

# Tellder Mono HT

---

Tellder Mono HT is the fixed-width version of Tellder HT Pro, a proportional sans serif family. Its glyphs occupy the same amount of horizontal space (non-proportional or monospaced characters). This increases the readability of source code.

Tellder Mono HT is a great option for coders and also for creative designers and it comes in two weights.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆÐŁŃǼǾǾ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæðβłńǽøþ  
0123456789

ACCENTED CHARACTERS

AÁÂÄÀÅÃÆBCÇDÐEÉÊËÈFGHIÍÎÏÏJKLŁMNÑOÓÔÖÒØÕǼPǾ  
QRSŠTUÚÛÜÙVWXYÝÿZŽaáâäàåãæbcçdðeéêëèfghiíîïì  
jklłmnñoóôöòøõǽpǾqrsšβtuúûüùvwxyýÿzžfi fl<sup>a</sup> ° Δ Ω μ π

NUMERAL SETS, CURRENCY & MATH

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

¢ ₣ \$ € *f* £ ¥ % ‰ ‰ + - = ÷ × < > ± ≤ ≥ ≈ ≠ 2° 13' 48"

SUPERIORS

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

FRACTIONS

$\frac{1}{4}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{3}{4}$

PUNCTUATION & SYMBOLS

@ ( ) [ ] { } / | \ ¿ ? ¡ • · - - - « » < >  
# © ® ™ ° ´ ¨ \* † ‡ § ¶ & ^ ~ \_ ª º 1 2 3  
· , : ; … ‘ ’ “ ” „ , ↑ ↗ → ↘ ↓ ↙ ← ↘

---

REGULAR 48 PT

HAMBURGEVONTPIIDS  
hamburgevontpids

---

BOLD 48 PT

HAMBURGEVONTPIIDS  
hamburgevontpids

---

-> Monkey Island (en español, La Isla del Mono, aunque el título se mantuvo en inglés para la versión española) es una saga de videojuegos de aventuras producida y publicada por LucasArts, originariamente conocida como LucasFilms Games. Los juegos narran la historia de cómo Guybrush Threepwood intenta convertirse en el pirata más temido del Caribe, enfrentándose al malvado pirata LeChuck y conquistando el corazón de la gobernadora de la isla Mêlée, Elaine Marley.

Ron Gilbert, el creador de la serie, sólo trabajó en los dos primeros juegos antes de abandonar LucasArts. Los derechos de Monkey Island siguieron siendo propiedad de LucasArts, y el tercer y cuarto juegos fueron publicados sin la aportación de Gilbert. Más tarde volvió a trabajar con Monkey Island, siendo el asesor de la quinta entrega, la cual fue producida por Telltale Games con licencia de LucasArts.

The Secret of Monkey Island (1990) fue el quinto juego en usar la tecnología SCUMM (tras Maniac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones and the Last Crusade y Loom), un potente (para la época) motor para aventuras gráficas, basado en un lenguaje script propio y desarrollado para la primera aventura: Maniac Mansion. Originalmente, consistía en cuatro disquetes de baja densidad, con gráficos EGA (16 colores), pero subsiguientes mejoras en el SCUMM dieron lugar a versiones con gráficos VGA (256 colores), y en CD-ROM con mejoras de sonido. Desde el 15 de julio de 2009 se encuentra disponible una edición especial realizada en alta definición (1920x1080), con un total rediseño gráfico y con doblaje. Como curiosidad es posible alternar entre esta versión y la clásica mientras se está jugando, pudiendo observar los cambios realizados.

LucasArts fue la compañía que lanzó este juego al mercado, cuyos creadores fueron

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

a

b

c

d

e

f

g

h

i

j

k

l

m

n

o

p

q

r

s

t

u

v

w

x

y

z

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

\_

```

def allAnchorsOfThisGlyph( thisGlyph ):
    anchorDict = {}
    for thisLayer in thisGlyph.layers:
        thisWidth = thisLayer.width
        allAnchors = [a for a in thisLayer.anchors]
        if thisWidth == 0:
            thisWidth = 1
        for thisAnchor in allAnchors:
            thisAnchorInfo = ( thisAnchor.x / thisWidth, thisAnchor.y )
            if not thisAnchor.name in anchorDict.keys():
                anchorDict[thisAnchor.name] = [ thisAnchorInfo ]
            else:
                anchorDict[thisAnchor.name].append( thisAnchorInfo )
    return anchorDict

def averagePosition( listOfPositions, thisWidth ):
    if thisWidth == 0:
        thisWidth = 1
    numOfValues = len( listOfPositions )
    averageX = sum( p[0] for p in listOfPositions ) / numOfValues
    averageY = sum( p[1] for p in listOfPositions ) / numOfValues
    return NSPoint( averageX * thisWidth, averageY )

def process( thisGlyph ):
    reportString = ""
    allAnchorDict = allAnchorsOfThisGlyph( thisGlyph )

    if allAnchorDict: # skip glyphs without anchors (like space)
        allAnchorNames = allAnchorDict.keys()

        for thisLayer in thisGlyph.layers:
            layerAnchorNames = [a.name for a in thisLayer.anchors]

            if len(layerAnchorNames) < len(allAnchorNames):
                anchorsAdded = []
                anchorNamesToBeAdded = [n for n in allAnchorNames if not n in
layerAnchorNames]

                thisWidth = thisLayer.width

                for newAnchorName in anchorNamesToBeAdded:
                    newAnchorPosition = averagePosition(
allAnchorDict[newAnchorName], thisWidth )
                    newAnchor = GSAnchor()
                    newAnchor.name = newAnchorName
                    newAnchor.position = newAnchorPosition
                    thisLayer.addAnchor_( newAnchor )
                    anchorsAdded.append( newAnchorName )

                reportString += " %s: %s\n" % ( thisLayer.name, ",
".join(anchorsAdded) )

    return reportString

