

## **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/IP. 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.

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>