



CÓMO HACER UNA PÁGINA EN ITCH.IO CON EFECTO WOW

MARKETING PARA VIDEOJUEGOS | 02

Loles Marston & Pablo Fraga

+ RECURSOS: www.marketingparavideojuegos.com

ANTES DE EMPEZAR

Así que tienes un videojuego entre manos y has decidido promocionarlo en itch.io... ¡Bienvenido! Hemos creado esta guía para ayudarte a conseguir esa página asombrosa que te hará destacar entre la montaña de juegos que compiten en itch.io.

Sobre esta guía

- Esta guía es **interactiva**. Contiene enlaces a contenidos que te pueden ayudar aún más.
- Por favor, déjanos tu opinión - hola@marketingparavideojuegos.com - para poder mejorar esta guía.
- Si te ha parecido interesante ¡comparte sin miedo!
- Hemos creado Marketing Para Videojuegos para enseñarte a incorporar el marketing en tu videojuego desde el principio.
- Compartimos contigo información, y herramientas que para ayudarte, a través de nuestros canales: [blog](#), [podcast](#), [LinkedIn](#) y [Twitter](#).

Si te ha gustado, mucho lo que hacemos, síguenos para estar al día de los nuevos contenidos sobre marketing para videojuegos.

Mucha suerte, y sobre todo, gracias por crear.

LOOT MARKETING

¿Quiénes somos?

Marketing Para Videojuegos es un proyecto hecho en casa. Somos amantes del marketing y los videojuegos.

Nuestro objetivo es que empieces a pensar en el marketing de tu videojuego antes de desarrollar.

Hemos puesto en Marketing Para Videojuegos nuestro dinero, el poco tiempo de ocio que tenemos y una ilusión tremenda.



Loles Marston

Publicidad / Marketing / Social Media / Diseño /

Me apasiona el marketing y el entorno digital. Trabajé muchos años en una multinacional. Ahora quiero disfrutar de mi familia, trabajar en lo que amo y aprender cada día más. Lo mio son los mundos abiertos, los RPG y las buenas historias.



Pablo Fraga

Gestión y Admon. Empresas / Marketing / Publicidad

Me gusta hacer que las cosas funcionen. Quiero estar al día, que mi trabajo aporte soluciones y ver a mi familia feliz. Jugador compulsivo de NBA2k. Me gustan las aventuras gráficas y pasar algo de miedo al jugar.



“PRIMERA IMPRESIÓN SOLO HAY UNA”

ANÓNIMO

Y tiene que ser WOW. Las personas y las páginas de itch.io compartimos algo: solo tenemos una primera impresión.

La primera vez que publicas tu página, itch.io te hace un **regalazo**, porque la sitúa en las primeras posiciones de la lista Recently Added. Después de este “subidón”, perderás la posibilidad de aparecer en la parte superior esa lista.

Puedes ser tramposo y crear varias páginas para cambios menores del desarrollo del mismo proyecto. Pero ¿en serio crees que vas a **enganchar jugadores** con reskins menores? itch.io pone mil herramientas en tus manos para destacar siendo **honesto**, desde el principio, con tu comunidad.

Tú puedes crear una página con efecto WOW. Somos Loot Marketing y te vamos ayudar ¡Empezamos!

INDICE

PÁG.

CÓMO HACER UNA PÁGINA EN ITCH.IO CON EFECTO WOW

1. Posicionate con inteligencia y sinceridad	4
2. ¿Que necesitas para crear tu página de itch.io?	5
3. Hablemos de diseño	6
4. CSS ¿sí o no?	7
5. En su justa medida	8
6. Esta sí, esta no... Inspiración	9
7. No lo olvides...	10
8. ¿Necesitas ayuda?	10



1. POSICIONATE CON INTELIGENCIA Y SINCERIDAD

Quizás puedes llegar a más “gente” con artimañas de posicionamiento. Pero estamos en el territorio del marketing honesto. Aquí dejamos a un lado la “gente” y buscamos el “target”, tu jugador ideal, con todos los medios que tenemos a nuestro alcance (RRSS, Foros, Encuestas, etc...).

Si has hecho los deberes y lo conoces bien, itch.io te ayuda con herramientas de posicionamiento muy interesantes como Metadatos, el backstage de la página.

