



Unità Game Drive for Xbox Special Edition Manuale dell'utente



Fare clic qui per accedere a una versione online aggiornata del documento. Saranno disponibili anche i contenuti più recenti e illustrazioni espandibili, navigazione semplificata e funzionalità di ricerca.

Contents

1	Benvenuti	4
	Contenuto della confezione	4
	Requisiti minimi del sistema	4
	• Porte	4
2	Introduzione	5
	Formattazione dell'unità Game Drive for Xbox	5
3	Gestione dei LED RGB dell'unità Game Drive	6
	Requisiti	6
	Configurazione	6
	Modifica di motivi e animazioni RGB	7
	• Accesso all'attività RGB	7
	• Impostazioni di illuminazione RGB	7
	• Razer Chroma con app Razer Synapse 3 (solo Windows)	7
	• Requisiti per Razer Chroma	7
	• Utilizzare Razer Chroma	8
	• App FireCuda RGB	8
	• Modifica delle impostazioni dei LED	8
	• Select a pattern (Selezionare un motivo)	9
	• Select an animation (Selezionare un'animazione)	9
	• Anteprima del motivo/dell'animazione selezionati	13
	• Controlli del tempo	14
	• Change colors (Modifica dei colori)	15
	• Single color preset animations (Animazioni predefinite a colori singoli)	15
	• Animazioni personalizzate a colore singolo e arcobaleno	15
	• Modificare le impostazioni globali	16
	Consente di disattivare/attivare il LED di stato	16
4	Rimozione sicura del dispositivo dal computer o dalla console Xbox	17
	Windows	17
	Mac	17
	• Espulsione attraverso finestra del Finder	17
	• Espulsione attraverso Scrivania	17
	Console Xbox	18
5	Domande frequenti	19
	Utenti di Xbox	19
	• Problema: La console Xbox non ha rilevato l'unità Game Drive for Xbox	19

6 Regulatory Compliance	20
China RoHS	20
Taiwan RoHS	20

Benvenuti

Contenuto della confezione

- Unità Game Drive for Xbox® di Seagate®
- Cavo USB 3.0 (da USB micro-B a USB-A)
- Guida rapida
- Foglio adesivo

Requisiti minimi del sistema

Porte

È possibile collegare l'unità a una porta USB-A sulla console Xbox serie X o S.

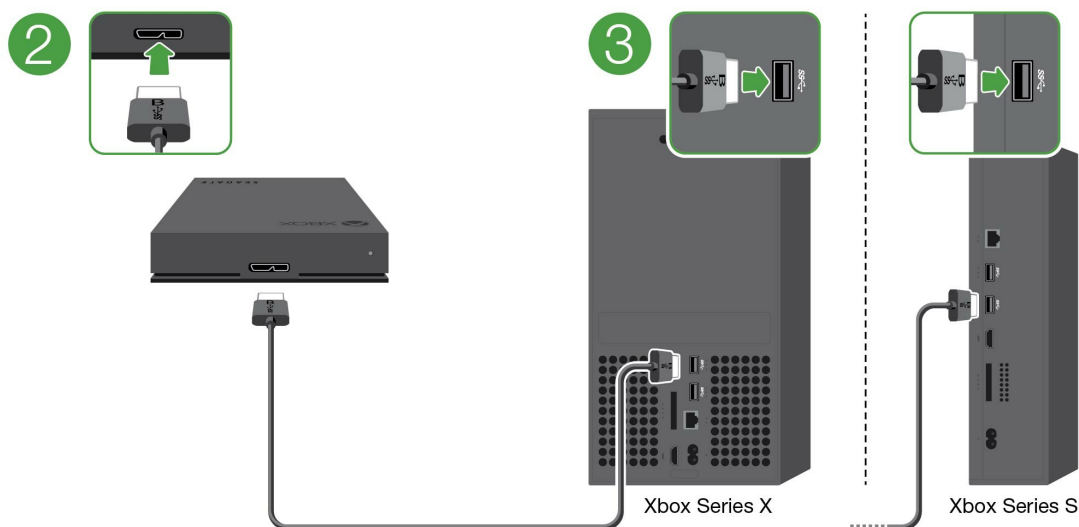
Le unità formattate per Xbox non possono essere utilizzate per la gestione dei dati su computer Windows o macOS. Tuttavia, è comunque possibile collegare l'unità Game Drive for Xbox di Seagate al computer per personalizzare i LED RGB dell'unità utilizzando Toolkit. Vedere [Gestione dei LED RGB dell'unità Game Drive per console](#).

Introduzione

Formattazione dell'unità Game Drive for Xbox

L'unità Game Drive for Xbox è fornita formattata in exFAT. Per utilizzarla come unità esterna per la console Xbox Series X|S, è necessario formattarla con la console.

