

fazer apostas esportivas

1. fazer apostas esportivas
2. fazer apostas esportivas :onabet grupo whatsapp
3. fazer apostas esportivas :cassino dando bonus de cadastro

fazer apostas esportivas

Resumo:

fazer apostas esportivas : Mais para jogar, mais para ganhar! Faça um depósito em duplexsystems.com e receba um bônus exclusivo para ampliar sua diversão!

conteúdo:

O jogo não possui regras, e quando o jogador não conseguir alguma colocação na corrida, ele fica preso numa torre de controle, em que o jogador usa um computador e outros recursos para ganhar pontos.

O jogador deve saltar para a próxima torre e se aproximar da primeira a ser concedida.

Além disso, o jogador precisa de dinheiro que pode ser recebido nas moedas, nas quais recebe bônus especiais. Em 1999, a

Nintendo lançou um jogo chamada Chittagons Drifter, com os objetivos de ganhar os pontos no momento da corrida.

O jogo passou por vários eventos.

[quantos sites de apostas existem](#)

Pokémon HeartGold Version e Pokémon SoulSilver Version (, Poketto Monsut Hto Grudo Souru Shirub?, Monstros de Bolso Hearth GoldSoul Silver, que traduzidos do inglês para o português significam respectivamente Coração de Ouro e Alma de Prata, em japonês: , Kin no Kokoro e , Gin no Tamash) são jogos eletrônicos da série Pokémon, desenvolvidos pela Game Freak e publicados pela Nintendo para o portátil Nintendo DS.

São recriações de Pokémon Gold e Silver, incluindo também características de Pokémon Crystal, jogos para Game Boy Color lançados em 1999.

Em comemoração ao 10º aniversário de Gold e Silver, os jogos foram lançados no Japão em 12 de setembro de 2009 e posteriormente, em outras regiões em março de 2010.[4]

HeartGold e SoulSilver acontecem na região de Johto e Kanto do universo fictício da franquia, que apresenta criaturas especiais chamadas Pokémon.

O objetivo básico do jogo é se tornar o melhor treinador de Pokémon nas regiões de Johto e Kanto, o que é feito levantando e catalogando Pokémon e derrotando outros treinadores.

O diretor do jogo Shigeki Morimoto teve como objetivo respeitar os sentimentos de quem jogou os jogos anteriores, ao mesmo tempo que garantiu que parecia um novo jogo para aqueles que foram apresentados à série nos anos mais recentes.

Os jogos receberam críticas positivas dos críticos e em março de 2014, as vendas combinadas dos jogos chegaram a 12,72 milhões, tornando os dois jogos combinados os oitavos jogos de DS mais vendidos de todos os tempos.[5]

Pokémon HeartGold e SoulSilver são jogos de RPG com elementos de aventura.

A mecânica básica dos jogos é basicamente a mesma de seus predecessores.

Tal como acontece com todos os jogos Pokémon para consoles portáteis, o jogo é visto de uma perspectiva aérea de terceira pessoa e consiste em três telas básicas: um mapa de campo, no qual o jogador navega pelo personagem principal; uma tela de batalha; e o menu, no qual o jogador configura seu grupo, itens ou configurações de jogo.

O jogador começa o jogo com um Pokémon e pode capturar mais usando Pokébolas.[6]

Quando o jogador encontra um Pokémon selvagem ou é desafiado por um treinador para uma batalha, a tela muda para uma tela de batalha baseada em turnos, onde o Pokémon luta.

Durante a batalha, o jogador pode usar um movimento, usar um item, trocar o Pokémon ativo ou fugir.

Fugir não é uma opção durante as batalhas contra treinadores.

Pokémon têm pontos de vida (HP), que são exibidos durante as batalhas; quando o HP de um Pokémon é reduzido a zero, ele desmaia e não pode batalhar, a menos que seja levado a um Centro Pokémon ou curado ou revivido com uma habilidade Pokémon ou um item, normalmente um remédio de reviver.

Se o Pokémon do jogador derrotar o Pokémon adversário (fizer com que ele desmaie), ele receberá pontos de experiência.

Depois de acumular pontos de experiência suficientes, ele subirá de nível; a maioria dos Pokémon evolui para uma nova espécie de Pokémon quando atinge um determinado nível ou quando certas condições são atendidas, como o quanto um Pokémon estatisticamente "gosta" de seu treinador.[6]

Em HeartGold e SoulSilver, o primeiro Pokémon no grupo do jogador pode segui-los no mundo superior, ecoando uma mecânica em Pokémon Yellow onde Pikachu segue o jogador.

Essa mecânica também foi usada de forma limitada em Pokémon Diamond, Pearl e Platinum quando o jogador estava no Amity Park com um Pokémon "fofo".

O jogador pode falar com o Pokémon para ver ou verificar como ele está se sentindo e, ocasionalmente, ele pode pegar itens.

[7] Um novo minijogo chamado Pokéathlon, conhecido no Japão como Pokéthlon, usa a tela sensível ao toque do Nintendo DS e permite que o Pokémon compita em eventos como obstáculos.

[8] As versões japonesas mantêm as máquinas caça-níqueis encontradas em jogos anteriores, enquanto os lançamentos internacionais dos títulos substituem as máquinas caça-níqueis por um novo jogo chamado "Voltorb Flip", descrito como um cruzamento entre Campo minado e Picross.

[9] Outro novo item, o GB Sounds, muda a música de fundo para a música original de 8 bits do Pokémon Gold e Silver.[10]

Conectividade com outros dispositivos [editar | editar código-fonte]

HeartGold e SoulSilver podem acessar a Nintendo Wi-Fi Connection (desde então descontinuada) para trocar, batalhar e interagir com outros jogadores desses jogos, bem como jogadores de Pokémon Diamond, Pearl e Platinum.

[8] Depois de completar o download de uma missão especial de Wi-Fi em Pokémon Ranger: Guardian Signs, o jogador pode enviar um Deoxys para HeartGold e SoulSilver.[11]

Enredo e história [editar | editar código-fonte]

Semelhante a Pokémon Gold e Silver, Pokémon HeartGold e SoulSilver acontecem nas regiões Johto e Kanto do universo ficcional da franquia.

O universo gira em torno da existência de criaturas, chamadas Pokémon, com habilidades especiais.

O protagonista silencioso é um jovem treinador Pokémon que vive em uma pequena cidade conhecida como New Bark Town.

No início dos jogos, o jogador escolhe um Chikorita, Cyndaquil ou Totodile como seu Pokémon inicial do Professor Elm.

Após realizar uma entrega para o professor e obter um Pokédex do Professor Carvalho, ele decide deixar o jogador ficar com o Pokémon e iniciá-lo em uma jornada.

O objetivo do jogo é se tornar o melhor treinador em Johto e Kanto, o que é feito levantando Pokémon, completando um catálogo de Pokémon chamado Pokédex, derrotando os oito Líderes de Ginásio em Johto por Insígnias de Ginásio, desafiando os melhores treinadores da região conhecido como Elite dos Quatro e o Campeão, e posteriormente derrotando os oito Líderes de Ginásio na região de Kanto.

Finalmente, o jogador pode enfrentar o Red no topo do Monte.

Silver, que é o chefe final do jogo.

Ao longo do jogo, o jogador batalhará contra membros da Equipe Rocket, uma organização criminoso originária de Kanto.

Eles foram originalmente derrotados pelo protagonista de Pokémon FireRed e LeafGreen, e tentaram voltar como uma organização, enquanto aguardavam o retorno de seu líder, Giovanni. Para tentar contatá-lo, eles assumem a torre de rádio e transmitem uma mensagem chamando por ele.

Apesar de serem os remakes de Gold e Silver, os jogos amarram elementos de enredo de Crystal também, como a ênfase adicional em Suicune sobre as outras bestas lendárias, bem como o pós-fim Battle Frontier; em Crystal, apenas a Battle Tower estava disponível.

Além disso, Johto e Kanto receberam recursos da Geração IV, como o Pal Park.

Durante certos pontos do jogo, o rival do jogador enfrentará o protagonista em um teste de habilidades.

Além disso, o jogador encontrará Kimono Girls, que pedem ao jogador para fazer pequenos favores—como derrotar um grunhido da Equipe Rocket—em toda a região de Johto.

Depois de lutar com todos eles em uma fileira, eles seguem para a área onde o jogador encontra o mascote Pokémon Lendário do jogo, Ho-Oh em HeartGold e Lugia em SoulSilver, e dançam para invocá-los.

De acordo com os originais, os outros Pokémon lendários podem ser obtidos mais tarde.

HeartGold e SoulSilver foram liberados em 2009, anos dez após versão inicial Gold e Silver para o Game Boy Color.

Shigeki Morimoto, o diretor dos jogos, comentou sobre o desenvolvimento dos remakes: "A primeira coisa que eu sabia que precisava ter em mente era respeitar os sentimentos das pessoas que jogaram Gold e Silver dez anos antes.

Eu acho que os jogadores têm memórias muito fortes do jogo, então eles pensariam coisas como Ah, este treinador ainda é forte e Se eu fizer isso aqui, isso vai acontecer Eu sabia que precisava respeitar esses sentimentos.

"[12] No entanto, Morimoto também sentiu que precisava ter certeza de que os jogos pareceriam novos jogos para aqueles que começaram a jogar Pokémon nos últimos anos no Game Boy Advance ou no Nintendo DS.

[12] Um substituto do autor do jogo do presidente da Game Freak em Celadon City afirma que a equipe se esforçou para fazer um jogo que atraísse jogadores com boas memórias, sem "refazer a mesma coisa".

Ele também afirma que fazer o jogo foi um "desafio gratificante".

[13] Sobre as diferenças entre os remakes e os originais e como os nomes resultaram disso, Morimoto disse "Com HeartGold and SoulSilver, a forma como treinadores e Pokémon se relacionam tornou-se um tema importante e foi adicionado à história.

Criamos os títulos HeartGold e SoulSilver, pois decidimos que eram apropriados para expressar esse tema.

"[12] HeartGold e SoulSilver introduziram muitos recursos novos que estavam ausentes no Gold e Silver original, vários dos quais vieram do lançamento anteriormente jogos de Pokémon da Nintendo DS, Diamond, Pearl e Platinum.[12]

Lançamento e promoção [editar | editar código-fonte]

Rumores de que a Nintendo planejava refazer Pokémon Gold e Silver começaram a circular no início de maio de 2009, depois que o programa de televisão japonês Pokémon Sunday terminou anunciando um "primeiro anúncio mundialmente exclusivo" que seria feito em seu próximo programa.Kris Pigna de 1UP.

com especulou que isso aludia a um possível remake de Gold e Silver para o Nintendo DS, devido a bolas de ouro e prata penduradas no fundo.

Pigna argumentou ainda que isso seria consistente com os títulos lançados anteriormente Pokémon FireRed e LeafGreen, que eram remakes aprimorados do Pokémon Red e Blue original.

[14] Vários dias depois, a Nintendo confirmou oficialmente que Gold e Silver estavam sendo refeitos como HeartGold e SoulSilver e divulgou seus logotipos oficiais.

Também foi anunciado que os jogos conteriam inúmeras atualizações, embora eles se recusassem a revelar quaisquer detalhes.

[15] Os jogos foram lançados para o Nintendo DS em 12 de setembro de 2009 no Japão para coincidir com o décimo aniversário do lançamento original de Gold e Silver.

