

# コア ライセンスの概要と基本的な定義

この簡易ガイドは、すべてのコマーシャル ライセンス プログラムに適用されます。

## 目次

|                      |   |
|----------------------|---|
| 概要 .....             | 1 |
| この簡易ガイドの更新内容 .....   | 1 |
| 定義 .....             | 1 |
| コア ライセンスの概要 .....    | 4 |
| SQL Server .....     | 5 |
| BizTalk Server ..... | 7 |
| Windows Server ..... | 7 |
| System Center .....  | 9 |
| その他の資料.....          | 9 |

## 概要

この簡易ガイドは、サーバー ライセンスに関する重要な用語の定義を示し、重要なマイクロソフト製品およびソフトウェアのコア単位のライセンス モデルの基本事項について説明することを目的としています。

## この簡易ガイドの更新内容

この簡易ガイドは 2016 年 5 月に発行されたバージョンの代わりとなるものです。この簡易ガイドは、SQL Server、BizTalk Server、Windows Server、および System Center に関する新しいコア ライセンス 情報が反映され更新されました。

## 定義

**ライセンスの割り当て：**「ライセンスの割り当て」とは、そのライセンスを 1 つのデバイスまたはユーザーに指定することを指します。このように指定すると、複数のデバイスまたはユーザーが 1 つのライセンスを同時に使用することを回避できます。たとえば、1 つのソフトウェア ライセンスを 1 台のサーバーに割り当てると、そのサーバーでのソフトウェアの実行が許可されます。ソフトウェアの使用に必要な数のライセンスを保持していることを確認するために、お客様はマニュアルあるいは何らかの技術的な方法を用いることができます。

# コア ライセンスの概要と基本的な定義

ソフトウェア "Z"



図 1: ライセンスの割り当て

**コア係数**：SQL Server のコア ライセンス モデルでサーバー上のすべての物理コアにライセンスを適用するために必要なライセンスの数を判断することを目的として、特定の物理プロセッサに関連付けられた数値をいいます。具体的なプロセッサのコア係数の詳細については、[SQL Server コア係数表](#)を参照してください。(コア係数は、SQL Server 2016 以降の SQL Server には適用されません。また、Windows Server 2016 または System Center 2016 のサーバー ライセンスには適用されません)。

**データセンター**：データセンターは、企業のコンピューティング環境で一般的に使用されるサーバーと補助機器が収容されている 1 軒または複数軒の建物であり、ローカル エリア ネットワーク (LAN) によって接続されます。

**ハードウェア スレッド**：ハードウェア スレッドとは、物理コア、または物理プロセッサ内のハイパースレッドをいいます。

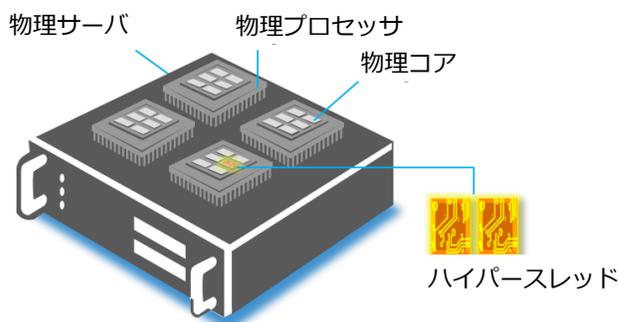


図 2: 物理サーバー上の物理プロセッサ、物理コア、およびハードウェア スレッド

**インスタンス**：ソフトウェアのインスタンスは、ソフトウェアを構成する一連のファイルです。このインスタンスは実行可能形式で格納され、すぐに実行できます。ソフトウェアのインスタンスを作成するには、ソフトウェアのセットアップまたはインストールの手順を実行するか、既存のインスタンスを複製します。ソフトウェアのインスタンスは、物理ハードウェア システムまたは仮想ハードウェア システムで実行できます。

例：

- ▶ ハード ディスクにインストールされた Windows Server オペレーティング システムのコピーは、Windows Server のインスタンスです。
- ▶ 仮想ハード ドライブ (VHD) (またはその他のイメージ フォーマット) ファイルにインストールされた Microsoft Exchange Server のコピーは、Exchange Server のインスタンスです。
- ▶ Windows Server 上にインストールされた Exchange Server を含む VHD ファイルには、Windows Server および Exchange Server のインスタンスが含まれています。その VHD ファイルをコピーすると、Windows Server のインスタンスと Exchange Server のインスタンスがそれぞれ 1 つずつ作成されます。その VHD ファイルをもう 1 つのサーバーに配置すると、Windows Server のインスタンスと Exchange Server のインスタンスがそのサーバーにそれぞれ 1 つずつ作成されます。

