

Benutzerhandbuch

Creative Sound Blaster Live! Creative Audio Software

Die Informationen in diesem Dokument können sich ohne vorherige Ankündigung ändern und stellen keinerlei Verpflichtung seitens Creative Technology Ltd. dar. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Creative Technology Ltd. darf kein Teil dieses Handbuchs vervielfältigt, in irgendeiner Form oder auf irgendeine Weise elektronisch, mechanisch, durch Fotokopien oder durch Aufzeichnungen übertragen werden. Die in diesem Dokument beschriebene Software unterliegt den Bestimmungen des Software-Lizenzvertrages und darf nur im Rahmen dieser Lizenzvereinbarung verwendet und kopiert werden. Das Kopieren der Software auf ein anderes Medium ist nur unter den im Lizenzvertrag festgelegten Bedingungen gestattet. Der Lizenznehmer darf lediglich eine Sicherungskopie der Software erstellen.

Copyright © 1998-2002 Creative Technology Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Version 1.1

Juni 2002

Sound Blaster und Blaster sind eingetragene Marken, und das Sound Blaster Live!-Logo, das Sound Blaster PCI-Logo, EAX, Creative Multi Speaker Surround, sind Marken von Creative Technology Ltd. in den USA und/oder anderen Ländern. E-Mu und SoundFont sind eingetragene Marken von E-mu Systems, Inc. Cambridge SoundWorks, MicroWorks und PCWorks sind eingetragene Marken und PCWorks FourPointSurround ist eine Marke von Cambridge SoundWorks, Inc. Microsoft, MS-DOS und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Hergestellt gemäß Lizenz von Dolby Laboratories. Dolby, AC-3, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Marken von Dolby Laboratories. © 1992-1997 Dolby Laboratories. Alle Rechte vorbehalten. Alle übrigen Produkte sind Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer.

Dieses Produkt wird durch eines oder mehrere der folgenden US-Patente geschützt:

4,506,579; 4,699,038; 4,987,600; 5,013,105; 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.

Creative Software-Lizenzvertrag für Endbenutzer Version 2.5.1, Mai 2002

BITTE LESEN SIE DIESES DOKUMENT SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIE SOFTWARE INSTALLIEREN. DURCH DIE INSTALLATION UND VERWENDUNG DER SOFTWARE ERKLÄREN SIE SICH AN DIE BESTIMMUNGEN DIESES VERTRAGES GEBUNDEN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DES VERTRAGES NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE WEDER INSTALLIEREN NOCH VERWENDEN. GEBEN SIE DIE SOFTWARE MIT DER ZUGEHÖRIGEN DOKUMENTATION UND SÄMTLICHEN BEGLEITMATERIALIEN UMGEHEND INNERHALB VON 15 TAGEN DER STELLE ZURÜCK, AN DER DAS PRODUKT ERWORBEN WURDE, UM DEN KAUFFREIS RÜCKERSTATTET ZU BEKOMMEN.

Dies ist ein gesetzlicher Vertrag zwischen Ihnen und **Creative Technology Ltd.**, und dessen Tochtergesellschaften (im Folgenden „Creative“ genannt). Dieser Vertrag legt die Bedingungen fest, aufgrund deren Creative für die in dieser Datenträgerpackung enthaltene Software sowie die beiliegende Dokumentation mit den Begleitgegenständen (im Folgenden unter Einschluss, aber nicht beschränkt auf alle dazugehörigen Programme, Treiber, Bibliotheken und Dateiteile insgesamt als „Software“ bezeichnet) ein Lizenzangebot unterbreitet.

LIZENZ

1. Gewährung einer Lizenz

Die Software wird zu Ihrer Verwendung und nur zu den in diesem Vertrag enthaltenen Bestimmungen lizenziert und nicht verkauft. Sie sind Eigentümer der Disketten bzw. anderer Datenträger, auf denen sich die Software ursprünglich befindet bzw. auf die sie nachträglich aufgezeichnet oder gespeichert wird; Creative (und, falls zutreffend, seine Lizenzgeber) behält sich jedoch alle Eigentumsrechte bezüglich der Software sowie alle Rechte vor, die Ihnen nicht ausdrücklich gewährt wurden.

Die Lizenz unter diesem Abschnitt 1 setzt die Einhaltung aller Ihrer Verpflichtungen unter dieser Vereinbarung voraus. Creative gewährt Ihnen das Recht, diese Software ganz oder in Teilen zu verwenden, vorausgesetzt, dass (a) die Software nicht zu Zwecken der

- Gewinnerzielung bereitgestellt wird;
- (b) die Software nur in Verbindung mit Creative-Produkten eingesetzt wird;
- (c) die Software NICHT verändert wird;
- (d) sämtliche urheberrechtlichen Hinweise in der Software beibehalten bleiben und
- (e) der Lizenznehmer/Endbenutzer sich zur Einhaltung der Bestimmungen dieser Vereinbarung verpflichtet

2. Verwendung auf einem einzigen Computer

Zu jeder Zeit darf die Software nur von einem einzigen Benutzer auf einem einzigen Computer verwendet werden. Sie dürfen den maschinenlesbaren Teil der Software von einem Computer auf einen anderen übertragen, vorausgesetzt, dass (a) die Software (einschließlich aller Teile und Kopien davon) von dem ersten Computer gelöscht wird, und dass (b) keine Möglichkeit besteht, dass die Software gleichzeitig auf mehr als einem Computer benutzt wird.

3. Einzelrechner (Stand-Alone)

Sie dürfen die Software ausschließlich auf Einzelrechnern verwenden, so dass auf die Software und ihre Funktionen lediglich durch Personen zugegriffen werden kann, die am Standort des Computers anwesend sind, auf dem die Software geladen ist. Auf die Software und ihre Funktionen darf weder von einem entfernten Standort aus zugegriffen werden, noch darf die gesamte Software oder Teile davon durch ein Netzwerk oder andere Datenübertragungsleitungen übertragen werden.

4. Urheberrecht

Die Software ist Eigentum von Creative und ist durch Urheberrechtsgesetze der Vereinigten Staaten und internationale Vertragsbestimmungen geschützt. Der Urheberrechtshinweis darf von Kopien der Software oder des schriftlichen Begleitmaterials, falls vorhanden, nicht entfernt werden.

5. Eine Sicherungskopie zu Archivzwecken

Sie sind berechtigt, eine (1) Sicherungskopie der maschinenlesbaren Teile der Software anzufertigen. Diese Kopie ist für Sicherungszwecke nur im Zusammenhang mit der Verwendung der Software auf einem einzigen Computer bestimmt. Alle urheberrechtlichen Angaben und anderen Eigentumshinweise müssen von Ihnen reproduziert werden und in der Sicherungskopie der Software enthalten sein.

6. Die Software darf nicht gemischt oder integriert werden

Kein Teil der Software darf mit anderen Programmen gemischt bzw. in diese integriert werden, außer in dem Umfang, der durch die Gesetzgebung, der Sie unterstehen, ausdrücklich genehmigt ist. Alle Teile der Software, die mit anderen Programmen gemischt oder in diese integriert werden, unterliegen weiterhin den Bestimmungen dieses Vertrages. Die in der ursprünglichen Software enthaltenen urheberrechtlichen Angaben und andere Eigentumshinweise müssen von Ihnen reproduziert werden und in allen Teilen enthalten

sein, die gemischt oder in andere Anwendungen integriert werden.

7. Netzwerkversion

Falls Sie eine „Netzwerkversion“ der Software erworben haben, bezieht sich dieser Lizenzvertrag auf die Installation der Software auf einem einzigen „Dateiserver“. Die Software darf nicht auf mehrere Systeme kopiert werden. Jeder mit dem „Dateiserver“ verbundene „Netznoten“ muss über eine eigene „Netznotenkopie“ der Software verfügen, die dann die Lizenz für diesen speziellen „Netznoten“ darstellt.

8. Übertragung der Lizenz

Sie dürfen Ihre Softwarelizenz übertragen, vorausgesetzt, dass Sie (a) alle Teile der Software bzw. Kopien davon übertragen, (b) keinen Teil der Software bzw. Kopien davon behalten, und (c) der Empfänger diesen Vertrag liest und sich an seine Bestimmungen gebunden erklärt.

9. Beschränkungen der Verwendung, des Kopierens und Änderns der Software

Außer in dem Umfang, der durch diesen Vertrag bzw. die für Sie geltende Gesetzgebung ausdrücklich gestattet ist, sind Sie nicht berechtigt, die Software zu verwenden, zu kopieren oder zu ändern. Sie dürfen für Ihre Rechte innerhalb dieses Vertrages keine Unterlizenzen vergeben. Die Software darf nur zu persönlichen Zwecken und nicht für den öffentlichen Gebrauch oder zur Erstellung von in der Öffentlichkeit vorgeführten Videokassetten verwendet werden.

10. Dekompilierung, Disassemblierung oder Zurückentwicklung

Sie erkennen an, dass die Software Betriebsgeheimnisse und andere eigentumsrechtliche Informationen von Creative und seinen Lizenzgebern enthält. Außer in dem Umfang, der durch diesen Vertrag bzw. durch die für Sie geltende Gesetzgebung ausdrücklich gestattet ist, sind Sie nicht

berechtigt, die Software zu dekompileieren, zu disassemblieren oder auf andere Art zurückzuentwickeln bzw. auf andere Weise auf Informationen zuzugreifen, die für den Benutzer bei normaler Verwendung der Software nicht sichtbar sind.

Sie willigen ein, die Software nicht zu übertragen, den Objektcode der Software auf keinem Computer-Bildschirm anzuzeigen und keinen Ausdruck des Speicherausdrucks des Software-Objektcodes anzufertigen, wobei der Zweck nicht von Bedeutung ist. Falls Sie Informationen über die Kompatibilität der Software mit anderen Programmen benötigen, sind Sie nicht befugt, die Software zu dekompileieren oder zu disassemblieren, sondern willigen ein, Creative unter der unten aufgeführten Adresse um diesbezügliche Informationen zu bitten. Bei Erhalt solch einer Anfrage entscheidet Creative, ob die Informationen für einen angemessenen Zweck benötigt werden. Falls dies der Fall ist, stellt Creative Ihnen diese Informationen in angemessener Zeit und unter vernünftigen Bedingungen zur Verfügung.

Sie müssen in jedem Fall Creative von allen Informationen in Kenntnis setzen, die Sie durch Zurückentwicklung oder ähnliche Vorgänge erhalten haben. Die Ergebnisse solcher Vorgänge sind Teil der vertraulichen Informationen von Creative, die ausschließlich in Verbindung mit der Software verwendet werden dürfen.

11. Für Software mit CDDB-Funktionen.

Dieses Paket beinhaltet Anwendungen, die möglicherweise Software von CDDB, Inc., Berkeley, Kalifornien („CDDB“) enthalten. Die Software von CDDB (der „CDDB-Client“) erweitert die Anwendung um die Funktionen Online-Datenträger-Identifizierung und Abrufen von musikbezogenen Daten, einschließlich

Informationen zu Name, Interpret, Spur und Titel („CDDB-Daten“) von Online-Servern („CDDB-Server“), sowie um die Möglichkeit zur Ausführung anderer Funktionen.

