



Game Drive for Xbox Special Edition Benutzerhandbuch



Hier klicken, um eine aktuelle Online-Version dieses Dokuments aufzurufen. Auch finden Sie hier die aktuellsten Inhalte sowie erweiterbare Illustrationen, eine übersichtlichere Navigation sowie Suchfunktionen.

Contents

1 Willkommen	4
Packungsinhalt	4
Mindestanforderungen	4
• Anschlüsse	4
2 Erste Schritte	5
Game Drive for Xbox formatieren	5
3 RGB-LED-Management von Game Drive	6
Anforderungen	6
Einrichtung	6
Muster und Animationen bearbeiten	7
• RGB-Aktivität aufrufen	7
• RGB-Beleuchtungseinstellungen	7
• Razer Chroma über Razer Synapse 3 App (nur Windows)	7
• Anforderungen für Razer Chroma	7
• Razer Chroma verwenden	8
• App FireCuda RGB	8
• LED-Einstellungen bearbeiten	8
• Select a pattern (Muster auswählen)	9
• Select an animation (Animation auswählen)	9
• Preview selected pattern/animation (Vorschau für ausgewählte Mustern/Animationen)	12
• Timing controls (Zeitsteuerung)	13
• Farben ändern	13
• Animationen für einzelne Farbeinstellungen	14
• Einfarbige Darstellung und benutzerdefinierte Regenbogenanimationen	14
• Globale Einstellungen modifizieren	15
Die Status-LED aktivieren/deaktivieren	15
4 Gerät sicher von Ihrem Computer oder Ihrer Xbox entfernen	16
Windows	16
Mac	16
• Auswerfen über das Finder-Fenster	16
• Auswerfen über den Schreibtisch	16
Xbox-Konsole	17
5 Häufig gestellte Fragen	18
Xbox-Benutzer	18
• Problem: Meine Xbox hat meine Game Drive for Xbox nicht erkannt	18

6 Regulatory Compliance	19
China RoHS	19
Taiwan RoHS	19

Willkommen

Packungsinhalt

- Seagate® Game Drive for Xbox®
- USB 3.0-Kabel (USB-Micro-B-auf-USB-A)
- Installationsanleitung
- Stickerbogen

Mindestanforderungen

Anschlüsse

Sie können Ihre Festplatte mit einem USB-A-Anschluss an Ihrer Xbox Series X oder S Konsole verbinden.

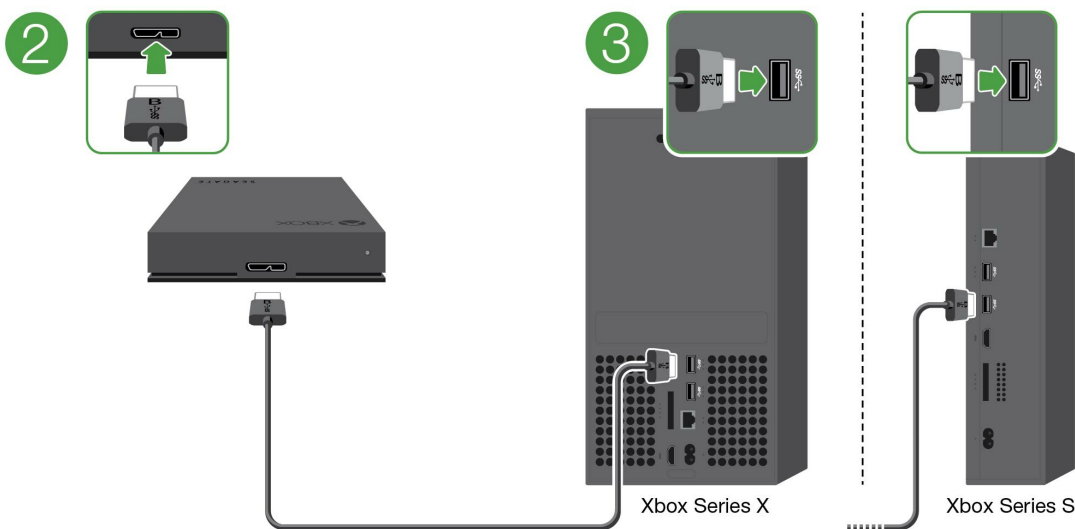
Für Xbox formatierte Festplatten können nicht für das Datenmanagement auf Windows- oder macOS-Computern verwendet werden. Sie können Ihre Seagate Game Drive for Xbox dennoch an Ihren Computer anschließen, um mit Toolkit die RGB-LEDs anzupassen. Siehe [RGB-LED-Management von Game Drive für Konsolen](#).

