

White Paper : Cisco Unity のライセンス

発行 : 2003 年 6 月 27 日

この文書では、Cisco Unity バージョン 4.x で使用されるシスコ ライセンス ファイルと、Cisco Unity バージョン 2.x および 3.x で使用されるシステム キー（ dongle ）との違いについて詳しく説明します。

Cisco Unity のライセンスについて

Cisco Unity バージョン 4.x と、Cisco Unity バージョン 2.x および 3.x とでは、使用されているライセンス方式が次のように異なります。

- Cisco Unity バージョン 4.x は、Cisco Unity サーバにインストールされたライセンスファイルを使用します。詳細については、「Cisco Unity 4.x のライセンスファイル」の項を参照してください。
- Cisco Unity バージョン 2.x および 3.x は、各 Cisco Unity サーバに取り付けられたハードウェアシステム キー（ dongle ）を使用します。詳細については、「Cisco Unity 2.x および 3.x のシステム キー」の項を参照してください。

システム キーとライセンスファイルでは、次のものを有効にするためにそれらがどのように使用されるかという点に大きな違いがあります。

- デモ システム。詳細については、「デモ システム」の項を参照してください。
- Cisco Unity のフェールオーバー。詳細については、「Cisco Unity のフェールオーバー」の項を参照してください。

Cisco Unity バージョン 4.x と Cisco Unity バージョン 3.x でライセンスされる機能の比較については、「Cisco Unity バージョン 4.x および 3.x でライセンスされる機能の比較」の項を参照してください。

Cisco Unity 4.x のライセンスファイル

Cisco Unity バージョン 4.x では、ライセンスファイルによって、Cisco Unity と、お客様が購入したすべてのライセンス機能が有効になります。ライセンスファイルにはハードウェア デバイスは含まれていません。そのため、Cisco Unity サーバの USB ポートまたはパラレル ポートは使用されません。Cisco Unity 2.x および 3.x では、サーバに取り付けられた 1 つのシステム キー（ dongle ）にすべてのライセンス情報が格納されています。

1 つのシステム キーと複数のライセンスファイル

Cisco Unity 2.x および 3.x では、各 Cisco Unity サーバにシステム キーを 1 つ取り付けて、お客様が必要とする複数の機能を有効にします。それに対して Cisco Unity 4.x では、複数のライセンス ファイルをサーバにインストールします。各ライセ



ンスファイルにより、1つ以上の機能が有効になります。インストールされたライセンス ファイルをすべて組み合わせることによって、お客様が必要とする機能が有効になります。

ライセンス ファイルをインストールする必要性

ライセンス ファイルを有効にするためには、それらをインストールする必要があります。ライセンス ファイルをインストールするには、**Install License File** ウィザードを実行します。このウィザードで、インストールするライセンス ファイルの場所を指定すると、各ライセンス ファイルのパスが記録されます。ウィザードが終了すると、指定したライセンス ファイルからライセンス データが抽出され、**UnityDb** データベースにライセンス データが格納されます。データベース内のライセンス データは、改ざんされないように暗号化されています。

ライセンス ファイルがインストールされていない場合、**Cisco Unity** サーバは機能しません。ただし、フェールオーバー構成におけるセカンダリ サーバは例外です。フェールオーバーに対するライセンス制限については、『*Cisco Unity Failover Configuration and Administration Guide*』を参照してください。この文書は、**Cisco.com** の http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps2237/products_installation_and_configuration_guides_list.html に掲載されています。

ライセンス ファイルの場所

ライセンス ファイルはすべて、**Cisco Unity** サーバの `\CommServer\Licenses` ディレクトリに保存することを強く推奨します。このディレクトリは、デフォルト ライセンス ファイル (`CiscoUnity40.lic`) が配置される場所です。ライセンス ファイルを他のディレクトリに保存した場合は、その場所からライセンス ファイルをインストールできます。ただし、**Install License File** ウィザードの実行時に、ライセンス ファイルを `\CommServer\Licenses` ディレクトリにコピーするかどうかをたずねられます。

既存のライセンス ファイルに新しいライセンス ファイルを追加可能

ライセンス ファイルは累積的に増やすことができます。既存の **Cisco Unity** システムに（たとえば、追加の機能、加入者、またはボイス メッセージング ポートを実効にするために）新しいライセンス ファイルを追加可能です。そのシステムでは、インストール済みのすべてのライセンス ファイルに含まれる機能を合わせたものが有効になります。

追加のライセンス ファイルをインストールするには、**Install License File** ウィザードを再び実行します。ライセンス ファイルの場所を指定する画面に、現在インストールされているライセンス ファイルがリストされます。現在インストールされているライセンス ファイルをリスト内に残したまま、新しいライセンス ファイルの場所を指定します。ウィザードが終了すると、現在のライセンス ファイルと新しいライセンス ファイルからライセンス データが抽出され、**UnityDb** データベースにライセンス データが格納されます。



ライセンス ファイルのアンインストール

ライセンス ファイルをアンインストールする場合は、Install License File ウィザードを実行します。現在インストールされているライセンス ファイルのリストからアンインストールするライセンス ファイルを選択し、そのエントリをリストから削除します。これにより、選択したライセンス ファイルがリストから削除された後、残りのインストール済みライセンス ファイルからライセンス データが抽出され、改訂されたライセンス データが UnityDb データベースに格納されます。データベースに含まれる既存のライセンス データは、改訂されたライセンス データによってすべて上書きされます。ウィザードが終了した後、アンインストールしたライセンス ファイルはシステムから削除できます。

