



## PSLT– Adobe FrameMaker Publishing Server (2020v1)

1. **ADDITIONAL LICENSE TERMS.** Customer may install and use the On-premise Software on a per-4 Core basis, 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 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 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.
  - 1.3 Customer may install and use the On-Premise software only for its direct beneficial business purposes of (1) permitting Users connected to its Internal Network to download the On-Premise software for installation or (2) permitting Users to use the On-Premise software through the use of commands, data, or instructions from a Computer connected to Customer’s Internal Network. In addition, Customer may also permit external user to access the On-Premise Software via an external network, provided that:
    - (a) The On-premise software is only an interface to, or an extended service to be used to directly support Customer’s direct beneficial business purpose;
    - (b) Those accessing the On-Premise software via an external network do not have any right or ability to use the On-Premise software for their own purposes and may only access and use the On-Premise software to interface with, or to use an extended service of, Customer’s direct beneficial business purpose; and
    - (c) Any download of the On-Premise software, in whole or in part, is prohibited.
2. **Prohibited Use.** Customer must not install or access (either directly or through commands, data, or instructions) the On-premise Software: (a) for enabling web hosted workgroups or web hosted services available to the public; (b) 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; (c) as a component of a system, workflow or service accessible non-authorized Users; or (d) for operations not initiated by an individual User (e.g., automated server processing), unless such use of command, data or instruction is solely used for automating the operation that initiates the publishing by features provided or licensed by Adobe.
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](http://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.



1. **追加ライセンス条件。**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、ライセンス許諾されたプラットフォームおよび構成において、4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。
  - 1.3. お客様は、オンプレミスソフトウェアを、お客様の直接の受益ビジネスのうち以下の目的でのみインストールおよび使用することができます。(1)お客様の内部ネットワークに接続されるユーザーが、オンプレミスソフトウェアをインストールのためにダウンロードすることを許可するため、または、(2) お客様の内部ネットワークに接続されたコンピュータからのコマンド、データまたは指示を用いることにより、ユーザーがオンプレミスソフトウェアを使用することを許可するため。さらに、以下を条件として、お客様は、外部ユーザーが外部ネットワークを介してかかるオンプレミスソフトウェアにアクセスすることを許可できます。
    - (a) オンプレミスソフトウェアが、お客様の直接の受益ビジネス目的のみに使用されるためまたはお客様の直接の受益ビジネス目的を直接サポートするための、インターフェースまたは拡張サービスに過ぎないこと。
    - (b) 外部ネットワークを介してオンプレミスソフトウェアにアクセスするユーザーが、自身の目的のためにオンプレミスソフトウェアを使用する権利または能力を有するものではなく、お客様の直接の受益ビジネス目的と連携するためまたはお客様の直接の受益ビジネス目的の拡張サービスを使用するためにのみ、オンプレミスソフトウェアにアクセスして使用できること。および、
    - (c) オンプレミスソフトウェアの全部または一部を問わず一切のダウンロードが禁じられていること。
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）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) ウェブホステッドワークグループ、または、ウェブホステッドサービスの一般への提供を有効にするため、(b) 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、(c) 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 (d) 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）。但し、コマンド、データまたは指示の利用が、アドビにより提供され、もしくは

はライセンス許諾された機能によりパブリッシングを行なうオペレーションを自動化するためにのみ利用される場合は、この限りではありません。

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](http://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。