

TYPOGAME

Izero Intziarte

Paleta tipográfica

6 Fuentes

6 Videojuegos

Start

INTRODUCCIÓN

Todos alguna vez hemos jugado a algún videojuego, nos hemos fijado en la historia, en los gráficos, en los colores, en los diálogos... pero, ¿en las tipografías usadas?

Las portadas de los videojuegos son clave para captar la atención del jugador, ahí se enseña la temática y la esencia del juego. Por ello, la tipografía usada para el título debe transmitir los mismos valores.

En esta paleta tipográfica, se enseñarán y se profundizarán seis tipografías usadas en seis videojuegos famosos.

¿Quieres adentrarte en esta aventura conmigo?

Start

ÍNDICE

GLOSARIO

Antes de embarcarnos en esta aventura, debemos aclarar algunos términos para no quedarnos atrás. Por eso, he creado este pequeño glosario que nos servirá de ayuda.

SAN SERIF

Aa

La tipografía San Serif es aquella que carece de pequeñas terminaciones llamadas remate o serifas. También se les puede llamar como Paloseco o Lineal.

MANUSCRITA

AA

La tipografía Manuscrita se caracteriza por ser diseñada a mano y tener un aspecto similar a la Cursiva o la Caligráfica.

LICENCIAS

También debemos mencionar que hay diferentes licencias y que eso puede causar muchos problemas ya que es muy complicado de entender.

Por eso, voy a explicar las tres que aparecen en esta paleta.

EWA

EWA es una abreviación de las palabras Escritorio, Web y App. Es decir, estas tipografías se pueden descargar y usar en el escritorio para propios trabajos, además de para web y para casi cualquier app, siempre y cuando pagues el coste y no modifiques nada.

EWADA

EWADA es una abreviación de las palabras Escritorio, Web, App, Documento electrónico y Anuncio digital. Es lo mismo que EWA pero añadiendo el documento electrónico y los anuncios digitales, siempre y cuando pagues el coste y no modifiques nada.

OFL

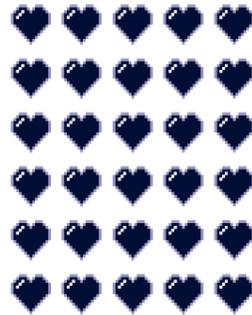
Open Font License es una licencia de software libre y código abierto. Esto es, las tipografías bajo esta licencia pueden ser usadas libremente en cualquier trabajo o proyecto, incluso se pueden modificar.

PROXIMA NOVA

Aa

Videojuego: **It Takes Two**
Diseñador: **Mark Simonson**
Año: **1994**
Tipo: **San-Serif**
Licencia: **EWA**
Fundición: **Mark Simonson Studio**

Legibilidad
Texto corrido
Titulares
Pantalla
Papel
Total



Mark Simonson

1994

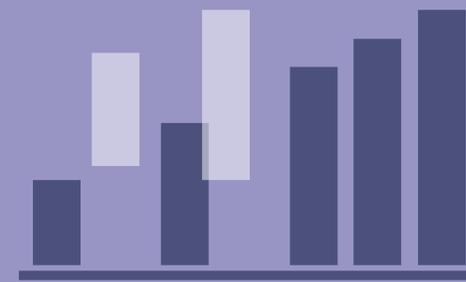
Popular

Geométrico

Moderno

◀ **Aspecto limpio y legible** ▶

Para logos



Itálica

48 pesos y estilos
Thin
Light
Regular
Medium
Semibold
Bold
Extrabold
Black

Inspirado en

Futura

Comenzar



Akzidenz Grotesk

Comenzar



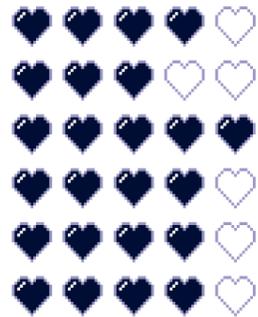
Volver

KNOCKOUT

Aa

Videojuego: **Until Dawn**
 Diseñador: **Jonathan Hoefler**
Tobias Frere-Jones
 Año: **1994**
 Tipo: **San-Serif**
 Licencia: **EWADA**
 Fundación: **Hoefler & Co**

