# Vergleich HealBot vs. NOD-Heal-System (MoP Classic)

| **Aspekt** | **HealBot (Bestehendes Addon)** | **NOD-Heal-System (Geplant)** |
| --- | --- | --- |
| **Eingehende Heilung & Datenquellen** | – **Anzeige eingehender Heals/Schilde:** Zeigt bereits jetzt laufende Heilungen und Absorbs auf den Raidframes an (via LibHealComm) – auch in 40-Spieler-Raids[[1]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Zusammengefasst%20ist%20die%20Machbarkeit%20im,Einheiten%2C%20auf%20denen%20%C3%BCberhaupt%20ein). Allerdings werden **nur Heilsprüche von HealComm-Nutzern** voll berücksichtigt; Heiler ohne LHC bleiben unsichtbar (die Blizzard-API wird höchstens begrenzt genutzt, da unzuverlässig)[[2]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Blizzard,nur%20einen%20Teil%20der%20Wahrheit)[[3]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=1,to%20mention%20not%20being%20able).<br>– **LibHealComm-Integration:** Integriert die LibHealComm-4.0, sodass HealBot-Spieler untereinander und mit anderen Addons (z.B. VuhDo, Grid) Heil-Casts austauschen können[[4]](https://www.wowace.com/projects/grid2/issues/770#:~:text=michaelsp%20%20posted%20a%20comment,Nov%2024%2C%202019)[[5]](https://www.wowace.com/projects/grid2/issues/770#:~:text=). Für MoP Classic ist LHC aktualisiert und notwendig, damit neue Zauber korrekt erkannt werden[[6]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=meisten%20Heileffekten%20korrekt%20%28z,werden%2C%20bis%20ein%20Update%20erfolgt). Ohne LibHealComm sieht HealBot nur eigene direkte Heilsummen (oder teils ungenaue Werte der Blizzard-API) – ein bekanntes Classic-Problem[[3]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=1,to%20mention%20not%20being%20able). | – **Hybrid-Heilungsaggregator:** Plant eine Kombination aus **LibHealComm** (wenn verfügbar) und **Blizzard-API** als Fallback einzusetzen. D.h. **zuerst** werden alle Daten aus LHC genutzt (präzise Heilwerte inkl. HoTs, Crits etc.), **ergänzend** greift das System auf UnitGetIncomingHeals zurück, falls von bestimmten Spielern keine LHC-Daten kommen[[7]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=Incoming,12)[[8]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=%28Empfehlung%3A%20Zun%C3%A4chst%20LHC,Heiler%20erg%C3%A4nzen). So bleiben zumindest direkte Heilsprüche jener Heiler sichtbar, die kein HealComm haben. Perspektivisch ist sogar eine **heuristische Schätzung** für völlig unbekannte Heiler vorgesehen (z.B. anhand letzter Kampflog-Heilung)[[7]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=Incoming,12), um die Datenlücken weiter zu füllen. Dieses Hybrid-Modell soll sicherstellen, dass **in 40er-Raids** möglichst vollständige Vorhersagen vorliegen – im Worst Case sieht man wenigstens alle eigenen Heals + erkannte Direktheals fremder ohne LHC[[9]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=L%C3%B6sungsansatz%3A%20Ein%20Hybrid,durch%20geringere%20Deckkraft). |
| **Heilvorhersage & Overheal** | – **Einfache Heal-Vorhersage:** Zeigt eingehende Heilungen als separaten Balken am Lebensbalken (wie Blizzard-Standard). Overheal wird dabei insofern sichtbar, als dass der Heal-Balken maximal bis 100% der HP reicht. Frühe Versionen von HealBot hatten sogar eine spezielle **Overheal-Anzeige** integriert[[10]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=ist%20erprobt%20und%20machbar,der%20Heiler%20auf%20dem%20Ziel) – allerdings ohne komplexe Schadensprognose.