オレネミー

味方を妨害して、自分のチームを負けさせるフットサルゲーム。



TAKOLIGHT ／ 傘嫌い

勝利条件が、逆

サッカーゲームは、勝つために作られています。オレネミーは逆です。

あなたは自チームのフィールドプレイヤー「オレ」。成功条件は、**相手チームの勝利**です。

- 成功：相手チームが勝つ
- 失敗：引き分け、または途中交代

ただし、堂々と妨害はできません。**監督が見ています。**

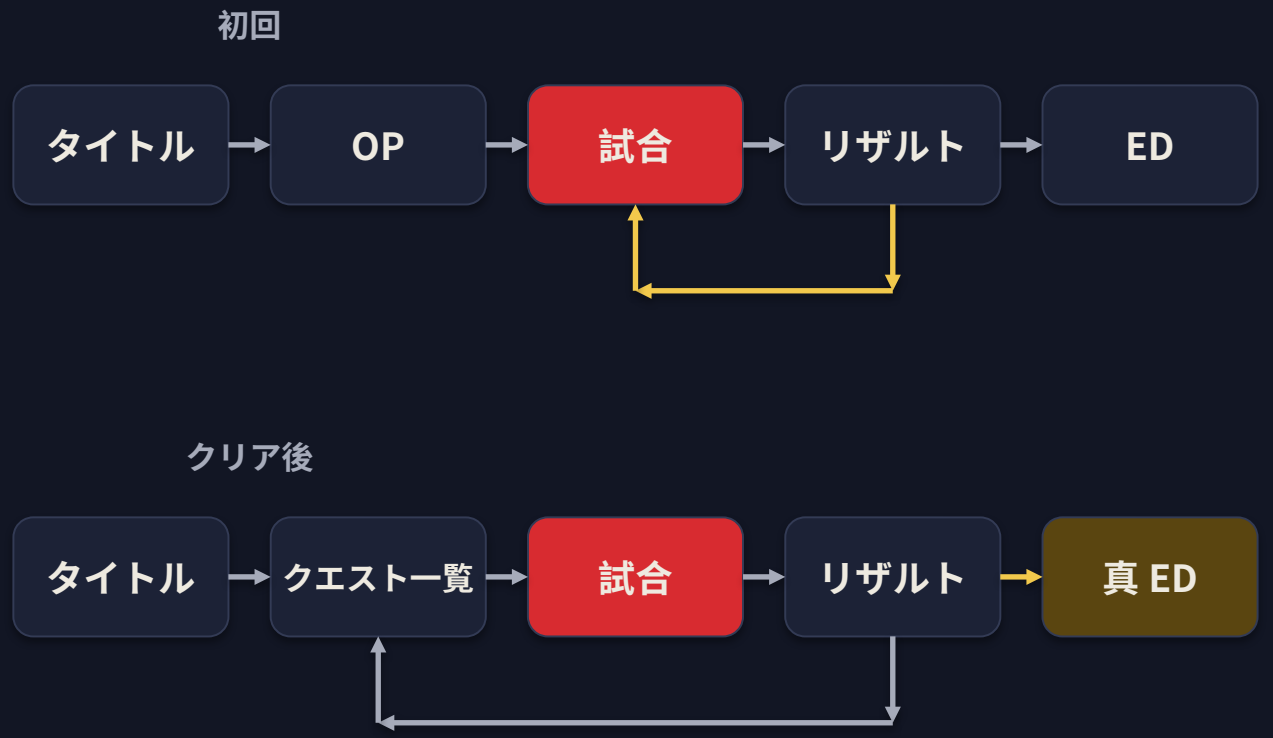


遊びの流れ

1 試合は前後半 2 分ずつ、 5 対 5 のフットサル。

