



Game Drive for Xbox - Édition spéciale Manuel d'utilisation



Cliquez ici pour accéder à une version à jour de
ce document en ligne. Vous aurez également accès au contenu le plus récent, à des illustrations pouvant être agrandies, et profiterez d'une navigation et de fonctions de recherche améliorées.

Contents

1	Bienvenue	4
	Contenu de la boîte	4
	Configuration système requise	4
	• Ports	4
2	Mise en route	5
	Formater le Game Drive for Xbox	5
3	Gestion des voyants RVB du Game Drive	6
	Modalités	6
	Configuration	6
	Modifier les motifs et les animations RVB	7
	• Accès aux options RVB	7
	• Paramètres d'éclairage RVB	7
	• Contrôle de Razer Chroma via l'application Razer Synapse 3 (Windows uniquement)	7
	• Configuration requise pour Razer Chroma	7
	• Utilisation de Razer Chroma	8
	• Application FireCuda RGB	8
	• Modification des paramètres des voyants	8
	• Sélection d'un motif	9
	• Sélection d'une animation	9
	• Aperçu du motif et de l'animation sélectionnés	12
	• Options de durée	13
	• Modification des couleurs	14
	• Animations unies prédéfinies	14
	• Animations unies et multicolores personnalisées	14
	• Modification des paramètres généraux	15
	Activation et désactivation du voyant d'état	16
4	Retirer le périphérique de votre ordinateur ou de votre console Xbox en toute sécurité	17
	Windows	17
	Mac	17
	• Retirer via la fenêtre du Finder	17
	• Retirer via le Bureau	17
	Console Xbox	18
5	Questions fréquemment posées	19
	Utilisateurs Xbox	19
	• Problème : Ma console Xbox n'a pas détecté le Game Drive for Xbox	19

6 Regulatory Compliance	20
China RoHS	20
Taiwan RoHS	20

Bienvenue

Contenu de la boîte

- Seagate® Game Drive for Xbox®
- Câble USB 3.0 (USB micro-B vers USB-A)
- Guide de démarrage rapide
- Feuille de stickers

Configuration système requise

Ports

Vous pouvez connecter le disque à un port USB-A de votre console Xbox Series X ou S.

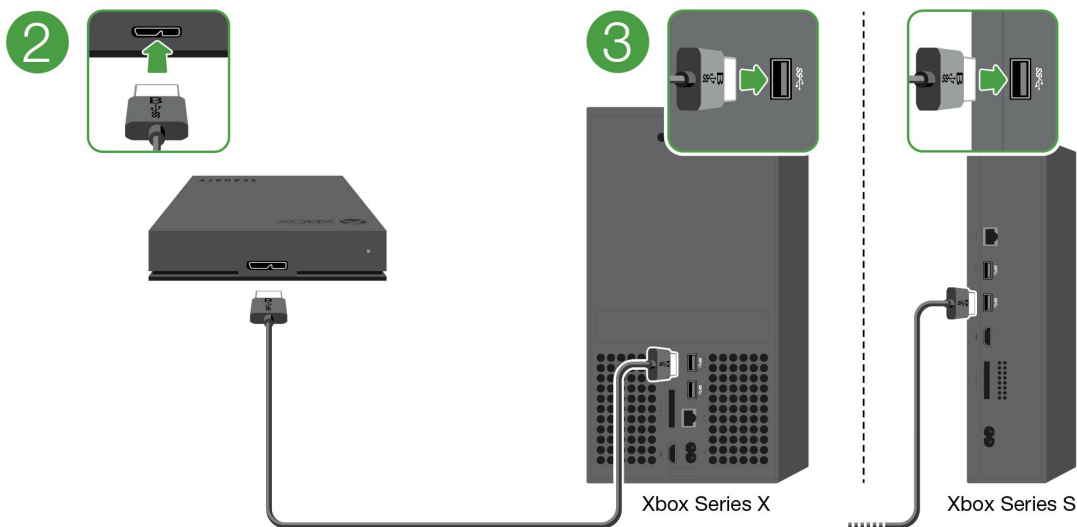
Les disques formatés pour Xbox ne permettent pas de gérer les données sur les ordinateurs Windows ou macOS. Toutefois, vous pouvez toujours brancher un Seagate Game Drive for Xbox sur votre ordinateur pour en personnaliser les voyants RVB via Toolkit. Reportez-vous à la [gestion des voyants RVB du Game Drive pour consoles](#).