インストール済みライセンス ファイルによって有効になっている機能を使用している間は、そのライセンス ファイルを削除しないでください。次回 Install License File ウィザードを実行したときに、見つからないライセンス ファイルの場所を指定するように求められ、それを指定しなければ処理を継続できません。

ライセンス ファイルを追加、削除、名前変更、または修正した場合の影響

Install License File ウィザードを実行せずに、\CommServer\Licenses ディレクトリへの新しいライセンス ファイルのコピー、インストール済みライセンス ファイルのシステムからの削除、ライセンス ファイルの名前の変更、または既存のライセンス ファイルの修正を行った場合、Cisco Unity サービスにすぐには影響はありません。これは、Install License File ウィザードだけがライセンス ファイルを読み取るためです。他のすべての Cisco Unity アプリケーションおよびサービスは、UnityDb データベースに格納されたライセンス データを使用します。ライセンス データは、ウィザードを再び実行しない限り、UnityDb データベースにそのまま残っています。

ライセンス ファイルと MAC アドレス

各ライセンス ファイル（デフォルト ライセンス ファイルを除く）は、Cisco Unity サーバに搭載された Network Interface Card (NIC; ネットワーク インターフェイス カード) の MAC アドレス（物理アドレス）に対して登録されています。あるコンピュータ用のライセンス ファイルを（たとえば、Cisco Unity サーバを置き換えるなどの理由で）別のコンピュータで使用するには、その NIC を別のコンピュータに移設する必要があります。NIC を移設できない場合は、移動先のコンピュータの MAC アドレスに対して登録された置換ライセンス ファイルを入手する必要があります。「Cisco Unity サーバ置き換え時のライセンス ファイルの移動または置換」の項を参照してください。



デュアル NIC とライセンス ファイルの MAC アドレス

Cisco Unity サーバにフォールトトレラントを構成するデュアル NIC が搭載されている場合、ライセンスファイルは1つの MAC アドレスに対してのみ登録できます。ライセンスファイルを発注するときに、どちらか一方の物理 MAC アドレス（焼き込みアドレス）を調べるのではなく、デバイスドライバによってフォールトトレラントのペアに割り当てられている仮想 MAC アドレスを調べます。ライセンスファイルは仮想 MAC アドレスに対してのみ登録されるため、アクティブ側の NIC が使用されます。

仮想 MAC アドレスは、NIC のデバイスドライバによって調べることができます。

新しい Cisco Unity システム用のライセンス ファイルの入手

Cisco Unity システムを発注するときは、お客様が購入した機能を有効にするライセンスファイルを手入手する必要があります。次の手順に従います。

新しい Cisco Unity システム用のライセンス ファイルを手入手するには

ステップ 1 MAC アドレスを確認します。該当する『*Cisco Unity Installation Guide*』の「Preparing for the Installation」の章にある「Obtaining Cisco Unity License Files」の項を参照してください。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html に掲載されています。

ステップ 2 Web ブラウザを開き、次のいずれかの URL にアクセスします。

- Cisco.com の登録ユーザの場合は、<http://www.cisco.com/go/license> にアクセスします。
- Cisco.com の登録ユーザでない場合は、<http://www.cisco.com/go/license/public> にアクセスします。

ステップ 3 Voice Products セクションの、Cisco Unity Software の右にある **4.0 New Install & Add-On Feature Licenses** をクリックします。

ステップ 4 必要な情報を 4.0 New Install & Add-On Feature Licenses ページに入力し、**Submit** をクリックします。1 営業日以内に、licensing@cisco.com から電子メールの添付ファイルとして標準ライセンスファイルが送られてきます。



ライセンス プーリング

ライセンス プーリングは Cisco Unity バージョン 4.0 から追加された機能です。これを使用すると、複数の Cisco Unity サーバの間でボイス メッセージング、ユニファイド メッセージング、および Cisco Unity Inbox の加入者ライセンスをプール（共有）できます。

加入者ライセンス以外のライセンス機能については、ライセンスはプールできず、Cisco Unity サーバごとに個別に設定されます。

システム要件

ライセンス プーリングを使用するには、各サーバが次の基準のいずれか 1 つを満たしている必要があります。

- サーバ上に Digital Networking がセットアップされている。
- Exchange 2000 または Exchange 2003 (Active Directory) の場合、サーバが同じフォレストにある。
- IBM Lotus Domino の場合、サーバが同じ Domino アドレス帳を共有している。

ライセンス プーリングの動作の仕組み

ネットワーク化されたすべての Cisco Unity サーバ全体での利用状況が、機能の総ライセンス数を超えていない場合、その Cisco Unity サーバはライセンス制限に準拠しています。たとえば、2 台の Cisco Unity サーバにそれぞれ 500 の加入者ライセンスが設定されているとします。ライセンス プーリングを使用すると、両方のサーバの合計使用数が 1,000 を超えない限り、一方のサーバで 501 以上のライセンスを使用できます。

ライセンス プーリングが機能するには、Cisco Unity サーバが、ライセンス プーリング情報を保存する同じ社内ディレクトリを共有している必要があります。このライセンス プーリング情報は、各サーバが Location オブジェクトに添付して発行します。プーリング情報は他のサーバに複製されるので、プール内のライセンス使用状況の監視に必要なライセンス プーリング情報が各 Cisco Unity サーバに保持されます。

