

1. - Título principal

Para el título principal se usará la fuente **BURNING WRATH**, el juego que tengo en mente es de ambientación un poco tétrica, entonces busqué una fuente que reflejase eso y que fuera fácil de leer.

La fuente es gratuita pero recomiendan no usarla para fines comerciales, la descargué en: <https://www.dafont.com/es/burning-wrath.font>.

Le faltan caracteres, pero el título no se suele traducir a otros idiomas, pero en el caso de que se tuviese que poner en otro idioma se cambiaría la fuente a **Liberation Sans**, que es una fuente sin serif para mejor renderizado en pantalla.

2. - Subtítulos

Los subtítulos se escribirán con la fuente **Liberation Sans**, es una fuente sin serif y de fácil lectura, además cuenta con múltiples caracteres que hacen que se pueda traducir a otros idiomas sin dar errores.

El tamaño de la fuente se podrá aumentar para las personas con dificultades visuales.

El formato que se usará en los subtítulos será el **EBU-TT-D** para que el usuario tenga más opciones para adaptarlos a sus necesidad y/o gustos, además este formato soporta el diseño responsivo.

3. - Párrafos

Los párrafos usarán la fuente **Liberation Sans**, por ser una fuente sin serif, con caracteres para otros idiomas y de fácil lectura.

El texto se alineará a la izquierda.

Se editarán para facilitar la lectura, evitando que queden los párrafos muy compactos, para ello se usará el interlineado, el punto y aparte o el sangrado, todo ello para que al usuario le resulte más sencilla y amena la lectura.

4. - Texto dentro de botones

En principio se usará la fuente **BURNING WRATH**, pero es una fuente que puede dar problemas en algunos idiomas, por lo que si se decide usar la opción de jugar en otro idioma la fuente de los botones cambiaría a **Liberation Sans**.

El texto del botón será corto y claro, formado por una única palabra a ser posible, de esta manera el usuario tendrá más sencillo moverse por el interfaz.

Todas las zonas de texto estarán codificadas en **UTF-8**, ya que este set, engloba todos los caracteres ASCII y lo amplía mucho, permitiendo que se adapte a las particulares de cada lengua, lo que hará más sencillo usar el interfaz en otros idiomas.

Trabajo realizado por Santiago Rodríguez Román.