

*Começando aqui*

---

## **Creative Sound Blaster Live! Value Software de áudio Creative**

As informações contidas neste documento estão sujeitas a alteração sem aviso prévio e não representam um compromisso da parte da Creative Technology Ltd. Nenhuma parte deste manual pode ser reproduzida ou transmitida de qualquer maneira ou por qualquer meio, eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia e gravação, para qualquer propósito, sem a permissão, por escrito, da Creative Technology Ltd. O software descrito neste documento é fornecido com um contrato de licença e pode ser utilizado ou copiado somente de acordo com os termos deste contrato de licença. É proibido copiar o software ou qualquer outra mídia, a não ser que haja permissão específica no contrato de licença. A licença permite apenas uma cópia do software para fins de backup.

Copyright © 1998-1999 por Creative Technology Ltd. Todos os direitos reservados.

Versão 1.0

Agosto de 1999

Sound Blaster e Blaster são marcas registradas e os logotipos Sound Blaster Live!, Sound BlasterPCI, EMU10K1, Environmental Audio e Creative Multi Speaker Surround são marcas comerciais da Creative Technology, Ltd. nos Estados Unidos e/ou em outros países. E-Mu e SoundFont são marcas registradas da E-Mu systems, Inc. SoundWorks é marca registrada e MicroWorks, PCWorks e FourPointSurround são marcas comerciais da Cambridge SoundWorks, INC. Microsoft, MS-DOS e Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation. Todos os outros produtos são marcas comerciais ou marcas registradas de seus respectivos proprietários.

**Este produto é protegido por uma ou mais das seguintes patentes dos E.U.A.:**

4,506,579; 4,699,038; 4,987,600; 5,013,500; 5,072,645; 5,111,727; 5,144,676; 5,170,369; 5,248,845; 5,298,671; 5,303,309; 5,317,104; 5,342,990; 5,430,244; 5,524,074; 5,698,803; 5,698,807; 5,748,747; 5,763,800; 5,790,837.

## Contrato de Licença de Usuário Final para Software Creative Versão 2.0, Junho de 1998

**LEIA ESTE DOCUMENTO COM ATENÇÃO ANTES DE UTILIZAR O SOFTWARE. AO UTILIZAR O SOFTWARE, VOCÊ ESTARÁ CONCORDANDO COM OS TERMOS DESTES CONTRATOS. CASO NÃO ESTEJA DE ACORDO COM OS TERMOS DESTES CONTRATOS, NÃO ABRA O PACOTE LACRADO DO DISCO, NÃO INSTALE NEM USE O SOFTWARE. DEVOLVA IMEDIATAMENTE (DENTRO DE UM PRAZO DE 15 DIAS) O SOFTWARE, TODA A DOCUMENTAÇÃO RELACIONADA E OS ITENS COMPLEMENTARES AO LOCAL DE COMPRA PARA RECEBER UM REEMBOLSO INTEGRAL.**

Este é um contrato legal entre você e a **Creative Technology Ltd.** e suas subsidiárias (“Creative”). Este Contrato estabelece os termos e as condições sob os quais a Creative oferece a licença do software lacrado no pacote de disco, junto com toda a documentação relacionada e itens complementares, incluindo, mas não se limitando a, programas executáveis, drivers, bibliotecas e arquivos de dados associados a tais programas (coletivamente denominados “Software”).

### LICENÇA

#### 1. Concessão de licença

O Software é licenciado, e não vendido, para uso somente sob os termos deste Contrato. Você é proprietário do disco ou de outra mídia em que o Software é original ou posteriormente gravado ou fixado; mas, entre você e a Creative (e, na extensão aplicável, seus licenciadores), a Creative detém a titularidade e a propriedade do Software e se reserva todos os direitos não concedidos expressamente a você.

#### 2. Para utilização em um único computador

O Software só pode ser utilizado em um único computador, por um único usuário a qualquer momento. É possível transferir a parte do Software legível por máquina de um computador para outro, desde que (a) o Software (incluindo qualquer parte ou cópia dele) seja apagado do primeiro computador e (b) não haja possibilidade de o Software ser utilizado em mais de um computador ao mesmo tempo.

#### 3. Uso independente

Você pode utilizar o Software apenas de maneira independente, de modo que o Software e as funções que ele fornece só possam ser acessados por pessoas que estejam fisicamente presentes no local do computador em que o Software está instalado. Você não pode permitir que o Software ou suas funções sejam acessados remotamente ou transmitidos total ou parcialmente através de rede ou linha de comunicação.

#### 4. Copyright

O Software é de propriedade da Creative e/ou seus licenciados e é protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos e tratados internacionais. É vedada a remoção do aviso de direitos autorais (copyright) de qualquer cópia do Software ou de qualquer cópia do material impresso, se houver, que acompanha o Software.

#### 5. Uma cópia de arquivo

Você pode fazer uma (1) cópia da parte do Software legível por máquina, para fins de backup e arquivamento, apenas em auxílio ao uso do Software em um único computador, desde que você reproduza na cópia todos os avisos de direitos autorais (copyright) e outros direitos de propriedade incluídos nos originais do Software.

#### 6. Nenhuma mistura ou integração

Não é possível misturar ou integrar qualquer parte do Software com outro programa, exceto na medida expressamente permitida pela legislação da jurisdição em você se encontra. Qualquer parte do Software misturada ou integrada com outro programa, se houver, continuará sujeita aos termos e condições deste Contrato e você deverá reproduzir na parte misturada ou integrada todos os avisos de direitos autorais (copyright) e outros direitos de propriedade incluídos nos originais do Software.

#### 7. Versão da rede

Caso tenha comprado uma versão de “rede” do Software, este Contrato aplica-se à instalação do Software em um único “servidor de arquivos”. Ele não pode ser copiado para vários sistemas. Cada “nó” conectado ao “servidor de arquivos” também deverá possuir a sua própria licença de “cópia de nó” do Software, que será uma licença para aquele “nó” específico.

#### 8. Transferência de licença

É possível transferir a licença do Software, desde que (a) você transfira todas as partes do Software ou cópias dele, (b) você não retenha qualquer parte do Software ou cópia dele e (c) a pessoa para quem você transferir leia e concorde com os termos e condições deste Contrato.

#### 9. Limitação de uso, cópia e modificação do Software

Você não pode utilizar, copiar ou modificar o Software, exceto se tais restrições forem expressamente permitidas por este Contrato ou pela legislação da jurisdição onde você adquiriu o Software. Nem pode sublicenciar qualquer parte dos seus direitos estabelecidos neste Contrato.

#### 10. Descompilação, desmontagem ou engenharia reversa

Você reconhece que o Software contém segredos comerciais e outras informações proprietárias da Creative e seus licenciadores. É vedada a engenharia reversa, descompilação ou desmontagem do Software ou qualquer outra atividade para obter informações subjacentes que não estejam visíveis para o usuário com o uso normal do Software, exceto e somente na medida em que esta atividade for expressamente permitida por este Contrato ou pela legislação aplicável, não obstante tal limitação.

Especificamente, você concorda em não transmitir o Software para nenhum fim ou mostrar o código-objeto do Software em nenhuma tela de computador ou fazer qualquer cópia do código-objeto do Software. Se você acha que precisará de informações relacionadas à interoperabilidade do Software com outros programas, não descompile ou desmonte o Software para obter tais informações. Você concorda em solicitar tais informações à Creative no endereço listado abaixo. Ao receber tal solicitação, a Creative determinará se você está precisando dessas informações para um objetivo legítimo e, se for o caso, ela as fornecerá dentro de um prazo razoável em condições razoáveis.

Em qualquer caso, você notificará a Creative sobre qualquer informação derivada de engenharia reversa ou qualquer outra atividade e os seus resultados constituirão informação confidencial da Creative, que poderá ser utilizada somente em conexão com o Software.

### **RESCISÃO**

A licença concedida tem efeito até a sua rescisão. Você pode rescindi-la a qualquer momento, devolvendo o Software (incluindo todas as partes ou cópias) à Creative. A licença também será rescindida automaticamente, sem qualquer aviso da Creative, caso você não cumpra com algum termo ou condição deste Contrato. Você se compromete a devolver o Software (incluindo qualquer parte ou cópia) à Creative, em caso de rescisão do contrato. Em caso de rescisão, a Creative poderá exigir qualquer direito garantido por lei. As cláusulas deste Contrato que protegem os direitos de propriedade da Creative continuarão após a rescisão.

### **GARANTIA LIMITADA**

A Creative garante apenas que os discos em que o Software é fornecido estarão sem defeitos, conforme estabelecido no Cartão de Garantia ou no manual impresso que acompanha o Software. Nenhum distribuidor, revendedor ou qualquer outra pessoa física ou jurídica está autorizada a expandir ou alterar esta garantia ou qualquer outra cláusula deste Contrato. Qualquer representação, diferente das garantias estabelecidas neste Contrato, não será considerada pela Creative.

A Creative não garante que as funções contidas no Software atenderão às suas necessidades ou que a operação do Software será ininterrupta, livre de erro ou de código mal-intencionado. Neste parágrafo, "código mal-intencionado" significa qualquer código de programa criado para contaminar outros programas ou dados de computador, consumir recursos de máquina, modificar, destruir, gravar ou transmitir dados, ou, em casos extremos, usurpar a operação normal do computador ou da rede, incluindo vírus, cavalos de Tróia, conta-gotas, vermes, bombas lógicas etc.

**EXCETO PELO QUE FOI ESTABELECIDO ACIMA, O SOFTWARE É FORNECIDO SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, QUALQUER GARANTIA IMPLÍCITA DE COMERCIALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO PROPOSITO. A CREATIVE NÃO SE OBRIGA A FORNECER ATUALIZAÇÕES, UPGRADES OU SUPORTE TÉCNICO PARA O SOFTWARE.**

Além disso, a Creative não se responsabiliza pela precisão de qualquer informação fornecida pelo pessoal de suporte técnico da Creative ou de terceiros, nem por qualquer dano causado, direta ou indiretamente, por atitudes ou omissões suas resultantes de tal suporte técnico.