Mise en route

Formater le Game Drive for Xbox

Le Game Drive for Xbox est livré formaté avec le système de fichiers exFAT. Pour l'utiliser en tant que disque externe pour votre console Xbox Series X|S, vous devez le formater avec votre console.

1. Démarrez votre Xbox.
2. Connectez l'extrémité USB micro-B du câble au port USB micro-B du Game Drive for Xbox.
3. Connectez l'extrémité USB-A du câble à un port USB-A de la console Xbox Series X|S.



4. La console devrait reconnaître automatiquement le Game Drive for Xbox. Suivez les instructions à l'écran pour formater le disque.

Gestion des voyants RVB du Game Drive

Vous pouvez utiliser l'application Seagate Toolkit pour gérer les motifs de couleurs et les animations des voyants RVB qui s'affichent lorsque le Game Drive for Xbox est connecté à la console Xbox Series X|S.

Modalités

Pour personnaliser les motifs et les animations RVB du Game Drive for Xbox, vous aurez besoin des éléments suivants :

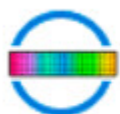
- Un ordinateur Windows ou Mac. Le câble fourni, à connecter à un port USB-A hôte. Un câble spécial ou un concentrateur peuvent être nécessaires pour connecter le disque aux ordinateurs disposant uniquement de ports USB-C.
- Seagate Toolkit doit être installé sur votre ordinateur.

Pour télécharger et installer Toolkit, accédez à la page Web du support ci-dessous : <https://www.seagate.com/support/software/toolkit/>.

Configuration

Les disques formatés pour Xbox ne permettent pas de gérer les données sur les ordinateurs Windows ou macOS. Toutefois, vous pouvez toujours brancher le Game Drive for Xbox sur votre ordinateur pour en configurer les paramètres RVB via Toolkit.

1. Assurez-vous que le Game Drive for Xbox est formaté pour être utilisé avec les consoles Xbox Series X|S. Pour plus d'informations, voir [Mise en route](#).
2. Sur votre ordinateur Windows ou macOS, lancez Toolkit.
3. Connectez le Game Drive for Xbox à votre PC ou Mac.
4. Dans Toolkit, cliquez sur RGB Activity (Options RVB).



RGB

Create and manage LED patterns



5. Modifiez les paramètres RVB dans Toolkit (voir Modifier les motifs et les animations RVB ci-dessous).
6. Une fois que vous avez terminé, cliquez sur **Done** (Terminé).
7. Éjectez en toute sécurité le Game Drive for Xbox de votre PC ou Mac (voir [Retirer le périphérique de votre ordinateur en toute sécurité](#)).
8. Connectez le Game Drive for Xbox à un port USB-A de la console Xbox Series X|S.

Modifier les motifs et les animations RVB

Toolkit prend en charge les systèmes de motifs RVB suivants :

- Razer Chroma
- FireCuda RGB (par défaut)

Un même périphérique peut utiliser un seul système de gestion des couleurs.

Accès aux options RVB

Pour accéder aux options RVB, procédez comme suit :

1. Connectez votre périphérique de stockage compatible à l'ordinateur.
2. Ouvrez Toolkit.
3. Sur la page d'accueil, cliquez sur RGB Activity (Options RVB). La fenêtre RGB Activity (Options RVB) s'ouvre.

Paramètres d'éclairage RVB

Les paramètres ci-dessous qui sont affichés en haut de la fenêtre RGB Activity (Options RVB) s'appliquent à tous les systèmes de motifs RVB.

- **Intensity** (Intensité) : déplacez le curseur vers la droite pour augmenter la luminosité de l'éclairage RVB ou vers la gauche pour la diminuer.
- **On** (Activé) : cliquez sur le commutateur pour activer ou désactiver l'éclairage RVB.

