

## bwin quote

&lt;p&gt;Pok&#233;mon HeartGold Version e Pok&#233;mon SoulSilver Version (ª ª \_ª ª ª ¢)

jogos eletr&#244;nicos da s&#233;rie Pok&#233;mon, desenvolvidos pela Game Freak e publicados pela &#127877; Nintendo para o port&#225;til Nintendo DS.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;S&#227;o recria&#231;&#245;es de Pok&#233;mon Gold e Silver, incluindo tamb&#233;m caracter&#237;sticas de Pok&#233;mon Crystal, jogos para &#127877; Game Boy Color lan&#231;ados em 1999.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;Em comemora&#231;&#227;o ao 10&#186; anivers&#225;rio de Gold e Silver, os jogos foram lan&#231;ados no Jap&#227;o &#127877; em 12 de setembro de 2009 e posteriormente, em outras regi&#245;es em mar&#231;o de 2010.[4]&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;HeartGold e SoulSilver acontecem na regi&#227;o &#127877; de Johto e Kanto do universo fict&#237;cio da franquia, que apresenta criaturas especiais chamadas Pok&#233;mon.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;O objetivo b&#225;sico do jogo &#233; &#127877; se tornar o melhor treinador de Pok&#233;mon nas regi&#245;es de Johto e Kanto, o que &#233; feito levantando e catalogando &#127877; Pok&#233;mon e derrotando outros treinadores.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;O diretor do jogo Shigeki Morimoto teve como objetivo respeitar os sentimentos de quem jogou os &#127877; jogos anteriores, ao mesmo tempo que garantiu que parecia um novo jogo para aqueles que foram apresentados &#224; s&#233;rie nos &#127877; anos mais recentes.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;Os jogos receberam cr&#237;ticas positivas dos cr&#237;ticos e em mar&#231;o de 2014, as vendas combinadas dos jogos chegaram &#127877; a 12,72 milh&#245;es, tornando os dois jogos combinados os oitavos jogos de DS mais vendidos de todos os tempos.[5]&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;Pok&#233;mon HeartGold &#127877; e SoulSilver s&#227;o jogos de RPG com elementos de aventura.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;A mec&#226;nica b&#225;sica dos jogos &#233; basicamente a mesma de seus &#127877; predecessores.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;Tal como acontece com todos os jogos Pok&#233;mon para consoles port&#225;teis, o jogo &#233; visto de uma perspectiva a&#233;rea de &#127877; terceira pessoa e consiste em tr&#234;s telas b&#225;sicas: um mapa de campo, no qual o jogador navega pelo personagem principal; &#127877; uma tela de batalha; e o menu, no qual o jogador configura seu grupo, itens ou configura&#231;&#245;es de jogo.&lt;/p&gt;  
&lt;p&gt;O jogador &#127877; come&#231;a o jogo com um Pok&#233;mon e pode capt