

# レインワールド動き操作ガイド

## Rain World Movement Guide (日本語訳)

### 【日本語訳にあたっての注記】

こちらはGwyn氏とLaura氏による[Rain World Movement Guide](#)を原著者の許可を得てaiwendilが個人的に日本語に翻訳したものです。翻訳にあたっては一部用語や操作内容に関して翻訳者による補足説明を加えています。

原典に記載のない補足部分はその旨を明示し緑色で表示することで区別しています。

なお、原語では一部の例外を除いて、空中で立位姿勢を取れる跳躍が「ホップ」、横向き姿勢でのみ着地可能な跳躍が「パウンス」と表現されていますが、日本語で既に馴染みのある呼び方があるなど、原語通りでは伝わりにくいと判断した部分についてはこれらのうち一部の翻訳語を「ジャンプ」と表記しています。

また、訳語の選定が原因で英語での情報収集に支障が出ないように、項目名については必ず翻訳前の英名を併記しています。

リンクに関しては原則的に原典のリンクをそのまま保持していますが、かつての公式wikiサイトであるgamepediaへのリンクについては現在リンク切れとなっているため、可能な限り現公式wikiであるmirahezeの相同項目へのリンクを貼り直しています。

### 【翻訳独自の補足情報】

このガイド内に頻出する以下の単位については原典に説明が記載されていませんが、動きの習得のためには重要な情報なので補足します。

タイル(Tile): ゲーム画面内における長さの単位です。目安として立ち状態のなめくじねこの幅が1タイル、高さが2タイルです。

Testing ArenaというMODのTA-Measureというマップでも計測できます。

フレーム(Flame): ゲーム内における時間の単位です。操作において使用されるフレーム速度は1秒間に40フレーム(40FPS)であり、画像表示フレームとは異なるフレーム数が採用されています。

以下原典本文です。

こちらはRain WorldにおけるMovement(=挙動)に関する包括的なガイドです。初心者向けの動きから、高度なスピードランテクニックや戦闘まで、あらゆる要素を網羅しています。ゲームのグリッチやエクスプロイトについては、こちらのガイド([リンク](#))をご覧ください。別の形式でのMovementに関する情報は、[RW Tech Wiki](#)をご覧ください。

このガイドは主にキーボード操作を念頭に置いて作成されています。ここで示されている入力はコントローラーでも使用できますが、非常に素早い方向入力の切り替えが必要な一部の動きは、はるかに難しく、信頼性が低い場合があります。これらの動きの一部は十字キーの方がやりやすいかもしれませんが、アナログスティックでもすべての動きが可能です。

「Warehouse」と「Nest」は、Movement練習に最適なサンドボックスマップです。技術的な議論や共有、さらに詳しいアドバイスやサポートが必要な場合は、Rain World Discordの[#movement](#)チャンネルをご覧ください。

このガイドはRain Worldのバニラ版向けに作成されており、ファンメイド拡張パックであるDownpour DLCは対象外です。

このガイド(英語版原典)の最終更新日は2025年8月です。

最近追加: [壁跳ね! Wallpounce!](#) (カットコンテンツ)

使いやすさのヒント

技を検索するにはCtrl + Fを使用してください!

slide flip 1 of 66

改ページを省き、ガイドを短くするために、印刷レイアウトをオフ(ページなし形式)にすることをお勧めします。

View Tools Help

Print Layout

レベルを問わず、役立つ技を探している場合は、「[おすすめ](#)」をご覧ください！

[変更履歴](#)と今後のセクションのリストは、索引の下にあります。

このガイドでは、名称の一貫性を重視しています。別の技名を見つけるには、[用語集](#)をご利用ください。

ハイパーリンクを中クリックすると、新しいタブで開くので、ページを見失う心配はありません！

戦闘セクションの最後(工業団地のネタバレ)と、その前のセクション(海岸線のネタバレ)に、軽度のネタバレ警告があります。

### 難易度ガイド

\* - 初心者 - 初回プレイ時に役立つ、シンプルな実行方法(石/槍)

\*\* - 中級者 - 基本的な動きに自信のあるプレイヤー向け(スライドパウンス)

\*\*\* - 熟練者 - 2回目のプレイやハンターランで習得する価値がある(下投げ)

\*\*\*\* - 上級者 - スピードランや上級者向け(スライドフリップ床固定)

^^^^ - 学術的 - 実験的なテクニックに興味がある人向けのニッチなテクニック(巣穴ブーストスライドパウンス)

### 外部リンク

[公式Discordサーバー](#)

[コンパニオンビデオガイド](#)

[ICED Rain World エクスプロイト&グリッチガイド](#)(ネタバレ注意！)

[公式Rain World Wiki](#)

## 目次

(訳注: 目次には主要な項目のみ記載されています)

おすすめ	4
基本動作:	5
ジャンプ *	5
アイテム管理 *	10
チャージジャンプ *	10
ターン技 *	13
トンネル:	14
トンネル内での移動 *	14
トンネルブースト *	14
スライド:	16
基本のスライド **	16
スライドパウンス **	19
スライドフリップ ***	21
延長スライド ***	23
ロール:	26
落下からのロール *	26
ファストロール ***	27
動きからの連鎖 **	27
ロールパウンス **	29
高速落下ロール ***	33
タンブルロール ***	38

ポール:	<b>40</b>
垂直ポールでの移動 **	40
ポールの勢い ****	45
水平ポールでの移動 ***	47
ターン:	<b>50</b>
ダッシュターン *	50
ターンのストア(保存) **	51
ターンストアの基礎的な応用技 ***	55
ターンストアを乗せたスライドパウンズ ***	58
ターンストアを乗せたスライドフリップ ****	60
ターンストアを乗せた延長スライド ^^^^^	62
クロールターン ****	64
スイミング (ネタバレ注意):	<b>74</b>
泳ぎのブースト *	74
水面ホッピング ****	76
戦闘:	<b>77</b>
武器の投擲 *	77
槍のスライド投げ ***	83
下投げ / 上投げ **	86
生き物への対応戦略 (軽度のネタバレ) *	89
その他:	<b>91</b>
カットされた項目	91
未調査の挙動	94
クレジット	<b>95</b>
GIFアーカイブ	<b>97</b>
索引	<b>97</b>
用語集	<b>102</b>
保留リスト	<b>103</b>
変更履歴	<b>103</b>
日本語翻訳版限定の補足	<b>109</b>

## おすすめ

スキルレベルを問わず、どこから始めたらいいのかわからないプレイヤーのために、基本的な必須技をいくつか紹介します。

## 初級 \*

[岩棚へのよじ登り](#) - チュートリアルで解説。登攀に非常に重要！

[壁ジャンプ](#) - ゲーム中盤で必須。

[持ち手の交換](#) - 最初に何を投げるか選択！

[投げブースト](#) - 効果的にジャンプ力を高める。

[トンネル内での移動の基本](#) - トンネル内でトカゲから逃げる！

[石と槍のコンボ](#) - シンプルで効果的な防御戦略！

## 中級 \*\*

[最適な投げブースト](#) - 大きなギャップを楽々と越える！

[スライド](#) - さまざまな技の起点として重要。移動速度を向上するための鍵。

[ロール](#) - 落下を生き延びて移動を続ける。

[パウンスからの着地](#) - ジャンプで移動を続ける！

## 熟練者 \*\*\*

[ポール速登り](#) - 素早くポールを登る！非常に役立つテクニック。

[槍のしゃがみ投げ](#) / [槍のスライド投げ](#) - 槍一本でトカゲに挑む！

[延長スライド](#) - 平らな面を超高速で移動。

[スライドフリップ](#) - 安定してきたら、[これ](#)に挑戦してみましょう。

## 上級熟練者向け \*\*\*\*

[クロールターンジャンプ](#) - ジャンプの高さをアップ！

[バックフリップポールジャンプ](#) - ゲームの一部で時間を節約 - ポールからの高さをアップ！

[スライドフリップからの下投げ](#) - トカゲを倒すための必須の攻撃技。

## 基本動作: 英名Basic Moves:

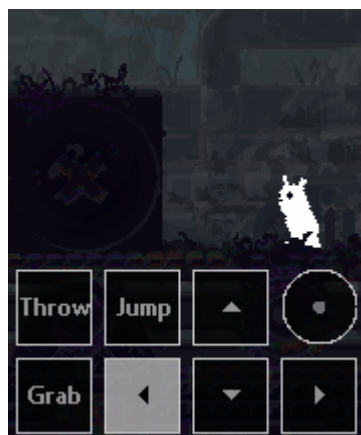
### ジャンプ \* 英名Jumping

岩棚へのよじ登り \* 英名Pulling up onto ledge 日本語別名 崖掴まり、崖登り

岩棚のすぐ下の壁にぶつかった時、前ボタンを押しながらジャンプボタンを押すと、なめくじねこは岩棚を登ることができます。



壁に向かって体を押しつけるとなめくじねこに摩擦が生じるため、最高高度を得るには岩棚の上面に向かってジャンプするのが最適であることに留意してください。



壁ジャンプ \* 英名Wall jumping

なめくじねこは壁に体を押し付けてつかまっている間、壁をゆっくり滑り降ります。



壁ジャンプは、壁を滑り降りながら(壁に体を押し付けてつかまっている間に)ジャンプボタンを押し、すぐに反対側の壁へ入力方向を切り替えてからなめくじねこがその壁に接触した瞬間にジャンプボタンを押すことで実行されます。

注: ジャンプ後、できるだけ早く入力方向を切り替えることが重要です。壁につかまっている状態からはできるだけ早くジャンプし、滑り降りによる高度ロスを最小限に抑え、その後すぐに壁から離れてジャンプボタンを押すことで、マイナス方向の空中移動を最小限に抑えます。



コヨーテジャンプ \* 英名Coyote jump

足場の端から飛び降りた後も、数フレームの間はジャンプすることが可能です。これは、水平方向のジャンプ距離を最大化したり、シビアなジャンプへの安全策として使用できます。

[コヨーテジャンプの定義\(リンク\)](#)



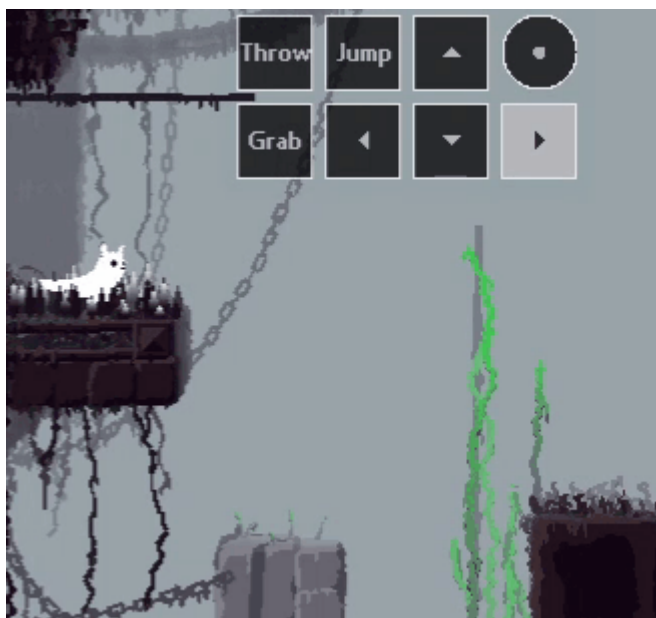
ポールコヨーテジャンプ\*\* 英名 Pole coyote jump

コヨーテジャンプはポールから離れる時にも有効です。



延長コヨーテジャンプ\*\*\*\* 英名 Extended coyote jump 別名 Uncrawl jump

足場の端から飛び降りる瞬間にしゃがみ込み、上ボタンとジャンプボタンを同時に押すことで、コヨーテジャンプを延長できます。



地面からの壁ホップ\*\*\* 英名 Grounded wall hop 別名 壁からの2段ジャンプ

壁に寄り添った状態から、壁とは反対側に入力すると同時にジャンプボタンを二連続で押すと、なめくじねこは2回ジャンプできます。入力猶予時間が非常に短いため、ジャンプボタンは素早く2回押す必要があります。



### 空中壁ホップ \*\*\* 英名 Aerial wall hop

壁を滑り降りている際に、外側に入力しながらジャンプボタンを押すと、短い猶予時間の最中であればなめくじねこは空中でジャンプできます。これは壁から離れる場合にのみ機能します。

注:これは、壁ジャンプ中にジャンプボタンを押す前に外側に入力を切り替えても良いという許容性/コヨーテジャンプ的なメカニズムである可能性があります。



なめくじねこの体のごく一部が壁に接触した場合でも滑り降り状態とみなされるため、この効果は有効です。



壁ジャンプへの応用 \*\*\* 英名 Application for wall jumping 日本語別名 虚無壁ジャンプ

上記効果により、縦穴の片側の壁になめくじねこの頭だけが接触した場合も壁ジャンプで登り始めることができます。



## アイテム管理 \* 英名Item management

### 右手の優先 \* 英名Right hand usage

両手にアイテムを持っている場合は常に、なめくじねこは右手に持っているアイテムを先に投げたり使用したりします。



### 持ち手の交換 \* 英名Swapping hands

掴むボタンをダブルタップすると、なめくじねこは手に持っているアイテムの左右を入れ替えます。



### アイテムの置き方 \* 英名Dropping items

下を押しながら掴むボタンを長押しすると、持っているアイテムを落とします。



### アイテムの収納 \* 英名Storing items 日本語別名 アイテムの飲み込み/吐き出し

なめくじねこが利き手に小さな食べられないアイテムを持っている状態で掴むボタンを長押しすると、アイテムはお腹の中に収納されます。もう一度同じ操作を行うと、アイテムがお腹の中から取り出されます。

### チャージジャンプ \* 英名Charge hopping 別名Charge pouncing、チャージパウンス、チャージホップ、溜めジャンプ

チャージジャンプ \* 英名Charge hopping 別名Charge pouncing、チャージパウンス、チャージホップ、溜めジャンプ

しゃがみ姿勢に入り、なめくじねこの背中が持ち上がるまでジャンプボタンを押し続け、その後ジャンプボタンを離すとチャージジャンプができます。なめくじねこはほぼ全てのジャンプで空中動作が機能するため、前ボタンを押し続けるとホッピングやパウンスの際に水平方向の移動範囲を最大化できます。



注: このGIFでは、なめくじねこの背中が持ち上がった直後に前ボタンを押し始めています。これは、チャージジャンプを行う際に誤って前に進みすぎて足場の端から落ちてしまうのを防ぐための最良の方法です。

足場の端の安全なしゃがみ位置 \* 英名Crouching to safety position on edges

このGIFは、なめくじねこがしゃがんだ状態で足場から身を乗り出せる最大距離を示しています。これは、チャージジャンプの距離を最大限に伸ばすのに役立ちます。



チャージジャンプからの直立着地 \* 英名Landing upright out of charge hop

チャージジャンプ直後に上を入力すると、なめくじねこは直立姿勢になり、高さが増します。これにより、着地時に足場につかまりやすくなります。



## 天井パウンス ^^^^^ 英名Ceiling pounce 日本語別名 天井の背中スライド

前入力しながら傾斜した天井に向かってパウンスすると、なめくじねこは上ボタンを押すまで天井を滑り落ち続けます。このテクニックはベースゲームでは適用されません。

(訳註:DLCの一部ではこの仕様が採用されています)



## 投げブースト \* 英名Throw boosting 日本語別名 もの投げブースト、スローブースト

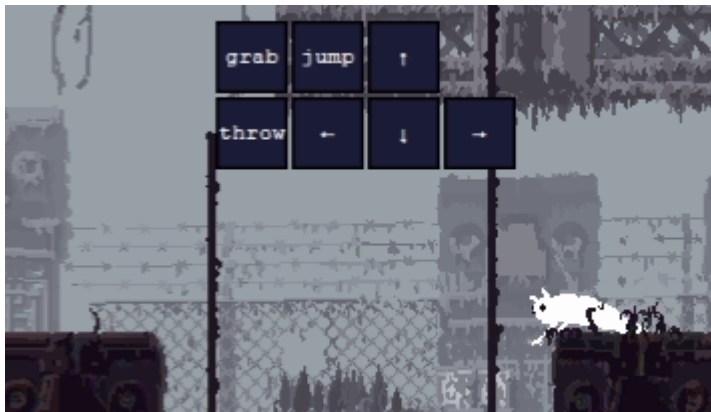
ジャンプまたはパウンス中に石や槍を投げると、なめくじねこの水平速度が上昇し、通常のジャンプやパウンスよりも遠くまで移動できるようになります。これはジャンプの開始時に行くと最も効果的です。

注:投げブーストは、あらゆる空中技の開始時に使用することで、速度と飛距離を伸ばすことができます。



## 最適な投げブースト \*\* 英名Optimal throw boosting

投げブーストでは2つのオブジェクトを使用することでさらに速度を上げることができます。最適な方法は、チャージジャンプまたは[最大距離のロールパウンス](#)(ガイドの後半で説明)から使用する方法です。



ターン技 \* 英名Turning around

バックフリップ \* 英名Backflipping

バックフリップは、向きを変えた直後にジャンプすることで行えます。GIFについて補足すると、動作の終わり近くに右ボタンを押しているのは、なめくじねこが足場から落ちないようにするためです。



ターンホッピング \*\* 英名Turn hopping

向きを変えた後にジャンプを繰り返すターンホッピングは、ターンの勢いの減衰を抑え、素早く地面を移動します。この方法で保持された勢いは地面に接触している間のみ減少するため、正確でタイミングの良いジャンプをするほど長く持続します。

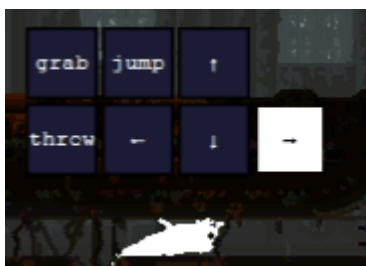


トンネル: 英名Tunnels

トンネル内での移動 \* 英名Mobility in tunnells

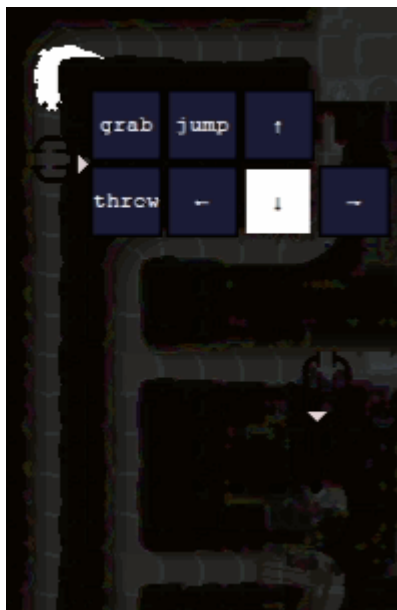
向きを変える \* 英名Turning around 日本語別名 トンネル内の反転、トンネル内ターン

トンネル内では、進行方向と反対の方向を入力しながらジャンプボタンを押すと向きを変えることができます。垂直のトンネルでも同様ですが、下向き入力により自由落下してしまうため、向きを変えることができるのは上方向だけです。



自由落下 \* 英名Free falling

トンネル内では、下入力しながらジャンプボタンを押すことで垂直に落下することができます。これは、なめくじねこが前向きでも後ろ向きでも機能します。



トンネルブースト \* 英名Tunnel boosting

ブースト終了ラグ \* 英名Boost end lag 日本語別名 ブーストエンドラグ

トンネル内でのブーストはジャンプボタンを押すことで実行できます。これにより、短時間の速度上昇が得られますが終了時の速度遅延を伴います。この終了ラグがキャンセルされない限り、トンネルブーストでなめくじねこの全体的な速度は結果的に低下します。