Sie dürfen CDDB-Daten, den CDDB-Client und CDDB-Server ausschließlich für private, nicht kommerzielle Zwecke einsetzen. Sie sind nicht berechtigt, den CDDB-Client oder CDDB-Daten abzutreten, zu kopieren, zu übertragen oder weiterzugeben. SIE ERKLÄREN SICH EINVERSTANDEN, CDDB-DATEN, DEN CDDB-CLIENT ODER CDDB-SERVER AUSSCHLIESSLICH IN ÜBEREINSTIMMUNG MIT DIESER LIZENZ ZU VERWENDEN.

Ihre nicht exklusive Lizenz für die Verwendung der CDDB-Daten, des CDDB-Client und der CDDB-Server endet, wenn Sie gegen diese Bestimmungen verstoßen. Bei Beendigung der Lizenz stellen Sie die Verwendung der CDDB-Daten, des CDDB-Client und der CDDB-Server vollständig ein. CDDB behält sich alle Rechte an CDDB-Daten, dem CDDB-Client und den CDDB-Servern vor, einschließlich aller Eigentumsrechte. Die CDDB, Inc. kann ihre Rechte aus dieser Lizenz in eigenem Namen direkt gegen Sie geltend machen.

Der CDDB-Client und alle CDDB-Daten werden für Sie ohne Mängelgewähr lizenziert. CDDB trifft keine Zusicherungen oder Gewährleistungen, weder ausdrücklich noch implizit, hinsichtlich der Richtigkeit der CDDB-Daten auf den CDDB-Servern. CDDB behält sich das Recht vor, aus einem beliebigen Grund, der CDDB ausreichend erscheint, Daten von den CDDB-Servern zu löschen oder Datenkategorien zu ändern. Es wird keine Garantie für die Fehlerfreiheit des CDDB-Client oder der CDDB-Server beziehungsweise

für die unterbrechungsfreie Funktion von CDDB-Client oder CDDB-Servern übernommen. CDDB ist nicht verpflichtet, Ihnen neue und verbesserte oder zusätzliche Datentypen oder Kategorien zukommen zu lassen, die CDDB zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung stellen könnte.

CDDB ÜBERNIMMT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH IMPLIZIT, EINSCHLIESSLICH, JEDOCH NICHT AUSSCHLIESSLICH, IMPLIZIERTER GARANTIE FÜR HANDELSÜBLICHKEIT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, TITEL UND FÜR EINE NICHT BESTEHENDE PATENTVERLETZUNG. CDDB übernimmt keine Garantie für die Ergebnisse, die mit der Verwendung des CDDB-Client oder eines CDDB-Servers erzielt wird. CDDB HAFTET UNTER KEINEN UMSTÄNDEN FÜR FOLGESCHÄDEN ODER NEBENSCHÄDEN BEZIEHUNGSWEISE FÜR ENTGANGENE GEWINNE ODER ENTGANGENE EINNAHMEN.

BEENDIGUNG

Die Ihnen gewährte Lizenz ist so lange gültig, bis sie beendet wird. Sie können die Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software zusammen mit allen modifizierten Kopien und gemischten Teilen jeder Art an Creative zurückgeben. Die Lizenz wird außerdem entsprechend den an anderen Stellen in diesem Vertrag aufgeführten Bestimmungen oder im Falle einer Nichteinhaltung der Bestimmungen dieses Vertrages Ihrerseits ohne Hinweis von Creative beendet. Sie erklären sich bei einer solchen Beendigung bereit, die Software zusammen mit allen Kopien, Modifikationen und gemischten Teilen aller Art an Creative zurückzugeben. Im Falle einer Beendigung ist Creative berechtigt, alle gesetzlich vorgesehenen Rechte durchzusetzen. Die

die Eigentumsrechte von Creative schützende Klausel in diesem Vertrag bleibt auch nach Beendigung des Lizenzvertrages in Kraft.

INGESCHRÄNKTE GARANTIE

Creative garantiert als einzige Gewährleistung, dass die Datenträger, auf denen sich die Software befindet, frei von Material- und Herstellungsfehlern sind, wie in der Garantiekarte bzw. in dem der Software beiliegenden gedruckten Handbuch dargelegt. Keine Vertriebsstelle, kein Händler und keine andere Firma oder Person ist autorisiert, diese Garantie oder Klauseln dieses Vertrages zu erweitern oder zu ändern. Keine Angabe, die von den in diesem Vertrag gegebenen Garantien abweicht, stellt eine Verpflichtung seitens Creative dar.

Creative garantiert nicht, dass die in der Software enthaltenen Funktionen Ihren Anforderungen genügen oder die Verwendung der Software ununterbrochen und nicht fehlerhaft vonstatten geht. „Fehlerhaft“ bedeutet hier alle Programm-Codes, die dazu bestimmt sind, andere Computerprogramme oder Computerdaten zu infizieren, Computerressourcen zu verbrauchen, Daten zu modifizieren, zu zerstören, aufzuzeichnen oder zu übertragen oder sich auf andere Art und Weise den normalen Betrieb des Computers, des Computersystems oder des Computernetzwerks einschließlich Viren, Trojanischer Pferde, Droppers, Worms, Logic Bombs u. ä. widerrechtlich anzuzeigen.

ENTSCHÄDIGUNGSPFLICHT IHRERSEITS

Falls Sie die Software unter Verletzung dieser Vereinbarung bereitstellen, stellen Sie hiermit Creative frei und entschädigen und schützen Creative von und vor allen Ansprüchen oder Streitigkeiten, inklusive Anwaltsgebühren und Kosten, zu denen es aufgrund oder in Verbindung

mit der Verwendung oder der Bereitstellung der Software unter Verletzung dieser Vereinbarung kommt.

DIE SOFTWARE WIRD MIT OBEN IN DIESER VEREINBARUNG GENANNTEN AUSNAHMEN WIE BESEHEN UND OHNE JEGLICHE GEWÄHRLEISTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH KONKLUDENT, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF KONKLUDENT GEWÄHRLEISTUNG DER HANDELSÜBLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK BEREITGESTELLT. CREATIVE IST NICHT VERPFLICHTET, AKTUALISIERUNGEN, AUFRÜSTUNGEN ODER TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG FÜR DIE SOFTWARE BEREITZUSTELLEN.

Weiter haftet Creative nicht für die Richtigkeit der Informationen, die von Creative oder einem Mitarbeiter der technischen Unterstützung eines Dritt-Unternehmens geliefert werden, oder für Schäden, die direkt oder indirekt, durch Aktionen oder Unterlassungen von Ihnen oder als Ergebnis einer solchen technischen Unterstützung entstanden sind.

Die gesamte Verantwortung für die Auswahl der Software zum Erreichen der von Ihnen angestrebten Ergebnisse sowie für die Installation, Verwendung und durch die Software erzielten Ergebnisse liegt bei Ihnen. Sie tragen auch das gesamte Risiko bezüglich der Qualität und Leistung der Software. Sollte sich die Software als fehlerhaft erweisen, werden die Gesamtkosten für alle notwendigen Serviceleistungen, Reparaturen und Verbesserungsmaßnahmen von Ihnen übernommen (und nicht von Creative bzw. von Creative autorisierten Vertriebsstellen oder Händlern).

Durch diese Garantie haben Sie bestimmte

gesetzliche Rechte, und unter Umständen stehen Ihnen weitere Rechte zu, die von Land zu Land unterschiedlich sind. Einige Länder gestatten den Ausschluss impliziter Garantien nicht, so dass die oben genannte Ausschlussklausel möglicherweise für Sie nicht gilt. Creative lehnt alle Gewährleistungen jedweder Art ab, falls die Software angepasst, neu verpackt oder auf irgendeine Art von Dritten geändert wurde.

BESCHRÄNKUNG DER WIEDERGUTMACHUNG UND DES SCHADENSERSATZES

DIE EINZIGE WIEDERGUTMACHUNG FÜR EINEN BRUCH DER GARANTIE IST DIE IN DER GARANTIEKARTE ODER DEM MIT DER SOFTWARE GELIEFERTEN GEDRUCKTEN HANDBUCH AUFGEFÜHRTE. Auf keinen Fall können Creative oder seine Lizenzgeber für indirekte, zufällige, besondere oder Folgeschäden oder für entgangene Gewinne, verlorene Ersparnisse, ENTGANGENE NUTZUNG, entgangene Einnahmen oder verlorene Daten haftbar gemacht werden, die aufgrund oder in Verbindung mit der Software oder dieser Vereinbarung entstehen könnten, selbst wenn Creative oder seine Lizenzgeber vorab von der Möglichkeit solcher Schäden in Kenntnis gesetzt wurden. UNABHÄNGIG VON DER FORM DES ANSPRUCHS BETRÄGT DIE VERPFLICHTUNG VON CREATIVE ZUM SCHADENSERSATZ IHNEN ODER DRITTEN GEGENÜBER AUF KEINEN FALL JEMALS MEHR ALS DIE LIZENZGEBÜHR, DIE SIE FÜR DIE NUTZUNG DER SOFTWARE GEZAHLT HABEN.

Einige Länder gestatten weder die Einschränkung noch den Ausschluss der Haftung für Neben- oder Folgeschäden; daher findet die vorige Klausel möglicherweise für Sie keine Anwendung.

PRODUKTRÜCKGABE

Falls Sie die Software an Creative bzw. eine von Creative autorisierte Vertriebsstelle oder einen Händler zurücksenden müssen, müssen Sie die Versandkosten im voraus begleichen und die Software entweder versichern oder das volle Risiko für Verlust oder Beschädigung der Software während des Transports tragen.

DURCH DIE US-REGIERUNG BESCHRÄNKTE RECHTE

Alle Software und die dazugehörige Dokumentation sind mit beschränkten Rechten versehen. Verwendung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung unterliegt den im Unterabschnitt (b)(3)(ii) der Klausel über die Rechte an technischen Daten und Computer-Software unter 252.227-7013 aufgeführten Beschränkungen. Falls Sie Unterlizenzen für die Software vergeben oder die Software außerhalb der Vereinigten Staaten von Amerika verwenden, unterliegen Sie den Gesetzen des jeweiligen Landes, in dem Sie sich befinden, dem US-Gesetz über Exportkontrolle und der englischen Version dieses Vertrages.

