachung — und die Datei bewegt sich in kleinen versiegelten Stücken los, mit der Prozentanzeige auf dem Bildschirm.

3. Wenn sie ankommt, prüft die empfangende Seite jedes Byte gegen den SHA-256-Fingerabdruck der Datei. Dein Freund sieht „Received — every byte checks out.“ („Empfangen — jedes Byte stimmt.“) Eine Datei, die die Prüfung nicht besteht, wird niemals als fertig präsentiert.

> Fortsetzen ist echt — und es überlebt fast alles. Beide Seiten behalten die Karte, welche Stücke auf der Festplatte gelandet sind, nicht im Arbeitsspeicher. Die Verbindung stirbt, das Programm schließt sich, der Computer schläft, der Router startet neu: Sende dieselbe Datei erneut, und nur die fehlenden Stücke reisen. Nichts fängt von vorne an, es sei denn, es muss.

Empfangen

Empfangen verlangt nichts von dir — dein Programm muss nur laufen. Eingehende Worte erscheinen im Gespräch; eingehende Dateien zeigen ihren Fortschritt und landen im downloads-Ordner von QDROP (§5), und der Verlauf bleibt nur auf deinem Rechner.

Wenn dein Freund offline ist — der Outbox

Wenn ein Drop gerade nicht zugestellt werden kann, verschwindet er nicht, und er sitzt auf niemandes Server. Er wartet in deinem Outbox („Postausgang“) — auf deinem Rechner — und QDROP versucht es von selbst immer weiter. Wenn dein Freund zurückkommt, geht er von allein los, und das Programm sagt dir, dass er gegangen ist. Ein Eintrag im Outbox wartet bis zu drei Tage; danach läuft er ab, und QDROP sagt das in klaren Worten, statt dich rätseln zu lassen.

8 — LANGSAMER HIMMEL: SATELLIT UND SCHWACHE VERBINDUNGEN

QDROP wurde zuerst für den schlimmsten Himmel gebaut. Eine Satellitenverbindung kann fast eine Sekunde nur für eine Antwort brauchen — das macht alles langsamer im Antworten, nicht langsamer im Bewegen — deshalb wurde jede Geduld im Programm auf diesen Himmel eingestellt, und schnelle Netzwerke werden innerhalb derselben großzügigen Wartezeiten einfach früher fertig:

- Das Paaren wartet eine volle halbe Minute auf einen Handschlag, bevor es ein Wort über Schwierigkeiten sagt.
- Eine Übertragung darf zehn Minuten geschlossenen Himmel ausreiten, bevor sie aufgibt — und Aufgeben behält trotzdem jedes Stück, das gelandet ist.
- Ein verlorenes Stück wird ruhig neu angefragt, alle paar Sekunden — niemals ein Schreiwettbewerb mit einer schwachen Verbindung.

Und die Ausfallregel ist absolut: Eine Unterbrechung ist eine Pause, niemals ein Neustart. In den eigenen Tests des Hauses wurde das empfangende Programm mitten in einer Datei gleich ganz getötet und eine volle Minute tot gelassen — als es zurückkam, setzte die Übertragung genau an dem Stück an, das sie erreicht hatte, brauchte keine neue Vorstellung, und die fertige Datei bestand die Prüfung perfekt. Zieh gern mitten in einer Datei den Stecker deines Routers. QDROP hat Schlimmeres gesehen.

Unterwegs — der Briefkasten-Gefallen. Im X-Design kann das Programm eines gemeinsamen Freundes ein versiegeltes Paket für dich halten, während du offline bist — ein Briefkasten-Gefallen. Der Halter kann eine versiegelte Kiste sehen und, für wen sie ist, niemals, was darin ist, und der Gefallen dauert höchstens drei Tage. Dieser Helfer kommt in einem späteren Update; heute übernimmt dein Outbox auf deinem eigenen Rechner das Warten (§7).

Mitglieder haben eine Brücke mehr über einen schlechten Himmel: Der Hausdienst (§3) hält Mitglieder auffindbar und vorgestellt, selbst wenn die eigenen Türen eines Mitglieds schwer zu erreichen sind.