<br>– **Keine echte Precast-Projektion:** HealBot berechnet nicht den erwarteten HP-Stand zum Zeitpunkt des Heil-Einschlags, sondern stellt primär die summierten **laufenden Heals** dar. Eine aktive Vorwegnahme künftiger HP (unter Einbeziehung von weiterem Schaden) findet **nicht** statt. Heiler müssen Overheal und weiteren Schaden selbst einschätzen. | – **Präzise Precast-Projektion:** Kernstück ist ein **Predictive Solver** pro Zauber/Einheit. NOD berechnet bereits beim Caststart die **voraussichtlichen HP des Ziels bei Landezeit**: aktuelle HP plus eingehende Heilungen bis dahin minus erwarteter Schaden plus eigener Heal-Wert[[11]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=H_proj_on_land%20%3D%20clamp%28HP_now%20,Balken%20z.B). Dieses Ergebnis wird als **farbiges Overlay** am Lebensbalken angezeigt, ohne den aktuellen Server-HP-Wert zu überschreiben[[11]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=H_proj_on_land%20%3D%20clamp%28HP_now%20,Balken%20z.B). So erkennt der Heiler schon vor dem Wirken, ob der Zielspieler durch laufende Heals eventuell voll wird oder wie viel seiner Heilung tatsächlich gebraucht wird. Eine **Überheilung** würde man daran sehen, dass der Overlay-Balken bis zur vollen HP-Markierung reicht (und nicht darüber hinausgeht)[[11]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=H_proj_on_land%20%3D%20clamp%28HP_now%20,Balken%20z.B). Diese **Precast-Projektion** – inkl. Berücksichtigung fremder Heals und Schaden – geht deutlich weiter als HealBots herkömmliche Anzeige und hilft Overheal gezielter zu vermeiden[[12]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Heilbalken%20und%20Absorbs%20sind%20Standard%2C,der%20Heiler%20auf%20dem%20Ziel)[[13]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Overheal,Philosophie%20bei%20offiziellen%20Frames). |
| **Schadensprognose** | – **Ohne Schadensvorhersage:** HealBot selbst schätzt keinen zukünftigen Schaden. Es zeigt nur den Status quo (HP + eingehende Heilungen). Heiler müssen selbst abschätzen, ob das Ziel weiter Schaden bekommt. (Ein optionales *TimeToDie*-Plugin existiert, das basierend auf aktueller DPS die verbleibende Überlebenszeit eines Spielers anzeigt[[14]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20TimeToDie) – dies ist jedoch außerhalb der Kern-HealBot-Funktionalität.) | – **Damage-Forecast (geplant):** NOD will den **erwarteten Schaden bis Zauber-Landezeit** mit einbeziehen. Ein Algorithmus ermittelt die durchschnittliche DPS auf dem Ziel in den letzten Sekunden (gleitender Mittelwert) und multipliziert sie mit der Zauberzeit, um den voraussichtlichen Schaden D\_pred bis zum Heal-Einschlag abzuschätzen[[15]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=Damage,Beispielsweise%20k%C3%B6nnte%20man%20annehmen)[[16]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=dass%20max,HP%20betrachtet%20werden%20k%C3%B6nnen). Dieser Wert fließt in die Overlay-Berechnung ein, sodass z.B. bei konstantem DoT- oder AoE-Schaden der Heiler sehen kann, dass die HP bis zum Heal noch fallen werden. Zwar ist die genaue Zukunft nicht vorhersagbar – extreme Ausreißer werden deshalb begrenzt (geclamped) – aber **ein Trend wird sichtbar**[[17]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=T_land%20voraussichtlich%20erleidet,ist%20vor%20allem%20in%20Situationen)[[16]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=dass%20max,HP%20betrachtet%20werden%20k%C3%B6nnen). Diese Schadensprognose ist ein **Alleinstellungsmerkmal** gegenüber HealBot, das bei reiner Heal-Anzeige bleibt. (Hinweis: Für Version 1.0 ist das Feature optional; es steigert die Prognosegenauigkeit moderat und kann später ausgebaut werden[[18]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=um%20unrealistische%20Ausrei%C3%9Fer%20zu%20vermeiden,gut%2C%20da%20eingehende%20Heals).) |
