

# METROPOLIS

## De strijd der Robots



### VOORSPEL

A Bij het doorzoeken van Marktplaats (begin juli 2016) op mijn computer stuitte ik ineens op een advertentie met de volgende inhoud:

+++++  
**Beschrijving**

Zeer uniek UFO bordspel, door mijn vader ontworpen (aantoonbaar!) in de jaren '70

Heeft iets weg van stratego en risk, maar dan toch weer anders.

Ze zijn in beperkte oplage uitgegeven, mijn vader heeft de verkoop in zijn boekenwinkeltje in Amsterdam moeten staken wegens gezondheidsproblemen.

Voorkant ontworpen door Gideon.

Ik ben nu de enige die de resterende spelen verkoopt.

Ze zitten nog in de originele folie, en met boekje met beschrijving, uitgever e.d..

Daar staat ook in dat hij de ontwerper is.

+++++

Toegevoegd was een foto van een spel dat ik al kende en dat ik vele jaren geleden voor mijn verzameling, nu in het Vlaams Spellenarchief te Brugge, heb aangeschaft. Vooral de opmerking over het 'aantoonbare' auteurschap deed mij onmiddellijk contact opnemen met de verkopende partij, een zekere mevrouw Ellis de Jager, die mij wel in contact wilde brengen met haar vader voor een interview, want zo'n gelegenheid om weer meer over de achtergrond van een spel te weten te komen wilde ik mij natuurlijk niet laten ontgaan.

Uiteindelijk bleek de historie van METROPOLIS veel ingewikkelder in elkaar te zitten dan dat ik bij mijn vraag aan Ellis, om mij in contact te brengen met haar vader, in de verste verte ook maar had kunnen vermoeden.

Het spel heeft niet alleen Jaap de Jager als geestelijke vader maar al gauw bleek dat er meer aan de hand is geweest en ook dat er meer personen bij de geschiedenis over en de ontwikkeling van het uiteindelijke spel betrokken zijn geweest.

---

---

## BETROKKEN PERSONEN

---

---

**B** Het betreft dan de volgende personen:

- 1 Jaap de Jager
- 2 Rian van Meeteren
- 3 Rob Zielschot
- 4 Andere betrokkenen zoals Puk van Beekum en zijn zoon.

Per hoofdstukje wordt hun rol duidelijk.

### 1 Jaap de Jager

Voor mij start alles bij de vader van Ellis, want bij Jaap de Jager begint mijn verhaal! En dus stond ik, na telefonisch een afspraak te hebben gemaakt, zaterdag 16 juli 2016 op de stoep van het benedenhuis van Jaap de Jager aan de Amstelkade in Amsterdam voor een interview. Ik werd opengedaan door een fragiele oudere heer die vriendelijk vroeg om binnen te komen.



Jaap aan de tafel met het spel METROPOLIS

Hij had al, rekenend op mijn komst, uit de kelder een exemplaar van METROPOLIS gehaald en dat lag uitnodigend op tafel. Ja, hij had er nog zo'n stuk of 80 beneden liggen, maar deze was voor mij als ik hem wilde hebben.

Speciaal voor mij had hij ook nog het kleine informatieblaadje:

“KORTOM: ZO SPEELT U METROPOLIS” toegevoegd met wat extra aantekeningen van hemzelf. Voor de rest van de nog overgebleven spellen –een kleine 250 stuks nog– moest ik bij zijn dochter zijn die zij dus via Marktplaats probeert te verkopen.

Tijdens het gesprek moest Jaap bekennen dat hij helaas weinig achtergrondinformatie meer beschikbaar had. Net een jaar daarvoor was hij gaan opruimen en alles over zijn spel had hij, verwachtend dat er nooit meer belangstelling voor zou zijn, weggegooid. Dat betrof dan zijn “Oorlogs-spel” over WO-II, want het omzetten van dat spel naar het Science-Fiction-spel METROPOLIS was door een zekere Rob Zielschot gedaan.

Pech dus dat Jaap nog maar zo weinig informatie kon leveren, maar na mijn eerste gesprek met Rob Zielschot (zie 3) waren er toch nog wat vragen die ik Jaap wilde stellen. Op dinsdag 13 september 2016 ben ik daarom opnieuw bij Jaap de Jager langs gegaan om nog een aantal zaken te verifiëren. Voor mij werd toen veel duidelijker dat de leiding van de firma Barnett een bepaald kwalijke rol heeft gespeeld in het proces om tot realisatie van het spel te komen.

Mijn reeds bestaande indruk, dat Jaap de Jager en spelontwikkelaar Rob Zielschot door vader en zoon van Beekum (zie 4) tegen elkaar waren uitgespeeld en dat beiden door de firma Barnett flink waren opgelicht, werd alleen maar bevestigd.

## 2 Rian van Meeteren

In de volgende uitgave van het blad SPEL! (jaargang 19 . nr 4, mei 2016) blik oprichter/lid van het eerste uur Rian van Meeteren terug op 40 jaar Ducosim:

*“ We gebruikten 1976 om onze bekendheid te vergroten en nieuwe leden te winnen. We gingen als demo-teams naar de science-fiction-conventies **Haga Con** (in Den Haag) en **ASFICD IV** (ook bekend als de Perry-Rhodan-dag op 6 november 1976 in de RAI).*

*Op onze informatiestand verkochten we ook spellen die we zelf geïmporteerd hadden. Hier wisten we veel nieuwe leden te werven en zo werd ook contact gelegd met Rob Zielschot, die als redacteur .....*”

En in een mail vult hij nog het volgende aan:

*“Na het (eenmalige) optreden van Ducosim op de Terra/Perry Rhodan dag in 1976 (zie mijn artikel in de afgelopen Spel!) werd ik door de heer de Jager benaderd omdat hij zelf een spel bedacht had. Ik ben toen in Amsterdam bij hem op bezoek geweest (dat was de eerste keer dat ik met mijn rijbewijs net op zak in de spits met de auto in Amsterdam zat). Het spel had toen nog niet een duidelijk Science Fiction karakter.*

*Waarschijnlijk heb ik als verbinding tussen de heer de Jager en Rob Zielschot gefungeerd. Rob heb ik ook op de Terra dag leren kennen en deze trad kort daarop als redacteur van ons blad toe (en verzamelde een ongelooflijke hoeveelheid wargames).*

*Rob heeft Metropolis onafhankelijk van Ducosim ontwikkeld (het is er wel gespeeld).”*

## 3 Robert Zielschot

*Door zowel Jaap als Rian wordt steeds de voornaam ‘Rob’ gebruikt.*

*Robert noemt zichzelf altijd RAJ Zielschot en hij gebruikt dus zelf RAJ vaak als vervanging van zijn voornaam. Daarnast gebruikt hij als schrijversnaam het pseudonym Raymond Donkersloot.*

Rian van Meeteren had het mij door de telefoon al gezegd: “Voor METROPOLIS moet je eigenlijk bij Robert Zielschot zijn, want het spel dat ik bij Jaap heb gespeeld was in feite een ‘gewoon’ WAR-game.”

Maar omdat Jaap de Jager zoals hij zelf zei, in het verleden eigenlijk maar enkele keren contact met Robert Zielschot heeft gehad en hij, na het uitbrengen van het spel, alle contact met hem had verloren, heeft Jaap geen idee waar hij nu verblijft en of hij nog wel in leven is.

En er is, ondanks flink zoeken, ook op internet weinig over Robert Zielschot te vinden.

Uiteindelijk bleek Han Heidema “de reddende engel” omdat hij voor het 40-jarig Ducosim-jubileum alle oud-redacteuren had weten te traceren en mij dus zo Robert’s telefoonnummer kon mailen!

Na telefonisch contact en enige mail-wisselingen kon ik voor een interview terecht op 5 augustus 2016.

“Je moet er wel helemaal voor naar Heerlen komen” had Robert gezegd want daar woont hij tegenwoordig. Dus stond ik, na een reis van enkele uren, om 10:00 uur op de stoep van een fraai verbouwd mijnwerkershuisje waar na mijn bellen werd opengedaan door een vriendelijke heer die mij hartelijk verwelkomde.

De informatie die ik toen van Robert kreeg was zoveel dat mijn eerste concept van het gespreksverslag nog vele onvolkomenheden bevatte t.a.v. gebeurtenissen en data.

Reden om op vrijdag 21 mei 2017 opnieuw richting Heerlen te gaan om Robert Zielschot nogmaals te bezoeken en te bevragen over aanvullende en te verbeteren gegevens.



Robert Zielschot (pseudoniem: Raymond Donkersloot)

#### **4 Andere betrokkenen**

In het spelregelboekje van METROPOLIS wordt voor de productie en de sales-promotion een firma uit Den Haag genoemd: 'Barnett Imp.-Exp.'.

De eigenaar was de heer Puk van Beekum en hij en ook later zijn zoon hebben nog een rol gespeeld in het verhaal over METROPOLIS.