**インスタンスの実行**：ソフトウェアのインスタンスをメモリに読み込んで、その命令を 1 つ以上実行します。いったんインスタンスが実行されると、そのインスタンスは、命令が実行されているか否かに関係なく、メモリから削除されるまで実行されているものと見なされます。

# コア ライセンスの概要と基本的な定義

**サーバー**：サーバーとは、サーバー ソフトウェアを実行できる物理的なハードウェア システムをいいます。ハードウェアのパーティションまたはブレードは別個の物理ハードウェア システムと見なされるため、別個のサーバーとなります。

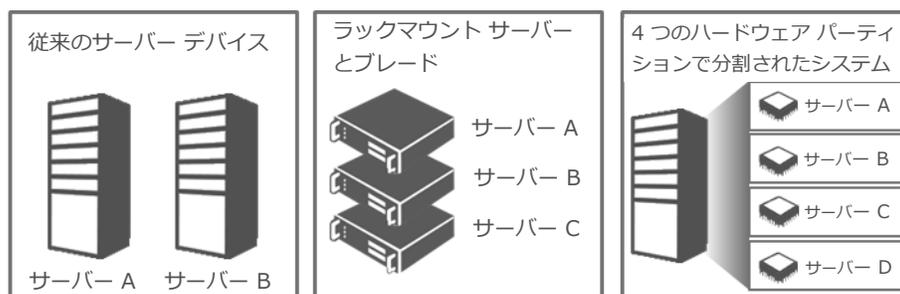


図 3: サーバーの種類

**オペレーティング システム環境 (OSE)**：独立したコンピューターの ID (主要コンピューター名もしくは類似の一意の識別子) または独立した管理権を可能にする、オペレーティング システム インスタンスの全部あるいは一部、または仮想 (もしくはエミュレートされた) オペレーティング システムの全体あるいは一部、ならびに上に規定したオペレーティング システム インスタンスまたはその一部の上で作動するよう構成されたアプリケーションがある場合は、そのインスタンスをいいます。OSE には、物理的なものと仮想的なもの 2 種類があります。物理ハードウェア システムには、1 つの物理 OSE と 1 つ以上の仮想 OSE を含めることができます。

**物理コア**：各物理プロセッサには物理コアという、より小さな処理単位が含まれます。コアの数は 2 つ、4 つ、6 つ、あるいは 8 つなど、プロセッサによってさまざまです。

**物理 OSE**：物理 OSE は、物理ハードウェア システム上で直接作動するよう構成されている OSE です。ハードウェア仮想化ソフトウェア (たとえば Microsoft Hyper-V Server または類似のテクノロジーなど) を実行するため、またはハードウェア仮想化サービス (Microsoft 仮想化テクノロジーまたは類似のテクノロジーなど) を提供するために使用されるオペレーティング システム インスタンスは、物理 OSE の一部です。

**物理プロセッサ**：物理プロセッサとは、物理ハードウェア システム上のプロセッサをいいます。物理 OSE (「オペレーティング システム環境 (OSE)」を参照) は、物理プロセッサを使用します。

**サーバー ファーム**：サーバー ファームは、それぞれ以下の条件の一方または両方を満たす物理的な場所にある最大 2 つのデータセンターで構成されます。

- ▶ 両者のタイムゾーンの時差が 4 時間以内 (夏時間 (DST) ではなく協定世界時 (UTC)) である。
- ▶ 欧州連合 (EU) または欧州自由貿易連合 (EFTA) の域内にある。

各データセンターは 1 つのサーバー ファームにのみ属することができます。お客様はデータセンターをあるサーバー ファームから別のサーバー ファームに再割り当てすることができますが、短期間で再割り当てすることはできません (すなわち、最後の再割り当てから 90 日以内に再割り当てすることはできません)。

**サービスプロバイダー**：サービスプロバイダーは、ソフトウェアまたはホスティング サービスなどのサービスを他の組織に提供する組織です。

**仮想コア**：仮想コアとは、仮想 (またはエミュレートされた) ハードウェア システムの処理能力の単位をいいます。仮想コアは、1 つまたは複数のハードウェア スレッドを仮想的に表したものです。仮想 OSE は 1 つまたは複数の仮想コアを使用します。