| **Heal-Berechnung & Genauigkeit** | – **HealComm-Daten:** HealBot verlässt sich für die Höhe eingehender Heilungen weitgehend auf LibHealComm. Die Library kalkuliert Heal-Werte recht genau (inkl. Talente, Buffs, Krit-Boni usw.)[[19]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=Direktheilungen%2C%20solange%20alle%20Heiler%20im,gepflegt%20werden%20%E2%80%93%20das%20hei%C3%9Ft), sofern Zauber bekannt sind. **Eigene Heilungen** werden in der Regel ebenfalls durch LHC erfasst und angezeigt (der Spieler sendet seine Casts ja auch über die Lib). Eine zusätzliche **dynamische Kalibrierung** der Heilwerte findet nicht statt – HealBot nutzt statische Formeln/Tabellen aus der Lib. Wenn neue Expansionen starten, muss HealBot (bzw. die Lib) mit den aktuellen Spell-Daten **gepatcht** werden, sonst werden neue Heilzauber anfangs falsch oder gar nicht vorhergesagt[[6]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=meisten%20Heileffekten%20korrekt%20%28z,werden%2C%20bis%20ein%20Update%20erfolgt).<br>– **Overheal-Anzeige:** HealBot konnte früher pro Ziel den prozentualen Overheal anzeigen[[10]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=ist%20erprobt%20und%20machbar,der%20Heiler%20auf%20dem%20Ziel). Diese Funktion existiert heute so nicht mehr, doch HealBot kennzeichnet indirekt Overheal, indem der Incoming-Heal-Balken am Maximalleben abschneidet (kein Überschießen über 100%). | – **HealValue-Learning:** Zusätzlich zur LHC-Datenbank soll NOD die **durchschnittliche Heilung jedes Zaubers dynamisch “lernen”**. Geplant ist ein rollierender Mittelwert der eigenen Heilungen pro Spell, der persönliche Stats (Krit, Mastery etc. in MoP) berücksichtigt[[20]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=HealValue%28spell%29%20%E2%80%93%20Heilwert,minimaler%20und%20maximaler%20k%C3%BCrzlich%20beobachteter). Das Addon *lernt* so z.B., dass deine *Große Heilung* im Schnitt ~8500 heilt, und kann künftig genauer prognostizieren. Als **Fallback** dienen anfangs statische Spell-Tabellen (ggf. aus LHC übernommen)[[21]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Wert%29,allem%20die%20eigene%20Heilung%20betrifft). Auch von *fremden* Heilern ohne LHC könnte NOD durch Beobachten der Kampf-Logs die typischen Heal-Werte abschätzen[[21]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Wert%29,allem%20die%20eigene%20Heilung%20betrifft). Diese selbstlernende Komponente erhöht die **Prognosegenauigkeit** und macht das System weniger abhängig von sofortigen Lib-Updates bei neuen Inhalten. |
| **Latenz & Synchronisation** | – **Standard-Updateverhalten:** HealBot aktualisiert die HP-Anzeigen sofort, wenn neue Informationen eintreffen (z.B. HealComm-Event oder HP-Änderung). Es hat **keinen speziellen Mechanismus** bekannt, um Latenz-bedingtes Flackern zu verhindern. Wenn also ein anderer Heiler das Ziel voll heilt, kurz nachdem man selbst zu casten begonnen hat, kann es passieren, dass der eingehende-Heal-Balken kurz aufblitzt und wieder verschwindet, weil der tatsächliche HP-Anstieg mit Verzögerung ankommt. (Solche Effekte sind zwar selten, aber möglich – die meisten Addons nehmen geringe Anzeigeunstetigkeiten in Kauf.) | – **Desync-Guard:** NOD plant einen **Glättungsmechanismus**: Beim Beginn des eigenen Casts wird das Overlay **für ca. 0.1–0.15 s eingefroren**, statt sofort jedem kleinen HP-Update zu folgen[[22]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Desync,Nutzererfahrung%20erheblich%20und%20sind%20in). Dadurch werden Artefakte vermieden – im obigen Beispiel würde NOD den Overlay-Balken nicht sofort wieder entfernen, sondern kurz abwarten, bis die Server-Info über die Vollheilung eintrifft[[23]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Desync,Solche). Ergebnis: **Kein visuelles Zucken**, sondern eine stabile Anzeige. Diese Art *Latenz-Puffer* ist inspiriert von Zauberleisten (die am Ende oft eine Latenzanzeige haben) und erhöht die Nutzerfreundlichkeit spürbar[[22]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Desync,Nutzererfahrung%20erheblich%20und%20sind%20in). Auch eine **explizite Latenzkompensation** ist vorgesehen: NOD berücksichtigt aktuelle Ping-Werte (GetNetStats) und das SpellQueue-Fenster, um die Prognose konservativer zu machen bei hoher Latenz[[24]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Latenz,k%C3%B6nnte%20als%20Feinschliff%20angeboten%20werden). Insgesamt sollte NODs Anzeige dadurch flüssiger und konsistenter sein als bei HealBot. |