Legibilidad
 Texto corrido
 Titulares
 Pantalla
 Papel
 Total



Jonathan Hoefler Tobias Frere-Jones

1994

Reinterpretación de Champion Gothic

Satisficada y geométrica

Fáciles de combinarlos entre sí

- 32 estilos

Moderno
 Audaz
 Único
 Elegante

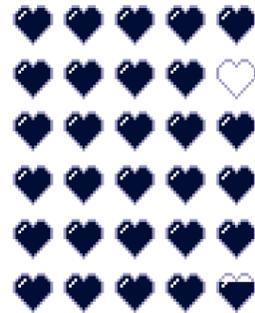


 **GOTHAM**

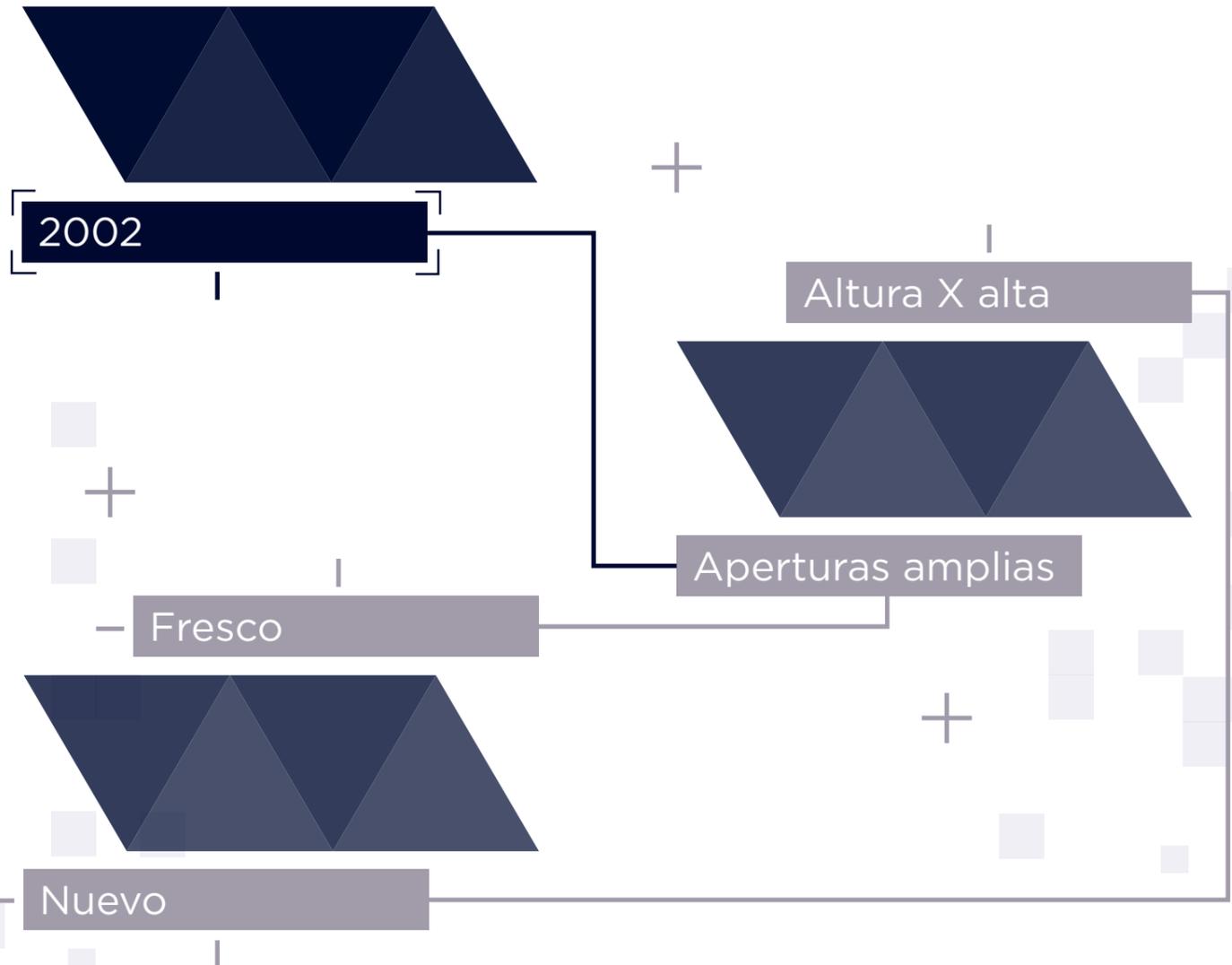
Aa

Videojuego: **Detroit**