Contrôle de Razer Chroma via l'application Razer Synapse 3 (Windows uniquement)

Razer Chroma est un protocole répandu de gestion RVB pour les logiciels de jeux vidéo qui offre un large choix de modèles d'éclairage et d'options dans les jeux. Les tâches de gestion sont toutes réalisées dans l'application Razer Synapse. Vous pouvez utiliser Razer Synapse pour appliquer des motifs RVB préconfigurés ou créer vos propres motifs. Avec Razer Synapse, l'éclairage RVB peut également reproduire les couleurs utilisées dans les jeux sur un plus grand nombre de titres. Pour en savoir plus sur les jeux et motifs pris en charge, et pour télécharger l'application Razer Synapse, consultez le [site Web de Razer Synapse](#).

Configuration requise pour Razer Chroma

- Version la plus récente de Toolkit
- Logiciel Razer Synapse 3 installé et actif
- Chroma Connect activé dans Razer Synapse 3



Important : la fonction RVB de Toolkit est compatible avec Razer Synapse 3 ou version ultérieure. Razer Synapse 2 ne permet pas de gérer l'éclairage RVB des périphériques de stockage Seagate concernés.

Utilisation de Razer Chroma

Pour contrôler l'éclairage RVB avec Razer Chroma, accédez à la carte d'activité de Razer Chroma et cliquez sur **Enable** (Activer).


Application FireCuda RGB

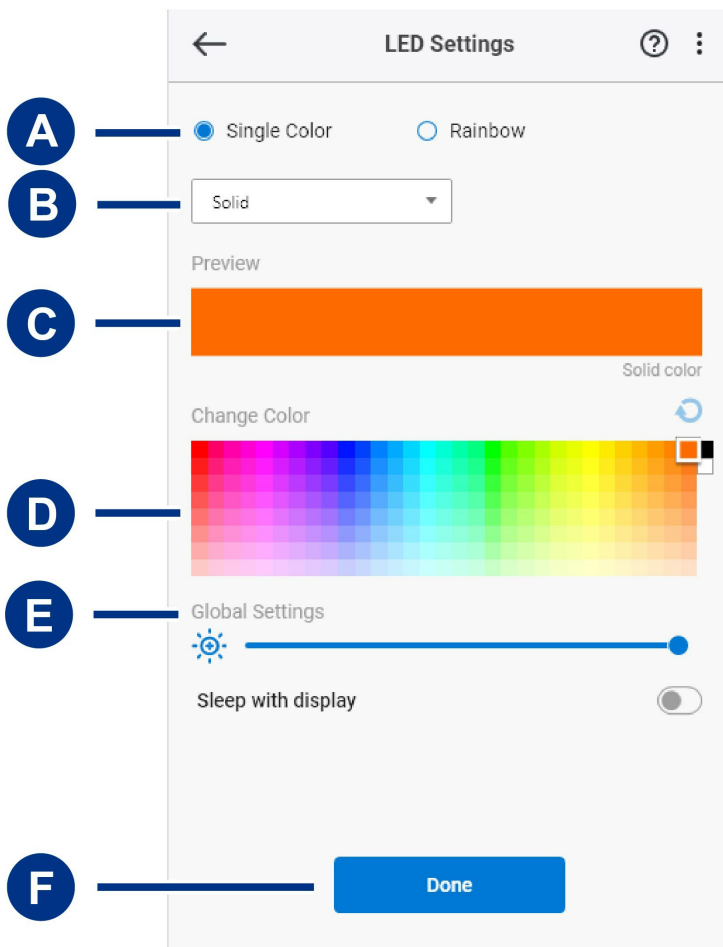
FireCuda RGB est le protocole de gestion RVB natif de Toolkit. Cette fonctionnalité est activée par défaut.

Modification des paramètres des voyants

Dans les paramètres des voyants, vous pouvez :

- sélectionner un motif uni ou multicolore ;
- choisir des animations préconfigurées ou personnalisées ;
- modifier les paramètres des couleurs et des animations ;
- changer les paramètres généraux.

