Cours de Programmation et Traitement Statistique des Données (2ème partie) – Rapport

Université Bretagne Sud (UBS) - Vannes



Professeur : Salim Lardjane

Etudiant : Anaël Yahi

Date : 01/12/2020



Analyse des résultats du format Modern sur la plateforme Magic : The Gathering Online et classement des meilleurs archétypes à l’aide du langage R



Table des matières

[Contexte et problématique 3](#_Toc57587098)

[Partie I – Les données 5](#_Toc57587099)

[Partie II – La méthodologie 7](#_Toc57587100)

[II.1- Indicateur 0 : nombre de copies de chaque archétype 7](#_Toc57587101)

[II.2 – Indicateur 1 : nombre de défaites total 8](#_Toc57587102)

[II.3 – Indicateur 2 : ratio victoires/défaites sur les rondes suisses 8](#_Toc57587103)

[II.4 – Indicateur 2.5 : ratio victoires/défaites sur les rondes suisses et le top8 9](#_Toc57587104)

[II.5 – Moyenne des indicateurs 9](#_Toc57587105)

[II.6 – Compilation des indicateurs 9](#_Toc57587106)

[Partie III – Le programme 10](#_Toc57587107)

[Partie IV – Résultats et analyse 10](#_Toc57587108)

[Conclusion 10](#_Toc57587109)

# Contexte et problématique

Magic : The Gathering (MTG) est le tout premier jeu de cartes à jouer et collectionner (JCC) de l’histoire. Sorti en 1993, 27 ans après il n’a fait que croître, et regroupe aujourd’hui 35 millions de joueurs à travers 70 pays dans le monde[[1]](#footnote-1). Si les tournois étaient organisés uniquement en présentiel par le passé, ils ont dorénavant lieu tous les jours en ligne sur les plateformes MTG Online (MTGO, créé en juin 2002[[2]](#footnote-2)) et MTG Arena (MTGA, dont la version complète a été publiée en septembre 2019[[3]](#footnote-3)).

L’intérieur même du jeu est divisé en plusieurs « formats »[[4]](#footnote-4), qui ont chacun des règles et des ensembles de cartes autorisées différents. On peut les voir comme des jeux dans le jeu. En particulier, ce rapport va s’intéresser au format appelé « Modern », souvent considéré comme le format compétitif construit le plus joué en événements papier jusqu’au confinement (ainsi que sur MTGO, mais pas sur MTGA où il n’est pas disponible).

En particulier, en Modern, comme dans la plupart des formats courants de MTG, se joue avec un ensemble de cartes appelé « deck », contenant un minimum de 60 cartes + 15 cartes de rechange, dites de « réserve » (par abus de langage, l’ensemble deck principal + réserve est souvent simplement désigné en tant que deck). Il est possible de classifier ces decks selon des catégories appelées « archétypes ». Cette classification peut se faire de plusieurs manières, et peut être plus ou moins précises afin de regrouper plus ou moins de decks ensemble.

Un match se déroule en 3 parties gagnantes. Au cours de chaque partie, il n’est normalement possible d’utiliser que des cartes du deck principal, et pas de la réserve. Cependant, entre chaque partie d’un même match, il est possible d’échanger ou d’ajouter des cartes de la réserve au deck principal pour l’adapter à l’archétype qui nous a été révélé en face.

En compétition, l’objectif par défaut pour un joueur est donc de déterminer quel est l’archétype qui a le plus de chances de lui apporter la victoire. Cela peut passer par différents paramètres, les principaux étant :

* l’efficacité intrinsèque de l’archétype,
* la capacité du joueur à jouer correctement l’archétype (élément qui sera peu abordé ici, car ceci est avant tout lié aux capacités du joueur qui fait son choix d’archétype),
* et le positionnement de l’archétype au sein de ce qu’on appelle le « metagame » (à savoir la proportion de présence de chaque archétype parmi tous les decks qui seront joués sur le tournoi – si on a un archétype A très fort contre un archétype B qui sera peu présent sur le tournoi, mais très mauvais contre un archétype C dont on pense qu’il sera très présent pour le tournoi, alors jouer l’archétype A n’est probablement pas une bonne idée à partir de ces informations[[5]](#footnote-5)).

Avec toutes ces informations disponibles, on peut alors déterminer un ratio de victoire moyen (la probabilité moyenne de gagner une partie sur le tournoi), le « winrate » et sélectionner un archétype maximisant ce winrate.

Les données des milliers de matchs des compétitions étaient régulièrement postées et analysées. En particulier par Frank Karsten - titulaire d’un doctorat en théorie des jeux coopératifs et en recherche opérationnelle stochastique, parfois surnommé « Mr Mathemagic » pour ses nombreux articles de référence concernant les mathématiques du jeu[[6]](#footnote-6) – qui fournissait souvent les winrates de chaque archétype à l’issue des grands tournois organisés à partir de l’ensemble des données de ces tournois qui lui étaient fournies[[7]](#footnote-7), parfois même avec des matrices présentant les winrates de chaque archétype entre eux (ce qui permet de déterminer quel archétype est bon contre tel autre), ainsi que la présence de chaque archétype sur le tournoi (le metagame de ce tournoi).

Il était donc possible d’utiliser ces données pour anticiper le metagame de l’événement suivant, et donc déterminer quel archétype serait le mieux positionné à ce moment. Cependant, depuis février 2020[[8]](#footnote-8), Frank Karsten n’eut plus le droit de publier les données qu’il obtenait ni ses résultats. Par ailleurs, le confinement étant arrivé peu après, les tournois en présentiel furent arrêtés. En particulier, les joueurs du format Modern n’eurent plus que la plateforme MTGO pour participer à des compétitions professionnelles dans leur format. Or les données sur cette plateforme sont très parcellaires, ce qui complique considérablement la tache d’analyse des résultats afin de déterminer quels sont les meilleurs archétypes, afin de pouvoir les sélectionner et optimiser les chances de gagner un tournoi. La problématique de ce rapport est donc :

**« Comment déterminer les archétypes les plus performants en tournois au format Modern sur la plateforme MTGO ? Parmi ces archétypes, quelles en sont les variations avec les meilleurs résultats ?»**

Pour répondre à cela, nous allons récupérer les données disponibles actuellement, développer des indicateurs innovants, les implémenter sous R, puis étudier les résultats qu’ils fournissent.

# Partie I – Les données

Les données des tournois sont publiées quotidiennement sur le site officiel de MTGO (gratuit et d’accès libre) : <https://magic.wizards.com/en/content/deck-lists-magic-online-products-game-info>

Elles contiennent les résultats pour les tournois dans tous les formats qui y sont organisées, mais un filtre est présent permettant d’obtenir seulement les tournois contenant « Modern » dans leur nom.

Cependant, ces données ne sont pas publiées sous une forme qu’il est aisé de manipuler. Aussi, nous allons utiliser un fichier CSV généré par Phelps-San (pseudonyme sur Discord[[9]](#footnote-9), où il fournit ces résultats) à partir des informations postées sur le site.

Son code est présent en deux parties sur Github :

* une première partie convertissant l’intégralité des données fournies sur le site de MTGO au format JSON : <https://github.com/Badaro/MTGODecklistCache>
* puis une deuxième partie traitant le fichier JSON obtenu précédemment afin de générer un CSV contenant un résumé des informations du JSON, et en particulier interprétant les listes de cartes en tant qu’archétypes :

<https://github.com/Badaro/MTGOArchetypeParser>

Notons ici qu’il existe trois types de tournois (ou « d’événements ») publiés sur MTGO :

* les « Leagues » : nous ne les utiliserons pas ici, car les données fournies sont horriblement biaisées (seuls les decks avec plus de 15 cartes différentes d’un autre ayant réussi à terminer une ligue sans défaite y sont publiés, ce qui est plutôt un indicateur d’un nombre d’archétypes différents présents plutôt que de la présence ou le succès de chaque archétype) ;
* les « Preliminaries » : des tournois en 5 rondes suisses (c’est-à-dire qu’à chaque fois on affronte un joueur ayant un score proche du nôtre, qu’on n’a pas encore affronté précédemment), quel que soit le nombre de joueurs. Tous les decks ayant atteint un score de 3-2, 4-1 ou 5-0 sont publiés (EDIT : durant le développement de ce projet, la structure de ces tournois a changé[[10]](#footnote-10), passant en 4 rondes suisses, et ne publiant plus que les 3-1 et les 4-0 – le code prend en compte les deux structures);
* les « Challenges » : des tournois en rondes suisses avec un top8 (8 joueurs s’affrontant en élimination directe pour déterminer un vainqueur). Le nombre de rondes dépend du nombre de joueurs (ajoutant une ronde à chaque puissance de 2 supplémentaire de joueurs)[[11]](#footnote-11). On y voit en général de 7 à 9 rondes (parfois 6). Les résultats des 32 premiers joueurs sont publiés.