Diseñador: **Tobias Frere-Jones**
Jesse Ragan
Año: **2002**
Tipo: **San-Serif**
Licencia: **EWADA**
Fundición: **Hoefler & Co**

Legibilidad
Texto corrido
Titulares
Pantalla
Papel
Total



Tobias Frere-Jones
Jesse Ragan



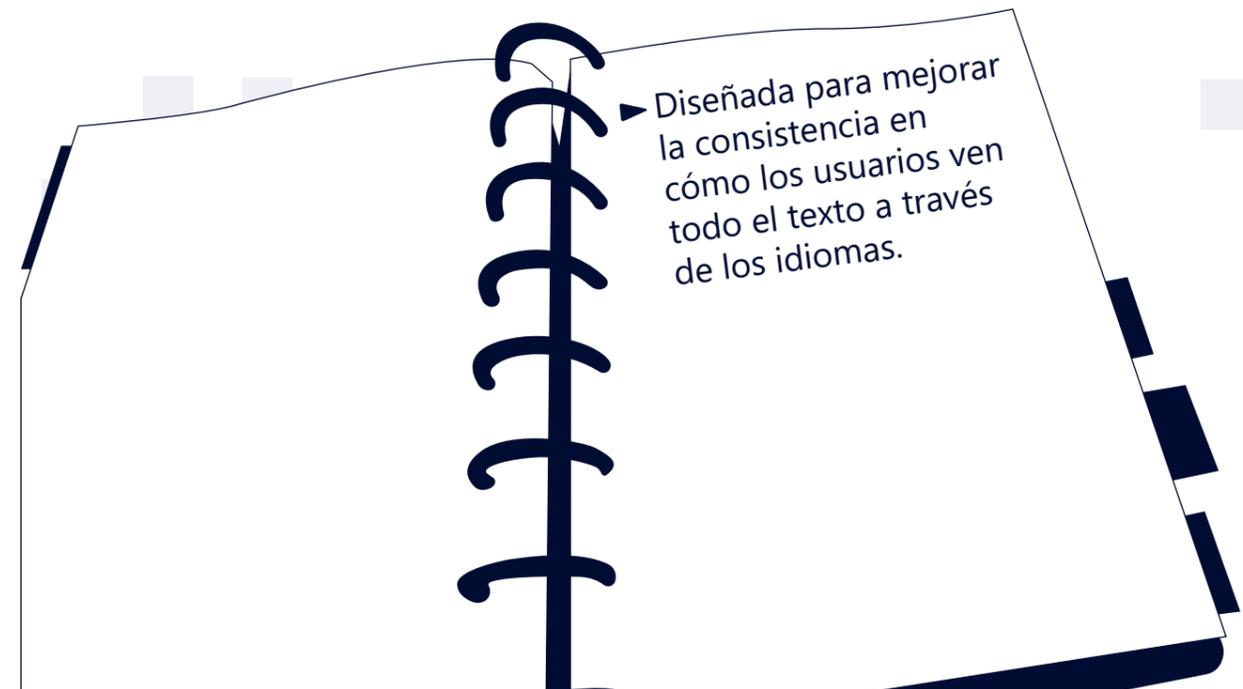
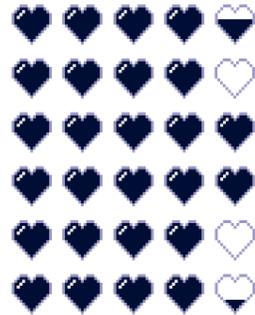
Thin	Extra Light	Light	Book
Medium	Bold	Black	Ultra
	<i>Itálica</i>	Narrow	