Erste Schritte

Game Drive for Xbox formatieren

Game Drive for Xbox ist im Auslieferungszustand mit dem Dateiformat exFAT vorformatiert. Für den Einsatz als externe Festplatte für Ihre Xbox Series X|S müssen Sie die Festplatte mit Ihrer Konsole formatieren.

1. Starten Sie die Xbox.
2. Verbinden Sie den USB-Micro-B-Stecker des Kabels mit dem USB-Micro-B-Anschluss von Game Drive for Xbox.
3. Verbinden Sie den USB-A-Anschluss des Kabels mit einem USB-A-Anschluss an der Xbox Series X|S.



4. Ihre Konsole sollte Game Drive for Xbox automatisch erkennen. Befolgen Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen, um die Festplatte zu formatieren.

RGB-LED-Management von Game Drive

Über die App Seagate Toolkit lassen sich die RGB-LED-Farbmuster und Animationen steuern, die angezeigt werden, wenn Game Drive for Xbox mit einer Konsole der Xbox Series X|S verbunden ist.

Anforderungen

Zur Anpassung der RGB-Muster und Animationen von Game Drive for Xbox wird Folgendes benötigt:

- Ein Windows-PC oder Mac-Computer. Nutzen Sie das mitgelieferte Kabel für das Verbinden mit einem Host-USB-A-Anschluss. Sie benötigen ggf. ein Spezialkabel oder Hub, um die Verbindung mit Computern herzustellen, die nur über USB-C-Anschlüsse verfügen.
- Seagate Toolkit muss auf Ihrem Computer installiert sein.

Zum Herunterladen und Installieren von Toolkit besuchen Sie die Supportseite unter <https://www.seagate.com/support/software/toolkit/>.

Einrichtung

Für Xbox formatierte Festplatten können nicht für das Datenmanagement auf Windows- oder macOS-Computern verwendet werden. Sie können Ihre Game Drive for Xbox dennoch an Ihren Computer anschließen, um mit Toolkit die RGB-Einstellungen zu verwalten.

1. Achten Sie darauf, dass Ihre Game Drive for Xbox für den Einsatz mit der Xbox Series X|S formatiert ist. Weitere Informationen finden Sie unter [Erste Schritte](#).
2. Starten Sie auf Ihrem Windows-PC oder macOS-Computer Toolkit.
3. Verbinden Sie Game Drive for Xbox mit Ihrem PC oder Mac.
4. Klicken Sie in Toolkit auf die RGB-Aktivität.



RGB

Create and manage LED patterns



5. Bearbeiten Sie die RGB-Einstellungen in Toolkit (siehe „RGB-Muster und Animationen bearbeiten“ weiter unten).
6. Wenn Sie mit der Anpassung Ihrer RGB-Einstellungen fertig sind, klicken Sie auf **Done** (Fertig).
7. Game Drive for Xbox sicher von Ihrem PC oder Mac entfernen (siehe [Gerät sicher von Ihrem Computer entfernen](#)).
8. Verbinden Sie Game Drive for Xbox mit einem USB-A-Anschluss an der Xbox Series X|S.

Muster und Animationen bearbeiten

Die Toolkit-RGB-Aktivität unterstützt die folgenden RGB-Mustersteuerungen:

- Razer Chroma
- FireCuda RGB (Standard)

Ein einziges Gerät kann nur eine Option für das Farbmanagement verwenden.

RGB-Aktivität aufrufen

So rufen Sie die RGB-Aktivität auf:

1. Verbinden Sie Ihr kompatibles Speichergerät mit dem Computer.
2. Öffnen Sie Toolkit.
3. Klicken Sie auf der Startseite auf die RGB-Aktivität. Der Bildschirm für die RGB-Aktivität wird geöffnet.

RGB-Beleuchtungseinstellungen

Die folgenden Einstellungen oben auf dem Bildschirm für die RGB-Aktivität gelten für alle RGB-Mustersteuerungen

- **Intensity** (Intensität) – Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um die Helligkeit der RGB-Beleuchtung zu erhöhen, und nach links, um sie zu verringern.
- **On** (Ein) – Klicken Sie auf den Schalter, um die RGB-Beleuchtung ein-/auszuschalten.