ブースト終了ラグのキャンセル 英名Cancelling boost end lag 日本語別名 ブーストエンドラグキャンセル

ブースト終了ラグは、部屋のパイプやショートカットパイプ、または開けた場所に向かってブーストすることでキャンセルされます。ジャンプと組み合わせることで走るのと同じ速度でトンネルを脱出できます。



ショートカット/部屋のパイプからのブースト脱出 \*\* 英名Boosting out of shortcuts/room pipes 日本語別名 **パイプブースト**

トンネルやパイプを脱出する際にジャンプボタンを押すと、なめくじねこが後ろの壁を蹴り飛ばしたようなブーストが発生します。ジャンプと組み合わせることで走るのと同じ速度でトンネルを脱出できます。



トンネル内に続くショートカット/部屋のパイプからのブースト脱出 \*\* 英名Boosting out of shortcuts/room pipes in tunnels

トンネル内でも上記と同様のことが可能です。



トンネルの曲がり角でのブースト \* 英名Boosting around tunnel corners 日本語別名 **角ブースト、コーナーブースト**

曲がり角を曲がる際にジャンプボタンを押しながら前入力続けると、ブーストが発生します。ショートカットパイプや部屋のパイプからブーストで脱出する時と同様に、これは背後の壁を蹴り飛ばすようなものになります。なめくじねこの背後に壁があれば、T字路の周りでも同様に可能です。



## スライド: 英名Slides

### 基本のスライド \*\* 英名Basic slide

スライドは、移動中に下とジャンプを同時に入力することで実行できます。スライド実行時には特有の音が鳴ります。



ジャンプの入力が遅すぎるとスライドがキャンセルされ、つまづいたようになります。



前入力の長さが足りないとスライドが短くなり、ジャンプやフリップに繋げることができなくなります。



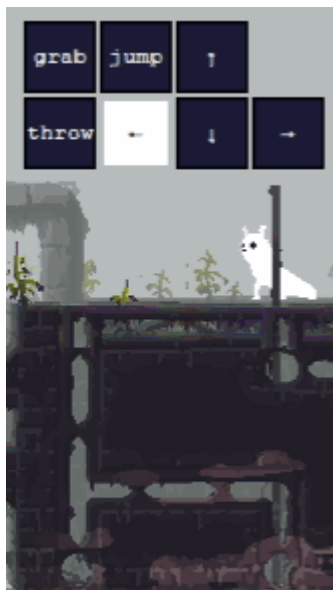
パイプへのスライドイン \*\* 英名Sliding into a pipe

これは地面と同じ高さのパイプに入るためのより効率的な方法です。通常のトンネルでも使用できます。



### トンネルへのスライドイン \*\*\* 英名Sliding into a tunnel

トンネルの真上をスライドしている瞬間に下入力すると、そのトンネルに素早く入ることができます。これは、地面に配置されたショートカットパイプや部屋のパイプでも機能します。



### スライドインからのトンネルブースト \*\*\* 英名Slide into tunnel boost

トンネルへのスライドインをトンネルブーストと組み合わせると、トンネルから出る時に追加の速度を得ることができます。



### スライドパルクール \*\*\* 英名Slide parkour

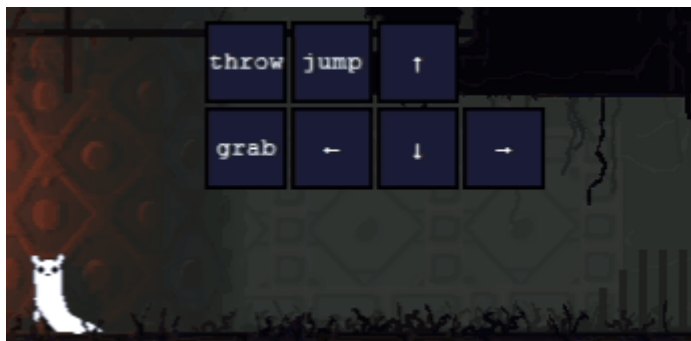
低い壁へのスライド中にジャンプを入力すると、なめくじねこは壁を滑りのぼり、伏せた姿勢で足場の上に到達することができます。これはジャンプと組み合わせることで、起伏の多い地形を横断する際に有用です。



## スライドパウンス \*\* 英名Slide pouncing 日本語別名 スライドジャンプ

基本的なスライドパウンス \*\* 英名Basic slide pounce

スライドの最中にジャンプすると、長いパウンスになります。これはゲームコード内ではロケットジャンプと呼ばれています。



2回目のジャンプ入力が早すぎたり遅すぎたりすると、パウンスが小さくなります。

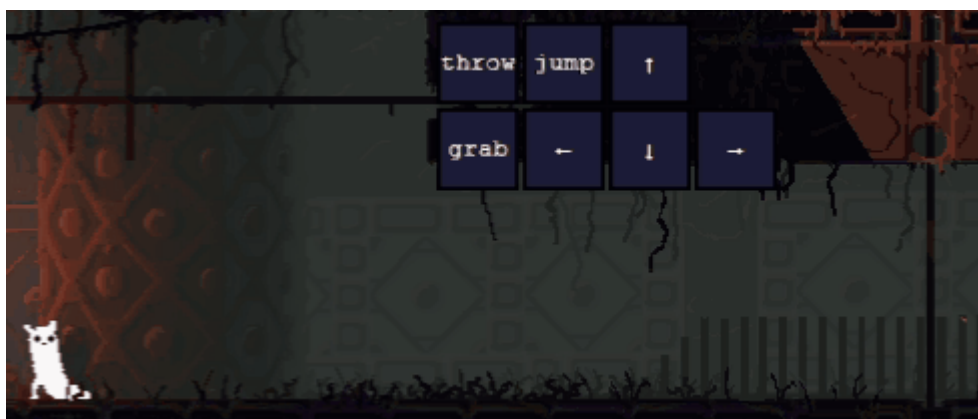


パウンスからの直立着地 \*\* 英名Landing upright from pounce

パウンス中に直立状態に姿勢を変更することはできません。そのため、ローリングができない限り、なめくじねこは常に伏せ状態で着地するのでプレイヤーの速度が低下します。

この速度低下を回避するために、着地時にジャンプを入力して一時的に直立状態になり、その後上ボタンを押して立位状態に移行する方法があります。

また、この立位への移行は運動量を保存するため、すべてのエキサイティングなパウンスとロールチェーンを行うのに非常に有用です。



インスタントスライドパウンス \*\*\*\*\* 英名Instant slide pounce 日本語別名 インスタントパウンス、iPounce、iパウンス

通常はツールアシスト入力(マクロまたはキーバインド)でのみ有効/適用可能です。なめくじねこはスライドの最初のフレームでパウンスを実行できます。

(訳註: 入力でも実行可能です)



これは以下の入力で行えます。以下の各行は1フレームを表し、下、前、ジャンプは略号です。

→  
↘ J  
→  
↘ J

これは、下のGIF画像のように、[キノコ](#)などを使って時間を遅くすることでゲーム内で実際に実現可能です。また、時間を遅くせずに実行することも可能ですが、3フレームでキーを2回押すのは難しいため、あまり現実的ではありません。



注: これは特にゲーム内の[こちら\(リンク\)](#)や[こちら\(リンク\)](#)でスピードランに役立ちます。(エンディングの重大なネタバレがあります)  
付記すると、この技の最もクリーンな入力シーケンスは J, ↘, J の並びです。前と下の余分な入力があっても許容されるため、これは習得を容易にするのに役立ちますし、3フレーム目で下入力を離すことは必須ではなく、入力が完璧であれば立ち状態から技を実行できます。

インスタントスライドパウンスでは、ターンまたはジャンプによる水平方向の運動量によって跳躍高度を上昇させることができます。(訳註: ジャンプストアを乗せることが可能です)

## スライドフリップ \*\*\* 英名Slide flipping 別名Whiplash

### 基本的なスライドフリップ \*\*\* 英名Basic slide flip

スライド中に後ろ入力しながらジャンプを入力すると、長いバックフリップになります。これはゲームコード内ではウィップラッシュ(鞭打ち)と呼ばれています。



注:

スライドフリップを正しく行うには、ジャンプ入力する前に前入力を切って後ろ入力を保持し続ける必要があります。

ジャンプ入力の許容時間幅はスライドパンスと同じです。

ジャンプ入力と後ろ入力が早すぎると、スライドが短くなるため、通常のスライドパンスの失敗をもたらします。スライドフリップを行うには、通常のスライドが完了するのに十分な長さの前入力続ける必要があります。



### スライドフリップ物拾い \*\*\* 英名Slide flip pickup

アイテムと同じ位置でスライドフリップを行うと、そのアイテムが自動的に拾われます。



## インスタントスライドフリップ \*\*\*\*\* 英名Instant slide flip 別名 iSpin、iスピン

通常はツールアシスト入力(マクロまたはキーバインド)でのみ有効/適用可能です。なめくじねこはスライドの最初のフレームでスライドフリップを実行できます。

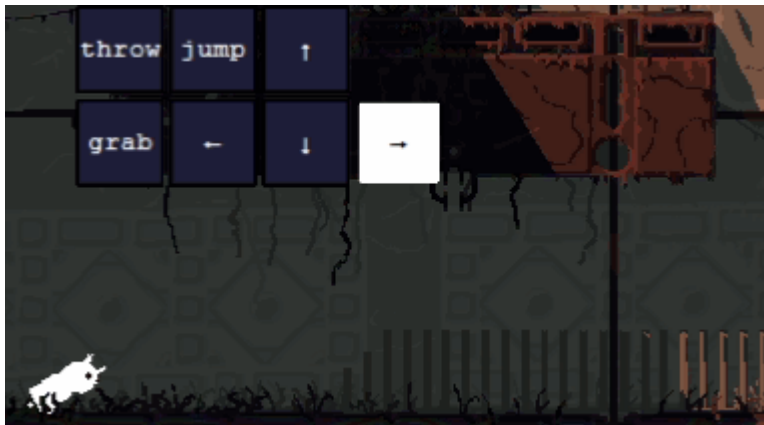
(訳註: 人カ入力でも実行可能です)



これは以下の入力で実行できます。以下の各行はアクションの1フレームを表し、下、前、ジャンプ、後、はすべて略号で示されています。

→  
✓ J  
✓  
✓ J  
↘

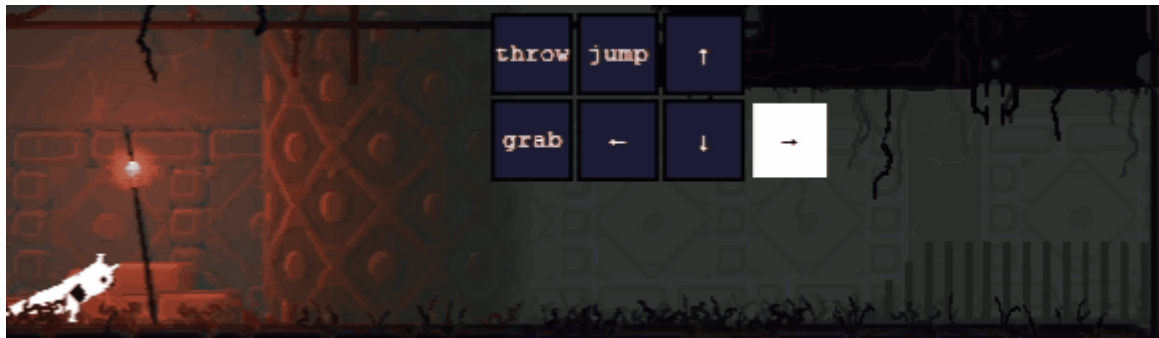
これは、下のGIF画像のように、[キノコ](#)などを使って時間を遅くすることでゲーム内で実際に実現可能です。また、時間を遅くせずに実行することも可能です。この入力はインスタントパウンスよりも難しいため、全体的には実用的ではありませんが、それでも実行可能です。



注: この技の最もクリーンな入力シーケンスはJ、✓、J、→の並びです。前と下と後方の余分な入力があっても許容されるため、これは習得を容易にするのに役立ちますし、✓の入力を1フレームのみにすることは必須ではなく、入力が完璧であれば立ち状態から技を実行できます。(訳註: この技にもジャンプストアを乗せることが可能です)

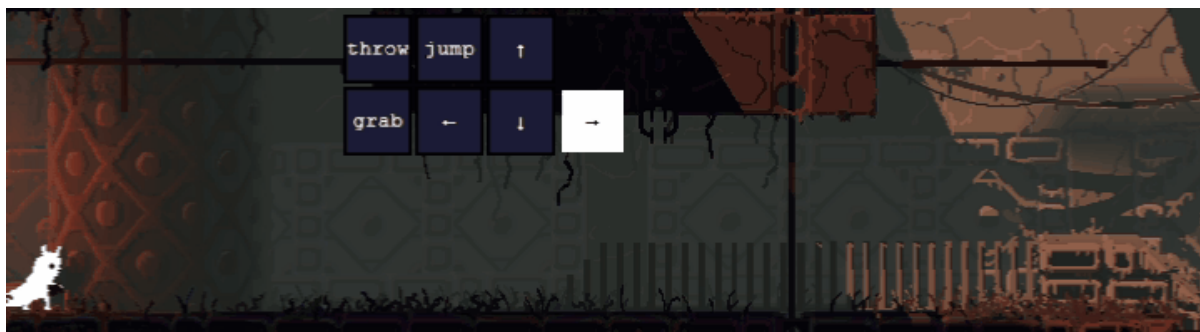
## 延長スライド \*\*\* 英名Extended sliding 日本語別名 スライドブースト、スライド延長、Eスライド

この技はスライド中にアイテムを後ろに投げることで実行され、移動距離を大幅に伸ばすことができます。通常のスライドと同様に、最大長のスライドを行うには前入力を保持し続ける必要があります。



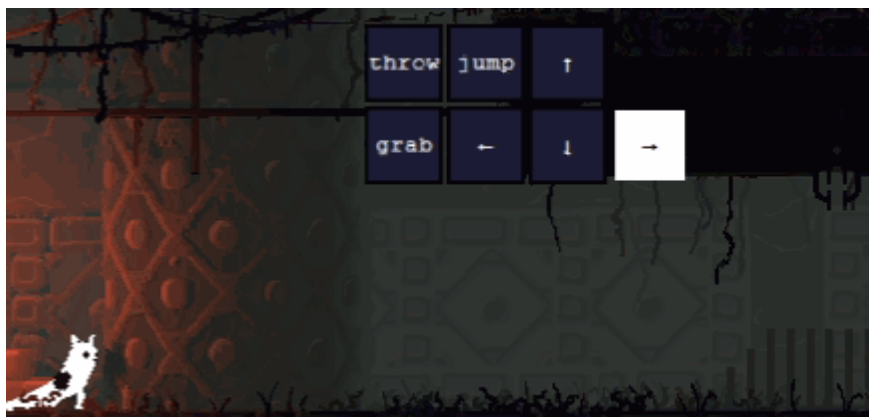
## 延長スライドからのホップ \*\*\*\* 英名Extended slide hopping

延長スライド後に前入力を続けながらホッピングを繰り返すことで、[ターンホッピング](#) (ガイドの後半で説明) と同じように長い距離にわたって動きの勢いを保つことができます。これは延長スライド特有のもので、通常のスライドとは異なり、なめくじねこを直立姿勢に移行させることができます。



## 延長スライドからのバックフリップ \*\*\*\* 英名Extended slide backflip

延長スライドをバックフリップに繋げるには、スライドの最後に後ろ入力しながらジャンプを入力します。延長スライドホッピングと同様に、延長スライドによってなめくじねこを直立姿勢に移行できるのでこの操作が機能します。ただし、これはランストレージを使用するため、ある程度走った後にスライドを開始した場合にのみ有効です。



### 延長スライドからのパウンス \*\*\*\* 英名Extended slide pounce

延長スライドからパウンスに繋げることが可能です。延長スライドを最大まで伸ばす必要があるため、通常よりもかなり長く前入力が続けることが要求されます。



### 延長スライドからのフリップ \*\*\*\* 英名Extended slide flipping

延長スライドからスライドフリップに繋げることが可能です。延長スライドからのパウンスと同様に、延長スライドを最大まで伸ばす必要があるため、通常よりもかなり長く前入力が続けることが要求されます。



パウンスからの[直立着地](#)で、動きの勢いを保てることを思い出しましょう！ ジャンプ入力直後に上入力すると直立姿勢に移行できます。

### 延長インスタントホップ \*\*\*\* 英名Extended instant hop 別名EIジャンプ、Eljump

水平方向への素早い移動や広いギャップ越えに非常に便利なこの技は、[延長スライド](#)を開始し、1フレーム後にジャンプを入力し、その後前入力が続けることで発動します。最適な速度を得るには、ジャンプ入力から数フレームの間前入力を保持してください。この技は、スライドの延長が可能なフレームであればどのフレームでも実行できます。



### 延長インスタントパウンス \*\*\*\* 英名Extended instant pounce 別名EIパウンス、Elpounce

延長インスタントホップの変法のような技です。この動きは[延長スライド](#)を開始し、同じフレームでジャンプ入力し、ちょうど1フレーム後に前入力することで発動します。前入力はジャンプ入力から1フレーム以内に行う必要があります。そうでない場合(訳註:ジャンプが

早すぎて前入力が遅れた場合)は、スライドフリップが実行されます。この技は、延長スライドが発動可能な最後の2フレームのいずれかで開始した場合にのみ実行できます。



この技は実行すると他のパუნス技と同様に伏せ姿勢になるため、通常のスライドパუნスよりもはるかに遠くまで移動できます。

延長インスタントクラウチホップ \*\*\*\* 英名Extended instant crouch hop 別名EIC-hop、EIクラウチホップ、下入力付きElhop

現在知られている最速の水平移動です。[延長スライド](#)を開始して1フレーム後にジャンプを入力し、前方入力を保持したままさらに1フレーム後に下入力することで発動します。最適な距離を得るには、ジャンプ入力と同じフレームで前入力を入れ、そのまま保持する必要があります。この技は、延長スライドが可能なフレームであればどのフレームでも実行できます。

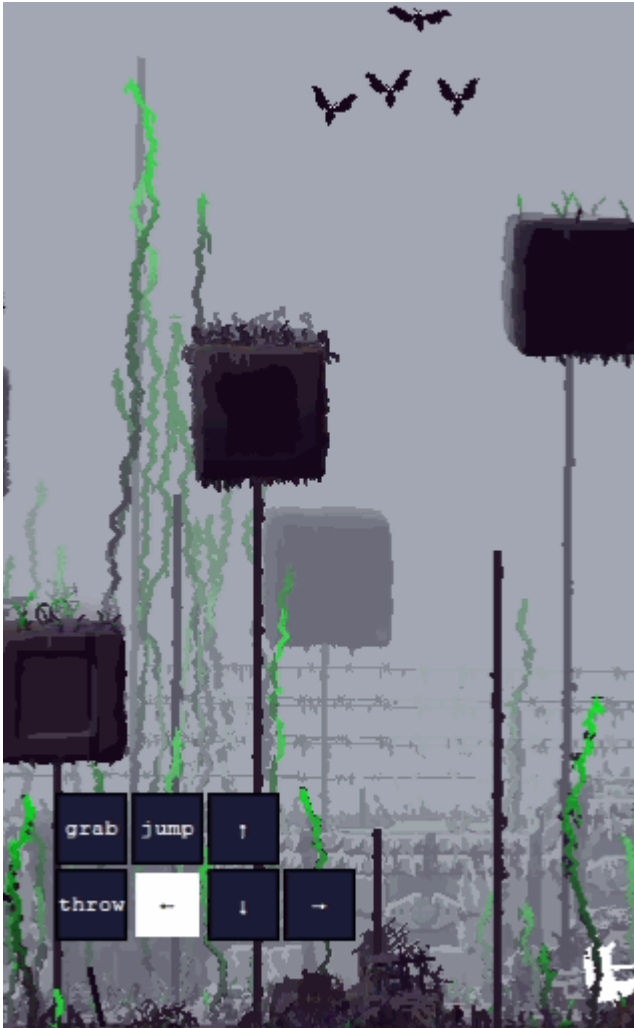
(訳者補足:ここに例示されたGIFのEIC-hopは発動後に上入力が加わっているためEI-hopと非常に見分けにくい形になっています。EIC-hopとEI-hopは形が非常に似ていますがジャンプ後の姿勢によって見分けられます。EIC-hopはジャンプ後の前傾姿勢が軌道の頂点に達するまで続きます。それに対しEI-hopは軌道の頂点に到達するだいが前になめくじねこの上体が後ろに傾きます。)