[16] Junichi Masuda afirmou em seu blog que "nós, Game Freak, passamos muito tempo desenvolvendo dois títulos acima [sic]", e que "Pokémon Gold & Silver estará de volta com muito mais emoção." [17]

No Pokémon World Championships de 2009, a Nintendo afirmou que HeartGold e SoulSilver seriam lançados na América do Norte entre os meses de janeiro e março, na Europa por volta de maio e junho e na Austrália em abril.

"Anunciar esses tão esperados lançamentos de jogos no The Pokémon World Championships nos permite dar a notícia diretamente às legiões de fãs que representam o verdadeiro coração e alma de Pokémon", disse um porta-voz.

[18] Conforme os jogos se aproximavam do lançamento, de 27 de fevereiro a 13 de março de 2010, a varejista de jogos eletrônicos norte-americana GameStop hospedou uma promoção na qual os jogadores de Pokémon Diamond, Pearl ou Platinum poderia usar a função "Mystery Gift" dos jogos para baixar grátis um Pokémon Jirachi para o jogo.

[19] Um "Pichu com a cor de Pikachu" pode ser baixado usando Wi-Fi que, quando levado para a Floresta Ilex no jogo, desbloqueia um "Pichu com orelhas pontiagudas".

[20] Os jogos foram lançados na América do Norte em 14 de março de 2010, [21] na Austrália em 25 de março de 2010, [22] e na Europa em 26 de março de 2010, [23] exceto na Holanda e na Bélgica de língua holandesa, onde eles foram lançados em 2 de abril de 2010.

Nintendo DS Pokémon HeartGold e SoulSilver Music Super Complete (DS & , Nintend DS Pokemon Htogrudo ando Srushirub Myjikku Sp Konpurto?), uma trilha sonora de três discos com músicas de Junichi Masuda, Go Ichinose, Hitomi Sato, Shota Kageyama e Takuto Kitsuta, foi lançada no Japão em 28 de outubro de 2009. [24] Disco 1 No.

Título da faixa (japonês) Título da faixa (tradução em inglês) Compositor Arranjador 1 Opening Demo Junichi Masuda Go Ichinose

Morikazu Aoki Junichi Masuda Go Ichinose

Morikazu Aoki 2 Title Junichi Masuda Shota Kageyama 3 ! Let's Begin the Adventure! Junichi Masuda Go Ichinose

Shota Kageyama 4 New Bark Town Junichi Masuda

Go Ichinose Go Ichinose

Shota Kageyama 5 Taking You Along Junichi Masuda Hitomi Sato 6 Lyra Shota Kageyama

Shota Kageyama 7 Elm Research Laboratory Junichi Masuda Go Ichinose 8 ! Key Item

Received! Junichi Masuda Shota Kageyama 9 29 Route 29 Junichi Masuda Go Ichinose 10 ! ()

Battle! Wild Pokémon (Johto) Junichi Masuda Go Ichinose 11 ! Won Against the Wild Pokémon!

Junichi Masuda Shota Kageyama 12 ! Level Up! Junichi Masuda Shota Kageyama 13

Cherrygrove City Junichi Masuda Go Ichinose 14 2 Bringing Along 2 Junichi Masuda Hitomi Sato

15 Pokémon Center Junichi Masuda Shota Kageyama 16 Recovery Junichi Masuda Shota

Kageyama 17 !1 Glance! Boy 1 Go Ichinose Go Ichinose

Shota Kageyama 18 ! () Battle! Trainer (Johto) Junichi Masuda Go Ichinose 19 ! Won Against the

Trainer! Junichi Masuda Shota Kageyama 20 30 Route 30 Junichi Masuda Go Ichinose

Shota Kageyama 21 .

.

.

Pokédex Assessment...

No Good Morikazu Aoki Shota Kageyama 22 Violet City Go Ichinose Go Ichinose

Shota Kageyama 23 Sprout Tower Junichi Masuda Go Ichinose 24 ! Glance! Sage Go Ichinose

Shota Kageyama 25 Pokémart Go Ichinose Shota Kageyama 26 ! Received a Pokémon Egg!

Morikazu Aoki Shota Kageyama 27 Kimono Girl Go Ichinose Shota Kageyama 28 Union Cave

Junichi Masuda Go Ichinose 29 ! Picked Up an Item! Junichi Masuda Shota Kageyama 30 Ruins

of Alph Junichi Masuda Shota Kageyama 31 Radio "Unown" Junichi Masuda Shota Kageyama

32 .

.

.
Pokédex Assessment...

Getting There Morikazu Aoki Shota Kageyama 33 Azalea Town Go Ichinose Shota Kageyama 34 ! Glance! Team Rocket Go Ichinose Go Ichinose

Shota Kageyama 35 ! Battle! Team Rocket Junichi Masuda Shota Kageyama 36 34 Route 34 Junichi Masuda Shota Kageyama 37 ! Enter the Rival! Junichi Masuda Go Ichinose

Shota Kageyama 38 ! Battle! Rival Junichi Masuda Go Ichinose 39 Evolution Junichi Masuda

Shota Kageyama 40 ! Congratulations on Evolving! Junichi Masuda Shota Kageyama 41

Goldenrod City Junichi Masuda Shota Kageyama 42 Gym Junichi Masuda Go Ichinose

Shota Kageyama 43 ! () Battle! Gym Leader (Johto) Junichi Masuda Shota Kageyama 44 ! Won

Against the Gym Leader! Junichi Masuda Shota Kageyama 45 ! Received a League Badge!

Junichi Masuda Shota Kageyama 46 Radio "Pokémon Channel" Junichi Masuda Shota

Kageyama 47 Radio "Buena's Password" Morikazu Aoki Hitomi Sato 48 ! Received a TM! Junichi

Masuda Shota Kageyama 49 Goldenrod Game Corner Go Ichinose Shota Kageyama 50 ! A Win

at Slots! Shota Kageyama Shota Kageyama 51 Got an Accessory Hitomi Sato Shota Kageyama

52 Global Terminal Hitomi Sato Hitomi Sato 53 GTS GTS Go Ichinose

Hitomi Sato Hitomi Sato 54 .

.
! Pokédex Assessment...

Keep At It! Morikazu Aoki Shota Kageyama 55 Bicycle Junichi Masuda Shota Kageyama 56 !1

Glance! Girl 1 Go Ichinose Shota Kageyama 57 ! Registered in the Pokégear! Morikazu Aoki

Shota Kageyama 58 National Park Go Ichinose Go Ichinose 59 Got a Berry Morikazu Aoki Shota

Kageyama 60 Ecruteak City Go Ichinose Go Ichinose 61 Dance Theater Go Ichinose Shota

Kageyama 62 Burned Tower Junichi Masuda Shota Kageyama 63 Eusine Morikazu Aoki Shota

Kageyama 64 Radio "Professor Oak's Pokémon Talk" Junichi Masuda Shota Kageyama 65 .

.
Pokédex Assessment...

Not Bad Morikazu Aoki Shota Kageyama 66 38 Route 38 Junichi Masuda Hitomi Sato 67 Radio

"Pokémon March" Junichi Masuda Shota Kageyama 68 ! Battle! Raikou Junichi Masuda Shota

Kageyama 69 Olivine Lighthouse Junichi Masuda Go Ichinose 70 Surf Go Ichinose Go Ichinose

71 Cianwood City Go Ichinose Hitomi Sato 72 ! Looked After a Pokémon! Shota Kageyama

Shota Kageyama 73 42 Route 42 Junichi Masuda Shota Kageyama 74 High-Frequency Sound

Waves Junichi Masuda Shota Kageyama 75 Team Rocket Hideout Junichi Masuda Shota

Kageyama 76 !1 Glance! Suspicious Person 1 Go Ichinose Hitomi Sato 77 !2 Enter the Rival! 2

Junichi Masuda Go Ichinose

Shota Kageyama 78 ! Radio Tower Infiltrated! Go Ichinose Shota Kageyama 79 Ice Path Junichi

Masuda Hitomi Sato 80 Forgetting a Move Morikazu Aoki Shota Kageyama 81 Dragon's Den

Junichi Masuda Shota Kageyama 82 Clair Morikazu Aoki Shota Kageyama 83 ! Battle! Ete

Junichi Masuda Shota Kageyama 84 Tin Tower Junichi Masuda Shota Kageyama 85 Dance of

Ecruteak Shota Kageyama Shota Kageyama 86 ! Ho-Oh Visits! Shota Kageyama Shota

Kageyama 87 ! Battle! Ho-Oh Go Ichinose Go Ichinose Disco 2 No.

Título da faixa (japonês) Título da faixa (tradução em inglês) Compositor Arranjador 1 26 Route 26

Go Ichinose Shota Kageyama 2 High Speed Vessel Go Ichinose Takuto Kitsuta 3 Vermilion City

Junichi Masuda Takuto Kitsuta 4 ! () Battle! Gym Leader (Kanto) Junichi Masuda Go Ichinose 5

Lavender Town Junichi Masuda

Go Ichinose Takuto Kitsuta 6 Rock Tunnel Junichi Masuda Takuto Kitsuta 7 ! () Battle! Wild

Pokémon (Kanto) Junichi Masuda Shota Kageyama 8 .

.
! Pokédex Assessment...

Just a Little More! Morikazu Aoki Shota Kageyama 9 Cerulean City Junichi Masuda Takuto

Kitsuta 10 24 Route 24 Junichi Masuda Takuto Kitsuta 11 Magnet Train Go Ichinose Shota Kageyama 12 Radio "Pokémon Lullaby" Junichi Masuda Shota Kageyama 13 ! Battle! Suicune Junichi Masuda Shota Kageyama 14 Celadon City Junichi Masuda Takuto Kitsuta 15 Ethan Shota Kageyama Shota Kageyama 16 11 Route 11 Junichi Masuda Takuto Kitsuta 17 Radio "Poké Flute" Junichi Masuda Shota Kageyama 18 Viridian Forest Junichi Masuda Go Ichinose Takuto Kitsuta 19 !2 Glance! Boy 2 Junichi Masuda Shota Kageyama 20 Pewter City Junichi Masuda Takuto Kitsuta 21 3 Route 3 Junichi Masuda Takuto Kitsuta 22 !2 Glance! Suspicious Person 2 Junichi Masuda Shota Kageyama 23 Mt. Moon Junichi Masuda Shota Kageyama 24 1 Route 1 Junichi Masuda Takuto Kitsuta 25 Pallet Town Junichi Masuda Takuto Kitsuta 26 Professor Oak Junichi Masuda Shota Kageyama 27 .

.
! Pokédex Assessment...

