

## JOHN DEERE 7290R AMERICAN V.1 LS13



In diesem Modell gibt es viele neue Features und Funktionen: Animationen komplett mit Riemenscheiben, Lüfter, Achse, Stößel, Kolben, Zylinder ect. Dann werden die ursprünglichen Töne und Sonderfunktionen und exklusiv, wie Öffnen / Schließen der Tür von außen. Der Klang der typischen Fan dieser Serie, die nach etwa 3 Minuten des Spiels, der Einstellung von realistisches Modell, mit realen Maßen und Gewichten und realistische Fahrverhalten aktiviert ist, wird die interne Nocken auch höhenverstellbar mit dem Mausrad, den "Rückwärtsfahren schaltbar mit der mittleren Maustaste, ect ..... der Rest der Funktionen, die Sie entdecken

Ich möchte insbesondere Knechti, danke ich für die Realisierung der Satz von Sounds, die das Wichtigste sind, in dieser Arbeit.

Ich möchte meine Mitarbeiter (Modhoster-Team) bedanken: Knechti, Meyer123 und fin050808 für ihre wertvolle Unterstützung!

Ich hoffe, dass meine Arbeit nach Ihren Wünschen.

### **Credits:**

Die ganze Mod wurde durch eine neue 3D-Design erstellt, bis zur Inbetriebnahme Spiel von mir: Ago-Systemtech Modhoster Team (alias Ago-Modding)

Die komplette Audio-wurde von Knechti produziert.

### **Die Kredite der verwendeten Skripte sind die folgenden Moddern:**

1. Ago-Systemtech--(Modhoster Team)
2. Templaer
3. Manuel Leithner (SFM-Modding)
4. Sven777b
5. JoXXer (BJR Modding)
6. Tobias F.
7. Hummel (Modhoster )
8. Burner

9. Knagsted
10. Clod
11. Modelleicher (www.schwabenmodding.bplaced.net),
12. Mofa-Killer
13. Face
14. Heady
15. fruktor
16. Aranea.

The scripts are free to use for non-commercial use, and belong to the respective authors!

### **ACHTUNG**

Und "verboten, um Änderungen vorzunehmen, nur für den persönlichen und privaten Gebrauch erlaubt ist!

**Die Mod ohne Skripte, ist vollständig von einer Creative Commons-Lizenz 4.0 abgedeckt werden Sie die Nutzungsbedingungen in den folgenden Links:**



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>