Você assume total responsabilidade pela seleção do Software para alcançar os resultados pretendidos e pela instalação, uso e resultados obtidos do Software. Você também assume completamente o risco com relação à qualidade e ao desempenho do Software. Caso o Software apresente algum defeito, você (e não a Creative ou seus distribuidores e revendedores) assume totalmente o custo de serviço, conserto ou correção que possam ser necessários.

Essa garantia lhe concede direitos legais específicos e você também pode ter outros direitos que variam de um país/estado para outro. Alguns países/estados não permitem a exclusão de garantias implícitas, portanto, a exclusão acima talvez não se aplique a você. A Creative se isenta de todas as garantias de qualquer tipo, se o Software tiver sido personalizado, reembalado ou alterado de qualquer maneira por qualquer pessoa ou outra empresa.

**LIMITAÇÃO DE RECURSOS E DANOS O ÚNICO RECURSO POR VIOLAÇÃO DE GARANTIA ESTÁ DEFINIDO NO CARTÃO DE GARANTIA OU MANUAL IMPRESSO QUE ACOMPANHA O SOFTWARE. EM NENHUM CASO A CREATIVE OU SEUS LICENCIADOS SERÃO RESPONSABILIZADOS POR QUALQUER DANO INDIRETO, INCIDENTAL, ESPECIAL OU CONSEQUENTE, OU POR PERDA DE LUCROS, RECEITAS, RENDIMENTOS OU DADOS DECORRENTES OU RELACIONADOS AO USO DO SOFTWARE OU DESTA CONTRATO, MESMO QUE A CREATIVE OU SEUS LICENCIADOS TENHAM SIDO AVISADOS DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. EM NENHUM CASO A RESPONSABILIDADE DA CREATIVE OU OS DANOS A VOCÊ OU OUTRA PESSOA PODEM EXCEDER A QUANTIA PAGA POR VOCÊ PARA USAR O SOFTWARE, INDEPENDENTEMENTE DA FORMA DA REIVINDICAÇÃO.**

Alguns países/estados não permitem a limitação ou exclusão da responsabilidade por danos incidentais ou consequentes, portanto, a limitação ou exclusão acima pode não se aplicar a você.

### **DEVOLUÇÕES DE PRODUTO**

Se você precisar enviar o software para a Creative, um distribuidor Creative autorizado ou um revendedor, pague a remessa antecipadamente e proteja o software ou assuma todos os riscos de perda ou dano que podem ocorrer em trânsito.

### **DIREITOS RESTRITOS AO GOVERNO DOS E.U.A.**

Todos os softwares e documentação relacionada são fornecidos com direitos restritos. O uso, a cópia ou a divulgação pelo Governo Norte-Americano estão sujeitos às restrições estabelecidas no subparágrafo (b)(3)(ii) da cláusula Direitos em Dados Técnicos e Software de Computador (Rights in Technical Data and Computer Software) em 252.227-7013. Se estiver sublicenciando ou utilizando o Software fora dos Estados Unidos, você deverá cumprir a legislação local do seu país, a legislação de controle de exportação dos E.U.A. e a versão em inglês deste Contrato.

## **CONTRATANTE/FABRICANTE**

O Contratante/Fabricante do Software é:

**Creative Technology Ltd**  
31, International Business Park  
Creative Resource  
Singapore 609921

## **GERAL**

Este Contrato aplica-se a você, a seus empregadores, empregados, contratantes e agentes e a qualquer sucessor e procurador. O Software e as informações derivadas não podem ser exportados, a menos que estejam de acordo com a legislação dos E.U.A. ou outras cláusulas aplicáveis. Este Contrato é regido pelas leis do Estado da Califórnia (exceto no caso em que se apliquem as leis federais de direitos autorais e marcas registradas). Este Contrato é de comum acordo entre nós e substitui qualquer outro entendimento ou acordo, incluindo, mas não se limitando a, anúncios referentes ao Software. Se qualquer cláusula deste Contrato for considerada inválida ou inaceitável por qualquer país ou agência governamental com jurisdição, essa cláusula específica será prontamente modificada conforme a necessidade para torná-la válida e aceitável, e as outras cláusulas permanecerão com total força e eficiência.

Em caso de dúvidas referentes a este Contrato, entre em contato com a Creative no endereço apresentado acima. Em caso de dúvidas sobre o produto ou a parte técnica, entre em contato com o centro de suporte técnico da Creative mais próximo.

## **ADENDO AO CONTRATO DE LICENÇA DE SOFTWARE MICROSOFT (WINDOWS 95)**

**IMPORTANTE:** ao utilizar os arquivos de software da Microsoft (o “Software Microsoft”) fornecidos com este Adendo, você estará concordando com os seguintes termos. Se você não concordar com estes termos, não poderá utilizar o Software Microsoft.

O Software Microsoft é fornecido apenas para fins de substituição dos arquivos correspondentes fornecidos com uma cópia anteriormente licenciada do software da Microsoft identificado acima (“PRODUTO ORIGINAL”). Mediante a instalação, os arquivos de software da Microsoft se tornam parte do PRODUTO ORIGINAL e estão sujeitos à mesma garantia e aos mesmos termos e condições de licença do PRODUTO ORIGINAL. Se você não possuir uma licença válida para utilizar o PRODUTO ORIGINAL, não poderá utilizar o Software Microsoft. Qualquer outro uso do Software Microsoft é proibido.

## **CLÁUSULAS ESPECIAIS APLICÁVEIS À UNIÃO EUROPEIA**

SE VOCÊ ADQUIRIU O SOFTWARE NA UNIÃO EUROPEIA (EU), AS SEGUINTES PROVISÕES TAMBÉM SE APLICAM A VOCÊ. SE HOUVER ALGUMA INCONSISTÊNCIA ENTRE OS TERMOS DO CONTRATO DE LICENÇA DE SOFTWARE DEFINIDOS ANTERIORMENTE E NAS CLÁUSULAS A SEGUIR, AS CLÁUSULAS A SEGUIR PREVALECERÃO.

## **DESCOMPILAÇÃO**

Você concorda em não transmitir o Software por nenhum motivo ou exibir o código-objeto do Software em qualquer tela de computador ou fazer cópia de memória do código-objeto do Software. Se você acha que precisará de informações relacionadas à interoperabilidade do Software com outros programas, não descompile ou desmonte o Software para obter tais informações. Você concorda em solicitar tais informações à Creative no endereço listado abaixo. Ao receber tal solicitação, a Creative determinará se você está precisando dessas informações para um objetivo legítimo e, se for o caso, ela as fornecerá dentro de um prazo razoável e em condições razoáveis.

**GARANTIA LIMITADA EXCETO PELO QUE FOI ESTABELECIDO ACIMA E NA SEÇÃO “DIREITOS LEGAIS”, O SOFTWARE É FORNECIDO SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, QUALQUER GARANTIA IMPLÍCITA DE COMERCIALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO PROPÓSITO.**

**LIMITAÇÃO DE RECURSOS E DANOS AS LIMITAÇÕES DE RECURSOS E DANOS DO CONTRATO DE LICENÇA DE SOFTWARE NÃO SE APLICAM A DANOS PESSOAIS (INCLUINDO MORTE) CAUSADOS POR NEGLIGÊNCIA DA CREATIVE E ESTÃO SUJEITAS À CLÁUSULA DEFINIDA NA SEÇÃO “DIREITOS LEGAIS”.**

## **DIREITOS LEGAIS**

Para a legislação da Irlanda, determinadas condições e garantias podem estar implícitas em contratos para a venda de mercadorias e em contratos de fornecimento de serviços. Por isso, tais condições e garantias estão excluídas, para que tal exclusão, no contexto dessa transação, esteja de acordo com a legislação irlandesa. Por outro lado, quando tais condições e garantias não puderem ser excluídas legalmente, elas deverão se aplicar.

Da mesma maneira, nada neste Contrato prejudicará os direitos que você possa ter em decorrência das seções 12, 13, 14 ou 15 do Irish Sale of Goods Act 1893 (emendado).

## **GERAL**

Este Contrato é regido pelas leis da República da Irlanda. A versão em idioma local deste contrato aplica-se ao Software adquirido na União Européia. Este Contrato é de comum acordo entre nós e você concorda que a Creative não terá qualquer responsabilidade por qualquer instrução ou representação que não seja verdadeira feita por ela, seus agentes ou qualquer outra pessoa (inocente ou negligente) em que você confiava ao firmar este Contrato, a menos que essa inverdade seja fraudulenta.

## Informações sobre segurança

As seguintes seções contêm informações para vários países:

**CUIDADO:** Este dispositivo deverá ser instalado pelo usuário em um computador pessoal IBM AT, certificado/homologado pelas organizações CSA/TUV/UL, na área de acesso do operador definida pelo fabricante. Consulte o manual de operação/instalação do equipamento e/ou o fabricante do equipamento para verificar/confirmar se o equipamento é apropriado para a instalação de placas de aplicativos pelo usuário.

**ATTENTION:** Ce carte est destiné à être installé par l'utilisateur, dans un ordinateur compatible certifié CSA/TUV/UL ou listé IBM AT, à l'intérieur de la zone définie par le fabricant. Consulter le mode d'emploi ou le fabricant de l'appareil pour vérifier ou confirmer si l'utilisateur peut y installer lui-même des cartes périphériques.

### Notificações para os EUA

**FCC Part 15:** Este equipamento foi testado e considerado concordante com os limites para dispositivos digitais da Classe B, relativo a Parte 15 das Regras da FCC. Estas restrições foram projetadas para proporcionar uma proteção razoável contra interferência prejudicial em instalações residenciais. Este equipamento gera, utiliza e pode emitir energia de radiofrequência. Se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, poderão ocorrer interferências prejudiciais nas comunicações de rádio. No entanto, essa notificação não é uma garantia de que alguma interferência não possa ocorrer em uma determinada instalação. Caso este equipamento venha, de fato, a causar interferência prejudicial à recepção de rádio ou televisão que poderá ser determinada ao ligar e desligar o aparelho, o usuário é incentivado a tentar um ou mais dos seguintes procedimentos:

- Redirecione ou reposicione a antena de recepção.
- Aumente a distância entre o equipamento e o receptor.
- Conecte o equipamento em uma tomada fora do circuito em que o receptor estiver conectado.
- Consulte o revendedor ou um técnico experiente de rádio e TV.

