Relazione

Emanuele Artioli

May 15, 2020

# ANALISI GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI: MAGIC THE GATHERING

ABSTRACT

Questo progetto analizza componenti estetiche e funzionali del database di carte collezionabili Magic the Gathering dal 1993, anno della sua presentazione.

GIOCO

In breve, MtG rappresenta un duello tra maghi, che a turni lanciano magie rappresentate dalle proprie carte. Queste magie richiedono mana, energia elementale di 5 colori attinta da altrettanti tipi di carte terra: Pianura per il bianco, Isola per il blu, Palude per il nero, Montagna per il rosso, e Foresta per il verde. Tra i tipi di magie troviamo creature, incantesimi, stregonerie, artefatti, e non solo. Ogni tipo di magia ha caratteristiche peculiari.

DATI

Il dataset è stato scaricato da <https://mtgjson.com/> e importato in forma di database SQLite tramite libreria RSQLite. Per la presente analisi, ci concentriamo sulle tabelle:

cards, contenente 70 variabili per più di 50000 carte

prices, una lista dei prezzi aggiornata quotidianamente

legalities, la lista dei tornei nei quali ogni carta può essere giocata.

Il dataset è relativamente ordinato, ma MtG ha negli anni introdotto molte regole aggiuntive che hanno modificato o sostituito quelle precedenti, rendendo obsolete alcune carte che sono pertanto una complicazione, peraltro difficile da individuare, non secondaria. Si è allora deciso di compiere un’analisi statistica su una parte del dataset

summary(cars)

## speed dist   
## Min. : 4.0 Min. : 2.00   
## 1st Qu.:12.0 1st Qu.: 26.00   
## Median :15.0 Median : 36.00   
## Mean :15.4 Mean : 42.98   
## 3rd Qu.:19.0 3rd Qu.: 56.00   
## Max. :25.0 Max. :120.00

## Including Plots

You can also embed plots, for example:



Note that the echo = FALSE parameter was added to the code chunk to prevent printing of the R code that generated the plot.