用語に関する訳者の注記:2025年現在のMovementコミュニティにおいてExtended instant hopは一般的にEljump(EIジャンプ)と呼ばれています。また、Extended instant crouch hopはElhop(EIホップ)と呼ばれることが多く、このMovement Guideに基づく技名と混同されどちらを指すのか混乱することがあります。その混乱を回避するためにExtended insatant crouch hopが「下入力付きのElhop」と表現されることがあります。

巣穴ジャンプ \*\*\*\* 英名Den boost 別名Den jump、巣穴ブースト、デンブースト

巣穴の上をスライドで通過する瞬間に下入力しながらジャンプを入力すると、なめくじねこが上向きに打ち上げられます。  
下の事例のように巣穴のすぐ向こうに壁があるとスライドで巣穴に進入する確実性が高まります。しかし、壁のない巣穴に進入しようとすると、この動きの確実性は大幅に低下します。また、巣穴を利用した小さなブーストは、状況によっては戦闘中に高度を稼ぐために活用できます。



**ロール:** 英名Rolls 別名 ローリング、転がり、コロコロ

**落下からのロール\*** 英名Rolling from falling 別名 落下起点のロール

通常のジャンプよりも大きな高さ(約4タイル)から落下中に下と左/右の入力を続けると、なめくじねこはロール状態に入ります。これにより、長距離落下時の着地スタンプが無効化されます。



## ファストロール \*\*\* 英名Fast rolling 別名 高速ロール

アナログスティックのみで実施可能です。アナログスティックを↘↙(左or右斜め下)の水平軸に近づけるほど、転がり速度を速めることができます。ファストロールは通常のロールにのみ連鎖可能で、ロールの途中で↘↙(左or右斜め下)の角度を45°まで戻すと、転がり速度が通常速度に戻ります。

ファストロールは、PCの仮想コントローラープログラムでも実行できます。

(訳者補足:Fast Roll ButtonというMODでキーボードでの実行が可能となります)



入力表示を使用している場合、ファストロール中は↓(下)入力が表示されないことに留意してください。また、この仕様によりなめくじねこはロール中にアイテムを落とす(下 + 掴む)のではなく、拾うことが可能となります。

## ファストロールの角度\*\*\* 英名Fast roll angle

1タイルの高さから最大ジャンプした後、空中でアナログスティックをわずかに水平より下に傾けることで[ファストロール](#)が実行可能です。これはコントローラーまたは仮想アナログスティックを使用している場合にのみ有効です。



## 動きからの連鎖 \*\* 英名Chaining from moves

フリップ、パウンス、[スライドフリップ](#)(ガイドで後述)から着地した際に、左/右と下を同時に入力することで、いずれの方向にもロールを開始することができます。

ロールは以下の方法から開始できます。

バックフリップからのロール \*\* 英名Rolling from backflip



スライドパウンスからのロール \*\* 英名Rolling from slide pounces



スライドフリップからのロール \*\*\* 英名Rolling from slide flip



ロールパウンス \*\* 英名Roll pouncing 別名 ロールジャンプ

ロールパウンス\*\* 英名Roll pouncing 別名 ロールジャンプ

ロールからジャンプすることでパウンスに繋がられます。



平らな地面では、できるだけ遅くパウンスすることでロールを無限に連鎖させることができます。



パウンスが十分に遅く開始されていれば、なめくじねこがどちらの方向に着地するかに関係なく、この操作が可能です。



ロールが長いほど、パウンスの軌道の弧は高くなります。下と左or右を同時に入力しながらジャンプすると、ロールを経ずに即座にパウンスが出ます。

ロールの際には、素早い一連の音が聞こえます。(ロール開始時に最初に1回、その後合計4回)この音を使ってパウンスのタイミングを計ることができます。



パウンスからの[直立着地](#)で、動きの勢いを保てることを思い出しましょう！ ジャンプ入力直後に上入力すると直立姿勢に移行できます。

平地での移動 英名Flat ground movement

平地での様々な移動方法の速度比較です。

上から下に向かって：単純走行、[バックフリップからのロール連鎖](#)、[ターンホッピング](#)、[スライドパウンスからのロール連鎖](#)、[延長スライドホップ](#)、[延長スライドパウンス](#)

注意点として、ターンホッピングとバックフリップからのロール連鎖はどちらも前進前にセットアップが必要です。この画像にはその様子が含まれています。

ターンホッピングはセットアップ距離が非常に短いため、反対方向に移動する際に最も効果的です。バックフリップからのロール連鎖は、スライドパウンスを行うスペースがないギャップをパウンスで越える際に最も効果的です。



ロールからのスライド \*\*\* 英名Sliding out of rolls

ロールの最後の瞬間になめくじねこが直立姿勢になったときに、前と下を押したままタイミングを合わせてジャンプ入力することで、ロールの直後にスライドすることができます。



1タイルの高さをロールで越える \*\* 英名Rolling up single tile heights

ロールは1タイルの高さのブロックによって中断されないため、より不均一な地形でもロールで越えることができます。



## 高速落下ロール \*\*\* 英名Fast fall rolling

足場の端から落ちる ^^^^ 英名Dropping off ledges

走りながら足場の端から落ちるときに下入力すると、なめくじねこは高速落下状態になります。この状態では、どんな高さからでもロールできます。



足場の端から落ちる直前に素早く後ろにターンしてから前方に進むと、この高速落下に移行できる猶予時間幅が延長されます。



## 1タイルからの落下 ^^^^ 英名Dropping down a tile

1タイルの高さから下りる段差に向かって前進中に正しいタイミングで下入力を保持すると、なめくじねこはロールを開始します。この現象は、段差から落ちる際に下入力することで落下速度が加速する、前述の高速落下メカニズムに起因するものです。



タイミングをさらに確実にしたい場合は、前項で示したターン法でも同様の効果が得られます。

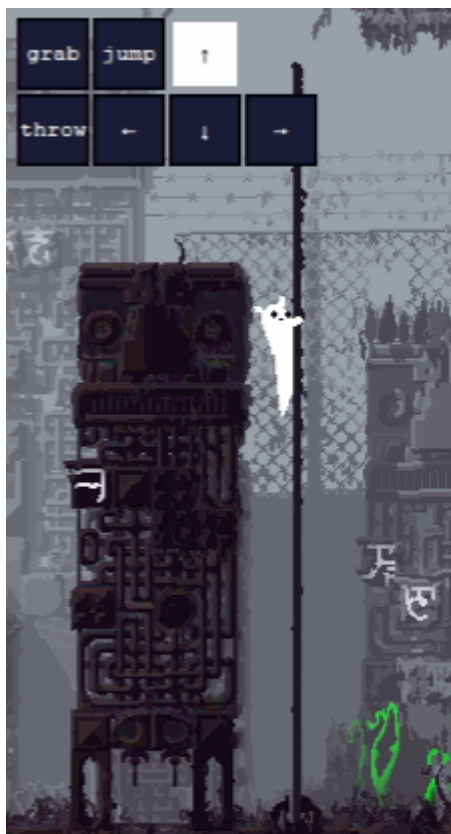


足場ぶら下がりと高速落下 \*\*\* 英名Ledge hang and fast falling 別名 崖つかまりからの高速落下

足場の端からよじ登る際に、ごく短いフレーム猶予の間にすべての入力を切ると、なめくじねこは足場の端に無期限にぶら下がった状態になります。この一時停止状態は高速落下に必須ではありませんし、ぶら下がり状態自体も今のところあまり有用ではなく、確実なセットアップ方法也没有ありません。



足場によじ登っている最中に反対方向を入力すると、なめくじねこは加速しながら落下します。高速落下は着地時にスタンを引き起こし、(より長い落下の場合は)非常に低い高さでの死亡につながります。高速落下状態に入った場合は、(訳補足:正しく入力すれば)着地時に確実にロールが機能します。



高速落下は、1タイルの高さからの落下を含む、あらゆる高さから行うことができます。これにより、どんな高さのブロックからでもロール動作が開始できます。



## タンブルロール \*\*\* 英名Tumble rolling 日本語別名 倒れ込みロール

頭から地面に着地するように倒れ込み (tumble) の体勢を整えることで、最小限のセットアップで転がり動作に移行できます。

### 上入力のストア (保存) 英名Storing up input

上入力を保持すると、なめくじねこは走行中に前傾姿勢になり、上入力ジャンプによって正しいタイミングで中断されると空中で回転します。これにより、着地時にロール動作が可能になります。



### 下入力のストア (保存) 英名Storing down input

この前傾姿勢の傾斜角度は、下入力の保持でも達成できます (そのため上入力と違ってポールに動きを阻まれることはありません)。ただし、その入力によってしゃがみ動作が発生しないようにしてください。これは以下の方法で実行できます。

- バックフリップしながら下入力を保持
- 垂直のポールからジャンプしながら下入力を保持
- 下入力を保持しながら接地するまで垂直のポールを滑り降りる
- 下入力を保持しながら延長スライドを終える
- 壁ジャンプしながら下入力を保持

### しゃがみからのロール \*\*\* 英名Rolling from crouching

なめくじねこは、しゃがみながら一方向からもう一方へのターンを行う際に2回目の方向転換直後から下入力を保持することにより、しゃがみ姿勢からロールを開始できます。



注: この動きを最も確実に行うには、次の2つのGIF画像のように、2回目の反転の途中から下入力を始めるのがよいでしょう。

また、しゃがみ姿勢からロールを始めるには、まず一方向に走り、素早くしゃがみ(下)を入力し、それから反対方向への入力を保持しながらさらにもう一度しゃがみ(下)を入力保持することでも可能です。

注:この方法は最初は習得しやすいかもしれませんが、ロール前に予備動作が必須である点を考慮する必要があります。



即時ロールパウンス \*\*\* 英名Immediate roll pounce

しゃがみ姿勢からロールを開始しますが、下入力の直後にジャンプすることでなめくじねこはロールが開始される直前にパウンスを行うことができます。



つまずきロール ^^^^^ 英名Stumble roll

走りながらジャンプを複数回タップしつつ下入力を保持することでロールを開始することもできます。最低2回のジャンプ入力が必要ですが、それ以上でも構いません。ロールを開始するには他にもっと安定した方法があるため、用途は限られます。

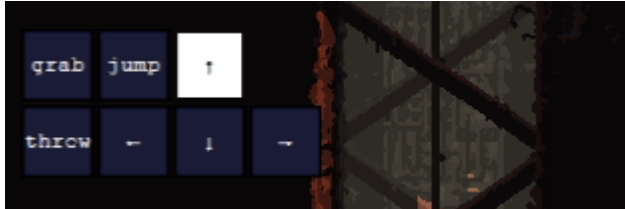


## ポール: 英名Poles

垂直ポールでの挙動 \*\* 英名Vertical pole movement

ブーストエンドラグ \* 英名Boost end lag

縦ポールで上とジャンプを入力すると短時間の上方向ブーストが発生します。ブースト終了時のラグは、部屋移動パイプ、ショートカットパイプ、またはポールからの飛び降りキャンセルできます。



ポール先端へのブースト\* 英名Boosting to top

ポールの先端までブーストするとブーストエンドラグがキャンセルされ、なめくじねこは即座にバランスポジションに移動します。



ポールの先端への着地 ^^^^ 英名Landing on pole tip

垂直ポールの先端に接触した際に上入力すると、なめくじねこは即座にその上に止まります。これは垂直方向の速度が比較的小さい場合にのみ機能します。



ポール先端でのバランス ^^^^ 英名Balancing on pole tips

空中にいる状態の時にポールの先端で上をタップすると、なめくじねこは即座にそこでバランスを取ることができます。この現象は、ポールとの接触による意図しない結果として、ポール先端より下の位置でも発生する可能性があります。



ジャンプによるラグのキャンセル\*\* 英名Cancelling with jump

ブースト中に外側を入力しながらポールから飛び降りることも、ブーストエンドラグをキャンセルできます。



ポール壁ジャンプ \*\* 英名Pole wall jumping

ポールを掴みながら壁ジャンプすると、縦穴内にある長いポールを通常の登攀よりもはるかに速く登ることができます。



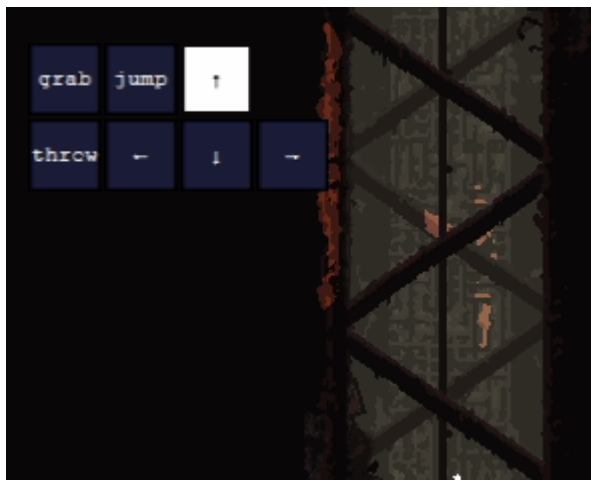
ハイブリッドブーストジャンプ \*\*\* 英名Hybrid boost jumping

ブーストエンドラグは、トンネルやパイプの入り口に到達するか、ポールから飛び降りることでキャンセルできます。このジャンプとポール壁ジャンプはどちらも、狭い縦穴内でのみ有効です。



ポールの再つかみ \*\*\* 英名pole regrab

ジャンプを入力しながらポールの反対側に移動すると、なめくじねこはポールを離し、数フレーム後に即座にポールを再びつかみます。これだけでは役に立ちませんが、後述するようにブーストエンドラグをキャンセルするために使用できます。



### ポール速登り \*\*\* 英名Fast pole climbing 日本語別名 高速ポール登り、ファストポールクライミング

ポールを登りながらブーストしてすぐに掴み直すと、ブーストエンドラグがリセットされ、すぐに次のブーストが可能になります。この動作をリズムよく繰り返すことで、ブーストごとに左右を交互に切り替えながら、素早くポールを登ることができます。ジャンプ入力が早すぎるとブーストエンドラグが発生し、左右を切り替えるのが早すぎるとなめくじねこはポールから飛び降りてしまいます。

他のポール登りの方法とは異なり、この方法はすべてのポールに適用でき、登る速度を大幅に向上させ、なめくじねこはポールを素早く登るトカゲを追い抜くことができます。

注:これはゆっくりとしたシーケンスで実行することも、練習のために1回だけ実行することもできます。この動作の「終わり」はポールを掴み直すことです(ブーストエンドラグのキャンセル)。

(訳者補足:この動作はコントローラーのアナログスティック操作で実行するのが非常に困難です。キーボードの使用、またはコントローラーを使用する場合は十字ボタン操作での実行が推奨されます。)



ポールからの落下 \* 英名Dropping down poles

ジャンプを単独で入力するのではなく、下を入力しながらジャンプ入力すると、片側にブレることなく垂直のポールからまっすぐ真下に落下します。



垂直ポールにおける移動 英名Vertical pole movement

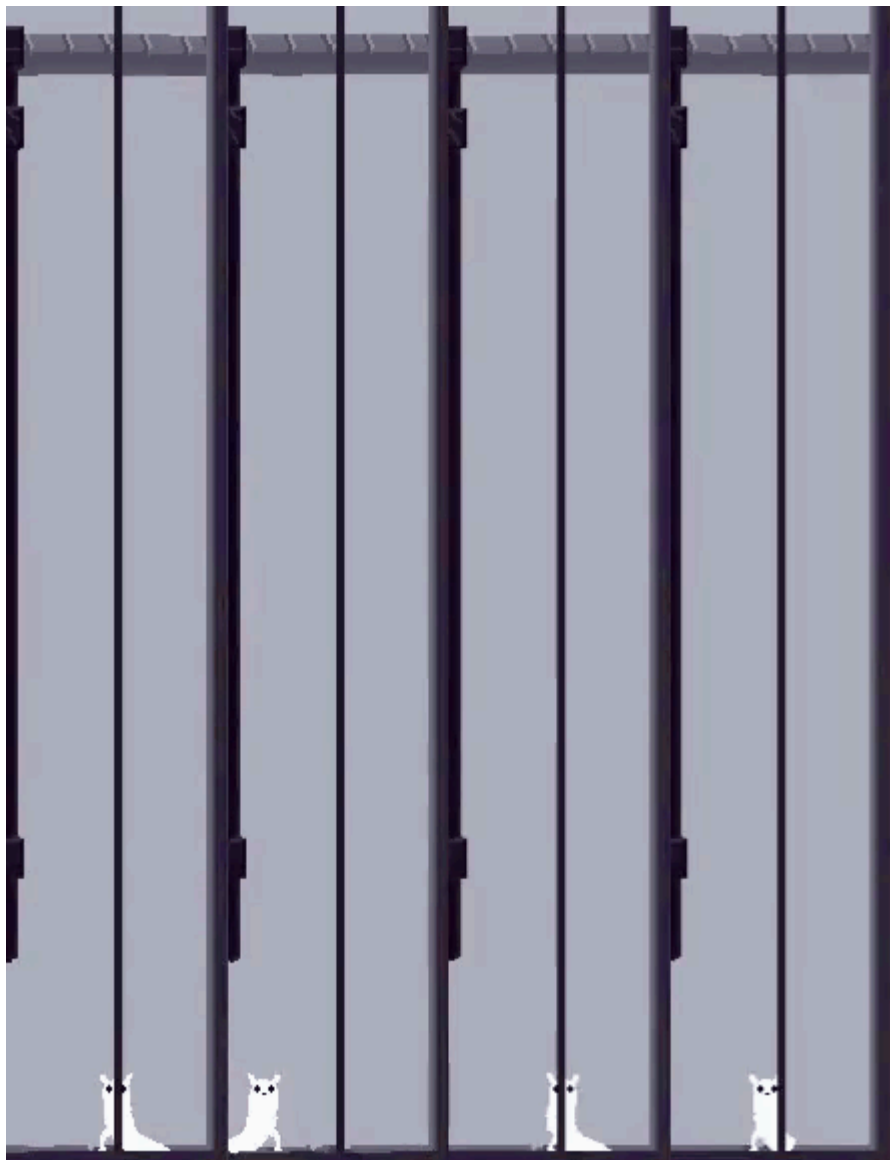
ポールを登る様々な移動方法の速度比較。

左から右へ順番に:

通常の登り方、ポール壁ジャンプ、ハイブリッド壁ジャンプ、ポール速登り

特筆すべきは、ポール壁ジャンプとハイブリッド壁ジャンプは、長い縦穴でのみ有効であることです。

注:ポール速登りのスピード、汎用性、そして相対的なシンプルさは、上級プレイヤーの必携技の一部として非常に役立ちます。



ポールの勢い \*\*\*\* 英名 Pole momentum 日本語別名 ポールの慣性、ポールの運動量保存、ポールモメンタム

バックフリップによるポールの勢い保存 \*\*\* 英名 Backflip pole momentum 日本語別名 バックフリップによるポールの慣性  
ポールに向かってバックフリップすると上方向へのブーストが得られます。ポールブースト(ポール上でジャンプ+上入力)と組み合わせることで、地面から素早く高さを得ることができます。