VERTRAGSPARTNER/HERSTELLER

Vertragspartner/Hersteller der Software:

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

ALLGEMEINES

Dieser Vertrag ist sowohl für Sie als auch für Ihre Angestellten, Arbeitgeber, Vertragspartner und Bevollmächtigten sowie Nachfolger und Abtretungsempfänger bindend. Weder die Software noch aus der Software abgeleitete Informationen dürfen, außer in Übereinstimmung mit den Gesetzen der USA oder anderen anwendbaren Gesetzen,

exportiert werden. Dieser Vertrag unterliegt den Gesetzen des US-Bundesstaates Kalifornien (es sei denn, Urheberrechte und eingetragene Warenzeichen unterliegen der US-Bundgesetzgebung). Diese Vereinbarung stellt die gesamte Vereinbarung zwischen uns und Ihnen dar, und Sie erklären sich damit einverstanden, dass Creative keinerlei Haftung für unrichtige Aussagen oder Darstellungen übernimmt, die von Creative, seinen Agenten oder einer Drittperson (ob unverschuldet oder durch Nachlässigkeit), auf die Sie sich bei Annahme dieser Vereinbarung verlassen haben, gemacht wurden, es sei denn, derartige unrichtige Aussagen oder Darstellungen wurden in betrügerischer Absicht gegeben. Diese Vereinbarung er7setzt jeglichen anderen Übereinkünfte oder Vereinbarungen hinsichtlich der Software, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Werbung. Falls ein Land oder eine Regierungsbehörde eine Bestimmung dieses Vertrages für ungültig oder nicht durchsetzbar erklärt, wird diese Bestimmung als geändert angesehen, und zwar in dem Umfang, der notwendig ist, um die Bestimmung rechtsgültig und durchsetzbar zu machen, und alle anderen Bestimmungen bleiben in vollem Umfang rechtsgültig und wirksam. Wenden Sie sich unter der angegebenen Adresse an Creative, falls Sie Fragen zu diesem Vertrag haben. Wenden Sie sich an ein Creative-Center für technische Unterstützung in Ihrer Nähe, falls Sie Fragen zum Produkt oder technische Fragen haben.

ZUSATZ ZUM MICROSOFT-SOFTWARE-LIZENZVERTRAG

WICHTIG: Durch die Verwendung der Microsoft-Softwaredateien („Microsoft-Software“), mit denen Sie diesen Zusatz erhalten haben, erklären Sie sich an die nachfolgend genannten Bestimmungen gebunden. Zur Nutzung der Microsoft-Software

sind Sie nur berechtigt, wenn Sie sich mit diesen Bestimmungen einverstanden erklären.

Die Microsoft-Software wird für den einzigen Zweck bereitgestellt, entsprechende Dateien einer älteren, lizenzierten Kopie des Microsoft-Softwareprodukts („ORIGINALPRODUKT“) zu ersetzen. Mit der Installation werden die Dateien der Microsoft-Software Bestandteil des ORIGINALPRODUKTS und unterliegen somit den für das ORIGINALPRODUKT geltenden Gewährleistungs- und Lizenzbedingungen. Wenn Sie nicht über eine gültige Lizenz zur Nutzung des ORIGINALPRODUKTS verfügen, sind Sie auch nicht zur Verwendung der Microsoft-Software berechtigt. Jede andere Verwendung der Microsoft-Software ist verboten.

Kein Teil dieser Vereinbarung soll so ausgelegt werden, dass Creative die Verletzung lokaler und/oder internationaler Gesetze gutheißt oder autorisiert, die in der Gerichtsbarkeit Ihres Landes gelten

SPEZIELLE BESTIMMUNGEN FÜR DIE EUROPÄISCHE UNION.

Falls Sie die Software in der EUROPÄISCHEN Union (EU) erworben haben, GELTEN AUCH DIE FOLGENDEN BESTIMMUNGEN FÜR SIE. Falls Die bestimmungen des oben aufgeführten software-lizenzvertrags den folgenden bestimmungen widersprechen, gelten die folgenden bestimmungen.

DEKOMPILIERUNG

Sie willigen ein, die Software nicht zu übertragen, den Objektcode der Software auf keinem Computer-Bildschirm anzuzeigen und keinen Ausdruck des Speicherausdrucks des Software-Objektcodes anzufertigen, wobei der Zweck nicht von Bedeutung ist. Falls Sie Informationen über die Kompatibilität der Software mit anderen Programmen benötigen, sind Sie nicht befugt, die Software zu dekompileieren

oder zu disassemblieren, sondern willigen ein, Creative unter der unten aufgeführten Adresse um diesbezügliche Informationen zu bitten. Bei Erhalt solch einer Anfrage entscheidet Creative, ob die Informationen für einen angemessenen Zweck benötigt werden. Falls dies der Fall ist, stellt Creative Ihnen diese Informationen in angemessener Zeit und unter vernünftigen Bedingungen zur Verfügung.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG MIT DEN WEITER OBEN IN DIESER VEREINBARUNG GENANNTEN AUSNAHMEN UND WIE UNTER DER ÜBERSCHRIFT „GESETZLICH ZUERKANNTE RECHTE“ DARGELEGT, WIRD DIESE SOFTWARE WIE BESEHEN UND OHNE JEGLICHE GEWÄHRLEISTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH KONKLUDENTE, EINSCHLIESSLICH, JEDOCH NICHT BESCHRÄNKT AUF KONKLUDENTE GEWÄHRLEISTUNGEN DER HANDELSÜBLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK BEREITGESTELLT.

WIEDERGUTMACHTUNG UND SCHADENSERSATZ DIE IM SOFTWARE-LIZENZVERTRAG VORGESEHENEN BESCHRÄNKUNGEN FÜR WIEDERGUTMACHTUNG UND SCHADENSERSATZ BEZIEHEN SICH NICHT AUF PERSONENSCHADEN (EINSCHLIESSLICH TODESFALL), DER INFOLGE EINER NACHLÄSSIGKEIT VON CREATIVE ERFOLGT.

GESETZLICH ZUERKANNTE RECHTE
Die irische Rechtsprechung sieht vor, dass bestimmte Bedingungen und Gewährleistungen in Verträgen zum Verkauf von Waren und zur Leistung von Diensten konkludent vorhanden sein können. Derartige Bedingungen und Gewährleistungen

werden hiermit in dem Maße ausgeschlossen, in dem ein solcher Ausschluss im Kontext dieser Transaktion nach irischem Recht möglich ist. Umgekehrt finden derartige Bedingungen und Gewährleistungen, sofern sie rechtlich nicht ausgeschlossen werden können, Anwendung.

Dementsprechend beeinträchtigt kein Teil dieser Vereinbarung irgendwelche Rechte, die Ihnen aufgrund der Abschnitte 12, 13, 14 oder 15 des Irish Sale of Goods Act von 1893 (wie geändert) zustehen.

ALLGEMEINES

Die Version in der jeweiligen Sprache dieser Vereinbarung findet Anwendung bei Software, die innerhalb der EU erworben wurde. Diese Vereinbarung ist die vollständige Vereinbarung zwischen Creative und Ihnen, und Sie schließen hiermit jegliche Haftung von Creative wegen falscher Aussagen oder Darstellung von Creative, Angestellten oder sonstigen Personen aus (die ohne Verschulden oder fahrlässig erfolgte), auch wenn Sie auf die Richtigkeit dieser Angaben bei Einwilligung dieser Vereinbarung vertraut haben. Die Haftung wird nicht ausgeschlossen, wenn die falsche Aussage oder Darstellung in betrügerischer Weise erfolgte.

Sicherheitsinformationen und Richtlinien

In den folgenden Abschnitten finden Sie Hinweise für verschiedene Länder:

ACHTUNG: Dieses Gerät ist für den Einbau in einen CSA/TÜV/UL-geprüften IBM AT oder dazu kompatiblen Personalcomputer durch den Benutzer in dem vom Hersteller für diesen Zweck vorgesehenen Bereich bestimmt. Um zu überprüfen, ob Ihr System für durch den Benutzer eingebaute

Anwendungskarten geeignet ist, lesen Sie im Installations- bzw. Benutzerhandbuch nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

Hinweis für die USA

FCC Teil 15: Dieses Gerät wurde getestet und entspricht den für ein digitales Gerät der Klasse B geltenden Beschränkungen gemäß Teil 15 der FCC-Regelung. Diese Beschränkungen dienen dem Schutz gegen gefährliche Störungen bei einer Installation in Privathaushalten. Dieses Gerät erzeugt und verwendet elektromagnetische Wellen und kann diese abgeben. Wird es nicht unter Einhaltung der Anweisungen installiert und verwendet, kann dies zu ernsthaften Störungen bei Radio-, Fernseh- und Funkübertragungen führen. Das Auftreten von Störungen bei bestimmten Installationen kann jedoch nicht ausgeschlossen werden. Falls dieses Gerät eine ernsthafte Störung verursacht, sollte der Benutzer eine oder mehrere der nachfolgend aufgeführten Maßnahmen ergreifen, um diese Störung zu beheben:

- Empfangsantenne neu ausrichten oder an einer anderen Stelle montieren.
- Abstand zwischen Computer und Empfänger vergrößern.
- Computer und Empfänger an unterschiedliche Stromkreise anschließen.
- Den Händler oder einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker konsultieren.

ACHTUNG: Um den Beschränkungen für ein digitales Gerät der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Regelung zu entsprechen, muss dieses Gerät in Computern installiert werden, die die Beschränkungen der Klasse B erwiesenermaßen erfüllen.

Alle für den Anschluß des Computers und der

Peripheriegeräte verwendeten Kabel müssen abgeschirmt und geerdet sein. Der Betrieb mit nicht diesen Richtlinien entsprechenden Computern oder nicht abgeschirmten Kabeln kann zu Störungen beim Rundfunk- oder Fernsehempfang führen.

Änderungen

Jegliche Änderungen oder Modifikationen, die nicht ausdrücklich vom Hersteller dieses Gerätes genehmigt wurden, können zum Erlöschen der Betriebserlaubnis des Benutzers für das Gerät führen.

Hinweis für Kanada

Dieses Gerät erfüllt die Beschränkungen der Klasse „B“ für Funkstörungen, wie in den Radio Interference Regulations des Canadian Department of Communications angegeben.

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

Konformität

Dieses Produkt entspricht der folgenden Direktive der Europäischen Kommission:

- Richtlinie 89/336/EEC, 92/31/EEC (EMC), (73/23/EEC), geändert nach der Richtlinie 93/68/EEC.

Hinweis für Europa

Kommunikationsprodukte für den europäischen Markt entsprechen der Richtlinie R&TTE 1999/5/EC

Urheberrechtliche Angaben für Benutzer von Creative-Produkten

Einige Creative-Produkte wurden dafür konzipiert, Ihnen bei der Reproduktion von Materialien zu

helfen, für die Sie das Urheberrecht besitzen oder für deren Reproduktion Sie vom Urheberrechtinhaber autorisiert wurden oder deren Reproduktion aufgrund von Ausnahmen in anwendbarem Recht zulässig ist. Sofern Sie nicht Urheberrechtinhaber sind oder nicht über eine entsprechende Genehmigung verfügen, könnten Sie gegen das Urheberrecht verstoßen und zur Zahlung von Schadensersatz und anderen Wiedergutmachungen verpflichtet werden. Sollten Sie sich über Ihre Rechte nicht sicher sein, wenden Sie sich an Ihren Rechtsberater.

Sie sind bei Verwendung eines Creative-Produkts dafür verantwortlich, dass Verletzungen anwendbaren Rechts zum Copyright, nach dem das Kopieren bestimmter Materialien der vorherigen Genehmigung des Urheberrechtinhabers bedarf, ausgeschlossen sind. Creative lehnt jegliche Haftbarmachung hinsichtlich illegaler Nutzungen von Creative-Produkten ab, und Creative kann in keinem Fall im Zusammenhang mit dem Ursprung von Daten, die in komprimierten Audiodateien gespeichert werden, haftbar gemacht werden.

Sie bestätigen und anerkennen, dass für die Verwendung von MP3-Codecs bei Echtzeitübertragungen (über Land, Satellit, Kabel oder andere Medien) oder Übertragungen über das Internet oder andere Netzwerke, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Intranets usw., auf gebührenpflichtigen Pay-Audio- oder Pay-on-Demand-Anwendungen keine Genehmigung und/oder Lizenz erteilt wurde (<http://www.iis.fhg.de/amm/>).

