Большой сборник новых Эффектов и Музыки для GTA 3.

1. Жилище Клода (Портленд) Тема фильм «Бешеные псы». 2. Клуб Луиджи (Чёрный ход) Танец «Кан-Кан». 3. Клуб Луиджи (Передний ход) 1) Группа АББА «Мани-Мани» 2) Тема фильм «Стриптиз».

4. Прачечная (Чайна Таун) Тема фильм «Десперадо».

5. Ресторан (Чайна Таун) Тема «Чайная Церимония».

6. Ресторан Тони Тема «Хей Мамбо Италия».

7. Фабрика Марти Тема «Собачий Вальс».

8. Пианино Сальваторе Тема фильм «Крёстный Отец».

9. Вечеринка Марии Тема Верка-Сердючка «Всё будет хорошо».

10. Вечеринка Копов Группа ЛЮБЭ «Прорвёмся Опера».

11. Наушники Прохожего Группа КИНО «Пачка сигарет».

12) Магазин Том Джонс Тема «Секс Бомб» +BONUS 1) Сигнал Фургона Мороженщика «Экто 1».

2) Сигнал Поднятия Моста «Гудок».

3) Сигнал Тревоги в Полицейском Участке «Сирена».

4) Смерть Клода «Как в ГТА 5» (Нужен CLEO).

5) Миссия Пройдена «Контра НЕС» (Просто Кинуть в папку Аудио).

6) Пейджер Группа ПАЙН (Рингтон) Тема «Pain Shut Your Mouth».

7) Падение Гильз «Более реалистичный звук» (Нужен CLEO).

8) Двери Гаража Входные двери (2 Варианта) и Ворота «Сервопривод».

9) Звонок Таксофона «Стационарный Телефон».

10) Сигнализация Авто «Вопль из Антивируса».

11) Затопление Карабля Тема фильм «Титаник» (Просто кинуть в папку Аудио).

12) Улучшенный Шум Моря и Крики Чаек (Просто кинуть в папку Аудио).

Установка: Создаём на рабочем столе (или где вам удобнее) новую папку, в неё разархивируем содержимое. Затем из неё часть звуков просто скидываем в папку audio игры, а другие звуки, с названием sfx(число).wav (допустим sfx00185.wav) заменяем прогой gta3audio. Жмём "File", затем "Open", выбираем файл sfx.RAW ищем вручную нужный звук выбрали затем жмём на клавишу "Import" (папка с зелёной стрелкой вверх), ищем то место, где лежат ваши звуки. Выбираем, жмём "Открыть", видим, что файл заменился закрываем и так делаем (если надо) с каждым звуком. Некоторые из них в игре имеют ограничения по длительности, т.е. допустим Вы заменили какой нибудь звук музыкой, так (в проге) они слышны нормально, полно, но в игре будет играть лишь кусочек, чтобы этого избежать делаем так, жмём "File", затем "Open", выбираем файл sfx.RAW, жмём "Открыть", ищем вручную нужный звук и (если надо) корректируем так: слева видим строчку "Unknown 1" (начало), там в окошке если надо ставим число "0" (нуль). Ниже есть строчка "Unknown 2" (конец), там в окошке ставим число "-1" (минус один), тем самым вы отменяете лимит времени. Далее жмёте "File", выбираете "Rebuild" (перестроить), кликаете, закрываете прогу и готово. Новый Таксофон ставим так берём прогу IMG Tool v2.0 (или похожую) Ищем в (папке models) gta3.img там заменяем dynphn.txd и phonebooth1.dff потом в txd.img заменяем dynphn.txd. В папку CLEO (если она у вас уже установлена) кудаем скрипт Падение\_Гильз.cs (он нужен для того чтобы звуки падения гильз лучше звучали в игре) Если не хотите ставить улучшенный звук гильз то этот пункт можете пропустить. Скрипт (Звук смерти как в GTA 5) d\_death\_смерть.cs кидать туда же в папку CLEO а door\_2.wav в папку audio.

Видео Демонстрация / Video Demonstration: <http://www.youtube.com/watch?v=LxXEpEVL-KI>

A large collection of new effects and music for GTA3.

1. Dwelling Claude (Portland) Subject movie "Reservoir Dogs".   
2. Club Luigi (Rear entrance) dance "Caen-Caen".

3. Luigi's club (Forward course) 1) ABBA Group of "Money-Money" 2) Subject movie "Striptease".   
4. Laundry (Chayna Taun) Subject movie "Desperado".   
5. Restaurant (Chayna Taun) Subject "Tea Tserimoniya".   
6. Tony's restaurant Subject "Hey Mambo Italy".   
7. Martie's factory Subject "Dog Valls".   
8. Salvatore Tem's piano movie "Godfather".   
9. Party Maria Theme Verka-Serdyuchka's party "Everything will be good".   
10. A party of Cops LUBEH Group "we Will break the Opera".   
11. Earphones of the Passerby CINEMA Group "Pack of cigarettes".

12. Shop Tom Jones Subject movie "Sex Bomb".   
+ BONUS 1) Signal of the Van of the Iceman "Ekto 1".   
2) Signal of Podnyatiya Bridge "Beep".   
3) An alarm signal in the Police Station "Siren".   
4) Claude's death "As in GTA 5" (CLEO Is necessary).   
5) Mission Is taken place "Contra NES" (Just to throw in the Audio folder).   
6) Pager Group of PAIN (Ringtone) "Shut Your Mouth".   
7) Falling of Sleeves "More realistic sound" (CLEO Is necessary).   
8)  Garage Door, Entrance Door (2 options ) and Dates "Servomotor".   
9) Call of the Stationary Phone Payphone.   
10) The Car alarm system "A cry from the Antivirus".

11) The sinking of the ship, the subject of the movie "Titanic" (Just to throw in the Audio folder).

12) Superior sound of the sea and the cries of gulls (Just to throw in the Audio folder).  
  
Installation: We create on a desktop (or where it is more convenient to you) the new folder, in it unrar contents. Then from it simply we send part of sounds in the audio folder of game, and other sounds, with the name sfx we replace .wav (number) (we will allow sfx00185.wav) with gta3audio program. We press "File", then "Open", we choose the sfx.RAW file we look for manually the necessary sound chose then we press on the Import key (the folder with a green arrow up), we look for that place where your sounds lie. We choose, we press "to Open", we see that the file was replaced is closed and so we do (if it is necessary) with each sound. Some of them in game have restrictions on duration, i.e. is admissible you replaced any sound with music, so (in a program) they are audible normally, fully, but in game will play only a slice that to avoid it is done so, we press "File", then "Open", we choose the sfx.RAW file, we press "to Open", we look for manually the necessary sound and (if is necessary) is corrected so: at the left we see a line of "Unknown 1" (beginning), there in a window if it is necessary we put number "0" (zero). There is a line of "Unknown 2" (end) below, there in a window put number "-1" (minus one), thereby you cancel time limit. Further you press "File", you choose "Rebuild" (to reconstruct), you click, you close a program and it is ready. We put the new Payphone so we take a program of IMG Tool v2.0 (or similar) we Look for in (models folder) of gta3.img we replace dynphn.txd there and then in txd.img we replace with phonebooth1.dff dynphn.txd. We muffle up a script of Padeniye\_gilz.cs (it is necessary in order that sounds of falling of sleeves sounded in game better) in the CLEO folder (if it at you is already established) If you don't want to put the improved sound of sleeves that this point you can pass. (A death sound as in GTA 5) d\_death\_smert.cs to throw a script there in the CLEO folder and door\_2.wav in the audio folder.