### バックフリップポールジャンプ \*\*\* 英名Backflip pole jump

まずバックフリップを開始するために後ろを入力しながらジャンプを入力しさらに上入力を保持します。なめくじねこがポールを掴んだ後、上入力を保持したまま再度ジャンプ入力すると、バックフリップの勢いにポールブーストの勢いが加わり、なめくじねこはポールの頂上から滑り上がります。

その後、ジャンプをもう一度入力すると、空中で通常のジャンプが行えます。

実際には、上入力したままジャンプを素早く3回連続で入力します。最初のターン(バックフリップの開始)は、ジャンプと上を同時に入力する前に行う必要があります。回数増加の効果はありませんが(下のGIF画像を参照)、入力しやすくするために、ジャンプを3回以上入力することも可能です。



注: 高さ10タイルのバージョンについては、[クロールターンバックフリップポールジャンプ](#)を参照してください。

## スライドポールジャンプ \*\*\*\* 英名Slide pole jump

空中ジャンプに必要なポールの勢いは、スライドでも得られます。最も効果的なのは、高さ2タイルのポールです。スライド中に上を入力してポールに移動し、ジャンプを1回入力してブーストアップし、空中でジャンプ入力することで実行できます。



注: 今のところこのバージョンを超える利点が知られていない別のバリエーションについては、[スライドポール・バックフリップ](#)の欄をご覧ください。

## ポールの勢いと高さの比較 英名Pole momentum height comparison 日本語別名 ポールの慣性と高さの比較

ここに示すように、スライドポールジャンプは2タイルの高さのポールからの高度付加に効果的です。通常のバックフリップポールジャンプは3タイルと4タイルの高さのポールからの高度付加に、[クロールターン・バックフリップポールジャンプ](#)は5タイルの高さのポールからの高度付加に効果的です。



## 水平ポールでの挙動 \*\*\* 英名Horizontal pole movement

### ポール懸垂ジャンプ \*\* 英名Jump pullups along a pole 日本語別名 ポールよじ登りジャンプ

ポールに懸垂した状態から体を引き上げている最中にジャンプ+前入力をするとなめくじねこが前進するので、長く伸びるポールを進むのに便利です。



ジャンプからのポールホップ \*\*\* 英名Jump pole hopping 日本語別名 ポールホップ

ポールホップは、ジャンプしながら前入力を続け、ポールに体が当たった瞬間にジャンプ入力することで実行されます。

注意: タイミングが難しい場合があります。ジャンプボタンを押すのが早すぎないように注意してください。また、ジャンプ入力の際に前方向以外の入力があると動作しません。下方向から上に向かってポールを通り抜けながらポールホップを開始することも可能です。



チャージジャンプからのポールホップ \*\*\*\* 英名Pole hopping from charge hop

パウンス(横向き姿勢のジャンプ)からポールホップするには、空中ですぐに上入力して直立姿勢を取り、上ボタンを離してホッピングのタイミングでジャンプします。これはジャンプからのポールホップよりも顕著に速くなります。

(訳者補足: この動作はコントローラーのアナログスティック操作で実行するのが非常に困難です。キーボードの使用、またはコントローラーを使用する場合は十字ボタン操作での実行が推奨されます。)



注: 投げブーストでさらに飛距離の長いポールホップが可能になります。

## 高速ポールクローリング \*\*\*\* 英名Fast pole crawling

水平のポールにぶら下がりながら前進しているときに、上下に素早い入力を交互に繰り返すと、なめくじねこはポールから落ちてすぐにつかまり直し、一気にスピードを上げます。この動作をつなげることで、ぶら下がりながら水平のポールを素早く移動できます。



## 水平ポール移動 英名Horizontal pole movement

ポールに沿った様々な移動方法の速度比較。

上から下に向かって: ポール上を通常通り歩く、懸垂ジャンプ、ジャンプからのポールホップ、パウンスからのポールホップ

ポールホップ、特にパウンスからのポールホップは入力ウィンドウが狭いため、落ちると死亡する奈落や長距離落下地点での使用は、十分な練習を積んでからにすることをおすすめします。

注: 懸垂ジャンプの途中でポールホップを試してもリスクは少なくなります。ただし、失敗に備えてポールを掴めるよう、ジャンプした直後に上を押すようにしましょう!

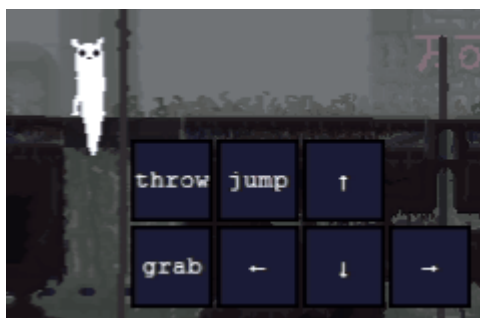


## ターン: 英名 Turns

### ダッシュターン \* 英名 Dash turns

方向転換 \* 英名 Turning around

フルスピードで走りながら方向転換することでターンを行うことができます。



ターンの成功は、効果音、上図のような小さな「しぶき」、そしてターン方向への短時間の加速で判別できます。

バックフリップ \* 英名Backflipping

ダッシュターンの結果としてバックフリップが可能になり、バックフリップはしぶきなしで実行できます。



ターンホップ \*\* 英名Turn hopping

ターンホップは、ダッシュターンの速度を維持するためにターン後に繰り返しジャンプする動作です。この方法で保持された勢いは地面に接触している間のみ減少するため、正確でタイミングの良いジャンプをするほど長く持続します。

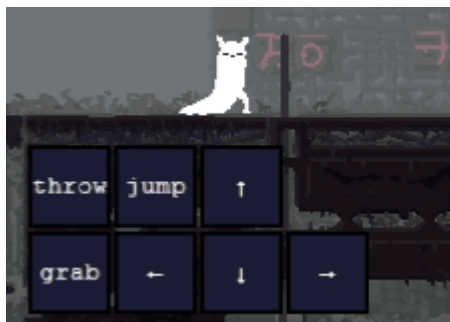


ターンのストア(保存) \*\* 英名Storing turns 日本語別名 ターンの保存、ターンの慣性、ターンストレージ

ダッシュターンは10フレームの時間をかけて減衰します。この10フレームの間に他の動作でターンを中断することによりダッシュターンの機能を保存=ストアできます。最も効果的なターンストアの方法は、しゃがみやスライディングです。

しゃがみによるターンストア \*\* 英名Crouching

ダッシュターンをストアする第一の方法は、ターンを開始し、すぐにしゃがんで中断することです。このターンの勢いはなめくじねこが再び直立姿勢になったときに解放され、立ち上がったときに小さなしぶきと急激なスピードアップが見られることで確認できます。



しゃがみからのポールつかみ \*\* 英名Crouching pole grab

ダッシュターンのストアを観測するためのもう1つの簡単な方法は、水平のポール、または垂直のポールの先端に立ってジャンプすることです。これによりバックフリップが起きます。

しゃがみから垂直のポールを掴むと一時的に立ち上がる状態になるため、ターンストアのフレームがすべて消費されてしまいがちなことに注意してください。しゃがんだままポールにジャンプすることで、これを防ぐことができます。



しゃがみからのバックフリップ \*\* 英名Crouch backflip

しゃがみ姿勢でターンストアした状態からバックフリップを実行するには、上とジャンプを同時に入力しながらターンの方向に入力を保持します。



ターン後にしゃがみ方向を変えた場合でも、バックフリップを実行するには元のターン方向に入力を保持する必要があります。



ターンストレージは、立っている状態、またはバックフリップを開始した場合にのみ失われます。

したがって、ストアされたターンは以下の方法で維持されます。

- 垂直のポール間をジャンプする、または水平のポールから落ちる。
- 足場の端でよじ登る(しゃがんだ状態を維持するために下を押し続ける)
- トンネルに出入りする(常にしゃがんでいる限り)

- 部屋のパイプやショートカットパイプに入る(常にしゃがんでいる限り)
- しゃがんだ状態でジャンプする(小さなしゃがみホップを実行する)
- スライドパルクールで壁を登る
- しゃがんだ状態で方向転換する(元の[ターン方向](#)は変更できないため、[いくつかの動き](#)を覚えておくことが重要です)
- スタン(爆発によるものを含む!)

#### スライドによるターンストア\*\*\* 英名Sliding

スライドにはしゃがんだ状態が含まれるため、ターンした直後にスライドすることでもターンをストアできます。前述と同様に、直立した状態での急激なスピードアップとしぶきは、ターンのストアが成功したことを示します。



#### スライドからのポールつかみ \*\*\* 英名Sliding pole grab



スライドからのポールつかみは、しゃがみからのポールつかみのようなフレーム消費の問題はありません。

ターンからのポールつかみ \*\*\* 英名Turning pole grab

第二のターンストアの方法はターン直後に上入力でポールを掴む手法で、これはポールに特化した方法です。この操作が可能なタイミング幅は非常に狭く、ターン開始の兆候が見える直前までです。(訳補足: 加速やしぶきが上がるなどのターン成功の目印が見える前にポールをつかむ必要があります)しゃがみとは異なり、この操作にはこれ以上の派生用途はありません。



足場の端でのターン落下urning ledge fall \*\*\* 英名Turning ledge fall

第三のターンストア方法は、足場の端から走り落ちる際にターンすることでターンを中断させる手法です。ターン後に外側を入力し続けることはターンストアに必須ではありませんが、ストアが可能なタイミング幅はわずかに延長されます。



## ターンストアの基礎的な応用技 \*\*\* 英名Basic applications

### ターンホッピング \*\* 英名Turn hopping \*\*

しゃがんだ状態から立ち上がることでターンストレージを解放し、そのスピードブーストをジャンプによって持続させることができます。これは通常のターンと同様です。



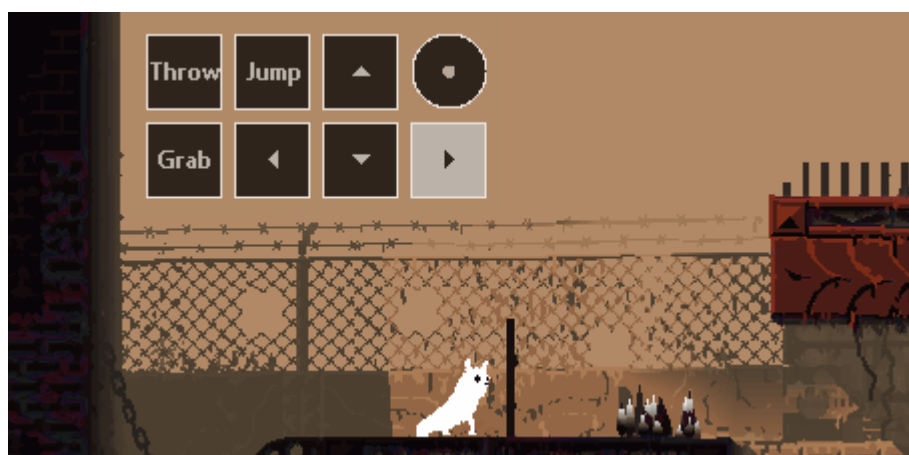
### バックフリップポールコヨーテジャンプ \*\* 英名Backflip pole coyote jump

ポールからバックフリップする際、コヨーテジャンプを行うと水平方向の飛距離が大きくなります。



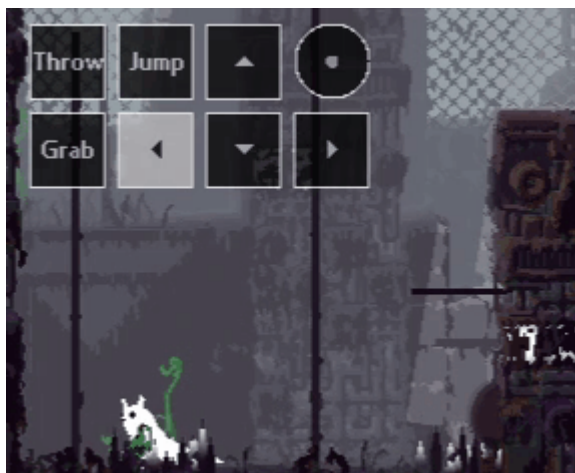
### ターンの指向性 \*\*\*\* 英名Turn directionality

ターンの方向はバックフリップの回転方向に影響することに注意してください。ここに示されるように、ターンと同じ方向にバックフリップすると、水平方向の飛距離が大きくなります。



ターンストアを利用した崖登り \*\*\* 英名Turn stored ledge climb

壁に体を押し付けながらバックフリップすることで、5タイルの高さの壁を簡単に登ることができます。ターンストアを利用すると、壁に突き刺さった槍から簡単にこれを達成できます。



この方法では、後ろ向きに回転するバックフリップとは異なり、前向きに回転するバックフリップでは足場の上に体を引き上げるためのジャンプ入力が必要ないことに注意してください。どちらの方法でも最終的な結果は同じです。

スライドポールバックフリップ \*\*\*\* 英名Slide pole backflip

あらかじめターンをストアしたスライドにより、[スライドポールジャンプ](#)と同じことが実行できます。



この方法により最大で空中8タイルに位置する垂直ポールに到達できます。



### スライドバックフリップ \*\*\* 英名Slide backflipping

スライドからのバックフリップは、しゃがみからのフリップと同様の入力で得られます。

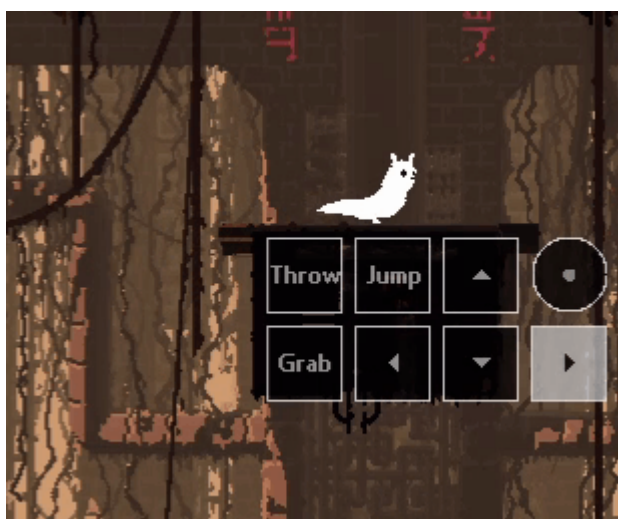


スライドがうまくできなくてもバックフリップに繋がれるため、失敗の可能性が低くなります。



### ハンギングバックフリップ ^^^^ 英名Hanging backflip

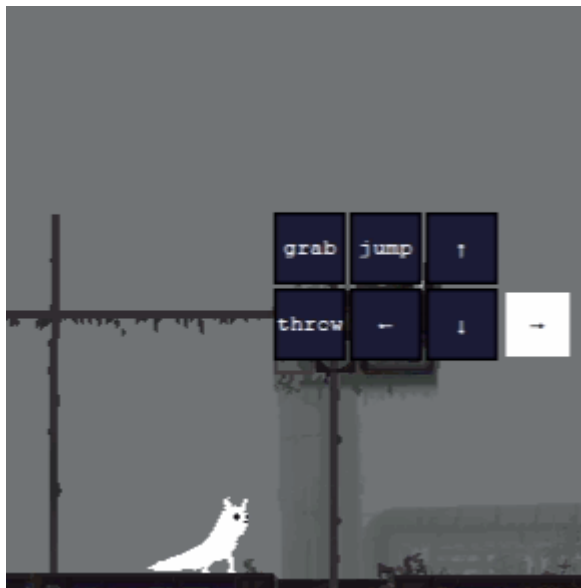
ターンをストアした状態でポールの下端にぶら下がりながら、上とジャンプを同時に入力します。タイミングが難しく、まだ応用範囲が限られています。



## ターンストアを乗せたスライドパウンス \*\*\* 英名Turn stored slide pouncing

ポールへのターンストア付きスライドパウンス \*\*\* 英名Turn stored slide pounce to pole

パウンスではターンストアが保持されるため、ターンを加えたスライドパウンスの後、垂直方向と水平方向の両方のポールからのバックフリップが可能です。



ターンストア付きスライド > スライドパウンス

ターンストア付きスライドパウンスからのバックフリップ \*\*\* 英名Turn stored slide pounce backflip



ターンストア付きスライド > スライドパウンス > ターンストアによるバックフリップ

ターンストア付きスライドパウンスからのバックフリップロールジャンプ \*\*\*

英名Turn stored slide pounce backflip roll pounce



ターンストア付きスライド > スライドパウンス > ターンストアによるバックフリップ > ロール > パウンス

ターンストア付きスライドパウンスからのロールパウンスからのバックフリップロールジャンプ \*\*\*  
 英名 Turn stored slide pounce roll pounce backflip roll pounce



ターン付きスライド > スライドパウンス > ロール > パウンス > ターンストアによるバックフリップ > ロール > パウンス

**注:**  
 通常のバックフリップとターンストアからのバックフリップのどちらからでもロールが可能です！  
 ロールパウンスは無限に連鎖できることを覚えておいてください！

スライドパウンスロールからバックフリップを出す \*\*\* 英名 Backflip out of slide pounce roll

ターンストアを乗せたロールからバックフリップを出すには、元のターン方向を押しながら上とジャンプを同時に入力します。



## ターンストアを乗せたスライドフリップ \*\*\*\*\* 英名 Turn stored slide flipping

ポールへのターンストア付きスライドフリップ \*\*\*\*\* 英名 Turn stored slide flip to pole

スライドフリップでもターンをストアできます。しかしながら、なめくじねこが立った状態で着地してしまうか否か調節するのが難しくなります。

そこで、ターンストアを乗せたスライドフリップ後に水平または垂直のポールに直接着地することでバックフリップが出せる状態になります。



ターン付きスライド > スライドフリップ

ターンストア付きスライドフリップからのバウンド \*\*\*\*\* 英名 Turn stored slide flip bounce

これは、着地した瞬間に内側を入力しながらジャンプ入力することで実行できます。(訳者補足: この説明は下のGIFの入力表示とは異なるようです)



ターン付きスライド > スライドフリップ > ターンストアからのバウンド

注:  
パウンスやバックフリップとは異なり、バウンドは軌道が決まっています。

ターンストアしたスライドフリップからのバックフリップ \*\*\*\* 英名Turn stored slide flip backflip

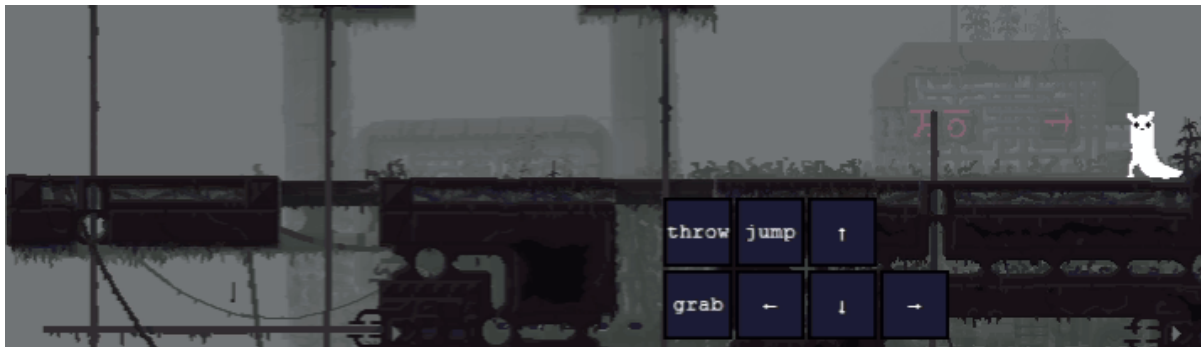
これは、着地した瞬間に上入力しながらジャンプ入力することでも実行できます。



ターン付きスライド > スライドフリップ > ターンストアからのバックフリップ

ターン付きスライドフリップからのバウンドからのロールパウンス \*\*\*\* 英名Turn stored slide flip bounce roll pounce