# コア ライセンスの概要と基本的な定義

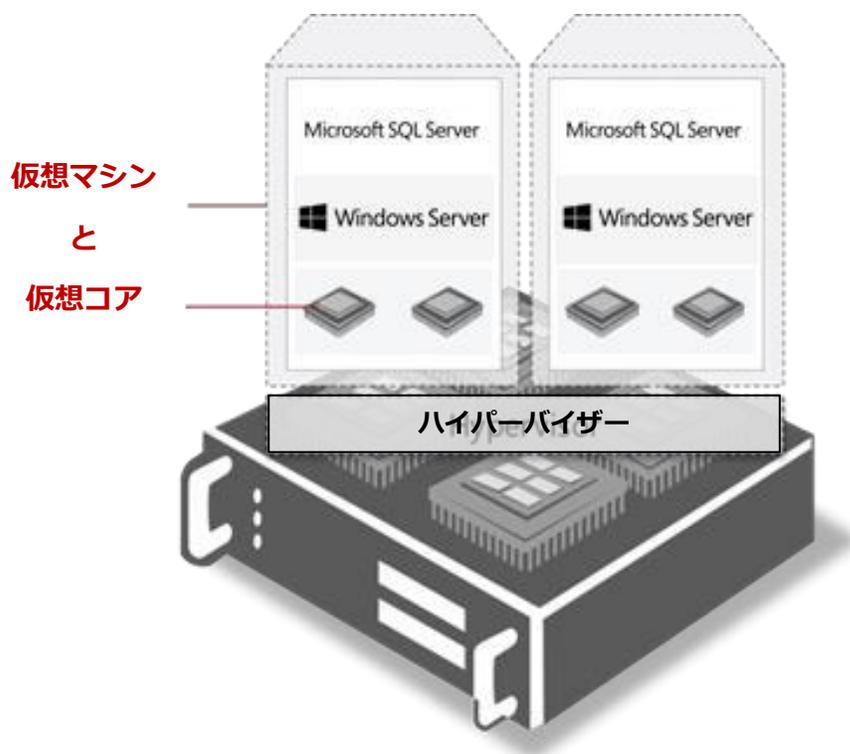


図 4: 仮想コアを使用する仮想マシン (VM)

**仮想 OSE** : 仮想 OSE は、仮想 (またはエミュレートされた) ハードウェア システムを実行するために構成される OSE です。

**仮想プロセッサ** : 仮想プロセッサとは、仮想 (またはエミュレートされた) ハードウェア システム上のプロセッサをいいます。仮想 OSE は、仮想プロセッサを使用します。ライセンス取得を目的とする場合、1 つの仮想プロセッサは、基本となる物理ハードウェア システム上の各物理プロセッサと同数のスレッドとコアを有するものと見なされます。

## コア ライセンスの概要

Microsoft SQL Server 2012 のリリースに伴い、マイクロソフト サーバー ライセンスでは、処理能力の測定基準が物理プロセッサからコアに変わりました。コア単位のライセンスにより、ソリューションの展開先が自社運用の物理サーバーか、あるいは仮想環境やクラウド環境かに関係なく、より正確な処理能力を測定し、より一貫したライセンスの指標を提供することができます。コア単位のライセンスでは、マルチクラウド環境が可能となり、ワークロードの移植性が高まると共に、各種ライセンス モデル間での齟齬を防げるため、お客様は独自のペースでクラウドに簡単に移行できます。

現在、コア単位のライセンスに適用されるライセンス モデルは、主に以下の 3 つがあります。

1. SQL Server および BizTalk Server で使用するコア単位のモデル
2. Windows Server 2016 リリース以降の Windows Server (Standard エディションおよび Datacenter エディション) で使用するコア単位/CAL ライセンス モデル
3. System Center 2016 リリース以降の System Center (Standard エディションおよび Datacenter エディション) で使用する管理サーバー (コア単位) ライセンス モデル

# コア ライセンスの概要と基本的な定義

## SQL Server

コア ベースのライセンス モデルでは、SQL Server 2016 ソフトウェアまたはそのいずれかのコンポーネント (Reporting Services、Integration Services など) を実行する各サーバーに対し、SQL Server 2016 のコア ライセンス数を適切に割り当てる必要があります。必要なコア ライセンス数は、個々の仮想オペレーティング システム環境 (以下 OSE) と物理サーバーのどちらにお客様がライセンスを適用しているかによって異なります。