ライセンス プーリングが有効になる仕組み



Cisco Unity サーバごとに、ライセンス プールに参加するかどうかを選択できます。Cisco Unity サーバをプールに追加するには、ライセンス プーリング機能を含むライセンス ファイルをインストールします。ライセンス プーリング機能がインストールされていない Cisco Unity サーバはプールに参加できず、機能がライセンスに準拠しているかどうかはマシン単位で評価されます。

ライセンス プーリングを有効にするライセンス ファイルには、**LicPoolingIsEnabled** パラメータを含む INCREMENT 行があります。

フェールオーバーとライセンス プーリング

Cisco Unity にフェールオーバーが設定されている場合、ライセンス プーリング機能を含むライセンス ファイルはプライマリ サーバにのみインストールされます。

ライセンス プーリングに参加しているサーバの表示

どのサーバがライセンス プールに参加しているかは、Cisco Unity Licensing ユーティリティで表示できます。これらのサーバを表示するには、次の手順に従います。

ライセンス プーリングで共有されているネットワーク化されたサーバを表示するには

ステップ 1 Cisco Unity デスクトップで、**Cisco Unity Tools Depot** アイコンをダブルクリックします。

ステップ 2 Tools Depot ウィンドウの左ペインで、**Administration Tools** を展開表示します。

ステップ 3 **License Info Viewer** をダブルクリックします。

ステップ 4 Cisco Unity Licensing から、**License Pool** を展開表示します。

ステップ 5 License Pool から、**Subscriber Mailboxes**、**Maximum Unified Messaging Subscribers**、または **Cisco Unity Inbox Subscribers** をクリックします。

ステップ 6 加入者ライセンスを共有しているネットワーク化されたサーバの名前が右ペインに表示されます。



ライセンス ファイルの追加による、既存の Cisco Unity 4.x システムへの機能の追加

既存の Cisco Unity システムに機能を追加するときは、お客様が購入した新しい機能を有効にするライセンス ファイルを入手する必要があります。次の手順に従います。

既存の Cisco Unity システムに機能を追加するためのライセンス ファイルを入手するには

ステップ 1 MAC アドレスを確認します。該当する『*Cisco Unity Installation Guide*』の「Preparing for the Installation」の章にある「Obtaining Cisco Unity License Files」の項を参照してください。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html に掲載されています。

ステップ 2 Web ブラウザを開き、次のいずれかの URL にアクセスします。

- Cisco.com の登録ユーザの場合は、<http://www.cisco.com/go/license> にアクセスします。
- Cisco.com の登録ユーザでない場合は、<http://www.cisco.com/go/license/public> にアクセスします。

ステップ 3 Voice Products セクションの、Cisco Unity Software の右にある **4.0 New Install & Add-On Feature Licenses** をクリックします。

ステップ 4 必要な情報を 4.0 New Install & Add-On Feature Licenses ページに入力し、**Submit** をクリックします。

1 営業日以内に、licensing@cisco.com から電子メールの添付ファイルとして標準ライセンス ファイルが送られてきます。

システム キーとライセンス ファイルの入れ替え : Cisco Unity 2.x または 3.x から Cisco Unity 4.x にアップグレードする場合

Cisco Unity バージョン 2.x または 3.x をバージョン 4.x にアップグレードする場合は、システム キーをライセンス ファイルに変更してから、Cisco Unity ソフトウェアをアップグレードする必要があります。

フェールオーバーが設定されている Cisco Unity バージョン 3.1 を Cisco Unity バージョン 4.x にアップグレードする場合は、「Cisco Unity のフェールオーバー」の項を参照してください。



Cisco Unity バージョン 2.x または 3.x のシステム キーを Cisco Unity バージョン 4.x のライセンス ファイルに変更するには、次の手順に従います。

既存の Cisco Unity サーバを Cisco Unity 4.x にアップグレードするときは、Cisco Unity のアップグレード プロセスと設定プロセスが完了するまで、システム キーは取りはずさないでください。システム キーをいつ取りはずすかは、『*Cisco Unity Installation Guide*』の手順に記載されています。

システム キーをライセンス ファイルに変更するには

ステップ 1 アップグレード ライセンス ファイルを入手します。詳細については、該当する『*Cisco Unity Installation Guide*』の「Upgrading Cisco Unity Version 3.x to Version 4.0」の章にある「Converting from the System Key to License Files」の項を参照してください。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html に掲載されています。

Cisco Unity アップグレード ライセンス ファイルが licensing@cisco.com から電子メールで送られてきます。

ステップ 2 アップグレード ライセンス ファイルを、「Cisco Unity Upgrade License File」というラベルを付けた空のディスクに保存します。

ステップ 3 『*Cisco Unity Installation Guide*』のアップグレードに関する章の指示に従って、Cisco Unity 4.x にアップグレードします。

ステップ 4 「Cisco Unity Upgrade License File」というラベルの付いたディスクを、Cisco Unity ソフトウェアおよびマニュアルとともに保管します。

Cisco Unity サーバ置き換え時のライセンス ファイルの移動または置換

Cisco Unity がインストールされたサーバを置き換えるには、次のどちらかを行う必要があります。

- NIC と既存のライセンス ファイルを旧サーバから新サーバに移動し、ライセンス ファイルが NIC の MAC アドレスと一致するようにする。
- 新しいサーバの NIC に対応する新しいライセンス ファイルを入手する。