Razer Chroma über Razer Synapse 3 App (nur Windows)

Razer Chroma ist ein beliebtes RGB-Softwaremanagementprotokoll für Videospiele mit vielfältigen Mustern und In-Game-Optionen. Die gesamte Verwaltung erfolgt in der Anwendung Razer Synapse. Sie können Razer Synapse für vorkonfigurierte RGB-Muster nutzen oder neue erstellen. Razer Synapse unterstützt auch eine wachsende Anzahl an Videospiele, um eine RGB-Beleuchtung zu ermöglichen, die zur In-Game-Atmosphäre passt. Weitere Informationen zu unterstützten Mustern und Spielen sowie zum Herunterladen der Anwendung Razer Synapse finden Sie auf der [Website von Razer Synapse](#).

Anforderungen für Razer Chroma

- Die neueste Version von Toolkit.
- Razer Synapse 3 Software muss installiert sein und ausgeführt werden.
- Chroma Connect muss in Razer Synapse 3 aktiviert sein.



Wichtig – Toolkit-RGB-Steuerung ist mit Razer Synapse 3 oder höher kompatibel. Razer Synapse 2 kann die LEDs von Seagate RGB-Speichergeräten nicht steuern.

Razer Chroma verwenden

Um Razer Chroma zur RGB-Steuerung zu nutzen, klicken Sie auf der Aktivitätskarte von Razer Chroma auf **Enable** (Aktivieren).

App FireCuda RGB

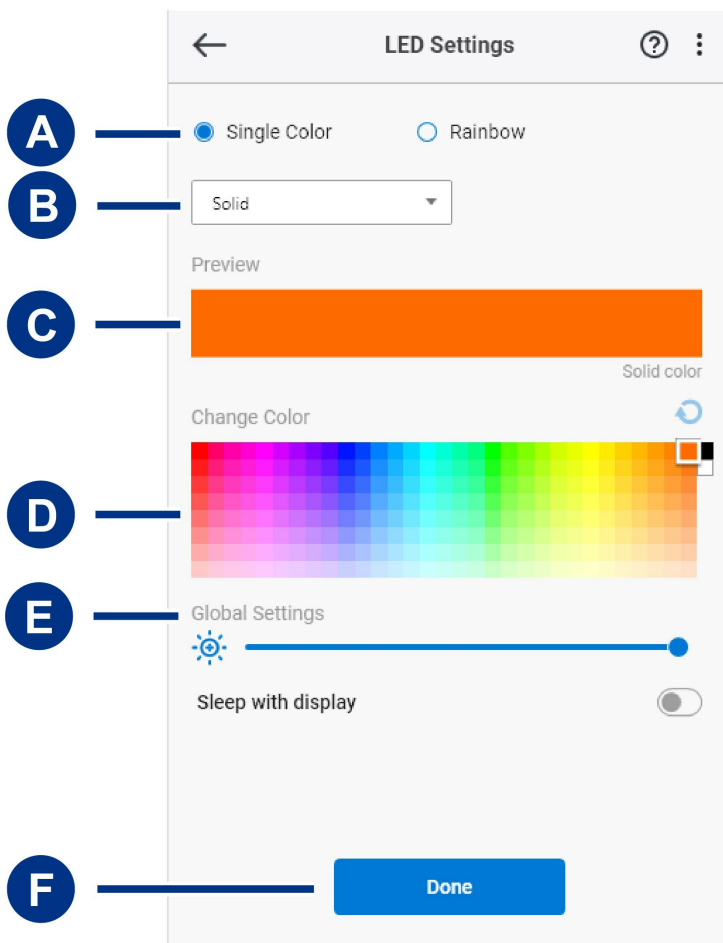
FireCuda RGB ist das native Toolkit-RGB-Managementprotokoll. Es ist standardmäßig aktiviert.

LED-Einstellungen bearbeiten

Mithilfe der LED-Einstellungen können Sie:

- Zwischen einfarbigen und Regenbogenmustern auswählen.
- Voreingestellte und individuelle Animationen auswählen.
- Farb- und Animationseinstellungen ändern.
- Globale Einstellungen modifizieren.

Zum Bearbeiten der LED-Einstellungen klicken Sie auf das Bearbeiten-Symbol (🔧) in der FireCuda RGB-Aktivität. Der Bildschirm mit den LED-Einstellungen wird geöffnet



A. [Select Pattern](#) (Muster auswählen) – Wählen Sie aus, ob ein einfarbiges oder ein Regenbogenmuster

erstellt werden soll. Bei „Single Color“ (Einfarbig) stellen alle LEDs während der Animation des Musters immer nur eine einzige Farbe dar. Bei „Rainbow“ (Regenbogen) werden von den LEDs während der Animation bis zu sechs Farben gleichzeitig dargestellt. „Rainbow“ (Regenbogen) steht nicht für alle Festplatten zur Verfügung (siehe obige [Produktliste](#)).