¿QUÉ VAS A ENCONTRAR EN LA SECCIÓN METADATOS?

- Tu oportunidad para dejar claro cómo es tu juego desde el punto de vista del desarrollo: lanzamiento, motor, duración de la sesión media, idiomas, etc.
- El lugar donde debes incluir los datos de lanzamiento.
- Dos joyas para customizar aún más tu página:
 - Enlazar a más contenido externo gracias a [External links](#).
 - Más tipos de imágenes para crear tu marca a través de [Promo images](#).

Esta sección es muy importante porque itch.io organiza los contenidos con los datos que recopila de ella. Sé fiel a tu juego y reflejalo aquí. Hacerlo bien supone ponérselo fácil a los jugadores para encontrarte.

10 ETIQUETAS, 10 DECISIONES CLAVE

Las 10 etiquetas que te permite itch.io van a definir tu juego a nivel de contenido y género. Elige sabiendo que la creatividad en el etiquetado está mal vista. itch.io prefiere etiquetas predeterminadas porque:

- Son relevantes para los usuarios porque son las destacadas en itch.io.
- Existen porque son fruto de búsquedas.

¿NO ENCUENTRAS LA ETIQUETA QUE BUSCAS?

Agrega de tu cosecha teniendo en cuenta estos consejos:

- Estás perdiendo visibilidad.
- Puedes estar duplicando información que ya está en Metadatos. Por ejemplo puedes y DEBES etiquetar tu contenido como adulto en Metadatos. Etiquetas como “explicit” te las puedes ahorrar.
- Elige plural o singular, esto no es SEO. Si has etiquetado como “zombies”, olvídate de la etiqueta “zombie”.
- El nombre de tu proyecto NO es una etiqueta.



Puedes editar las etiquetas en la sección “Edit profile”, dentro de la subsección “Details”.



2. ¿QUE NECESITAS PARA CREAR TU PÁGINA DE ITCH.IO?

¡Desprende tu personalidad! Es impresionante el abanico de herramientas que itch.io te regala para construir tu marca a nivel visual. Tanto la página de perfil como las de proyecto son súper customizables mediante texto, imagen y código CSS.

EMPATÍA

La página tiene que ser atractiva para tu jugador ideal. Quieres que vea, lea y navegue tu página mientras piensa “¡vaya pinta tiene este juego!” Cede tu espacio y deja lo que te gusta A TI en segundo plano.

SENTIDO DE LA ESTÉTICA

Puede que el diseño gráfico esté fuera de tus habilidades pero con sentido de la estética tienes más que suficiente para hacer una buena página. Vamos a mirar más allá de lo bonito o lo feo. Se trata de conectar y resultar atractivo.

Hasta las temáticas más explícitas pueden funcionar con la estética adecuada. ¿y esa cuál es? la que consigue un equilibrio entre atractivo y sentido común.

TEXTOS DIRECTOS AL JUGADOR

Apoiados por una buena identidad visual, los textos son capaces de transmitir y “contar” esa historia que es la base de tu videojuego. Los textos hacen sentir, convencen e incitan a la acción.

- Redacta pensando en las emociones que quieres despertar en tu jugador.
- Explica a los jugadores que pueden hacer en tu página, cómo y qué conseguirán. Guíalos para que se comporten como tú quieres.
- Ten en cuenta que tendemos a escanear contenidos. Primero lo importante - compra, descarga y valor diferencial del juego. En el centro, los detalles y al final recordatorio de lo importante.
- Botones de acción bien visibles: “compra”, “reserva”, “descarga”, “suscríbete a la newsletter”, etc.
- Demanda “con estilo” esas acciones que vemos en el punto anterior. P.e. “Suscríbete a la newsletter” puede ser “Déjame añadirte a la comunidad X” donde X es el nombre de tu juego.
- Combina texto e imagen y crea llamadas a la acción destacadas.

MATERIAL AUDIOVISUAL DE TU VIDEOJUEGO

itch.io te anima a que proporciones todo el material posible de tu juego. Si quieres ser atractivo necesitas “algo” que mostrar a tus jugadores. Lo ideal son vídeos, capturas de pantalla y GIFs. Eso sí, sigue un orden por favor. Ya sabes esto va de crear una página WOW, no un batiburrillo de “cosas”.