Nadere informatie over het bedrijf zelf en over de eigenaar kon niet worden getraceerd.

Voor zover kan worden nagegaan zijn er niet meer personen en/of partijen bij de ontwikkeling van METROPOLIS betrokken geweest.

---

---

## van WAR-game naar SF-spel

---

---

Op grond van de herinneringen van de geïnterviewde betrokkenen kan het volgende overzicht met betrekking tot METROPOLIS worden opgesteld dat leidt, voor zover kan worden nagegaan, tot de volgende gebeurtenissen in de tijd:

- A = Jaap de Jager heeft een WAR-game bedacht en (dit WO II-spel) in hout uitgevoerd
- B = War-gamers, waaronder Robert Zielschot leren het spel kennen
- C = Robert is als uitgever wel geïnteresseerd om het spel uit te geven
- D = Robert past Jaap's spel aan en zet het om naar het METROPOLIS spel
- E = Voor de productie en sales-promotie wordt de fa. Barnett ingeschakeld
- F = Overeenkomst gemaakt over financiering (Robert en Jaap betalen productie)
- G = Beiden krijgen na realisatie 100 spellen elk
- H = Robert krijgt een zakelijk en financieel conflict met Barnett, uiteindelijk uitlopend in een rechtzaak
- I = Barnett in de problemen, eigenaar Puk van Beekum opgepakt en veroordeeld
- J = Jaap krijgt van Barnett te horen dat verdere productie alleen mogelijk is na verschaffen van aanvullende lening, wat hij doet
- K = Realisatie blijft uit en Jaap krijgt financiële problemen
- L = Zoon van in gevang zittende eigenaar biedt Jaap de gehele productie aan als aflossing van lening en investering –totale uitkoop incl. productie-toebehoren-
- M = Overdracht van de spellen en verder materiaal aan Jaap
- N = Verkoop via beurzen en eigen winkel, waardoor het door Jaap geïnvesteerde bedrag kan worden vereffend
- O = Daarna opslag in kelder Amstelkade, na sluiten winkel, van de nog niet verkochte spellen
- P = Overstroming en verlies van een deel van de spellen
- Q = Rest wordt verkocht door dochter van Jaap via Marktplaats

---

### N.B.

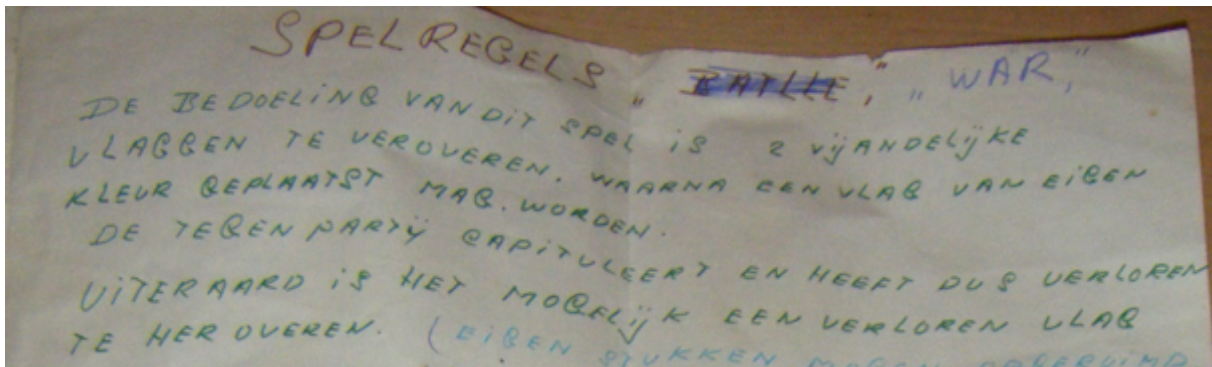
Zeker moet vermeld worden dat bovenstaande opsomming van gebeurtenissen om uiteindelijk tot het verhaal over het spel METROPOLIS te komen **mijn** (F.H.) selectie is uit alle in de interviews aan mij verstrekte informatie.

Zowel bij Jaap de Jager als bij Robert Zielschot is het spel onderdeel van door hen tijdens de gesprekken naar voren gebrachte "meer en minder" gerelateerde gebeurtenissen.

De hierboven gemaakte keuze/selectie is die van mijzelf, Fred Horn.

## ad. A = Jaap's WAR-game

Uit aantekeningen van Jaap, bewaard door dochter Ellis, blijkt dat er in eerste instantie alleen sprake is van een WAR-game/ Oorlogs-spel:



Jaap had dus begin jaren 70 van de vorige eeuw een idee voor een WO II-spel uitgewerkt en toen kennissen het leuk vonden om dat spel te spelen werd er druk op hem uitgeoefend om het spel ruimere bekendheid te geven door het zelf te gaan uitgeven. Met een eigen Amsterdamse spellengroep was er zelfs op zeker moment voor korte tijd een heuse competitie.

Daarbij werd gebruik gemaakt van de door Jaap vervaardigde (test)versie met houten stukken waarbij gespeeld werd op een pingpongtafel met belijning voor de speelvelden. Een kist met deze stukken is nog in het bezit van dochter Ellis:



Op 5 augustus 2016 was ik op bezoek bij Ellis in Veldhoven maar zij kon weinig toevoegen aan haar vader's herinneringen. Na de scheiding van haar ouders na haar 7<sup>e</sup> jaar was er niet veel contact meer met haar vader.

Wel wist ze zich te herinneren dat, toen zij nog in de Hemonystraat woonde, zij aan de pingpongtafel in de kelder meehielp met het maken van de stukken voor het oorlogspel.

Maar eerst wat meer over Jaap de Jager zelf:

*Geboren in Amsterdam op Kattenburg in 1934 waren het daar in de Kattenburgerdwarstraat moeilijke tijden. Zeker toen Jaaps' vader in de oorlog was opgepakt en naar Duitsland vervoerd voor de "Arbeidseinsatz" had Jaap het als enig kind met zijn moeder in de Hongerwinter niet makkelijk.*

*Gelukkig overleefde vader de oorlog en keerde terug maar toch was de schooltijd beperkt en begon het echte leven voor Jaap op 15-jarige leeftijd met werken.*

*Eerst bij kruidenier v. Amerongen, die later werd overgenomen door Albert Heijn.*

*Jaap zag wel toekomst in een nieuw concept dat kwam overgewaaid uit Amerika en zo startte hij als eerste in Amsterdam een zelfbedienings-winkel in kruidenierswaren in de Hemonystraat 25.*

*Toen ook de grotere zaken overstapten op dat verkoopmodel doekte hij de winkel op en ging over op het exploiteren van allerlei soorten automaten; van sigaretten- tot speelautomaten.*

*In 1974, veertig jaar oud, begon hij in de Watergraafsmeer op de Hogeweg zijn boekhandel in Parawetenschappen en Science Fiction waarvan hij in 1997, vanwege privé-omstandigheden, de deuren moest sluiten.*

*De winkel was natuurlijk een geschikt verkooppunt voor het spel METROPOLIS dat in 1978 werd uitgebracht met als consumentenprijs fl. 34,50.*

*Jaap de Jager overleed op zondag 15 december 2019 in zijn huis aan de Amstekde te A'dam.*

---

## **ad. B = WAR-gamers waaronder Robert Zielschot leren het spel kennen**

In de begin-jaren 70 van de vorige eeuw was Jaap penningmeester en later voorzitter van de SF-vereniging "TERRA", voortgekomen uit de (nu wereldwijde) adoratie voor de oorspronkelijk duitse SF-serie "Perry Rhodan".

In Rian Van Meeteren's verhaal over zijn herinneringen aan de oprichting van Ducosim wordt al de relatie naar Robert (Rob) Zielschot gememoreerd.

Deze had, voorafgaand aan de Terra-/Perry Rhodan-dag op 6 november 1976 in de RAI, al kennis gemaakt met Ducosim-leden en was via een mede-Utrechter ook lid geworden van Ducosim, waarna hij deze club had overreed om ook deel te nemen.

Zelf stond hij op die beurs met zijn uitgeverij RAJ-Publications, functioneerde als tolk tijdens een voordracht van de twee duitse Perry Rhodan-auteurs en assisteerde een groep conventie-deelnemers die zijn Perry Rhodan-bordspel aan het spelen waren, waarbij voor dit spel (toen heel innovatief !) gebruik werd gemaakt van een computer. Robert zou daarna, zonder officiële functie, in de redactie meewerken aan de eerste uitgaven van het Ducosim-blad.

Verder werd hij al gauw in Ducosim-kringen bekend door zijn S.F.-publicaties en zijn verzameling War-games want door zijn verzamelwoede had Rob intussen ook een flinke collectie spellen bijeen weten te brengen die hem, om ze te kunnen spelen, weer in contact bracht met andere 'Wargamers' zoals o.a. Rian van Meeteren en Michael



Bruinsma (nu 999games), die toen de eerste stappen nam voor het zelf importeren van dit soort spellen.

