

War Merlin ein Projektmanager?

Das Making of ...

Erfolgreiche Produkte haben meistens eine Geschichte dahinter. So auch Merlin, zu dem ich erste Überlegungen bereits im Jahr 2003 anstellte. Doch der Reihe nach. Mit der Gründung der ProjectWizards in 2002 hatte ich mich entschlossen, auf das damals noch relativ neue Mac OS X, also das von Apple aufgekaufte und weiter entwickelte NeXTSTEP, zu setzen. Die Rechner von Apple waren qualitativ hervorragend (was sie auch heute noch sind), und mit dem MS Office v. X hatten wir schon damals eine gute Grundversorgung von Software. Die Programme Word, Excel und PowerPoint hinkten den Windows-Versionen etwas hinterher, doch die von uns benötigten Funktionen wurden angeboten. Wichtiger war damals die Kompatibilität mit den Windows-Daten. Und das war weitestgehend gegeben.

Ein anderes Thema war unser Hauptaufgabengebiet, das Projektmanagement. Hier hat sich die Situation nach und nach zu einem Drama entwickelt. Als einzige Projektmanagement-Software für Mac OS X war FastTrack Schedule von AEC erhältlich. Aber man merkte deutlich die Altlasten vom klassischen Macintosh OS. Außerdem gab es in der Software einige Ungereimtheiten, die einen professionellen Einsatz bei ProjectWizards ausschlossen.

Der nächste Schritt war auch nicht schmerzfreier. Da die Rechner damals noch mit einem PowerPC ausgestattet waren, waren Virtualisierungslösungen nicht sonderlich performant. Somit schied der Einsatz von MS Project auf Mac OS X aus. Wir hatten zwar einige Zeit einen Windows-Rechner mit Terminal-Server am Start, auf dem dann via Remote Desktop zugegriffen wurde. Aber das war auch nicht das Gelbe vom Ei.

Also wurde weiter nach Alternativen gesucht. Irgendjemand in der Firma fing dann an, MS Excel als Projektmanagement-Werkzeug zu verwenden. Gute Idee, dachte ich mir und folgte ihm bereitwillig. Nach einigen Wochen hatten wir eine ansehnliche Menge an Datenblättern mit unzähligen Charts zusammen-*gescrriptet*. Problematisch wurde nur die von Tag zu Tag geringer werdende Übersichtlichkeit.

Als dann schlussendlich Einzelne wieder anfangen, die Komponente Software vollständig außer Acht zu lassen und ihren Job manuell von Hand erledigten, war mir klar, dass etwas geschehen muss. So habe ich die Erstellung einer Marktübersicht in Auftrag gegeben. Ich wollte das Thema jetzt endlich strukturiert angehen und erst einmal wissen, welche Programme für Mac OS X auf dem Markt waren. Denn dieser Parameter hatte sich trotz aller Schwierigkeiten nicht geändert. Ich habe einmal gesehen, wie eine Virusattacke einen weltweit operierenden Konzern lahmgelegt hat. Das sollte bei uns nicht geschehen. Daher war der Mac nach wie vor gesetzt.

Das Ergebnis der Marktübersicht war in der Tat übersichtlich. Ganze vier Programme waren aufgeführt, die in irgendeiner Weise als Projektmanagement-Werkzeug einsetzbar waren. Nach einigen Tests stellen sich zwei als mögliche Kandidaten heraus. Leider waren aber einige Unzulänglichkeiten enthalten. Zuerst versuchten wir, über den Support der Hersteller dem Thema mit Funktionswünschen Herr zu werden. Leider war das eine Fehlanzeige. Also schrieb ich je eine Mail an beide Hersteller und bot ihnen eine Kooperation an. Ich war mittlerweile bereit, Geld zu investieren, schätzte aber den zweiten Teil meines Angebots viel höher ein: unser Wissen. Ich wollte einen KnowHow-Transfer starten und gemeinsam mit einem der Entwickler „die beste Projektmanagement-Software der Welt“ erschaffen. Denn eines waren wir zu dem Zeitpunkt nicht: Software-Entwickler.

Beide Hersteller haben abgelehnt, eine Kooperation einzugehen. Das war unverständlich, aber nicht zu ändern. Mein Druck wurde in der Zwischenzeit aber immer größer. Durch die Konzeptionslosigkeit in Sachen Software stellten sich immer öfter Fehler ein. Vermeidbare Fehler. Und damit

wurde das Problem existenziell. Nach einer ersten finanziellen Kalkulation zeigte sich, dass die Firma besser Geld in eine eigene Software investieren kann. Weitere Fehler würden uns weitaus teurer zu stehen kommen.