| **UI-Flexibilität & Übersicht** | – **Umfangreiche Konfiguration:** HealBot ist eine **komplette Raidframe-Lösung** mit stark anpassbarem Interface. Benutzer können Größe, Farben, Text, Anzeigen etc. vielfältig einstellen. Über **80 vorgefertigte Skins** sind enthalten[[25]](https://www.curseforge.com/wow/addons/heal-bot-continued#:~:text=,bars%2C%20icons%20and%20action%20icons). Auch **Glow-Effekte, Icons** (z.B. für Debuffs oder Zielaktionen) und Rahmen-Hervorhebungen bei Aggro sind verfügbar[[26]](https://www.curseforge.com/wow/addons/heal-bot-continued#:~:text=,bars%2C%20icons%20and%20action%20icons). HealBot bietet eingebaute Module für **Buff-Überwachung** (fehlende Buffs anzeigen), **Debuff-Handling** (hervorheben was dispellbar ist) und **Reichweitenprüfung** (Out-of-Range-Fading)[[27]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=.%20Viele%20moderne%20Heal,der%20Heiler%20auf%20dem%20Ziel) – ein rundum komplettes Paket für Heiler.<br>– **Click-Cast-Vielfalt:** Das Addon erlaubt es, **viele Zauber auf Maustasten** zu binden (Left/Right/Middle + Modifikator-Tasten). Standardmäßig sind 5 Mausbuttons konfigurierbar; mit offiziellem *ExtraButtons*-Plugin sogar bis zu 20 verschiedene Klick-Hotkeys[[28]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20ExtraButtons%20Plugin). Damit unterstützt HealBot praktisch jede erdenkliche Klick+Taste-Kombination zum Wirken von Heil- und Supportzaubern direkt aus den Raidframes. | – **Fokus auf klare Darstellung:** NOD wird voraussichtlich eigene UnitFrames oder ein Overlay-Modul bieten, legt den Schwerpunkt aber auf **klare, präzise Anzeige** der Heal-Projektion. Auf überladenes Design soll verzichtet werden, um die **wichtigen Informationen (HP-Overlay, bevorstehende Heals)** deutlich hervorzuheben. Durch die strikte Trennung von aktuellem HP-Balken und Prognose-Overlay bleibt die Anzeige übersichtlich – es gibt keine verwirrenden „Sprünge“ im Lebensbalken, sondern ein intuitiv ablesbares Overlay-Segment[[13]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Overheal,Philosophie%20bei%20offiziellen%20Frames). <br>– **Anpassbarkeit:** Da NOD noch in Planung ist, werden grundlegende Einstellungen erwartet (z.B. Farben des Overlays, Schwellenwerte für Transparenz bei unsicheren Daten). Die Modularität der Architektur könnte ermöglichen, NOD in bestehende UIs zu integrieren, falls man z.B. Blizzard-Frames mit diesem Overlay ausstatten will. Allerdings wird HealBot in Breite der UI-Features (Skins, Zusatzeffekte, integriertes Buff/Debuff-Management) vorerst überlegen sein – NOD konzentriert sich zunächst auf den **funktionalen Kern** (Heal-Vorhersage). |
| **Leistung & Raid-Performance** | – **Bewährte Performance:** HealBot ist für Raidgrößen bis 40 Spieler ausgelegt und im Allgemeinen ausreichend performant. Es verarbeitet laufende Heals und Schilde für alle Raidmitglieder[[1]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Zusammengefasst%20ist%20die%20Machbarkeit%20im,Einheiten%2C%20auf%20denen%20%C3%BCberhaupt%20ein). Durch Optionen wie *„Disable when solo“* kann die Last reduziert werden, und ein *Performance*-Plugin erlaubt es, interne Update-Raten zu justieren[[29]](https://healbot.dpm15.net/wiki/doku.php/options:plugins:perf#:~:text=options%3Aplugins%3Aperf%20,perfshow%20to%20view%20the%20effect)[[30]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20Performance). In Classic-Raids hat sich gezeigt, dass HealBot mit HealComm kein unzumutbarer Overhead ist – viele Heiler nutzen es ohne FPS-Probleme. Dennoch bleibt HealBot ein **umfangreiches Addon**, das durch seine vielen Funktionen Speicher und CPU beansprucht; schwächere PCs könnten in vollbestückten Raids leichte Einbußen merken.