1. Accendere la console Xbox.
2. Collegare l'estremità USB micro-B del cavo alla porta USB micro-B sull'unità Game Drive for Xbox.
3. Collegare l'estremità USB-A del cavo a una porta USB-A sulla console Xbox Series X|S.



4. La console dovrebbe riconoscere automaticamente l'unità Game Drive for Xbox. Attenersi alle istruzioni visualizzate per formattare l'unità.

Gestione dei LED RGB dell'unità Game Drive

L'app Toolkit di Seagate può essere utilizzata per controllare i motivi di colore LED RGB e le animazioni che vengono attivati quando l'unità Game Drive for Xbox è collegata alle console Xbox Series X|S.

Requisiti

Per personalizzare l'unità Game Drive per i motivi e le animazioni RGB della console Xbox, è necessario quanto segue:

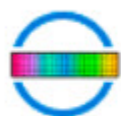
- Un computer Windows o Mac. Utilizzare il cavo in dotazione per il collegamento a una porta USB-A host. Potrebbe essere necessario un cavo speciale o un hub per il collegamento a computer con sole porte USB-C.
- App Toolkit di Seagate installata sul computer.

Per scaricare e installare Toolkit, visitare la pagina Web del supporto all'indirizzo <https://www.seagate.com/support/software/toolkit/>.

Configurazione

Le unità formattate per Xbox non possono essere utilizzate per la gestione dei dati su computer Windows o macOS. Tuttavia, è possibile collegare l'unità Game Drive for Xbox al computer per gestire le impostazioni RGB utilizzando Toolkit.

1. Assicurarsi che l'unità Game Drive for Xbox sia formattata per l'uso con le console Xbox Series X|S. Per ulteriori informazioni, vedere la [Guida introduttiva](#).
2. Sul PC Windows o sul computer macOS, avviare Toolkit.
3. Collegare l'unità Game Drive for Xbox al PC o Mac.
4. In Toolkit, fare clic sull'attività RGB.



RGB

Create and manage LED patterns



5. Modificare le impostazioni RGB in Toolkit (vedere Modifica di motivi e animazioni RGB di seguito).
6. Una volta completata la personalizzazione delle impostazioni RGB, fare clic su **Fine**.
7. Espellere in modo sicuro l'unità Game Drive for Xbox dal PC o dal Mac (vedere [Rimozione sicura del](#)

[dispositivo dal computer](#)).

8. Collegare l'unità Game Drive for Xbox a una porta USB-A sulla console Xbox Series X|S.

Modifica di motivi e animazioni RGB

L'attività RGB di Toolkit supporta i seguenti controlli di motivi RGB:

- Razer Chroma
- FireCuda RGB (predefinita)

Un singolo dispositivo può utilizzare una sola opzione di gestione del colore.

Accesso all'attività RGB

Istruzioni per l'accesso all'attività RGB:

1. Collegare il dispositivo di memorizzazione compatibile al computer.
2. Aprire Toolkit.
3. Nella pagina iniziale, fare clic su RGB Activity (Attività RGB). Viene visualizzata la schermata RGB Activity (Attività RGB).

Impostazioni di illuminazione RGB

Le seguenti impostazioni nella parte superiore della schermata dell'attività RGB si applicano a tutti i controlli del motivo RGB

- **Intensity** (Intensità): spostare il cursore verso destra per aggiungere più luminosità ai colori RGB e verso sinistra per diminuirla.
- **On** (Accensione/Spengimento): fare clic sull'interruttore per attivare/disattivare i colori RGB.

Razer Chroma con app Razer Synapse 3 (solo Windows)

Razer Chroma è un popolare protocollo di gestione del software per videogiochi RGB con un ricco set di motivi e opzioni di gioco. Tutta la gestione viene eseguita nell'applicazione Razer Synapse. È possibile utilizzare Razer Synapse per i motivi RGB preconfigurati o crearne di nuovi. Razer Synapse supporta anche un numero crescente di videogiochi per l'illuminazione RGB che si attiva con colori corrispondenti durante il gameplay. Per ulteriori informazioni sui motivi e sui giochi supportati e su come scaricare l'applicazione Razer Synapse, visitare il [sito Web di Razer Synapse](#).

Requisiti per Razer Chroma

- Versione più recente di Toolkit.
- Il software Razer Synapse 3 deve essere installato e in esecuzione.
- Chroma Connect deve essere abilitato in Razer Synapse 3.



Importante: il controllo dell'illuminazione RGB di Toolkit è compatibile con Razer Synapse 3 o versione successiva. Razer Synapse 2 non è in grado di controllare i LED dei dispositivi di memorizzazione RGB di Seagate.

Utilizzare Razer Chroma

Per utilizzare Razer Chroma come controller RGB, fare clic su **Enable** (Attiva) nella scheda attività di Razer Chroma.