Alles kwam op een zeker moment dus in tijd en plaats bijeen toen de net opgerichte vereniging Ducosim op de Perry Rhodan-dag in de RAI in 1976 aanwezig was .

Robert herinnert zich alles nog goed:

*"In 1971 volgde ik een drie-jarige computer-dagschool bij de ABN in Amsterdam.*

*Hoewel ik toen in Utrecht woonde ging ik s'avonds niet meteen terug naar Utrecht maar ging op bezoek bij bestuursleden van de SF-club TERRA.*

*TERRA bracht een clubblad uit en ik bood aan mee te helpen bij het samenstellen van het clubblad.*

*In eerste instantie verzorgde ik alleen reviews en lijsten van verschenen SF-reeksen, maar later schreef ik ook korte verhalen die eerst onder mijn eigen naam en later onder mijn pseudoniem "Raymond Donkersloot" werden uitgebracht. Tenslotte tikte ik alle teksten van het blad direct uit op drukklare stencils en drukte het clubblad bij mij thuis op een eigen stencil machine.*

*Ook verzorgde ik in m'n eentje tekst, tekeningen en lay-out van het TERRA blad.*

*Het TERRA lid Slotema stond mij vaak als enige met het stencilen en sorteren en nieten van de clubbladen bij.*

*Mijn laatste publicatie in het TERRA blad is het "**Kryang sage**" verhaal dat voor het eerst in zijn geheel werd afgedrukt in nummer 92.*

*Toen TERRA een paar jaar bestond, besloot het bestuur om een groots opgezette SF-conventie in de RAI te houden. Om dat te bekostigen vroegen ze ondersteuning en geld aan uitgeverij Born. Born besloot om de gebeurtenis te financieren maar wilde echter wel meer promotie voor de Nederlandse Perry Rhodan bladen die zij publiceerden,*

*Born vroeg mij om voor die dag een paar Duitse Perry Rhodan-schrijvers naar Nederland te halen. Daarop benaderde ik K.H.Scheer maar die wilde niet komen (Scheer ging toen nooit naar PR-conventies, later wel), maar Voltz en Ernsting (pseudoniem Clark Darlton) zegden toe. (Ernsting was altijd makkelijk: zet ergens een fles met alcohol neer en Ernsting kwam vanzelf.) Door mijn connectie met de Perry Rhodan-schrijvers werd ik automatisch betrokken bij alle gesprekken met Born en bij de organisatie van de SF-conventie.*

*Een van de taken die ik vervolgens op mijn bord kreeg was om zoveel mogelijk geïnteresseerden te vinden die de kraampjes in de RAI-hal in gebruik wilden nemen, Hierop benaderde ik al mijn toenmalige connecties: Stripschrift, Ducosim, HCC en diverse stripwinkels.*

*Op deze beurs in de RAI ontmoette ik die dag Rian van Meeteren toen voor het eerst."*

Maar waar kwam die relatie met de Perry Rhodan-schrijvers vandaan? Daarover vertelde Robert het volgende:

*"In 1968 ontmoette ik tijdens een vakantie een Italiaans meisje en vanaf dat moment reisde ik jarenlang bijna elke maand een "weekendje" van Utrecht naar Como en terug.*

*Omdat ik tijdens mijn reis met de auto naar en van Italië telkens het stadje Rastatt (waar de Duitse uitgever van de Perry Rhodan-serie gevestigd is) passeerde, besloot ik op zeker moment maar eens een bezoekje af te leggen bij Pabel-Verlag; de Duitse uitgever van de **Perry Rhodan Heft Reihedie** de rechten inmiddels van de veel kleinere Moewig-Verlag had gekocht.*

*Bij Pabel werd ik allerhartelijkst ontvangen; kreeg een rondleiding over de Perry Rhodan-redactie, mocht een blik werpen in het "robot" magazijn en werd tegelijkertijd op allerlei Perry Rhodan-nieuwtjes vergast.*

*Vanaf dat moment ging ik, niet altijd maar wel, vaak tijdens mijn ook latere Holland-Italië-fanatiebezoekjes even bij Pabel-Verlag in Rastatt langs. Mijn echtgenote (inmiddels waren we getrouwd) werd dan netjes met een drankje en versnapering in een "club" in de riante entreehal gezet, en ik ging met de bedrijfsleider het gebouw in waar mij de laatste nieuwtjes werden getoond en verteld, en waar ik tevens aan derden, betrokken bij de Perry Rhodan-uitgaven, werd voorgesteld.*

*Dit alles kwam mij goed van pas toen ik het redactiewerk ging doen voor het blad "SF-Terra" van de Amsterdamse SF-vereniging TERRA en ook zelf verhalen begon te schrijven. Behalve bij TERRA zijn er ook artikelen van mij gepubliceerd bij STRIPSCHRIFT, OBERON en CISO."*

Robert ontmoette Jaap de Jager tijdens de bestuursvergaderavonden van TERRA. Beiden konden goed met elkaar overweg en Jaap vertelde op een keer dat hij zelf een spel had bedacht. Omdat het een oorlogspel was, wilde Robert dat wel eens zien. Er werd een afspraak gemaakt en Robert kwam bij Jaap thuis. Daar was op een lange houten tafel een spel opgebouwd bestaande uit houten figuren. Robert en Jaap speelden het spel en Robert vond dat het goed in elkaar zat. Jaap gaf te kennen dat hij het spel graag wilde uitgeven en vroeg of Robert dat niet kon doen. Robert had zijn twijfels of hij dat financieel wel waar kon maken; dus zegde hij niets toe, maar gaf aan er over na te zullen denken.

---

#### **ad. C = Voorbereiding voor uitgave van het/een spel**

Als "Science-Fiction-fanaat" van het eerste uur en vooral fan van de boeken van Perry Rhodan had Robert in Duitsland zijn fascinatie voor Perry Rhodan dus een uitgebreidere vorm weten te geven. Het verhaal over METROPOLIS is niet compleet zonder de kennis over de achtergrond van Robert als schrijver en uitgever van "Science-Fiction".

De 'drive' bij Rob om meer te publiceren leidde al gauw tot het vastleggen van zijn eigen uitgeverij **R.A.J.-Publications** bij de KvK:



Als eerste werd het SF-blad INFO door Robert's RAJ-productions uitgegeven:

.....N.B. Robert, klopt dat of gaf je dit al voordien of gelijktijdig uit ????



Maar Robert wilde dat elk product dat hij maakte er mooier en beter uit ging zien. En door zijn ongedwongen relatie met zijn opgebouwde connecties kreeg hij steeds meer en beter toegang tot informatie en producten die niet voor iedereen toegankelijk waren.

Zo kwam hij bv in contact met Pierre Boulle (auteur van de Apenplaneet), met Puk van Beekum (uitgever van Space Story) en met Manual van Loggem (die hem later toestemming verleende en de verhalen gaf om het blad MORGEN Nr 6 uit te geven). Van Martin Lodewijk kreeg Robert toestemming om diens 10 delige SF-strip in 3 delen uit te gaan geven.

N.B. Door het vroegtijdig stopzetten van Roberts uitgeverij is alleen deel 3 gepubliceerd. De drukproeven voor de eerste 2 delen zijn nog in zijn bezit.

Via het fanblad CISO ontmoette hij de tekenaar Bert Bus en gaf vervolgens diens Science-Fiction-strips OLAF NOORD; CLIFF RENDALL en TINA uit.

Van de oude strips TOM WELS; LEX BRAND en DE GROENE STRAAL achterhaalde hij de woonplaats van de Nederlandse tekenaar B. Abas in Australië voor een herdruk van deze strips.

N.B. Van TOM WELS is alleen het eerste deel verschenen. De drukproeven van de andere drie delen (en die van de DE GROENE STRAAL) heeft Robert nog in zijn bezit.

En al zijn activiteiten als stimulator, redacteur en hobby-uitgever van zowel tijdschriften als boeken deed Robert naast zijn gewone baan, een job die in 1973 bij de NS is begonnen, waarna hij altijd in de ICT is blijven werken.

In 1977 kwam het eerste nummer van Robert's 'Magazine voor fantastische literatuur en stripverhalen' uit, het blad "Essef".

Binnen de stripwereld is dit nog steeds een legendarisch blad dat uiteindelijk 10 afleveringen heeft gehaald.

Robert was de creative man van het blad, Wout Verkuil de penningmeester. De eerste zeven "**Essef**"-bladen heeft Robert s'nachts op een glazen plaat op 4 pootjes, en een neonbuis daaronder, met de hand in elkaar geknipt en geplakt. De teksten werden op een IBM tikmachine uitgetikt en op de strips geplakt. De vierkleurendruk van de covers werd op de glazen plaat met de hand op vier stukken doorzichtig plastic gecreeerd. Het resultaat van dit knip- en plakwerk werd aan de drukkerij als zijnde drukklaar aangeboden. Alle teksten in "**Essef**" werden door Robert geschreven. Om te vermijden dat het te veel opviel dat het hele blad inclusief inhoud door 1 persoon werd gevuld, verzoon Robert dat hij met RAJ-Publications de uitgever van "**Essef**" was, en dat Raymond Donkersloot de auteur van de strips cq verhalen was.

