



PSLT– Adobe FrameMaker Publishing Server (2018v1)

1. LICENSE TERMS. Customer may install and use the On-premise Software on a per-Core basis, only within its Internal Network, on the licensed platforms and configurations, in a manner consistent with its design and Documentation.

1.1 Adobe grants Customer the right to run a single physical machine/single Virtual Machine instance for each valid license of On-premise Software that Customer has obtained, as long as the number of Cores in such single physical machine, or assigned to such single virtual machine, is less than or equal to four (4). For example, if Customer has 16 Cores in a single physical machine, or if Customer has assigned 16 cores to a single VM instance, Customer would need four (4) On-premise Software licenses.

1.2 The total number of Cores operating the On-premise Software in the Computer may not exceed the licensed quantity, and will be the greater of (a) the exact number of Cores operating the On-premise Software in the case when Customer configures the Computer (using a reliable and verifiable means of hardware or software partitioning) such that the total number of Cores that actually operate the On-premise Software is less than the total number of Cores on that Computer; or (b) the sum of all the Cores contained in every CPU on the Computer.

2. Prohibited Use. Customer must not install or access (either directly or through commands, data, or instructions) the On-premise Software: (a) from or to a Computer not part of Customer's Internal Network; (b) for enabling web hosted workgroups or web hosted services available to the public; (c) by any individual or entity to use, download, copy, or otherwise benefit from the functionality of the On-premise Software unless licensed to do so by Adobe; (d) as a component of a system, workflow or service accessible non-authorized Users; or (e) for operations not initiated by an individual User (e.g., automated server processing).

3. Third-Party On-premise Software Notices. The creators or third party licensors of certain public standards and publicly available code ("Third Party Materials"), require that certain notices be passed through to the end users of the On-premise Software. These third party notices are located at www.adobe.com/products/eula/third_party/index.html (or a successor website thereto). The inclusion of these third-party notices does not limit Adobe's obligations to Customer for Third Party Materials integrated into the On-premise Software.

4. Definitions.

4.1 "**Core**" means a physical or virtual core capable of independently manipulating and operating the On-premise Software. In physical deployment, Core refers to a single processing unit within the CPU of a Computer. In virtual deployment, Core refers to the unit of processing power within a Virtual Machine. A virtual Core is the virtual representation of a single hardware thread within the underlying processing core.

4.2 "**CPU**" is each distinct central processing unit (physical) within the Computer. Each CPU may contain one or multiple processing Cores.

4.3 "**Internal Network**" means Customer's private, proprietary network resource accessible only by authorized Users. Internal Network specifically excludes the Internet or any other network

community open to the public, including membership or subscription driven groups, associations or similar organizations. Connection by secure links such as VPN or dial up to Customer's Internal Network for the purpose of allowing Users to use the On-premises Software is deemed use over an Internal Network.

4.4 **"Virtual Machine"** (or **"VM"**) means a technical environment that contains the components necessary to operate multiple instances of On-premise Software installed on a single Computer as if any instance of such software was separately installed on a separate Computer.



PSLT – Adobe FrameMaker Publishing Server (2018v1)

1. ライセンス条件 お客様は、オンプレミスソフトウェアを、そのデザインおよびドキュメンテーションに合致する方法で、お客様の内部ネットワーク内でのみ、ライセンス許諾されたプラットフォーム及び構成において、コア単位でインストールおよび使用することができます。

1.1 アドビは、お客様が取得したオンプレミスソフトウェアの有効なライセンスごとに、物理的マシン1台／仮想マシン1台のインスタンスを実行する権利をお客様に許諾します。但し、かかる物理的マシン 1 台中のコア数、またはかかる仮想マシンに割り当てられたコア数が4つ以下であることを条件とします。例えば、お客様が1台の物理的マシンに16のコアを有する、または1台の仮想マシンに16のコアを割り当てた場合、お客様はオンプレミスソフトウェアのライセンスを4つ必要とします。

1.2 コンピューターでオンプレミスソフトウェアを動作するコアの総数は、許諾されたライセンスの数を超えることはできず、(a) お客様がコンピューターを構成（信頼でき、証明可能なハードウェアまたはソフトウェアの分割方法を用いて）した場合は、オンプレミスソフトウェアを実行するコアと同じ数（実際にオンプレミスソフトウェアを動作させるコアの総数は、コンピューター上のコア数よりも少なくなります）、または (b) コンピューター内の全 CPU に含まれるすべてのコアの合計、のどちらか大きい方となります。

2. 禁止された利用 お客様は、オンプレミスソフトウェアを、以下に該当する方法または目的で（直接、またはコマンド、データ、指示のいずれを通じても）インストールしたり、これにアクセスしたりすることはできません。(a) お客様の内部ネットワークに含まれないコンピューターから、もしくはかかるコンピューターへの（インストールまたはアクセス）、(b) ウェブホステッドワークグループ、もしくは一般公開されたウェブホステッドサービスを有効にするため、(c) アドビから適切なライセンスを許諾されていない場合に、個人もしくは組織がオンプレミスソフトウェアの機能を使用、ダウンロード、コピー、もしくはその他の方法でかかる機能から利益を受けるため、(d) 権限を有しないユーザーがアクセスできるシステム、ワークフロー、もしくはサービスのコンポーネントとして、または (e) 個人ユーザーが開始したのではない操作のため（自動サーバー処理など）。

3. 第三者によるオンプレミスソフトウェアに関する通知 特定の公的規格および一般に入手可能なコード（以下「第三者マテリアル」）の作成者または第三者ライセンサーは、オンプレミスソフトウェアのエンドユーザーに対する一定の通知の伝達を義務付けています。これらの第三者による通知は www.adobe.com/products/eula/third_party/index.html（または後継者のウェブサイト）に掲載されています。これらの第三者による通知を含めることは、第三者マテリアルをオンプレミスソフトウェアに統合することについての、お客様に対するアドビの義務を制限するものではありません。

4. 定義

4.1 「コア」とは、オンプレミスソフトウェアを独立して操作また動作する、物理的または仮想のコア機能を意味します。物理的な実装での「コア」とは、コンピューターの CPU 内の 1 台のプロセッシングユニットを指します。仮想化された実装での「コア」とは、仮想マシン内の処理能力を持つ装置を指します。「仮想コア」は、基本的なプロセッシングコア内のシングルハードウェアスレッドの仮想化表現です。

4.2 「CPU」とは、コンピューター内のそれぞれ独特な（物理的な）中央処理装置を意味します。各 CPU には、単独または複数のプロセッシングコアが含まれる場合があります。

4.3 「内部ネットワーク」とは、許可されたユーザーのみがアクセスできる、お客様のプライベートかつ専有ネットワークリソースを意味します。内部ネットワークからは、一般公開されているインターネットやその他のネットワークコミュニティ（メンバーシップまたは定期契約型のグループ、協会、およびこれらに類する組織を含む）は明確に除外されます。ユーザーがオンプレミスソフトウェアを使用できるようにすることを目的とする、VPN などのセキュアなリンク、またはお客様の内部ネットワークへのダイヤルアップによる接続は、内部ネットワークを介する使用とみなされます。

4.4 「仮想マシン」（または「**VM**」）とは、オンプレミスソフトウェアの複数のインスタンスを作動するのに必要なコンポーネントを含む技術的環境を意味し、この場合のオンプレミスソフトウェアは、かかるソフトウェアのどのインスタンスも別個のコンピューターに別個のものとしてインストールされたかのように、1 台のコンピューターにインストールされます。