初回：タイトル → OP → 試合 → 負けに成功すればリザルト → ED 。失敗ならもう一回。

クリア後：クエスト一覧から条件付きの試合に挑む。全クエスト達成で**真 ED** 。



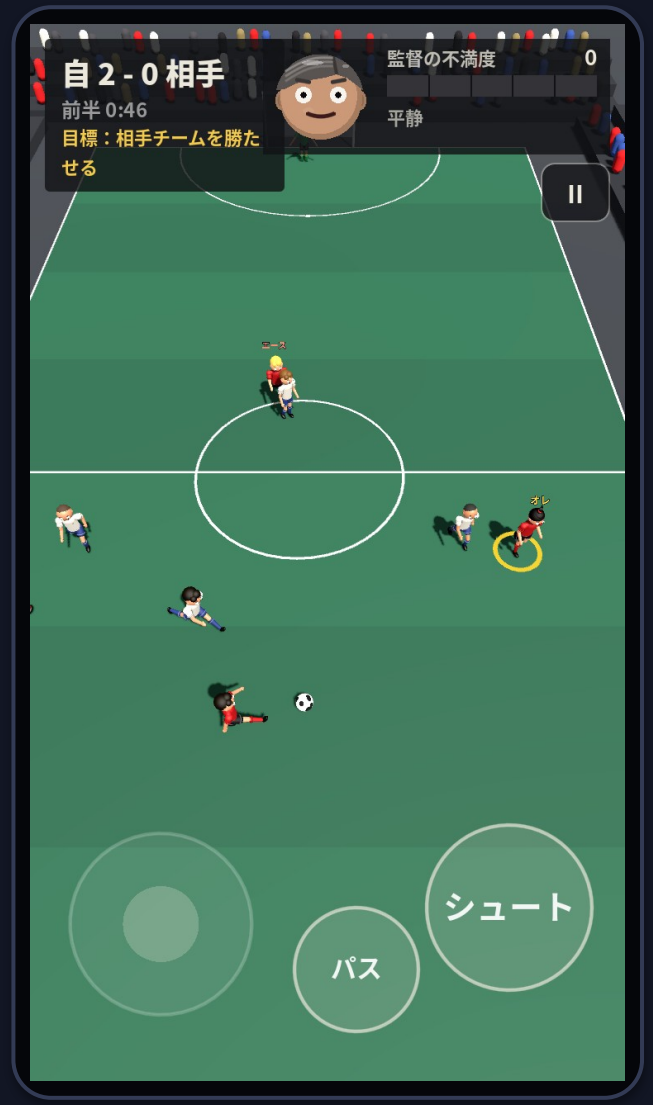
何もしなければ、勝ってしまう

89%

このゲームが成立する前提は、自チームが強いことです。

主人公が棒立ちのままでも、自チームは 89% 勝ちます（36 試合で計測。ボール支配率は 68% ）。

つまり「何もしない」は最悪手です。プレイヤーは自分から動いて、自チームを負けさせなければなりません。

