# Vergleich zentraler Healing-Addon-Funktionen (MoP Classic)

## Überblick und Vorgehen

In **Mists of Pandaria Classic** stehen Heal-Addons wie **VuhDo**, **Grid2**, **LunaUnitFrames**, **Plexus**, **Aptechka** oder **sRaidFrames** bereit. Im Folgenden werden besonders nützliche Funktionen dieser Addons analysiert – mit Blick auf technische Stärke, vorhandene Alleinstellungsmerkmale und ressourcenschonende Umsetzungen für 40-Spieler-Raids. Zudem wird betrachtet, wie die Addons eingehende Heilung vorhersagen (LibHealComm vs. Blizzard-API), welche Designs sie für Overlays/Debuff-Icons/Aggro-Warnungen verwenden und ob sie **Precast-Heal-Systeme** einsetzen. Ziel ist eine tabellarische Gegenüberstellung relevanter Funktionen samt Einschätzung, inwiefern diese zur Integration in das geplante **NOD-Heal-Modul** geeignet sind.

## Funktionsvergleich der Healing-Addons

| **Funktion** | **Unterstützende Addons (Beispiel + Link)** | **Besonderheiten der Umsetzung** | **Eignung für NOD-Integration** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Eingehende Heilungsprognose** <br/>(Heal Prediction via LibHealComm/Blizzard) | VuhDo [[1][2]](https://www.wowinterface.com/downloads/info24919-VuhDoClassic.html#:~:text=,Use%20LibHealComm) <br/> Grid2 [[3]](https://www.wowace.com/projects/grid2/issues/1112#:~:text=michaelsp%20%20posted%20a%20comment,Sep%2030%2C%202022) <br/> LunaUnitFrames [[4]](https://www.curseforge.com/wow/addons/lunaunitframes#:~:text=,cost%20prediction%20and%20much%20more)[[5]](https://www.curseforge.com/wow/addons/lunaunitframes#:~:text=,Totem%20timer) <br/> Plexus (via Plugin) <br/> HealBot [[6]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=filtered%20and%20sorted,the%20overhealing%20amount%20is%20configurable) | *Technik:* Fast alle modernen Heal-Addons unterstützen **LibHealComm-4.0** zur Vorhersage eingehender Heilung und kommunizieren diese zwischen Addons. So werden auch Heilungen anderer Heiler angezeigt, sofern diese ein kompatibles Addon nutzen[[1]](https://www.wowinterface.com/downloads/info24919-VuhDoClassic.html#:~:text=,Use%20LibHealComm)[[7]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=their%20raid%20frames%20to%20use,all%20frame%20addons%20support%20healcomm). Blizzard’s eigene API (UnitGetIncomingHeals) dient oft nur als Fallback, da sie in Classic-Versionen unzuverlässig oder unvollständig ist (z.B. werden HoTs und Modifikatoren teils ignoriert)[[3]](https://www.wowace.com/projects/grid2/issues/1112#:~:text=michaelsp%20%20posted%20a%20comment,Sep%2030%2C%202022)[[8]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=Some%20frame%20addons%20created%20an,healcomm%20API%20and%20vice%20versa). VuhDo bietet etwa eine Option „Use LibHealComm“ an, um die Lib zu aktivieren[[1]](https://www.wowinterface.com/downloads/info24919-VuhDoClassic.html#:~:text=,Use%20LibHealComm). <br/> *Stärken:* Mit LibHealComm können Addons **abgebrochene Casts** und **Überschneidungen** besser handhaben (weniger „Geister-Heilbalken“)[[9]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=unfortunately%20the%20addon%20was%20discontiniued,all%20frame%20addons%20support%20healcomm)[[8]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=Some%20frame%20addons%20created%20an,healcomm%20API%20and%20vice%20versa). Allerdings sehen Heiler ohne kompatibles Addon diese Vorhersagen nicht – hier greifen manche Addons (z.B. VuhDo) auf die Blizzard-API zurück, obwohl deren Werte in Classic teils 10-fach falsch sein können[[8]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=Some%20frame%20addons%20created%20an,healcomm%20API%20and%20vice%20versa). | **Hoch** – Eine **verlässliche Heal-Vorhersage** ist essenziell. NOD sollte LibHealComm für MoP Classic integrieren, um Fremd-Heilungen genau darzustellen. Zusätzlich empfiehlt sich ein Fallback zur Blizzard-API, um zumindest *irgendwelche* Eingangsheilmengen anzuzeigen, falls Mitspieler kein LibHealComm nutzen[[1]](https://www.wowinterface.com/downloads/info24919-VuhDoClassic.html#:~:text=,Use%20LibHealComm). Die Kombination beugt der in Classic häufigen Inkonsistenz (Lib vs. kein Lib) vor[[10]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=So%20the%20healers%20in%20an,encounters%20a%20situation%20like%20this). |