<br>– **Stabilität:** Als seit 2006 gewachsenes Projekt[[31]](https://www.curseforge.com/wow/addons/heal-bot-continued#:~:text=Downloads%2079%2C260%2C106%20Created) ist HealBot sehr ausgereift und fehlerfrei im Betrieb. Abstürze oder Lua-Fehler sind selten, und es existieren Fallbacks (z.B. Notfall-Modus, der in Kampf keine neuen Frames erzeugt – siehe *CombatProt*-Plugin[[32]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20CombatProt)). Diese Robustheit im Live-Betrieb spricht für HealBot. | – **Optimierte Umsetzung:** Trotz der zusätzlichen Berechnungen (Schadensprognose, Desync-Guard, Lernalgorithmus) soll NOD **performant im 40er-Raid** laufen. Die Planung sieht gezielte Optimierungen vor – z.B. werden HoT-Ticks nur für Einheiten berechnet, die überhaupt einen relevanten HoT haben, statt für alle Spieler pauschal[[33]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=moderat%2C%20d%C3%BCrfte%20aber%20bei%20vern%C3%BCnftiger,Checks%20bleibt%20das%20Addon%20performant). Ähnlich wird das Addon unnötige Scans vermeiden und Algorithmen effizient halten (z.B. exponentieller Gleitmittelwert für DPS, der kontinuierlich läuft)[[34]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Zusammengefasst%20ist%20die%20Machbarkeit%20im,Mit%20solchen%20Checks%20bleibt%20das). Laut Machbarkeitsstudie steigt die Last durch NODs Zusatzfunktionen nur **moderat** gegenüber existierenden Addons[[1]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Zusammengefasst%20ist%20die%20Machbarkeit%20im,Einheiten%2C%20auf%20denen%20%C3%BCberhaupt%20ein). Moderne Rechner und die verbesserten WoW-Clients sollten dies problemlos handhaben. <br>– **Skalierbarkeit & Testing:** NOD kann von vornherein mit Blick auf Classic-Umgebungen entwickelt werden, sodass es auch bei maximaler Raidgröße getestet und profiliert wird. Bei Bedarf könnten einzelne Module (z.B. die Schadensvorhersage) deaktivierbar sein, um Ressourcen zu sparen. Insgesamt strebt NOD eine ähnlich gute Performance wie HealBot an, trotz erweiterter Funktionalität. |
| **Architektur & Erweiterbarkeit** | – **Monolith mit Plugins:** HealBot besteht aus einem großen Kern-Addon, das alle Hauptfeatures integriert (Frames, Heallogik, Konfiguration, Buff/Debuff etc.). Die **Codebasis** ist umfangreich und über viele Jahre erweitert worden. Es gibt ein eigenes **Plugin-System**, um bestimmte Zusatzfunktionen auszulagern – z.B. *HealBot Threat*, *ExtraButtons*, *ManaWatch* usw. als separate Module[[35]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20Threat)[[28]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20ExtraButtons%20Plugin). Diese Plugins greifen auf HealBots Core-API zu. Dennoch bleibt HealBot im Ganzen eher **monolithisch**: Änderungen am Kern (z.B. neue Heal-Logik) erfordern tiefe Eingriffe in den komplexen Code. Die Wartung erfolgt durch einen Hauptentwickler, Updates für neue WoW-Versionen erscheinen regelmäßig[[31]](https://www.curseforge.com/wow/addons/heal-bot-continued#:~:text=Downloads%2079%2C260%2C106%20Created), aber größere strukturelle Anpassungen sind selten. | – **Modulare Struktur:** Das NOD-System wird **von Grund auf modular** konzipiert. Es gibt klar abgegrenzte **Funktionsblöcke** – z.B. Server-HP-Core, Precast-Zeitberechnung, Incoming-Heal-Aggregator, Damage-Forecast, Overlay-UI[[36]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=Umsetzung%3A%20Kernfunktionen%20und%20Empfehlungen)[[7]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=Incoming,12). Diese Module kommunizieren über definierte Schnittstellen. Vorteil: Das System ist **leichter erweiterbar und wartbar**. Einzelne Komponenten können ausgetauscht oder optimiert werden, ohne das ganze Addon umzuschreiben. Z.B. könnte die Heal-Wert-Berechnung separat aktualisiert werden (bei Balance-Änderungen), oder das Overlay-Modul ließe sich in andere Frame-Addons integrieren. Die **Trennung von Logik und Darstellung** ist hier ein Designziel. Für Entwickler und Community bedeutet die Modularität, dass Beiträge oder Fixes gezielter ansetzen können. Insgesamt verspricht NOD damit eine **höhere Pflegeleichtigkeit** als ein historisch gewachsenes Addon wie HealBot. |