コア ベースのモデルは、サーバー + CAL ライセンス モデルとは異なり、組織のファイアウォールの内外から当該 SQL Server に接続できるユーザー数やデバイス数に制限がありません。コア ベースのモデルで SQL Server ソフトウェアにアクセスする場合、別途クライアント アクセス ライセンス (CAL) を購入する必要はありません。

### コア ベースのライセンス モデルが適しているケース

SQL Server 2016 Enterprise Edition (SQL Server Parallel Data Warehouse の導入オプションを使用する場合を含む) または SQL Server 2016 Web Edition ソフトウェアを導入する場合。

- インターネットまたはエクストラネットのワークロード、つまり社外のワークロードと連携するシステムを展開する場合 (外部データが他のシステムを経由する場合も含む)、またはユーザー数/デバイス数を正確にカウントするのが困難な場合。
- 多数のユーザー/デバイスが直接的または間接的にアクセスする中央集中型のシステムを実装する場合。
- SQL Server 2016 Standard Edition ソフトウェアの全体のライセンス コストがサーバー + CAL ライセンス モデルによるコストより安い場合。

**メモ:** SQL Server ソフトウェアを物理 OSE で実行するときに必要なコア ライセンス数が、ハイパースレッディング テクノロジを使用するかどうかで変わることはありません。

サーバー向けに適切な数のコアライセンスが必要です。以下の 2 つのライセンス オプションがあります。

- サーバー上の物理コア
- 個々の仮想オペレーティング システム環境

### サーバー上の物理コアのライセンス

SQL Server を物理 OSE で実行している場合、サーバー上のすべての物理コアにライセンスが必要です。ソフトウェアパーティショニングで、コア ライセンスの必要数が減ることはありません (個々の仮想マシン (VM) にライセンスを与える場合を除く)。サーバー上の各プロセッサには最低 4 つのコアライセンスが必要です。

以下の手順で必要なコア ライセンス数を確認し、取得する必要があります。

1 サーバー上の物理コアの総数を数えます。

2 サーバーに必要なコア ライセンス数を購入します。コア ライセンスは 2 コア単位で販売されます。実際の注文数 (ライセンス SKU) は、必要なライセンス数を 2 で割って求めてください

SQL Server 2016 以降のバージョンでは、必要なコア ライセンス数を計算する際に、SQL Server コア係数表を使用する必要はなくなりました。これより前のバージョンの SQL Server では、サーバー上の物理コア数に、[SQL Server コア係数表 \(英語\)](#) (PDF、304 KB) に記載されている該当するコア係数を乗じた数が必要なライセンス数となります。Enterprise エディションの場合、必要な数のライセンスが割り当てられた個々のサーバーでは、ライセンス許諾されたサーバー上の、サーバーに割り当てられたライセンス数と同じ数の物理または仮想 OSE 内で、任意の数のサーバー ソフトウェア インスタンスを実行できます。その後、ライセンス許諾されたサーバーに追加のライセンスを 1 つ割り当てると、そのライセンス許諾されたサーバー上で、サーバー ソフトウェア インスタンスを実行可能な OSE を 1 つ増やすことができます。

Standard エディションの場合、必要な数のライセンスが割り当てられた個々のサーバーでは、ライセンス許諾されたサーバー上の物理 OSE 内で、任意の数のサーバー ソフトウェア インスタンスを実行できます。

# コア ライセンスの概要と基本的な定義

|                             |  |  |  |  |  |
|-----------------------------|--|--|--|--|--|
| プロセッサごとの物理コア                | <br>1 | <br>2 | <br>4 | <br>6 | <br>8 |
| SQL Server 2016 必要なコアライセンス数 | 4  | 4  | 4  | 6  | 8  |

コア単位 – 1 台のサーバー上の物理コア。サーバー上の物理コア数と同じ数のライセンスが必要です。ただし、プロセッサごとのライセンスの最小要件は 4 つです。SQL Server 2016 以降のバージョンでは、必要なコア ライセンス数を計算する際に、SQL Server コア係数表を使用する必要はなくなりました。これより前のバージョンの SQL Server では、サーバー上の物理コア数に、[SQL Server コア係数表 \(英語\)](#) (PDF、304 KB) に記載されている該当するコア係数を乗じた数が必要なライセンス数となります。