- B. [Select Animation](#) (Animation auswählen) – Wählt den Animationstyp für das ausgewählte Muster aus.
- C. [Preview](#) (Vorschau) – Sehen Sie sich eine Vorschau des aktuellen Musters/der Animation an. Legen Sie die Dauer der Animation fest.
- D. [Change Color](#) (Farbe ändern) – Fügen Sie der jeweiligen Animation Farben hinzu bzw. entfernen Sie sie.
- E. [Global Settings](#) (Globale Einstellungen) – Ändern Sie die globalen Einstellungen.
- F. **Done** (Fertig) – Bestätigen Sie die Änderungen an den Muster-/Animationseinstellungen.

Select a pattern (Muster auswählen)

Wählen Sie zwischen einfarbigen und Regenbogenmustern aus. In der nachfolgenden Tabelle erfahren Sie mehr über die Farb- und Zeiteinstellungen für jede Animation.

Select an animation (Animation auswählen)

Wählen Sie aus den folgenden Animationstypen aus:

Pattern (Muster)	Animation	Beschreibung	Gesamtzeit für Animation	Benutzerauswahl
Single Color (Einfarbig)	Solid (Stabil)	Zeigt eine Farbe dauerhaft an.	<ul style="list-style-type: none">• 100% color hold (Farbe halten zu 100 %)	<ul style="list-style-type: none">• einfarbig
Single Color (Einfarbig)	Blink (Blinken)	Schaltet eine einzige Farbe Ihrer Wahl ein oder aus.	<ul style="list-style-type: none">• 6s<ul style="list-style-type: none">◦ 50% color hold (Farbe halten zu 50 %)◦ 50% off (50 % aus)	<ul style="list-style-type: none">• einfarbig

Single Color (Einfarbig)	Breathe (Atmen)	Blendet eine einzige Farbe Ihrer Wahl ein oder aus.	<ul style="list-style-type: none"> • Vom Benutzer ausgewählt (Standard=6 s) <ul style="list-style-type: none"> ◦ 25% color hold (Farbe halten zu 25 %) ◦ 25% fade off (25 % ausblenden) ◦ 25% off (25 % aus) ◦ 25% fade on (25 % einblenden) 	<ul style="list-style-type: none"> • einfarbig • Gesamtzeit für Animation
Single Single (Einzel einzel)	Spectrum (Spektrum)	Wechselt zwischen sechs Farben: Rot, Orangefarben, Gelb, Grün, Blau und Violett.	<ul style="list-style-type: none"> • Vom Benutzer ausgewählt (Standard=18 s) <ul style="list-style-type: none"> ◦ 50 % Farbe gehalten (8,33 % pro Farbe) ◦ 50 % Farbübergang (8,33 % pro Übergang) 	<ul style="list-style-type: none"> • Gesamtzeit für Animation
Single Color (Einfarbig)	Custom 1 (Benutzerdefiniert 1)	Zeigt eine benutzerdefinierte Animation an.	<ul style="list-style-type: none"> • Vom Benutzer ausgewählt (Standard=6 s) 	<ul style="list-style-type: none"> • Multiple colors (Mehrere Farben) • Color hold time (Haltezeit für Farbe) • Color transition time (Übergangszeit für Farbe)
Single Color (Einfarbig)	Custom 2 (Benutzerdefiniert 2)	Zeigt eine benutzerdefinierte Animation an.	<ul style="list-style-type: none"> • Vom Benutzer ausgewählt (Standard=21 s) 	<ul style="list-style-type: none"> • Multiple colors (Mehrere Farben) • Color hold time (Haltezeit für Farbe) • Color transition time (Übergangszeit für Farbe)