**Quellen:** Offizielle HealBot-Dokumentation und -Plugins[[28]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20ExtraButtons%20Plugin)[[35]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20Threat)[[25]](https://www.curseforge.com/wow/addons/heal-bot-continued#:~:text=,bars%2C%20icons%20and%20action%20icons); CurseForge & WowAce Infos[[1]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Zusammengefasst%20ist%20die%20Machbarkeit%20im,Einheiten%2C%20auf%20denen%20%C3%BCberhaupt%20ein)[[10]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=ist%20erprobt%20und%20machbar,der%20Heiler%20auf%20dem%20Ziel); Machbarkeitsstudie NOD (MoP Classic)[[7]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=Incoming,12)[[20]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=HealValue%28spell%29%20%E2%80%93%20Heilwert,minimaler%20und%20maximaler%20k%C3%BCrzlich%20beobachteter)[[22]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Desync,Nutzererfahrung%20erheblich%20und%20sind%20in).

[[1]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Zusammengefasst%20ist%20die%20Machbarkeit%20im,Einheiten%2C%20auf%20denen%20%C3%BCberhaupt%20ein) [[2]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Blizzard,nur%20einen%20Teil%20der%20Wahrheit) [[10]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=ist%20erprobt%20und%20machbar,der%20Heiler%20auf%20dem%20Ziel) [[11]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=H_proj_on_land%20%3D%20clamp%28HP_now%20,Balken%20z.B) [[12]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Heilbalken%20und%20Absorbs%20sind%20Standard%2C,der%20Heiler%20auf%20dem%20Ziel) [[13]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Overheal,Philosophie%20bei%20offiziellen%20Frames) [[20]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=HealValue%28spell%29%20%E2%80%93%20Heilwert,minimaler%20und%20maximaler%20k%C3%BCrzlich%20beobachteter) [[21]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Wert%29,allem%20die%20eigene%20Heilung%20betrifft) [[22]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Desync,Nutzererfahrung%20erheblich%20und%20sind%20in) [[23]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Desync,Solche) [[24]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Latenz,k%C3%B6nnte%20als%20Feinschliff%20angeboten%20werden) [[27]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=.%20Viele%20moderne%20Heal,der%20Heiler%20auf%20dem%20Ziel) [[33]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=moderat%2C%20d%C3%BCrfte%20aber%20bei%20vern%C3%BCnftiger,Checks%20bleibt%20das%20Addon%20performant) [[34]](file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn#:~:text=Zusammengefasst%20ist%20die%20Machbarkeit%20im,Mit%20solchen%20Checks%20bleibt%20das) DOM.docx