Les données souffriront donc d’un biais des survivants[[12]](#footnote-12) important qu’il faudra garder en tête en analysant les résultats, car seuls les listes avec des scores strictement positifs (plus de victoires que de défaites) apparaissent dans les données. Une possibilité pour en déterminer l’impact serait éventuellement de conserver uniquement une partie des données avec les meilleurs résultats, comme par exemple seulement les 5-0 (EDIT : 4-0 depuis la mise à jour) des Preliminaries et les top8 de Challenges, puis vérifier quelles différences on observe entre cette sous-partie des données et les données complètes, afin d’extrapoler sur les résultats réels. Ceci pourra être implémenté dans une version future du programme.

Revenons aux donnés qu’on obtient. A partir du fichier CSV, on a les données suivantes, avec une ligne pour chaque deck, et une colonne pour chaque caractéristique enregistrée :

* "EVENT" : le type de tournoi
* "META" : la période à laquelle le tournoi a lieu (décrite par le dernier événement ayant changé l’ensemble des cartes légales dans le format)
* "WEEK" : le numéro de la semaine de l’événement (démarrant au début des données complètes, à savoir à partir de 4 juin 2020)
* "DATE" : la date de publication de l’événement (en général le lendemain de l’événement
* "RESULT" : la place obtenue (dans le cas d’un Challenge) ou le score (dans le cas d’un Preliminary)
* "POINTS" : le nombre de points obtenu durant les rondes suisses. Une victoire en donne 3 et une défaite 0. Il ne peut pas y avoir d’égalité.
* "PLAYER" : le nom du joueur ayant piloté le deck.
* "URL" : le lien embarqué vers le deck
* "ARCHETYPE" : le nom généré pour l’archétype. Comme mentionné en introduction, il y a plusieurs moyens de classifier les decks par archétypes. En particulier, dans cette analyse, nous étudierons deux moyens de classifier les decks : les archétypes « exacts » (détaillant au maximum les caractéristiques – couleurs, compagnons, cf ci-dessous – et les différences existant entre chaque deck), et les « super » archétypes, assimilant beaucoup de caractéristiques si le fonctionnement de ces decks restent proches malgré des différences de caractéristiques précises.
* "COLOR" : les « couleurs » jouées par le deck. Au nombre de 5 dans MTG (White = W, Blue = U, Green = G, Red = R, Black = B), elles permettent l’accès à des cartes ayant des capacités différentes, et qui requièrent des ressources différentes pour être jouées. C’est un identifiant important du type de deck étant donné les contraintes associées.
* "COMPANION" : le nom du « compagnon ». C’est une carte de la réserve qui sous certaines conditions de construction de deck peut être jouée au milieu d’une partie. Du fait des restrictions que cela entraîne, c’est aussi un très bon identifiant du type de deck.

Il est aussi possible d’obtenir la liste des cartes d’un deck en se servant de son URL comme référence au sein du fichier JSON généré avant le fichier CSV (en particulier le nom de chaque carte du main deck et du sideboard, ainsi que le nombre d’exemplaires – entre 1 et 4 en théorie, les exceptions à cette règle n’étant normalement pas jouées dans le format Modern, et les 0 n’étant pas affichés).

Enfin, les caractéristiques de chaque carte sont disponibles dans des fichiers téléchargeables à cette adresse : <https://mtgjson.com/downloads/all-files/> (site de référence utilisé par des créateurs d’applications liées à MTG ayant besoin de bases de données des cartes).

# Partie II – La méthodologie

Nous n’avons pas accès aux appariements (à savoir quel deck a affronté quel deck), ce qui permettrait de déterminer le winrate de chaque archétype face à n’importe quel autre archétype qu’il aurait rencontré dans les données (à une incertitude près selon le nombre de points de données trouvés ainsi). Nous n’avons pas plus l’ensemble des decks joués à chaque tournoi, et encore moins leur classement ou leur score final. Nous disposons simplement des 3-2 et plus sur les Preliminaries (EDIT : 3-1 et 4-0 avec la nouvelle structure), et des top 32 sur les Challenges. Le point positif est qu’il s’agit ici des decks les plus performants sur chaque événement qui sont postés, on pourra donc en apprendre plus sur les meilleurs archétypes que s’il s’agissait des decks les moins performants par exemple.

Comment faire alors pour déterminer les meilleurs archétypes à partir des données parcellaires dont nous disposons ? Peut-on établir des indicateurs qui fourniront des résultats pertinents ?

## II.1- Indicateurs

### II.1.A - Indicateur 1 : présence de chaque archétype

Par défaut, la présence peut être déterminée à partir du nombre de copies de chaque archétype dans les données. C’est l’indicateur de base qu’utilisent la plupart des sites d’analyse de metagame[[13]](#footnote-13). Plus souvent un archétype apparaît parmi les meilleurs résultats, meilleur il doit être, n’est-ce pas ? C’est en effet une conclusion logique, cependant cet indicateur dépend très fortement du nombre de joueurs ayant utilisé cet archétype. Ainsi, si un archétype représente 10% des meilleurs résultats quand il y a par exemple 50 archétypes différents, on peut se dire que c’est un résultat très au-dessus de la moyenne. En revanche, si cet archétype représente 20% de l’intégralité des decks joués, on voit alors qu’il y a un très mauvais « taux de conversion » : en proportion, l’archétype a difficilement réussi à atteindre de bons résultats, ce qui signifie qu’il a eu une mauvaise performance.

Une explication courante de phénomène de ce genre est qu’il s’agit de l’archétype qui a pu être considéré comme le meilleur à la suite d’un concours de circonstances (comme cela peut être expliqué par la théorie de cascade de l’information[[14]](#footnote-14)), sans qu’il ne soit très bon, voire qu’en plus les autres joueurs présents à ce tournoi anticipaient une présence importante de cet archétype et se sont donc préparés pour le battre. Une autre explication pourrait être que l’archétype en question est beaucoup moins cher à obtenir que les autres archétypes de ce format, sans être très performant (et restant éventuellement très attendu malgré tout pour cette raison). En papier, un budget de 4 à 500€ est souvent nécessaire pour avoir accès à un panel plutôt large d’archétypes en Modern, certains pouvant atteindre plus du double de cette somme. Ainsi, des archétypes beaucoup moins chers peuvent être plus attractifs et artificiellement plus présents. Sur les données étudiées, en ligne, ce biais est heureusement beaucoup moins présent, entre autres grâce à un système de location de cartes virtuelles assez performant. Ainsi, en pratique, il y aura juste un très faible nombre d’archétypes qui pourra être touché par cet argument, quand ils sont tellement chers en ligne qu’ils excèdent le seuil de location des abonnements courants[[15]](#footnote-15).

Ces exemples devraient donc montrer que cet indicateur n’est pas suffisant obtenir des résultats fiables. Il sera tout de même présenté afin d’illustrer le propos, et pour être utilisé à titre de comparaison avec les indicateurs présentés ci-après.

Nous pourrons également évaluer la présence de deux autres manières :

* A partir du nombre de joueurs différents jouant chaque archétype – ce qui peut être utile pour déterminer si la performance d’un archétype est uniquement liée à celle d’un joueur en particulier, spécialiste de l’archétype (par exemple le joueur Tiemuuu avec l’archétype Blue Moon/UR Control, qui pratiquement représentait l’intégralité des résultats de l’archétype en Modern Challenge fut un temps), ou si l’archétype au global entre les mains de n’importe quel joueur réussit à fournir des résultats ;
* A partir du nombre de rondes que chaque archétype a joué – ce qui augmente le poids de l’importance des tournois pour la présence de chaque archétype, mais est aussi pertinent si on veut déterminer la probabilité de rencontrer un archétype sur un certain nombre de rondes jouées. C’est aussi plus cohérent avec les indicateur présentés dans la prochaine partie.

Ces trois manières de déterminer la présence sont cependant fortement corrélées, donc l’utilisation de l’une ou de l’autre n’impacte pas significativement les résultats.

### II.1.B – Indicateur 2 : nombre de points par ronde (taux de victoire)

Les données contiennent pour chaque deck le nombre de rondes qu’il a joué, ainsi que le nombre de points qu’il a accumulés. On peut donc en déterminer une performance moyenne via le ratio du nombre de points sur le nombre de rondes. En particulier, ceci permet d’obtenir le ratio de victoire (le « winrate ») de chaque archétype : trois points étant acquis par victoire et aucun en cas de défaite, il suffit de diviser par trois le nombre de points pour obtenir le nombre de victoires (respectivement le nombre de points par ronde pour obtenir le winrate).

A partir de ces données, on pourra également établir un intervalle de confiance à 95% sur le winrate réel de chaque archétype via un test binomial (car on prend n événements, ayant deux issues, la victoire ou la défaite, on peut donc déterminer la probabilité de l’une des deux issues à partir d’une loi binomiale). Ceci sera important pour mettre en balance la très faible présence de certains archétypes dans les données : en effet, si on a un archétype ayant 100% de winrate mais apparaissant une seule fois dans les données, observer la borne inférieure du winrate estimé pourra en fournir une analyse plus pertinente.

Le biais des survivants se fera tout particulièrement ressentir ici, car il y aura difficilement des résultats en dessous de 60% même pour les pires archétypes du fait de la structure des données (le pire score fourni devant être 4-3 sur des Challenges). En théorie, les winrates devraient s’articuler autour de 50%. Wizards of the Coast, l’éditeur du jeu, a d’ailleurs comme référence 55% de winrate pour considérer qu’un deck peut être trop fort, et peut se servir de cet échelon pour bannir les cartes d’un deck jugé trop performant[[16]](#footnote-16).