## 個々の仮想オペレーティング システム環境によるライセンス取得

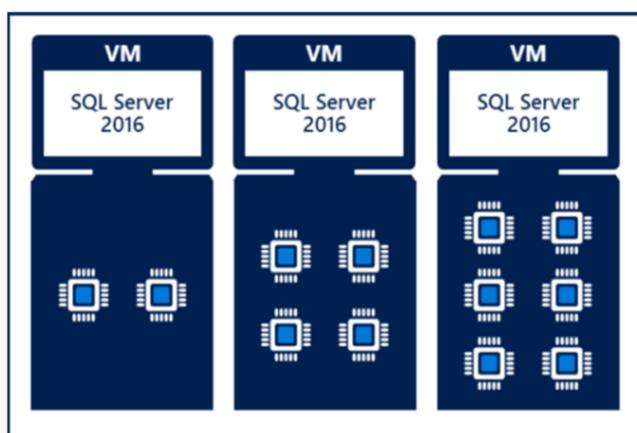
SQL Server 2016 ソフトウェアのインスタンスを実行する仮想 OSE で使われているすべての仮想コア (v-core) には、物理 OSE におけるコア ベースのライセンス モデルと同じように、ライセンスを適用する必要があります。

コア ベースのモデルを使って個々の VM にライセンスを適用するには、VM に割り当てられた各 v-core (または仮想プロセッサ、仮想 CPU、仮想スレッド) につきコア ライセンスを 1 つ購入する必要があります (VM あたり最低 4 コア ライセンスを条件とする)。ライセンスの目的上、1 つの v-core は 1 つのハードウェア スレッドに対応します。

メモ: SQL Server 2016 Standard Edition をご利用のお客様が、仮想環境でコア ベース モデルにより SQL Server ソフトウェアを実行する場合、個々の VM にライセンスを適用するのが唯一の選択肢となります。

高度な仮想環境をご利用のお客様が、リソースを必要に応じて再配分するためにサーバー間で VM を動的に移動することをご希望の場合、SQL Server のすべてのエディションで利用できる特別な SA 特典として、ライセンス モビリティが認められています。

- 1 各仮想マシンの仮想コアにライセンスを適用
- 2 仮想マシンごとに 4 コアライセンスが必要



|      |   |   |   |                                       |
|------|---|---|---|---------------------------------------|
| 仮想コア | 2 | 4 | 6 | <b>コア ライセンスの合計</b><br>7つの2コア単位のSKUを発注 |
| ライセン | 4 | 4 | 6 |                                       |

コア ベースのライセン モデルに基づき、3 種類の仮想マシンのライセンス要件

# コア ライセンスの概要と基本的な定義

## BizTalk Server

- ▶ BizTalk Server (BTS) は、2013 のソフトウェア リリース以降、SQL Server と同じコア単位のモデルでライセンスされることになりました。このモデルでは、BTS ソリューションの展開先が自社運用のサーバーか、仮想環境や物理環境かに関係なく、あるいはソフトウェア アシュアランスのライセンス モビリティに基づいてクラウド環境に展開するかに関係なく、正確な処理能力を測定し、一貫したライセンスの指標を提供することができます。コア単位のライセンス モデルでは、BTS ソフトウェアを実行する各サーバーに適切な数の BTS コア ライセンスを割り当てる必要があります。必要なコア ライセンスの数は、物理サーバーと個別の仮想オペレーティング システム環境 (OSE) のどちらのライセンスを取得するかによって異なります。
- ▶ 物理サーバーのライセンスを取得する場合、サーバー内のすべてのコアについてライセンスを取得する必要があります。ただし、サーバー内の物理プロセッサごとに最低 4 つのコア ライセンスが必要です。BTS コア ライセンスは、2 コア単位で販売されます。
- ▶ BTS 2013 については、実際に必要なコア ライセンスの数はプロセッサの種類によって異なり、該当するプロセッサに指定されたコア係数に応じて異なります。

BizTalk Server のコア ライセンスの詳細については、[BizTalk Server 2013 R2 ライセンス関連データシートおよび FAQ \(英語\)](#) をダウンロードしていただくか、[製品条項](#)をご確認ください。

## Windows Server

Windows Server 2016 Datacenter エディションおよび Windows Server 2016 Standard エディションのリリースを機に、Windows Server のライセンスの取得方法はプロセッサ ベースからコア ベースに変更されました。