Damit war es beschlossen, wir würden eine eigene Software programmieren ... lassen. Wie gesagt, wir waren keine Entwickler. Ein erstes Konzept war schnell zusammengestellt. Nicht zuletzt durch die Hilfe einiger Partner und Kunden. Denn ich hatte mich entschlossen, das Projekt durch den Lizenzverkauf der Software an ausgewählte Kunden zu refinanzieren. Mit etwas Glück würde unsere eigene Lizenz dann sogar kostenlos sein. Ganz schön naiv ...

Mittlerweile schrieben wir das Jahr 2003, und auf gebe.net (damals ein Marktplatz für Freiberufler) habe ich Namen und Adressen einiger Software-Entwickler für Cocoa gefunden. Genau das war mir sehr wichtig: Wenn wir schon eine neue Software für das Mac OS X entwickeln, dann sollte es auch in Sachen Entwicklungssprache top aktuell sein.

Anfang 2004 schien es, dass wir einen Partner für die Entwicklung gefunden hatten. Es fehlte eigentlich nur noch das abschließende OK von mir für den Start, als sich noch ein Nachzügler aus Frankfurt am Main meldete. Da ich sowieso eine Reise in die Richtung geplant hatte, erschien es mir vernünftig, auch diesen Kandidaten einmal unter die Lupe zu nehmen.

Die fachliche Qualität konnte ich bei dieser Suche nur als geneigter Laie bewerten. Also war es mir bei der Selektion viel wichtiger, mit dem künftigen Partner reden zu können. Ich musste feststellen, wie hoch die Auffassungsgabe und die Bereitschaft, mit eigenen Ideen auch mal über den Tellerand zu schauen, ausgeprägt war. Schließlich gehört bei Entscheidungen von solcher Tragweite immer eine gute Portion *Bauchgefühl* dazu. War der erste Kandidat schon ganz o.k., fand ich aber zu dem Menschen aus Frankfurt a. M. einen noch direkteren Zugang. Es passte einfach alles noch einen Tick besser. Und somit wurde die Entscheidung in letzter Minute revidiert und Frank Illenberger wurde freiberuflich der Entwickler von Merlin.

Der Name Merlin stand übrigens lange vor der ersten Zeile Code fest. Zum einen waren wir Project-Wizards, daher musste unsere Software auch den Namen eines Zauberers tragen. Andererseits haben wir viele Namen aus der Artus-Sage im Gebrauch, da war die Entscheidung nicht sehr weit hergeholt. Denn; genauso wie der historische Merlin für König Artus der Zauberer und Berater war, sollte unser Merlin der Zauberer und Berater für den Projektmanager werden. Und einen Namen aus Sicht des guten Marketings brauchten wir ja nicht zu wählen. Merlin sollte ja nur an ausgewählte Partner verkauft werden. Wieder ganz schön naiv ...

Am 9. April 2004 hatten Frank Illenberger und ich unser Kick-Off-Meeting in Frankfurt. Das Konzept wurde durchgesprochen, Fragen wurden beantwortet und Ideen ausgetauscht. Frank wollte etwa zwei Tage pro Woche an Merlin arbeiten. Einen Zieltermin gab es nur sehr grob, da wir beide so ein Projekt noch nie hatten. Ganz recht, Frank hatte bis dahin nur kleine Programme geschrieben. Erwähnte ich schon, dass wir etwas naiv an das Projekt herangingen?

Wie auch immer – nicht zuletzt Franks analytischer und akribischer Arbeitsweise ist es zu verdanken, dass Merlin schnell Formen annahm. Kleine und größere Krisen inklusive. Im Juli 2004 kam dann aber ein einschneidendes Erlebnis. Ich bekam eine E-Mail von Apple und wurde zur Apple-Expo nach Paris eingeladen, Merlin zu präsentieren. Schön, dachte ich mir, mache ich gerne. Nur woher wusste Apple von Merlin? Das Projektteam war mittlerweile auf knapp 20 Personen angewachsen, die in irgendeiner Form beteiligt waren. Natürlich hatte jeder eine NDA (Geheimhaltungsvereinbarung) unterzeichnet. Aber einer hat wohl geplaudert.

So habe ich mich nach Paris begeben und Merlin präsentiert. Ich wurde von Michel Suter mit den Worten „ich habe etwa 20 Minuten Zeit“ begrüßt und startete mit meiner wohl vorbereiteten Präsentation ... Nach zehn Minuten brach Michel ab und fragte mich mit Begeisterung nach dem geplanten Veröffentlichungsdatum. Als ich ihm aber verständlich machte, dass es Merlin nicht öffentlich geben wird, wurden seine Worte eindringlicher: „Ich hätte Schläge verdient, wenn ich so ein tolles Programm nicht für alle Macintosh-Anwender verfügbar machen würde!“ Gut, die Nachricht kam an. Noch im Flugzeug zurück nach Deutschland setzte ich einen Business-Plan auf. Die Entscheidung war gefallen: Merlin sollte es für Mac OS X für die breite Masse geben.