```

```

def allAnchorsOfThisGlyph( thisGlyph ):
    anchorDict = {}
    for thisLayer in thisGlyph.layers:
        thisWidth = thisLayer.width
        allAnchors = [a for a in thisLayer.anchors]
        if thisWidth == 0:
            thisWidth = 1
        for thisAnchor in allAnchors:
            thisAnchorInfo = ( thisAnchor.x / thisWidth,
thisAnchor.y )
            if not thisAnchor.name in anchorDict.keys():
                anchorDict[thisAnchor.name] = [ thisAnchorInfo ]
            else:
                anchorDict[thisAnchor.name].append(
thisAnchorInfo )
    return anchorDict

def averagePosition( listOfPositions, thisWidth ):
    if thisWidth == 0:
        thisWidth = 1
    numOfValues = len( listOfPositions )
    averageX = sum( p[0] for p in listOfPositions ) / numOfValues
    averageY = sum( p[1] for p in listOfPositions ) / numOfValues
    return NSPoint( averageX * thisWidth, averageY )

def process( thisGlyph ):
    reportString = ""
    allAnchorDict = allAnchorsOfThisGlyph( thisGlyph )

    if allAnchorDict: # skip glyphs without anchors (like space)
        allAnchorNames = allAnchorDict.keys()

        for thisLayer in thisGlyph.layers:
            layerAnchorNames = [a.name for a in thisLayer.
anchors]

            if len(layerAnchorNames) < len(allAnchorNames):
                anchorsAdded = []
                anchorNamesToBeAdded = [n for n in
allAnchorNames if not n in layerAnchorNames]
                thisWidth = thisLayer.width

                for newAnchorName in anchorNamesToBeAdded:
                    newAnchorPosition = averagePosition(
allAnchorDict[newAnchorName], thisWidth )
                    newAnchor = GSAnchor()
                    newAnchor.name = newAnchorName
                    newAnchor.position = newAnchorPosition
                    thisLayer.addAnchor_( newAnchor )
                    anchorsAdded.append( newAnchorName )

            reportString += "  %s: %s\n" % ( thisLayer.name,
", ".join(anchorsAdded) )

```

A Á Â Ã Ä Å Æ B C Ç D Đ  
E É Ê Ë È F G H I Í Î Ï Ì  
J K L Ł M N Ñ O Ó Ô Ö Ò Ø  
Õ Œ P Þ Q R S Š T U Ú Û Ü  
Ù V W X Y Ý ÿ Z Ž a á â ä  
à å ã æ b c ç d ð e é ê ë  
è f g h i ı í î ï ì j k l  
ł m n ñ o ó ô ö ò ø õ œ p  
þ q r s š ß t u ú û ü ù v  
w x y ý ÿ z ž fi fl a ° Δ  
Ω μ π 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
/ ½ ¼ ¾ 1 2 3 \* \ . • : ,  
… ! ¡ # \$ % & ' ( ) \* + , - . / : ;  
{ } [ ] ( ) — — — « » ‹ ›  
” “ ” ‘ ’ ‚ ç Ć ₣ \$ € ₣ ₣  
£ ₣ £ ₣ ¥ ≈ ~ • ÷ = > ≥ ∞

# LeChuck's Revenge

The Secret of Monkey Island (1990) fue el quinto juego en usar la tecnología SCUMM

## GUYBRUSH THREEPWOOD

<?php echo "El camarero, los ladrones, su tía y su amado" ?>

<html></html>

<a href="mailto:info@huertatipografica.com">

## Somos Todos Nerds

<a href="mailto:info@huertatipografica.com">

Print 0123456789

-> Monkey Island (en español, La Isla del Mono, aunque el título se mantuvo en inglés para la versión española) es una saga de videojuegos de aventuras producida y publicada por LucasArts, originariamente conocida como LucasFilms Games. Los juegos narran la historia de cómo Guybrush Threepwood intenta convertirse en el pirata más temido del Caribe, enfrentándose al malvado pirata LeChuck y conquistando el corazón de la gobernadora de la isla Mêlée, Elaine Marley.

The Secret of Monkey Island (1990) fue el quinto juego en usar la tecnología SCUMM (tras Maniac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones and the Last Crusade y Loom), un potente (para la época) motor para aventuras gráficas, basado en un lenguaje script propio y desarrollado para la primera aventura: Maniac Mansion. Originalmente, consistía en cuatro disquetes de baja densidad, con gráficos EGA (16 colores)



# **We cultivate fonts that bear good fruits.**

**We are a collaborative type foundry from Argentina founded in 2009 with a deep respect for design and typography.**

We were originated as a place to meet, cooperate and share experiences while collaborating on academic and commercial projects.

We identify specific typographical needs and this motivate us to create innovative and functional ideas.

We do it with a strong commitment to the quality of our work and through the exchange of ideas, experiences and knowledge.

With all of these in mind we develop custom or retail fonts with libre, proprietary or exclusive licenses.

The quality of our work has been recognized in several international events such as Letter.2 (ATypI), Tipos Latinos and the *Bienal Iberoamericana de diseño de Madrid*.

