

1. Lizenzbedingungen.

- 1.1. **Unternehmenslizenz für den Einsatz von physischen/virtuellen Rechnern.** Adobe gewährt dem Kunden das Recht, für jede gültige Lizenz der Produktionssoftware, die er erworben hat, eine einzelne physische Maschine/Single VM-Instanz auszuführen, solange die Anzahl der Kerne in dieser einzelnen physischen Maschine kleiner oder gleich acht (8) ist oder solange die Anzahl der in dieser Single VM zugewiesenen Kerne kleiner oder gleich acht (8) ist. Der Übersichtlichkeit halber kann jede Produktionssoftware-Lizenz auf maximal einer einzelnen physischen Maschine/einer einzelnen VM-Instanz ausgeführt werden, vorausgesetzt, die Anzahl der in einer physischen Maschine/einer solchen VM-Instanz zugewiesenen Kerne ist kleiner oder gleich acht. Wenn der Kunde beispielsweise 17 Kerne in einer einzelnen physischen Maschine hat oder wenn der Kunde jeweils 17 Kerne einer einzelnen VM-Instanz zugewiesen hat, benötigt er drei (3) Produktionssoftware-Lizenzen.
- 1.2. **Standardlizenz für den Einsatz physischer/virtueller Rechner.** Adobe gewährt dem Kunden das Recht, für jede gültige Lizenz der Produktionssoftware, die der Kunde erworben hat, eine einzelne physische Maschine/Single VM-Instanz auszuführen, solange die Anzahl der Kerne in dieser einzelnen physischen Maschine kleiner oder gleich zwei (2) ist oder solange die Anzahl der in dieser Single VM zugewiesenen Kerne kleiner oder gleich zwei (2) ist. Der Übersichtlichkeit halber kann jeder Produktionssoftware-Kunde auf maximal einer einzelnen physischen Maschine/einer einzelnen VM-Instanz laufen, vorausgesetzt, die Anzahl der in einer physischen Maschine/einer solchen VM-Instanz zugewiesenen Kerne ist kleiner oder gleich zwei. Wenn der Kunde beispielsweise 5 Kerne in einer einzigen physischen Maschine hat oder wenn der Kunde jeweils 5 Kerne einer einzigen VM-Instanz zugewiesen hat, benötigt der Kunde drei (3) Produktionssoftware-Lizenzen.

2. Entwicklungslizenz.

Dieser Abschnitt gilt nur, wenn der Kunde eine oder mehrere separate Produktionssoftware-Lizenzen erworben hat, und für jede Unternehmenslizenz der Software darf der Kunde die On-premise Software als Entwicklungssoftware installieren und verwenden. Wenn der Kunde mehr als eine Lizenz für die Standardversion der On-premise Software erworben hat, darf er eine dieser Lizenzen als Entwicklungssoftware verwenden. Für die Verwendung der Entwicklungssoftware durch den Kunden gelten folgende Bedingungen:

- (A) Der Kunde darf die On-premise Software als Entwicklungssoftware auf einem Server für jede vom Kunden erworbene Lizenz der Produktionssoftware installieren und verwenden. Die Nutzung der Entwicklungssoftware durch den Kunden ist beschränkt auf die Verwendung in der technischen Umgebung des Kunden ausschließlich zu Test-, Entwicklungs- und Staging-Zwecken, die von den Benutzern über das Intranet des Kunden verwendet werden und auf die sie über das Intranet des Kunden zugreifen können.
- (B) Der Kunde darf die Entwicklungssoftware nicht (a) für die Bereitstellung von Anwendungen in einer Live- oder Standby-Produktionsumgebung verwenden oder (b) die Entwicklungssoftware für die Bereitstellung von Anwendungen verwenden, auf die Endbenutzer zugreifen.
- (C) Der Kunde darf die Developer-Edition-Software auf einem Computer installieren und nutzen. Die Nutzung der Developer-Edition-Software durch den Kunden ist auf die Nutzung in der technischen Umgebung des Kunden ausschließlich zu Test- und Entwicklungszwecken beschränkt und nicht für Staging-, Live- oder Standby-Produktionszwecke.
- (D) Es ist dem Kunden nicht gestattet, die Developer Edition Software (a) für den Einsatz von Anwendungen in einer Live- oder Standby-Produktionsumgebung zu verwenden oder darauf zuzugreifen, (b) von mehr als zwei IP-Adressen zu einem bestimmten Zeitpunkt oder (c) für den Einsatz von Anwendungen zu verwenden, auf die von Endbenutzern zugegriffen wird. **Die Developer-Edition-Software wird auf einer "AS-IS"-Basis ohne jegliche Garantien oder Verpflichtungen gegenüber dem Kunden bereitgestellt.**

3. Verbotene Nutzung.

Es ist dem Kunden untersagt: (a) die On-premise Software zu vermieten, zu verleasen, zu verleihen oder andere Rechte an der On-premise Software zu gewähren, einschließlich Rechte auf Mitgliedschafts- oder Abonnementbasis; (b) die Nutzung der On-premise Software in einem Computer-Service-Geschäft, einer Outsourcing-Einrichtung oder -Dienstleistung eines Dritten, einer Vereinbarung mit einem Service-Büro, auf Timesharing-Basis oder als Teil eines gehosteten Dienstes bereitzustellen; oder (c) Komponenten, Bibliotheken oder andere in der On-premise Software enthaltene Technologien zu verwenden, sofern dies nicht ausschließlich in Verbindung mit der Nutzung der On-premise Software geschieht.