*N.B. Een NS collega vond het goed dat Robert zijn pasfoto in het blad zou publiceren als zijnde Raymond Donkersloot.*

Van de '**Essef**'-delen 1 t/m 4 betaalde Robert de aankoopbedragen van de door de tekenaars aangeleverde stripplaten en die voor de benodigdheden om de bladen samen te stellen uit eigen zak. Wout betaalde voor de eerste drie bladen de drukkerskosten.

Op zeker moment belde de drukker Robert op dat het blad "**Essef**"-4 gedrukt bij hem klaar lag, maar dat Wout de bladen niet kwam halen voor de distributie (en ook de drukkosten niet wilde betalen). Robert belde Wout en verzocht om opheldering.

Wout zei dat hij niets met het blad te maken had.

Penningmeester en geld weg. Einde verhaal.

Robert herinnerde zich nog het prettige gesprek dat hij daarna met de eigenaar van uitgever Barnett had gehad, en besloot hem te vragen of hij zin had in een partnerschap mbt het blad "**Essef**". Van Beekum gaf te kennen geïnteresseerd te zijn.

Er vond bij Robert thuis een gesprek plaats met van Beekum en daarbij werd overeengekomen dat:

- 1) van Beekum de drukkosten zou betalen voor "**Essef**"-4 en het blad zou distribueren
- 2) Robert zou doorgaan met het samenstellen van de toekomstige "**Essef**"-nummers
- 3) Robert eigenaar was/bleef van "**Essef**" en zijn inhoud
- 4) van Beekum een nieuwe drukkerij regelde en voortaan de drukkosten betaalde
- 5) Robert een kostenvergoedings-budget van 5000 gulden per uitgave zou ontvangen voor het samenstellen het blad
- 6) de afspraken in werking zouden gaan met de productie van "**Essef**"-5
- 7) de overeenkomst schriftelijk werd vastgelegd en door beide partijen zou worden ondertekend

#### **N.B.**

Binnen de stripwereld is "**Essef**" nog steeds een legendarisch blad dat uiteindelijk 10 afleveringen heeft gehaald. In de inleiding van de heruitgave van het door Don Lawrence getekende verhaal HET VERSCHRIKKELIJKE WAPEN naar een scenario van Raymond Donkersloot (Robert's pseudoniem) wordt hierover het volgende gezegd:

Van 1977 tot 1979 tekende Don Lawrence de strip 'Het verschrikkelijke wapen' dat werd gepubliceerd in het toenmalige science fiction tijdschrift 'Essef'. Dit veelbelovende magazine dat driemaandelijks verscheen, startte in 1977 met nieuw werk van Gideon Brugman en Bert Bus. Nadat met het verschijnen van het tweede nummer ook Willy Lohman aan de tekenstal werd toegevoegd, startte Don Lawrence met het verschrikkelijke wapen in nummer 3 op tekst van Raymond Donkersloot. Dit werd groots aangekondigd want Don had natuurlijk al naam gemaakt met 'De opkomst en ondergang van het keizerrijk Trigië' en was inmiddels begonnen aan zijn nieuwe successerie 'Storm'. Hoewel Don een lage produktie had, kon hij toch twee pagina's per kwartaal leveren. Hij was zelfs verantwoordelijk voor een aantal coverillustratie's. De laatste uitgave van Essef 'nummer 10' verscheen aan het eind van 1979 waarmee een einde kwam aan dit prachtig tijdschrift. De twee pagina's die Don nog had getekend voor nummer 11 bleven ongepubliceerd.

Nu, veertien jaar later heeft Don opnieuw zijn penseel ter hand genomen en samen met Chuff de negentiende pagina getekend waarmee het verhaal tot een einde werd gebracht.

**N.B.**

- 1) De laatste uitgaven nr.8, 9 en 10 werden buiten Robert om door Barnett (de drukker van het blad) gerealiseerd.
- 2) Chuff is Don's zoon.

Robert wilde graag zijn Perry Rhodan-spel (liefst internationaal) publiceren maar dat was moeilijk omdat het direct gelinkt was aan het bezit van een computer.

Nu herinnerde hij zich Jaap's WAR-game als een mogelijk alternatief.

---

**ad. D = Van WAR-game naar het SF-spel METROPOLIS**

Zoals al eerder is vermeld ontmoette Robert Jaap de Jager via TERRA waarbij, vanwege beider interesse voor niet alleen SF maar ook WAR-games, Jaap op zeker moment zijn zelf ontwikkelde spel aan Robert liet zien.

Kennissen van Jaap hadden het al met hem gehad over het uitgeven van zijn spel waardoor het niet verwonderlijk was dat hij positief was over een samenwerking met Robert om tot een uitgave van het spel te komen. Robert was wel verrast toen bij de volgende bespreking over een mogelijke samenwerking Jaap zich liet vergezellen van een advocaat. De uitkomst was dat Robert aan de slag zou gaan met de door Jaap bedachte spelregels.

Hoewel het spelmechanisme dus door Jaap de Jager is bedacht komt de verdere uitwerking van regels en uitvoering van METROPOLIS geheel op het conto van Robert Zielschot.

Dit werd ook al door Rian van Meeteren genoemd: “Rob heeft het spel zijn thema en vorm gegeven”.

Robert ging dus aan de gang met als uitgangspunt het spelmechanisme van Jaap’s spel dat duidelijk een WW-II-spel was. Omdat Robert in eerste instantie aan een Perry-Rhodan variant voor ook de Duitse markt dacht deed hij navraag bij de Duitse uitgeverij van Perry Rhodan. Maar nu bleek, na overleg met deze uitgeverij, dat het uitgeven van een ‘oorlogsspel’ in die tijd in Duitsland in feite werd tegengehouden.

Ook na navraag bij de Nederlandse firma Jumbo werd Robert voorgehouden dat een “WAR”-game weinig kans in de markt zou maken.

Maar het was wel een spel met strijdende partijen dus bleef alleen de keuze voor een geheel ander thema over. Actueel in Nederland was op dat moment de eerste Science-Fiction- film over een robotstrijd en dat leek de oplossing.

Gevolg was dat Robert de representatie van de strijdende partijen van mensen naar robots omzette, waarbij hij robots met elkaar de strijd laat aanbinden in de toekomst. Een toekomst waarbij mensen niet meer zelf vechten, waardoor de relatie met WW-II verdween.

Hij had ook meteen een naam voor het spel, de titel van de film: METROPOLIS.

Het ‘art-work’ (tekenen van het bord en van de doos-illustratie en het ontwerpen van de speelstukken) besteedde Robert uit aan tekenaar/illustrator Gideon Brugman waarvoor hij zelf de kosten voorfinancierde: fl. 1600,=.

*N.B. De naar Barnett doorgestuurde rekening is nooit betaald!*

Daarna schreef hij de uitgebreide spelregels waarbij ook, gegeven het nieuwe thema, aanpassingen nodig waren. Door de toepassing van 4 Metropolissen per speler (winnen door veroveren van 3 ervan) en de mogelijkheid van landen op een “vliegdekschip” op zee voegde Robert ook nieuwe elementen toe.

Overleg met Jaap over de definitieve regels is er uiteindelijk niet meer geweest.

De keuze voor plastic speelstukken en een 4-talig Spelregelboekje is van Barnett afkomstig.

---

#### **ad. E = Voor de productie en sales-promotion wordt externe partner gezocht**

Jaap de Jager vertelt dat hij verder alle contacten naar producenten overliet aan Robert Zielschot, omdat hijzelf onbekend was in die wereld.

Wel herinnert hij zich nog dat ook Jumbo is benadert naast anderen maar dat leidde uiteindelijk tot niets.

Robert bevestigt dat hij in totaal maar een beperkt aantal keren contact heeft gehad met Jaap. Na het kennismaken met Jaap’s spel misschien daarna nog zo’n 7 keer.

Jaap bemoeide zich verder niet met het tot stand komen van het spel en liet dat geheel over aan Robert.

Omdat Robert een nieuwe partner had gevonden voor het blad “**Essef**” met, zoals het er naar uitzag tevens, een uitgeversbedrijf meende hij van Beekum te kunnen vragen of deze mogelijkheden zag om een bordspel te produceren en wat dat dan zou gaan kosten. Dit omdat hij zich namelijk nog de afspraak met Jaap herrinnerde dat hij over de publicatiemogelijkheid van diens spel zou nadenken.

Van Beekum had er wel oren naar en vroeg naar gegevens. Robert verschaftte hem die.

