1. Перейти по ссылке <http://www.openal.org/downloads/> и скачать версию "OpenAL 1.\* Core SDK (zip)".
2. Распаковать архив и запустить исполняемый файл.
3. Установить библиотеку в папку "v2a\OpenAL 1.\* SDK". После установки в окне  
    выбрать пункт 
4. Создать в папке v2a пустой (в параметрах приложения есть такой пункт) проект в Visual Studio типа "Консольное приложение Win(32/64)". Пусть его название - Sound\_OpenAL.
5. Открыть свойства проекта.
6. Перейти в раздел "Каталоги VC++". Добавить в "Каталоги включения" папку "..\OpenAL 1.1 SDK\include".
7. Если у Вас Windows 64-bit, то в разделе из предыдущего пункта добавить в "Каталоги библиотек" папку "..\OpenAL 1.\* SDK\libs\Win64".
8. Если у Вас Windows 32-bit, то в разделе из предыдущего пункта добавить в "Каталоги библиотек" папку "..\OpenAL 1.\* SDK\libs\Win32".
9. Перейти в раздел "Компоновщик -> Ввод". Добавить в "Дополнительные зависимости" имя "OpenAL32.lib".
10. В свойствах проекта нажать на кнопку Применить.