SEGOE UI

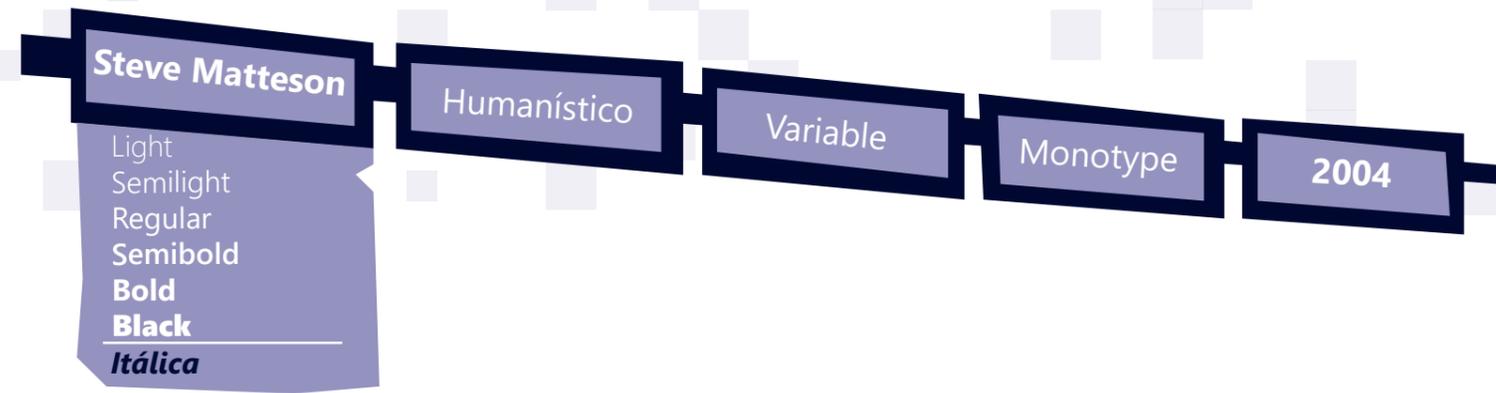
Aa

Videojuego: **Overcooked**
Diseñador: **Steve Matteson**
Año: **2004**
Tipo: **San-Serif**
Licencia: **EWADA**
Fundición: **Microsoft C.**

Legibilidad
Texto corrido
Titulares
Pantalla
Papel
Total



Diseñada para mejorar la consistencia en cómo los usuarios ven todo el texto a través de los idiomas.



□ Mover

X Seleccionar

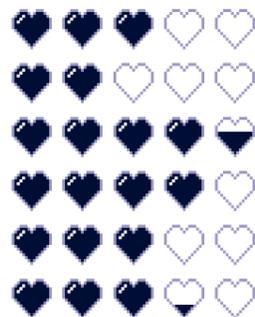
△ Atrás

AMATIC SC 

AA

Videojuego: **Little Nightmares**
Diseñador: **Vernon Adams**
Año: **2011**
Tipo: **Manuscrita**
Licencia: **OFL**
Fundición: **Google Fonts**