Complete! Morikazu Aoki Shota Kageyama 28 !2 Glance! Girl 2 Junichi Masuda Shota Kageyama 29 ! () Battle! Trainer (Kanto) Junichi Masuda Hitomi Sato 30 Cinnabar Island Junichi Masuda Hitomi Sato 31 47 Route 47 Hitomi Sato Hitomi Sato 32 Safari Zone Gate Hitomi Sato Hitomi Sato 33 Safari Zone Hitomi Sato Hitomi Sato 34 Radio "Variety Channel" Junichi Masuda Shota Kageyama 35 ! Bug-Catching Contest Begins! Go Ichinose Shota Kageyama 36 Bug-Catching Contest Junichi Masuda Shota Kageyama 37 3! 3rd Place in the Bug-Catching Contest! Morikazu Aoki Shota Kageyama 38 2! 2nd Place in the Bug-Catching Contest! Morikazu Aoki Shota Kageyama 39 ! Winner of the Bug-Catching Contest! Morikazu Aoki Shota Kageyama 40 Pokéathlon: Assembly Hall Shota Kageyama Shota Kageyama 41 ! Pokéathlon: Changed into the Jersey! Shota Kageyama Shota Kageyama 42 Pokéathlon: Opening Ceremony Shota Kageyama Shota Kageyama 43 ! Pokéathlon: Match Begins! Shota Kageyama Shota Kageyama 44 ! Pokéathlon: Match! Shota Kageyama Shota Kageyama 45 1! Pokéathlon: Currently 1st Place! Shota Kageyama Shota Kageyama 46 ! Pokéathlon: Finals! Shota Kageyama Shota Kageyama 47 Pokéathlon: Announcement of Results Shota Kageyama Shota Kageyama 48 Pokéathlon: Awards Ceremony Shota Kageyama Shota Kageyama 49 ! Win the Pokéathlon! Shota Kageyama Shota Kageyama 50 Mystery Gift Hitomi Sato Hitomi Sato 51 Battle Tower Reception Desk Morikazu Aoki Shota Kageyama 52 () Battle Tower Morikazu Aoki Shota Kageyama 53 ! Received Battle Points! Satoshi Nohara Shota Kageyama 54 Battle Factory Hitomi Sato Hitomi Sato 55 Battle Hall Hitomi Sato Hitomi Sato 56 Battle Arcade Hitomi Sato Hitomi Sato 57 BP! Received BP at the Battle Arcade! Satoshi Nohara Shota Kageyama 58 Battle Castle Hitomi Sato Hitomi Sato 59 ! Received Castle Points! Satoshi Nohara Shota Kageyama 60 ! Battle! Frontier Brain Go Ichinose Hitomi Sato Hitomi Sato 61 ! Won Against the Frontier Brain! Hitomi Sato Hitomi Sato 62 Radio "Trainer Channel" Junichi Masuda Shota Kageyama 63 Spin Trade Hitomi Sato Hitomi Sato 64 Wi-Fi Wi-Fi Communication Go Ichinose Hitomi Sato Hitomi Sato 65 Wi-Fi Wi-Fi Plaza Hitomi Sato Hitomi Sato 66 Wi-Fi Wi-Fi Plaza: Plaza Game Hitomi Sato Hitomi Sato 67 ! Cleared Wobuffet Pop! Satoshi Nohara Shota Kageyama 68 Wi-Fi Wi-Fi Plaza: Parade Hitomi Sato Hitomi Sato 69 101 Radio "Route 101" Morikazu Aoki Shota Kageyama 70 201 Radio "Route 201" Hitomi Sato Hitomi Sato 71 Pokéwalker Junichi Masuda Shota Kageyama Shota Kageyama 72 ! Enter Spiky-eared Pichu! Shota Kageyama Shota Kageyama 73 ! Glance! Kimono Girl Go Ichinose Shota Kageyama 74 ! Lugia Arrives! Shota Kageyama Shota Kageyama 75 ! Battle! Lugia Go Ichinose Go Ichinose 76 Victory Road Junichi Masuda Shota Kageyama 77 Pokémon League Junichi Masuda Hitomi Sato 78 ! Battle! Champion Junichi Masuda Shota Kageyama 79 Entering the Hall of Fame Junichi Masuda Shota Kageyama 80 Ending Go Ichinose Hitomi Sato 81 THE END THE END Go Ichinose Hitomi Sato 82 ! Battle! Super-Ancient Pokémon Junichi Masuda Shota Kageyama 83 Shinto Ruins Go Ichinose Go Ichinose 84 Arceus Junichi Masuda Junichi Masuda Disco 3 No.
Título da faixa (japonês) Título da faixa (tradução em inglês) Compositor Arranjador Observação
1 Opening -Opening Demo Junichi Masuda
Go Ichinose Junichi Masuda

Go Ichinose 2 -Opening Demo 2 Junichi Masuda Junichi Masuda 2 Title Junichi Masuda Junichi Masuda 3 New Bark Town Junichi Masuda
Go Ichinose Junichi Masuda
Go Ichinose 4 Bringing Along Junichi Masuda Junichi Masuda
Go Ichinose 5 Elm Research Laboratory Junichi Masuda Junichi Masuda 6 29 Route 29 Junichi Masuda Junichi Masuda 7 ! () Battle! Wild Pokémon (Johto) Junichi Masuda Junichi Masuda 8 ! Won Against the Wild Pokémon! Junichi Masuda Morikazu Aoki 9 Cherrygrove City Junichi Masuda Junichi Masuda 10 2 Bringing Along 2 Junichi Masuda Go Ichinose 11 Pokémon Center Junichi Masuda Junichi Masuda 12 !1 Glance! Boy 1 Go Ichinose Go Ichinose 13 ! () Battle! Trainer (Johto) Junichi Masuda Junichi Masuda 14 ! Won Against the Trainer! Junichi Masuda Morikazu Aoki 15 30 Route 30 Junichi Masuda Junichi Masuda 16 Violet City Go Ichinose Go Ichinose 17 Sprout Tower Junichi Masuda Junichi Masuda 18 ! Glance! Sage Go Ichinose Go Ichinose 19 Pokémart Go Ichinose Takuto Kitsuta Não G/S/C 20 Union Cave Junichi Masuda Junichi Masuda 21 Ruins of Alph Junichi Masuda Junichi Masuda 22 Azalea Town Go Ichinose Go Ichinose 23 ! Glance! Team Rocket Go Ichinose Go Ichinose 24 ! Battle! Team Rocket Junichi Masuda Junichi Masuda 25 34 Route 34 Junichi Masuda Junichi Masuda 26 ! Enter the Rival! Junichi Masuda Junichi Masuda 27 ! Battle! Rival Junichi Masuda Junichi Masuda 28 Evolution Junichi Masuda Junichi Masuda 29 Goldenrod City Junichi Masuda Go Ichinose 30 Gym Junichi Masuda Go Ichinose 31 ! () Battle! Gym Leader (Johto) Junichi Masuda Junichi Masuda 32 ! Won Against the Gym Leader! Junichi Masuda Morikazu Aoki 33 Goldenrod Game Corner Go Ichinose Go Ichinose 34 Global Terminal Hitomi Sato Hitomi Sato 35 Bicycle Junichi Masuda Junichi Masuda 36 !1 Glance! Girl 1 Go Ichinose Go Ichinose 37 National Park Go Ichinose Go Ichinose 38 ! Bug-Catching Contest Begins! Go Ichinose Go Ichinose 39 Bug-Catching Contest Junichi Masuda Go Ichinose 40 Ecruteak City Go Ichinose Go Ichinose 41 Dance Theater Go Ichinose Go Ichinose 42 ! Glance! Kimono Girl Go Ichinose Go Ichinose 43 Burned Tower Junichi Masuda Junichi Masuda 44 Eusine Morikazu Aoki Morikazu Aoki 45 !1 Glance! Suspicious Person 1 Go Ichinose Go Ichinose 46 38 Route 38 Junichi Masuda Junichi Masuda 47 Olivine Lighthouse Junichi Masuda Junichi Masuda 48 Surf Go Ichinose Go Ichinose 49 42 Route 42 Junichi Masuda Junichi Masuda 50 Team Rocket Hideout Junichi Masuda Junichi Masuda 51 !2 Enter the Rival! 2 Junichi Masuda Junichi Masuda 52 ! Radio Tower Infiltrated! Go Ichinose Go Ichinose 53 Tin Tower Junichi Masuda Junichi Masuda 54 ! Battle! Suicune Junichi Masuda Junichi Masuda 55 Ice Path Junichi Masuda Junichi Masuda 56 Dragon's Den Junichi Masuda Junichi Masuda 57 Clair Morikazu Aoki Morikazu Aoki 58 26 Route 26 Go Ichinose Go Ichinose 59 High-Speed Ferry Go Ichinose Go Ichinose 60 Vermilion City Junichi Masuda Go Ichinose 61 ! () Battle! Gym Leader (Kanto) Junichi Masuda Junichi Masuda 62 Lavender Town Junichi Masuda
Go Ichinose Go Ichinose 63 Rock Tunnel Junichi Masuda Morikazu Aoki 64 ! () Battle! Wild Pokémon (Kanto) Junichi Masuda Go Ichinose 65 Cerulean City Junichi Masuda Takuto Kitsuta Não G/S/C 66 24 Route 24 Junichi Masuda Takuto Kitsuta Não G/S/C 67 Magnet Train Go Ichinose Go Ichinose 68 Celadon City Junichi Masuda Morikazu Aoki 69 11 Route 11 Junichi Masuda Morikazu Aoki 70 Viridian Forest Junichi Masuda
Go Ichinose Go Ichinose 71 !2 Glance! Boy 2 Junichi Masuda Morikazu Aoki 72 Pewter City Junichi Masuda Go Ichinose 73 3 Route 3 Junichi Masuda Go Ichinose 74 !2 Glance! Suspicious Person 2 Junichi Masuda Morikazu Aoki 75 Mt.
Moon Junichi Masuda Morikazu Aoki 76 1 Route 1 Junichi Masuda Go Ichinose 77 Pallet Town Junichi Masuda Morikazu Aoki 78 Professor Oak Junichi Masuda Morikazu Aoki 79 !2 Glance! Girl 2 Junichi Masuda Morikazu Aoki 80 ! () Battle! Trainer (Kanto) Junichi Masuda Go Ichinose 81 Cinnabar Island Junichi Masuda Hitomi Sato Não G/S/C 82 47 Route 47 Hitomi Sato Takuto Kitsuta Não G/S/C 83 Safari Zone Gate Hitomi Sato Takuto Kitsuta Não G/S/C 84 Safari Zone Hitomi Sato Takuto Kitsuta Não G/S/C 85 ! Pokémon Channel Medley! -Radio "Pokémon Channel" Junichi Masuda Go Ichinose -Radio "Buena's Password" Morikazu Aoki Morikazu Aoki -Radio "Unown" Junichi Masuda Junichi Masuda -Radio "Pokémon March" Junichi Masuda Junichi Masuda -Radio "Pokémon Lullaby" Junichi Masuda Junichi Masuda -Radio "Poké Flute"

Junichi Masuda Junichi Masuda -Radio "Professor Oak's Pokémon Talk" Junichi Masuda Go Ichinose 86 Pokéathlon: Assembly Hall Shota Kageyama Shota Kageyama Não G/S/C 87 Pokéathlon: Opening Ceremony Shota Kageyama Shota Kageyama Takuto Kitsuta Não G/S/C 88 ! Pokéathlon: Match Begins! Shota Kageyama Shota Kageyama Não G/S/C 89 ! Pokéathlon: Match! Shota Kageyama Takuto Kitsuta Não G/S/C 90 ! Pokéathlon: Finals! Shota Kageyama Takuto Kitsuta Não G/S/C 91 Pokéathlon: Announcement of Results Shota Kageyama Shota Kageyama Não G/S/C 92 Pokéathlon: Awards Ceremony Shota Kageyama Takuto Kitsuta Não G/S/C 93 Battle Tower Reception Desk Morikazu Aoki Morikazu Aoki 94 () Battle Tower Morikazu Aoki Morikazu Aoki 95 Victory Road Junichi Masuda Junichi Masuda 96 Pokémon League Junichi Masuda Junichi Masuda 97 ! Battle! Champion Junichi Masuda Junichi Masuda 98 Entering the Hall of Fame Junichi Masuda Junichi Masuda 99 Ending -Ending Go Ichinose Go Ichinose THE END -THE END Go Ichinose Go Ichinose Em resposta às notícias que confirmam o desenvolvimento de HeartGold e SoulSilver, os fãs postaram suas reações e comentários na Internet.