Aunque tengas un juego poco visual, tu página puede ser atractiva. Por ejemplo, si tu juego está basado en textos ¿por qué no pruebas a jugar con tipografías o incluso caligrafías?



I CÓMO HACER UNA PÁGINA EN ITCH.IO CON EFECTO WOW

3. HABLEMOS DE DISEÑO

El diseño gráfico de la página es fundamental. Tienes muchísimas opciones de personalización... tantas que es fácil perderte en un mar de opciones. Aquí te dejo unos consejos para ANTES de editar:

EL BOCETO ES TU MEJOR AMIGO

Da igual si lo haces en Photoshop o en un folio a lápiz porque participas en una Jam. Haz un boceto con los elementos visuales que vas a incluir: imágenes, cajas de texto, video, etc.. Antes de abrir el editor de itch.io tienes que saber qué vas a crear.

Los cambios sobre la marcha pueden ser necesarios pero no son bienvenidos. Trabajar haciendo y deshaciendo “a ver como queda” es perder el tiempo.

LOS TEXTOS APARTE

El concepto de boceto es aplicable a los textos. Se trata de que cuando llegues a la página de itch.io “vuelques” lo que traes preparado. Ten en cuenta que hay limitaciones de caracteres.

CARACTERES PERMITIDOS POR ITCH.IO

- Title: 120
- Short Description: 120
- Description: 204800. Sí, son un montón. Usa los que necesites y evita un scroll excesivo.

DI NO A “FRANKENSTEIN”

“Un texto por aquí, una imagen por allá, un gif por acá, un vídeo más... ¡Venga! y el fondo animado. Aquí el logo bien grande... si hay sitio de sobra”... El resultado es una página Frankenstein. Un monstruo visual preparado para espantar jugadores nada más publicar.

SIMPLE ES MEJOR

Que no falte ni sobre nada. Vamos a itch.io a buscar juegos para pasar el rato. El arte y los experimentos sólo si representan a tu juego.





I CÓMO HACER UNA PÁGINA EN ITCH.IO CON EFECTO WOW

4. CSS ¿SÍ O NO?

itch.io te permite tocar el código CSS de tu página y perfil. Mi consejo: toca el CSS solo si sabes BIEN lo que estás haciendo. Ten en cuenta que tus “experimentos” con el código pueden afectar a cómo se ve la página:

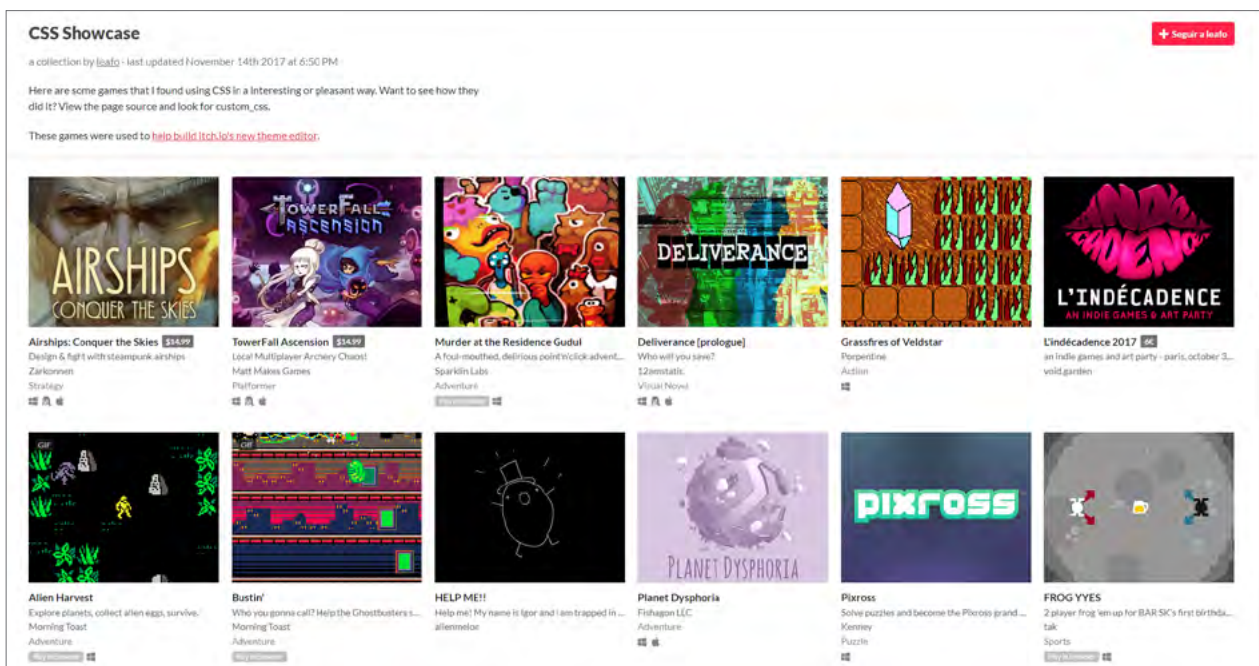
- En los distintos dispositivos
- En el navegador y la aplicación.