### Cuidado

Para cumprir com as restrições para um dispositivo digital da Classe B, no que se refere à Parte 15 das Regras da FCC, esse dispositivo deverá ser instalado em um equipamento de computador que se enquadre nas restrições da Classe B.

Todos os cabos utilizados para conectar o computador e os periféricos precisam ser blindados e aterrados. O funcionamento em computadores não homologados ou com cabos não blindados poderá resultar em interferência na recepção de rádios e televisões.

### Modificações

Qualquer alteração ou modificação não aprovada expressamente pelo cedente desse dispositivo, poderá cancelar a autorização para o usuário operar o dispositivo.

### Notificação para o Canadá

Este equipamento cumpre com as restrições para um dispositivo digital da Classe "B", no que se refere à interferência de rádio conforme determinadas pelo Canadian Department of Communications Radio Interference Regulations (Departamento canadense de comunicações para a regulamentação de interferência de rádio).

Cet appareil est conforme aux normes de CLASSE "B" d'interférence radio tel que spécifiée par le Ministère Canadien des Communications dans les règlements d'interférence radio.

### Conformidade

Este produto se enquadra com a seguinte Council Directive (Diretiva do conselho):

- Diretiva 89/336/EEC, 92/31/EEC (EMC)

### Declaração de Conformidade

De acordo com os documentos da FCC96 208 e ET95-19,  
Nome: **Creative Labs Inc. and Ensoniq Corp.**  
Endereço: **1901 McCarthy Boulevard  
Milpitas, CA. 95035  
United States  
Fone: (408) 428-6600**  
Endereço: **Ensoniq Corp.  
P.O. Box 3035  
155 Great Valley Parkway  
Malvern, PA 19355-0735  
Fone: (610) 647-3930**  
declara sob total responsabilidade que o produto  
Nome comercial: **Creative Labs/Ensoniq**  
Modelo número: **CT4750**

**foi testado de acordo com os requerimentos FCC / CISPR22/85 para dispositivos da Classe B e encontrado em conformidade com os seguintes padrões**

EMI/EMC: ANSI C63.4 1992, FCC Parte 15 Sub-parte B  
Esse dispositivo cumpre com parte 15 das Regras da FCC.  
A operação é sujeita às seguintes condições:

1. Este dispositivo não poderá causar interferência prejudicial e
2. Este dispositivo precisa aceitar qualquer interferência recebida, inclusive interferência que possa resultar em funcionamento indesejável.

Ce matériel est conforme à la section 15 des règles FCC. Son Fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes:

1. Le matériel ne peut être source D'interférences et
2. Doit accepter toutes les interférences reçues, Y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

**Gerente de homologações  
Creative Labs, Inc.  
17 de junho de 1999**

# Índice

---

## Introdução

A melhor solução de áudio para entretenimento e jogos digitais.....	xi
Requisitos de sistema.....	xi
Benefícios do Live!Ware .....	xii
Para obter mais informações .....	xii
Aonde ir a partir daqui .....	xii
Outras recomendações.....	xiii
Convenções do documento.....	xiii

## I A placa e sua instalação

Placa de áudio.....	1-2
Instalação da placa e periféricos relacionados.....	1-3
Posicionamento dos alto-falantes.....	1-4

## 2 Instalação do software no Windows 95/98

Instalação dos drivers de áudio.....	2-1
Desinstalação dos aplicativos .....	2-4
Reinstalação dos drivers de áudio a partir do disco de instalação .....	2-5
Jogos antigos no mercado.....	2-5

## 3 Instalação do software no Windows NT 4.0

Instalação do software.....	3-1
Instalação dos drivers de joystick no Windows NT 4.0.....	3-1
Reinstalação dos drivers de áudio a partir do disco de instalação .....	3-2
Desinstalação do Sound Blaster Live! Value.....	3-2

## **A Especificações gerais**

Características .....	A-1
Barramento PCI mestre .....	A-1
EMU10K1 .....	A-1
Canal de voz digitalizada em estéreo .....	A-1
AC '97 Codec Mixer.....	A-2
Controle de volume.....	A-2
Creative Multi Speaker Surround™ (CMSSTM) .....	A-2
Conectividade.....	A-3
Entradas de áudio .....	A-3
Saídas de áudio.....	A-3
Interfaces.....	A-3

## **B Emulação SB no MS-DOS/Windows 95/98**

Informações suplementares.....	B-1
Sobre o programa de instalação .....	B-2
As configurações do arquivo AUTOEXEC.BAT .....	B-2
As configurações do arquivo CONFIG.SYS .....	B-3
Configurações dos recursos do sistema .....	B-3
Endereços de entrada/saída (E/S) .....	B-4
Linha de requisição de interrupção (IRQ, Interrupt Request).....	B-4
Canal de acesso direto à memória (DMA, Direct Memory Access).....	B-5
Variáveis de ambiente .....	B-5
Variável de ambiente CTSYN .....	B-5
Variável de ambiente BLASTER .....	B-6
Determinação de recursos .....	B-6
Seleção das melhores opções de áudio em um jogo .....	B-7
Opções de música.....	B-8
Opções de áudio digital.....	B-8
Utilitários de modo MS-DOS .....	B-8

SBECFG.EXE .....	B-9
SBEMIXER.EXE .....	B-9
SBESSET.EXE .....	B-10
SBEGO.EXE .....	B-11

## **C Alteração das configurações da placa de som**

Ativação/desativação da interface Gameport Joystick .....	C-1
Ativação/desativação de outros recursos.....	C-2
No Windows 95/98 e Windows NT 4.0 .....	C-2
Para abrir o AudioHQ a partir do menu Sound Blaster.....	C-2
Para abrir o AudioHQ a partir do Creative Launcher.....	C-2

## **D Resolução de problemas**

Problemas na instalação do software .....	D-1
Problemas com o som.....	D-2
Problemas no Surround Mixer .....	D-5
Cache de SoundFont insuficiente .....	D-6
Problemas com o joystick.....	D-6
Resolução de conflitos de E/S .....	D-7
Problemas no Windows NT 4.0.....	D-8
Problemas com o Encore DVD Player.....	D-9

# Introdução

---

A melhor solução de áudio para entretenimento e jogos digitais

Placa Sound Blaster Live! Value é a melhor solução de áudio para jogos, filmes, CDs e outros entretenimentos digitais. Com suporte para o padrão de áudio líder no momento—Environmental Audio—a Sound Blaster Live! Value cria ambientes acústicos reais, com som multidimensional e multitexturizado para experiências de áudio 3D mais realistas. Seu potente processador de áudio EMU10K1 gera áudio com um ótimo desempenho da CPU (Central Processing Unit, unidade central de processamento) e com a mais alta fidelidade e absoluta clareza. Alie isso a uma instalação com quatro alto-falantes e você experimentará o áudio 3D, Environmental Audio, nos jogos suportados e aproveitará os filmes com som surround genuíno. O programa de atualização Live!Ware manterá a placa Sound Blaster Live! Value atualizada com atualizações contínuas com suporte para tecnologias, funcionalidade e recursos futuros.

Para os entusiastas de entretenimentos e jogos digitais em busca de um algo mais, nada se compara com a placa Sound Blaster Live! Value - a melhor opção para experimentar o melhor do entretenimento e dos jogos digitais.

Requisitos de sistema

Para o software Creative, os requisitos mínimos da placa são os seguintes:

- Processador genuíno Intel® Pentium®:  
133 MHz para Windows 95/98, 200 MHz para Windows NT 4.0
- Chipset da placa-mãe Intel ou 100% compatível
- Windows 95, 98 ou Windows NT 4.0
- 16 MB RAM para Windows 95/98 (recomendado: 32 MB RAM),  
32 MB RAM para Windows NT 4.0

- ❑ 65 MB de espaço livre no disco rígido
- ❑ Slot aberto de comprimento médio compatível com PCI 2.1
- ❑ Fones de ouvido ou alto-falantes amplificados (disponíveis separadamente)
- ❑ Unidade de CD-ROM para instalação de software

Placa Sound Blaster Live! Value fornece uma estimativa do espaço necessário no disco rígido, quando você a seleciona na tela de instalação. Os aplicativos incluídos podem precisar de requisitos de sistema superiores ou microfone para funções básicas. Consulte a documentação de cada aplicativo para obter detalhes.

## Benefícios do Live!Ware

**Seu investimento está protegido** já que é pouco provável que a sua placa de áudio fique obsoleta logo após a sua compra. Através do Live!Ware, novos recursos e aplicativos são sempre disponibilizados para que você experimente a tecnologia mais recente e prolongue a vida útil da sua placa.

**O valor e a experiência aumentam no decorrer do tempo**, pois o Live!Ware continua a gerar novos recursos e aprimoramentos. Cada atualização “rejuvenecerá” a placa de áudio, permitindo que você experimente novas funcionalidades. É como se a placa de áudio “renascesse”.

**A placa está sempre atualizada**, pois para obter as atualizações mais recentes do Live!Ware, basta fazer o download. Quando surgirem novos padrões e recursos, o seu hardware estará pronto para eles— basta fazer o download das funções e a placa ficará atualizada!

## Para obter mais informações

Consulte o *Guia do Usuário* on-line para obter as especificações da MIDI (Musical Instrument Digital Interface) e as atribuições de pinos do conector, bem como as instruções sobre o uso de vários aplicativos do pacote de áudio.

## Aonde ir a partir daqui ...

- ❑ Instruções de instalação: Capítulo 1, “A placa e sua instalação”
- ❑ Instruções de instalação de software:
  - Capítulo 2, “Instalação do software no Windows 95/98”
  - Capítulo 3, “Instalação do software no Windows NT 4.0”

## Outras recomendações

- Para obter uma visão geral dos recursos da placa, inicie o programa Sound Blaster Live! Experience.
- Visite o site [www.sblive.com](http://www.sblive.com) para obter mais informações, conteúdo e atualizações do Live!Ware.

## Convenções do documento

As seguintes convenções tipográficas são utilizadas por todo este documento inteiro:

**negrito**

Texto que deve ser digitado exatamente como aparece.

*itálico*

Título de um manual ou um espaço reservado, que representa as informações que devem ser fornecidas.

LETRA

Nome de diretório, nome de arquivo ou acrônimo.