| **HoT- und Absorb-Anzeigen** <br/>(Heal-over-Time & Schilde) | VuhDo [[11]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=,Charmed%20status)[[12]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=,Shields) <br/> Grid2/Plexus (Plugins für HoTs/Schilde)[[13]](https://www.curseforge.com/wow/addons/plexus#:~:text=Image%3A%20item%20image)[[14]](https://github.com/doadin/Plexus/wiki/Plugins#:~:text=PlexusStatusAurasExt%20Doadin%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F,Doadin%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F) <br/> HealBot[[15]](https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/hots-on-healthbar/1622676#:~:text=HOTS%20on%20Healthbar%3F%20,as%20the%20hot%20times%20out)[[16]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=configurable.%20,) <br/> Aptechka | *Technik:* Addons visualisieren **eigene HoTs** oft durch kleine Indikator-Icons oder farbige Balkensegmente auf den Einheitframes. VuhDo etwa bietet bis zu *7 separate HoT-Symbole* an konfigurierbaren Positionen an[[17]](https://www.icy-veins.com/forums/topic/13391-vuhdo-configuration-hot-iconscd-tracking/#:~:text=Vuhdo%20Configuration%20,5%20that%20you%20are%20using), um alle wichtigen Heilung-über-Zeit-Effekte sichtbar zu machen. Ähnlich kann HealBot ablaufende HoTs durch schwindende Farb-Balken anzeigen[[15]](https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/hots-on-healthbar/1622676#:~:text=HOTS%20on%20Healthbar%3F%20,as%20the%20hot%20times%20out). **Absorbs (Schilde)** – z.B. durch Disziplin-Priester – werden bei VuhDo als extra Balkensegment („Shieldbar“) am HP-Balken dargestellt[[12]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=,Shields). Auch HealBot und Grid2 können eingehende Heilung *und* Absorbs farblich getrennt anzeigen[[18]](https://healbot.dpm15.net/wiki/doku.php/options:overrides:effects#:~:text=the%20bars,will%20ignore%20the%20skin%20settings)[[6]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=filtered%20and%20sorted,the%20overhealing%20amount%20is%20configurable). <br/> *Besonderheiten:* Durch solche Overlays erkennen Heiler auf einen Blick *laufende Effekte* auf dem Spieler: VuhDo und Grid2 erlauben z.B. farbcodierte Eck-Icons (etwa ein grünes Symbol für **Renew** oder Lifebloom im Eck)[[13]](https://www.curseforge.com/wow/addons/plexus#:~:text=Image%3A%20item%20image). Aptechka bringt hier vieles bereits vorkonfiguriert für alle Heilklassen mit, sodass die wichtigsten HoTs und Buffs ohne großen Setup-Aufwand sichtbar sind[[19]](https://legacy-wow.com/classic-addons/aptechka-classic/#:~:text=Notable%20features%3A%20%E2%80%93%20Preconfigured%20for,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals). | **Hoch** – **HoT-Indikatoren** sind für ein Heal-Addon unverzichtbar, um z.B. doppelte HoTs zu vermeiden (keine zwei Rejuvenations auf einem Ziel). NOD sollte mindestens eigene HoTs und Schilde auf Frames kenntlich machen. Eine **Übernahme der VuhDo-Logik** (mehrere konfigurierbare HoT-Slots) wäre sinnvoll[[17]](https://www.icy-veins.com/forums/topic/13391-vuhdo-configuration-hot-iconscd-tracking/#:~:text=Vuhdo%20Configuration%20,5%20that%20you%20are%20using). Absorb-Anzeigen (z.B. als andersfarbiger Segment-Balken) erhöhen den Nutzen erheblich, da Heiler damit **Schutzschilde** wie z.B. *Power Word: Shield* oder *Guard* aus MoP sofort einplanen können[[12]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=,Shields). |
| **Debuff-Icons und Dispelfilter** <br/>(Negative Effekte hervorheben) | Grid2/Plexus (Debuff-Status, z.B. Icons oder farbige Rahmen) <br/> VuhDo (Debuff-Symbole & Farbrahmen) <br/> Aptechka [[19]](https://legacy-wow.com/classic-addons/aptechka-classic/#:~:text=Notable%20features%3A%20%E2%80%93%20Preconfigured%20for,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals) <br/> LunaUnitFrames | *Technik:* Alle genannten Addons zeigen Debuffs an, unterscheiden aber in *Darstellung und Filterung*: Grid2/Plexus setzen oft kleine **Debuff-Icons** (z.B. in der Mitte oder in Ecken des Frames), während VuhDo standardmäßig den ganzen Rahmen rot/blau einfärbt oder ein deutliches Symbol über den Frame legt, wenn jemand einen **kritischen Debuff** hat (etwa einen *Dispellable*-Effekt). <br/> *Besonderheiten:* Viele Addons bieten Filter, damit **nur relevante Debuffs** angezeigt werden – etwa nur solche, die der Spieler *selbst entfernen* kann (Fluch, Magie, Krankheit etc.). Aptechka hat hierfür eine **Blacklist und Priorisierung** eingebaut[[20]](https://legacy-wow.com/classic-addons/aptechka-classic/#:~:text=%E2%80%93%20Autoscaling%20depending%20on%20raid,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals), um unwichtige Debuffs (z.B. „Heiße Füße“-Fun-Debuffs) zu unterdrücken. VuhDo erlaubt benutzerdefinierte Debuff-Listen und zeigt z.B. *nur* Betäubungen oder Raid-Mechaniken an, während triviale Effekte ignoriert werden. So wird die **Informationsflut** reduziert. Zudem sortieren manche Addons mehrere Debuffs nach Wichtigkeit (z.B. zuerst *Magie*-Debuff, da entfernbar, dann andere). | **Hoch** – **Klare Debuff-Anzeigen** sind unerlässlich für effizientes Heilen/Dispellen. NOD sollte zumindest einen markanten **Debuff-Indikator** bieten (z.B. Symbol oder farbiger Rand) und Filter nach Dispel-Typ vorsehen[[20]](https://legacy-wow.com/classic-addons/aptechka-classic/#:~:text=%E2%80%93%20Autoscaling%20depending%20on%20raid,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals). Die Implementierung kann sich an Grid2/Plexus orientieren, wo modulare Status-Indikatoren genutzt werden. Eine *Priorisierung* (ähnlich Aptechka) wäre wünschenswert, damit z.B. ein **tödlicher Debuff** den Frame sofort auffällig markiert, schwächere aber im Hintergrund bleiben. |
