



Deutsche

Kapselpilotenschule

Mining Update 2021

*Warnung: Diese Präsentation enthält nicht alle Änderungen aber dafür Memes und Spoiler für den Film Avengers Infinity War.

Themen der Präsentation

- Verdoppelung der Ressourcen
- Anpassungen (Orca, Rorqual, Laderaum)
- Residue-Mechanik
- Änderung der Mining-Module
- Neue Mining-Kristalle
- Gas Harvesting
- Hüllen Änderungen (Covetor und Hulk)
- Compression & Speculation (Abschluss)
- Industrial Cores
- Skills die entfernt wurden
- Skills die neu hinzugefügt wurden
- Industrie Änderungen (Cap Components etc.)
- Blueprints



Verdoppelung der Ressourcen

- Eis, Mineralien (außer Mercosit), Gas wurden zum Patch verdoppelt.



Anpassungen (Orca, Rorqual, Laderaum)

DEVELOPER COMMENT:

We're updating the balance of mining ships to change the way players approach mining in New Eden. For a long time, the choices in mining ships were limited, with players rushing to the high-end ships with the most survivability and largest yield - in particular, the Rorqual in Nullsec and the Orca in Highsec. There wasn't much interesting choice, and these ships were so dominant there was little room for smaller miners in the ecosystem to make meaningful income. The large ships had such an advantage, they suppressed the value of ore across New Eden.

“

We are addressing the power of these high-end ships to bring them more in-line with the Mining Barges, allowing them to be the centerpiece of mining fleets, rather than being the whole mining fleet. At the same time, we're significantly improving the yield and survivability of the mining barges, with the goal of enabling the miners of New Eden to make more interesting choices about the ships they choose to fly.

- 🍷 The 'Ore Hold' has been renamed to the 'Mining Hold'. This hold is a generic hold that allows for all harvestable resources to be held inside it (Asteroid & Moon ore, Gas, and Ice).

Residue-Mechanik (aka. Waste)

wasted

- Dafür das es doppelt so viele Ressourcen gibt wurde eine neue Mechanik implementiert.
 - Diese Mechanik sorgt für einen gewissen Verlust beim Abbauen der jew. Materialien.
- Wie wahrscheinlich und wie hoch der Verlust pro Zyklus ist hängt vom jeweilig eingesetzten Modul ab.
 - Spekulation: evlt. kommen in Zukunft weitere Module und Rigs die den Verlust von Materialien verringern.

Miner I

- Residue Probability: 0%
- Residue Volume Multiplier: 0x

Miner II

- Residue Probability: 34%
- Residue Volume Multiplier: 1x

Strip Miner I

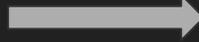
- Mining Amount: 600 m3 [previously 675 m3]
- Residue Probability: 0%
- Residue Volume Multiplier: 0x

Modulated Strip Miner II

- Mining Amount: 480 m3 [previously 450 m3]
- Residue Probability: 34%
- Residue Volume Multiplier: 1x

T1 vs T2 + Residue = Mehr Zeitaufwand und weniger Verlust vs weniger Zeitaufwand aber mit Verlust.

Beispiel 1: Residue mit T2 Mod. Stripminer



Modulated Strip Miner II

- Mining Amount: 480 m³ [previously 450 m³]
- Residue Probability: 34%
- Residue Volume Multiplier: 1x

Wir minern mit einem T2 Strip Miner

Stein mit 65.000m³

- T2 Miner extrahiert 480m³ pro Zyklus
- Nach 100 Zyklen verliert der Stein zwischen 48.000m³ und 64.320m³.
 - Warum schwankt der Wert?
 - T2 Module 34% Chance auf Waste
 - In 100 Zyklen haben wir im Schnitt 34 Zyklen wo der Stein 960m³ verliert anstatt 480m³



Residue Probability: %-Chance je Zyklus das die Residue-Mechanik greift.
Residue Volume Multiplier: 1x = (Verhältnis 1:1)

Residue geht immer vor!

Im ersten Beispiel hatten wir einen Stein mit 65.000m^3 und haben mit unseren T2 Miner so viel extrahiert, dass nur noch 680m^3 vom aktuellen Stein übrig ist..

- Wenn wir jetzt nochmal unseren Strip Miner laufen lassen, Pech haben und Residue verursachen würden, werden wir diesmal nur 200m^3 bekommen, da der Waste-Wert zuerst abgezogen wird.
 - Sprich: Im Stein befinden sich nur noch 680m^3 nach dem Zyklus würden 480m^3 durch Residue verloren gehen, womit der Stein für uns nur noch 200m^3 hat.
 - Diese 200m^3 bekommen dann wir in den Cargo.



