

# Merlin Project

Wie alles begann

© 2004-2017 - Frank Blome, ProjectWizards GmbH

## Table of Contents

Das "Making of Merlin Project" oder *War Merlin ein Projektmanager?*

1

## Das "Making of Merlin Project" oder *War Merlin ein Projektmanager?*

Erfolgreiche Produkte haben meistens eine Geschichte dahinter. So auch Merlin, zu dem ich – Frank Blome – 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 zwar 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 Mac 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 geskriptet“. 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 „zu Fuß“ oder besser gesagt 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 mit Funktionswünschen dem Thema Herr zu werden. Leider war das eine Fehlanzeige. Also schrieb ich je eine Mail an beide Hersteller und bat 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.

für mich Überraschend, haben es beide Hersteller abgelehnt, eine Kooperation einzugehen. Das war unverständlich, aber nicht zu ändern. Mein Druck wurde in der Zwischenzeit 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 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 topaktuell 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 a. M. meldete. Da ich sowieso eine Reise in die Richtung geplant hatte, erschien es mir nicht unvernünftig, 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 Partner reden zu können. Ich musste feststellen, wie hoch die Auffassungsgabe und die Bereitschaft, mit eigenen Ideen auch mal Über den Tellerrand 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 in dem Menschen aus Frankfurt a. M. schnell 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 ProjectWizards, daher musste unsere Software auch den Namen eines Zauberers tragen. Andererseits haben wir viele Namen aus der Arthus-Sage im Gebrauch, da war die Entscheidung nicht sehr weit hergeholt. Denn, genau so wie der historische Merlin für König Arthus 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. Ganz schön naiv...

Am 9. April 2004 hatten Frank Illenberger und ich dann 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 „gepetzt“.

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. Ich startete mit meiner wohl vorbereiteten Präsentation ... nach zehn Minuten brach Michel ab und fragte 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 der zurzeit erfolgreichsten Projektmanagement-Software. Oder, wie ich immer gerne sage, „da haben wir wohl mehr richtig als falsch gemacht“.