App FireCuda RGB

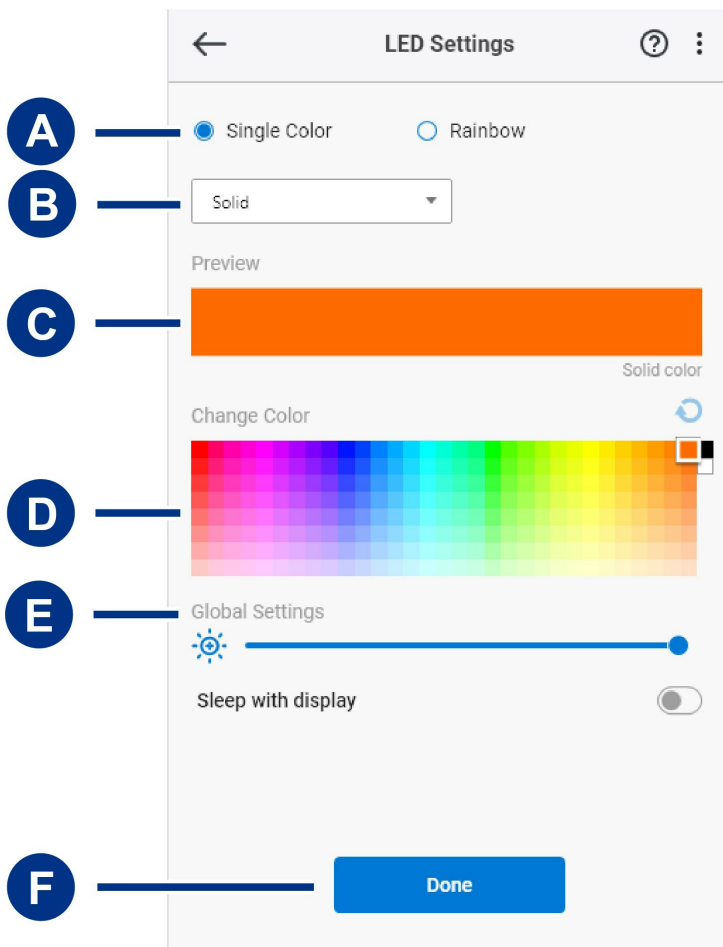
FireCuda RGB è il protocollo nativo di gestione RGB di Toolkit. È attivato per impostazione predefinita.

Modifica delle impostazioni dei LED

Le impostazioni dei LED consentono di:

- Scegliere tra i motivi a colore singolo e arcobaleno.
- Selezionare animazioni predefinite e personalizzate.
- Modificare le impostazioni del colore e dell'animazione.
- Modificare le impostazioni globali.

Per modificare le impostazioni dei LED, fare clic sull'icona Edit (Modifica) () nella scheda delle attività di FireCuda RGB. Viene visualizzata la schermata LED Settings (Impostazioni LED):



- A. **Select Pattern** (Seleziona motivo): consente di scegliere se creare un singolo colore o un motivo ad arcobaleno. Il colore singolo utilizza tutti i LED per visualizzare un colore alla volta mentre il motivo prevede un'animazione. L'opzione Rainbow (Arcobaleno) include fino a sei colori sui LED alla volta durante l'animazione del motivo. L'opzione Rainbow non è disponibile per tutte le unità (vedere [l'elenco dei prodotti](#) cui sopra).
- B. **Select Animation** (Seleziona animazione): consente di scegliere i tipi di animazione per il motivo selezionato.
- C. **Preview** (Anteprima): consente di visualizzare in anteprima il motivo/l'animazione corrente. Specificare i tempi di animazione.
- D. **Change Color** (Modifica colore): consente di aggiungere/rimuovere i colori per l'animazione applicabile.
- E. **Global Settings** (Impostazioni globali): consente di modificare le impostazioni globali.
- F. **Done** (Fine): consente di confermare le modifiche alle impostazioni di motivo/animazione.

Select a pattern (Selezionare un motivo)

Scegliere tra un motivo a colore singolo o ad arcobaleno. Vedere la tabella seguente per i controlli di colore e temporizzazione disponibili per ciascuna animazione.