MAIÚSCULA



Este ícone de bloco de notas indica informações de importância específica que devem ser consideradas antes de se continuar.



Este ícone de despertador indica que se as instruções não forem seguidas, poderão ocorrer perdas de dados ou danos ao sistema.

# A placa e sua instalação

---

Este capítulo está organizado da seguinte maneira:

- Placa de áudio
- Instalação da placa e periféricos relacionados
- Posicionamento dos alto-falantes

## Placa de áudio



Uma tomada é uma conexão de interface de um furo, enquanto um conector consiste em vários pinos. Alguns dos conectores aqui mencionados talvez não estejam disponíveis na sua placa. Consulte a seção “Informações sobre o hardware”, no *Guia do Usuário* on-line, para obter mais detalhes sobre as atribuições dos pinos do conector.



As tomadas de saída de linha e saída traseira podem ser utilizadas simultaneamente para ativar os sistemas de alto-falante do canal 4.1, por exemplo, os sistemas de alto-falante FourPointSurround™ da Cambridge SoundWorks.

A placa de áudio possui as tomadas e os conectores a seguir que permitem a conexão de outros dispositivos:

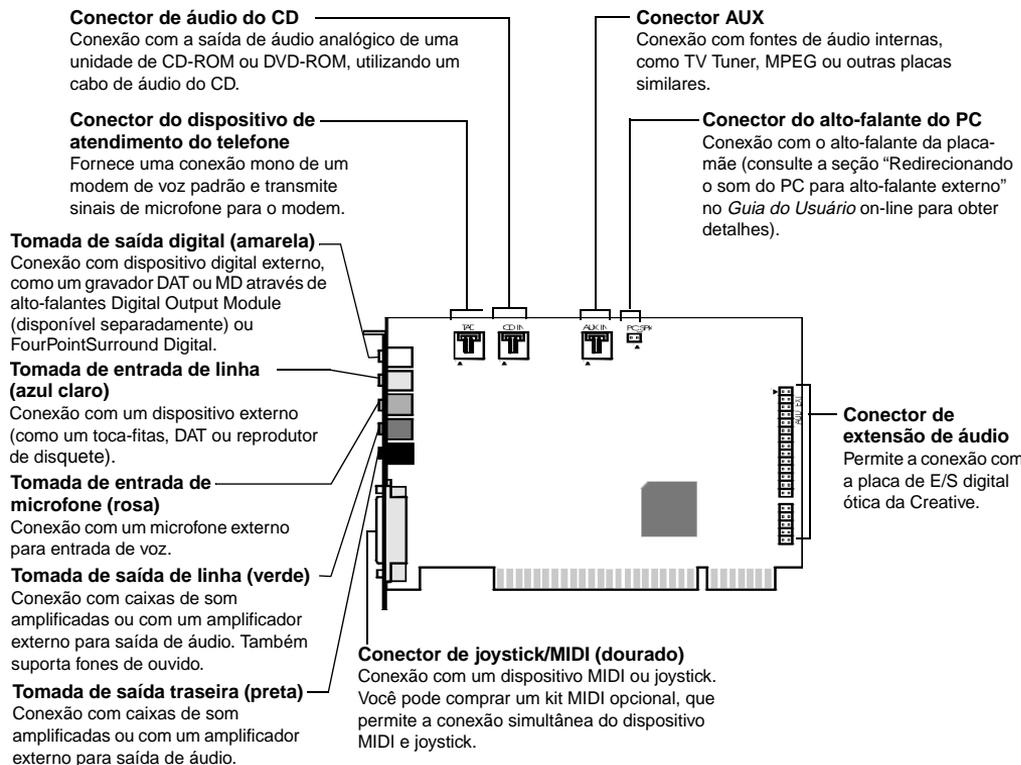


Figura 1-1: Tomadas e conectores da placa Sound Blaster Live! Value.

## Instalação da placa e periféricos relacionados



Não force a placa de áudio no slot. Se ela não se ajustar de forma adequada, remova-a com delicadeza e tente novamente.



O conector de joystick na placa de áudio é idêntico ao de um adaptador de controle de jogos para PC ou ao conector de E/S de jogo. É possível conectar qualquer joystick analógico com um conector D-Shell de 15 pinos ou qualquer dispositivo compatível com o joystick de PC padrão. Para utilizar dois joysticks, é preciso um cabo com divisão em Y.

1. Desligue o sistema e todos os dispositivos periféricos.
2. Toque em uma placa de metal do computador para “aterrar-se” e descarregar qualquer eletricidade estática. Em seguida, desligue o cabo de força da tomada.
3. Remova a tampa do computador.
4. Remova as placas de metal dos dois slots de expansão PCI não utilizados do computador e coloque os parafusos ao lado, para usar depois.
5. Alinhe a placa Sound Blaster Live! Value com o slot de expansão PCI vago. Pressione a placa com delicadeza no slot, como mostra a Figura 1-2. Verifique se a placa está bem encaixada no slot de expansão PCI.
6. Prenda a placa no slot de expansão com um parafuso.
7. Para saber como conectar outros dispositivos, consulte a Figura 1-3.
8. Recoloque a tampa do computador.
9. Reconecte o cabo de força na tomada e ligue o sistema.

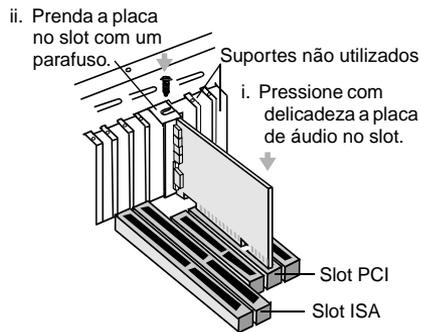


Figura 1-2: Como prender a placa de áudio no slot de expansão PCI.



Se você estiver utilizando os jogos no modo Windows 95/98 MS-DOS (modo DOS puro):

- Verifique se os conectores de entrada do CD e de áudio analógico da unidade de CD-ROM ou PC-DVD estão conectados.
- Além disso, se o áudio estiver distorcido, não ligue o conector CD SPDIF ao conector de áudio digital da unidade de CD-ROM ou PC-DVD.

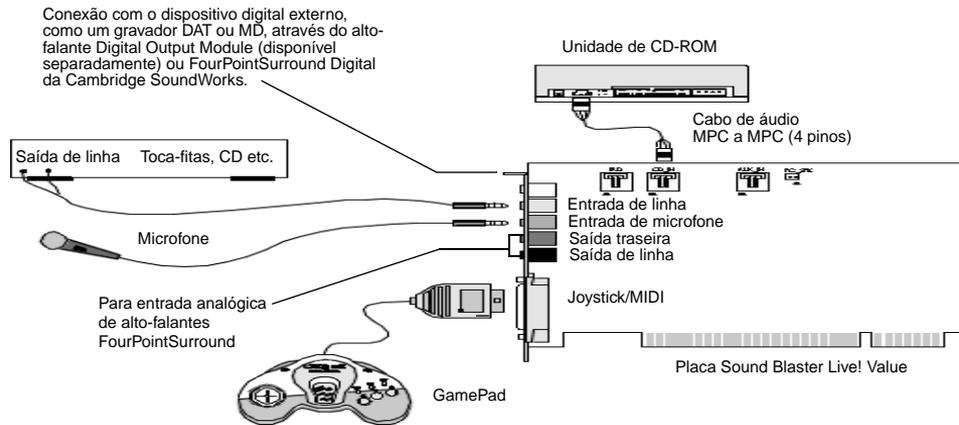


Figura 1-3: Conexão com outros dispositivos.

## Posicionamento dos alto-falantes

Caso esteja utilizando quatro alto-falantes, posicione-os de maneira que formem os vértices de um quadrado, com você exatamente no centro (como na Figura 1-4), e eles fiquem virados em sua direção. Verifique se o monitor do computador não está bloqueando o caminho dos alto-falantes frontais. É aconselhável ajustar as posições relativas dos alto-falantes até obter a experiência de áudio mais adequada. Se você possuir um subwoofer, posicione a unidade em um canto da sala para obter um som de melhor qualidade.

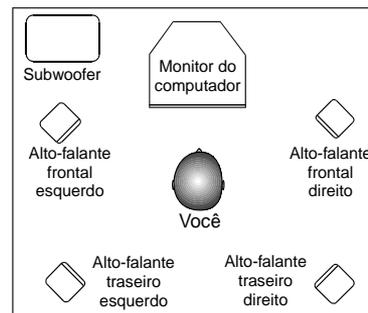


Figura 1-4: Posições recomendadas para uma configuração de 4 alto-falantes.

# Instalação do software no Windows 95/98

---

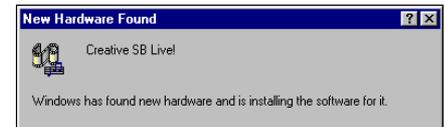
Este capítulo mostra como instalar o software de áudio no Windows 95/98 após a instalação da placa. Ele contém as seguintes seções:

- Instalação dos drivers de áudio
- Desinstalação dos aplicativos
- Reinstalação dos drivers de áudio a partir do disco de instalação
- Jogos antigos no mercado

## Instalação dos drivers de áudio

Você precisa dos drivers de dispositivo para controlar os componentes da placa de áudio. Depois que você instalar a placa e ligar o computador, o Windows 95/98 detectará automaticamente os componentes e, em seguida, instalará automaticamente ou solicitará os drivers. É possível que sejam exibidas as mensagens a seguir, que não precisam estar obrigatoriamente na seqüência mostrada.

- Se aparecer uma mensagem semelhante à da Figura 2-1, anote-a e aguarde a próxima mensagem.



*Figura 2-1: Caixa de mensagem indicando a detecção de um dispositivo.*

- ❑ Se aparecer uma caixa de diálogo semelhante à da Figura 2-2, clique na opção **Driver de um disco fornecido pelo fabricante do hardware** e, em seguida, clique no botão **OK**.
- ❑ Se aparecer a caixa de diálogo **Instalar a partir do disco** ou uma caixa de diálogo semelhante à da Figura 2-3:
  1. Insira o disco de instalação na unidade de CD-ROM e selecione a unidade de disco.
  2. Se houver uma caixa de seleção **Especificar localização**, verifique se ela está marcada e desmarque as outras.
  3. Clique no botão **Procurar** e selecione a pasta **AUDIO\idioma\WIN95DRV**, onde *idioma* é o idioma do software que você deseja instalar.
  4. Clique no botão **OK**.  
Os arquivos necessários são copiados para o disco rígido.