## II.2 – Combinaison des indicateurs

Maintenant que nous avons des indicateurs, comment nous en servir pour « classer » les decks du plus performant au moins performant ?

### II.2.A - Compilation 1 : analyse graphique

Une première approche est de comparer graphiquement où se situent les points de chaque archétype. On peut tracer les winrates en fonction de la présence, et vérifier si graphiquement des groupes se forment. On pourra par exemple déterminer des « tiers » (différentes classes d’archétypes ici, triés selon leur performance) en traçant des axes ayant pour coefficient directeur le contraire du ratio du winrate et de la présence (permettant de séparer les decks qui se trouvent plus « en haut à droite » du graphique, à savoir les decks ayant à la fois une présence et un winrate élevés) et comme intersection à l’ordonnée la moyenne à laquelle on peut une combinaison linéaire de l’écart-type[[17]](#footnote-17).

Il serait aussi possible de déterminer des classes numériquement via un algorithme de k-moyennes[[18]](#footnote-18), qui n’est pas implémenté ici car les autres analyses présentes sont déjà satisfaisantes, mais pourra l’être dans une version future.

### II.2.B - Compilation 2 : combinaison linéaire des indicateurs

Il est également possible de faire une combinaison des deux indicateurs dont nous disposons. Afin de comparer des éléments comparables, on va ramener les résultats des deux indicateurs (initialement tous positifs) entre 0 et 1, et les faire démarrer à 0. Pour cela, on va soustraire à chaque résultat la valeur minimum présente dans les résultats (pour démarrer à 0) et diviser par la valeur maximum présente dans les résultats (pour être contenu entre 0 et 1). On pourra ensuite additionner les valeurs de chaque indicateur pour un même deck avec une pondération prédéfinie pour obtenir une valeur unique pour chaque deck à partir de laquelle on pourra trier les decks. La formule est :

Les poids utilisés dans l’analyse seront 1 et 1, mais le code permet leur paramétrage aisé pour de futurs tests.

Finalement, on pourra trier les archétypes à partir de la valeur obtenue ainsi pour chacun d’entre eux.

### II.2.C - Compilation 3 : la borne inférieure de l’intervalle de confiance sur les winrates

Le dernier moyen mis en œuvre pour classer la performance des archétypes est l’analyse de la borne inférieure de l’intervalle de confiance à 95% sur les winrates. En effet, pour sélectionner un deck qui leur assure un maximum de victoires possible, l’objectif des joueurs sera de déterminer quel archétype a le meilleur taux de victoire, et ce, qu’il soit beaucoup joué ou non (la présence de chaque archétype dans les résultats arrivant plus tard dans le raisonnement). Cependant, étant donné le faible nombre de copies dans les données de la majorité des archétypes, les données sur leur taux de victoire sont très biaisées.

On peut donc prendre une hypothèse pessimiste et observer, à la place des winrates fournis par les données, le plus bas winrate probable pour chaque deck, ce qui limitera les risques de sélectionner un archétype très mauvais. A défaut d’avoir le meilleur archétype, on aura au moins un archétype fiable.

De plus, cette observation prend aussi en compte la présence des archétypes dans les données, car la largeur des intervalles de confiance dépend directement de cette présence (entraînant un nombre plus élevé d’observations pour chaque archétype). En particulier, c’est la présence basée sur le nombre de matchs joués dans les données qui aura un impact direct sur cet intervalle, d’où une fois de plus le choix de cette variable comme référentiel pour la présence.

# Partie III – Le programme

Le code en R, ce rapport et les données sur les archétypes générées à partir du parser mentionné en Partie I sont accessibles sur ce Github :

<https://github.com/Aliquanto3/r_mtgo_modern_analysis>

Les listes des cartes de chaque deck (les decklists) sont disponibles sur ce Github (à cloner en local) :

<https://github.com/Badaro/MTGODecklistCache>

Les données de toutes les cartes peuvent être téléchargées ici :

<https://mtgjson.com/downloads/all-files/>

Le code est divisé en 6 fichiers :

* Les paramètres (*MTGO\_comp\_results\_analysis-1-PARAMETERS.R)* : ce fichier, à exécuter en premier, contient les données paramétrables telles que les coefficients de poids apparaissant dans les indicateurs, le type d’événement à analyser ou encore la période sur laquelle on veut étudier les données ;
* L’import de l’ensemble des archétypes apparaissant dans les résultats MTGO (*MTGO\_comp\_results\_analysis-2-ARCHETYPES-IMPORT.R*) : ce fichier, à exécuter en deuxième, importe les données des résultats des archétypes sur MTGO à partir du CSV généré par le parser mentionné plus tôt, traite manuellement le nom de certains archétypes si nécessaire, et ajoute une colonne d’agrégation des archétypes en « super archétypes », le tout dans le dataframe général des résultats (sobrement nommé « df ») ;
* Le traitement des données des archétypes (*MTGO\_comp\_results\_analysis-3-METAGAME.R*) : ce fichier, à exécuter en troisième, combine les résultats de chaque même deck appartenant à un même archétype, puis implémente les indicateurs liés aux archétypes vus en partie II, et fournit des méthodes d’affichage graphique des indicateurs ;
* L’import des decklists apparaissant dans les résultats MTGO (*MTGO\_comp\_results\_analysis-4-DECKLISTS-IMPORT.R*) : ce fichier, à exécuter en quatrième, ajoute les decklists de chaque deck dans le dataframe df après import via les fichiers JSON correspondants, et crée des dataframes supplémentaires contenant les résultats de chaque carte (winrate, présence, selon qu’elles soient jouées dans les main decks, les sideboards ou les deux…) ;
* L’import des données des cartes (*MTGO\_comp\_results\_analysis-5-CARD\_DATA-IMPORT.R*) : ce fichier, à exécuter en cinquième, importe les données de toutes les cartes du jeu et ne conserve que celles qui sont utiles pour la suite du programme, puis s’en sert pour déterminer des caractéristiques de chaque deck comme le coût moyen des cartes ou le nombre de cartes de chaque type possible, informations ajoutées dans df ;
* La génération des résultats (*MTGO\_comp\_results\_analysis-6-RESULTS-GENERATION.R*) : ce dernier fichier contient des commandes à exécuter séparément afin de générer les graphes et les résultats souhaités.

En comptant les commentaires mais sans compter le dernier fichier (à modifier selon les résultats recherchés), le code comporte un peu plus de 1100 lignes.

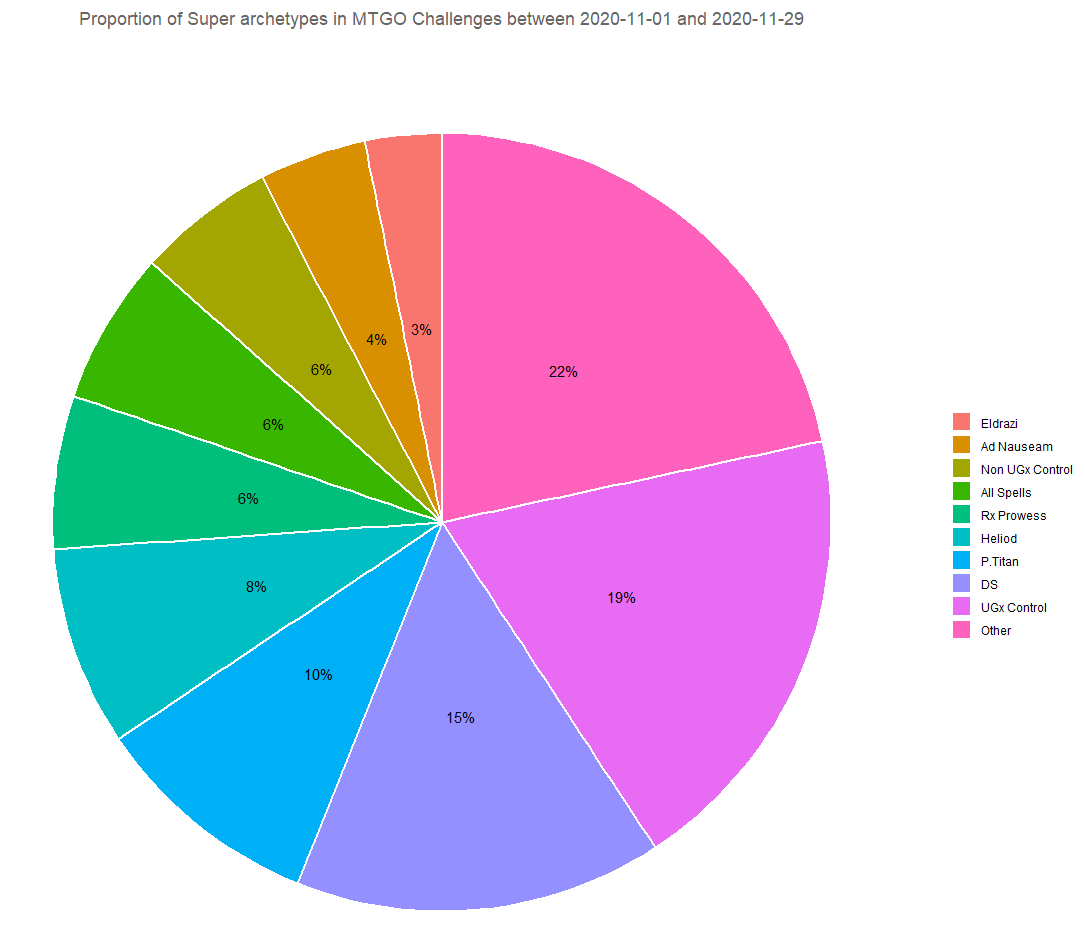
Un fichier de tests unitaires pourra être ajouté dans une version future afin d’assurer que les fonctionnalités ne soient pas perdues au fur et à mesure de mises à jour.