9 — SICHER BLEIBEN

- Ein Code ist eine Vorstellung, kein Passwort — aber gib ihn heraus wie eine Telefonnummer, die du nur Menschen geben würdest, mit denen du wirklich reden willst. Er funktioniert einmal, er stirbt nach einem Tag, und „Cancel unused codes“ („Unbenutzte Codes verwerfen“) verbrennt bei einem Druck jeden Ersatz.
- Prüfe die Q-Nummer. Wenn du einen Freund hinzufügst, lest euch eure Q-Nummern über einen zweiten Kanal vor — einen Sprachanruf, einen separaten Nachrichtenverlauf. Es dauert zehn Sekunden, und es ist der ganze Beweis.
- Dein Computer ist der Tresor. Ein Code enthält nur öffentliches Material, deshalb ist es sicher, ihn irgendwohin zu senden. Deine privaten Schlüssel leben nur auf deinem Computer, in einer Identitätsdatei, die nur dem Besitzer gehört. Bewache den Rechner, und du bewachst die Identität.
- Sichere deinen QDROP-Ordner. Deinen .qdrop-gen2-Ordner an einen sicheren Ort zu kopieren ist dein Sicherheitsgurt — er trägt deine Karte, deine Freunde und deinen Verlauf. Auf einem neuen Computer ist dieser Ordner die Art, wie deine Identität mit dir umzieht.
- Wenn du den Rechner und die Sicherung verlierst, verlierst du die Identität. Es gibt kein Konto, das man wiederherstellen könnte, und niemand — 777 Software eingeschlossen — besitzt eine Kopie deiner Schlüssel. Installiere auf einem neuen Computer einfach QDROP, wähle deinen Namen und tausche frische Codes mit deinen Freunden. (Mitglieder: Öffne die Mitglieder-Ausgabe einmal, und das Haus lernt deine neue Karte kennen.)

10 — GRENZEN, KLAR GESAGT

- Beide Computer an, beide mit laufendem QDROP, damit ein lebendiger Drop reisen kann. Dein Outbox überbrückt die Abwesenheit eines Freundes bis zu drei Tage — von deiner Seite aus.
- Das Tor des Anbieters ist Physik, kein Fehler. Wenn ein Internetanbieter einen Kunden hinter Carrier-Grade NAT einsperrt, kann kein Programm dieses Tor von innen öffnen — für niemanden, nicht nur für uns. Die Antwort der öffentlichen Ausgabe ist die Leiter und, als allerletzter Ausweg, deine eigene geöffnete Tür (§11). Die Antwort der Mitglieder-Ausgabe ist der eingebaute Hausdienst (§3).
- Keine Größenobergrenze im Kleingedruckten. Anders als die alte Ausgabe schreibt Gen-2 keine feste Dateigrößen-Grenze ins Programm — Dateien reisen in kleinen versiegelten Stücken und werden bei Unterbrechung fortgesetzt. Eine Datei wird auf der Sendeseite trotzdem ganz geladen, also will eine riesige Datei einen Rechner mit Platz, sie zu halten, und eine Verbindung mit Geduld.
- Ein Freund nach dem anderen. QDROP ist von Mensch zu Mensch: Worte und Dateien zwischen zwei Menschen. Keine Gruppen-Drops, keine Anrufe.

- Codes laufen ab; Freundschaften nicht. Ein Code lebt 24 Stunden und funktioniert einmal. Eine Freundschaft wird, sobald sie geschlossen ist, erinnert, bis du sie entfernst.
- Windows und Linux. Das sind die Ausgaben, die es gibt.
- Was QDROP niemals tut: keine Konten, keine Telemetrie, keine Werbung, keine Uploads deiner Daten irgendwohin, keine Kopie deiner Drops, die irgendjemand behält außer dir und dem Freund, an den du sie gesendet hast.

11 — FEHLERBEHEBUNG

QDROP sagt: „I couldn't reach them.“ („Ich konnte sie nicht erreichen.“)

Das ist die Mauer, in den eigenen Worten des Programms: „I couldn't reach them. If their internet provider keeps their computer behind a locked gate, there is no door to knock on from here. They can still swap files with people on their home network. The last door is a door number opened on the router — yours or theirs — and QDROP will say plainly if it comes to that. Nothing is wrong with your computer.“ Auf Deutsch: „Ich konnte sie nicht erreichen. Wenn ihr Internetanbieter ihren Computer hinter einem verschlossenen Tor hält, gibt es von hier aus keine Tür, an der man klopfen könnte. Sie können weiterhin Dateien mit Menschen in ihrem Heimnetzwerk tauschen. Die letzte Tür ist eine Türnummer, die am Router geöffnet wird — an deinem oder an ihrem — und QDROP wird es klar sagen, wenn es dazu kommt. An deinem Computer ist nichts kaputt.“ Prüfe vor der letzten Tür die einfachen Dinge: Ist das QDROP deines Freundes offen? War der Code frisch? Seid ihr beide in dem Netzwerk, in dem ihr glaubt zu sein?