Select an animation (Selezionare un'animazione)

Selezionare uno dei seguenti tipi di animazione:

Pattern (Motivo)	Animation (Animazione)	Description (Descrizione)	Total animation time (Tempo di animazione totale)	User selections (Selezioni dell'utente)
Single Color (Colore singolo)	Solid (Colore fisso)	Mostra un singolo colore in modo continuo.	<ul style="list-style-type: none"> • 100% color hold (100% colore mantenuto) 	<ul style="list-style-type: none"> • Single Color (Colore singolo)
Single Color (Colore singolo)	Blink (Lampeggio)	Consente di attivare/disattivare un solo colore a scelta.	<ul style="list-style-type: none"> • 6s <ul style="list-style-type: none"> ◦ 50% color hold (50% colore mantenuto) ◦ 50% off (50% spento) 	<ul style="list-style-type: none"> • Single Color (Colore singolo)
Single Color (Colore singolo)	Breathe (Respiro)	Consente di attivare/disattivare in dissolvenza un solo colore a scelta.	<ul style="list-style-type: none"> • User selected (default=6s) (Selezione utente (predefinito 6 s)) <ul style="list-style-type: none"> ◦ 25% color hold (100% colore mantenuto) ◦ 25% fade off (Dissolvenza del 25%) ◦ 25% off (50% spento) ◦ 25% fade on (Dissolvenza in entrata 25%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Single Color (Colore singolo) • Total animation time (Tempo di animazione totale)

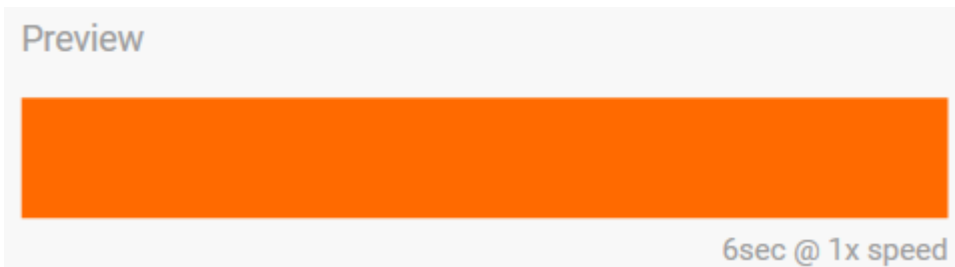
Single Single (Singolo singolo)	Spectrum (Spettro)	Transizioni tra sei colori: rosso, arancione, giallo, verde, blu e viola.	<ul style="list-style-type: none"> • User selected (default=18s) (Selezione utente (predefinito 18 s)) <ul style="list-style-type: none"> ◦ 50% color holds (8.33% per color) (50% colori mantenuti (8,33% per colore)) ◦ 50% color transitions (8.33% per transition) (50% transizioni colore (8,33% per transizione)) 	<ul style="list-style-type: none"> • Total animation time (Tempo di animazione totale)
Single Color (Colore singolo)	Custom 1 (Personalizzato 1)	Visualizza un'animazione personalizzata creata.	<ul style="list-style-type: none"> • User selected (default=6s) (Selezione utente (predefinito 6 s)) 	<ul style="list-style-type: none"> • Multiple colors (Più colori) • Color hold time (Tempo mantenimento colore) • Color transition time (Tempo transizione colore)
Single Color (Colore singolo)	Custom 2 (Personalizzato 1)	Visualizza un'animazione personalizzata creata.	<ul style="list-style-type: none"> • User selected (default=21s) (Selezione utente (predefinito 21 s)) 	<ul style="list-style-type: none"> • Multiple colors (Più colori) • Color hold time (Tempo mantenimento colore) • Color transition time (Tempo transizione colore)

Single Color (Colore singolo)	Custom 3 (Personalizzato 1)	Visualizza un'animazione personalizzata creata.	<ul style="list-style-type: none"> • User selected (default=2s) (Selezione utente (predefinito 2 s)) 	<ul style="list-style-type: none"> • Multiple colors (Più colori) • Color hold time (Tempo mantenimento colore) • Color transition time (Tempo transizione colore)
Rainbow (Arcobaleno)	Static (Statico)	Visualizza continuamente un motivo arcobaleno.	<ul style="list-style-type: none"> • 100% color hold (100% colore mantenuto) 	<ul style="list-style-type: none"> • N/D
Rainbow (Arcobaleno)	Breathe (Respiro)	Dissolvenza di un motivo arcobaleno attiva/disattiva.	<ul style="list-style-type: none"> • 6s <ul style="list-style-type: none"> ◦ 50% color hold (100% colore mantenuto) 	<ul style="list-style-type: none"> • N/D
Rainbow (Arcobaleno)	Blink (Lampeggio)	Attiva/disattiva un motivo arcobaleno.	<ul style="list-style-type: none"> • 6s <ul style="list-style-type: none"> ◦ 25% color hold (100% colore mantenuto) ◦ 25% fade off (Dissolvenza del 25%) ◦ 25% off (50% spento) ◦ 25% fade on (25% dissolvenza attivata) 	<ul style="list-style-type: none"> • N/D
Rainbow (Arcobaleno)	Slide (Scorrimento)	Un motivo arcobaleno scorre da destra a sinistra.	<ul style="list-style-type: none"> • 1.8s (1,8 s) 	<ul style="list-style-type: none"> • N/D
Rainbow (Arcobaleno)	Custom 1 (Personalizzato 1)	Visualizza un motivo arcobaleno personalizzato in modo continuo (statico).	<ul style="list-style-type: none"> • 100% color hold (100% colore mantenuto) 	<ul style="list-style-type: none"> • Multiple colors (Più colori)