Neue Mining-Kristalle

Die bisherigen Mining Kristalle bekommen mehrere Varianten:

Tech I Crystals	Mining Amount Bonus	Cycle Time Bonus	Wasted Voliume Multiplier Bonus (additive)	Wasted Probability Bonus (additive)	Volatility	Crystal Volatility Damage	HP
Type A:	50%	-	-	0,0%	10,0%	0,05 HP	1,00
Type B:	50%	-10%	-	20,0%	15,0%	0,05 HP	1,00
Type C:	-75%	-	18x	40,0%	10,0%	0,05 HP	1,00

Tech II Crystals	Mining Amount Bonus	Cycle Time Bonus	Wasted Voliume Multiplier Bonus (additive)	Wasted Probability Bonus (additive)	Volatility	Crystal Volatility Damage	HP
Type A:	80%	-	-	3,6%	12,0%	0,05 HP	1,00
Type B:	80%	-20%	-	30,0%	19,6%	0,05 HP	1,00
Type C:	-80%	-	28x	59,0%	30,0%	0,05 HP	1,00



Waste ist im Ledger sichtbar und laut CCP berechenbar!
 Laser haben je nach Kristall neue Visuals!

Crystal A: Wie bisherige Kristalle (T1 und T2 Kristalle wurden umgewandelt zum Patch)

Crystal B: Schnellere Cycle Time aber mehr Waste-Chance

Crystal C: Gedacht um Belts zu "resetten" bzw. PVP-Mining. (zerstören der Belts von Gegnern.)

Vergleich: S-Miner |T1 zu T2

Covetor mit T1 S-Miner

Strip Miner: Information	
Strip Miner I	
Description	Attributes
Activation Cost	67.5 GJ
Structure Hitpoints	40 HP
Volume	25 m3
Optimal Range	19.50 km
Activation time / duration	135.00 s
Mining amount	1.396,20 m3
Residue Volume Multiplier	0 x
Residue Probability	0 %
Tech Level	Level 1
Can be fitted to	Mining Barge Exhumer

Covetor mit T2 S-Miner & **OHNE Kristall!**

Frequency Mining Laser: Information	
Modulated Strip Miner II	
Description	Attributes
Charge size	Small
Reload Time	0.00 s
Activation Cost	90.0 GJ
Structure Hitpoints	40 HP
Volume	5 m3
Capacity	10 m3
Optimal Range	19.50 km
Activation time / duration	135.00 s
Mining amount	1.116,96 m3
Residue Volume Multiplier	1 x
Residue Probability	34 %

Vergleich: Kristall A | T1 zu T2

Covetor mit T2 S-Miner & T1 Kristall A

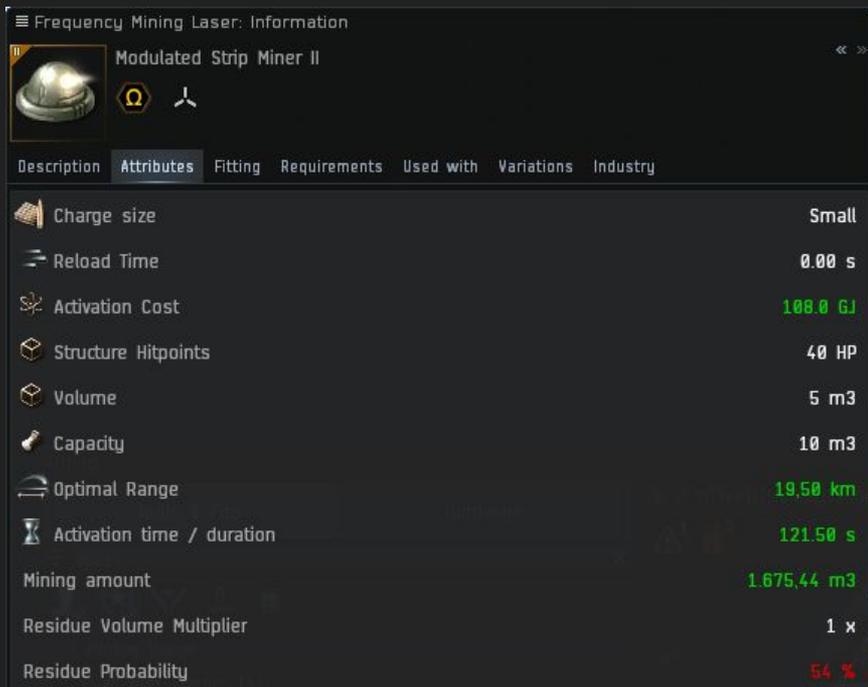
Frequency Mining Laser: Information		6		-		x	
Modulated Strip Miner II		Stable		Ω		⚙	
Defense		8.0 dps		Ω		⚙	
8.0 dps		27.0 HP		Ω		⚙	
Description	Attributes	Fitting	Requirements	Used with	Variations	Industry	
Charge size	12 hp/s	→	←	→	←	Small	
Reload Time	3.750 hp 750 s	→	←	→	←	0.00 s	
Activation Cost	2.500 hp	→	←	→	←	135.0 GJ	
Structure Hitpoints	3.750 hp	→	←	→	←	40 HP	
Volume	targeting	→	←	→	←	5 m3	
Capacity	0.72 points	→	←	→	←	10 m3	
Optimal Range	342 m	→	←	→	←	19,50 km	
Activation time / duration		→	←	→	←	135.00 s	
Mining amount	15.000.000	→	←	→	←	1.675,44 m3	
Residue Volume Multiplier	0.71 hp/s	→	←	→	←	1 x	
Residue Probability	Draps	→	←	→	←	34 %	

