

制作体制：人が判断した事例

「AIが手を動かし、人が決める」を、言葉ではなく実物で示すための資料です。台詞と画像それぞれについて、AIの出力をそのまま使わず、人が差し戻し・書き直しをして採用に至った過程を1つずつ載せています。

1. 台詞 —— 少年F（期限後）の改稿

制作中のビルドで流れる、ハコビトになった少年Fの会話。最初に実装された版（AIの下書き）と、龍之助が書き直して採用した版を並べます。

	最初の実装（AIの下書き）	採用版（人が書き直し）
入り	来たのか。遅かったな。	お前か。遅かったな。
含みの回収	（なし）	なあ。この世界ってさ.....そんなに悪いもんじゃねぇよな。
核心	どいつもこいつも俺の生き方が決まってるような言い方をしやがる、、	負けるな。走れ。勝て.....。どこにいたって、聞こえてくる。 なあ、あの声の裏で流れてたのは、誰の血だと思う？ 俺の血なんだよ！！
主人公の選択	〔手を伸ばす〕 / 〔動かない〕	〔目を逸らす〕 / 〔見つめる〕 → 選んだ方で少年Fの返しが変わる
結び	お前に俺の気持ち分かるかよ！！！！	楽だ。はは.....ははははは。 こんなに楽なのは、初めてだ。 （二歩詰めて）今、楽にしてやる。

何を直したか。 下書きは「怒っている」だけで、期限前に飲み込んだ「この世界ってさ.....」の続きが回収されていなかった。採用版は、圧力の正体（父・監督・町・メディアの「勝て」という声）を本人の言葉で言わせ、その声が消えた「楽さ」まで落とす。ハコビト化を敗北ではなく解放として描く、という本作の核心は、この書き直しで初めて台詞に乗った。

2. 画像 —— 探索画面のパーティ HUD を、ビルドに持ち込むとき

企画書で採用済みのパーティ HUD（人物の顔とハコビト化率の札）を、制作中のビルドの探索画面に入れる作業。AI が実装した版を、龍之助が4回続けて差し戻した。

回	AI がやったこと	差し戻した理由
1	企画書の画像から HUD を切り抜いて埋め込んだ	企画書と絵が違う。切り抜きの継ぎ目が見える
2	多角形から HUD を描き直した	企画書と形が違う
3	化率の数字だけ描き換えた	数字の周りに黒い四角が残る
4	縮小して置いた	縁がガビつく（Unity の画像取り込み設定の問題）

回	AI がやったこと	差し戻した理由
5	採用済み画像の 完成版（背景透過・層別 PNG）をそのまま 、正本の縮尺で置いた。採用	——

基準にしたもの。「見た目は画像が正で、言葉と画像が食い違ったら画像が勝つ」という仕様書の運用。企画書に載った絵と画素単位で同じかどうかを見て採否を決め、AI には「採用済みの絵は加工せず、完成画像をそのまま置く」という手順を残した。以後、企画書とビルドで同じ HUD が出ている。

3. 使った道具

用途	道具
文章の下書き・実装・テストコード	Claude Code、Codex
画像生成	GPT Image 2
3Dモデルの下地	Tripo（一部）
3Dモデルの調整	Blender
ゲーム実装	Unity
企画書の組版	Python（生成AIは使っていない）