Imagina que por hacer ese efecto “chulo”, de regalo te llevas que no se vea en dispositivos iOS...

Contacta con itch.io para que te abran el CSS customizado y pisa sobre seguro.

RECURSOS DE ITCH.IO SOBRE CSS

- CSS Customization Guide.
- Colección CSS Showcase de Leafo, creador de itch.io.



¡OJO!

Cuidado con ir de “rompedor”. Cita textual de itch.io “evita usar imágenes de chocantes, ruidos fuertes, imágenes destellantes o material desagradable. Esto puede ser bastante subjetivo, pero si la premisa de tu proyecto es sorprender al espectador al mostrar imágenes potencialmente ofensivas, colores destellantes, ruidos altos o molestos u otro material diseñado para que sea desagradable, entonces podemos eliminar de nuestras páginas de búsqueda”.



I CÓMO HACER UNA PÁGINA EN ITCH.IO CON EFECTO WOW

5. EN SU JUSTA MEDIDA

He buscado por todo itch.io las medidas exactas de las imágenes...¡y no las he encontrado! Cada usuario sube las imágenes al tamaño que considera. Lo cual está bien mientras se vean de forma correcta en todos los dispositivos. Esta son las escasas medidas exactas que hemos podido recopilar de itchi.o:

COVER

Es la imagen más importante. La primera que el usuario ve y que itch.io carga cuando enlaza a tu proyecto desde cualquier parte de la web. Tamaños: mínimo: 315x250 y recomendado: 630x500



PROMOTIONAL IMAGES

Son imágenes adicionales usadas al entrar a tu proyecto.

- **Wide cover** – Utilizada como característica especial de la home. El ratio debe ser 21:9
- **Social media image** – Súper importante esta imagen. Va a ser tu mejor amiga en redes sociales porque es la que se va a mostrar cuando pongas la url de tu página.
- **Favicon** – El icono para el navegador de tu proyecto. Debe ser cuadrado.
- **itch.io widget** – Se usa para “colocar” tu página de itch.io en tu sitio web. Toma la imagen de cabecera y la ajusta a 180x43. Si tu imagen de cabecera es compleja se verá mal. Que no te condicione el diseño de la cover. En tu web tienes el control de enlazar a itch.io en el formato que te apetezca: se usa muy poco.



MINIATURAS

Ajusta las miniaturas al formato de diseño que te convenga. El tamaño más común es 347x194

NUESTRO CONSEJO: PIENSA EN LA PANTALLA

La información de itch.io no nos convence, así que me he puesto a bucear buscando páginas bien construidas. Tras descargar unas cuantas imágenes (fondo y cabecera) para comprobar coincidencias de tamaños esta es mi conclusión: la variedad de tamaños que existe se puede acotar conforme a las resoluciones de pantalla más comunes:

- 1280 x 720 píxeles (16:9): para monitores de 17 y 19".
- 1920 x 1080 píxeles (16:9): monitores de 24, 25, 27, 32".

Elige la resolución para la que quieres trabajar y ajusta a ella el tamaño de las imágenes de fondo y cabecera. Recuerda a tu jugador ideal al tomar la decisión ¿usa portátil o de sobremesa?