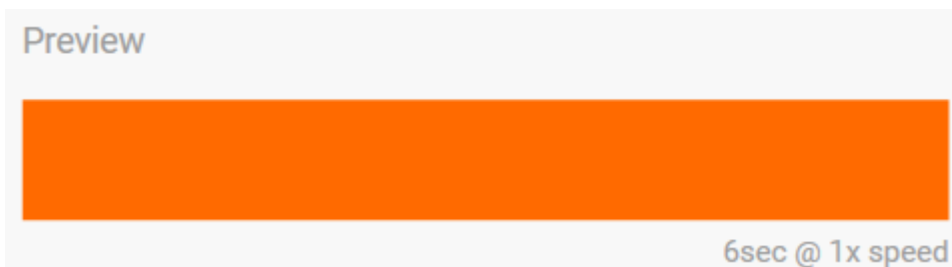
Single Color (Einfarbig)	Custom 3 (Benutzerdefiniert 3)	Zeigt eine benutzerdefinierte Animation an.	<ul style="list-style-type: none"> • Vom Benutzer ausgewählt (Standard=2 s) 	<ul style="list-style-type: none"> • Multiple colors (Mehrere Farben) • Color hold time (Haltezeit für Farbe) • Color transition time (Übergangszeit für Farbe)
Rainbow (Regenbogen)	Static (Statisch)	Zeigt dauerhaft ein Regenbogenmuster an.	<ul style="list-style-type: none"> • 100% color hold (Farbe halten zu 100 %) 	<ul style="list-style-type: none"> • n. a.
Rainbow (Regenbogen)	Breathe (Atmen)	Blendet ein Regenbogenmuster ein/aus.	<ul style="list-style-type: none"> • 6s <ul style="list-style-type: none"> ◦ 50% color hold (Farbe halten zu 50 %) 	<ul style="list-style-type: none"> • n. a.
Rainbow (Regenbogen)	Blink (Blinken)	Schaltet ein Regenbogenmuster ein/aus.	<ul style="list-style-type: none"> • 6s <ul style="list-style-type: none"> ◦ 25% color hold (Farbe halten zu 25 %) ◦ 25% fade off (25 % ausblenden) ◦ 25% off (25 % aus) ◦ 25% fade on (25 % einblenden) 	<ul style="list-style-type: none"> • n. a.
Rainbow (Regenbogen)	Slide (Verschieben)	Ein Regenbogenmuster wird von rechts nach links verschoben.	<ul style="list-style-type: none"> • 1,8 s 	<ul style="list-style-type: none"> • n. a.
Rainbow (Regenbogen)	Custom 1 (Benutzerdefiniert 1)	Zeigt dauerhaft ein benutzerdefiniertes Regenbogenmuster an (statisch).	<ul style="list-style-type: none"> • 100% color hold (Farbe halten zu 100 %) 	<ul style="list-style-type: none"> • Multiple colors (Mehrere Farben)

Rainbow (Regenbogen)	Custom 2 (Benutzerdefiniert 2)	Blendet ein Regenbogenmuster ein/aus (Atmen).	<ul style="list-style-type: none"> Vom Benutzer ausgewählt (Standard=6 s) 	<ul style="list-style-type: none"> Multiple colors (Mehrere Farben) Color hold time (Haltezeit für Farbe) Color transition time (Übergangszeit für Farbe)
-------------------------	--------------------------------------	---	--	--

Rainbow (Regenbogen)	Custom 3 (Benutzerdefiniert 3)	Blendet ein Regenbogenmuster ein/aus (Blinken).	<ul style="list-style-type: none"> Vom Benutzer ausgewählt (Standard=3 s) 	<ul style="list-style-type: none"> Multiple colors (Mehrere Farben) Color hold time (Haltezeit für Farbe)
-------------------------	--------------------------------------	---	--	---

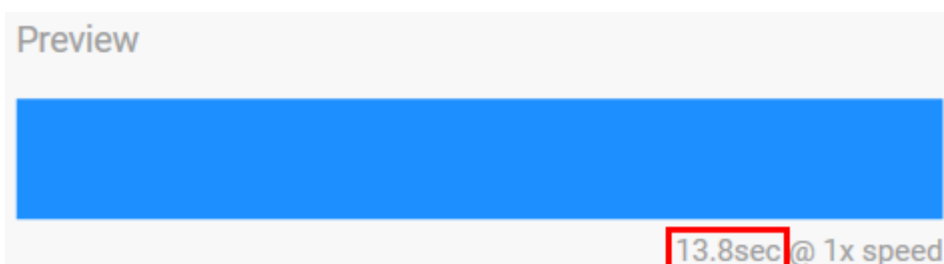
Preview selected pattern/animation (Vorschau für ausgewählte Mustern/Animationen)

Im Vorschaufenster können Sie die Farben, Übergänge und Zeiteinstellungen für die ausgewählten Muster/Animationen einsehen.

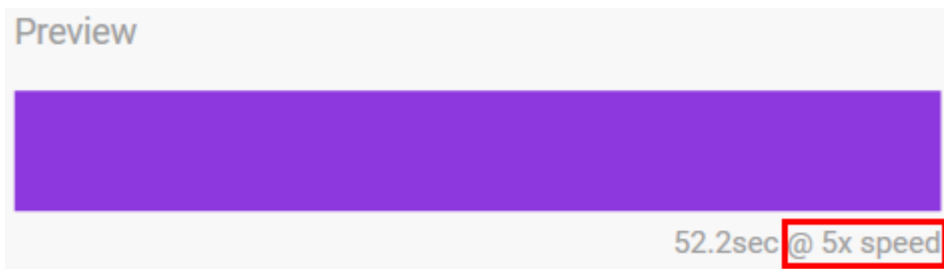


Die Geräte-LEDs ahmen die Vorschau beim Bearbeiten durch Sie nach.