Figura 2-2: Caixa de diálogo de instalação do driver, onde a opção de driver padrão do Windows não está disponível.



Figura 2-3: Caixa de diálogo "Assistente para adicionar novo hardware" do Windows 98.

❑ Se aparecer uma caixa de diálogo semelhante à da Figura 2-4:

1. Clique no botão **Outras localizações**.
2. Na caixa de diálogo **Selecionar outras localizações**, clique no botão **Procurar** e selecione a pasta **AUDIO\idioma\WIN95DRV**, onde *idioma* é o idioma do software que você deseja instalar.

3. Clique no botão **OK** e, em seguida, no botão **Concluir**.

Alguns arquivos necessários serão copiados para o disco rígido. Entretanto, também aparecerá uma mensagem de erro informando que o arquivo (2GMGSMT.SF2 ou outro) não foi localizado.

4. Clique no botão **OK**.
5. Na caixa de diálogo **Copiando arquivos**, clique no botão **Procurar** e selecione a pasta **AUDIO\idioma\WIN95DRV**, onde *idioma* é o idioma do software que você deseja instalar.
6. Clique no botão **Abrir** e, em seguida, clique duas vezes no botão **OK**. Os arquivos são copiados para o disco rígido.



Figura 2-4: Caixa de diálogo "Assistente de atualização do driver de dispositivo", quando não for possível localizar o driver.

- ❑ Se aparecer uma caixa de diálogo semelhante à da Figura 2-5, clique no botão **Avançar** e siga as instruções na tela para concluir a instalação do driver.
- ❑ Se aparecer uma caixa de mensagem de conflito de versões sobre VJOYD.VXD e MSJSTICK.DRV, clique no botão **Sim** para manter os arquivos.



Figura 2-5: Caixa de diálogo "Assistente de atualização do driver de dispositivo", no início da instalação.

## Desinstalação dos aplicativos

Utilize o procedimento a seguir para remover inteiramente os aplicativos, antes de reinstalá-los para corrigir os problemas, alterar as configurações ou fazer atualizações de versão.

*Para desinstalar os aplicativos:*

1. Feche os aplicativos da placa de áudio, se eles estiverem abertos. Isso inclui os ícones do Creative Launcher e da Sound Blaster Live! na barra de tarefas. Os aplicativos que ainda estiverem em execução durante o processo de desinstalação não serão removidos.
2. Clique em **Iniciar** -> **Configurações** -> **Painel de controle**.
3. Clique duas vezes no ícone **Adicionar ou remover programas**.  
A caixa de diálogo **Propriedades relativas a Adicionar ou remover programas** será exibida com os seguintes programas listados: **Sound Blaster Live! Value**, **Creative Launcher** e **Creative PlayCenter**.
4. Selecione **Sound Blaster Live! Value** e clique no botão **Adicionar/remover**.
5. Repita as etapas 3 e 4 para os programas **Creative Launcher** e **Creative PlayCenter**.

## Reinstalação dos drivers de áudio a partir do disco de instalação

## Jogos antigos no mercado

6. Clique no botão **OK** para fechar a caixa de diálogo **Propriedades relativas a Adicionar ou remover programas**.
7. Reinicialize o computador, se for solicitado.

É recomendável reinstalar os drivers de áudio somente se você achar que eles estão corrompidos.

1. Insira o disco de instalação na unidade de CD-ROM.
2. Execute o programa UPDDRV95.EXE a partir da pasta **AUDIO\idioma\WIN95DRV** da unidade de CD-ROM, onde *idioma* é o idioma do software que você deseja instalar. O processo de atualização pode demorar um pouco. Quando a caixa indicadora do andamento do processo desaparecer, a atualização estará concluída.

Para obter mais informações, consulte o Apêndice B, “Emulação SB no MS-DOS/Windows 95/98”.

# Instalação do software no Windows NT 4.0

---



Não é possível instalar mais de uma placa de som Sound Blaster do mesmo tipo no computador.

## Instalação do software

## Instalação dos drivers de joystick no Windows NT 4.0

Este capítulo mostra como instalar o software de áudio no Windows NT 4.0 após a instalação da placa. Ele contém as seguintes seções:

- Instalação do software
- Instalação dos drivers de joystick no Windows NT 4.0
- Reinstalação dos drivers de áudio a partir do disco de instalação
- Desinstalação do Sound Blaster Live! 1024

A instalação do software no NT 4.0 inclui a instalação dos drivers de áudio.

1. Insira o disco de instalação na unidade de CD-ROM.  
A tela AutoReprodução é exibida.
2. Siga as instruções na tela para realizar a instalação.
  
1. Efetue logon no computador como Administrador.
2. Clique em **Iniciar** -> **Configurações** -> **Painel de controle**.
3. Clique duas vezes no ícone **Multimídia**, clique na guia **Dispositivos** e, em seguida, clique no botão **Adicionar**.
4. Na caixa Lista de drivers da caixa de diálogo **Adicionar**, selecione **Driver atualizado ou não mostrado** e, em seguida, clique no botão **OK**.

5. Insira o CD-ROM do NT 4.0 na unidade de CD-ROM.
6. Na caixa de diálogo **Instalar driver**, digite **E:\DRVLIB\MULTIMED\JOYSTICK\X86** se E:\ for a letra correspondente à unidade de CD-ROM e clique no botão **OK**.
7. Na caixa de diálogo **Adicionar driver atualizado ou não mostrado**, clique em **Driver de joystick analógico** e, em seguida, clique no botão **OK**.
8. Na caixa de diálogo **Configuração do joystick Microsoft**, clique no botão **OK**.
9. Reinicialize o computador quando solicitado.

## Reinstalação dos drivers de áudio a partir do disco de instalação

É recomendável reinstalar os drivers de áudio se você achar que eles estão corrompidos.

1. Insira o disco de instalação na unidade de CD-ROM.
2. Execute o programa UPDPCINT.EXE da pasta **AUDIO\idioma\NT4DRV** da unidade de CD-ROM, onde *idioma* corresponde ao idioma do software que você deseja instalar.
3. Reinicialize o computador quando solicitado. Pode ser preciso reinicializar mais de uma vez.
4. Se for exibida uma mensagem de erro do Gerenciador de controle de serviços do Windows NT 4.0, consulte “Resolução de conflitos de E/S” na página D-7.

## Desinstalação do Sound Blaster Live! Value

Para desinstalar o software Sound Blaster Live! Value, siga o procedimento descrito na seção “Desinstalação dos aplicativos” na página 2-4. Ele também se aplica ao Windows NT 4.0.



# Especificações gerais

---

Esta seção apresenta as especificações da sua placa.

## Características

### Barramento PCI mestre

- Compatível com especificação PCI versão 2.1.
- O barramento mestre reduz a latência e acelera o desempenho do sistema.

### EMU10K1

- Hardware avançado acelera o processamento de efeitos digitais.
- Processamento digital de 32 bits com manutenção de faixa dinâmica de 192 dB.
- Interpolação de 8 pontos patenteada que produz a melhor qualidade de reprodução de áudio.
- Sintetizador de wavetable de hardware para 64 vozes.
- Equalização e mixagem digitais com qualidade profissional.
- Até 32 MB de RAM de som mapeados para a memória host.

### Canal de voz digitalizada em estéreo

- True 16-bit Full Duplex operation
- Digitalização de 8 e 16 bits nos modos estéreo e mono.
- Reprodução de 64 canais de áudio, cada um a uma taxa de amostragem arbitrária.
- Taxas de amostragem para gravações ADC: 8, 11.025, 16, 22.05, 24, 32, 44.1 e 48 kHz.
- Pontilhamento para gravações de 8 e 16 bits.

#### AC '97 Codec Mixer

- Efetua mixagem de fontes de áudio EMU10K1 e fontes analógicas como, por exemplo, áudio de CD, entrada de linha, microfone, auxiliar e TAD.
- Fonte de entrada selecionável ou mixagem de várias fontes de áudio para gravação.
- Conversão analógico para digital de 16 bits de entradas analógicas a uma taxa de amostragem de 48 kHz.

#### Controle de volume

- Controle por software de gravação e reprodução de voz digitalizada, mestre e de entradas de dispositivos MIDI, áudio de CD, linha, microfone, auxiliar, TAD, auto-falante do PC e dispositivo Wave/DirectSound.
- Controle independente de graves e agudos.
- Controle de balanço frontal e posterior.
- Controle de balanço e sem som para fontes de reprodução individuais.

#### Creative Multi Speaker Surround™ (CMSST™)

- Tecnologia de vários alto-falantes.
- Algoritmo de panorâmica e mixagem de qualidade profissional.
- Diversos sons independentes podem ser movimentados e dispostos em torno do ouvinte.

# Conectividade

## Entradas de áudio

- Uma entrada de linha analógica com nível de linha através de tomada estéreo no suporte traseiro.
- Uma entrada analógica para microfone mono através de tomada estéreo no suporte traseiro.
- Entrada analógica CD\_IN com nível de linha através de conector Molex de 4 pinos na placa.
- Entrada analógica AUX\_IN com nível de linha através de conector Molex de 4 pinos na placa.
- Entrada analógica TAD com nível de linha através de conector Molex de 4 pinos na placa.

## Saídas de áudio

- DIGITAL OUT (saídas digitais SPDIF frontal e traseira) através de mini-tomadas de 3,5 mm e 4 pólos no suporte traseiro.
- Duas saídas analógicas com nível de linha através de tomadas estéreo no suporte traseiro, saídas de linha frontal e traseira.
- Suporte para fone de ouvido estéreo (32 ohms) na saída de linha frontal.

## Interfaces

- Um conector de 2 pinos PC\_SPK.
- Interface D-Sub MIDI para conexão com dispositivos MIDI externos. Serve de porta para joystick.
- Dois conectores de 20 pinos AUD\_EXT para conexão com placa de E/S digital ótica ou compartimento para unidade de disco.