Covetor mit T2 S-Miner & T2 Kristall A

Frequency Mining Laser: Information		6		-		x	
Modulated Strip Miner II		Stable		Ω		⚙	
Defense		8.0 dps		Ω		⚙	
8.0 dps		27.0 HP		Ω		⚙	
Description	Attributes	Fitting	Requirements	Used with	Variations	Industry	
Charge size	12 hp/s	→	←	→	←	Small	
Reload Time	3.750 hp 750 s	→	←	→	←	0.00 s	
Activation Cost	2.500 hp	→	←	→	←	90.0 GJ	
Structure Hitpoints	3.750 hp	→	←	→	←	40 HP	
Volume	targeting	→	←	→	←	5 m3	
Capacity	0.72 points	→	←	→	←	10 m3	
Optimal Range	342 m	→	←	→	←	19,50 km	
Activation time / duration		→	←	→	←	135.00 s	
Mining amount	15.000.000	→	←	→	←	2.010,53 m3	
Residue Volume Multiplier	0.71 hp/s	→	←	→	←	1 x	
Residue Probability	Draps	→	←	→	←	37.6 %	

Vergleich: Kristall B | T1 zu T2

Covetor mit T2 S-Miner & T1 Kristall B



Frequency Mining Laser: Information

Modulated Strip Miner II

Description	Attributes	Fitting	Requirements	Used with	Variations	Industry
Charge size						Small
Reload Time						0.00 s
Activation Cost						108.0 GJ
Structure Hitpoints						40 HP
Volume						5 m ³
Capacity						10 m ³
Optimal Range						19.50 km
Activation time / duration						121.50 s
Mining amount						1.675,44 m ³
Residue Volume Multiplier						1 x
Residue Probability						54 %

Covetor mit T2 S-Miner & T2 Kristall B



Frequency Mining Laser: Information

Modulated Strip Miner II

Description	Attributes	Fitting	Requirements	Used with	Variations	Industry
Charge size						Small
Reload Time						0.00 s
Activation Cost						153.0 GJ
Structure Hitpoints						40 HP
Volume						5 m ³
Capacity						10 m ³
Optimal Range						19,50 km
Activation time / duration						108.00 s
Mining amount						2.010,53 m ³
Residue Volume Multiplier						1 x
Residue Probability						64 %

Covetor Änderungen

Vor dem Patch

☰ Covetor (Mining Barge): Information



Covetor

Traits:    

Traits Descriptor Attributes Fitting Requirements Mastery Variations Industry Skins

Ship Characteristics:

-   

Mining Barge bonuses (per skill level):

- 5%** bonus to **Strip Miner** and **Ice Harvester** range
- 2%** reduction in **Strip Miner** and **Ice Harvester** duration

Role Bonus:

- 25%** reduction in **Strip Miner** and **Ice Harvester** duration and activation cost

Änderungen zum Patch

☰ Covetor* (Bergbaubarkasse*): Information



Covetor*

Eigenschaften Beschreibung Attribute Ausrüstung Voraussetzungen Meisterschaft Varianten Industrie Lackierungen

Schiffseigenschaften:

-   

Mining Barge* Boni (je Skillstufe):