Die Gesamtzeit für die Animation (der Zeitbedarf für den Abschluss eines Musterzyklus) wird unter dem Vorschaufenster dargestellt:



Bei einem längeren Zeitbedarf für die gesamte Animation (ab 15 Sekunden) beschleunigt das Vorschauenfenster die wiedergegebene Animation automatisch, damit Sie Ihre Änderungen schneller sehen können. Die aktuelle Wiedergabegeschwindigkeit wird neben der Gesamtzeit für die Animation dargestellt.



Timing controls (Zeitsteuerung)

Bei einigen Mustern/Animationen können Sie die Gesamtzeit steuern, für die eine Animation wiedergegeben wird. Sie können die Gesamtzeit für die Animation mit dem Schieberegler anpassen:



Die Gesamtzeit für die Animation wird gleichmäßig zwischen Halten der Farbe und Übergängen aufgeteilt.

Bestimmte benutzerdefinierte Muster/Animationen ermöglichen die Steuerung der Halte- bzw. Übergangseinstellungen:

- A. **Color hold setting** (Farb-Halteeinstellung) – Stellt die Gesamtzeit dar, in der die Farbe gehalten wird. Die Gesamtzeit wird durch die Anzahl der Farben in der Animation geteilt.
- B. **Color transition setting** (Farb-Übergangseinstellung) – Stellt die Gesamtzeit dar, in der von einer Farbe zur nächsten gewechselt wird. Die Gesamtzeit wird durch die Anzahl der Übergänge in der Animation geteilt.

Mithilfe der Schieberegler können Sie die Zeiten für das Halten bzw. den Übergang der Farben steuern:

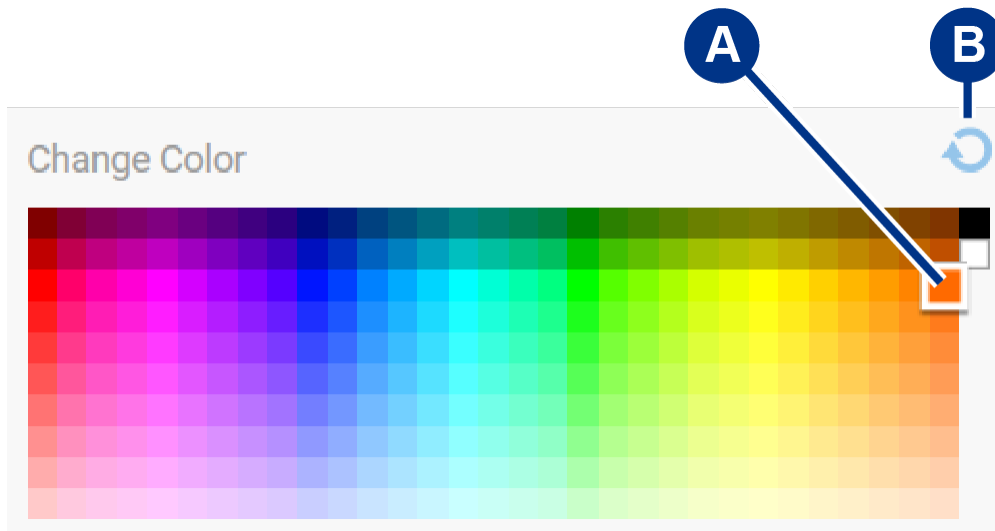


Beachten Sie, dass die Farb-Halte- und die Farb-Übergangseinstellung zusammen die Gesamtzeit für die Animation ausmachen.