In die periode moest Robert een aantal computer cursussen in Den Haag volgen, de stad waar van Beekum zijn uitgeversbedrijf had. Dus sprak Robert met van Beekum af elkaar

in de middagpauze of in de avond na afloop van de cursusdag bij te praten. Van Beekum gaf aan dat hij het spel voor 10.000 gulden kon produceren. Maar hij wilde i.p.v. kartonnen figuren, plastic figuren laten maken. En hij zag de mogelijkheid om dat nog binnen die 10.000 gulden te doen. Robert nam contact op met Jaap en vertelde dat het mogelijk was om zijn spel uit te geven. Er werd met Jaap een afspraak gemaakt om bij Robert thuis de zaak te bespreken en mogelijk meteen af te ronden. Jaap was er op het afgesproken tijdstip, maar was niet alleen! Hij had onaangekondigd een advocaat mee genomen. In het daarop volgende gesprek gaf Robert aan wat de mogelijkheden waren waarop Jaap zich naar zijn advocaat wende. Deze keek Robert aan en zei: "*Jaap je kan met deze man in zee gaan want hij kijkt mij voortdurend recht in de ogen en wijkt geen seconde af. De man is oprecht*". Er werd een voorlopige afspraak gemaakt om door te gaan. Einde gesprek. Robert nam vervolgens contact op met van Beekum en vertelde dat, wat Jaap en hem betrof, het bordspel geproduceerd ging worden. Vervolgens moest Robert het bordspel wel klaar gaan maken voor publicatie.

Robert had nog nooit een bordspel geproduceerd en wist niet goed hoe hij dat moest gaan aanpakken. Hij belde spellen uitgever Jumbo op en vroeg om raad. Die adviseerde hem om geen oorlogspel uit te brengen, omdat veel mensen tegen geweld waren. Meer advies hadden ze niet. Robert herinnerde zich een hoorspel waarin de held op een planeet kwam waarop oorlogen door robots werden uitgevochten en niet door menselijke soldaten. De verliezende partij accepteerde zijn verlies als zijn robotleger had verloren. Zo gingen er geen mensenlevens verloren.

#### **Dat gegeven besloot hij als achtergrond verhaal van het spel te nemen.**

Tevens wilde hij dat het spel een SF sfeer zou krijgen, en dat er meer strategische (maar tegelijkertijd abstracte) diepgang in moest komen. Ook moesten een aantal regels aangepast worden om het spel vloeiender te laten verlopen. En de spelregels moesten in het Nederlands, Engels en Duits zijn.

Robert gaf Gideon Brugman (die all een strip voor "**Essef**" maakte) de opdracht om een tekening voor het deksel van de doos voor het spel te maken (kosten 800 gulden). Ook vroeg hij hem om een speelbord te schilderen (kosten 600 gulden). Gideon kreeg van Robert een schets hoe en op welke plekken dingen geschilderd moesten zijn.

Ook vroeg Robert Gideon een reeks tekeningen te maken die de speelstukken moesten worden (kosten 200 gulden).

Gideon leverde en Robert betaalde de bedragen uit eigen zak. Deze voorgeschoten 1600 gulden moesten later natuurlijk verekend worden met Jaap en van Beekum. Robert heeft van Jaap en/of van Beekum dit bedrag echter nooit gecompenseerd gekregen.

Robert schreef de handleiding, voegde plaatjes toe en van Beekum zorgde voor de vertaling van de Nederlandse tekst naar het Duits en Engels. Zelf voegde van Beekum, op eigen initiatief, als extra nog een Franse vertaling toe. Volgens van Beekum zou elke vertaling hem 600 gulden gekost hebben.

De werkgever van Robert beschikte over een aantal plotters. Dat waren in de 70-er jaren flinke grote en dure apparaten. Robert maakte met een collega een afspraak dat die op de grootste plotter die er stond lijnen zou tekenen. Robert verstrekke zijn collega de exacte vorm en maten en op een morgen stond Robert om 5 uur 's ochtends bij een plotter toe te zien hoe de lijnen voor het bordspel werden getekend.

Robert ging met de getekende lijnen naar een drukker. Eerst liet hij het geschilderde

speelbord van Gideon op de juiste maat van het uiteindelijke speelbord opnieuw afdrukken. Toen moest hetzelfde gebeuren met de plotterlijnen. En thuis paste Robert op zijn glazen plaat beide resultaten exact over elkaar heen en voegde het RAJ-Logo toe. Het speelbord was klaar voor de drukkerij.

De lay-out van het speelbord, de speelstukken, de cover van de deksel en de handleiding werden overgedragen aan van Beekum.

De gehele samenstelling van het bordspel METROPOLIS was door Robert in z'n eentje bedacht, gecreeerd, uitgevoerd en uit eigen zak betaald. Robert heeft tijdens de creatie van METROPOLIS met niemand ruggespraak gehouden, toestemming gevraagd voor wijzigingen van regels, of iemand gevraagd wat ze er van vonden. Iedereen bleek het wel goed te vinden wat Robert deed. Nog van Beekum, noch Jaap hebben daar ook maar iets aan bijgedragen. De enige bijdrage die Jaap heeft geleverd was het verstrekken van een WW-II- oorlogsspel, waarvan alleen de regelstructuur voor een groot gedeelte in het nieuwe concept is verwerkt.

Robert bedacht de naam METROPOLIS als volgt: hij had onlangs de zwart/wit film "metropolis" gezien. In het spel moesten steden veroverd worden. Een Metropolis is een stad en in de film ging het over een stad. En hij vond de naam goed klinken.

---

#### **ad. F = Overeenkomst over financiering**

Zowel Robert als Jaap weten zich te herinneren dat er allereerst met Barnett een overeenkomst is gesloten met betrekking tot de productie van het spel.

Belangrijkste moment was natuurlijk de ondertekening van het contract ( de facto kan je beter spreken van een overeenkomst) tussen de 3 partijen om het spel definitief te gaan produceren.

Jaap had het idee geleverd, Robert werkte alles uit en ging het spel uitgeven en de fa. Barnett zou zorgen voor de productie van het spel en vervolgens zorgen voor de administratie, verkoop en promotie na realisatie.

Na het eerste overleg tussen Jaap en Robert werd er opnieuw een afspraak bij Robert thuis gemaakt, nu met van Beekum, Jaap en Robert als aanwezigen.

Tijdens deze bijeenkomst werd een contract opgesteld waarin alle drie partijen zijn vermeld met de aan hen gekoppelde "rechten en plichten":

- 1) van Beekum produceert het bordspel (maw: hij laat het spel drukken en in een doos pakken)
- 2) Jaap krijgt 100 spellen op persoonlijke titel (hij kan daarmee doen wat hij wil)
- 3) Robert krijgt 100 spellen op persoonlijke titel (hij kan daarmee doen wat hij wil)
- 4) van Beekum verzorgt de distributie van de bordspellen naar de winkels en rekent de inkomsten af met Robert en Jaap (maw: hij verzorgt de distributie en de –financieel-administratie)
- 5) Jaap en van Robert betalen elk 10.000 gulden, zijnde de totale productiekosten van de bordspellen (**productiekosten waren ineens verdubbeld !**)
- 6) van Beekum betaalt de uit de distributie teruggekomen winkelverkoop fifty-fifty uit aan hemzelf 50% en aan Jaap en Robert same nook 50% (onder aftrek van een klein percentage administratiekosten voor hem zelf)



Jaap zou dus, evenals Robert, de helft van de (ineens verdubbelde) door Barnett geraamde kosten (totaal fl. 20.000,=) voor zijn rekening nemen en Robert en hij zouden in ieder geval na realisatie elk 100 spellen krijgen en hij zou uit de opbrengst (minus de administratiekosten en de 50% van de firma Barnett) terugbetaling ontvangen van zijn investering.

Jaap weet nog dat hij een fors bedrag heeft voorgefinancierd maar wist het exacte getal niet meer maar Robert Zielschot noemde en bevestigde de eerste investering (de helft van het (op de contract-bespreking ineens door Barnett verdubbelde) begrote bedrag van fl. 20.000,=) dus fl. 10.000,= .

Tijdens het 2<sup>e</sup> interview met Jaap meldde hij dat hij wel kostenoverzichten van de fa. Barnett kreeg maar dat hij voortdurend de indruk had dat alles (enorm) veel meer kostte dan begroot. Een van de redenen van het oplopen van de kosten, zo werd aan Jaap door Barnett gemeld, was het veranderen van de toepassing van karton voor de speelstukken naar een uitvoering in plastic (door Barnett zelf gewild!).