| **Aggro- und Bedrohungs-Warnung** <br/>(Tank-Status, Aggro-Indikator) | Plexus [[13]](https://www.curseforge.com/wow/addons/plexus#:~:text=Image%3A%20item%20image) <br/> VuhDo [[21]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=,class%2C%20level%20and%20current%20location) <br/> Grid2 (integrierter Aggro-Status) <br/> HealBot | *Technik:* Fast alle Heil-Addons markieren, **wer aktuell Aggro** hat. Üblich ist ein roter Leuchten oder Rahmen am entsprechenden Unit-Frame. Bei Plexus/Plexus wird z.B. ein roter Rahmen um die Spieleranzeige gezogen, wenn dieser Spieler von einem Mob anvisiert wird[[13]](https://www.curseforge.com/wow/addons/plexus#:~:text=Image%3A%20item%20image). Grid2 hat einen integrierten *Aggro-Status*, den man auf einen Indikator (Rahmen, Ecktext etc.) legen kann. VuhDo bietet neben einem Aggro-Rand auch eine **Bedrohungsanzeige** in Form eines kleinen Balkens oder farblichen Hintergrunds, der anzeigt, *wie hoch* die aktuelle Threat im Verhältnis zum Tank ist (z.B. gelb für moderate, rot für hohe Bedrohung). <br/> *Besonderheiten:* Einige Addons (VuhDo, Grid2) unterstützen zusätzlich **Haupttank-Markierungen** – etwa spezielle Frames oder Symbole für die von der Raidleitung definierten Main Tanks. So erkennt man Tanks sofort und sieht, wer Aggro haben *sollte*. Für Heiler wichtig ist auch die **Aggro-Wechselwarnung**: VuhDo kann z.B. kurz aufblinken, wenn ein Nicht-Tank plötzlich Aggro erhält. | **Hoch** – Ein **Aggro-Indikator** sollte im NOD-Heal-Modul nicht fehlen, da er frühzeitig vor Schaden auf Gruppenmitglieder warnt. Die Umsetzung kann schlicht sein (roter Rahmen oder Symbol), bringt aber großen Mehrwert[[13]](https://www.curseforge.com/wow/addons/plexus#:~:text=Image%3A%20item%20image). Auch eine Integration mit der **Tank-Rolle** wäre hilfreich (z.B. Tank-Frames besonders markieren), um Aggro-Ereignisse besser einzuordnen. Insgesamt leicht zu implementieren (Blizzard-API stellt Aggro-Flag bereit) und **performant**, daher klare Empfehlung. |
| **Smart-AoE-Heal *Cluster* Indikator** <br/>(Kettenheilung/Wildwuchs-Hilfe) | VuhDo [[22]](https://www.warcrafttavern.com/wow/guides/vuhdo-addon-guide/#:~:text=The%20indicator%20draws%20a%20box,These) <br/> Aptechka [[23]](https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html#:~:text=,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals) <br/> (Grid2 optional via Weakaura/Plugin) | *Technik:* Einige Addons unterstützen den Heiler bei **zielbasierten Gruppenheilungen**. VuhDo besitzt z.B. die *Cluster-Funktion*: Wenn der Heiler mit der Maus über einem Spieler schwebt, berechnet VuhDo, welche umliegenden Einheiten von einem AoE-Heal (etwa *Kettenheilung* des Schamanen oder *Wildwuchs* des Druiden) getroffen würden. Die betroffenen Einheiten werden **visuell hervorgehoben**, oft durch einen dünnen Rahmen oder Kästen um die entsprechenden Frames[[22]](https://www.warcrafttavern.com/wow/guides/vuhdo-addon-guide/#:~:text=The%20indicator%20draws%20a%20box,These). So erkennt man, welcher Spieler der optimalste Ausgangspunkt für die AoE-Heilung ist (maximale Verbündete in Reichweite). Aptechka bietet ähnliche **Feedback-Indikatoren für smarte AoE-Heals**[[23]](https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html#:~:text=,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals) – vermutlich werden dort die Ziele, die von einem Gruppenheal mit erwischt würden, farblich markiert. <br/> *Besonderheiten:* Diese Funktionen nutzen Entfernungsmessung und teilweise HealComm-Daten, um Kettenheilsprünge zu simulieren. Manche Addons (z.B. ältere Grid-Plugins) erlaubten auch die Anzeige der **Trefferanzahl** (etwa eine Zahl, wie viele Leute in WG-Reichweite eines Ziels sind). VuhDo lässt den Nutzer konfigurieren, ab wie vielen potentiellen Zielen der Cluster-Indikator aufleuchten soll (z.B. „zeige nur, wenn ≥3 Leute getroffen würden“). | **Mittel** – Für fortgeschrittene Heiler ist dies extrem nützlich, allerdings ist die Implementierung komplexer. Wenn NOD den Fokus auf innovative Features legt, wäre ein **Cluster-Overlay** lohnend[[22]](https://www.warcrafttavern.com/wow/guides/vuhdo-addon-guide/#:~:text=The%20indicator%20draws%20a%20box,These): Gerade bei 25+ Spielern hilft es sehr, Kettenheilungen optimal einzusetzen. Zu beachten ist jedoch die **Performance**: ständige Distanzberechnungen in 40er-Raids könnten kostspielig sein. Eine mögliche Umsetzung wäre on-demand (z.B. nur bei bestimmten Zaubern oder Tastendruck die Cluster anzeigen). Insgesamt *wünschenswert*, aber kann als spätere Erweiterung kommen, falls initialer Aufwand zu hoch ist. |