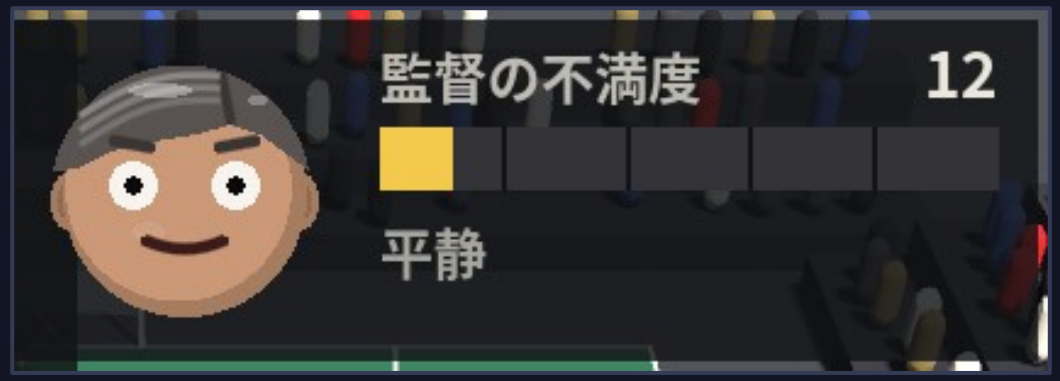


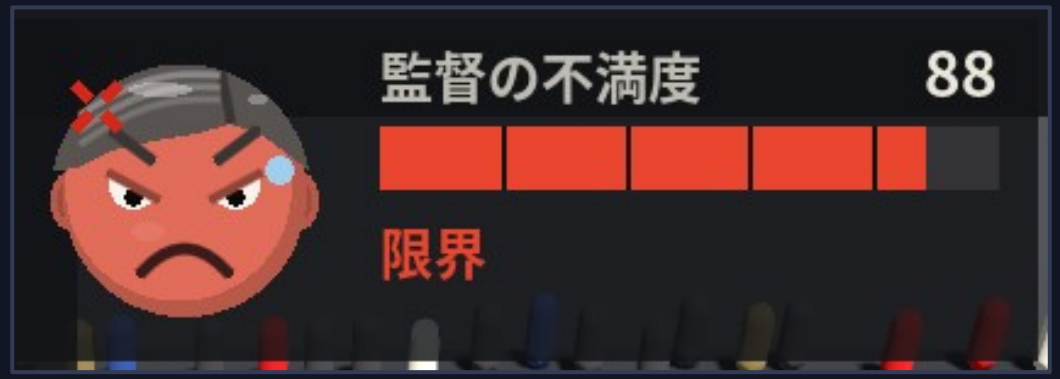
監督の不満度（企画の核）

妨害には唯一の制約があります。**不満度**で 0 〜 100 。 100 で途中交代、その時点で失敗です。

効く妨害ほど、不満度が大きく上がります。そして**「惜しかった失敗」は下がります**。

行動	不満度
オウンゴール	+45
名乗り出た PK を外す	+35
ファウルで PK を与える	+30
パスミス	+8
枠内シュートをセーブされる	−5
惜しいシュート（ 1m 以内）	−10
ポスト・バー直撃	−20