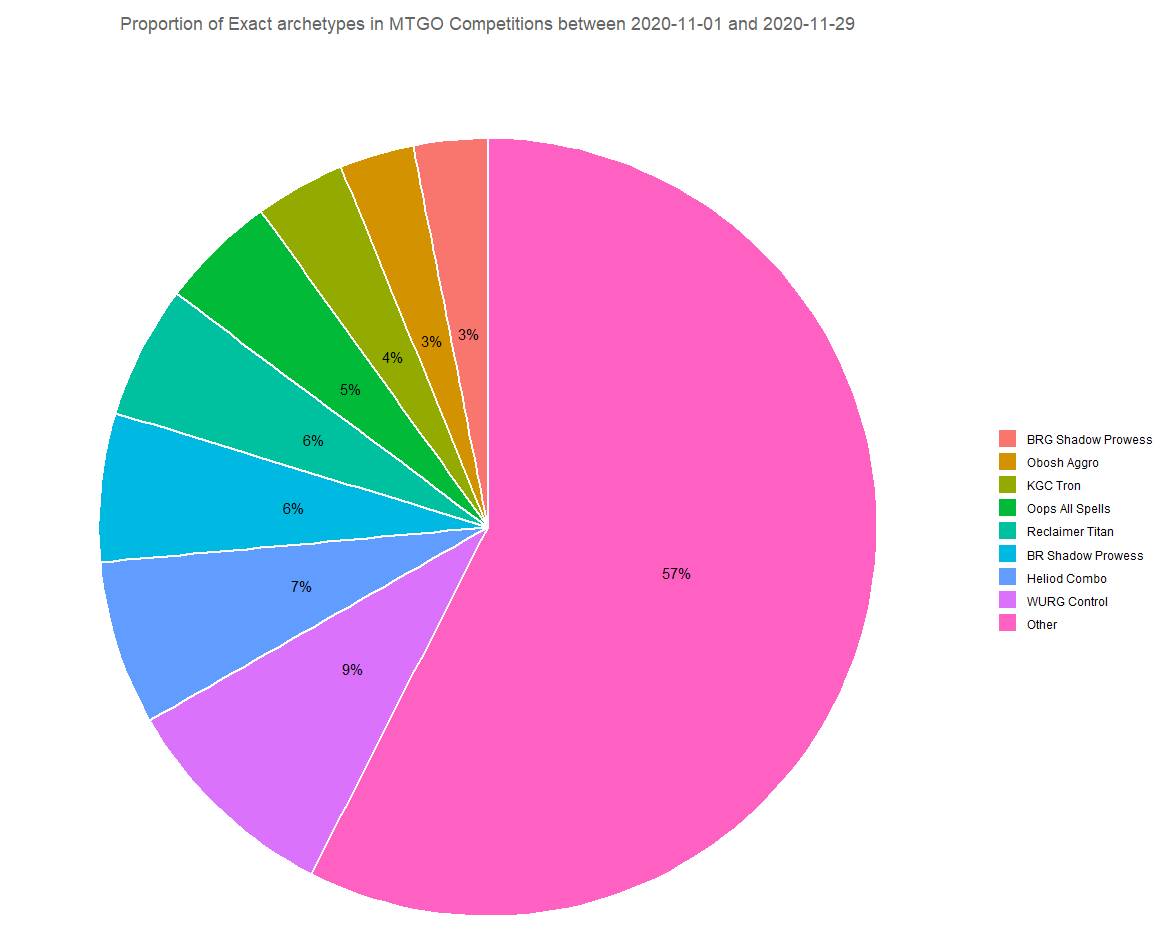
# Partie IV – Résultats et analyse

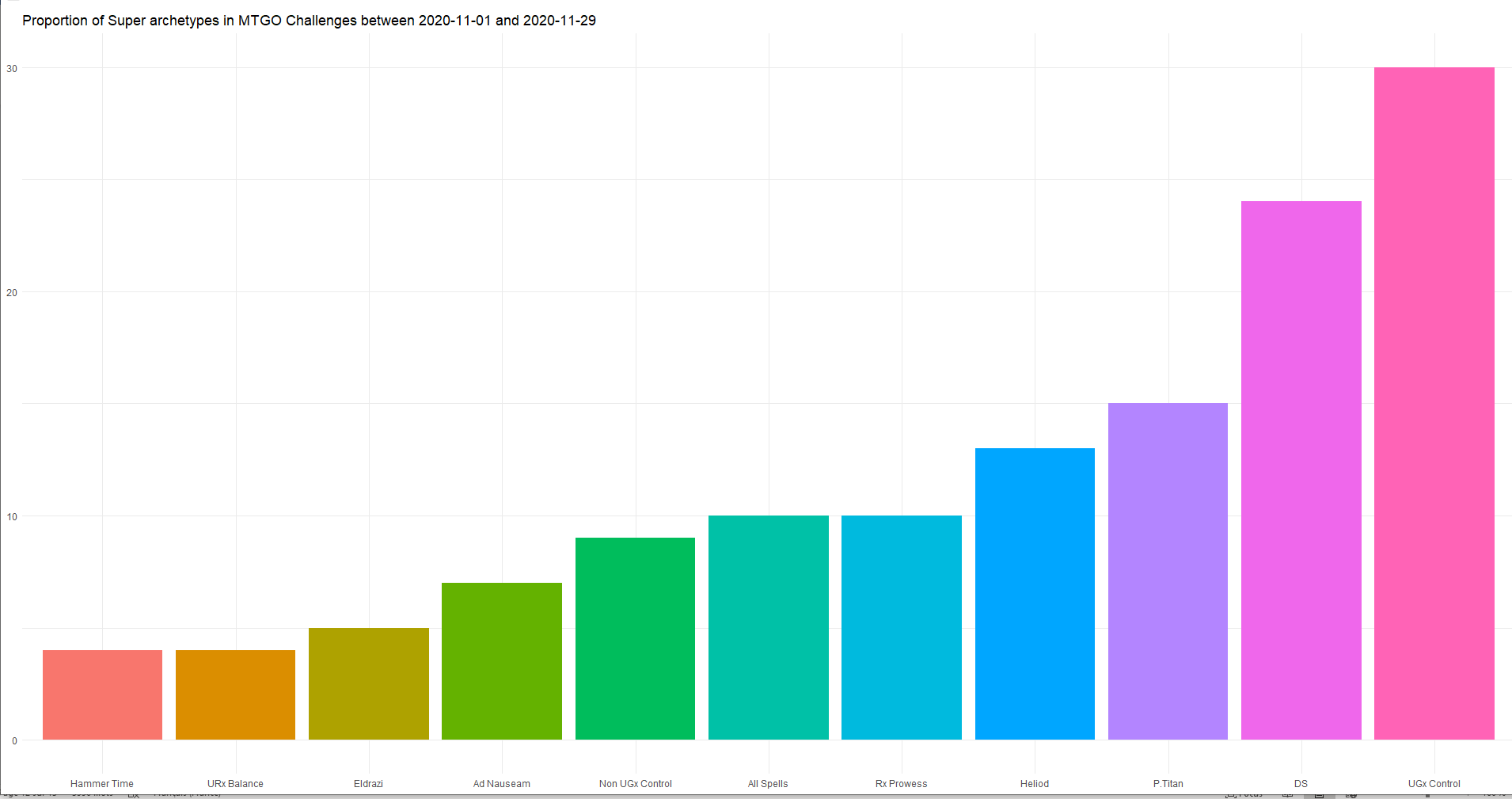
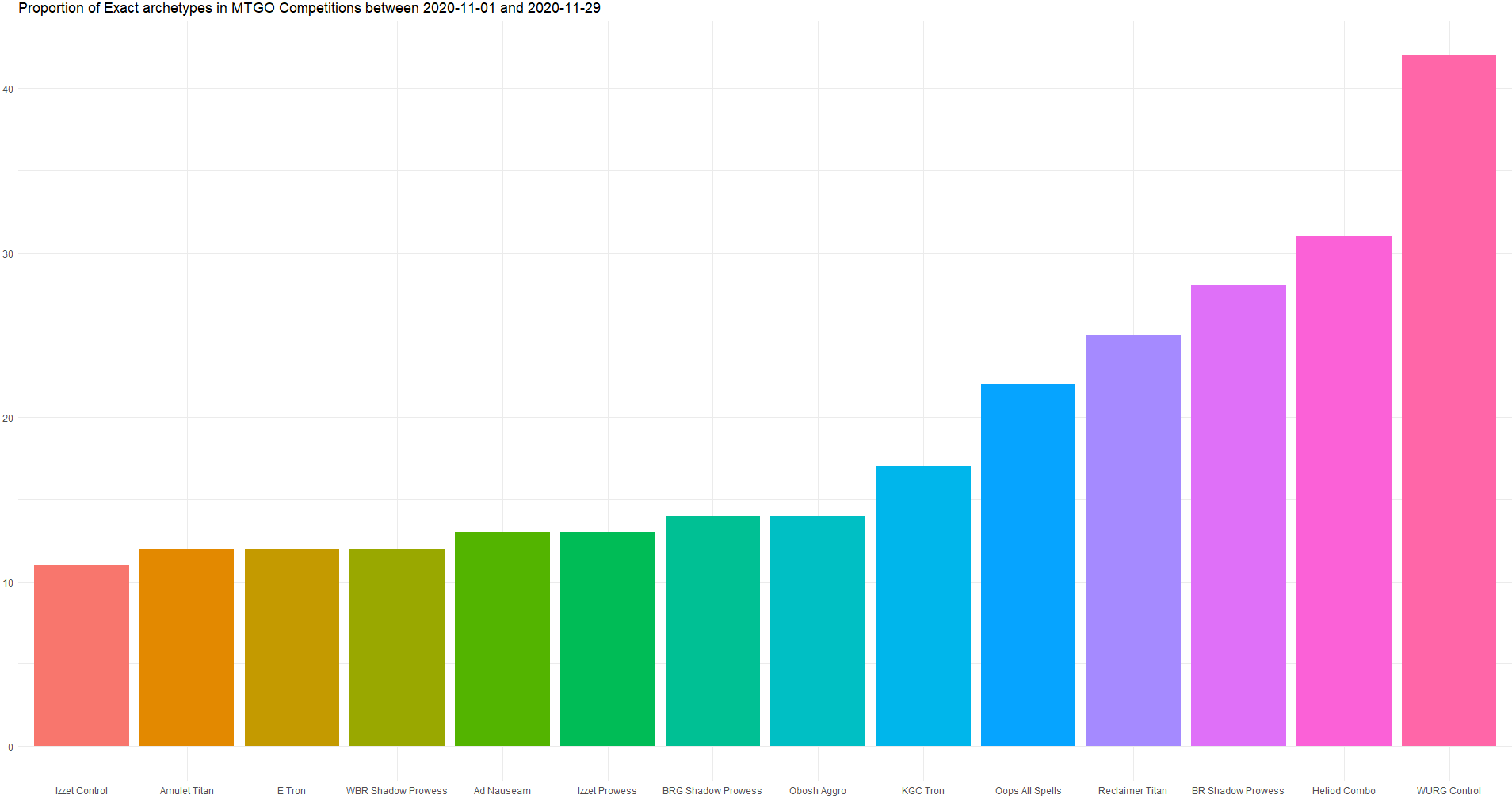
Au moment de l’écriture de ce rapport, les données disponibles vont jusqu’au 13 décembre 2020. On se propose d’étudier 4 semaines de résultats dans cette partie : ce nombre provient d’une estimation liée aux autres méthodes d’analyses de résultats déjà utilisées dans MTG pour le format Modern, en tant que compromis entre une période longue (pour obtenir un maximum de données) et une période courte (dans laquelle les évolutions du métagame auront eu moins d’influence sur les résultats), observé lors d’études précédentes via des tableurs[[19]](#footnote-19).