Pour modifier les paramètres des voyants, cliquez sur l'icône Modifier () sur la carte d'activité de FireCuda RGB. La fenêtre LED Settings (Paramètres des voyants) s'ouvre :



- A. **Select Pattern** (Sélectionner un motif) : choisissez entre un motif uni ou multicolore. Quand vous choisissez un motif uni, tous les voyants sont de la même couleur. Les motifs multicolores peuvent afficher jusqu'à six couleurs simultanément. Ce type d'animation n'est pas disponible sur tous les périphériques (consultez la [liste des produits](#) ci-dessus).
- B. **Select Animation** (Sélectionner une animation) : choisissez le type d'animation du motif sélectionné.
- C. **Preview** (Aperçu) : affichez un aperçu du motif et de l'animation sélectionnés. Indiquez la durée de l'animation.
- D. **Change Color** (Changer de couleur) : ajoutez ou supprimez des couleurs de l'animation actuelle.
- E. **Global Settings** (Paramètres généraux) : modifiez les paramètres généraux.
- F. **Done** (Terminé) : confirmez les modifications des paramètres du motif et de l'animation.

Sélection d'un motif

Choisissez un motif uni ou multicolore. Consultez le tableau ci-dessous pour connaître les options de couleur et de durée disponibles pour chaque animation.

Sélection d'une animation

Vous avez le choix entre les types d'animation suivants :

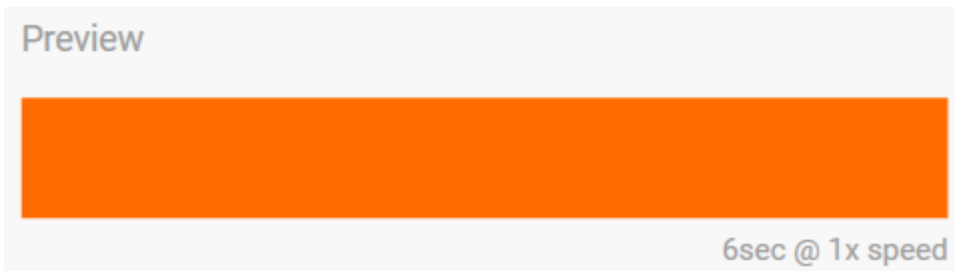
Motif	Animation	Description	Durée totale de l'animation	Options sélectionnées par l'utilisateur
Single Color (Uni)	Solid (Fixe)	Affiche une seule couleur en continu.	<ul style="list-style-type: none"> • Couleur affichée 100 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> • Couleur unie
Single Color (Uni)	Blink (Clignotement)	Allume et éteint l'éclairage dans la couleur de votre choix.	<ul style="list-style-type: none"> • 6 s <ul style="list-style-type: none"> ◦ Couleur affichée 50 % du temps ◦ Éclairage éteint 50 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> • Couleur unie
Single Color (Uni)	Breathe (Fondu)	Allume et éteint l'éclairage dans la couleur de votre choix avec un effet de transition fondu.	<ul style="list-style-type: none"> • Définie par l'utilisateur (par défaut : 6 s) <ul style="list-style-type: none"> ◦ Couleur affichée 25 % du temps ◦ Disparition en fondu 25 % du temps ◦ Éclairage éteint 25 % du temps ◦ Apparition en fondu 25 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> • Couleur unie • Durée totale de l'animation
Single Color (Uni)	Spectrum (Spectre)	Alterne entre six couleurs : rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet.	<ul style="list-style-type: none"> • Définie par l'utilisateur (par défaut : 18 s) <ul style="list-style-type: none"> ◦ Couleur affichée 50 % du temps (8,33 % par couleur) ◦ Transition entre les couleurs 50 % du temps (8,33 % par transition) 	<ul style="list-style-type: none"> • Durée totale de l'animation