4. **Hinweise Dritter.** Die Urheber bestimmter öffentlicher Standards und öffentlich verfügbarer Codes und andere dritte Lizenzgeber verlangen, dass bestimmte Hinweise an die Endnutzer der Adobe Stock On-demand Services weitergereicht werden. Diese Hinweise Dritter befinden sich unter <http://www.adobe.com/go/thirdparty> (oder einer Nachfolge-URL). Die Aufnahme dieser Hinweise Dritter bedeutet keine Einschränkung der Verpflichtungen von Adobe gegenüber dem Kunden.
5. **Definitionen.**
- 5.1 **"Zusätzliche Unternehmenssoftwarekomponente"** bedeutet einen ColdFusion-API-Manager, der bei der Verwaltung der Anwendungsprogrammierschnittstelle hilft und nur mit der Enterprise Edition der On-premise Software verfügbar ist.
- 5.2 **"CPU"** ist jede separate (physische) Zentraleinheit innerhalb des Computers. Jede CPU kann einen oder mehrere Rechenkerne enthalten.
- 5.3 **"Kern"** bezeichnet einen physischen oder virtuellen Kern auf einer physischen oder virtuellen Maschine und ist in der Lage, die On-premise Software unabhängig zu manipulieren und zu betreiben. Bei der physischen Bereitstellung bezieht sich der Kern auf eine der kleineren Verarbeitungseinheiten der CPU in einem Computer, und bei der virtuellen Bereitstellung bezieht er sich auf die Einheit der Verarbeitungsleistung in einer virtuellen Maschine. Ein virtueller Kern ist die virtuelle Darstellung eines einzelnen Hardware-Threads im zugrunde liegenden Verarbeitungskern. Die Gesamtzahl der Kerne, die die On-premise Software im Computer betreiben, darf die lizenzierte Anzahl nicht überschreiten und ist der größere der beiden folgenden Werte: (a) die genaue Anzahl der Kerne, die die On-premise Software betreiben, wenn der Kunde den Computer (unter Verwendung eines zuverlässigen und überprüfbaren Mittels zur Hardware- oder Softwarepartitionierung) so konfiguriert, dass die Gesamtzahl der Kerne, die die On-premise Software tatsächlich betreiben, geringer ist als die Gesamtzahl der Kerne auf diesem Computer; oder (b) die Summe aller Kerne, die in jeder CPU auf dem Computer enthalten sind. Die Gesamtzahl der Kerne, die der virtuellen Maschine zugeordnet sind, darf die lizenzierte Menge nicht überschreiten.
- 5.4 **"Developer Edition Software"** bedeutet On-premise Software, die für die lokale Host-Entwicklung von Anwendungen lizenziert ist und auf die von maximal zwei gleichzeitigen entfernten IP-Adressen zugegriffen werden kann.
- 5.5 **"Entwicklungssoftware"** bezeichnet On-premise Software, die ausschließlich für (a) interne Entwicklung und Tests und (b) für die Verwendung auf einem Staging-Server lizenziert wird, wenn der Kunde die On-premise Software in Bezug auf eine gültige Lizenz für die Produktionssoftware verwendet. In jedem Fall ist die Entwicklungssoftware für Benutzer nur über das Intranet des Kunden zugänglich.
- 5.6 **"Staging-Server"** ist ein Server, der dazu dient, neue oder neuere Versionen von Anwendungen zusammenzustellen, zu testen und zu überprüfen, solche Anwendungen über das Intranet des Kunden bereitzustellen und auf den nur Benutzer zugreifen können, bevor die Anwendungen in Live-, Standby-Produktions- oder Produktionsumgebungen verschoben werden.
- 5.7 **"Produktionssoftware"** bedeutet On-premise Software, die für den produktiven Geschäftsgebrauch lizenziert wird. Produktionssoftware wird auf einer Core-Basis lizenziert, die auf einer physischen und einer virtuellen Maschine eingesetzt wird.
- 5.8 **"Server"** bezeichnet einen Computer, der für den Zugriff mehrerer Benutzer über ein Netzwerk konzipiert oder konfiguriert ist.
- 5.9 **"Virtuelle Maschine"** (oder **"VM"**) ist eine technische Umgebung, die die Komponenten enthält, die für den Betrieb mehrerer Instanzen von Software erforderlich sind, die auf einem einzigen Computer installiert ist, als ob irgendeine Instanz dieser Software separat auf einem separaten Computer installiert wäre. VM bedeutet auch eine technische Umgebung, die eine oder mehrere Instanzen der Software betreibt, um gehostete Dienste und Ressourcen über das Internet oder Intranet bereitzustellen, in der auf die Dienste und Ressourcen in einer Weise zugegriffen werden kann, die es erlaubt, diese Dienste und Ressourcen "auf Anforderung" zur Verfügung zu stellen, wobei eine Skalierung nach oben oder unten entsprechend den Verarbeitungsbedürfnissen des Benutzers im Laufe der Zeit vorgenommen werden kann.