Legibilidad
Texto corrido
Titulares
Pantalla
Papel
Total



VERNON ADAMS

DIBUJADA A MANO

2011

LAZOS ESTRECHOS Y PECULIARES

LETRAS ESTRECHAS Y LIGERAMENTE IRREGULARES

ATRACTIVO Y ACCESIBLE

TOQUE PERSONAL

EXCELENTE PARA TÍTULOS

SELECCIONAR 



Aa

Pablo_Cosgaya

2012

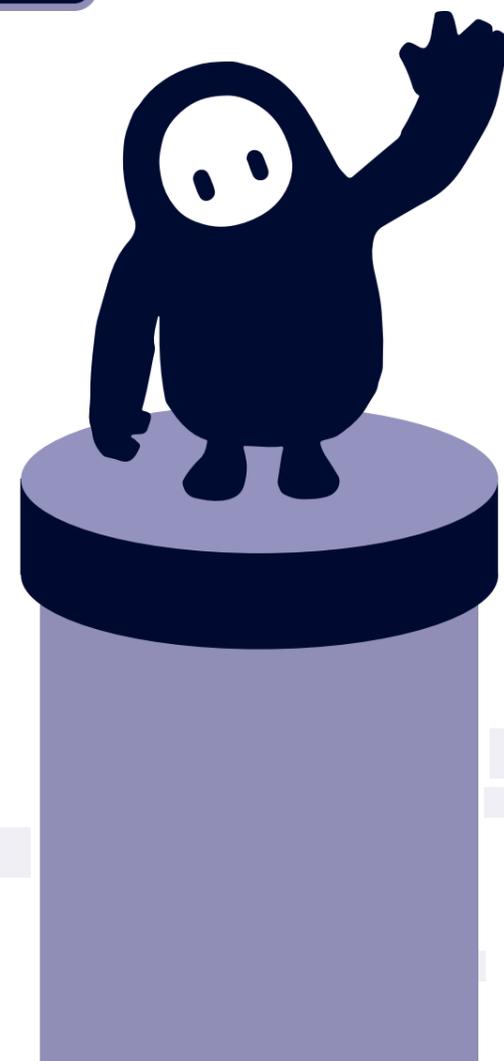
Esquinas redondeadas
Basado en Ancha
Desarrollada para pantallas y escritorios
Moderno, limpio y legible

¡Versatilidad!

Variantes

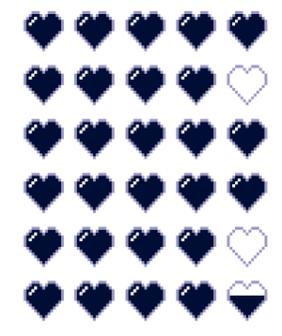
- Thin
- Extralight
- Light
- Regular
- Medium
- Semibold
- Bold**
- Extrabold**
- Bold**

Itálica



Videojuego: **Fall Guys**
 Diseñador: **Pablo Cosgaya**
 Año: **2012**
 Tipo: **San-Serif**
 Licencia: **OFL**
 Fundación: **Google Fonts**

Legibilidad
 Texto corrido
 Titulares
 Pantalla
 Papel
 Total



X ¡JUGAR!

BIBLIOGRAFÍA

Proxima Nova:

[My Fonts](#)

[WIX Blog](#)

[Social Gest](#)

[Mark Simonson Studio](#)

[Mark Simonson License](#)

Knockout:

[Fonts U2](#)

[Google Fonts](#)

[My fonts](#)

Gotham:

[My Fonts](#)

[Commarts](#)

[Envato](#)

[My fonts](#)

Segoe UI:

[Wikipedia](#)

[Envato](#)

[My fonts](#)

Amatic SC:

[Wiki Wand](#)

[Wiki Dat](#)

[Dafont Free](#)

[Academic](#)

Asap:

[Graphic Design Resource](#)

[Font Forge](#)

AGRADECIMIENTOS

Aquí termina la aventura jugadores, espero que hayais disfrutado tanto como yo de este maravilloso viaje. Hemos pasado por momentos escalofriantes y a su vez entretenidos, pero sobretodo hemos aprendido mucho acerca de las tipografías.

Me gustaría agradecer a esta asignatura por ofrecernos la oportunidad de crear este proyecto, me ha gustado muchísimo y me lo he pasado en grande creándolo. A su vez, me gustaría agradecer a la profesora, Itziar, que me ha ayudado a perfeccionarlo todo.

Para finalizar, quería darle las gracias a los compañeros que me han ayudado con los videojuegos y la manera de ejecutar esta paleta.

Izaro Intziarte Rueda
Ciclo Superior de Gráfica Publicitaria
2024-2025
Tipografía II
Itziar Aranburu García

GAME OVER