Single Color (Uni)	Custom 1 (Personnalisée 1)	Affiche une animation personnalisée que vous avez créée.	<ul style="list-style-type: none"> • Définie par l'utilisateur (par défaut : 6 s) 	<ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs couleurs • Durée d'affichage de chaque couleur • Durée de la transition entre les couleurs
Single Color (Uni)	Custom 2 (Personnalisée 2)	Affiche une animation personnalisée que vous avez créée.	<ul style="list-style-type: none"> • Définie par l'utilisateur (par défaut : 21 s) 	<ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs couleurs • Durée d'affichage de chaque couleur • Durée de la transition entre les couleurs
Single Color (Uni)	Custom 3 (Personnalisée 3)	Affiche une animation personnalisée que vous avez créée.	<ul style="list-style-type: none"> • Définie par l'utilisateur (par défaut : 2 s) 	<ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs couleurs • Durée d'affichage de chaque couleur • Durée de la transition entre les couleurs
Rainbow (Multicolore)	Static (Fixe)	Affiche un motif multicolore en continu.	<ul style="list-style-type: none"> • Couleurs affichées 100 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> • S. o.
Rainbow (Multicolore)	Breathe (Fondu)	Allume et éteint l'éclairage du motif multicolore avec un effet de transition fondu.	<ul style="list-style-type: none"> • 6 s <ul style="list-style-type: none"> ◦ Couleurs affichées 50 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> • S. o.

Rainbow (Multicolore)	Blink (Clignotement)	Allume et éteint l'éclairage du motif multicolore.	<ul style="list-style-type: none"> • 6 s <ul style="list-style-type: none"> ◦ Couleurs affichées 25 % du temps ◦ Disparition en fondu 25 % du temps ◦ Éclairage éteint 25 % du temps ◦ Apparition en fondu 25 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> • S. o.
Rainbow (Multicolore)	Slide (Glissement)	Fait glisser le motif multicolore de droite à gauche.	<ul style="list-style-type: none"> • 1,8 s 	<ul style="list-style-type: none"> • S. o.
Rainbow (Multicolore)	Custom 1 (Personnalisée 1)	Affiche un motif multicolore personnalisé en continu (Static).	<ul style="list-style-type: none"> • Couleurs affichées 100 % du temps 	<ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs couleurs
Rainbow (Multicolore)	Custom 2 (Personnalisée 2)	Allume et éteint l'éclairage d'un motif multicolore personnalisé avec un effet de transition fondu (Breathe).	<ul style="list-style-type: none"> • Définie par l'utilisateur (par défaut : 6 s) 	<ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs couleurs • Durée d'affichage de chaque couleur • Durée de la transition entre les couleurs
Rainbow (Multicolore)	Custom 3 (Personnalisée 3)	Allume et éteint l'éclairage d'un motif multicolore personnalisé (Blink).	<ul style="list-style-type: none"> • Définie par l'utilisateur (par défaut : 3 s) 	<ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs couleurs • Durée d'affichage de chaque couleur

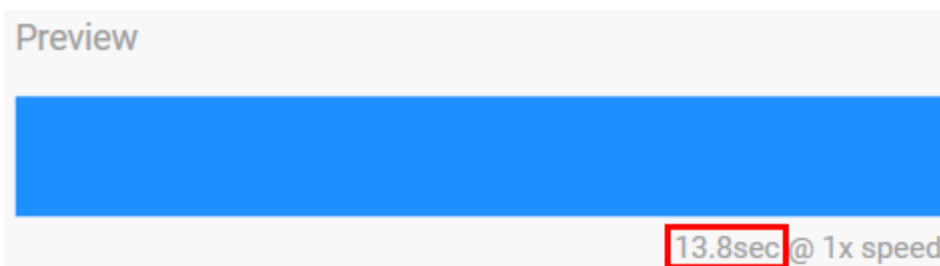
Aperçu du motif et de l'animation sélectionnés

La fenêtre Preview (Aperçu) vous permet d'afficher les couleurs, les délais de transition et le temps d'affichage du modèle et de l'animation sélectionnés.

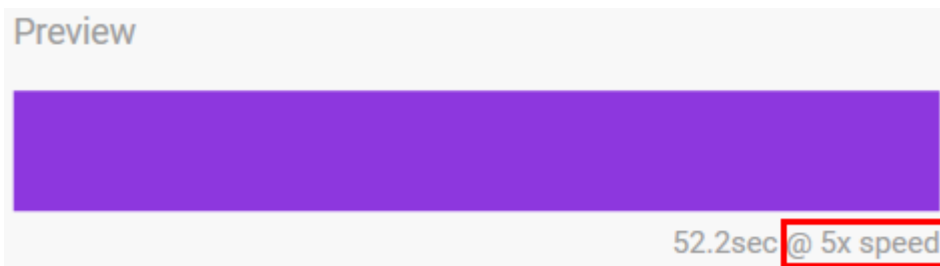


L'éclairage du périphérique reproduit ce que vous voyez dans l'aperçu à mesure que vous procédez aux modifications.