ほとんどの高度な技と同様に、これらを組み合わせることで、より長いシーケンスを作ることができます。



ターン付きスライド > スライドフリップ > ターンストアからのバウンド > ロール > パウンス

ターン付きスライドフリップからのバックフリップからのロールパウンス \*\*\*\*

英名Turn stored slide flip backflip roll pounce



ターン付きスライド > スライドフリップ > ターンストアからのバックフリップ > ロール > パウンス

ロールからパウンスを出す際にさらにロールをしたくない場合は、(しゃがむのではなく)直立姿勢で着地し、ジャンプを入力してすぐに上を押すことで前進の勢いを維持できます！ ([スライドパウンスのセクション](#)とGIFをご覧ください)

スライドフリップからのロールからのバックフリップ \*\*\* 英名Backflip out of slide flip roll

バックフリップを行うには、元のターン方向を維持する必要があります。スライドフリップには方向転換のはたらきがあるため、この点は覚えておく価値があります。



ターンストアを乗せた延長スライド ^^^^ 英名Turn stored extended sliding

延長スライドでもターンをストアできます。(この項の GIF では、スライドパウンズとのコンボは本質的な類似性があるため省略しています。)

ターンストア付き延長スライドからのホップ \*\*\*\* 英名Turn stored extended slide hopping

通常のスライド後のホップではターンストアからのホップと同じ速度が得られるため、現時点ではターンストア付き延長スライドからのホップは速度に追加的な影響を与えないことが示されています。

ターンストア付き延長スライドからのスライドフリップからのバウンド ^^^^^

英名Turn stored extended slide flip bounce



ターン付きスライド>延長スライド>スライドフリップ>ターンストアからのバウンド

ターンストア付き延長スライドからのスライドフリップからのバックフリップ ^^^^^

英名Turn stored extended slide flip backflip



ターン付きスライド > 延長スライド > スライドフリップ > ターンストアからのバックフリップ

ターンストア付き延長スライドからのスライドフリップからのバウンドからのロールパウンス ^^^^  
 英名Turn stored extended slide flip bounce roll pounce



ターン付きスライド > 延長スライド > スライドフリップ > ターンストアからのバウンド > ロール > パウンス

ターンストア付き延長スライドからのスライドフリップからのバックフリップからのロールパウンス ^^^^  
 英名Turn stored extended slide flip backflip roll pounce



ターン付きスライド > 延長スライド > スライドフリップ > ターンストアからのバックフリップ > ロール > パウンス

## クロールターン \*\*\*\* 英名Crawl turns

クロールターンとは \* 英名Crawl turn

ゲーム内のモーションデバッグにおいては、デフォルトクロールターンは、“なめくじねこがしゃがんで向きを変える際に発生する一連の状態”の部分を指します。

この状態は、複数の動作に使用できる属性を持っています。これらの動作のいくつかは、[高速落下ロール](#)のセクションで既に説明されていますが、ここではさらに詳細を説明します。



クロールターンロール \*\*\*\* 英名Crawl turn roll

2回連続でクロールターンを実行し、その後、下と前の入力を続けると、なめくじねこはしゃがんだ状態からロールを開始することができます。これは、最初のクロールターンでなめくじねこがわずかに空中に浮上し、2回目のクロールターン後のロール発動に十分な高さを確保しているためです。



クロールターンキャンセル/ホップ \*\*\*\* 英名Crawl turn cancel/hop 別名CTC

クロールターンの途中で上を押すと、なめくじねこがデフォルトクロールターン状態のまま空中に飛び上がり、ターンが中断されます。これはクロールターンジャンプの最初の部分です。



クロールターンジャンプ \*\*\*\* 英名Crawl turn jump 別名CTJ

クロールターンキャンセル直後にジャンプを押すと、なめくじねこは地面から1タイル浮いた状態でジャンプします。これにより垂直方向に5タイルの高さが得られ、特別にこの高さのポールに到達できます。



高さ5タイルの足場とポールを登る様子 \*\*\*\* 英名Climbing 5 tiles high ledges & poles



ターンストアによるクロールターンバックフリップ \*\*\*\* 英名Turn stored crawl turn backflip

クロールターンジャンプ開始前にしゃがみによりターンをストアすることで、なめくじねこはクロールターンで得られたタイル高度からバックフリップを開始できます。ただし、クロールターンジャンプを超える十分な高さが加わるわけではなく、得られる高度はポールや足場に直接到達するのに有利というほどではありません。



高さ6タイルの足場を登る \*\*\*\* 英名Climbing 6 tile high ledges

上記の応用により、高さ6タイルの足場を登ることができます。なめくじねこが直立姿勢で足場壁に到達するには、最初のターンと反対方向にバックフリップする必要があります。最初のターンと同じ方向にバックフリップすると、なめくじねこは逆さまの状態です。足場壁に到達します。



クロールターン・バックフリップポールジャンプ ^^^^^ 英名Crawl turn backflip pole jump

最も高い到達距離を得られることで知られるバックフリップ・ポールジャンプのバリエーションです。この技を実行するには、バックフリップとクロールターンの両方を、元のターンの方向とポールに向かって行う必要があります。そのため、しゃがんだ状態で方向転換を行います。この例では、高さ10タイルをカバーします。



注: この技の基本バリエーションについては、[バックフリップポールジャンプ](#)を参照してください。

圧縮ターンからのクロールターン・バックフリップ \*\*\*\* 英名Compressed turn crawl turn backflip

クロールターンからのバックフリップは、自動的に開始されるクロールターン中に「圧縮ターン」を開始することでも実行できます。圧縮ターンは、一方向に移動し、しゃがみ姿勢を開始し素早く内側を入力することで実行されます。これにより、なめくじねこはしゃがんだ状態でターンを試みるため、ターンのストアが可能になります。圧縮ターンからのクロールターンジャンプでは、このターンストアがバックフリップとなって使用されます。



### 圧縮ターンからのクロールターンロール \*\*\*\* 英名Compressed turn crawl turn roll

なめくじねこは、通常は一時的なこのターンを、ジャンプではなくクロールターンの途中でロールすることで保存できます。これは、圧縮ターンからのクロールターンによってなめくじねこが空中に舞い上がり、転がりながら着地できるため機能します。

(訳者補足: 下のGIFは圧縮ターン後に即時ロールパウンスでターンを保持し、しゃがみ状態から上+前+Jでフリップによりストアを解放しているように見えます。この項の説明とは若干異なる内容を表しているかもしれません)



### クロールターンでの足場落下 \*\*\*\* 英名Crawl turn ledge drop

なめくじねこは足場に登る際にしゃがみ/クロール状態になります。そのため、足場を登っている最中に後方入力続けるとなめくじねこはターンします。タイミングを正しく合わせると、なめくじねこはクロールターン状態のまま足場から落下することで落下速度が加速され、着地時にロールできるようになります。同様の理由で、[1タイルの高さの足場](#)でも同じことが可能です。



### レッジ・クロールターンジャンプ \*\*\*\*\* 英名Ledge crawl turn jump

デフォルトクロールターン状態で足場を登る際に、後方入力続けてからジャンプボタンを押すと、よりシンプルなクロールターンジャンプのセットアップが可能になります。これは、反対側を登った後に向かい側の足場に素早く到達するのに便利です。この際にターンストアを乗せると、他のクロールターン・バックフリップと同様にバックフリップになります。

注意:後方入力のタイミングが早すぎると急降下してしまうので、登り始めの比較的遅いタイミングで入力するようにしてください!下のGIF画像のように、なめくじねこは後方入力の直前にほぼ足場に乗切っている必要があります。



## クイッククロールターン \*\*\*\*\* 英名Quick crawl turns 別名Crawl turn vault、CTV、Vault

<https://discord.com/channels/291184728944410624/804488985505955912/906603192790437939>

(Discord用暫定説明)

(訳者補足:この項目は現象が発見された当時の暫定的な説明です。その後、この現象に関連してより詳しく機構が解析され、2025年現在ではCTVやVaultと呼ばれる一連の挙動体系が明らかとなっています。)

## ジャンプブースト: 英名jumpBoost

ジャンプブースト(jumpBoost)はゲームコード内の値です。この値はプレイヤーが特定の動作中に空中でジャンプ入力することによりなめくじねこの垂直方向の運動量を制御できるようにします。

一部の動きはジャンプブーストの値をゼロにします。

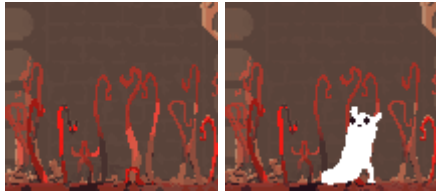
- 壁ジャンプ
- ポールからのジャンプ
- 鹿の角からのジャンプ
- 接地状態かつ壁に反発した状態でのジャンプ
- [スライドフリップ](#)の開始

これらの動きでは常にジャンプの高さが設定されており、ジャンプボタンを押し続けても高さを変えることはできません。

ジャンプブーストをゼロより高く設定する動きには、以下のものがあります。

- ニュートラルポジションからのジャンプ(ジャンプ、ターンホップ)
- ポールホップ
- チャージジャンプ
- バックフリップ(スライドフリップバウンドを含む)
- 生物の体の上でのジャンプ

これらの動きの実行中ではジャンプボタンを押し続ける時間によって得られる高さが変わります。これは、通常のジャンプとバックフリップを例に以下のGIFで示しているとおりです。



## ジャンプのストア方法 \*\*\*\* 英名Storing jump

ジャンプブーストをゼロより高く設定する動きを特定の条件下で中断することによりジャンプストアが可能です。これはつまり、ニュートラルポジション(空中以外)にいる間のジャンプブーストの値をゼロより高い状態でストアするということです。

### チャージジャンプの利用 \*\*\* 英名Charge hop 別名Charge pounce、チャージホップ、溜めジャンプ、チャージパウンズ

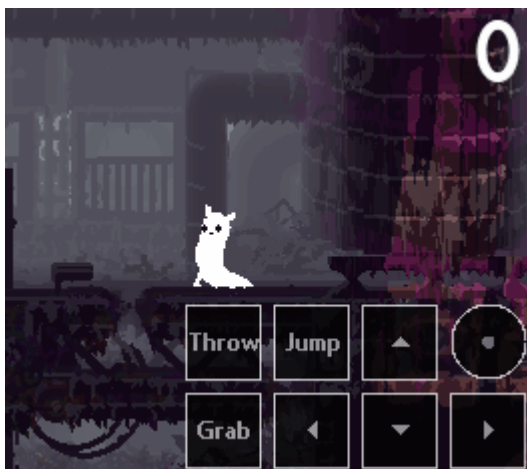
ジャンプのストアはチャージジャンプを利用して得ることができます。立ちからしゃがみに移行するときにジャンプを素早く入力して離し、ジャンプの実行を妨げることで得られます。この動作により、ジャンプブースト値 6のストアが得られます。(この状態でジャンプした場合、)下の GIF に示すように、ジャンプ実行時にはジャンプブースト値は瞬間的に 8 に設定されたあと急速に減少し、ストアされた値 6 を上書きするとともにストアは破棄されます。

(訳者補足:原著者によれば、しゃがみ+ジャンプの動作はチャージジャンプの挙動の一部を利用するための操作であるとのことです。)



### トンネルスライドブーストの利用 \*\*\*\* 英名Tunnel slide boost

なめくじねこがトンネル内に位置しているときにスライドパウンズを実行することで、値8のジャンプブーストをストアすることができます。これは、水平トンネルと垂直トンネルの両方で実行できます。

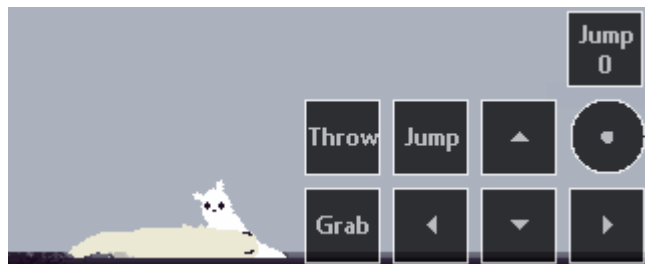


### ジャンプ阻害の利用 \*\*\*\* 英名Jump interruption

スロープが始まる直前にジャンプすることで、値8のジャンプブーストをストアできます。タイミングが完璧であれば、スロープによってジャンプが完全に阻害されます。



ジャンプストアは、生物の死体や傾斜した天井の下にいるときにジャンプすることでも獲得可能です。



## ジャンプストアの保持 \*\*\*\* 英名Keeping storage

なめくじねこがジャンプボタンを押したまま空中に浮くと、ジャンプストアは失われます。これにより、ストアされていたジャンプ値は数フレーム以内に急速に0まで減衰します。(本来ジャンプ入力の長さによって徐々に消費されるはずの)ジャンプブーストもジャンプ入力を保持していない場合は、瞬時に0になります。

ジャンプブーストが特定の値に設定された動きによっても、ジャンプのストアは失われ、ストアされたジャンプは上書きされます。

## ジャンプストアの使用 \*\*\*\* 英名Using storage

ジャンプブースト値に初期影響を与えずになめくじねこを空中に打ち上げる方法があります(ジャンプストアは空中では常に失われます)。これらの方法と、ニュートラル状態のジャンプストアを組み合わせることで、なめくじねこの上方向への速度を大幅に高めることができます。

## ジャンプストアを乗せたトンネル/パイプ出口ブースト \*\*\*\* 英名Tunnel/pipe exit boost

トンネルから上方向出口にブーストし、なめくじねこが空中に浮いた状態でジャンプをホールドします。ほとんどのジャンプとは異なり、トンネル内でのブーストではジャンプブースト値は設定されないため、ストアをこのように簡単に活用できます。



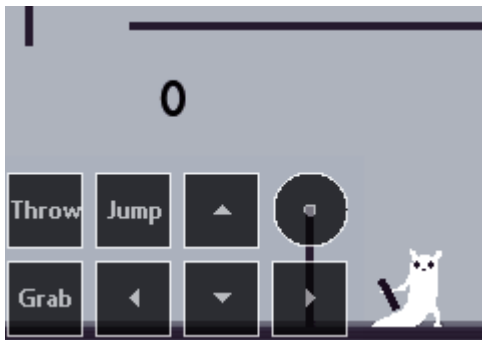
ジャンプストアを乗せたインスタントパウンス \*\*\*\* 英名Instant pounce

インスタントスライドパウンスも、この値を設定せずに勢いをつけることができるため、ジャンプブーストのストアによって高さを上げることができます。これは、ストア値が8のときに、現在知られている最高高度のパウンスとなります。



ジャンプストアを乗せたVault ^^^^^ 英名Jump-stored vault

5フレームのパーフェクト入力TAS(ツールアシスト入力)によるVaultが発見されています。このVaultではほぼ空中で値6のジャンプブーストを再獲得する直前になめくじねこが岩を投げることによりジャンプブーストストアを使って垂直方向の運動量を得る状態になり、空中8タイルまで到達できます。



ジャンプストアを乗せたクローラターンボルト \*\*\*\* 英名Jump-stored crawl turn vault

(説明は後日)



## スイミング(ネタバレ注意): 英名Swimming(SPOILER WARNING)

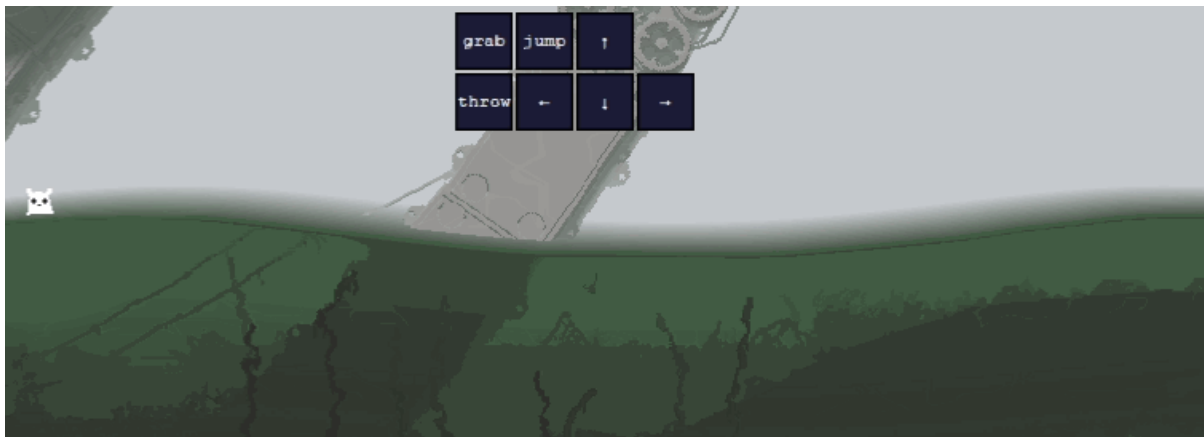
以下のコンテンツはゲーム序盤から中盤にかけてのエリアのものです。

情報を見ずに初見プレイする場合、水泳のヒントが必要になるまでこのセクションは避けることをお勧めします。

## 泳ぎのブースト \* 英名Boosting

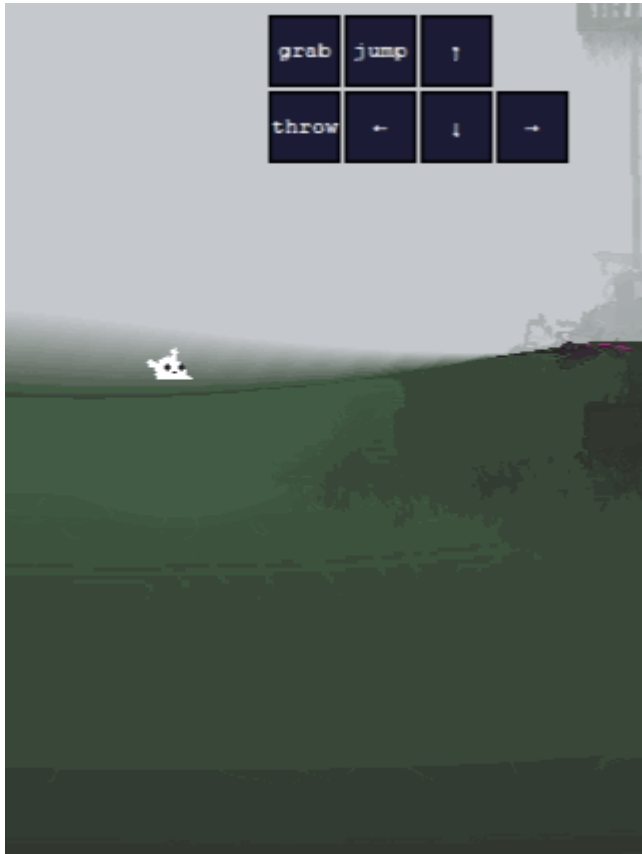
### 水中ブースト \* 英名Water Boosts

水中でジャンプボタンを押すとスピードが上がりますが、息の消費が激しくなり、呼吸できる時間が減少します。時間経過とともにスピードは低下し、複数回ブーストするとなめくじねこはすみやかに溺れはじめます。