| **Klick-Heilung & Mouseover-Bindings** <br/>(Click-Cast von Heilzaubern) | VuhDo [[24]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=Casting%3A) <br/> HealBot [[25]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=HealBot%20allows%20for%2020%20key%2Bmouse,when%20overhealing%2C%20the%20overhealing%20amount) <br/> Grid2 + Clique <br/> Plexus + PlexusClickSets [[26]](https://github.com/doadin/Plexus/wiki/Plugins#:~:text=PlexusStatusAurasExt%20Doadin%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F,Doadin%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F) | *Technik:* **Click-Casting** bedeutet, dass Heilsprüche direkt durch Mausklicks auf den Einheiten-Frame ausgelöst werden (ggf. mit Modifikator-Tasten). VuhDo und HealBot haben dieses Feature **integriert**: In VuhDo können bis zu 40 verschiedene Maus+Tastenkombinationen belegt werden (Links/Rechts/Mittel + Alt/Strg/Shift usw.)[[27]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=,casts%20whenever%20cooldown%20is%20over). HealBot ähnlich – es bietet standardmäßig eine vorkonfigurierte Belegung (Links = kleinster Heal, Rechts = großer Heal etc.), was Einsteigern einen „EZ-Mode“ bietet. Grid2 und Plexus selbst bringen kein eingebautes Click-Cast mit, lassen sich aber mit dem Addon **Clique** oder speziellen Plugins (z.B. PlexusClickSets) ergänzen[[26]](https://github.com/doadin/Plexus/wiki/Plugins#:~:text=PlexusStatusAurasExt%20Doadin%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F,Doadin%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F), um vergleichbares Verhalten zu erzielen. <br/> *Besonderheiten:* Addons wie VuhDo erlauben neben Zaubern auch **Makros oder Items** auf Klicks zu legen (z.B. Tränke, defensives Makro)[[24]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=Casting%3A). Zudem gibt es Features wie *SmartCast*: HealBot kann z.B. außerhalt des Kampfes automatisch einen Wiederbelebungszauber auf einen toten Spieler casten, wenn man diesen Rechtsklickt (*Auto-Res*), oder im Kampf automatisch zwischen Heilung und Debuff-Entfernung unterscheiden (wenn Ziel voller HP, dann Dispellen statt Heilen). Solche Automatismen sind aber in neueren Classic-Clients oft abgeschwächt (wegen Regeln für geschützte Funktionen). | **Hoch** – Eine **eingebaute Klick-Heil-Funktion** erhöht den Wert des NOD-Moduls enorm. Da NOD gezielt ein Heal-Tool ist, sollte es ohne Dritt-Addon ala Clique auskommen. Die Implementierung kann sich an VuhDo/HealBot orientieren, mit einem intuitiven Bindings-Interface. Wichtig ist auch die Unterstützung von **Mouseover-Hotkeys** (Tastatur), damit Heiler wahlweise per Tastendruck über den Frames heilen können. Insgesamt ein Muss für Komfort (viele Heiler wollen nicht Dutzende Mouseover-Makros manuell schreiben). |
| **Profil-Umschaltung & Skalierung** <br/>(5/10/25/40 Gruppen dynamisch handhaben) | Aptechka [[19]](https://legacy-wow.com/classic-addons/aptechka-classic/#:~:text=Notable%20features%3A%20%E2%80%93%20Preconfigured%20for,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals) <br/> Grid2 (Themes pro Raidgröße) <br/> VuhDo (Setup-Profile) | *Technik:* Diese Funktion passt das Erscheinungsbild/Layout der Raidframes **automatisch** an die Raidgröße oder Spielsituation an. Aptechka z.B. skaliert die Frame-Größe automatisch herunter, sobald mehr als 27 Spieler in der Gruppe sind (bzw. wechselt ab bestimmten Schwellen das Profil)[[19]](https://legacy-wow.com/classic-addons/aptechka-classic/#:~:text=Notable%20features%3A%20%E2%80%93%20Preconfigured%20for,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals) – so bleiben die Frames übersichtlich, auch wenn ein 40er-Raid angezeigt wird. Grid2 bietet *Themes*, die man für unterschiedliche Gruppenstärken (oder Instanztypen) definieren und vom Addon automatisch aktivieren lassen kann. VuhDo erlaubt das Speichern mehrerer **Profil-Layouts** (z.B. ein Layout für 5er Dungeon, eines für 25er-Raid mit kleinerer Frame-Größe) und kann via Einstellungen halbautomatisch gewechselt werden. <br/> *Besonderheiten:* Automatisches Profil-Switching erhöht den Komfort enorm – der Heiler muss nicht manuell UI-Anordnungen ändern, wenn er von einer kleinen Gruppe in einen Schlachtzug wechselt. Einige Addons