Em particular, o editor do IGN, Jack DeVries, raciocinou que a razão principal para os jogos atualizados era para serem compatíveis com Pokémon Diamond e Pearl, permitindo aos jogadores coletar espécies antigas de Pokémon que antes não podiam ser obtidas nos novos jogos.

Ele também expressou ceticismo de que os novos títulos possam corresponder à qualidade dos originais; afirmando: "Para mim, Gold e Silver foram incríveis porque introduziram muitos recursos novos que se tornaram padrões para a série.

Foi a primeira e única vez que os jogos Pokémon tiveram uma expansão significativa. Hoje em dia, temos sorte se conseguirmos um novo recurso que muda invisivelmente os elementos estratégicos do jogo.

"Ele relembrou as qualidades que tornavam Gold e Silver verdadeiramente únicos, incluindo o suporte a cores, relógio interno, criação de Pokémon e PokéGear.

[25] Vários meses depois, após DeVries ter jogado parte do jogo, ele escreveu, "até agora eu gosto do que vejo, mesmo que tudo pareça muito familiar e formal neste ponto." [8]

Resposta da crítica [editar | editar código-fonte]

A recepção dos jogos tem sido positiva, com uma pontuação agregada de 87 no Metacritic. Os títulos estão entre os 20 jogos de DS com melhor classificação no site.

[40] A revista de jogos japonesa Famitsu concedeu aos jogos uma pontuação composta de 37 de 40 com base em quatro análises individuais, das quais as avaliações foram 9, 10, 9 e 9.

Os críticos elogiaram os jogos por manterem muito da qualidade que atraiu-os para o ouro e prata originais.

A única desvantagem mencionada é que os jogos "não trouxeram grandes surpresas".

[28] Nintendo Power deu aos jogos uma das pontuações mais altas, comentando sobre seu valor de replay, embora criticando brevemente sobre nenhuma melhoria na animação gráfica para sprites Pokémon.

[41] A Official Nintendo Magazine afirmou que eles eram os melhores jogos Pokémon até agora.

[34] Annette Gonzalez da Game Informer afirmou: "Mesmo que a fórmula clássica Pokémon ainda funciona como evidenciado por HeartGold.

Eu não posso ajudar, mas a esperança de um novo Pokémon título que quebra alguns novos caminhos." [29]

Craig Harris da IGN disse que os títulos eram "como uma plataforma retrátil para tornar a espera por um novo Pokémon jogo apenas um pouco mais suportável.

" [33] Jim Sterling do Destructoid afirmou: "Embora seja, em fazer apostas esportivas essência, o mesmo jogo que você jogou muitos anos atrás, ainda consegue se sentir novo e os recursos atualizados reforçam a experiência original de uma maneira que nunca se intromete e apenas melhora".

[42] Justin Haywald da 1UP.

com afirmou que "HeartGold e SoulSilver é facilmente o melhor jogo Pokémon".

[26] O revisor do VideoGamer.

com, Jamin Smith disse: "SoulSilver da série Pokémon chegou a um ponto em que não pode ficar melhor.

"[35] Keza MacDonald da Eurogamer deu aos jogos a 9/10, afirmando que 'Eles combinam tudo o que era melhor sobre os mais velhos jogos Pokémon, citando os desenhos e gráficos melhorados de Pokémon e sistema de batalha.

[27] McKinley Noble da GamePro afirmou que "é claro que esta é uma experiência perfeita para os treinadores da velha escola e a nova geração de Pokémon fãs.

"[30] Cliff Bakehorn III da GameZone disse: "Não tenho dúvidas: Pokémon HeartGold e SoulSilver é o ápice de toda a série.

"[32] Nathan Meunier da GameSpot deu aos jogos uma das pontuações mais baixas, criticando-os pela falta de inovação.

[31] GamesRadar atribuiu o sucesso do jogo a ser um remake de jogos clássicos.

HeartGold e SoulSilver ganharam como Jogo Portátil do Ano da Golden Joystick Award em 2010,[43] a primeira vitória do Golden Joystick Award para a série.[carece de fontes]

No Japão, os jogos venderam mais de 1,48 milhão de unidades nos primeiros dois dias de lançamento, liderando o gráfico de vendas japoneses naquela semana.

[44] Em duas semanas, os jogos venderam um total combinado de mais de 2,00 milhões de unidades.

[45] Em 18 de dezembro de 2009, o total de vendas dos jogos no Japão ultrapassou 3,22 milhões.

[46] Na Austrália, mais de 50.

000 unidades vendidas em uma semana.

[47] Nos Estados Unidos, os jogos geriram vendas coletivas de 1,73 milhões em seu primeiro mês, com a versão SoulSilver vendendo 1,01 milhões e HeartGold vendendo 0,76 milhões de unidades.

As vendas combinadas dos dois jogos fizeram deles os jogos mais vendidos de março de 2010.

[48] Em 6 de maio de 2010, os jogos haviam vendido 8,40 milhões de unidades em todo o mundo,[49] e os jogos atingiram 10 milhões de vendas em todo o mundo até o final de julho de 2010.

[50] Em setembro de 2017, as vendas combinadas dos jogos atingiram 12,72 milhões.[51]

Diferente de Pokémon FireRed e LeafGreen, que tiveram a função de complementar os Pokémon de Kanto e Johto devido à não existência de retrocompatibilidade em Ruby e Sapphire e de comemorar o aniversário de dez anos dos dois primeiros jogos, HeartGold e SoulSilver têm a função de apenas comemorar o aniversário de dez anos de Gold e Silver, já que a versão Emerald já traz todos os outros pokémon dessa geração.

Sendo que possui um Pal Park como em Diamond, Pearl e Platinum.

Várias novidades estão nesse novo jogo, como por exemplo todos os Pokémon andam fora da Pokébola assim como em Pokémon Yellow em que o Pikachu te acompanhava.

Todos os Pokémon possuem habilidades diferentes ao seguir o jogador, obtendo itens diferentes pegados do chão, similar à maneira que alguns Pokémon faziam em Amity Square em Pokémon Diamond, Pearl e Platinum.

E, assim como era Pikachu em Pokémon Yellow Special Pikachu Edition, é possível conversar com o monstrinho que segue o jogador.

Além da possível desativação do menu START (ou "Menu X", em Diamond, Pearl e Platinum), que pode ser acessado diretamente pela tela tocável.

Foi inicialmente anunciado em um programa matinal japonês chamado "Pokémon Sunday" em que ao final do programa foram exibidas duas bolas, uma dourada (Gold) e a outra prateada (Silver), o que por fazer apostas esportivas despertou a curiosidade dos fãs, que pela clara referencia feita já suspeitaram ser remakes de Pokémon Gold e Silver.

No dia 10 de maio, a Nintendo confirmou os remakes.

Na interface do jogo, tanto a Pokédex quanto as boxes foram modificados e agora são facilmente manipulados pela tela tocável do Nintendo DS, assim como a mochila (agora organizadas de uma maneira mais simples) e as telas de status dos Pokémon.

A pré-venda de Pokémon HeartGold e SoulSilver deu um brinde a quem reservou os jogos: uma figura de Ho-Oh para HeartGold, uma de Lugia para SoulSilver e uma de Arceus para quem comprar ambas.

Pokémon HeartGold e SoulSilver trazem para quem comprá-los um aparelho especial chamado "Pokéwalker".

Esse aparelho permite, através de raios infravermelhos, a transferência de Pokémon desses dois jogos para ele.

O treinador poderá apanhar outros pokémon e ainda treinar o Pokémon colocado no "Pokéwalker".

[4] É possível capturar Pokémon através de eventos que o rodeiam como a Floresta Amarela, referida acima.

Precedido por

Platinum

Jogo eletrônico de Pokémon 2009 Sucedido por Black e White
Pokémon HeartGold Version e Pokémon SoulSilver Version (, Poketto Monsut Hto Grudo Souru Shirub?, Monstros de Bolso Hearth Gold Soul Silver, que traduzidos do inglês para o português significam respectivamente Coração de Ouro e Alma de Prata, em japonês: , Kin no Kokoro e , Gin no Tamash) são jogos eletrônicos da série Pokémon, desenvolvidos pela Game Freak e publicados pela Nintendo para o portátil Nintendo DS.

São recriações de Pokémon Gold e Silver, incluindo também características de Pokémon Crystal, jogos para Game Boy Color lançados em 1999.

Em comemoração ao 10º aniversário de Gold e Silver, os jogos foram lançados no Japão em 12 de setembro de 2009 e posteriormente, em outras regiões em março de 2010.[4]

HeartGold e SoulSilver acontecem na região de Johto e Kanto do universo fictício da franquia, que apresenta criaturas especiais chamadas Pokémon.

O objetivo básico do jogo é se tornar o melhor treinador de Pokémon nas regiões de Johto e Kanto, o que é feito levantando e catalogando Pokémon e derrotando outros treinadores.

O diretor do jogo Shigeki Morimoto teve como objetivo respeitar os sentimentos de quem jogou os jogos anteriores, ao mesmo tempo que garantiu que parecia um novo jogo para aqueles que foram apresentados à série nos anos mais recentes.

Os jogos receberam críticas positivas dos críticos e em março de 2014, as vendas combinadas dos jogos chegaram a 12,72 milhões, tornando os dois jogos combinados os oitavos jogos de DS mais vendidos de todos os tempos.[5]

Pokémon HeartGold e SoulSilver são jogos de RPG com elementos de aventura.

A mecânica básica dos jogos é basicamente a mesma de seus predecessores.

Tal como acontece com todos os jogos Pokémon para consoles portáteis, o jogo é visto de uma perspectiva aérea de terceira pessoa e consiste em três telas básicas: um mapa de campo, no qual o jogador navega pelo personagem principal; uma tela de batalha; e o menu, no qual o jogador configura seu grupo, itens ou configurações de jogo.

O jogador começa o jogo com um Pokémon e pode capturar mais usando Pokébolas.[6]

Quando o jogador encontra um Pokémon selvagem ou é desafiado por um treinador para uma batalha, a tela muda para uma tela de batalha baseada em turnos, onde o Pokémon luta.

Durante a batalha, o jogador pode usar um movimento, usar um item, trocar o Pokémon ativo ou fugir.

Fugir não é uma opção durante as batalhas contra treinadores.

Pokémon têm pontos de vida (HP), que são exibidos durante as batalhas; quando o HP de um Pokémon é reduzido a zero, ele desmaia e não pode batalhar, a menos que seja levado a um Centro Pokémon ou curado ou revivido com uma habilidade Pokémon ou um item, normalmente um remédio de reviver.

Se o Pokémon do jogador derrotar o Pokémon adversário (fizer com que ele desmaie), ele receberá pontos de experiência.