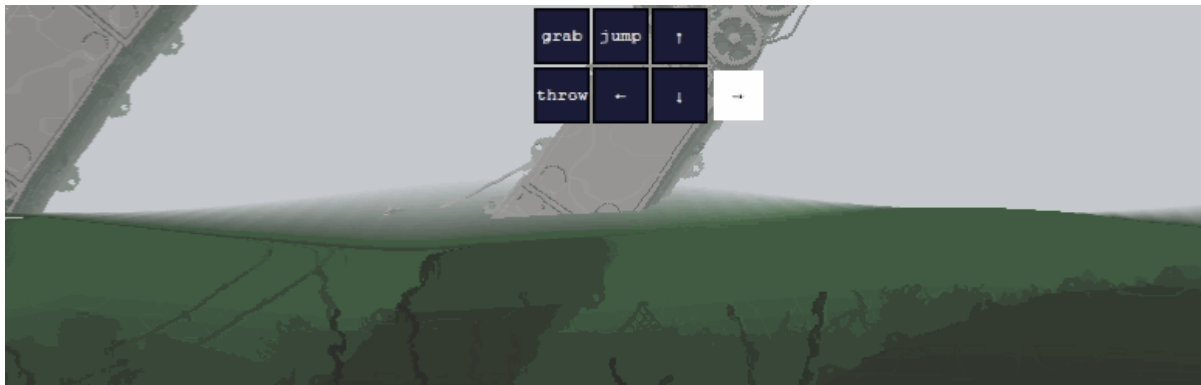
危険から逃れるためのブースト \*\* 英名Using boosts to escape danger

通常の場合、水中でのスピードブーストは危険な状況(例: サラマンダーからの逃走)に備えて取っておくほうがよいでしょう。



水中での高速水平移動 \* 英名Fast horizontal water movement

水面下に潜り、水平方向に一度ブーストし、その後再浮上して同じ動作を繰り返すこの技は、広い水面を素早く移動する効果的な方法です。この方法はブーストの利用で呼吸を少し消費しますが、生物の攻撃への備えに必要な呼吸容量は残されています。



浮力 \*\* 英名Buoyancy

泳いでいる最中のなめくじねこには、水面に向かって常に上向きの浮力がはたらいています。水面下を泳ぐ(加えて速く泳ぐ)には、スイムストローク/ブーストを使って、まず少し上向きに泳ぎ、最初の深度を維持するためわずかに体を下向きに傾ける、これを繰り返します。

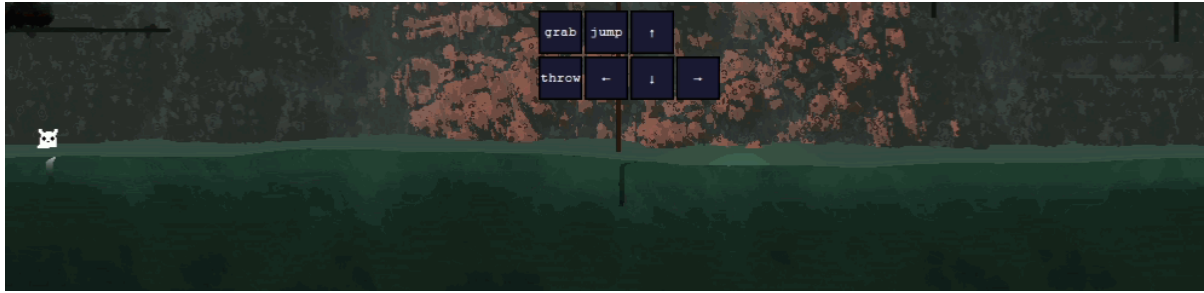
水中のトンネルを泳ぐ際は、天井にひっかからないように上向きの浮力を相殺することが重要です。

注: 垂直に泳ぐ場合は、まっすぐ上に移動することで自然の浮力を最大限に活用できます！

[バブルフルーツ/ウォーターナッツ](#)も、水で戻した状態の時には浮力を高めるために使用できます。

くねくね泳ぎ \*\* 英名Wiggling 日本語別名 体をくねらせた泳ぎ

水平に泳ぎながら交互に上下する動きも泳ぐ速度を上げます。これは水中トンネルを移動する際に重要です。コントローラーのアナログスティックで最も効果的です。



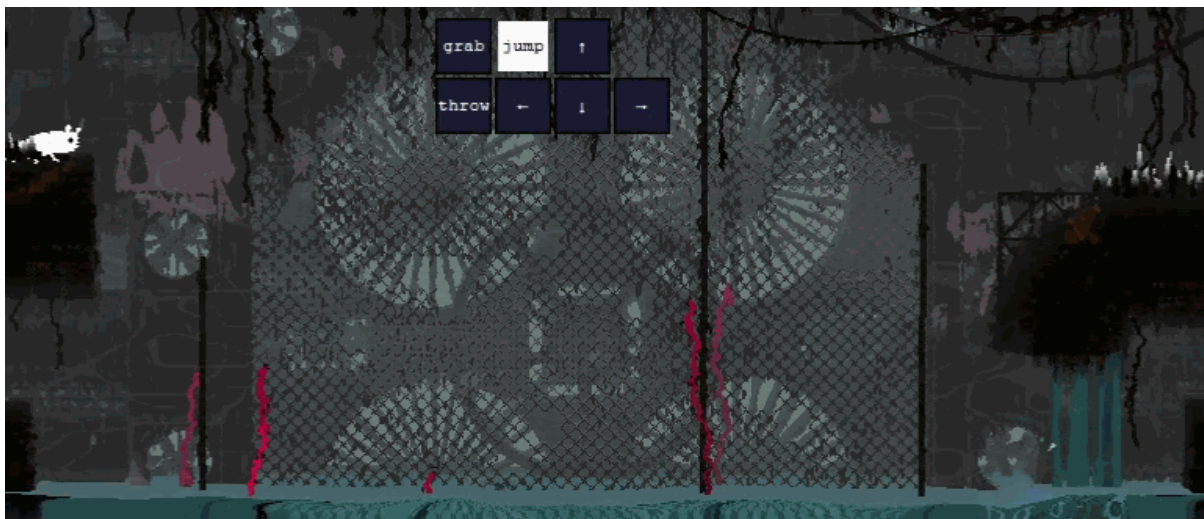
## 水面ホッピング \*\*\*\* 英名Water hopping

水面ホッピング \*\*\*\* 英名Water hopping

十分な速度で移動し、正しいタイミングでなめくじねこが直立姿勢に移行すると、着水時になめくじねこの垂直方向の速度が反転し、空中に勢いよく押し戻されます。この速度に到達するために投げブーストは必ずしも必要ではありませんが、直立姿勢に移行するタイミングの猶予幅を延ばすのに役立ちます。投げブーストを複数回使用することで、連続して水面ホップを達成できます。

キノコを使ってタイミング幅を延ばすこともできますが、ハンターの運動能力に由来する追加の空中速度があれば、これももっと簡単になります。

(訳者補足: [延長インスタントホップ](#) (EIJジャンプ) は水平方向への大きなスピードが得られるため、安定的に水面ホッピングを行うのに有用な技です。)



## 戦闘: 英名Combat

### 武器の投擲 \* 英名Throwing weapons

投擲の軌道 \* 英名Throw arcs

石の投擲 英名Throwing rubble

石は投擲時にこのような軌道の弧を描きます。石による生き物へのダメージ効果は槍の1/100ですが、スタン効果の持続時間は槍より長くなります。投擲時の石の移動速度は槍よりもわずかに遅く、射程もわずかに短くなります。



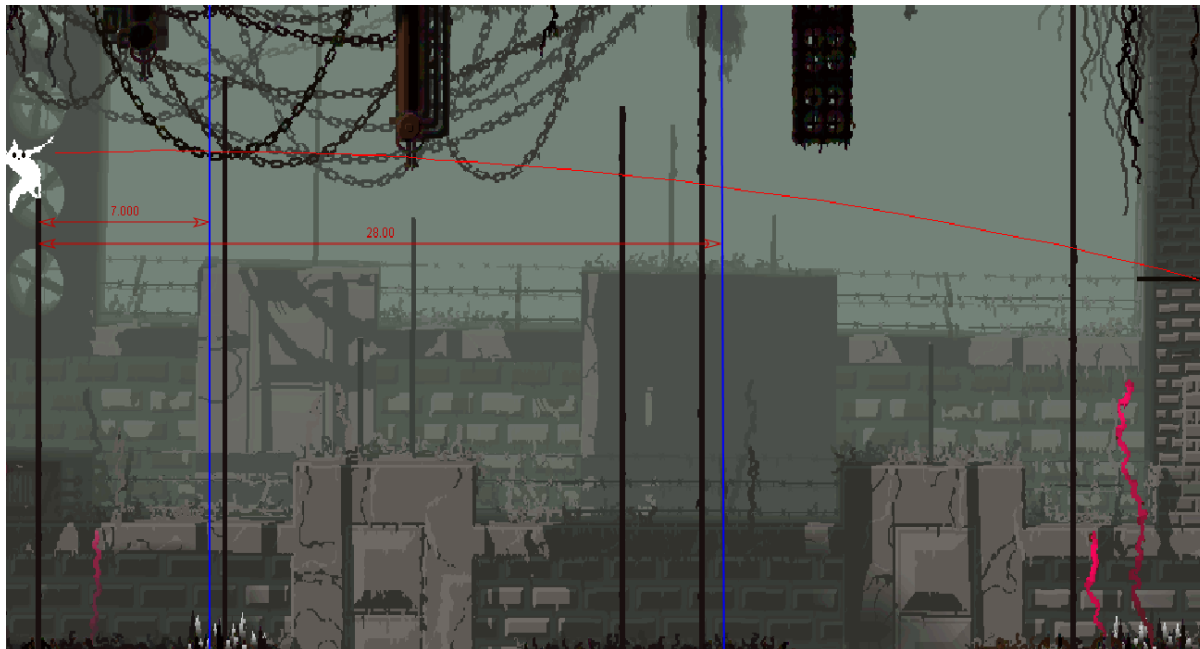
## 槍の投擲 英名Throwing spears

槍は投擲時にこのような軌道の弧を描きます。

槍は距離が7タイルの範囲内であれば100%の確率で壁に突き刺さります。

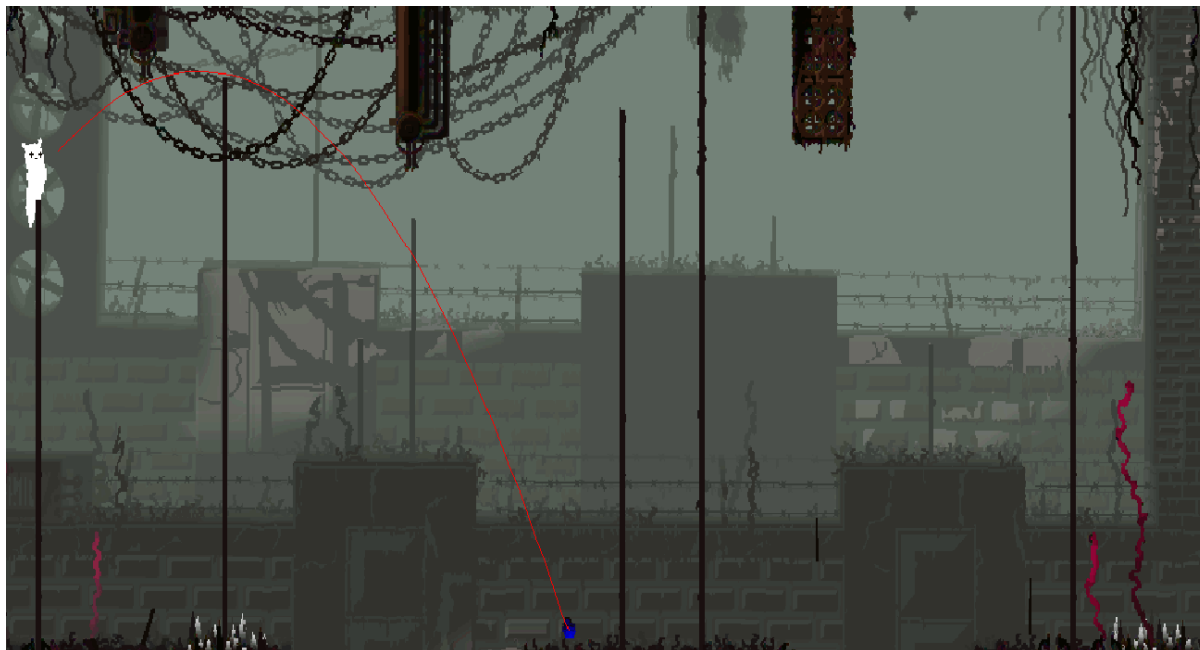
槍は距離が7タイルから28タイルの範囲内であれば33%の確率で壁に突き刺さります。ハンターの場合、この距離範囲は35タイルに増加します。

距離が28タイルを超えると槍は必ず跳ね返り、床に落下するので拾うことが可能です。また、斜面や既に槍が突き刺さっている場所には槍は突き刺さりません。



## アイテムを投げる 英名Tossing items

他のアイテムは、前方に投げるとこのような軌道の弧を描きます。また、投げるの入力時に上入力を保持すると、アイテムを上向きに投げることができます。この動きは、なめくじねこの正面にアイテムを着地させたい時に便利です。



角度をつけて投げる \*\*\* 英名Angling throws

槍や岩などのオブジェクトを投げる角度は、投げた瞬間のなめくじねこの運動の勢いに依存します。しゃがみや落下の最中など、下向きに動いている瞬間に投げるとオブジェクトの軌道の弧は低くなり、上向きジャンプ中に投げると、オブジェクトの軌道の弧は高くなります。

下のGIF画像でわかるように、槍の軌道の弧はなめくじねこの上向きまたは下向きの運動の勢いによって異なります。



### 石/槍のコンボ \* 英名Rubble/Spear combo

トカゲは装甲で覆われた頭部を持ち、槍によるダメージから身を守っています。トカゲにダメージを与えるには、なめくじねこは通常、柔らかい背中を槍で突き刺す必要があります。

石がトカゲの頭部に当たるとトカゲがひっくり返ります。その直後に槍を投げれば、攻撃が簡単です。

なめくじねこは右手に持っているものから先に投げますので、石は右手に持っておくのを忘れずに！



注: 石に当たってもトカゲがひっくり返らない、極めて特殊な状況がいくつかあります。例えば、トカゲが足場に登った直後や、なめくじねこのすぐ隣(実質的に接触している状態)で石に当たった場合などです。

### 生き物を壁に固定する \*\* 英名Pinning creatures to walls

生き物を槍で壁に固定することで、一定時間動けなくさせることができます。



### 槍ロック \* 英名Spear lock

トカゲやその他の一部の生き物は、ダメージを受けると短時間スタン状態になります。トカゲの体力が減るほど、槍1刺しあたりのスタン時間が増加します。

このサンプルGIFは、石と槍によるトカゲへの繰り返し攻撃を示しています。槍を刺すたびにスタン時間が長くなっていることに注目してください。



この方法を使うと、搦んですぐにまた投げる操作を複数回行うことで、トカゲを繰り返し槍で突き刺すことができます。



槍のクールダウン \* 英名Spear cooldown

槍は一度投げたらすぐに拾うことができません。この仕様は、なめくじねこがスタンロックを利用して1本の槍だけでより耐久力の高い生物を倒すことを阻んでいます。



### ダブル槍 \* 英名Double spearing

槍のクールダウンは複数の槍を使用することで回避できます。これはクールダウンがプレイヤーではなく槍1本ずつに適用されるためです。これによりスタンをさらに迅速に行えるようになり、頑丈な生き物を素早く無力化するのに役立ちます。



### 空中投げ \*\* 英名Throwing midair

槍を空中で投げることで、ポールを移動中のトカゲに当てることができます。



### 正面からの攻撃 \*\*\* 英名Hitting in front

特定の距離から投げると、槍はトカゲの頭上に命中することがあります。これは頭の後ろの胴体部分に命中しているからで、ダメージとスタンの値は通常のものであることに注意してください。(訳者補足: 口内刺しやスライド刺しのような高ダメージは得られません)



しゃがみ投げによる口内刺し \*\*\* 英名Crouch mouth spear

トカゲの口内に命中した槍は、ダメージが1.5倍になり、スタン時間も長くなります。

槍は下向きに(Y軸方向に負の速度で)ドリフトしながら水平方向に移動しているとき、トカゲの頭の装甲では跳ね返りません。

この技は、槍に下向き角度をつけるためにしゃがみながら投げることによって実現できます。



槍のスライド投げ \*\*\* 英名Slide spearing 日本語別名 スライド刺し

基本テクニック \*\*\* 英名Basic technique

槍や石をスライド中に前方に投げると、オブジェクトは床で跳ね返り、水平方向にさらに遠くまで移動します。これにより、槍はより遠くの壁に突き刺さるようになります。

スライド投げを行うことにより、槍はさらに遠くの標的に当たるようになります。

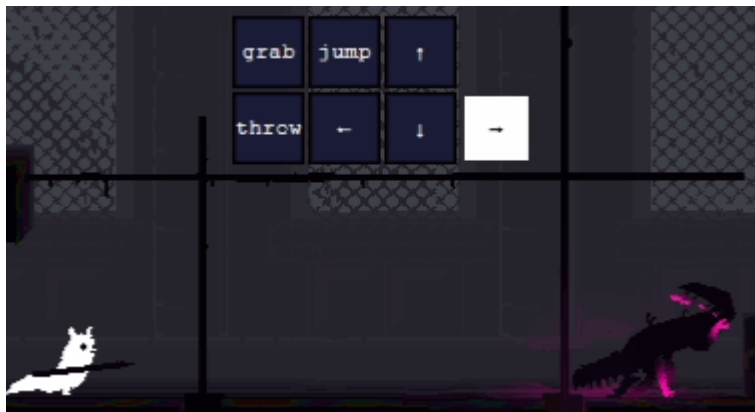


トカゲに対する槍のスライド投げ \*\*\* 英名Slide spearing lizards

槍のスライド投げは、投げた槍に下向きのドリフト効果も付与します。この効果のおかげで槍はトカゲの口に命中し、1.5倍のダメージを与え、通常よりも長くスタンさせることができます。

これにより、一本の槍で安定したスタンロックが可能になります。

## 槍のスライド投げのサンプル動画

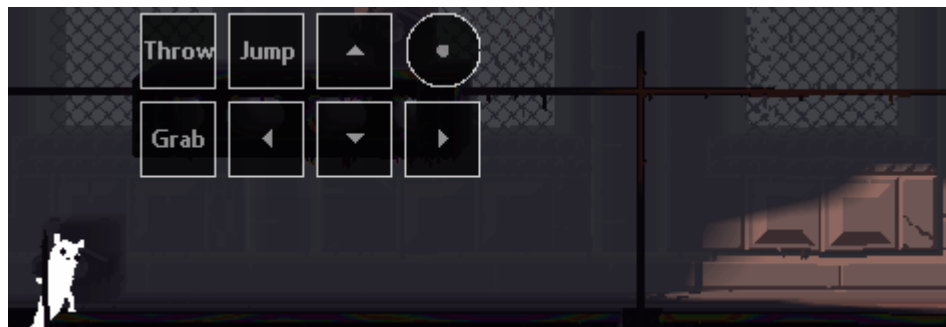


槍は地面で跳ね返る前に、下向き飛翔中に命中させる必要があることに注意してください。  
以下のGIF動画は、スライド投げした槍が地面で跳ね返る前の下向きの速度を示しています。