schalten auch z.B. bei **Schlachtfeldern** (40 Mann) auf ein spezielles Profil um. Wichtig ist, dass die **Performance** in 40er-Gruppen stimmt: Aptechka’s Minimalismus kommt großen Raids entgegen (geringer Speicherbedarf ~500KB, wenige Module)[[28]](https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html#:~:text=Notable%20features%3A%20,Debuff%20highlighting). | **Hoch** – NOD sollte zumindest **skalierbare Frame-Größen** oder ein automatisches Umschalten der Anzeige je nach Raidgröße anbieten[[19]](https://legacy-wow.com/classic-addons/aptechka-classic/#:~:text=Notable%20features%3A%20%E2%80%93%20Preconfigured%20for,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals). Das erleichtert die Nutzung in **40er-Raids** enorm (Platz auf dem UI, Übersicht). Falls direktes Autoswitching zu aufwändig ist, könnten vordefinierte Profile (z.B. „Solo/Gruppe“, „Raid 40“) bereitgestellt werden, zwischen denen der Nutzer schnell wechseln kann. Da NOD als neues Addon Performance-Vorteile nutzen kann, sollte es – wie Aptechka – auf **schlanken Code** setzen, damit auch bei 40 Spielern und hoher Event-Last (viele HoT-Ticks, Heilungen) keine FPS-Einbrüche entstehen. |
| **Performance & Ressourcen** <br/>(Effizienz in 40-Spieler-Umgebung) | sRaidFrames [[29]](https://turtle-wow.fandom.com/wiki/Addons#:~:text=sRaidFrames%20%20Lightweight%20raid%20frames,Info) <br/> Grid2 [[30]](https://www.curseforge.com/wow/addons/grid2/files/2761471#:~:text=) <br/> Aptechka [[31]](https://www.reddit.com/r/WowUI/comments/11ajef0/help_are_grid2_vuhdo_elvui_and_default_the_only/#:~:text=%E2%80%A2%20%203y%20ago) | *Technik:* Ältere Addons wie **sRaidFrames** wurden von Anfang an für 40-Mann-Schlachtzüge optimiert – sie sind **extrem schlank** (nur Kernfunktionen) und belasten das UI minimal[[29]](https://turtle-wow.fandom.com/wiki/Addons#:~:text=sRaidFrames%20%20Lightweight%20raid%20frames,Info). Grid2 rühmt sich ebenfalls als *„modular, lightweight“* Addon[[30]](https://www.curseforge.com/wow/addons/grid2/files/2761471#:~:text=): nicht benötigte Module (Statusarten, Indikatoren) können deaktiviert bleiben, um CPU zu sparen. Aptechka wird von Nutzern als „super clean“ und nicht überfrachtet gelobt[[31]](https://www.reddit.com/r/WowUI/comments/11ajef0/help_are_grid2_vuhdo_elvui_and_default_the_only/#:~:text=%E2%80%A2%20%203y%20ago) – was in Großschlachtzügen die Bildrate stabil hält. Techniken wie **throttling** (Updates in Intervallen statt bei jedem Event) sind in diesen Addons üblich, um die Event-Flut (Combat Log in Raids) zu bewältigen. <br/> *Besonderheiten:* Manche Addons deaktivieren bestimmte Features automatisch in großen Raids – z.B. VuhDo’s *Cluster* wurde in Classic teils automatisch abgeschaltet in 40er-Schlachtzügen, um Leistung zu sparen (Nutzerberichte). Generell gilt: Weniger aufwändige **Grafikelemente** (keine animierten Texturen o.Ä.) und effiziente **Event-Verarbeitung** (bündeln von Updates) machen ein Addon raid-tauglich. | **Hoch** – Da NOD gezielt für aktuelle Classic-Raids entwickelt wird, ist **Performance ein entscheidender Faktor**. Es sollte den Vorbildern folgen und modular sowie leichtgewichtig aufgebaut sein[[30]](https://www.curseforge.com/wow/addons/grid2/files/2761471#:~:text=). Unnötige Berechnungen (z.B. ständige Sortierungen, überflüssige Grafiken) sind zu vermeiden. Im Idealfall orientiert sich NOD an der Simplizität von sRaidFrames[[29]](https://turtle-wow.fandom.com/wiki/Addons#:~:text=sRaidFrames%20%20Lightweight%20raid%20frames,Info), ohne natürlich auf moderne Features ganz zu verzichten. Eine Empfehlung ist, schwere Funktionen (z.B. komplexe AoE-Berechnungen) optional zu machen, sodass der Nutzer im Zweifel für 40er-Content in einen „Performance-Modus“ schalten kann. |
| **Precast-/Overheal-System** <br/>(Vorab-Heilung & Abbruch-Indikator) | HealBot [[6]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=filtered%20and%20sorted,the%20overhealing%20amount%20is%20configurable)[[32]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=4,12) <br/> (Grid2 Overheal-Plugin, veraltet) | *Technik:* Nur wenige Addons verfügen über ein **explizites Precast-Heilsystem**. Ein herausragendes Beispiel ist **HealBot**: Es synchronisiert zwar eingehende Heilung ähnlich wie andere Addons, geht aber einen Schritt weiter und bietet einen **„Overheal Abort“-Indikator**. Konkret blendet HealBot einen *Abbrechen-Knopf* in der Leiste ein, wenn die aktuelle Heilung voraussichtlich überwiegend Overheal wäre[[6]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=filtered%20and%20sorted,the%20overhealing%20amount%20is%20configurable). Die Schwelle dafür ist konfigurierbar (Overheal-%), ebenso gab es einen *Overheal-Alarm*-Slider