

Erledigt

Gigabyte Z87x-UD5H Sound Probleme

Beitrag von „Higgins12“ vom 25. März 2014, 08:39

Irgendwie läuft der Sound bei mir nicht rund, hatte zwar diverse Sachen gelesen aber irgendwie passt das alles nicht.

Hatte den ALC898 mit Multibeast installiert, Sound ist zwar da allerdings stockt er. Zum Beispiel bei Musikwiedergabe irgend einer Quelle, egal ob iTunes oder Radium oder Video. Der Sound ist dann für den Bruchteil einer Sekunde weg und dann wieder da. Egal was ich versuche (Treiber neu installieren etc.) immer das gleiche Spiel. Besonders nervig beim spielen wenn die Soundausgabe ständig stockt. Unter Windows tritt das Problem nicht auf, also der Soundchip sollte in Ordnung sein.

Jemand eine Idee wie man das ganze beheben kann?

Beitrag von „Teddy0815“ vom 25. März 2014, 08:54

Hi Higgins12, versuch doch mal den Audio Kext von Multibeast 6.0.1 with DSDT 898 und lösche vorher die alte AppleHDA aus s/l/e bei mir ging der Sound nicht nach dem Sleep, evtl. klappt es ja

Beitrag von „Higgins12“ vom 25. März 2014, 09:17

Ich habe glaube ich schon alle Multibiester durch, immer selbes Problem.

Das schöne ist ja, dass immer wenn ich hier poste ich dann die vermeintliche Lösung irgendwo finde. :muahaha: hatte gerade noch mal nach dem "crackling Sound" gesucht und beim "Tony" dann den Hinweis gefunden, beim ALC898 die Lautsprecher nicht am grünen sondern am schwarzen Anschluss anzuschließen und was ist .. kein knacken mehr. Erklärung war, dass es an der Port Erkennung des Chips liegen soll. Hmm, nun gut Musik läuft jetzt seit ca 10 Minuten ohne Probleme. Wenn nur jede Lösung so einfach wäre.

Beitrag von „6fehler“ vom 25. März 2014, 13:17

Ok, dann kann ja hier zu oder ?

Beitrag von „Dedek“ vom 25. März 2014, 14:20

Hallo, lass doch Multibeast weg, und lade Dir hier aus der Datenbank den Soundtreiber und den Netzwerktreiber runter. Den Rest macht Dein Ozmosis Bios 😄

Beitrag von „Higgins12“ vom 25. März 2014, 17:02

Danke, die versuch ich dann mal. Ansonsten .. jo kann zu denke ich