God’s battle  
Смысл игры в том, что игрокимогут создавать собственные способы защиты или нападения. При чем эти способы могут быть совершенно необычными и более того, ограничены только фантазией игрока (то есть разработчик только создает среду, где игрок волен творить, что угодно). Я вижу это так: У игроков всегда есть место для ввода текста. Он туда вбивает, например, защитное стекло, которое можно растопить только любовью. Второй игрок создает лук купидона и разбивает его. Или может ввести "супчик для любимой" и плеснуть его на стекло и оно разобьётся. Игра понимает контекст происходящего и промты игроков. Или один игрок напишет "зелье гиганта", при столкновении с которым он станет огромным. А второй игрок напишет "полиция людей маленького роста", появляются маленькие человечки и начинают бить первого. То есть это всё может быть крайне бесконечно.

Реализация:

ИИ будет постоянно следить за происходящим в игре, чтобы улавливать контекст.  
При запросе на создание нового объекта, будет создаваться подкласс от общего класса object. Далее ИИ будет следить за содержанием кода в классах и если он найдет схожесть между требуемым пользователем объектом и уже существующим классом, то он создаст новый подкласс с характерными различиями в поведении.

После создания поведения для объекта генерируется картинка и присваивается ему.