Übereinstimmungserklärung

Gemäß FCC96 208 und ET95-19 erklärt,

Hersteller/Importeur: **Creative Labs, Inc.**

Adresse des Herstellers

/Importeurs: **1901 McCarthy Boulevard
Milpitas, CA. 95035
United States
Tel: (408) 428-6600**

unter alleiniger Verantwortung, dass das Produkt

Handelsname: **Creative Labs**

Modellnummer: **SB0100/SB0102**

entsprechend den Anforderungen unter FCC / CISPR22/85 für
Geräte der Klasse B getestet wurde und mit folgenden
Standards konform ist:

EMI/EMC: ANSI C63.4 1992, FCC Abschnitt 15,
Unterabschnitt B
Entspricht ICES-003 Klasse B in Kanada.

Dieses Gerät entspricht Abschnitt 15 der FCC-Regelung.
Die Inbetriebnahme unterliegt folgenden zwei Bedingungen:

1. Dieses Gerät darf keine schädlichen Störungen verursachen, und
2. Dieses Gerät muss sämtliche empfangenen Störungen annehmen, einschließlich solcher Störungen, die zu unerwünschtem Betrieb führen können.

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 reques, Y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Compliance Manager
Creative Labs, Inc.
March 9, 2001

Übereinstimmungserklärung

Gemäß FCC96 208 und ET95-19 erklärt,

Hersteller/Importeur: **Creative Labs, Inc.**

Adresse des Herstellers

/Importeurs: **1901 McCarthy Boulevard
Milpitas, CA. 95035
United States
Tel: (408) 428-6600**

unter alleiniger Verantwortung, dass das Produkt

Handelsname: **Creative Labs**

Modellnummer: **SB0100/SB0102/SB0222**

entsprechend den Anforderungen unter FCC / CISPR22/85 für
Geräte der Klasse B getestet wurde und mit folgenden
Standards konform ist:

EMI/EMC: ANSI C63.4 1992, FCC Abschnitt 15,
Unterabschnitt B
Entspricht ICES-003 Klasse B in Kanada.

Dieses Gerät entspricht Abschnitt 15 der FCC-Regelung.
Die Inbetriebnahme unterliegt folgenden zwei Bedingungen:

1. Dieses Gerät darf keine schädlichen Störungen verursachen, und
2. Dieses Gerät muss sämtliche empfangenen Störungen annehmen, einschließlich solcher Störungen, die zu unerwünschtem Betrieb führen können.

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 reques, Y compris celles pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Compliance Manager
Creative Labs, Inc.
June 14, 2002

Benutzerhandbuch

Einführung

Systemvoraussetzungen.....	i
Weitere Empfehlungen.....	i
Typografische Konventionen.....	ii

1 Installation der Audiokarte

Die Audio-Karte.....	1-2
Installation der Karte und der Peripherie-Geräte.....	1-3
Ausrichtung der Lautsprecher	1-7

2 Installation der Software

Installation der Audio-Treiber und -Anwendungen.....	2-1
Verwendung von Creative Sound Blaster Live!	2-2
Deinstallieren der Anwendungen.....	2-2
Erneutes Installieren der Audio-Treiber.....	2-3

3 Verwendung von Creative Sound Blaster Live!

Creative Diagnostics	3-1
Creative Surround Mixer	3-2
Creative AudioHQ	3-3
SoundFont Control.....	3-3
Device Controls	3-3
Creative Keyboard	3-3
EAX-Control.....	3-4
Creative Wave Studio.....	3-4
Creative PlayCenter	3-4
Creative Recorder.....	3-5

A	Allgemeine technische Daten	
	Merkmale.....	A-1
	Anschlüsse.....	A-3
B	Fehlerbeseitigung	
	Probleme bei der Software-Installation.....	B-1
	Audio-Probleme	B-2
	Keine Audioausgabe beim Abspielen von Audio-CDs	B-5
	Probleme mit der Dateiübertragung bei einigen VIA-Chipsatz-Motherboards.....	B-6
	Nicht genug SoundFont-Zwischenspeicher.....	B-8
	Probleme mit dem Joystick.....	B-8
	I/O-Konflikte lösen	B-9
	Probleme bei der Installation von Nicht-Creative-Anwendungen.....	B-11

Einführung

Sound Blaster Live! ist eine Audio-Lösung für Ihre Spiele, Filme, CDs und anderen digitalen Unterhaltungsmedien. Es unterstützt den zur Zeit führenden Audiostandard —EAX— und sorgt somit für realen, multidimensionalen Sound und multistrukturale akustische Umgebungen für ein ausgesprochen realistischstes 3D-Audioerlebnis. Der leistungsfähige EMU10K1-Audioprozessor liefert Sound zu optimaler Prozessorleistung mit höchster Klangtreue und absoluter Klarheit. Kombinieren Sie die Soundkarte mit vier Lautsprechern, und Sie werden realistischen dreidimensionalen Sound, Environmental Audio in unterstützten Spielen und Filme mit echtem Surround-Sound erleben.

Systemvoraussetzungen

Mindestanforderungen für die Verwendung der Creative-Software:

- Intel® Pentium® II 350 MHz, AMD K6 450 MHz
- Intel, AMD oder 100 % Intel-kompatibler Motherboard-Chipsatz
- Windows 98SE oder Millennium Edition, Windows XP oder Windows 2000
- 64 MB RAM für Windows 98SE oder Millennium Edition
128 MB RAM für Windows XP oder Windows 2000
- 200 MB freier Festplattenspeicher
- Freier, PCI 2.1-kompatibler Steckplatz halber Länge
- Kopfhörer oder verstärkte Lautsprecher (getrennt erhältlich)
- Für die Software-Installation ist ein CD-ROM-Laufwerk erforderlich.

Weitere Empfehlungen

- Besuchen Sie die Web-Site **www.europe.creative.com** site für weitere Informationen und Updates.

Typografische Konventionen

Folgende typografische Konventionen werden in diesem Dokument verwendet:

Fett Text, der eingeben werden muß

Kursiv Buchtitel oder Platzhalter für Informationen, die Sie einfügen müssen.

GROSSBUCH Ordnername, Dateiname oder Akronym

STABEN



Das Notizbuch-Symbol zeigt Informationen an, die besonders wichtig sind, und vor dem Fortsetzen berücksichtigt werden sollten.



Der Wecker zeigt einen Hinweis oder Warnung an, der/die Ihnen helfen kann, schwierige Situationen zu vermeiden.

Installation der Audiokarte

Dieses Kapitel enthält Informationen zu folgenden Themen:

- Die Audio-Karte
- Installation der Karte und der Peripherie-Geräte

Die Audio-Karte



Eine Buchse besitzt im Gegensatz zum normalen Stecker nur einen Anschluss. Einige der hier genannten Stecker stehen möglicherweise auf Ihrer Karte nicht zur Verfügung.



Line-Out- und Rear-Out-Buchsen können gleichzeitig verwendet werden, um 4.1-Kanal-Lautsprechersysteme zu betreiben. Zusätzlich kann die Analog/Digital Out-Buchse zum Betreiben des Zentralen Lautsprechers und des Subwoofer (LFE) bei 5.1-Kanal-Lautsprechersystemen verwendet werden.

Die Audio Karte verfügt über folgende Buchsen und Anschlüsse für die Verbindung mit anderen Geräten:

CD-Audio-Anschluss

Für die Verbindung zu Analog Audio eines CD-ROM- oder DVD-Laufwerks über ein CD-Audio Kabel.

Anrufbeantworter-Anschluss

Für Mono-Verbindung mit einem Standard-Voice-Modem, überträgt Mikrofonsignale an das Modem.

Zur ausschließlichen Nutzung durch Creative

Analog/Digital-Out-Buchse

6-Kanal- oder komprimierter AC-3 SPDIF-Ausgang für die Verbindung zu externen digitalen Geräten oder digitalen Lautsprechersystemen. Unterstützt ebenfalls analoge Zentral- und Subwoofer-Kanäle für Verbindung zu analogen 5.1-Lautsprechersystemen (Nur für bestimmte Modelle)

Line-In-Buchse

Für Verbindung zu einem externen Gerät (z. B. Kassettendeck, DAT- oder MiniDisc-Player).

Mikrofon-In-Buchse

Für den Anschluss eines externen Mikrofons für Spracheingabe.

Line-Out-Buchse

Für den Anschluss von Aktivboxen oder eines externen Verstärkers für Audio-Ausgang. Unterstützt ebenfalls Kopfhörer.

Rear-Out-Buchse

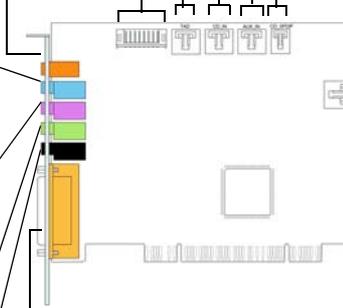
Für den Anschluss von Aktivboxen oder eines externen Verstärkers für Audio-Ausgang.

AUX-Anschluss

Für die Verbindung mit internen Audio-Quellen, wie z. B. TV Tuner-, MPEG- oder ähnliche Karten.

CD-SPDIF-Anschluss (Nur für bestimmte Modelle)

Für die Verbindung mit dem SPDIF-Ausgang (Digital Audio) (falls verfügbar) eines CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerks.



Zur ausschließlichen Nutzung durch Creative

Joystick-/MIDI-Anschluss

Für den Anschluss eines Joysticks oder eines MIDI-Geräts. Über ein optionales MIDI-Kit können der Joystick und das MIDI-Gerät gleichzeitig angeschlossen werden.

Abbildung 1-1: Buchsen und Anschlüsse der Sound Blaster Live!-Karte.

Installation der Karte und der Peripherie-Geräte



Drücken Sie die Audiokarte nicht mit Gewalt in den Steckplatz. Wenn sie nicht richtig paßt, ziehen Sie sie vorsichtig wieder heraus und versuchen Sie es erneut.



Der Joystick-Anschluß auf Ihrer Audiokarte entspricht dem eines Standard-PC-Game-Controllers oder dem Game-I/O-Anschluß. Sie können jeden analogen Joystick mit einem 15-Pin-D-Shell-Anschluß oder jedes zum Standard-PC-Joystick kompatible Gerät anschließen. Um zwei Joysticks zu verwenden, benötigen Sie ein Y-Splitterkabel.

1. Schalten Sie Ihren Computer und alle Peripheriegeräte ab.
2. Berühren Sie zum Entladen statischer Elektrizität ein geerdetes Metallteil des Computergehäuses, und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose.
3. Öffnen Sie das Computergehäuse.
4. Entfernen Sie die Abdeckungen von zwei freien PCI-Steckplätzen, und legen Sie die Schrauben zur Seite.
5. Positionieren Sie die Sound Blaster Live! Karte über einem freien PCI-Steckplatz. Drücken Sie die Karte vorsichtig und gerade in den Steckplatz wie in Abbildung 1-2 beschrieben. Vergewissern Sie sich, daß die Karte richtig im PCI-Steckplatz sitzt.
6. Befestigen Sie die Karte mit einer Schraube im Steckplatz.
7. Weitere Informationen über das Verbinden von anderen Geräten erhalten Sie in Abbildung 1-3.
8. Schließen Sie das Computergehäuse wieder.
9. Stecken Sie den Stecker in die Steckdose, und schalten Sie den Computer wieder ein.