in den Optionen[[32]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=4,12). Das System ermutigt den Heiler, einen begonnenen Zauber abzubrechen, falls ein anderer Heiler das Ziel bereits vollheilt – eine Art *explizite Precast-Warnung*. <br/> *Besonderheiten:* Andere Addons setzen eher auf **implizite Signale**: Bei VuhDo/Grid sieht man den eingehenden Heilbalken auf dem Ziel und entscheidet manuell, ob man abbricht – aber es gibt keinen speziellen Button oder Alert. In modernen WoW-Interfaces (Retail) ist Overheal weniger kritisch durch hohe Manaregeneration; in Classic-Umgebungen hingegen ist Mana knapp, daher können solche Systeme hilfreich sein. | **Mittel** – Die Integration eines **Precast-Overheal-Warnsystems** wäre ein Alleinstellungsmerkmal für NOD. Insbesondere in progress-orientierten Raidgruppen könnte ein dezenter *Abbruch-Hinweis* (z.B. aufblitzender Rahmen oder Symbol bei >X% Overheal) die Heil-Effizienz steigern. Technisch erfordert dies die Auswertung der LibHealComm-Daten und Abgleich mit aktuellen HP. Wenn NOD hier innovativ sein will, kann es sich von HealBots Ansatz inspirieren lassen[[6]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=filtered%20and%20sorted,the%20overhealing%20amount%20is%20configurable). Zu beachten: Solche Mechaniken müssen fein abgestimmt sein, um nicht zu *nervös* zu reagieren (ggf. mit kleiner Verzögerung arbeiten, um Flackern zu vermeiden). Insgesamt ein fortgeschrittenes Feature – kein Muss zum Start, aber **potenzieller Mehrwert** für koordinierte Heilgruppen. |
| **Frames-Overlays & Castbars** <br/>(Zauberleisten, visuelles Feedback) | Aptechka (Incoming Casts) [[33]](https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html#:~:text=,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals) <br/> LunaUnitFrames (Castbars für Einheiten) <br/> VuhDo (Spell-Trace)[[34]](https://www.wowinterface.com/downloads/info24919-VuhDoClassic.html#:~:text=,incoming%20healing%20only%20partially%20working) | *Technik:* Unter **Overlays** fallen diverse visuelle Zusatzelemente auf den Einheitenfenstern. Beispielsweise zeigen UnitFrames-Addons wie Luna oder SUF kleine **Zauberleisten** an, wenn ein Spieler einen Zauber wirkt – bei Healframes ist dies seltener relevant, außer vielleicht um Wiederbelebungen oder lange Heilzauber anderer Heiler zu sehen. Aptechka geht hier einen anderen Weg: Im Retail-Modus hat es eine Funktion zum Anzeigen **eingehender Gegner-Casts auf Spieler**[[33]](https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html#:~:text=,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals). Das heißt, wenn ein Boss einen großen Angriff auf jemanden wirkt, könnte Aptechka dessen Frame hervorheben (so weiß man, wer gleich Schaden bekommt). In MoP-Retail gab es dafür APIs; in Classic müsste man ggf. über BossMods kommunizieren. VuhDo bietet die Option *Spell Trace*: damit wird angezeigt, **welche Einheiten von einem kürzlich gewirkten AoE-Heal getroffen wurden** (z.B. wer alles Heilung durch deinen Kettenheal erhalten hat). Dieses Feature funktioniert laut Changelog aber nur für eigene bekannte Zauber[[34]](https://www.wowinterface.com/downloads/info24919-VuhDoClassic.html#:~:text=,incoming%20healing%20only%20partially%20working). <br/> *Besonderheiten:* Auch **Reichweiten-Overlays** gehören hierher – viele Addons blenden einen Frame aus oder färben ihn grau, wenn der Spieler außerhalb der Zauberreichweite ist. Das ist in allen genannten Addons Standard. Ebenfalls erwähnenswert: Aptechka erlaubt mit *RMB Mouselook*, die rechte Maustaste auf den Frames zum Umschauen zu nutzen[[35]](https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html#:~:text=,Debuff%20highlighting) (damit man trotz UI-Frame die Kamera drehen kann) – ein kleines, aber feines QoL-Feature. | **Mittel** – Die **Grundfunktionen** wie Reichweitencheck, tote/offline Spieler ausgrauen etc. sind Pflicht und problemlos machbar. **Castbars auf den Frames** für Spieler-Casts sind dagegen weniger kritisch für Heiler – NOD kann sie optional vorsehen, z.B. um Wiederbelebungen zu erkennen. Innovationspotenzial liegt im Bereich **gegnerische Zauberwarnungen auf Heilframes**: Wenn NOD z.B. via API oder Community-Lib mitbekommt, dass Spieler X Ziel eines Boss-Casts ist, könnte dessen Frame aufleuchten. Das wäre ein einzigartiges Verkaufsargument (Heiler sehen sofort, wer gleich Schaden nimmt). Diese Umsetzung ist aber anspruchsvoll und abhängig von Spiel-APIs. Für den Start sollten klassische Overlays (Reichweite, Tot, AFK, etc.) und ggf. ein **Spell-Trace**-ähnliches Feedback für eigene AoE-Heals genügen – das erhöht den Informationsgehalt der Frames deutlich, ohne große Performancekosten. |