6. ESTA SÍ, ESTA NO... ¡INSPIRACIÓN!

Si necesitas inspiración pásate por la colección [Cool Game Pages](#). Es de [Leafo](#), creador de itch.io. Dedícale un rato a investigar qué se cuece, aprende de los aciertos y errores de otros. Encontrarás páginas brillantes y otras que son una auténtica pesadilla. Incluso las peores decisiones esconden a veces buenas ideas.

LA SELECCIÓN LOOT MARKETING

Aquí os dejamos una selección de páginas que funcionan ¿Notas que hemos descartado la palabra “gustar”? Y es que una página de itch.io es una herramienta que tiene que cumplir su función - atrapar al jugador ideal. El marketing va más allá de la percepción personal.

1. [MoonQuest](#)
2. [Minit](#)
3. [Inked Adventure Items](#)
4. [Vignettes](#)
5. [HJEM](#)



¿POR QUÉ FUNCIONAN?

- Muy buen responsive.
- Estética impecable.
- Textos directos, concisos y con llamadas a la acción bien visibles.
- Orden en todos sus elementos.
- Coherentes 100% con el producto presentado... Sí, aprovecho cualquier ocasión para recordarte que tu juego es un producto :)

EL REVERSO TENEBROSO

Ejemplos de lo que NO aconsejamos. Visita estás páginas bajo tu responsabilidad:

1. [Adam Kiss The Game](#). Sin comentarios.
2. [The Lucidia Chronicles](#). Scroll infinito para poder descargar el juego.
3. [Cave Swing](#). Explicame por favor de que va...
4. [Tobu Tobu Girl](#). El “Efecto Azpiri” en su máximo esplendor.
5. [VA-11 Hall-A](#). Efecto Frankenstein

NOTA

En Loot Marketing llamamos “Efecto Azipiri” a esas portadas muy superiores a la calidad gráfica del juego que representan. Como ejemplo [Abu Simbel Profanation](#).



I CÓMO HACER UNA PÁGINA EN ITCH.IO CON EFECTO WOW

7. NO LO OLVIDES...

1. Tu misión es conseguir que tu juego destaque con honestidad. Trabaja con atención, sentido común y mucho cariño.
2. Sé coherente con lo que ofreces y no intentes vender motos: di no al “Efecto Azpiri”
3. Destaca lo más potente de tu juego para minimizar sus debilidades.
4. Cuida los textos, una buena descripción vale su peso en oro. Si vas a un mercado global, In english Please.
5. Un gameplay es la mejor manera de mostrar tu juego. Pero por favor, UNO. Llenar la página con infinitos videos de youtube, es mal.
6. ¿Vas monetizar tu juego? Piénsa bien cómo vas a hacerlo. Puedes fijar un precio o dejarlo a libre elección del jugador.

8. ¿NECESITAS AYUDA?

- Puedes hacernos consultas sencillas a través de Twitter y nuestro grupo de LinkedIn. Sencillas significa que no tengamos que escribir un post para responderte.
- ¿Quieres contar con nosotros? Somos freelancers. Te esperamos en hola@marketingparavideojuegos.com para trabajar por ti desarrollando el marketing de tu videojuego.
- Pásate por nuestro blog, 100% dedicado al marketing para videojuegos.

¡Déjame recordarte que hemos hecho para ti una guía gratuita:
“10 Trucos para Promocionar tu Videojuego por Cero Euros”.

[Descarga aquí](#)

LOOT MARKETING



¡NOS VEMOS PRONTO EN MARKETING PARA VIDEOJUEGOS!

Si tienes alguna sugerencia, duda o propuesta de mejora para Marketing Para Videojuegos puedes escribirnos a

hola@marketingparavideojuegos.com.

Tendremos en cuenta tus opiniones para seguir creciendo y así poder ayudarte mucho más.

Síguenos en www.marketingparavideojuegos.com

[UNETE aquí](#) a nuestra comunidad privada en LinkedIn para impulsar tu videojuego gracias al marketing.

+ RECURSOS: www.marketingparavideojuegos.com

CÓMO HACER UNA PÁGINA EN ITCH.IO CON EFECTO WOW

Copyright © 2019 | LootMarketing

Hecho con amor por el equipo de Marketing Para Videojuegos :

Loles Marston & Pablo Fraga

Las imágenes que ilustran este documento son propiedad de sus autores