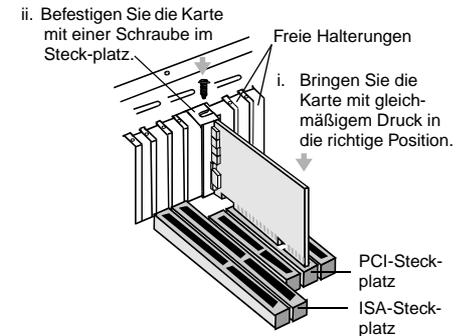


Abbildung 1-2 Befestigen der Audiokarte im PCI-Steckplatz.



- Wenn Sie Spiele im MS-DOS-Modus von Windows (echter DOS-Modus) ausführen, müssen Sie:
- sicherstellen, daß der CD-In-Stecker und der Stecker für Analoges Audio des CD-ROM- oder PC-DVD-Laufwerks verbunden sind.
 - zusätzlich, falls der Klang verzerrt wird, die Verbindung zwischen den CD-SPDIF- und Digital Audio-Steckern des CD-ROM- oder PC-DVD-Laufwerks trennen.

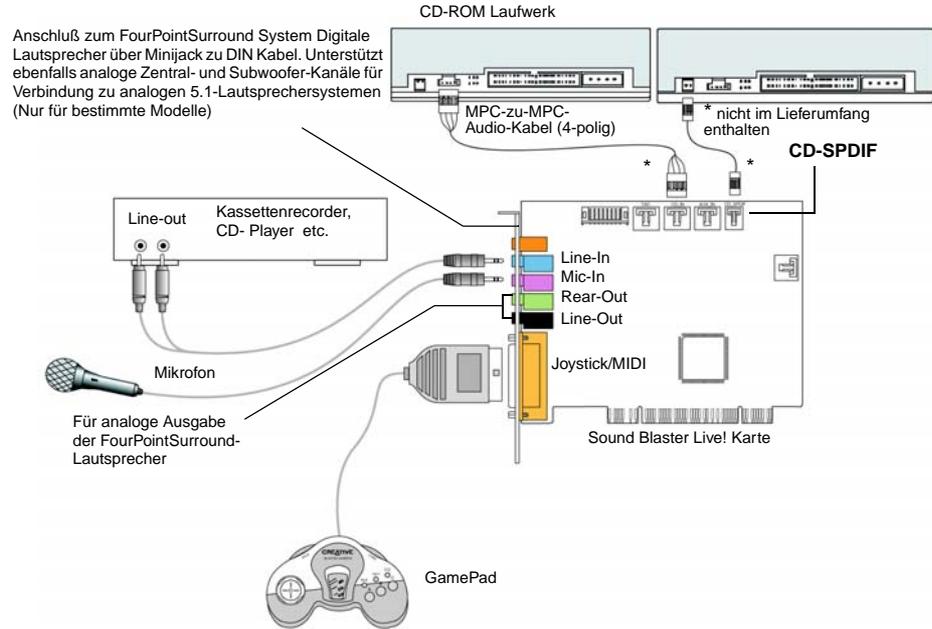


Abbildung 1-3 Anschluss anderer Geräte.

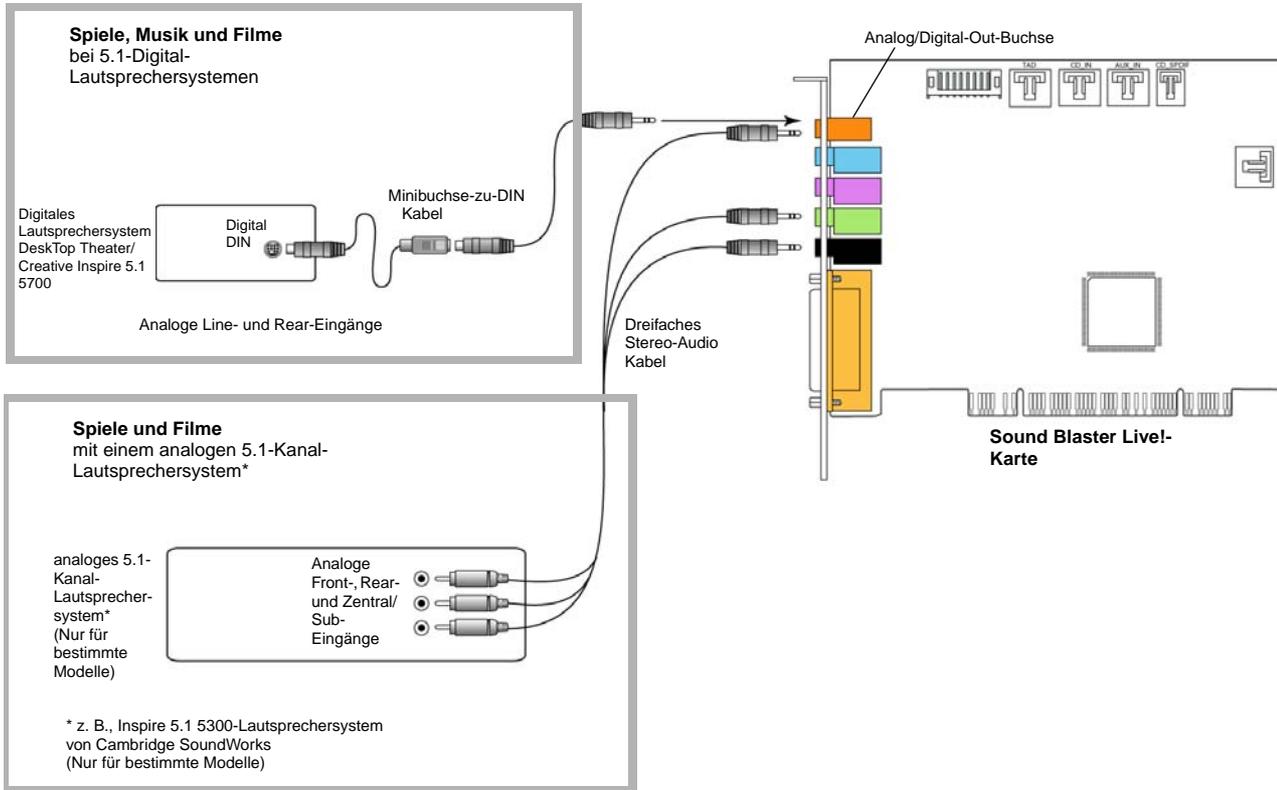
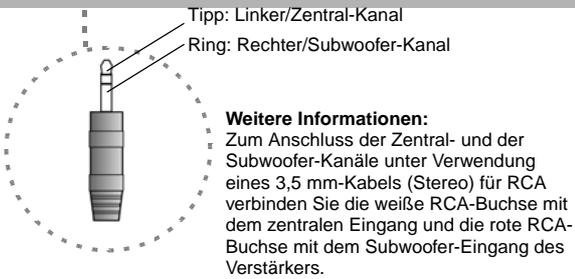
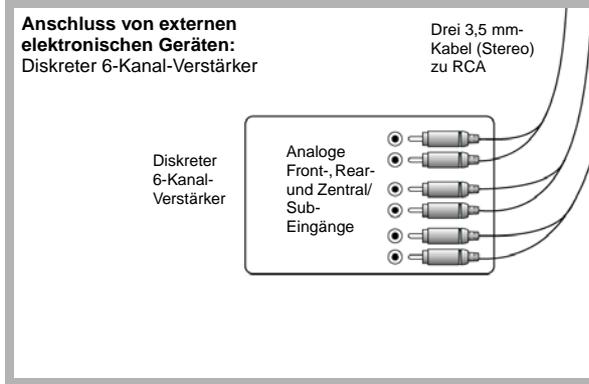
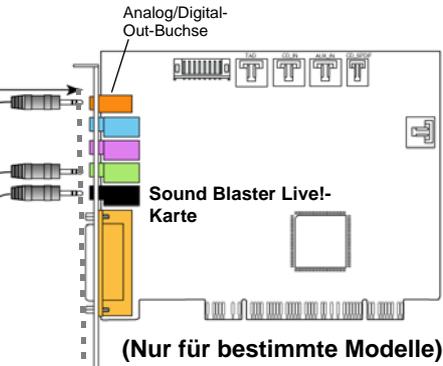
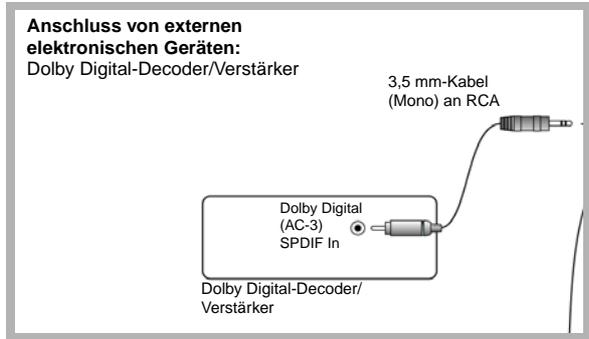


Abbildung 1-4: Anschluss von Peripheriegeräten an die Sound Blaster Live!-Karte



Ausrichtung der Lautsprecher

Wenn Sie vier Lautsprecher verwenden, sollten Sie sie als Ecken eines Quadrats, in dessen Mitte Sie sich befinden, ausrichten (siehe Abbildung 1-5). Stellen Sie sicher, dass der Computerbildschirm nicht den vorderen Lautsprechern den Weg versperrt. Wenn Sie einen zentralen Lautsprecher haben, platzieren Sie ihn auf dem Monitor; dieser Lautsprecher sollte ebenfalls direkt auf Sie gerichtet sein (beachten Sie den richtigen Winkel). Sie müssen möglicherweise die relativen Positionen der Lautsprecher anpassen, bevor Sie das Audio-Erlebnis, das Ihnen am besten gefällt, erhalten. Wenn Sie einen Subwoofer besitzen, sollten Sie ihn in einer Ecke positionieren, um ein optimales Basserlebnis zu gewährleisten.

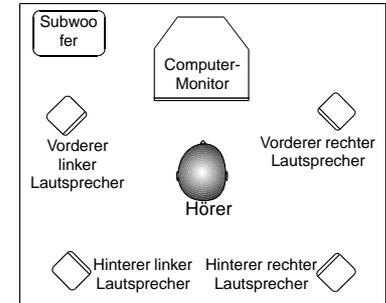


Abbildung 1-5: Empfohlene Ausrichtung der vier Lautsprecher

Installation der Software

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie die Audio-Software auf den jeweiligen Windows-Betriebssystemen installieren. Es werden folgende Themen behandelt:

- Installation der Audio-Treiber und -Anwendungen
- Verwendung von Creative Sound Blaster Live!
- Deinstallieren der Anwendungen
- Erneutes Installieren der Audio-Treiber

Installation der Audio-Treiber und -Anwendungen

Zur Steuerung der Komponenten auf Ihrer Audio Karte sind Gerätetreiber erforderlich. Die folgenden Anleitungen zeigen Ihnen, wie Sie diese Treiber sowie die beiliegenden Anwendungen installieren. Die Anleitungen gelten für alle Windows-Betriebssysteme.