既存のライセンス ファイルをインストールする場合は、『*Cisco Unity Installation Guide*』を参照してください。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html に掲載されています。



置換ライセンス ファイルを入手する場合は、次の手順に従います。

置換ライセンス ファイルを入手するには

ステップ 1 現在の MAC アドレスと、新しいサーバの MAC アドレスを確認します。該当する『*Cisco Unity Installation Guide*』の「Upgrading Cisco Unity Version 3.x to Version 4.0」の章にある「Converting from the System Key to License Files」の項を参照してください。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html に掲載されています。

ステップ 2 次の情報を記載した電子メールを licensing@cisco.com に送信します。

- 置換ライセンス ファイルの発行依頼
- 現在のサーバの MAC アドレス
- 新しいサーバの MAC アドレス
- 新しいサーバの設置後に、現在のコンピュータから Cisco Unity 4.x ライセンスを削除することを確約する一文

1 営業日以内に、licensing@cisco.com から電子メールの添付ファイルとして置換ライセンス ファイルが送られてきます。

ライセンス ファイルの形式

ライセンス ファイルはテキスト ファイル形式であり、Notepad やその他のテキスト エディタで表示できます。

機能は INCREMENT 行によって有効になります。INCREMENT 行ごとに 1 つの機能が有効になります。その機能の名前は最初のパラメータに指定します。有効期限の右にあるのがライセンス数です。有効期限は、標準ライセンス ファイルの場合は「permanent」、期限付きライセンス ファイルの場合は日付（「1-jan-2004」など）になります。

ライセンス ファイル内の複数の INCREMENT 行によって複数の言語が有効になります。1 行目の INCREMENT LicLanguagesMax 行は数量 1 を示し、次の INCREMENT LicLanguagesMax 行は発注した言語の総数 - 1 を示します。たとえば 3 言語を発注した場合、1 行目の INCREMENT LicLanguagesMax 行には「permanent」の右に 1 と示され、次の INCREMENT LicLanguagesMax 行には「permanent」の右に 2 と示されます。

デフォルト ライセンス ファイルの内容は次のようになっており、MAC アドレスを参照していません（パラメータ HOSTID=ANY を参照）。



```
# This file contains a run-time license that anyone may use
# on any installation of Unity 4.0.

SERVER this_host ANY

DAEMON cisco

INCREMENT LicVoicePortsMax cisco 4.0 permanent 2 HOSTID=ANY \
NOTICE="<LicFileID>sn-Default-Unity40</LicFileID> \
<LicIsExclusive/>" SIGN=AA279CD6C144

INCREMENT LicSubscribersMax cisco 4.0 permanent 10 HOSTID=ANY \
NOTICE="<LicFileID>sn-Default-Unity40</LicFileID> \
<LicIsExclusive/>" SIGN=8280F1146856

INCREMENT LicUMSubscribersMax cisco 4.0 permanent 10 HOSTID=ANY \
NOTICE="<LicFileID>sn-Default-Unity40</LicFileID> \
<LicIsExclusive/>" SIGN=AA3555904D4A

INCREMENT LicVMISubscribersMax cisco 4.0 permanent 10 HOSTID=ANY \
NOTICE="<LicFileID>sn-Default-Unity40</LicFileID> \
<LicIsExclusive/>" SIGN=41A43DB69966

INCREMENT LicRealspeakSessionsMax cisco 4.0 permanent 2 HOSTID=ANY \
NOTICE="<LicFileID>sn-Default-Unity40</LicFileID> \
<LicIsExclusive/>" SIGN=57CC4F30F8AC

INCREMENT LicLanguagesMax cisco 4.0 permanent 6 HOSTID=ANY \
NOTICE="<LicFileID>sn-Default-Unity40</LicFileID> \
<LicIsExclusive/>" SIGN=6B850B38C01A
```

標準ライセンス ファイルの内容は次のようになっており、MAC アドレスを参照しています（パラメータ HOSTID=<MAC address> を参照）。

```
SERVER this_host ANY

DAEMON cisco

INCREMENT LicMaxMsgRecLenIsLicensed cisco 4.0 permanent 1 \
HOSTID=00d04f1d0d1d \
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>1</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=6184A9F2D6CE

INCREMENT LicLanguagesMax cisco 4.0 permanent 1 HOSTID=00d04f1d0d1d \
```



NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>2</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=24C00D3CCD44

INCREMENT LicVPIMIsLicensed cisco 4.0 permanent 1 HOSTID=00d04f1d0d1d \
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>3</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=4F49FD58E528

INCREMENT LicAMISIsLicensed cisco 4.0 permanent 1 HOSTID=00d04f1d0d1d \
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>4</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=841897B066F2

INCREMENT LicBridgeSessionsMax cisco 4.0 permanent 8 \
HOSTID=00d04f1d0d1d \
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>5</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=2B96EF6A60C8

INCREMENT LicLanguagesMax cisco 4.0 permanent 6 HOSTID=00d04f1d0d1d \
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>6</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=FDBBCD6ED8AC

INCREMENT LicRealspeakSessionsMax cisco 4.0 permanent 4 \
HOSTID=00d04f1d0d1d \
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>7</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=E75E97D6DC84