Depois de acumular pontos de experiência suficientes, ele subirá de nível; a maioria dos Pokémon evolui para uma nova espécie de Pokémon quando atinge um determinado nível ou quando certas condições são atendidas, como o quanto um Pokémon estatisticamente "gosta" de

seu treinador.[6]

Em HeartGold e SoulSilver, o primeiro Pokémon no grupo do jogador pode segui-los no mundo superior, ecoando uma mecânica em Pokémon Yellow onde Pikachu segue o jogador.

Essa mecânica também foi usada de forma limitada em Pokémon Diamond, Pearl e Platinum quando o jogador estava no Amity Park com um Pokémon "fofo".

O jogador pode falar com o Pokémon para ver ou verificar como ele está se sentindo e, ocasionalmente, ele pode pegar itens.

[7] Um novo minijogo chamado Pokéathlon, conhecido no Japão como Pokéthlon, usa a tela sensível ao toque do Nintendo DS e permite que o Pokémon compita em eventos como obstáculos.

[8] As versões japonesas mantêm as máquinas caça-níqueis encontradas em jogos anteriores, enquanto os lançamentos internacionais dos títulos substituem as máquinas caça-níqueis por um novo jogo chamado "Voltorb Flip", descrito como um cruzamento entre Campo minado e Picross.

[9] Outro novo item, o GB Sounds, muda a música de fundo para a música original de 8 bits do Pokémon Gold e Silver.[10]

Conectividade com outros dispositivos [editar | editar código-fonte]

HeartGold e SoulSilver podem acessar a Nintendo Wi-Fi Connection (desde então descontinuada) para trocar, batalhar e interagir com outros jogadores desses jogos, bem como jogadores de Pokémon Diamond, Pearl e Platinum.

[8] Depois de completar o download de uma missão especial de Wi-Fi em Pokémon Ranger: Guardian Signs, o jogador pode enviar um Deoxys para HeartGold e SoulSilver.[11]

Enredo e história [editar | editar código-fonte]

Semelhante a Pokémon Gold e Silver, Pokémon HeartGold e SoulSilver acontecem nas regiões Johto e Kanto do universo ficcional da franquia.

O universo gira em torno da existência de criaturas, chamadas Pokémon, com habilidades especiais.

O protagonista silencioso é um jovem treinador Pokémon que vive em uma pequena cidade conhecida como New Bark Town.

No início dos jogos, o jogador escolhe um Chikorita, Cyndaquil ou Totodile como seu Pokémon inicial do Professor Elm.

Após realizar uma entrega para o professor e obter um Pokédex do Professor Carvalho, ele decide deixar o jogador ficar com o Pokémon e iniciá-lo em uma jornada.

O objetivo do jogo é se tornar o melhor treinador em Johto e Kanto, o que é feito levantando Pokémon, completando um catálogo de Pokémon chamado Pokédex, derrotando os oito Líderes de Ginásio em Johto por Insígnias de Ginásio, desafiando os melhores treinadores da região conhecido como Elite dos Quatro e o Campeão, e posteriormente derrotando os oito Líderes de Ginásio na região de Kanto.

Finalmente, o jogador pode enfrentar o Red no topo do Monte.

Silver, que é o chefe final do jogo.

Ao longo do jogo, o jogador batalhará contra membros da Equipe Rocket, uma organização criminosa originária de Kanto.

Eles foram originalmente derrotados pelo protagonista de Pokémon FireRed e LeafGreen, e tentaram voltar como uma organização, enquanto aguardavam o retorno de seu líder, Giovanni. Para tentar contatá-lo, eles assumem a torre de rádio e transmitem uma mensagem chamando por ele.

Apesar de serem os remakes de Gold e Silver, os jogos amarram elementos de enredo de Crystal também, como a ênfase adicional em Suicune sobre as outras bestas lendárias, bem como o pós-fim Battle Frontier; em Crystal, apenas a Battle Tower estava disponível.

Além disso, Johto e Kanto receberam recursos da Geração IV, como o Pal Park.

Durante certos pontos do jogo, o rival do jogador enfrentará o protagonista em um teste de habilidades.

Além disso, o jogador encontrará Kimono Girls, que pedem ao jogador para fazer pequenos favores—como derrotar um grunhido da Equipe Rocket—em toda a região de Johto.

Depois de lutar com todos eles em uma fileira, eles seguem para a área onde o jogador encontra o mascote Pokémon Lendário do jogo, Ho-Oh em HeartGold e Lugia em SoulSilver, e dançam para invocá-los.

De acordo com os originais, os outros Pokémon lendários podem ser obtidos mais tarde.

HeartGold e SoulSilver foram liberados em 2009, anos dez após versão inicial Gold e Silver para o Game Boy Color.

Shigeki Morimoto, o diretor dos jogos, comentou sobre o desenvolvimento dos remakes: "A primeira coisa que eu sabia que precisava ter em mente era respeitar os sentimentos das pessoas que jogaram Gold e Silver dez anos antes.

Eu acho que os jogadores têm memórias muito fortes do jogo, então eles pensariam coisas como Ah, este treinador ainda é forte e Se eu fizer isso aqui, isso vai acontecer Eu sabia que precisava respeitar esses sentimentos.

"[12] No entanto, Morimoto também sentiu que precisava ter certeza de que os jogos pareceriam novos jogos para aqueles que começaram a jogar Pokémon nos últimos anos no Game Boy Advance ou no Nintendo DS.

[12] Um substituto do autor do jogo do presidente da Game Freak em Celadon City afirma que a equipe se esforçou para fazer um jogo que atraísse jogadores com boas memórias, sem "refazer a mesma coisa".

Ele também afirma que fazer o jogo foi um "desafio gratificante".

[13] Sobre as diferenças entre os remakes e os originais e como os nomes resultaram disso, Morimoto disse "Com HeartGold and SoulSilver, a forma como treinadores e Pokémon se relacionam tornou-se um tema importante e foi adicionado à história.

Criamos os títulos HeartGold e SoulSilver, pois decidimos que eram apropriados para expressar esse tema.

"[12] HeartGold e SoulSilver introduziram muitos recursos novos que estavam ausentes no Gold e Silver original, vários dos quais vieram do lançado anteriormente jogos de Pokémon da Nintendo DS, Diamond, Pearl e Platinum.[12]

Lançamento e promoção [editar | editar código-fonte]

Rumores de que a Nintendo planejava refazer Pokémon Gold e Silver começaram a circular no início de maio de 2009, depois que o programa de televisão japonês Pokémon Sunday terminou anunciando um "primeiro anúncio mundialmente exclusivo" que seria feito em seu próximo programa.Kris Pigna de 1UP.

com especulou que isso aludia a um possível remake de Gold e Silver para o Nintendo DS, devido a bolas de ouro e prata penduradas no fundo.

Pigna argumentou ainda que isso seria consistente com os títulos lançados anteriormente Pokémon FireRed e LeafGreen, que eram remakes aprimorados do Pokémon Red e Blue original.

[14] Vários dias depois, a Nintendo confirmou oficialmente que Gold e Silver estavam sendo refeitos como HeartGold e SoulSilver e divulgou seus logotipos oficiais.

Também foi anunciado que os jogos conteriam inúmeras atualizações, embora eles se recusassem a revelar quaisquer detalhes.

[15] Os jogos foram lançados para o Nintendo DS em 12 de setembro de 2009 no Japão para coincidir com o décimo aniversário do lançamento original de Gold e Silver.

[16] Junichi Masuda afirmou em seu blog que "nós, Game Freak, passamos muito tempo desenvolvendo dois títulos acima [sic]", e que "Pokémon Gold & Silver estará de volta com muito mais emoção." [17]

No Pokémon World Championships de 2009, a Nintendo afirmou que HeartGold e SoulSilver seriam lançados na América do Norte entre os meses de janeiro e março, na Europa por volta de maio e junho e na Austrália em abril.

"Anunciar esses tão esperados lançamentos de jogos no The Pokémon World Championships nos permite dar a notícia diretamente às legiões de fãs que representam o verdadeiro coração e alma de Pokémon", disse um porta-voz.

[18] Conforme os jogos se aproximavam do lançamento, de 27 de fevereiro a 13 de março de 2010, a varejista de jogos eletrônicos norte-americana GameStop hospedou uma promoção na

qual os jogadores de Pokémon Diamond, Pearl ou Platinum poderia usar a função "Mystery Gift" dos jogos para baixar grátis um Pokémon Jirachi para o jogo.

[19] Um "Pichu com a cor de Pikachu" pode ser baixado usando Wi-Fi que, quando levado para a Floresta Ilex no jogo, desbloqueia um "Pichu com orelhas pontiagudas".

[20] Os jogos foram lançados na América do Norte em 14 de março de 2010,[21] na Austrália em 25 de março de 2010,[22] e na Europa em 26 de março de 2010,[23] exceto na Holanda e na Bélgica de língua holandesa, onde eles foram lançados em 2 de abril de 2010.

Nintendo DS Pokémon HeartGold e SoulSilver Music Super Complete (DS & , Nintend DS Pokemon Htogrudo ando Srushirub Myjikkku Sp Konpurto?), uma trilha sonora de três discos com músicas de Junichi Masuda, Go Ichinose, Hitomi Sato, Shota Kageyama e Takuto Kitsuta, foi lançada no Japão em 28 de outubro de 2009.[24]Disco 1 No.

Título da faixa (japonês) Título da faixa (tradução em inglês) Compositor Arranjador 1 Opening Demo Junichi MasudaGo Ichinose

Morikazu Aoki Junichi MasudaGo Ichinose

Morikazu Aoki 2 Title Junichi Masuda Shota Kageyama 3 ! Let's Begin the Adventure! Junichi Masuda Go Ichinose

Shota Kageyama 4 New Bark Town Junichi Masuda Go Ichinose Go Ichinose

Shota Kageyama 5 Taking You Along Junichi Masuda Hitomi Sato 6 Lyra Shota Kageyama

Shota Kageyama 7 Elm Research Laboratory Junichi Masuda Go Ichinose 8 ! Key Item

Received! Junichi Masuda Shota Kageyama 9 29 Route 29 Junichi Masuda Go Ichinose 10 ! ()

Battle! Wild Pokémon (Johto) Junichi Masuda Go Ichinose 11 ! Won Against the Wild Pokémon!

Junichi Masuda Shota Kageyama 12 ! Level Up! Junichi Masuda Shota Kageyama 13

Cherrygrove City Junichi Masuda Go Ichinose 14 2 Bringing Along 2 Junichi Masuda Hitomi Sato

15 Pokémon Center Junichi Masuda Shota Kageyama 16 Recovery Junichi Masuda Shota

Kageyama 17 !1 Glance! Boy 1 Go Ichinose Go Ichinose

Shota Kageyama 18 ! () Battle! Trainer (Johto) Junichi Masuda Go Ichinose 19 ! Won Against the

Trainer! Junichi Masuda Shota Kageyama 20 30 Route 30 Junichi Masuda Go Ichinose

Shota Kageyama 21 .

.

.

Pokédex Assessment...

No Good Morikazu Aoki Shota Kageyama 22 Violet City Go Ichinose Go Ichinose

Shota Kageyama 23 Sprout Tower Junichi Masuda Go Ichinose 24 ! Glance! Sage Go Ichinose

Shota Kageyama 25 Pokémart Go Ichinose Shota Kageyama 26 ! Received a Pokémon Egg!