Standard と Datacenter のどちらのエディションでも、ライセンス サーバーに搭載された物理コア数と同数のコア ライセンスを購入する必要があります。ただし、**物理プロセッサあたりで最低 8 コア ライセンス、サーバーあたりで最低 16 コア ライセンスの下限があります**。コア ライセンスは 2 コア パック 単位で販売されます。

|                        | Datacenter            | Standard              |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|
| ライセンス モデル              | コア単位/CAL <sup>1</sup> | コア単位/CAL <sup>1</sup> |
| ライセンスの種類               | コア ライセンス              | コア ライセンス              |
| OSE または Hyper-V コンテナの数 | 無制限                   | 2 <sup>2</sup>        |
| Windows Server コンテナ    | 無制限                   | 無制限                   |

<sup>1</sup> サーバー上のすべての物理コアにライセンスが必要。ただし、物理プロセッサあたりで最低 8 コア ライセンス、サーバーあたりで最低 16 コア ライセンスの下限があります。

<sup>2</sup> Windows Server Standard エディションでは、ライセンス サーバー上の (2 つの仮想 OSE に加えて) 物理 OSE 内で 1 つのサーバー ソフトウェア インスタンスを実行できます。ただし、その物理 OSE が仮想 OSE のホストおよび管理のみに使用される場合に限ります。

### Standard エディションと Datacenter エディションの最少要件

以下の表に、さまざまなサーバー構成の例と必要となるコア ライセンスの最少数を示します。

- ▶ **Standard:** サーバー上のすべてのコアにライセンスが割り当てられているとき (ただし、物理プロセッサあたりで最低 8 コア ライセンス、サーバーあたりで最低 16 コア ライセンスが必要)、2 つの OSE または 2 つの Hyper-V コンテナを使用する権利があり、利用可能な Windows Server コンテナの数に制限はありません。
- ▶ **Datacenter:** サーバー上のすべてのコアにライセンスが割り当てられているとき (ただし、物理プロセッサあたりで最低 8 コア ライセンス、サーバーあたりで最低 16 コア ライセンスが必要)、任意の数の OSE、Hyper-V コンテナ、Windows Server コンテナを使用する権利があります。

# コア ライセンスの概要と基本的な定義

| サーバー ライセンスの取得<br>Windows Server Standard<br>および Datacenter | 1 プロセッサ サーバー                  |                       | 2 プロセッサ サーバー                  |                       | 4 プロセッサ サーバー                  |                       |
|--|-------------------------------|-----------------------|-------------------------------|-----------------------|-------------------------------|-----------------------|
|  | 必要なコア<br>ライセンスの数 <sup>1</sup> | 必要な<br>ライセンス<br>パックの数 | 必要なコア<br>ライセンスの数 <sup>1</sup> | 必要な<br>ライセンス<br>パックの数 | 必要なコア<br>ライセンスの数 <sup>1</sup> | 必要な<br>ライセンス<br>パックの数 |
| プロセッサあたり 2 コア  | 16                            | 8                     | 16                            | 8                     | 32                            | 16                    |
| プロセッサあたり 4 コア  | 16                            | 8                     | 16                            | 8                     | 32                            | 16                    |
| プロセッサあたり 6 コア  | 16                            | 8                     | 16                            | 8                     | 32                            | 16                    |
| プロセッサあたり 8 コア  | 16                            | 8                     | 16                            | 8                     | 32                            | 16                    |
| プロセッサあたり 10 コア   | 16                            | 8                     | 20                            | 10                    | 40                            | 20                    |

<sup>1</sup> コア ライセンスは 2 コア ライセンス単位で販売されます

## Standard エディションの追加 OSE に対するライセンス要件

Standard エディションでは、サーバー上のすべてのコアにライセンスが割り当てられているとき (ただし、物理プロセッサあたりで最低 8 コア ライセンス、サーバーあたりで最低 16 コア ライセンスが必要)、2 つのオペレーティング システム環境 (OSE) または 2 つの Hyper-V コンテナを使用する権利があり、利用可能な Windows Server コンテナの数に制限はありません。サーバーのライセンスを取得した後、同じサーバー上で追加の OSE または Hyper-V コンテナのライセンスを取得したい場合があります。これはよく "スタッキング" と呼ばれており、Standard エディションでサポートされる方法です。