La durée totale de l'animation est affichée sous la fenêtre Preview (Aperçu). Elle correspond à la durée d'un cycle complet du motif :

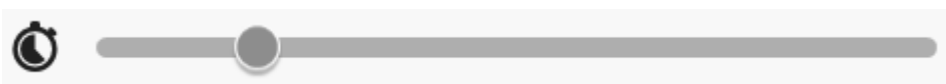


Quand vous souhaitez choisir une durée totale de l'animation plus longue (au-delà de 15 secondes), la fenêtre Preview (Aperçu) augmente automatiquement la vitesse de l'animation afin que vous puissiez vérifier vos modifications plus rapidement. La vitesse d'affichage de l'animation est indiquée à côté de la durée totale.



Options de durée

Vous pouvez régler la durée totale d'affichage de certains motifs et certaines animations. Utilisez le curseur pour régler la durée totale de l'animation :



La durée totale de l'animation est répartie entre la durée d'affichage des couleurs et la durée des transitions.

Vous pouvez régler ces durées pour certains motifs et certaines animations :

- A. **Paramètre d'affichage de la couleur** : durée totale pendant laquelle les couleurs sont affichées. La durée totale est répartie en fonction du nombre de couleurs de l'animation.
- B. **Paramètre de transition entre les couleurs** : durée totale des transitions d'une couleur à l'autre. La durée totale est répartie en fonction du nombre de transitions de l'animation.

Utilisez les curseurs pour régler la durée totale d'affichage des couleurs et des transitions :

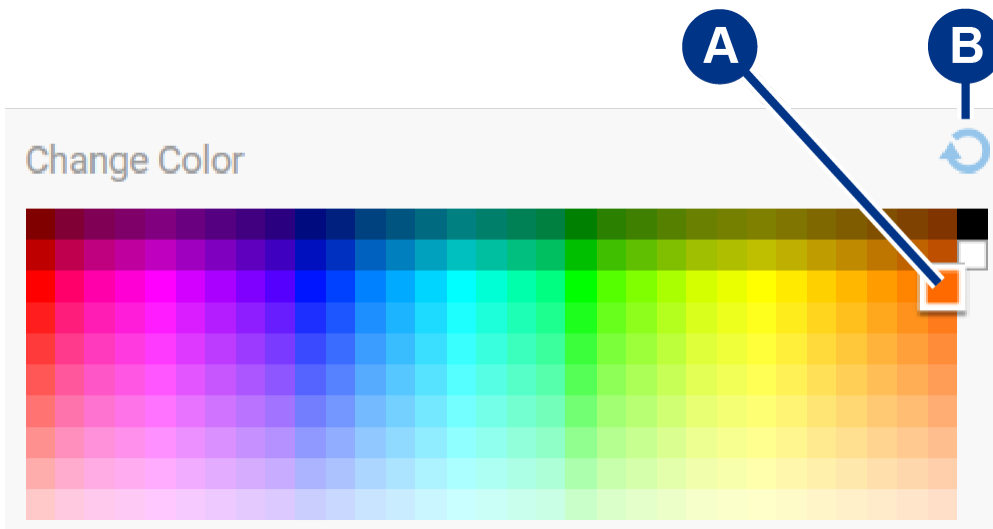


À noter que les paramètres d'affichage des couleurs et des transitions entre les couleurs déterminent la durée totale de l'animation.