Morikazu Aoki Shota Kageyama 27 Kimono Girl Go Ichinose Shota Kageyama 28 Union Cave

Junichi Masuda Go Ichinose 29 ! Picked Up an Item! Junichi Masuda Shota Kageyama 30 Ruins

of Alph Junichi Masuda Shota Kageyama 31 Radio "Unown" Junichi Masuda Shota Kageyama 32

.

.

.

Pokédex Assessment...

Getting There Morikazu Aoki Shota Kageyama 33 Azalea Town Go Ichinose Shota Kageyama 34

! Glance! Team Rocket Go Ichinose Go Ichinose

Shota Kageyama 35 ! Battle! Team Rocket Junichi Masuda Shota Kageyama 36 34 Route 34

Junichi Masuda Shota Kageyama 37 ! Enter the Rival! Junichi Masuda Go Ichinose

Shota Kageyama 38 ! Battle! Rival Junichi Masuda Go Ichinose 39 Evolution Junichi Masuda

Shota Kageyama 40 ! Congratulations on Evolving! Junichi Masuda Shota Kageyama 41

Goldenrod City Junichi Masuda Shota Kageyama 42 Gym Junichi Masuda Go Ichinose

Shota Kageyama 43 ! () Battle! Gym Leader (Johto) Junichi Masuda Shota Kageyama 44 ! Won

Against the Gym Leader! Junichi Masuda Shota Kageyama 45 ! Received a League Badge!

Junichi Masuda Shota Kageyama 46 Radio "Pokémon Channel" Junichi Masuda Shota

Kageyama 47 Radio "Buena's Password" Morikazu Aoki Hitomi Sato 48 ! Received a TM! Junichi

Masuda Shota Kageyama 49 Goldenrod Game Corner Go Ichinose Shota Kageyama 50 ! A Win at Slots! Shota Kageyama Shota Kageyama 51 Got an Accessory Hitomi Sato Shota Kageyama 52 Global Terminal Hitomi Sato Hitomi Sato 53 GTS GTS Go Ichinose Hitomi Sato Hitomi Sato 54 .

.
.
! Pokédex Assessment...

Keep At It! Morikazu Aoki Shota Kageyama 55 Bicycle Junichi Masuda Shota Kageyama 56 !1 Glance! Girl 1 Go Ichinose Shota Kageyama 57 ! Registered in the Pokégear! Morikazu Aoki Shota Kageyama 58 National Park Go Ichinose Go Ichinose 59 Got a Berry Morikazu Aoki Shota Kageyama 60 Ecruteak City Go Ichinose Go Ichinose 61 Dance Theater Go Ichinose Shota Kageyama 62 Burned Tower Junichi Masuda Shota Kageyama 63 Eusine Morikazu Aoki Shota Kageyama 64 Radio "Professor Oak's Pokémon Talk" Junichi Masuda Shota Kageyama 65 .

.
.
Pokédex Assessment...

Not Bad Morikazu Aoki Shota Kageyama 66 38 Route 38 Junichi Masuda Hitomi Sato 67 Radio "Pokémon March" Junichi Masuda Shota Kageyama 68 ! Battle! Raikou Junichi Masuda Shota Kageyama 69 Olivine Lighthouse Junichi Masuda Go Ichinose 70 Surf Go Ichinose Go Ichinose 71 Cianwood City Go Ichinose Hitomi Sato 72 ! Looked After a Pokémon! Shota Kageyama Shota Kageyama 73 42 Route 42 Junichi Masuda Shota Kageyama 74 High-Frequency Sound Waves Junichi Masuda Shota Kageyama 75 Team Rocket Hideout Junichi Masuda Shota Kageyama 76 !1 Glance! Suspicious Person 1 Go Ichinose Hitomi Sato 77 !2 Enter the Rival! 2 Junichi Masuda Go Ichinose

Shota Kageyama 78 ! Radio Tower Infiltrated! Go Ichinose Shota Kageyama 79 Ice Path Junichi Masuda Hitomi Sato 80 Forgetting a Move Morikazu Aoki Shota Kageyama 81 Dragon's Den Junichi Masuda Shota Kageyama 82 Clair Morikazu Aoki Shota Kageyama 83 ! Battle! Eteib Junichi Masuda Shota Kageyama 84 Tin Tower Junichi Masuda Shota Kageyama 85 Dance of Ecruteak Shota Kageyama Shota Kageyama 86 ! Ho-Oh Visits! Shota Kageyama Shota Kageyama 87 ! Battle! Ho-Oh Go Ichinose Go IchinoseDisco 2 No.

Título da faixa (japonês) Título da faixa (tradução em inglês) Compositor Arranjador 1 26 Route 26 Go Ichinose Shota Kageyama 2 High Speed Vessel Go Ichinose Takuto Kitsuta 3 Vermillion City Junichi Masuda Takuto Kitsuta 4 ! () Battle! Gym Leader (Kanto) Junichi Masuda Go Ichinose 5 Lavender Town Junichi Masuda Go Ichinose Takuto Kitsuta 6 Rock Tunnel Junichi Masuda Takuto Kitsuta 7 ! () Battle! Wild Pokémon (Kanto) Junichi Masuda Shota Kageyama 8 .

.
.
! Pokédex Assessment...

Just a Little More! Morikazu Aoki Shota Kageyama 9 Cerulean City Junichi Masuda Takuto Kitsuta 10 24 Route 24 Junichi Masuda Takuto Kitsuta 11 Magnet Train Go Ichinose Shota Kageyama 12 Radio "Pokémon Lullaby" Junichi Masuda Shota Kageyama 13 ! Battle! Suicune Junichi Masuda Shota Kageyama 14 Celadon City Junichi Masuda Takuto Kitsuta 15 Ethan Shota Kageyama Shota Kageyama 16 11 Route 11 Junichi Masuda Takuto Kitsuta 17 Radio "Poké Flute" Junichi Masuda Shota Kageyama 18 Viridian Forest Junichi Masuda Go Ichinose Takuto Kitsuta 19 !2 Glance! Boy 2 Junichi Masuda Shota Kageyama 20 Pewter City Junichi Masuda Takuto Kitsuta 21 3 Route 3 Junichi Masuda Takuto Kitsuta 22 !2 Glance! Suspicious Person 2 Junichi Masuda Shota Kageyama 23 Mt. Moon Junichi Masuda Shota Kageyama 24 1 Route 1 Junichi Masuda Takuto Kitsuta 25 Pallet Town Junichi Masuda Takuto Kitsuta 26 Professor Oak Junichi Masuda Shota Kageyama 27 .

! Pokédex Assessment...

Complete! Morikazu Aoki Shota Kageyama 28 !2 Glance! Girl 2 Junichi Masuda Shota Kageyama 29 ! () Battle! Trainer (Kanto) Junichi Masuda Hitomi Sato 30 Cinnabar Island Junichi Masuda Hitomi Sato 31 47 Route 47 Hitomi Sato Hitomi Sato 32 Safari Zone Gate Hitomi Sato Hitomi Sato 33 Safari Zone Hitomi Sato Hitomi Sato 34 Radio "Variety Channel" Junichi Masuda Shota Kageyama 35 ! Bug-Catching Contest Begins! Go Ichinose Shota Kageyama 36 Bug-Catching Contest Junichi Masuda Shota Kageyama 37 3! 3rd Place in the Bug-Catching Contest! Morikazu Aoki Shota Kageyama 38 2! 2nd Place in the Bug-Catching Contest! Morikazu Aoki Shota Kageyama 39 ! Winner of the Bug-Catching Contest! Morikazu Aoki Shota Kageyama 40 Pokéathlon: Assembly Hall Shota Kageyama Shota Kageyama 41 ! Pokéathlon: Changed into the Jersey! Shota Kageyama Shota Kageyama 42 Pokéathlon: Opening Ceremony Shota Kageyama Shota Kageyama 43 ! Pokéathlon: Match Begins! Shota Kageyama Shota Kageyama 44 ! Pokéathlon: Match! Shota Kageyama Shota Kageyama 45 1! Pokéathlon: Currently 1st Place! Shota Kageyama Shota Kageyama 46 ! Pokéathlon: Finals! Shota Kageyama Shota Kageyama 47 Pokéathlon: Announcement of Results Shota Kageyama Shota Kageyama 48 Pokéathlon: Awards Ceremony Shota Kageyama Shota Kageyama 49 ! Win the Pokéathlon! Shota Kageyama Shota Kageyama 50 Mystery Gift Hitomi Sato Hitomi Sato 51 Battle Tower Reception Desk Morikazu Aoki Shota Kageyama 52 () Battle Tower Morikazu Aoki Shota Kageyama 53 ! Received Battle Points! Satoshi Nohara Shota Kageyama 54 Battle Factory Hitomi Sato Hitomi Sato 55 Battle Hall Hitomi Sato Hitomi Sato 56 Battle Arcade Hitomi Sato Hitomi Sato 57 BP! Received BP at the Battle Arcade! Satoshi Nohara Shota Kageyama 58 Battle Castle Hitomi Sato Hitomi Sato 59 ! Received Castle Points! Satoshi Nohara Shota Kageyama 60 ! Battle! Frontier Brain Go Ichinose Hitomi Sato Hitomi Sato 61 ! Won Against the Frontier Brain! Hitomi Sato Hitomi Sato 62 Radio "Trainer Channel" Junichi Masuda Shota Kageyama 63 Spin Trade Hitomi Sato Hitomi Sato 64 Wi-Fi Wi-Fi Communication Go Ichinose Hitomi Sato 65 Wi-Fi Wi-Fi Plaza Hitomi Sato Hitomi Sato 66 Wi-Fi Wi-Fi Plaza: Plaza Game Hitomi Sato Hitomi Sato 67 ! Cleared Wobuffet Pop! Satoshi Nohara Shota Kageyama 68 Wi-Fi Wi-Fi Plaza: Parade Hitomi Sato Hitomi Sato 69 101 Radio "Route 101" Morikazu Aoki Shota Kageyama 70 201 Radio "Route 201" Hitomi Sato Hitomi Sato 71 Pokéwalker Junichi Masuda Shota Kageyama Shota Kageyama 72 ! Enter Spiky-eared Pichu! Shota Kageyama Shota Kageyama 73 ! Glance! Kimono Girl Go Ichinose Shota Kageyama 74 ! Lugia Arrives! Shota Kageyama Shota Kageyama 75 ! Battle! Lugia Go Ichinose Go Ichinose 76 Victory Road Junichi Masuda Shota Kageyama 77 Pokémon League Junichi Masuda Hitomi Sato 78 ! Battle! Champion Junichi Masuda Shota Kageyama 79 Entering the Hall of Fame Junichi Masuda Shota Kageyama 80 Ending Go Ichinose Hitomi Sato 81 THE END THE END Go Ichinose Hitomi Sato 82 ! Battle! Super-Ancient Pokémon Junichi Masuda Shota Kageyama 83 Shinto Ruins Go Ichinose Go Ichinose 84 Arceus Junichi Masuda Junichi Masuda Disco 3 No. Título da faixa (japonês) Título da faixa (tradução em inglês) Compositor Arranjador Observação 1 Opening -Opening Demo Junichi Masuda Go Ichinose Junichi Masuda Go Ichinose 2 -Opening Demo 2 Junichi Masuda Junichi Masuda 2 Title Junichi Masuda Junichi Masuda 3 New Bark Town Junichi Masuda Go Ichinose Junichi Masuda Go Ichinose 4 Bringing Along Junichi Masuda Junichi Masuda Go Ichinose 5 Elm Research Laboratory Junichi Masuda Junichi Masuda 6 29 Route 29 Junichi Masuda Junichi Masuda 7 ! () Battle! Wild Pokémon (Johto) Junichi Masuda Junichi Masuda 8 ! Won Against the Wild Pokémon! Junichi Masuda Morikazu Aoki 9 Cherrygrove City Junichi Masuda Junichi Masuda 10 2 Bringing Along 2 Junichi Masuda Go Ichinose 11 Pokémon Center Junichi Masuda Junichi Masuda 12 !1 Glance! Boy 1 Go Ichinose Go Ichinose 13 ! () Battle! Trainer (Johto) Junichi Masuda Junichi Masuda 14 ! Won Against the Trainer! Junichi Masuda Morikazu Aoki 15 30 Route 30 Junichi Masuda Junichi Masuda 16 Violet City Go Ichinose Go Ichinose 17 Sprout Tower Junichi Masuda Junichi Masuda 18 ! Glance! Sage Go Ichinose Go