<file://file-AWBU8hDTich2SdwvetrmAn>

[[3]](https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/incoming-healing-absorb-api-for-classic-wow/561358#:~:text=1,to%20mention%20not%20being%20able) 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>

[[4]](https://www.wowace.com/projects/grid2/issues/770#:~:text=michaelsp%20%20posted%20a%20comment,Nov%2024%2C%202019) [[5]](https://www.wowace.com/projects/grid2/issues/770#:~:text=) #770 Incoming heals from other players not showing up (CLASSIC) - Issues - Grid2 - Addons - Projects - WowAce

<https://www.wowace.com/projects/grid2/issues/770>

[[6]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=meisten%20Heileffekten%20korrekt%20%28z,werden%2C%20bis%20ein%20Update%20erfolgt) [[7]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=Incoming,12) [[8]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=%28Empfehlung%3A%20Zun%C3%A4chst%20LHC,Heiler%20erg%C3%A4nzen) [[9]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=L%C3%B6sungsansatz%3A%20Ein%20Hybrid,durch%20geringere%20Deckkraft) [[15]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=Damage,Beispielsweise%20k%C3%B6nnte%20man%20annehmen) [[16]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=dass%20max,HP%20betrachtet%20werden%20k%C3%B6nnen) [[17]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=T_land%20voraussichtlich%20erleidet,ist%20vor%20allem%20in%20Situationen) [[18]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=um%20unrealistische%20Ausrei%C3%9Fer%20zu%20vermeiden,gut%2C%20da%20eingehende%20Heals) [[19]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=Direktheilungen%2C%20solange%20alle%20Heiler%20im,gepflegt%20werden%20%E2%80%93%20das%20hei%C3%9Ft) [[36]](file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9#:~:text=Umsetzung%3A%20Kernfunktionen%20und%20Empfehlungen) Machbarkeit eines „perfekten“ Heal-Addons (Mists of Pandaria Classic).docx

<file://file-VHuoQEhJmupku75ip5t3t9>

[[14]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20TimeToDie) [[28]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20ExtraButtons%20Plugin) [[30]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20Performance) [[32]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20CombatProt) [[35]](https://healbot.dpm15.net/hb-plugins#:~:text=HealBot%20Threat) Plugins

<https://healbot.dpm15.net/hb-plugins>

[[25]](https://www.curseforge.com/wow/addons/heal-bot-continued#:~:text=,bars%2C%20icons%20and%20action%20icons) [[26]](https://www.curseforge.com/wow/addons/heal-bot-continued#:~:text=,bars%2C%20icons%20and%20action%20icons) [[31]](https://www.curseforge.com/wow/addons/heal-bot-continued#:~:text=Downloads%2079%2C260%2C106%20Created) HealBot Continued - World of Warcraft Addons - CurseForge

<https://www.curseforge.com/wow/addons/heal-bot-continued>

[[29]](https://healbot.dpm15.net/wiki/doku.php/options:plugins:perf#:~:text=options%3Aplugins%3Aperf%20,perfshow%20to%20view%20the%20effect) options:plugins:perf [Healbot Help]

<https://healbot.dpm15.net/wiki/doku.php/options:plugins:perf>