Jaap trachtte bij Robert te achterhalen hoe een en ander in elkaar stak en Robert vertelde:

*“Jaap belde mij intussen herhaaldelijk op om naar de stand van zaken te vragen, maar ik gaf aan dat ik ook niets meer van van Beekum had vernomen. Maar dat ik Jaap onmiddellijk zal inlichten zodra er meer informatie zou zijn. Jaap belt me 2 dagen later weer op.... ik geef hetzelfde antwoord. Jaap belt me enkele dagen later weer op.... ik geef weer hetzelfde antwoord. Jaap belt me 3 dagen later weer op.....etc. Ik wordt er gek van. Tenslotte nam voortaan mijn vrouw de telefoon maar op en als Jaap aan de lijn was vertelde zij dat ik niet thuis was.”*

Hoewel Robert en Jaap gewoonlijk op een prettige wijze met elkaar een gesprek konden voeren bleken de karakters toch ver uit elkaar te liggen. Robert was rustig en Jaap was nogal zenuwachtig van aard. Bovendien was Jaap in Robert's ogen erg achterdochtig, iets dat Robert stoorde omdat hij van mening was dat hij de waarheid vertelde en dat achterdocht dus niet nodig was.

De directe contacten tussen Robert en Jaap zijn dan ook op de vingers van twee handen te tellen:

Naast de ontmoetingen bij TERRA en het spelen van Jaap's spel bij hem thuis zijn er de al gemomoreerde zakelijke contacten geweest. Verder een enkel bezoekje over en weer met de vrouwen en als laatste herrinnerde Robert zich nog een kort bezoek aan de winkel van Jaap op een veel later tijdstip waar een uitermate prettig gesprek heeft plaats gevonden.

Omdat Jaap eigenlijk na zijn telefoontjes geen contact meer heeft gehad met Robert Zielschot, hoorde deze in Jaap's beleving bij de fa. Barnett.

Niets was echter minder waar want Robert had inmiddels een financieel/zakelijk conflict met Barnett met betrekking tot onder meer de uitgave en publicatie van het magazine “**Essef**”(zie ad. H). Maar voordien was er nog veel gebeurd.

Robert moest in Den Haag nog een tweede reeks computercursussen volgen en sprak weer met van Beekum af tijdens de pause of aan het einde van de lesdag. Telkens gaf van Beekum aan dat alles bij de drukker goed verliep en er goede vorderingen werden gemaakt. Ook werd besproken hoe de doos eruit moest gaan zien en hoe deze ingedeeld moest worden. Voor het in de doos laten plaats van de componenten en voor het sealen

stelde van Beekum voor om dat aan de Scheveningse gevangenis uit te besteden. Ook meldde hij dat het mis was gegaan bij de productie van de plastic speelstukken. Hij deelde mee naar een andere drukkerij te zijn gegaan om daar opnieuw mallen te laten maken voor de plastic speelstukken omdat het productieproces bij de vorige, eerste drukkerij mis was gegaan. De mallen zouden kapot zijn gegaan en de plastic speelstukken zouden van slechte kwaliteit zijn geweest. Dat vond Robert vreemd want twee weken daarvoor had van Beekum hem perfecte plastic speelstukken laten zien. En van Beekum kon hem geen logische verklaring geven met overtuigende argumenten wat er nu precies mis was gegaan met de mallen bij de oude drukkerij. Op dat moment ontstond bij Robert een gevoel dat van Beekum niet eerlijk was over hetgeen hij vertelde. Hij liet het op dat moment echter voor wat het was.

Robert had inmiddels "Essef"-5 & -6 & -7 uitgebracht maar had van van Beekum voor deze bladen niet zijn contractueel vastgelegde vergoeding ontvangen, terwijl hij zelf, uit eigen zak, alle kosten voor deze bladen had betaald. Op de vraag aan van Beekum wanneer er betaald zou worden antwoordde deze: "*Dat hij dat zou doen zodra hij geld ontving dat hij nog te goed had van een zakenrelatie*". Robert gaf aan dat hij nu op korte termijn toch echt wilde afrekenen, dwz het geld ontvangen dat hij van 3 "Essef"-nummers te goed had.

---

#### **ad. G = De 100 spellen**

Toen kwam de melding bij Robert: "**De METROPOLIS dozen zijn klaar !**". Robert ontving zijn 100 spellen. Vervolgens belt van Beekum Robert herhaaldelijk op en vraagt hem of hij "**even**" METROPOLISspellen bij mensen rondom de stad Utrecht wil afleveren, omdat ze de spellen bij hem hebben besteld en betaald, en "*het gemakkelijker is als Robert ze bezorgt*". Robert moest de spellen maar "**even lenen**" van de 100 spellen die van Beekum bij hem heeft afgeleverd; later zou van Beekum de geleende bordspellen dan weer teruggeven. In totaal heeft van Beekum dat 31 keer gevraagd. Van Beekum heeft nooit de "**geleende**" bordspellen aan Robert teruggegeven. Om METROPOLIS te promoten heeft Robert Zielschot 36 spellen aan diverse instanties in Duitsland gratis weggegeven. 31 bordspellen heeft Robert bij klanten in naam van van Beekum afgeleverd en 18 bordspellen heeft hij zelf op een TERRA dag verkocht. Al met al heeft Robert dus nog 15 spellen in voorraad. Robert heeft gewoon zijn 100 spellen gekregen en deze voor een groot deel gebruikt als promotie-middel voor het spel.

Jaap kon zich in feite niet meer herinneren of hij die 100 spellen ook heeft gekregen. Want wat hem vooral bijgebleven is zijn de financiële zorgen ontstaan doordat het realiseren van het spel maar uitbleef en het daarom allemaal voor hem geheel anders bleek uit te pakken.

---

#### **ad. H = Robert heeft een financieel/zakelijk conflict met Barnett**

Robert had inmiddels (medio 1978) een financieel/zakelijk conflict met Barnett gekregen met betrekking tot onder meer de uitgave en publicatie van het SF-magazine "Essef", waardoor hij ook geen bemoeienis meer had t.a.v. METROPOLIS door het verbreken van alle relaties met de fa. Barnett.

Dit zakelijk conflict zou helaas leiden tot een jarenlange gerechtelijke procedure die uiteindelijk door de rechter in het voordeel van Robert werd beslist.

Maar daarna bleek dat er "van een kale kip niets valt te plukken" waardoor Robert nog steeds op zijn geld wacht!

---

#### **ad. I = fa. Barnett in de problemen**

De eigenaar van de fa. Barnett, de heer Puk van Beekum, werd intussen verdacht van en daarna opgepakt voor diverse criminele activiteiten (o.a. het uitgeven van vals geld) en belandde na een rechtszaak in de gevangenis.

Het bedrijf zou vervolgens failliet gaan.

Maar kennelijk werd er door de zoon van van Beekum nog geprobeerd om zoveel als mogelijk was geld uit de failliete boedel te halen.

---

#### **ad. J = Aanbod aan Jaap**

Deze zoon meldde Jaap dat de productie en realisatie van het spel alleen na een aanvullende investering mogelijk zou zijn. Hiervoor was fl.15.000,- extra nodig, die dan op korte termijn zou worden terugbetaald.

Achteraf kan aangenomen worden dat deze 'noodzakelijke extra investering' 'fake' was en alleen bedoeld om Jaap geld uit de zak te kloppen, want Rob Zielschot wist zeker dat hij de spellen in de opslag had gezien toen hij zijn 100 spellen kreeg.

---

#### **ad. K = Realisatie blijft uit en Jaap krijgt financiële problemen**

##### **L = Zoon van van Beekum regelt 'totale uitkoop' met Jaap**

Van dat op korte termijn terugbetalen kwam niets terecht en Jaap kwam behoorlijk in de problemen zoals hij al in een aanvullend info-briefje aan zijn dochter had gemeld:

"....."

***Dit betekende een moeilijke keus en uiteindelijk leende ik hem (de producent F.H.) fl. 15.000,- want anders was ik alles kwijt geweest.***

***Desondanks bleef het afmaken maar duren waardoor ook de winkel in betalingsmoeilijkheden kwam. Ik was razend.***

***De heer Barnett (dit moet de heer Puk van Beekum -de eigenaar- zijn. Barnett was de firma F.H.) zat in de gevangenis vanwege het drukken van waardebonnen (voor***

*zover bekend ging het meer om het drukken van vals geld (F.H.) en zijn zoon regelde dat ik mijn lening in spellen zou terug krijgen, incl. alle productie-toebehoren.*

*Op de ontwikkelingskostenlijst stond ook de Litho, waarvoor ik dus kennelijk ook had betaald (Uit het interview met Robert komt naar voren dat hij Gideon Brugman heeft betaald voor zowel de uitvoering van de doos als het bord met als logische conclusie dat de Litho eerder Robert's eigendom is (F.H.).*

***Dus had ik opeens alle geproduceerde spellen, die ik ook nog alleen had betaald."***

*(Jaap gaat hier geheel voorbij aan de door Robert gedane eerste investering voor de begrote initiële kosten plus de voor hem onbekende kosten door Robert betaald gedurende het ontwikkelingsproces.*

*Deze kosten waren wel onderdeel van Robert's claim in de gerechtelijke procedure (F.H.)*

---

#### **ad. M = Overdracht van de spellen**

Naar nu bleek was dus niet alleen de eigenaar een oplichter maar ook zijn zoon bleek uit hetzelfde hout gesneden.