Les dates iront donc du 2020-11-16 au 2020-12-13. Afin de fournir des graphiques plus aisés à lire, nous travaillerons avec des « super archétypes » (moins d’archétypes différents à la fois signifiant moins de points à interpréter). Tous les types d’événements compétitifs, Preliminaries et Challenges seront traités.

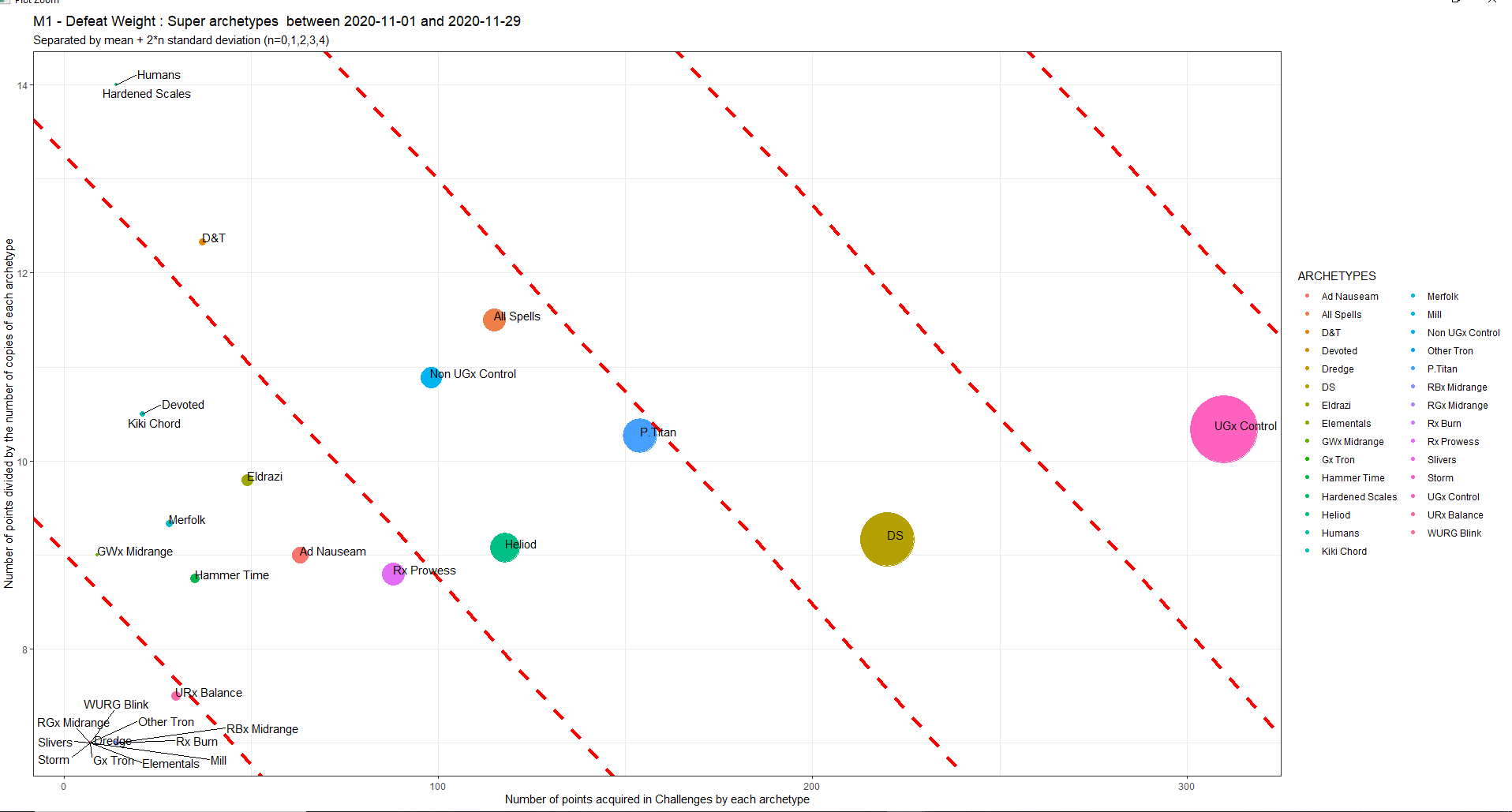
## IV.1 – Indicateur 0

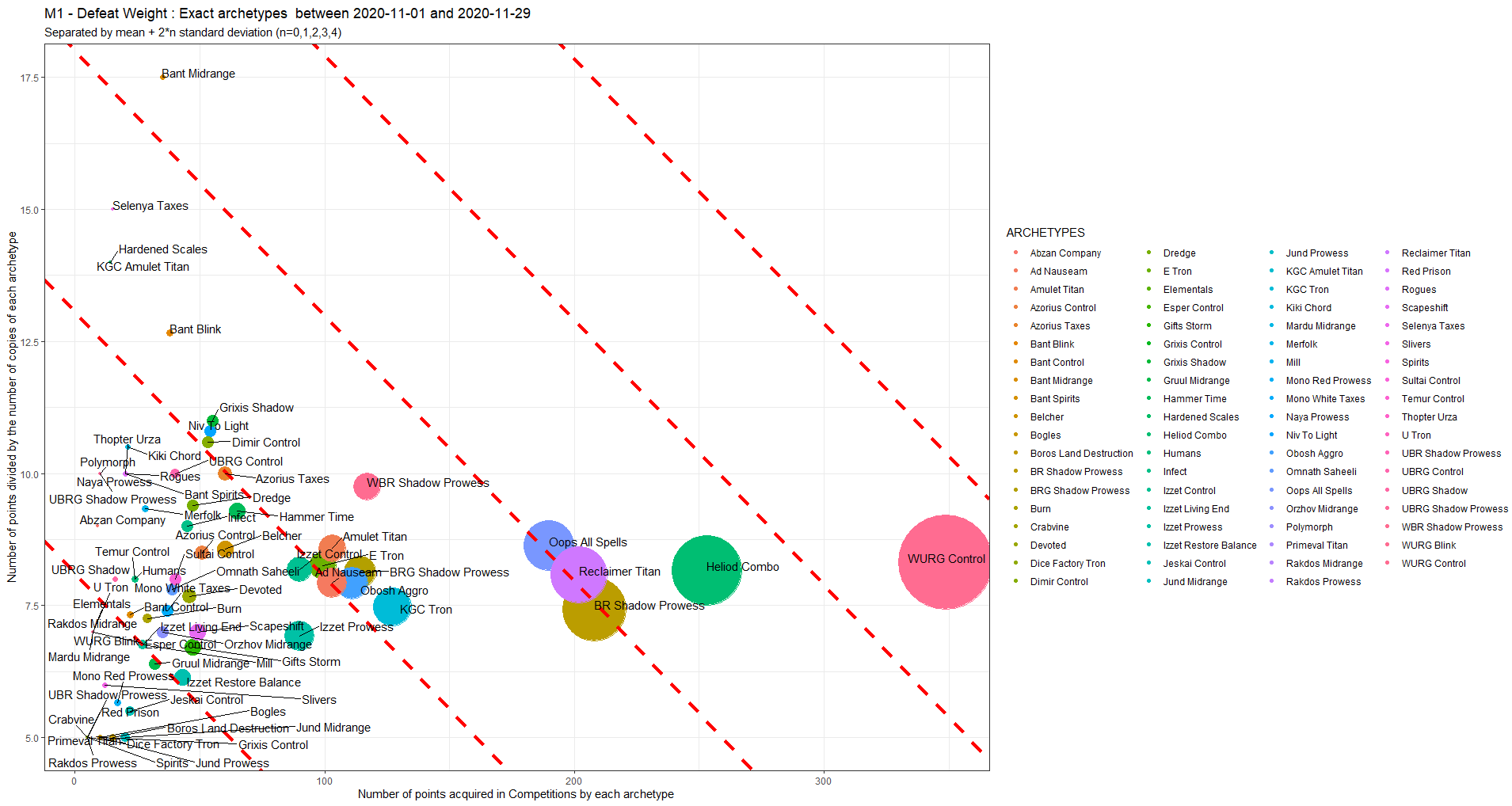




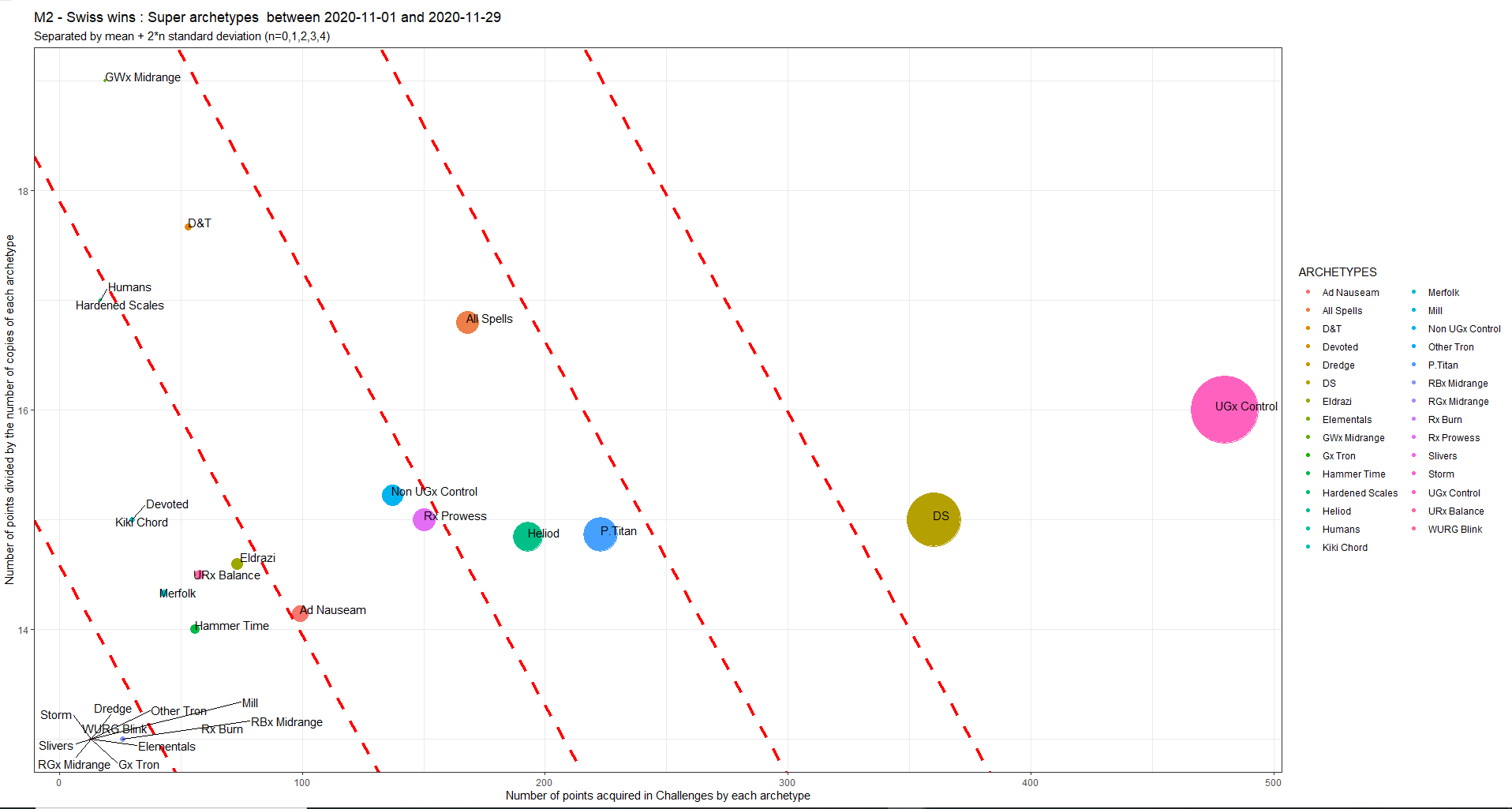
 

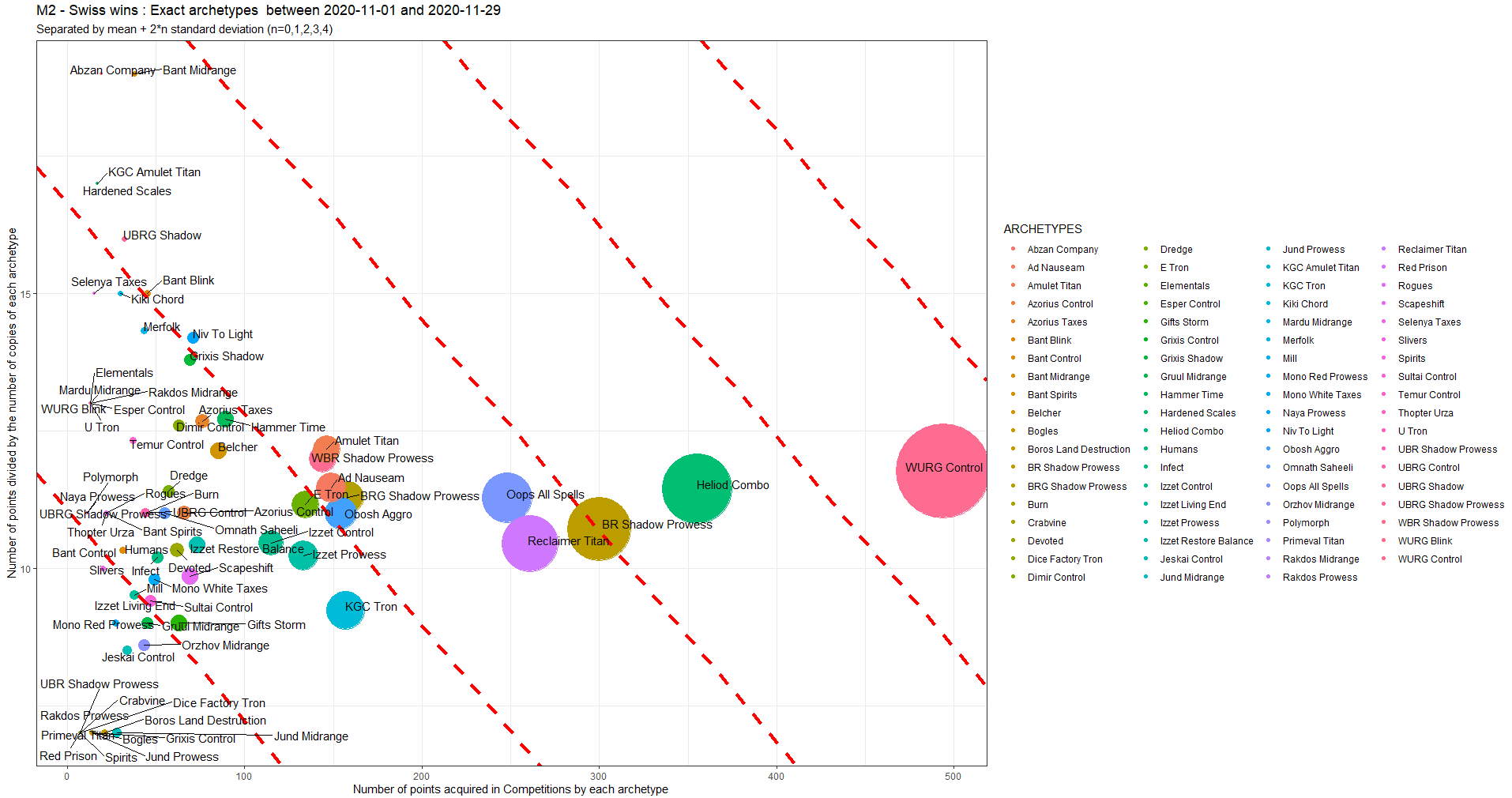
## IV.2 – Indicateurs 1 et 1B





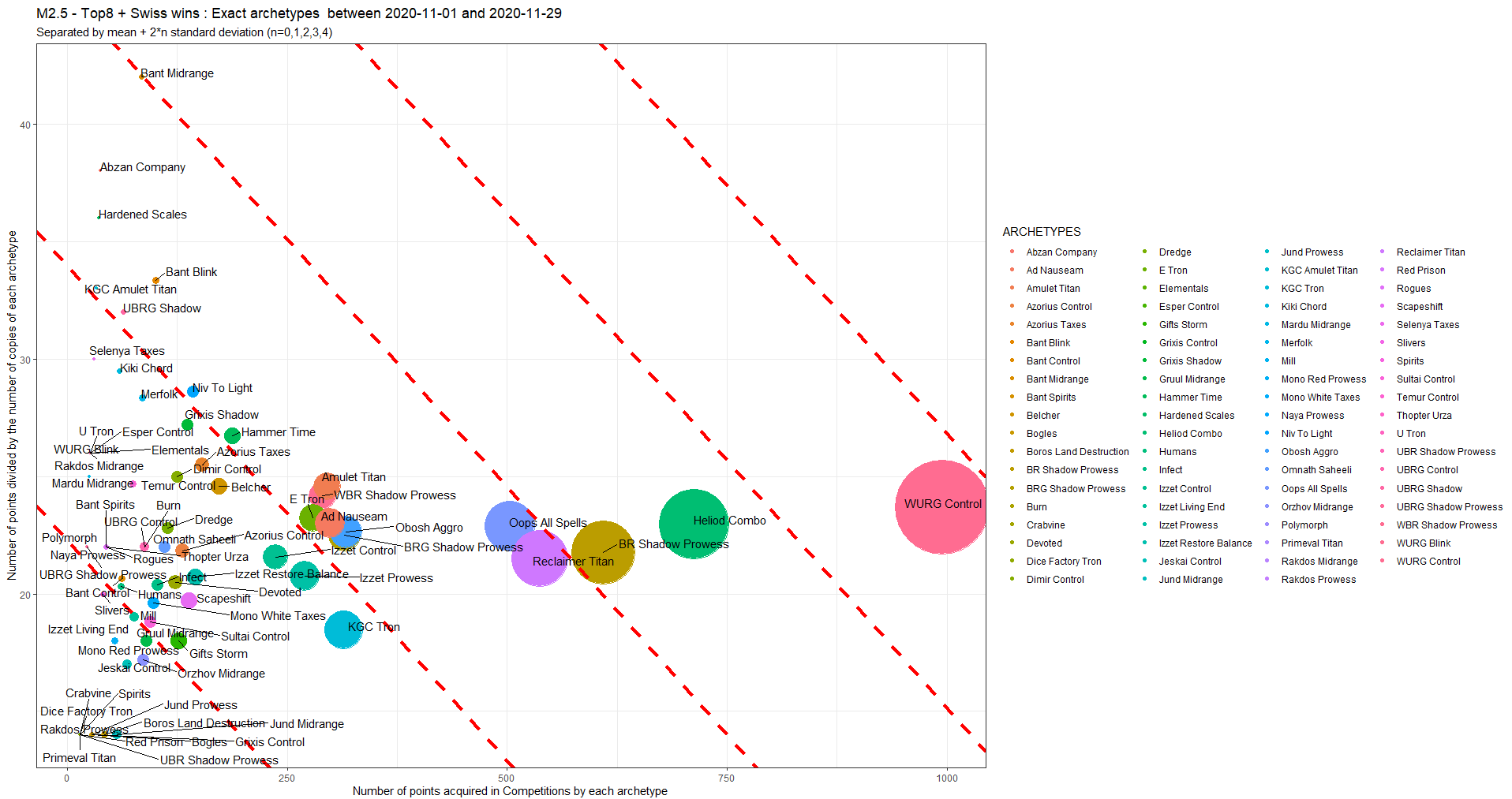
## IV.3 – Indicateurs 2 et 2B



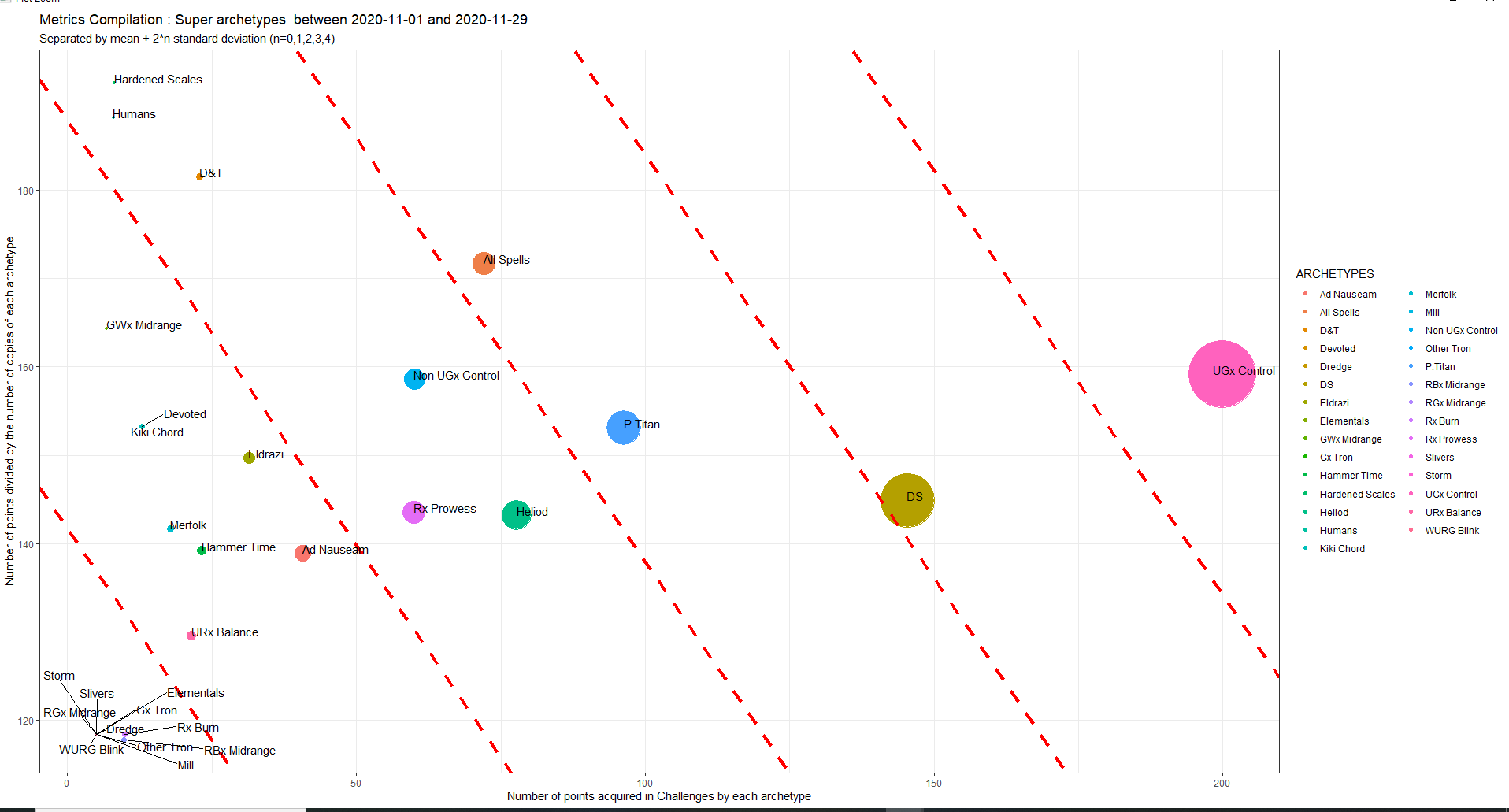


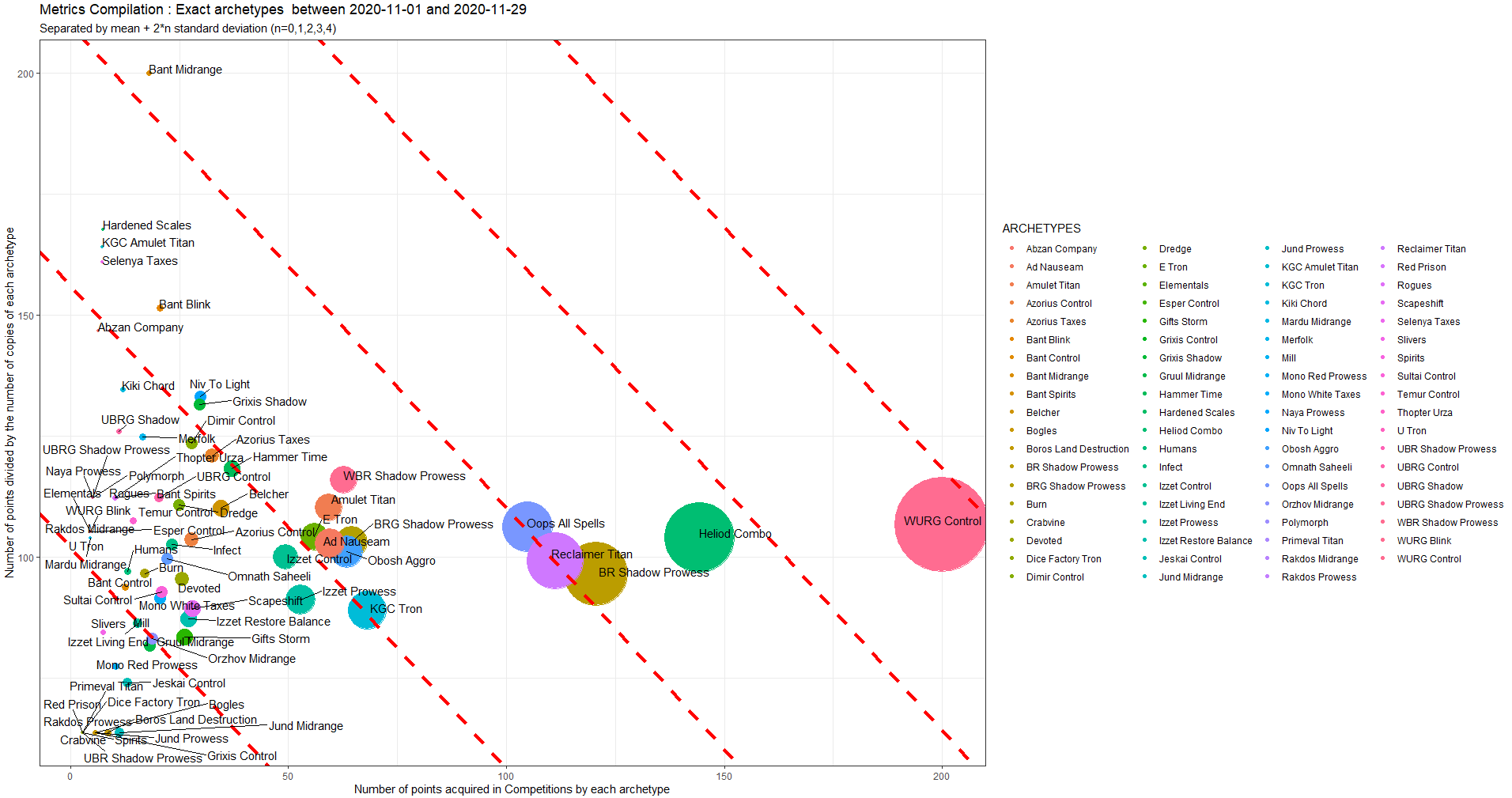
## IV.4 – Indicateurs 2.5 et 2.5B





## IV.5 – Compilation qualitatif/quantitatif





## IV.6 – Compilation complète

### A - Pour les super archétypes en Challenges seulement :

Moyenne : 0.9066468

Ecart type : 0.2925812

Si on regarde tous les archétypes placés au-dessus de la moyenne + un écart type, on trouve :

* UGx Control,
* DS,
* P.Titan,
* All Spells

En particulier, si on rajoute deux écart types au lieu d’un, il ne reste plus que :

* UGx Control

### B – Pour les archétypes exacts sur tous les events compétitifs :

Moyenne : 0.647709