Die letzte Tür — eine Türnummer an deinem Router öffnen

1. Stelle in QDROP deine Türnummer selbst ein (§5) — wähle eine und stelle sie ein, damit sie von da an gleich bleibt.
2. Finde auf der Einstellungsseite deines Routers die Portweiterleitung (port forwarding) und leite diese Nummer — UDP — an diesen Computer weiter.
3. Drücke „Check my doors again“ („Meine Türen erneut prüfen“). Erstelle dann einen frischen Code (alte Codes tragen die alte Nummer) und tauscht erneut.

Die Einstellungsseite jedes Routers sieht ein wenig anders aus; das eigene Handbuch deines Routers beschreibt, wo seine Seite für die Weiterleitung wohnt. Du öffnest immer nur die eine Nummer, und nur für QDROP.

Ein Code „hat nicht funktioniert“

Codes werden aus ehrlichen Gründen abgewiesen: Er wurde schon benutzt, er ist abgelaufen (24 Stunden), er wurde verworfen, oder die Kopie ist unvollständig. Kopiere den ganzen Code, genau, von QCODE1. bis ans Ende — oder bitte einfach um einen frischen. Codes zu erstellen ist kostenlos und geht sofort.

Gestern ging es; heute bleibt das Anklopfen unbeantwortet

Adressen ändern sich — Router vergeben neue, Computer ziehen um. Die Programme erinnern sich an die zuletzt bekannten Türen des anderen und steigen die Leiter von selbst erneut hinauf; hat ein Freund auch seine Türnummer geändert, sind alte Codes mit ihr veraltet. Tausche einen frischen Code, und du bist zurück.

Das Haus kennt diesen Namen nicht (Mitglieder)

Dein Freund muss sein Mitglieder-QDROP einmal öffnen, damit das Haus seine Karte kennenlernt. Danach funktioniert das Fragen mit Namen.

Eine Übertragung blieb nahe am Ende stehen, oder eine Empfangsbestätigung „kam nicht sauber zurück“

Nichts Unfertiges wird je als fertige Datei präsentiert — das ist das Siegel bei der Arbeit. Sende dieselbe Datei erneut: Fortsetzen bedeutet, dass nur die fehlenden Stücke reisen, also ist der neue Versuch selbst auf einer schlechten Verbindung billig.

Welche Ausgabe habe ich?

Mitglieder-Ausgabe: ein MEMBERS-Banner und ein Bereich „THE HOUSE SERVICE“. Öffentliche Ausgabe: keines von beidem. Die volle Antwort steht in §3.

12 — DIE Q-GESCHICHTE UND DIE X-WENDE

Warum der Buchstabe Q? Drei Gründe, vom Gründer. Erstens: der QAnon-Haken — der Buchstabe trägt schon eine Ladung. Zweitens: X war zuerst der Buchstabe von IRC — Steven schrieb ab dem Alter von zwölf Jahren IRC-Bots, und der Buchstabe X wurde aus dieser Kultur genommen. Drittens, und am einfachsten: Q steht für Quick („schnell“).

Und jetzt die X-Wende: Die zweite Generation der Apps fährt auf dem X-Protocol — Qs eigene Idee, so umgebaut, dass die Apps gar kein Zentrum brauchen — während die Websites der Enclave weiter Q sprechen, unverändert. QDROP ist ein Gesicht dieses Bodens; QChat — dieselben Freunde, dasselbe Siegel, im Gespräch — fährt ebenfalls darauf. Ein Name in der Familie ist überhaupt keine App: Das Q-Relay-Serverprogramm ist ein separates Produkt von 777 Software, das Organisationen und Mitglieder betreiben, um einen eigenen Hausdienst aufzustellen — die öffentliche QDROP-App benutzt niemals einen.

QDROP Gen-2 ist ein Programm von 777 Software. Die öffentliche Ausgabe wird kostenlos angeboten.

777 Software ist eine unabhängige Softwarefirma aus Alabama, USA.

Gründer & Architekt: Steven Jesse

Leitender Assistenz-Architekt: Charles Burnett

Handbuch-Ausgabe: Oktober 2026 — die Ausgabe zur Gen-2-Veröffentlichung. Dieses Handbuch beschreibt QDROP Gen-2 genau so, wie es ausgeliefert wird. Steht eine Behauptung nicht hier drin, stellt das Programm sie nicht auf.