Ichinose 19 Pokémart Go Ichinose Takuto Kitsuta Não G/S/C 20 Union Cave Junichi Masuda
Junichi Masuda 21 Ruins of Alph Junichi Masuda Junichi Masuda 22 Azalea Town Go Ichinose
Go Ichinose 23 ! Glimpse! Team Rocket Go Ichinose Go Ichinose 24 ! Battle! Team Rocket Junichi
Masuda Junichi Masuda 25 34 Route 34 Junichi Masuda Junichi Masuda 26 ! Enter the Rival!
Junichi Masuda Junichi Masuda 27 ! Battle! Rival Junichi Masuda Junichi Masuda 28 Evolution
Junichi Masuda Junichi Masuda 29 Goldenrod City Junichi Masuda Go Ichinose 30 Gym Junichi
Masuda Go Ichinose 31 ! () Battle! Gym Leader (Johto) Junichi Masuda Junichi Masuda 32 ! Won
Against the Gym Leader! Junichi Masuda Morikazu Aoki 33 Goldenrod Game Corner Go Ichinose
Go Ichinose 34 Global Terminal Hitomi Sato Hitomi Sato 35 Bicycle Junichi Masuda Junichi
Masuda 36 !1 Glimpse! Girl 1 Go Ichinose Go Ichinose 37 National Park Go Ichinose Go Ichinose
38 ! Bug-Catching Contest Begins! Go Ichinose Go Ichinose 39 Bug-Catching Contest Junichi
Masuda Go Ichinose 40 Ecruteak City Go Ichinose Go Ichinose 41 Dance Theater Go Ichinose
Go Ichinose 42 ! Glimpse! Kimono Girl Go Ichinose Go Ichinose 43 Burned Tower Junichi Masuda
Junichi Masuda 44 Eusine Morikazu Aoki Morikazu Aoki 45 !1 Glimpse! Suspicious Person 1 Go
Ichinose Go Ichinose 46 38 Route 38 Junichi Masuda Junichi Masuda 47 Olivine Lighthouse
Junichi Masuda Junichi Masuda 48 Surf Go Ichinose Go Ichinose 49 42 Route 42 Junichi
Masuda Junichi Masuda 50 Team Rocket Hideout Junichi Masuda Junichi Masuda 51 !2 Enter
the Rival! 2 Junichi Masuda Junichi Masuda 52 ! Radio Tower Infiltrated! Go Ichinose Go Ichinose
53 Tin Tower Junichi Masuda Junichi Masuda 54 ! Battle! Suicune Junichi Masuda Junichi
Masuda 55 Ice Path Junichi Masuda Junichi Masuda 56 Dragon's Den Junichi Masuda Junichi
Masuda 57 Clair Morikazu Aoki Morikazu Aoki 58 26 Route 26 Go Ichinose Go Ichinose 59
High-Speed Ferry Go Ichinose Go Ichinose 60 Vermilion City Junichi Masuda Go Ichinose 61 ! ()
Battle! Gym Leader (Kanto) Junichi Masuda Junichi Masuda 62 Lavender Town Junichi Masuda
Go Ichinose Go Ichinose 63 Rock Tunnel Junichi Masuda Morikazu Aoki 64 ! () Battle! Wild
Pokémon (Kanto) Junichi Masuda Go Ichinose 65 Cerulean City Junichi Masuda Takuto Kitsuta
Não G/S/C 66 24 Route 24 Junichi Masuda Takuto Kitsuta Não G/S/C 67 Magnet Train Go
Ichinose Go Ichinose 68 Celadon City Junichi Masuda Morikazu Aoki 69 11 Route 11 Junichi
Masuda Morikazu Aoki 70 Viridian Forest Junichi Masuda
Go Ichinose Go Ichinose 71 !2 Glimpse! Boy 2 Junichi Masuda Morikazu Aoki 72 Pewter City
Junichi Masuda Go Ichinose 73 3 Route 3 Junichi Masuda Go Ichinose 74 !2 Glimpse! Suspicious
Person 2 Junichi Masuda Morikazu Aoki 75 Mt.
Moon Junichi Masuda Morikazu Aoki 76 1 Route 1 Junichi Masuda Go Ichinose 77 Pallet Town
Junichi Masuda Morikazu Aoki 78 Professor Oak Junichi Masuda Morikazu Aoki 79 !2 Glimpse!
Girl 2 Junichi Masuda Morikazu Aoki 80 ! () Battle! Trainer (Kanto) Junichi Masuda Go Ichinose
81 Cinnabar Island Junichi Masuda Hitomi Sato Não G/S/C 82 47 Route 47 Hitomi Sato Takuto
Kitsuta Não G/S/C 83 Safari Zone Gate Hitomi Sato Takuto Kitsuta Não G/S/C 84 Safari Zone
Hitomi Sato Takuto Kitsuta Não G/S/C 85 ! Pokémon Channel Medley! -Radio "Pokémon
Channel" Junichi Masuda Go Ichinose -Radio "Buena's Password" Morikazu Aoki Morikazu Aoki
-Radio "Unown" Junichi Masuda Junichi Masuda -Radio "Pokémon March" Junichi Masuda
Junichi Masuda -Radio "Pokémon Lullaby" Junichi Masuda Junichi Masuda -Radio "Poké Flute"
Junichi Masuda Junichi Masuda -Radio "Professor Oak's Pokémon Talk" Junichi Masuda Go
Ichinose 86 Pokéathlon: Assembly Hall Shota Kageyama Shota Kageyama Não G/S/C 87
Pokéathlon: Opening Ceremony Shota Kageyama Shota Kageyama
Takuto Kitsuta Não G/S/C 88 ! Pokéathlon: Match Begins! Shota Kageyama Shota Kageyama
Não G/S/C 89 ! Pokéathlon: Match! Shota Kageyama Takuto Kitsuta Não G/S/C 90 ! Pokéathlon:
Finals! Shota Kageyama Takuto Kitsuta Não G/S/C 91 Pokéathlon: Announcement of Results
Shota Kageyama Shota Kageyama Não G/S/C 92 Pokéathlon: Awards Ceremony Shota
Kageyama Takuto Kitsuta Não G/S/C 93 Battle Tower Reception Desk Morikazu Aoki Morikazu
Aoki 94 () Battle Tower Morikazu Aoki Morikazu Aoki 95 Victory Road Junichi Masuda Junichi
Masuda 96 Pokémon League Junichi Masuda Junichi Masuda 97 ! Battle! Champion Junichi
Masuda Junichi Masuda 98 Entering the Hall of Fame Junichi Masuda Junichi Masuda 99
Ending -Ending Go Ichinose Go Ichinose THE END -THE END Go Ichinose Go Ichinose

Em resposta às notícias que confirmam o desenvolvimento de HeartGold e SoulSilver, os fãs

postaram suas reações e comentários na Internet.

Em particular, o editor do IGN, Jack DeVries, raciocinou que a razão principal para os jogos atualizados era para serem compatíveis com Pokémon Diamond e Pearl, permitindo aos jogadores coletar espécies antigas de Pokémon que antes não podiam ser obtidas nos novos jogos.

Ele também expressou ceticismo de que os novos títulos possam corresponder à qualidade dos originais; afirmando: "Para mim, Gold e Silver foram incríveis porque introduziram muitos recursos novos que se tornaram padrões para a série.

Foi a primeira e única vez que os jogos Pokémon tiveram uma expansão significativa. Hoje em dia, temos sorte se conseguirmos um novo recurso que muda invisivelmente os elementos estratégicos do jogo.

"Ele lembrou as qualidades que tornavam Gold e Silver verdadeiramente únicos, incluindo o suporte a cores, relógio interno, criação de Pokémon e PokéGear.

[25] Vários meses depois, após DeVries ter jogado parte do jogo, ele escreveu, "até agora eu gosto do que vejo, mesmo que tudo pareça muito familiar e formal neste ponto." [8]

Resposta da crítica [editar | editar código-fonte]

A recepção dos jogos tem sido positiva, com uma pontuação agregada de 87 no Metacritic. Os títulos estão entre os 20 jogos de DS com melhor classificação no site.

[40] A revista de jogos japonesa Famitsu concedeu aos jogos uma pontuação composta de 37 de 40 com base em quatro análises individuais, das quais as avaliações foram 9, 10, 9 e 9.

Os críticos elogiaram os jogos por manterem muito da qualidade que atraiu-os para o ouro e prata originais.

A única desvantagem mencionada é que os jogos "não trouxeram grandes surpresas".

[28] Nintendo Power deu aos jogos uma das pontuações mais altas, comentando sobre seu valor de replay, embora criticando brevemente sobre nenhuma melhoria na animação gráfica para sprites Pokémon.

[41] A Official Nintendo Magazine afirmou que eles eram os melhores jogos Pokémon até agora.

[34] Annette Gonzalez da Game Informer afirmou: "Mesmo que a fórmula clássica Pokémon ainda funciona como evidenciado por HeartGold.

Eu não posso ajudar, mas a esperança de um novo Pokémon título que quebra alguns novos caminhos." [29]

Craig Harris da IGN disse que os títulos eram "como uma plataforma retrátil para tornar a espera por um novo Pokémon jogo apenas um pouco mais suportável.

"[33] Jim Sterling do Destructoid afirmou: "Embora seja, em fazer apostas esportivas essência, o mesmo jogo que você jogou muitos anos atrás, ainda consegue se sentir novo e os recursos atualizados reforçam a experiência original de uma maneira que nunca se intromete e apenas melhora".

[42] Justin Haywald da 1UP.

com afirmou que "HeartGold e SoulSilver é facilmente o melhor jogo Pokémon".

[26] O revisor do VideoGamer.

com, Jamin Smith disse: "SoulSilver da série Pokémon chegou a um ponto em que não pode ficar melhor.

"[35] Keza MacDonald da Eurogamer deu aos jogos a 9/10, afirmando que 'Eles combinam tudo o que era melhor sobre os mais velhos jogos Pokémon, citando os desenhos e gráficos melhorados de Pokémon e sistema de batalha.