Ecart type : 0.2290619

Si on regarde tous les archétypes placés au-dessus de la moyenne + 0.5 écart type, on trouve :

"WURG Control", "Heliod Combo”, "Bant Midrange", "BR Shadow Prowess", "Oops All Spells", "Reclaimer Titan", "WBR Shadow Prowess" "Hardened Scales", "Bant Blink", "KGC Amulet Titan", "Amulet Titan", "Selenya Taxes", "BRG Shadow Prowess", "Obosh Aggro", "Niv To Light", "Ad Nauseam", "Grixis Shadow", "E Tron", "KGC Tron", "Hammer Time", "Azorius Taxes", "Abzan Company"

Si on regarde tous les archétypes placés au-dessus de la moyenne + 1 écart type, on trouve :

"WURG Control", "Heliod Combo", "Bant Midrange", "BR Shadow Prowess", "Oops All Spells", "Reclaimer Titan", "WBR Shadow Prowess"

Si on regarde tous les archétypes placés au-dessus de la moyenne + 1,5 écart type, on trouve :

"WURG Control", "Heliod Combo", "Bant Midrange", "BR Shadow Prowess", "Oops All Spells", "Reclaimer Titan"

Si on regarde tous les archétypes placés au-dessus de la moyenne + 2 écarts types, on trouve :

"WURG Control", "Heliod Combo"

Enfin, si on regarde tous les archétypes placés au-dessus de la moyenne + 3 écarts types, on trouve :

"WURG Control".