Farben ändern

Animationen für einzelne Farbeinstellungen

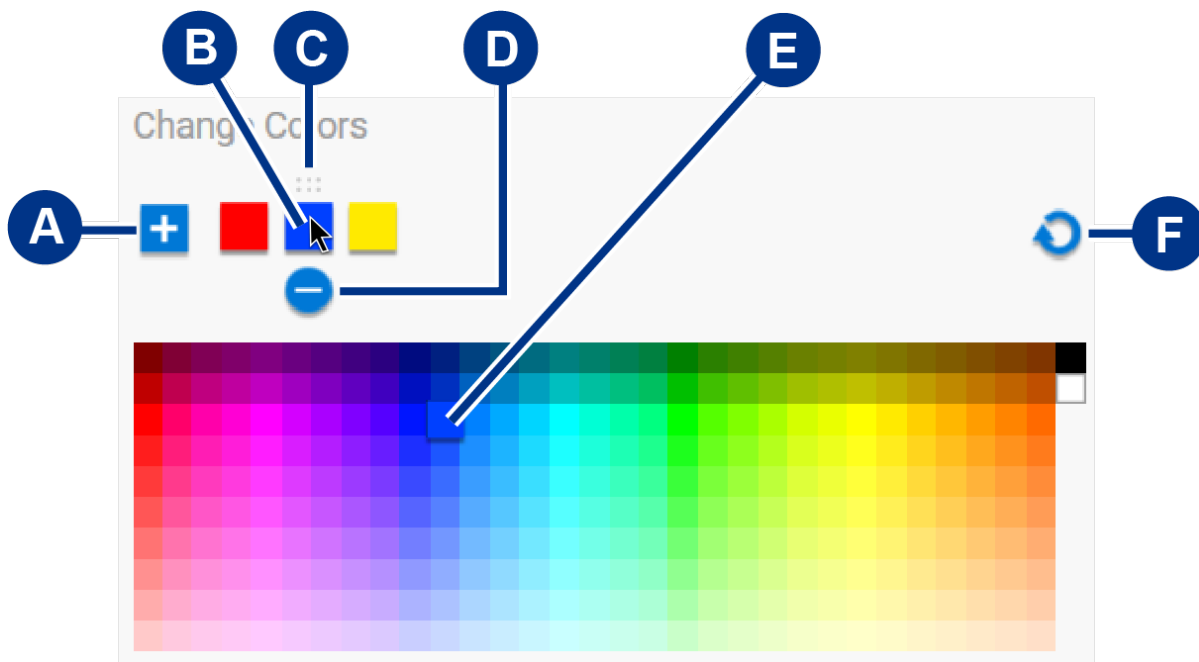
Mithilfe der Einstellungen „Solid“ (Stabil) „Blink“ (Blinken) und „Breathe“ (Atmen) sowie den entsprechenden Animationen können Sie nur eine Farbe festlegen:



- A. Klicken Sie auf eine Farbe, um diese auszuwählen.
- B. Klicken Sie auf das Zurücksetzen-Symbol, um die Standardeinstellung orangefarben auszuwählen.

Einfarbige Darstellung und benutzerdefinierte Regenbogenanimationen

Sowohl einfarbige als auch benutzerdefinierte Regenbogenanimationen ermöglichen das Festlegen mehrerer Farben:



- A. Klicken Sie auf das Hinzufügen-Symbol, um eine Farbe zur Sequenz hinzuzufügen. Sie können bis zu sechs Farben kombinieren. (Nur für benutzerdefinierte einfarbige Animationen verfügbar. Für benutzerdefinierte Regenbogenanimationen werden immer sechs Farben benötigt.)
- B. Klicken Sie, um eine Farbe in der Sequenz auszuwählen.

- C. Klicken Sie auf das Rastersymbol, um die ausgewählte Farbe auf eine andere Position in der Sequenz zu verschieben.
- D. Klicken Sie auf das Entfernen-Symbol, um die ausgewählte Farbe aus der Sequenz zu entfernen. (Nur für benutzerdefinierte einfarbige Animationen verfügbar. Für benutzerdefinierte Regenbogenanimationen werden immer sechs Farben benötigt.)
- E. Klicken Sie, um die ausgewählte Farbe zu ändern.
- F. Klicken Sie auf das Zurücksetzen-Symbol, um die Standardfarben und -einstellungen für die benutzerdefinierte Animation auszuwählen.

Globale Einstellungen modifizieren

Mit den folgenden Einstellungen können Sie das LED-Muster Ihres Speichergeräts steuern:

Einstellung	Beschreibung
Brightness (Helligkeit)	Verschieben Sie den Schieberegler, um die Helligkeit des LED-Musters anzupassen. Die Standardeinstellung ist 100 %.
Always on (Immer eingeschaltet)	Bei Aktivierung folgt die LED-Beleuchtung dem festgelegten Muster, wann immer das Speichergerät eingeschaltet wird. Durch die Aktivierung von Always on (Immer eingeschaltet) wird Sleep with display (Ruhemodus mit Display) deaktiviert.
Sleep with display (Ruhemodus mit Display)	Durch die Aktivierung dieser Option wird das LED-Muster nicht dargestellt, wenn sich der Hostcomputer im Ruhemodus befindet oder ausgeschaltet ist. Durch die Aktivierung von Sleep with display (Ruhemodus mit Display) wird Always on (Immer eingeschaltet) deaktiviert.