- 3%** der Ausbeute von **Oberflächen-Bergbaulassern**
- 3%** der Dauer von **Eisschürfern**
- 3%** der Dauer von **Gas-Extraktoren**
- 6%** auf die Reichweite von **Oberflächen-Bergbaulassern** und **Eisschürfern**

Funktionsbonus:

- 30%** der Dauer von **Eisschürfern**
- 25%** der Dauer und Aktivierungskosten von **Oberflächen-Bergbaulassern**
- 30%** der Dauer von **Gas-Extraktoren**

Hulk Änderungen

Vor dem Patch



Hulk (Exhumer): Information

Hulk

Traits Description Attributes Fitting Requirements Mastery Variations Industry Skins

Ship Characteristics:

- Mining Barge bonuses (per skill level):
 - 5% bonus to Strip Miner and Ice Harvester range
 - 2% reduction in Strip Miner and Ice Harvester duration
- Exhumers bonuses (per skill level):
 - 4% bonus to all shield resistances
 - 3% reduction in Strip Miner and Ice Harvester duration
- Role Bonus:
 - 25% reduction in Strip Miner and Ice Harvester duration and activation cost

Änderungen zum Patch



Hulk* (Ausgrabungsschiff*): Information

Hulk*

Eigenschaften Beschreibung Attribute Ausrüstung Voraussetzungen Meis

Schiffseigenschaften:

- Mining Barge* Boni (je Skillstufe):
 - 3% der Ausbeute von Oberflächen-Bergbaulasern
 - 8% Bonus auf die Reichweite von Oberflächen-Bergbaulasern und Eisschürfern
 - 3% der Dauer von Eisschürfern
 - 3% der Dauer von Gas-Extraktoren
- Exhumers* Boni (je Skillstufe):
 - 4% Bonus auf alle Schildresistenzen
 - 4% der Dauer von Eisschürfern
 - 3% der Dauer von Oberflächen-Bergbaulasern
 - 8% der Ausbeute von Oberflächen-Bergbaulasern
 - 3% der Dauer von Gas-Extraktoren
- Funktionsbonus:
 - 30% der Dauer von Eisschürfern
 - 25% der Aktivierungskosten von Eisschürfern
 - 15% der Dauer von Oberflächen-Bergbaulasern
 - 25% der Aktivierungskosten von Oberflächen-Bergbaulasern
 - 30% der Dauer von Gas-Extraktoren

Attribute	New	Old
Mass	15,000,000 kg	30,000,000 kg
Volume	150,000 m3	200,000 m3
Maximum Velocity	160 m/sec	140 m/sec
Inertia Modifier	0.6 x	0.48 x
Shield Capacity	4,500	2,200
Armor HP	3,000	1,800
Structure HP	4,500	2,000
Maximum Targeting Range	55 km	45 km
Maximum Locked Targets	6	7
Magnetometric Sensor Strength	13 points	12 points
Mining Hold Capacity	11,500 m3	8,500 m3

Gas

Alle Mining Barken und Exhumer können jetzt auch Eis und Gas im Cargo aufnehmen.
Zusätzlich sollen auch neue Gas Harvester als Module für Barken eingeführt werden.



Gas Cloud Harvester I	Stat Value
CPU Usage	60.0 tf
Powergrid Usage	10.0 MW
Activation Cost	15.0 GJ
Structure Hitpoints	40 HP
Volume	5 m3
Optimal Range	1500 m
Activation time / duration	200.00 s
Mining Amount	100 m3 <- Faktor x10 zu T1 "Scoops"
Residue Volume Multiplier	0x
Residue Probability	0%
Tech Level	Level 1
Can be fitted to	Exhumer and Mining Barge

Gas Cloud Harvester II	Stat Value
CPU Usage	66.0 tf
Powergrid Usage	10.0 MW
Activation Cost	20.0 GJ
Structure Hitpoints	40 HP
Volume	5 m3
Optimal Range	1500 m
Activation time / duration	160.00 s
Mining Amount	200 m3 <- Faktor x10 zu T2 "Scoops"
Residue Volume Multiplier	1x
Residue Probability	34%
Tech Level	Level 2
Can be fitted to	Exhumer and Mining Barge

Änderungen der Compression-Mechanik (Verschoben auf 2022?)

Man hatte überlegt die r64 Moon Materialien (PI-Mat) in r4 Moons zu verlagern um diese interessanter (wertvoller) zu machen. (Angedeutet in diesem Patch zusammen mit Compression auf 2022 verschoben.)



Alle PI-Tiers sollen in einem der kommenden Patches an "Volumen" verlieren. (easier to haul)



Danke für die Aufmerksamkeit