[27] McKinley Noble da GamePro afirmou que "é claro que esta é uma experiência perfeita para os treinadores da velha escola e a nova geração de Pokémon fãs.

"[30] Cliff Bakehorn III da GameZone disse: "Não tenho dúvidas: Pokémon HeartGold e SoulSilver é o ápice de toda a série.

"[32] Nathan Meunier da GameSpot deu aos jogos uma das pontuações mais baixas, criticando-os pela falta de inovação.

[31] GamesRadar atribuiu o sucesso do jogo a ser um remake de jogos clássicos.

HeartGold e SoulSilver ganharam como Jogo Portátil do Ano da Golden Joystick Award em

2010,[43] a primeira vitória do Golden Joystick Award para a série.[carece de fontes] No Japão, os jogos venderam mais de 1,48 milhão de unidades nos primeiros dois dias de lançamento, liderando o gráfico de vendas japonês naquela semana.

[44] Em duas semanas, os jogos venderam um total combinado de mais de 2,00 milhões de unidades.

[45] Em 18 de dezembro de 2009, o total de vendas dos jogos no Japão ultrapassou 3,22 milhões.

[46] Na Austrália, mais de 50.

000 unidades vendidas em uma semana.

[47] Nos Estados Unidos, os jogos geriram vendas coletivas de 1,73 milhões em seu primeiro mês, com a versão SoulSilver vendendo 1,01 milhões e HeartGold vendendo 0,76 milhões de unidades.

As vendas combinadas dos dois jogos fizeram deles os jogos mais vendidos de março de 2010.

[48] Em 6 de maio de 2010, os jogos haviam vendido 8,40 milhões de unidades em todo o mundo,[49] e os jogos atingiram 10 milhões de vendas em todo o mundo até o final de julho de 2010.

[50] Em setembro de 2017, as vendas combinadas dos jogos atingiram 12,72 milhões.[51]

Diferente de Pokémon FireRed e LeafGreen, que tiveram a função de complementar os Pokémon de Kanto e Johto devido à não existência de retrocompatibilidade em Ruby e Sapphire e de comemorar o aniversário de dez anos dos dois primeiros jogos, HeartGold e SoulSilver têm a função de apenas comemorar o aniversário de dez anos de Gold e Silver, já que a versão Emerald já traz todos os outros pokémon dessa geração.

Sendo que possui um Pal Park como em Diamond, Pearl e Platinum.

Várias novidades estão nesse novo jogo, como por exemplo todos os Pokémon andam fora da Pokébola assim como em Pokémon Yellow em que o Pikachu te acompanhava.

Todos os Pokémon possuem habilidades diferentes ao seguir o jogador, obtendo itens diferentes pegados do chão, similar à maneira que alguns Pokémon faziam em Amity Square em Pokémon Diamond, Pearl e Platinum.

E, assim como era Pikachu em Pokémon Yellow Special Pikachu Edition, é possível conversar com o monstrinho que segue o jogador.

Além da possível desativação do menu START (ou "Menu X", em Diamond, Pearl e Platinum), que pode ser acessado diretamente pela tela tocável.

Foi inicialmente anunciado em um programa matinal japonês chamado "Pokémon Sunday" em que ao final do programa foram exibidas duas bolas, uma dourada (Gold) e a outra prateada (Silver), o que por fazer apostas esportivas despertou a curiosidade dos fãs, que pela clara referência feita já suspeitaram ser remakes de Pokémon Gold e Silver.

No dia 10 de maio, a Nintendo confirmou os remakes.

Na interface do jogo, tanto a Pokédex quanto as boxes foram modificados e agora são facilmente manipulados pela tela tocável do Nintendo DS, assim como a mochila (agora organizadas de uma maneira mais simples) e as telas de status dos Pokémon.

A pré-venda de Pokémon HeartGold e SoulSilver deu um brinde a quem reservou os jogos: uma figura de Ho-Oh para HeartGold, uma de Lugia para SoulSilver e uma de Arceus para quem comprar ambas.

Pokémon HeartGold e SoulSilver trazem para quem comprá-los um aparelho especial chamado "Pokéwalker".

Esse aparelho permite, através de raios infravermelhos, a transferência de Pokémon desses dois jogos para ele.

O treinador poderá apanhar outros pokémon e ainda treinar o Pokémon colocado no "Pokéwalker".

[4] É possível capturar Pokémon através de eventos que o rodeiam como a Floresta Amarela, referida acima.

Precedido por

Platinum Jogo eletrônico de Pokémon2009 Sucedido porBlack e White

fazer apostas esportivas :onabet grupo whatsapp

e a apresentar uma unidade de ar visível (Vis-Air). Nike Air Revolução - Fazendo isso ra a cultura: Sneaker Stories libguides.vsu.edu : c.php Lançado pela primeira vez em } 1988, a Air revolução foi um sapato de futebol ideal. Ele contou com Nike patenteada ir tecnologia, e contou- através da bolha de ver-por baixo do calcanhar do KicksOnFire

ão da participação. Isso é conhecido na indústria como uma apostas grátis Stake Not rned (SNR). Considerando que suas apostas em fazer apostas esportivas dinheiro real bem-sucedidas verão seu

lucro e a aposta retornada à fazer apostas esportivas conta. Como as apostas gratuitas funcionam Guia de

stas desportivas > OddsChecker usado oddschecker : apostas de bônus podem ser O seu

fazer apostas esportivas :cassino dando bonus de cadastro

Durante duas semanas a cada quatro anos, ginástica feminina é um dos maiores esportes do mundo. O resto das vezes aqueles de nós assistindo são uma espécie da classe nicho groups Isso pode tornar difícil apreciar plenamente o que você está vendo quando os atletas tomam a fase olímpica. Se quiser saber quais são as necessidades de cada aparelho ou como distinguir boas rotinas das ótimas, estamos aqui para ajudar!

Aqui, vamos olhar para o feixe de equilíbrio. Começando com uma visão geral ampla e depois nos movendo fazer apostas esportivas detalhes técnicos também temos guias do cofre (abóbada), barras irregulares ou exercícios no chão;

O básico

O feixe tem cerca de 16 pés, quatro metros e mais ou menos 4 polegadas - não muito maior do que um cartão.

Todas as rotinas devem incluir:

Uma série sucessiva de duas ou mais habilidades acrobáticas (manutenção manual e flips). Pelo menos uma deve ser um salto, o que significa não ter mãos.

Duas ou mais habilidades de dança consecutivas (virada, salto e pulo). Pelo menos uma deve ser um pulando com divisão 180 graus.

Habilidades acrobáticas fazer apostas esportivas várias direções (para trás versus para frente ou lateralmente).

Pelo menos uma vez ou pirueta.

Os ginastas recebem uma pontuação para dificuldade e outra por execução, sendo os dois combinados pela fazer apostas esportivas nota final. Nas melhores rotina de feixe o ginásio não tem oscilações nem quedas (na realidade são comuns pequenos cheque-balanço). Juízes também se rebaixam devido a má forma ou pausa excessiva entre as habilidades;

O atual campeão olímpico é Guan Chenchen da China, e o principal vencedor do mundo são Simone Biles dos Estados Unidos.

O que os ginastas fazem?

Cada habilidade tem uma classificação de dificuldade desde A (o menos difícil) até H, os mais. Os ginastas ganham crédito por suas oito habilidades difíceis e pelo contrário três devem ser acrobática para dançarem!

Montes

Muitos ginastas montam o feixe com habilidades simples como:

Divisões

a);

squat-through

(a), basicamente salta para posições sentadas; ou

(B) e economizar habilidades mais difíceis para depois.

Dois mais difíceis, mas ainda comuns montagens são saltos interruptor

(D) - fazer apostas esportivas que a ginasta BR um trampoli para saltar numa divisão, alternando o sentido das pernas no ar; e velas

(C), fazer apostas esportivas que ela fica ao lado do feixe com as costas para ele, mergulha de volta e terras viradas a cabeça por seus braços enrolado.

série acrobáticas

Muitas ginastas cumprem seu requisito de "série acro" com habilidades para trás, por duas razões. Primeiro eles são mais fáceis se conectar do que as competências avançadas porque os ginásio podem usar o impulso da primeira à recuperação na próxima e segundo quando avançam não conseguem ver um feixe enquanto pousam no chão;

Saltos e saltos

Em um salto, uma ginasta decola dos dois pés e se move apenas para cima ou baixo. Num pulo ela sai do pé que vai fazer apostas esportivas frente com o passar das costas a cada passo da academia!

Vira

As curvas podem não parecer tão chamativas quanto as voltas, mas elas também são difíceis. A campeã olímpica de 2024 Sanne Wevers da Holanda recebeu muito do seu valor difícil por piruetas intrincadas

Desmontantes

Muitas ginastas geram energia para fazer apostas esportivas desmontagem com um tiro (basicamente uma roda de carroça fazer apostas esportivas que ambos os pés pousam ao mesmo tempo) ou a mola traseira.

Dois desmontamento comum são os double tuck

d) e

pique duplo dobro

(E). Apenas alguns ginastas podem fazer um

Tuck duplo de torção completa

(G). Então, naturalmente Simone Biles foi e fez um

dupla-torção duplo tuck dobro

(H) - mas apenas uma vez, para obter o nome dela fazer apostas esportivas fazer apostas esportivas homenagem porque precisaria ser um I ou J vale a pena correr risco de lesão e erro novamente.

Desmontagens para a frente são raras, tanto porque elas estão difíceis (os ginastas não podem ver o chão quando aterrissar) e como fazê-las significa perder os bônus de conexão que vem com fazer uma desmontagem fora do roundoff.

Como eles são marcados

As notas finais dos ginastas são a soma de uma "pontuação D" (dificuldade) e um escore E ("execução").

Dificuldades

A pontuação D tem três componentes.

Requisitos de composição:

Cada um dos quatro requisitos - uma série acrobática, de danças e habilidades fazer apostas esportivas múltiplas direções – vale 0,5.

Valores de habilidade:

Os ginastas recebem crédito por suas oito habilidades mais difíceis, com uma habilidade A avaliada no valor de 0,1; Uma competência B classificada vale 0,2 e assim sucessivamente.

Bônus de conexão:

Uma grande parte da pontuação de dificuldade vem dos ginastas conectando uma habilidade diretamente fazer apostas esportivas outra. Por exemplo, a capacidade B + um E Acro vale 0,1 no

bônus e duas habilidades D valem 0,2 Se o ginásio deve conectar dois tipos mas oscila entre eles pode perder valor na execução do jogo com as penalidade para os problemas que estão sendo executados por meio deles (por exemplificou).

Execução

Os juízes deduziram valores que variam entre 0,1 para um ligeiro balanço a 1,0, como saltos e pulos podem ser campos minados com as suas próprias medidas por altura insuficiente.

Alguns erros de execução podem levar os juízes a não dar crédito total pela dificuldade da habilidade que uma ginasta pretende realizar. Por exemplo, se ela quiser fazer um salto no anel do interruptor mas fazer apostas esportivas posição na cabeça e perna traseira Não cumprirem o critério dela pode obter créditos por apenas 1 pulo comutador 0,2 menos

Author: duplexsystems.com

Subject: fazer apostas esportivas

Keywords: fazer apostas esportivas

Update: 2025/2/28 9:58:49