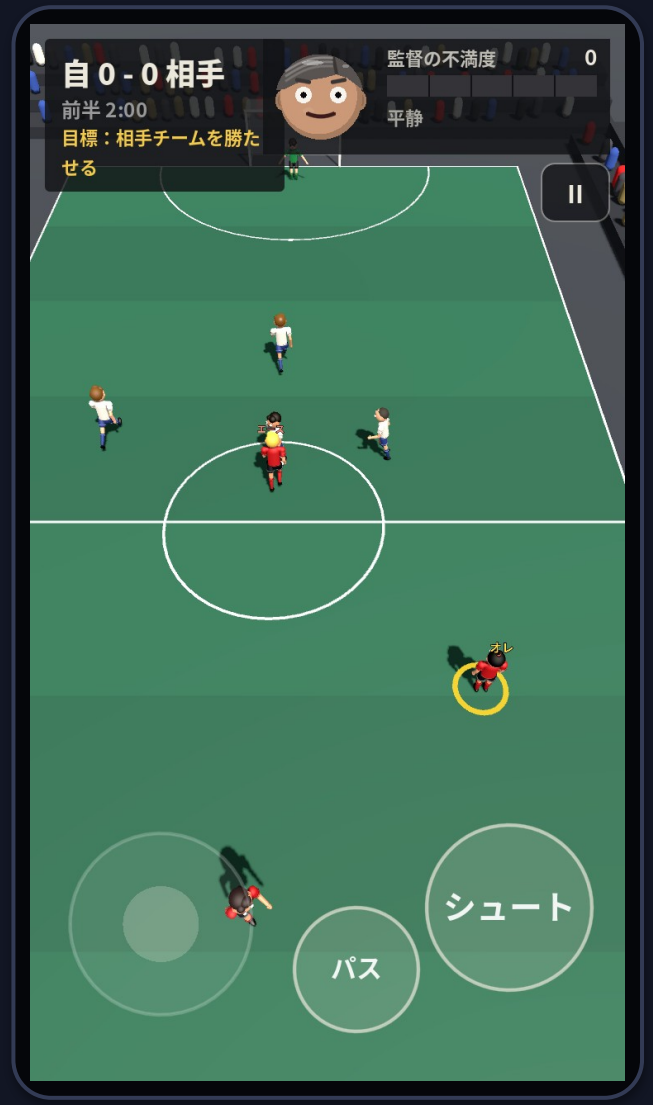
ここから、このゲームの遊びが決まります。

わざと下手にやるのではなく、頑張っているように見せながら失敗する。

妨害の手段

特殊なボタンはありません。**すべて普通のサッカーゲームの操作です。**

操作	本来の用途	妨害としての使い道
スティックを端まで倒す	ダッシュ	タッチが大きくなり、取られやすくなる
シュート（長押しで溜める・補正なし）	得点	外す。ただし惜しいと不満度が下がる
パス	組み立て	相手に渡す、ラインを割らせる
パス要求（ヘイ！）	ボールをもらう	無理な場面で呼ぶ。エースでもほぼ応じる
スライディング	守備	味方に当てる、 PK を与える



重要なのは、**味方が優秀だからこそ妨害が成立する**ことです。味方はボールを失うとすぐ 2 人で取り返しに行きます。エースは自分で行きたがり、オレが 3 秒以上持つと「寄こせ」と取りに来ます。

リスクとリターン

大きく稼げる行為ほど、一発で交代に近づきます。

分かりやすい例が PK です。通常はエースが蹴ります（成功率 95% ）が、オレは「俺が蹴る！」と名乗り出られます。

- 外せば **+35** 。自チームの得点を消せる
- ただし隅を狙うと **7 割入る**。入れば自チームがリードする

外し方も選べます。枠外は確実だが不満度が最大。ポスト直撃は不満度が下がるが、狙って当てられるかは別の話です。

「どう失敗するか」を毎回選ぶゲームです。



実装済み・実機検証済み

この企画は機能する状態で存在し、**実機で測った数値があります**。

測ったもの	値	試行
自チームの勝率（主人公は棒立ち）	89%	36 試合
自チームの勝率（妨害ボット）	78% （負けは 11% ）	18 試合
途中交代率（妨害ボット）	22%	18 試合
1 試合の得点（両チーム合計）	6 〜 7 点	54 試合
ボールが相手に渡る回数	約 35 回／試合	54 試合