Nachdem Sie die Karte installiert und Ihr System gestartet haben, erkennt Windows die Karte automatisch.

1. Wenn Sie zur Angabe der Treiber aufgefordert werden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Abbrechen**. Fahren Sie andernfalls mit Schritt 2 fort.
2. Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.
Die CD unterstützt den AutoPlay-Modus von Windows und wird automatisch gestartet. Ist dies nicht der Fall, ziehen Sie „Probleme bei der Software-Installation“ auf Seite B-1 zu Rate.
3. Befolgen Sie die Anleitungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Verwendung von Creative Sound Blaster Live!

Deinstallieren der Anwendungen

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben Sound Blaster Live! erfolgreich installiert. Weitere Informationen darüber, wie Sie höchste Leistungen mit Ihrer Audio-Karte erzielen, finden Sie in den anderen Kapiteln dieses Handbuchs.

Verwenden Sie folgende Schritte, um Anwendungen vollständig zu entfernen, bevor Sie sie erneut installieren, um z. B. Probleme zu beheben, die Konfiguration zu ändern oder Upgrades vorzunehmen. Die Anleitungen gelten für alle Windows-Betriebssysteme.

1. Schließen Sie die Anwendungen der Audio-Karte, falls welche geöffnet sind. Dies schließt Creative Launcher und das SB Live!-Symbol in der Task-Leiste ein. Anwendungen, die während der Deinstallation ausgeführt werden, können nicht entfernt werden.
2. Klicken Sie auf **Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung**.
3. Doppelklicken Sie auf das Symbol **Software**.
4. Klicken Sie im Dialogfeld **Eigenschaften von Software** auf **Sound Blaster Live** und dann auf **Hinzufügen/Entfernen**.
5. Aktivieren Sie im Dialogfeld **Creative Uninstaller** die Kontrollkästchen der Elemente, die Sie entfernen möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Weiter**. Die ausgewählten Anwendungen werden deinstalliert.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, um das Dialogfeld **Programmeigenschaften hinzufügen/entfernen** zu schließen.
7. Starten Sie den Computer neu, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Erneutes Installieren der Audio-Treiber

Sie können die Audio-Treiber für sich alleine neu installieren, falls sie beschädigt wurden.

1. Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.
Die CD unterstützt den AutoPlay-Modus von Windows und wird automatisch gestartet. Ist dies nicht der Fall, ziehen Sie „Probleme bei der Software-Installation“ auf Seite B-1 zu Rate.
2. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, bis das Dialogfeld **Setup-Optionen** angezeigt wird.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Nur Treiber**.
4. Befolgen Sie die Anleitungen auf dem Bildschirm, um die Installation der Audio-Treiber abzuschließen.

Verwendung von Creative Sound Blaster Live!

Sound Blaster Live! wird von einer breiten Anwendungspalette unterstützt, damit Sie alles aus Ihrer Soundkarte herausholen können. Die wichtigste Software für den Betrieb Ihrer Soundkarte ist die Sound Blaster Live!-Gruppe:

- Creative Diagnostics
- Creative Surround Mixer
- Creative AudioHQ
- Creative Wave Studio
- Creative PlayCenter
- Creative Recorder

Sie finden und starten diese Programme indem Sie auf **Start -> Programme -> Creative -> Sound Blaster Live!** klicken. Weitere Informationen zu den Anwendungen finden Sie in den jeweiligen Hilfedateien.

Creative Diagnostics

Verwenden Sie Creative Diagnostics, um die Wave-, MIDI- oder CD-Wiedergabe sowie die Lautsprecher schnell und direkt zu testen. Weitere Informationen und Verwendungshinweise zu Creative Diagnostics finden Sie in der Online-Hilfe der Anwendung.

Creative Surround Mixer



Wenn Sie den Surround Mixer wieder auf die ursprünglichen Einstellungen zurücksetzen möchten, klicken Sie auf **Start** -> **Programme**-> **Creative** -> **Sound Blaster Live!** -> **Creative Restore Defaults**.

Creative Surround Mixer ist die Hauptanwendung für folgende Aufgaben:

- Testen der Lautsprecher
- Anwenden von EAX-Audioeffekten
- Mischen von Sounds aus verschiedenen Audioeingabequellen
- Einstellen von Audioeffekten

Surround Mixer verfügt über zwei Modi. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Basic Mode** oder auf **Advanced Mode**, um zwischen den beiden Modi zu wechseln:

Im Basic Mode wird das Mixerfeld angezeigt. Sie können:

- Sounds von unterschiedlichen Audioeingabequellen bei der Wiedergabe bzw. Aufnahme mischen,
- Lautstärke, Bässe, Höhen, Balance und Ausblendung steuern.

Im Advanced Mode werden der Surround Mixer und das Mixerfeld angezeigt. Im Surround Mixer können Sie:

- Audioeffekte auswählen,
- die Lautsprecherausgabe festlegen,
- einen Lautsprechertest durchführen.

Weitere Informationen und Verwendungshinweise zu Creative Surround Mixer finden Sie in der Online-Hilfe der Anwendung.

Creative AudioHQ

Creative AudioHQ ist das Steuerzentrum der Audiosoftware von Creative.

Die AudioHQ-Oberfläche entspricht derjenigen der Windows-Systemsteuerung. Sie enthält mehrere Steuerungsapplets, mit denen Sie die Audioeigenschaften eines oder mehrerer Audiogeräte auf Ihrem Computer anzeigen, prüfen und festlegen können.

Ebenso wie in der Systemsteuerung können Sie die Steuerungsapplets von AudioHQ im Hauptfenster als kleine oder große Symbole, als Liste oder als Liste mit Informationen darstellen. In der Ansicht „Applet“ können Sie außerdem alle Elemente auswählen oder die Auswahl umkehren. Die Anzahl der Elemente im Hauptfenster ändert sich jedoch entsprechend dem ausgewählten Steuerungsapplet oder -gerät. In der Ansicht „By Audio Device“ werden nur die von dem ausgewählten Gerät unterstützten Steuerungs-applets angezeigt. In der Ansicht „Applet“ werden nur die Audiogeräte angezeigt, die das ausgewählte Applet unterstützen.

Weitere Informationen und Verwendungshinweise zu Creative AudioHQ finden Sie in der Online-Hilfe der Anwendung.

SoundFont Control

SoundFont Control ermöglicht Ihnen, MIDI-Banken mit SoundFont-, DLS Wave-Dateien und Instrumenten zu konfigurieren sowie den Algorithmus und Speicherplatz für den Cache einzustellen.

Device Controls

In der Device Controls können Sie verschiedene Einstellungen zu der Soundkarte vornehmen.

Weitere Informationen und Verwendungshinweise zur Device Controls finden Sie in der Online-Hilfe der Anwendung.

Creative Keyboard

Creative Keyboard ist ein virtuelles Keyboard, mit dem Sie Noten anhören oder spielen können, die mit MIDI-Geräten erzeugt wurden.

EAX-Control

Mit Hilfe der EAX-Controls können Sie die EMU10K1-Effektmaschine konfigurieren. So können Sie detailliert diejenigen Komponenten festlegen, aus denen die Audio-Elemente bestehen, die ihrerseits den Soundeffekt bilden. Ein Soundeffekt ist die Nachstellung eines Erlebnisses der realen Welt. Ihnen stehen einige Unterhaltungs- und Spielmöglichkeiten sowie verschiedene Soundeffekte zur Verfügung, mit denen Sie gleich loslegen können. Der Zugriff auf die EAX-Controls ist auch vom Creative Surround Mixer aus möglich.

Weitere Informationen und Verwendungshinweise zu EAX Control finden Sie in der Online-Hilfe der Anwendung.

Creative Wave Studio

Sie können mit Wave Studio die folgenden Bearbeitungsfunktionen für Sounds auf einfache Weise ausführen:

- Wiedergeben, Bearbeiten und Aufnehmen von 8-Bit- (Bandqualität) und 16-Bit- (CD-Qualität) Wave-Daten. Erweitern Sie Ihre Wave-Daten oder erstellen Sie einzigartige Sounds mit verschiedenen Spezialeffekten und Bearbeitungsoperationen wie z. B. Rap, Rückwärts, Echo, Dämpfen, Verzerrern, Schneiden, Kopieren und Einfügen.
- Öffnen und Bearbeiten mehrerer Wave-Dateien gleichzeitig.
- Importieren und Exportieren von Raw-Dateien (.RAW)/MP3 (.MP3).

Weitere Informationen und Verwendungshinweise zu Creative WaveStudio finden Sie in der Online-Hilfe der Anwendung.

Creative PlayCenter

Creative PlayCenter ist ein völlig neuartiges Wiedergabegerät für Audio-CDs und digitale Audioquellen (z. B. MP3 oder WMA). Sie können damit nicht nur Ihre digitalen Lieblings-Audiodateien auf dem Computer verwalten, sondern mit dem integrierten MP3/WMA-Encoder Audio-CD-Songs auch in komprimierte digitale Audiodateien umwandeln. Die Codierung der Titel übersteigt die normale Wiedergabegeschwindigkeit um ein Vielfaches (bis zu 320 Kbit/s bei MP3).

Weitere Informationen und Verwendungshinweise zu Creative PlayCenter finden Sie in der

Online-Hilfe der Anwendung.

Hinweis: In Übereinstimmung mit den Anforderungen an Geräte, die die DRM-Technologie (Digital Rights Management) von Microsoft unterstützen, wird die SPDIF-Ausgabe des Geräts während der Wiedergabe einer mit DRM gesicherten Auswahl deaktiviert. Demzufolge werden der koaxiale und der optische digitale Ausgang des Sound Blaster Live! während der Wiedergabe einer mit DRM gesicherten Auswahl deaktiviert.

Creative Recorder

Recorder erlaubt Ihnen, Klänge oder Musik von mehreren Eingabequellen wie z. B. Mikrofon oder Audio-CD aufzuzeichnen und sie als Wave-Dateien (.wav) zu speichern.



Allgemeine technische Daten

Dieser Abschnitt enthält die technischen Daten der Karte.

Merkmale

PCI-Bus-Mastering

- Kompatibel mit der PCI-Spezifikation Version 2.1
- Bus-Mastering reduziert die Reaktionszeit und verbessert die Systemleistung.