Die Status-LED aktivieren/deaktivieren

Die Status-LED ist standardmäßig aktiviert. So aktivieren oder deaktivieren Sie die Status-LED für Ihr Speichergerät:

1. Verbinden Sie Ihr Speichergerät mit Ihrem Computer.
2. Öffnen Sie Toolkit.
3. Klicken Sie auf der Startseite auf Ihr Speichergerät.
4. Klicken Sie auf den Schalter **Status LED**, um die Status-LED zu aktivieren/deaktivieren.

Gerät sicher von Ihrem Computer oder Ihrer Xbox entfernen

Bevor Sie die Kabelverbindung eines Speicherlaufwerks trennen, sollten Sie es immer im Betriebssystem oder von der Konsole sicher entfernen bzw. auswerfen. Der Computer oder die Konsole muss letzte Speicher- und Aufräumvorgänge abschließen, bevor das Laufwerk entfernt werden kann. Ihre Dateien können beschädigt werden, wenn das Gerät getrennt wird, während die Festplatte noch über die Software verbunden ist.

Windows

Verwenden Sie die Funktion zum sicheren Trennen des Geräts.

1. Klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf das Symbol „Hardware sicher entfernen“, um die Geräte anzuzeigen, die Sie auswerfen können.
2. Wenn Sie das Symbol „Hardware sicher entfernen“ nicht finden können, klicken Sie in der Infoleiste auf „Ausgeblendete Symbole einblenden“, um alle Symbole im Infobereich anzuzeigen.
3. Wählen Sie in der Liste das Gerät aus, das Sie auswerfen möchten. Windows zeigt eine Benachrichtigung an, wenn das Gerät sicher entfernt werden kann.
4. Trennen Sie das Gerät vom Computer.

Mac

Auf Macs gibt es mehrere Möglichkeiten zum Auswerfen des Geräts. Nachfolgend werden zwei Optionen beschrieben.

Auswerfen über das Finder-Fenster

1. Öffnen Sie den Finder.
2. Wählen Sie in der Seitenleiste „Geräte“ aus und suchen Sie nach dem Gerät, das Sie auswerfen möchten. Klicken Sie auf das Auswerfen-Symbol rechts neben dem Namen der Festplatte.
3. Sobald das Gerät in der Seitenleiste nicht mehr angezeigt oder das Finder-Fenster geschlossen wird, können Sie das Schnittstellenkabel von Ihrem Mac abziehen.

Auswerfen über den Schreibtisch

1. Ziehen Sie das Symbol Ihres Geräts vom Schreibtisch in den Papierkorb.
2. Wenn das Gerätesymbol nicht mehr angezeigt wird, können Sie das Gerät von Ihrem Mac trennen.

Xbox-Konsole

1. Schalten Sie die Spielekonsole nach dem vom Hersteller empfohlenen Verfahren aus.
2. Warten Sie, bis sich die Konsole ausgeschaltet hat und die LED an der Game Drive vor Xbox erlischt.
3. Entfernen Sie jetzt die Festplatte.

Häufig gestellte Fragen

Für Hilfe beim Einrichten und Verwenden Ihrer Seagate-Festplatte lesen Sie bitte die folgenden häufig gestellten Fragen. Weitere Supportressourcen finden Sie beim [Kundensupport von Seagate](#).

Xbox-Benutzer

Problem: Meine Xbox hat meine Game Drive for Xbox nicht erkannt

F: Haben Sie Ihre Game Drive for Xbox angeschlossen, während die Xbox ausgeschaltet war?

A: Wenn Game Drive for Xbox verbunden ist, während die Xbox ausgeschaltet ist und die Festplatten-LED leuchtet, wird die Festplatte möglicherweise nicht erkannt, wenn Sie die Xbox einschalten. Trennen Sie die Game Drive for Xbox und verbinden Sie sie erneut mit der eingeschalteten Xbox.

F: Haben Sie den angezeigten Formatierungsdialog für Game Drive for Xbox abgebrochen?

A: Wenn Sie Game Drive vor Xbox anschließen und den angezeigten Formatierungsdialog abbrechen, wird Game Drive for Xbox ggf. nicht mehr länger erkannt. Trennen Sie die Game Drive for Xbox und verbinden Sie sie erneut mit der eingeschalteten Xbox.

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 (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.							