INCREMENT LicVMISubscribersMax cisco 4.0 permanent 300 \
HOSTID=00d04f1d0d1d \
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>8</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=5F3F0F923450

INCREMENT LicVoicePortsMax cisco 4.0 permanent 32 HOSTID=00d04f1d0d1d \
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>9</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=3905A93C96C0

INCREMENT LicSubscribersMax cisco 4.0 permanent 7500 \
HOSTID=00d04f1d0d1d \
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>10</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=312B7408C0D6

INCREMENT LicUMSubscribersMax cisco 4.0 permanent 7500 \
HOSTID=00d04f1d0d1d \
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>11</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=312B7408C0D6



```
<PAK></PAK>" SIGN=6C082ADCEA62
INCREMENT LicSecondaryServerIsLicensed cisco 4.0 permanent 1 \
HOSTID=00d04f1d0d1d \
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>12</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=B5FBE3A4853C
INCREMENT LicPoolingIsEnabled cisco 4.0 permanent 1 \
HOSTID=00d04f1d0d1d \
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>13</LicLineID> \
<PAK></PAK>" SIGN=357126C08408
```

有効になった機能の確認

Cisco Unity 4.x のインストール済みライセンス ファイル、または Cisco Unity 3.x のシステム キーによって有効になった機能を確認するには、次の該当する手順に従います。

Cisco Unity 4.x のライセンス ファイルによって有効になった機能を確認するには

ステップ 1 Cisco Unity デスクトップで、**Cisco Unity Tools Depot** アイコンをダブルクリックします。

ステップ 2 Tools Depot ウィンドウの左ペインで、**Administration Tools** を展開表示します。

ステップ 3 **License Info Viewer** をダブルクリックします。

ステップ 4 Cisco Unity Licensing から、**Effective Licenses** をクリックします。

ステップ 5 右ペインで、必要な機能がリストされていることを確認します。

Cisco Unity 3.x のシステム キーによって有効になった機能を確認するには

ステップ 1 Cisco Unity プライマリ サーバの Windows Start メニューから、**Programs > Cisco Unity > Key Dump** の順にクリックします。

ステップ 2 Features セクションで、必要な機能のチェックボックスが選択されていることを確認します。



Cisco Unity 4.x に Sentinel ドライバが残っている理由

Sentinel ドライバは、Cisco Unity 2.x および 3.x システムまたは Key Dump ユーティリティでシステム キー上のライセンス データを読み取るために必要です。

Cisco Unity 4.x システムでは、システム キーが使用されないにもかかわらず、デフォルトで Sentinel ドライバがインストールされます。これは、使用されなくなったシステム キー上にあるライセンス データを読み取り、元はどの機能が有効だったかを確認する場合に役立つことがあります。Cisco Unity 4.x システムに Sentinel ドライバが残っているため、システム キーをサーバに取り付けて Key Dump ユーティリティを実行することにより、システム キー上に保持されている有効な機能を読み取ることができます。

Cisco Unity 2.x および 3.x のシステム キー

Cisco Unity バージョン 2.x および 3.x では、システム キー（ dongle ）によって、Cisco Unity サーバとすべてのライセンス機能が有効になります。システム キーとは、Cisco Unity サーバの USB ポート（最近のキー）またはパラレル ポート（以前のキー）に取り付けるハードウェア デバイスです。USB キーの場合は、Cisco Unity サーバに USB ドライバがインストールされている必要があります。各 Cisco Unity サーバにはそれぞれ 1 つのシステム キーが必要です（デモ システムを除く）。

システム キーには、お客様が購入した機能に関する情報が格納されています。新しいシステムのシステム キーはブランクの状態出荷されます。お客様が購入した機能に関する情報をキー上に格納するには、シスコからアクティベーション コードを入手する必要があります。このアクティベーション コードは電子メールの添付ファイルとしてシスコから送られてくるもので、Cisco Unity サーバ上のシステム キーのシリアル番号に対して登録されています。あるシステム キーのアクティベーション コードは、別のシステム キーでは使用できません。

アクティベーション コード ファイルの内容は次のようになっています。

[UpgradeLicense]

EncryptionType=0

EncryptionData=QYL5GCEH8S17RKBC11BQQ2EB2PJBVSCOW8GEV1P1YABLOEZFEV7PQYC5VCEY5EV3P

SerialNumber=106052

ComponentVersion=91

システム キーを Cisco Unity サーバから取り外すと、システム キーを取りはずした日の深夜、または Cisco Unity サーバを次に再起動したときに、Cisco Unity の動作が停止します。

注：ライセンス プーリングは Cisco Unity バージョン 4.0 以降でのみ使用できます。



新しい Cisco Unity 3.1 システムをインストールするときの、システム キーのアクティベーション

新しい Cisco Unity 3.1 システムのシステム キーはブランクの状態出荷されます。このシステム キーを、お客様が購入した機能によってアクティブ化するには、Cisco Unity のセットアップ時にアクティベーション コードを適用する必要があります。

Cisco Unity のインストール時にアクティベーション コードを適用する手順については、『*Cisco Unity Installation Guide*』を参照してください。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html に掲載されています。

システム キーのアップデートによる、既存の Cisco Unity 3.1 システムへの機能の追加

ライセンス機能を追加するには、既存の機能と新しい機能を含む新しいアクティベーション コードをシスコから入手する必要があります。フェールオーバーをセットアップするには、各 Cisco Unity サーバに 1 つずつ、計 2 つのアクティベーション コードが必要です。