Rainbow (Arcobaleno)	Custom 2 (Personalizzato 1)	Dissolvenza di un motivo arcobaleno personalizzato attiva/disattiva (respiro).	<ul style="list-style-type: none"> User selected (default=6s) (Selezione utente (predefinito 6 s)) 	<ul style="list-style-type: none"> Multiple colors (Più colori) Color hold time (Tempo mantenimento colore) Color transition time (Tempo transizione colore)
Rainbow (Arcobaleno)	Custom 3 (Personalizzato 1)	Attiva/disattiva un motivo arcobaleno personalizzato (lampeggio).	<ul style="list-style-type: none"> User selected (default=3s) (Selezione utente (predefinito 3 s)) 	<ul style="list-style-type: none"> Multiple colors (Più colori) Color hold time (Tempo mantenimento colore)

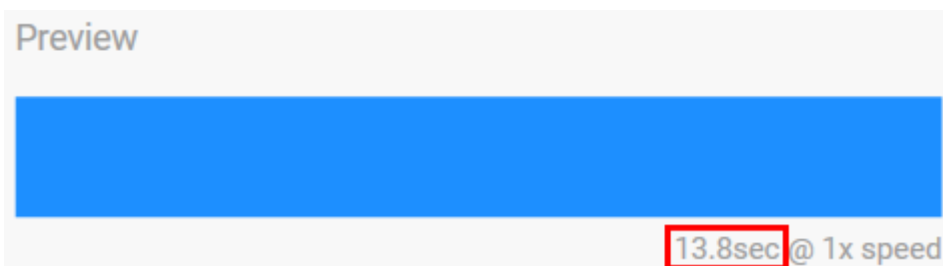
Anteprima del motivo/dell'animazione selezionati

La finestra Preview (Anteprima) consente di visualizzare i colori, le transizioni e i tempi del motivo/dell'animazione selezionati.

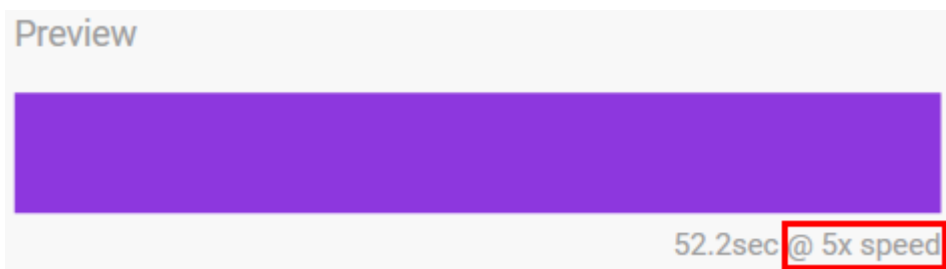


I LED del dispositivo imitano l'anteprima durante la modifica.

Il tempo totale di animazione (il tempo necessario per completare un ciclo del motivo) appare sotto la finestra Preview (Anteprima):

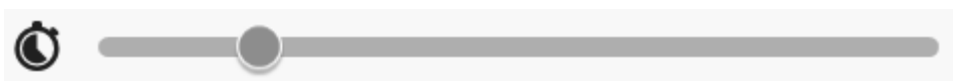


Per tempi di animazione totali più lunghi (a partire da 15 secondi), la finestra Preview (Anteprima) velocizzerà automaticamente la riproduzione dell'animazione in modo da poter vedere le modifiche più velocemente. La velocità di riproduzione corrente viene visualizzata accanto al tempo totale di animazione.



Controlli del tempo

Alcuni motivi/animazioni consentono di controllare il tempo totale di riproduzione di un'animazione. Utilizzare il cursore per impostare il tempo totale di animazione:



Il tempo totale dell'animazione viene suddiviso in modo uniforme tra i colori mantenuti e le transizioni.

Alcuni motivi/animazioni personalizzati consentono di controllare le impostazioni di mantenimento e/o transizione del colore:

- A. **Color hold setting** (Impostazioni mantenimento colore): rappresenta il tempo totale impiegato per mantenere i colori. Il tempo totale è diviso per il numero di colori nell'animazione.
- B. **Color transition setting** (Impostazioni transizione colori): rappresenta il tempo totale impiegato per passare da un colore al colore successivo. Il tempo totale è diviso per il numero di transizioni nell'animazione.