妨害ボット（機械的に妨害するだけの AI ）でも、負けられたのは 11% 。途中交代は 22% 。

機械的に妨害するだけでは勝てないことが、計測で確かめられています。ここがこのゲームの認識すべき難易度です。

画面と音

舞台はすべて夜のスタジアム。夕暮れの空、 3 段の観客席、照明塔、看板。

実況と解説の掛け合いが入り、 OP と ED には BGM があります。味方はオレのプレーに反応します。

- ラインを割ると「どこ蹴ってんだ！」
- ポストに当てると「ドンマイ！」
- オウンゴールには「嘘だろ…」

まともな試合の音が鳴り続ける中で、主人公だけが別の目的で動いています。 そのずれがこのゲームの笑いです。





開発体制と今後

屋号 TAKOLIGHT による個人開発。企画、実装、音、調整まで一貫。

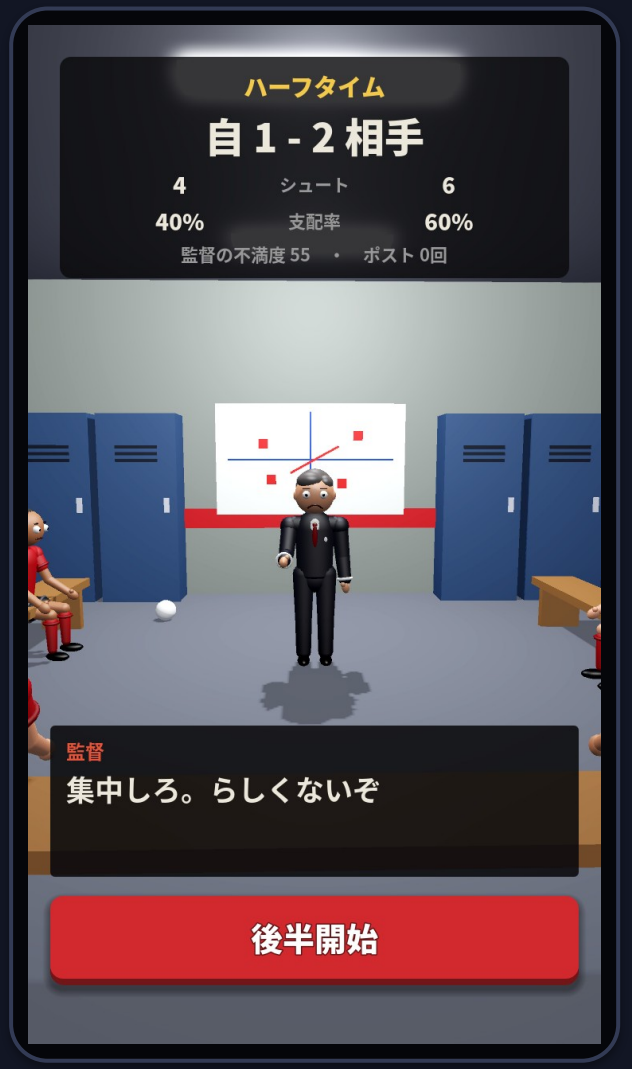
一人では品質を保証できないため、 AI に**実装・検証・レビューの役割を分けた開発体制**を組み、自分は判断に専念しています。

実機での感想を **3 周分反映済み**。今後はクエストの追加と、妨害の幅を広げる調整を進めます。

公開初日に、スポーツゲーム 5 位

項目	内容
対応	iOS ・ Android
価格	無料
言語	日本語
配布状況	App Store ・ Google Play で公開中（「オレネミー」で検索）
通信	なし。遊ぶ記録は端末の中

公開初日（2026 年 10 月 31 日）： iOS 1,290 ダウンロード、 Android 207 ダウンロード。 **App Store のスポーツゲームで最高 5 位、無料ゲーム総合で 101 位。**





制作体制

担当	内容
作者（ TAKOLIGHT ／傘嫌い）	企画、仕様、すべての判断、実機でのテストプレイ
生成 AI （ Claude Code ）	作者の仕様と指示をもとにプログラムを書いた
音声	VOICEVOX で合成（実況：雀松朱司、解説：麒ヶ島宗麟、主人公：玄野武宏、マネージャー：春日部つむぎ）。各キャラクターの規約に従い「 VOICEVOX: キャラ名」をゲーム内に表記
書体	ゲーム： Noto Sans JP （ SIL Open Font License ）／企画書：ヒラギノ角ゴシック（ macOS 付属）
道具	Godot Engine 4.5 （ MIT License ）、 VOICEVOX 、 Xcode 、 Python （ NumPy 、 python-pptx ）

キャラクター・スタジアム・効果音・ BGM ・観客の声は外部の素材を使っていない。すべてプログラムで作った。

シリーズとしての展開

「味方を妨害して、自分の側を負けさせる」という構造は、フットサルに依存しません。味方がいて勝利条件があるジャンルなら、 RPG のパーティー、協力アクション、戦争ものにも置き換えられます。

成立には**２つの条件**があります。

【１】放っておけば味方が勝ってしまうこと

本作では、主人公が棒立ちでも自チームが 89% 勝ちます。味方が弱ければ、そもそも妨害する必要がありません。

【２】妨害を抑える監視役がいること

本作では、監督の不満度。監視がなければ、オウンゴールを連発して終わってしまいます。

題材ではなく、**この２つを用意できるか**が条件になります。 RPG なら仲間の強さと、パーティーからの信頼。戦争ものなら自軍の優勢と、軍法会議。