既存の Cisco Unity 3.1 システムにライセンス機能を追加するためのアクティベーション コードを入手し、それを適用するには

ステップ 1 Cisco.com で Cisco Unity ソフトウェアを登録します。手順については、『*Cisco Unity Installation Guide*』を参照してください。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html に掲載されています。

登録後 1 営業日以内に、Cisco Unity アクティベーション コードが電子メールで送られてきます。

ステップ 2 アクティベーション コードを、「Cisco Unity Activation Code」というラベルを付けた空のディスクに保存します。

ステップ 3 Cisco Unity Setup プログラムを再び実行して、アクティベーション コードを適用します。手順については、『*Cisco Unity Installation Guide*』の該当する項（次の表を参照）を参照してください。



表 1 :

| Cisco Unity のバージョン | 項 |
|--------------------|---|
| 3.0 | 『Cisco Unity Installation Guide, Release 3.02』の「Upgrading a Cisco Unity 3.0 System」にある「Adding Languages」の項（どのライセンス機能を追加する場合でも手順は同じです） |
| 3.1 | 『Cisco Unity Installation Guide, Release 3.1』の「Upgrading a Cisco Unity 3.0 or 3.1 System」の冒頭にあるタスク リスト |

ステップ 4 「Cisco Unity Activation Code」というラベルの付いたディスクを、Cisco Unity ソフトウェアおよびマニュアルとともに保管します。

Cisco Unity サーバ置き換え時のシステム キーの移動

次の手順に従います。

Cisco Unity 2.x および 3.x サーバを置き換えるときにシステム キーを移動するには

ステップ 1 旧サーバからシステム キーを取りはずします。

ステップ 2 新サーバにシステム キーを取り付けます。

デモ システム

Cisco Unity は、機能が制限されたデモ システムとして起動させることができます。デモ システムとして起動するかどうかは、システム キーまたはライセンス ファイルによって決まります。

Cisco Unity バージョン 4.x

次のどちらかのライセンス ファイルを使用した場合に、デモ システムとして起動します。

- 有効期限のないデフォルト ライセンス ファイル (CiscoUnity40.lic) をインストールした場合、一部の機能が有効になります。このファイルは Cisco Unity ソフトウェア ディスクに収録されており、Cisco Unity をインストールするときに自動的にサーバにコピーされます。



- 有効期限付きライセンス ファイルをインストールした場合、さまざまな機能が 60 日間または 90 日間有効になります。このファイルは発注する必要があります。期限付きライセンス ファイルは 1 つの MAC アドレスにつき 1 つだけ入手できます。期限付きライセンス ファイルの発注方法については、「Cisco Unity 4.x 期限付きデモ ライセンス ファイルの発注」の項を参照してください。

デモ システムとそのライセンス ファイルの詳細については、該当するリリース ノートの「Installing a Cisco Unity Demonstration System」の項を参照してください。リリース ノートは、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_release_notes_list.html に掲載されています。

デモ システムを標準の Cisco Unity サーバに変更するには、適切な Cisco Unity ライセンス ファイルを発注し、インストールします。標準ライセンス ファイルの発注方法については、「Cisco Unity 4.x 標準ライセンス ファイルの発注と、デモ システムから標準 Cisco Unity システムへの変更」の項を参照してください。ライセンス ファイルのインストール手順については、『Cisco Unity Installation Guide』を参照してください。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html に掲載されています。

Cisco Unity バージョン 2.x および 3.x

システム キーが取り付けられていない場合、Cisco Unity サーバは機能が制限されたデモ システムとして起動します。詳細については、該当するリリース ノートのデモ システムの項を参照してください。リリース ノートは、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_release_notes_list.html に掲載されています。

デモ システムを標準の Cisco Unity サーバに変更するには、システム キーを取り付けます。詳細については、該当するリリース ノートのデモ システムの項を参照してください。

Cisco Unity 4.x 期限付きデモ ライセンス ファイルの発注

期限付き Cisco Unity デモ システム用のソフトウェアを入手した後、デモ システムを有効にする期限付きライセンス ファイルを入手する必要があります。次の手順に従います。

Cisco Unity 4.x 期限付きデモ ライセンス ファイルを発注するには

ステップ 1 Web ブラウザを開き、次のいずれかの URL にアクセスします。

- Cisco.com の登録ユーザの場合は、<http://www.cisco.com/go/license> にアクセスします。
- Cisco.com の登録ユーザでない場合は、<http://www.cisco.com/go/license/public> にアクセスします。



ステップ 2 Voice Products セクションの、Cisco Unity Software の右にある **4.0 Demo License** をクリックします。

ステップ 3 必要な情報を 4.0 Demo License ページに入力し、**Submit** をクリックします。

1 営業日以内に、licensing@cisco.com から電子メールの添付ファイルとして期限付きデモ ライセンス ファイルが送られてきます。

Cisco Unity 4.x 標準ライセンス ファイルの発注と、デモ システムから標準 Cisco Unity システムへの変更

Cisco Unity デモ システムをインストールした後、標準ライセンス ファイルを購入してデモ システムを標準 Cisco Unity システムに変更できます。次の手順に従います。