Utilizzare i cursori per controllare i tempi di mantenimento e di transizione del colore:

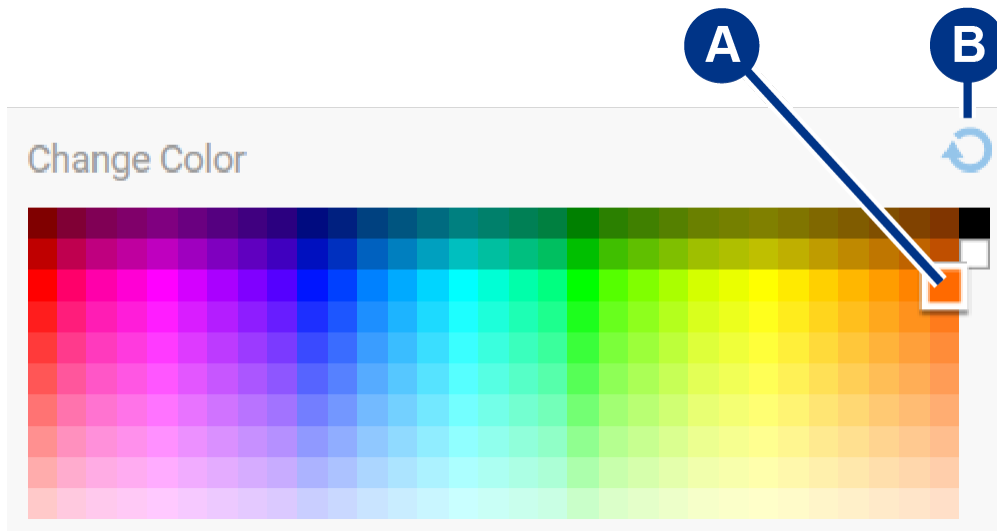


Notare che l'impostazione di mantenimento del colore e l'impostazione di transizione del colore determinano insieme il tempo totale di animazione.

Change colors (Modifica dei colori)

Single color preset animations (Animazioni predefinite a colori singoli)

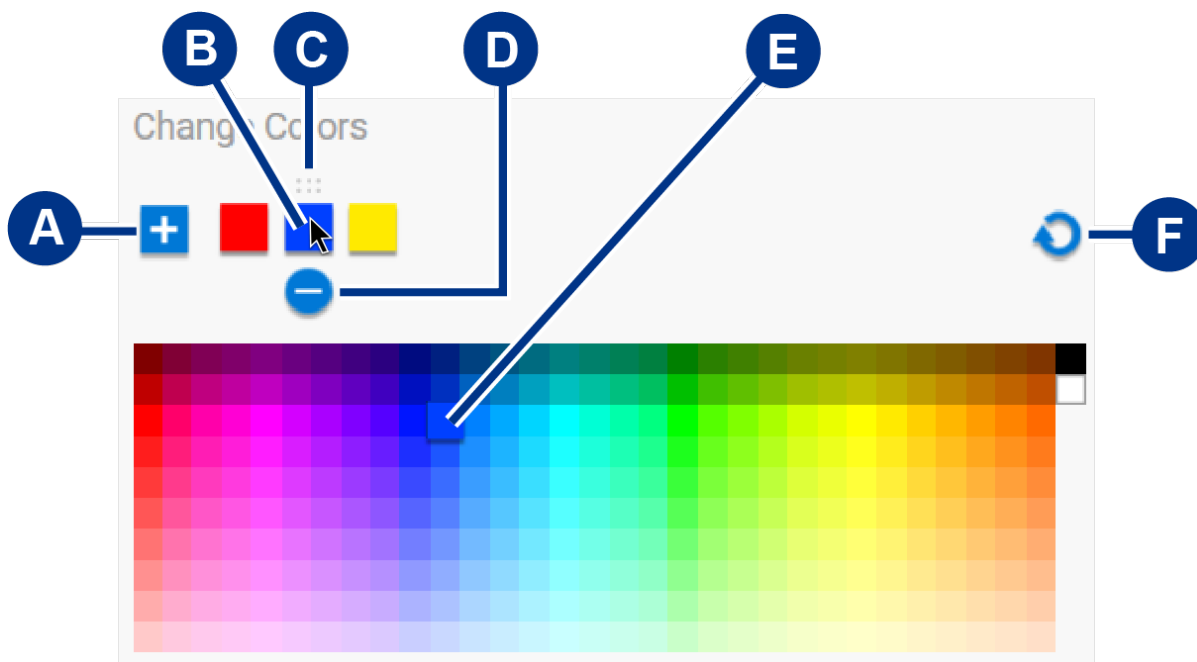
Le animazioni a colore fisso, lampeggiante e a respiro consentono di specificare un solo colore:



- A. Fare clic su un colore per selezionarlo.
- B. Fare clic sull'icona Reset (Reimposta) per selezionare il colore arancione predefinito.