Want korte tijd na de overdracht van alle spellen en materiaal werd Jaap nog eens onaangenaam verrast met de mededeling van de zoon dat hij nog iets meer dan 400 spellen had 'gevonden' en dat hij van plan was deze op de markt te dumpen maar dat Jaap ze ook kon kopen voor fl 4,- per stuk.

Omdat dit de net een beetje op gang gekomen verkoop, voor de prijs van fl 34.50, via zijn winkel en op de beurzen natuurlijk ineen zou doen storten, stond Jaap met zijn rug tegen de muur en werd zo wel gedwongen nog eens een goede 400 spellen aan de opslag, die al vol stond met spellen, toe te voegen.

---

#### **ad. N = Verkoop via beurzen en eigen winkel**

Maar gelukkig heeft Jaap in de loop van de jaren door zijn manier van handelen: verkoop in de winkel en op de beurzen ongeveer het geïnvesteerde geld grotendeels weten terug te verdienen, waar hij toch wel duidelijk trots op is.

---

#### **ad. O, P, Q = Opheffing winkel en opslag van de resterende spellen**

Toen dus uiteindelijk de winkel ophield te bestaan waren er nog een goede 400 spellen over die werden opgeslagen in de kelder en de schuur van Jaap's woonhuis aan de Amsteldijk.

Na een overstroming daar van de kelder kon hij nog wat claimen bij de verzekering en bij nadere inspectie van de voorraad in de schuur bleek dat door vocht een groot deel van deze spellen was gaan schimmelen waardoor ze weggegooid konden worden.

De rest wordt nu mondjesmaat door Jaap's dochter via internet verkocht.

=====

## EINDSPEL

=====

**Dan blijft er voor beide auteurs natuurlijk nog voor elk een vraag over.**

**Aan Jaap: Is het WW-II (METROPOLIS) nu je enige spel?**

**Nee**, er is meer zoals Jaap zich nog goed kan herinneren.

I) In 1976 heeft hij voor de oliemaatschappij BP een promotiespel over de “London-Sidney-Race” gemaakt dat hij voor fl. 1200,- had verkocht.

Helaas is het spel nooit uitgekomen want de PR-afdeling koos uiteindelijk voor smurfen.

II) En toen hij memoreerde over “wat nog meer” noemde hij vervolgens zijn spel CLAIM over olieboringen op zee.

Dat heeft ook alleen maar in een uitvoering als testversie bestaan.

III) Verder waren er nog wel wat ‘uitgewerkte ideeën zonder naam’ kon hij zich herinneren.

Helaas moest Jaap op mijn vraag of ik daar iets van kon zien bekennen dat hij dus een jaar geleden was gaan opruimen, met de gedachte dat niemand hiervoor belangstelling zou hebben, en alles wat maar aan materiaal aanwezig was had weggegooid!

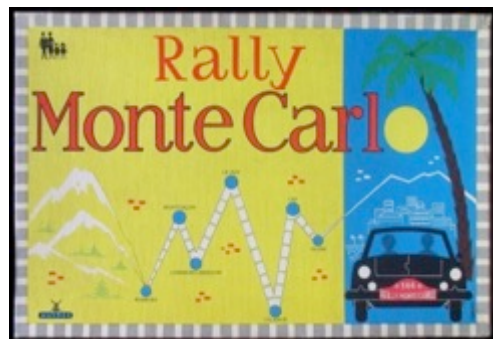
Wat een pech!

IV) Tijdens mijn bezoek bij dochter Ellis in Veldhoven kon zij zich, zoals gezegd, weinig herinneren of toevoegen aan Jaaps’ herinneringen. Na de scheiding van haar ouders en haar vertrek op 7-jarige leeftijd was er niet veel contact meer met haar vader.

Wel heeft Jaap haar later eens verteld dat hij ooit een spel over de Monte Carlo Rally naar een firma had gestuurd, maar dat dit was afgewezen, terwijl die firma enkele jaren later eenzelfde spel op de markt bracht.

*N.B.De enige firma die hiervoor in aanmerking komt is MULDER uit Amsterdam.*

*Die hebben in 1965 hun uit de begin jaren 50 daterend spel Rallye Monte Carlo opnieuw uitgebracht:*



*Maar alleen de naam is dan identiek, want dit spel zelf is gelijk aan dat van 15 jaar eerder.*

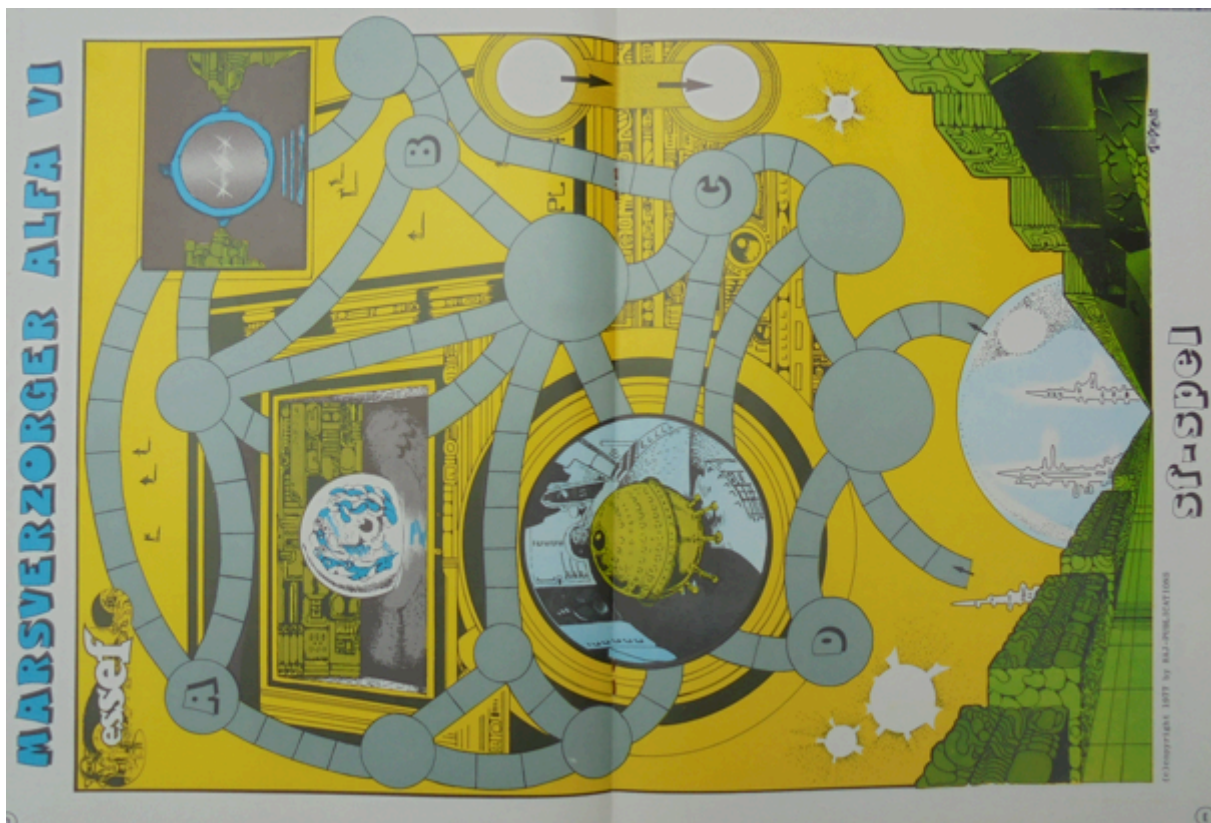
Aan Robert: Heb je, naast je 'Perry-Rhodan-spel', nog meer spelen bedacht?

En het antwoord is een overduidelijk: JA.

I) Want in het blad SPACE STORY, waarin Robert, onder zijn pseudoniem Raymond Donkersloot schreef, is zijn zelf bedachte kaartspel het "Space Satelliet Spel" gepubliceerd:



II) In Robert's SF-magazine "Essef" nummer 2 uit 1977 is Robert's spel: "MARSVERZORGER ALFA VI" gepubliceerd:



III) Tevens ontwierp hij op verzoek van collega science-fiction schrijver Rob van Bavel in de 80er jaren een spel dat gebaseerd was op de 'Storm' stripverhalen van de tekenaar Don Lawrence. Het bestond uit een combinatie van een speelbord met kaarten. Een set kaarten vertegenwoordigde personen op het speelbord (een vorm van role playing game), de andere set kaarten zorgde voor de 'gebeurtenissen' die onverwachts op het speelbord ontstonden.