槍のスライド投げパウンズ \*\*\*\* 英名Slide spear pounce

スライドの際、パウンズの直前に槍を投げるができます。ただし、適用範囲は限定的です。



槍のスライド投げフリップ \*\*\*\* 英名Slide spear flip

スライドフリップの前に槍を投げることもできます。ただし、正確なタイミングが必要です。



槍の延長スライド投げ \*\*\*\* 英名Extended slide spear

この項目の最後です。延長スライド後に槍のスライド投げが可能です。



## 下投げ／上投げ \*\*

バックフリップからの下投げ \*\* 英名Backflipping to downthrow

下へものを投げるには、バックフリップ中に下入力したまま他のボタンを押さずに投げる操作をします。左または右に入力が残っている場合は、その方向に投げてしまいます。

下へ投げた槍は地面に突き刺さり、足場にして登ることができます。



ストアを利用したポールからの下投げ \*\* 英名Downthrowing from storage(pole)

ターンストアをポールで利用することにより、生き物の真上から下へ向かって投げることができます。



スライドフリップでトカゲを飛び越える \*\*\* 英名Slide flipping to pass lizards

スライドフリップは、トカゲに捕まることなく安全にトカゲを飛び越すために使用できます。これは攻撃性の高いトカゲにも有効です。



スライドフリップからの下投げ \*\*\*\* 英名Downthrowing from slide flips

スライドフリップの最中に下へ向かって投げることも可能です。



生き物を床に固定する \*\*\*\* 英名Pinning creature to floors

下へ投げた槍で生き物を地面に固定することができます。

[槍のスライド投げとスライドフリップを駆使した戦闘の紹介](#)  
[ターンストアを駆使した戦闘の紹介](#)

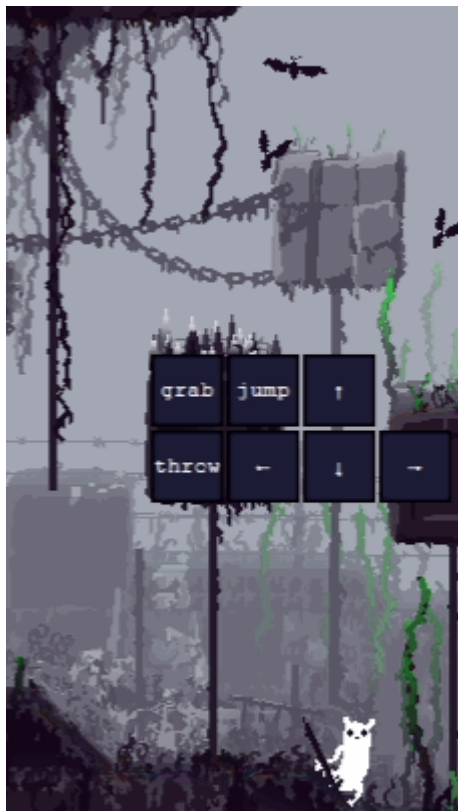


斜面への槍のスライド投げ \*\*\* 英名Slide spearing into slopes

斜面で槍のスライド投げを行うと、投げた物体は上方向に飛んでいきます。

上方向に投げた槍は天井に刺さり、登ることができます。

また、スライド投げに適した斜面の真上であれば、生き物を槍で天井に固定することもできます。

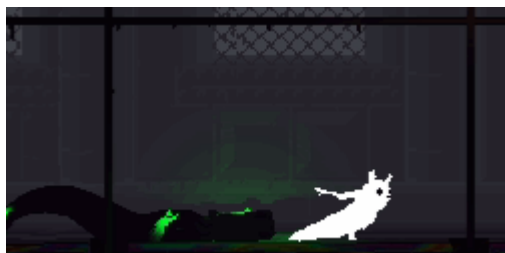


## 生き物への対応戦略(軽度のネタバレ) \* 英名 Creature strategy (minor spoilers)

トカゲの追跡 - 移動の安全性/不活発性 \* 英名 Lizard tracking - Move safety/Laziness

トカゲの攻撃性は、トカゲの出現頻度やゲームモードなど、複数の要因によって変化します。

攻撃性の低いトカゲは反応が遅く、例えばバックフリップで上を飛び越せる可能性があります。一方、攻撃性の高いトカゲは素早く方向転換し、なめくじねこを空中で噛んで捕まえようとしています。バックフリップは、一般的に[緑トカゲ](#)に対してのみ比較的安全な動きとして推奨されます。



舌への対処法 \* 英名 Dealing with tongues

トカゲの舌に捕まった場合、同じ高さで物を投げつけるのが効果的です。

それが不可能な場合は、トカゲに近づく、特に素早く近づくトカゲの舌が外れる可能性があります。

[白トカゲ](#)の場合、口と同じ高さで投げると命中するチャンスがあり、とりわけ舌を出している時には非常に効果的です。



猶予時間 / 噛みつきによる致死性 \* 英名Grace period / Bite lethality

トカゲに噛まれると、なめくじねこは即死する可能性があります。

トカゲに噛まれてスタンした直後、しばらくの間は石や槍を拾ったり投げたりすることが可能で、それがトカゲに当たってなめくじねこが逃げるのに役立つ場合があります。

トカゲの噛みつきによる致死性に関する情報は、[Lizards - Official Rain World Wiki](#) で確認できます。



仮面への反応 \* 英名Mask responses \*

[ヴァルチャー](#)の仮面を着用しているとき、トカゲはなめくじねこが仮面を着用しているのを初めて視認した瞬間から17.5秒間、プレイヤーから逃げ続けます。このタイマーが切れると、もはや仮面はトカゲを怖がらせることはありません。これは、エリアを問題なく通過したり、ハンターとしてプレイしたりする際に非常に効果的です。

キングヴァルチャーの仮面は効果が強く、30秒間持続します。



## その他: 英名Others

### カットされた項目 英名Cut content

壁跳ね \*\*\* 英名Wallpouncing

壁に向かって前入力しながら衝突の瞬間にジャンプするとパウンスの状態になり、なめくじねこは反対方向に高く飛び上がることができます。

なお、このテクニックは2017年12月11日のVer.1.5へのアップデートで削除されました。

現在のバージョンのゲームにウォールパウンシングを再度追加するMODは[こちら](#)にあります。

(訳者補足: 2025年8月現在のVer.1.10においては、ベースゲーム「リミックス」内の「壁の跳ね返り」のチェックボックスをオンにすることで問題なくこの仕様を使うことができます)



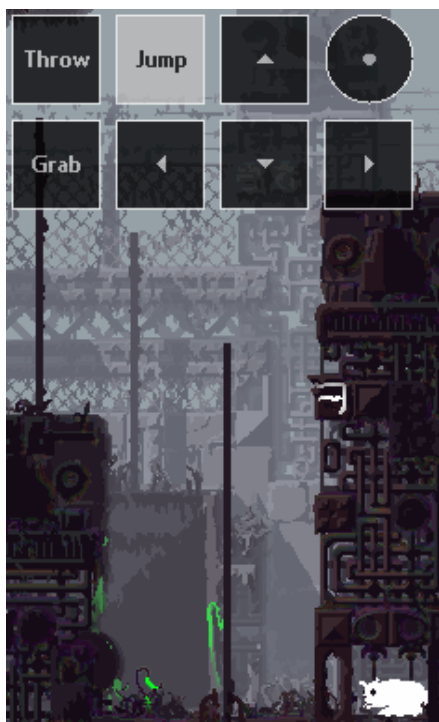
この技を繋げることで、通常は登れないような広い縦穴を登ることができます。



豆知識: [ジョアーが削除理由として挙げたもの](#)です。  
(訳者補足: Joar氏はゲーム開発メンバーの一人)

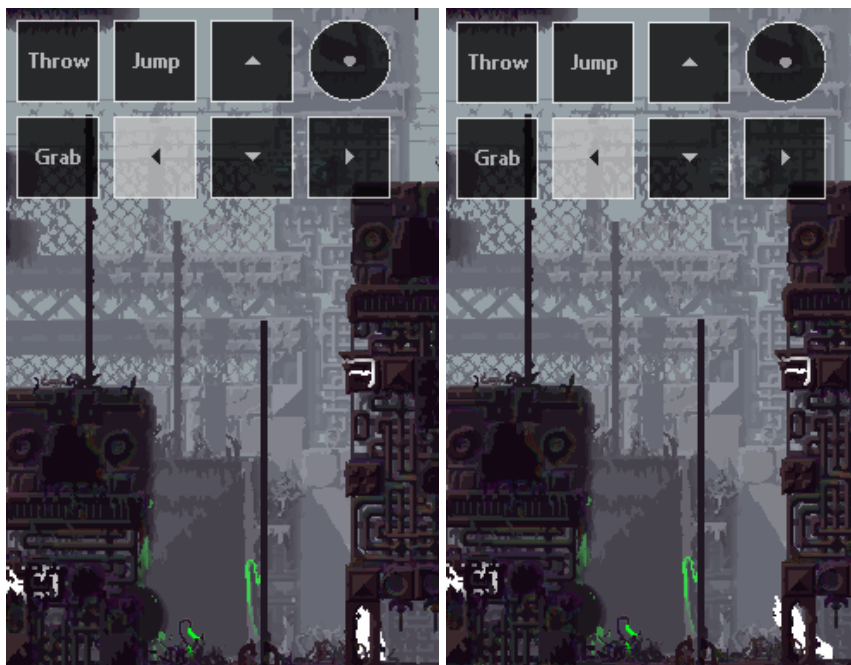
### コーナーでの壁跳ね \*\*\*\* 英名Corner Wallpouncing

なめくじねこは床と壁のつなぎ目の直角部分(コーナー)に直接ぶつかると、壁跳ねによって高度をかなり上げることができます。通常の壁跳ねと同様に、これも技を連続させることができます。



### スライドからの壁跳ね \*\*\* 英名Slide Wallpouncing

コーナーでの壁跳ねはスライドからも実行できます。



## 未調査の挙動 英名Unexplored moves

パルクール・モメンタム・バックフリップ ^^^^^^ 英名Parkour momentum backflip

[ポール](#)の勢い付加と同様に、スライドパルクールで小さな足場を登って空中ジャンプを行うことが可能です。この動きについては、クロールターンジャンプの代わりに適用できるかどうかはまだ検討されていません。



パルクール・スライド・バックフリップ ^^^^^^ 英名Parkour slide backflipping

この動きでは、よじ登りアニメーションの早い段階で[レッジ・クロールターンバックフリップ](#)相当の高さが獲得されていることを、編纂メンバーのGaが示しています。我々の解釈では、これは、この動きの非常に正確なフレームの例であると考えています。

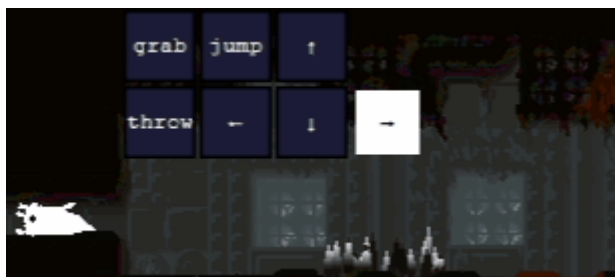


ポールホップセーブ \*\*\* 英名Pole hop save

もしもポールホップを失敗しても、ジャンプを入力した直後から次のジャンプ入力直前まで上ボタンを押し続ければポールを掴むことが可能はずです。通常のポールホップは練習で習得できるため、これはまだ調査されていません。

一部のパイプからの後方ロールアウト ^^^^^^ 英名Backwards roll out of some pipes

特に、高さ1タイルの出口があるトンネルでは、前と下ボタンを押しながら後ろ向きに出ることによりロールできる場合があります。この現象には一貫性がなく、トンネルの場所ごとにできたりできなかったりします。例えば、アリーナのFiltersマップの左上のトンネル出口などが可能な例です。



トンネルスライドパウンス ^^^^ 英名Tunnel slide pounce

トンネル開口部の真上でスライドパウンスを開始すると、パウンス開始までの距離が短くなります。現在、有効な利用用途はありません。



## クレジット 英名Credits

このガイドは、[Axolittle](#) (Discordではgwynlittm)と[laurapigeon](#) (Discordではlaurapigeon)が作成し、[Rob](#)と[ICED](#)からの編集フィードバックを受けています。

このガイドのGIFは[screentogif](#)、[OBS](#)、Nohboardを使用して作成されています。

Nohboardの設定とダウンロードは、[Discord](#)の#metaとtechにピン留めされています。

また、以下の方々にも感謝いたします。

[Ga](#) - 2018年初頭に、素晴らしい動きのGIFを多数投稿し、ポール速登り、バックフリップポールジャンプ、grounded wall hoppingなど、数多くの貴重な「ヒント」を紹介しました。メッセージは[Discordサーバー](#)で検索できます。

[Kehtapbi](#) - 2018年初頭に、中国のrainworldコミュニティから多くの興味深いGIFや情報を共有しました。おそらくこれがGaのDiscord参加につながったのでしょう。

[Olkinim](#) - オリジナルのターンストレージ発見とガイド、そして他の技(ポールムーブメント、地面のパイプへのスライディング)の共同著者。

[Trash Typhoon](#) - 1.5ベータテストでポールホッピングを発見。

[Turtle](#) - ターンアラウンドポールクラブを発見し、ターンストレージ発見に繋がった。

[Applebread](#) - 初期プレイヤーで、多くの技を発見し、YouTubeにチュートリアルを投稿。

[Henpemaz](#) - 動作の実験、インスタントスライドパウンス/フリップの実用的な応用方法の模索。ガイド全般に関するフィードバック。

[Slime\\_Cubed](#) - Rain WorldのTASツール作成、動作の実験、インスタントスライドパウンス/フリップの実用的な応用方法の模索。

[DrSunshine](#) は2タイルの高さのポールジャンプを発見。また、[Antehman](#)、[Krogg](#)と共に実験を行い、技の興味深い応用方法を数多く発見。

[Houkou](#)、[Xen](#)、[Sipik](#)、[Butcherberries](#) は記載し忘れた技に気づいてくださった。

その他にも、オンラインで動作技術の実験、発見、再発見、そして文書化に尽力してくださった多くの方々に感謝申し上げます。

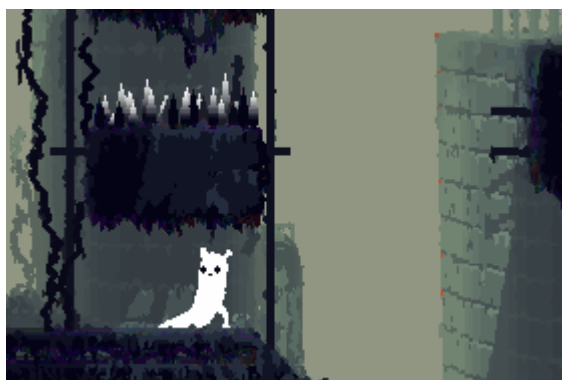
もしここに漏れている方がいらっしゃいましたら、あるいは貢献についてご質問がありましたら、ぜひご連絡ください！貢献いただいたできる限り多くの方をクレジットさせていただきたいと思っています。

まだまだ発見すべきことがたくさんあります！手続き型物理ベースの動作には、非常に興味深い癖があり、その発見には何百時間もかかることがあります。

可能な限り多くのことを発見し、共有し、文書化するためにコミュニティ全体で取り組んできましたが、まだ発見されていない技やオプションが見つかる可能性は常にあります。

間違いに気づいたり、ご提案がありましたら、Discord で @gwyn#9899 (Axo) または @laura#2871 (pine) にお気軽に追加またはダイレクトメッセージを送信してください。ご質問がある場合は、[gwyncardiff@gmail.com](mailto:gwyncardiff@gmail.com) または [laurahannah44@gmail.com](mailto:laurahannah44@gmail.com) までメールでお問い合わせください。Discord の [#movement](#) チャンネルにピン留めしていただくこともできます。定期的にチェックしています！

良い狩りを！



# GIFアーカイブ

## 索引 Index

この索引は主にドキュメント構築のための補助として使用されており、時間の経過とともにこのガイドに項目が追加されるにつれて正確性が低下していることにご注意ください。

訳注:この章はガイド執筆時に参照されたGIFアーカイブの索引であるため、項目は翻訳せず英名のままにしています。

### A - Basic Moves:

#### Aa - Jumping \*

- Aa1 - Pulling up onto ledge \*
- Aa2 - Coyote jump\*
- Aa3 - Pole coyote jump\*
- Aa4 - Grounded wall hop \*\*
- Aa5 - Aerial wall jump \*\*
- Aa6 - Contact wall jumping \*\*
- Aa7 - Extended coyote jump \*\*\*\*

#### Ab - Item management \*

- Ab1 - Right hand usage \*
- Ab2 - Swapping hands \*
- Ab3 - Dropping items \*

#### Ac - Charge pouncing \*

- Ac1 - Charge pouncing \*
- Ac2 - Crouching to safely position on edges \*
- Ac3 - Landing upright out of charge pounce \*
- Ac4 - Throw boosting \*
- Ac5 - Pounce + throw boosting \*\*

#### Ad - Backflipping \*

- Ad1 - Backflipping \*

B - Slides:

Ba - Basic slide\*\*

- Ba1 - Sliding \*
- Ae1.1 - Execution
- Ae1.2/3 - Failure

Bb - Slide pouncing \*\*

- Bb1 - Slide pouncing \*\*
- Bb1.1 - Execution
- Bb1.2 - Failure
- Bb2 - Landing upright from pounce \*\*
- Bb3 - Slide parkour \*\*\*
- Bb4 - Extended Sliding \*\*\*
- Bc5 - Extended slide hopping \*\*\*\*
- Bc5 - Extended slide backflip \*\*\*\*
- Bc6 - Extended side pouncing \*\*\*\*

Bc - Slide flipping \*\*\*

- Bc1 - Slide flipping \*\*\*
- Bc1.1 - Execution
- Bc1.2 - Failure
- Bc2 - Slide flip pick up \*\*\*
- Bd3 - Extended slide flipping \*\*\*\*

C - Rolls:

Ca - Roll from falling \*

- Ca1 - Drop rolling \*

Cb - Chaining from moves \*\*

- Cb1 - Rolling from backflips \*\*
- Cb2 - Rolling from slide pounces \*\*
- Cb3 - Rolling from slide flips \*\*\*

Cc - Roll pouncing \*\*

- Cc1 - Roll pouncing \*\*
- Cc1.1 - Execution
- Cc1.2 - Repeated execution
- Cc1.3 - Other options
- Cc1.4 - Rolling up single tile heights

Cd - Fast fall Rolling \*\*\*

- Cd0 - Dropping off ledges ^^^^
- Cd1 - Dropping down a tile ^^^^
- Cd2 - Rolling from crouching \*\*\*
- Cd3 - Instant slide pounce \*\*\*
- Cd4 - Ledge hang and fast falling \*\*\*
- Cd4.1 - Positioning
- Cd4.2 - Execution
- Cd4.3 - Application
- Cd5 - Stumble roll \*\*\*
- Cd6 - Tumble roll \*\*\*