Animazioni personalizzate a colore singolo e arcobaleno

Le animazioni personalizzate a colore singolo e arcobaleno consentono di specificare più colori:



- A. Fare clic sull'icona Add (Aggiungi) per aggiungere un colore alla sequenza. È possibile aggiungere fino a sei colori. (Disponibile solo per le animazioni personalizzate a colore singolo. Le animazioni personalizzate arcobaleno richiedono sempre sei colori).
- B. Fare clic per selezionare un colore nella sequenza.
- C. Fare clic sull'icona Grid (Griglia) per trascinare il colore selezionato in una posizione diversa nella sequenza.

- D. Fare clic sull'icona Remove (Rimuovi) per rimuovere il colore selezionato dalla sequenza. (Disponibile solo per le animazioni personalizzate a colore singolo. Le animazioni personalizzate arcobaleno richiedono sempre sei colori).
- E. Fare clic su per modificare il colore selezionato.
- F. Fare clic sull'icona Reset (Reimposta) per selezionare i colori e le impostazioni predefiniti per l'animazione personalizzata.

Modificare le impostazioni globali

Utilizzare le seguenti impostazioni per controllare il LED del motivo del dispositivo di memorizzazione:

Impostazione	Descrizione
Brightness (Luminosità)	Spostare il cursore per controllare la luminosità del LED del motivo. L'impostazione predefinita è 100%.
Always on (Sempre attiva)	Quando l'opzione è attivata, il LED del motivo si accende ogni volta che il dispositivo di memorizzazione viene acceso. Se si attiva Always on (Sempre attivo), viene disattivata la modalità Sleep with display (Sospensione con display).
Sleep with display (Sospensione con display)	Se abilitata, il LED del motivo non si accende quando il computer host è in modalità di sospensione o è spento. Se si attiva la modalità Sleep with display (Sospensione con display), viene disattivata la modalità Always on (Sempre attivo).

Consente di disattivare/attivare il LED di stato

Il LED di stato è attivato per impostazione predefinita. Per disattivare o attivare il LED di stato del dispositivo di memorizzazione:

1. Collegare il dispositivo di memorizzazione al computer.
2. Aprire Toolkit.
3. Nella pagina iniziale, fare clic sul dispositivo di memorizzazione.
4. Fare clic sull'interruttore del **LED di stato** per disattivare/attivare il LED di stato.

Rimozione sicura del dispositivo dal computer o dalla console Xbox

Espellere sempre un'unità di memorizzazione dal computer o dalla console prima di scollegarla fisicamente. Il computer o la console deve eseguire le operazioni sui file e le operazioni di pulizia sull'unità disco prima di rimuoverla. I file possono danneggiarsi se il dispositivo viene scollegato mentre l'unità è ancora montata.

Windows

Utilizzare lo strumento di rimozione sicura per espellere un dispositivo.

1. Fare clic sull'icona di rimozione sicura dell'hardware nella barra delle applicazioni di Windows per visualizzare i dispositivi che è possibile espellere.
2. Se non si trova l'icona Rimozione sicura dell'hardware, fare clic sulla freccia Mostra icone nascoste nella barra delle applicazioni per visualizzare tutte le icone nell'area di notifica.
3. Nell'elenco dei dispositivi, selezionare il dispositivo che si desidera espellere. Windows visualizza un messaggio di notifica quando è sicuro rimuovere il dispositivo.
4. Scollegare il dispositivo dal computer.

Mac

Ci sono diversi modi per espellere il dispositivo da un Mac. Seguono due opzioni.

Espulsione attraverso finestra del Finder

1. Aprire una finestra del Finder.
2. Sulla barra laterale, andare su Dispositivi e individuare l'unità che si desidera espellere. Fare clic sul simbolo di espulsione a destra del nome dell'unità.
3. Quando il dispositivo scompare dalla barra laterale o se la finestra del Finder si chiude, è possibile scollegare il cavo di interfaccia dal Mac.

Espulsione attraverso Scrivania

1. Selezionare l'icona del dispositivo sulla scrivania e trascinarla nel cestino.
2. Quando l'icona del dispositivo non è più visibile sulla scrivania, è possibile scollegare fisicamente il dispositivo dal Mac.

Console Xbox

1. Spegnere la console di gioco seguendo la procedura consigliata dal produttore.
2. Attendere che la console sia spenta e che il LED sull'unità Game Drive for Xbox si spenga.
3. Scollegare l'unità.

Domande frequenti

Per una guida su come configurare e utilizzare l'unità disco di Seagate, esaminare le domande frequenti riportate di seguito. Per ulteriori risorse di supporto, visitare l'[assistenza clienti di Seagate](#).