Cisco Unity 4.x 標準ライセンス ファイルを発注するには

ステップ 1 Web ブラウザを開き、次のいずれかの URL にアクセスします。

- Cisco.com の登録ユーザの場合は、<http://www.cisco.com/go/license> にアクセスします。
- Cisco.com の登録ユーザでない場合は、<http://www.cisco.com/go/license/public> にアクセスします。

ステップ 2 Voice Products セクションの、Cisco Unity Software の右にある **4.0 New Install & Add-On Feature Licenses** をクリックします。

ステップ 3 必要な情報を 4.0 New Install & Add-On Feature Licenses ページに入力し、**Submit** をクリックします。

1 営業日以内に、licensing@cisco.com から電子メールの添付ファイルとして標準ライセンス ファイルが送られてきます。

Cisco Unity のフェールオーバー

Cisco Unity にフェールオーバーが設定されている場合は、インストールされている Cisco Unity のバージョンによってシステム キーまたはライセンス ファイルの要件が異なります。



Cisco Unity バージョン 4.x

ライセンス ファイルはプライマリ サーバにのみインストールされます。Install License File ウィザードによってライセンス ファイルからライセンス データが抽出され、UnityDb データベースにライセンス データが格納されます。プライマリ サーバとセカンダリ サーバの両方でフェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを実行すると、UnityDb データベース内のライセンス データがセカンダリ サーバに複製されます。この複製が実行されると、プライマリ サーバで有効なすべての機能がセカンダリ サーバでも有効になります。詳細については、『Cisco Unity Failover Configuration and Administration Guide』を参照してください。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps2237/products_installation_and_configuration_guides_list.html に掲載されています。

フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを実行すると、ライセンス ファイルがセカンダリ サーバに対して使用可能になります。フェールオーバー コンフィギュレーション ウィザードを両方のサーバで実行しない場合、セカンダリ サーバはプライマリ サーバのライセンス ファイルにアクセスできないため、セカンダリ サーバは有効になりません。セカンダリ サーバにライセンス ファイルをインストールしても効果はなく、どの機能も有効になりません。

プライマリ サーバ（およびそのライセンス ファイル）と接続していない場合、セカンダリ サーバは一定期間動作した後、停止します。プライマリ サーバなしでセカンダリ サーバを使用する場合のライセンス制限については、『Cisco Unity Failover Configuration and Administration Guide』を参照してください。

Cisco Unity バージョン 3.1 (x)

注：フェールオーバーは Cisco Unity 3.1 (2) より前のバージョンではサポートされていません。

同じ機能を有効にするシステム キーが 2 つ必要です（ただし、1 つのシステム キーがプライマリ サーバのみを有効にし、もう 1 つのシステム キーがセカンダリ サーバのみを有効にする点は異なります）。システム キーを誤ったサーバに取り付けると、Cisco Unity が正常に動作しません。詳細については、『Cisco Unity Failover Configuration and Administration Guide』を参照してください。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps2237/products_installation_and_configuration_guides_list.html に掲載されています。

プライマリ サーバと接続していない場合、システム キーが取り付けられていても、セカンダリ サーバは一定期間動作した後、停止します。プライマリ サーバなしでセカンダリ サーバを使用する場合の制限については、『Cisco Unity Failover Configuration and Administration Guide』を参照してください。



システム キーとライセンス ファイルの入れ替え：フェールオーバーが設定された Cisco Unity バージョン 3.1 を Cisco Unity 4.x にアップグレードする場合

フェールオーバーが設定された Cisco Unity バージョン 3.1 を、同じくフェールオーバーが設定されたバージョン 4.x にアップグレードする場合は、Cisco Unity 3.1 のシステム キーを Cisco Unity 4.x のライセンス ファイルに変更してから、Cisco Unity ソフトウェアをアップグレードする必要があります。詳細な手順については、該当する『*Cisco Unity Installation Guide*』の「Upgrading Cisco Unity Version 3.x to Version 4.0」の章にある「Task List for Upgrading Cisco Unity Version 3.x to Version 4.0 When Failover Is Configured」の項を参照してください。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html に掲載されています。

アップグレード ライセンス ファイルは、フェールオーバー ライセンス ファイルも含め、すべてプライマリ サーバにのみインストールされます。フェールオーバー ライセンス ファイルには LicSecondaryServerIsLicensed パラメータを含む行があり、この行によってフェールオーバーが有効になります。

フェールオーバー ライセンス ファイルを Notepad で開き、このパラメータが存在することを確認できます。

フェールオーバー ライセンス ファイルの内容は次のようになっています。

```
INCREMENT LicSecondaryServerIsLicensed cisco 4.0 permanent 1 \  
HOSTID=00d04f1d0d1d \  
NOTICE="<LicFileID>20021218085128004</LicFileID><LicLineID>12</LicLineID> \  
<PAK></PAK>" SIGN=B5FBE3A4853C
```

フェールオーバーが設定された Cisco Unity バージョン 3.1 のシステム キーを Cisco Unity バージョン 4.x のライセンス ファイルに変更するには、次の手順に従います。

Cisco Unity のアップグレード プロセスと設定プロセスが完了するまで、システム キーは取りはずさないでください。システム キーをいつ取りはずすかは、『*Cisco Unity Installation Guide*』の手順に記載されています。

フェールオーバーが設定された Cisco Unity のシステム キーをライセンス ファイルに変更するには

ステップ 1 プライマリ サーバ用のアップグレード ライセンス ファイルを入手します。詳細については、該当する『*Cisco Unity Installation Guide*』の「Upgrading Cisco Unity Version 3.x to Version 4.0」の章にある「Converting from the System Key to License Files」の項を参照してください。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html に掲載されています。



