

# Tipografía y características del texto

- **Título principal:** La tipografía usada para el título es la Bauhaus Light BT, es una tipografía sin serifa y hace que el texto sea claro y se vea bien a cualquier tamaño. El estilo de la tipografía es light para que así sea un poco más finita y no sea tan gruesa y rompa el diseño con el resto de las tipografías usadas. El tamaño es de 72 para que así destaque bien como título y está alineada a la izquierda
- **Subtítulos:** La tipografía usada para los subtítulos es la Rubik, una tipografía sin serifa que es moderna y se aprecia bien desde cualquier tamaño. El estilo es el regular para no sobrepasarse mucho ya que la Rubik suele ser una tipografía muy gruesa con mucho peso. El tamaño es de 15px, lo justo para verse bien y no llamar mucho la atención tampoco, está alineada a la izquierda.
- **Párrafos:** La tipografía usada para los párrafos es la Merriweather, una tipografía con serifa ya que quiero darle al videojuego un toque serio, y como tendrá pocos párrafos largos no cansara mucho la vista. El estilo cambiará será en negrita ya que así facilitará más la lectura. El texto estará justificado para que así quepa perfecto en los cuadrados de diálogo y le de un toque más serio al juego. El interlineado será de 1.5 para que se pueda leer mejor.
- **Texto dentro de botones:** La tipografía usada en el texto de los botones será la Courier New, que tiene un kerning muy junto y quedará perfecto en sitios pequeños ya que sigue siendo bien visualizable. El tamaño será de 14px para que se vea bien y está alineado al medio.

La codificación del texto será la **UTF-8** ya que al usar el español necesitaremos que muestre bien la ñ y las tildes y se adecua perfectamente a cualquier idioma si en un futuro hay que meter mas idiomas.