

P500

Vorbestellungs-System, das im [Wargame](#)-Bereich angewendet wird

Die Abkürzung "**P500**" steht für "Project 500", ein Vorbestellungs-System, das vornehmlich (oder ausschließlich?) von Verlagen angewendet wird, die sich auf [Wargames](#) spezialisiert haben. Ein Spiel geht erst dann in Produktion, sobald mindestens 500 verbindliche Vorbestellungen vorliegen. Der Zeitraum für Vorbestellungen ist prinzipiell nicht beschränkt und kann in der Praxis auch Jahre betragen. Dadurch bleibt das finanzielle Risiko des Verlages kalkulierbar. Die genaue Anzahl der benötigten Vorbestellungen für ein Spiel kann von 500 abweichen.

Ablauf (am Beispiel des Verlags [GMT](#))

Ein Spiel wird im P500-System angekündigt. Dabei wird festgelegt, wie viele Vorbestellungen eingehen müssen, damit das Spiel in Produktion gehen kann. Kunden können es ab diesem Zeitpunkt zu einem Vorzugspreis bestellen. Wird die Anzahl Vorbestellungen erreicht, beginnt bei neuen Titeln die detaillierte Entwicklung des jeweiligen Spiels (den Status bezeichnet man dann als "made the cut"). Erst, wenn das Spiel vollständig entwickelt ist, wird es in den Produktionskalender eingereiht und keine Vorbestellungen mehr angenommen. In die Entscheidung, welche Spiele in welcher Reihenfolge produziert werden, fließt ebenfalls die Nachfrage bei Spielehändlern ein.

Mit Neuauflagen vergriffener Spiele verfährt man auf die selbe Weise.

Beispiele für P500-Listen

- Multi-Man Publishing [Products Available for Preorder](#)
- [GMT GMT Games - P500](#)
- Legion [Wargames Legion Wargames](#)

Praktisch alle auf [Wargames](#) spezialisierten Verlage betreiben aber irgendeine Art von Vorbestellungs-System. Diese Systeme funktionieren vermutlich sehr ähnlich, sind aber für Außenstehende oft nicht einsehbar.