Modification des couleurs

Animations unies prédéfinies

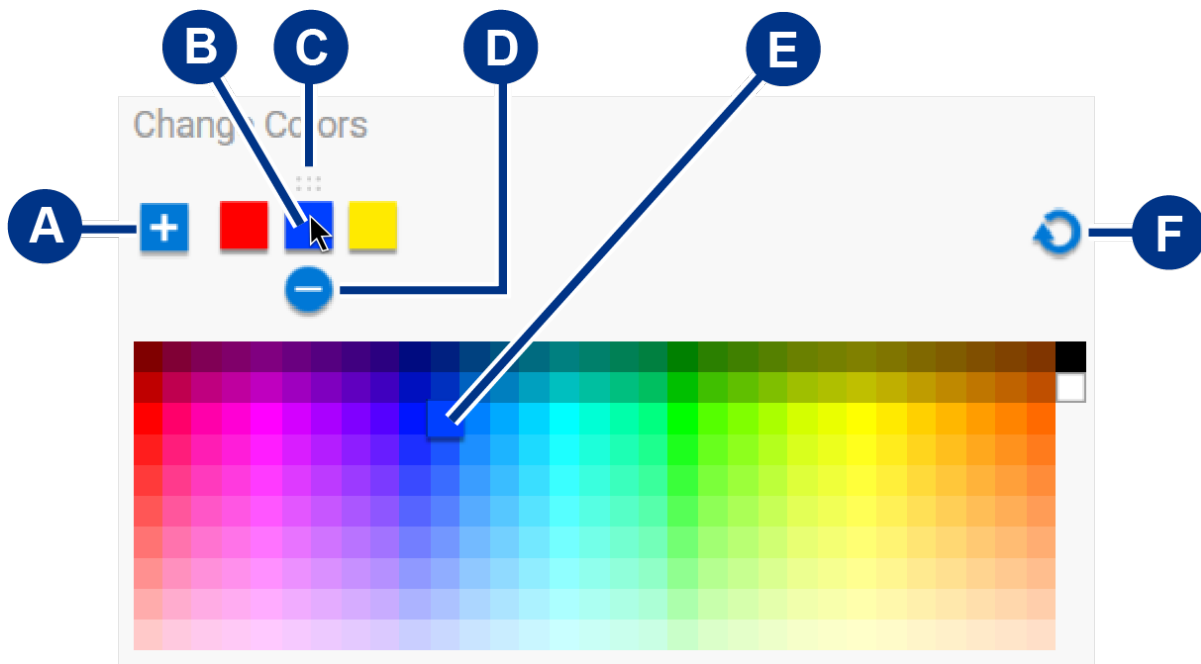
Dans les animations Solid (Fixe), Blink (Clignotement) et Breathe (Fondu), vous ne pouvez choisir qu'une seule couleur :



- A. Cliquez sur une couleur pour la sélectionner.
- B. Cliquez sur l'icône de réinitialisation pour sélectionner la couleur par défaut, l'orange.

Animations unies et multicolores personnalisées

Vous pouvez choisir plusieurs couleurs dans les animations personnalisées unies et multicolores :



- A. Cliquez sur l'icône représentant un + pour ajouter une couleur à la séquence. Vous pouvez ajouter jusqu'à six couleurs. (Valable uniquement pour les animations personnalisées unies. Vous êtes obligé de choisir six couleurs pour les animations personnalisées multicolores.)
- B. Cliquez sur une couleur de la séquence.
- C. Cliquez sur l'icône représentant une grille pour changer la couleur sélectionnée de position en la faisant glisser.
- D. Cliquez sur l'icône représentant un - pour supprimer la couleur sélectionnée de la séquence. (Valable uniquement pour les animations personnalisées unies. Vous êtes obligé de choisir six couleurs pour les animations personnalisées multicolores.)
- E. Cliquez sur une couleur pour remplacer la couleur sélectionnée.
- F. Cliquez sur l'icône de réinitialisation pour sélectionner les couleurs et paramètres par défaut de l'animation personnalisée.

Modification des paramètres généraux

Utilisez les paramètres ci-dessous pour contrôler l'éclairage du motif de votre périphérique de stockage :

Paramètre	Description
Luminosité	Déplacez le curseur pour régler la luminosité de l'éclairage du motif. Par défaut, la luminosité est de 100 %.
Always on (Toujours allumé)	Quand cette option est activée, l'éclairage du motif s'allume dès que le périphérique de stockage est sous tension. Activer l'option Always on (Toujours allumé) entraîne la désactivation de l'option Sleep with display (Éteint en mode Veille).
Sleep with display (Éteint en mode Veille)	Quand cette option est activée, l'éclairage du motif s'éteint quand l'ordinateur hôte est en veille ou hors tension. Activer l'option Sleep with display (Éteint en mode Veille) entraîne la désactivation de l'option Always on (Toujours allumé).