以下の表に、さまざまなサーバー構成の "スタッキング" シナリオの例と必要となるコア ライセンスの最少数、および、その結果利用可能になる OSE または Hyper-V の数を示します。基本ルールとして、使用する OSE または Hyper-V コンテナの数を 2 つ増やすごとに、コア ライセンスを同数ずつサーバーに再度割り当てる必要があります。Datacenter エディションは仮想化の権利に制限がないため、"スタッキング" は必要ない点に注意してください。

| 標準的な "スタッキング"<br>OSE または<br>Hyper-V コンテナ | 1 プロセッサ サーバー/16 コア            |                   | 2 プロセッサ サーバー/16 コア            |                   | 4 プロセッサ サーバー/32 コア            |                   |
|--|-------------------------------|-------------------|-------------------------------|-------------------|-------------------------------|-------------------|
|  | 必要なコア<br>ライセンスの数 <sup>1</sup> | 必要なライセンス<br>パックの数 | 必要なコア<br>ライセンスの数 <sup>1</sup> | 必要なライセンス<br>パックの数 | 必要なコア<br>ライセンスの数 <sup>1</sup> | 必要なライセンス<br>パックの数 |
| サーバーあたり 2 個                              | 16                            | 8                 | 16                            | 8                 | 32                            | 16                |
| サーバーあたり 4 個                              | 32                            | 16                | 32                            | 16                | 64                            | 32                |
| サーバーあたり 6 個                              | 48                            | 24                | 48                            | 24                | 96                            | 48                |
| サーバーあたり 8 個                              | 64                            | 32                | 64                            | 32                | 128                           | 64                |
| サーバーあたり 10 個                             | 80                            | 40                | 80                            | 40                | 160                           | 80                |

<sup>1</sup> コア ライセンスは 2 コア ライセンス単位で販売されます

# コア ライセンスの概要と基本的な定義

## System Center

System Center 2016 Datacenter エディションおよび System Center 2016 Standard エディションのサーバー管理ライセンスは、Windows Server 2016 に合わせて、プロセッサ単位からコア単位に変更されました。Standard エディションと Datacenter エディションのいずれの場合も、ライセンス許諾されたサーバー上の物理コア数と同じ数のコア ライセンスが必要です。ただし、物理プロセッサごとに最低 8 つのコア ライセンスが、また、サーバーごとに最低 16 個のコア ライセンスが必要です。コア ライセンスは 2 コア単位で販売されます。サーバーのオペレーティング システム環境 (OSE) を実行する管理対象デバイスには、サーバー管理ライセンス (Server ML) が必要です。ライセンスの詳細については、[製品条項](#)をご確認ください。

|                                  | Datacenter                      | Standard                        |
|----------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| <b>Licensing Model</b>           | Management Servers <sup>1</sup> | Management Servers <sup>1</sup> |
| <b>License Type</b>              | Core License                    | Core License                    |
| <b>OSEs/Hyper-V containers</b>   | Unlimited                       | Two <sup>2</sup>                |
| <b>Windows Server containers</b> | Unlimited                       | Unlimited                       |

<sup>1</sup> サーバー上のすべての物理コアについてライセンスを取得する必要があります。ただし、物理プロセッサごとに最低 8 つのコア ライセンスが、また、サーバーごとに最低 16 個のコア ライセンスが必要です。

<sup>2</sup> System Center Standard エディションでは、仮想 OSE のホストと管理のみを目的として物理 OSE を使用する場合に限り、ライセンス許諾されたサーバー上で (2 つの仮想 OSE に加えて) 物理 OSE を管理することができます。

## その他の資料

- ▶ SQL Server のライセンス取得に関する詳細は、[SQL Server 2016 ライセンス ガイド](#)をご確認ください。
- ▶ BizTalk Server のライセンス取得に関する詳細は、[BizTalk Server の Web サイトの "Pricing" のページ](#) (英語) をご参照ください。
- ▶ Windows Server のライセンス取得に関する詳細は、[Windows Server 2016 のライセンスの Web ページ](#)をご参照ください。
- ▶ System Center 2016 のライセンス取得に関する詳細は、[System Center 2016 のライセンスの Web ページ](#)をご参照ください。

© 2017 Microsoft Corporation. All rights reserved.

本資料に記載された内容は情報提供のみを目的としており、**明示または黙示に関わらず、これらの情報についてマイクロソフトはいかなる責任も負わないものとします。**これは、ライセンスを取得した製品の許可された使用について説明したものであり、お客様とのコマーシャル ライセンス契約の一部ではありません。