Соревновательная экосистема.  
  
  
Допустим, что я издатель игры. Назовем ее игра “Х”. Я бы придумал следующую соревновательную систему:  
Во первых был бы общий рейтинг игроков который складывался из следующих критерий. После регистрации в игре и прохождения обучения или стартовых 5-10 игр, игроку присваивался рейтинг. К примеру 1000 очков рейтинга и определенный ранг. Ранги и рейтинги отображались бы в лобби игрока и были бы доступны для просмотра другим игрокам по запросу, ну допустим ник нейма. В дальнейшем рейтинг или ранг игрока складывался по следующей системе:  
Победа +3 очка  
Поражение -1 очко  
Ничья - +1 очко  
Игроки с рейтингом 1000-1200 Красного цвета   
Игроки с рейтингом 1200-1300 Оранжевого цвета  
Игроки с рейтингом 1300-1500 Желтого цвета  
Игроки с рейтингом 1500-1700 Зеленого цвета   
Игроки с рейтингом 1700-2000 Голубого цвета  
Игроки с рейтингом 2000-2200 Синего цвета  
Игроки с рейтингом 2200-2500 Фиолетового цвета  
Игроки с рейтингом овер 2500 Белого цвета  
  
Также я добавил бы четыре турнира в году. Три из них малые турниры давали бы возможность прибавить себе солидно очков и попасть на четвертый основной турнир.  
Экосистема турниров была бы построена следующим образом:  
Игроки с рейтингом 2200 и выше имеют возможность участвовать в трех малых турнирах и бороться за главный приз. Плюс к этому в малых турнирах так же разыгрываются рейтинговые очки но уже не общие, а турнирные. Из турнирных очков формируются игроки набравшие большое количество турнирных очков:  
Где победа +100  
Поражение -10  
В дальнейшем участники трех малых турниров имеет следующую возможность попасть на четвертый основной турнир:  
Игроки с рейтингом 2500 и выше имеют возможность участвовать на четвертом турнире самом большом турнире в году. Так же игроки ниже рейтингом 2500, но набравшие больше количество очков в малых турнирах имеют возможность принять участие в большом турнире.