

WindowsServer2016

Vorwort

Der Windows Server Kompetenz Club hat ein Booklet zum Thema Windows Server 2016 entwickelt was ich jedem empfehle.

[Hier der DL Link.](#)

Lizenzierung

Die 4 Regeln

Es gibt 4 Regeln, die die Lizenzierung von Windows Server 2016 regeln:

Regel Nr. 1: Jeder physische Prozessor wird mit mindestens acht Kernen gewertet.

Regel Nr. 2: Jeder physische Server wird mit mindestens 16 Kernen gewertet.

Regel Nr. 3: Alle physischen und aktiven Kerne im Server müssen unter Berücksichtigung der Regeln 1 und 2 lizenziert werden, damit ein Standard Server zwei und ein Datacenter Server unlimitierte VM-Rechte besitzt. Nachdem die Hardware nach den Regeln 1 bis 3 ausreichend lizenziert wurde, hat der Kunde auf diesem Server mit der Datacenter-Edition unlimitierte VM-Rechte. Hat er mit der Standard-Edition lizenziert, darf er nun ZWEI virtuelle Windows Server Instanzen betreiben. Sollten mehr als zwei VMs benötigt werden, greift Regel Nr. 4.

Regel Nr. 4: Um mit der Standard Edition zwei weitere VM-Rechte zu erhalten, müssen alle physischen aktiven Kerne erneut lizenziert werden.

Ein Beispiel

Vorhandene Hardware:

- ein Hypervisor mit z.B. VM Ware ESX oder Windows Hyper-V
 - CPU: 2x Xeon E5-2620v2
 - je CPU 6 Kerne mit 1,9 Ghz

Anzahl benötigter Virtueller Maschinen:

- 3x Windows Server 2016 Standard

Berechnung der Lizenzen:

- 2x6 Kerne = 12 Kerne
 - Regel 2 besagt, dass immer mind. 16 Kernen angenommen werden. Also würden wir mit 1x Windows Server 2016 Standard Lizenz 16 Kerne abdecken und sind mit unseren 12 Kernen im Rahmen. Somit brauchen wir schon mal keine zusätzlichen Lizenzpakete kaufen. Also dürfen wir mit dieser einen Lizenz schon mal 2 Virtuelle Maschinen betreiben. Um jetzt aber noch die 3. Virtuelle Maschine betreiben zu dürfen, müssen wir eine weitere Windows Server 2016 Standard Lizenz kaufen für alle unsere 12 Kerne. damit dürften wir sogar noch eine 4. Virtuelle Maschine betreiben, die wir aber in dem Beispiel nicht benötigen.

Revision #1

Created 16 September 2018 21:02:16 by Mario

Updated 16 September 2018 21:02:33 by Mario