

Shadow PC

Dieser Artikel beschäftigt sich mit der Dienstleistung Cloud Gaming. Also die Verlagerung von rechenintensiven Kapazitäten zu einem entsprechenden Anbieter. Und nur die Darstellung und Eingabe liegt beim Nutzer und das ganze geht über eine Netzwerkanbindung per TCP/IP¹. In diesem Fall konkret mit dem Medium Computer Spiele. Da gibt es ja einige Bewegungen und Entwicklungen mittlerweile. Selbst beim Autor ist das Thema immer wieder etwas zwiegespalten, aufgrund der Zuverlässigkeit der Infrastruktur. Also Aufbau von Abhängigkeiten die immer wieder überlegt werden beim Individuum. Bekannte Anbieter sind Steam (hier aber eher lokale Hardware), Geforce Now, der in diese Text betrachtete Anbieter von Shadow PC und von Weitem gehört Amazon Luna oder XBox Cloud Gaming. Auch der mittlerweile beendete Dienst Stadia von Google ist dem Autor bekannt.

Die Anbieter haben dabei unterschiedliche Ansichten, was das Thema angeht. Geforce Now bietet die virtuelle Umgebung eher fest definierter Hardware und benötigter Game Stores wie Steam oder Gog und maximal Nutzerzeiten pro Sitzung. Ähnliches gab es bei Stadia oder XBox Cloud Gaming mit anderen Gestaltungen.

Shadow PC bietet hingegen faktisch einen Windows PC mit Möglichkeiten der Gestaltung Festplattengröße und Einrichtung im Bezug auf das angebotene Hardwarespektrum. Reiner Datenaustausch wird über eine Nextcloudinstanz mit 20GB als Shadow Drive mit der Möglichkeit dies auf 2TB zu preislich erhöhen. Speicherstände und andere Daten liegen also greifbar bereit und können einfach übertragen werden.

Das Hardwareangebot ist in Stufen gestaffelt. Ab 19,99 €² geht es mitunter los, kann aber auch bei 49,99 € enden. Je nach dem wie die Kapazitäten sind. Dies wird als Abo gestaltet mit monatlicher Zahlung. Es gibt die Möglichkeit, per Paypal den Betrag zu begleichen, in Deutschland.

Dieser Aufsatz hat folgenden zum Ziel die vorhandene Hardware zu Nutzen unter Minimal-einsatz. Der Nutzer spielt nicht primär große Leistung. Das spiegelt auch die Hardware wieder. Ein Thinkpad T460³ mit Linux Mint. Also der Dienstanbieter bietet eine Software für Linux an. GeforceNow ebenso, aber nicht so wirklich direkt, da geht es wie bei XBox eher über den Browser, welcher als Sandboxprogramm Einschränkungen unterliegt.

Bei den Überlegungen auch die Nutzungszeiten beachten und Stromkosten⁴. Also lohnt sich der Preis für die Bequemlichkeit über ein Gerät. Zudem gibt es auch andere Virtualisierungen, wie Wine⁵ oder Virtualbox⁶ oder für alte Spiele systemschwächere Rechner oder gar eine Konsole⁷. Auch ist das Abo vorbei, muss das virtuelle System nicht mehr vorliegen, also Datenverlust einplanen, aber in beide Richtungen (also der Anbieter kann auch verschwinden). Zudem ist grundsätzlich Netzzugang erforderlich. Je höher die Ansprüche, desto mehr Bandbreite ist notwendig und WLAN⁸ hat so seine Eigenheiten.

¹ ISBN 3-7653-0251-1, 2003, Seite 880.

² folgende Konfiguration liegt gebucht vor: Windows 11 Home, 256GB Festplattenspeicher, jede weitere 256GB 2,99 €/monatlich, AMD EPYC 7513 32-Core Prozessor mit 8 zugewiesen virtuellen CPU-Kernen, 12GB RAM, Ethernetanbindung.

³ Intel i5-6200U CPU @ 2.30GHz, 16GB RAM DDR3, 2TB SATA SSD, maximal so 55 Watt, T480 verbraucht schon mehr.

⁴ <https://www.stromverbrauchinfo.de/stromverbrauchsrechner.php>, abgerufen am 17.11.2025, wie der eine Rechner läuft sowieso, also nur Task zur Virtualisierung umschalten oder trotzdem mit Zweit-Gerät (Kosten) noch preiswerter, also inkl. Umgebungsberücksichtigung.

⁵ <https://www.winehq.org>, <https://lutris.net>, beides abgerufen am 17.11.2025.

⁶ <https://www.virtualbox.org>, abgerufen am 17.11.2025.

⁷ wie Miyoo Mini+ als Handheld für Retrogaming oder Nintendos Switch mit vielen aktuellen Umsetzungen.

⁸ https://de.wikipedia.org/wiki/Wireless_Local_Area_Network, abgerufen am 17.11.2025.

Heiko Wolf, heiko.wolf.mail@gmail.com, FDL 1.3, ORCID: 0000-0003-3089- 3076,
Stand: 17.11.2025, <https://sites.google.com/view/heikowolfinfo>