Story Makerで文章と漫画台本を作る

題材と創作条件を組み合わせ、原稿を生成・講評・改稿します。

出力モード、テーマ、ジャンル、世界観、読者、時代、結末、語り口、人物、素材を設定します。短編、長編、脚本、詩など、選んだ形式に沿った文章を作ります。漫画シナリオ連携は、漫画アプリの既定の自由配置へ渡す4〜8コマの台本を作るモードです。

作業	このマニュアルの案内
準備と通常生成	2ページ
漫画シナリオと人物設定	3ページ
講評・改稿と保存	4ページ
関連アプリと困ったとき	5ページ

本書は候補ソースv5.5.4の操作説明です。実際に公開されている版はアプリ画面と配布先で確認してください。機能の説明は、すべての入力やAPI結果の品質保証ではありません。

Story Makerを開く →

準備して原稿を生成する

最初は必要な条件だけ設定し、一つの原稿を確認します。

1. APIの選択とキー入力を行います。OpenAIかGeminiを使い、文章モデルを選択できます。OpenAIの既定はGPT-6 Lunaで、GPT-6.2 Sol／Astraも選べます。Geminiは3.8 Flashから始まる候補経路を使います。

2. 出力モードを選び、テーマ・ジャンル・世界観・読者・結末・語り口を設定します。新しい長編を直接作る場合は「長編（10000字～）」を選びます。旧章単位の長編経路とは別です。

3. 登場人物を追加・編集し、題材や資料を入力します。対応する画像やテキスト素材は文章生成の文脈として利用します。実在の事実を扱う場合は、出典と生成内容を自分でも確認します。

4. 生成を実行し、進捗を確認します。思考待ち・受信中は右上の赤い「緊急停止」を押します。待機・完了・停止・エラー後はグレーで無効になります。後続の自動継続・再試行を止め、通常生成は生成前のOutputへ戻します。設定とAPIキーは保持し、各実行ボタンから再実行できます。

漫画用の台本が必要なら、通常の「4コマ漫画風」ではなく「漫画シナリオ連携（4～8コマ・STEP2）」を選びます。後者は漫画アプリの形式とページ構成を含みます。通常4コマでは、各コマの「絵/状況」「セリフ」を順に記載し、「狙い」などの制作メモは出しません。コマの欠落・重複・空欄と字数下限は検査します。

漫画台本と人物設定を分けて渡す

人物設定はSTEP1、台本はSTEP2。その後STEP3へ進みます。

漫画シナリオ連携は、話の内容から4〜8コマを選び、PanelCountReasonとPageCompositionを含む台本を作ります。採用したコマ数とページ情報は最終整形・改稿でも保持します。

キャラクターシート画像をStory Makerの登場人物へ実際に取り込んで人物登録した場合は、台本のみを出力します。漫画アプリにも同じシートを読み込み、登場人物全員の資料を用意します。画像の同一性を両アプリ間で自動照合する機能ではありません。

シート未取り込み時だけ、最終台本の完成後にSTEP1用人物設定をAPIで追加します。名前・外見・服装を台本や入力と揃え、同一人物の年齢違いは同じ人物の項目にまとめます。全文・台本のみ・人物設定のみの3種類をコピーできます。追加のAPI利用が発生します。

コピーする内容	漫画アプリの貼り付け先
STEP1用の人物設定	STEP1「人物情報」
台本だけ	STEP2「生成されたシナリオ」
その後の操作	STEP3で画像指示文を作り、STEP4で画像化

全体コピーはSTEP1用と台本用を区切ります。別々のコピーボタンを使えば混在を避けられます。台本コピーの経路はSTEP2 → STEP3です。人物画像なしなら十分なSTEP1設定が必要で、空欄や不十分な説明は検査を迂回できません。

講評・ブラッシュアップ・保存

点数だけでなく、採用された本文と講評を読みます。

Outputには生成結果だけでなく、既存文章を貼り付けたりTXT/MDから取り込んだりできます。原稿と選択モードを確認して、AI講評・ブラッシュアップを使います。

講評は0〜100点と内容の指摘を表示します。90点以上は編集合格、85〜89点は公開可能、84点以下は要ブラッシュアップというAI判定です。公開の可否や著作物の品質を保証する判定ではありません。

ブラッシュアップは現在の出力形式と主題・人物・結末を守って改稿する機能です。候補が条件を満たさない場合や点数が改善しない場合は、現在の有効な原稿を保持します。自動改稿の実行回数や進捗を画面で確認してください。

最終本文は全体をコピーまたは画面の保存操作で保管します。保存前に人物名、台詞、完結、事実、公開に適した内容を確認します。再読み込みでAPIキーは失われるため、必要な出力は先に保存します。

漫画連携で人物設定の追加生成が失敗した場合、完成した台本と人物設定の状態を分けて確認します。人物設定が完成していないのに全受け渡しが完了したとは扱いません。

関連アプリと確認ポイント

サイト移動だけでは、文章や画像は自動転送されません。

Character Sheet Makerでは人物の見た目や設定を設計し、人物シートを作ります。保存画像はStory Makerの登場人物の画像ドロップへ入れ、同じシートを漫画アプリのSTEP1へ手動で読み込みます。万能インプットの画像は資料として読ませる別経路で、人物カードへの登録とは区別します。

Super FURU AI 4-koma Systemでは、STEP1で人物・素材を設定し、STEP2の台本からSTEP3で画像指示文を作り、STEP4で画像化します。関連サイトのボタンは別タブで開きます。必要な本文・画像はコピーや保存を使って自分で渡してください。

確認点	対処
漫画台本の書式エラー	台本のコマ・台詞・ページ構成を確認
人物の設定が足りない	STEP1用設定の生成状態と内容を確認
APIが止まる	APIガイドの認証・利用枠・モデル権限を確認
古い画面のまま	必要な文章を保存後、版を確認して再読み込み

Character Sheet Maker →

Super FURU AI 4-koma System →

Story Maker API設定ガイド →

MCPで操作する

起動バッチからローカル版を開き、画面上部に接続状態を表示します。

接続と停止

Launch-MCP.cmd を開き、MCPの起動を選びます。アプリ上部の「MCP接続」を押すか、Codexの接続ツールで発行した一時URLを内蔵ブラウザーで開きます。

接続中は、上部の「停止して手動に戻る」から停止と切断を行えます。手動に戻ると通常の緊急停止が使えます。

生成結果を渡す

現在の画面設定を使い、MCPから4〜8コマの台本を依頼できます。採用した台本と人物設定はSuper FURU AI 4-koma SystemのSTEP2・STEP1へ渡せます。

> 「MCP導入ガイド」で起動とCodex登録を確認し、上部の「制作スキルを取得」で専用スキルを導入できます。