# Conclusion

1. <https://www.businessinsider.fr/us/magic-the-gathering-announces-10-million-esports-program-for-2019-2018-12> [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://articles.starcitygames.com/premium/the-daily-shot-what-you-need-to-know-about-magic-online/> [↑](#footnote-ref-2)
3. <https://www.youtube.com/watch?v=mzBrfW7Ipzg&feature=youtu.be> [↑](#footnote-ref-3)
4. <http://cardrooster.com/un-format-ce-nest-pas-comme-a4/> [↑](#footnote-ref-4)
5. <https://www.channelfireball.com/articles/a-deck-with-extreme-matchups-is-statistically-better-than-one-with-even-matchups/> [↑](#footnote-ref-5)
6. Ce qui entraina la création d’un # Twitter : <https://www.channelfireball.com/articles/someonecallfrankkarsten/> [↑](#footnote-ref-6)
7. <https://strategy.channelfireball.com/all-strategy/mtg/channelmagic-articles/the-modern-metagame-at-grand-prix-austin/> [↑](#footnote-ref-7)
8. <https://twitter.com/karsten_frank/status/1226924153267052544> [↑](#footnote-ref-8)
9. <https://discord.gg/UuuV9S7> , serveur public dédié à l’analyse de l’archétype nommé « Tron », contenant une section nommée #data-discussion, où les données compilées en CSV sont publiées chaque semaine [↑](#footnote-ref-9)
10. <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/magic-online/magic-online-announcements-december-1-2020> [↑](#footnote-ref-10)