# Emulação SB no MS-DOS/Windows 95/98

---

## Informações suplementares

Alguns jogos já antigos no mercado foram projetados apenas para MS-DOS. A Sound Blaster Live! dá suporte a jogos para MS-DOS. Há duas formas de execução de jogos para MS-DOS:

**Na caixa MS-DOS no Windows 95/98 (recomendado)**

*Para abrir a caixa:*

- Clique em **Iniciar** -> **Programas** -> **Prompt do MS-DOS**.

**No modo MS-DOS do Windows 95/98**

Em algumas situações, pode ser que você não deseje ou não possa executar um jogo a partir da caixa MS-DOS. O jogo pode ser incompatível com o Windows 95/98 ou talvez não haja recursos de sistema suficientes para executar o jogo com o Windows 95/98 carregado. Nesses casos, utilize o modo MS-DOS, no qual são carregadas apenas as partes em modo real do Windows 95/98.

*Para reinicializar o sistema no modo MS-DOS quando você já estiver no Windows 95/98:*

1. Clique em **Iniciar** -> **Desligar**.
2. Clique no botão de opção **Reiniciar o computador em modo MS-DOS** e, em seguida, clique no botão **OK**.

*Para que o sistema já seja inicializado no modo MS-DOS:*

1. Ao inicializar o sistema, quando o Windows 95/98 estiver carregando, mantenha pressionada a tecla F8.
2. No menu de inicialização, selecione a opção Somente prompt de comando e pressione <Enter>.

## Sobre o programa de instalação

O programa de instalação modifica os arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS.

## As configurações do arquivo AUTOEXEC.BAT

O programa de instalação adiciona as seguintes instruções ao arquivo AUTOEXEC.BAT:

```
SET CTSYN=C:\WINDOWS
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6
C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV\SBEINIT.COM
```

As duas primeiras instruções configuram as variáveis de ambiente da placa de som. Para obter uma explicação das variáveis, consulte “Variáveis de ambiente” na página B-5.

A terceira instrução executa o SBEINIT.COM que é o driver para MS-DOS da SB Live! Ele é necessário para que a placa SB Live! funcione corretamente no modo MS-DOS.

O SBEINIT.COM exige o carregamento dos arquivos HIMEM.SYS e EMM386.EXE. Se for preciso, o programa de instalação adicionará as linhas do HIMEM.SYS e EMM386.EXE necessárias ao arquivo CONFIG.SYS, criando o arquivo caso ele não esteja presente.

Quando um programa não funcionar com memória expandida, o que é bastante raro, basta adicionar o parâmetro NOEMS ao gerenciador de memória. Por exemplo:

```
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS
```

Você pode carregar esse driver na memória alta do arquivo AUTOEXEC.BAT, embora isso não seja o padrão. Por exemplo:

```
LOADHIGH=C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV\SBEINIT.COM
```

Não remova totalmente o gerenciador de memória. Não tente carregar o SBEINIT.COM na memória alta ao utilizar a opção NOEMS, se SBEINIT.COM não conseguir executar SBELOAD.EXE ou SBECFG.EXE. Caso um jogo para MS-DOS não funcione com o gerenciador de memória, o que é bastante raro, você não poderá utilizar a placa SB Live! com esse jogo.

## As configurações do arquivo CONFIG.SYS

O programa de instalação adiciona as seguintes instruções ao arquivo CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS  
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE
```

## Configurações dos recursos do sistema



Nas tabelas a seguir, os valores recomendados estão em negrito.

This section explains the following software SB emulation resources—not hardware resources—of your card:

- Endereços de entrada/saída (E/S)
- Linha de requisição de interrupção (IRQ, Interrupt Request)
- Canal de acesso direto à memória (DMA, Direct Memory Access)

Se a placa entrar em conflito com um dispositivo periférico, pode ser necessário alterar as configurações de seus recursos. Para obter detalhes, consulte “Resolução de conflitos de E/S” na página D-7.

Quando a configuração de algum recurso for alterada, certifique-se de que as variáveis de ambiente (consulte “Variáveis de ambiente” na página B-5) também reflitam essas alterações. Para exibir o ambiente do seu sistema, digite **SET** no prompt do DOS.

## Endereços de entrada/ saída (E/S)

Os endereços de E/S são áreas de comunicação utilizadas pelo processador central do computador para diferenciar diversos dispositivos periféricos conectados ao sistema durante o envio ou o recebimento de dados.

*Tabela B-1: Possíveis endereços padrão de entrada/saída (E/S).*

Dispositivo	Faixa de endereços de E/S padrão
Interface SB	<b>220H a 22FH</b> 240H a 24FH 260H a 26FH 280H a 28FH
Interface MIDI UART MPU-401	300H a 301H 310H a 311H 320H a 321H <b>330H a 331H</b>
Sintetizador de música estéreo	<b>388H a 38BH</b>

## Linha de requisição de interrupção (IRQ, Interrupt Request)

Uma linha IRQ é uma linha de sinal que um dispositivo utiliza para informar ao processador central do computador que ele deseja enviar ou receber dados para processamento.

*Tabela B-2: Possível atribuição de linha de requisição de interrupção (IRQ) padrão.*

Dispositivo	Linha IRQ padrão
Interface SB	5, 7, 9, 10

## Canal de acesso direto à memória (DMA, Direct Memory Access)

Um canal DMA é um canal de dados utilizado por um dispositivo para transferir dados diretamente de e para a memória do sistema.

*Tabela B-3: Possível atribuição de canal de acesso direto à memória (DMA) padrão.*

Utilização	Canal DMA padrão
Primeiro canal DMA	0, 1, 3
Segundo canal DMA	5, 6, 7

## Variáveis de ambiente

As variáveis de ambiente são utilizadas para passar informações sobre a configuração do hardware para o software do sistema. Para MS-DOS, a placa de som inclui o seguinte:

- Variável de ambiente CTSYN
- Variável de ambiente BLASTER

## Variável de ambiente CTSYN

A variável de ambiente CTSYN indica a localização do arquivo CTSYN.INI que, em geral, reside no diretório do Windows.

A sintaxe dessa variável é a seguinte:

```
CTSYN=caminho
```

onde “caminho” é a localização do arquivo CTSYN.INI.

## Variável de ambiente BLASTER

A variável de ambiente BLASTER especifica o endereço base de E/S, a linha IRQ e os canais DMA da interface SB. Sua sintaxe é:

```
BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6
```

Os parâmetros do comando são os seguintes.

### Este

#### parâmetro Especifica

Axxx	Endereço base de E/S da interface SB.
Ix	Linha IRQ utilizada pela interface de áudio.
Dx	Primeiro canal DMA utilizado pela interface de áudio.
Hx	Segundo canal DMA utilizado pela interface de áudio.
Pxxx	Endereço base de E/S da interface MPU-401 UART.
Tx	Tipo de placa. x deve ser 6.

## Determinação de recursos

*Para localizar os recursos de emulação atuais da SB Live! SB16 no Windows 95/98:*

1. Clique em **Iniciar** -> **Configurações** -> **Painel de controle**.
2. Na janela **Painel de controle**, clique duas vezes no ícone **Sistema**.
3. Na caixa de diálogo **Propriedades do sistema**, clique na guia **Gerenciador de dispositivos**.
4. Clique duas vezes em **Creative Miscellaneous Devices** e, em seguida, clique em **Creative SB Live! SB16 Emulation**.
5. Clique na guia **Resources**.

Você pode utilizar as informações contidas na lista de recursos para ajudá-lo a configurar os jogos para MS-DOS para uso com a placa SB Live!.



O driver para MS-DOS SBEINIT.COM deve estar em execução para que SBECFG.EXE funcione corretamente.

## Seleção das melhores opções de áudio em um jogo

A lista de recursos pode exibir três entradas de “Faixa de Entrada/Saída” e duas entradas de “Direct Memory Access”. Elas correspondem à seqüência de entradas na Tabela B-1 e na Tabela B-3. Se o número de entradas não corresponder, uma boa estimativa da identidade do dispositivo é seu endereço de E/S ou canal DMA.

*Para localizar os recursos de emulação atuais da SB Live! SB16 no modo MS-DOS:*

1. Vá para o diretório do driver SB Live! para DOS, ou seja:  
C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV
2. Digite **SBECFG** e pressione <Enter>.

Alguns jogos mais antigos podem ter dificuldade em detectar a placa SB Live! em determinadas configurações de recursos. Em geral, esses jogos esperam que a placa esteja em um conjunto de recursos definido e não poderão ser carregados se esses recursos não forem detectados. Se você tiver jogos para MS-DOS mais antigos que não funcionam adequadamente, tente alterar a configuração da emulação da SB Live! SB16. Siga as instruções abaixo:

**Problema:** A emulação da Sound Blaster não é reconhecida.

**Solução:** Tente alternar a IRQ da Emulação SB entre 5 e 7, utilize o canal DMA 1 e utilize porta 220 para a interface SB.

**Problema:** A emulação MPU-401 não é reconhecida.

**Solução:** Tente utilizar o endereço de porta 330.

A maioria dos jogos para MS-DOS que emitem som dispõe de algum procedimento para configuração de áudio. Esses procedimentos normalmente permitem que você faça uma seleção em uma lista de placas ou dispositivos de som conhecidos.

Os jogos podem apresentar as opções de áudio de forma diferente. Alguns podem apresentar uma única opção que corresponde a um determinado dispositivo de áudio, por exemplo, Sound Blaster 16, Roland Sound Canvas etc. Outros fornecem uma opção para música e áudio digital separadamente, por exemplo, música MIDI geral com áudio digital Sound Blaster. Nesse caso, normalmente é necessário configurar dois menus separados.

Alguns jogos permitem que você defina o endereço da porta MIDI e a IRQ para música e som. Certifique-se de que essas configurações correspondam aos valores exibidos por SBECFG.EXE ou na página com guias Resources da caixa de diálogo Creative SB Live! SB16 Emulation Properties.

Há jogos que oferecem MPU-401/Roland (MIDI geral ou MT-32/LAPC-1) como opção. É comum esses jogos permitirem que você defina o endereço da porta MIDI. Certifique-se de que eles correspondam ao endereço MIDI na lista de recursos da página com guias Resources da caixa de diálogo Creative SB Live! SB16 Emulation Properties. Os mesmos valores podem ser encontrados em “MPU-401 (General MIDI, Roland MT-32/LAPC-1) Emulation”, exibido por SBECFG.EXE em modo MS-DOS. Lembre-se de ativar o patch MT-32 MIDI com o programa SBEMIXER, se selecionar Roland MT-32 ou LAPC-1 para música.

## Opções de música

A maioria dos jogos para MS-DOS oferece uma opção de menu para som quando são inicializados. Se você tiver a opção de escolher entre MIDI geral e MT-32, escolha sempre MIDI geral, pois essa escolha lhe proporcionará a melhor qualidade de som. Se for preciso utilizar MT-32, primeiro alterne do conjunto de instrumentos MIDI geral (o padrão) para o conjunto de instrumentos MT-32 usando SBEMIXER. Lembre-se de voltar ao conjunto MIDI geral quando terminar de usar o conjunto de instrumentos MT-32.

## Opções de áudio digital

SB Live! oferece suporte para emulação de áudio digital Adlib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro e Sound Blaster 16. Se um aplicativo oferecer todas essas opções, especifique-as nesta ordem:

1. Sound Blaster 16
2. Sound Blaster Pro
3. Sound Blaster
4. Adlib

## Utilitários de modo MS-DOS

A placa SB Live! inclui alguns utilitários para MS-DOS. Esses utilitários exigem que o driver para DOS SBEINIT.COM da SB Live! esteja carregado.

## SBECFG.EXE

Use o utilitário SBECFG.EXE para obter as configurações de hardware e o status da placa SB Live!. Se você digitar **SBECFG.EXE** no prompt de comando, o sistema exibirá as seguintes configurações de hardware:

- Configurações de hardware PCI: Porta, IRQ
- Emulação Sound Blaster: Porta, IRQ, DMA
- Emulação MPU-401 (GM, Roland MT-32/LAPC-1): Porta
- Emulação Adlib: Porta

As configurações de emulação só serão exibidas se estiverem ativadas.

## SBEMIXER.EXE

Utilize o SBEMIXER.EXE para alterar os níveis de volume do conjunto de instrumentos MPU-401 utilizado na placa SB Live!. Você pode utilizar o SBEMIXER.EXE a partir da linha de comando-útil para usuários avançados que desejam configurar arquivos de lote com níveis de volume específicos-ou na tela SBEMIXER. As configurações do SBEMIXER.EXE são independentes das configurações do Creative Mixer no Windows 95/98.

*Para definir os valores do SBEMIXER na linha de comando:*

No prompt do DOS, digite o comando SBEMIXER em uma única linha. Sua sintaxe é:

```
SBEMIXER [/S:x] [/W:x] [/C:x] [/M:x] [/?]
```

onde os colchetes [ ] denotam parâmetros opcionais e:

### **Este**

### **parâmetro Especifica**

- |      |   |
|------|---|
| /S:x | Volume do sintetizador. <i>x</i> pode ser um valor na faixa de 0 a 127. |
| /W:x | Volume de onda. <i>x</i> pode ser um valor na faixa de 0 a 127.         |
| /C:x | Volume do áudio do CD. <i>x</i> pode ser um valor na faixa de 0 a 127.  |
| /M:x | Modo Synth MT-32/LAPC-1. Para <i>x</i> , 1 é desativado, 0 é ativado.   |
| /?   | Exibir uma descrição resumida dos parâmetros.                           |

Um exemplo de um comando SBEMIXER é

**SBEMIXER /S:64 /W:120 /C:50 /M:0**

que corresponde a “definir o volume do sintetizador como 64, o volume de onda como 120, o volume do áudio do CD como 50 e desativar o modo Synth MT-32/LAPC-1”.

*Para definir os valores do SBEMIXER na tela do Mixer:*

No prompt do DOS, digite

**SBEMIXER**

O modo do editor interativo permite que você altere as configurações do mixer com o mouse ou com as teclas de direção, <Tab>, <PgUp> ou <PgDn>.

Utilize o botão Save para salvar as configurações para a sessão seguinte.

## **SBESSET.EXE**

Utilize o SBESSET.EXE para configurar manualmente os recursos SB ou desativar a Emulação SB. Por padrão, a Emulação SB no DOS segue as configurações do Windows. Por exemplo, se você desativar a Emulação SB no Windows, na próxima inicialização em DOS, a Emulação SB em DOS estará desativada. Em raras circunstâncias será necessário reconfigurar manualmente a Emulação SB em DOS como, por exemplo, se houver um conflito no DOS antes que o sistema possa inicializar em Windows. O SBESSET.EXE é executado a partir da linha de comando.



Consulte “Configurações dos recursos do sistema” na página B-3 para obter uma lista dos possíveis valores.

Para definir os valores de SBESET na linha de comando:

No prompt do DOS, digite o comando SBESET em uma única linha. Sua sintaxe é:

```
SBESET [-Axxx] [-Ix] [-Dx] [-Hx] [-Pxxx] [-dx] [-wx]
```

onde os colchetes [ ] denotam parâmetros opcionais e:

**Este**

**parâmetro Especifica**

-Axxx	Endereço base de E/S da interface SB.
-Ix	Linha IRQ utilizada pela interface de áudio.
-Dx	Primeiro canal DMA utilizado pela interface de áudio.
-Hx	Segundo canal DMA utilizado pela interface de áudio.
-Pxxx	Endereço base de E/S da interface MPU-401 UART.
-dx	Modo de emulação SB. Para <i>x</i> , 1 é desativado, 0 é ativado.
-wx	Defina <i>x</i> como 1 para utilizar a configuração de recursos atribuída no Windows. Defina <i>x</i> como 0 para utilizar a (sua) configuração de recursos atribuída pelo usuário.

Um exemplo de um comando SBESET é

**SBESET -A240 -I5 -D3 -w0**

que corresponde a “definir o endereço base de E/S da interface SB como 240, a linha de IRQ utilizada pela interface de áudio como 5, o primeiro canal DMA utilizado pela interface de áudio como 3 e utilizar a configuração de recursos atribuída no Windows”.

**SBEGO.EXE**

Utilize esse utilitário para confirmar se a Emulação SB16 está corretamente instalada e em funcionamento.



# Alteração das configurações da placa de som

---

É aconselhável desativar as interfaces que não estejam sendo utilizadas para liberar recursos como, por exemplo, quando as linhas de IRQ forem insuficientes.

Este Apêndice está organizado da seguinte forma:

- Ativação/desativação da interface Gameport Joystick
- Ativação/desativação de outros recursos

## Ativação/ desativação da interface Gameport Joystick

A interface Gameport Joystick da placa de som pode ser ativada ou desativada no Windows 95/98.

*Para ativar ou desativar a interface no Windows 95/98:*

1. Clique em **Iniciar** -> **Configurações** -> **Painel de controle**.
2. Na janela **Painel de controle**, clique duas vezes no ícone **Sistema**.
3. Na caixa de diálogo **Propriedades do sistema**, clique na guia **Gerenciador de dispositivos**.
4. Clique duas vezes em **Controladores de som, vídeo e jogos** e, em seguida, selecione **Creative Gameport Joystick**.
5. Clique no botão **Propriedades**.

6. Na caixa de diálogo Propriedades:

Se existir uma caixa de seleção **Configuração original (atual)**:

- Para ativar a interface, marque a caixa de seleção.  
Para desativá-la, desmarque a caixa de seleção.

Se houver uma caixa de seleção **Desativar no perfil de hardware atual**:

- Para ativar a interface, desmarque a caixa de seleção.  
Para desativá-la, marque a caixa de seleção.

7. Clique em **OK** para reinicializar o Windows e para que as alterações sejam efetuadas.

Quando a interface Gameport Joystick está desativada, a entrada no Gerenciador de dispositivos exibe uma cruz vermelha.

## Ativação/ desativação de outros recursos

No Windows 95/98 e  
Windows NT 4.0

Utilize os miniaplicativos no Creative AudioHQ para ativar ou desativar recursos como Stereo Enhancement Effect (efeito estéreo avançado).

Para abrir o AudioHQ a partir  
do menu Sound Blaster

Clique em **Iniciar -> Programas -> Creative -> Sound Blaster Live! -> AudioHQ**.  
Verifique os miniaplicativos na janela AudioHQ.

Para abrir o AudioHQ a partir  
do Creative Launcher

Clique em Creative Launcher na parte superior ou inferior da tela do computador e, em seguida, clique na guia **AudioHQ**.  
Verifique os miniaplicativos indicados pelos ícones no Launcher.

# Resolução de problemas

---

## Problemas na instalação do software

Este apêndice fornece dicas para a solução de problemas que podem ocorrer durante a instalação ou o uso normal.

**No Windows 95/98, a instalação não é iniciada automaticamente depois que o CD-ROM é inserido.**

O recurso AutoReprodução do sistema Windows 95/98 pode não estar ativado.

*Para iniciar o programa de instalação através do menu de atalho Meu computador:*

1. Clique duas vezes no ícone **Meu computador** na área de trabalho do Windows.
2. Na janela **Meu computador**, clique com o botão direito do mouse no ícone da unidade de CD-ROM.
3. No menu de atalho, clique em **AutoReprodução** e siga as instruções na tela.

*Para ativar a AutoReprodução através da Notificação de auto-inserção:*

1. Clique em **Iniciar** -> **Configurações** -> **Painel de controle**.
2. Na janela **Painel de controle**, clique duas vezes no ícone **Sistema**.
3. Na caixa de diálogo **Propriedades do sistema**, clique na guia **Gerenciador de dispositivos** e selecione a unidade de CD-ROM.
4. Clique no botão **Propriedades**.

5. Na caixa de diálogo **Propriedades**, clique na guia **Configurações** e selecione **Notificação de auto-inserção**.
6. Clique no botão **OK** para sair da caixa de diálogo.

## Problemas com o som

### **Há sons ou ruídos ambientais excessivos e inesperados quando um arquivo de áudio é executado.**

O último programa selecionado é um ambiente inadequado para o arquivo de áudio atual.

*Para alternar para um ambiente apropriado:*

1. Abra o miniaplicativo de controle **Environmental Audio** no AudioHQ.
2. Na lista Environment, selecione “No Effects” ou um ambiente apropriado.

### **Não há som nos fones de ouvido.**

*Verifique o seguinte:*

- Se os fones de ouvidos estão conectados à tomada de saída de linha.
- Na unidade **Environment** do Surround Mixer, se o alto-falante selecionado é “Headphones”.

### **Em uma configuração com 4 caixas de som, as caixas traseiras estão mudas.**

*Verifique o seguinte:*

- As caixas de som traseiras estão conectadas na saída traseira da placa de som.
- Se você estiver reproduzindo som de uma destas fontes:
  - Áudio do CD
  - Entrada de linha
  - TAD
  - Auxiliar (AUX)
  - Microfone



Se a sua fonte de gravação for “What U Hear”, você só poderá selecionar uma das cinco fontes e retirar o som das outras. Portanto, só é possível obter som das caixas de som traseiras a partir da fonte selecionada.

*Para resolver o problema:*

1. Na unidade Mixer do Surround Mixer, a caixa de seleção da fonte em execução deve estar ativada.
2. Selecione a mesma fonte como fonte de gravação.

Por exemplo, se você estiver executando jogos ou filmes em DVD, certifique-se de selecionar o dispositivo Auxiliary como sua fonte de gravação no Surround Mixer.

- Se você tiver alterado os ambientes, certifique-se de que as fontes ativas estejam selecionadas no Surround Mixer.

### **Não há som nas caixas de som.**

*Verifique o seguinte:*

- Primeiro, verifique se as caixas de som estão conectadas à saída da placa. Segundo, verifique se a fonte correta foi selecionada na unidade Mixer. Se ambas as condições tiverem sido atendidas e, ainda assim, não houver som, clique no sinal de mais vermelho acima do controle VOL e verifique se a caixa de seleção Digital Output Only está marcada. Se estiver, você estará no modo Digital Output Only e, portanto, deverá se conectar a caixas de som digitais para ouvir o som proveniente da placa de som. Consulte a seção sobre Digital Output Only na ajuda on-line do Surround Mixer para obter mais informações.

### **Não há saída de áudio durante a execução de arquivos digitais como, por exemplo, .WAV, arquivos MIDI ou clipes AVI.**

*Causas possíveis:*

- O botão de volume (se houver) da caixa de som não está ajustado corretamente.
- O amplificador externo ou as caixas de som estão conectados à tomada incorreta.
- Há um conflito de hardware.

- ❑ A seleção de Speaker na unidade Environment do Surround Mixer está ajustada de forma incorreta.
- ❑ Os controles deslizantes **Original Sound** na página com guias **Master** e/ou **Source** do miniaplicativo Environmental Audio estão definidos para 0% ou próximo disso.

*Verifique o seguinte:*

- ❑ Se o botão de controle de volume dos alto-falantes, se houver algum, está posicionado na metade da faixa. Utilize o Creative Mixer para ajustar o volume, se necessário.
- ❑ As caixas amplificadas ou o amplificador externo estão conectados à tomada de saída de linha ou de saída traseira.
- ❑ Não há conflito de hardware entre a placa e um dispositivo periférico. Consulte “Resolução de conflitos de E/S” na página D-7.
- ❑ A seleção de Speaker na unidade Environment do Surround Mixer corresponde à configuração da sua caixa de som ou fone de ouvido.
- ❑ Os controles deslizantes **Original Sound** na página com guias **Master** e/ou **Source** do miniaplicativo Environmental Audio estão definidos para 100%.

### **Não há saída de áudio durante a execução de um CD de áudio ou jogo para DOS que utilize um CD-ROM.**

*Para resolver esse problema:*

- Certifique-se de que o conector de áudio analógico na unidade de CD-ROM e o conector de entrada do CD na placa de som estejam conectados.

## Problemas no Surround Mixer

### **A movimentação de uma fonte algumas vezes desliga seu som.**

Isso ocorre quando você está no modo Digital Output Only e o balanço esquerda-direita da fonte de um aplicativo de mixagem diferente do Surround Mixer (por exemplo, o aplicativo Controle de volume do Windows) está na extremidade oposta à posição para a qual você movimentou a fonte na unidade Environment do Surround Mixer. Por exemplo, o balanço de áudio do CD no Controle de volume do Windows está à esquerda, mas no Surround Mixer, você movimentou o áudio do CD para a direita.

*Para resolver esse problema:*

- Abra esse outro mixer e centralize os balanços de todas as fontes de entrada de áudio. Isso fará com que suas fontes analógicas não fiquem mudas quando você movimentá-las no Surround Mixer.

### **As configurações do mixer se alteram inesperadamente a cada mudança dos programas do super-ambiente.**

*Para resolver esse problema:*

- Dissocie as configurações do mixer.
  1. Na unidade Preset, clique no título Surround Mixer no canto superior esquerdo. O menu do sistema é exibido com um comando **Dissociate Mixer settings**.
  2. Para dissociar as configurações do mixer, o comando deve estar marcado.

## Cache de SoundFont insuficiente



A consequência de um arquivo de SoundFont menor é uma qualidade de som inferior.

## Problemas com o joystick

### **Não há memória suficiente para carregar SoundFonts.**

Isso poderá ocorrer quando um arquivo MIDI compatível com SoundFont for carregado ou executado e não houver memória suficiente para SoundFonts.

*Para alocar mais cache de SoundFont:*

- Na página com guias **Options** do miniaplicativo SoundFont Control, mova o controle deslizante SoundFont Cache para a direita.

O total de cache de SoundFont que pode ser alocado depende da RAM disponível no sistema.

*Se a RAM disponível no sistema ainda for insuficiente:*

- Na página com guias **Configure Banks** do miniaplicativo SoundFont Control, selecione um banco de SoundFonts menor na caixa **Select Bank**.  
O menor banco de SoundFonts disponível tem 2 MB (2GMGSMT.SF2).

### **A porta de joystick não está funcionando.**

A porta de joystick da placa de áudio está em conflito com a porta de joystick do sistema.

*Para resolver esse problema:*

- Desative a porta de joystick da placa de som e utilize no seu lugar a porta do sistema. Para obter detalhes, consulte “Ativação/desativação da interface Gameport Joystick” na página C-1.



Não tente fazer alterações no BIOS, a menos que você tenha experiência com software de sistema.

## Resolução de conflitos de E/S



Você também pode consultar a seção Resolução de problemas do arquivo da Ajuda do Windows 95/98.

### O joystick não está funcionando corretamente em alguns programas.

O programa pode utilizar a temporização do processador do sistema para calcular a posição do joystick. Se o processador for rápido, o programa poderá determinar incorretamente a posição do joystick, pressupondo que a posição está fora da faixa.

*Para resolver esse problema:*

- Aumente o tempo de recuperação da E/S de 8 bits do sistema na configuração do BIOS, normalmente na seção Chipset Feature Settings. Ou, caso disponível, ajuste a velocidade do barramento AT para um clock mais lento. Se o problema persistir, tente usar um outro joystick.

Poderão ocorrer conflitos entre a placa de som e outro dispositivo periférico se a placa e o outro dispositivo estiverem configurados para utilizar o mesmo endereço de E/S.

Para resolver conflitos de E/S, altere as configurações de recursos da placa de som ou do dispositivo periférico em conflito no sistema usando o Gerenciador de dispositivos do Windows 95/98.

Se você ainda não souber que placa está causando o conflito, remova todas as placas, exceto a de som e outras essenciais (por exemplo, o controlador de disco e as placas gráficas). Adicione novamente cada uma das placas até que o Gerenciador de dispositivos indique a ocorrência de conflito.

*Para resolver conflitos de hardware no Windows 95/98:*

1. Clique em **Iniciar** -> **Configurações** -> **Painel de controle**.
2. Na janela **Painel de controle**, clique duas vezes no ícone **Sistema**.
3. Na caixa de diálogo **Propriedades do sistema**, clique na guia **Gerenciador de dispositivos**.

4. Na entrada Som, vídeo e controladora de jogos, selecione o driver da placa de áudio que está em conflito—indicado por um ponto de exclamação (!)—e clique no botão **Propriedades**.
5. Na caixa de diálogo Propriedades, clique na guia **Recursos**.
6. Verifique se a caixa de seleção **Usar configurações automáticas** está marcada e clique no botão **OK**.
7. Reinicialize o sistema para permitir que o Windows 95/98 reatribua recursos para a placa de som e/ou para o dispositivo em conflito.

## Problemas no Windows NT 4.0

**Na reinicialização do sistema, é exibida uma mensagem de erro do Gerenciador de controle de serviços, além de uma ou mais mensagens de erro diferentes.**

Isso ocorre depois que você remove uma placa de som do computador após ter instalado com sucesso a placa Sound Blaster Live!. O Windows está tentando ajustar os drivers à placa de som removida.

*Para resolver esse problema:*

1. Efetue logon no computador como Administrador.
2. Clique em **Iniciar** -> **Configurações** -> **Painel de controle**.
3. Clique duas vezes no ícone **Multimídia** e, em seguida, clique na guia **Dispositivos**.
4. Na lista, remova destas entradas
  - Dispositivos de áudio
  - Instrumentos e dispositivos MIDItodos os itens exceto
  - Audio for Creative SB Live!
  - MIDI for Creative SB Live!
  - MIDI for Creative S/W Synth
5. Clique no botão **OK** para fechar a caixa de diálogo. Os drivers serão removidos.

## Problemas com o Encore DVD Player

**O Encore DVD Player não é executado quando um disco de DVD é inserido na unidade.**

*Para resolver esse problema:*

1. Na bandeja de sistema do Windows, clique com o botão direito no ícone Disc Detector e, em seguida, clique em **Properties**.
2. Na página com guias **General** da caixa de diálogo **Creative Disc Detector**, certifique-se de que a caixa de seleção **Enable Disc Detector** esteja assinalada.
3. Clique na guia **Players**.
4. Selecione a entrada DVD Disc e, em seguida, clique no botão **Select Player**.
5. Na caixa de diálogo **Players Properties**, clique no botão **Browse**.
6. Navegue para C:\Arquivos de programas\Creative\PC- DVD Encore e clique duas vezes na entrada **ctdvdply**.  
A caixa Name exibe agora a entrada *ctdvdply*.
7. Clique duas vezes no botão **OK** para fechar.

Agora, quando você clicar duas vezes no ícone Disc Detector, o Encore DVD Player será executado.