EMU10K1

- Erweiterte, hardwaretechnisch beschleunigte Verarbeitung von digitalen Effekten
- Digitale Verarbeitung (32-Bit) mit einem 192-dB-Aussteuerbereich
- Patentierte 8-Punkt-Interpolation zur optimalen Klangwiedergabe
- 64-stimmiger Hardware-Wavetable-Synthesizer
- Professionelles digitales Mischen und Equalizer
- Bis zu 32 MB Audio-RAM in den Host-Speicher ladbar

Digitalisierter Stereo-Stimmkanal

- Echte 16-Bit-Vollduplexverarbeitung
- 16-Bit- und 8-Bit-Digitalisierung in den Modi Stereo und Mono
- Wiedergabe von 64 Audio Kanälen, jeweils mit arbiträrer Sampling-Rate
- ADC-Aufnahme-Sampling-Rate: 8; 11,025; 16; 22,05; 24; 32; 44,1 u. 48 kHz
- Dithering für 8- und 16-Bit-Aufnahme

AC '97 Codec Mixer

- Mischt EMU10K1-Audio Quellen und Analogquellen wie CD-Audio, Line-In, Mikrofon, AUX und TAD
- Auswählbare Eingangsquelle oder Mischen verschiedener Audio Quellen für die Aufnahme
- 16-Bit A/D-Umsetzung von Analogeingabe mit 48 kHz Sampling-Rate

Lautstärkereger

- Software-Wiedergabesteuerung für CD-Audio, Line-In, Aux, TAD, PC-Lautsprecher, Mikrofoneingang, Wave-/DirectSound-Gerät, MIDI-Gerät, CD-Digital (CD-SPDIF)
- Software-Aufnahmesteuerung für analogen Mix (Summe von CD-Audio, Line-In, Aux, TAD, PC-Lautsprecher), Mikrofoneingang, Wave-/DirectSound-Gerät, MIDI-Gerät, CD-Digital (CD-SPDIF)
- Getrennte Bass- und Höhenregelung
- Steuerung für Vordere/Hintere Balance
- Stummschaltung und Balanceregler für einzelne Wiedergabequellen

Dolby Digital (AC-3)- Dekodierung

- Dekodieren von Dolby Digital (AC-3) in 5.1-Kanäle oder Durchlassen komprimierter Dolby Digital (AC-3) PCM SPDIF-Signale an einen externen Decoder
- Bass-Umleitung: Erweitert die Bass-Ausgabe an den Subwoofer für kleine Satellitenboxen

Creative Multi Speaker Surround™ (CMSS™)

- Multi-Lautsprecher-Technologie
- Professionelle Schwenk- und Mischalgorithmen
- Upmix von Mono- bzw. Stereoquellen auf 5.1-Kanäle

Anschlüsse

Audio-Eingänge

- Ein Analogeingang über Stereobuchse an der Rückseite
- Ein Analogeingang für Mono-Mikrofon über Stereobuchse an der Rückseite
- CD_IN Analogeingang über 4-Pin-Molex-Anschluss auf der Karte
- AUX_IN Analogeingang über 4-Pin-Molex-Anschluss auf der Karte
- TAD Analogeingang über 4-Pin-Molex-Anschluss auf der Karte
- (Nur für bestimmte Modelle) CD_SPDIF digitaler Eingang über 2-Pin-Molex-Anschluss auf der Karte für Sampling-Raten von 32, 44,1 und 48 kHz

Audio-Ausgänge

- ANALOG/DIGITAL OUT über 4-polige 3,5mm Minibuchse auf dem hinteren Blech
 - ANALOG OUT: Zentral- und Subwoofer-Kanäle
 - DIGITAL OUT: Front-, Rear-, Center- und Subwoofer-SPDIF-Digitalausgänge
- Drei analoge Line-Ausgänge über Stereobuchsen an der Rückseite, Line-Outs 1, 2 und 3
- Stereo-Kopfhörer-Anschluss (32 Ohm Impedanz) über die vordere Line-Out-Buchse

Schnittstellen

- D-Sub MIDI-Schnittstelle für Anschluss an externe MIDI-Geräte. Auch als Joystick-Port verwendbar

Fehlerbeseitigung

Probleme bei der Software-Installation

Dieser Anhang enthält Informationen zur Behebung von Problemen, die bei der Installation oder Verwendung der Audiokarte auftreten können.

In Windows wird das Installationsprogramm nach dem Einlegen der CD-ROM in das Laufwerk nicht automatisch ausgeführt.

Möglicherweise ist die AutoPlay-Funktion in Windows nicht aktiviert.

So starten Sie das Installationsprogramm mit Hilfe des Symbols „Arbeitsplatz“:

1. Doppelklicken Sie auf das Symbol **Arbeitsplatz** im Windows-Desktop.
2. Klicken Sie im Fenster **Arbeitsplatz** mit der rechten Maustaste auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk.
3. Klicken Sie im Kurzmenü auf **AutoPlay**, und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

So aktivieren Sie AutoPlay mit Hilfe der Option „Automatische Benachrichtigung beim Wechsel“:

1. Klicken Sie auf **Start** -> **Einstellungen** -> **Systemsteuerung**.
2. Doppelklicken Sie im Fenster **Systemsteuerung** auf das Symbol **System**.
3. Klicken Sie im Dialogfeld **Eigenschaften für System** auf das Register **Geräte-Manager**, und wählen Sie das CD-ROM-Laufwerk aus.
4. Klicken Sie auf **Eigenschaften**.
5. Klicken Sie im Eigenschaftendialogfeld auf das Register „Einstellungen“, und wählen Sie die Option „Automatische Benachrichtigung beim Wechsel“.
6. Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfeld zu schließen.

Audio-Probleme

Beim Abspielen einer Audiodatei treten unerwünschte Umgebungseffekte auf.

Das zuletzt ausgewählte Preset ist eine ungeeignete Umgebung für die aktuelle Audio-Datei.

So wählen Sie eine andere Umgebung aus:

1. Öffnen Sie das Steuerungs-Applet **Environmental Audio** in AudioHQ.
2. Wählen Sie in der Liste der Umgebungen „Keine Effekte“ oder eine gewünschte Umgebung aus.

Kein Klang im Kopfhörer.

Überprüfen Sie folgendes:

- Der Kopfhörer ist mit der Line-Out-Buchse verbunden.
- Vergewissern Sie sich, daß Surround Mixer „Kopfhörer“ als Lautsprecher gewählt haben.
- Der Lautstärkeregler (falls vorhanden) der Lautsprecher ist etwa mittig eingestellt. Stellen Sie die Lautstärke bei Bedarf mithilfe des Surround Mixer ein.

Bei einer Konfiguration mit vier/5.1 Lautsprechern ist aus den hinteren Lautsprechern nichts zu hören.

Überprüfen Sie folgendes:

- Die hinteren Lautsprecher sind mit der Rear-Out-Buchse der Audio-Karte verbunden.
- Wenn Sie Klänge von einer der folgenden Quellen abspielen:
 - CD-Audio
 - Line-In
 - TAD
 - Auxiliary (AUX)
 - Mikrophon

So lösen Sie das Problem:

1. Stellen Sie sicher, von Surround Mixer das Kontrollkästchen der entsprechenden Quelle aktiviert ist.
2. Wählen Sie die gleiche Quelle als Aufnahmequelle aus.

Stellen Sie sicher, wenn Sie z. B. ein DVD-Spiel spielen oder einen DVD-Film wiedergeben, daß das Gerät „Auxiliary“ ausgewählt ist, und daß im Surround Mixer „Auxiliary“ als Aufnahmequelle angegeben ist.

- Stellen Sie sicher, daß die aktiven Quellen im Surround Mixer ausgewählt sind, wenn Sie die Umgebungen geändert haben.

Kein Klang aus den Lautsprechern.

Überprüfen Sie folgendes:

- Überprüfen Sie zuerst, ob die Lautsprecher mit den Ausgängen der Karte verbunden sind. Überprüfen Sie anschließend, ob im Mixer-Deck die richtige Quelle ausgewählt ist. Falls Sie dann immer noch nichts hören, klicken Sie auf das rote Pluszeichen über der Lautstärke-Steuerung und überprüfen Sie, ob das Kontrollkästchen „Nur digitale Ausgabe“ aktiviert ist. Ist dies der Fall, dann befinden Sie sich im Modus „Nur digitale Ausgabe“. Sie benötigen digitale Lautsprecher, um für die Klangausgabe in diesem Modus. Weiter Informationen finden Sie im Abschnitt „Nur digitale Ausgabe“ in der Online-Hilfe des Surround Mixers.

Kein Audio-Ausgang beim Abspielen von digitalen Dateien wie .WAV- bzw. MIDI-Dateien oder AVI-Clips.

Mögliche Ursachen:

- Der Lautstärkereglер (falls vorhanden) ist nicht korrekt eingestellt.
- Der externe Verstärker oder die Lautsprecher sind an die falsche Buchse angeschlossen.
- Es gibt einen Hardwarekonflikt.
- Die Wahl des Lautsprechers im Surround Mixers ist nicht korrekt.

- Im Register **Master** bzw. **Quelle** des Environmental Audio-Applets sind die Regler für den Originalklang auf 0% gesetzt.

Überprüfen Sie folgendes:

- Der Lautstärkereglern (falls vorhanden) ist auf den mittleren Bereich eingestellt. Stellen Sie die Lautstärke bei Bedarf mit Hilfe des Creative Mixer ein.
- Die Aktivboxen oder der externe Verstärker sind an die Line-Out- oder Rear-Out-Buchse der Karte angeschlossen.
- Kein Hardwarekonflikt zwischen der Karte und einem Peripheriegerät. Siehe "I/O-Konflikte lösen" auf Seite B-9.
- Die Wahl des Lautsprechers im Surround Mixer entspricht Ihrer Lautsprecher- bzw. Kopfhörerkonfiguration.
- Im Register **Master** bzw. **Quelle** des Environmental Audio-Applets sind die Regler für den Originalklang auf 100% gesetzt.

Kein Audio-Ausgang beim Abspielen von CD-Audio oder beim Verwenden von DOS-Spielen, für die eine CD-ROM erforderlich ist.

So lösen Sie dieses Problem:

- Überprüfen Sie, ob der Analog Audio-Stecker auf dem CD-ROM-Laufwerk und der CD-In-Stecker Audiokarte richtig angeschlossen ist.

Verschiebung einer Quelle schaltet des Ton aus.

Dazu kommt es, wenn Sie sich im „Nur-Digitaler-Output“-Modus befinden und die Links-Rechts-Balance einer anderen Software-Mixer-Anwendung als Surround Mixer (z. B. die Lautstärkesteuerung von Windows) am anderen Ende im Vergleich zur Position, auf die Sie die Quelle beim Deck „Umgebung“ des Surround Mixer eingestellt haben, ist. Sie haben z. B. die CD-Audio-Balance der Windows-Lautstärkesteuerung nach links aber beim Surround Mixer nach rechts gestellt.

Keine Audioausgabe beim Abspielen von Audio-CDs



Die Lautstärke der CD wird durch den Wave/MP3-Regler in der Audio Mixer-Anwendung gesteuert.

So lösen Sie dieses Problem:

- Öffnen Sie den anderen Mixer und zentrieren Sie die Balance für alle Audio-Eingabequellen. Dadurch wird sichergestellt, daß Ihre analogen Quellen nicht ausgeschaltet werden, wenn sie im Surround Mixer verschoben werden.

Zum Anhören von Audio-CDs muss die digitale CD-Wiedergabe aktiviert sein. Führen Sie folgende Schritte aus, um die digitale CD-Wiedergabe zu aktivieren:

Für Windows 98 SE

1. Klicken Sie auf **Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung**.
2. Doppelklicken Sie im Dialogfeld **Systemsteuerung** auf das Symbol **Multimedia**.
3. Klicken Sie im Dialogfeld **Eigenschaften von Multimedia** auf die Registerkarte **Musik-CD**.
4. Klicken Sie auf das Kontrollkästchen **Digitales CD-Audio für dieses Gerät aktivieren**, um es zu aktivieren.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**.