11. <https://strategy.channelfireball.com/all-strategy/mtg/channelmagic-articles/understanding-standings-part-i-tournament-structure-the-basics/> [↑](#footnote-ref-11)
12. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Biais_des_survivants> [↑](#footnote-ref-12)
13. <https://docs.google.com/spreadsheets/d/e/2PACX-1vTknHKTolhZBk8au3uWGhXAU--9hnaYv5SyOr5lHJBnxHH05glDD4zciiRT5CTsQXHSa4Rb11u1KHCj/pubhtml> ; <https://mtgdecks.net/> ; <https://www.mtggoldfish.com/metagame/modern#paper> ; <https://www.mtgtop8.com/format?f=MO> [↑](#footnote-ref-13)
14. <https://articles.starcitygames.com/premium/information-cascades-in-magic/> [↑](#footnote-ref-14)
15. Par exemple : <https://www.manatraders.com/subscriptions> [↑](#footnote-ref-15)
16. <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/news/may-18-2020-banned-and-restricted-announcement> [↑](#footnote-ref-16)
17. Idée tirée de : <https://modernnexus.com/multicolor-monolith-october-2020-metagame-update/> [↑](#footnote-ref-17)
18. <https://www.datanovia.com/en/lessons/k-means-clustering-in-r-algorith-and-practical-examples/> [↑](#footnote-ref-18)
19. <https://www.reddit.com/r/ModernMagic/comments/i9qtvp/in_depth_one_month_of_modern_challenges_and/> [↑](#footnote-ref-19)