Activation et désactivation du voyant d'état

Le voyant d'état est activé par défaut. Pour désactiver ou activer le voyant d'état de votre périphérique de stockage, procédez comme suit :

1. Connectez votre périphérique de stockage à votre ordinateur.
2. Ouvrez Toolkit.
3. Sur la page d'accueil, cliquez sur votre périphérique de stockage.
4. Cliquez sur le commutateur **Status LED** (Voyant d'état) pour désactiver ou activer le voyant d'état.

Retirer le périphérique de votre ordinateur ou de votre console Xbox en toute sécurité

Éjectez toujours un périphérique de stockage de votre ordinateur ou console avant de le retirer physiquement. L'ordinateur ou la console doivent procéder à des opérations d'enregistrement et de nettoyage sur le périphérique avant son retrait. Vos fichiers pourraient être corrompus ou endommagés si le périphérique venait à être retiré alors qu'il est toujours monté.

Windows

Utilisez l'outil Retirer en toute sécurité pour éjecter un périphérique.

1. Cliquez sur l'icône Retirer le périphérique en toute sécurité située dans la barre d'état système Windows pour afficher les périphériques à éjecter.
2. Si l'icône Retirer le périphérique en toute sécurité ne s'affiche pas, cliquez sur la flèche Afficher les icônes cachées dans la barre d'état système pour afficher toutes les icônes de la zone de notification.
3. Dans la liste des périphériques, sélectionnez celui que vous souhaitez retirer. Windows affiche une notification dès qu'il est possible de retirer le périphérique en toute sécurité.
4. Déconnectez le périphérique de l'ordinateur.

Mac

Vous pouvez retirer votre périphérique d'un Mac de plusieurs manières. Voir les deux options ci-dessous.

Retirer via la fenêtre du Finder

1. Ouvrez une fenêtre du Finder.
2. Dans la barre latérale, accédez à Devices (Appareils) et localisez le disque à éjecter. Cliquez sur le symbole de retrait situé à droite du nom du disque.
3. Une fois que le périphérique disparaît dans la barre latérale, ou que la fenêtre du Finder se ferme, vous pouvez déconnecter le câble d'interface de votre Mac.

Retirer via le Bureau

1. Sélectionnez sur le Bureau l'icône correspondant à votre périphérique et faites-la glisser vers la Corbeille.

2. Lorsque l'icône n'est plus visible sur le Bureau, vous pouvez débrancher physiquement le périphérique de votre Mac.

Console Xbox

1. Mettez la console de jeux hors tension en suivant la procédure recommandée par le fabricant.
2. Attendez que la console s'arrête et que le voyant LED du Game Drive for Xbox s'éteigne.
3. Déconnectez le périphérique.

Questions fréquemment posées

Pour obtenir de l'aide sur la configuration et l'utilisation de votre disque dur Seagate, consultez les questions fréquemment posées ci-dessous. Pour consulter des ressources d'assistance supplémentaires, accédez au [support client de Seagate](#).

Utilisateurs Xbox

Problème : Ma console Xbox n'a pas détecté le Game Drive for Xbox

Q : Avez-vous branché le Game Drive for Xbox alors que la console était éteinte ?

R : Si le Game Drive for Xbox est connecté à la Xbox quand celle-ci est éteinte, et que le voyant LED du disque s'allume, il se peut que le disque ne soit pas détecté à l'allumage de la console. Dans ce cas, déconnectez le Game Drive for Xbox, puis reconnectez-le à la console allumée.

Q : Avez-vous fermé l'invite de formatage qui s'est affichée à l'écran pour le Game Drive for Xbox ?

R : Si vous connectez le Game Drive for Xbox et fermez l'invite de formatage affichée à l'écran, le Game Drive for Xbox risque de ne plus être détecté. Dans ce cas, déconnectez le Game Drive for Xbox, puis reconnectez-le à la console allumée.

Regulatory Compliance

Product Name	Seagate Game Drive for Xbox
Regulatory Model Number	SRDOLF0

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 (EPU) 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 (EPU) 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.							