## D - Turns:

### Da - Dash turns\*

Da1 - Turning around \*

Da2 - Backflipping \*

Da3 - Turn hopping \*

### Db - Storing \*\*

Db1 - Crouching \*\*

Db2 - Crouching pole grab \*\*

Db3 - Backflip pole coyote jump\*\*

Db4 - Sliding \*\*\*

Db5 - Sliding pole grab \*\*\*

Db6 - Turning pole grab \*\*

Db7 - Turning fast fall \*\*\*

### Dc - Out of storage \*\*\*

Dc1 - Turn hopping \*\*

Dc2 - Crouch backflipping \*\*

Dc3 - Slide backflipping \*\*\*

Dc3.1 - Execution

Dc3.2 - Failure

Dc4 - Parkour slide backflipping \*\*\*\*

Dc5 - Hanging backflip ^^^^^

### Dd - Turn stored slide pouncing \*\*\*

Dd1 - Turn stored slide pounce to pole \*\*\*

Dd2 - Turn stored slide pounce backflip \*\*\*

Dd3 - Turn stored slide pounce backflip roll pounce \*\*\*

Dd4 - Turn stored slide pounce roll pounce backflip roll pounce \*\*\*

### De - Turn stored slide flipping \*\*\*\*

De1 - Turn stored slide flip to pole \*\*\*\*

De2 - Turn stored slide flip bounce \*\*\*\*

De3 - Turn stored slide flip backflip \*\*\*\*

De4 - Turn stored slide flip bounce roll pounce \*\*\*\*

De5 - Turn stored slide flip backflip roll pounce \*\*\*\*

### Df - Turn stored Extended Sliding ^^^^^

Df1 - Turn stored extended slide hopping \*\*\*\*

Df2 - Turn stored extended slide flip bounce ^^^^^

Df3 - Turn stored extended slide flip backflip ^^^^^

Df4 - Turn stored extended slide flip bounce roll pounce ^^^^^

Df5 - Turn stored extended slide flip backflip roll pounce ^^^^^

### Dg - Crawl turns \*\*\*\*

Dg1 - Crawl turn \*

Dg2 - Crawl turn roll \*\*\*

Dg3 - Crawl turn corner jump \*\*\*\*

Dg4 - Crawl turn ledge drop \*\*\*\*

Dg5 - Crawl turn hop \*\*\*\*

Dg6 - Crawl turn jump \*\*\*\*

## E - Tunnels

### Ee - Mobility in tunnels \*

Ee1 - Turning around \*

Ee2 - Free falling \*

### Ea - Tunnel boosting \*

Ea1 - Boost end lag \*

Ea2 - Boosting to end of/out of tunnel \*

Ea3 - Boosting out of shortcuts/room pipes \*\*

Ea4 - Boosting out of shortcuts/room pipes in tunnels \*\*

Ea5 - Boosting around tunnel corners \*

Ea6 - Sliding into a tunnel \*\*\*

Ea7 - Sliding into a pipe \*\*

Ea8 - Slide into tunnel boost \*\*\*

## F - Poles

### Eb - Vertical pole movement \*\*

Eb1 - Boost end lag \*

Eb2 - Boosting to top \*

Eb3 - Pole wall jumping \*\*

Eb4 - Hybrid boost jumping \*\*

Eb5 - Pole re grab \*\*\*

Eb6 - Fast pole climbing \*\*\*

Eb7 - Dropping down poles \*

Fa2 - Vertical pole movement

Fb2.1 - Climbing

Fb2.2 - Wall jumping

Fb2.3 - Wall jump boosting

Fb2.4 - Regrab boosting

### Ec - Backflip pole momentum \*\*\*\*

Ec1 - Backflip pole momentum \*\*\*\*

Ec2 - Backflip pole jump \*\*\*\*

### Ed - Horizontal pole movement \*\*\*

Ed1 - Landing on pole tip ^^^^

Ed2 - Jump pullups along a pole \*

Ed3 - Jump pole hopping \*\*\*

Ed4 - Pounce pole hopping \*\*\*\*

Ed5 - Pole hop save \*\*\*

Fa3 - Horizontal pole movement

Fb3.1 - Hanging

Fb3.2 - Walking

Fb3.3 - Pullup jumping

Fb3.4 - Pole hopping

Fb3.5 - Pounce pole hopping

F - Speedrunning:

Fa - Skip tech

Fa1 - Den boosted slides \*\*\*\*

Fb - Speed comparisons

Fb1 - Flat ground movement

Fb1.1 - Running

Fb1.2 - Backflip rolling

Fb1.3 - Turn hopping

Fb1.4 - Slide pouncing

Fb1.5 - Extended slide hopping

Fb1.6 - Extended slide pouncing

G - Water Movement:

Ga - Boosts \*

Ga1 - Water boosts \*

Ga2 - Using boosts to escape danger \*\*

Ga3 - Fast horizontal water movement \*

Ga4 - Wriggling \*\*

Gb - Hopping \*\*\*\*

Gb1 - Water hopping \*\*\*\*

## H - Combat:

### [Ha - Throwing weapons \\*](#)

- Ha1 - Throw arcs \*
- Ha1.1 - Tossing items
- Ha1.2 - Throwing rubble
- Ha1.3 - Throwing spears
- Ha1.4 - Angled throws \*\*\*
- Ha2 - Rubble/Spear combo \*
- Ha3 - Pinning creatures to walls \*\*
- Ha4 - Spear lock \*
- Ha5 - Spear cooldown \*
- Ha6 - Double spearing \*
- Ha7 - Throwing midair \*\*
- Ha8 - Hitting above the head \*\*\*

### [Hb - Slide spearing \\*\\*](#)

- Hb1 - Slide spearing \*\*
- Hb1.1 - Execution
- Hb1.2 - Application \*\*\*
- Hb1.3 - Angling throws \*\*\*\*

### [Hc - Downwards/upwards throwing \\*\\*](#)

- Hc1 - Backflipping to downthrow \*\*
- Hc2 - Downthrowing from storage (pole) \*\*
- Hc3 - Slide flipping to pass lizards \*\*\*\*
- Hc4 - Downthrowing from slide flips \*\*\*\*
- Hc5 - Pinning creatures to floors \*\*\*\*
- Hc6 - Slide spearing into slopes \*\*\*

### [Hd - Creature strategy \\*](#)

- Hd1 - Lizard tracking - Move safety/Laziness \*
- Hd2 - Dealing with tongues \*
- Hd3 - Grace period / Bite lethality \*
- Hd4 - Mask responses \*

## J - Misc Tech:

### [Ja - Unidentified moves ^^^^^](#)

- Ja1 - Backwards roll out of *some* pipes ^^^^^
- Ja2 - Turn store crouch flop ^^^^^
- Ja3 - Turn store crouch turn ^^^^^
- Ja4 - Frame jump instant slide pounce

### [Jb - Miscellaneous moves ^^^^^](#)

- Jb1 - Tunnel caught slide pounce ^^^^^

## 用語集 英名 Glossary

Tomato jump / Fliphop / Flip hop - [クロールターンジャンプ](#)が完全に理解される以前は、このジャンプの名称でした。スピード&スコアランニングのコミュニティのメンバーが時々使用していました。

Rocket jump - [スライドパウンス](#)のゲーム内コードで使用されている名称です。

Whiplash - [スライドフリップ](#)のゲーム内コードで使用されている名称です。

Air hop / Airhop / Double jump - 空中で行う2回目のジャンプを指す一般的な用語です。このガイドでは、簡潔にするために「ホップ」という用語を使用しています。

Boosted slide / Backthrow slide - 延長スライド(Extended sliding)の別称です。

Spear slide / Throw slide / Slide throw - 槍のスライド刺し(Slide spearing)の別称です。

Fast fall / Fastfall - 高速落下(Fast fall)

Den boost / Den jump - 巣穴ジャンプ(Den slide)

Slide flip - スライドフリップ(Slide flip)

Slide pounce / Slide pounce スライドパウンス

(訳注:最後の2項目は何を意図していたのか不明です)

## 保留リスト 英名Pending List

- ダウンホールディングロールの条件に外部GIFリンクを追加し、下向きのランニングロールを追加する価値があるかどうかを判断します。
- 最近文書化されたインスタントエクステンデッドスライドの動きを追加します。
- ジャンプストレージとランストレージ(およびランストレージの蓄積)を追加します。

## 変更履歴 英名Changelog

(翻訳者注: 翻訳によって変更前後が追えなくなってしまう恐れがあるためいくつかの技名については原語を残しています)

2020年5月22日 - ガイド本文を公開し、GIFをいくつか追加、難易度評価をいくつか更新、技の説明をより正確にいくつか追加しました。ICEDからのフィードバックの実装を開始しました。

2020年5月23日 - ICEDからの分かりやすさ向上の提案の実装が完了しました。詳細は[こちら](#)をご覧ください。トンネルブーストとドロップのGIFを追加しました

2020年5月24日 - Pole boost end lag jump cancelのGIFを追加、リンクと注釈付きの速度比較GIFを3つ追加

2020年5月25日 - 壁ジャンプのGIFと説明を追加

2020年5月26日 - Robの提案を分かりやすくするために追加開始

投げるセクションを更新、角度付き投げのセクションとGIFを追加

ハンターの投げる距離情報を更新

生き物への対応戦略セクションに仮面タイマー情報を追加

Extended slide backflipのGIFと説明を追加

2020年5月27日 - Aerial wall hopの用語を分かりやすく更新、説明を簡潔にし、中間状態のGIFを追加、内側に保持した場合の失敗例とタイミングウィンドウを発見して説明

タイトルページにコントローラーに関する免責事項を追加

最初のセクションにコヨーテの定義へのリンクを追加

混乱や混同を避けるため、Grounded wall hopのGIFをポールなしのGIFに更新

索引に参照リンクを追加

なめくじねこが右手を使うことを反映するために、primary handの用語を更新

2020年5月28日 - 天井スライドを追加し、基本技セクションにターンホッピングを追加し、BackflippingをTuring aroundに改名しました。

バックフリップのGIFを分かりやすく更新しました。

投げブーストについて、空中技全般に適用できるように注釈を追加しました。

Roll arcのバリエーションを分かりやすくするために横に並べて表示しました。

初期のターンストレージセクションを整理し、分かりやすくしました。

コミュニティ/コードネームの用語集を追加しました。

2020年5月29日 - 視認性を高めるため、Re grab pole boostingをFast pole climbingに改名しました。これは非常に重要です。

2020年5月30日 - 垂直/水平ポール速度の比較を適切なセクションに移動しました。

スピードランニングセクションを解消しました。

Den boostをスライドセクションに移動しました。

実用性を示すため、速度比較を関連セクションに移動しました。

ポールとトンネルの移動を別のセクションに分割。

ポールの移動をターンストレージの前に移動(より重要)。

トンネルの移動をロールの前に移動(より重要)。

トンネルとポールに短縮。

その他の移動をその他に名称変更。

クレジットセクションを更新しリンクを追加。

槍のクールダウンとダブルスピアロックのGIFを更新し、レジリエントグリーンへの効果を確認。

ポールホッピングに投擲ブーストに関する注記を追加。

更新: 現在、Steam版の簡潔なガイドを作成中です。~~クリーチャー~~技術の追加は、以下の条件が満たされるまで行いませ

ね。

a) 現在のフィードバックラウンドが完了。

b) Steam版をリリースできる状態。

最大で数日かかる予定です。

戦闘セクションに空中投擲を追加。

くねくね泳ぎセクションとGIFを追加、浮力セクションの精度向上のため更新

2020年5月31日 - スライド投擲角度を追加。

槍で頭上を攻撃するアクションを追加。

Turning fast fallを追加、わかりやすくするためにターンのストアを更新。

2020年6月1日 - Steam版の簡潔なガイドを作成しました！。Wikiの操作ページとサブページを全面的に改修。

2020年6月2日 - クロールターンのセクションを更新、GIFを更新。

ポール先端でのバランスを追加。

レジドドロップターンストア情報を修正、不要な入力を削除するためにGIFを更新。

フリーズフレーム付きの比較GIFを更新。

Robのフィードバックの実装完了([こちら](#)を参照)。

2020年6月7日 - パウンスからのポールホッピングの説明を明確化。

ダッシュダーンを体系化。

オブジェクトの投擲軌道を体系化。

石の投擲軌道を修正。

槍の投擲軌道を修正。

一部のパイプから後方に転がり出るGIFを追加。

2020年6月10日 - アイテム管理にアイテムの格納に関する短いコメントを追加

2020年6月19日 - Horizontal pole crawlを追加。

推奨事項をガイドの冒頭に移動。

2020年9月16日 - インスタントスライドパウンスとインスタントスライドフリップを追加！

TASセクションは近日中に実装予定です。

更新: クリーチャーセクションの追加は現時点では優先度が低いです。

pinecubesは集中的な研究を行っており、私はスピードランに集中しています。別のプロジェクトが終わったら検討します。

クレジットにhenpemazとslime cubedを追加。

「その他」セクションを整理し、文書化/理解された動きを削除。

2020年9月17日 - インスタントスライドパウンス/フリップの入力を□□□□□□□□に変更

2020年10月27日 - ファストロールと+1タイルジャンプからのローリングを追加！

推奨事項に+1タイルジャンプを追加しました。とても良いです！

2021年1月8日 - 同義語を使って簡単に操作できるよう、用語集の用語を追加しました。

2021年1月22日 - カットコンテンツ、wallpouncing、すべてのバリエーションを追加しました。

2021年1月29日 - +1タイルロールと上下入力の保存について、さらに情報を追加しました。今後さらに追加予定です！

2021年2月1日 - クレジットにGIF作成プログラムへのリンクを追加しました。現在、DiscordのリソースとしてFast pole climbing用の中級GIFを作成中です。

2021年2月12日 - その他のロール開始法を、高速落下とタンブルロールの2つのグループに再編成しました。

2021年3月24日 - To Doリストを保留リストに置き換えました。

保留中の項目とリストの関係をより直接的にしました。

ハンギングバックフリップを追加しました。

Extended coyote jumpを追加しました。

槍のスライド投げパウンスを追加しました。

槍のスライド投げフリップを追加しました。

槍の延長スライド投げを追加しました。

しゃがみ投げによる口内刺しを追加しました。

スライド投げ、槍投げにおける下方向ドリフトの文言と説明を更新しました。

基本的なターンストレージのGIFを3つ更新しました。

ターンストレージの説明を更新し、文言を分かりやすくしました。

フレームの減少を問題として言及しました。

水平方向の距離に対する時計回り/外向き回転の利点を示すために、ターンの方向性を示すGIFを追加しました。

スライドパウンスロールからのバックフリップのGIFを2つ追加しました。

スライドフリップロールからのバックフリップのGIFを2つ追加しました。

5タイルと6タイルの高さの足場を登るGIFを追加しました。

ポール先端への着地を、他のポール先端のGIFと同様に垂直ポール移動に移動しました。

スライドポールジャンプとスライドポールバックフリップを、それぞれバックフリップポール移動とターンストレージの 応用に追加しました。

スライドポールバックフリップはターンストレージを必要とするため、分離しました。参考のためにリンクしています。

2021年3月25日 - ターンストレージの足場よじ登りを追加しました。

8マスのハイポールモメンタムジャンプを追加しました。

パルクールモメンタムバックフリップとパルクールスライドバックフリップは、まだ十分に再現できていないため、「未探索」に移動しました。

Stumble rollを追加しました。

インスタントスライドパウンスの最もクリーンな入力セットを更新しました。2回のジャンプは不要になりました。

更新: まだ明確にはお伝えしていませんが、このガイドは既に十分なボリュームがあり、継続的に拡張されているため、クリーチャーセクションを追加する予定はありません。クリーチャーセクションは、相互作用の幅広さと深さを考慮すると、独立したガイドが必要になります。将来的にはこのセクションを追加する可能性があります。そうでなければコミュニティに公開します！

2021年4月16日 - 関連セクションにウォールパウンシングMODへのリンクを追加しました。コンテンツ内のリンク切れを修正しました。

2021年4月19日 - 「ブーストスライディング」を「エクステンデッドスライディング」に改名しました。これは、RW移動における他の「ブースト」の用法と区別するために常に使用されてきた用語であり、特に最近のジャンプストレージ/ジャンプブーストの発見を踏まえて、より明確にされています。近日中にさらに追加予定です！

2021年9月10日 - 技名からハイフンを削除し、Ctrl + Fで検索しやすくしました。

2021年9月11日 - ジャンプブーストセクションの概要とGIFを追加

2021年9月13日 - ジャンプブーストセクションの拡張を継続

2022年3月31日 - GIFの位置を変更

2025年2月1日 - グリッチガイドと技術Wikiへのリンクを追加。

2025年8月18日 - より多くのフォントで表示できるよう、入力マーカーに使用される矢印の Unicode を ← → ↑ ↓ ↖ ↗ ↘ ↙ に更新しました。

2025年8月19日 - 「Charge pounce」に関するすべての記述を「Charge hop」に置き換えました。古くなったwikiとimgurのリンクを更新しました。文言を若干修正しました。

2025年8月20日 - 派生元の技名の更新を反映させるため「Pounce pole hop」を「Pole hopping from charge hop」に変更しました（上記参照）。

更新: このガイドは、Movementコミュニティの信頼できる誰かが中断したところから引き継いでくれる場合を除き、今後更新されない可能性があります。いつものように、Discordには豊富な新しい情報が掲載されており、技術Wikiは優れた補足リソースです:

<https://rwtechwiki.github.io/>

このプロジェクトに興味がある場合は、Discordで私に連絡してください！

## 日本語翻訳版限定の補足

以下、日本語翻訳版限定の補足内容です。

原著者のお二人からいただいた補足情報です。

- ・このMovement Guideについて

このガイドは、バニラ版RainWorldのMovementの80~85%を網羅していると思われませんが、ガイドの編纂が終盤に差し掛かる頃に追加で新たな発見があったため、新しく画期的な技術の掲載が間に合わずにいくつか欠けている可能性があります。

- ・公式Discordの#movement チャンネルについて

このガイドを読み終え、Movementについてさらに深く知りたいプレイヤーは[Rain World公式Discordサーバー](#)の#movement チャンネルで情報収集することをおすすめするとのことです。

- ・RW Tech Wikiについて

原著者の一人Lauraさんがこのガイドの後継として作成した [RW Tech Wik](https://rwtechwiki.github.io/)( <https://rwtechwiki.github.io/> ) というwikiサイトがあります。このwikiではこのガイドには掲載されていない技術情報も収録されているのでぜひ目を通してほしいとのことです。なお、当該サイトはこのDocumentとは異なる思想で編纂されており、アクセシビリティ、より簡潔な説明、シンプルなナビゲーション、低速なPCやスマートフォンでの読み込みの高速化などを目指して構築されているとのことです。

- ・Steam掲載のガイドについて

SteamにもMovement Guideが掲載されていますが、そちらはこのガイドの簡易版であり、サイズ制限のため非常にシンプルな内容になっているものであるとのことです。

翻訳者による独自の補足情報です。

- ・Rain Worldの操作技術に関連して、このガイドに掲載されていない技術を解説した公開ドキュメントが他にもいくつか存在しています。それぞれの著者に許諾を得られれば、今後、それら技術の日本語訳を追加する可能性があります。その場合は、内容をこのガイドに直接追記するのではなく、翻訳済み資料へのリンクを末尾へ追加する形での補足を考えています。

- ・Steam版限定ではありますが、操作技術の習得のために便利な個人的おすすめMODを紹介します。(MODはSteam内のRainWorldワークショップ内で取得し、ゲーム内のリミックスから適用することで使用できます)

- Input Display ボタン形式で入力をリアルタイムに表示できます。

- Debug Input Log 入力履歴をフレームごとの変化として表示できます。

- Movement Marker ジャンプストアやターンストアの数値など、なめくじねこの動きの物理値をリアルタイムで表示できます。

- Throw Movement なめくじねこが石を飲み込むことにより両手に石が無限生成される機能を付与します。投げものが必要な動きの練習に便利です。

## 日本語翻訳版における書誌情報

### 日本語翻訳版における謝辞

英語版原著者のGwynさん、Lauraさん、お忙しい中問い合わせに応じていただきありがとうございました。日本語への翻訳と公開を快諾いただき、また、のみならず追加の情報もご提供くださり感謝しています。

### 日本語翻訳版の文責

この日本語訳はaiwendil個人によるものです。掲載されているMovementのほとんどの内容は一通り自分でも試していますが、英語があまり得意ではないため原文の内容理解に誤りがあるかもしれません。誤訳や誤変換、錯誤、不明な点などありましたら教えていただけると喜びます。Twitter(X)アカウント[@aiwendil1](https://twitter.com/aiwendil1) までご連絡ください。

日本語翻訳版更新履歴

2025年8月20日 初稿公開