Cisco Unity アップグレード ライセンス ファイルが licensing@cisco.com から電子メールで送られてきます。

ステップ 2 プライマリ サーバ用の Cisco Unity アップグレード ライセンス ファイルを電子メールで受け取ったら、次の追加情報を入力して unitykeyexchange@cisco.com に転送します。

- フェールオーバー ライセンスの発行依頼
- セカンダリ サーバのシステム キーのシリアル番号

フェールオーバー ライセンス ファイルが licensing@cisco.com から送られてきます。

ステップ 3 フェールオーバー ライセンス ファイルを、「Cisco Unity Failover License File」というラベルを付けた空のディスクに保存します。

ステップ 4 『Cisco Unity Installation Guide』の「Upgrading Cisco Unity Version 3.x to Version 4.0」の章にある手順に従って、Cisco Unity 4.x にアップグレードします。この文書は、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html に掲載されています。

ステップ 5 「Cisco Unity Failover License File」というラベルの付いたディスクを、Cisco Unity ソフトウェアおよびマニュアルとともに保管します。

Cisco Unity バージョン 4.x および 3.x でライセンスされる機能の比較

次の表は、Cisco Unity の機能と、バージョン 4.x および 3.x で各機能を有効にするパラメータ名を一覧で示したものです。機能がそのバージョンでライセンスされているかどうかも記載されています。

表 2 :

| 機能 | バージョン 4.x のライセンス パラメータ | バージョン 3.x のライセンス パラメータ |
|-----------------------------|------------------------|------------------------|
| Active Assistant クライアント | (対象外) | AA Clients |
| AMIS | LicAMISIsLicensed | Amis |
| ブリッジセッション | LicBridgeSessionsMax | Bridge ports |
| Cisco Unity Inbox (VMI) ユーザ | LicVMISubscribersMax | VMI Users |
| デジタル ネットワーキング | (ライセンスされなくなりました) | Networking |



| 機能 | バージョン 4.x のライセンス パラメータ | バージョン 3.x のライセンス パラメータ |
|---|------------------------------|------------------------|
| フェールオーバー 1 | LicSecondaryServerIsLicensed | Failover |
| FAX | (ライセンスされなくなりました) | Fax Ports |
| Fax ユーザ | (ライセンスされなくなりました) | Fax Users |
| 統合 | (ライセンスされなくなりました) | Integration |
| 言語 | LicLanguagesMax | Languages |
| ライセンス プーリング | LicPoolingIsEnabled | (対象外) |
| メッセージの長さ 2 | MaxMsgRecLenIsLicensed | (対象外) |
| ポート | LicVoicePortsMax | Voice Ports |
| Text to Speech エンジン | (ライセンスされなくなりました) | TTS Engine |
| Text to Speech セッション 3 | LicRealspeakSessionsMax | TTS Ports |
| Text to Speech ユーザ | (ライセンスされなくなりました) | TTS Users |
| Unified Messaging (UM; ユニ ファイド メッセージング) ユーザ | LicUMSubscribersMax | VMO Users |
| Voice Messaging (VM; ボイス メッセージング) ユーザ | LicSubscribersMax | VM Users |
| VPIM | LicVPIMIsLicensed | (対象外) |

1. Cisco Unity 3.1 では、フェールオーバーに 2 つのシステム キーが必要です (1 つはプライマリ サーバ用、もう 1 つはセカンダリ サーバ用)。Cisco Unity 4.0 では、フェールオーバーに必要なライセンス ファイルは 1 つだけで、それをプライマリ サーバのみにインストールします。
2. Cisco Unity 3.1 では、システム キーが取り付けられていない場合のみ、メッセージの長さが制限されます。システム キーには、メッセージの長さを調節するライセンス パラメータはありません。
3. Cisco Unity 4.0 以降の Text to Speech エンジンは、RealSpeak だけです。Cisco Unity をアップグレードすると、ライセンス ファイルが自動的に RealSpeak に変更されます。

その他の参考資料

Cisco Unity のライセンスの詳細については、次の文書を参照してください。

- 『Cisco Unity Installation Guide』。Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html に掲載されています。



- リリース ノート。Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/partner/products/sw/voicesw/ps2237/prod_release_notes_list.html に掲載されています。
- 『Cisco Unity Failover Configuration and Administration Guide』。Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps2237/products_installation_and_configuration_guides_list.html に掲載されています。

©2003 Cisco Systems, Inc. All rights reserved.

Cisco、Cisco Systems、および Cisco ロゴは米国およびその他の国における Cisco Systems, Inc. の商標または登録商標です。
この文書で説明した商品、サービスはすべて、それぞれの所有者の商標、サービスマーク、登録商標、登録サービスマークです。
この資料に記載された仕様は予告なく変更する場合があります。



シスコシステムズ株式会社

URL: <http://www.cisco.com/jp/>

問合せ URL: <http://www.cisco.com/jp/service/contactcenter/>

〒107-0052 東京都港区赤坂 2-14-27 国際新赤坂ビル東館

TEL.03-6670-2992

電話でのお問合せは、以下の時間帯で受け付けております。

平日 10:00 ~ 12:00 および 13:00 ~ 17:00

お問い合わせ先