Für Windows Me

1. Klicken Sie auf **Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung**.
2. Doppelklicken Sie im Dialogfeld **Systemsteuerung** auf das Symbol **System**.
3. Klicken Sie im Dialogfeld **Systemeigenschaften** auf die Registerkarte **Geräte-Manager**.
4. Doppelklicken Sie auf das Symbol **DVD/CD-ROM-Laufwerke**.
Die Laufwerke des Computers werden angezeigt.
5. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol für das **Laufwerk**.
Ein Menü wird angezeigt.
6. Klicken Sie auf **Eigenschaften**.
7. Klicken Sie im dann angezeigten Dialogfeld im Feld **Digitale CD-Wiedergabe** auf das Kontrollkästchen **Digitale CD-Wiedergabe für den CD-Player aktivieren**, um es zu aktivieren.

8. Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**.

Für Windows 2000 und Windows XP

1. Klicken Sie auf **Start** -> **Einstellungen** -> **Systemsteuerung**.
2. Doppelklicken Sie im Dialogfeld **Systemsteuerung** auf das Symbol **System**.
3. Klicken Sie im Dialogfeld **Systemeigenschaften** auf die Registerkarte **Hardware**.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Geräte-Manager**.
5. Doppelklicken Sie auf das Symbol **DVD/CD-ROM-Laufwerke**.
Die Laufwerke des Computers werden angezeigt.
6. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol für das **Laufwerk**.
Ein Menü wird angezeigt.
7. Klicken Sie auf **Eigenschaften**.
8. Klicken Sie im dann angezeigten Dialogfeld im Feld **Digitale CD-Wiedergabe** auf das Kontrollkästchen **Digitale CD-Wiedergabe für den CD-Player aktivieren**, um es zu aktivieren.

Probleme mit der Dateiübertragung bei einigen VIA- Chipsatz- Motherboards

Wenn Sie die Sound Blaster Live!-Karte auf einem VIA-Chipsatz-Motherboard installiert haben, können in seltenen Fällen folgende Probleme auftreten:

**Bei der Übertragung großer Datenmengen reagiert der Computer plötzlich nicht mehr („bleibt hängen“) oder startet neu; ODER
Von einem anderen Laufwerk übertragene Dateien sind unvollständig oder beschädigt.**

Diese Probleme treten bei einer geringen Anzahl von Computern auf, die einen VIA VT82C686B Controller-Chipsatz auf ihren Motherboards enthalten.

So überprüfen Sie, ob das Motherboard den VT82C686B-Chipsatz enthält:

- Entnehmen Sie Informationen hierzu dem Handbuch zu Ihrem Computer oder Motherboard oder

- in Windows:
 - i. Klicken Sie auf **Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung**.
 - ii. Doppelklicken Sie auf das Symbol **System**.
 - iii. Klicken Sie auf die Registerkarte **Geräte-Manager** oder **Hardware**.
 - iv. Klicken Sie auf das Symbol **Systemgeräte**.
 - v. Überprüfen Sie in der angezeigten Liste, ob die in Abbildung B-1 markierten Elemente enthalten sind.
 - vi. Werden diese Elemente angezeigt, entfernen Sie die Abdeckung des Computers und suchen Sie nach dem VIA-Chipsatz auf dem Motherboard. (Beachten Sie dabei die Sicherheitshinweise auf seite 1-3.)
Die Modellnummer des VT82C686B-Chipsatzes steht auf dem Chip.

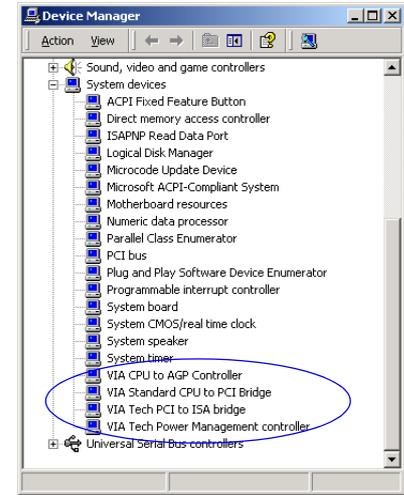


Abbildung B-1: auf der Registerkarte

Wenn in Ihrem Computer der VT82C686B-Chipsatz installiert ist:

- Creative empfiehlt Ihnen, sich zuerst an Ihren Computer-Händler oder Motherboard-Hersteller zu wenden und ihn um die neueste Lösung zu bitten.
- Einige Benutzer konnten die oben genannten Probleme auf einen oder beide der folgenden Wege lösen:
 - Herunterladen der neuesten VIA 4in1-Treiber von <http://www.viatech.com>*
 - Erwerben des aktuellsten BIOS für das Motherboard von der Website des Herstellers*.

* Der Inhalt dieser Websites wird von anderen Unternehmen bestimmt. Creative übernimmt keine Verantwortung für Informationen oder Downloads von diesen Websites. Wir stellen Ihnen diese Informationen lediglich zu Ihrer Unterstützung zur Verfügung.

Nicht genug SoundFont- Zwischenspeicher



Bei Auswahl einer kleineren SoundFont-Bank muß allerdings auch mit einer geringeren Klangqualität gerechnet werden.

Probleme mit dem Joystick

Nicht genug Speicher zum Laden von SoundFonts.

Dieser Fehler tritt möglicherweise auf, wenn eine SoundFont-kompatible MIDI-Datei geladen oder abgespielt wird, obwohl nicht genügend Speicher für SoundFonts zur Verfügung steht.

So weisen Sie den SoundFonts mehr Zwischenspeicher zu:

- Verschieben Sie im Register **Optionen** des Applets für die SoundFont-Steuerung den Regler für den SoundFont-Zwischenspeicher nach rechts.

Der verfügbare SoundFont-Zwischenspeicher hängt vom freien Arbeitsspeicher auf Ihrem System ab.

Falls noch immer nicht genug Arbeitsspeicher zur Verfügung steht:

- Wählen Sie im Register **Bänke konfigurieren** des Applets für die SoundFont-Steuerung eine kleinere SoundFont-Bank im Feld **Bank auswählen** aus.

Die Joystick-Schnittstelle funktioniert nicht.

Es besteht ein Konflikt zwischen der Joystick-Schnittstelle der Audokarte und der Joystick-Schnittstelle des Systems.

So beheben Sie dieses Problem:

Deaktivieren Sie die Joystick-Schnittstelle der Audokarte, und verwenden Sie die Joystick-Schnittstelle des Systems. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie auf **Start** -> **Einstellungen** -> **Systemsteuerung**.
2. Doppelklicken Sie im Fenster **Systemsteuerung** auf das Symbol **System**.
3. Klicken Sie im Dialogfeld **Eigenschaften für System** auf die Registerkarte **Geräte-Manager**.
4. Doppelklicken Sie auf **Audio-, Video- und Game-Controller**, und wählen Sie anschließend den **Creative Gameport (Creative Game Port für Windows 2000)** aus.
5. Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

6. Führen Sie im Dialogfeld **Eigenschaften** folgende Schritte durch:
Wenn das Kontrollkästchen **Ausgangskonfiguration (Aktuell)** angezeigt wird:
 - Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen.Wenn das Kontrollkästchen **In diesem Hardware-Profil deaktivieren** angezeigt wird:
 - Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen.
7. Klicken Sie auf **OK**, um Windows neu zu starten und die Änderung zu aktivieren.

Der Joystick funktioniert in einigen Programmen nicht richtig.

Manche Programme verwenden den Systemprozessortakt für die Berechnung der Joystickposition. Bei schnellen Prozessoren wird die Position des Joysticks unter Umständen falsch berechnet. Das Programm geht dann davon aus, daß die Position außerhalb des gültigen Bereichs liegt.

So lösen Sie dieses Problem:

- Erhöhen Sie die 8-Bit-I/O-Wiederherstellungszeit des BIOS. Diese Einstellung befindet sich in der Regel unter den Chipset-Einstellungen. Gegebenenfalls können Sie auch die AT-Bus-Geschwindigkeit reduzieren. Falls der Fehler weiterhin auftritt, versuchen Sie es mit einem anderen Joystick.



Ändern Sie die BIOS-Einstellungen nur, wenn Sie über die nötige Erfahrung verfügen.

I/O-Konflikte lösen

Konflikte zwischen der Audiokarte und anderen Peripheriegeräten treten z.B. dann auf, wenn die Karte und das andere Gerät die gleiche I/O-Adresse verwenden.

Ändern Sie zur Lösung des Konflikts die Ressourceneinstellungen der Audiokarte bzw. des Peripheriegerätes im Geräte-Manager von Windows.

Wenn Sie nicht wissen, welche Karte den Konflikt verursacht, entfernen Sie alle Karten bis auf die Audiokarte und andere benötigte Karten (wie z.B. Festplatten-Controller und Grafikkarten). Fügen Sie jede Karte einzeln wieder hinzu, bis der Geräte-Manager den Konflikt meldet.

So lösen Sie Hardwarekonflikte in Windows:

1. Klicken Sie auf **Start** -> **Einstellungen** -> **Systemsteuerung**.
2. Doppelklicken Sie im Fenster **Systemsteuerung** auf das Symbol **System**.
3. Klicken Sie im Dialogfeld **Eigenschaften für System** auf das Register **Geräte-Manager**.
4. Wählen Sie unter dem Eintrag „Audio-, Video- und Game-Controller“ den mit einem Ausrufezeichen (!) gekennzeichneten Audiokartentreiber aus, der den Konflikt verursacht, und klicken Sie auf **Eigenschaften**.
5. Klicken Sie im Eigenschaftendialogfeld auf das Register **Ressourcen**.
6. Vergewissern Sie sich, daß die Option **Automatisch einstellen** aktiviert ist, und klicken Sie auf **OK**.
7. Starten Sie Ihr System neu, damit Windows der Audiokarte und/oder dem anderen Gerät neue Ressourcen zuweisen kann.

Probleme bei der Installation von Nicht-Creative-Anwendungen

Das Windows XP-Betriebssystem gibt einen Hardware-Installationsfehler zurück, wenn nicht von Creative stammende Anwendungen installiert werden.

Zum Zeitpunkt dieser Produkt-Release hat Microsoft Unternehmen verstärkt gebeten, ihre Hardware-Lösungen für eine Zertifizierung einzureichen. Wenn ein Hardware-Treiber nicht für die Microsoft-Zertifizierung eingereicht wurde oder dafür nicht in Betracht kommt, wird eine Warnmeldung ähnlich der unten angegebenen angezeigt.



Sie erhalten diese Fehlermeldung wahrscheinlich, wenn Sie Hardware-Treiber installieren, die nicht von Creative sondern von Drittanbietern stammen. In diesem Fall können Sie auf die Schaltfläche zum Fortfahren klicken. Von Microsoft nicht zertifizierte Gerätetreiber können unter Windows XP verwendet werden und verschlechtern nicht unbedingt die Leistung Ihres Computers oder machen ihn anfällig für Störungen.

Wenn Sie weitere Informationen zu XP oder Hilfe benötigen, können Sie sich über die entsprechende Website oder den entsprechenden Informationsdienst an das Unternehmen wenden, das den Treiber entwickelt hat.