**Legende:** *NOD = Name des geplanten Heal-Moduls.* Die Bewertung **Hoch/Mittel** bei Eignung spiegelt die Dringlichkeit/Empfehlung für die Integration wider.

## Quellenverzeichnis

* Offizielle Addon-Beschreibungen und Changelogs (CurseForge, WowInterface) der genannten Addons[[36]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=What%20VuhDo%20can%20do%3A%20Display,informations%20about%20your%20raid%20members)[[37]](https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html#:~:text=Notable%20features%3A%20,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals)[[1][38]](https://www.wowinterface.com/downloads/info24919-VuhDoClassic.html#:~:text=,Use%20LibHealComm)[[30]](https://www.curseforge.com/wow/addons/grid2/files/2761471#:~:text=).
* Erfahrungsberichte aus Foren/Reddit und Developer-Kommentare (z.B. zu LibHealComm vs. Blizzard-API)[[8]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=Some%20frame%20addons%20created%20an,healcomm%20API%20and%20vice%20versa)[[3]](https://www.wowace.com/projects/grid2/issues/1112#:~:text=michaelsp%20%20posted%20a%20comment,Sep%2030%2C%202022).
* Github/Readme von HealBot (Classic Fork) für Overheal-Abbruch-Feature[[6]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=filtered%20and%20sorted,the%20overhealing%20amount%20is%20configurable).
* Turtle-WoW Wiki (Addon-Liste) für Hinweise auf Leichtgewichtigkeit von sRaidFrames[[29]](https://turtle-wow.fandom.com/wiki/Addons#:~:text=sRaidFrames%20%20Lightweight%20raid%20frames,Info).
* Nutzer-Feedback zu Aptechka (Reddit) bezüglich intuitiver Visualisierung und Performance[[31]](https://www.reddit.com/r/WowUI/comments/11ajef0/help_are_grid2_vuhdo_elvui_and_default_the_only/#:~:text=%E2%80%A2%20%203y%20ago).
* WarcraftTavern Guide (VuhDo) für Cluster-Heil Indikator Beschreibung[[22]](https://www.warcrafttavern.com/wow/guides/vuhdo-addon-guide/#:~:text=The%20indicator%20draws%20a%20box,These). (Siehe eingebettete Zitate in der Tabelle)

[[1]](https://www.wowinterface.com/downloads/info24919-VuhDoClassic.html#:~:text=,Use%20LibHealComm) [[2]](https://www.wowinterface.com/downloads/info24919-VuhDoClassic.html#:~:text=,Use%20LibHealComm) [[34]](https://www.wowinterface.com/downloads/info24919-VuhDoClassic.html#:~:text=,incoming%20healing%20only%20partially%20working) [[38]](https://www.wowinterface.com/downloads/info24919-VuhDoClassic.html#:~:text=,Use%20LibHealComm) VuhDo Classic : Classic - General : World of Warcraft AddOns

<https://www.wowinterface.com/downloads/info24919-VuhDoClassic.html>

[[3]](https://www.wowace.com/projects/grid2/issues/1112#:~:text=michaelsp%20%20posted%20a%20comment,Sep%2030%2C%202022) #1112 Can't see heal incoming - Issues - Grid2 - Addons - Projects - WowAce

<https://www.wowace.com/projects/grid2/issues/1112>

[[4]](https://www.curseforge.com/wow/addons/lunaunitframes#:~:text=,cost%20prediction%20and%20much%20more) [[5]](https://www.curseforge.com/wow/addons/lunaunitframes#:~:text=,Totem%20timer) LunaUnitFrames - World of Warcraft Addons - CurseForge

