PSLT – Adobe FrameMaker Publishing Server (2018v1)

1. LIZENZBESTIMMUNGEN. Der Kunde darf die On-Premise-Software auf einer per-Kern-Basis nur innerhalb seines internen Netzwerks, auf den lizenzierten Plattformen und Konfigurationen entsprechend der Ausgestaltung und Dokumentation nutzen.

1.1 Adobe gewährt dem Kunden das Recht, ein einzelnes physisches Gerät / einen einzelnen virtuellen Rechner pro gültiger Lizenz der On-Premise-Software zu nutzen, die der Kunde erworben hat; Voraussetzung hierfür ist, dass die Anzahl der Prozessorkerne im jeweiligen physischen Gerät oder für den jeweiligen virtuellen Rechner gleich oder kleiner als vier (4) ist. Wenn der Kunde beispielsweise 16 Prozessorkerne in einem einzigen physischen Rechner hat oder der Kunde einer einzelnen VM-Instanz 16 Prozessorkerne zugewiesen hat, braucht der Kunde vier (4) Lizenzen für die On-Premise-Software.

1.2 Die Gesamtzahl an Prozessorkernen, über die die On-Premise-Software im Computer läuft, darf die lizenzierte Anzahl nicht übersteigen und ist, wobei die höhere Zahl ausschlaggebend ist, entweder (a) die genaue Anzahl an Prozessorkernen, über die die On-Premise-Software läuft, wenn der Kunde den Computer konfiguriert (unter Verwendung zuverlässiger und nachprüfbarer Hardware- oder Software-Partitionierung), damit die Gesamtzahl an Prozessorkernen, die die On-Premise-Software tatsächlich betreiben, kleiner ist als die Gesamtzahl an Prozessorkernen auf dem Computer, oder (b) die Summe aller Prozessorkerne in jeder CPU des Computers.

2. Verbotener Gebrauch. Es ist dem Kunden untersagt, die On-Premise-Software (entweder direkt oder über Befehle, Daten oder Anweisungen) in folgenden Fällen zu installieren oder aufzurufen: (a) von oder auf einem Computer, der nicht zum internen Netzwerk des Kunden gehört; (b) zur Einrichtung von Arbeitsgruppen oder Diensten, die im öffentlich zugänglichen Web gehostet werden; (c) von natürlichen oder juristischen Personen, die die Funktionen der On-Premise-Software nutzen, herunterladen, kopieren oder anderweitig davon profitieren würden, es sei denn, sie verfügen über eine entsprechende Lizenz von Adobe; (d) als Bestandteil eines Systems, Arbeitsflusses oder Dienstes, der unbefugten Nutzern zur Verfügung steht; oder (e) für einen Betrieb, der nicht von einem Einzelanwender eingeleitet wurde (z. B. automatische Serververarbeitung).

3. Hinweise zu On-Premise-Software von Dritten. Die Entwickler oder externen Lizenzgeber bestimmter öffentlicher Standards und öffentlich verfügbarer Softwarecodes („Material Dritter“) verlangen, dass bestimmte Hinweise an die Endnutzer der On-Premise-Software weitergeleitet werden. Diese Hinweise von Drittparteien befinden sich auf www.adobe.com/products/eula/third_party/index.html (oder einer entsprechenden Folgeseite). Die Aufnahme dieser Hinweise von Drittparteien bedeutet keine Einschränkung der Verpflichtungen Adobes gegenüber dem Kunden in Bezug auf das Material Dritter, das in die On-Premise-Software aufgenommen wurde.

4. Begriffsbestimmungen.

4.1 **„Prozessorkern“** bezeichnet einen physischen oder virtuellen Prozessorkern, der die On-Premise-Software unabhängig bearbeiten und betreiben kann. Im physischen Einsatz bezieht sich Prozessorkern auf eine einzelne Verarbeitungseinheit innerhalb der CPU eines Computers. Im virtuellen Einsatz ist ein Prozessorkern die Einheit der Verarbeitungskapazität in einem virtuellen Rechner. Ein virtueller Prozessorkern ist die virtuelle Darstellung eines einzelnen Hardware-Thread im zugrunde liegenden Verarbeitungskern.

4.2 **„CPU“** steht für jede gesonderte (physische) zentrale Verarbeitungseinheit (Central Processing Unit) innerhalb des Rechners. Jede CPU kann einen oder mehrere Prozessorkerne haben.

4.3 **„Internes Netzwerk“** bezeichnet die private, geschützte Netzwerkressource des Kunden, zu der nur befugte Nutzer Zugang haben. Internes Netzwerk schließt insbesondere das Internet oder andere Netz-Communitys mit öffentlichem Zugang aus, wie Gruppen, Verbände oder ähnliche Organisationen auf der Grundlage von Mitgliedschaften oder Abonnements. Die Verbindung über sichere Verknüpfungen wie VPN oder Einwahlmodem in das interne Netzwerk des Kunden zur gestatteten Nutzung der On-Premise-Software durch den Nutzer gilt als Verwendung in einem internen Netzwerk.

4.4 **„Virtueller Rechner“** bezeichnet eine technische Umgebung, die die notwendigen Komponenten zum Betrieb mehrerer Instanzen der On-Premise-Software enthält, die auf einem einzigen Computer installiert sind, als ob jede Instanz der Software gesondert auf einem gesonderten Computer installiert wäre.