Utenti di Xbox

Problema: La console Xbox non ha rilevato l'unità Game Drive for Xbox

D: L'unità Game Drive for Xbox è stata collegata quando l'Xbox era spenta?

R: Se l'unità Game Drive for Xbox viene collegata mentre la console Xbox è spenta e il LED dell'unità è illuminato, l'unità potrebbe non essere rilevata quando si accende l'Xbox. Scollegare l'unità Game Drive for Xbox e ricollegarla all'Xbox accesa.

D: È stata annullata la schermata della formattazione su schermo per l'unità Game Drive for Xbox?

R: Se si collega l'unità Game Drive for Xbox e si annulla la schermata con le istruzioni di formattazione sullo schermo, l'unità Game Drive for Xbox potrebbe non essere più rilevata. Scollegare l'unità Game Drive for Xbox e ricollegarla all'Xbox accesa.

Regulatory Compliance

Product Name	Seagate Game Drive for Xbox
Regulatory Model Number	SRDOLFO

China RoHS



China RoHS 2 refers to the Ministry of Industry and Information Technology Order No. 32, effective July 1, 2016, titled Management Methods for the Restriction of the Use of Hazardous Substances in Electrical and Electronic Products. To comply with China RoHS 2, we determined this product's Environmental Protection Use Period (EPUP) to be 20 years in accordance with the Marking for the Restricted Use of Hazardous Substances in Electronic and Electrical Products, SJT 11364-2014.

中国 RoHS 2 是指 2016 年 7 月 1 日起施行的工业和信息化部令第 32 号“电力电子产品限制使用有害物质管理办法”。为了符合中国 RoHS 2 的要求，我们根据“电子电气产品有害物质限制使用标识”(SJT 11364-2014) 确定本产品的环保使用期 (EPUP) 为 20 年。

部件名称 Part Name	有害物质 Hazardous Substances					
	铅 (Pb)	汞 (Hg)	镉 (Cd)	六价铬 (Cr ⁺⁶)	多溴联苯 (PBB)	多溴二苯醚 (PBDE)
硬盘驱动器 HDD	X	O	O	O	O	O
外接硬盘印刷电路板 Bridge PCBA	X	O	O	O	O	O
电源(如果提供) Power Supply (if provided)	X	O	O	O	O	O
接口电缆(如果提供) Interface cable (if provided)	X	O	O	O	O	O
其他外壳组件 Other enclosure components	O	O	O	O	O	O

本表格依据 SJ/T 11364 的规定编制。
This table is prepared in accordance with the provisions of SJ/T 11364-2014

O: 表示该有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 GB/T 26572 规定的限量要求以下。
O: Indicates that the hazardous substance contained in all of the homogeneous materials for this part is below the limit requirement of GB/T26572.

X: 表示该有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 GB/T 26572 规定的限量要求。
X: Indicates that the hazardous substance contained in at least one of the homogeneous materials used for this part is above the limit requirement of GB/T26572.

Taiwan RoHS

Taiwan RoHS refers to the Taiwan Bureau of Standards, Metrology and Inspection's (BSMI's) requirements in standard CNS 15663, Guidance to reduction of the restricted chemical substances in electrical and electronic

equipment. Beginning on January 1, 2018, Seagate products must comply with the “Marking of presence” requirements in Section 5 of CNS 15663. This product is Taiwan RoHS compliant. The following table meets the Section 5 “Marking of presence” requirements.

台灣RoHS是指台灣標準局計量檢驗局(BSMI)對標準CNS15663要求的減排電子電氣設備限用化學物質指引。從2018年1月1日起, Seagate 產品必須符合CNS15663第5節「含有標示」要求。本產品符合台灣RoHS。下表符合第5節「含有標示」要求。

產品名稱:外接式硬碟,型號:SRD0LF0		Product Name: Game Drive for Xbox, Model: SRD0LF0					
單元 Unit		限用物質及其化學符號			Restricted Substance and its chemical symbol		
		鉛 (Pb)	汞 (Hg)	鎘 (Cd)	六價鉻 (Cr⁺⁶)	多溴聯苯 (PBB)	多溴二苯醚 (PBDE)
硬盤驅動器	HDD	—	○	○	○	○	○
外接硬盤印刷電路板	Bridge PCBA	—	○	○	○	○	○
電源 (如果提供)	Power Supply (if provided)	—	○	○	○	○	○
傳輸線材 (如果提供)	Interface cable (if provided)	—	○	○	○	○	○
其他外殼組件	Other enclosure components	○	○	○	○	○	○

備考 1. “○” 係指該項限用物質之百分比含量未超出百分比含量基準值。
 Note 1. “○” indicates that the percentage content of the restricted substance does not exceed the percentage of reference value of presence.

備考 2. “—” 係指該項限用物質為排除項目。
 Note 2. “—” indicates that the restricted substance corresponds to the exemption.