<https://www.curseforge.com/wow/addons/lunaunitframes>

[[6]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=filtered%20and%20sorted,the%20overhealing%20amount%20is%20configurable) [[16]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=configurable.%20,) [[25]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=HealBot%20allows%20for%2020%20key%2Bmouse,when%20overhealing%2C%20the%20overhealing%20amount) [[32]](https://github.com/yogo1212/healbot-classic#:~:text=4,12) GitHub - yogo1212/healbot-classic: healbot continued based on 1.126b4 for use with classic-wow.org

<https://github.com/yogo1212/healbot-classic>

[[7]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=their%20raid%20frames%20to%20use,all%20frame%20addons%20support%20healcomm) [[8]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=Some%20frame%20addons%20created%20an,healcomm%20API%20and%20vice%20versa) [[9]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=unfortunately%20the%20addon%20was%20discontiniued,all%20frame%20addons%20support%20healcomm) [[10]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=So%20the%20healers%20in%20an,encounters%20a%20situation%20like%20this) Incoming Healing / Absorb API for Classic WoW - WoW Classic General Discussion - World of Warcraft Forums

<https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358>

[[11]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=,Charmed%20status) [[12]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=,Shields) [[21]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=,class%2C%20level%20and%20current%20location) [[24]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=Casting%3A) [[27]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=,casts%20whenever%20cooldown%20is%20over) [[36]](https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo#:~:text=What%20VuhDo%20can%20do%3A%20Display,informations%20about%20your%20raid%20members) VuhDo - World of Warcraft Addons - CurseForge

<https://www.curseforge.com/wow/addons/vuhdo>

[[13]](https://www.curseforge.com/wow/addons/plexus#:~:text=Image%3A%20item%20image) Plexus - World of Warcraft Addons - CurseForge

<https://www.curseforge.com/wow/addons/plexus>

[[14]](https://github.com/doadin/Plexus/wiki/Plugins#:~:text=PlexusStatusAurasExt%20Doadin%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F,Doadin%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F) [[26]](https://github.com/doadin/Plexus/wiki/Plugins#:~:text=PlexusStatusAurasExt%20Doadin%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F,Doadin%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F%20%E2%9C%94%EF%B8%8F) Plugins · doadin/Plexus Wiki · GitHub

<https://github.com/doadin/Plexus/wiki/Plugins>

[[15]](https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/hots-on-healthbar/1622676#:~:text=HOTS%20on%20Healthbar%3F%20,as%20the%20hot%20times%20out) HOTS on Healthbar? - General Discussion - World of Warcraft Forums

<https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/hots-on-healthbar/1622676>

[[17]](https://www.icy-veins.com/forums/topic/13391-vuhdo-configuration-hot-iconscd-tracking/#:~:text=Vuhdo%20Configuration%20,5%20that%20you%20are%20using) Vuhdo Configuration (Hot Icons/CD Tracking) - UI - Icy Veins

<https://www.icy-veins.com/forums/topic/13391-vuhdo-configuration-hot-iconscd-tracking/>

[[18]](https://healbot.dpm15.net/wiki/doku.php/options:overrides:effects#:~:text=the%20bars,will%20ignore%20the%20skin%20settings) options:overrides:effects [Healbot Help]

<https://healbot.dpm15.net/wiki/doku.php/options:overrides:effects>

[[19]](https://legacy-wow.com/classic-addons/aptechka-classic/#:~:text=Notable%20features%3A%20%E2%80%93%20Preconfigured%20for,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals) [[20]](https://legacy-wow.com/classic-addons/aptechka-classic/#:~:text=%E2%80%93%20Autoscaling%20depending%20on%20raid,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals) Aptechka Classic

<https://legacy-wow.com/classic-addons/aptechka-classic/>

[[22]](https://www.warcrafttavern.com/wow/guides/vuhdo-addon-guide/#:~:text=The%20indicator%20draws%20a%20box,These) VuhDo Addon Guide - World of Warcraft

<https://www.warcrafttavern.com/wow/guides/vuhdo-addon-guide/>

[[23]](https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html#:~:text=,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals) [[28]](https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html#:~:text=Notable%20features%3A%20,Debuff%20highlighting) [[33]](https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html#:~:text=,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals) [[35]](https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html#:~:text=,Debuff%20highlighting) [[37]](https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html#:~:text=Notable%20features%3A%20,indicators%20for%20smart%20aoe%20heals) Aptechka : Raid Mods : World of Warcraft AddOns

<https://www.wowinterface.com/downloads/info14339-Aptechka.html>

[[29]](https://turtle-wow.fandom.com/wiki/Addons#:~:text=sRaidFrames%20%20Lightweight%20raid%20frames,Info) Addons | Turtle WoW Wiki | Fandom

<https://turtle-wow.fandom.com/wiki/Addons>

[[30]](https://www.curseforge.com/wow/addons/grid2/files/2761471#:~:text=) Grid2 - File - World of Warcraft Addons - CurseForge

<https://www.curseforge.com/wow/addons/grid2/files/2761471>

[[31]](https://www.reddit.com/r/WowUI/comments/11ajef0/help_are_grid2_vuhdo_elvui_and_default_the_only/#:~:text=%E2%80%A2%20%203y%20ago) [HELP] Are Grid2, VuhDo ElvUI and default the only good unit frames for healing? : r/WowUI

<https://www.reddit.com/r/WowUI/comments/11ajef0/help_are_grid2_vuhdo_elvui_and_default_the_only/>