Ich kann nicht behaupten, dass ich diese Entscheidung bis heute in irgendeiner Form bereut habe. Der Rest ist, wie man so schön sagt, Geschichte...

Am 9. November 2004 erschien Merlin 1.0 und setzte damit den Startpunkt einer der erfolgreichsten Projektmanagement-Programme auf dem Mac. Oder, wie ich immer gerne sage, da haben wir wohl mehr richtig als falsch gemacht.

Ein Rückblick auf zwanzig Jahre

Ich kann es gar nicht fassen; es sind mittlerweile 20 Jahre vergangen. Hin und wieder nehmen ich den Ordner mit den Projektunterlagen für Merlin aus dem Regal und stöbere darin – rein aus nostalgischen Gründen. Und es ist super interessant, zu sehen mit welcher Naivität ich damals an das ganze Projekt herangegangen bin. Mit der darin beschriebenen Software hat die aktuellen Version kaum noch etwas zu tun.

Das beginnt mit dem Namen. Heute heißt die Software Merlin Project. Hießen die erste und zweite Version einfach nur Merlin oder – sehr kreativ – Merlin 2, erfolgte die notwendige Umbenennung mit der dritten Generation Anfang 2015. Wir wollten mit dem Namen einfach näher am Produktzweck sein – und da war die Umbenennung eine sehr gute Idee.

Sehr gefreut haben wir uns über diverse Auszeichnungen. Darunter in 2007 der [Editors Choice Award](#) – kurz Eddy, und in 2008 waren wir die [Business Software of the Year](#) beim MacUser-Verlag in England. Leider gibt es diese Auszeichnungen heute kaum noch.

Der größte Aufwand war Merlin Project, das 2015 auf den Markt kam. Intern haben wir sie Version 3 genannt, aber durch die Umbenennung erschien sie ohne Zahl. Für diese Version wurde die Software vollständig neu geschrieben. Das war ein riesiges Projekt. Aber über die Jahre zuvor gab es sehr viele strategische Änderungen im OS X – wie das macOS damals noch hieß. Und die mussten irgendwann umgesetzt werden. Leider in einigen Fällen sogar mehrfach; wer erinnert sich noch an das Thema mit der Garbage Collection in Objective C?

In 2016 haben wir in [Merlin Project 4](#) unsere eigenes [patentierete](#) Technik für die Synchronisation eingebaut. Zuerst über den Umweg eines eigenen Servers: Merlin Server. Der kam bei den Kunden aber nicht so gut an. Diese wollten lieber kostenlos über die Dropbox & Co. synchronisieren. Also hat der Server leider nicht sehr lange gelebt. Heute wird das Patent direkt in Merlin Project genutzt.

Aber wir mussten auch ernsthafte Krisen meistern. Die größte und sogar [öffentlich diskutierte](#) war die Pleite von Kagi in den USA. Da Kagi zu dem Zeitpunkt unser primärer Dienstleister für das Billing war, hätte uns das 2016 fast mit in den Abgrund gezogen. Nicht nur mein immer schon sehr konservatives und risikobewusstes Finanzmanagement hat uns letzten Endes finanziell gerettet. Auch die

konsequente und gemeinsame Anstrengung des ganzen Teams hatte einen großen Anteil an der Bewältigung der Krise.

Der nächste wichtige Übergang war für uns der Wechsel auf [Abonnement](#). Adobe war wohl einer der ersten großen Anbieter. Wir selbst haben viele Jahre damit gehadert. Ich selbst war bekannt ein ein sogenannter Abo-Hasser. Aber irgendwann musste auch ich realisieren, dass ein dauerhaftes Business für uns nur noch mit dem Abo-Modell möglich ist.

Noch ein ganz anderes Projekt haben wir realisiert: [adoc Studio](#). Auch hier war [die Entstehungsgeschichte](#) ähnlich motiviert. Mit der integrierten Schreibumgebung für technische Dokumente ist natürlich auch dieses Handbuch entstanden.

Aber neben den ganzen Erfolgen und gemeisterten Krisen haut mich eine Sache total um. Sehr viele Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die in den 20 Jahren zu uns gestoßen sind, arbeiten heute noch mit im Team. Das ist nicht üblich und schon gar nicht selbstverständlich.

Und wieder sage ich; „da haben wir wohl mehr richtig als falsch gemacht“.

Danke!

Frank Blome ¹

1. Dieses Dokument wurde mit [adoc Studio](#) erstellt.