Het spel was zo opgezet dat het probleemloos uitgebreid kon worden met extra kaarten en speelbord uitbreidingen. Het idee was dat elke uitbreiding gebaseerd zou zijn op een van de stripboeken uit de 'Storm' reeks.

Van Bavel zag uiteindelijk van publicatie af omdat hij het ontwerp, d.w.z. een combinatie van speelbord en kaarten, te 'gedurft' vond. Toendertijd was dat inderdaad 'nieuw', later werd dit concept zeer populair.

## En dan het spel METROPOLIS zelf

De inleiding geeft goed weer hoe idealistisch Robert Zielschot toen wel was:

### INLEIDING

Na de tweede wereldoorlog verwachtte men, dat na een periode van Koude Oorlog uiteindelijk de derde en meest gevreesde wereldoorlog zou uitbreken, doch tot ieders opluchting bleef deze uit. De mensheid had blijkbaar geleerd, dat bloedige oorlogen op den duur toch tot niets leiden. Niet dat de mensheid opeens zo vredelievend was geworden, bij lange na niet, maar men had ontdekt, dat er andere manieren zijn om geschillen op te lossen. De mens ontwikkelde robots, die de onderlinge twisten beslechtten, niet door verfijnd denkwerk, maar met bruto geweld. Brood en Spelen, nietwaar? In speciaal gebouwde arena's lieten beide partijen hun robots tegen elkaar ten strijde trekken en de partij, wier robot(s) als overwinnaar uit het strijdperk trad(en), kreeg haar zin. Sindsdien was het zinloos ontelbare mensenlevens te offeren in bloedige veldslagen.

Deze wijze van 'oorlog voeren' moge zonderling schijnen, doch men dient in het oog te houden, dat men eerst tot de robotoorlogen overging, nadat er door de wereldmachten atoombommen waren ontwikkeld, nucleaire wapenen, die elk voor zich de gehele aarde in enkele ogenblikken totaal konden vernietigen. En aangezien niemand een oorlog wilde ontketenen, waarvan al bij voorbaat vaststond, dat winnaar en verslagene allebei de verliezers zouden zijn, bedacht men de strijd der robots, die doet denken aan de toernooien uit de riddertijd.

De robots bereikten een hoge graad van perfectie, werden beweeglijker en verwierven zelfs intelligentie. De mensen zetten allengs op velerlei gebied de robots in, niet alleen in de arena's, doch ook in de fabrieken en in de landbouw. Zelf vestigden zij zich in grote wereldsteden, metropolissen genaamd, waar zij leefden als in vakantie-oorden. Het platteland werd zodoende ontvolkt en toen tenslotte het probleem der voedselvoorziening langs chemische weg kon worden opgelost, kon de natuur het landschapsschoon van duizenden jaren her weer in eer herstellen.

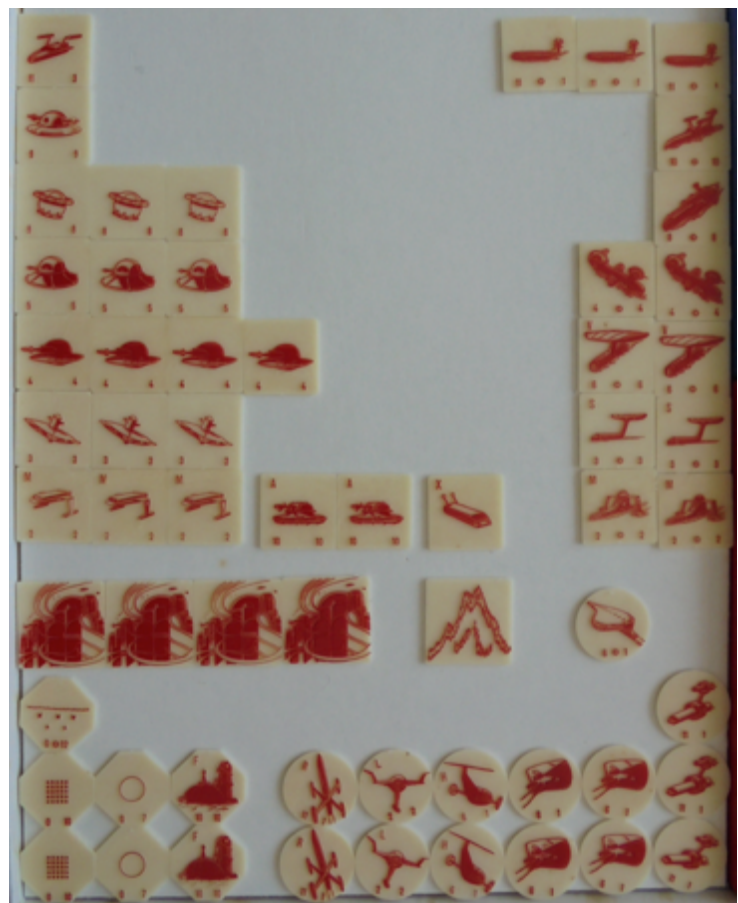
Doch al spoedig begonnen de mensen in de metropolissen zich te vervelen, zich aan elkaar te ergeren en te twisten, zodat het gevaar van nieuwe oorlogen zich al spoedig deed gelden. Maar de regering greep in en besloot, dat iedere stad een eigen robotleger zou vormen en aan de rand van haar grondgebied een radiobaken zou installeren. De steden konden nu hun robotlegers met inachtneming van bepaalde spelregels tegen elkaar doen optrekken om te pogen elkanders radiobaken te veroveren. Zo werden dan complete veldslagen geleverd, die niet één mensenleven kostte. En de inwoners der metropolissen, die de robotstrijd op de televisie konden volgen, werden niet alleen afgeleid, maar tevens geboeid.

En het spel van 2 Partijen kon hierna in volle hevigheid losbarsten. Maar dat is nog niet zo simpel met zoveel verschillende soorten stukken en veel bijzondere spelregels.





Tevens een bord met een 10 x 10 (land)deel en een 5 x 10 (zee)deel maakt het er niet eenvoudiger op en dan nog bovendien alle waardes en verdere info op de stukken zelf:



METROPOLIS speelt als een 'soort' Wargame. Niet verwonderlijk gezien de herkomst! De spelers moeten in eerste instantie veel onthouden en strategie is voor een beginnende speler moeilijk te doorgronden.

Ook de vrije keuze voor de beginopstelling (hier is onduidelijk of er eerst een scherm tussen de partijen moet worden geplaatst) maakt strategische keuzes vooraf zonder ervaring in het spelen moeilijk.

Jaap zelf geeft nog de tip om de 'Reparatie Robotwagen' uit het spel te halen om te zorgen dat de tijdsduur van het spel vermindert.

Het credo:

"Het eerste echte S.F. spel" wordt zeker waargemaakt en ook zitten er voldoende vernieuwende elementen in het spel om het interessant te houden.

### Extra:

Ter promotie van zijn spel op de TERRA-beurzen had Jaap een verkorte versie bedacht:

#### Metropolis

Afwijkende spelregels ten behoeve van Terra competitie.

1. Van het speelbord wordt alleen het zeegedeelte gebruikt, plus de 2 aangrenzende landstroken.
2. Er moeten 2 Metropolissen op het bord geplaatst worden, 1 op het zeegedeelte en 1 op het landgedeelte; deze staan uiteraard op de Metropolislijn.
3. Speelstukken: alle zeestukken (met ster) en de navolgende landstukken:

2 x 11-1	Atoombommenwerper
1 x 11-1	Raket
1 x 8-8	Interval tank
1 x 6-1	Heli-jager
1 x 5-5	Lasertank
1 x 3-3	Robot-patrouille.
4. De Raket mag geen Metropolis bezetten.
5. Het zeestuk S 3-3 (torpedobootjager) mag slechts 1! vakje horizontaal-verticaal of diagonaal.
6. Als 1 Metropolis veroverd is, is de wedstrijd geëindigd.
7. De winnaar van het spel krijgt 3 competitiepunten. Bij remise krijgt elk van de spelers 1 punt.
8. Indien binnen 1 1/4 uur de partij nog niet beslist is, krijgt degene met de meeste waarden op de overgebleven stukken 1 punt.
9. Het is niet toegestaan dat toeschouwers zich met het spel bemoeien.
10. In die gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de tournooileiding.

Jaap de Jager als bedenker van het spelmechanisme en Rob Zielschot als ontwikkelaar/producent kunnen uiteindelijk best trots zijn op dit 50 jaar geleden bedachte geesteskind.



Den Haag, 1<sup>e</sup> versie: 19 september 2016 ; 2<sup>e</sup> versie 5 mei 2017 Fred Horn.

Ik ben veel dank verschuldigd aan Ellis Fenix-de Jager –zij zette alles in gang-; aan Jaap de Jager voor het delen van zijn herinneringen; aan Rian en Han die mij op het spoor van Robert Zielschot hebben gezet; en ‘last but not least’ aan Robert zelf die mij in zijn wereld heeft toegelaten